

# 游戏行业不需要小学生“充值”



随着政策和法律对于未成年人保护的逐步完善,游戏行业也迎来了新的发展态势,从长期角度来看,进一步防止未成年人沉迷、整治和规范化游戏系统将成为游戏行业发展的新趋势。

8月3日,腾讯在其官方账户“鹅厂黑板报”发文称,腾讯将从《王者荣耀》试点,推出游戏未保“双减双打”新措施,推出了包括更严厉的未成年用户在线时长限制、禁止未满12周岁未成年人在游戏内消费、打击身份冒用、打击作弊等措施,同时还呼吁行业讨论全面禁止未满12周岁未成年人进入游戏的可能性。可以说,这是腾讯“史上最强”针对未成年人的保护政策。其实,无论是从用户数量还是从收入角度来看,游戏行业的发展都不需要未成年人来“充值”,一家健康的游戏企业更是不需要未成年人的“充值”。

防沉迷政策进一步收紧,小学生将无法充值

随着政策和法律对于未成年人保护的逐步完善,游戏行业也迎来了新的发展态势,从长期角度来看,进一步防止未成年人沉迷、整治和规范化游戏系统将成为游戏行业发展的新趋势。

在刚刚落幕的2021 ChinaJoy 游戏展期间,有关主管部门代表在大会上表示,目前国家层面的防沉迷实名认证平台已建成,接入企业5000多家,游戏超万款,初步达成了防沉迷工作的基础性目标。下一步将始终把防沉迷作为重中之重,常抓不懈、一抓到底,推动防沉迷工作取得积极成效。腾讯也对旗下游戏的实名认证和防沉迷系统进行了更为严格的升级,根据“鹅厂黑板报”发布的公告显示,将逐步面向全游戏推出“双减、双打、三提倡”的七条新举措。

其中,双减包括“减时长”、“减充值”;腾讯将执行更严厉的未成年用户在线时长限制,非节假日游戏时间从1.5小时降低至1小时,节假日从3小时减到2小时;且未满12周岁未成年人禁止在游戏内消费。双打包括“打击身份冒用”、“打击作弊”;针对未成年人冒充成年人游戏的情况,将原来的“零点巡查”升级为“全天巡查”,并打击用户通过加速器登陆及部分第三方平台买卖成年人帐号的行为。三提倡包括“建议全行业强化游戏防沉迷系统”、“对游戏进行适龄评

定”以及“讨论全面禁止未满12周岁小学生进入游戏”。

8月4日上午,《王者荣耀》紧随“双减双打”政策,推出健康系统升级公告:未成年人每日22时至次日8时禁止登录游戏,法定节假日每日限玩2小时,其他时间每日限玩1小时。在消费系统方面,12-16周岁用户单次充值上限50元人民币,每月上限200元;16周岁以上未成年用户单次充值上限100元人民币,每月上限400元。

值得注意的是,未满12周岁的未成年人将无法进行充值。

## 4年的防沉迷布局

事实上,在游戏防沉迷领域,腾讯很早就开启了系统的布局,在未成年人保护相关政策落地的速度和力度上,甚至高于政策要求,并持续进行了多项自发主动的探索。

与《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》(以下简称通知)相比,腾讯游戏昨日发布的新举措在游戏时长、用户身份审核方面推出了更为严格的规定。《通知》规定未成年人法定节假日每日游戏时间不得超过3小时,其余时间不得超过1.5小时;而腾讯游戏决定,将未成年人法定节假日的游戏时间限制在2小时,其余时间为1小时。并利用腾讯自身的人脸识别等技术手段加强账号信息冒用巡查,全方位杜绝未成年人沉迷网络游戏。除此之外,腾讯也开始先一步研究游戏适龄的评定机制以及讨论未满12岁禁止进入游戏的可行性。

