

Rządowe ograniczenia odcięły młodych Chińczyków od gier online

27 lutego 2023

Podczas dorocznej konferencji chińskiego przemysłu gier wideo, która odbyła się w Kantonie, zaprezentowano raport dotyczący wpływu państwowych regulacji ilość czasu, jaką najmłodszy mieszkańcy Państwa Środka spędzają przy online'owych grach wideo. Raport opisuje skutki wprowadzonych w połowie 2021 uregulowań, zgodnie z którymi operatorzy serwisów z grami wideo mogą oferować dostęp do nich osobom nieletnim jedynie w piątki, soboty, niedziele i święta w godzinach od 20:00 do 21:00.

Jeszcze kilka lat temu media pełne były doniesień o problemach z uzależnieniem chińskich dzieci i młodzieży od gier wideo. Teraz, jak twierdzą przedstawiciele przemysłu, problem został w dużej mierze rozwiązany. Ze wspomnianego raportu wynika bowiem, że aż 70% młodych Chińczyków spędza przy grach online mniej niż 3 godziny w tygodniu. Ponadto 86% rodziców jest zadowolonych z wpływu nowych regulacji na ich dzieci. Zadowolenie to jest w pełni zrozumiałe. Tencent, lider na chińskim rynku gier poinformował, że ilość czasu, jaką łącznie przy grach wideo spędzają nieletni z Państwa Środka, spadła aż o 92%.

Rządowe regulacje nie dotyczyły zresztą wyłącznie operatorów gier online. Spore ograniczenia nałożono na całą branżę. Na wydanie nowych gier trzeba mieć zgodę rządu, władze w Pekinie zakazały produkcji gier zawierających przemoc, wychwalających bogactwo czy zawierających treści związanych z kultem celebrytów.

Ograniczenia doprowadziły do tego, że w roku 2022 – po raz

pierwszy od 2003 roku, od kiedy prowadzone są statystyki – doszło do skurczenia się chińskiego rynku gier wideo. Rynkowa wartość liderów rynku, jak Tencent Holdings czy NetEase Inc, spadła o ponad połowę. Tym bardziej że pomiędzy sierpniem 2021 a marcem 2022 rząd nie zatwierdził żadnego nowego tytułu. Jednak w ciągu ostatnich miesiącach widać wyraźną zmianę. Władze wyraźnie poluzowały swoją politykę. W grudniu ubiegłego roku, po raz pierwszy od 18 miesięcy, na chiński rynek dopuszczono zagraniczne tytuły i to od razu 44. Analitycy spodziewają się, że w bieżącym roku władze w Pekinie zezwolą w sumie na sprzedaż 800–900 nowych tytułów gier. To natychmiast odbiło się na wycenie rynkowych liderów, których akcje w dużej mierze odrobiły straty z 2022 roku.

Dane wskazują jednak, że chińska populacja graczy pozostała stabilna. Pomiedzy rokiem 2021 a 2022 zmniejszyła się ona jedynie o 0,33% i wynosi obecnie 664 miliony.

W kontekście tak olbrzymiej liczby osób sięgających po gry wideo, warto wspomnieć, że problem spędzania dużej ilości czasu przy elektronicznej rozrywce, czy wręcz uzależnień, wbrew pozorom wcale nie musi dotyczyć najmłodszych. Z badań przeprowadzonych przez firmę Express VPN wynika, że osoby w wieku 20–40 lat nie tylko częściej niż nastolatki grają w gry wideo, ale też odczuwają z nimi silniejszy związek emocjonalny. Z ankiety przeprowadzonej na 2000 graczy z USA i Wielkiej Brytanii wynika, że młodzi dorośli i nastolatki spędzają mniej czasu, niż osoby starsi. O ile bowiem wśród osób w wieku 30–40 lat do codziennego grania przyznało się 68% ankietowanych, to wśród dwudziestolatków odsetek ten wynosił 58%. Równie zaskakujący może być fakt, że choć osoby w wieku 46–55 lat rzadziej niż młodszy grają codziennie, to częściej zdarza im się zarywać nocę przy grze. W tej grupie wiekowej jest też najwyższy odsetek osób, które spędzają na graniu więcej niż 24 godziny w tygodniu.

Autorstwo: Mariusz Błoński

Na podstawie: Reuters

Źródło: KopalniaWiedzy.pl