

官媒連日炮轟遊戲害人

騰訊插4% 市值蒸發1100億



香港文匯報訊（記者 周紹基）在流動支付領域稱霸中國內地、股價長升長有的巨無霸騰訊控股（0700），連續兩日遭官媒猛轟，指旗下遊戲《王者榮耀》釋放負能量「陷害人生」，騰訊昨日曾應聲大插5%，拖累恒指一度瀉500點。騰訊收報269.2元，跌4.131%，市值蒸發1,100億元。在騰訊拖低大市逾110點下，恒指全日跌395.1點，收報25,389點，是去年12月中以來最大單日跌幅，總成交增至995億元，當中騰訊佔106.19億元。

內地官媒「人民網」連續兩日發表評論文章，猛烈批評騰訊旗下手機遊戲《王者榮耀》令玩家沉迷，不斷發放負能量，並扭曲價值觀及歷史觀，又認為當局加強對「社交遊戲」的監管刻不容緩。騰訊被批評後，昨日大約由11時開始急跌，跌穿20天線，低位見266.4元跌幅5.1%，其後一度回升至270元水平，但隨着人民網又發表「二評」，再提出監管社交遊戲刻不容緩，騰訊最終也要失守270元，收報269.2元，跌幅逾4%，是表現最差藍籌，收市市值跌至25,514.86億元，較上日跌1,099億元。

學童沉迷遊戲 偷竊及自殺

事實上，內地媒體近期已多番批評《王者榮耀》，指該遊戲似「鴉片式」傳播，內地學生深陷其中，且悲劇不斷上演：有13歲學生因玩遊戲被父親教訓後跳樓，11歲女孩為買裝備盜刷10餘萬元，17歲少年狂打40小時後誘發腦梗險些喪命。人民網指，「到底是遊戲娛樂了大眾，還是『陷害』了人生，恐怕在賺錢與傷人並生時，更值得警惕。」

不單眾多家長在網上求助，連內地老師也吐槽，現在學生寫的日記全與《王者榮耀》有關，其中一篇小學作文《我眼中的荊軻》，荊軻更成了女性角色。另外，詩仙李白變成了刺客，名醫扁鵲是用毒高手，諸葛亮的職業是法師。對於遊戲篡改歷史人物的現象，已有強烈的意見，認為「遊戲設計一定要尊重歷史」。

每日手遊收入高達1.4億元

市場關注若遊戲市場出現類似「限娛令」的影響。若按營收計算的話，世界上最大的遊戲公司並不是業內久負盛名的索尼、任天堂和暴雪，也不是蘋果、

谷歌、微軟等巨頭，而是內地的騰訊。據市場研究公司Newzoo的報告顯示，騰訊去年遊戲業務總收入高達102億美元（約800億港元）。當中手遊板塊的增長幅度更驚人，踏入今年首季，其手遊的收入已達129億元人民幣，佔騰訊總收入的26%，即騰訊的手遊每日收入高達1.4億元人民幣。

