

未成年人游戏监管趋严 腾讯企鹅电竞何去何从？

本报记者 陈溢波 吴可仲 北京报道

近日，有消息称腾讯重启旗下的企鹅电竞业务。不过，腾讯方面否认了“重启”一说，其回应称：“企鹅电竞一直处于稳定运营中，并非新成立的团队，关于重启及复活的相关传言并不属实。”

公开信息显示，虎牙、斗鱼和企鹅电竞曾稳居游戏直播前三名位置，在去年虎牙与斗鱼筹划合

企鹅电竞“牵手”斗鱼告吹

这由此引发了外界猜想：“腾讯系”两家游戏直播平台虎牙、斗鱼的合并被叫停后，腾讯无法将企鹅电竞的直播业务并入斗鱼，拟将企鹅电竞“复活”。

近日，有媒体报道称，腾讯对其旗下的移动游戏直播平台企鹅电竞进行了一系列的调整。相关调整包括：8月中旬，腾讯互动娱乐事业群（IEG，以下简称“腾讯互娱”）宣布一系列部门和人员调整，成立企鹅电竞产品中心，该中心将全面负责企鹅电竞的产品研发和运营推广工作。企鹅电竞产品中心总经理黄凌冬（总经理级别），直接向腾讯集团高级副总裁马晓铁汇报，黄凌冬同时还兼任虎牙的董事长职位。腾竞体育联席CEO、《英雄联盟》品牌负责人金亦波将担任中心助理总经理职位，向黄凌冬汇报。

腾讯互娱于2019年成立，旨在平衡虎牙、斗鱼和企鹅电竞三家的内耗，限制平台之间天价无序挖角主播的行为。相关组织及团队平移至企鹅电竞产品中心、T产品中心、IEG战略管理中心。

通过上述调整，游戏直播业务部被撤销。

游戏直播业务部原总经理殷婷，在此次调整后，也转至新增的T产品中心，主要负责海外内容社区孵化产品的研发和运营，直接向马晓铁汇报，其他管理职责不变。

此外据报道，此次调整中，腾讯互娱还新增了公共数据平台部，主要任务是利用数据科学的方法，在商业化、游戏品质和渠道效率层面进行提升。该部门由助理总经理陈冬领导，直接向马晓铁汇报。

这由此引发了外界猜想：“腾

竞”两家游戏直播平台虎牙、斗鱼的合并被叫停后，腾讯无法将企鹅电竞的直播业务并入斗鱼，拟将企鹅电竞“复活”。

对此，记者向腾讯方面求证，截至发稿未获回复。但据媒体报道，腾讯互娱方面并未就上述报道中提及的具体业务、人事调整情况进行回应，只是表示：“企鹅电竞一直处于稳定运营中，并非新成立的团队。关于重启及复活的相关传言并不属实。”

《中国经营报》记者在Wind上看到，2020年4月30日，黄凌冬开始担任广州虎牙信息科技有限公司（以下简称“广州虎牙”）的董事会主席，他也为公司的法定代表人。但在天眼查上，广州虎牙的法定代表人和执行董事显示为董荣杰。

天眼查显示，林芝腾讯科技有限公司持有广州虎牙100%股权，而前者向上穿透的股东为深圳市腾讯产业投资基金有限公司持有其100%股份，负责腾讯在游戏等领域的投资并购活动的李朝晖任深圳市腾讯产业投资基金有限公司的董事长和法定代表人。

斗鱼TV（斗鱼直播）所属的武汉斗鱼网络科技有限公司（以下简称“武汉斗鱼”），股东中也有“腾讯系”股东的身影，其中，武汉斗鱼的第二大股东林芝利创信息技术有限公司持有其近20%股份，林芝利创信息技术有限公司向上穿透的股东方为深圳市利通产业投资基金有限公司。据悉，2013年深圳市