事实上,早在2017年相关部门开始探索未成年人游戏防沉迷保护政策之前,腾讯游戏就已经率先构建了“事前-事中-事后”涵盖未成年人游戏行为的健康防护方案,打造“成长守护平台”,协助家长管理未成年子女的游戏时间、游戏消费;并推出了健康系统,来限制实名未成年用户的游戏时间;同时建立了未成年人消费申诉受理机制。2018年,腾讯游戏的未成年人保护进入2.0阶段,不仅接入了公安权威数据平台校验,实行强制实名认证的准入机制,还升级了健康系统,对未成年人的游戏时间和消费进行了限制。

2020年6月开始,在对已实名未成年人“限玩、限充、宵禁”基础上,针对“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的问题,腾讯扩大

人脸识别技术应用范围,对疑似未成年人的用户进行甄别。通过人脸识别、语音播报、画面提示对用户身份进行验证和提醒。该功能已应用于腾讯游戏旗下包括《王者荣耀》和《和平精英》在内超过100款移动游戏产品。

在具体防沉迷功能上,腾讯也始终保持极高的频率进行更新。今年春节前夕,成长守护平台再次升级新功能:当游戏账号与当前进行充值的微信/QQ账号不一致时,将提示家长该账号被用于游戏充值,解决家长在不知情的情况下被盗用微信/QQ支付的问题。前不久,腾讯游戏防沉迷系统正式上线零点巡航功能,凡是拒绝或未通过人脸验证的,将被当成未成年人,纳入腾讯游戏健康系统的防沉迷监管并踢下线。

根据最新数据,截止2021年6月,平均每天有580万个帐号在登录环节、2.8万个帐号在支付环节触发了人脸识别验证,其中因拒绝或未通过验证,登录环节有91.4%的帐号被纳入防沉迷监管,支付环节有87%的帐号被拦截了充值行为。

从数据上能看出一系列措施卓有成效,以《王者荣耀》为例,相比启用公安实名认证前,《王者荣耀》未满13周岁的未成年用户平均游戏时长下降约59.8%,13周岁及以上未成年用户平均游戏时长下降40.3%。腾讯主动发起人脸识别验证环节中,近80%的用户被判定为未成年人,适用健康系统针对未满13周岁未成年人的限制规则。“基于自然人合并计算多账号总游戏时长”技术应用后,有25%未成年用户因登录“小号”被系统识别出来,游戏总时长受到限制。

2020年ChinaJoy期间,腾讯的防沉迷举措收获了来自社会和外界肯定,新华社发文提到,腾讯游戏防沉迷系统通过利用人脸识别等新技术,日均超540万账号触发人脸识别,在未成年人游戏防沉迷方面取得成效。

## 游戏行业发展不需要未成年人

那么,近来行业内推出的未成年人保护政策,对于游戏企业来说真的是“壮士断腕”吗?以腾讯为例,在腾讯2020年全年业绩报告中,管理层首次披露了未成年用户在游戏内的流水占比:2020年第四季度,18岁以下未成年人的流水在腾讯游戏中国地区占比为6.0%,其中16岁以下未成年人的流水占比为3.2%。游戏只是腾讯收入的一部分,而未成年人占比也很低,从这个数据来看,显然不能说腾讯是“靠未成年人赚钱”。

另据腾讯公开的数据,平均每天登录环节的724万个帐号中有6万个帐号在支付环节触发了人脸识别验证,按照腾讯单次人脸识别最低0.68元的价格来计算,每天730万人次人脸识别相当于496.4万元的成本,一年下来就是18.12亿元,相关费用均由腾讯自身承担。也就是说,腾讯在未成年人保护措施中付出的成本要远远高于收入,显然腾

讯并不希望未成年人消费成为商业收入的来源。

从数据来看,未成年人在游戏内的消费行为尚未成为腾讯游戏营收的主要部分。反而,相关针对未成年人保护政策的不断推出和完善,可以帮助游戏公司剔除未成年人的影响因素,为游戏市场打造更为良好的成长环境。从游戏行业的发展来看,主要面对的用户群体不是未成年人,所以从用户数量角度来看不需要未成年人“充值”,游戏行业仍然有着广泛的受众和可观的前景。再从商业模式的设计来看,更不需要未成年人的“充值”来维持游戏的发展。