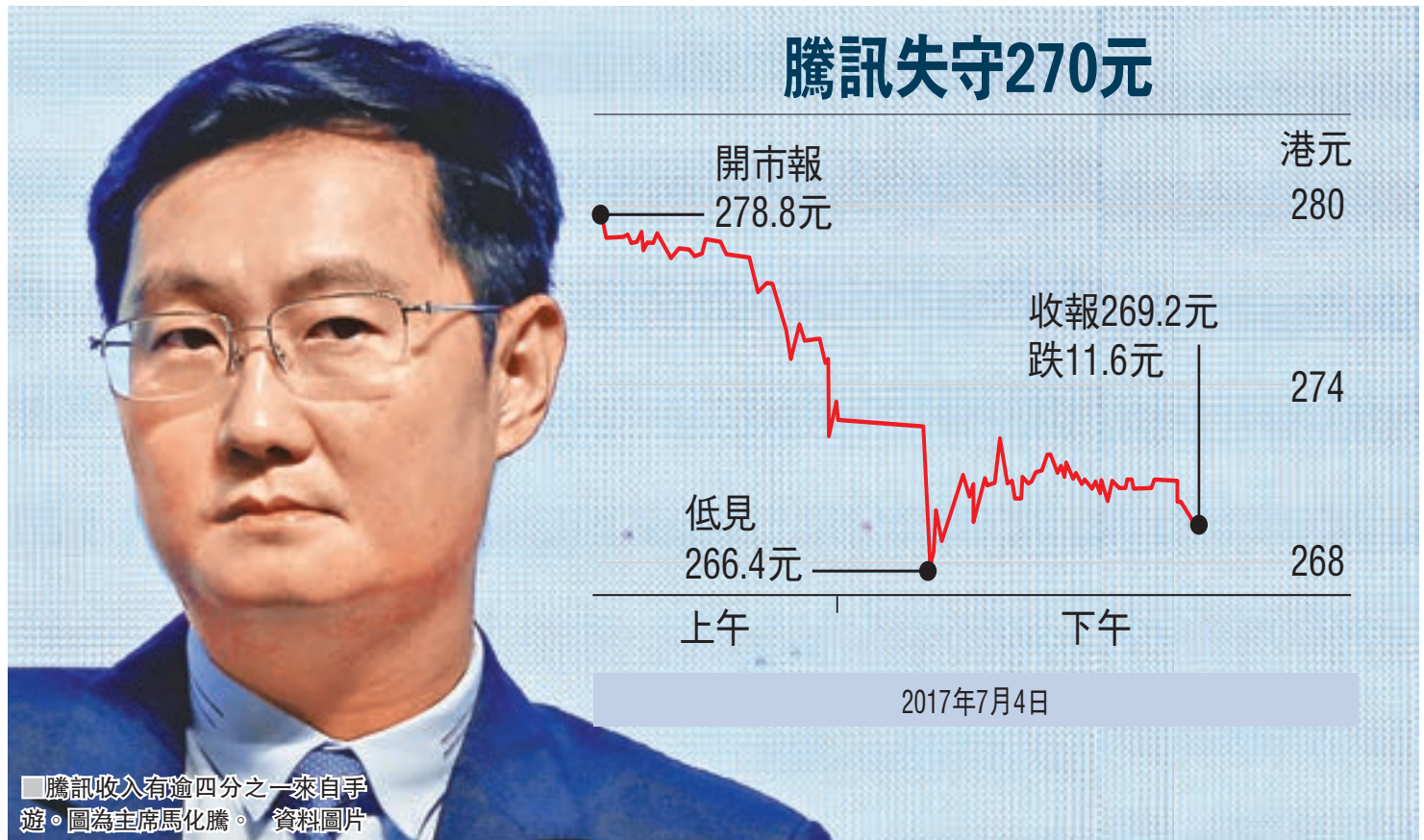
在各隻手遊中，《王者榮耀》被視為騰訊的皇牌，註冊用戶數亦超過2億，日活躍用戶超8000餘萬，其中「00後」用戶佔比超過20%。

據估計，該遊戲的去年收入為68億元人民幣，佔去年中國手遊總收入的17.7%。4月時多家大行就因《王者榮耀》而調高騰訊的盈利預測和目標價，包括美銀美林、大摩、中金等，當中市場最看好《王者榮耀》的持續性，以及轉化收入的潛力。惟今次被官媒點名批評的，正是該款遊戲，可見消息對騰訊的影響之大。

有證券經紀表示，《王者榮耀》是騰訊重點遊戲，被官媒批評觸發市場出擊質低騰訊，單日市值蒸發近1,100億元，當中以持有騰訊輪證的散戶最傷，連同恒指等資產，即有多達127隻牛證遭「打靶」，他料涉及的損失數以十億元計。

港匯弱勢 料恒指轉向下炒

悠誠資產管理首席投資總監陳炳強表示，港匯呈弱勢，港股暫難再向上突破，故恒指轉向下炒的機會不少。他認為，目前資金已由科技股流向金融股及能源股，短時間對騰訊有不利影響，若騰訊股價未能守穩260元，可能會有更深的調整，如能守穩260元，可考慮吸納博反彈。他又指，朝鮮宣稱首次成功試射洲際彈道導彈，將令朝鮮半島局勢再度左右東亞區股市走向。



騰訊收入有逾四分之一來自手遊。圖為主席馬化騰。資料圖片

人民網痛批 鋪路監管？

人民網連續兩日發文痛批國民手遊《王者榮耀》，不僅引燃社會對青少年沉迷手遊的輿論爭議，更引發騰訊控股（0700）股價大跌並累及港股地震。

儘管騰訊已推出最嚴防沉迷措施，但《王者榮耀》風波未解，政府遊戲限令是否能在弦上備受市場關注，這可能出於政策或會改變內地手遊市場已逾百億美元的發展格局。

7月3日，人民網發表評論稱，《王者榮耀》持續輸出負能量，扭曲價值觀和歷史觀，「過度沉溺讓孩子在精神與身體上被過度消耗」。

青少年沉迷新聞頻傳

在騰訊回應「遊戲不是洪水猛獸、精神鴉片」後，人民網4日再評《王者榮耀》，稱遊戲不是天然的惡，但監管少不了。遊戲製作方的源頭設限、政府部門的審核監管、家庭成員的陪伴監護等，一個不能少。市場猜想，官媒連續「口誅筆伐」在為政府遊戲限令的出招吹風。

