

# 被批「精神鴉片電子毒品」 相關公司股價大跌 騰訊急推7措施防沉迷網遊



● 新華社旗下媒體《經濟參考報》3日上午刊登題為《「精神鴉片」竟長成數千億產業》的文章，中午文章被刪除，在傍晚再恢復，標題更名為《網絡遊戲長成數千億產業》，內容中亦未提及「鴉片」、「電子毒品」等詞。

網上截圖



## 監管風暴

繼大數據、教育培訓機構之後，中國監管最新劍指網絡遊戲。新華社主管的《經濟參考報》3日發文痛批網絡遊戲是「精神鴉片」，文章措詞激烈，一度引發遊戲公司股價大跌，其中騰訊曾瀉一成。騰訊及網易隨後就防止未成年人沉迷網絡遊戲做出政策收緊，騰訊推出「雙減、雙打、三提倡」7條新舉措，網易則宣布啓動「暑期未成年網絡環境專項整治」活動。業內人士對香港文匯報記者表示，整頓校外培訓和防止遊戲沉迷緊密相關，監管環環相扣，意在讓學生健康成長，料未來還有更多針對保護未成年人的監管出台，相關股份陸續受壓。

● 香港文匯報記者 孔愛瓊 上海報道

3日 早上，刊於《經濟參考報》的《「精神鴉片」竟長成數千億產業》一文指出，未成年人網絡沉迷現象普遍，網遊危害越來越得到社會的共識，常常用「精神鴉片」、「電子毒品」指代，並點名了騰訊旗下的《王者榮耀》，指有學生一天要玩上8個小時。文章稱，網絡遊戲對未成年人的健康成長造成不可低估的影響，這一新型「毒品」突飛猛進、發展壯大成一個巨大的產業；並引述業內人士提醒稱，應警惕網絡遊戲危害，及早合理規範。

### 網遊被狠批 騰訊曾插近11%

報道一出，騰訊、網易等手遊股價大幅抽水，騰訊盤中一度下跌近11%，市值跌破4.5萬億港元，網易港股早盤一度狂瀉15%。然而，報道刊出4個小時後被刪除，騰訊股價跌幅也隨之收窄，收跌6.11%；網易則收跌7.77%。不過傍晚時分該文又恢復，但標題則更名為《網絡遊戲長成數千億產業》，內容未提及「精神鴉片」、「電子毒品」等詞。

在被批評後，騰訊及網易隨後分別就防止未成年人沉迷網絡遊戲做出政策收緊，騰訊推出「雙減、雙打、三提倡」7條新舉措，網易宣布啓動「暑期未成年網絡環境專項整治」活動。(見另稿)

### 去年中國遊戲市場收入2786億

資料顯示，2020年中國遊戲市場實際銷售收入2,786.87億元人民幣，同比增長20.71%。佔據行業半壁江山的騰訊遊戲2020年實現營業收入1,561億元人民幣，較排在行業第二位的網易遊戲的營業收入高出了1,015億元人民幣。其中，騰訊遊戲2015年上線的《王者榮耀》獨做市場，2020年日活躍用戶數日均1億，霸佔着中國手遊流水的頭把交椅。

騰訊2020年年報中，首次公布了未成年人遊戲流水佔比：2020年第四季度，18歲以

下的未成年人在騰訊國內網絡遊戲流水的佔比為6%，其中16歲以下未成年人的流水佔比為3.2%。

北京尚公(上海)律師事務所林嶸律師對香港文匯報記者表示，從監管角度來看，整頓校外培訓、防遊戲沉迷都是環環相扣的，隨着未成年人的大量課外補習班被取締，監管層會關注學生們是否會被遊戲所「綁架」。他指出，「未成年人的茁壯成長，是監管層關心的重點，很多網絡遊戲嚴重影響學生心理健康，勢必會被監管，預計未來針對保護未成年人的監管還會更多。」

### 網遊損學生心理健康 必被監管

浙江墾丁律師事務所陳梅瑜律師亦指出，校外培訓和遊戲沉迷都是緊密相關，取消了校外培訓，相應地學生可能也會多出更多時間去使用遊戲。她告訴記者，「目前許多的遊戲平台對於防沉迷系統和限制未成年人充值的系統是形同虛設的，比如未成年人可以同時註冊多個遊戲賬號，切號使用。因此官媒的發聲一定程度上也是警醒網絡遊戲服務提供者去更好地落實防沉迷的工作。」

