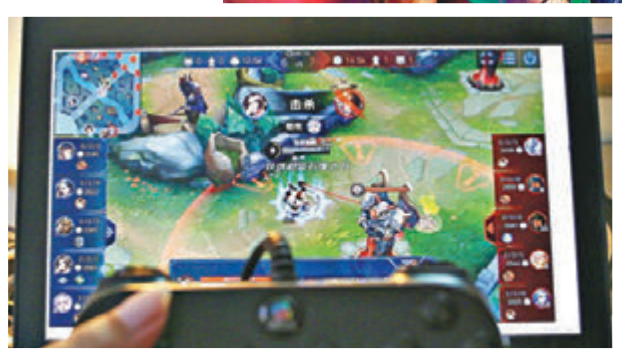


► 近期騰訊旗下一款名為《王者榮耀》的遊戲，引發市場對網遊產業的關注。



▲時下當紅網絡遊戲《王者榮耀》。香港文匯報記者孔雯瓊攝



▼《王者榮耀》防沉迷系統上線首日即遭破解。



▲遊戲中不少角色以歷史人物命名，但內容又不符史實，惹來社會爭議。

中國網遊

規模勢破2100億

全民參與惹關注 低齡化消費引發社會問題



騰訊旗下一款名為《王者榮耀》的遊戲，近期引發市場對網遊產業的極大關注，該遊戲參與者下至幾歲孩童，上至花甲老人，接觸者不少都會沉迷其中不可自拔，更有人豪擲千金，願為虛擬世界中的榮耀掏出真金白銀買入勝利。其實這只是折射出當今中國網遊的一種普遍現象，全民參與下的中國網遊市場規模越來越大，有機構預測年內便可突破2,100億元（人民幣，下同），但龐大數字下的拷問聲也不絕於耳，遊戲財富背後低齡化消費帶來許多社會問題，而借此壯大的網遊灰色產業軍團也造成安全隱患。

■香港文匯報記者 孔雯瓊 上海報道

不同於傳統的單機遊戲，網遊因為具有社交功能，使得人們更願意通過遊戲來交往。曾有玩家告訴記者，在公司裡不玩網遊就無法立足，所有的同事都在網遊中組團，就連老闆也身在其中，如不跟進就會像個異類遭到排擠。更有某創業公司高層向記者透露，投資人突然要求公司全體打網遊，理由是可以通過團體遊戲考察人品，因此無論多忙，該公司全體人員都要抽出時間來組團打遊戲，並通過在網絡世界中向投資方展示自己「積極進取」、「配合默契」等品質。

網遊社交促進消費市場

正因為越來越多人參與網遊，中國網絡遊戲市場規模也升至世界第一，據艾瑞諮詢的《2017中國網絡遊戲行業研究報告》顯示，中國網遊市場規模在2016年就超越美國成為全球

最大市場，隨之帶來的消費規模也是以逐年逾20%的規模遞增。
「網遊打久了，總會忍不住消費的」，不少玩家表示會掏錢購買網遊中的裝備或英雄，而且越是年輕的群體，非理性的衝動性消費就越高。
上述艾瑞報告統計到，中國網遊規模在2014年突破1,000億元大關，到了今年預測翻倍，有望到達2,167.9億元，短短三年間可以增長100%以上。

打手賣裝備衍生龐大收益

通常意義上來說，網絡遊戲的產業鏈包括遊戲研發、運營商、分發、支付渠道商，以及遊戲用戶三大塊，但遊戲用戶中總有一群既不願自己打裝備，又覺得水平太低、掏錢買裝備也無用的玩家。因此，一批專門服務「懶人用

戶」的職業「打手」應運而生。

所謂「打手」，網遊玩家指的是專業依靠打遊戲賺錢的人員，他們通過代人練級或出售自己遊戲中獲得的裝備為生，儘管沒有機構統計過這樣的灰色產業規模有多大，但從某購物網站上一家代練店鋪來看，月銷量可達337萬件，每件售價2元，如此推測，該店鋪一月便可通過代練網遊獲取約674萬元收益。

