



第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会  
5th China Digital Entertainment Expo & Conference

展后报告  
POST SHOW REPORT

### 组织机构 Organization

#### 主办单位:

##### Sponsors:

中华人民共和国新闻出版总署  
General Administration of Press and Publication of P.R.China  
中华人民共和国科学技术部  
Ministry of Science and Technology of P.R.China  
中华人民共和国国家体育总局  
General Administration of Sport of P.R.China  
中华人民共和国国务院信息化工作办公室  
Informatization office of the State Council of P.R.China  
中国国际贸易促进委员会  
China Council for the Promotion of International Trade  
中华人民共和国国家版权局  
National Copyright Bureau of China  
上海市人民政府  
Shanghai Municipal Government

#### 承办单位:

##### Organizers:

中国出版工作者协会游戏工作委员会  
China Game Publishers Association  
上海市新闻出版局  
Shanghai Municipal Bureau of Press and Publication  
北京汉威展览有限公司  
Howell International Trade Fair Ltd

#### 协办单位:

##### Co-Organizers:

上海市浦东新区人民政府  
Shanghai Pudong New Area Government  
赛迪集团  
CCID

#### 支持单位:

##### Supporters:

中华人民共和国信息产业部  
Ministry of Information Industry of P. R. China  
中华人民共和国教育部  
Ministry of Education of P. R. China  
中国共产主义青年团中央委员会  
Central Committee of the Communist Youth League  
中国关心下一代工作委员会  
China Working Committee for Caring for the Next Generation  
中国出版工作者协会  
China Publishers Association  
中国互联网协会  
Internet Society of China  
中国青少年网络协会  
China Youngsters Internet Society  
中国软件行业协会  
China Software Industry Association  
中国版权保护中心  
Copyright Protection Center of China  
中国电信集团  
China Telecom Group.  
中国国际经济技术合作咨询公司  
China International Economic and Technical Cooperation Consultants Inc.  
中国共产主义青年团上海市委员会  
Shanghai Committee of the Communist Youth League of China  
上海市通信管理局  
Shanghai Communications Administration  
欧洲互动娱乐软件协会 ( ISFE )  
Interactive Software Federation of Europe ( ISFE )  
日本计算机娱乐供应商协会 ( CESA )  
Computer Entertainment Supplier's Association ( CESA )  
韩国游戏产业开发院 ( KGDI )  
Korea Games Development Institute ( KGDI )  
韩国游戏机制造商协会 ( KAMMA )  
Korea Amusement Machine Manufacturers Association ( KAMMA )

## 首要媒体

## 展会、会议赞助商

### 首要平面媒体:

家用电脑与游戏机  
电脑游戏攻略  
电脑游戏新干线

### 首要网络媒体:

腾讯游戏  
新浪游戏  
17173  
猫扑游戏  
7yx

### 首要网络视频媒:

GamesTV  
东方宽屏

### 首要视频媒体:

CCTV 电视指南  
游戏风云

### 首要海外媒体:

Enterbrain  
Neipower

### 首要网吧渠道:

骏网

### 首要校园媒体:

焦点校园

### 首要娱乐媒体:

粉丝网

### 首要公会媒体:

嬉戏网

### 展会赞助商:

北京完美时空网络技术有限公司  
天联世纪信息技术(上海)有限公司  
盛大网络发展有限公司  
艺电计算机软件(上海)有限公司  
久之游信息技术(上海)有限公司  
酷宝信息技术有限公司

INTEL

AMD

三星电子

### 高峰论坛赞助商:

NVIDIA

各位尊敬的参展商：

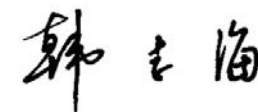
我谨代表中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会感谢各位参展商给予第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（以下简称 ChinaJoy）的大力支持和对展会各项活动的积极参与和配合。

第五届 ChinaJoy 已经于 2006 年 7 月 15 日在沪圆满闭幕，展会的成功举办确定了 ChinaJoy 展会在国际游戏产业上的国际地位和巨大影响力，确立了展会的国际性、专业性和权威性；在展览和会议进行的 5 天时间内，第五届 ChinaJoy 又一次产生了巨大的社会反响，不但为中国国内的游戏产业发展指明了发展方向，让来自世界各地的产业人士有机会进行全方位的交流，同时也在国际产业界产生了前所未有的“中国游戏产业风暴”，使得国际上诸多主流游戏出版发行公司均委派高层代表前往中国进行市场考察，我们相信中外参展商积极参与展览会和国内外游戏企业高层对高峰论坛、技术讲座的高度重视是本届展览会取得圆满成功的关键。

ChinaJoy 组委会将在本届展会成功举办的基础上，总结经验，进一步完善展览会的组织管理体系，更加严格的要求组委会各成员单位，为第六届展会的筹备和管理提供更加系统的理论和实践的依据。

中国的游戏产业需要全体产业从业单位和个人的大力支持和广泛推介，ChinaJoy 展会作为代表中国游戏业界在国际产业传达“中国产业意志”的声音也同样希望得到参展公司长期的大力支持，展会作为国内与国际、政府与企业、企业与企业、企业与消费者信息交流的有效平台必将会对产业和市场的进一步发展起到积极的推动作用。

最后，再一次感谢各位参展单位的积极参与和对本届展会活动的大力支持。希望我们第六届展会再见。



### 综述



2007 第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（以下简称 ChinaJoy）于 2007 年 7 月 12 日——2007 年 7 月 15 日在上海新国际博览展览中心举办。ChinaJoy 委托中展集团信息部（后文简称信息部）承担本次展会观众登录服务。通过信息部的服务，组织观众规范、有序入场，同时对相关数据进行现场采集，经专业软件统计分析后，出具本展会门禁数据分析报告。

#### 1. 数据来源：

报告采用的数据通过下列方式获得：

- 入场情况：由采用世界领先技术的中展门禁系统提供的门禁信息。包括展会期间所有汽车用品展相关电子票证经闸口机出入会场的详细情况。
- 信息分析统计：利用门禁系统分析模块对门禁信息进行各角度分析

#### 2. 声明：

- 本报告受 ChinaJoy 组委会和信息部保密和保护。ChinaJoy 组委会拥有本次展会的本报告著作权和观众数据信息。
- 门禁报告仅限于使用电子票进入上海新国际博览展览中心的本展会相关人员。
- 对有效的信息，ChinaJoy 组委会和信息部未对数据的真实性进行修改。
- 本报告代表 ChinaJoy 组委会和信息部观点，仅供 ChinaJoy 参展商参考。

