



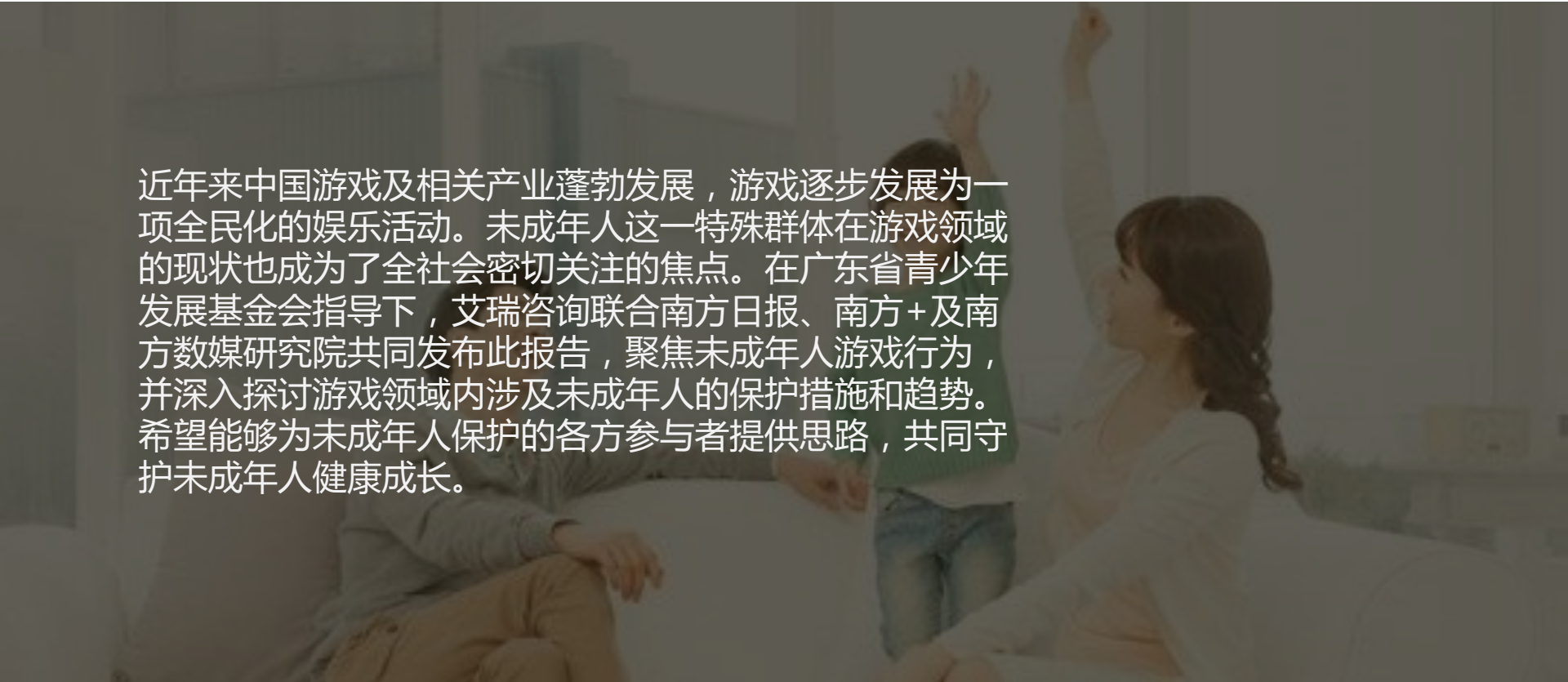
# 中国游戏领域未成年人保护 白皮书

2020年



海量行研报告免费读

# 引言



近年来中国游戏及相关产业蓬勃发展，游戏逐步发展为一项全民化的娱乐活动。未成年人这一特殊群体在游戏领域的现状也成为了全社会密切关注的焦点。在广东省青少年发展基金会指导下，艾瑞咨询联合南方日报、南方+及南方数媒研究院共同发布此报告，聚焦未成年人游戏行为，并深入探讨游戏领域内涉及未成年人的保护措施和趋势。希望能够为未成年人保护的各方参与者提供思路，共同守护未成年人健康成长。

