

不差钱差地位

网页游戏企业纷纷谋求上市

罗杰

中国证监会近日最新披露的信息显示,国内网页游戏运营公司北京昆仑万维科技正在申请创业板上市。另据了解,国内另一家网页游戏公司趣游今年很可能选择在中国香港或美国上市。此外,上海游族和4399游戏等网页游戏公司近期也有上市迹象。

在大多数人印象中,上市最主要的目的是为了筹集资金,以谋求进一步的扩大发展。但据了解,上述预计上市的网页游戏公司普遍盈利能力较强,其历年的财务状况显示,以自身的资金实力进一步扩大发展并非难事。那此番上市的目的何在?对国内的网页游戏市场格局又将产生怎样的影响?

不差钱的上市计划

最近几年,国内网页游戏行业发展迅猛,多家公司的发展速度超出市场分析机构的预期。据艾瑞咨询发布的统计数据显示,2011年我国网页游戏用户付费市场规模达到48.1亿元,同比增长44.9%。易观智库预计,2012年我国网页游戏市场用户规模将达7500万人,环比增长36.4%;预计未来几年仍将保持增长态势,2014年我国网页游戏市场用户规模或将达9750万。

据了解,近期准备上市的这几家网页游戏公司并不差钱。一家不愿透露姓名的网页游戏公司负责人表示,他们的月营业收入大多过亿元,利润也很可观。他认为,网页游戏公司上市并非急需资金。

趣游公司首席顾问张磊表示,网页游戏针对的用户群跟其他游戏不一样。“玩网页游戏的普通玩家每月要花两三百元,高的能够达到七八百元。目前的网页游戏主要是针对白领空闲时间的一种碎片时间游戏,换句话说,我们定位的群体是25至35岁



之间的人群,这部分人普遍收入可观。”据张磊介绍,目前趣游的主力产品有十几款,月收入都在100万元以上,主要靠有偿道具盈利。2010年趣游的全年营收为6000万元,2011年营收突破6亿元,今年预期12亿元。而另据悉,昆仑万维仅用《三国风云》和《昆仑世界》两款产品就曾在半年内获得近千万的用户,每月营收超过1000万元。

既然不差钱,那么网页游戏公司上市的目的何在?

张磊表示,上市体现了整个网页游戏行业发展的成熟。“网页游戏这个行业在2010年以前并不被业界所认可。目前市场普遍的认可标准,一个很重要的要素就是这个行业有多少家上市公司。所以说,现在无论哪家网页游戏公司上市都会受到关注,因为这证明这个行业有活力、有价值。”

国内较早涉足网页游戏领域的51Wan公司相关负责人也表示,上市对整个网页游戏行业来说是个好消息。“上市不仅可以解决融资问题,与资本体系对接,更重要的是可以通过上市优化企业的管理体系。”

不少业内分析人士认为,目前,国内的网页游戏公司并不缺生存的钱,缺的是话语权。毕竟,目前大多数网页游戏的上游链被腾讯等网游巨头所掌控,网页游戏企业需要用上市来突围,更需要多元化发展。

上市近在咫尺?

争取话语权谋求更大的发展毋庸置疑,但经过几年的飞速发展,目前国内网页游戏公司是否已具备了上市的条件?

51Wan相关负责人坦承,网页游戏的高成长性,是投资者们最大的希望。但目前行业的主要问题是高成长、欠稳定。现在搞研发的涉足运营,做运营的进军研发,试图分摊风险;单款游戏生命周期偏短,就注定了专注打造产品线的研发公司以及盈利稳定且有未来产品储备的运营平台更有机会上市;联合运营将盘子做大,但利润也被摊薄。

除此之外,上述不愿透露姓名的网页游戏公司相关负责人表示,网页游戏公司最大的不确定性在于其可持续成长能力。“很少有哪个网页游戏敢说能持续红火3年以上,因为网页游戏市场

竞争非常激烈,早已不是‘红海’,而是‘火海’。”他认为,网页游戏行业自身存在的问题是追求短平快,缺乏长期性;灰色营销,推广不见光;游戏太功利,玩家不信任;市场被蚕食,网页游戏沦为网游巨头的附庸。

业内分析人士张书乐认为,网页游戏公司上市并不难,只要有稳定的盈利基础,有众多的玩家基础,就可以保证其上市无忧。唯一可能带来负面影响的是网页游戏自身在推广营销上的色情暴力化,这会涉及政府管理雷区。他认为,网页游戏公司上市对整个行业来说,并不会带来根本性的影响。“游戏行业缺的不是资金,而是原创力量,是全新的游戏理念。这不是资金所能赋予的,必须由网页游戏公司自己转变。未来的网游行业格局不会有大的变化,起码一线阵营不会因为网页游戏公司的上市而变化。”

能否摆脱网游巨头控制?