### 参展游戏情况

第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的参展公司数量达到了 161 家之多，分别来自中国、美国、日本、法国、韩国、加拿大、澳大利亚和新加坡，参展游戏作品情况如下：

游戏种类	已经审批（款）	待审批（款）	国内产品（款）	国外产品（款）	数量（款）
网络游戏	46	65	62	49	111
手机游戏		64	42	22	64
PC 游戏	30	16	2	44	46
电视游戏					24
3D		21		21	21
DOX		1		1	1
DOX360		2		2	2
				总计	245

通过对展览会最后一天主办单位下发的展商意见反馈表的回收结果看 95%的参展公司对大会组织、媒体报道、观众的数量和质量以及参展效果均表示非常满意，同时期待下一届 ChinaJoy 的举办。

## 观众情况

---

日期		人数
7月12-15日	专业观众入场人数	14873人
7月12-15日	媒体入场人数	1867人
7月12日	非专业观众入场人数	28071人
7月13日	非专业观众入场人数	37770人
7月14日	非专业观众入场人数	63326人
7月15日	非专业观众入场人数	29428人
	总计	175335人

### 开幕式情况

---

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会首日的隆重开幕式经过主办方的精心策划显得尤为精彩，到会的政府各部门领导、国内外行业协会负责人、产业界各大公司高层人员以及国内外权威媒体均参加了此次展会的开幕式。出席开幕式的嘉宾共计 300 余名，分别来自政府行业归口管理部门、国内外行业协会组织、国内外著名游戏出版发行商、国内游戏运营和制作公司、游戏相关联产业包括电信行业、移动通信行业、相关硬件生产厂商、金融和风险投资领域、互动娱乐经营场所、大众及专业传媒等诸多机构。中华人民共和国新闻出版总署署长柳斌杰先生和上海市委常委、市委宣传部长王仲伟先生分别作为嘉宾代表现场致辞，中华人民共和国新闻出版总署副署长邬书林先生主持了本届展会的开幕式。由此可见这些机构组织对数码互动娱乐产业的极大关注和对中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的高度重视。此次大会获得上海市人民政府的大力支持，使得中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会成为中国乃至国际上最具权威性的官方国际化大型活动。

以下是出席开幕式的政府方面的贵宾名单：

新闻出版总署署长、国家版权局局长柳斌杰先生

新闻出版总署副署长邬书林先生

上海市委常委、市委宣传部长王仲伟先生

中国贸易促进会副会长董松根先生

共青团中央书记处书记卢雍政先生

信息产业部信息化推进司司长陈伟先生

中宣部出版局副局长周慧琳先生

国家税务总局巡视员丛明先生

国家体育总局办公厅副主任王路生先生

上海市委宣传部副部长张止静女士

上海市新闻出版局局长孙颢先生

上海浦东新区人民政府副区长刘正义女士

新闻出版总署办公厅主任张毅君先生

新闻出版总署音像司司长王国庆女士

新闻出版总署版权司司长王自强先生

新闻出版总署对外交流与合作司副司长谢爱伟女士

新闻出版总署音像司副司长寇晓伟先生



### 中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

上午		
时间	演讲单位	演讲嘉宾
主持人：新闻出版总署副署长邬书林先生		
09: 00-10: 00	新闻出版总署署长, 国家版权局局长柳斌杰先生	
	上海市人民政府副市长杨定华女士	
	共青团中央书记处书记卢雍政先生	
	国务院信息化工作办公室推广应用组司长赵小凡先生	
	信息产业部信息化推进司司长陈伟先生	
	国家体育总局办公厅副主任王路生先生	
10: 00-10: 05	休息	
主持人：新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟先生		
10: 10-10: 25	盛大网络发展有限公司	董事长兼 CEO 陈天桥先生
10: 30-10: 45	网易公司	CEO 丁磊先生
10: 50-11: 05	Sierra Online/Vivendi	总裁 Edward Zobrist 先生
11: 10-11: 25	第九城市	董事长兼 CEO 朱骏先生
11: 30-11: 45	上海征途网络科技有限公司	董事长史玉柱先生
11: 50-12: 05	Intel (中国)	副总经理 Chris Thomas 先生
12: 10-12: 25	北京联众电脑技术有限责任公司	CEO 伍国梁先生

下午		
时间	演讲单位	演讲嘉宾
主持人：新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟先生		
14: 00-14: 15	搜狐公司	董事局主席兼首席执行官张朝阳先生
14: 20-14: 35	北京金山数字娱乐科技有限公司	总裁兼 CEO 雷军先生
14: 40-14: 55	NVIDIA	亚太区高级市场总监庄海鸥先生
15: 00-15: 15	艺电计算机软件(上海)有限公司	网络游戏发行总经理陈继钧先生
15: 20-15: 35	腾讯科技	总裁刘炽平先生
15: 40-15: 55	茶歇	
16: 00-16: 15	中华网	总裁陈晓薇女士
16: 20-16: 35	中视网元	董事长孟宪明先生
16: 40-16: 55	天联世纪	CEO 邓润泽先生
17: 00-17: 15	育碧软件	副总裁 Yannick Theler 先生
17: 20-17: 35	互动娱乐学院	首席执行官 Ian Gibson B.Ed 先生

### 中国数码娱乐投资发展论坛

上午		
	公司名称	嘉宾和职位
09: 30-09: 45 主办方致辞	新闻出版总署音像电子和网络出版管理司	网络处处长 宋建新
09: 50-10: 05 承办方致辞	投中投资咨询有限公司	陈颢 创始人兼董事
10: 10-10: 25	主题演讲 1	
演讲主题: ChinaVenture 中国游戏产业投融资报告发布	投中投资咨询有限公司	陈颢 创始人兼董事
10: 30-11: 30	座谈 1 主题: 中国网络游戏产业发展趋势与投资机会 嘉宾主持: 陈颢 创始人兼董事 ChinaVenture 合伙人 软银中印基金	
<ul style="list-style-type: none"> <li>网络游戏如何寻找新的盈利点? 内置广告是否会成突破点? Second Life 模式、休闲网游前景如何?</li> <li>手机网游前景如何? 如何突破瓶颈? 3G 来临是否会迎来另一波游戏热潮? 手机网络游戏投资时机是否成熟?</li> <li>风险投资更偏向何种网游模式? 倾向于产业链中何种角色? 哪些地方会存在投资机会?</li> </ul>	德同资本	田立新 主管合伙人
	上海联创	叶卫刚 合伙人
	启明创投	甘剑平 董事总经理
	联众世界	伍国梁 CEO
	完美世界	竺琦 副总裁
	征途网络	陆永华 副总经理
	掌上明珠	高克家 董事长兼总裁

