



产业集聚实现行业跨越发展

——武汉市游戏产业发展的对策研究

郭园园

(华中师范大学 国家文化产业研究中心,湖北 武汉 430064)

摘要:随着互联网技术的发展,以游戏产业为代表的一批文化产业开始发展壮大,武汉市游戏产业在政策利好、企业配合和社会推动的整体大环境下稳步发展,促进了武汉市经济发展和产业转型。新时代和新环境下,通过对游戏产业平台和用户的规范,把握文化产业衍生新方向,整合武汉游戏产业人才资源,创新“内容+渠道”运营机制,进一步实现武汉市游戏产业的集聚与行业的跨域发展。

关键词:武汉市;游戏产业;产业集聚;业态跨越

中图分类号: F49

文献标识码: A

文章编号: 1671-931X (2019) 04-0110-05

110

武汉职业技术学院学报二〇一九年第十八卷第四期(总第一百零二期)

游戏产业是集电子信息技术、网络技术、文艺传媒以及文化创新为一体的高度复合化产业。其本身无污染、绿色环保,产业附加值高,且能够带动IT、电信等周边相关行业共同发展。中国文化产业行业协会信息中心与中娱智库联合发布的《2017年中国游戏行业发展报告》中,相关数据显示,从我国的游戏产业的总体来看,收入增长呈现回暖的趋势。同时,在游戏市场收入方面,数据显示我国的游戏市场2017年的实际总销售收入高达2036.1亿元,同比增长23.0%。在游戏用户方面,可知我国的游戏用户规模高达5.83亿人,但相较2016年的数据未有明显的增幅,同比增长仅为3.1%。另外,在电竞市场收入方面,2017年我国电竞市场收入超过700亿,同比增长44.8%,移动端电竞游戏收入逼近客户端^[1]。2018年,中国游戏产业在整体收入上的增幅明显放缓,中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)联合发布的《2018年中国游戏产业报告》显示,中国游戏市场实际销售收入达2144.4亿元,同比增长5.3%。2018年中国游戏市场实际销售收入占全球游戏市场比例约为23.6%。2018年中国自主研发网络游戏市场实际销售收入达1643.9亿元,同比增长17.6%^[2]。

武汉游戏产业作为新兴创新经济的重要驱动引擎,在产业集聚和业态创新方面实现了快速发展,但是仍然面临一些问题,加强武汉游戏资源整合、加强游戏产业的行业规范、完善并延长武汉游戏产业链势在必行。

一、武汉游戏产业稳中求进,创新发展

武汉市紧紧依托政府的政策、资金条件,武汉高校和游戏企业的人才、技术资源,把发展游戏产业为代表的文化创意产业作为转变经济发展方式、推动产业结构优化升级和提升文化产业竞争力的重要举措,在游戏产业集聚、人才建设、政策配套和城市宣传等方面取得了较大的进展。

(一) 政策利好促进产业集聚

游戏行业属于互联网信息服务的子行业之一,受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。近几年,武汉市政府相继发布了一系列以游戏产业为代表的文化创意产业发展的扶持政策。《武汉市文化产业发展“十三五”规划》提出要打造文化产业发展的空间布局,重点发展文化科技融合、创意设计等产业,全面提升武汉文化科技创新发展水平,同时加强

收稿日期:2019-05-21

作者简介:郭园园(1994-),女,山西晋城人,华中师范大学国家文化产业研究中心2017级硕士研究生,研究方向:文化资源与文化产业。

对大光谷片文化科技融合区的打造,突出武汉东湖新技术开发区国家文化科技融合示范基地的战略引领地位,发挥光谷文化科技融合产业的示范作用^[3]。另外在《关于加快文化产业创新发展若干政策的通知》和《武汉东湖新技术开发区发展“十三五”规划》等政策文件中,武汉市政府对国家级、省级文化产业示范基地和对新进入“四上”文化产业统计范围且能正常报送统计报表的文化企业等市场主体给予了资金奖励,同时加大重点文化领域的技术研发力度,大力推进互联网、云计算、大数据、物联网、虚拟(增强)现实、人工智能等共性技术开发,为文化产业发展提供多方位保障,形成良好的政策环境,进一步促进了武汉市游戏产业的集聚发展。在系列政策利好推动下,光谷文化创意产业园集聚了创意设计、直播/电竞、文漫影游、VR/AR、新媒体、在线教育和出版等六大产业,实现了规模效应,加强了对区域资源的有效利用,进一步提升了区域的游戏产业竞争力。