中學生楊同學告訴記者，他便是網遊「打手」中的一員，因為覺得玩遊戲還可以賺錢，非常符合他的興趣愛好，因此便會不定時地給一家代練工作室打工，通常練級的價格和難易程度相關。低等級代打，一級僅有幾元酬勞；等級越高，價格也跳漲得越厲害，當紅遊戲《王者榮耀》中的王者升級酬勞，通常10級最高可收費5,000元，終身包代練的，更是開價5.8萬元。

部分上市遊戲企業2016年年報（貨幣：人民幣）

上市企業	騰訊	網易	盛大遊戲	完美世界	崑崙萬維
營收	1,519.38億 (+48%)	381.79億 (+67.4%)	38.6億 (+17.6%)	61.59億 (25.87%)	24.25億 (+35.52%)
遊戲業務收入	708.44億	279.80億	未有詳細	47.04億	19.56億
淨利潤	414.47億 (+42%)	116.05億 (+72.3%)	6.2億 (+113%)	11.66億 (767.54%)	5.31億 (31.14%)

製表：香港文匯報記者 孔雯瓊

低齡玩家沉迷 弊病叢生



■不少成年玩家都會在遊戲中遇上小學生隊友。受訪者供圖



隨著網遊登陸移動設備，越來越多的低齡玩家只需使用手機便可參與到網遊當中。此前曾有一種說法稱，當下最熱門的「王者榮耀」用戶中，小學生佔比近60%，之後雖然騰訊予以否認，但從機構統計來看，低齡玩家依然佔據一定的數量。

據極光大數據《王者榮耀研究報告》顯示，遊戲中14歲以下用戶佔3.5%，15歲至19歲用戶佔22.2%。此外，騰訊瀏覽指數平台統計，最近一個月，瀏覽和搜索《王者榮耀》的用戶年齡12歲以下佔3.62%，13歲至17歲的有14.5%。

不少成年玩家稱，在遊戲中和小學生相識時常有之。戴先生告訴香港文匯報記者，他有時會在公司通宵值班，有次工作至凌晨4時，因為解困打了一局

《王者榮耀》，結果隨機匹配組團後聽到語音中有稚嫩的說話聲傳來，估計不是小學生也是初中生，戴先生非常驚訝低齡玩家竟然可以整夜不睡地玩網遊。

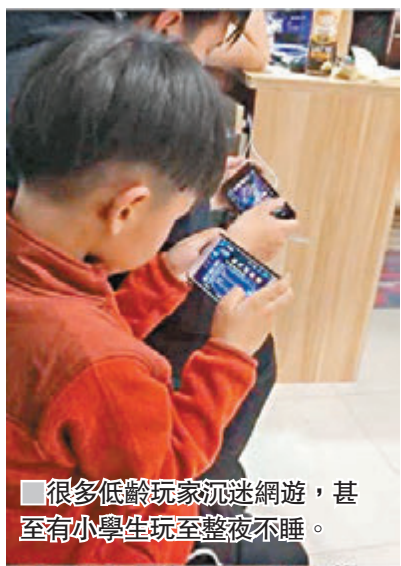
低齡玩家在網遊上的衝動型消費也需引發人們警惕，曾有報道稱一名小學生偷綁家長銀行卡到手機消費，結果玩網遊花光家中3萬元積蓄。這其實僅是低齡玩家非理性消費的冰山一角，很多未成年玩家，在網遊上的投入甚至多過成年玩家。

學生花近萬元充值

還有中學女教師向香港文匯報記者透露，她曾無意間聽到校內學生在攀比網遊充值金額，有男生稱他已經投入近萬元，馬上便有一個女生表示自己花費的更多。儘管無法證實那些孩子所述真假，但他們通過充值網遊來相互攀比的心理也着實讓這位教師感到震驚。

此外，很多低齡玩家通過網遊過早接觸社會，很多不良言行舉止也都是從網絡中學來。很多玩過網遊的白領向香港文匯報記者反映，不少在遊戲中開語音罵人的都是小學生，而且罵得比成年人還難聽，完全不講網絡社交禮儀，沒質素沒教養到一定境界，「不知道當年在這樣的網遊環境中，那些小孩長大後會變成如何模樣？」