從默默無聞到風靡中國，《王者榮耀》只用了半年多時間，如今三五結隊的人緊握手機聚在一起「開黑」（指在對戰型遊戲中與好友共同遊戲的行為）已隨處可見。2016年騰訊手遊收入同比增長了80%，這一增幅主要來自於《王者榮耀》的推動，而《王者榮耀》的極佳表現被市場認為一路助推騰訊控股市值突破3,400億美元大關。

但與此同時，青少年沉迷遊戲、兒童偷用父母銀行卡買遊戲「皮膚」消費上萬等新聞屢被曝光。在社會輿論的壓力下，騰訊4日開始實行最嚴「防沉迷」措施，包括12歲以下「玩家」每天限玩一小時，並進一步強化實名認證體系。但輿論普遍認為，騰訊單方面努力可能將收效甚微。

當下中國，在防止和應對未成年人沉迷網遊上，學校常將責任推給家長，家長又推給企業，企業推給政府……眾多研究表明，青少年沉迷網遊是一個複雜的社會現象。有學者認為，合理控制未成年人的網絡遊戲行為需要政府、社會、學校、家長和遊戲公司共同努力。

手遊市場或面臨變革

輿論動向往往暗示政策走向，不少人猜測政府可能出台限令防止青少年沉迷遊戲，但市場普遍預計在實際操作中政府限令可能效果甚微，卻足以改變手機遊戲市場格局。有機構數據顯示，2016年全球手遊市場營收達到406億美元，同比增長18%，市場規模幾乎可與全球電影院線票房收入相匹敵。而中國2017年遊戲市場規模將達到275億美元，位居全球第一，其中手遊佔總遊戲收入47%近130億美元。 ■香港文匯報記者 海巖

騰訊補鑊 限學童玩1小時

香港文匯報訊（記者 周曉菁）人民網點名批評騰訊遊戲《王者榮耀》釋放負能量，遊戲瞬間被推上了風口浪尖。該遊戲製作人李旻在一段公開的對話中認為，遊戲和其他娛樂方式一樣，是正常生活的一部分，而不是會被社會詬病的洪水猛獸、精神鴉片。作為「國民遊戲」，會承擔起對應的責任，率先推出健康遊戲防沉迷系統。

推防沉迷系統三板斧

《王者榮耀》官方微博周一晚發出製作人李旻的公開信，他稱遊《王者榮耀》是「我們（天美遊戲工作室）所有人共同的孩子」，但看到負面新聞時，「有人沉迷，就怪遊戲，都覺得有些委屈」。但李旻也承認，「我們現在已經是一款國民遊戲，就必須承擔起對應的責任」，他在信中寫道：「守護別人的孩子，就是守護王者榮耀，也就是守護我們自己的孩子」。

就在昨日，騰訊宣佈以《王者榮

耀》為試點，率先推出健康遊戲防沉迷系統的「三板斧」。第一板斧便是限制未成年人每天的登陸時間。其中，12周歲以下（含12周歲）未成年人每天限玩1小時，並計劃晚上9時以後禁止登陸功能，而12周歲以上成年人每天限玩2小時，超出時間的玩家將被遊戲強制下線。

雖然時間有巧合，李旻強調，這不是迫於壓力而作出的改變，今年2月份，團隊就已經率先推出騰訊遊戲成長守護平台，5月份

再推出了移動端遊戲實名註冊系統，還有6月份主動推出的《王者榮耀》健康系統。

成人限玩2小時惹不滿

對於王者榮耀的限時2小時，眾多成年網友表示不能接受，留言「兩小時不夠玩」；許多人稱會選擇卸載，「再見王者峽谷」，而轉戰其他遊戲。李旻坦言，目前的相關措施會犧牲一定的短期效益，但還是會堅定跨出這一步。未成年人健康成長，以及用戶和社會的長期尊重，是這款遊戲，騰訊遊戲，乃至整個遊戲行業長期的追求。

這次紛爭之下，建立手機遊戲分級制度的呼聲再次響起。此前有媒體曾表示，建立手遊分級制度，由監管部門或者行業協會，根據專家委員會的意見，對手遊實行分級，要求遊戲發行時明確標識遊戲等級，規定未成年人是否能夠參與、是否需要在監護人指導下操作等細則。

