



总第365期 今日4版 每周五出版

主办 北京商报文化创意产业新闻中心 北京大学文化产业研究院

主编 刘佳 执行主编 卢扬

A2 订单大增 影视后期公司最近很忙

无论是电视剧《武媚娘传奇》近期在网络上频传的“遮羞布”截图,还是因明星劣迹行为导致多部国产影片遭遇上映急刹车,受政策影响,多部影视作品在经历返工之痛的同时,后期特效也成了香饽饽。

A3 游戏洋企在华陷入“两年就撤”魔咒

在海外游戏公司看来,中国是一个拥有巨大潜力的市场,但事与愿违,多数公司都难逃“两年就撤”魔咒。那么,海外游戏公司来中国的原因是什么?又为何频频陷入在中国两年折戟的怪圈?

A4 从选址看实体书店的商业逻辑

对于实体书店来说,选择正确的位置,不仅有助于培养受众人群,同时对自身的盈利也同样起着举足轻重的作用。其实为实体书店找到合适的位置,就已经找到了走向成功的钥匙。

欢聚时代搞游戏直播:明知亏本仍掷7亿

4亿亏损与7亿投资

“基于目前的市场竞争情况,虎牙直播暂不考虑盈利,考虑到相关投入的增长,虎牙直播在2015年预计还将产生4亿元的净亏损”,欢聚时代CFO何震宇近日对外透露了公司旗下虎牙直播在2015年的预期运营情况。尽管如此,欢聚时代仍决定今年对虎牙直播进行7亿元的投资行为。

作为国内最大的互联网语言平台提供商,欢聚时代至今已成立十年,并于2012年在纳斯达克上市。近日,欢聚时代CEO李学凌在财报电话会议上表示,欢聚时代将继续加大对虎牙直播的投资,预计在2015年投入7亿元,除了用于加大技术和硬件升级外,市场投放将是重点,其中主要包括生态搭建、品牌推广和运营活动等。

欢聚时代的游戏直播业务最初是来自其在2012年推出的一款插件,之后欢聚时代于2014年四季度将直播业务分离,推出独立品牌虎牙直播,除游戏直播外,该平台还包括体育赛事直播、演唱会直播、美食直播等。

从目前游戏直播占据虎牙直播2/3的页面这一事实可以发现,游戏直播仍是虎牙直播平台上的核心内容。但是,尽管该平台游戏直播用户数不断增长,更有部分游戏能吸引20万人观看直播,却仍是吸金乏力,其去年营收还不到1.6亿元,仅占公司全年营收的4.3%。而欢聚时代的主要盈利点即在线音乐和娱乐业务,2014年的营收则超过20亿元,占公司总营收的57.3%。

据一家游戏公司平台运营总监周先生表示,虽然目前游戏行业很火,游戏主播也逐渐成为热门职业,但国内游戏直播平台的盈利情况却与其相反,普遍处于亏损状态。先不说游戏直播未来究竟能有多大的发展潜力,但在现阶段,游戏直播平台不挣钱是无可争议的事实,而欢聚时代此时还将7亿元投入到去年仅获得1.6亿元营收的游戏直播业务,亏损是不可避免的。

不惜血本只为攻占市场

然而,对于此次明知会产生亏损还继续投资的行为,何震宇是这样解释的,“游戏直播对公司的平台非常重要,过去一年中由于赞助费用的提高,这个行业的竞争有所加剧,但公司认为这只是暂时的现象。由于资本的注入,未来这项业务的成本和费用将趋于正常。公司决定今年在游戏直播领域投资来拓展业务,以保证市场

难道上市公司真的有钱就任性?自从欢聚时代在美国上市后,多次大手笔投资颇受外界关注。其中,在2014年一年的时间里,就宣布要对在线教育投资10亿元,以及用5亿元打造女子偶像组合“1931”。近日,欢聚时代又要进行一个新的大手笔投资,即在游戏直播领域豪掷7亿元。但不难发现,游戏直播虽然目前是市场热点,但大多数平台都处于亏损状态,有数据显示,去年欢聚时代游戏直播的营收也不到1.6亿元。那么,此次欢聚时代为何明知亏本还要在该领域上狂掷7亿元呢?

