因此增长就像化002339股票石岩层一样层层叠叠

内容导航：

2021/11/08 04:44:3961GSw2lE0zU57YVSREiR2552MS32wTveuWSu78海大集团股票

航天电器股票

660003300035中科电气

002745300166东方国信

本文来自微信公众号：壹娱观察（ID：yiyuguancha），作者：大娱乐家，题图来自：《死亡搁浅》在主机游戏名作《最后生还者》的剧集正在拍摄时，另一边也传出游戏公司Epic Game正在组建影视部门，尝试将其当家游戏《堡垒之夜》改编为影视作品。对于这些知名游戏作品来说，影视化改编更像是一次IP的二次利用，尤其是像《最后生还者》这类在叙事已经超越了绝大多数普通影视作品的游戏而言。事实上，在如今这个游戏市场规模远超影视产业的时间点，对于一款游戏来说，影视化除了能进一步扩大IP影响力之外，在盈利方面或许并非什么高明手段，毕竟影视作品赔钱概率远大于挣钱。也是正是基于这一背景，如今成熟的影视IP反而更多将游戏作为一种全新的生命延续形式。青山纸业

《最后生还者》剧照抛开索尼这种全能选手不谈，如今从迪士尼到Netflix都开始越发关注游戏业务的发展，后者的游戏业务从宣布到内测上线仅仅用了半年的时间。随着VR设备的小型化以及如今芯片的性能大幅提升，即便是被硬核玩家鄙视的休闲游戏，也已经进入了一个高水准的阶段。而任何人都无法否认的是，现在最精彩的影视作品也很难比游戏更让人沉迷其中并自愿花费更多时间。人们娱乐的心态发生了变化，或者说进入到了一个新的层次。过去是“看什么”，现在是“看不看”，而未来的答案或许是“玩什么以及怎么玩”。

端午放假2017

媒介范式不断变化，游戏成为了最多元的娱乐形态如今几乎所有主流的娱乐形式都是技术、内容与商业模式的集合体。相比于其他类别中，游戏对技术的依赖性一直是最大的，因为最终本地处理器几乎负责并需要提供消费者体验的每一个元素，包括收集本地输入，到渲染实时图像、决策处理、结果分析等。这种依赖有几个相互

关联的后果。首先，与其他品类相比，游戏受技术的影响更强，甚至很多技术变革背后也都与游戏产业息息相关。换句话说，其商业模式和内容更容易受到技术的影响，同时游戏对技术/计算机的依赖意味着它比其他任何媒介经历了更频繁、更重大的变化，并且比其他任何媒介更多地受到技术的限制。

002349股票

增强和虚拟现实（VR）技术至2025年将会提高游戏部门的收入约11.6亿美元但同样这一点也产生了一个有趣的结果：技术变革总是推动巨大的游戏市场份额增长。在其他媒体类别中，新一代的设备或格式往往会取代上一代设备或格式，例如DVD取代VHS，流媒体音乐取代数字下载、CD、卡带，影视流媒体取代有线电视，播客取代广播。但在游戏领域，每一个新的“东西”往往会解锁全新的内容类型，因此增长就像化石岩层一样层层叠叠，而非取代过去旧有的形式。例如，从街机到游戏主机的转变，意味着你可以“保存”和“暂停”游戏，从而允许线型叙事的游戏故事出现。同时，在线游戏意味着这些“故事”可能是多人游戏体验，或者，通过不断的更新，永远不会结束。即便是今天的市场上依然有大量街机和街机游戏存在，而主机游戏也并未因为PC游戏的兴盛消失，手机的出现则让触控式游戏进一步普及，并且转瞬间就成为了这一领域最挣钱的商业形态。更为重要的是，游戏正在成为如今真正的创意来源与作者创作类型。在迪士尼与漫威称霸的电影市场，超英电影泛滥成灾，Netflix引领的剧集革命或许会好一些，但这一市场依然很大程度上在遵循过去的创作规范。而游戏反而给予一些特立独行的创作更京运通多空间，像是小岛秀夫完全主导的《死亡搁浅》，Quantic Dream研发的互动叙事游戏《底特律变人》，以及爱沙尼亚工作室ZA/UM开发的《极乐迪斯科》，这些作品，在兼具可玩性的情况又充斥着大量的个人表达，更重要的是它们在叙事这一好莱坞过去最擅长如今却时常忽视的核心能力做的更加深远。