如此，製作方、玩家、監護人的責任會更加清晰。

防沉迷系統旋即被破解

騰訊的王牌手遊《王者榮耀》，被人民網批評為「釋放負能量」，公司昨日正式推出「最嚴防沉迷」措施，希望嚴控青少年的玩遊戲時間。然而「道高一尺、魔高一丈」，多個「解除防沉迷」的攻略以及相關軟件，隨即在網絡上瘋狂流傳。

有數據披露，內地去年的遊戲市場收入高達1,600億元（人民幣，下同）。面對這塊「越做越大的餅」，官方加強監管已是勢在必行，惟有如此，才能促進整個遊戲產業健康發展。

香港文匯報記者昨以「王者榮耀+解除防沉迷」作為關鍵詞進行搜索，發現網絡上赫然有大量攻略，介紹如何使用各種軟件破解防沉迷措施。有資深玩家對「最嚴防沉迷」

嗤之以鼻，認為難以收到成效。對於「釋放負能量」之說，不少網民亦不以為然，指內地廣大青少年剛剛迎來暑假，近期參與遊戲的人數、上線時間暴漲是正常現象，無須做出過度反應。

近年來內地遊戲產業發展迅猛，據《2016年遊戲產業年會》報告披露，2016年內地遊戲市場實際銷售收入為1655.7億元，同比增長17.7%。其中移動遊戲佔比49.5%，市場規模達819.2億元。而騰訊更穩居內地手遊市場的「一哥」寶座。

如此肥美豐厚的一塊大餅，對任何公司而言都是擋不住的誘惑。阿里巴巴集團就是一個最好的例子，據內地媒體報道，馬雲曾因兒子對遊戲上癮，令他對遊戲產業深惡痛絕，曾聲稱「我不會在網絡遊戲投一分錢，

不想看到兒子在我做的遊戲裏面沉迷！」。然而到了2014年1月，阿里巴巴集團不僅宣佈正式推出手遊平台，且揚言要「打破騰訊在該領域的壟斷地位」。

須平衡發展與監管

由此看來，內地遊戲產業遠未達到飽和階段。可以預料，未來還會有更多公司加入這一領域，推出更多、更好玩的遊戲吸引消費者。業界迎來大量商機的同時，無可避免也會面對更多的社會問題。如何才能引導青少年合理安排遊戲時間，不僅是遊戲公司的責任，官方也應該拿出更多措施，在「發展」和「監管」之間取得平衡。只有各方攜手努力，才能促進遊戲產業健康發展。

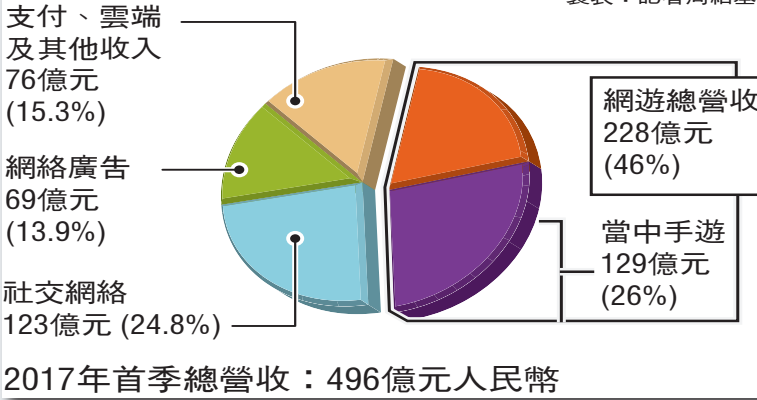
■香港文匯報記者 涂若奔

人民網連日批評《王者榮耀》



騰訊各業務收入佔比

製表：記者周紹基



兩地網遊概念股淪陷

香港文匯報訊（記者 周紹基）官媒炮轟《王者榮耀》遊戲釋放負能量，除拖累騰訊（0700）股價插水逾4%外，兩地遊戲相關股份亦大挫。

其中，本港上市的多隻手遊昨日下午跌，跌幅介乎2至5%，舜宇（2382）跌4.3%，博雅（0434）跌3.8%，IGG（0799）及百奧互動（2100）跌近3%，互娛（8081）跌4.5%。

內地的手遊股也拖沓，氣氛拖累滬

指跌0.4%報3,182點，深成指跌0.6%。在A股上市較著名的手遊股，如順網（300113）跌7%，三七互娛（002555）跌5%，游族網絡（002174）跌逾4%，崑崙萬維（300418）、游久遊戲（600652）等多只個股跌幅超過2%。

在昨日大市利淡氣氛下，恒指收跌395點，跌幅1.53%，報25,389點。強勢的重磅股也借勢回調，匯控（0005）倒跌0.3%，吉利（0175）跌3.5%，友邦（1299）跌2.6%。