

VR 引领 游戏产业破冰前行

本报记者 戈清平报道

“2017年VR游戏收入达4亿元,同比增长28.2%。”在近日举办的2017年中国游戏行业年会上,中国文化产业协会发布的《2017年中国游戏行业发展报告》显示,虽然产值较低,但VR游戏已成为整个游戏产业增速最快的领域。

VR火热已是一个不争的事实,游戏行业从业者早就与之进行了亲密接触,推出了VR游戏。然而,VR设备不完善,VR游戏产品质量低,用户体验性差也让VR游戏的发展如履薄冰。从2016年的开始,VR游戏遭遇“寒流”,多家涉及VR游戏的厂商纷纷爆出产品遇冷、资本离场、用户活跃度低等现象。在度过了2016年“寒冬”后,VR游戏似乎又显示出其旺盛的生命力,数据增幅很好地诠释了VR游戏的广阔前景,也预示着在VR游戏的引领下,整个游戏产业将会迎来新一轮爆发期。

VR游戏规模小但增速最快

VR火热在一定程度上带动了整个游戏产业的发展。在谈及2017年我国游戏产业的整个市场状况时,中国文化产业协会执行会长刘金华表示,2017年VR游戏收入达4亿元,成为整个游戏产业增速最快的领域。“这一成绩的取得得益于VR游戏技术进一步成熟,多款客户端游戏推出VR版本,游戏游艺设备积极引进VR玩法。”刘金华表示。据了解,2017年市场上共推出的热门VR游戏超过800款,但产品质量参差不齐。《报告》显示,2017年上半年,我

国VR游戏市场出较了较多低品质的国产VR游戏,这对市场造成了较大的负面影响。可喜的是,目前从业者已自发采取措施提高VR游戏门槛,以提振市场信心。

国产VR游戏品质良莠不齐,不仅影响了VR游戏的体验口碑,也让部分游戏开发者苦不堪言。一位VR游戏圈的开发者的坦言,前期VR火热让很多开发者蜂拥而入,他们的产品并不过硬,只是为了赚快钱。此外,VR硬件上始终没有解决用户使用产生眩晕的问题,也让一些好的产品得不到好的体验,让用户丧失对一些产品的信心,后期再想培育就更难。

不过,最近几年市场上出现了几款高水准的VR游戏,加上硬件厂商们降价、出新品、推平台等一系列新举措令多数开发者坚信,VR现在最需要的是再多一点时间。“VR游戏一定是未来游戏行业的发展方向,目前我们要做的就是坚持活得久,做更多的积累,让自己变得更强大。”该开发者表示。

这位开发者谈及的VR游戏设备问题在今年也已出现了明显改善。目前市场上已出现暴风魔镜5、华为VR、小米VR眼镜、大朋M2、TCL VISION和Alcatel 360等众多产品。

而在VR游戏内容方面,《报告》指出,VR游戏的浸入式体验更强,场景体验分类成为该类游戏的独特细分门类。

根据国内主流VR应用平台数据,VR游戏集中于射击、冒险、休闲等类型,比例依次为16%、14%、14%。因为技术限制,射击和休闲类相比动作格斗类在研发层面较容易实现,玩家的游戏体验



更加贴合实际。

不过,2017年我国市场上人气较高的VR游戏仍以外国大作为主,客户端VR游戏分布平台主要为索尼PS平台和Steam,移动VR游戏则以安卓平台为主。正是看到了VR游戏的广阔前景。空中网执行副总裁张颖楠表示,该公司已在VR、AR等领域进行探索,并投入了大量的人力物力,不久将会推出满足用户需求的产品。

游戏产业加速前行

在经历了端游、页游、手游之后,整个游戏产业也经历了一段瓶颈期,而在VR游戏的带动下,整个游戏产业也在不断加速发展,这从《报告》中也能得到

答案。

《报告》显示,今年我国游戏市场已出现新的变化。一是整个游戏行业保持稳健发展态势。其中,移动游戏进入存量市场阶段,增幅有所回落,对行业整体增长仍有较大带动作用;社会对游戏娱乐消费支出不断增加,有效带动了游戏游艺及家用游戏机行业高速发展。