利通产业投资基金有限公司成立时，其法定代表人为任宇昕。Wind信息显示，任宇昕为腾讯控股的首席运营官兼平台与内容事业群及互动娱乐事业群总裁。

而企鹅电竞则隶属于深圳市腾讯计算机系统有限公司，为腾讯旗下规模最大的移动电竞平台，法定代表人为腾讯控股的执行董事、董事会主席兼首席执行官马化腾。

此前的2020年10月，腾讯和斗鱼签订了一份重组协议，腾讯拟作价5亿美元，将企鹅电竞的游戏直播业务权益转让给斗鱼，并深化与斗鱼的业务合作，以将企鹅电竞与合并后的虎牙和斗鱼整合。这一重组协议的交割以虎牙、斗鱼合并交割为前提条件。但随着今年7月，国家市场监督管理总局依法禁止虎牙和斗鱼合并，企鹅电竞游戏直播业务和斗鱼的合并也就无法施行。

在监管部门发布的禁止虎牙、斗鱼合并的公告中，有数据显示：“虎牙和斗鱼在下游游戏直播市场份额分别超过40%和30%，排名第一、第二；从活跃用户数看，双方市场份额分别超过45%和35%，合计超过80%；从主播资源看，双方市场份额均超过30%，合计超过60%。”

记者注意到，第三方研究机构艾瑞咨询在其出具的一份报告中提及，市场监管总局的这一决定，将鼓励游戏直播行业更加充分的竞争，有利于行业的规范可持续发展。

倒不大，事实上，该政策对电竞行业的影响，更主要的还是在俱乐部层面，它或会造成电竞俱乐部青训人才的断层，也会导致目前一些未满18岁的未成年选手无法上场比赛。

但陈笑同时提到，从长远来看，可以通过举办高校赛的形式，完成俱乐部电竞人才的选拔，这有助于抬高电竞选手整体的综合素质水平。

发展。虎牙等游戏直播平台在不合并的情况下，同样有着多元的发展机会和可观的发展前景，通过夯实自身直播业务基础，拓展多元业务模式，为用户带来更丰富和健康的娱乐内容。

陈笑在接受记者采访时称，因为监管层面的反垄断因素，现在在这三家游戏直播平台，只能维持各自独立发展、相互竞争的发展态势，腾讯内部一直都有赛马机制，从长远来看，对整个行业的发展其实是更有利的。

然而，根据艾瑞咨询的上述报告，目前中国游戏直播行业中的内容传播端，除了虎牙、斗鱼、企鹅电竞外，还有诸如B站、快手直播、西瓜视频、CC直播、游拍直播这样的竞争对手。

此外，从财务数据来看，2018年至2020年，虎牙的收入成本率虽然总体呈下降趋势，但都维持在80%左右。

从虎牙和斗鱼的2021年第二季度财报来看，在该季度中虎牙的付费用户只有560万人，环比下降了5%，2020年第四季度则为600万人。斗鱼今年第二季度的营收为23.4亿元，同比下滑6.8%，净利润为-1.82亿元，非美国通用会计准则下的净利润为-1.45亿元，已连续三个季度亏损。

对于业绩下滑的原因，三七互娱方面向《中国经营报》记者表示，公司游戏业务具有先投入后回收的特性，2021年新上线游戏

产品数量增加，推广初期对应的销售费用增长率高于营业收入增长率，进而对报告期内销售费用率产生阶段性影响。



英雄联盟电竞赛现场。

本报资料室/图

未成年人限玩政策或影响电竞俱乐部

“考虑到电竞被纳入了亚运会比赛项目，未来也有可能被纳入奥运会的比赛项目，期待未来政策在这块会有一些调整。”陈笑向记者表示。

提到近期的未成年人游戏限玩政策，对上述游戏直播平台是否有影响，陈笑表示，未成年人玩游戏的时间虽然被限制了，但对他们来说，或许还会增加他们观看游戏直播的兴趣和热情。

陈笑向记者表示，事实上，该政策对电竞行业的影响，更主要的还是在俱乐部层面。

他向记者提到，比如英雄联盟赛事，内部已经有消息称，受该政策影响，可能需要调整一下赛制。电竞职业选手的职业生涯很短，一般电竞俱乐部的青训人才大都在十六七岁，有的天赋较好的选手，17岁就已经在场上打职业联赛、积累大赛经验了。现在对未满18岁的未成年人出台了游戏限玩的规定，这就导致目前这部分不到18岁的电竞青训人才没法上场了。对俱乐部来说，还会出现人才的断层。该政策出台后，可能很难吸引到青训的人员。

