

近期腾讯旗下一款名为《王者荣耀》的游戏，引发市场对网游产业的关注。

《王者荣耀》防沉迷系统上线首日即遭破解。



中国网游

规模势破2100亿

全民参与惹关注 低龄化消费引发社会问题

时下当红网络游戏《王者荣耀》。香港文汇报记者孔雯琼摄

游戏中不少角色以历史人物命名，但内容又不符史实，惹来社会争议。



腾讯旗下一款名为《王者荣耀》的游戏，近期引发市场对网游产业的极大关注，该游戏参与者下至几岁孩童，上至花甲老人，接触者不少都会沉迷其中不可自拔，更有人豪掷千金，愿为虚拟世界中的荣耀掏出真金白银买入胜利。其实这只是折射出当今中国网游的一种普遍现象，全民参与下的中国网游市场规模越来越大，有机构预测年内便可突破2,100亿元（人民币，下同），但庞大数字下的拷问声也不绝于耳，游戏财富背后的低龄化消费带来许多社会问题，而借此壮大的网游灰色产业军团也造成安全隐患。

■香港文汇报记者 孔雯琼 上海报道

不同于传统的单机游戏，网游因为具有社交功能，使得人们更愿意通过游戏来交往。曾有玩家告诉记者，在公司里不玩网游就无法立足，所有的同事都在网游中组团，就连老板也身在其中，如不跟进就会像个异类遭到排挤。更有某创业公司高层向记者透露，投资人突然要求公司全体打网游，理由是可以通过团体游戏考察人品，因此无论多忙，该公司全体人员都要抽出时间来组团打游戏，并通过网络世界中向投资方展示自己“积极进取”、“配合默契”等品质。

超越美国成为全球最大市场，随之带来的消费规模也是以逐年逾20%的规模递增。“网游打久了，总会忍不住消费的”，不少玩家表示会掏钱购买网游中的装备或英雄，而且越是年轻的群体，非理性的冲动性消费就越高。上述艾瑞报告统计到，中国网游规模在2014年突破1,000亿元大关，到了今年预测翻倍，有望到达2,167.9亿元，短短三年间可以增长100%以上。

打手卖装备衍生庞大收益

通常意义上来说，网络游戏的产业链包括游戏研发、运营商、分发、支付渠道商，以及游戏用户三大块，但游戏用户中总有一群既不愿自己打装备，又觉得水平太低、掏钱买装备也无用的玩家。因此，一批专门服务“懒人用户”的职业“打手”应运而生。所谓“打手”，网游玩家指的是专业依靠打游戏赚钱的人员，他们通过代人练级或出售自己游戏中获得的装备为生，尽管没有机构统计过这样的灰色产业规模有多大，但从某购物网站上一家代练店铺来看，月销量可达337万件，每件售价2元，如此推测，该店铺一月便可通过代练网游获取约674万元收益。

中学生杨同学告诉记者，他便是网游“打手”中的一员，因为觉得玩游戏还可以赚钱，非常符合他的兴趣爱好，因此便会不定时地给一家代练工作室打工，通常练级的价格和难易程度相关。低等级打，一级仅有几元酬劳；等级越高，价格也跳涨得越厉害，当红游戏《王者荣耀》中的王者升级酬劳，通常10级最高可收费5,000元，终身包代练的，更是开价5.8万元。

网游社交促进消费市场

正因为越来越多人参与网游，中国网络游戏市场规模也升至世界第一，据艾瑞咨询的《2017中国网络游戏行业研究报告》显示，中国网游市场规模在2016年就

上市公司净赚过亿 胜老牌蓝筹

网游的疯狂火爆，使游戏公司赚得盆满钵满。统计显示，A股游戏上市公司年报普遍盈利超过五成，净利逾亿元（人民币，下同），还有一些境外上市游戏公司的全年网游收入亦超过700亿元人民币。

东方财富Choice数据统计指，从已经公布2016年年报的52家A股网络游戏概念上市公司情况来看，当中47家录得盈利，30家去年净利超亿元。这些公司中不少是新锐企业，但它们的表现已经直接超出一些老牌蓝筹股企业，即使是云南白药和贵州茅台，相较这些依靠网游发家的公司，也显得相形见绌。

其他一些选择境外上市的游戏公司表现更是惊人：腾讯2016年全年总收入为1,519.38亿元，其中网络游戏收入增长25%至708.44亿元；网易2016年的净收入为381.79亿元，其中在线游戏净收入为280亿元。不少上市游戏公司公告中，将营收大涨归结为游戏流水增多、付费用户

贡献等因素，可见免费游戏的时代正在慢慢终结，越来越多人反倒觉得花钱玩网游是再正常不过的现象。

明星效应 用户甘心掏钱

曾在游戏公司任职的傅先生表示，为了增加游戏对用户的粘性，除了在游戏设计上动足脑筋、不断推出新装备和游戏人物外，还会在游戏营销上下功夫。据指，明星效应是游戏公司喜欢打的一张牌，有些会出钱请明星代言，有些则是直接让明星参与，从而带动大群粉丝加入，这些都是让用户愿意掏钱的原因。

