

《王者荣耀》未成年人 沉迷事件舆情监测报告

（内部精简版）



艾媒咨询集团
iiMedia Research Group



Media 艾媒咨询
Research



研究方法

本报告主要采用行业深度访谈、桌面研究等方法，并结合艾媒咨询自有的用户数据监测系统及北极星统计分析系统等。

- 通过对行业专家、相关企业与中国手机网民进行深度访谈，了解相关行业主要情况，获得相应需要的数据。
- 对部分相关的公开信息进行筛选、对比，参照用户调研数据，最终通过桌面研究获得行业规模的数据。
 - 政府数据与信息
 - 行业公开信息
 - 企业年报、季报
 - 行业资深专家公开发表的观点
- 根据艾媒咨询自身数据库、艾媒全媒体舆情大数据监测系统、北极星统计分析系统和草莓派调研社区平台（Strawberry Pie）的相关数据分析。
- 艾媒北极星：截至2016年12月底，北极星采用自主研发技术已经实现对6.98亿独立装机覆盖用户行为监测。
- 面向全国针对各领域征集优秀案例企业进行中，[详情可咨询research@iimedia.cn](mailto:research@iimedia.cn)。

目录

1 《王者荣耀》未成年人沉迷事件概况分析

2 《王者荣耀》未成年人沉迷事件舆情分析

3 《王者荣耀》未成年人沉迷事件观点评论



PART ONE

《王者荣耀》未成年人 沉迷事件概况分析

《王者荣耀》致未成年人沉迷受主流媒体关注

《王者荣耀》自从2015年11月26日正式上线以来，依托腾讯庞大社交网络、以及类似英雄联盟的游戏机制迅速风靡起来。2016年底，其日活跃用户已超5000万。



5月响应《网络游戏管理暂行办法》，陆续推行实名认证，没有完成实名认证流程的账号将无法登录《王者荣耀》。



7月4日正式推出健康防沉迷系统，限制未成年人特别是小学生（12岁及12岁以下）的游戏时间。

随着《王者荣耀》发展迅速，腾讯也大肆宣扬其游戏业界地位，但大量未成年玩家的存在也不断引来舆论质疑。

3月，人民日报发表题为“荆轲是女的？小学生玩《王者荣耀》还能学好历史吗？”的文章批评《王者荣耀》角色设定及游戏内容误导青少年对历史进行正确解读。

未成年人沉迷负面新闻频出：杭州13岁学生玩《王者荣耀》被父亲教训后从四楼跳下；学生偷钱、盗用支付宝账号屡发。

6月26日，杭州夏衍中学某教师发文《怼天怼地怼王者荣耀》，对游戏进行痛斥。

7月3、4日，人民网发文《是娱乐大众还是“陷害”人生》、《加强“社交游戏”监管刻不容缓》两评《王者荣耀》，对其社会负面影响进行批评质疑。

《王者荣耀》推最严防沉迷系统

腾讯旗下智能手机游戏《王者荣耀》上线以来风靡全国，在迅速发展的同时吸引了大量未成年玩家，也引致社会的抨击。人民网、人民日报等社会媒体多次发文批评其负面影响，家长、教师也对学生沉迷《王者荣耀》表示担忧。7月2日，腾讯官方宣布将上线健康防沉迷系统，7月4日，系统正式上线。

7月3日，《王者荣耀》制作人发表公开信，就腾讯推出防沉迷系统的初衷进行讨论，同时委婉表达舆论将玩家沉迷游戏归咎于游戏的无奈。

2017年7月2日，《王者荣耀》游戏开发方腾讯公司通过官方微信宣布以《王者荣耀》为试点发出游戏“限时令”：7月4日起，《王者荣耀》12岁以下玩家每日限玩1小时。

7月4日，腾讯正式推出《王者荣耀》健康防沉迷系统的“三板斧”：限制未成年人每天登陆时长，其中12周岁以下（含12周岁）未成年人每天限玩1小时；绑定硬件设备实现一键禁玩；强化实名认证体系。

