

“互联网+”与文化发展研究系列丛书

游戏链接生活

动漫游戏的3.0时代

文化部“十三五”时期文化改革发展规划重大课题

陈娴颖 著

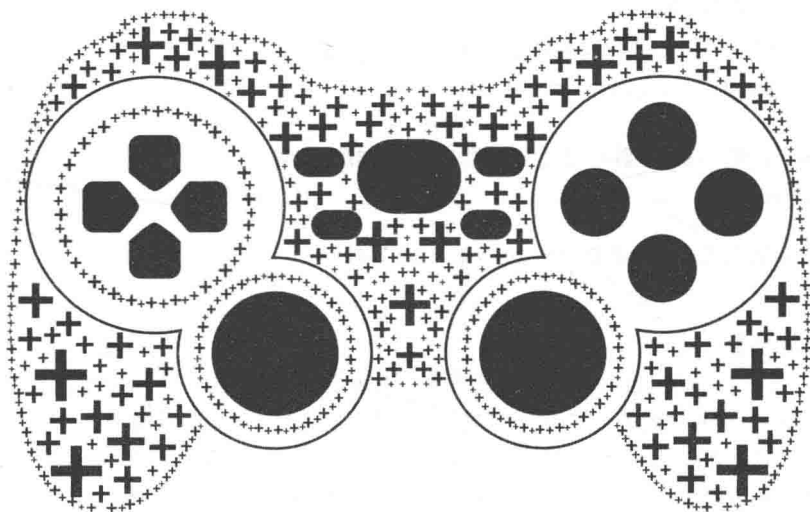


知识产权出版社

全国百佳图书出版单位



国家出版基金项目
NATIONAL PUBLISHING FUND PROJECT



“互联网+”与文化发展研究系列丛书

游戏链接生活

动漫游戏的3.0时代

文化部“十三五”时期文化改革发展规划重大课题

陈娴颖 著



知识产权出版社

全国百佳图书出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

游戏链接生活: 动漫游戏的 3.0 时代 / 陈娴颖著. —北京:
知识产权出版社, 2016.7

(“互联网+”与文化发展研究系列丛书 / 范周主编)

ISBN 978-7-5130-4321-2

I. ①游… II. ①陈… III. ①漫画—电子游戏—研究
IV. ①G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 275170 号

内容提要

本书主要从动漫游戏产业发展大背景、动漫游戏历史变迁、互联网思维与游戏化思维的交融、3.0 时代的动漫游戏产业链、动漫游戏业的新物种、动漫游戏的“泛娱乐”平台、动漫游戏业面临的变动、生活即游戏、游戏颠覆生活、怎么做: 3.0 时代的动漫游戏从业者等九章对“互联网+”时代背景下, 动漫游戏产业的发展形态和方向进行阐述。

责任编辑: 李婧

责任出版: 刘译文

游戏链接生活: 动漫游戏的 3.0 时代

YOUXI LIANJIE SHENGHUO; DONGMAN YOUXI DE 3.0SHIDAI

陈娴颖 著

出版发行: 知识产权出版社 有限责任公司	网 址: http://www.ipph.cn
电 话: 010-82004826	http://www.laichushu.com
社 址: 北京市海淀区西外太平庄55号	邮 编: 100081
责编电话: 010-82000860转8594	责编邮箱: 59299101@qq.com
发行电话: 010-82000860转8101/8029	发行传真: 010-82000893/82003279
印 刷: 保定市中画美凯印刷有限公司	经 销: 各大网上书店、新华书店及相关书店
开 本: 720mm × 1000mm 1/16	印 张: 15
版 次: 2016年7月第1版	印 次: 2016年7月第1次印刷
字 数: 250千字	定 价: 45.00元

