

业界传真

快手在香港联交所主板上市

本报讯(记者 戈清平)2月5日,随着6位快手用户在北京快手总部敲响开市锣,我国短视频第一股快手于香港联交所主板上市。这是除阿里巴巴之外,近两年来港股规模最大的IPO项目。

快手联合创始人、董事长兼CEO宿华介绍,2011年,快手开启了短视频时代,通过十年的不懈努力,让视频的表达方式被更多的人接受和喜爱。2020年快手平台上产生了超过130亿条视频,有近9.6亿分钟的消费时长,有超过2000万人在平台上获得了收入,获益者涵盖从一线城市到偏远地区的个体、群体、行业、机构;产生了超过3000亿的GMV,有趣地逛、放心地选、信任地买成为社区多元生态的重要组成部分。

最新数据显示,快手平均日活跃用户超3亿、月活超7亿;电商GMV两年增长千倍。电商、游戏、二次元、知识付费等多元业务并行发展。它的背后还站着腾讯、百度等资本。

宿华表示,上市后,快手会继续砥砺前行,推动社会变得更好、个人变得更幸福。

中国移动与中国广电启动共建共享700MHz5G网络

本报讯(记者 叶伟)近日,中国移动在港交所发布的公告称,与中国广电签署5G战略合作协议,启动700MHz5G网络共建共享。

根据公告,中国移动和中国广电的合作分为两阶段,第一阶段合作期是指协议订立日起至2021年12月31日期间;第二阶段合作期指2022年1月1日至2031年12月31日期间。

具体而言,中国移动和中国广电双方共同建设700MHz无线网络,中国移动全资子公司中移通信向中国广电有偿共享2.6GHz网络。700MHz无线网络新建、扩容、更新改造由双方按1:1比例共同投资,1:1的份额享有所有权。双方均有权充分使用700MHz无线网络为各自客户提供服务。中移通信向中国广电有偿提供700MHz频率5G基站至中国广电在地市或者省中心对接点的传输承载网络使用。700MHz和2.6GHz的无线网络采用相同的共享技术方案。

在网络维护方面,中移通信承担700MHz无线网络运行维护工作,中国广电向中移通信支付700MHz无线网络运行维护费;中移通信负责中国广电有偿使用的700MHz传输承载网的维护工作。700MHz无线网络双接各自核心网,双方各自承担其自有核心网的网络维护工作。

江苏西典药业年产5000吨高端药用辅料项目开工

本报讯 近日,江苏西典药业年产5000吨高端药用辅料项目在中国医药城开工。

据悉,江苏西典药用辅料有限公司是一家中美合资企业,于2017年5月在中国医药城注册成立,注册资本4200万元。公司引进美国生产技术,专注于国际标准的药用辅料研发、生产及销售,凭借国际水平的产品研发和生产技术,为国内外药品生产企业提供具备国际水准的辅料产品和服务。

目前江苏西典药用辅料有限公司的高标准药用辅料产品系列已顺利实现产业化,获得国家药监局批准登记号,占领国内传统辅料市场,替代进口产品。其中,微晶纤维素系列药用辅料产品(商标名“德速”)是国内同类产品唯一达到国际一流质量水平的品种(与该品种的发明者——美国FMC公司产品一致),填补了国内空白。产品自上市以来,以国际一流的品质和相对较低的价格获得客户的一致认可,并与国药集团、石药集团、鲁南制药、新华制药等10多家国内知名龙头医药公司展开合作。

首批版号发放 2021 游戏行业前景如何？

► 本报记者 李洋

近日,国家新闻出版署官网公布了2021年首批游戏版号,共84款国产游戏获批,均为手游。其中,休闲益智类游戏和移动手游各占一半。腾讯、完美世界、三七互娱、多益网络等公司均有游戏产品在列。

对此,不少业界人士认为,游戏版号的发放或将助力春节期间游戏行业的发展。不过,当人们看好游戏行业将一路高歌猛进的同时,也有圈内人士表示,随着新一轮游戏审查风暴来袭,游戏版号审核面临重大变革,渠道与内容侧博弈加剧,游戏行业前景再添变数。

逆势而上

过去一年,面对疫情带来的种种不利影响,游戏产业迎难而上,市场营收不降反增。中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院发布的《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年,我国游戏市场实际销售收入2786.87亿元,同比增长20.71%。其中,我国自主研发的游戏国内市场实际销售收入达2401.92亿元,同比增长26.74%,占国内市场销售总额八成以上。

深度科技研究院院长张孝荣分析认为,游戏板块收入增长有两个原因:一方面是疫情引发的“宅经济”让各大游戏厂商产品玩家增多,激发了存量市场的消费,行业收入出现显著高于2019年的增速;另一方面,由于各大游戏厂商继续贯彻出海战略,海外收入连续高速增长。在诸如非洲、东南亚、印度、巴西等增量市场上,移动互联网的发展如火如荼,这些地方成了我国移动游戏发