下午		
13: 00-13: 15	主题演讲 2	
	盛大网络	张勇 CFO 兼副总裁
10: 30-11: 30	座谈 2 主题: 中国游戏产业国际化: 游戏外包与出口 嘉宾主持: 陈颢 创始人兼董事 ChinaVenture 合伙人 软银中印基金	
<ul style="list-style-type: none"> <li>游戏外包市场趋热是何原因? 中国自主研发的网络游戏多数出口亚洲尤其是东南亚国家, 如何打开欧美市场?</li> <li>随着中国企业研发能力提高, 未来以网游出口为主要业务的企业是否会成为 VC 关注的热点?</li> <li>游戏外包企业模式如何? 前景如何 风险投资商如何看待游戏外包企业模式?</li> </ul>	美国中经合	万浩基 合伙人
	BlueRun Ventures	陈维广 合伙人
	NIF SMBC Ventures Asia	李文杰 执行董事
	联想投资	夏旻 执行董事
	21世纪资本中国基金	张裕 创始合伙人
	Kreeda Games	Quentin Staes-Polet 合伙人兼 CEO
	光辉数字娱乐	西门孟 CEO
14:15-14:30	主题演讲 3	
演讲主题: 新媒体如何决胜游戏产业	千橡集团	陈一舟 董事长兼 CEO
14:35 - 15:25	座谈 3 主题: 中国网游企业如何角逐资本市场 嘉宾主持: 陈颢 创始人兼董事 ChinaVenture 合伙人 软银中印基金	
<ul style="list-style-type: none"> <li>2007 年是否会迎来网络游戏公司上市高峰? 上市还会继续在海外?</li> <li>是否有企业会在国内 A 股上市, 突破集体海外上市格局?</li> <li>随着市场集中度的逐步提高, 并购是否会成为 VC 退出网游企业主要渠道?</li> </ul>	纽约证券交易所	杨戈 亚太区执行董事
	英特尔投资	Alexander K. Marquez 投资总监
	酷动传媒	刘雅萌 创始人兼总裁
	天联世纪	邓润泽 CEO
	久游网	吴军 副总裁

### 中国移动游戏产业发展论坛

上午	
主题演讲： 3G 时代手机娱乐蓄势而动	
上半场 9:00-10:45	主持人： 张遥力 总编辑 数字时代
9:00-9:15	联通公司 新时讯经理 孟祥森
9:15-9:30	北京邮电大学 张平教授
9:30-9:45	捉鱼网 董事长 潘世峰
9:45-10:00	迪信创通 总裁 谢运海
10:00-10:15	天极网 总裁 李志高
10:15-10:30	易观国际 总裁 于扬
下半场 10:45-11:45	圆桌论坛
10:45-11:45	捉鱼网 CEO 姚文彬
议题： 移动娱乐的发展现状与趋势 主持人： 掌上明珠 董事长兼 CEO 高克家	3G 门户 总裁 张向东
	3GV8 董事长兼 CEO 吴刚
	3G 泡泡 CEO 李晋吉
	易查 CEO 刘斌
	WAP 天下 CEO 居易非
	数字时代 副总编 童铭

下午	
主题演讲： 打造成功的手机游戏产业链	
13:30-13:45	魔龙国际 董事长 卢建
13:45-14:00	掌上明珠 董事长兼 CEO 高克家
14:00-14:15	新热力 CEO 陈军宏
14:15-14:30	掌控天下 总裁兼首席架构师 马永利
14:30-14:45	空中猛犸 总经理 何佳
15:15-16:00	诺基亚 大中国区多媒体业务部 Edward Wong
议题： 手机游戏成为 3G 主流应用之一 主持人： 手机圈媒体 总裁兼总编辑 蒲元彬	捉鱼网 副总裁 邓攀
	空中猛犸 总经理 何佳
	欢乐金网 总裁 陆小虎
	上海乐游 执行副总裁 叶茂常
	杭州联梦 副总裁 陈方健
	上海索乐 CEO 沈 烨
16:00-16:45	台湾奥尔 资深总监 王栋梁
主持人： 岩浆数码 高级副总裁 何明	新热力 CEO 兼首席制作人 陈军宏
	掌控天下 总裁兼首席架构师 马永利
	掌上灵通 无线游戏与应用总监 宋晓曦
	华娱无线 副总裁 李惠
	上海扬讯 CEO
16:45-17:30	掌上明珠 CEO 高克家
议题： 手机网游的产品与运营 主持人： 魔龙国际 总裁 韩毅	拉阔游戏 CEO 高重建
	摩天数码 CEO 宋啸飞
	仙掌软件 CEO 赵杨
	指游数码 CEO 王新刚
	杭州博求 CEO 陈博
	大连汇众 副总裁 张宇
	捉鱼网 副总裁 邓攀

## 网络游戏知识产权保护与司法鉴定研讨会

时间	内容	报告人
9:20-9:30	主办单位致辞	周左鹰副所长 公安部第三研究所
9:30-9:40	主办单位致辞	宋建新处长 新闻出版总署音像与网络电子管理司
9:40-10:00	司法鉴定的工作分析与展望	李柏勤处长 上海市司法局
10:00-10:10	网游电子数据司法鉴定技术	金波博士 上海辰星电子数据司法鉴定中心主任 国家反计算机入侵和防病毒研究中心 总工程师
10:10-11:20	从网络游戏的侵权看电子证据的司法鉴定	易先兰律师 北京市隆安律师事务所上海分所
10:20-10:30	茶歇	
10:30-10:50	知识产权与司法鉴定	安东尼 路易斯 美国 Homeland Security 联邦司法培训中心顾问及培训官、纽约州长 George E. Pataki 的计算机网络安全应急响应小组成员、田纳西大学司法中心顾问、Polytechnic 大学兼职教授、Pace 大学兼职教授、纽约州电子相关犯罪特勤组成员、纽约州反网络儿童色情贩卖犯罪特勤组成员、国际计算机侦察专家协会会员
10:50-11:10	打击“网络游戏私服”行动中的律师实务	商建刚律师 上海得勤律师事务所
11:10-12:00	自由发言与讨论	