ISBN 978-7-5130-4321-2

出版权专有 侵权必究
如有印装质量问题, 本社负责调换。

前 言

“次元”即“维度”，是对 dimension 一词的另一种翻译。日本 ACG（动画 Animation、漫画 Comic、游戏 Game）作品中所指的“次元”，通常指作品当中的幻想世界及其各种要素的集合体，是一个规则和秩序与现实完全不同的世界。“二次元”原指二维的平面空间，但因早期的动画、漫画、游戏作品都是以二维图像构成的，随着这些载体的流行，其相关作品中表现的世界也被其爱好者称为“二次元世界”。因此，“二次元”现通常指 ACG 领域所在的平面世界，包括一系列平面的视觉产物。与之相对，“三次元”指的是我们所在的现实世界，现实的人物、事物。由现实世界的人物、事物所诞生的图像、影像作品，属于三次元，因此真人电影、电视剧、真人照片等不属于二次元。

动漫游戏产业就是围绕二次元展开的，以“IP”生产为核心，包括动漫书刊、动漫影视、动漫舞台剧、动漫音像制品、网络动漫、电子游戏软硬件等直接产品的研发、生产、出版、播出、演出和销售以及相关的玩具、服装、儿童用品、主题公园等衍生产品的生产和经营的产业。从产业链上的不同环节看，漫画、动画、游戏共同构筑整个动漫游戏产业链：“IP”生产——发行动漫书刊——改编动画电影或电视剧——研发游戏软件——授权

衍生产品。

而随着技术的进步、硬件的提升，CPU 处理速度不断加快，内存性能日益提高，网络带宽日益增加，视频设备高清化，虚拟现实技术和云计算技术的应用，使得动漫游戏跳脱出平面的现实，走向 2.5 次元。动漫游戏从传统以人和机器（主要指电视机、游戏机）或书刊的交互为中心，转向围绕人与人的交互为中心，并逐步加入人人创造文化的过程。

根据这三重交互的模型（如图 1 所示），“互联网+”时代，动漫和游戏从二次元逐渐向三次元渗透，我们通过人与机器的交互，打通人与人的社交关系，并最终实现人人参与 IP 创造和文化再造的过程，从而使动漫游戏真正和我们的生活息息相关，联系日趋紧密。

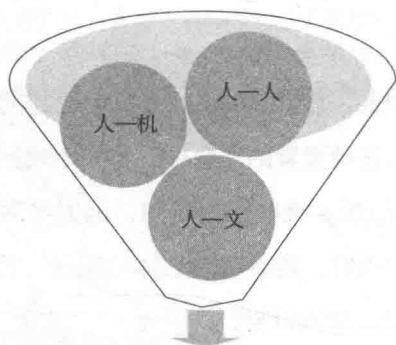


图 1 动漫游戏产业的三重交互模型

陈娟娟

2016 年 7 月

目录

第一章 动漫游戏产业发展大背景 /001

第一节 动漫游戏产业战略地位逐步确立 /004

- 一、明确动漫游戏产业的战略定位 /004
- 二、鼓励文化与科技融合的发展方向 /005
- 三、鼓励动漫游戏精品化与原创化 /006
- 四、制定实施动漫游戏产业激励政策 /008

第二节 动漫游戏产业各门类全面升级 /009

- 一、动漫游戏产业全面升级 /009
- 二、手游行业持续爆发 /011
- 三、动画电影逐步崛起 /012
- 四、动漫衍生品渠道拓展 /013
- 五、消费市场日益扩张 /014

第三节 动漫游戏产业支持技术高速发展 /016

- 一、新媒体技术的进步 /017
- 二、智能硬件的升级 /020

第二章 动漫游戏的历史变迁

第一节 游戏成长史：从1.0时代到4.0时代 /029

- 一、游戏1.0时代：人—机交互的时代 /031
- 二、游戏2.0时代：人—人交互的起始 /035
- 三、游戏3.0时代：人—文交互的深化 /041
- 四、游戏4.0时代：游戏与互联网的深度融合 /045