展的蓝海。

而在游戏细分市场,各类游戏发展明显不均衡。比如中国移动游戏市场实际销售收入持续上升,客户端游戏市场和网页游戏市场则继续萎缩。其中,中国移动游戏市场实际销售收入达2096.76亿元,同比增长32.61%;客户端游戏市场实际销售收入559.2亿元,同比下降9.09%;网页游戏市场实际销售收入仅为76.08亿元,同比下降22.9%。

对此,IT知名时评人张书乐分析认为,在获取方式上,手游更为快捷,且在用户体验上,网游层面仅从画面效果而论,PC客户端游戏和手游的差异化进一步缩小,游戏类型也基本趋同。至于网页游戏,在PC端上本身体验就较差,而在手机端,H5游戏并没有真正形成规模,反而不如小游戏便捷。

产业不断演变和进化

技术进步是游戏产业高速发展的内在动力,推动着整个产业的演变和进化。尤其是随着5G商用的落地,高速便捷的网络基础将推动云游戏、电竞和VR产业的快速发展。

对此,张书乐认为,5G的普及带来了更多变数,就如同4G出现之时让《王者荣耀》之类的游戏获得了机会,并形成对过去受限于带宽和手机性能而采取异步模式的卡牌类游戏的碾压,显然5G的出现可能带来如车载游戏、AR游戏和VR游戏的进一步孵化以及现有游戏类型如云游戏的爆发。

“春节是游戏消费的旺季,在中国游戏精品化和出海战略下,游戏行业



新华社发

将继续在海外市场寻找增量市场。随着5G网络的逐步完善,云游戏或将逐渐走向前台,引领行业变革。”张孝荣认为。

除了技术层面的推动,游戏行业利益格局重新分配的意味更加明显,这也将进一步推动内容价值持续提升。在2021年1月1日凌晨,华为游戏社区突然发布将腾讯游戏从华为平台下架的公告。下架风波背后其实是游戏开发者与渠道商之间的分成矛盾,此前就有游戏开发者与应用商店之间出现过类似纠纷,尽管双方最终达成和解,但游戏开发者与渠道商之间的战火才刚刚开始。

渠道与内容博弈加剧的过程中,“游戏行业过去以渠道(应用商店)驱动游戏爆款出现的方式正在改变。”张书乐说。

张书乐举例说,2020年9月间《原

神》《万国觉醒》选择绕开渠道,走买量模式并取得了成功。尤其是《原神》以二次元游戏为卖点,针对目标用户在关键平台上进行投放,并在游戏广告中以实际游戏体验视频片段为号召,跳出了过去游戏广告和游戏实际体验两张皮的局限,展现了精品游戏的冲击力。

但无论如何,接下来的一年,游戏行业将会进行精品化升级,技术也将换挡升级。同时跨界融合将会成为主流,“走出去”战略持续发力,海外影响力持续增强等都将持续成为主要趋势。

监管趋严

游戏行业在高歌猛进的同时,也将面临日趋严格的监管。

1月18日晚间,国家新闻出版署官网显示,《斗斗斗地主》在2021年1月13日被撤销游戏账号。据悉,这是2021年



图片新闻

近日,我国首条民营资本控股的高速铁路项目——杭绍台铁路建设施工现场,首对500米长钢轨被安全平稳地铺设到无砟轨道道床上,标志着杭绍台铁路工程转入全线铺轨阶段。据悉,杭绍台铁路连接浙江杭州、绍兴和台州3个设区市,线路设计时速350公里,计划在2021年建成通车。

新华社记者 黄宗治/摄

3D 打印软性机器人可应用于人工肌肉

本报讯 一只灵巧的“虫子”,牢牢地抓住圆形管,一伸一缩中蜿蜒前行。其实这只灵活的“虫子”是一款采用天津大学科研人员左思洋、刘建彬课题组研发的新型模块化柔性驱动方法3D“打印”出来的软性机器人,可应用于人工肌肉和管道爬行机器人中。该成果于2021年1月初发表在《美国电气电子工程师学会机器人和自动化快报》上。

软性机器人因其较高的柔性、对人体安全等优点,近年来得到广泛关注。3D打印的优势在于制造复杂形体、复杂结构可一次成型,不需要后续加工。打印免组装结构,是3D打印技术制造软性机器人比较典型的应用。左思洋、刘建彬课题组提出了一种基于薄膜气缸的新型模块化柔性驱动方法,可根据具体应用改变排列组合方式以及合理布置连接方案,将其应用于人工肌肉和管道爬行机器人中。

“每一个薄膜气缸就好比人体的一小块肌肉,或者爬虫的一个‘节’,只不过是热塑性聚氨酯材料做的。”刘建彬解释说,如果把这种新型薄膜气缸结构比喻成一个基本的肌肉单元,根据不同的应用需求对这些单元的连接方式进行组合,就像是把一个肌肉单元连接起来形成一整块肌肉,然后再应用于不同场景。

