

泛滥成灾：游戏行业是否会因劣质内容步入影视行业后尘？

激励用户生成内容的UGC游戏平台预计将在2024年向创作者支付高额报酬。不过，这种做法的日益盛行或令顶级游戏和服务压力倍增。

两款爆款视频游戏让数亿玩家成为3D内容创造者。目前，紧随其后的重量级游戏也发布了新的工具和激励措施来吸引用户在平台上创作3D用户生成内容 (3D UGC)。¹3D内容创作者人数与日俱增，顶级3D UGC平台所支付的报酬亦随之增加。德勤预计，2024年这些平台将向内容开发者支付近15亿美元，3D UGC游戏平台上的付费独立开发者将超千万。

德勤基于以下原因作出上述预测：3D UGC平台为玩家、创作者和品牌带来的成功和惯性；新工具和激励措施的出现使3D内容的创作和盈利变得更加容易；以及UGC游戏模式在视频和社交媒体方面颇具优势。

促进创作者经济可推动游戏体验和数字产品创新，提升3D UGC平台的用户粘性，营造良好的平台和创作者生态。3D UGC平台似乎看好民主化游戏及互动体验的良机，但硬币的另一面是劣质3D内容泛滥成灾，它会冲击整个行业吗？

何为3D UGC？

与用户生成视频平台和社交媒体如出一辙，3D UGC平台使得游戏内容创作民主化。用户可在3D UGC平台上创建、共享皮肤和装饰品（头像的穿戴物品）等数字产品以及设备（为玩家提供的某些实用装备）并实现盈利。3D UGC平台已开发出强大的市场，供创作者进行此类数字产品交易。^{2 3}用户还可以创建完整的游戏体验和沉浸式3D体验，并利用平台提供的发现工具。与社交媒体一样，这些用户生成的游戏及其创作者将深受欢迎，吸引数百万玩家和粉丝，并建立有价值的品牌关系。^{4 5}

尽管游戏内容创作难度降低、创作日益流行，但总有部分玩家和游戏制作者能发现游戏创作的魅力。这群人被称为“Modder”，他们将同人小说制作成游戏，通过数字产品和装饰品满足用户的个性化需求，并应玩家诉求增加了一些游戏公司不予重视的功能。⁶有些游戏Mod (Modification) 已发展成为一款独立的热门游戏，⁷而有些Mod则直接导致游戏公司扩大其特许经营权范围。⁸

Roblox平台于2005年推出，供用户开发和分享其游戏和数字产品。该平台利用其独特的区块链游戏，为玩家提供类似乐高的建造体验，从而降低游戏内容创作的难度。2009年，《我的世界 (Minecraft)》游戏内推出了3D建造版本，并增加了资源管理和生存机制。上述两款均致力于降低3D建模和游戏创作的门槛，并催生了一批创作者、公司、市场和其他具备3D创作功能的游戏。2023年，Epic Games宣布为其虚幻引擎开发平台上风靡一时的多人在线游戏《堡垒之夜 (Fortnite)》推出新的创作者功能，该游戏的超写实主义风格与竞争对手的像素风游戏截然不同。为了激励其平台游戏创作者，Epic Games还宣布创作者有机会根据用户粘性获得收入分成。⁹

用户生成内容或改变游戏经济学

开发剧情驱动型游戏的成本高昂、程序复杂，并且此类游戏或将与顶级实况游戏服务争夺用户粘性。廉价或免费3D用户生成内容的激增或导致更多用户放弃顶级游戏及游戏服务，转向更简单、商品化的小众游戏。对于在用户粘性和收益方面往往占据主导地位的领先游戏工作室和发行商而言，3D UGC游戏平台或将成为沉浸式互动体验的另一个选择。¹⁰

对于游戏工作室而言，制作并推出优质游戏所面临的挑战日益上升、成本日益高昂。制作一款售价65美元的热门游戏或需数年的开发时间，制作和营销成本高达3亿美元。¹¹实时服务型游戏改变了游戏经济学，从通过推出新游戏获利转变为通过提供个性化数字产品、游戏服务新增内容体验以及参与特殊事件获得经常性游戏收入。此类游戏往往因其服务具有社交性质而蓬勃发展，但也应持续提供游戏新体验，以保持玩家的参与度。

为此，3D UGC平台授权并激励玩家不断更新游戏服务内容。3D UGC平台能够大幅降低游戏创作者的开发及营销成本，同时助其将自身爱好变现并建立粉丝群。与用户生成的视频服务和社交媒体一样，3D UGC平台内容高度多样化，可满足主流和小众群体的需求。

3D UGC平台如何降低3D UGC 创作难度

3D UGC面临着一个挑战：其创作难度往往比视频内容高。3D UGC平台难以通过3D建模工具构建模型，导致3D UGC创作难度始终居高，而部分游戏公司正在逐步降低其创作难度。¹²超级用户可以获得更强大的功能，非技术创作者也可以开发出引人注目的游戏。平台市场便于创作者交易材质包和着色器、用于填充游戏的三维实体对象，以及开门或驾车等互动的一系列游戏机制。¹³

