

腾讯国内首款“18禁”手游诞生了！

[莫理](#)



关注莫理！每天获取稀奇古怪的好东西

//

前言

前段时间，有媒体批游戏为“精神鸦片”，《王者荣耀》被点明。

消息一出，舆论哗然，纷纷猜测网络游戏行业将迎来强监管举措。

尽管媒体随后删除了文中“精神鸦片、电子毒品”等犀利词汇，但网络游戏被部分人群抗拒是不争的事实。

而占据行业半壁江山的腾讯游戏自然是被重点“围攻”的对象，吸引了最多的火力。

还有传言称，腾讯之所以成为游戏巨头，以“小学生”为代表的未成年人消费功不可没。

不过腾讯用财报数据为自己作了澄清。

本月18日，腾讯发布2021年第二季度及半年度业绩报告，财报显示，16岁以下玩家对腾讯在中国游戏流水的占比为2.6%。

对比之下，2020年第四季度，18岁以下未成年人在腾讯中国的网络游戏流水占比为6.0%，16岁以下未成年人的流水占比为3.2%。

財務表現摘要

	未經審核				
	截至下列日期止三個月				
	二零二一年 六月三十日	二零二零年 六月三十日	同比變動	二零二一年 三月三十一日	環比變動
(人民幣百萬元，另有指明者除外)					
收入	138,259	114,883	20%	135,303	2%
毛利	62,745	53,210	18%	62,635	穩定
經營盈利	52,487	39,311	34%	56,273	-7%
期內盈利	43,022	32,454	33%	49,008	-12%
本公司權益持有人應佔盈利	42,587	33,107	29%	47,767	-11%
非國際財務報告準則本公司 權益持有人應佔盈利	34,039	30,153	13%	33,118	3%
每股盈利(每股人民幣元)					
— 基本	4.472	3.491	28%	5.020	-11%
— 攤薄	4.387	3.437	28%	4.917	-11%
非國際財務報告準則每股盈利 (每股人民幣元)					
— 基本	3.574	3.180	12%	3.481	3%
— 攤薄	3.504	3.130	12%	3.415	3%

这意味着，腾讯游戏营收的主体人群并非“小学生”，并且“小学生”玩家贡献的流水占比在下降。

虽说腾讯上线的防沉迷系统对于解决未成年人沉迷游戏问题的确有帮助，但并没有完全解决这个问题。

而最近，腾讯似乎开始放弃部分未成年玩家了。

正文

日前，腾讯系一款高沉浸式互动恋爱手游《光与夜之恋》发布公告：为进一步强化未成年人保护工作，更好地营造和维护绿色健康的网络游戏环境，健康系统将进行第二阶段升级。

自2021年9月25日00:00起，**凡是经实名校验确认为未满18周岁的未成年用户，将无法登录游戏体验。**



值得一提的是，这样的举措也使得《光与夜之恋》成为**国内首款**禁止未成年登录的游戏。

至于早期已经注册的未成年玩家，《光与夜之恋》称将给出补偿政策：

对于已进行过付费的受影响未成年人用户，将于2021年9月7日12:00开启对应的退款通道。退款通道在开启后90天内有效。

《光与夜之恋》表示，其中，退款方案有两种：“全额退款并销号”，和“退款已生效限时权益，保留账号并停止登录”。

据悉，“退款已生效限时权益，保留账号并停止登录”，是指将暂时停止账号登录游戏，直至用户达到18周岁。



近年来，针对未成年沉迷手游的现象，家长和玩家等纷纷提出自己的呼声和建议，大致为以下几点：

只有彻底关闭网络游戏，才能彻底解决游戏成瘾的问题；

若要解决核实游戏使用者和认证信息的一致性的问题，建议通过人脸验证的方式，以避免未成年人使用成年人身份信息注册登录游戏。

而呼声最高的，当属实施游戏分级制度。

通过游戏分级，玩家、家长、学校和社会都能清楚哪些游戏适合未成年人，从而帮助监督未成年人玩游戏。

曾有专家指出，其实游戏分级也利于游戏行业发展。

因为没分级，所有游戏面向任何年龄段的受众，导致该刺激些的游戏不刺激，该健康的游戏不健康，游戏只能中规中矩发展，难有大作为。

不分级也无法保证互联网文化安全，因为你不知道各种文化应该被管到哪种程度。

因此，当《光与夜之恋》宣布禁止未成年人登录时，网友齐呼支持，认为算是给国内其他游戏树立了榜样，同时也希望能够真正的贯彻落实到位。

但《光与夜之恋》此举会延续到腾讯系其他游戏上吗？

未必。腾讯游戏那么多，而仅这款游戏被禁止未成年登录，可能与其定位有关。

据悉，这是一款女性向恋爱游戏，又称为乙女游戏。

顾名思义，就是指专门针对女性开发、以恋爱幻想为主线的模拟游戏。

官方表示，该游戏由国内顶尖乙女游戏制作团队打造，汇聚了国内外顶级cv、殿堂级作曲家、超一线画师、豪华编剧团队，倾力打造唯美浪漫的真实恋爱氛围。

可能考虑到游戏中的剧情会影响未成年人价值观，腾讯才一刀切地将游戏调整分级为18+。

实际上，在此之前，网易新手游@绝对演绎 早在4月首测就直接表明18禁，还在微博发起了#十八岁以下禁止出道#。



《绝对演绎》是网易旗下首款沉浸式娱乐圈体验手游，全方位为玩家复刻了真实的娱乐圈环境和明星成名之路。但目前仍在内测中。

无论如何，其他游戏也能跟进设立分级制度，目前仍是各界的共同期待。

其实，早在2019年6月26日，在北京举办的“2019游戏企业责任论坛”上，由人民网牵头，联合包括腾讯、网易、完美世界等多家游戏公司，提出了一个《游戏适龄提示草案》。