(二) 多方发力深化人才建设

“十三五”时期,武汉市政府为文化产业发展持续发力,实施“城市合伙人计划”“黄鹤英才计划”“3551 光谷人才计划”,重点培养和引进一批文化产业领军人才、高层次文化经营管理人才、文化金融资本人才、文化科技创新人才以及外向型人才。游戏产业作为一个轻资产行业,最重要的资源莫过于人力资源,武汉市之所以能成为全国游戏产业发展的重镇,主要得益于其发达的高等教育。武汉市高校将游戏与教育相结合,培养的游戏相关人才积累了大量的理论知识,其后,游戏企业对高校的这部分人才进行实践培训,同时多方面引进和培养大批游戏研发科技人员和中高级管理人才,将人才进行流动式培养,从而将富含技术的创业型人才打造成为现代具有管理思维的企业家,建设了一批游戏职业教育实训基地。对于游戏的研发、游戏主播和游戏玩家的培养,武汉已经步入职业化轨道,游戏人才随着游戏与文化、直播和电竞的结合中逐步专业化、系统化、正规化。在武汉市高校、企业和社会等多方力量支持下,武汉游戏产业将人才发展需求与实际相结合,对人才进行梯队化管理和层次化培育,力图将武汉市建设成为高层次国际性的人才集聚高地。

(三) 优质企业引领行业发展

武汉市游戏产业发展飞快,游戏企业众多,近年来武汉市有意培育和重点支持游戏行业的领军企业,全方位推进领军企业计划的实施,将大型企业的创新精神和骨干作用逐步发挥出来,从而提升优质企业对全球创新资源的整合与利用能力。在武汉市政府对游戏产业的分类支持、精准支持下,武汉斗鱼网络科技有限公司、武汉梦竞科技有限公司、武汉市尚上游科技有限公司、武汉掌游科技有限公司等一批批创新性明显、前沿性凸显、竞争力日益增强的重

点企业在市场中脱颖而出,引领着游戏行业的发展。

斗鱼作为一家专注于游戏直播的平台,以其独特的“游戏+”战略发展布局,和敏锐的主播资源洞察力,在众多游戏直播平台中已然成为行业翘楚。相对于其他直播平台对主播的吸引力,斗鱼在这方面占有着绝对的话语权和硬实力。如今的斗鱼已经估值超过百亿,它作为武汉互联网企业的“独角兽”和优秀代表,为武汉在互联网的产业版图上赢得一席之地。另外,武汉梦竞科技有限公司作为一家集电子竞技运动推广、电子竞技专业训练、电子竞技人才培养;电子竞技管理软件研发、电子竞技周边开发;电子竞技活动策划执行、电子竞技专业比赛等于一体的大型综合企业,在企业发展过程中持续打造诸如中国青年电子竞技大赛等绿色电竞赛事体系,引领武汉游戏产业发展的新方向。

(四) 游戏节事丰富城市形象

近年来,越来越多的城市如西安、青岛、广州和武汉利用大型赛事提升城市品牌和影响力。《英雄联盟》全球总决赛作为《英雄联盟》一年一度最为盛大的比赛,代表了最高荣誉、最高含金量、最高竞技水平和最高知名度,2017 年第七届总决赛在武汉、广州、上海和北京四个城市分阶段进行,对武汉游戏产业和相关产业发展产生了极大的推动作用。同时,斗鱼嘉年华采用的“直播+主题乐园”模式,作为斗鱼在线上互动方面的一次新尝试,在武汉火爆亮相,活动采取新颖的形式,将电子竞技、科学技术、休闲娱乐等文化集聚,散发着多元的文化气息和魅力,吸引了 35 万人次前来,现场亲身感受这场大型盛会的魅力,同时全网在线观看人次累计突破了 1.7 亿^[4]。斗鱼嘉年华凭借其火爆的人气和超高的关注度,在活动过程中将武汉人的热情好客、豪爽性格充分展现出来,作为武汉的“文化名片”之一,丰富了武汉的城市形象,将武汉的品牌如“大学之城”“青年之城”“梦想之城”和“创新之城”的魅力向世界充分展现,使武汉的文化内涵更加凸显和集聚。另外,“斗鱼嘉年华”这一活动向武汉本地及外来的游客输出直播内容和企业文化,也是一次以平台为核心,通过地域情感联系,提高用户好感度和黏性的一次新突破。这些都不同程度上加强了武汉的对外宣传,丰富了武汉的城市形象,让武汉的城市文化符号和文化名片更加鲜明。

