

內地網絡遊戲新規撮要

- ◆不得設定每日登入、首次儲值、連續儲值等誘導性獎勵
- ◆出版經營單位不得以炒作、拍賣等形式提供或縱容虛假道具高價交易行為
- ◆須設定用戶儲值限額，對用戶非理性消費行為應進行彈出式警告提醒
- ◆出版經營單位在提供隨機抽取服務時，應對抽取次數、概率作出合理設置，不得誘導用戶過度消費
- ◆網絡遊戲幣的使用範圍僅限於兌換本身提供的網絡遊戲產品和服務，不得用於支付、購買實體或兌換其它單位的產品和服務
- ◆不得向用戶提供網絡遊戲幣兌換法定貨幣的服務
- ◆營運單位終止出版、營運網絡遊戲時應至少60日予以公告。應按用戶購買時的比例，以法定貨幣退還用戶或用戶接受的其他方式進行退換
- ◆出版經營單位不得實施壟斷及不公平競爭行為，妨礙市場公平競爭秩序
- ◆從事網絡遊戲出版活動，有從事網絡遊戲出版業務所需的必要的技術設備，相關伺服器及儲存設備須存放在中國境內
- ◆網絡遊戲直播不得出現未成年人打賞狀況



◆草案徵求意見稿提出，網絡遊戲不得設定每日登入、首次儲值、連續儲值等誘導性獎勵。美聯社

網遊推新規 科網股迎最冷一天

網易暴瀉24% 騰訊挫12%蒸發3670億

昨日冬至，是香港24年來最冷的冬至日，科網股市場在聖誕長假前亦迎來「最冷的一天」。國家新聞出版署發布的《網絡遊戲管理辦法（草案徵求意見稿）》提出禁設每日登入、首次儲值等誘導性獎勵等多項新規，令在香港及內地上市的科網股「凍到震」，股王騰訊（0700）急挫逾12%，股價創年內新低，單日市值蒸發約3,670億元；網易（9999）更暴瀉逾24%。據了解，上述意見稿目前仍在徵求意見階段，在形式上並不具備法律效力，後續具體實施內容仍具有一定不確定性。

◆香港文匯報記者 王珏、岑健樂

為加強行業規範管理，推動高質量可持續發展，國家新聞出版署發布《網絡遊戲管理辦法（草案徵求意見稿）》向社會公開徵求意見。徵求意見稿提出多項加強網絡遊戲管理的舉措，包括網絡遊戲不得設定每日登入、首次儲值、連續儲值等誘導性獎勵；網絡遊戲出版經營單位不得以炒作、拍賣等形式提供或縱容虛假道具高價交易行為；所有網絡遊戲須設定用戶儲值限額，並在其服務規則中予以公示，對用戶非理性消費行為，應進行彈出式警告提醒等等（見附表）。

由於鼓勵每日登入、新手禮包和大額充值優惠是遊戲吸引玩家「課金」和保持每日活躍用戶的手法，禁設每日登入、首次儲值等誘導性獎勵，將會大為影響遊戲公司的收入（詳見另稿），相關消息引發市場波動，內地科網股出現暴瀉。在香港市場，網易最多跌28%，收市仍跌逾24%；股王騰訊股價跌幅曾達16%，為近15年以來最大跌幅，收市仍大跌12.348%，收報274元，創今年新低，成交405.72億元，佔大市整體成交1,411億元

近三成，市值單日蒸發約3,670億元。

騰訊：原商業模式無本質改變

就內地對網遊管理辦法草案徵求意見，當中有提及對未成年人保護措施。騰訊遊戲副總裁張巍昨回應指，自從2021年末保新發布以來，騰訊一直嚴格貫徹落實管理要求，目前未成年人的遊戲時長和消費數據都處於歷史最低水平。他指，新的管理辦法徵求意見稿對於遊戲的商業模式、運營節奏等關鍵要素並無本質改變。

張巍認為，監管部門發布新的管理辦法徵求意見稿向業界、社會充分徵求意見，相信更有利於遊戲行業的有序、健康發展，「騰訊遊戲將繼續堅持技術創新，文化引領的精品戰略，在主管部門的支持下，踐行中國遊戲產業的高質量發展。」

新規正徵求意見 仍具不確定性

據了解，上述意見稿目前仍在徵求意見階段，在形式上並不具備法律效力，後續具體

多隻科網股昨日急跌

股份	收報(元)	變幅
網易(9999)	122	-24.6%
騰訊(0700)	274	-12.35%
唯品會(9626)	80.3	-9.67%
快手(1024)	50.1	-7.22%
微博(9898)	76.8	-2.78%
阿里巴巴(9988)	71.85	-2.04%
百度集團(9888)	110.9	-1.16%

