

论坛聚焦游戏产业发展的现状与未来

# 打造核心竞争力，贡献江苏力量！

## ● 守正创新

### 江苏游戏企业“走出去”成绩斐然

此次论坛由中国音像与数字出版协会、江苏省新闻出版局指导,中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院、凤凰出版传媒集团、中共常州市委宣传部主办,现代快报社、常州市天宁区人民政府承办。

江苏省委宣传部常务副部长、省新闻出版局(省版权局)局长、省电影局局长焦建俊在致辞中介绍,江苏是我国游戏产业的重要集聚地之一,近年来认真贯彻落实国家新闻出版署和各级主管部门关于游戏的部署要求,不断强化游戏产业的文化属性,坚持守正创新,注重规范管理,在精品研发、技术创新应用、品牌打造和“走出去”等方面取得新的成绩。一批优秀产品入选国家和省级出版

奖项、出版工程,多家游戏企业入选国家文化出口重点企业,为对外文化传播作出了积极贡献。

江苏游戏产业将如何高质量发展?焦建俊介绍,必须把履行文化使命放在首位,必须坚持以多出原创精品为中心环节,必须走好内容与科技融合发展之路,必须加强行业自律、树立良好形象。

焦建俊表示,江苏省委宣传部、江苏省新闻出版局作为管理部门,将深入贯彻落实中宣部和国家新闻出版署关于游戏工作的部署要求,以实施国产网络游戏属地管理试点为契机,进一步落实管理责任、健全管理机制、提升服务水平,为游戏企业在江苏高质量发展提供有力保障。

## ● 成绩亮眼

### 更需关注如何实现游戏产业高质量发展

常州市委常委、宣传部部长陈涛介绍,在以5G、人工智能、大数据、工业互联网等为代表的新基建发展建设中,常州抢抓机遇,发力数字经济。目前,常州在全省新基建门类最为齐全。常州将立足于数字产业化、产业数字化、跨界融合化、品牌高端化,高水平推进5G、人工智能、工业互联网等新型基础设施建设,促进新兴产业发展,赋能传统产业转型升级。

凤凰出版传媒集团党委书记、董事长梁勇在论坛上说,中宣部出版局批复同意江苏开展国产网络游戏属地管理试点,这无疑是一个振奋人心的好消息。游戏出版也是凤凰出版传媒集团融合发展的重要探索方向,希望借助此次论坛,和游戏行

业的各位大咖携手共进,加强交流、促进合作,把中国·江苏游戏产业高质量发展论坛,打造成游戏产业的高端交流平台,共同推动江苏乃至全国游戏产业的高质量发展。

中国音像与数字出版协会常务副理事长兼秘书长敖然在讲话中说到,2020年1—6月中国游戏市场各项数据表明,我国游戏产业面对新冠肺炎疫情的严重冲击,经受住了考验,在继续平稳发展基础上,有三个值得关注的看点:一是全行业自觉坚守社会责任,努力实现双效统一;二是各企业明确定位精品策略,追求品质绿色健康;三是云游戏渐成新热点,新技术赋能新业态。

## ● 报告出炉

### 云游戏、5G,江苏游戏产业迎来风口

在当天的论坛上,中国新闻出版研究院数字出版研究所、中国音像与数字出版协会游戏工作委员会联合发布《2020年度江苏省游戏产业发展报告》。报告表明,江苏游戏产业规模位居全国前列,产业发展呈现多元分布格局,企业类型覆盖完整产业链条,原创开发能力较为突出。报告认为,江苏游戏产业根植在雄厚的软件业和文化产业基础上,发展水平位居全国前列,不仅具有全产业链的产业生态,而且在技术创新的基础上,云游戏和电子竞技等新兴产业获得高速发展,优势明显。

江苏游戏产业未来的发展方向在哪?报告中也提出,游戏产品的价值引领作用将日益凸显,云游戏将成为游戏发展的重要方向,龙头企业将充分发挥产业带动作用,打造优质品牌将成为产业

可持续发展关键点,电竞产业将成为重点发力点,游戏“走出去”仍将大有可为。

5G、人工智能、大数据、云计算等新一代技术的创新应用正在为中国新一轮的数字经济发展带来强大的动能。特别是在5G环境下,人们对游戏的画面质感、流畅程度、精细化制作等方面都提出了更高要求。如何把握5G时代下的新需求,进行游戏品类的创新开发和业务布局探索,成为游戏企业下一阶段打造核心竞争力的关键。