# 摘要



2019年中国游戏市场收入规模约 **2939.3** 亿元，同比增长 **17.1%**；游戏用户规模约 **7.2** 亿人，其中，未成年人游戏用户规模约 **1.1** 亿人。



在未成年人游戏玩家群体中，**休闲放松**、**交流沟通** 及 **竞技成就** 是他们选择玩游戏的主要原因；未成年人游戏保护系统有效对未成年人进行了保护。



相较过去，家长开始以更为宽松的态度看待未成年人游戏行为；在26-30岁家长中，能够较为准确掌握孩子游戏内容的家长比例已达 **95%**。



游戏领域青少年保护需要多方参与；主要依靠**主管部门制定相应法律法规**、**游戏企业依规建立起对应的保护制度**以及**家长落实责任主体**这三方面的通力合作。

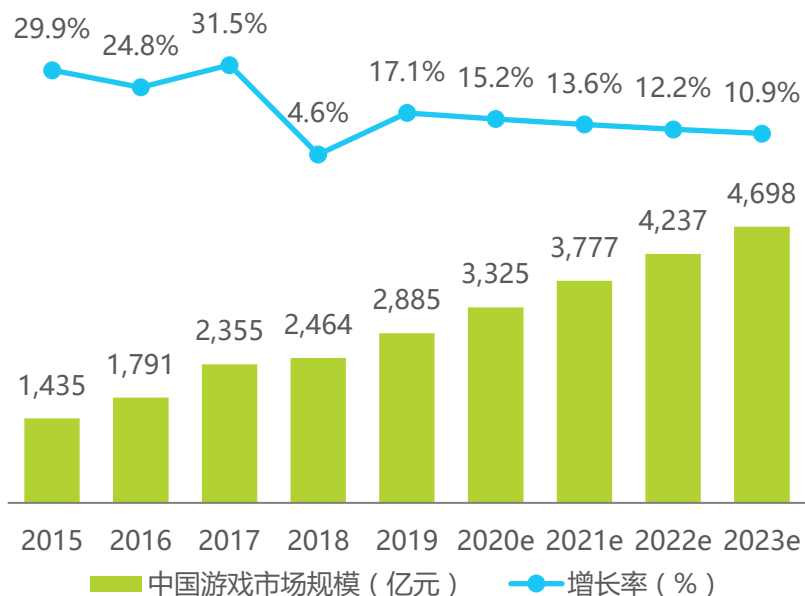
游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

# 中国整体游戏市场规模与趋势

## 游戏已成为全民娱乐方式，相关产业将持续健康发展

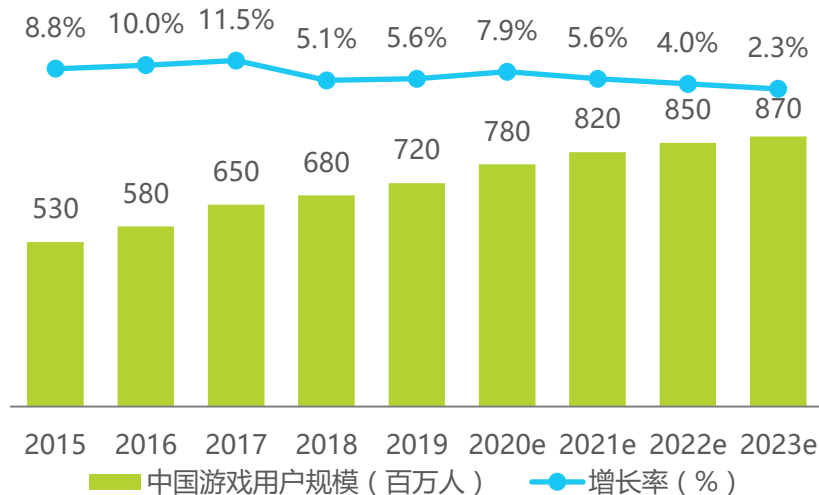
2019年中国游戏市场营收规模约2884.8亿元，同比增长17.1%。2019年中国游戏用户规模约为7.2亿人，同比增长5.6%。整体上，中国游戏产业在经历了2018年的版号严冬后，于2019年已基本完成复苏。随着2020年年初新冠疫情的爆发，游戏愈发成为国民化的娱乐方式。在产业不断扩张的背景下，监管层及各地政府对游戏及其延伸产业健康有序发展给予了很大的支持，其中就包括各地政府对游戏产业园区和电竞赛事的加码布局以及为确保行业健康发展出台的各项法律规定等等。中国游戏产业预计将在国家政策指引下保持稳定向好的发展态势。

