

策划词

2014年1月8日-9日,首届中国杭州移动游戏产业年度高峰会(MGAS)在杭州召开,国内首个国际性移动游戏企业家公益性联盟——移动游戏企业家联盟(MGEA)宣告正式成立。

2013年移动游戏市场迎来全面爆发,行业发展也真正迎来了“春天”。在产业全球化背景下,游戏企业如何发挥整合优势,实现产业上下游资源优势互补实现共赢成为众多游戏企业面临的重要问题,行业合作协调发展已经成为共识。正是在这种背景下,MGEA联盟顺应行业发展需求而成立。

移动游戏企业家联盟“抱团”分“红利”

■ 本组稿件采写 刘再明 李梦清 冯源



移动游戏企业家联盟《杭州宣言》

在9日召开的首届中国·杭州移动游戏产业年度高峰会上, MGEA 联盟秘书长韩志海先生宣读了《杭州宣言》。该宣言向移动游戏企业和从业者发出了“坚定共同的理想与社会责任、追求健康有序的行为规则、坚持创新驱动的发展模式、建设守望相助的行业机制、提高智能游戏的快乐体验”五大倡议。以下为《杭州宣言》具体内容——

我们,来自游戏产业,是移动游戏的追梦人,在“务实、创新、团结”的精神引导下,共同发起成立移动游戏企业家联盟。

我们感悟,人类对美好生活的理解与追求引领着移动游戏的无限快乐。我们一致认为,通过持续创新来建设快乐社会,让所有人激情体验欢乐游戏,体会人生最自由、最惬意、最无限的时空,是游戏,是移动游戏可持续发展的必由道路。

为此,我们共同倡议:

一、坚定共同的理想与社会责任

坚定游戏和移动游戏文化繁荣的时代使命。坚定游戏和移动游戏产业全球化进程。坚定服务游戏用户,建设健康、快乐的游戏生活。坚定社会责任,积极参与公益、服务、回报社会。

二、追求健康有序的行为规则

守法、诚信经营,拒绝低俗,拒绝侵权,拒绝欺诈,拒绝不正当竞争,充分体现公平、公正的行业竞争规则,自觉接受社会、业内以及玩家的监督,不断追求健康的游戏内容,不断追求健康有序的产业生态环境。

三、坚持创新驱动的发展模式

坚持技术创新和应用创新相结合,促进新成果转化。坚持国内外移动游戏产业、企业间,以及跨界交流、合作与创新,用永恒的创新不断实现可持续发展。

四、建设守望相助的行业机制

互联互通,共享行业信息、资源和政策。团结互助,加强企业间协调互助发展,大力优化产业生态链。扶持小微企业和创业团队的发展,不断优化产融结合。

五、提高智能游戏的快乐体验

加大智能游戏投入,提高游戏智能的快乐体验,让所有玩家感受自由快乐的体验,不断提升游戏智力、智能和智慧水平。我们倡议,将2014年1月9日移动游戏企业家联盟成立仪式上的宣言定为杭州宣言,激励我们为移动游戏的创新与发展而不懈追求与奋斗!

移动游戏企业家联盟正式成立 用高端规范打造全球化

随着智能手机和平板电脑等智能移动终端的普及,移动游戏迎来发展的“春天”。9日,在首届中国·杭州移动游戏产业年度高峰会上,中国首个国际性移动游戏企业家高端公益性联盟——移动游戏企业家联盟(Mobile Game Entrepreneur Alliance, MGEA)正式成立。该联盟以“平等、和气、友爱、互助”为宗旨,以“打造移动游戏产业的‘经合组织’”为口号,助推移动游戏产业实现共赢。

MGEA 应运而生

2013年被称为移动游戏的元年,“元年”顾名思义就是移动游戏的开创之年。而事实上,移动游戏早就以“手机游戏”的形式存在很多年了,业界之所以唯独赋予2013年以移动游戏“元年”的美誉,是因为经过多年的沉积,2013年移动游戏才真正迎来了行业的“春天”。

当行业发展到一定程度的时候,如何加强行业沟通与协调,保证行业健康规范发展就成为行业主体共同关心的问题而提上日程。正是在这种背景下,最近由触控科技 CEO 陈昊芝、盛大游戏 CEO 张向东、完美时空 CEO 萧泓、搜狐畅游总裁陈德文、巨人网络总裁纪学峰、苏州蜗牛总裁石海、西

山居首席执行官邹涛、上海游族 CEO 林奇、掌趣科技董事长姚文彬、优视首席运营官朱顺炎、乐卓互动 CEO 邢山虎、中国手游集团 CEO 肖健、中国移动游戏基地总经理刘皓、中国电信游戏基地总经理张鹏、中国联通沃商店总经理魏欣女士、91无线总裁胡泽民、360 副总裁陈杰、乐逗联合创始人高焯焯等著名游戏企业领军人物共同发起的“移动游戏企业家联盟”正式成立,该联盟就是这样一个顺应行业发展需求以加强行业协调和自律,促进行业健康发展为目的建立的移动游戏企业家高端商会性质的行业组织。