“考虑到电竞被纳入了亚运会比赛项目，未来也有可能被纳入奥运会的比赛项目，期待未来政策在这块会有一些调整。”陈笑

向记者表示。

但他同时提到，在相关方约束对这个政策的阵痛后，长远来看，也有对行业发展有利的一面；以前很多想走但不是特别走得通的路，现在这个政策出来后，或许逐步就可以走得通了。

陈笑提及：“以前有很多的高校赛，一些俱乐部希望通过高校赛这个载体，完成俱乐部的人才选拔，这样会使整个高校联赛的含金量更高，它不再是一个类似于娱乐性质的全民参与的赛事，有更多通向职业赛的可能。以前大家认为走不通，主要是觉得参加高校赛的人年纪最小也应该是17岁了，大部分都是在18岁以上，大家觉得年纪太大，不符合青训的要求，但如果按照现在新的政策来讲，就完全符合。”

另外，如果这一步实现了，那么电竞就有可能是目前体育里面唯一一个大量的选手都是科班毕业的项目，从长远来讲，或有助于拉高整个电竞行业人才的整体素质水平。目前，可能最容易突破的是电竞解说领域。

昔日千亿白马股“失蹄”：三七互娱净利润市值齐“腰斩”

许心怡 本报记者 吴可仲 北京报道

A股游戏公司三七互娱（002555.SZ）曾被资本市场誉

为“白马股”，市值一度突破千亿元。如今，其上半年净利润却几近“腰斩”，市值也已跌去大半。

截至9月6日收盘，三七互娱股价为20.75元/股，总市值约460亿元，不足高光时的一半水平。从业绩表现看，今年上半年，三七

互娱实现营业收入75.39亿元，同比下降5.63%；实现归属于上市公司股东的净利润8.54亿元，同比下降49.77%。

对于业绩下滑的原因，三七互娱方面向《中国经营报》记者表示，公司游戏业务具有先投入后回收的特性，2021年新上线游戏

产品数量增加，推广初期对应的销售费用增长率高于营业收入增长率，进而对报告期内销售费用率产生阶段性影响。

上半年净利润“腰斩”

三七互娱以移动游戏和网页游戏的研发、发行、运营为主业，其业务布局还涉及动漫、影视、VR/AR等领域。从财报数据来看，游戏是三七互娱的支柱产业。今年上半年，三七互娱实现营业收入75.39亿元，同比下降5.63%；其中，移动游戏业务取得营业收入70.67亿元，同比下降4.65%，该项业务的营收占比达93.74%。

值得注意的是，今年上半年，三七互娱不仅营收出现下滑，净利润水平也几近“腰斩”。报告期内，三七互娱的利润总额为10.06亿元，同比下降49.51%；归属于上市公司股东的净利润8.54亿元，同比下降49.77%；归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润6.38亿元，同比下降56.48%。

对此，三七互娱方面表示，公司游戏业务具有先投入后回收的特性。2021年新上线游戏产品数量增加，推广初期对应的销售费用增长率高于营业收入增长率，进而对报告期内销售费用率产生阶段性影响。

据悉，截至目前，三七互娱在今年上线了《荣耀天使》《云端问仙》《斗罗大陆：魂师对决》等游戏。

三七互娱方面称，预计随着游戏产品的成熟运营，前期投入将逐步实现收益，第三季度营业收入或环比增长超15%，第三季度净利润或同比增长超30%。

三七互娱以其7月上线的3D游戏《斗罗大陆：魂师对决》为例，称这款游戏在8月的流水或超7亿元。伽马数据《2021年7月移动游戏报告》显示，《斗罗大陆：魂师对决》对比2021年上线的其他“斗罗”IP改编产品排名相对较优，有望成为2021年“斗罗”IP产品首月流水最高的新品。

