



“时光黔影”平台：

从资源到资产 让影像有影响

□本报记者 尹琨

贵州历史悠久、文化多彩。贵州出版集团有限公司探索多彩贵州重大文化工程融合出版新产品、新服务、新模式，整合旗下贵州画报社成立65年来积淀的近百万张图片影像资源，于今年5月上线“时光黔影——多彩贵州重大文化工程影像资源服务平台”（以下简称“时光黔影”平台）。发挥内容优势，深度融合数字技术，平台推动图片影像等文化资源向资产转变，优质内容影响力、传播力不断提升。

聚焦贵州特色文化。2023年7月，贵州省委十三届三次全会决定，大力实施红色文化重点建设、阳明文化转化运用、民族文化传承弘扬、屯堡文化等历史文化研究推广“四大工程”。随后，贵州省委宣传部牵头起草《关于统筹实施多彩贵州重大文化工程的工作方案》，并于9月26日印发，从9个方面提出128项重点工作举措。

贵州新闻图片社（贵州画报社）副社长夏进告诉《中国新闻出版广电报》记者，《方案》要求从宏观、中观、微观等层次，以图书、视频、图片等多种形式，讲清楚贵州文化。为主动服务多彩贵州重大文化工程建设，贵州出版集团在做好相关主题出版的同时，积极整合资源推进数字融合服务平台和项目建设，充分挖掘利用旗下《贵州画报》积累的图片影像资源，打造“时光黔影”平台。

《贵州画报》创刊于1959年，65年来拍摄保存有数百万张不同历史时期的图片影像资料，具有十分珍贵的史料和文献价值。但这些资源大多是以纸质期刊、影像胶片、图书画册等载体保存，使用与传播受到局限。

据夏进介绍，为把珍贵的影像资料转化成具有版权保护的数字资产，从2019年开始，贵州新闻图片社（贵州画报社）组织对现有档案资料进行数字化编辑加工，包括照片影像档案整理、资料目录建库、底片扫描加工、光盘照片整理著录、纸质画报扫描识别、电子画报数据生成、图片著录链接、图像画质处理、数据质量检查、数据挂接验收等。

充分运用新兴技术。结合自身资源和优势，贵州新闻图片社（贵州画报社）近年来打造了“贵图云——影像资源管理与传播服务平台”“阅图APP——出版融媒体综合服务平台”。本次上线的“时光黔影”平台，就是基于“贵图云”平台底层基础架构打造。

“在推进‘时光黔影’平台建设过程中，我们注重大数据、云计算、区块链、人工智能等新兴技术的应用。”夏进表示，平台围绕影像资源的“采、编、存、管、用”服务流程进行架构规划和功能设计，通过系统梳理、公开征集、采风创作、专题拍摄等方式汇聚相关影像资源，并进行分级分类存储管理，同时与人民日报数字联播网、电子阅报栏等渠道合作，构建新媒体矩阵，助力影像资源存储传播。

值得关注的是，在从资源到资产的转变过程中，平台一方面可为各级政府部门、企事业单位、专业摄影师等定制专属资源库，对零散杂乱的资源进行规范化归档管理和安全高效调用；另一方面则通过接口接入方式对接贵州省版权登记平台，基于区块链技术应用对作品创作时间和内容的快速版权存证和登记，为相关文化研究阐释、文化传承保护、重要文献出版、文化传播推广、文旅融合发展等提供影像资源支持，提升公共文化服务水平。

目前，社内第一期数据加工汇总后有近300万张图片资源，通过人工智能系统识别查重后，已筛选出90万张较为优质的作品，正在继续进行信息编辑著录入库。

创新引领融合出版。“在当今这个信息数据大爆炸的时代，图文声像的生产、流通和消费呈现出急剧膨胀的态势。”夏进认为，新一代信息技术的迅猛发展及其创新应用，深刻改变着新闻出版业的面貌，推动其向更深层次、更广领域的媒体融合迈进。

伴随人们对优质内容和视觉产品日益旺盛的需求，书报刊新媒体平台纷纷采用视觉图片和短视频等吸引读者的注意力。贵州新闻图片社（贵州画报社）也已市场化合作建设了贵州村超媒资库、贵州省体育局影像资源库、贵州省乡村振兴局影像资源库等数十个主题资源库，同时还与山东省、广东省、甘肃省等地的青年摄影家协会合作，联合共建全国青年影像资源管理服务平台，计划今年年底上线运营。