时代推动移动游戏发展

3G 的普及,促使智能手机、平板电脑等智能移动设备装机量快速增长,甚至有说法现在已经有 80% 的人群拥有两部以上智能手机。而现在智能手机的功能已经不仅仅限于打电话、发短信等通讯功能,它们更多地成了人们掌上娱乐的核心平台。移动游戏则已经成为这个平台上的移动娱乐发展的核心力量。相关数据显示,在苹果 APPStore 应用商店以及主要安卓应用商店上平均每 1 亿次下载量中,有 8000 万次下载主要是游戏相关的内容。

如上所述,2013 年中国移动游戏市场进

入了爆发期,开发企业如雨后春笋般涌现,也引起了资本的高度关注。2013 年上半年,月营收达到千万级的移动游戏产品已经超过 20 款,而下半年更有产品月营收突破亿元人民币的产品出现。据相关调查数据显示,仅 2013 年第三季度,移动游戏行业市场规模就达到了 30 多亿人民币。

移动游戏行业在快速发展,一批老公司逐渐成为行业的领头企业甚至发展成为平台企业,而一些新进入这个行业的公司尚处于摸索、研究发展的阶段,谁来引领他们的发展?他们又能从哪里获得产品成功的经验分享呢?平台公司希望引入新产品,新入行的研发企业希望获得更多的支持。谁来促成这个环境,谁来搭建这个桥梁呢?

移动游戏企业家联盟这样的行业组织的建立,就为回答这些问题提供了答案。

行业合作势在必行

从已经公布的移动游戏企业家联盟的发起成员看,可谓“屌丝”、“土豪”、“高富帅”皆有,基本上移动游戏行业各种类型的企业均有代表参与。

从这些企业的行业定位来看,从资本企业到传统企业,从研发企业到平台商和发行



网易 CEO 丁磊作为行业企业的代表出席并致感谢词。

商几乎涉及了整个移动游戏行业的各个产业链;从这些企业家所在企业所属区域看,既有本土企业也有国际“范”的知名企业;从企业的“气质”来看,既有“高富帅”公司腾讯的高层,也不乏自嘲为游戏行业的“屌丝公司”的巨人网络高管,当然还有一些行业新兴的“土豪”移动游戏新锐的 CEO。

移动游戏企业家联盟的成立,标志着移动游戏行业各自为战单打独斗的时代已经过去,行业合作协调发展已经成为行业共识,移动游戏行业发展的一个全新时代即将开启。

中国游戏“金翎奖”颁奖 “植物大战僵尸”“切水果”榜上有名



“金翎奖”颁奖现场。

2013 年度中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”9 日上午在杭州颁奖,本年度“金翎奖”新设移动游戏类奖项,在“最佳境外移动游戏”排行榜上,“植物大战僵尸”“切水果”等游戏名列其中。

由中国国际数码互动娱乐展览会从 2005 年起举办的“金翎奖”常被比作我国游戏产业的“奥斯卡奖”,是我国游戏产业的风向标。2013 年度的评选共设网络游戏、网页游戏、最佳媒体等 13 大类奖项,共有近 500 款游戏和 80 余家媒体角逐,规模创历届之最,最终的结果由全国数百万游戏爱好者票选产生的。在 2013 中国杭州移动游戏产业高峰会上,“金翎奖”奖项花落各家。

俗称“手机游戏”的移动游戏产业在 2013 年出现了爆发式发展,2013 年度的“金翎奖”也首次设立移动游戏类奖项,包括“玩家最喜爱的手机游戏”“玩家最期待的手游手机游戏”“最佳境外手机游戏”“最佳原创手机游戏”等四个奖项。

其中,《天天酷跑》《神雕侠侣手游版》《王者之剑》等 10 款游戏获评“玩家最喜爱的手机游戏”,《Hello Hero》《神庙逃亡微信版》《天天飞车》等 10 款游戏获评“玩家最期待的手游手机游戏”,《植物大战僵尸 2:奇妙时空之旅》《吞月之狼》《百万亚瑟王》《圣域龙斗士》《水果忍者》等 10 款游戏获得“最佳境外手机游戏”。最受关注的“最佳手机游戏原创游戏”奖项由《乱斗堂》《节奏大师》《啪啪三国》《王者契约》等 10 款游戏获得。

韩志海:中国手机游戏经由拐点再出发

2013 年被称为中国“手游发展元年”,急速增长之后市场格局将在 2014 年逐步转向理性有序。在中国移动游戏产业年度高峰会召开前夕,《互联网周刊》特别采访了主办方组委会秘书长、北京汉威信恒展览有限公司总经理、移动游戏企业家联盟秘书长韩志海先生。

2013 手游元年的总结和反思

“财智、创新、融合是我们对 2013 年全年移动游戏产业发展趋势的概括和总结。”韩志海向记者表示。

财智——2013 年手游的迅猛发展从资本与技术的紧密结合开始,资本在进入这一机会无限的新兴领域时虽然难免浮躁,但却促使中国手游以最大速度一路猛进,成为整个中国经济中最热的一极,在创造了巨额的财富的同时,也成就了无数人的梦想。