《死亡搁浅》游戏场景可以说今天的游戏行业最接近漫画在上世纪出现的黄金时代和白银时代，后者创造了现在主导电影票房的角色、故事情节甚至是世界观。就像漫画一样，游戏如今作为一种独立的媒介也正创造了大量的内容，或许大部分内容都是糟糕的、重复的，但最好的内容同样能够从中脱颖而出，并迅速开始引领流行文化的动向。快速、廉价、失控，总是能产生定义时代的内容。当然经常会听到这样的论调：游戏其实并不能创造出持久的、被广大观众持续喜爱的IP以及角色。然而事实并非如此。

华舟应急

《塞尔达传说》和《超级马里奥》已经进入第四个十年，《魔兽》和《口袋妖怪》

已经三十年。更重要的是，单论收入，《宝可梦》现在才是全球收入最高的IP，漫威、星球大战和米老鼠都仅仅只能紧随其后，单是这一游戏IP就已经积累了超过1000多集电视和二十多部电影，或许到现在还有人不认识钢铁侠，但完全没听说皮卡丘的人或许已经不存在了。在过去十年中，每年收入最高的游戏其实都是IP大作：《使命召唤》、《侠盗猎车手》、《荒野大镖客》、《魔兽》、《战地》、《反恐精英》、《口袋宝可梦》等。当然新的游戏大作也在出现，但游戏IP的生命力毫不逊色于影视IP，“使命召唤”首作诞生在2003年，几乎每年都有新作发行，而像“战地”系列同样被称为“年货”作品。并且相对于影视类型的局限性，游戏IP的灵活性其实很了不起。《魔兽争霸》作为一款实时战略游戏，从20世纪90年代末到21世纪初，它一直是主流的在线游戏类型，如今还在运营。然而，从它扩展而来的世界观随后演变成一个更大的大型多人在线游戏（MMORPG）《魔兽世界》，它引领了2000年代后期的网络游戏生态。同时，《魔兽争霸III》是该系列的第三款作品，直接催生了多人在线战斗竞技场（MOBA）类型，其中最著名的作品便是《英雄联盟》，随后魔兽的IP被部署在MOBA类型的《风暴英雄》中。

魔兽世界9.0《暗影国度》招商银行股份而自2014年以来，《魔兽争霸》被改编为全新的游戏类别，即《炉石传说》中的卡牌游戏类型。这个过程与好莱坞传统的IP重塑几乎没有什么共同之处，在好莱坞，一个特定的IP随着时间的推移只看到影像风格和角色变化。而“魔兽”作为一个IP本身，几乎是千变万化。即使是漫威很难展现出这般灵活性，它的电影和剧集世界观已经非常发达，但仅限于此，游戏可以不断改变玩法从而创造出新鲜感，然而消费影像却始终有且仅有一种状态。到目前为止，游戏IP影视化确实没有带来强劲的票房成绩。但在2000年的《X战警》和2002年的《蜘蛛侠》（当年最大的电影）之前，漫画改编电影同样也是如此。而今天，几乎只有漫改电影能带来强劲的票房成绩。更广义地说，任何以票房的成功为前提的“IP成功”的定义无疑都是狭隘的。

中国铁建停牌

电影并非内容的唯一形式，甚至就今天来说已经不是最佳形式。随着游戏的功能扩展到新的形式和设备（如VR，AR，MR），新的内容体验被创造出来（专门为游戏直播制作的游戏）和新商业化模式被解锁（订阅，玩家/观众微交易，云游戏），游戏市场的繁荣显然还远没到顶峰。

短平快与碎片化时代，游戏是“沉浸体验”最后的堡垒要理解如今游戏的最好方法之一其实反而要看到当下好莱坞正在转移的重心。每家传统媒体集团都希望建立一个直接面向消费者（D2C）的内容平台，从而收集/使用观众数据来改善他们的内容

投入，但其实这种模式游戏行业已经有了多年的经验。更广泛地讲，我们需要考虑游戏与音乐、电视或印刷品等媒介的目标和设计原则。游戏，尤其是非叙事性游戏，从根本上说是围绕着“好玩”二字来构建的，目标通常不是关于艺术，也不是炫酷的视觉效果，电影往往需要在艺术和商业之间做平衡甚至是取舍，而游戏更多的是创造一个独立于现实的环境，让玩家永远不想离开，并不断地把他们吸引回来。换句话说，游戏创作的一切都与玩家有关，而不是讲故事的人本身。对于影视而言，给观众他们想要的和让观众看自己想讲的故事，在很长久以来都是不断拉扯的两股力量。这种动态在游戏世界里却更容易平衡，因为游戏是“活”的，在这个世界里，内容不断被更新和添加，以维持、增长和优化，从而提高玩家参与度。

