

聚焦中国国际网络文化博览会应用(严肃)游戏创新峰会

严肃游戏如何赚到钱

越来越多的人开始关注区别于传统娱乐游戏的严肃类游戏开发时，业界也掀起了对于严肃游戏的一系列探讨。到底什么叫严肃游戏？严肃游戏目标领域有哪些？如何做好严肃游戏？严肃游戏开发厂商如何利用严肃游戏赚到钱？种种疑问纷至沓来。

12月16日，在文化部、中共海淀区委宣传部、中国国际网络文化博览会秘书处的支持下，“中国国际网络文化博览会应用（严肃）游戏创新峰会”在京召开，文化部文化市场司网络文化处、中关村科技园区海淀园管委会、国际仿真与游戏协会、北京邮电大学世纪学院艺术与传媒学院、中国传媒大学动画与数字艺术学院、北京理工大学艺术教育中心、清华大学医学物理与工程研究所等各领导、专家们以及中国动漫集团、中视典数字科技有限公司等企业家们齐聚一堂就严肃游戏市场开发、发展的一系列问题进行探讨。

什么是严肃游戏

近年来，随着严肃游戏越来越受到关注，其定义的明确也显得尤为迫切。为此，文化部召集专家学者和代表召开了专题研讨会，经过讨论，认为严肃游戏更名为“应用游戏”更为准确，并对严肃游戏的概念进行了界定。

文化部市场司网络文化处处长李建伟介绍，应用游戏是指以知识传播、技能训练、情志养成等应用为主要目的，集趣味性、知识性、功能性等特征为一体的游戏类型，应用游戏具有应用成本低、应用效益高、普及性强等优势和特点。

北京邮电大学世纪学院艺术与传

媒学院副院长陈洪也极为认同文化部关于应用游戏的概念界定，但是他同时指出，在实践中区别应用游戏与传统游戏的概念，还应根据游戏本身的应用目的所占的比重。“如果目的单纯是娱乐大众，在工作之余获得一定的休闲体验，那就可以界定为娱乐化的游戏；如果这样的产品推出以后带有非常强的应用性，那么它就可以界定为应用游戏；而如果这款游戏具有兼娱乐和应用功能的多重目的，则要看它的应用目的是否在作品整个目的分成中占到一半以上，如果不是，那么还应属于传统游戏的范畴。”

为谁而做

虽说相对传统游戏的红海市场，应用游戏是广阔的蓝海市场，但是应用游戏开发商寻找到自己赖以生存的消费圈，迎合市场需求才是成功的关键。

从发达国家经验来看，目前应用游戏已经广泛用于教育、科研、经济、社会、文化、军事等领域。“这反映出需求。我个人认为，像教育培训、医疗卫生、环境保护、消防救援等，都是应用游戏可以开发的重点区域、重点领域。”李建伟表示。

新加坡南洋理工大学教授、媒体创新学院副院长、国际仿真与游戏协会联合主席DR.Fisher Cai除了认同应用游戏在环境保护、教育领域的应用之

外，还特别推崇应用游戏在心理疾病治疗上的应用，他介绍了其正在开展利用虚拟海洋公园游戏治疗儿童自闭症的项目研究。

在陈洪看来，不管应用游戏定位于哪个领域，其营销观念都需彻底打破传统的游戏市场开发的惯性思路。“传统的游戏市场大部分情况下，会是面向个人用户做典型市场操作，满足大量个人用户的娱乐需求，但是应用游戏这个概念提出来以后，建议除了瞄准个人用户之外，还应特别重视以往没有进入大家视野的行业群体，应用游戏市场开发需找准行业，围绕最具优势的行业将其作为立足之本、生存之地。”

怎样才能赚到钱

虽然应用游戏的概念得到明确，并且对所针对领域也有了大致了解，但是对于开发应用游戏的厂商来说，最重要的还是能否在这个全新的领域获得盈利。

对此，李建伟表示，首先游戏厂商要主动寻找开发应用游戏的商机，加强领域沟通和联系，迎合市场需求；其次还需要各级政府大力支持，制定一些政策对应用游戏的重点项目提供支持；此外还要靠用户单位转变观念，知识学习和技能训练及工作流程不能仅仅在教室，也可以通过游戏的方式，使学习、管理