二是各个细分领域增速均较快。2017年,我国游戏行业整体营业收入约为2189.6亿元,同比增长23.1%。其中,网络游戏对行业营业收入贡献较大,预计全年营业收入为2011亿元,同比增长23.1%;家用游戏机相关营收约为38.8亿元,同比增长15.1%;预计游戏游艺机全年约为135.8亿元,同比增长24.7%;

VR游戏收入4亿元,同比增长28.2%。

三是随着硬件技术的提升以及用户游戏习惯的转变,网络游戏内部结构有较大分化:移动游戏以全年约1122.1亿元的营业收入领先,同比增长38.5%;客户端游戏营业收入约为696.6亿元,同比上升18.2%;网页游戏营业收入约为192.3亿元,同比下降14.7%。

四是自主研发的网络游戏收入稳健提升,约为1420.7亿元,同比增长约14.5%。家用游戏机市场仍处于成长期,用户付费习惯逐渐养成,全年实现营业收入约为38.8亿元,同比增长15.1%;游戏游艺行业进入高速发展阶段,游戏游艺机销售收入约为135.8亿元,同比增长24.7%。

张颖楠表示,近年来公司发展迅速,陆续推出了《坦克世界》《战舰世界》《装甲战争》《战舰猎手》等一系列军武游戏大作,积累了8000万用户,去年营收已超过10亿元,今年或将翻倍。

符合中华文化的题材是方向

党的十九大报告指出,发展中国特色社会主义文化,就是要满足人民过上美好生活的期待,必须提供丰富的精神食粮。同时,要完善公共文化服务体系,深入实施文化惠民工程,丰富群众性文化活动。

“加强公共文化服务体系,是新时代中国特色社会主义文化建设的重要任务,游戏产品因其受众广泛、易于传播的特点,更便于成为公共文化服务的有益补充。”文化部党组成员、副部长项伦表示,游戏研发、生产以及经营者,要积极响应国家关于“鼓励经营性文化单

位提供免费或者优惠的公共文化产品和文化活动”的号召,积极参与各级政府组织的公益性文化活动和公共服务,让游戏产品惠及普罗大众,助力完善公共文化服务体系,深入实施文化惠民工程,丰富群众性文化活动。

项兆伦指出,未来游戏企业要依托优秀中华文化的资源,创作更多传播当代中国价值观,体现中华文化精神,反映人民审美追求的优秀产品,对内激励人民群众树立文化自信,对外传播博大精深的中华文化,让优秀的中国游戏品牌在世界游戏市场熠熠生辉。

对此,张颖楠表示,空中网深耕军武题材就是希望基于我国的军武文化及用户特征,横向扩展,进行泛娱乐的布局,涉及影视、金融、电商等版块,提供线上线下娱乐服务等内容,为用户带来更丰富、立体的体验和服务。“空中网用户多具军事属性,对军武文化极为重视,公司将在运营过程中始终将军武文化作为重心,如举办海军节、八一建军节等军武文化主题活动,通过线上线下的互动,为细分领域用户带来符合他们需求的体验和游戏。”张颖楠表示。

互联网和游戏产业观察者张书乐表示,让每一个有着不同兴趣的玩家,能够在有限的游戏模式之外,找到自己喜欢的文化空间,显然能够让玩家保持更持久的热度。“你以你为玩玩游戏,实际上文化已经刻在了你的骨髓中。想象一下,如果不论男女老幼都能在同一游戏主题下、不同垂直类别的文化领域找到乐趣,那真的是把文化与游戏很好地结合了。”张书乐表示,游戏产品要想活得久,必先有文化支撑。

2025年我国IPv6网络规模将居世界第一位

本报讯 中共中央办公厅、国务院办公厅日前印发《推进互联网协议第六版(IPv6)规模部署行动计划》,并发出通知,要求各地区各部门结合实际认真贯彻落实。行动计划旨在加快推进基于互联网协议第六版(IPv6)的下一代互联网规模部署,促进互联网演进升级和健康创新发展。

