

育碧的“烦恼”

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

近期,法国游戏公司育碧在一份文件中将网络抨击列

其指出,网络抨击往往有失偏颇,倾向于放大游戏的缺点,并可能造成集体抵制和退款。并且,在互联网环境中,游戏往往还被卷入社会、

道德等相关的争议中。

公开信息显示,游戏产品因被网络抨击而声誉受损,乃至销量下降,早有先例。2020年年底,《赛博朋克 2077》主机

端表现与前期宣传不符,造成舆论反噬;2023年,由于原著作者与游戏内容无关的一些言论,《霍格沃茨之遗》遭受抵制……

不过,《中国经营报》记者获悉,网络抨击并非育碧面临的最大“烦恼”。多年来,这家老牌游戏公司虽然手握众多优质IP,但股价持续下

跌,业绩陷入低迷困境,并面临游戏开发与发布失败、关键人才和技术流失、对技术发展和竞争性创新反应迟缓等多重风险。

网络抨击之困

尽管育碧作出了声明,但争议并未平息。

育碧近期向法国金融市场管理局提交的企业年报显示,在这份380页的文件中,育碧列举了自身当前面临的多项具体且重大的风险,其中包括网络抨击。

“‘网络抨击’是指针对公司产品、团队或公开言论的大规模、有时甚至是激烈且有组织的批评行动……尤其是在公司作出战略决策、游戏出现技术问题,或部分公众认为某些言论具有争议性之后。”育碧方面表示,这些抨击往往出现在社交媒体、内容分发平台等互联网内容平台上,且往往有失偏颇,“随着大众对电子游戏产业作为一种文化与艺术媒介的认知不断演变,围绕意识形态或社会议题的批评也日益增多,有时甚至掩盖了对技术或玩法方面的关注。这一趋势使得像育碧这样的游戏发行商更容易卷入与其作品所涉及的社会、道德或身份认同标准相关的争议之中。”

育碧方面表示,这类网络舆论可能给公司带来的后果包括:玩家信任的流失和用户参与度的下降;销售额、预购量或应用内购买的减少;与危机管理、内容审核或争议游戏内容重设计相关成本的上升;育碧自身或合作伙伴平台上的流量波动加剧。“在最极端的情况下,这类抨击活动甚至可能引发抵制呼吁或有组织的集体行动,从而损害集团的经济利益。”上述文件显示。

为了应对这些问题,育碧采取的措施包括:建立内部的声誉监测、危机管理与内容审核机制;针对新的舆论环境,调整了沟通策略,其法务部与人力资源部也制定了应对声誉攻击的相应流程;借助外部合作伙伴,协助其开展舆情监测与危机

管理策略。

2025年3月,育碧研发的《刺客信条:影》上线。《刺客信条:影》以16世纪的日本为背景,玩家有两个可操控角色可以选择——忍者直江和武士弥助,其中弥助近几年来成为玩家群体中的争议点。弥助出生在非洲,曾作为织田信长的随从短暂出现在零碎的历史记录中。而《刺客信条:影》则赋予了弥助“黑人武士”的身份,这引发了大量日本玩家的不满。

早在《刺客信条:影》发售前,相关游戏内容曝光后,“黑人武士”的存在就在网上掀起批评浪潮。

2024年7月,《刺客信条》团队发表道歉声明,其中提到,包括《刺客信条:影》在内的《刺客信条》系列并非旨在还原历史和历史人物,而是激发玩家的好奇心,鼓励他们探索、了解更多相关历史。

据悉,《刺客信条》系列前作中的主角(如阿泰尔、艾吉奥等)均为虚构人物,而与他们产生互动的部分规则为真实的历史人物。游戏剧情也是如此——虚构的剧情与真实历史事件相融合。

尽管育碧作出了声明,但争议并未平息。

今年5月,据美联社报道,从去年5月《刺客信条:影》宣传片发布后,为这款游戏担任叙事顾问的学者堀佐知就持续遭到网络暴力——她的学术作品被翻出来加以评判,家人信息也被曝光。而实际上她的职责只是研究历史习俗和审阅剧本,并非创作角色。堀佐知直接联系了部分攻击自己的KOL和网民后,一些负面言论被撤回,部分网民向她道歉。

多款游戏被“反噬”