尽管上半年整体营业收入和净利润同比有所下降，但三七互娱的海外业绩表现亮眼，境外营业收入同比上升111.03%，毛利率上涨2.36%。

三七互娱认为，这得益于更有效的本地化运营和深度绑定众多优秀研发厂商，例如“用欧美带动全球”策略，借助SLG和卡牌等产品来突破全球市场。

财报显示，三七互娱在海内外均有大量产品储备。如自研卡牌《斗罗大陆：魂师对决》《代号C6》、MMO类产品《代号JL》《代号3D版WTB》《代号女性向古风》《代号修仙传》、模拟经营类《代号女性向CY》等重点产品。

买量费用居高不下

在上半年业绩下滑的情况下，三七互娱的买量成本依然居高不下。

公开信息显示，买量是近几年兴起的推广方式，游戏公司买量已是重要的获客渠道。根据中国音数协游戏工委的数据，2018年至2020年，国产游戏买量占流水比例从23%上升至34%，买量对流水贡献变大。

在游戏领域，三七互娱是买量的大户。据移动营销数据平台APP Growing的统计，2019年7月在游戏广告投放上，三七互娱位居国内第一。

2021年上半年，三七互娱持续增大流量投放。半年报显示，三七互娱销售费用为47.85亿元，同比增长5.18%。其中，互联网流量费用达46.39亿元，占总销售费用比重达96.95%。

未成年人游戏强监管的挑战

除了业绩下滑之外，三七互娱还要面临政策监管方面的挑战。

近日，国家新闻出版署发布新规，新出台的措施包括，所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务，严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求，不得以任何形式向未实名注册和登录的用户提供游

戏服务。在外界看来，随着政策层面对未成年人游戏的监管趋严，势必会对游戏厂商的用户流量和流水等产生不利影响。

对于上述新规，三七互娱方面向记者表示，将严格遵守，积极落实网络游戏用户账号实名注册和登录机制，未完成实名认证的用户将无法登录游戏

进行任何游戏体验。

不过，对于游戏用户群体中未成年人的占比情况，三七互娱方面未向记者作出回应。该公司表示，未成年人并非其主要用户，从最近一年的用户数据统计来看，国内未成年人（18岁以下）充值流水占比低于万分之五。

此前，据媒体报道，三七互娱旗下《云上城之歌》手游iOS端上，

但业绩却出现了下滑。实际上，游戏行业通过买量驱动业务增长的可持续性一直遭受市场质疑，随着精准用户被逐步获取，新用户获取难度逐步提升，成本将进一步增加。

APP Growing观察指出，目前手游主要在今日头条、抖音、腾讯等流量平台上进行推广，套路包括发布一些土味小视频，或体现玩游戏有福利，或将游戏剧情影视化，吸引用户观看并下载游戏。

国信证券研报显示，截至今年6月中旬，安卓端APP激活价格为89元，iOS端APP激活价格为132元。就上半年而言，买量成本未出现明显走高趋势。

这份研报还指出，在上市游戏公司中，三七互娱买量的产品数量

仅次于网易，共16款产品通过这样的方式得到推广。并且，三七互娱投放素材量在行业内排名第四。

三七互娱未向记者进一步回应公司的买量成本和用户转化率。不过，该公司表示，其打造的智能投放系统“量子”及运营分析系统“天机”，可用于提升广告投放效率。公司还提及，会通过自研AI系统强化精细化运营，拉长精品游戏生命周期。

三七互娱方面对记者表示，今年上半年，公司在运营的国内移动游戏最高月流水超过14亿元，新增注册用户合计超过1.6亿，最高月活跃用户超过4600万。公司海外发行的移动游戏最高月流水超5亿元，新增注册用户合计超过3000万，最高月活跃用户超过850万。

以“孙悟空奥特曼”为名进行实名认证，显示绑定成功。

对此，三七互娱方面回应称，其现已全面接入国家层面的实名认证系统，旗下所有自营网络游戏也已上线升级版“游戏实名认证和未成年人防沉迷系统”。并表示，其防沉迷实名认证严格按照国家要求落实，符合政策监管规定。