二、武汉市游戏产业面临的困境

武汉游戏产业随着互联网科技的成熟而日益蓬勃发展,在全国游戏行业内具有领先优势,同时还带动了相关产业的发展,形成了集聚效应。但是,武汉游戏产业仍存在行业乱象,行业内的不正当竞争消减了区域游戏产业的竞争力,不利于产业的长远健康发展。

（一）网络游戏乱象，多野蛮生长

1. 游戏平台争相牟利，突破行业底线

游戏产业在发展过程中借助于网络直播和电子竞技的力量衍生了游戏直播平台和游戏电竞平台。在网络直播行业高速发展的过程中，部分游戏直播平台对行业的法律法规不重视，破坏了行业的公平性和正规性，对平台应承担的企业责任和社会责任认识不足，还将存在违规嫌疑的互联网文化产品上传至网络，提供至平台的用户，而造成平台里丑恶现象蔓延横行的现状。武汉市代表性游戏直播平台——斗鱼网络直播平台在国内得到了长足的发展，然而经其企业相关人员介绍，当前游戏直播存在大量的乱象，电竞选手及其直播的主播学历大都为本科及以下学历，业务素质 and 道德修养参差不齐，部分主播，肆意妄为以身试法，严重违背社会公共秩序，影响了直播和电竞的高水平发展。同时，电竞和直播发展过快，行业内的薪酬差距过大，电竞人才和主播人才的薪酬难以满足自身发展现状时便频繁跳槽，不利于游戏平台的稳定和良性发展。另外，受到利益的驱使，诸多游戏为了盈利的最大化，甚至于色情、赌博相关联，打着法律的擦边球，某些平台为了在利益的竞争，不惜突破道德和法律的底线，严重扰乱了武汉游戏行业的发展。

2. 游戏用户过度沉迷，影响自身和社会发展

互联网时代，网络游戏、网络动漫、网络文学等新型文化产业为人们的生活带来了乐趣和新的文化体验，受到了网民的喜爱与支持而快速发展。其中网络游戏的刺激性、体验性、竞赛性特征较为明显，从而吸引了一大批青少年网民的关注，为网民的生活添加了不一样的元素。但是，如果网民在网络游戏的海洋中走了歪路和邪路，则会产生身心俱损的“恶果”。目前，从规模上看，2017年我国的游戏市场收入总额高达2036.1亿元，同比增长23%。2017年，我国青少年网民群体（19岁以下）的规模约为1.6亿，其中多为网络游戏参与者，在网络游戏的网民分布中占据主要部分，对游戏市场的收入总值贡献了大量的份额。

当前，我国的网络游戏大多迎合游戏用户好奇与冒险的心理特征，而在游戏设计中追求场面的宏大和刺激，以通关和升级来吸引游戏用户在游戏过程中的沉浸和专注，而忽略了防沉迷和时间限制方面的设计。2017年武汉市常住人口达1089.29万，是我国的特大城市之一，青少年群体数量不在少数。武汉作为“大学之城”，高校众多，大学生群体已逐渐成为武汉市网民的一大主体，也是武汉市网络游戏的主要用户。大量的青少年网民为逃避高度的学习压力，选择游戏放松的青少年群体无法克制自身而患上“网络游戏成瘾症”，而大学生群体由于休闲时间较为充分，其生活也被网络游戏所占据，不再为学业而努力