另据了解，除游戏研发运营公司可大赚一笔外，与之合作的平台渠道商也能坐地收钱。以Apple Store为例，任何在苹果商店上架的内容，付费部分都要被抽30%分成。公开数据显示，2016年第四季度苹果AppStore收入已增长到54亿美元，业内预测其中90%以上都是来自收费游戏的贡献。同期谷歌旗下Google Play商店收入33亿美元，而这只是一个基于安卓版的游戏下载平台。



不少游戏公司会花钱请明星作代言人，带动大量粉丝加入游戏并进行消费。图为中国明星黄晓明。

灰色生态圈规模庞大



网上代练的店家多不胜数，其规模不会逊于正规市场。

有资深网游玩家余先生告诉香港文汇报记者，尽管机构统计到的正规网游市场规模已经很庞大，但灰色生态圈中的交易规模如能统计到的话，也许不会逊于正规市场。很多年轻玩家出于虚荣心，往往喜欢通过代练来在游戏中扮演“人上人”的角色地位，一家代练工作室一个月流水过百万元（人民币，下同）是常有现象，甚至极端者有接近千万规模，这个数值已经和许多大型企业差不多了，

而代练的店家到底有多少，看看网络上发布的庞大数量便可知。一般参与代练“打手”的人，收入也都不错，前文提及的中学生杨同学称自己是有空时兼职打工一下，一月大概2,000元收入，但他坦言自己属业余级别，所以收成不多，职业游戏选手充当“打手”的话，月入几万元轻轻松松。同时，网游丰厚的产业链也吸引大量黑客前手，他们一般选取用户量巨大的网游出手，通过技术手段将偷来的装备、虚拟货币低价在黑市贩卖，甚至还有出售“盗号培训”或卖黑客软件，月入十万元者都大有人在。

部分上市游戏企业2016年年报 (货币:人民币)

上市企业	腾讯	网易	盛大游戏	完美世界	昆仑万维
营收	1,519.38亿	381.79亿	38.6亿	61.59亿	24.25亿
	(+48%)	(+67.4%)	(+17.6%)	(25.87%)	(+35.52%)
游戏业务收入	708.44亿	279.80亿	未有详细	47.04亿	19.56亿
净利润	414.47亿	116.05亿	6.2亿	11.66亿	5.31亿
	(+42%)	(+72.3%)	(+113%)	(767.54%)	(31.14%)

制表:香港文汇报记者 孔雯琼

低龄玩家沉迷 弊病丛生



不少成年玩家都会在游戏中遇上小学生队友。受访者供图

随着网游登陆移动设备，越来越多的低龄玩家只需使用手机便可参与到网游当中。此前曾有一种说法称，当下最热门的“王者荣耀”用户中，小学生占比近60%，之后虽然腾讯予以否认，但从机构统计来看，低龄玩家依然占据一定的数量。

据极光大数据《王者荣耀研究报告》显示，游戏中14岁以下用户占3.5%，15岁至19岁用户占22.2%。此外，腾讯浏览指数平台统计，最近一个月，浏览和搜索《王者荣耀》的用户年龄12岁以下占3.62%，13岁至17岁的有14.5%。

玩网游至凌晨4时

不少成年玩家称，在游戏中和小学生相遇时常有之。戴先生告诉香港文汇报记者，他有时会在公司通宵值班，有次工作至凌晨4时，因为解困打了一局《王者荣耀》，结果随机匹配组团后听到语音中有稚嫩的话声传来，估计不是小学生也是初中生，戴先生非常惊讶低龄玩家竟然可以整夜不睡地玩网游。

低龄玩家在网游上的冲动型消费也需引发人们警惕，曾有报道称一名小学生偷绑家长银行卡到手机消费，结果玩网游花家中3万元（人民币，下同）积蓄。这其实仅是低龄玩家非理性消费的冰山一角，很多未成年玩家，在网游上的投入甚至多过成年玩家。

学生花近万元充值

还有中学女教师向香港文汇报记者透露，她曾无意间听到校内学生在攀比网游充值金额，有男生称他已经投入近万元，马上便有一个女生表示自己花费的更多。尽管无法证实那些孩子所述真假，但他们通过充值网游来相互攀比的心理也着实让这位教师感到震惊。

此外，很多低龄玩家通过网游过早接触社会，很多不良言行举止也都是从网络中学来。很多玩过网游的白领向香港文汇报记者反映，不少在游戏中开语音骂人的都是小学生，而且骂得比成年人还难听，完全不讲网络社交礼仪，没素质没教养到一定境界，“不知道常年在这样的网游环境中，那些小孩长大后会变成如何模样？”



很多低龄玩家沉迷网游，甚至有小学生玩至整夜不睡。