第二节 动漫成长史：从1.0时代到3.0时代 /048

- 一、动漫1.0时代：野蛮生长 /049
- 二、动漫2.0时代：“大跃进”时代 /051
- 三、动漫3.0时代：精品化和品牌化发展趋势 /053

第三章 互联网思维与游戏化思维的交融

第一节 互联网思维是什么 /062

- 一、用户思维 /063
- 二、简约思维 /064
- 三、极致思维 /065
- 四、迭代思维 /066
- 五、流量思维 /067
- 六、社会化思维 /067
- 七、大数据思维 /068
- 八、平台思维 /069
- 九、跨界思维 /070

第二节 游戏思维是什么 /072

- 一、游戏思维的概念 /073
- 二、游戏思维的核心 /075
- 三、游戏思维在游戏产业中的运用 /078

第三节 互联网思维在游戏产业中的运用 /082

- 一、个性化思维——用户生成模式，人人都是创作者 /082
- 二、碎片化思维——小、短、快 /083
- 三、用户思维——从动漫游戏“作品”到动漫游戏“产品”的转变 /083
- 四、粉丝思维——动漫游戏产品的粉丝经济学 /084
- 五、大数据思维——互联网平台成为本土动漫游戏的孵化器 /084
- 六、焦点思维——简单的形象，不简单的坚持 /085
- 七、社会化思维——社会化媒体带来的低成本、高效率的营销 /086
- 八、跨界思维——线上线下一起玩、互联网企业也成为动漫游戏的消费者 /086
- 九、社交性思维——互联网让动漫游戏更具社交性 /087

第四章 3.0 时代的动漫游戏产业链

第一节 动漫产业链：从平面到立体 /092

- 一、传统动漫产业链 /092
- 二、3.0 时代动漫新型产业链 /094

第二节 游戏产业链：从线性到网状 /105

- 一、版权方：开发者的多元化 /105
- 二、内容：来源的互联网化 /107
- 三、渠道：发行渠道的多元化 /108
- 四、用户：需求的社区化 /109

第五章 动漫游戏产业的新物种

第一节 移动游戏第三方服务 /114

- 一、数据服务方 /114
- 二、移动支付方 /115
- 三、移动游戏第三方服务生态圈 /115

第二节 移动电子竞技 /116

- 一、移动电子竞技兴起的背景及原因 /116
- 二、我国移动电子竞技的发展现状 /119
- 三、我国移动电子竞技的发展困境 /119
- 四、我国移动电子竞技的发展趋势 /121