奋斗。他们不仅在网咖这样的休闲场所过度消耗了大量的时间、精力和金钱，同时其自身的身体和财务也进一步透支，生理和心理健康也受到严重的损害，带来了不良的社会影响。

（二）资源整合程度低，缺乏合理利用

1. 政策制定和资金落实待监督

当前我国游戏产业政策利好，国家不断为游戏、为电竞正名，武汉市也出台了相关的政策促进游戏产业的发展。然而，游戏产业作为特色文化产业，游戏产品在未划分层级的情况下投入到市场中运行，影响了市场秩序，国家对于游戏产业的分管部门未明确，武汉游戏产业发展中存在着多部门对游戏企业的多重管理现象，同时，政府发布的政策未能有效进行差异化支持，游戏产业发展还不充分。此外，对于政府对游戏产业的专项资金支持，部分游戏企业缺乏经验，在资金的使用上多存在不合理情况，即在企业运行过程中轻产品研发和试运行，盲目地急于大规模占领市场，企业的持续发展动能不足，竞争力持续下降，在成熟的大企业面前被碾压。因此，武汉市游戏产业政策的制定需因地制宜、区别对待，在落实过程中还有待监督，加强指导，使得政策和资金、技术等资源发挥最大化作用。

2. 游戏企业人才、技术资源待整合

随着游戏产业的快速发展，腾讯、网易、搜狐、盛大、百度等大型互联网公司都加大了对网络游戏的投入，大批中小型互联网公司也开始对网络游戏项目进行开发。我国游戏行业人才已经开始“闹饥荒”，据相关统计显示，到目前为止我国游戏行业人才缺口达80万^[9]。武汉市作为网络游戏直播的重要发源地，游戏产业发展迅速，集聚了来自全国各地的大规模人才，同时也为网络游戏直播产业内培育了大量新型人才，成为业内享有盛誉的重要基地；但武汉游戏产业仍面临着人才结构不合理的状况、基础岗位工作人员超出饱和、领军型等高层次人才严重匮乏等问题。此外，游戏直播行业人才对采集、前处理、音视频编解码、流媒体协议、系统架构、CDN、播放控制、交互技术等技术的应用与掌握还存在明显的不足，人才与技术的整合仍然有待提升。

（三）行业竞争激烈，游戏同质化严重

武汉市科教资源丰富，青年人才聚集，很好地契合了游戏产业发展的条件，一批批游戏应运而生，然而，这也带来了游戏产业的强烈竞争，并滋生出了恶性竞争的负面事件，例如部分游戏企业对游戏选手、游戏主播和游戏研发人才的不正当竞争，引起了人才的流失，企业形象的受损，行业内规章制度的难以实行等，影响了游戏市场的正常秩序。

另外，我国的游戏行业从2005年开始进入快速增长期，到2013年，市场增速达到鼎盛时期。随后，由于人口红利的消失，游戏产品创新性不足而同质

化现象严重,行业增速开始放缓。移动互联网的发展加速了我国移动端游戏市场资源的集中,行业内对资源和利润的瓜分呈现大部分集中,小部分分散的状态。其中,腾讯和网易两家大型游戏公司对行业内人才、资源、用户的集聚明显,占据游戏市场的收入份额高达一半及以上,而其他的中小规模企业只能瓜分剩下的市场利润。随着行业竞争愈演愈烈,游戏产业领域中产品同质化现象愈发突出,不断恶性循环。例如,早期,武汉掌游科技有限公司旗下的安峰游戏已成功发行了《天下英雄》《传奇无双》《铁血文明》等多款热门游戏,创造了多项手游行业发行纪录,然而,这样的企业仍是少数^[6]。众多企业在游戏产品创意和研发这一关键链条中抄袭和复制已经取得成功的游戏品牌,忽视了对游戏产品的创新和改革,大量的游戏产品创意和新意不足,设计元素重复,核心开发和前端研制环节成本占总体的生产成本较低。在游戏市场同质化明显的状况下,武汉市中小游戏企业面临着创新压力,一味盲目拼制造和拓市场,使得其由创意型产业日益沦为资金密集型产业。

三、武汉市游戏产业发展的对策建议

“十三五”时期,上至国家,下至武汉市,整体的大环境为游戏产业创造了新的条件,武汉市游戏产业需要紧紧跟随文化创意产业发展的大势,合理回避行业风险的同时,合理把握移动互联文化发展和产业跨界融合的机遇,完善游戏产业生态环境,实现游戏业态创新,推动武汉游戏产业良性发展,从而在国内外占据领先优势。