联发股份

同时这种模式也让一款游戏能够更长久让其创作者获利，《动物之森》前几天又推出了全新的DLC，即便很多玩家可能已经半年没有打开过这个游戏，但依然会激动的表态：买买买！而对于影视内容来说，放映结束其主要的营收周期就随之完结，DVD早已成为了小众爱好者的市场。在游戏里，玩家的一切行为几乎都是可以被追踪和数据化的，从而确保为普通玩家提供最好的体验。如果一个变化造成了太大的不平衡性，在汹涌的怒骂声到来之前，大部分游戏厂商都会快速发布补丁来纠正它，换句话说，游戏是一个以结果为导向的媒介。人们可以争论这种导向如何限制了游戏的艺术潜力。然而，参与度优化的潜力是毋庸置疑的；在赢得“注意力”方面，好莱坞如今已经很难匹敌Facebook和YouTube以及新晋的TikTok，而后者最大的敌人其实还是游戏。如果说传统传媒公司能有什么项目可以与游戏的魅力相提并论，那大概只剩下迪士尼最可靠的业务部门：迪士尼乐园。迪士尼乐园通过数千名员工和超乎人类想象的超级游乐设施来维持其吸引力，这些项目的设计初衷是为了营造一个独立于现实的“梦境”，确保在任何时候都能让游客忘记现实，并通过并不便宜的门票和各种“内购系统”（例如一件钢铁侠T恤，或是一个米奇纸杯蛋糕等等）的组合来实现商业化。但新冠疫情的到来让迪士尼乐园的优势荡然无存，看看一机难求的PS5和XBOX X主机就知道，线下世界终归是有其无法颠覆的物理极限，而技术正在让线上世界充满无限可能。对于现在的用户来说，自我创作的内容和体验尤为重要。

券商创新大会

从历史上看，内容创作者只能关注他们的哪些创意决策能引起共鸣，并假设用户下一步会喜欢什么。通过UGC，创作者还可以直接看到受众认为缺失的东西，以及他们希望得到更多的东西，然后在此基础上将其融入到整个游戏中。对于二次创作甚至是自由发挥个人主观创意，游戏公司的态度显然比影视公司来的更开放，没有人

会因为做了一张游戏地图被起诉，用户唯一可能会面对的问题就是游戏公司大概率最后会把这些热门创意挪用。如今的用户对游戏的痴迷程度和游戏时间的不断延长也是空前的，起码在其他媒介上很少看到这种情况，上世纪八十年代尼尔·波兹曼的名作《娱乐致死》一度确立了电视作为无脑娱乐载体的地位，但HBO的出现让我们知道电视剧集也能够充满智性。事实上我们几乎没有听到监管部门甚至是医学专业人士提出过“电影成瘾”或是“沉迷剧集”的概念。而现在，国内已经出台了明确政策限制未成年人每天只能玩两个小时的游戏，甚至不少国外家长也认为这条规定应该在他们本国推广起来。

000417股票

但换个角度看问题，主机游戏——尤其是各类具有高度叙事性、多重灰度的、令人反思的杰作——提供的高度沉浸式的体验是对如今碎片式内容消费的终极反抗。时间长度是沉浸式体验的必要前提。我们离田园牧歌式生活已经很远，在高度媒介化的社会，不管你喜不喜欢，频繁被打扰已经是一种常态。对很多人来说，玩游戏是日常生活中绝无仅有的“沉浸”时刻。不管游戏开发者拖长游戏时间的设计问题是否真的存在，其动机为何，能够有固定的大块时间去投入到某一个特定的作品里，在今天都是一种福分。即便是流媒体让影视内容生产进入到了一种狂飙突进的状态，但就形态而言，其变化已然到头了，“电影已死”的陈词滥调也不必再提，因为未来或许会有更多像小岛秀夫一样中超控股的人出现，他们既是在做游戏同样也是在拍电影，只要希望享受内容带来的快感，就不必在意那些无关紧要的界限。本文来自微信公众号：壹娱观察（ID：yiyuguancha），作者：大娱乐家本内容为作者独立观点，不代表虎嗅立场。未经允许不得转载，授权事宜请联系hezuo@huxiu.com正在改变与想要改变世界的人，都在 虎嗅APP

举报/反馈601368决战伊拉克仓鼠球

怪物大卡车

冒险王oliFoCuw0UjCSW9VylmQ39688dr7bLf92Q0zU4HKt1epr769b5c750oHABUa720dx7cDUt5uDL5Tty

山东章鼓股票 美国股市最新行情 000703资金流向 股票600388 国腾之上 300121 603799 002618股票 深桑达a 600531股票 s仪化 股票600603 000612焦作万方