



游戏 × 网文: 重塑叙事, 双向奔赴

作为数字内容产业的两大重要领域,网络游戏与网络文学会碰撞出怎样的火花? 11月10日下午,2023年度游戏IP生态大会的“当游戏遇见网文”论坛现场,一场关于网文与游戏双向赋能的探讨正在发生。

现代快报+记者 刘琳

“融合必将朝向跨媒体和多元化”

相生相伴二十载,网络文学作为互联网行业培育优质IP的良田,为国产网络游戏内容创作提供了不竭源泉,而游戏作为泛娱乐产业中的重要支点,也在网络文学的改编与IP打造方面占据不可替代的位置。

“网络文学和网络游戏有着相近的发展轨迹,都经历了从品种单一到繁复,从单枪匹马到千军万马,从彼此间单打独斗到相互激发携手前行的演变过程。”中国音像与数字出版协会第一副理事长、中国音数协游戏工委主任委员张毅君在致辞中谈到,网络文学和网络游戏呈齐头并进之势,共同推动着数字内容产业的

繁荣进步;而两者的跨界融合,带来了创作思路的丰富和呈现方式的多样,促进了新型文化样态的创新和双赢。

张毅君强调,两者的融合发展需要从业者顺势而为多措并举,通过打造精品力作、挖掘载体特点、创新融合模式等途径,推动彼此间的融合朝向跨媒体和多元化,为数字内容产业的壮大带来更广阔的空间和美好前景。

“破圈”突围,探索IP深层价值

在文化产业各领域逐渐走向融合,各产业链趋向耦合的当下,网络文学与网络游戏如何从相遇相知,再到双向奔赴,在主旨演讲环节,业内专家学者、企业代表聚焦于两者交互的背景与可行



“当游戏遇见网文”分论坛

性、IP价值挖掘、IP的形态拓展与成果转化等议题,从不同视角分享真知灼见。

中国作家协会网络文学中心研究员、中国作协网络文学研究院副院长、中国寓言文学研究会书记兼副会长肖惊鸿回溯了网文与游戏同源共生、相互成就的历史脉络,她提出,在汲取养分与相互借鉴的基础上,游戏世界更要

建立自己的世界观和方法论,“游戏世界的文化自信则根植于中国网络文化IP,这是网文与网游共同建构中国式大叙事模型、为人类命运共同体凝聚精神力量的出发点与落脚点”。

北京师范大学新闻传播学院教授、媒介融合与数字出版中心主任秦艳华则从传播学角度诠释了网络游戏与网络文学交互的现

象与机制,她特别指出,要警惕交互中的一系列问题,比如适配性、交互错位、文学性缺失,以及过度游戏化等问题,需要从业者进一步理性思考。

星阅辰石董事长、遮天动画出品人王磊在演讲中自信预测,基于中国的内容创作传统与平台建设,“网络文学一定是5-10年内诞生世界级IP的起源与发源”,他很期待与游戏等多领域的全方位融合,抱团深耕IP土壤。哔哩哔哩IP授权负责人谢正瑛分享了B站网文动画化的创新实践,她认为,在IP跨媒体经营实践下,网文、动画与游戏三方协同共进,能够创造更广阔的共赢空间。

圆桌对话环节,国内数字出版集团及网络游戏头部厂商代表就差异化的受众研究、IP价值评估、改编中的合作打磨、长线经营模式,以及未来新趋势新航向等诸多问题,带来了不同视角下的产业观察与实践经验,为探索网络游戏与网络文学在多层次、多剖面、多业态的相互赋能路径提供了新的思路。

当电影遇到游戏: 影游联动前途广阔



“当游戏遇见影视”分论坛嘉宾主题分享

11月10日下午,随着“2023年度游戏IP生态大会”一起召开的“当游戏遇见影视”分论坛在苏州金鸡湖凯悦酒店顺利举办。会上中国音数协副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军表示,伴随着我国游戏产业的蓬勃发展,影

游联动更加成为一种趋势。会上索尼影视、爱奇艺等影视、游戏企业带来了精彩的案例分析。在场从业者均表示,游戏和电影的深度融合,前途广阔且想象无限。

游戏和电影的融合可谓渊源已久,自1975年,《大白鲨》电影

首次改编成街机游戏以来,影游联动已悄然在世界上迈开了自己的脚步,在上世纪九十年代,《古墓丽影》作为游戏改编电影的开山鼻祖,在世界很多国家产生了深远影响,从而在真正意义上开启了影游联动运作模式的雏形。