(一) 规范游戏平台,加强行业自律

游戏产业的发展主要基于游戏平台,由平台吸引用户和引入产品,从而为游戏产业创造连续的价值。针对当前游戏产业内网络游戏直播平台的乱象,武汉市文化监管部门需要进一步加强对游戏产业发展平台的巡查力度。首先,以严格的法规和制度引领和规范游戏产业发展,提升各平台对法规制度的了解、认识的意识,加强平台对行业法规的遵守和制度的履行,在平台生产与提供的内容方面进行严格把关。同时,还应该形成合理系统的奖惩机制,明确网络平台监管的底线和红线,对违规违法的企业平台施以资金处罚、信用降级和行业通报,降低网络游戏相关平台的运营风险。另外,企业自身还应加强行业自律,主动承担社会责任,遵法守法,树立企业发展的长远目标^[7]。同时对于电竞行业的发展,有必要对电竞平台的运营,电竞选手的比赛机制进行有效监管,贯彻“公平、公正、公开”的体育比赛精神,在制度方面严格把关,确保相关制度制定的合理性、实施的有效性和作用的持续性,使“游戏+电竞”和“游戏+直播”以及游戏与其他产业的融合得到长足的发展。

(二) 引导游戏用户,构建“绿色”游戏环境

在海外,韩国、美国、芬兰等国家分别对青少年的游戏注册和使用进行了明确的管理条例和制度分级,从游戏产品的购买到使用时间,都进行了不同程度的规范,增强了游戏用户的体验,促进了成熟又规范的游戏市场的确立。而武汉游戏市场的良好构建同样需要来自政府、企业和社会的共同参与、长期努力。

2018年春节前夕,我国多部委联合印发《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》,从对网络游戏违法违规行为的整治进行了全面的部署,对不良内容进行集中排查进行了高度重视,助推网络游戏向新时代转型升级。武汉市游戏产业的发展还需要相关部门在《意见》的引导下,调整游戏产业发展的方向,对游戏市场进行合理和全面的规划,为青少年游戏用户的游戏使用进行规范的拟定,督促网络游戏企业对主体责任的落实。此外,对游戏内文化价值、内涵的提升方面,游戏企业要合理听取相关行业专家的建议,融入绿色的游戏理念和文化体系,并推动其融入产品中^[8]。总之,要建成一个政府管理、行业自律、社会监督、企业依法经营的联防联控、综合治理体系,从而真正引导青少年游戏用户健康“绿色”游戏。

(三) 把握文化衍生方向,推动业态跨越发展

如今,“互联网+”“文化+”战略大背景下,“游戏+”或将成为下一个重要的方向。随着游戏与其它产业的跨界合作和融合创新已经越发成熟,越来越多的跨界合作作品及产品问世,促进了游戏自身和相关产业的发展。武汉游戏产业在新时代下树立新思维,将游戏产业与其他产业相结合,协同发展,打造泛娱乐时代的新蓝图势在必行。武汉游戏产业有必要与体育、影视、教育等行业协同发展,积极培养绿色健康的互动娱乐文化,形成培养覆盖面最广泛、跨界形式最多样的产业模式,从而使武汉的游戏产业在快消品、IT产业、影视业、通讯业、教育业、体育业、医疗业等多个领域展开跨界合作,为游戏企业跨界合作塑造新的标准典范,发挥产业的融合和互动作用,实现“游戏+科技”“游戏+传统文化”“游戏+体育”“游戏+影视”“游戏+教育”等全方位多领域的跨越发展,为游戏产业的发展模式创造优良的条件。

(四) 整合人才资源,培养行业领军人才

武汉市高校人才众多,2017年武汉研究生教育招生4.8万人,在校研究生12.7万人,全市共有84所普通高校,全年招收本专科学学生27.4万人,在校生94.8万人^[9]。武汉游戏产业具有广阔的发展前景,这与区域内大量高素质专业人才的集聚和支撑密不可分,游戏产业的发展需要为人才成长提供必要的支持和保障。