# ChinaJoy

## 5周年成果展示活动

五年来，ChinaJoy 如春笋恰逢甘露浴，在中国数码互动娱乐产业的沃土中孕育而生；如花开不并百花丛，在世界优秀品牌的百花园中争奇斗艳。

五年来，ChinaJoy 展会历经风雨，不断发展，如今独领风骚，成为世界最大的、具有中国文化特色的数码互动娱乐产业的展会，备受世界产业界关注。

本届展会是ChinaJoy的第五届展会，是具有里程碑性质的一届展会，为回顾ChinaJoy 5年来的光辉历程，总结5年来的发展经验，展望未来的发展前景，特别举行了5周年成果展示系列活动。

5周年成果展示包含线上、线下两个部分，其中线上部分由MOP游戏频道联合承办，建设网上“ChinaJoy 珍藏馆”展示历届ChinaJoy图片及实物，在展会结束后对本届展会进行回顾。共吸引超过300万用户点击活动页面。

在展会现场的“ChinaJoy 5周年成果展示区”通过ChinaJoy几年来发展的数据比较、活动场景、精彩瞬间等资料，利用图片、文字、实物、视频等展示方式全方位的总结了ChinaJoy辉煌的发展成果，从侧面折射出整个游戏产业几年来的发展成就。展示区由其独特的设计和精彩的内容，共吸引了约1.5万现场观众驻足。

为了让领导、嘉宾和行业人士将这个里程碑性质的时刻保留下来，组委会特别为5周年活动制作的限量版“ChinaJoy 快乐中国 发展与回顾”纪念册和“ChinaJoy 5周年”纪念邮票，以其精美的设计和新颖的形式，受到领导、嘉宾和行业人士的好评。

我们深信：ChinaJoy 必将秉承继承和创新的完美融合，将数码互动娱乐引向新的境界。

# ChinaJoy

## 全民报道活动

全民报道活动是本届展会新设立的活动，从玩家的视角对展会进行报道，是一个全新的尝试，增加了玩家群体对于展会的参与度。为配合此活动，自 6 月开始新浪调动包括新浪首页在内的几乎所有频道资源进行活动的预热和宣传。

以新浪博客为平台，调动用户积极性，让博客成为活动报道的稿源。

普通玩家、行业媒体写手、参展商 3 方面联合投稿，真正意义上全方面报道了这次活动。

会场新浪展台：现场发放了 1 万张宣传单和 1 万 6 千贴纸，丁贝莉作为新浪嘉宾出席了本次展会现场，现场展位光临人数超过 5 万。

本活动获得行业厂商一致好评和支持，厂商官方博客投稿 202 篇。

截止 7 月 26 日，共收到 2194 篇报道文章，其中精彩文章 1159 篇被选入专题文章列表，展会图片 7300 余幅，视频 113 个。全部博客文章被阅读超过 201 万人次，其中单篇文章最高达到 38 万人次，页面 PV 超过 3000 万。此活动时间超越展会技术时间，为展会拉长了曝光时间，增加了展会在玩家中宣传的持久度。

# ChinaJoy

## 角色扮演嘉年华活动

作为中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会上最大的配套活动，本届 ChinaJoy 角色扮演嘉年华在第三届的基础上扩大为全国性的比赛活动。

ChinaJoy 游戏动漫角色扮演嘉年华 (ChinaJoy Cosplay) 活动，已成功举行了四届。从 2004 年第一届的动漫游戏厂商比赛开始，经过三年的发展，已民经成长为受到全国青少年关注的顶级动角色扮演活动的专业赛事。2007 年第五届 ChinaJoy Cosplay 比赛与旅游卫视《Cosplay 总动员》栏目达成合作，首次将 Cosplay 比赛搬上电视荧屏，并将活动更名为：ChinaJoy Cosplay 总动员。

本届比赛历时 6 个月的时间，比赛形式包括社会团队比赛、个人比赛及游戏厂商比赛。全国预赛分别在北京、上海、重庆、武汉、郑州、贵阳、长春、南京，共 8 个城市举行。吸引了近 500 个社会团体及近 4000 名个人选手的积极参与。

参与本届比赛的游戏厂商包括：搜狐、完美时空、中视网元、九城、17game、光通、鸿利、摩力游、联众、世纪天成、征途等十余企业，参赛游戏近 20 款。

本活动在全国范围内青少年群体中反响巨大，尤其在青少年动漫游（动画、漫画和游戏）群体中备受关注，根据各地预赛城市的信息反馈，组委会预计全国有将近 50 万动漫游爱好者密切关注赛事的全过程。总决赛现场比赛达到了白热化，最终在 20 个来自全国各地的 Cosplay 社团及 50 名优秀个人进行了角逐，由评委评出了社团奖项：最佳人气社团奖、最佳视觉效果奖、最佳动作设计奖、最佳剧情奖、最佳表演奖、最佳服装道具奖、优秀团体金银铜奖、评委会特别奖、中国原创风格奖及全国十强 COSER 等奖项。

中华人民共和国新闻出版总署、上海市新闻出版局及上海市浦东新区的相关领导为获奖选手颁发了证书。

# ChinaJoy

## 张江杯国际明星邀请赛

本次大赛为分站赛和总决赛 2 大部分。大赛共分为三个项目，魔兽争霸 3 有 3 个大区，中国，韩国和欧洲部分，跑跑卡丁车国内部分分为上海、北京、吉林、江苏、湖北、陕西、四川、贵州八大赛区，另外还特别邀请了韩国跑跑卡丁车 4 位明星演绎中韩对抗赛，热血英豪是从线上直接进行选拔赛，比赛时间为 5 月 1 日至 6 月 30 日，比赛形式丰富多彩既有传统的线下电子竞技对战，也有线上的群体对战，还有最吸引广大玩家的明星选手，本次大赛海内外 10 个赛区报名参赛选手共 1320 人。

总决赛在全球第三大的数码娱乐展会 ChinaJoy 现场举行。来自海内外 10 大赛区的 70 名优胜选手云集现场，在大赛的舞台为 10 万现场观众和 400 多家到场媒体一展他们的高超的技艺。三个项目最后优胜选手分别为，魔兽争霸 3 团队冠军—韩国死亡之星队，亚军—欧洲浪漫精灵队，季军—中国麒麟队；跑跑卡丁车中国总决赛冠军—张博，亚军—李雄燮，季军—严欢；中韩对抗赛团队赛优胜—中国队；中韩对抗赛个人赛冠军—李雄燮，亚军—张博，季军—严欢；热血英豪冠军王世铭，亚军—董达刚，季军—陈李涛。本次比赛，得到了国内数百家媒体的争相报道，仅网上新闻就达 2 万多条，阅读人次以上百万计。而官方网站的日访问量也最高达到了近十万人次。