“新兴形态在融合传统出版物特色的同时，具备了渠道传播的优势。”夏进指出，技术不仅重塑了新闻出版业的发展格局，还对其商业模式和产业生态产生深远影响。面对这一变革，新闻出版业已步入全面提升质效的关键期。对于地方出版单位的融合发展，夏进认为，积极适应数字化时代信息传播和技术变革的趋势尤为重要。“要以创新为引领，采取扎实的举措，并获得有力的支持，以推动新闻出版业实现深度融合发展，形成强劲的发展动力。”

为步入“快车道”的有声读物市场保驾护航——

《有声读物》国家标准助力行业高质量发展

□本报记者 李婧璇 商小舟

当下，伴随着生活和工作的快节奏，越来越多的人开始选择碎片化阅读，这也催生了有声读物市场的蓬勃发展。中国音像与数字出版协会发布的《2023年中国数字阅读报告》显示，2023年中国有声阅读市场营收规模为116.35亿元，占数字阅读市场营收规模的比例超过20%。为保障步入“快车道”的有声读物市场高质量发展，《有声读物》国家标准应运而生，并将于2024年10月1日起正式实施。

作为有声读物领域的第一个国家标准，《有声读物》国家标准在中宣部出版局的悉心指导和大力支持下，由全国新闻出版标准化技术委员会归口管理，中国音像与数字出版协会有声读物专业委员会组织，广东大音音像出版社、中国盲文出版社、人民教育电子音像出版社有限公司、中国新闻出版研究院、高等教育出版社、上海喜马拉雅科技有限公司在内的28家出版机构、有声阅读平台、科研机构和技术企业共同编写。该标准对完善标准体系、促进有声读物精品创作和传播以及引领有声读物高质量发展具有重要意义。为进一步深化此项国家标准的推广和实施，《中国新闻出版广电报》记者采访了全国新闻出版标准化技术委员会和中国音像与数字出版协会的相关负责同志，进行相关解读。

提高效力级别 引领行业发展

《中国新闻出版广电报》：在人工智能等数字技术迅猛发展的背景下，在助力数字出版发展等方面，标准的出台有何重要意义？

答：有声读物作为当前“互联网+”“人工智能+”时代最贴近人民生活的阅读方式，具有强伴随性的特点，能充分解放读者的眼睛，已经成为全民阅读的重要组成部分。将《有声读物》行业标准提升为国家标准，进一步提高其效力级别，结合最新数字技术对标准内容进行修订和完善势在必行，也是出版、工信、残疾人等我国各相关事业发展的必然要求。

这项国家标准的制定将对于规范（包括面向盲人、视力障碍者等）有声读物加工制作，指导各领域的有声读物应用水准，强化多行业协作管理，提升有声读物内容创作能力，增加听书阅读体验服务素质，引领有声读物在全行业



用户试听有声读物。

本报记者 李婧璇 摄

高质量发展。

满足功能性需求 回应适用性难题

《中国新闻出版广电报》：围绕《有声读物》标准制定，中国新闻出版研究院、中国音像与数字出版协会组织出版单位和学校等各领域专家学者共同参与。其中，各单位都关注哪些问题，标准重点解决了哪些？

答：此次GB/T 44144-2024《有声读物》国家标准系从CY/T 183-2019《有声读物》行业标准升级而来。在《有声读物》行业标准颁布前，国内外尚有关于有声读物的相关标准。国内与有声读物直接相关的标准有两项，分别是GB/T 16463-1996《广播节目声音质量主观评价方法和技术指标要求》和GB/T 33665-2017《声像节目数字出版物技术要求及检测方法》。

随着近几年音频技术的提升和有声读物内容呈现方式的多样化，《有声读物》行业标准的指标设定、功能要求等部分内容已经不适用。此外，《马拉喀什条约》于2022年5月5日对中国生效，有声读物已成为盲人、视力障碍者获取文化和教育的重要来源。因此，对《有声读物》行业标

准进行修订和升级的呼声越来越高。为保证标准适应当前的技术和产业发展需要，以及我国能切实履行《马拉喀什条约》等国际公约相关权利和义务，推动国内国际标准化协同发展，《有声读物》国家标准得以立项和制定。