其主要内容，是效仿国外主流的游戏分级制度，以年龄为界限，对市面上的游戏进行分级管理。

18 岁以上【18+】

(如存在本级“不应出现”的内容,则可能不属于合法出版物范畴。)

不应出现的问题

法律及道德	<ul style="list-style-type: none"> ①与我国现有法律法规相违背。 ②描写罪犯践踏法律的行为。 ③描写罪犯形象,足以引起对罪犯同情或赞赏的,美化犯罪的。 ④唆使蔑视法律尊严的。 ⑤描述犯罪方法或细节,会诱发或鼓动人们模仿犯罪行为。 ⑥正面肯定或诱导玩家在游戏中抢劫、偷窃、诈骗、强奸、斗殴、赌博等具有犯罪性质的行为。 ⑦青楼、妓院、赌场场景。 ⑧渲染帮会、黑社会组织。
暴力	<ul style="list-style-type: none"> ①含有宣扬、美化不当暴力行为的内容。 ②鼓励/奖励恶意PK。 ③未设置惩罚恶意PK机制的PK系统。
性暗示	<ul style="list-style-type: none"> ①生殖器或与生殖器现实形状相似的物品。 ②衣物遮盖低于3/4的女性胸部。 ③暴露女性底裤或胸罩。 ④不合场景的服装(例如在战场上穿着比基尼或者在公共场合只穿内衣)。 ⑤偷窥、猥亵、挑逗女性。 ⑥任何描述或暗示性爱行为的场景和情节。 ⑦赞扬未成年人早恋的情节,或未成年人性暗示的场景、情节。 ⑧对两性生殖器、第二性征进行直接或间接攻击、触碰的行为。
血腥	<ul style="list-style-type: none"> ①残缺的肢体或直接的内脏描写。 ②引发肢体残缺的行为或场景。 ③血腥效果。 ④描绘引发死亡的细致过程(如割喉、刺伤等)。 ⑤伤口大小超过四肢的2/3或躯干部分的1/3。
恐怖	<ul style="list-style-type: none"> ①大量导致用户在视觉、听觉或心理方面感到恐怖的内容。 ②骷髅标志。 ③描述离奇荒诞、有悖人性的残酷行为或暴力行为。 ④过于惨烈的受伤或死亡方式的直观描写(如穿透伤、撕裂伤、压死、绞死等)。 ⑤对人类肢体恶意的、离奇的变形、改造、丑化。
管制物品	<ul style="list-style-type: none"> ①毒品、滥用麻醉药、精神药品和其它违禁药物。
不良语句	<ul style="list-style-type: none"> ①屏蔽词库包含的词语。 ②侮辱他人的词汇、语句。 ③具有种族歧视、挑衅性的语言。 ④“击杀”“杀死”“杀人”等词汇。
历史、文化	<ul style="list-style-type: none"> ①任何纳粹标记符号。 ②以看相、算命、看风水、占卜为主要内容。 ③宣扬求神问卜、驱鬼治病、算命相面以及其他传播迷信谣言、荒诞信息的内容。 ④宣扬邪教、迷信或者消极颓废的思想观念。 ⑤诋毁、歪曲或者以不当方式表现中华优秀传统文化、社会主义先进文化。 ⑥歪曲民族历史或者民族历史人物,歪曲、丑化、亵渎、否定英雄烈士事迹与精神。 ⑦宣扬、美化、崇拜曾经对我国发动侵略战争和实施殖民统治的国家、事件、人物。 ⑧不应出现民族间歧视。

在这份草案中，明确将游戏分成了“6+”、“12+”、“16+”、“18+”四个类型，一时间在网上掀起讨论，**但此后不久该草案便不了了之。**

时隔一年后，去年底举办的“2020年度中国游戏产业年会”上，中国音数协第一副理事长张毅君正式发布了一份《网络游戏适龄提示》。

相比2019年的草案，《网络游戏适龄提示》在分级上进行了调整，划分了8+、12+、16+三个年龄标准。“18+”最后没有被引入《网络游戏适龄提示》中。

那么，这份文件目前的执行情况如何呢？

在近期的闭门会上，相关负责人表示，“现有的适龄提示主要是针对客户端游戏及手机端游戏设计的，接下来，我们计划在主机平台上也推动适龄提示标准，实现对未成年人的全方位保护”。也就是说，网游适龄提示已全面铺开。

当然，这只是一种提示，作用有限。因此，专家建议，要结合进一步落实网游实名制，仅允许未成年人注册登录适龄游戏产品。在未成年人尝试接触超出自身年龄阶段的网游时，明确予以警示，并拒绝其注册和使用。

相信在执行的过程中，《网络游戏适龄提示》面对存在的缺陷，还会持续改进。

此外，今年6月1日起，新修订的未成年人保护法已正式实施。

该法第七十五条明确规定，网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准，对游戏产品进行分类，作出适龄提示，并采取技术措施，不得让未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能。

而就在本月初，《王者荣耀》刚发布新规则：未满12周岁的用户无法进行游戏充值。

种种迹象，是否意味着分级制度已初见雏形了呢？**大家期待游戏分级吗？**

歌故事里

周华健《有没有一首歌会让你想起我》

由网友“预防感冒”点歌

视频来源：腾讯视频

本文发表于公众号【莫理】

关注我们，阅读更多精彩内容

▽ ▽ ▽