# ChinaJoy

## 青春风采大赛

青春风采大赛本初期分为玩家选拔、厂商推荐两部分。报名玩家共 122 人，经过 TOM 游戏的筛选，共有 87 人进入了第一轮的玩家选拔活动中。期间，TOM 游戏在北京地区召集选手及联系合作单位举行了多次外拍活动，让选手与玩家互动，接受专业的培训及各类专业拍摄活动。

首轮玩家选拔最终南京的章扬及北京的叶希成为玩家选手的两名优胜者，在 ChinaJoy 现场同厂商推荐选手一起在青春风采的舞台上进行了表演及玩家互动。

活动现场第九届中国模特之星大赛 冠军王希维小姐作为金山的特邀嘉宾光临了 Miss ChinaJoy 舞台，一展专业风采。台湾新世代名模，台湾著名综艺节目我猜评选出来的桃花美少女，三国策 V 小乔代言人-冯媛甄作为本次活动的表演嘉宾在现场引发了玩家热情的狂潮。另外光通公司神泣的黑白女神、06 年度 PlayGirl 冠军妍淇皆作为表演嘉宾在 Miss ChinaJoy 的舞台上进行了高质量的表演。

2007 Miss ChinaJoy 青春风采大赛

报名玩家 122 人，入围玩家 87 人

报名游戏公司 20 家，游戏公司选手 50 人

现场表演厂商选手 20 人，嘉宾 7 人

专区总流量 3500 万，总票数 154837 张，独立 IP530 万+

# ChinaJoy

## 中国网络游戏公会文化展区

中国网络游戏玩家俱乐部已经发展了 10 年，根据玩家所玩的游戏类型的不同，诞生了众多各具特色的玩家俱乐部，公会、行会、帮派、家族、社团等不同类型的玩家俱乐部如雨后春笋般涌现了出来。这些俱乐部凝聚了很多自由的玩家，承担了线上活动执行、新闻炒作、攻略撰写等很多游戏运营商无法独自做好的事情，为整个游戏行业的飞速发展做出了不可磨灭的贡献。

为了引导游戏玩家俱乐部向健康上网、和谐上网的方向发展，也为了鼓励这些优秀的游戏玩家俱乐部在未来为行业做更多的贡献，ChinaJoy 组委会在本届展会上专门设立了“中国网络游戏公会文化展及评选活动”，全球有史以来第一次为玩家俱乐部设立独立的展台，让玩家俱乐部可以同游戏运营商同场展示，并联合资深的游戏玩家俱乐部网站嬉戏网共同承办，以期打造出专业而优质的游戏玩家俱乐部展区。

# 1 媒体信息分析

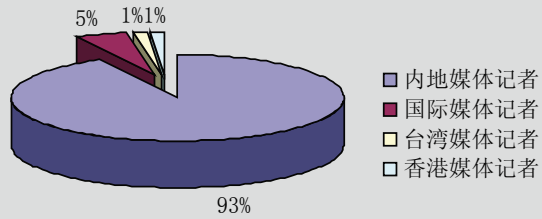


表1 国内外媒体比例

内地媒体记者	1767	国际媒体记者	97
台湾媒体记者	28	香港媒体记者	25

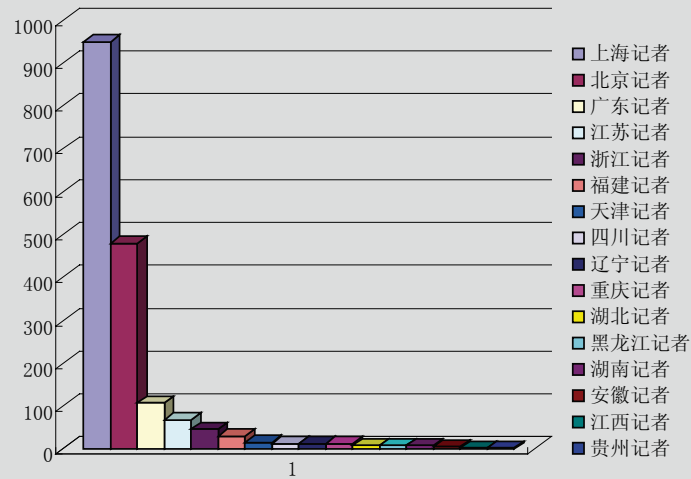


表2 国内媒体区域分析

上海记者	949	北京记者	479
广东记者	107	江苏记者	68
浙江记者	46	福建记者	30
天津记者	16	四川记者	13
辽宁记者	13	重庆记者	13
湖北记者	8	黑龙江记者	8
湖南记者	8	安徽记者	5
江西记者	2	贵州记者	2

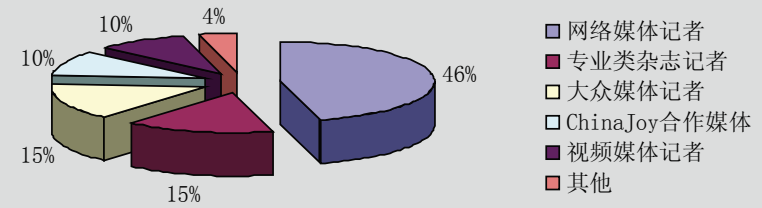


表1 国际媒体区域分析

网络媒体记者	855	专业类杂志记者	288
大众媒体记者	275	ChinaJoy 合作媒体	193
视频媒体记者	182	其他	70

# 1 媒体信息分析

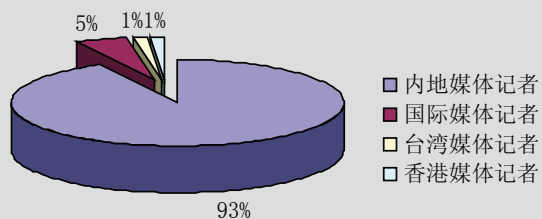


表1 国内外媒体比例

内地媒体记者	1767	国际媒体记者	97
台湾媒体记者	28	香港媒体记者	25

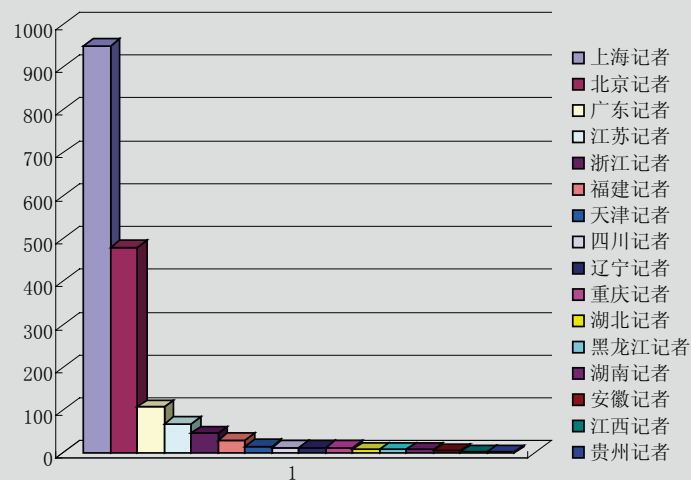


表2 国内媒体区域分析

上海记者	949	北京记者	479
广东记者	107	江苏记者	68
浙江记者	46	福建记者	30
天津记者	16	四川记者	13
辽宁记者	13	重庆记者	13
湖北记者	8	黑龙江记者	8
湖南记者	8	安徽记者	5
江西记者	2	贵州记者	2

