

游戏蝶变：二次元内卷 中小厂商崛起

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道

随着 2022 年游戏版号恢复发放,红利在今年开始得到释放。尽管上半年游戏市场延续了去年的跌势,但扭转趋势已然显现。游戏板块股价的攀升也显示出资本市场对游戏行业的高期待。

7 月 28 日,第三方研究机构伽马数据发布了《2022—2023 中国上市/非上市游戏企业竞争力报告》(以下简称《报告》)。

《报告》显

中小厂商崛起

乐观的预期来自用户消费意愿、用户规模、产品层面等出现的增长趋势。

上述《报告》列举的 15 家上市竞争力企业包括腾讯、网易、三七互娱等,10 家非上市竞争力企业包括米哈游、莉莉丝、鹰角网络等。

根据伽马数据的调查,上市公司仍然是中国游戏行业的主力军,在今年上半年贡献了样本产品游戏收入的 74.9%。尽管如此,上市游戏公司的主导力正在下降,其样本产品的流水占比在 2019 年达 83.6%,呈逐年下降态势。而在中国游戏营收 TOP50 企业中,46%的企业为非上市企业。

《报告》指出,这是因为用户需求及赛道更为细致,更多团队能够依托对单一赛道的深入挖掘,分享原本属于少数企业的市场位置及收入。对于上市游戏企业而言,通过精品化、丰富产品线、调整产品定位等方式获取与更多用户的深度联结将更为重要。

在上市游戏公司领域内,分化正在加剧。2022 年,仅四成企业游戏收入增长,但其中过半增速超 20%;38.5%主要上市游戏企业的游戏业务亏损,较 2020 年几乎翻倍。2023 年上半年,市值超百亿元的企业占 38.4%,较 2022 年年底近乎翻倍。与此同时,上市游戏企业存量数量 192 家,较去年同期减少 5 家。

伽马数据首席分析师王旭表示,虽然上半年游戏产业的数据延续了去年下降的趋势,但他认为全年数据可能同比出现增长。资本市场也持有这样乐观的看法。2023 年以来,在一季度游戏行业营收下

示,由于用户需求及赛道更为细致,更多团队能够依托对单一赛道的深入挖掘,游戏市场主导优势进一步从传统的上市大厂向后起之秀分散。

根据该机构的《2023 中国移动游戏品类发展研究报告》,二次元游戏赛道已经不宜再进入,该品类受众满足于现有的产品。报告发布方认为,玄幻、科幻、军武等网文、影视热门题材还有很大空间可以探寻。

降的前提下,网络游戏股价、市盈率、市值增长幅度超过其他板块。

乐观的预期来自用户消费意愿、用户规模、产品层面等出现的增长趋势。

王旭介绍,在付费方面,30 元以上的每个档位的占比都在增长,30 元以下和不付费的比例出现了下降;游戏用户规模则达到了历史的高点。

新老产品均出现较为乐观的增长:市场上超过 1 年而且流水超过上亿元的产品数量基本已经恢复到了下降之前的水平,上市企业月流水超过 5000 万元的游戏新品数量超过了去年同期的水平。今年计划上线的产品中,还有一些预约量比较高、拥有知名 IP 的产品,预计也将创造较高的流水。

王旭指出,2023 年上半年,新产品的流水方面同比增加了 134% 以上,是近 4 年以来最高的水平。其中,很多产品来自非上市企业,占比大约 69%,“说明作为创意产品,中小型企业仍然有开发出优质游戏产品并且借此迅速扩大的空间”。

上线 2 年和 2 年以上的产品中,非上市公司的流水比例也出现了比较明显的增长,“过去我们认为中小型企业产品生命周期比较短,他们对市场稳定性支撑作用相对比较小。现在出现明显的变化,说明其实一些中小型企业也逐渐掌握了游戏生命周期的密码,不断延长产品的生命周期,对于下半年市场收入的增长有很大的帮助。”王旭表示。

如何减少业绩波动？

出海仍然是当前国内游戏公司寻求增长的必选项。

世纪华通首席财务官纪敏表示,目前游戏板块正处于估值修复的阶段。然而,纵观过去十年,游戏板块估值总是处于起起伏伏的波动中,“2013 年到 2015 年处于端游向手游转型的初期,市场预期特别高,整个板块估值暴涨了 7—8 倍,但是之后就是一段很长的寻底过程;再往后,2019 年云游戏概念又让整个板块上涨了 100%;这次,去年开始的估值修复,又把游戏板块推到了大家关注的焦点。”