防沉迷系统上线首日即遭破解

《王者荣耀》防沉迷系统上线首日即遭破解，系统上线前网上就已经存在大量针对游戏身份认证的账号交易商铺及平台。同时，利用技术手段如将未成年人身份信息修改为成年人信息也是破解系统一大手段，大量“技术贴”教程充斥网上。

破解账号出售



王者荣耀50000金币账号/安卓Q账号/初始号带钻石铭文/已过防沉迷

¥20.00

234人付款
191条评论



王者荣耀安卓Q区账号5万金币小号/带钻石铭文/已过防沉迷/自动发货

¥20.00

52人付款
38条评论

破解技术教程



王者荣耀吧 关注：4,974,767 帖子：122,177,483

看贴 图片 精品 视频 玩乐

1 2 3 下一页 尾页 128 回复贴，共3页，跳到 页 确定

修改实名认证信息 只看楼主



关于防沉迷如何修改

- 1.打开电脑qq客户端，点击qq钱包，进入网页版财付通界面
- 2.左上角有一个QQ在线客服，是图标和文字的格式，可点击
- 3.进入在线客服后，左侧列表选项财付通实名认证，选择实名认证注销账户



王者荣耀吧 关注：4,974,765 帖子：122,177,483

看贴 图片 精品 视频 玩乐

1 2 下一页 尾页 61 回复贴，共2页，跳到 页 确定

教程贴 手把手教你改掉防沉迷 只看楼主



二楼点赞 信不信由你们 试不试也是你们的事 只发方法



这样就很尴尬了

30秒前 回复 点赞

，上有政策下有对策

5分钟前 回复 点赞

：动态人像识别不是很难做到吧，我都想得出我不信腾讯想不出

7分钟前 回复 点赞

：太放肆了！抓紧把人脸声音识别加进去！

今天 08:13 回复 5

：治标不治本有什么用，对孩子的教育有缺失就算没有王者荣耀也有虚荣

今天 08:25 回复 4

：上有政策，下有对策

今天 08:07 回复 5

：意料之中的事

今天 08:09 回复 3

网民评论：多为吐槽防沉迷系统的技术水平并为腾讯“支招”，部分网民也表示结果在意料之中。

防沉迷系统效果存疑

艾媒咨询分析师认为，此次腾讯推出的健康防沉迷系统“三板斧”对于限制未成年人沉迷游戏成效如何仍有待观察。但《王者荣耀》的游戏玩家早有应对实名认证的“经验”，未成年人要“破解”防沉迷系统难度并不大，而实际上系统上线首日网上即爆出其遭破解。如何做好线上身份认证是当前最重要的问题，另外家庭社会对未成年人的关注也是防止其沉迷游戏重要的一环。

网上关于防沉迷系统破解方法

未成年人限制每天
登录时长

强化实名认证体系

绑定硬件一键禁玩

- “随便上网找个身份证，又可以去开黑了”
- 盗用或借用成年人信息注册屡试不爽
- 网上出现针对未成年人售卖账号及身份信息的店铺及交易平台
- 通过技术手段把未成年人身份信息改成成年人

- 注册“小号”绕过家长
- 经测试，“成长守护平台”部分功能实际使用时时而无效

《王者荣耀》中小学生群体占比存疑

最新财报显示，2017年第一季度腾讯网游收入增长34%至228.11亿元，其中智能手机游戏的收入为129亿元，成为推动腾讯网游营收的主动力。

《王者荣耀》防沉迷系统推出时间正值夏季暑假，对未成年人游戏时间的限制势必会对游戏用户量及营收造成较大影响。虽然有关机构数据显示《王者荣耀》中小学生玩家不足3%，腾讯也对外宣称4月新增用户12岁以下玩家仅5%。根据艾媒咨询调查数据显示，《王者荣耀》未成年人群体实际占比约达15%。