相比《有声读物》行业标准，《有声读物》国家标准主要有以下内容变化。第一，提升标准技术门槛。《有声读物》行业标准研制时为2017年，当时音频相关技术采标参数较低，如压缩比（码流）仅有128kbps。在近两年，5G等无线传播技术普遍升级，网络传输速度几级提速的背景下，这一码流已经偏低，妨碍到有声读物未来的高质量发展。但考虑到行业提升涉及投入成本，此次国家标准在行业标准原有的128kbps压缩比（码流）、44.1kHz采样频率及16bit量化位数的基础上，提出了“大于等于”上述指标的技术要求，既明确鼓励引导行业制作更高技术参数的有声读物产品，也确保了行业有充足的时间进行调整应对。第二，增加了面向视力障碍人士的技术要求。国家标准中规定了导航声音标签，根据有声读物内容和章节等添加了相应层级数量的导航通知或提示音，并说明每一层级所包含的内容。

第二十一届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）关注科技、出海、跨界等，参会的游戏从业者说——

平等坦诚地去连接更广泛的领域

□本报记者 张君成 文/摄

7月29日，第二十一届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）在上海新国际博览中心闭幕。作为国际性数字娱乐领域的重要产业盛会，观众关注的是享受视听盛宴，而从从业者关注的则是行业新动态，不少从业者在ChinaJoy举办的类型多样的活动中各抒己见，探讨行业如何高质量发展。

谈科技： 人工智能提升生产力

越来越多人工智能技术走出实验室、正式“上岗”开工，成为当下必不可少的生产力。网易公司副总裁庞大智表示，游戏行业一直是公认的人工智能技术较好的试验田，“行业要进一步考虑如何充分激发人工智能潜力，与更多产业，甚至全社会共享人工智能红利”。

针对如何激活“人工智能+游戏”潜能这一命题，庞大智认为，人工智能带来的提质、提效，有望成为游戏行业摆脱传统增长束缚与发展路径的一种方式，打破长期以来成本、质量、效率难以调和的“不可能三角”。庞大智表示：“通过把人工智能‘开源’给玩家，让玩家更好地融入整个游戏的生态系统，形成良性反馈的同时，也扩充用户生成内容的板块。”

谈及人工智能在游戏之外的应用，庞大智表示，要构建跨领域生态，加速人工智能在各种行业的渗透落地，创造更大的技术能量。“让人工智能技术下沉到不同应用场景，磨一磨、练一练，充分嵌入到各行业的链路中，打通‘人工智能+’的‘最后一公里’。”

庞大智认为，人工智能的应用场景正从“行业级”走向“社会级”，从少数人手中掌握的黑科技，到成为多数人的趁手好工具。“网易已将多项人工智能技术用于游戏领域，并持续布局教育板块，真正展示了人工智能的巨大潜力。”

谈出海： 提升研发与营销能力

近年来，游戏出海势头强劲，不少企业

表现亮眼。如三七互娱网络科技集团股份有限公司加速在全球各市场发力，其海外年营收从2019年的10.49亿元增长至2023年的58.07亿元。截至目前，公司在全球200多个国家和地区开展业务，发行超过120款游戏。

三七互娱网络科技集团股份有限公司副总裁彭美表示，三七互娱全球化的成功离不开强大的游戏研发能力以及本地化营销能力。在她看来，目前全球游戏的市场情况和用户特点发生变化，而企业出海则是要“春江水暖鸭先知”，及时作出调整。如目前全球用户呈现出更碎片化的特点，因此，轻量化将会是全球游戏市场的趋势之一。“无论是重度游戏与休闲玩法的融合，还是多玩法结合的轻游戏，三七互娱已经有成功的案例，在出海后我们可以用优质的游戏体验打动全球玩家。”

在具体发行过程中，彭美说，三七互娱还是坚持因地制宜的战略，针对不同国家和地区，定制化进行推广和运营，采用长线运营的原则。“我们内部一直奉行‘长期主义’，希望打造长青游戏。如在游戏的运营阶段，三七互娱通过加入大量本土的元素以及持续的版本更新和运营活动，延长游戏的使用寿命。”

其中，出海产品《末日喧嚣（Puzzles & Survival）》自2020年上线以来，通过多次与知名IP联动、推出运营活动，保持了强大的市场生命力。截至今年2月，游戏的全球流水已破百亿元。

