

備受矚目的「三馬」概念股閱文集團，已完成上市聆訊，本周有望上市前路演，預料下月上市。多方消息指，閱文的IPO集資介乎6億美元至8億美元（約46.8億港元至62.4億港元），若成功上市，閱文將成為第一間上市的網絡文學公司。近年科技股熱炒，從9月底上市、同樣有「三馬」概念的眾安在線（6060）獲逾12萬散戶入飛，可見一斑。不過網絡文學公司卻是第一次以新股的面貌進入大眾視野，這個興起僅20年的行業，市場規模和前景究竟如何？

■香港文匯報記者 周曉菁

閱文集團旗下主要業務及產品

- 在線閱讀/網站：起點中文網、紅袖添香、榕樹下、瀟湘書院、晉江文學城等。
- 移動應用程式：QQ閱讀、起點閱讀、作家助手等。
- 紙質圖書：中智博文、華文天下。
- 版權營運：版權轉授、動畫製作及發行。

網絡文學被定義為「面向大眾創作並發佈於互聯網的文學作品」，其中又以網絡小說最受讀者關注。1998年，台灣作家痞子蔡在網絡上發表小說《第一次的親密接觸》，在兩岸引起眾多網友追捧，之後被拍成電影。《網絡小說》這個名詞自此誕生。之後內地作家「今何在」於新浪網連載發表《悟空傳》，亦在網上大紅大紫，甚至刊登報紙連載。這兩部作品普遍視為網絡文學的「鼻祖」，是最早成功的典範。

網絡普及助網絡文學發展

時至今日，隨着成千上萬部作品在網絡上發表，網絡文學在內地呈現爆發式增長，發展之迅猛遠遠超過傳統文學作品。據統計，2013年至2016年，網絡文學的年複合增長率達44.9%，2016年至2020年的年複合增長率為30.9%。去年全中國網絡文學市場規模為46億元（人民幣，下同），佔中國文學市場規模11.4%，至2020年時佔比預計將增長至22.7%。

為何網絡文學興起速度如此之快？互聯網尤其是移動互聯網的普及率不斷增長，是推動網絡文學發展的主要因素之一。Frost & Sullivan的調查顯示，去年受訪者每天在移動設備閱讀網絡文學所花費的時間佔每日在移動設備上花費時間的25%。此外，相比傳統文學，網絡文學享有更大的創作自由，且更為多元化，迎合中國讀者對內容的廣泛需求。網絡文學的體裁多種多樣，包括玄幻、武俠、科幻、奇幻、言情及都市等各類文學作品。

盜版市場收入多正版1.5倍

在網絡文學市場中，收入一般來自讀者根據已讀字數、通過每月訂閱套餐或其他組合套餐購買付費文學內容。目前來說，盜版對於網絡文學的收入仍有很大的衝擊，2016年盜版對網絡文學存在的收入損失仍達到114億元，是去年網絡文學市場收入的近2.5倍，知識產權保護環境仍需改善。

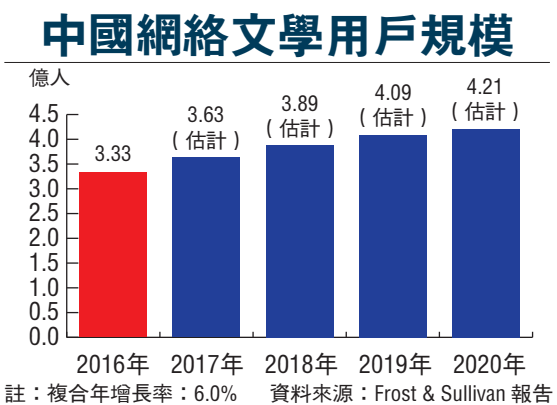
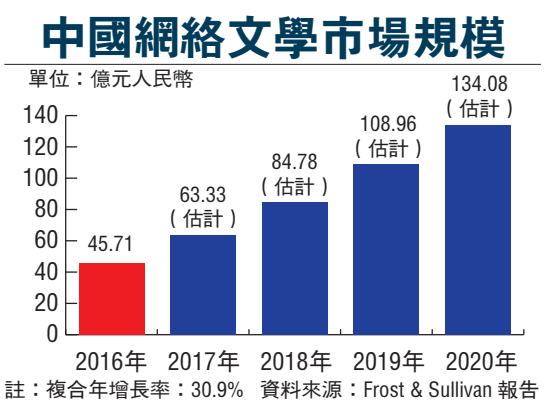
經過二十年的發展，中國網絡文學作品已經累積到了巨大規模。截至去年年底，網絡文學作品數量達到1,160萬項，預計2020年可達2,240萬項，複合年增長率為17.8%。單計算2016年，全年新創作網絡文學作品達到190萬項，預計2020年每年創作數字可達320萬項，複合年增長率為13.7%。