我国19岁以下网民达**1.7亿**
约占全体网民的**23.4%**



中国TOP4主流应用商店下载次数达**9.22亿**



应用宝上架名称显示，《王者荣耀》疑似主要定位用户为：**学生群体**

现阶段我国青少年网民规模庞大，以学生用户群体为目标且拥巨额下载量的《王者荣耀》大中小学生群体占比并不在少数。

《王者荣耀》健康防沉迷系统推出首日腾讯控股股价下跌超过4%，午后一度跌近5%。

腾讯控股 (00700) 已收盘 2017-07-04 16:18:00

269.20 -11.60 -4.13%

数据来源：艾媒咨询、公开数据



PART TWO

《王者荣耀》青少年 沉迷事件舆情分析

輿情热词走势分析

艾媒全媒体輿情大数据监测系统数据显示，自7月2日腾讯官方宣布《王者荣耀》将推出健康防沉迷系统以来，“王者荣耀”輿情讨论热度急剧升温。7月3日《王者荣耀》制作人发布公开信以及7月4日防沉迷系统正式上线更加助推“王者荣耀”热词讨论数量。

《王者荣耀》輿情指数近期走势



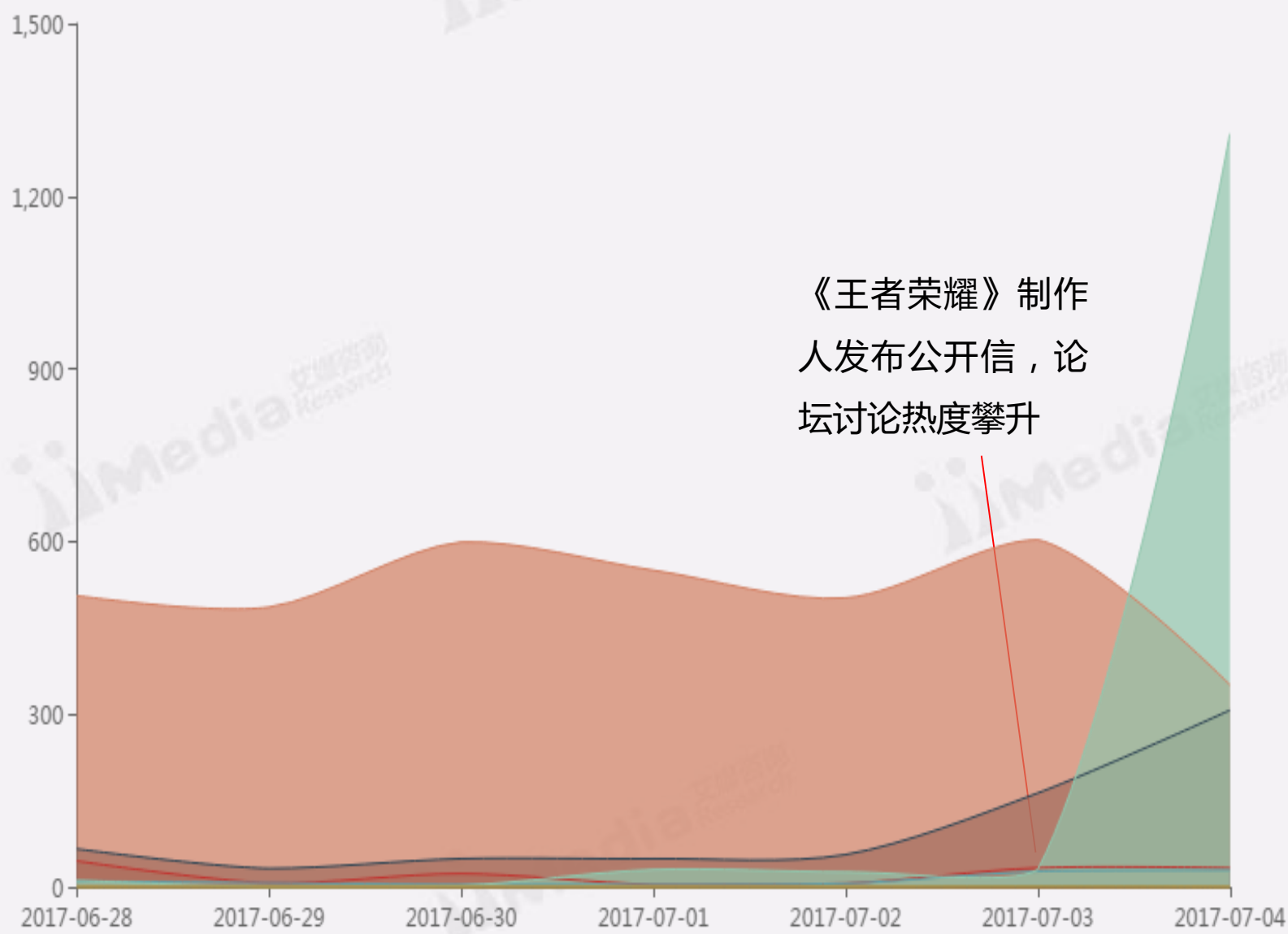
数据来源：艾媒全媒体輿情大数据监测系统

輿情传播渠道分布分析

艾媒全媒体輿情大数据监测系统数据显示，论坛讨论成为事件輿情主要传播渠道，7月3日《王者荣耀》制作人发布公开信后，论坛讨论数陡升，论坛讨论占有所有《王者荣耀》防沉迷系统事件相关輿论传播渠道的65.1%。