2017年,武汉光谷职业学院开设了湖北省首个电子竞技专业,推动电竞教育向管理人才和游戏选

手培养等多方面协调发展。电竞教育在教育领域也是一个新兴的学科，和其他新兴领域出现的情况类似，产业实践已经跑在学科建设的前面。立足合作，武汉游戏企业向学校输送导师资源，将行业实践经验引入高校研究，通过与高校的密切合作，共同推动网络游戏的创新研究和应用，为行业培养更多的优秀的游戏人才。在此基础上，整合技术和人才资源，逐渐形成一套社会、高校、企业全流程参与的“人才培养——价值转化”的全链条式培养体系，形成以企业为核心，以市场为驱动，以应用为先的产学研用相结合的文化创新体系，发挥创新驱动对武汉游戏产业发展的推动作用。同时，武汉政府需要推进“黄鹤英才计划”和“3551 光谷人才计划”等人才战略的实施，吸引更多优秀的人才留汉返楚，为武汉游戏产业发展注入新的力量。

(五) 创新“内容+渠道”运营机制，促进产业转型升级

游戏市场内部竞争愈演愈烈，呈现白热化趋势，而优秀的产品研发及运营能力为企业在激烈的行业竞争中提供了源源不断的内生力量。新游戏要想有爆发有市场圈用户，做好内容更是重要。我国传统文化博大精深，武汉作为荆楚文化的重要发源地，三国赤壁古战场，这里有丰富的传统文化，武汉游戏产业的发展离不开对当地文化的运用和挖掘。武汉市在游戏内容方面需要深度挖掘当地的传统文化，将文化溶于游戏场景、英雄人物，打造真正的游戏精品，形成独具中国特色、独具武汉特色的游戏品牌，加强武汉人民对当地文化的深层理解与保护，推进武汉的游戏和特色文化对外传播，延伸文化的价值链和游戏的产业链，创新武汉文化生产方式和传播方式，

推动文化产业的转型升级。此外，武汉游戏产业有必要在 market 需求的刺激下，变换合作产品、合作方式、目标群体，实现促使更多优质企业打造真正意义上的精品，开拓双赢的销售渠道，使娱乐大众及普通消费者受益，使企业获得可持续的高速稳步发展。

参考文献：

- [1] 新华网.2017 年中国游戏行业发展报告发布[EB/OL].
http://www.xinhuanet.com/info/2017-11/29/c_136786870.htm,2017-11-29.
- [2] 游戏产业网.2018 年中国游戏产业报告发布[EB/OL].
<http://www.cgigc.com.cn/gamedata/20752.html>,2018-12-20.
- [3] 武汉市人民政府网.武汉市文化产业发展“十三五”规划发布[EB/OL].http://www.wh.gov.cn/hbgovinfo_47/szfggxxml/zcfg/szfwj/201701/t20170120_99600.html,2017-01-20.
- [4] 肖娟.“直播+”互联网文化产业集群正在壮大[N].长江日报,2017-11-22.
- [5] 孙豪.游戏人才培养模式探究——评《游戏角色设计》[J].中国教育学刊,2017,(08):112.
- [6] 佚名.武汉“手游”产业调查报告[N].长江日报,2018-07-03.
- [7] 金轲,王昕.大力发展文化产业的产业政策研究——以电竞产业为例[N].经济研究参考,2017,(56):58-64.
- [8] 付焱鑫,王迪.发展绿色网络游戏市场的经济学研究[J].经贸实践,2017,(08):141.
- [9] 武汉市统计局,国家统计局武汉调查队.2017 年武汉市国民经济和社会发展统计公报[Z].2018.

[责任编辑：许海燕]

Industrial Agglomeration Realizes Industrial Leapfrog Development ——Research on the Countermeasures of the Development of Game Industry in Wuhan

GUO Yuan-yuan

(National Research Center of Cultural Industries, Central China Normal University, Wuhan 430079, China)

Abstract: With the development of Internet technology, a number of cultural industries represented by the game industry have started to grow and develop. Under the overall environment of favorable policies, corporate cooperation and social promotion, the game industry in Wuhan has steadily developed, promoting the economic development and industrial transformation of Wuhan. In the new era and environment, through the regulation of game industry platform and users, grasp the new direction of cultural industry derivation, integrate the talent resources of Wuhan game industry, innovate the operation mechanism of “content & channel”, and then it will further realize the agglomeration of Wuhan game industry and cross-domain development of the industry.

Key words: Wuhan; game industry; agglomeration; formats across