內地網絡文學 泛娛樂戰略核心 可衍生各式產品 隱藏無限商機



中美娛樂市場改編作品對比		
2016年總票房最高50部電影		
	中國出品	美國出品
由文學或動漫作品改編成電影的2016年國內總票房	11億美元	38億美元
佔國內電影前50名國內總票房的百分比	33.8%	45.6%
文學/動漫版權改編大片		
	中國出品	美國出品
案例	《鬼吹燈》	《哈利波特》
改編形式	線下出版、電視劇、動漫、網絡遊戲、電影	線下出版、電影、DVD及有線電視播放權、網絡遊戲、主題公園、其他衍生產品
改編總商業價值	逾4億美元	逾70億美元

資料來源：Frost & Sullivan 報告



改編影視劇大熱 發展潛力巨

2016年艾瑞諮詢的數據顯示，閱文集團估值約為20億美元（約156億港元）。當時閱文集團行政總裁吳文輝曾直言「閱文集團的價值被嚴重低估」，因為「網路文學並不只局限於文學創作，更是泛娛樂戰略最核心的一環，目前行業尚未看到網路文學在泛娛樂鏈條上釋放出的全部價值。」近年《甄嬛傳》、《花千骨》和《三生三世十里桃花》等連續劇大熱，其實均由熱門網絡小說改編而來，更多人意識到，將網絡文學改編成其他娛樂形式，正是一個方興未艾的產業，背後隱藏無限的商業價值。

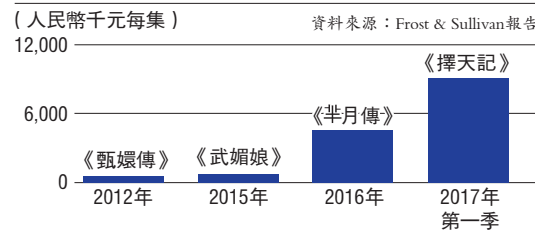
以近日熱播的《三生三世十里桃花》為例，其改編電視劇在內地播出時，上線僅12小時全網播放量便達到6億次，第15天就突破了100億次大

關，創下多項紀錄。若無直觀感受，可以Justin Bieber最受歡迎的歌曲《Baby》為例，在YouTube上傳7年，播放量也僅為17億次。另一邊廂，《三》的改編電影雖投資近2億元（人民幣，下同），但在內地票房收得5.3億元，之後半年相關衍生品的銷售亦達到約3億元。

內地知識產權業有改造空間

Forest & Sullivan認為，內地的知識產權行業仍有巨大的改造空間及發展潛力，可能會為內容改編釋放巨大的市場價值。以《哈利波特》和《鬼吹燈》系列作比較，前者的改編總商業價值已超過70億美元，包括電影、DVD、有線電視播放權、網絡遊戲、主題公園和其他衍生產品。至於《鬼吹

改編自原創文學的受歡迎 電視劇每集網播授權費



燈》系列雖然比《哈利波特》遲出版10年，其後亦陸續發展了電視劇、動漫、網絡遊戲和電影等產品，但截至目前只錄得近4億美元的改編商業價值。

壟斷「網文」作品 閱文半年扭虧賺2.13億

從多項數據來看，在中國網絡文學產業中，即將進行路演的閱文集團擁有比較領先的地位。研究機構Frost & Sullivan披露，閱文已經成為中國網絡文學產業中擁有文學作品總數最多的公司，佔文學作品總數的份額為72%，排名第二至第四的公司若將份額全部疊加亦僅得37.8%。

活躍用戶佔整體市場近半

在用戶方面，閱文的優勢同樣領先業內其他網

絡文學公司。按2016年平均移動日活躍用戶數計，閱文所佔的用戶總數份額為48.4%，擁有整個市場近半的用戶。排名其後的掌閱、阿里文學、中文在線和百度文學，分別佔用戶總數的25%、2.3%、2%和0.8%。

港交所昨日披露的閱文聆訊後資料顯示，閱文集團自2014年獨立營運以來連續兩年虧損，但從去年下半年開始便扭虧為盈。去年全年錄得3,036萬元盈利淨額，今年上半年已有2.13億元的盈利淨額。