近年来,网页游戏行业发展迅猛,但从整个市场格局来看,并未出现像传统网游市场中的腾讯、网易、盛大等这类的巨头企

业,最大的原因是这个行业门槛比较低,创新力不足,造成网页游戏类型单一化,整个行业尽管发展很快,但主要靠不断地推出新游戏和打“擦边球”的营销方式来吸纳玩家,很难形成类似腾讯、盛大、网易这样的多元化网游巨头。

除了自身问题外,整个游戏行业的环境也让网页游戏公司腹背受敌。

据了解,目前国内的网页游戏公司主要分为研发和运营两种类型。昆仑万维和趣游属于运营公司,即寻找研发团队开发网页游戏然后自己运营。作为运营公司,他们需要面对的问题是流量和影响力不敌目前也在做网页游戏运营的腾讯等巨头企业,因此,难以吸引到优质的网页游戏产品。与此同时,专注于做研发的网页游戏公司肯定希望能选择一个流量大的平台推广自己的游戏产品,因此其受“压榨”在所难免。据悉,目前这些研发类型的网页游戏公司与网游巨头合作推广自己的游戏产品,只能分到游戏收入的20%。此外,腾讯、奇虎360等目前也在研发自己的网页游戏。腾讯收入最高的网页游戏《七雄争霸》就是腾讯的控股子公司所开发的。据称,百度也正在加大力度开发自己的网页游戏。这些对于专注做研发的独立网页游戏厂商来说,都形成了很大的威胁。

可以说,不管是做运营的还是做研发的,网页游戏行业一直都存在被传统互联网巨头掌控的状况,因此,上市或者寻求海外发展,也成为了这些后起的网页游戏公司寻求突破的新途径。据称,昆仑万维和趣游等公司目前都在下大力气开拓海外市场,并取得了一定的进展。“急于摆脱目前所面临的威胁,是网页游戏公司筹划上市的根本原因。”上述分析人士表示。



英国政府计划推动立法加强监管网络和电话的消息近日广受关注。有意思的是,现在执政的保守党和自民党还在野的时候,曾经激烈反对过当时执政的工党政府的类似提案,理由是要维护网络自由和网民隐私。可保守党和自民党“当家”以后态度发生了一百八十度转变,看来网络监管在英国确实是本“难念的经”。

新的立法打算

英国《星期日泰晤士报》4月1日发布消息,称现任政府正计划推动立法,使情报机构“政府通信总部”无需申请授权就可获取民众网络和电话通信的某些数据信息,相关计划将于5月在英国女王的演讲中正式公布。这则报道引发大量关注,因为时值愚人节,还被一些人认为是假消息,但英国广播公司、路透社等媒体随后都跟进此事。

记者4月2日从英国政府内政部获得一份声明,其中没有直接证实或否认相关报道,但确有这样的表述:“警察和安全部门能够在特定情况下获取通信数据是至关重要的,这样才能调查严重犯罪和恐怖主义,保护公共安全”“我们将在议会时间允许的情况

网络监管在英国是本“难念的经”

新华社记者 黄莹

下尽快立法。”

根据英国当前的规定,政府通信总部可以在获得部长级授权的情况下调阅民众的网络和电话通信内容。英国媒体普遍认为,新的立法会赋予该情报机构新的权力,虽然还不包括随意调阅通信内容,但该机构可以随意查阅谁和谁在相互通信、每次通信时间多长、通信频率如何等相关通信数据。

新立法还会要求脸谱和推特等社交网站保留用户相关信息记录,以备查询。为达到上述目的,英国互联网运营商将被要求安装一些特殊的监控硬件,以便政府通信总部获取相关数据。

英国舆论对此反应强烈,一些人指责政府的这一举动将会严重侵犯网络自由和网民隐私,但也有人认为这对打击犯罪和恐怖主义来说是可以理解的,特别是在英国今年即将举办奥运会和女