纪敏认为,游戏板块波动性大,除了因为市场的情绪化,还与游戏公司经营业绩不稳定有很大关系,“有时一款爆款游戏就能带给整个公司 50% 以上的营收增长,但是过了生命周期后又急速衰落。所以,大家都喜欢赌爆款产品、爆款品类。但是从实际情况看,任何一个项目都无法保障 100% 的成功,爆款也是可遇不可求的”。

关于如何减少游戏公司业绩波动,纪敏分享了一些观点。

首先,要有足够数量的产品稳定公司的基本盘。“从发达国家

同类型公司的案例看,他们不少都是通过数量众多的游戏产品使公司不过分依赖于单一爆款产品。”纪敏表示,“世纪华通也是如此。公司目前有近百款游戏在持续贡献利润,其中超过 40 款流水超过千万元量级,20 款超过五千万万元量级,分别有 10 款与 2 款产品跻身亿元与十亿元级别。”

其次,游戏公司应通过持续的日积月累,而非一次性的收割,帮助产品穿过生命周期。纪敏认为,保持产品生命力的秘诀在于坚持产品核心要素稳定,围绕用户需求做与时俱进的迭代更新,打造多层次的生态圈。随着 AI 和云计算的发展,游戏公司也可以探索如何在老产品里做融合,给用户更多的新鲜感。

出海仍然是当前国内游戏公司寻求增长的必选项。根据海外机构统计,2022 年全球游戏市场规模是 1830 亿美元。其中,移动游戏占一半,大约为 920 亿美元。虽然游戏市场整体收入相比 2021 年出现下降,但是从地区看,拉美、中东和非洲都实现了增长。另外今年上半年,全球游戏市场已经回

二次元赛道足够内卷

一些能够给玩家带来新鲜感的单品足以拉动一种游戏品类的增长。

“大家一直觉得二次元赛道很火热。但是我们的调研显示,其实二次元用户的需求现在已经很好地得到满足了,他们觉得现有的产品已经足够好了。”伽马数据高级分析师吕惠波提及,尽管二次元赛道对美术、玩法和剧情要求很高,但目前这一品类的游戏已经足够内卷。

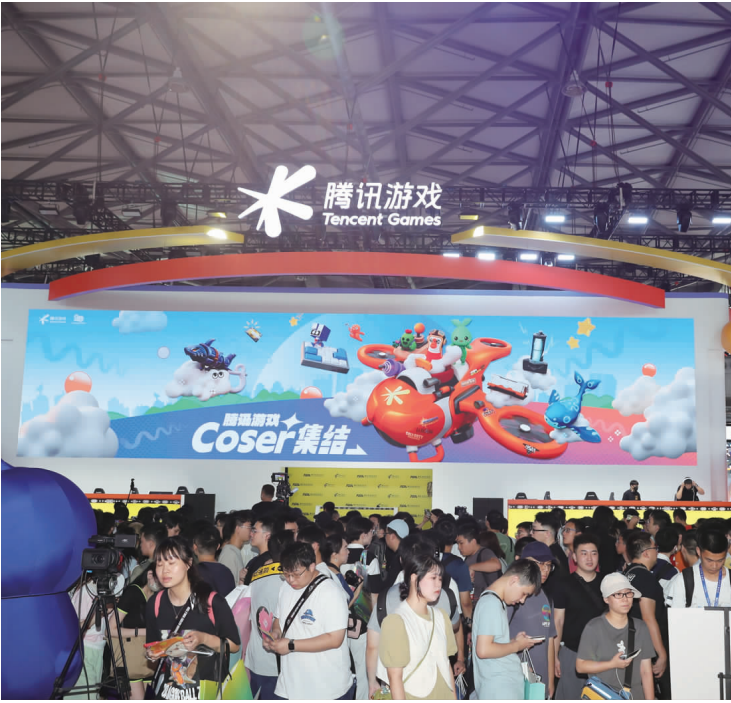
随着去年版号恢复发放,今年一大批二次元游戏进入市场。此前,较受关注的二次元游戏包括米哈游的《崩坏:星穹铁道》、腾讯的《白夜极光》等。仅在 8 月,将要上线的二次元游戏就有《蔚蓝档案》《卡拉彼丘》《晴空双子》《异尘:达米拉》等。相似的画风和雷同的异世界设定让不少玩家

感到同质化严重。

吕惠波建议,游戏厂商可以关注一些受众未被满足的题材领域,如玄幻、科幻、军武等。

用户调研显示,一半玄幻题材用户没有找到自己想要玩的游戏。“早期玄幻游戏产品有优质网红 IP 加持,但是产品本身没有太多特色,玩法框架基于武侠或者其他产品,造成一段时间只要提及玄幻小说改编的游戏,大家第一反应就是换皮游戏。”吕惠波认为,玄幻类游戏产品的制作应注重对文化内核的理解,并且加强长线运营。