另外，雖然多款網遊都設置有針對中小學生的防沉迷系統，但基本上沒有什麼用處，《王者榮耀》防沉迷系統上線首日即遭破解，網絡上公開叫賣成年人身份證信息，10元一個，如此看來，防沉迷沒起到作用，而網遊灰色產業鏈上的收成卻是又多了一部分。



■很多低齡玩家沉迷網遊，甚至有小學生玩至整夜不睡。

上市公司淨賺過億 勝老牌藍籌



■不少遊戲公司會花錢請明星作代言人，帶動大量粉絲加入遊戲並進行消費。圖為中國明星黃曉明。

利潤可觀

網遊的瘋狂火爆，使遊戲公司賺得盆滿鉢滿。統計顯示，A股遊戲上市公司年報普遍盈利超過五成，淨利潤億元（人民幣，下同），還有一些境外上市遊戲公司的全年網遊收入亦超過700億元規模。

東方財富Choice數據統計指，從已經公佈2016年年報的52家A股網絡遊戲概念上市公司情況來看，當中47家錄得盈利，30家去年淨利超億元。這些公司中不少是新銳企業，但它們的表現已經直接超出一些老牌藍籌股企業，即使是雲南白藥和貴州茅台，相較這些依靠網遊發家的公司，也顯得相形見绌。

其他一些選擇境外上市的遊戲公司表現更是驚人：騰訊2016年全年總收入為1,519.38億元，其中網絡遊戲收入增長25%至708.44億元；網易2016年的淨收入為381.79億元，其中在線遊戲淨收入為280億元。

不少上市遊戲公司公告中，將營收大漲歸結為遊戲流水增多、付費用戶貢獻等因素，可見免費玩遊

戲的時代正在慢慢終結，越來越多人反倒覺得花錢玩網遊是再正常不過的現象。

明星效應 用戶甘心掏錢

曾在遊戲公司任職的傅先生表示，為了增加遊戲對用戶的粘性，除了在遊戲設計上動足腦筋，不斷推出新裝備和遊戲人物外，還會在遊戲營銷上下功夫。

據指，明星效應是遊戲公司喜歡打的一張牌，有些會出錢請明星代言，有些則是直接讓明星參與，從而帶動大群粉絲加入，這些都是讓用戶願意掏錢的原因。

另據了解，除遊戲研發運營公司可大賺一筆外，與之合作的平台渠道商也能坐地收錢。以Apple Store為例，任何在蘋果商店上架的內容，付費部分都要被抽30%分成。

公開數據顯示，2016年第四季度蘋果AppStore收入已增長到54億美元，業內預測其中90%以上都是來自收費遊戲的貢獻。同期谷歌旗下Google Play商店收入33億美元，而這是一個基於安卓版的遊戲下載平台。

灰色生態圈規模龐大



有資深網遊玩家余先生告訴香港文匯報記者，儘管機構統計到的正規網遊市場規模已經很龐大，但灰色生態圈中的交易規模如能統計到的話，也許不會遜於正規市場。

很多年輕玩家出於虛榮心，往往喜歡通過代練來在遊戲中扮演「人上人」的角色地位，一

家代練工作室一個月流水過百萬元是常有現象，甚至極端者有接近千萬元（人民幣，下同）規模，這個數值已經和許多大型企業差不多了，而代練的店家到底有多少，看看各網絡上發佈的龐大數量便可得知。

一般參與代練「打手」的人，收入也都不錯，前文提及的中學生楊同學稱自己是有空時兼職打工一下，一月大概2,000元收入，但他

坦言自己屬業餘級別，所以收成不多，職業遊戲選手充當「打手」的話，月入幾萬元輕輕鬆鬆。

同時，網遊豐厚的產業鏈也吸引大量黑客前來，他們一般選取用戶量巨大的網遊出手，通過技術手段將偷來的裝備、虛擬貨幣低價在黑市販賣，甚至還有出售「盜號培訓」或賣黑客軟件，月入十萬元者都大有人在。