第三节 软件与硬件的融合发展 /122

- 一、软件研发的新诉求 /122
- 二、硬件生产企业的新布局 /125

第六章 动漫游戏的“泛娱乐”平台

第一节 “泛娱乐”的概念 /130

- 一、“泛娱乐”兴起的原因 /131
- 二、“泛娱乐”的本质 /132

第二节 “泛娱乐”的发展简史 /134

第三节 BAT 布局“泛娱乐”平台 /137

- 一、腾讯 /137
- 二、阿里巴巴 /138
- 三、百度 /139

第四节 “泛娱乐”产业的发展现状 /140

- 一、“泛娱乐”产业的爆点未到 /140
- 二、当前“泛娱乐”产业的发展模式 /141

第七章 动漫游戏产业链：如何解“互联网+”方程式

第一节 IP 运作成为动漫产业内容“突破口” /148

第二节 动漫 IP 全产业链探索商业化路径 /150

第三节 网游产业曾经的暴利产业链 /152

- 一、网络游戏产业链 /152
- 二、“一石四鸟”的网络游戏收费模式 /153

三、网络游戏背后的坚强后盾 /154

第四节 网游产业逐渐淡出暴利时代 /156

第五节 游戏产业链未来衍生的几种可能 /158

一、粉丝效应助力健全游戏产业链 /158

二、“泛娱乐”是打造游戏文化产业链的重要环节 /159

三、游戏平台化 /162

第八章 “生活即游戏”，游戏颠覆生活

第一节 “游戏 + 体育”：让所有人爱上运动 /168

第二节 “游戏 + 医疗”：让治病不再烦恼 /171

一、什么是“游戏治疗” /171

二、“游戏治疗”不光用于小学生，也能用于成年人 /172

三、发挥游戏有意义的部分 /174

第三节 “游戏 + 教育”：让学习方法更加多元 /177

一、游戏和学习之间的界限正在变模糊 /177

二、如何利用游戏潜能优化学习 /178

第四节 “游戏 + 人生”：让生活开辟新途径 /182

第五节 游戏终究是把双刃剑 /188

第九章 怎么做：3.0时代的动漫游戏从业者

第一节 动漫企业怎么做 /192

一、国产动漫：产业化只是十年的事 /192

二、从产业文化化到文化产业化 /193

第二节 游戏企业怎么做 /198

一、游戏产业：“泛娱乐”生态中的重要角色 /198

二、游戏产业全球化 /200

第三节 平台企业怎么做 /201

第四节 行业协会怎么做 /203

一、动漫游戏协会是什么 /203

二、3.0 时代，动漫游戏协会该做什么 /204

第五节 创作者怎么做 /206

一、3.0 时代的动漫游戏创作攻略 /206

二、《十万个冷笑话》——“流淌着互联网血液的作品” /209

第六节 动漫游戏展会怎么做 /213

一、动漫游戏展会与互联网的前世今生 /213

二、惊艳的 ChinaJoy/213

主要参考资料 /217

后 记 /225

第一章

动漫游戏产业发展大背景

在新的时代背景下，我国的动漫游戏产业得到国家层面的大力支持，从战略、政策、法规等方面全力推进动漫游戏产业的创新化、规范化发展。同时，产业内部也积极探索利用动漫 IP、互联网等新元素促进动漫游戏产业的转型升级。而新媒体技术、智能硬件、云计算等科学技术的发展在为动漫游戏产业的进步打下更好的基础的同时，也不断催生出动漫游戏领域的新业态。总之，动漫游戏产业在新的时代背景下，更加具有生长的能力、创新的活力和发展的动力。

在新的时代背景下，我国的动漫游戏产业得到国家层面的大力支持，从战略、政策、法规等方面全力推进动漫游戏产业的创新化、规范化发展。同时，产业内部也积极探索利用动漫 IP、互联网等新元素促进动漫游戏产业的转型升级。而新媒体技术、智能硬件、云计算等科学技术的发展在为动漫游戏产业的进步打下更好基础的同时，也不断催生出动漫游戏领域的新业态。总之，动漫游戏产业在新的时代背景下，更加具有生长的能力、创新的活力和发展的动力。

2014年，我国动漫产业和游戏产业产值双双突破千亿元大关。动漫产业受益于转型升级所带来的质量和效益提升，保持强劲的发展态势，产量增速稳定、内容多样化、质量逐步提升，总值超过1000亿元，同比增长14.84%。¹出现一批以奥飞动漫、华强动漫、腾讯动漫、中南卡通、炫动传播、淘米动画、央视动画为代表的，年产值超过1亿元的大型动漫企业。2015年，动漫行业更是出现了一部现象级的动画电影《大圣归来》，电影上映62天，票房收入9.56亿元，²并获得了金羊奖最佳动画电影奖，同时入围第三十届金鸡奖最佳美术片提名，极大提振了市场对国产动画电影的信心。2014年，游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）销售收入达1144.8亿元人民币。³动漫游戏产业在国家的重视与扶持下，在技术进步与产业升级的推动下，在居民文化消费的急剧增长下蓬勃发展，进入了新的黄金发展期。

1 前瞻产业研究院.我国动漫现状解析动漫产业已突破千亿大关 [EB/OL].(2015-10-7) [2015-12-7]. <http://bg.qianzhan.com/report/detail/458/150930-6e2e94cd.html>.

2 《大圣归来》收官票房达9.56亿回顾62天吸金路 [EB/OL].(2015-9-10) [2015-12-7]. <http://www.1905.com/news/20150910/929613.shtml> P1.

