

“王者荣耀”防沉迷系统上线首日： 玩家兜售账号50元一个，能帮认证 腾讯股价大跌“损失”千亿港元



据澎湃新闻报道，7月4日上午10点多，备受争议的手游“王者荣耀”正式上线健康游戏防沉迷系统，这个系统对未成年人的游戏时间进行了限制：12周岁以下每日限玩一小时，晚上9时以后禁止登录；12周岁以上未成年人每日限玩两小时。与此同时，为避免未成年人使用成年人身份证进行实名认证，腾讯推出“成长守护平台”，家长可以在此平台上进一步对孩子的游戏账号及消费额度进行监管。

此举动引发舆论对未成年人健康游戏的关注和探讨。记者使用未满12周岁未成年人账号登录“王者荣耀”，游戏满一小时即被强制下线；而使用未进行实名注册的游客身份登录时，仍然被视为“未满12周岁未成年人”，游戏时长满一小时也被强制下线。与此同时，记者发现，有成年玩家收费为未成年人账户进行实名认证，“50块一个账号，今天帮认证3个了”。

另据媒体报道，近日，人民网连发评论文章抨击“王者荣耀”，称其“释放负能量”。受此影响，在“王者荣耀”首次实施防沉迷措施后，腾讯股价7月4日出现大跌，“损失”千亿港元。

其他手游： 不限时长，收益减半 有些不强制实名认证

2007年和2010年，文化部和新闻出版总署作为网络游戏的两个主管部门，曾相继出台关于网络游戏实名认证（包括防沉迷）的监管措施，即根据用户提交的注册信息，18周岁以下的未成年人将会受到防沉迷系统的限制，累计游戏时间超过3小时的游戏收益减半；累计游戏时间超过5小时的游戏收益变为0。由于当时移动游戏并未出现，因此在监管范围上主要针对基于PC的客户端网络游戏与网页游戏进行。

针对手机客户端登录的移动游戏的防沉迷措施在2016年被明确界定。当年底，文化部出台《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管的通知》，并于2017年5月1日正式实行。根据该通知，移动游戏被明确界定，并被纳入政策监管范围，要求进行实名注册。

那么，其他手游的防沉迷系统如何？记者带着疑问，下载并安装了3款不同公司发行的手游，并以未成年人身份进行体验。

在网易公司发行的一款较为流行的手游中，登录界面时点击用户协议，可以看到对未满18周岁用户，需要在监护人陪同之下、取得监护人对游戏中消费行为的同意之后，方可游戏。记者随后致电该游戏客服询问防沉迷措施，客服表示，根据用户提交的注册信息，18周岁以下的未成年人将会受到防沉迷系统的限制，累计游戏时间超过3小时的游戏收益减半；累计游戏时间超过5小时的游戏收益变为0。“但目前没有设置强制下线，而且家长一定要看好银行卡、支付宝，未成年人在游戏消费后是不退款的。”

在杭州游卡网络技术有限公司开发的一款手游中，记者并未被强制要求实名认证，选择跳过实名认证后，该游戏提示玩家防沉迷机制“未实名认证玩家，游戏时长约3小时后，经验收益为零”。

在另一款由北京爱奇艺科技有限公司开发的游戏里，记者同样未被要求实名认证即可登录。

专家： 社会各方应共同努力 建网游分级管理制度

实际上，对于未成年人健康游戏的讨论一直未间断，关于文化部曾提出的“政府监督、行业自律、家长参与、舆论监督”的综合保护体系以及建立游戏分级制度的观点被屡次提及。

北京大学文化产业研究院副院长陈少峰在采访中表示，设立网游分级管理制度，就要明确什么年龄玩什么游戏，要有区隔，不能都放在“一刀切”、无差别的监管标准之下。

而家庭教育同样重要，“应研究开发出一些替代文化消费产品，如家庭型的文化娱乐活动等，让孩子们找到更多线下的乐趣。”陈少峰说。

（宋蒋莹 陈雷柱）

以游客身份登录，同样被视为未成年人

7月4日，手游“王者荣耀”上线针对未成年人玩家的防沉迷系统。7月3日晚间，“王者荣耀”曾发布公告称，此次运行的“最为严格的游戏管理系统”。

记者使用未满12周岁未成年人账号进行注册登录，游戏满一小时后，游戏界面即会弹出提示窗口，称“您今日累计游戏时间已经超过1个小时，根据健康系统规则，您今日无法登录游戏”，点击确认后，系统直接退出游戏界面。

