

“充了1000元，在手游里面仍然是个乞丐，可悲的是，不知不觉，钱就花出去了。”这是目前不少手游的真实写照。

可你知道吗，你充值的这些钱，有一部分很可能是游戏运营企业违反相关规定坑你的。



图片来源：中国互联网络信息中心。

2018.5

赚得盆满钵满的游戏公司

在琪琪的眼中，游戏真是一个赚钱的生意，这也是大多数玩家的认知。实际还真是赚钱。有数据显示，2018年1-5月，中国网络游戏业务收入743亿元，同比增长24.5%。

从上市公司财报中也可侧面观察到。以腾讯为例，其最新的财报显示，2018年三季度总收入为805.95亿元，其中网络游戏收入至258.13亿元，占腾讯总收入约32%。作为增值服务的一种，在其收入比例中占最大头。

另一个游戏巨头，网易2018年第三季度净收入为168.55亿元，在线游戏服务净收入为103.48亿元。

而且游戏前景可期，用户规模还在高速增长，2018年上半年，网络游戏用户规模半年增长率达到9.9%，这个数据远高于外卖、共享单车等所谓的明星行业。

有丰厚的利润吸引着，这个行业炙手可热。中国互联网络信息中心的数据显示，截至2018年5月，游戏类应用一直占较大比例，数量超过152万款，占比达36.6%，遥遥领先。远超排名第二的生活服务类应用规模，该类应用约56.3万款，占比为13.

6%。



↑《寻仙》手游页中，抽一次“聚宝”折合称人民币差不多要花费2元。游戏页面截图。

让人上瘾的抽取

在大部分情况下，抽取类服务背后都需要人民币充值支持。可以简单这样理解“抽取”：充值人民币到游戏平台，得到相应数量的虚拟货币，用虚拟货币购买抽取服务所需要的道具，使用道具后，完成交易闭环。

如上述《寻仙》手游“聚宝”中，每抽一次需要1个“银钗”，1个“银钗”需要20个“仙玉”（游戏内虚拟货币），20个“仙玉”需要2块钱。

既然抽取概率不透明，我不抽取不行吗？

“想要玩好，基本都得靠抽取，否则就等着被其他玩家虐吧。游戏往往会把高级道具放在抽取奖品中，吸引玩家砸钱，很容易上瘾，总有感觉自己会抽中。”游戏玩家小i(化名)说。

极光大数据的上述报告也显示，在付费内容选择上，抽卡与抽奖以37%的占比排在第一。其中，90后以人均花费1171元。

“游戏运营方肯定不会告诉你抽取到极品道具的概率，你想想，如果公布出来，数值又特别低，抽奖的人可能就会思考，是否值得抽取，游戏企业赚到的钱不就少了吗。”小i总结经验。

抽取概率的不透明，甚至延伸出一个新的职业——代抽。即玩家花费一定数量的金钱，交给抽取有经验的玩家，商量好要某种道具，抽中为止，代抽者自负盈亏。

抽取诱导顽疾难治

其实，手游抽取乱象由来已久。2010年8月1日起实施的《网络游戏管理暂行办法》规定，不得以随机抽取等偶然方式，诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务。

“但监管和执法实践中，对于什么样的行为即为“诱导”，认定起来存在困难。”原文化部发文时表示，《关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》实施，就是要让用户明明白白消费，理性预估结果，在保留随机抽取趣味性和偶然性的同时，消除涉嫌宣扬赌博与诱导用户消费的风险，回归网络游戏的本质。

但目前看来，通知发布一年多，很多游戏运营企业依然我行我素。(记者吴涛)