中国音像与数字出版协会游戏工委相关负责人曾在采访中表示,应该用客观的态度去看待网络游戏产业的发展。多年来,网络游戏管理的工作主要围绕两个方面开展,一是内容健康,二是合理消费。胡锡进也在微博中表示:“互联网企业早期的发展有点‘野蛮生长’味道,现在到了要加强规范的时候,但治理的目的是更加健康地发展,而绝不是要打击网络平台经济。”

因此,行业加强对于未成年人游戏沉迷的监管,并不是“唱衰”游戏行业的理由。即使进一步加强对于未成年人的保护,限制消费和游戏市场,对于健康、合规的游戏公司也不会造成“伤筋动骨”的影响,相信现有的产业格局也不会迎来过于剧烈的变动。反而在采取更加严苛的游戏反沉迷系统加强对未成年人的保护后,可以帮助游戏研发企业“轻装上阵”。

从管理的角度来看,不论是6月1日刚刚实施的《未成年人保护法》,还是《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》中提出的规定,都对未成年人的游戏时长、游戏内充值行为以及宵禁时间做出了明确的规定。相关的监管机构需要进一步加强对于游戏行业的引导,从政策方面对于未成年人给予保护,这也是游戏行业发展的必然之路。

从企业的角度来看,在新的发展趋势下,企业需要逐渐收紧游戏内未成年人筛查系统制度,依照未成年人保护的相关规定对游戏进行相关的调整,积极配合相关的治理,更加谨慎地设定游戏中的相关内容。其实在监管不断收紧的同时,绝大部分国内游戏企业都能严格贯彻各项规定要求,且效果还是非常明显的。如头部企业都有较为严格的游戏内筛查制度,一旦发现违规用户就会立即采取措施。同时,主管部门也在不断强化事前、事中、事后监督机制。我们相信,在版号寒冬,审核力度加强的情况下,拥有对游戏管控能力更好的企业将会赢得政策上的扶持和青睐,减少产业发展背后的质疑声。游戏并不是洪水猛兽,中国游戏行业的发展也离不开一批发展速度快、创新能力强的互联网高科技公司,这是中国竞争力不可或缺的一部分。寓教于乐,理性发展,才是国内游戏企业需要遵循的长久之道。



**川陕名吃**

地址 (DC店和Rockville店)  
2700 New York Ave. NE,  
Washington, DC 20002  
316 N. Washington St.,  
Rockville, MD, 20850

营业时间  
周日至周四: 11am-10pm  
周五、周六: 11am-11pm

电话: (202)636-3588 (DC)  
(202)534-1620 (DC)  
(301)-875-5144 (MD)

\* 从马里兰大学沿1号路南下, 从乔治城和乔治华盛顿大学沿New York Ave 东行, 均约15分钟车程。店内有大型KTV包厢享受美食, 纵情欢歌。

肉夹馍



凉皮



羊肉泡馍



夫妻肺片



地道陕西名吃, 聘请原陕西文八沟国宾馆主厨省师傅和赵师傅及其团队主理厨艺; 同时聘有精通川菜, 粤菜和各类家常菜的驻店厨师; 新的经营理念, 为您提供一流的服务。店内设钓鱼台豪华包厢(最多容纳60人)及大型宴会厅(可容纳300人以上), 酒水齐全, 卡拉OK助兴。环境优雅, 空间宽敞, 自拥上百停车位, 可承接各类公司、社团和私人大型宴会。餐厅地处华盛顿近郊, 交通便利, 诚挚恭迎大华府地区各界人士前来品尝指导。

董事长: 柳奇 敬呈

钓鱼台豪华包厢



长期诚聘英文好且业务熟练的收银员和大堂经理, 有意者请电洽。