云游戏是以任何一款具有视频解码功能的终端作为客户端设备,通过高速网络与云服务器进行数据交换,由云服务器执行计算与画面渲染的游戏类型。报告认为,云游戏将成为5G时代游戏发展的重要方向。未来,江苏游戏产业有望借助5G的东风,进一步提升在全国的竞争力。

## ● 业界大咖

### 建言献策助推游戏高质量发展

在当天的论坛上,腾讯、网易、咪咕、三七互娱、友谊时光、凤凰音像数媒等头部游戏企业和出版单位开展主旨交流。

腾讯功能游戏负责人周舟说,腾讯的两大标签,就是科技+文化,而将这两大大标签融合起来的,恰恰正是其主力业务:游戏。这项受众广泛的大众娱乐,有义务、也有责任承载起更高的社会使命,成为科技向善的先行者。

上海网之易璀璨网络科技有限公司高级制作人徐健翔,以《游戏出海的大时代》

为题发表主旨演讲,就中国企业出海的优势提了一些建议。

三七互娱总裁、总编辑王彦恭带来了《数字营销创新与游戏高质量发展》的主旨演讲。他说,疫情催生了一大批新的数字应用场景和业态。5G时代拉开帷幕,技术的不断迭代推动着营销和传播手段的剧烈变革。

当天还举行了两场分论坛,“以江苏特色文化充实游戏产业”“防止未成年人沉迷网络游戏”,聚焦游戏产业的热点。

## ● 分论坛

### 全方位构筑未成年人网络保护同心圆

快报讯(记者 陆文杰)10月27日下午,首届中国·江苏游戏产业高质量发展论坛未成年人守护分论坛在常州东方盐湖城举行,论坛以嘉宾演讲+圆桌对话的形式展开,围绕企业、行业如何按照政策要求,强化未成年人保护能力和力度等话题开展交流。

江苏省委宣传部出版处处长孙敏、中国音像与数字出版协会游戏工委秘书长唐贾军分别致辞。腾讯成长守护高级产品经理付阳作了题为“科技助力未保,探索永无止境”的主旨发言,炫彩互动网络科技有限公司副总经理李植和江苏视博云信息技术有限公司总裁韩坚,也从游戏出版中如何保护未成年人的角度进行了发言。

“腾讯正在做引导家庭教育的一些事情,家长课堂栏目已经开展了将近一年,实地和家长一轮又一轮去聊,根据他们的需求进行了多次改版,非常接地气。”付阳说。

网易游戏高级制作人徐健翔介绍,网易成立了专门的未成年人守护团队,同时作为游戏开发者,更应该从游戏的角度思考如何不让孩子上瘾。

香港大学客座讲师、中国关心下一代工作委员会高级家庭教育指导师陈昊思,湖南省怀化市沅陵县五强溪小学班主任老师姚苓等嘉宾们认为,只有家庭、学校、企业、社会互相配合,才能跨越这些难题,全方位构筑未成年人网络保护同心圆。



扫码看视频

### 以本土文化充实游戏产业

快报讯(记者 宋体佳)作为此次论坛的重要组成部分,“坚定社会使命以本土文化充实游戏产业”分论坛同期在东方盐湖城举行。江苏知名本土游戏企业友谊时光分享了该企业将苏州独特的地域景观和文化融入游戏的典型案例,得到了嘉宾们的一致好评。

友谊时光副总裁孙波介绍,苏州是吴文化的重要发祥地,而作为一家在苏州起家、长大的游戏企业,友谊时光的主创团队一直致力于将苏州风采融入游戏场景之中。孙波认为,文化传承不是一代人的责任,而是一代代人的使命和连结。游戏企业也要肩负起“优质的传播者”这一重要任务,打造更多更好的文化精品。

友谊时光的做法得到了与会嘉宾的一致好评,南京师范大学新闻传播学院副研究员、新闻评论员魏明认为,深耕传统文化是游戏产业挖掘发展契机的可行之路,“出生”于苏州的友谊时光把苏州地域文化搬入游戏场景,这对于一家游戏企业的发展以及地域文化的传播都是最好的结合。

作为行业监管单位,中国新闻出版研究院数字出版研究所所长王飚在致辞中同样表示,网络生态的治理以及优秀文化的传播不仅只是管理部门的事,也是所有企业共同担负的责任。他希望所有游戏企业都能坚定社会使命,走出一条高质量发展之路。



扫码看视频