行动计划提出,我国将用5-10年的时间形成下一代互联网自主技术体系和产业生态,建成全球最大规模的IPv6商业应用网络,实现下一代互联网在经济社会各领域深度融合应用,成为全球下一代互联网发展的重要主导力量。

到2018年底,市场驱动的良好发展环境基本形成,IPv6活跃用户数达到2亿,在互联网用户中的占比不低于20%,并在以下领域全面支持IPv6:国内用户量排名前50位的商业网站及应用,省部级以上政府和中央企业外网网站系统,中央和省级新闻及广播电视媒体网站系统,工业互联网等新兴领域的网络与应用;域名托管服务企业、顶级域名运营机

构、域名注册服务机构的域名服务器,超大型互联网数据中心(IDC),排名前5位的内容分发网络(CDN),排名前10位云服务平台的50%云产品;互联网骨干网、骨干网间互联体系、城域网和接入网,广电骨干网,LTE网络及业务,新增网络设备、固定网络终端、移动终端。

到2020年底,市场驱动的良好发展环境日臻完善,IPv6活跃用户数超过5亿,在互联网用户中的占比超过50%,新增网络地址不再使用私有IPv4地址,并在以下领域全面支持IPv6:国内用户量排名前100位的商业网站及应用,市地级以上政府外网网站系统,市地级以上新闻及广播电视媒体网站系统,大型互联网数据中心,排名前10位的内容分发网络,排名前10位云服务平台的全部云产品;广电网络,5G网络及业务,各类新增移动和固定终端,国际出入口。

到2025年底,我国IPv6网络规模、用户规模、流量规模位居世界第一位,网络、应用、终端全面

支持IPv6,全面完成向下一代互联网的平滑演进升级,形成全球领先的下一代互联网技术产业体系。

行动计划还提出了重点任务,包括加快互联网应用服务升级,不断丰富网络信源;开展网络基础设施改造,提升网络服务水平;加快应用基础设施改造,优化流量调度能力;强化网络安全保障,维护国家网络安全;突破关键前沿技术,构建自主技术产业体系。

重点任务提出,要升级改造移动和固定网络。以LTE语音(VoLTE)业务商业应用、光纤到户改造为契机,全面部署支持IPv6的LTE移动网络和固定宽带接入网络。实现骨干网互联互通。建立完善IPv6骨干网间互联体系,升级改造我国互联网骨干网互连节点,实现互联网、广电骨干网IPv6的互联互通。构筑新兴领域安全保障能力。加强IPv6环境下工业互联网、物联网、车联网、云计算、大数据、人工智能等领域的网络安全技术、管理及机制研究,增强新兴领域网络安全保障能力。 侯云龙

电子商务法有望明年出台

本报讯 电子商务立法已进入关键阶段。近日获悉,日前全国人大常委会已对电子商务法进行了二审,该草案至少还需要一次审议才能进入表决阶段。目前,有关方面正在加快草案的修改工作,争取明年正式公布施行。据了解,强化经营平台的责任和加强对消费者权益的保护是此次电子商务立法的核心内容,三读时相关规定有望进一步加强。

据了解,电子商务法是我国电子商务领域的基本法律。商务部发言人高峰此前介绍说,该法将对我国电子商务领域迫切需要解决的一些问题作出原则性的规定。比如电子商务的经营者、电子商务合同、电子商务的争议解决、电子商务的促进等。该法的出台,将为我国电子商务的持续健康有序发展提供制度性的保障,这有利于更好地发挥电子商务对我国数字经济的引领和带动作用,推动创新型国家的建设。

目前,强化电子商务平台和经营者责任的指导思想贯穿了立法的全过程。草案的二审稿明确了电子商务主体类型及其登记、报备程序,明确规定电子商务平台经营者应当按照规定向工商行政管理部门、税务部门报送平台内经营者的身份信息和经营信息。