等变得更加活泼。

中国传媒大学动画与数字艺术学院游戏设计系主任费广正表示，应用游戏开发要专业，要通过游戏的设计，使得用户或者玩家对其产生趣味性或者信赖感。在商业模式和推广方式上，不仅要重视产品的开发，也要重视产品的售后服务。

在专业性要求上，费广正表示，应用游戏，不是应用以及传统游戏两者的简单嫁接，而应该是两者完美融合。此外两者之间的比例也要格外注意，过度游戏，则应用深度不足；过度应用，则游戏性丧失。

本报记者 吴园园

■众家之言

应用游戏市场是蓝海

文化部市场司网络文化处处长 李建伟

相对传统游戏的红海市场，应用游戏是广阔的蓝海市场，应用领域有多宽，应用游戏的市场就有多广，从理论上讲是一种可能，但是把这种可能性变成现实的需求和现实的应用才是关键。



应提供长期化的服务

北京邮电大学世纪学院艺术与传媒学院副院长 陈洪

应用游戏开发商要在细分市场当中有自己明确的定位，用最先进的技术，把用户体验做到最好；不要一个产品打一枪就跑，最好有不同的系列产品能够涵盖这个领域的需要，能够提供长期化的服务。



应与现实生活进行融合

中国传媒大学动画与数字艺术学院游戏设计系主任 费广正

应用游戏源于现实，高于现实，不单纯模拟现实而是对现实的高度概括。应用游戏与现实生活层面要很好地融合，应用游戏可提高我们对事务的能动性。玩游戏的目的，不是让游戏者到游戏当中“不再出来”，而是让游戏帮助人们更好地处理社会生活等方方面面。



应加强多领域合作

清华大学医学物理与工程研究所研究员、教授 唐劲天

应用游戏可以广泛用于治疗抑郁症、儿童自闭症、肿瘤患者治疗、老人孤独症、强迫症等。未来开发医学用应用游戏首先要深化和拓展游戏辅助卫生健康原理的基础研究，同时还要加强多领域和国内外的合作，使游戏平台多样化。



■聚焦

海淀将发展动漫游戏等六大核心产业

“海淀区将重点实施文化科技产业引领、文化技术攻关、示范园区建设、企业集群培育、跨界英才集聚、文化金融创新等工程，全力发展包括动漫游戏在内的六大核心产业，立志打造中国的数字内容和文化。动漫游戏行业将大有作为。”海淀区委常委、区委宣传部部长陈名杰，在“中国国际网络文化博览会应用（严肃）游戏创新峰会”上表示。

很有优势。

记者了解到，2009年，为积极扶持动漫游戏行业的中小企业发展，海淀区政府和中关村科技园区海淀园管委会推出了“中关村动漫游戏孵化器”项目，该项目是以产业聚集和产业促进为目标而投资建立的完整的专业型科技企业孵化器。如今已有近20家企业入驻。

目前，在中关村大街、学院路、上地北太平庄地区已经形成了动漫游戏的企业集群，像网游世界等一大批领军企业都是在海淀茁壮成长起来的。“因此在动漫游戏领域，海淀区将充分发挥在人才培养、漫画、游戏制作、平台运营、开发全产业链的优势。”陈名杰表示。

应用游戏将建推广联盟

记者注意到，在对应用游戏发展的推广上，海淀区区委区政府不遗余力。自2009年以来，应用游戏（严肃游戏）创新峰会已成功举办第四届，每年都从海淀区区委宣传部获得大力的资金支持，从第一届严肃游戏概念的推出，到第二届的科普游戏的探索，从第三届起登陆网博会并发展成为一个全国性的行业论坛。

经过峰会四年的持续推广和积累，除了传统的游戏企业，一大批非游戏开发企业开始进入应用游戏开发领域。随着对行业需求的不断挖掘，这一趋势将愈发明显。

此外，为了更好地推进和发展我国应用游戏，峰会组委会计划成立应用游戏推广联盟，组织编撰《中国应用游戏发展白皮书》，分析和研究国内外案例，挖掘各行业领域的应用需求，搭建应用游戏交流合作、投资交易的平台。

本报记者 吴园园