王登基60周年庆典等多项大型活动的情况下。

当家人“难念的经”

在网络自由和公共安全之间寻求平衡,是网络监管中一本“难念的经”。英国本次事件尤其戏剧化地体现了这个“当家人”的难处。2006年,当时的工党政府试图推动一项类似的立法,遭到在野的保守党和自民党的激烈反对,理由即是网络自由和网民隐私,最后只得不了了之。

时光轮转,当年的反对党在2010年上台执政后,却发现自己也面临同样的难题,还是需要采取类似措施。

这不是英国第一次出现关于网络自由和监管之间如何平衡的讨论。去年8月伦敦等地出现严重骚乱后,由于网络 and 社交媒体被骚乱分子用来互通声气、推波

网络音频

转型期的“虚拟世界”更需要规范

《广州日报》评论员

虚拟世界为何多网络谣言?除了“自媒体时代”信息传播方式改变等原因之外,转型期的社会现实和网络自身的发展现状,使得虚拟世界也刚好处于一个转型调整期——“熟人社会”向“陌生人社会”的转变,规则意识的缺失、不完善,无疑给了网络谣言更多的机会和空间。网络谣言的社会危害有目共睹,如何规范转型期的虚拟世界,铲除网络谣言,从而促进网络的健康良性成长?

事实上,不管网络如何“虚拟”,其中最基本的主体——网站和网民,都是现实中的法律主体,网站是履行注册程序的实体,网民是现实中的自然人,网民使用的网络ID、网名都等同于现实中行使姓名权等民事权利。因而网络“后台实名”实际上也是网站和网民所应遵守的法律规范,用制度来规范网络行为,将有助于促进网民自律,规范网络信息传播,同时也能有效地铲除网络谣言的滋生土壤。

“网络实名”是限制更是保护

丁伟(上海市人大常委会法工委主任、法学教授)

网上之所以谣言易发,有些人有恃无恐,主要是由于网络的虚拟性、网络发帖的匿名性;面对无边界、扁平化的网络社会,网络监管要设计出有效办法,相关法律制度要加紧建设,改变明显滞后的现状。法律固然设定了界限,但界限并不只意味着限制,更多的是保护。

网络实名的最大意义在于它集限制与保护于一体,一方面为防范网络谣言筑起第一道“防火墙”,警示网民理性地对自身言行负责,使匿名造谣、诽谤者无所遁形;另一方面,网络实名有助于营造更加健康安全的环境,构建信用体系,提高个人信息的准确度,使人与人之间的联系交往更方便、安全,并有效遏制愈演愈烈的“网络欺诈”“网络暴力”“侵犯知识产权”以及侵犯公民隐私权、人格尊严权、肖像权等网上侵权的蔓延。从这个意义上说,网络实名对于绝大多数善良的网民,是一种有效的保护措施。

抵制网络谣言,人人有责

《深圳特区报》评论员

互联网时代是一个“人人都有麦克风”的时代,公民的表达权、参与权得到了空前的满足和张扬,强大的网络舆论能量随时可能喷薄而出。这是一把双刃剑,既能进行有效舆论监督、反映社情民意;也能使谣言传播之快甚于超级病毒,社会危害之大猛于传染性疫病。从这个意义上讲,抵制网络谣言,人人有责。

开放、自由、平等,是网络的特征。在网络平台上,每个人都有发表自己意见和看法的权利,但在我们畅享权利的同时,不能忘记了如影随形的公民责任。论坛发帖、跟贴、博客、微博发文,这些是“个人”的感受和表达,但与加锁的日记本和封口的信件不同的是,它们是在公共信息平台上发布,属于网络公共空间的组成部分。并且,网络虚拟社会与现实社会紧密相联,其行为也一样应受到道德和法律的约束。(周志军 整理)

拟出售“边锋”“浩方”

盛大深度盘整旗下资产

本报讯 (记者周志军)近日,浙报传媒发布公告称,拟收购盛大集团旗下的杭州边锋网络技术有限公司(下称“边锋”)及上海浩方在线信息技术有限公司(下称“浩方”)。公告并未透露收购标的,只是简单提及浙报传媒计划“通过非公开发行和并购贷款相结合方式”完成此次收购。盛大集团去年公布的财报中曾提及,浩方和边锋的商誉分别为人民币3.31亿元及1.06亿元。收购完成后,边锋和浩方将与盛大集团结束8年情缘。