针对电子商务平台利用不合理的交易规则,对平台内经营者实施不公平交易行为的问题,二审稿增加规定,电子商务平台经营者修改服务协议应当公开征求意见,并提前公示修改内容。此外,二审稿还在强化平台经营者知识产权保护责任、电子

商务平台配合监管等方面增加了规定。

对此,中国政法大学副校长时建中表示,电子商务属于新经济范畴。相对于传统经济而言,新经济的“新”就新在一个传统经济没有的“平台”。就目前我国电子商务的现状而言,“平台”是电子商务的先行者、推动者、实践者、提供者、受益者。因此,在解构电子商务法律关系时,平台是否进入以及进入哪些法律关系,显得尤为重要。如果解构的结果是平台为电子商务经营活动的旁观者,并进而“包容和审慎”,结果是平台脱法。更何况,现实的平台不仅仅提供虚拟的交易场所,撮合交易、发布信息,而且是平台交易规则的制定者,甚至是交易价格的决定者。有些平台同时扮演着裁判者和运动员的角色。因此,如果不把平台这头恣意横行的“公牛”关在法治的笼子里,最后受伤的必然是电子商务以及对电子商务日益依赖的实体经济。

另外,草案二审稿增加了多条、多款规定,保护消费者权益,例如竞价排名的商品,电子商务经营者应显著标明“广告”;经营者应当按照承诺或者与消费者约定的方式,时限向消费者交付商品或者服务,并承担商品运输中的风险和法律责任等。

值得一提的是,在此基础上,多位专家还建议在草案三审稿中进一步加强对消费者权益保护的内容。据中国消费者协会法律与理论研究部主任陈剑透露,目前有关方面还在考虑是否要在电子商务法中设立消费者权益保护专章。

近年来,电子商务发展迅速,为消费者提供了更加便捷的服务,但同时商品质量和服务质量方面良莠不齐,出现了很多侵害消费者权益的情况。例如,今年以来,已经发生多起电子商务领域收取预付费之后平台资金链断裂、停止运营,消费者的押金、预付费难以退还的事例。有机构大致统计,光是6家共享单车企业倒闭给用户造成的押金损失就已经超过10亿元。

中国社会科学院大学教授张方表示,这反映出的正是电子商务平台预付卡的管理有待进一步规范,包括押金的监管和信用的实现体系等,电子商务法应当在这些问题上也有所规定,全方位地保护消费者权益。

时建中认为,技术性是电子商务区别于传统商务的显著特征。一方面,没有网络技术就没有电子商务,电子商务为商品(服务)的生产者、销售者和消费者提供了便利;另一方面,电子商务的技术性,使得电子商务的交易程序刚性化,消费者若不点击“同意”,就没有办法进入下一步交易程序,因此消费者事实上并没有“不同意”的机会。此外,电子商务存在信息过度现象,搜索并识别有效信息需要超高的知识储备和时间成本。面对信息过度与交易便利的两难选择,消费者更多是默认接受“同意”。电子商务的技术性特质、平台的强者地位以及消费者对于电子商务的依赖习惯,使得消费者在电子商务活动中的地位更加弱化,需要法律予以特别关注。 林远

我国加快网络强国建设步伐

本报讯 从网上购买衣服、食物等日常消费品到网上购车,近年来,我国网络基础设施的飞速发展以及基于移动互联网的众多创新应用,让老百姓切切实实感受到了网络大国的红利。党的十九大报告明确提出建设网络强国,更引发了人们畅想:网络强国到底是什么?我们离网络强国有多远?又该如何发力?

网络强国的主要衡量指标涉及固定宽带家庭普及率、移动网络覆盖率、信息消费总额、电子商务交易规模,以及关键技术的里程碑等。

“从互联网用户规模、互联网应用看,我国离网络强国已不远。”工业和信息化部赛迪研究院电子信息研究所所长安晖说,我国有世界上规模最大的互联网网民群体,在电子商务、网络社交、网络搜索、网络金融等领域,也拥有一批世界一流的互联网应用。“不过,从网络基础设施、网络信息技术角度来看,我国离网络强国还有一定距离。”安晖说,目前,我国网络基础设施人均水平还不算高,更为重要的是,我国互联网关键基础设施以及大部分核心关键技术受制于人的局面,并没有根本性改变。

那么,我国在全球网络强国排名中究竟处于什么位置?