《赛博朋克 2077》上市不久后,索尼将其从数字商店下架,并对玩家开放全额退款;微软 Xbox 也对玩家开启了退款通道。

育碧描述的网络抨击带来的后果,如销量减少、被集体抵制等,并非夸大其词。

2020年12月,《赛博朋克 2077》发售,游戏的主机版本中存在建模崩坏、频繁闪退、帧数极低等问题。然而,这款游戏上市之前宣传有极致的画质,巨大的落差使得该游戏和开发商CD Projekt Red短时间内声誉崩盘。有关这款游戏Bug(缺陷)的视频,如人物穿模、表情卡死、载具消失等,在社交媒体和视频网站上大量传播,游戏被玩家戏称为《赛博朋克 2077》。

《赛博朋克 2077》上市不久后,索尼将其从数字商店下架,并对玩家开放全额退款;微软 Xbox 也对玩家开启了退款通道。

面临多重风险

作为老牌游戏厂商,育碧虽然手握众多优质IP,但陷入业绩低迷的困境,因而招致中小股东不满,公司独立性受到威胁。

多年来,育碧股价持续下跌。这家老牌游戏公司面临的最大风险其实并非网络抨击。

在上述文件中,育碧共列出12项风险,网络抨击为中等风险。与来自互联网的无形攻击相比,电子游戏开发与发布失败、关键人才和技术流失、对技术发展和竞争性创新反应迟缓等是育碧所面临的更为紧迫的风险。

2024—2025财年(2024年4月1日—2025年3月31日),育碧录得营业亏损8260万欧元,净预订额为18.5亿欧元,同比降幅达20.5%。



本报资料室/图

旋风随即卷向资本市场。

CD Projekt Red股价一度在一周内暴跌40%。时至今日,该公司股价报254波兰兹罗提,较2020年高峰跌去大约四成。游戏发售的失败还使得投资人对CD Projekt Red提起集体诉讼,双方以185万美元和解。

CD Projekt Red联合创始人Marcin Iwiński在道歉视频中承认

《赛博朋克 2077》的主机版本质量没有达到想要实现的质量标准。但他也表示,作出发行决策的是自己和董事会成员,恳请玩家不要归咎于具有才华且辛勤工作的开发团队。

有的游戏本身完成度很高,却也受到抨击——2023年,华纳兄弟旗下公司基于《哈利·波特》系列小说改编的游戏《霍格沃茨之遗》发售,却因原著作者J.K.罗

琳有关跨性别议题的言论遭到抵制。部分玩家呼吁不买、不宣传这款游戏,一些游玩这款游戏的主播甚至在互联网上招致批评。不过最终,《霍格沃茨之遗》的商业成绩似乎并没有受到影响,游戏发售1年多以后销量达到3000万份。有观点认为抵制运动不仅没有起到作用,反而宣传了这款游戏。

禅游科技上半年净利预降超35% 主播游戏模式红利渐退

中经记者 李哲 北京报道

“2025年,将是禅游自我革新的一年。”在2024年财报中,禅游科技(02660.HK)这样写道。

此前,禅游科技凭借主播参与的直播游戏发展模式(以下简称“主播游戏模式”),把握短视频平

台直播兴起的风口机遇,在2021年至2023年实现业绩增长。但好景不长,在2024年,禅游科技的营收及净利润均出现下滑。从2025年上半年的经营业绩来看,这一下滑势头仍未停止。业绩预告显示,禅游科技预计2025年上半年净利润同比下滑35%—45%。

公开资料显示,禅游科技成立于2010年,总部位于深圳,是一家集网络游戏开发、运营和服务于一体的互联网企业,2019年4月在香港联合交易所主板上市。

截至2024年年底,禅游科技拥有50款自主开发游戏及6款第三方游戏,其中44款为棋牌类游戏,12款为休闲游戏,包括《天天斗地主(真人版)》《指尖四川麻将》《禅游斗地主》《指尖消星星》《王牌切水果》等多款经典游戏。

根据2024年财报,禅游科技主要营收来源于棋牌类游戏,占总营收比重的93.6%。

同时,休闲及其他游戏占总营收的6.4%。据禅游科技披露,这部分营收主要来源于休闲游戏《捕鱼神手》收入增加。《捕鱼神手》是一款2023年上线的休闲游戏。根据点点数据的监测,《捕鱼神手》于2024年9月以来进入中国App Store游戏畅销榜排名前200。

同比下滑40.7%。同时,由于信息服务成本增加、渠道及新媒体成本减少的综合影响,禅游科技的销售成本由2023年的8.28亿元下降至2024年的7.39亿元,减幅约10.7%。