### 2015-2023年中国游戏市场规模



注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2021年游戏相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

### 2015-2023年中国游戏用户规模



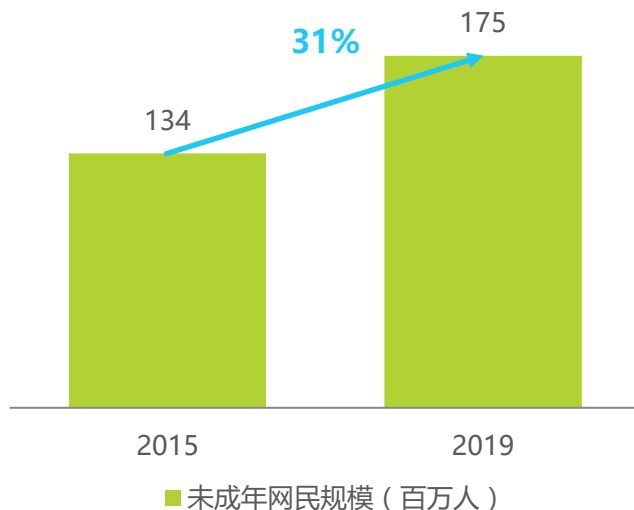
注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2021年游戏相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 未成年人互联网及游戏用户规模

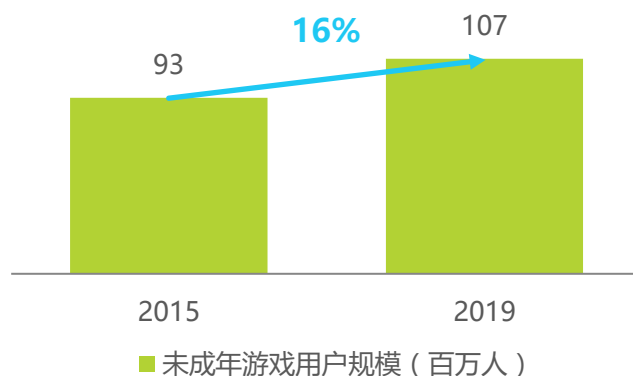
## 中国未成年互联网渗透已逾九成，其中游戏用户增速放缓

根据共青团中央维护未成年人权益部与CNNIC于2020年5月发布的《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》，2019年中国未成年网民规模达到1.75亿，未成年人互联网普及率已经达到93.1%，相较2016年CNNIC《2015年中国未成年人上网行为研究报告》中发布的数据，4年间，未成年网民规模上升了0.41亿，增幅约为31%。艾瑞咨询通过对CNNIC中国未成年人上网行为研究报告系列中发布的数据进行推算，估算2019年中国未成年游戏用户规模约为1.07亿人，较2015年年的0.93亿人上升0.15亿，增幅约为16%。随着互联网在未成年中的渗透率逐渐接近饱和点，预计未成年游戏玩家的人数增长也将进一步放缓。