时代所承受的经济负担较高,欢聚时代现在向游戏直播投入大笔资金,就像是投入一个无底洞一般,风险较大,能产生多少实际效果很难预测。如果现阶段无法遏制游戏直播行业烧钱的情况,哪怕欢聚时代再看好游戏直播,未来究竟能创造多少收益都是无法肯定的。”

游戏直播短期是门赔本生意

“从短期来看,直播就是门赔本生意,无论用多少钱砸,最终也只能是扔进了无底洞。”周先生断言。

通过观察可以发现,游戏直播平台出现亏损是由多个原因导致的。首先就是用户未养成付费习惯。尽管目前虎牙直播月活跃用户已达4500万人,还曾在2013年12月直播WCG世界总决赛时65万人的最高同时在线记录,如同人人都会听音乐,但绝大多数人都会选择从在线平台上免费下载歌曲一样,再庞大的用户量也不能代表获得高收益。

北京酷我科技手机游戏高级运营经理丁晓晨表示,游戏直播领域较为垂直,不玩游戏的根本不会去使用,而经常玩游戏的也只有部分人会去直播平台。且基于人们对网络内容可免费获取的认知,大多数用户都没有付费意识,只会使用那些免费的内容。

另外,近年游戏直播行业成本大增也加剧了平台的亏损。据公开资料显示,目前虎牙直播拥有董小飒、苍天哥等明星主播,而这些明星主播都身价不菲,其中董小飒在业内的预估身价已达1500万元/年。与此同时,目前国内已涌现了斗鱼TV、战旗TV等多个游戏直播平台并掀起对明星主播的争抢,为了保证自己不失去优秀资源,各平台都会提高主播的签约金来稳定军心,同时还会用高价来吸引其他平台的优秀主播。业内如此疯狂地争抢,加上用户的免费认知,无疑使虎牙直播陷入成本大增却吸金乏力的境地,而此次的大手笔投资,被蒙上了获奖亏损的阴影。

还有从业者表示,游戏《英雄联盟》作为各游戏直播平台的重量级内容,虎牙直播也不例外,但腾讯作为《英雄联盟》的运营商,也于2014年进入游戏直播领域,投资了自己的平台龙珠直播,所以腾讯今后收回《英雄联盟》的版权也不是没有可能,且此前已出现网易收回虎牙直播对《梦幻西游》游戏直播权的先例。假使腾讯今后对《英雄联盟》的游戏直播进行版权垄断,或是有更多的游戏运营商收回版权,那么虎牙直播也将会遇到更多的风险。

北京商报记者 卢扬 郑蕊/文 贾丛丛/漫画



领先地位。未来几年,游戏直播业务将成为欢聚时代不可缺少的组成部分,此业务也将获取更多用户”。

若想抢占市场,那必然就需要具有一定规模的用户群,其中,拥有明星主播是一个吸引、培养用户的有效方式。前段时间,虎牙直播和斗鱼TV就曾掀起一场对优秀主播的争抢战。其中,斗鱼TV以6000万元从虎牙直播连挖6人。随后,虎牙直播也不甘示弱,将zhou宝龙、Pis等明星主播顺利签走,虽然未透露具体的签约价,但在从业者看来,这些主播跳槽虎牙直播后身价都会达千万级别。如此巨额的签约价,背后必须得有足够的投资。

深圳市创新投资集团有限公司华北大区总经理刘纲表示,如果欢聚时代想在今后成为游戏直播行业中的领先者,为了保证市场份额,即使现在是亏损也得继续投资。

欢聚时代一直都对游戏直播情有

独钟。早在2012年为上市做路演时就表示公司将在游戏直播领域继续拓展,且其未来货币化所依赖的多个垂直频道中也包括游戏直播。除此以外,欢聚时代执行副总裁曹津在去年曾公开表示,公司非常看好游戏直播的成长性,也不认为成本过大会成为行业发展的阻碍,反而因为它庞大的用户群,能够将产业支撑起来。

现阶段大多数游戏直播平台的变现方式主要是游戏联运、广告、虚拟道具等。其中,虎牙直播移植了娱乐主播的收入模式,可以通过粉丝送礼物的分成模式获得收入。“靠广告模式,靠为厂商做营销的商业模式,在大投入的情况下是行不通的,我们看好这个盈利模式”,曹津表示。

但周先生表示,现在不是看重游戏直播未来能创造多少收益的时候,“鉴于现阶段游戏直播行业已产生非理性竞争的情况,游戏主播身价虚高严重,使得欢聚