

时隔两年，国家再度出手！

[燕梳楼](#)

今天工农中建交五大行和招商等全国性股份银行，突然宣布降息。这是国有五大行年内第3次降息，基本上算是把不同期限的定存“一网打尽”，3年定期跌破2%，100万存5年利息少32500元。

那么，为什么年末突然宣布降息呢？很简单，把钱逼出来，消费和投资。投资哪儿呢？股市吗？没想到降息的预期利好还没兑现，午后股市就惨遭血洗。

确切地说，是游戏股直线跳水，游族网络、凯撒文化、恺英网络、三七互娱、巨人网络、世纪华通、姚记科技、完美世界、名臣健康、浙数文化等集体跌停。

不仅是A股，港股市场的腾讯控股最高跌幅也超过15%，网易甚至跌到27%，另外心动公司下跌13%、禅游科技下跌19%、友谊时光下跌11%、中手游下跌11%。

游戏股血崩的同时，还拖累传媒类ETF大幅走低，游戏ETF、游戏动漫ETF、游戏ETF等均达到跌停，游戏传媒ETF、文娱传媒ETF等也跌幅超过6%。

最终，因降息预期震荡上行的A股，在游戏股的重创下收盘变绿。这主要缘于消息面上的网游新规，国家新闻出版署公开向社会征求意见。

新规要求，网络游戏不得设置每日登录、首次充值、连续充值等诱导性奖励，所有网络游戏须设置用户充值限额，并在防沉迷制度以及未成年人保护方面收紧发条。

这个网游新规，防沉迷制度及未成年保护这个此前就有，杀伤力最大的其实就一条，“限制游戏过度使用和高额消费”，这无疑是断了游戏公司的财路。

根据新规，用户充值设置限额的话，对未成年人影响不大，但对于成年游戏用户特别是那些土豪级玩家就很不友好了，而土豪的背后则是一大波游戏公司。

以前他们可以服务器全开，靠排名刺激土豪的好胜心，现在直接一切砍下来，不仅限制了充值额度，还禁止交易高价值道具，一个游戏道具十几万上百万的神话就此终结。

所以，就不难理解，为什么一个网游新规而且还是征求意见稿，就搞得股市地动山摇直线下挫。那是因为触动了根本利益，让那些靠着游戏敲骨吸髓的企业瞬间破防。

有很多人认为这对游戏股来说是“无妄之灾”，连胡锡进都站在股民这一边，认为网游新规导致整个行业的惊慌失措，给刚回暖的股市浇了一盆冷水。

想必老胡今天又亏了不少，不然断不会说出这么不讲政治的话来。他给国家新闻出版署扣的这个帽子不可谓不大，好像新闻出版署才是做空股市的罪魁祸首。

不仅如此，还要求新闻出版署进一步评估，其造成的利弊关系，以及是否应该采取措施缓释冲击。这是要新闻出版署挨打就要立正，好好反思整改啊。

作为股民老胡为股民说话当然没有问题，也理解老胡急于证明自己对中国经济基本面的判断，但对国家机关的一个征求意见稿如此打棍子扣帽子，未免太狂妄了吧。

事实上从老胡进入股市开始，就屡有雷人之语。此前说只要不卖，就割不到我的韭菜。结果亏了5万缩水10%，被现实啪啪地打脸，都打出气来了。

虽然在公开场合说要是跌到2800点就还会加仓，但已经失去了初入股市时那份坦然，情绪比股市波动还大，也证明老胡根本就不是炒股的料。

但认赌就要服输，天天骂骂咧咧显得很没风度。毕竟你老胡不完全是股民老胡，还是前主编老胡，是复杂中国观察者的老胡，不能信口雌黄。

国家机构出台任何政策都是经过很长时间的酝酿，都是基于利国利民的大局考虑，但在老胡嘴里好像就是拍脑袋想出来的，差点没说是做空中国的境外势力。

按老胡的逻辑，是不是以后所有国家出台的政策，都要考虑对股市的影响？是不是相关政策影响到一个行业了，都可以指指点点群起

而攻之？

如果说网游新规让一些游戏公司盈利受挫了，那两年前的教培行业呢？数百万的从业者呢？他们该向谁诘问？是不是也要反思整改？**网络游戏对于青少年的危害是有目共睹的，进一步加以限制和管控是迫切必行的，称其为新时代的“精神鸦片”一点都不为过。**