公开资料显示,禅游科技成立

于2010年,总部位于深圳,是一

家集网络游戏开发、运营和服务于一

体的互联网企业,2019年4月在香

港联合交易所主板上市。

截至2024年年底,禅游科技拥

有50款自主开发游戏及6款第三

方游戏,其中44款为棋牌类游

戏,12款为休闲游戏,包括《天天斗

地主(真人版)》《指尖四川麻将》《禅

游斗地主》《指尖消星星》《王牌切

水果》等多款经典游戏。

根据2024年财报,禅游科技主

要营收来源于棋牌类游戏,占总

营收比重的93.6%。

同时,休闲及其他游戏占总营

收的6.4%。据禅游科技披露,这部

分营收主要来源于休闲游戏《捕

鱼神手》收入增加。《捕鱼神手》是一

款2023年上线的休闲游戏。根据

点点数据的监测,《捕鱼神手》于

2024年9月以来进入中国App

Store游戏畅销榜排名前200。

高增长不再

2021年是禅游科技迅猛增长的一年。这一年,禅游科技的总营收同比增长98.5%,净利润同比增长126.4%。

这主要得益于禅游科技通过主播游戏模式,带动旗下主要游戏产品取得增长。

禅游科技通过抖音、快手、微信视频号等多个平台开拓新赛道和新人群,孵化红人主播,同时,通过短视频+直播+游戏IP的模式,打造棋牌游戏直播,拓展主播游戏赛道。

在主播游戏模式的带动下,2021年《指尖四川麻将》在中国iOS畅销排行榜桌面游戏中最高取得第二名,抖音棋牌游戏直播第一名;另一老牌产品《禅游斗地主》系列也一度位居中国iOS畅销排行榜桌面游戏前十,抖音直播棋牌游戏前三。

受益于抖音等短视频平台的推广效果,禅游科技在2021年的毛利率由2020年的49.1%增至61.4%。毛利率的增长,让禅游科技在2021年月活跃用户同比下



一位玩家正在体验禅游科技开发的休闲游戏《全民萌萌消》。

本报资料室/图

滑28.5%的情况下,依然实现营收及净利润的同比激增。

2022年,禅游科技围绕《指尖四川麻将》推出“四季常春不洗牌”“疯狂四季常春”“十二生肖”等新玩法,《禅游斗地主》则更新了包括“乾坤八宝牌”“换牌大爆炸”“欢乐连炸”等创新规则。

同时,由于斗地主及其他棋牌游戏具备天然的娱乐经济属性,禅游科技通过《指尖四川麻将》“精英水友赛”“总决赛”等电竞方式,带动游戏增长。

长。当年,禅游科技的总收入及净利润分别同比增长19.9%

和36.0%。毛利率进一步提升至64.4%。

到了2023年,禅游科技进一步创新玩法,同时在平台中加入更多优质特色的主播。这一年其总收入、净利润分别同比增长16.5%、6.7%。但毛利率并未保持增长态势,由2022年的64.4%下滑至59.8%。禅游科技在2023年财报中提到,主要是由于毛利率较高的游戏内信息服务的收入

下降,导致整体毛利率下降;另

外是渠道成本上升。

经过这几年的发展,禅游科技的经营利润虽然持续增加,但其月活跃用户数从2020年的6046.6万人下滑至2023年的2506.5万人,降幅较为明显。

2024年,随着主播游戏模式的红利逐渐消退,禅游科技的总收入同比下滑19.5%,净利润降幅达40.7%。而在这一年,禅游科技的毛利率进一步降至55.4%,月活跃用户数降至363.6万人。

捕鱼游戏处投入阶段

2021年至2023年,在禅游科技的营收结构中,棋牌游戏占比均超过了97%,其他游戏占比分别为2.6%、1.8%和2.6%。2024年,禅游科技的休闲及其他游戏业务在总营收中占比提升至6.4%。这一方面是因为棋牌游戏营收的下滑,另一方面在于《捕鱼神手》这

款新游戏为其他游戏品类增加了收入。

在2024年财报中,禅游科技方面提到,除了棋牌游戏,休闲游戏《捕鱼神手》也获得了玩家的青睐。

事实上,捕鱼游戏的赛道竞争激烈。

据记者了解,姚记科技(002605.SZ)旗下拥有多款捕鱼游戏作品,面对市场竞争压力,其游戏业务在2024年同比下滑17.2%。

在2025年上半年业绩预告中,禅游科技方面表示,旗下捕鱼游戏目前处于投入阶段,回报相对较低。

与此同时,禅游科技还在2024年财报中表示,积极拥抱AI技术,并结合自身的游戏产品、业务流程和研发能力,探寻AI在游戏领域的创新融合之道。但对于AI领域的布局情况,截至目前,禅游科技方面未向记者作出回应。