随着生成式人工智能的崛起，提供商正积极降低3D内容创作难度。¹⁴生成式人工智能工具可实现某些编码和测试部分的自动化，以便处理更多相关游戏元素；可快捷开发对话、实现多语言本地化，以及实现角色和场景设计的可视化生成；可助力开展非玩家角色的早期实验，使其能够进行对话，而非照本宣科，背诵几句固定台词；生成式人工智能工具即将迎来创新，能够通过自然语言提示即时生成游戏。¹⁵

降低创建及共享用户生成内容的难度，助力创作者作品变现，均有助于推动社交媒体内容创作的无限浪潮。如此一来，优质内容面临着更大压力，观众逐渐远离影视，广告格局亦发生变化。类似地，如果3D UGC平台取得成功，游戏行业或将迎来一场巨变。

小结

对于游戏行业而言，3D UGC是一把双刃剑。支持和激励更多3D UGC可推动游戏、数字产品和货币化创新，同时提升用户对多元化、互动式体验的兴趣和参与度。这种创新不仅能够扩大独立3D创作者经济的规模，而且部分创作者有望成立自己的游戏工作室，最终推动游戏行业的多元化发展、增强行业竞争力。此外，其中部分游戏及游戏创新有望发展成为更出色的游戏工作室，从而进一步增强自身竞争力。

然而，与此同时，当现有企业对内容的控制权被架空和大众化时，往往只会昙花一现。影视行业面临诸多挑战：内容开发成本高昂、分销渠道中断、利润丰厚的电影窗口期被取消、观众观影行为不断变化，而乘着社交网络的东风以及为满足年轻一代喜好而兴起的海量免费内容无疑让影视行业雪上加霜。

领先的3D UGC平台已面世良久，但并未对游戏行业造成颠覆性影响，不过随着平台游戏及体验变得更丰富、新颖、易于开发和盈利，或将吸引更多用户的关注和参与。大力发展3D UGC有望将游戏内容和创作者整合至少数个平台的同时降低其集中度。如此一来，游戏经济学或发生变化，转向开发成本低廉的游戏和互动体验。

游戏工作室的年收入近2,500亿美元，其地位或比电视和电影工作室更加稳固。年轻一代热衷于各种形式的游戏，越来越多的游戏IP正被改编成热映电影和流媒体电视。¹⁶尽管如此，视频游戏公司仍面临着问题，即优质内容和商品内容之间的格局或发生类似的变化。优质游戏的开发成本日益高昂，加之3D UGC导致顶级游戏公司面临的竞争压力日益凸显、成本压力加大，更多玩家转向大量便宜或免费的互动体验。与此同时，3D UGC平台拥有丰富的低成本3D内容，但在大量商品内容的管理、节制和货币化方面或面临挑战，以及需设法满足版权侵权、有害内容和迫在眉睫的法规要求。某些公司进退两难，既无商品化3D UGC平台，亦不由优质工作室主导，但需择其一以谋生存。

在通往元宇宙愿景的道路上，3D用户生成内容平台或将成功实现大众游戏开发民主化。如此一来，游戏创意及创新有望呈现爆炸式增长，同时还伴随着新颖的沉浸式互动内容和体验。但在此过程中，3D UGC平台或将对其所处行业产生颠覆性影响。

作者

Chris Arkenberg
United States

Jeff Loucks
United States

Kevin Westcott
United States

尾注

1. Jay Peters, "[Epic now rewards Fortnite creators for how long people play their experiences](#)," The Verge, June 1, 2023.
2. Jay Peters, "[Epic is merging its digital asset stores into one huge marketplace](#)," The Verge, March 22, 2023.
3. Brendan Sinclair, "[Lessons from Minecraft Marketplace](#)," Games Industry.biz, June 6, 2022.
4. ActivePlayer.io, "[Roblox live player count and statistics](#)," ActivePlayer.io.
5. Melody Day, "[Most popular brand collaborations with Minecraft](#)," Net Influencer, June 18, 2023.
6. Charles Burgar, "[Skyrim: ten features you always wished it had \(that are added by mods\)](#)," GameRant, October 20, 2023.
7. Joakim Henningson, "[The history of Player Unknown's Battlegrounds](#)," RedBull.com, August 27, 2020.
8. Scott Reismanis, "[10 influential mods that transformed the landscape of gaming](#)," Medium.com, June 15, 2021.
9. The Fortnite Team, "[Introducing Creator Economy 2.0](#)," Fortnite Creator Portal, March 22, 2023.
10. Newzoo, "[Top public games companies by revenues](#)," Newzoo.com, Q1, 2023.
11. Ethan Gach, "[Blockbuster game development costs are out of control](#)," Kotaku.com, May 1, 2023.
12. Rebekah Valentine, "[Turns out the hardest part of making games is... everything](#)," IGN.com, August 20, 2021.
13. Forte, "[Game Marketplaces Survey](#)," Medium.com, March 31, 2021.
14. Jay Peters, "[Roblox's new AI chatbot will help you build virtual worlds](#)," The Verge, September 8, 2023.
15. Joshua Lu and Robin Guo, "[The generative Ai revolution will enable anyone to create games](#)," Andreessen Horowitz, March 17, 2023.
16. IGN, "[All upcoming video game movies and TV shows: 2023 release dates and beyond](#)," IGN.com, January 5, 2023.

致谢

The authors would like to thank **Ankit Dhameja** for supporting research and **Richard Goldsmith** for his industry expertise.

Cover image by: **Manya Kuzemchenko**