



2024 游戏 IP 生态大会召开

前三季度游戏 IP 收入达 1960.6 亿元

11月4日,2024年度游戏IP生态大会在苏州举行。会上披露,2024年前三季度,中国游戏IP市场实际销售收入达1960.6亿元,预计全年收入高于上一年水平。中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然在会上表示,IP产业已经发展成为极具活力与巨大潜力的文化产业的重要板块。

现代快报/现代+记者
邱骅悦 刘琳/文 吉星/摄



数字IP应用工作委员会成立



中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然

《2024年中国游戏产业IP发展报告》发布

为助推游戏和数字IP行业高质量发展,11月4日上午,2024年度游戏IP生态大会在苏州金鸡湖畔正式召开。本届大会以“共享IP智慧,洞悉新质机遇”为主题,由中国音像与数字出版协会主办,游戏出版工作委员会、数字IP应用工作委员会、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常务副理事长兼秘书长敖然在会上发表致辞。他指出,顺应中国文娱IP市场持续向好的发展态势,游戏领域表现亮眼。据相关机构数据,2024年前三季度,中国游戏IP市场实际销售收入达1960.6亿元,预计全年收入高于上一年水平;而在商业化层面,游戏领域独占73.3%的流水份额,展现出极高的变现能力。

敖然认为,IP产业已经发展成

为极具活力与巨大潜力的文化产业的重要板块,它丰富了文化市场的多样性,促进了创意经济的蓬勃发展。而游戏作为视听艺术与互动体验的完美结合,其IP生态也是多元且复杂的系统。敖然认为目前中国游戏IP生态正呈现出非凡活力,主要体现在:内容精品层出不穷、跨界融合势头火热、用户黏性持续增强、商业价值得以重塑、技术创新赋能发展。

会议期间,伽马数据联合创始人兼首席分析师王旭发布了《2024年中国游戏产业IP发展报告》。报告显示,在娱乐多元化的时代背景下,游戏IP的价值日益凸显,多元化布局成为推动文化产业发展的重要力量。

业界代表齐聚苏州,共同探讨IP新质机遇

本次大会上,来自腾讯、西山居、盛趣游戏、SNK中国等多家国内

外游戏企业,以及阅文集团、孩之宝、人民文旅等业界知名企业的代表与从业人员共聚一堂,就IP展开讨论与分析。

在大会主题演讲环节,人民文旅总经理谷文杰,中国科学技术出版社科幻分社社长兼北京元宇科幻未来技术研究院理事长王卫英,腾讯广告行业销售运营总经理黄磊,SNK中国高级副总裁王绍珏,童趣出版有限公司总经理史妍,广州景星动漫文化传播有限公司总经理廖畅,分别发布报告或进行主题演讲。

其中,黄磊发表了“数字IP和品牌力量正在走向深度融合”的主题演讲。黄磊表示,数字IP需要持续向上的生命力,既是品牌价值的内塑,也离不开品牌力量的赋能。“数字IP的成长,根植于时代的世界观、人生观、价值观,而只有成熟的品牌化操盘,才能无限放大数字IP生命力。”黄磊说。

SNK中国高级副总裁王绍珏在主题演讲“拓域共赢焕活IP新生力”中指出,SNK自1978年成立以来,发布了超过200个IP,并陆续推出新作,以焕新经典IP,同时不断通过合作共赢等方式拓展IP边界,为游戏IP注入更多生命力。其中,通过旗下IP与《王者荣耀》《和平精英》等游戏开启了IP联动合作新方式,建立起深入合作关系,实现了跨界扩展。

当天下午还举办了两场专题会议,在“数字IP授权模式创新研讨”专题会中,来自IP授权领域的企业代表和专家学者,围绕“数字IP授权模式创新”这一话题展开深入探讨。

“要抓住文化数字化内容生产链发展机遇,需要着力强化数字开采力、数字IP力、数字变现力。”中国新闻社(大连)有限公司总经理张子健将数字出版领域的经验与实践带到现场。通过高质量的产品供

给、有价值的内容开发,中国新阅读把知识通过数字化手段封装到数字载体中,成功探索出一套精益化、正循环的IP打造模式。

在“网红时代的数字IP运营”专题会中,来自游戏、出版、传媒等不同行业的企业代表、学者和从业者就“如何在快速发展的环境中,利用数字IP进行有效运营和传播,让品牌运营更具影响”这一话题展开分享。