實施內容仍具有一定不確定性。中國音數協遊戲工委內部人士對內地媒體表示，既然是徵求意見稿，表明目前階段各界均可暢所欲言，以使其切實可行，更為完善。

分析員稱市場反應或過度恐慌

展望後市，金利豐證券研究部執行董事黃德凡昨接受香港文匯報訪問時表示，內地網遊新規令市場重燃對內地政府加強對科網行業監管的擔憂，為港股帶來不明朗因素，因此昨日恒指先升後跌。不過他同時指出，市場對此似乎過度恐慌，因為內地與同日公布批出40款進口網絡遊戲審批，反映內地政府只是希望透過合理監管令行業健康發展，無意「整死」整個網絡遊戲行業。因此，他認為港股年內將能夠守住16,000點。

國家新聞出版署昨公布批出40款進口網絡遊戲審批，是今年8月25日後首次，涉及遊戲數量也是今年3輪進口網絡遊戲審批中最多。年內，內地共批出98款進口網絡遊戲審批。

公司，公司要研究細節內容再進行相關應對措施的跟進。愷英網絡稱遊戲充值和廣告都是公司主營業務，目前還無法評估新規意見的影響。

富春股份指，網絡遊戲管理辦法如實施，對公司現有運行遊戲產品影響較小。岩山科技表示，2022年度遊戲推廣和營銷服務產生的收入佔公司營業收入比重低於10%，新規如實施，對公司影響較小。

擔心還會有更多針對這個行業的措施出台，就像之前對教輔行業的整頓一樣。

分析人士擔憂後續將持續發酵；監管新規短期對影響公司業績，長期則逼行業合規發展加速出海。

信心疲軟 投資者成驚弓之鳥

內地近年來一直採取措施防止網絡遊戲沉迷，有人還將網絡遊戲與青少年近視率上升、失業和低收入等各種社會問題聯繫起來。

花旗分析師Alicia Yap就認為，今次網遊新規徵求意見稿裏提及的許多建議，並不是「新新聞」，大多數遊戲公司和現有遊戲都是在更嚴格和警惕的監管下運營了，今天遊戲股可能是過度反應。但鑒於目前信心疲軟和挑戰性的宏觀環境，監管機構或政府的任何建議或行動可能會被視為發出強烈信號。不過，她亦認為，該徵求意見稿的無預警發布，或會進一步影響投資者對中國互聯網的信心。

◆香港文匯報記者 蔡競文

部分遊戲公司對徵求意見稿回應

騰訊遊戲副總裁張巍

◆目前未成年人的遊戲時長和消費數據都處於歷史最低水平；新的管理辦法徵求意見稿對於遊戲合理的商業模式、運營節奏等關鍵要素並無本質改變。

心動公司

◆旗下自研產品歷來堅持差異化精品研發導向，從不依賴首充返利、每日簽到等強運營手段，公司將充分落實新規精神和具體措施，共同促進行業健康發展。

天娛數科(002517.SZ)

◆公司整體業務更加側重於數據流量行業方向，徵求意見稿對公司整體經營影響較小。

惠程科技(002168.SZ)

◆自2021年以來公司正逐步縮減遊戲業務規模，將戰略發展重心轉移至智能製造業務，2022年公司主營業務收入來自遊戲業務的比重僅為7.7%。

律師解讀：反映國家對網遊行業高度重視

香港文匯報訊（記者 王珏 北京報導）內地遊戲行業在年末突遇強監管信號，引發市場震盪。多方人士表示，更加嚴格的規範有利於行業健康、有序發展，但同時期盼有關主管部門能廣開言路，審慎定稿，避免以行業政策方式限制遊戲企業的正常經營以及正當盈利，特別是影響資本市場的信心與穩定。

或成內地針對網遊首部規章

北京君樹律師事務所主任謝通祥對香港文匯報記者表示，長期以來，遊戲行業監管處於比較失序的狀態。國家新聞出版署的《網絡遊戲管理辦法（草案徵求意見稿）》，對網絡遊戲的娛樂內容、市場主體、經營活動、運營行為、管理監督和法律責任作出相關規定，此外也涵蓋遊戲直播平台的合規調整，並加碼未成年人保護方面的內容。如正式實施，這將是內地第一部專門針對網絡遊戲進行管理和規範的部門規章，反映出國家對網絡遊戲行業的高度重視和規範引導。