整块“肌肉”的制造过程采用了3D打印技术,一次成型,省掉了传统机电设备加工制造中的装配流程,大幅降低了驱动模块的制造成本和周期,且具备耗气量小、动态响应高、可靠性高、对应用场景适用性强等特点。

基于此创意,课题组提出了一种新型气动人工肌肉,可应用于柔性外骨骼等人机交互装备的驱动中。与传统气动人工肌肉相比,该设计最突出的特点是不会产生厚度方向的膨胀,从而避免了对人体的挤压。

此外,课题组还提出了一种新型气动管道爬行机器人,可应用于工业管道设施的检查和实时监控。该管道爬行机器人采用仿生尺蠖原理,通过巧妙布置薄膜气缸单元之间的连接,实现机器人在管道内、外壁面爬行。柔性驱动方式的应用使该机器人能够适应大范围管道直径的变化,并可应对直管、弯管、竖管、水平管以及各种角度倾斜管的应用场景,同时机器人可承受自重80倍以上负载。 陈曦

硝烟起 抖音腾讯互为诉讼为哪般？

► 本报记者 崔彩凤

业内人士表示,纷争背后都涉及同类产品的竞争。此次诉讼背后,实则是双方在商业竞争上的激烈角力,皆是为了抢占更多的市场份额。

孰是孰非？

抖音方面称,腾讯通过微信和QQ限制用户分享来自抖音的内容,构成了《反垄断法》所禁止的“滥用市场支配地位,排除、限制竞争的垄断行为”。抖音要求法院判令腾讯立即停止这一行为,刊登公开声明消除不良影响,并赔偿抖音经济损失及合理费用9000万元。

对于腾讯是否构成“滥用市场支配地位,排除、限制竞争的垄断行为”,刘重阳认为,虽然腾讯凭借以社交软件为核心的应用生态圈获得了很强的用户黏性,但也不能以腾讯封禁抖音的相关内容为依据,就认定其具有抖音所提出的反垄断意义上的“垄断支配地位”。在他看来,腾讯虽然是一个平台,但并不是如抖音、飞书等产品的基础平台,这些移动应用都是在安卓、苹果这些移动操作系统或者Windows等桌面系统环境下运行的。腾讯目前并非一种不可或缺的基础设施,没有义务向一切应用开放。

在回应中,腾讯方面称,暂未收到关于抖音起诉腾讯的相关材料。字节跳动公司的相关指控纯属失实,系恶意诬陷。字节跳动旗下多款产品,包括抖音通过各种不正当竞争方式违规获取微信用户个人信息,破坏平台规则,已被法院多个禁令要求立即停止侵权。腾讯方面称,字节跳动及相关公司还存在诸多侵害平台生态和用户权益的违法违规行为,腾讯将继续提起诉讼。

对此,抖音再发声回应称,腾讯所谓的“恶意构陷”没有任何依据,腾讯所谓的“违规获取微信用户个人信息”实际是将用户数据当成公司私产,除非腾讯同意,其他任何产品都不能使用相关数据,否则即构成“非法使用”。

对此,刘重阳表示,数据的问题与反垄断意义上的竞争问题有不同之处。用户数据是各平台在经营活动中产生的,是平台商业活动和服务消费者的记录,也是平台改进服务的基础,这些数据并不构成服务消费者基本需求的必要设施。而数据的“所有权”与“使用权”还涉及用户隐私问题,因此,数据应该区别于其他物化的财产。

北京斐石律师事务所管理合伙人周照峰称,滥用市场支配地位的诉讼

要首先证明涉嫌的企业在相关市场上具有支配地位;其次要证明存在滥用市场支配地位的行为;第三是原告还要考虑证明涉嫌企业没有合理理由实施了滥用行为。“这个案子表面上看,双方都有支持理由,但是要想获得法院支持,还需要更详细的分析和论证。”

影响几何？

巨头反垄断攻防战开打,影响几何?回望当年的“3Q大战”,业内人士表示,360明显弱势,QQ明显强势,“大战”的最终结果是“打醒了”腾讯而调整了战略,对体系外创新项目及团队,不再简单粗暴地进行“山寨”,而是采取了“赋能+投资”形式介入。

与“3Q大战”不同的是,今天的“抖腾大战”战火中,抖音是携头条、抖音、火山等字节跳动矩阵产品来战,相比腾讯系的快报、微视、视频号等气势不输。中国设计/家居产业互联网战略专家、小伙伴产业服务机构创始人兼CEO王建国预计,此次“抖腾大战”最终可能会让腾讯系、头条抖音系倒逼自己调整集团战略。下一步,腾讯或将再入股或增股抖音的竞争对手,快手、小红书等“拥抱”腾讯或将成为可能。