《王者荣耀》防沉迷系统实际輿论传播渠道分布

● 网页 ● 微信 ● 微博 ● APP ● 论坛 ● 报刊 ● 视频

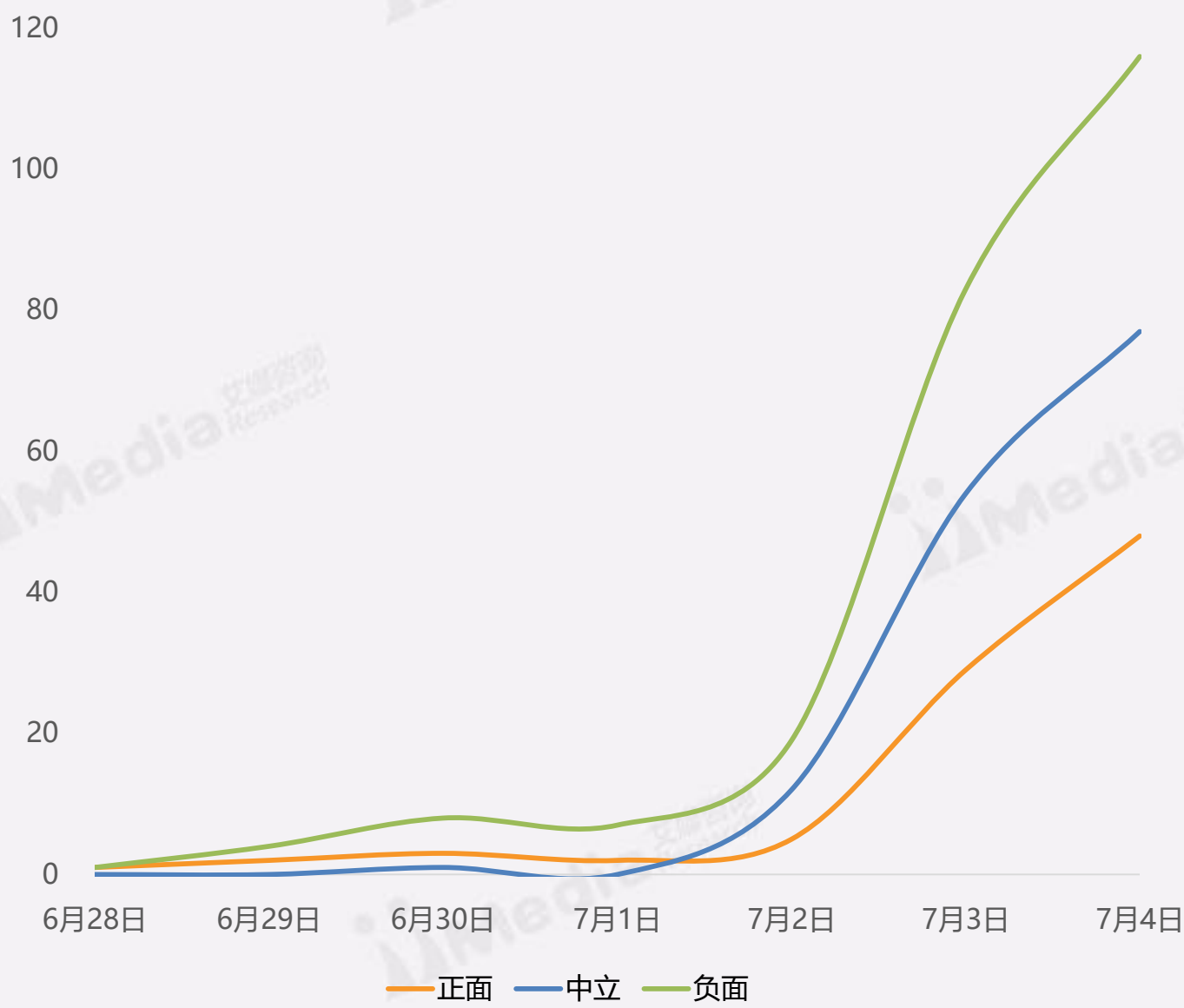


数据来源：艾媒全媒体輿情大数据监测系统

舆情热点分析

艾媒全媒体舆情大数据监测系统数据显示，7月2日防沉迷系统宣布即将推出后，“防沉迷”同样开始成为热词，其正面、中立及负面舆情均有大幅度上升，其中负面舆情上升幅度最大。艾媒咨询（iiMedia Research）分析师认为，负面舆情热度上升幅度最大源于目前线上身份认证技术存在缺陷，社会舆论对防沉迷系统实际效果存在质疑。防沉迷系统的推出同时带动社会关于《王者荣耀》对未成年人负面影响的关注。