如今又经过近三十年的发展,这样的运作模式已经变得相当成熟,甚至越来越多的影视从业者和演员正在直接参与到游戏的制作中,如《权力的游戏》作者乔治·马丁为游戏《艾尔登法环》撰写了背景故事。而游戏行业也在过去三十年里有了巨大发展,游戏本身日益复杂和完善,无论是游戏画面、游戏情节还是游戏玩法均有了显著升级,拥有独立世界观设定、复杂的历史脉络、丰富的剧情设置以及人物设计的游戏纷纷涌现,更为电影改编提供了较为坚实的基础。

中国音数协副秘书长、游戏工委秘书长唐贾军在致辞中表示,长期以来影游联动一向是被业界所关注的热点话题,行业内也不乏游戏企业与影视公司进行合作的案例。伴随着我国游戏产业的蓬勃发展,影游联动更加成为一种趋势,成为资本市场追逐的热点领域。

虽然电影和游戏的受众存在天然隔阂,如游戏的玩家群体以青年为主,但电影的受众相较游戏更加广泛、多层次。此外,电影的结局固定,但游戏的走向可以随玩家交互而改变,两者体验不同,很难相互弥补。

但即便如此,影游联动的发展前景依旧是美好的。尤其值得注意的是,随着泛娱乐的发展,影游联动出现了更多有意思的新模式,例如沉浸体验、视频游戏等。如近期爆火的现象级影游互动游

戏《完蛋!我被美女包围了!》也证明,影游联动前途广阔且想象无限。

索尼影视大中华区发行高级副总裁黄黛,爱奇艺副总裁徐韵中等来自影视、游戏行业的嘉宾也带来了各自企业中影游联动的成功案例。如《蜘蛛侠》《神秘海域》等作品均是索尼旗下优秀的电影和游戏的经典融合案例。其中《神秘海域》是索尼PlayStation平台著名动作冒险射击游戏,搬上大银幕后,全球票房收获超4亿美金。而很多影迷耳熟能详的电影《蜘蛛侠》经过改编也走进了游戏世界,成为索尼PSS平台中的一枝独秀。

此外,会议还举办了由资深电影制片人、编剧影视行业从业者共同参与的圆桌沙龙,与会嘉宾均对游戏和电影的深度融合寄予厚望。现代快报+记者 邱骅悦

游戏遇见文创: 探索边界聚力融合

当游戏遇见文创,会绽放出什么样的焰火? 11月10日,2023年度游戏IP生态大会在苏州举行。大会专门设置了“当游戏遇见文创”专题会议,会议以“探索边界: 游戏与文创产业的交叉融合发展路径”为主题,邀请了众多业内专家共同探讨寻求未来游戏与文创互动融合的新路径。

目前,游戏行业日益成长为文化创意产业中的核心力量。游戏与文创产业的深度融合已经成为行业发展新潮流,不仅可以提升游戏创意性和文化内涵,也为文创产业拓展了市场空间。

众多游戏公司不仅积极尝试在游戏中融入更多传统文化,更与众多知名文化IP相融合,丰富游戏内容,推出数字化文创新品。

比如:王者荣耀携手峨眉武术推出英雄“云樱”,诛仙手游和南京夫子庙合作,原神游戏中植入张家界武陵源天门山,完美世界在无锡拈花湾尝试“CityGame数实融合沉浸式文化体验”等,都是游戏遇见文创的各种创新尝试。

中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然表示,游戏与文创产业融合,将在拓展市场空间、创新商业模式、提升品牌价值、促进文化传播等四个方面带来更多机遇。“伴随文创产业创新和游戏产业的发展,未来,游戏和文创一定会发生更频繁交集,碰撞出更多的火花。如果游戏制作者们能够做出更多有意义、有内容的IP联动,不仅能开创出一种更加牢固的商业合作模式,

也会赋予游戏更多的现实意义。”

现场,大咖专家们通过主题分享、圆桌沙龙等形式,就“如何利用文创元素丰富游戏内涵”“游戏IP在文创产业的开发应用及挑战”“如何构建游戏与文化创意产业互动合作的框架”等热门话题进行了深度讨论。

西山居副总裁杨静一以“数实互生,赋能游戏IP文创破圈”为主题进行了分享。“我们携手苏州苏绣、潍坊风筝和杭州纸伞等非遗传承人,创作了诸多游戏非遗衍生作品,将非遗元素带到了每一个玩家身边,让年轻人更深切地感受到中国传统艺术的价值,做好非遗守护传承人。若态集团董事长郭华根在主题分享中表示,若态坚持产品原创、品牌自主



“当游戏遇见文创”分论坛圆桌沙龙 本版图片:现代快报+记者 顾闻 摄

和全球化。“我们在设计方面享受到了中国设计红利,选品上讲究一定策略,例如多选择自带IP的

一些内容,比如埃菲尔铁塔,大家看到后都会觉得非常熟悉。”

现代快报+记者 申阳