



100万奖金+平台资源扶持 益智健康数智创新大赛火热报名中

上月,中国移动咪咕公司联合凤凰出版传媒集团、Unity中国、海马云、小米游戏等产业合作伙伴共同发起了“益智健康数智创新大赛”。



01

大赛共设五大类奖项,奖金高达100万元

本次大赛聚焦“益智”与“健康”两大主题,重点围绕“学习类、健康类、体育类、文化类、休闲类”等游戏创新产品,面向游戏行业开启合作征集。

大赛共设五大类奖项,总奖金高达100万元。五大类奖项分别为:科教学习创新奖、休闲益智创新奖、体育健康创新奖、文化弘扬创新奖、团结引擎应用创新奖。赛事奖励采取现金+实物奖品的奖励

方式,每类奖项设置“最佳”和“优秀”两等:

最佳奖项(每类1名,共计5名):奖金为8万元/个+Xiaomi 14手机奖品;

优秀奖项(每类3名,共计15名):奖金为4万元/个+Redmi turbo3手机奖品。

根据赛事安排,申报征集将持续至7月10日。主办方将于2024年南京软博会期间组织行业专

家、游戏制作人等游戏评委进行专家评审,并计划于7月下旬召开赛事颁奖典礼,揭晓最终获奖作品。本次大赛鼓励行业中小团队开发者、独立游戏开发者、高校学生积极参与,除奖金支持和实物奖励外,主办方还为参赛企业提供了包括云化测试、流量扶持、内容版权合作、发行合作在内的一系列“加速赋能服务”,以共同孵化优质的益智健康游戏。

02

打造益智健康游戏第一平台

在日前主办的“2024游戏产业龙城论剑”活动上,咪咕互动娱乐有限公司总编辑刘志明表示,咪咕互娱将围绕咪咕快游5G云游戏平台,打造以益智健康游戏内容为主的“益智健康游戏第一平台”,为用户提供和创作丰富、健康、绿色的益智健康游戏内容。

海马云助理总裁康培铭表示,云游戏微端已经成为游戏发行的一种重要方式,作为云游戏技术服务商,海马云通过优化计算架构,从硬件基础设施到软件技术不断迭代,持续优化云游戏成本和体验。

Unity中国发行总监项鹏玉表示,Unity中国将在游戏全生命周

期内服务开发者,提供研发技术、游戏数据等服务支持,并通过中国移动咪咕公司益智健康数智创新大赛活动链接到更多开发者,帮助更多开发者获得更大市场。

据主办方称,本次益智健康数智创新大赛将“益智健康”和游戏娱乐性、教育性相结合,形成游戏寓教于乐、内容精品开发和游戏价值提升的正向循环,预期能够孵化出一批高质量、具有文化内涵和正面社会效益的游戏作品。

主办方表示,面向未来,作为正能量健康游戏坚定的践行者和有力的推动者,中国移动咪咕公司将始终发挥自身平台和内容优势,

与行业界共同努力,持续依托科技创新深耕益智健康游戏内容,构筑绿色健康的正能量游戏生态,以新质内容讲好文化新故事,携手行业伙伴实现共赢增长,为文化强国、体育强国、数字中国发展贡献力量。

自征集活动启动至今,主办方已经陆续收到报名参赛作品。本次活动的报名截止日期为7月10日,参赛作品资料可统一提交至赛事报名邮箱:gamepub-lish@migu.cn,更多赛事详情请登录大赛官网:https://g.migufun.com/yzcxbm

现代快报/现代+记者 邱骅悦

机构测评 20款手游未成年人保护机制 渠道服成防沉迷弱点

渠道服成防沉迷弱点

近日,南财合规科技研究院发布《20款手游未成年人保护机制测评(2024)》。该报告采用判断抽样的方式,选取了20款游戏作为样本,针对游戏的未成年保护机制进行测评。据了解,南财合规科技研究院长期关注青少年权益保护,这已是该机构连续第四年发布研究报告。今年的测评结果显示,各家游戏整体得分呈进步态势,网络游戏未成年人保护机制正在向好发展。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

《王者荣耀》《元梦之星》得分最高,《迷你世界》未成年人禁充“失守”

5月31日,南财合规科技研究院在其微信公众号发布了《20款手游未成年人保护机制测评(2024)》。报告表示,自“史上最严”防沉迷新规出台后,长期关注互联网领域青少年权益的南财合规科技研究院,已用科学的评测指标与网络游戏领域的未成年人保护工作同频共振近四年。

在今年的测评中,研究院通过参考目前未成年人玩家群体的实际兴趣以及各大手机应用商店的综合排名,抽样选取了20款正在中国移动端游戏市场运营的手游产品作为本次测评对象,包括《王者荣耀》《元梦之星》《我的世界》

《蛋仔派对》等。

在评测过程中,研究员模拟未成年人的实际游戏流程,在未成年人可游玩时间段内,分别从受测手游防沉迷机制游玩前的“防火墙”建设、游戏中的防沉迷机制、游戏后的补救措施等方面,对测评手游的防沉迷机制进行实测。

测评发现,并非所有游戏厂商都能做到尽善尽美。各个游戏运营商实施未成年人保护机制水准高低各有不同,有的差距非常明显。

如在针对游戏中的防沉迷机制进行测评时,测评人员发现,此次测评的20款手游均按照相关规定落实防沉迷时间限制。其中腾讯系的

游戏《王者荣耀》和《元梦之星》还在原有的年龄限制基础上,进一步提高了未成年人充值的门槛。但也有个别游戏如《迷你世界》,研究员以8岁以下用户身份登录后,成功付款并开通了价值18元的“星萌会员”。这一情况显然违反了8岁以下未成年人禁充的规定,经研究员反馈后,游戏公司对此进行了修复。

报告显示,20款手游APP的得分结果平均值是79.1分,《王者荣耀》《元梦之星》得分最高,《弹壳特攻队》仅得58分。总体已接近高等级的未成年人保护层级,这也与目前国内游戏产业的防沉迷机制整体建设成果形成了呼应。

厂商“未保”凸显成效,“渠道服”成防沉迷弱点

值得注意的是,今年的测评中,渠道服的未成年人保护机制建设成为课题组新增的重点关注方向。

报告指出,在大部分厂商落实实名认证、限时限充的今天,渠道服还存在绕过“防沉迷”的监管漏

洞与较明显的变相鼓励消费内容。

这是由于渠道服大多绑定用户手机号和身份信息,未成年人用户登录游戏并不需要二次输入以上信息;与此同时,作为一大游戏运营过程中的直接获益方,渠道服中时常存在退款沟通效率低,甚至

直接“隐身”于游戏厂商背后的情况。

该报告强调,在当下行业的网游防沉迷机制建设的各个模块中,由手机厂商运营的一众应用商店构成的“渠道服”矩阵,成为防沉迷系统中容易被突破的一大环节。