“防沉迷”热词走势（按舆情情感分类）

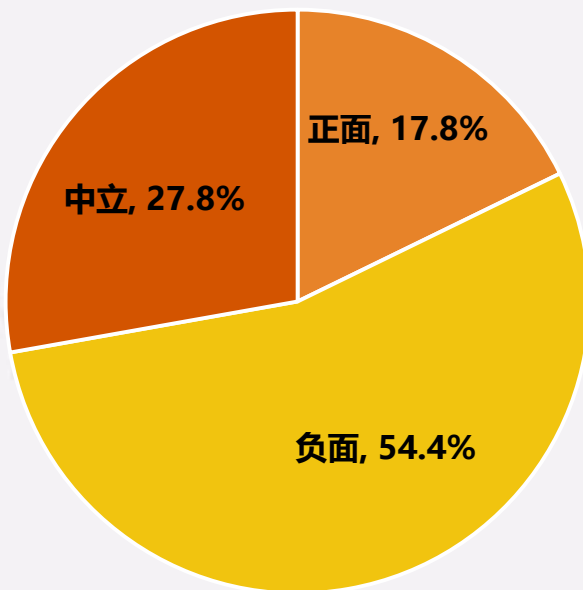


数据来源：艾媒全媒体舆情大数据监测系统

舆情热点分析

艾媒全媒体舆情大数据监测系统数据显示，关于《王者荣耀》及防沉迷的舆情中，正面舆情占比17.8%，负面舆情占比高达54.4%。

《王者荣耀》+防沉迷网民舆情情感分布



正面舆情

- 1.《王者荣耀》制作人首度发声：防沉迷系统仅仅是我们工作的开始
- 2.嗨氏转评《王者荣耀》制作人李旻超长书信“为了爱，为了梦想”

《王者荣耀》制作人发表公开信，透露防沉迷系统推出初衷，将如儿子一样的《王者荣耀》及广大父母的子女一起为了情感和价值观的培养而建设防沉迷系统。各舆情传播平台也进行了转发及点评。

