



11月10日,全国首届游戏IP生态大会在苏州举行。本次大会以“赋能升级 互联共生”为主题,吸引多名专家与企业领袖齐聚一堂,共同探讨如何有效促进行业深耕游戏IP,焕新IP活力、促进IP产业繁荣发展。会上《2023年度移动游戏产业IP发展报告》正式发布,报告显示今年全国移动游戏IP市场收入已超1322亿,中国原创IP移动游戏有望创历史新高。

现代快报+记者 邱骅悦 刘琳 申阳/文 顾闻/摄

首届游戏IP生态大会在苏州举行

今年移动游戏IP市场收入已超1322亿



战略合作协议签订仪式



孙寿山致辞



张毅君发布《2023年度移动游戏IP产业发展报告》

全国首届游戏IP生态大会在苏举行 中国游戏IP研究中心揭牌

11月10日,以“赋能升级互联共生”为主题的“2023年度游戏IP生态大会”在苏州举行。本次大会由中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院、苏州工业园区管委会主办,苏州工业园区宣传和统战部、伽马数据承办,现代快报特邀支持。

中国音像与数字出版协会理事长孙寿山,中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君,中宣部印刷发行局副局长蔡书贵,苏州市委常委、宣传部部长金洁,苏州市委常委、苏州工业园区党工委书记沈觅等参与会议。多名国内游戏、影视、文创、网文、出版等领域行业专家与企业代表共同参与了讨论。

大会深入讨论了如何有效促进行业深耕有内涵、有品质、有创新的游戏IP,在开放合作中焕新IP活力,有秩序地打造具有永恒生命力的中国文化符号,共同促进IP产业繁荣发展。据悉,本届游戏IP生态大会是全国首次举办。

会上,中国音像与数字出版协会理事长孙寿山指出,当下IP产业已经成为具有

活力和潜力的文化产业。在过去的几年里,IP产业市场规模持续扩大,据相关机构数据显示,2022年中国文娱IP市场规模超4600亿元,主要涵盖游戏、影视、玩具、动漫等多个领域。其中,游戏领域表现尤为突出。2022年,我国游戏IP收入占中国文娱IP市场总收入的37.2%,多款头部游戏IP已为其他数字产业提供内容输出,彰显出强大的开发潜力与产业价值,成为多领域协同发展的核心纽带。

孙寿山表示,在IP产业快速发展的同时,我们也需清醒地看到其发展过程中仍存在的不足,在接下来的工作中,要重点关注未来游戏IP生态的发展,要着眼于凝练文化内涵、创设多元业态、落实精品研发、拓展海外市场四个方面。

本次大会还进行了中国游戏IP研究中心揭牌仪式,以及苏州工业园区管委会与中国音数协战略合作协议的签订仪式。据了解,中国游戏IP研究中心是中国首个聚焦游戏IP的研究中心,将紧紧围绕游戏IP特色,汇聚专家网络,进行跨界传播与应用的分析和研究。



中国游戏IP研究中心揭牌仪式

移动游戏IP市场呈复苏态势, 今年移动游戏IP市场收入已超1322亿

本次大会上,中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君发布了《2023年度移动游戏IP产业发展报告》(下称《报告》)。

《报告》将我国移动游戏IP市场划分为原创移动游戏IP市场、引进授权移动游戏IP市场与跨领域IP改编移动游戏市场三部分,从中国移动游戏IP整体市场、原创IP移动游戏市场、引进授权IP移动游戏市场、跨领域IP改编移动游戏市场、移动游戏IP用户状况和移动游戏IP市场发展走向等六个方面,概述我国移动游戏IP产业年度状况。

《报告》指出,目前我国移动游戏IP市场正呈现复苏态势。截至今年9月,移动游戏IP市场实际销售收入为1322.06亿元,在移动游戏整体市场中占比77.70%。其中原创IP占比42.69%;引进授权IP占比28.18%,跨领域IP占比6.83%。其中原创IP增速明显,1-9月实际销售收入达726.29亿元,为近4年来最高水平,全年流水有望创历史新高。

与此同时,用户规模持续扩张,移动

游戏IP核心用户超1.9亿,泛用户群体超2.3亿。从用户分布来看,男性用户占比67%,月收入超5000元的用户占比65%,青年用户成为高消费群体的主力。

通过调研分析,《报告》进一步指出,移动游戏IP用户在选择游戏时表现更为谨慎;超60%用户在选择产品时,更为注重画质、玩法等游戏本身质量因素;在消费过程中,更易受角色形象和故事情节等元素吸引,在游戏试玩、测评攻略等内容创作上呈现较高的活跃度。这表明,在当前存量市场条件下,提高研发实力,增强IP竞争力,仍是保持市场繁荣的核心手段。

对于未来发展走向,《报告》预测:IP的跨领域内容创意,将促推数字文化产业进一步融合发展;IP文化符号建设也将顺应用户内容消费习惯与市场规律,成为新的市场增长点;伴随游戏产业出海进程不断推进,融合中华文明精神标识和文化精髓的IP,将成为“讲好中国故事”的重要渠道,大大增强中华文明传播力和影响力。

深耕IP, 游戏与网文、影视、文创共话融合创新

本次大会在讨论发展游戏IP的同时,还重点讨论了如何深耕游戏IP,将其与影视、文创、网文、出版等领域进行深度融合。

大会邀请了包括完美世界CEO萧泓,中手游执行董事肖健,清华大学教授司若,阅文集团副总裁王晨在内的游戏、影视、文创、网文、出版等领域的嘉宾参与。通过主题演讲、圆桌论坛等形式,共同探

讨游戏与影视、网络文学、文创等产业的深度融合发展问题。

大会还分别设置了“当游戏遇见网文”“当游戏遇见影视”以及“当游戏遇见文创”三场专题会议,各路大咖齐聚姑苏,将为推动游戏与影视、网络文学、文创等行业融合互联、虚实共生的未来展开深入探讨。