彭美介绍，现阶段三七互娱面向全球市场储备了大量的优质产品，涵盖不同的游戏题材，为后续出海提供动力。“这些产品来源一部分来自三七互娱自研，而另一方面则是来自合作的研发商。迄今为止，三七互娱已投资了30多家研发能力不俗的研发商，为我们后续出海铺平道路。”

谈跨界： 注重游戏的公益价值

近几年来，关于游戏娱乐之外的价值不断被外界提及，甚至在一些公益领



用户在ChinaJoy探寻游戏打开的更多方式。

域，游戏已然成为主角。

浙江世纪华通集团股份有限公司推出的“数龙空间站”将重点聚焦在公司优质IP的生态开发、新型文创内容的探索和生态企业的孵化上。浙江世纪华通集团股份有限公司总裁谢斐说，其推出的数药智能已有多款数字疗法产品，其中适用于注意缺陷多动障碍（ADHD）儿童（6-12岁）的辅助治疗和康复训练数字药物——专数达，已在全国各省市医院陆续开展诊疗服务，而一款为孤独症儿童提供康复训练的软件《AI星河》，已有百余位患儿接受了这套软件的治疗。

在谢斐看来，最大的难点不在于产品研发，而在于要向整个社会证明非侵入式、非化学式的数字疗法也能够传统的处方药市场拥有一席之地。“游戏行业想要从数字交互科技的辅助领域走向核心，从隐性走向显性，需要的

细化具体要求 填补指标空白

《中国新闻出版广电报》：该标准在有声读物的生产、发布、质量检测等方面作出了哪些要求？为适应数字出版当前的发展需要，标准有哪些有针对性的要求与规范？

答：内容生产方面，首先对内容展现提出了原则性要求，包括：遵守公序良俗，无不当言论，符合正确政治方向、价值取向和舆论导向；内容完整，语义清晰明确；具有合法版权。与现有管理规定更加贴合，从根源上确保了有声读物的内容制作质量水平，保证了意识形态导向的正确性。其次从声音呈现上，对有声读物的声音制作水平提出了全新要求，包括：吐字清楚，发音表意准确、语速合理；声音定位明确，空间感真实；无杂音、无噪声等。最后，从声音制作指标方面提出了新要求，一方面是根据当前音频技术的发展态势，增加了国际上普遍采用的“平均响度”计量声频音量大小的指标；另一方面，增加了采用全景声制作的有声读物输出的各项指标，提出了全景声输出的采样频率、量化位数、音频格式、平均响度、最大真峰值电平、压缩比（码流），填补了新闻出版行业对于全景声方式制作出版物的技术指标空白。

发布方面，《有声读物》国家标准对有声读物的载体必备信息和发布运营平台两个方面提出了具体要求，包括：第一，有声读物载体的必备信息：应在适当的位置标注有声读物的名称、内容简介、作者、作者简介、演播者、发布时间、制作者等信息；正式出版的有声读物应取得国家出版行政管理部门颁发的标识。第二，有声读物运营平台的基本条件：具备平台运营相应资质；专职编辑人员具有出版或相关专业技术职业资格或同等专业能力水平；制定严格的内容审核、技术核验的工作流程；按照标准中对于内容展现要求和技术要求的相关规则进行准确审核；对版权信息进行核验。

质量检测方面，从扬声器电声要求、扬声器位置和检测设备3个方面对检测条件提出了具体要求，评测方法则要求分别按照《广播节目声音质量主观评价方法和技术指标要求》《声像节目数字出版物技术要求及检测方法》的方法，采用主观评测与客观评测的方式对有声读物质量进行评测。

是韧性。只有脚踏实地地去找痛点并克服它，只有平等坦诚地去连接更广泛的行业领域，才能循序渐进地获得理解和认同。”

西山居副总裁姚树举了另外一个例子，2021年山西暴雨时很多古建筑文物被损毁，这些见证了历史发展长河的古文物成为《剑网3》关注的重点。西山居第一时间组织玩家积极响应，联系山西省文博部门支援当地古建筑文物修缮工作。后续西山居在2022年和2023年分别开展了守护抗战精神的抗战老兵和荒漠绿化植树造林等公益活动。

姚树说，今年西山居将继续坚持公益步伐，与有爱玩家一起关注帮扶社会弱势群体。“我们和浙江省残疾人福利基金会合作，游戏内售卖的公益烟花道具，将捐赠给基金会，用于‘音爱同行’人工耳蜗公益项目，继续发挥游戏的公益价值。”