在科幻和军武题材领域,吕惠波指出,相应的影视作品已经受到关注,拥有较高的票房,游戏



随着 2022 年游戏版号恢复发放,红利在今年开始得到释放。图为 2023ChinaJoy 展会现场的腾讯游戏展台。

归增长通道。根据预测,到 2025 年全球游戏市场规模可能达到 2064 亿美元,“这块增量可能还是来自手机游戏,那么对于中国游戏企业来说,未来增量的空间依然很大。”纪敏表示,要在出海过程中取得成功,赛道的选择至关重要,“只有集中优势资源,在单点上进行发力突破,才是实现赛道的击穿,获

得更大的市场份额”。

谈及当前快速发展的人工智能、虚拟现实和云数据等前沿科技,纪敏表示,这些技术令游戏行业发生巨变,也使市场给予行业很高的定价和期待,而企业应主动拥抱前沿技术,并结合企业自身优势进行布局,在单点上进行发力,实现传统业务突破。

AIGC 争夺战打响:AI 已成“兵家必争之地”

本报记者 李哲 北京报道	数码互动娱乐展览会 (ChinaJoy) 时隔两年回归	聚焦 AIGC 技术下的内容产业新业态。	软、百度、英伟达等头部科技大厂,以及网易、三七互娱、昆仑万维等游戏公司	新应用成果。	“谁能用 AI 满足用户需求,谁就能在这个市场取得成功。”
7 月 28 日至 31 日, 2023 年第二十届中国国际	线下举办。本届 ChinaJoy 首次设置 AIGC 分论坛,	《中国经营报》记者注意到,在 ChinaJoy 期间,微	技术大厂,以及网易、三七互娱、昆仑万维等游戏公司	随着大模型竞争越来越激烈,当前,众多公司正在加速落地 AIGC 产品。	昆仑万维集团高级副总裁黄新颖说道。

“兵家必争之地”

当前,AI 领域俨然成为“兵家必争之地”。

伽马数据发布的《中国游戏产业 AIGC 发展前景报告》(以下简称《报告》”)显示,海外代表性 AI 企业中超过八成聚集在美国,并以谷歌、微软等大型企业为代表,大型科技企业成为核心发展力量。

《中国互联网发展报告(2023)》数据显示,2022 年,我国人工智能核心产业规模达到 5080 亿元,人工智能企业数量达 4394 家,占全球 15%,居全球第二。

在谈及生成式 AI 带给各行业的机遇时,世纪华通总裁谢斐指出,当前,以人工智能、云计算和虚拟现实技术为代表的数字科技,正在催生游戏行业高度发展的信心,第四次工业革命到来了,数字技术正在从慢慢投入的量变走向质变,带来一种全方位的爆发,它甚至会改变我们人类发展的进程。

记者了解到,当前,中国企业在布局领域基本涵盖了 AIGC 全产业链相关的环节,同时布局企业的研发能力与资本实力也较为强劲。但相比美国,中国企业在芯片制造、大模型研发等环节竞争力较弱,在产业链薄弱环节的追赶难度较高,这也将成为发展挑战。

在布局及资本投入等方面也仍

存在差距。《报告》中提到,在布局时间方面,中国企业近年来才开始在 AI 领域进行布局,而海外部分企业最早布局甚至可以追溯到数十年以前。在资本投入方面,中国大量初创型企业投融资规模集中在 1 亿元人民币以下,而海外代表性 AI 企业最低投融资规模超过 5000 万美元。

据业内人士估算,超过千亿级别的大模型,训练需要 1000—2000 张 A100 的卡,硬件成本约 5000 万美元,叠加训练需要投入的人力、电力、网络支出等,一年需要 5000 万美元到 1 亿美元的投入。

记者注意到,自 2023 年以来,围绕 AIGC 领域的融资正在增加。今年上半年,涉及生成式 AI 大模型及其落地应用的企业的融资就有 51 笔,投融资金额超过人民币 1000 亿元。其中,单笔过亿元的融资就有 18 笔。

同时,随着更多企业在 AIGC 领域加大投入力度,相关专利数量也随之增长。《报告》显示,从 AI 相关专利拥有数量上来看,中国与美国占据前二,是 AI 专利的主要拥有地区。需要注意的是,专利数量并不等同于地区 AI 技术发展程度,不同专利还具备显著的质量差异,因此中国仍需要持续强化在 AI 核心技术领域的投入。