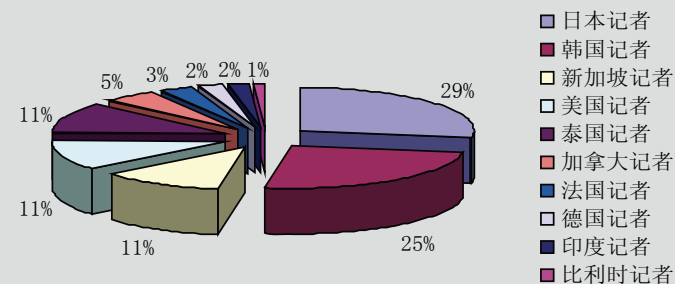


表3 国际媒体区域分析

日本记者	27	韩国记者	24
新加坡记者	11	美国记者	11
泰国记者	11	加拿大记者	5
法国记者	3	德国记者	2
印度记者	2	比利时记者	1

# 1 专业观众信息分析

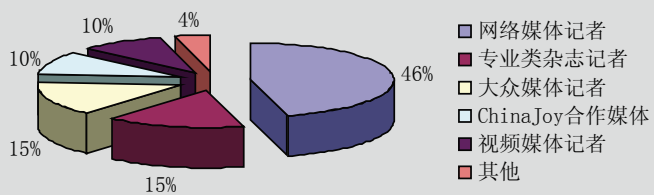


表4 媒体性质分析

网络媒体记者	855	专业类杂志记者	288
大众媒体记者	275	ChinaJoy合作媒体	193
视频媒体记者	182	其他	70

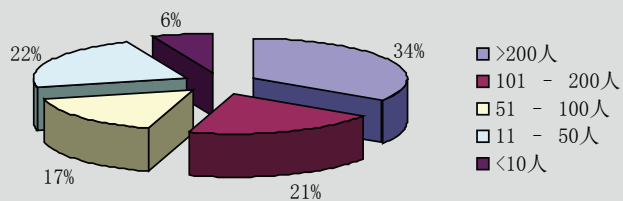


表5 媒体机构的规模（员工数量）

>200人	637	51 - 100人	314
11 - 50人	416	101 - 200人	383
<10人	117		

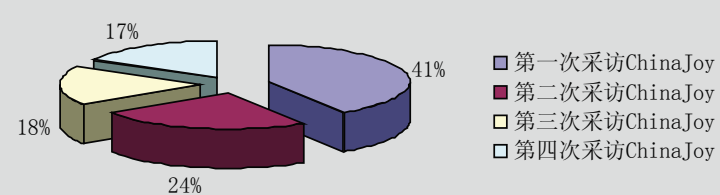


表6 媒体采访展会的次数统计

第一次采访 ChinaJoy	769	第二次采访 ChinaJoy	454
第三次采访 ChinaJoy	330	第四次采访 ChinaJoy	314

# 2 专业观众信息分析

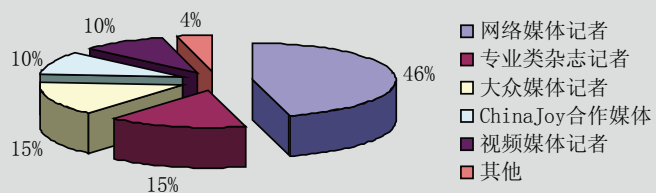


表4 媒体性质分析

网络媒体记者	855	专业类杂志记者	288
大众媒体记者	275	ChinaJoy合作媒体	193
视频媒体记者	182	其他	70

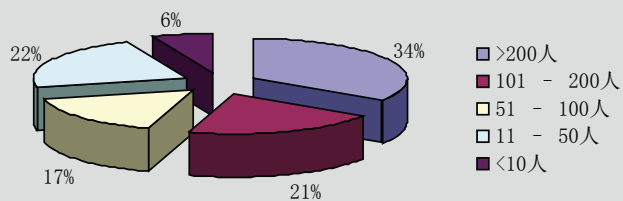


表5 媒体机构的规模（员工数量）

>200人	637	51 - 100人	314
11 - 50人	416	101 - 200人	383
<10人	117		

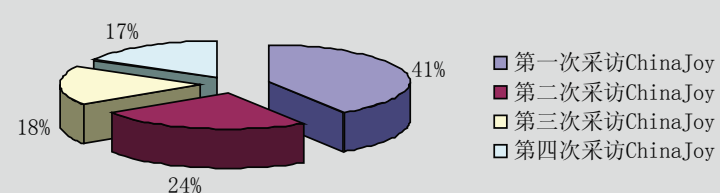


表6 媒体采访展会的次数统计

第一次采访 ChinaJoy	769	第二次采访 ChinaJoy	454
第三次采访 ChinaJoy	330	第四次采访 ChinaJoy	314

# 2 专业观众信息分析

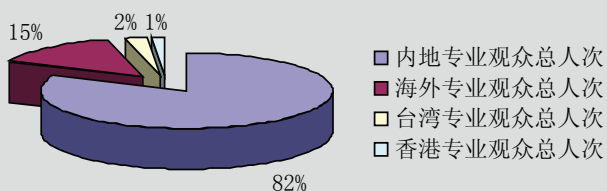


表1 国内外贸易观众比例

内地专业观众总人次	12148
海外专业观众总人次	2161
台湾专业观众总人次	361
香港专业观众总人次	203

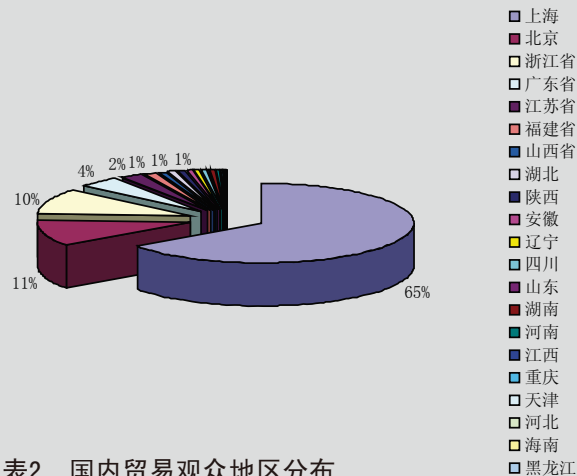


表2 国内贸易观众地区分布

上海市	7909 人	北京市	1304 人	浙江省	1252 人
广东省	529 人	江苏省	292 人	福建省	151 人
山西省	106 人	湖北省	101 人	陕西省	99 人
安徽省	72 人	辽宁省	63 人	四川省	57 人
山东省	50 人	湖南省	47 人	河南省	36 人
江西省	22 人	重庆市	21 人	天津市	20 人
河北省	10 人	海南省	4 人	黑龙江省	3 人