### 2015&2019年未成年网民规模



### 2015&2019年未成年游戏用户规模

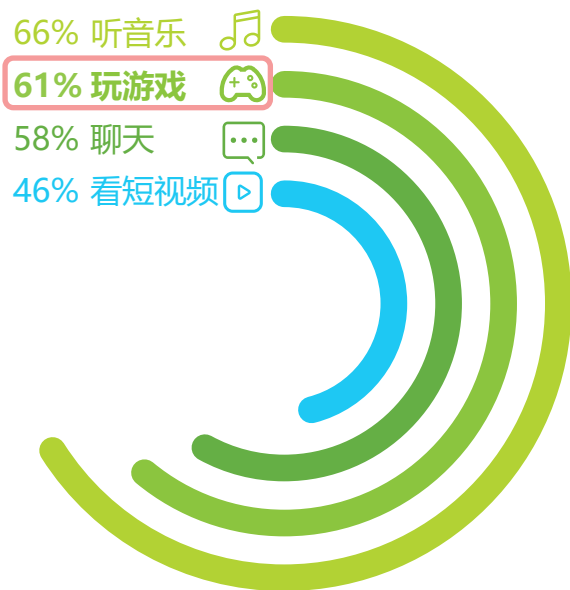


# 未成年人游戏行为渗透率

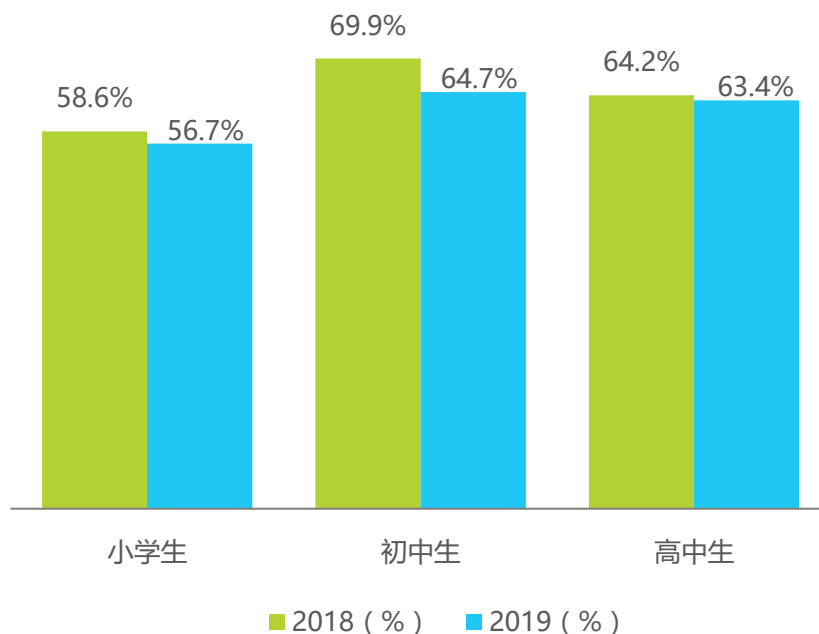
## 未成年中游戏行为较普遍，各年龄段渗透率已无明显差异

根据CNNIC发布的《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》，在未成年人上网经常从事的各类活动中，选择玩游戏的未成年人比例达到61%，在休闲娱乐活动中的选择率仅次于听音乐的66%。游戏行为在未成年人中较为普及，已成为他们的主要休闲活动。值得注意的是，经常游戏行为在小学生、初中生和高中生人群中的渗透率差异在2019年逐渐弥合，且三者渗透率出现了不同程度的下滑。