騰訊（0700）於2004年起推出讀書頻道，提供在線閱讀服務。2014年收購擁有眾多文學內容和文學網站的Cloudary（盛大文學），騰訊文學以子公司開始獨立營運。

2015年，騰訊文學正式收購盛大文學全部股份，成立閱文集團。此時，原起點中文網的創辦人吳文輝正式擔任閱文的行政總裁。值得注意的是，在閱文附屬於盛大文學時，吳文輝就嘗試將閱文上市，他前後曾遞交4次IPO招股書，但最終皆以失敗告終。

UNIQLO 大中華店冀4年增至千家

香港文匯報訊（記者 周曉菁）迅銷（6288）UNIQLO大中華區行政總裁潘寧昨於記者會上表示，截至2017財年底，大中華地區共有645間UNIQLO門店。集團目標每年在區內新增100間門店，到2021年時門店數量將達到1,000間。

進攻三四線城市市場

潘寧透露，在內地的555間分店中，其中三分之一設於北京、上海、廣州和深圳四個一線城市，上海的門店數目更有望逼近100家。同時，他看好重慶、成都、杭州和南京等二線城市的發展，稱會繼續在二線城市投放新店，且攻入三四線城市市場。

談及網購業務時，潘寧指區內的「線上到線下」業務很受歡迎，即網上訂購再到就近門店取貨。這種模式令實體店的客流量有所增加，營業額也不斷上升。他相信，大中華區的UNIQLO在3年至4年內電商收入可佔整體收

入的30%，預計5年後區內收入錄得1萬億日圓，經營溢利可達2,000億日圓。

續在港增設GU分店

對於近兩年未在本港增設UNIQLO新店，潘寧強調本港門店銷售已有好轉，不會放緩開舖的步伐。對本港市場一直抱樂觀態度，2018財年會新增共3間新店，位於天水圍和葵芳的新店會陸續在本月和下個月開幕，另一間的選址仍在洽談中。他稱4月入駐香港的新店GU狀況非常好，且並未出現與UNIQLO相互競爭的現象，相信會繼續在港增設新的GU分店。

2017財年，日本國內UNIQLO表現平平，但首席財務官岡崎健指出，海外UNIQLO的表現十分亮眼，經營溢利大增95.4%至731億日圓。其中，大中華地區和韓國UNIQLO的溢利錄得大幅度增長，東南亞和大洋洲地區的業績亦增長強勁。他相信集團2018財年的表現會穩步上升，預計屆時收入可按年增長10.1%至約



潘寧（右）看好UNIQLO在重慶、成都、杭州和南京等二線城市的發展。旁為岡崎健。香港文匯報記者周曉菁攝

2.05萬億日圓，經營溢利按年升13.4%至約2,000億日圓，股東應佔溢利微升0.6%至約1,200億日圓。

樂遊科技入股美Certain Affinity

香港文匯報訊 內地遊戲開發及發行商樂遊科技（1089）昨表示，擬入股美國Certain Affinity並共同開發及製作基於《變形金剛》產權的遊戲。樂遊科技昨收報1.93元，升1.05%。

Certain Affinity是一家位於得克薩斯州奧斯汀之獨立電子遊戲開發工作室，以創造創新之高質素動作遊戲聞名，其共同開發的遊戲包括《Call of Duty》及《Halo》。

共同開發《變形金剛》遊戲

根據協議，樂遊科技同意收購Certain Affinity之20%已發行股本，代價為1,000萬美元，同時向Certain Affinity提供免息貸款融資最多1,500萬美元作為支付就提供《變形金剛》遊戲之開發服務所產生之成本及開支。

此外，樂遊科技將與Certain Affinity及其股東訂立表決協議，以獲取Certain Affinity的股東授出購股權，讓樂遊科技以不超過1.5億美元收購Certain Affinity餘下股份，行使期自Certain Affinity交付截至2020年12月底止年度財務報告當日起計3個月。

交易的先決條件包括待售股份之轉換及發行所需之美國或任何州份之任何政府部門或監管機構之所有授權、批文或許可，以及表決協議之訂立；除另有協定之外，收購須於10月30日完成。樂遊科技表示，相信可從Certain Affinity的投資回報以及與Certain Affinity的合作中獲益，因為預期Certain Affinity不僅將繼續其傳統代工業務，亦會開發遊戲以外之其他高級電子遊戲。