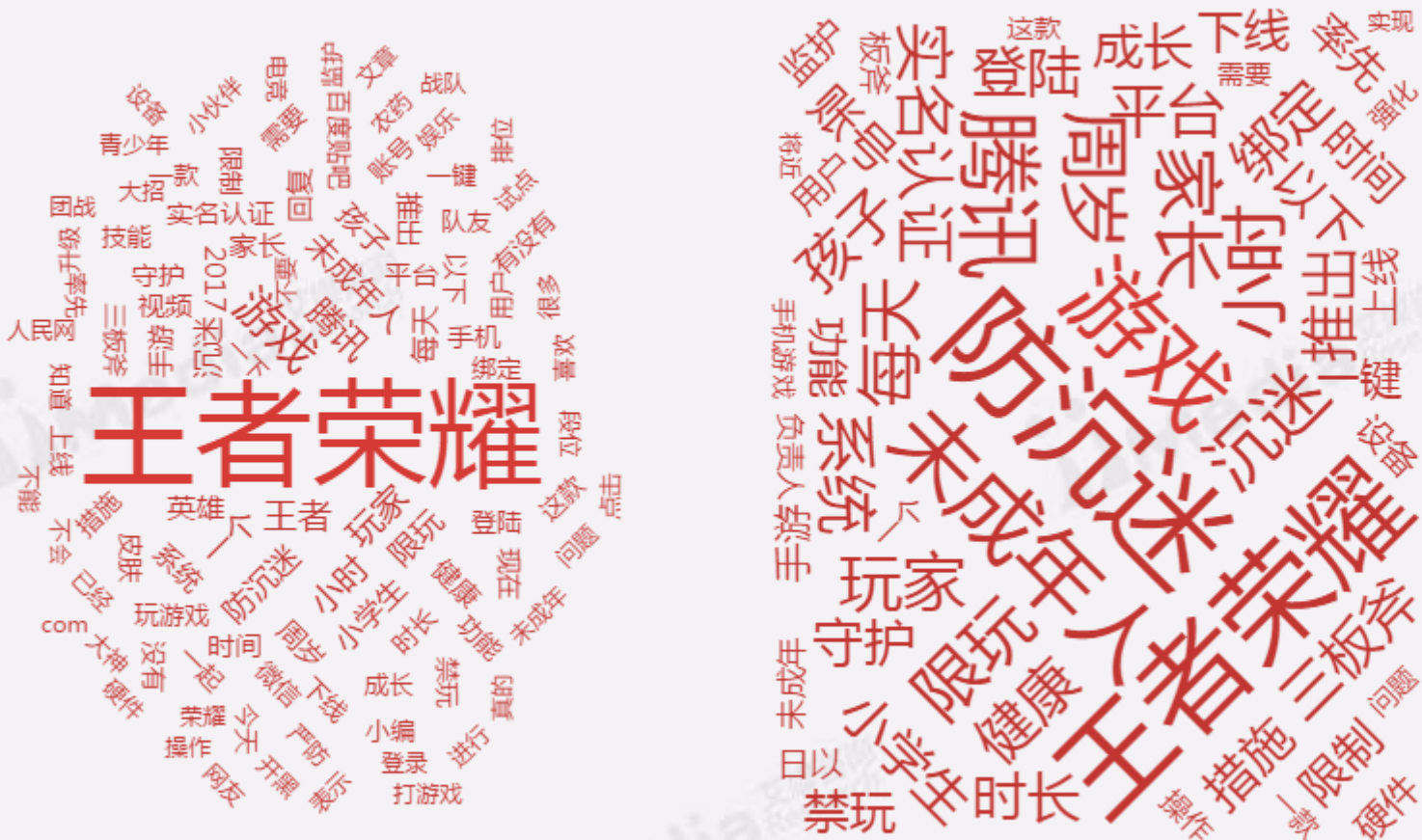
负面舆情

- 1.“王者荣耀”防沉迷系统上线首日遭破解
- 2.王者荣耀是否和当年的传奇一样毒害了一代人

负面舆论多就《王者荣耀》防沉迷系统成效表示质疑，并屡屡出现针对系统漏洞破解方法的讨论。同时部分负面舆论对《王者荣耀》对网瘾青少年的危害进行分析讨论。

輿情词云分析

艾媒全媒体舆情大数据监测系统数据显示，“王者荣耀”的词云分析涉及较多的词包括“小学生”、“未成年人”、“防沉迷”、“限玩”等。而热词“防沉迷”的词云分析涉及较多的词则包含“腾讯”、“王者荣耀”、“未成年人”等词。