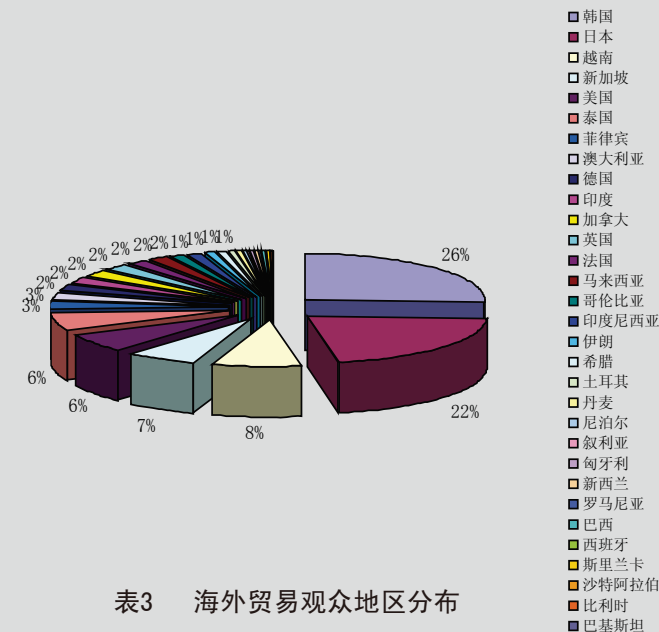


表3 海外贸易观众地区分布

韩国	555 人	日本	465 人	越南	173 人
新加坡	141 人	美国	137 人	泰国	135 人
菲律宾	62 人	澳大利亚	55 人	德国	50 人
印度	48 人	加拿大	48 人	英国	46 人
法国	41 人	马来西亚	35 人	哥伦比亚	33 人
印度尼西亚	27 人	伊朗	20 人	希腊	15 人
土耳其	14 人	丹麦	13 人	尼泊尔	6 人
叙利亚	6 人	匈牙利	6 人	新西兰	5 人
罗马尼亚	5 人	巴西	5 人	西班牙	4 人
斯里兰卡	4 人	沙特阿拉伯	3 人	比利时	2 人

# 2 专业观众信息分析

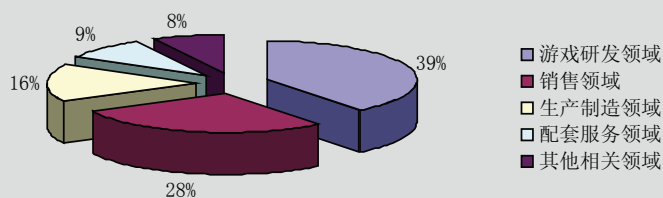


表4 专业观众从事的专业领域分析

游戏研发领域	5854 人	销售领域	4165 人
生产制造领域	2330 人	配套服务领域	1359 人
其他相关领域	1165 人		

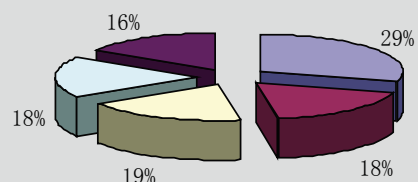


表4.1 游戏研发领域专业观众成分分析

MMORPG 网络游戏研发	1716 人	休闲游戏研发	1062 人
PC 游戏研发	1095 人	电视游戏软件研发	1047 人
手机游戏研发	934 人		

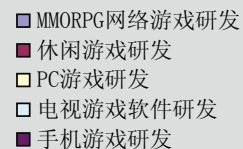
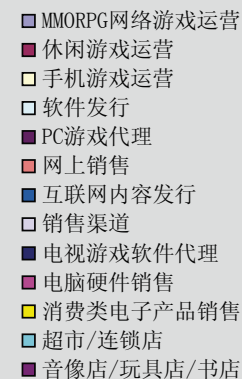


表4.2 游戏销售领域专业观众成分分析

MMORPG 网络游戏运营	886 人	休闲游戏运营	391 人
手机游戏运营	350 人	软件发行	294 人
PC 游戏代理	212 人	网上销售	436 人
互联网内容发行	379 人	销售渠道	383 人
电视游戏软件代理	149 人	电脑硬件销售	196 人
消费类电子产品销售	264 人	超市/连锁店	94 人
音像店/玩具店/书店	136 人		





# 2 专业观众信息分析

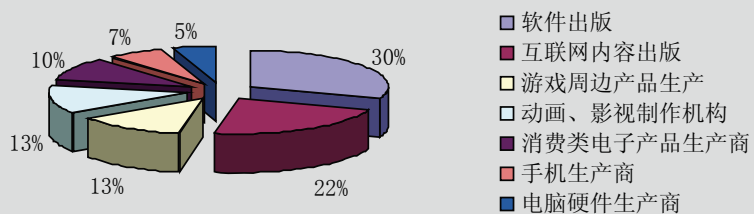


表4.3 游戏生产制造领域专业观众成分分析

软件出版	714 人	游戏周边产品生产	301 人
互联网内容出版	513 人	动画、影视制作机构	296 人
手机生产商	161 人	消费类电子产品生产商	231 人
电脑硬件生产商	114 人		