随后，记者以游客身份登录游戏，在

未进行实名认证的情况下进行游戏，时长满一小时同样被强制下线。腾讯公司告诉记者，此次防沉迷系统将“游客身份”优先视为未满12周岁未成年人进行管理。

除此之外，有网友质疑称“未成年人可用他人身份进行实名认证”，对此，腾讯在其7月3日晚间发布的公告中表示，“对于上述情况，‘王者荣耀’推荐各位家长使用腾讯游戏‘成长守护平台’……但真切需要家长的共同参与和协助”。

记者登录“成长守护平台”发现，该平台主要功能包括：查询孩子游戏账户消费记录、登录记录、设置游戏时段，还可选择“一键禁玩”，禁止正在进行的游戏。

在这个平台如何监管未成年人使用成年人的游戏账号？腾讯表示，只要家长在该平台上绑定游戏账号，即使账号本身是成年人实名认证信息，在“王者荣耀”游戏中仍然会被视为未成年人进行管理。

有玩家帮未成年人认证账号，50元一个

在记者体验游戏过程中，遇到一位开启语音对话的小学生玩家。其称自己“玩不了多久了，一会儿就要下线了”。最终，其在母亲的催促下下线。

除此之外，记者调查发现，有部分未成年玩家在限制游戏时长的情况下，寻求其他账号进行游戏。在此过程中，出现了交易账号的情况，如有玩家兜售已认证账号，还称可以“帮助”无法实名认证的账户进行认证，“50块一个”。

记者联系到其中一位可以帮助完成实名认证的玩家，其称只需告诉账号密码，就可以“帮验证，成人的”，但需要“先交钱，50块，5分钟就弄好了”。记者付给其50元稍作等待之后，账号就已经完成了实名认证，可以正常登录游戏。

对此，腾讯回应称，已有工作人员巡查此类现象，同时辅以技术机制去屏蔽

关键词，以尽可能减少此类现象的发生。

腾讯曾在其7月3日晚间发布的公告中称，引导未成年人合理游戏，是任重道远的长期建设任务。虽然“王者荣耀”的游戏健康系统是目前对未成年人的游戏内行为管理最为严格的保护体系，“但我们承认，目前系统刚刚上线，依然处于试运行阶段，一定有很多不足，需要持续优化”。

当日腾讯股价大跌“损失”千亿港元

另据《新京报》报道，近日，人民网连发评论文章抨击“王者荣耀”，称其“释放负能量”。受此影响，腾讯股价7月4日出现大跌，最终报收2692港元，较前一个交易日下跌413%。

7月4日起，腾讯“王者荣耀”推出防沉迷系统，限制未成年人每天登录时长，12周岁以下每天限玩一小时。

当天，腾讯控股开盘后股价大跌，早盘收跌2.85%，午后开盘继续下挫，截至收盘跌4.13%，报2692港元。根据目前腾讯发行的总股数计算，腾讯控股市值已蒸发千亿港元。

A股市场上，网游概念亦表现低迷，板块跌幅约0.7%。三七互娱、游族网络等股票跌幅超过了4%。

腾讯方面尚未披露过“王者荣耀”的营收状况，不过，据游戏业咨询机构伽马数据估计，“王者荣耀”今年第一季度的收入为55亿元至60亿元，且这些收入几乎全部来自中国。券商中国称，A股市场中大约有94%的上市公司一季度营业收入不及“王者荣耀”。

对于股价及市值的波动，腾讯“王者荣耀”开发团队7月4日回复记者称，营收和股价只是一个数字，做好一个企业

才是正路。

另据了解，自“王者荣耀”于2015年11月26日上线公测以来，对腾讯控股股价“助攻”作用明显。在过去的一年多里，腾讯股价从2015年11月26日的155.7港元涨至7月4日的2692港元，累计涨幅达到了72.9%。其中，今年上半年的累计涨幅达到了42.1%。

极光iAPP数据显示，截至今年5月最后一周，“王者荣耀”注册用户已突破两亿，渗透率达到22.3%。这意味着，每7个中国人中就有一位注册用户，比例比A股股民还高。