其中,阅文集团游戏授权业务负责人曾超从挖掘好故事、扩大影响力,到多元化价值体现三个方面,介绍了阅文集团的IP开发路径。他表示,阅文打通版权开发的全链路,使网文好故事转化为“网文——动漫——影视——游戏——衍生”循环体系。“这个循环体系可以再为网文好故事形成一个很好的内容体系,达到互相成就,最后实现阅文集团的使命:让好故事生生不息。”曾超说。

近千件周边露面,中国音数协游戏IP陈列馆正式开馆

11月3日,中国音数协游戏IP陈列馆正式开馆。作为国内首个集中展示中国热门游戏IP的陈列馆,这里收藏了近千件游戏周边、衍生品,无论是时下流行游戏《原神》的谷子,还是经典游戏《仙剑奇侠传》音乐碟片,都得以齐聚一堂、共同展现。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,希望搭建一个全产业链的合作平台,助力更多行业了解游戏IP的价值,促进各类游戏跨行业跨领域合作,真正释放“游戏IP+”的巨大潜力。

现代快报/现代+记者
邱骅悦/文 吉星/摄



中国音数协游戏IP陈列馆正式开馆

首个国产游戏IP陈列馆落户苏州,近千件展品与玩家见面

走进位于苏州工业园区南岸新地的中国音数协游戏IP陈列馆,尤其引人瞩目的是位于中心区域的《仙剑奇侠传》展台,作为陪伴了众多老玩家一路成长的“国民级”IP,《仙剑奇侠传》展台中不仅对自1995年至今的历代《仙剑奇侠传》

游戏进行了介绍,还特意将历代游戏的安装光盘、音乐光盘布置在展区的墙上,可谓是带来了“满墙的回忆”。

除了经典IP外,近几年新晋的国产“二次元”游戏IP也同样吸睛,如上海鹰角旗下人气手游《明日方舟》,不仅一口气带来了人物手办、立牌、“吧唧谷子”等广受玩家喜爱的周边,还将游戏中的音乐也带到了现实世界。在展区中,有整整一面墙的空间用于摆放《明日方舟》相

关的音乐专辑和游戏原声黑胶唱片,包括《音律联觉》《危机合约:黄铁》《危机合约:燃灰》等,一旁还精心设置了试听区域,参观者可以戴上耳机,沉浸到游戏的世界中。

据了解,中国音数协游戏IP陈列馆总占地约500平方米,由中国音像与数字出版协会指导,中国音像与数字出版协会游戏工委主办,经苏州工业园区政府全力支持,伽马星球负责管理运营,联手中国各大龙头游戏企业共同打造。馆内

根据目前展出的游戏共分为“写实风格游戏”“古风游戏”“卡通风游戏”“泛二次元游戏”四个区域,将长期展示多个国内极具影响力的头部IP。

助力了解游戏IP价值,释放“游戏IP+”潜力

在开馆仪式上,中国音数协常务副理事长兼秘书长敖然表示,游戏IP是当代文化的重要组成部分,

中国音数协游戏IP陈列馆作为国内首个集展示、交流和保护于一体的展示平台,旨在引领游戏IP从作品到文化符号的蜕变,让更多人了解中国游戏IP背后的故事和意义。敖然说,希望搭建一个全产业链的合作平台,助力更多行业了解游戏IP的价值,促进各类游戏跨行业跨领域合作,真正释放“游戏IP+”的巨大潜力。

创建中国音数协游戏IP陈列馆不仅是为了简单地展示和陈列,更是为了保护 and 传承。众所周知,游戏更新换代非常迅速,尤其在当下技术快速迭代的时代,作品的长期存续面临挑战,这一点在网络游戏尤为明显,服务器等因素对作品保存的影响不可小觑。随着游戏的更迭,其周边产品也随着游戏的更迭而消失在大众的视野中。

陈列馆为这些优秀的国产游戏作品提供了长久保存的空间,让这些承载着文化与历史的作品得以长期记录和展示。这是对中国游戏文化的持续守护,更是对未来文化遗产的尊重。

中国音数协游戏IP陈列馆不仅是中国游戏产业历史与成就的展现,更将通过定期举办的主题活动与文化沙龙,成为全球优秀IP聚集地。同时,陈列馆将持续努力扩大合作版图,吸引更多优质资源,作为游戏IP的核心载体和重要力量,推动中国游戏IP走向全球。