表4.4 游戏配套服务领域专业观众成分分析

网站经营 922 人 网吧经营

表4.5 游戏其他相关领域专业观众成分分析

# 2 专业观众信息分析

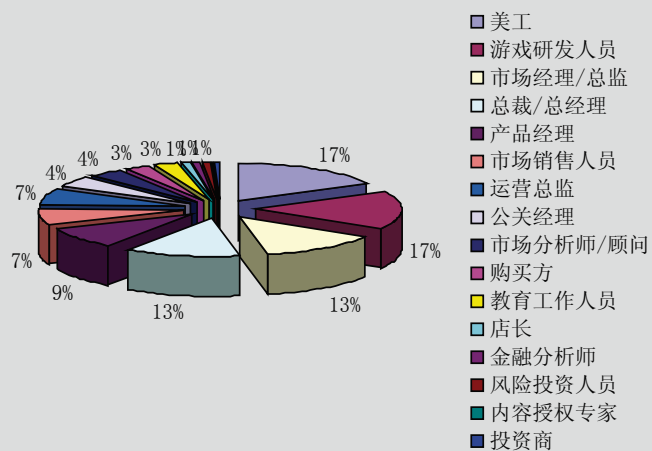


表5 专业观众的职务分析

市场经理/总监	1960 人	总裁/总经理	1891 人
产品经理	1392 人	公关经理	651 人
市场销售人员	1045 人	运营总监	1003 人
游戏研发人员	2464 人	市场分析师/顾问	578 人
美工	2547 人	购买方	431 人
教育工作者	373 人	店长	152 人
金融分析师	150 人	风险投资人员	99 人
内容授权专家	72 人	投资商	65 人

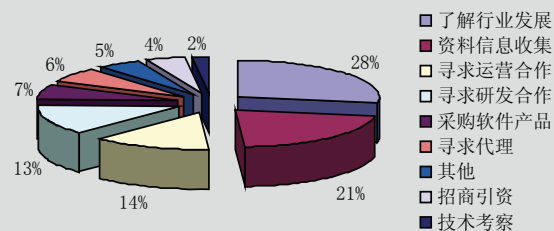


表6 专业观众参观目的的分析

资料信息收集	3161 人	寻求运营合作	2052 人
了解行业发展	4091 人	寻求研发合作	1942 人
寻求代理	954 人	采购软件产品	981 人
技术考察	301 人	招商引资	658 人
其他	733 人		

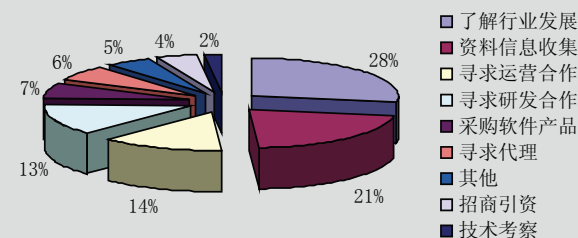


表7 对专业观众获悉渠道的调查

官方网站	5800 人	朋友和同事推荐	2231 人
其他网络媒体	1846 人	专业杂志	1153 人
协会政府或行业组织	748 人	其他	606 人
电视传媒	602 人	地铁广告	544 人
海报	463 人	大众报纸	442 人

# 2 专业观众信息分析

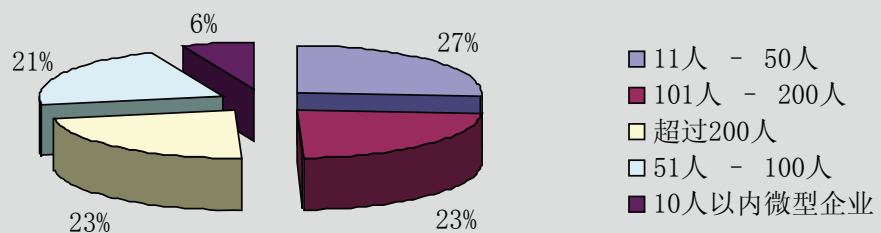


表8 专业观众所在公司的规模分析

11人 - 50人	3855人	超过200人	3457人
101人 - 200人	3487人	10人以内微型企业	953人
51人 - 100人	3121人		

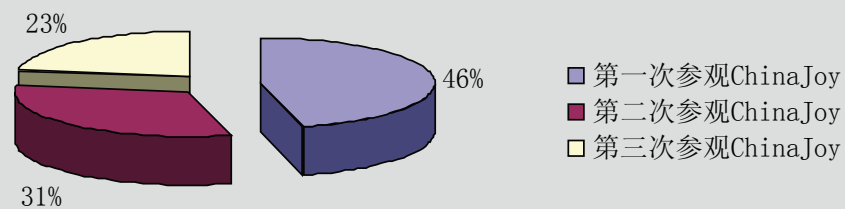


表9 专业观众参观展会的次数统计

第一次参观 ChinaJoy	6856人	第二次参观 ChinaJoy	4628人
第三次参观 ChinaJoy	3388人		

# 3 会议听众信息分析

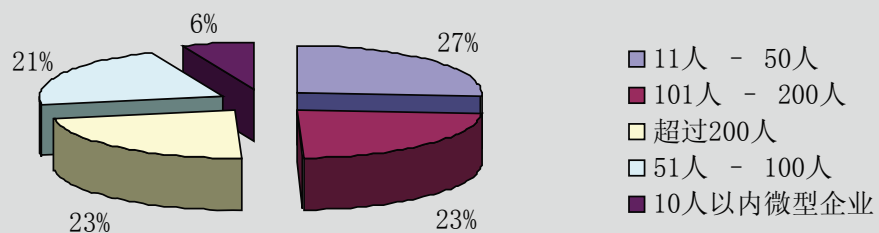


表8 专业观众所在公司的规模分析

11人 - 50人	3855人	超过200人	3457人
101人 - 200人	3487人	10人以内微型企业	953人
51人 - 100人	3121人		

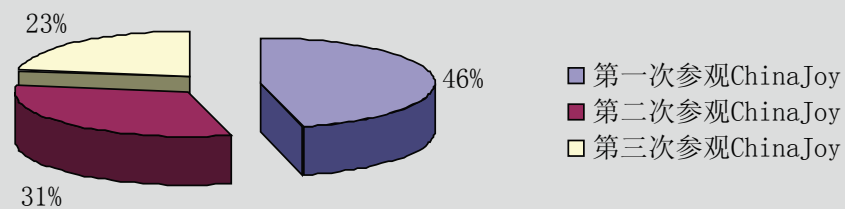


表9 专业观众参观展会的次数统计

第一次参观 ChinaJoy	6856人	第二次参观 ChinaJoy	4628人
第三次参观 ChinaJoy	3388人		



快乐中国 (ChinaJoy)



中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会联系方法

承办单位：北京汉威展览有限公司

联系人：栾逊先生、于昆先生

地址：北京市朝阳区百子湾路16号后现代城5号楼A座601室，100022

电话：+86-10-51659355

传真：+86-10-87732633

Email: [howell@howellexpo.com](mailto:howell@howellexpo.com)