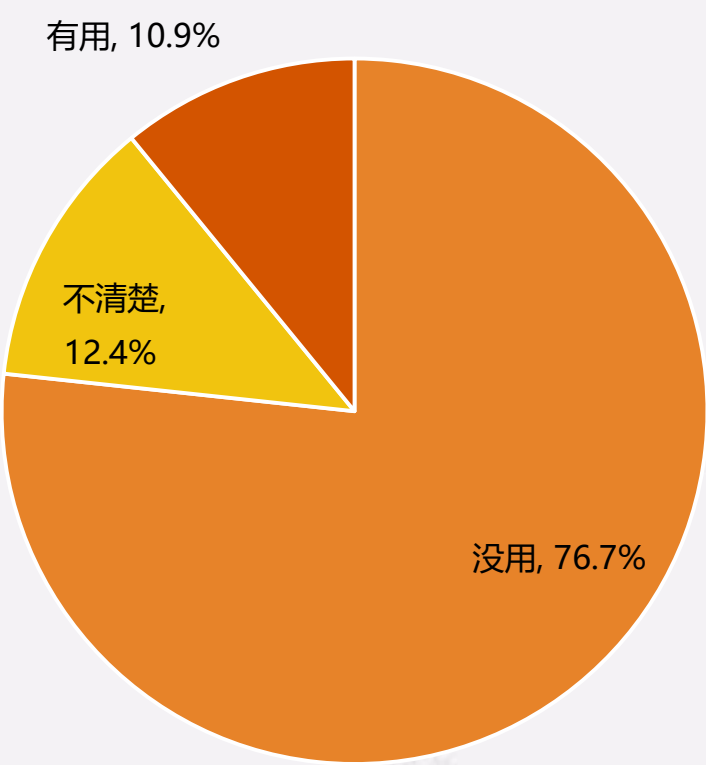


数据来源：艾媒全媒体舆情大数据监测系统

防沉迷系统作用评价普遍看低

iiMedia Research（艾媒咨询）数据显示，超过四分之三的中国网民认为腾讯推出的防沉迷系统实际作用不大，仅10.9%的网民认为其能发挥作用。艾媒咨询分析师认为，目前线上身份认证技术漏洞较大，腾讯针对《王者荣耀》推出的健康防沉迷系统未来成效不会太大，除了认证技术有待改善外，家长加强监督引导也是防止未成年人沉迷游戏的一个重要因素。

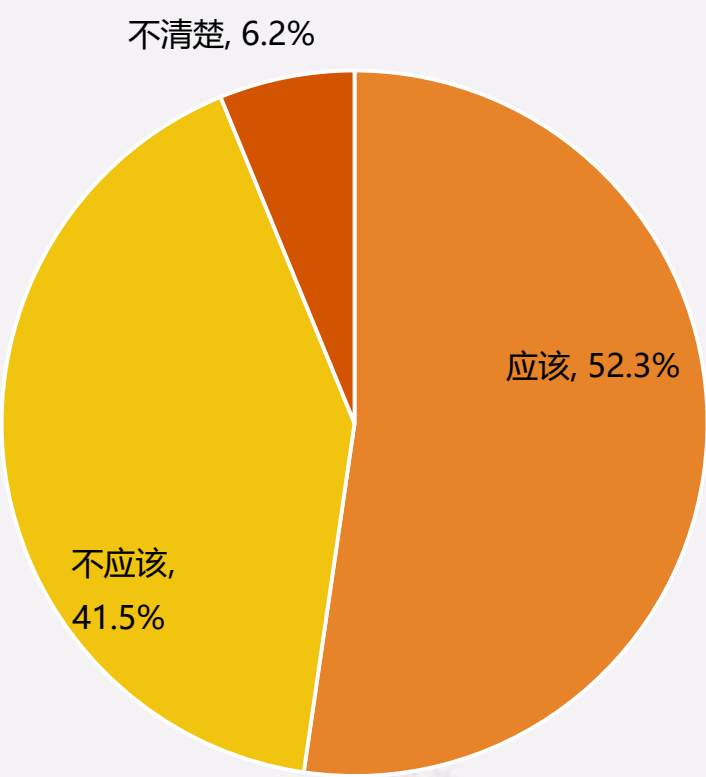
中国网民关于腾讯防沉迷系统作用评价分布



防止未成年人沉迷 游戏之外亦为重点

iiMedia Research（艾媒咨询）数据显示，52.3%的中国网民认为未成年人沉迷游戏应该怪罪游戏本身，同时也有41.5%的用户认为不应该怪罪游戏。艾媒咨询分析师认为，未成年人沉迷游戏是多方因素造成，除了游戏因素外，家庭、学校、未成年人自制能力及交际能力也是重要影响因素。社会不能单纯指望游戏公司推出相关制度或技术来防止未成年人沉迷游戏现象，多方共促才是解决这一问题的关键。