3 2014年国家游戏产业报告：实际收入达1144.8亿人民币 [EB/OL].(2014-12-18) [2015-12-7]. <http://biz.2659.com/data/192509.html>.

第一节 动漫游戏产业战略地位逐步确立

党的十七届六中全会提出“文化强国”战略之后，党的十八大报告再次强调“扎实推进社会主义文化强国建设”。其中，针对如何“增强文化整体实力和竞争力”的问题，报告中特别指出，要“促进文化和科技融合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力。扩大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果”。强调“发展新型文化业态”，无疑为动漫游戏未来发展指明了方向。作为“文化产业中最具活力和潜力的部分”，二次元与互联网的融合将在建设“文化强国”中担负重要的使命。

近年来国家出台的相关政策，为“互联网+”时代下动漫游戏产业的发展、动漫游戏与互联网和科技的融合发展构建了一个良好的政策环境。

一、明确动漫游戏产业的战略定位

2000年，在党的十一届五中全会上，动漫产业正式从行业领域确立为产业，国家先后出台了一系列发展规划，从战略上明确了动漫游戏产业的发展定位，提升了动漫游戏产业在国家整体经济中的地位，确保动漫产业

的持续发展，加速了动漫产业的法制化和规范化进程。

2006年，中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》里专门提出要着力发展数字内容和动漫产业，加快发展民族动漫产业，大幅度提高国产动漫产品的数量和质量，实施国产动漫振兴工程，并特别强调了“十一五”期间将加大省、市等各级政府在动漫产业中的引导扶持作用。2006年4月25日，国务院办公厅转发财政部、教育部等十部委发布的《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，进一步把制定动漫产业支持政策提上国家的战略规划高度，提出“力争在5至10年内使中国动漫产业创作开发和生产能力跻身世界动漫大国和强国行列”的具体目标，并制定了详细的政策措施来促进动漫产业发展。2009年7月，由国务院常务会议审议通过的《文化产业振兴计划》将动漫产业列为我国未来重点推动发展的文化产业之一，加大扶持力度，完善产业政策体系，并对日后我国动漫产业示范基地建成、动漫领域财税纳收和金融政策出台提供了政策引导与支持。2011年公布的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》更是首次将动漫产业提升至国民经济和社会精神文化发展的高度，这表明大力发展动漫产业已然成为我国社会新一轮经济增长的重要支点。2012年7月，文化部发布了《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》，自此，动漫游戏产业上升到国家战略的层面。2016年公布的《国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》规划纲要中再次明确指提出要“加快发展网络视听、移动多媒体、数字出版、动漫游戏等新兴产业。”

二、鼓励文化与科技融合的发展方向

随着时代的进步，中央政府也意识到文化与科技融合是动漫游戏产业发展的未来方向，因此，近年出台的一系列意见和规划中，均反复强调要应用信息技术促进动漫游戏业发展。

2008年8月13日，文化部发布了《文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》，并指出要抢抓机遇，充分利用数字、网络等核心技术和现代生产方式，改造传统的影视动漫生产和传播模式，培育新兴影视动漫业态，使我国尽快跻身影视动漫强国。2011年12月，国务院办公厅发布《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（以下简称《意见》）。该《意见》提出，促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。2012年9月，文化部发布的《文化部“十二五”文化科技发展规划》就提出，要加快发展文化装备制造业，以先进技术支持文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平。2013年，《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，在培育信息消费需求中明确提出促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。2014年2月26日，国务院发布的《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（以下简称《意见》）中提出加快数字内容产业发展，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。该《意见》要求，大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等领域的集成应用。可以说“互联网+”动漫游戏已经成为国家战略鼓励发展的方向。

三、鼓励动漫游戏精品化与原创化

从宏观调控上讲，上述政策明确了国家发展民族动漫游戏产业的政策指向，鼓励动漫游戏的精品化、原创化发展，强调规范和培育动漫游戏产