實際上，監管一直非常重視未成年人的網絡遊戲領域。近日中辦、國辦印發《關於進一步減輕義務教育階段學生作業負擔和校外培訓負擔的意見》中，就要求引導學生合理使用電子產品，控制使用時長，防止網絡沉迷。另外在剛剛結束的第19屆中國國際數碼互動娛樂展覽會上(ChinaJoy)，有關主管部門對全行業主動開展未成年保護工作、履行社會責任提出了更多希望與要求。此前7月底的中國國際數字娛樂產業大會(CDEC)上，中宣部出版局副局長楊芳同樣表示，網絡遊戲對廣大青少年具有重要影響。希望遊戲企業堅決把好內容關口，守住安全底線，決不給各種錯誤內容提供傳播渠道。

# 《中證報》撐港股：利淡正被消化

香港文匯報(記者 周紹基)新華社旗下《經濟參考報》發文，批評網絡遊戲對未成年人的健康成長造成不可低估的影響，並以「精神鴉片」來形容手遊對青少年的影響，並點名騰訊的《王者榮耀》，消息引發騰訊等網絡遊戲股「大抽水」，曾拖低港股逾460點，低見25,774點。相關文章在午後下架，騰訊等股價也見喘定，從低位反彈。騰訊跌幅由最多的10.8%，收窄至跌6.1%，收報446元(港元，下同)，單日市值再蒸發2,784億元，

是表現最差藍籌。港股因騰訊表現差而乏力，恒指收跌40點，報26,194點，成交額大增至2,040億元。科指跌幅1.5%跑輸大市，收報6,696點。其他遊戲股方面，網易跌7.8%，中手游跌13.6%，心動跌8.1%，網龍跌10.4%。

### 港股估值已處相對低位

港股近日接連下挫，失守多個重要支持位。不過，3日新華社旗下的《中國證券報》發聲撐港股，指港股在8月首日重上

26,000點大關，之前令投資者憂慮的利淡因素，可能正被消化。報道指出，港股7月大調整下，「北水」破天荒已累計淨走資635億元。

市場人士指出，投資者對內地監管科網股等問題仍存戒心，但其他傳統經濟股卻見有支撐，認為「港股估值已處相對低位，預期下半年在港上市企業業績將可超出預期，布局港股的時機已到。」今次是官媒罕有就港股「發聲」且力撐，市場憧憬該篇文章的論點，或會刺激更多資金南

下，有利港股後市走勢。

中金亦指出，港股本輪回調後，估值已由原先相對高位置回到歷史均值之下，處相對低位，當中食品、零售、消費服務及媒體娛樂等股份估值已跌回2006年均值以下，而房地產、能源、銀行及保險，更處歷史區間的底部。

### 中金：科指PEG僅0.77倍

中金續指，恒生科指目前為0.77倍的市盈率對盈利增長率(PEG)，明顯低於中國創

業板及美國納斯達克的1.54倍和1.82倍，加上近期海外資金沒有出現市場所擔憂的大幅流走現象，即使港股面臨一定的不明朗因素，但若內地政策和市場情緒好轉，短線可能會推動港股回穩並反彈。

光大證券亦估計，港股下半年經濟增長有望勝預期，且帶動企業業績大幅增長，預期2021年及2022年港股(非金融企業)的獲利增長，各為46%及17%。

市場轉而看好傳統經濟股，3日無論恒生金融指數及公用指數都向上，其中主要內銀股及大型內險股都報升。不過國家市監總局立案調查汽車芯片經銷商，將加強市場審查，打擊囤積居奇、哄抬價格和串通等非法行為，令半導體股大跌。中芯跌5.9%、華虹跌5%。



● 在被批評後，騰訊隨後就防止未成年人沉迷網絡遊戲推出新舉措。資料圖片

### 騰訊推「雙減、雙打、三提倡」新舉措

雙減	1 減時長：執行比政策要求更嚴厲的未成年用戶線上時長限制，非節假日從1.5小時降低至1小時，節假日從3小時減到2小時。
	2 減充值：未滿12周歲未成年人(小學生)禁止在遊戲內消費。
雙打	1 打擊身份冒用：針對未成年人冒充成年人遊戲的情況，將原來的「零點巡查」升級為「全天巡查」，可疑賬戶全部重新認證。
	2 打擊作弊：打擊用戶通過加速器登陸及部分第三方平台買賣成年人賬號的行為。
三提倡	1 倡議全行業進一步強化遊戲防沉迷系統，控制未成年人遊戲總時長。
	2 倡議深化對遊戲適齡評定和實施機制的研究。
	3 倡議全行業討論全面禁止未滿12周歲小學生進入遊戲的可行性。