另有業內人士也指出，版號作為決定一款遊戲能否成功上線的關鍵要件，其審批流程一直備受關注。草案明確規定網遊出版審批期限（60日），這對企業來說是一大利好。

不過，也有很多聲音認為，草案中一些條款對網絡遊戲企業的盈利能力和發展空間造成巨大的衝擊，尤其是對於那些依賴於虛假道具交易、遊戲充值等業務的企業。其中草案第三章第18條規定進一步限制遊戲過度使用和高額消費等行為，最為行業關注。

某大型券商傳媒互聯網行業分析師稱，這一條例對現行的網絡遊戲影響極大，幾乎所有的遊戲都要進行相應調整。具體來看，每日登陸、首次充值、連續充值等都是目前市面上市遊戲用以吸引用戶，以提高留存度和活躍度的常用辦法，這一項若被禁止，涉及及到許多遊戲產品需要重新迭代，對遊戲運營能力也會提出新的挑戰。

宜避免限制企業正常經營

上周發布的《2023年中國遊戲產業報告》顯示，今年中國遊戲市場實際銷售收入為3,029.64億元人民幣，首次突破3,000億關口；遊戲用戶規模達到6.68億人，同比增長0.61%，為歷史新高點。多方人士表示，若以行業政策形勢對遊戲行業管控過緊，會帶來負面影響。遊戲股是A股、H股的重要組成，若受到重力打擊，或影響資本市場的信心與穩定。他們希望主管部門廣開言路，審慎定稿，避免限制遊戲企業的正常經營以及正當盈利。

「這是一個『黑色星期五』。」不少網友反映，騰訊一天跌掉了3,000多億，網易跌去了一整年漲幅，自己賬戶也蒸發了十幾萬。股民胡錫進在微博說，這份文件出台所造成的利弊關係，以及是否應該採取措施緩解衝擊，值得相關部門進一步評估。

恐監管大升級 A股遊戲股大插水

香港文匯報訊（記者 章韋蘭 上海報導）內地網遊新規徵求意見文件公布後，昨日A股遊戲股直線插水，最終重挫近11%，個股普遍大跌。其中，盛大網絡、冰川網絡暴跌17%，掌趣科技、寶通科技瀉16%，順網科技、凱撒文化、浙數文化、三七互娛、姚記科技、吉比特、游族網絡、巨人網絡等跌10%。文化傳媒板塊跟跌7%。

對此，有公募基金解讀稱，新規中未成年

保護、經營單位和版號管理相較此前監管模式變化不大，但是對於遊戲付費方面的監管力度超預期。

遊戲公司：無法評估影響

多家遊戲公司回應新規對公司的影響。姚記科技表示，如果徵求意見稿通過，估計對整個遊戲板塊和行業的影響會很大。此次徵求意見稿是針對整體行業不是針對個別公

網遊新規為何引發大震盪？

特稿

在聖誕節前最後一個交易日，內地公布網遊新規令業內人士和投資者措手不及，騰訊及網易等股價重挫，讓許多人想起2021年對科技業的嚴厲整頓。當年，監管部門對電商、娛樂等行業加強監管力度，線上教育行業也在重拳整治中重創。

內地遊戲以精明的設計和促銷活動來鼓勵玩家花錢裝飾和打磨角色，這也正是騰訊及其競爭對手的主要收入來源。市場對網遊新規反應大，除是扭轉一年多來重啟遊戲版號、杭州亞運引入電競等政策支持氣氛，也可能會改變遊戲商激勵和吸引玩家的手法，大為影響遊戲公司的收入模式。

禁設每日登入削弱公司收入

因為以每日登入、新手禮包和大額充值優惠，基本上是所有手遊吸引玩家「課金」和保持每日活躍用戶的手法，由於「每日活躍用戶量」是國際判斷相關遊戲價值的通用指



◆分析人士擔憂監管新規短期影響包括騰訊在內的公司業績。美聯社

標之一，「情況類似電視台的收視率」，越多活躍用戶代表遊戲越受歡迎，從而帶來廣告及「賣武器」等收入。投資者及創投公司今後或需尋找新方法證明投資價值，遊戲公司亦需找尋新的盈利模式。

教輔行業整頓影響深遠

上海君牛私募基金管理公司基金經理楊君軒認為，內地對遊戲行業的限制措施將衝擊遊戲公司的盈利，但更重要的擔憂是，人們