应用成果落地

自 2022 年年底以来,海内外大模型快速更迭,带动 AI 应用层面落地。AIGC 在游戏的应用已经落地。其中,AI 在素材原画生成、代码辅助编写、开发测试等领域赋能,通过接入 ChatGPT 迭代玩法及创收。

《报告》中提到,从 AIGC 的布局率来看,已有超六成头部游戏企业明确布局 AIGC 领域,且有实质性动作。进行布局的企业中,27 家企业投入到了游戏研发、营销、运营等游戏产业全流程应用层面;12 家企业运用 AIGC 相关技术,为其他行业或企业提供解决方案;9 家企业选择重点布局数字人/元宇宙领域。

从企业布局 AIGC 技术层面的方式来看,共有 8 家游戏企业布局自研大模型。相关布局企业有望依托于自身的资本积累、资源积累等探索 AIGC 核心技术,并推动中国大模型的独立自主发展。

当前,AIGC 对游戏产业的推动效应中,降本增效成为业界共识。与此同时,游戏产业正处于降本增效的关键阶段。

《报告》中提到,企业普遍认为 AIGC 相关技术在强化内容创作、优化玩法、助力本地化翻译等多个层面具备广阔应用空间,部分企业也已围绕相关领域进行了重点探索。

游戏产业涉及的 AIGC 相关技术涵盖到了数十个细分方向,游戏丰富的应用场景推动 AIGC 不同层面的技术走向成熟,进而辐射并影响到更多行业对 AI 的探索与应用。

“谁能用 AI 满足用户需求,谁就能在这个市场取得成功。”黄新颖表示,随着大模型竞争越来越激烈,AI 的使用成本将越来越低。

ChinaJoy 期间,网易伏羲实验室技术负责人吕唐杰分享了网易基于自研的文本大模型“玉言”、多模态图文理解大模型“玉知”、图文生成大模型“丹青”,伏羲在游戏生产环节实现 AIGC 美术资源生成、美术资源智能打标等应用,大幅提高美术资产的生产效率,同时,探索了文字 AI 捏脸、AI 写词、AI 画师、AIGC 时装共创等新玩法。百度则基于文心大模型,自研了 AI 作画技术与

平台“文心一格”和 AI 视频创作系统。

谈及 AI 对游戏制作的影响,黄新颖表示,AI 能够通过赋能 NPC 大幅提升玩家侧体验,NPC 的社区构建分成三步:第一步,用记忆关系让社交关系长期化。模拟社区里的 NPC 在第一次遇到其他的 NPC 后会记住他们之间的关系,以及他们之间对话的具体内容。第二步,在长期化的社交关系中完成信息传递。在“关系记忆”建立的关系网络之上,NPC1 会向 NPC2 提起 NPC3 的信息,导致信息在关系网络上随机传播,建立起真正的社交网络。第三步,基于“关系记忆”和“信息传播”建立的社交网络,产生剧情以外的随机事件。

《报告》调研显示,游戏企业关注 AIGC 的多个发展层面,其中最为关注与自身游戏业务相关的状况,部分企业布局 AIGC 相关领域已有多年,并积累了自身的突出性优势,甚至凭借 AIGC 技术构建了自身在研发、营销等多个层面的竞争力。

记者了解到,2020 年便在 AIGC 领域投入的昆仑万维,目

前已经有大模型产品落地。7 月 17 日,昆仑万维与映宇宙集团母公司北京蜜莱坞网络科技有限公司(以下简称“蜜莱坞科技”)在 AI 业务方面达成合作,将向蜜莱坞科技输出 AI 文本生成能力、AI 图像生成能力,这标志着昆仑万维“天工”大模型在互联网社交行业的正式落地,有利于昆仑万维基于行业数据进一步打造垂直模型,是昆仑万维 AI 大模型商业化落地的重要开端。

与此同时,随着这一轮人工智能革命的开启,市场对于智算力的需求呈现爆炸式的增长,GPU 算力一机难求。

世纪华通方面表示,公司正大举从 IDC 基础运营向 AI+IDC 服务转型。近期,世纪华通子公司——世纪珑腾与利通电子(603629.SH)签署战略合作协议,成立 AI 算力服务项目合资公司,计划全部部署在上海市松江区的腾讯长三角人工智能超算中心及深圳市光明区的深圳弈峰科技光明 5G 大数据中心,并由世纪珑腾或双方认可的第三方提供全套 IDC 托管和运维管理服务。