中国网民关于未成年人沉迷游戏是否应该怪罪游戏本身观点调查





PART THREE

《王者荣耀》青少年沉迷事件观点评论

《王者荣耀》青少年沉迷事件观点评论

企业发展仍需担当社会责任

《王者荣耀》作为现象级手游，近年发展势头迅猛，在各年龄段及职业人群都吸引了大量玩家。但发展同时，平台未能对未成年玩家实行有效控制，成为部分玩家的“精神鸦片”，造成极大的不良影响，也引致社会的猛烈抨击。艾媒咨询分析师认为，企业发展在谋求营利的同时仍然需要担当社会责任。《王者荣耀》已实现高度的用户渗透，加之腾讯企业高度社会影响力，其更需要向同行做好榜样，向社会释放“正能量”。

未成年人防沉迷靠多方共促

《王者荣耀》防沉迷系统上线引致社会热烈讨论，大部分网民认为未成年人沉迷游戏不能仅怪罪于游戏方本身，社会、家庭、学校等多方面因素共促才能有效防止未成年人沉迷其中。艾媒咨询分析师认为，未成年人沉迷竞技游戏是为了追求精神上的满足，这一方面因为未成年人好胜心较强自制力较差，另一方面则源自实际生活中缺乏他人关怀及社交能力不足。要落实未成年人防沉迷，除了游戏方出台相应机制外，社会、学校、家庭也要加强对未成年人的关怀，以及做好监督工作。

防沉迷系统认证技术升级推广成趋势

由于线上认证技术仍未成熟，互联网上大量相关讨论都涉及其破解方案，网民目前关于防沉迷系统作用普遍持悲观态度。艾媒咨询分析师认为，未来升级加强防沉迷系统认证技术成为企业游戏业务发展趋势，且防沉迷系统将往更多《王者荣耀》之外的游戏普及。

—— 艾媒咨询大数据监测体系 ——

移动应用运营监测 (bjx.iimedia.cn)

科学统计分析流量来源，
透视用户活跃留存流失，
提升推广效率降低成本。

全媒体舆情预警分析引擎 (yq.iimedia.cn)

通过先进的文本分析挖掘
技术，全面满足客户各类
需求，危机预警追踪。

微信微博媒体监测 (SocialiiMedia)

及时发现机器造假刷量，
评估公众号的传播实力，
识别受众兴趣与偏向。



用户感知与体验监测 (survey.iimedia.cn)

增加精准用户画像维度，
了解用户主观消费意愿，
获取用户客观服务评价。

移动广告效果监测 (www.adiimedia.com)

ATC独家防作弊算法，全
流程用户行为跟踪，投放
策略建议与优化。

法律声明

本报告由iiMedia Research（艾媒咨询）调查和制作，报告版权归属于艾媒咨询集团控股有限公司（中国香港）；报告中所有的文字、图片、表格均受到中国大陆及香港特别行政区知识产权法律法规的保护，任何非商业性质的报道、摘录、以及引用请务必注明版权来源；iiMedia Research（艾媒咨询）会向国家相关政府决策机构、知名新闻媒体和行业研究机构提供部分数据引用，但拒绝向一切侵犯艾媒著作权的商业研究提供免费引用。

本报告中的调研数据均采用行业深度访谈、用户调研、桌面研究得到，部分数据未经相关运营商直接认可；同时本报告中的调研数据均采用样本调研方法获得，其数据结果受到样本的影响，部分数据可能未必能够完全反映真实市场情况。因此，本报告仅供个人或单位作为市场参考资料，本公司不承担因使用本报告而产生的法律责任。在未接受本声明前，请不要阅读本报告。



因为专注， 所以专业！

We focus on New Economy!



艾媒咨询集团
iiMedia Research Group

全球领先的新经济行业
大数据挖掘与分析机构