## 騰訊倡禁止未滿12歲玩網遊

香港文匯報(記者 孔愛瓊 上海報道)被官媒批評後，騰訊「鵝廠黑板報」微信公眾號即發布公告稱，將從《王者榮耀》試點，逐步面向全線遊戲推出「雙減、雙打、三提倡」的7條新舉措，包括減時長、減充值等，進一步加大對未成年用戶的保護力度。

其中雙減為減少未成年用戶在線時長，禁止12周歲未成年人在遊戲內消費；雙打為打擊身份冒用，將原來的「零點巡查」升級為「全天巡查」，打擊用戶通過加速器登陸及部分第三方平台買賣成年人賬號的行為；三提倡為倡議全行業進一步強化遊戲防沉迷系統，控制未成年人遊戲總時長，倡議深化對遊戲適齡評定和實施機制的研究，倡議全行業討論全面禁止未滿12周歲小學生進入遊戲的可行性。

### 網易加強對未成年用戶保護

網易遊戲之後亦宣布啓動2021年「暑期未成年網絡環境專項整治」活動，並將針對未成年人遊戲時間、遊戲消費進行合理限制。防沉迷系統也將進行升級，在未成年人逃避防沉迷認證的識別方面添加行為認定更多技術識別手段，提升鑒別準確率，實現更為嚴格的管控。並堅決清理散布不良內容的「邪典」視頻，認真核處易引發未成年人模仿的危險行為等問題的作品。

業內人士指出，遊戲作為一個新興產業，近年來快速發展、規模可觀，如何趨利避害，引導其健康成長，始終是社會各界高度關注的焦點，相關政策不斷完善，但仍有改進空間。林嶸律師亦表示，監管不會一刀切，要適當的開些口子，引導遊戲公司合理合法地發展。

## 網遊和補習 中國家長之痛



### 特稿

當未成年人遭遇手遊時代，社會焦慮在膨脹，家長和教師陷入困擾；沉迷網遊與補習氾濫，同樣被中國家長深惡痛絕。沒有自控力的青少年，抵擋不住「網癮」的誘惑力，長時間沉迷遊戲。手機成了家長和孩子之間的天敵，有的家長為不讓孩子拿到手機打《王者榮耀》，甚至躲在外面不進家門。青少年沉迷網遊造成的悲劇亦屢見報端，有的孩子偷偷用父母的銀行卡甚至用網絡借貸給遊戲充值。官媒早前指斥網絡遊戲為「精神鴉片」，實不為過。

### 青少年沉迷遊戲 過度消費

隨着手機等移動設備的普及，青少年易於接觸電子設備。共青團中央維

護青少年權益部、中國互聯網絡信息中心上月底發布的報告指出，中國62.5%的未成年網民在過去半年中玩過網絡遊戲，其中，13.2%的未成年手機遊戲用戶，在工作日玩手機遊戲日均超過2小時。

而今，「網絡遊戲被稱為精神鴉片，離禁還遠嗎？」一位網友如是點評道。

可是，針對網絡遊戲的監管絕非一禁了之。實際上，過去五六年至今，中國遊戲行業監管在持續加碼，監管部門要求遊戲實名註冊，限制未成年人遊戲時長，甚至設置遊戲付費上限。6月1日起正式實施的新《未成年人保護法》以專章加強對未成年人的網絡保護，規定網絡產品和服務提供者不得向未成年人提供誘導沉迷的產品或服務。

但監管手段顯然跟不上電子產品發展的步伐。由於市場上多數網絡遊戲產品均向未成年人開放，青少年可以輕鬆繞過註冊限制，沉迷遊戲、過度消費等問題未解。

### 產業發展雙刃劍 監管陷兩難

網絡遊戲產業發展一直被稱為雙刃劍。此次批評網遊產業的報道，刊登在新華社主管的報刊《經濟參考報》上，引發網遊公司股價重挫，實際上僅上線4小時即遭刪除。然而很有戲劇性的是，這一報道在當日晚間重新上線。不過，報道標題由原來的《「精神鴉片」竟長成數千億產業》，變成了《網絡遊戲長成數千億產業》。標題上寥寥數語的變化，或許正暗合網遊監管所面臨的兩難吧。

● 記者 海巖