就在刚刚过去的甘肃大地震中，有媒体报道有孩子在地震来临时还躲在床底下忘情地打游戏，由此可见痴迷之深，毒害之剧。

长时间的投入游戏，给未成年人的生理和心理带来了双重危害。越来越多的孩子因为迷恋游戏，视力下降，学业荒废，甚至导致过度疲劳甚至猝死。

很多孩子一到游戏里就开始癫狂，狂飙各种脏话，宣泄各种情绪，脾气暴躁性格扭曲，制造出大量的键盘侠甚至是暴力犯罪，这些老胡知道吗！

去看看那些因为游戏年少佻傥的身板，去听听那些欲哭无泪家长的心声，去采访那些因孩子不能打游戏冲动跳楼的家庭，就知道该不该批评网游新规了。

这些可能老胡不懂，因为他的女儿已经工作了，他也不能理解孩子特别是男孩子对于游戏的痴迷程度，等他生了二胎三胎，自然就能体会这届家长的心情。

公开数据显示，我国手游月活跃用户数达6亿人，月人均使用时长超过20小时。年轻化特征显著，Z世代已逐渐成为手机氪金玩家的主流人群。

因为智能手机带火的网游市场，一方面是大批青少年的不能自拔，一方面是游戏企业赚的盆满钵满。短短10年时间，网游规模从270亿直接飙升10倍！

前有校外培训，中有网红当道，下有游戏祸害，这一代的孩子如何“强壮其体魄，文明其精神”？竟然还有个别专家出来站台说，这不是游戏公司的责任，该检讨的应该是家长。

我真想一巴掌拍死这个专家。别说孩子了，就是成年人又有多少人能控制住智能手机的吸引？又有多少老年人沉迷于抖音快手不能自拔？把责任甩给家长，还能再无耻点吗？

现在难道就为了保护这些游戏企业的利益，置国家利益于不顾，置

祖国未来于不顾？造福于民不仅仅是造福于股民，股市一时波动事小，千秋万代的基业才是大事！

再说，像腾讯、网易这样的科技公司，即使不做游戏也一样可以活的很好。而国家之所以再次给网游戴上紧箍咒，就是要倒逼科技公司向星辰大海发力。

事实上这个新规也并不会对像腾讯、网易这样的互联网平台有多大影响，影响的恰恰是那些以游戏为主业的公司，教培能退出历史舞台，他们凭什么不可以？

论危害，哪个危害更大一些？砍掉教培却纵容游戏公司，教培行业第一个不服。教培只不过是造成了教育资源的不公平，但游戏危害的却是整整一代人！

一个是影响阶层跃升的通道，一个则是影响民族复兴的根基！我们如今的经济盛世，不能被沉渣泛起的精神乱市所破坏，这才是整个国家的敌人！

再好玩的王者荣耀，也不可能给我们这个民族带来真正的荣耀。游戏企业创造再多的利润，对于当前的经济贡献来说，也无异于是饮鸩止渴。

欣慰的是，国家看到了这一点，而且一直在试图寻找一个平衡点。两年前的2021年8月30日，出台了史上最严的网游防沉迷新规。但无论是实名注册还是刷脸识别，都挡不住“我奶常山赵子龙”的漏洞。很多孩子依然可以通过这些漏洞玩得不亦乐乎，所以唯一的办法就是切断源头。

今天，国家新闻出版署又出台了新的征求意见稿，事实上就是在向源头要效果。监管部门非常清楚，只有当游戏公司赚不到钱时才能逼其离场。

中国的经济并不需要游戏来提振，中国的股市也不需要游戏来支撑，中国的企业也不是只能靠游戏才能活下来！

一个国家的现在在青年，一个民族的未来在少年。少年强则国家强、民族强。游戏不能强国，更不能复兴！

总之，我旗帜鲜明地支持这次网游新规，不能让这一代的年轻人，毁在自己开发的游戏上面！

误国误民的无良资本，毁人不倦的游戏产业，该歇歇了！

PS：如果你支持，请你转发；如果你反对，就请读读[这篇董宇辉的文章](#)吧（点击蓝字），感谢支持。

对话作者请加微信：

Y2023-2053