据了解,2004年盛大网络上市之初,分别以6000万美元和2000万美元收购了边锋和浩方。两次收购曾被视为盛大集团在大型客户端网游之外,对游戏细分领域以及网络迪斯尼概念的补充。收购后,边锋和浩方的业务在盛大集团内部一直保持相对独立的发展态势,并多次传出独立上市的构想。有投资界人士认为,此次出售可能与盛大之前刚刚完成的私有化有关。

2月15日,盛大网络完成了私有化,以每股41.35美元总共约23亿美元收购在美国公开发行的股份。业内认为,盛大私有化花了不少钱,且边锋和浩方在盛大的发展版图中并非核心资产,且在目前资本市场条件下赴美独立上市希望渺茫,故而剥离在国内变现。也有观察人士认为,这场交易背后或许是盛大与浙报传媒的资源交换。浙报传媒意欲通过收购这一业务切入互联网新媒体业务领域。事实上,近年来盛大对传媒资产一直有着较高的投资、收购热情,成功的有TECHWEB、《创业家》,未成功的则有新浪。

此外,这场交易也显示盛大已结束数年来的高速并购扩张,其私有化后的资产全面盘整正在进一步深化。去年以来,盛大就开始不断裁汰、剥离利润率低、盈利提升前景不明的非核心资产项目,并配合了涉及全集团各业务公司,至今仍在持续蔓延的裁员动作。

金山今年将重推《封神榜3》

本报讯 一直在题材选择和游戏设定上有着丰富经验的金山公司近日再出奇兵,重推旗下大型玄幻网游《封神榜3》。据了解,该游戏由金山七圣斋游戏事业部历时3年打造而成,较之过去的《封神榜网络版》、《封神榜国际版》以及《封神榜2》,无论是在画面制作上还是玩法设定上都有很大突破。在以古典名著《封神演义》为故事蓝本的《封神榜3》里,玩家不仅可以选择游戏内的诸多职业,还可以根据自己的需要随意转换职业,通过技能的叠加自创专属职业。为了使《封

神榜3》能够容纳日趋上升的玩家数量,七圣斋有关负责人表示,将于近期开启多组新服务器进行全面扩充,同时还将开启多组线上活动。

金山公司七圣斋事业部于2011年2月由金山七圣斋工作室正式升格而成,前身是原金山烈火工作室《封神榜OL》项目组。长期以来,七圣斋凭借对传统文化内涵的把握,以及对游戏画面、交互、玩法的丰富经验和创新理念,独立研发运营了包括“封神榜”系列在内的6款大型网游产品。(周志军)

韩国:高三生可免费听游戏开发讲座

本报讯 日前,韩国国民大学游戏教育学院开始为高三学生举办游戏开发讲座。该讲座每周一至周四举办,一天3小时,每周3周。通过讲座,学生不仅可以学到游戏开发相关基础内容,还有机会和其他学生组队,开发简单的迷你游戏。

据悉,从该讲座中毕业的学生,将可获得韩国游戏教育学院

颁发的证书,在大学入学时还能获得加分。同时,每个科目中成绩最优秀的学生和最优秀的团队,将获得奖状,并在相关大学入学时获得免入学金优惠。

韩国国民大学相关人士表示,此次举办讲座,是为了早期发现并培养游戏开发人才,并为喜欢游戏开发的高三学生提供免费体验教育。(欣文)

注的观点。英国网络安全专家、曾在伦敦政治经济学院研究网络监管问题的彼得·萨默在接受记者采访时说,多数人都会在大原则上同意警方和安全机构为了打击犯罪而监控网络,同时这个监控权限也应受到严格管理。“但是如果要把这些大原则转化为清楚明晰的法律,就会冒出许多问题。”

“例如,究竟在什么样的情况下可以实施何种程度的网络监控?在实践中如何区别‘通信数据’和‘通信内容’?监控网络的成本多高,谁付钱,投入与风险是否成比例?如果通信本身是经过加密的,又该怎么做?”

萨默说,现在我们还不清楚政府相关立法打算的细节,“我希望等真的走到议会辩论程序时,在英国能有非常热烈的讨论。”