创新——创新的突围是 2013 年手游产业取得的最大成果,虽然抄袭换皮的现象仍旧广泛存在,但是行业已经涌现出第一批明

星产品,知识产权的保护得到全面强化,初步完成最原始的积累,向自主创新的阶段全面进化。

融合——游戏在类型上融合的趋势在 2013 年下半年得到明显体现,单一类型的游戏已经无法满足用户的需求,更加复杂和重度手游将越来越多的出现;另一方面的国产手游产业和国外结合更加紧密,大有你中有我齐头并进之势。

而峰会的另一议题“金翎奖”则是对 2013 年游戏行业成果的总结和评选。“金翎奖”已经连续举办了 8 届,在业内被誉为游戏界的“奥斯卡”。为保证奖项的客观性和公正性,“金翎奖”由广大游戏爱好者评选得出,最为贴切地展现了玩家们的心声,对市场拥有巨大的导向性和影响力,吸引着广大厂商和国内外众多媒体的高度关注。

手游市场因多元化拥有无限可能

此次“金翎奖”颁奖典礼选择与 MGAS 同期举行,是中国移动游戏的发展进入黄金期

的直接体现。

据韩志海估算,2013 年的移动游戏大爆发的浪潮会延续到 2014 年,只不过 2014 年移动游戏产业的发展会更加理性、成熟,可能会有一定程度的“洗牌”,但是整体向上快速发展的趋势不会变。其中 4G 牌照的发放和互联网巨头的加速布局,是对未来影响最为深远的两个风向标。

由于各方面的条件尚未成熟,4G 所带来的影响不会是立竿见影的,而是随着条件成熟,在今后的 1-2 年内逐渐显现出来。而在 BAT 巨头方面,无论是腾讯微信游戏中心的推出,还是百度对于移动游戏的战略提升,都将加剧已经一片红海的手游竞争,而从外界看来全面铺开移动游戏战线只是时间问题一样的新动向,也是吸引着众多眼球和注目的一大焦点。2014 年互联网巨头们对于移动游戏领域的争夺可能达到一个新的高度,

但韩志海认为,虽然行业巨头的动向会对行业发展产生很大影响,不过游戏行业本身是一个高度市场化充分竞争的行业,无论



韩志海

多大的企业,只要有创新精神和核心竞争力,就能在这个市场上生存发展。今天的创业企业,很可能就是明天的巨头,手游行业之于中国的创业者和实业者们将有着无限的可能性。

四项措施将推动移动游戏产业快速健康发展

建设、加强法制建设,加快数字出版基础性重大工程建设和加大对网络出版领域内各种违法违规出版活动和违规行为的查处。

宋建新表示,以 3G 普及和 4G 牌照发放为标志的带宽提速,各类终端设备质量提高后对用户体验的提升,传统出版业的丰富内容以多样的推送形式通过移动渠道向用户渗透,都为我国移动游戏提供了广阔的发展空间。借助移动渠道,我国游戏出版企业能以前所未有的效率与不同年龄层的用户建立起更为便捷和紧密的联系,可以用极短时间把新研发出版的移动游戏作品迅速而有效地推送给用户。

宋建新同时表示,党的十八届三中全会

决定明确提出了整合新闻媒体资源,推动传统媒体和新兴媒体,重视整合发展等一系列重要的政策措施,这不仅为鼓励利用移动渠道推动移动游戏产业快速健康发展指明了方向,也为社会资本进入我国移动游戏出版产业提供了前所未有的广阔发展空间。而作为移动游戏出版产业的政府主管部门,国家新闻出版广电总局数字出版司也推出了多方面的政策措施。

这些政策措施有诸多亮点,包括继续支持民营进入数字出版产业,降低准入门槛,将更多有研发原创能力、社会影响力好、信譽度高的民营游戏研发原创企业,纳入移动游戏出版主阵地建设;研究出台移动游戏管理办

法,鼓励出版更多更好的移动游戏、精品游戏,遏制侵权盗版和内容庸俗、媚俗、低俗的垃圾游戏;推进数字出版内容投诉平台建设,为数字出版产业建立科学的方法和统计指标体系。

宋建新透露,2013 年国家新闻出版广电总局数字出版司共查处互联网出版领域内各种淫秽色情内容和各类有害内容作品 3317 种,涉及淫秽手机杂志、手机小说、手机漫画和手机游戏 170 余种。查处工作不但严厉打击了非法犯罪活动,利用网络从事非法网络出版活动的嚣张气焰,而且为遵纪守法的网络出版企业提供了良好健康的发展环境。2014 年,这方面的工作力度还将加强。



国家新闻出版广电总局数字出版司副司长宋建新发言。

国家新闻出版广电总局数字出版司副司长宋建新在“2013 中国·杭州移动游戏产业年度高峰会”上表示,政府主管部门将以四方面的政策措施推动产业快速健康发展。

这些措施包括加强移动游戏出版主阵地