“从网络强国发展指数(CSDI)看,我们处于全球网络强国第二梯队的靠后位置。”工业和信息化部通信发展司有关负责人介绍,CSDI是反映一个国家网络发展整体实力的综合性指标。目前,美国CSDI值为83.82,处于绝对领先的地位,为网络强国中的第一梯队;日本、韩国位于第二梯队前列。我国CSDI值为53.43,与澳大利亚、法国、荷兰、以色列差距不大,处于第二梯队靠后位置。

这位负责人解释说,目前我国网络建设面临的问题和挑战主要是:核心技术和设备受制于人;应用设施与发达国家相比还有一定差距;国际信息通信设施能力和空间网络设施全球服务能力不足;区域发展不平衡不充分问题显著,城乡“数字鸿沟”依然存在等。比如,技术产业方面的差距主要有:一是网络信息技术部分核心器件对外依存度高,产业安全风险大。二是上游原材料、软件工具和制造装备方面尤为薄弱,制约技术产业发展。三是前沿技术领域的创新能力不足,未来追赶难度大。

“党的十九大报告在提及网络强国建设时,明确提出要加强应用基础研究,拓展实

施国家重大科技项目,突出关键共性技术、前沿引领技术、现代工程技术、颠覆性技术创新,这为网络强国建设作出了系统部署。”中国信息通信研究院总工程师余晓晖说。

安晖认为,网络强国建设的重点有三:一是持续推进网络基础设施的提档升级和普及应用。二是提升网络信息技术的原始创新能力。三是推进网络强国与制造强国的融合发展,通过技术融合、产业融合提升网络强国发展实力和水平。为此,在政策方面,要加大对网络基础设施的提档升级和普及应用、网络信息技术的原始创新扶持力度,通过政策应用,发挥体制和市场优势,驱动网络信息技术领域短板的突破。在市场方面,要建立适应网络经济发展的市场监管体制机制。在创新环境方面,要加强知识产权保护,对军武文化极为重视,公司将在运营过程中始终将军武文化作为重心,如举办海军节、八一建军节等军武文化主题活动,通过线上线下的互动,为细分领域用户带来符合他们需求的体验和游戏。”张颖楠表示。

“企业是网络强国建设的主力军,而让亿万人民在共享互联网发展成果上有更多获得感,既是网络强国建设的目的之一,也是企业创新的出发点。”摩拜单车创始人兼首席执行官胡玮炜认为,要继续坚持模式创新和科技创新,始终切合市场需求,瞄准解决社会问题,为城市更好的发展提供更好的服务;还要注重标准引领,参与并引领世界标准的制定,惠及全球用户。

工业和信息化部通信发展司有关负责人表示,要基于对全球化条件下网络强国建设基本规律的深刻认识和把握,走出一条有中国特色的网络强国发展之路。一要找对发挥举国体制优势与市场机制作用之间的平衡点和衔接点,探索和创造出既能充分发挥“集中力量办大事”的制度优势,又能充分发挥市场作用的网络强国建设道路。二要准确把握技术产业变革规律,有所为有所不为,保证国家信息技术自主创新战略布局与技术产业创新变革方向的高度一致。三要准确把握网络强国建设各要素之间的相互关系和传导机理,明确网络强国建设路径,有效配置资源。四要建立高效的融合政策和法规体系。

“网络强国的内涵主要有三个层面——网络强、应用强、环境强。”余晓晖说,围绕加快构建新一代国家信息基础设施、建立现代信息技术产业体系,深入实施“互联网+”行动计划、健全网络安全保障体系,完善促进互联网发展的协同推进体系五方面重点任务,走有中国特色的发展之路,网络强国一定会早日实现。 王政