### 2019年中国未成年网民上网经常从事的各类休闲活动比例



### 2018&2019年中国经常游戏行为在各阶段未成年中的比率



来源：CNNIC《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》。

来源：CNNIC《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》。

游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

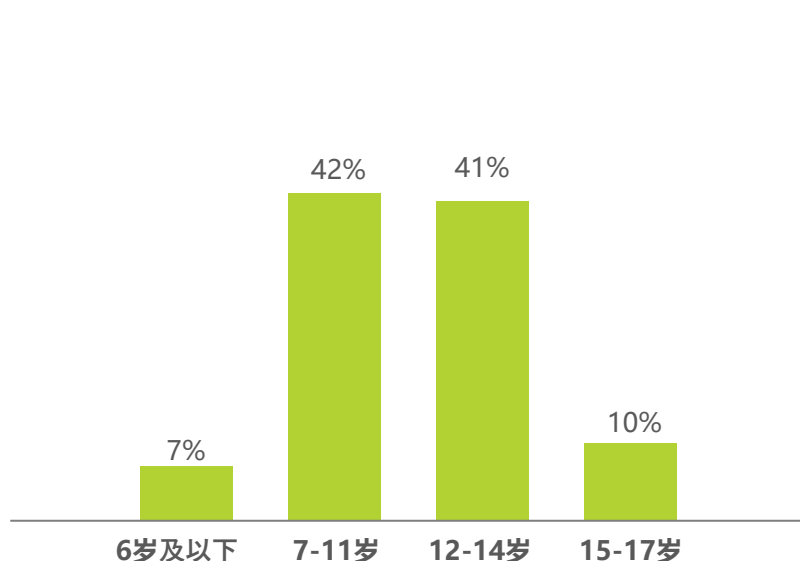


# 未成年人首次触游年龄

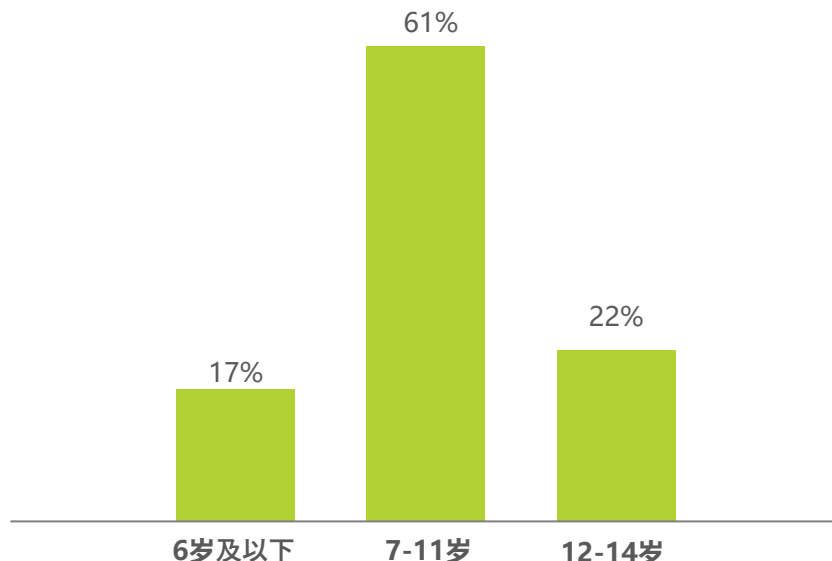
## 未成年触游低龄化较为显著，孩童游戏行为值得关注

根据调研，未成年人首次触游年龄下降较为明显。2020年，15-17岁有游戏习惯的未成年人约有49%在11岁前初次接触网络游戏，而在12-14岁年龄段，这个比例升至78%。受电子设备的普及和社会客观条件变化的影响，未成年人首次接触网络游戏时间向低龄化发展。

### 2020年中国15-17岁未成年人初次接触游戏时间



### 2020年中国12-14岁未成年人初次接触游戏时间



注释：A5.请问您第一次接触游戏（电脑游戏、手机游戏）的年龄是？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

注释：A5.请问您第一次接触游戏（电脑游戏、手机游戏）的年龄是？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人游戏行为驱动

## 游戏已成为未成年人休闲放松、交流沟通的重要媒介

家长及社会对未成年人游戏行为的关注主要集中于游戏时长和游戏花费的定量指标上，却容易忽视他们为何进行游戏的定性因素。从未成年人自己的视角出发，**休闲放松、交流沟通及竞技成就**成了他们玩游戏的主要驱动。而这也与这个群体学习压力大、渴望与他人交流及需要成就感的年龄特征相符。

### 未成年人选择玩游戏的理由



注释：A6.请问您为什么会玩游戏？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人游戏时间表现

## 中重度游戏玩家占比较高，不同城市等级用户表现不同

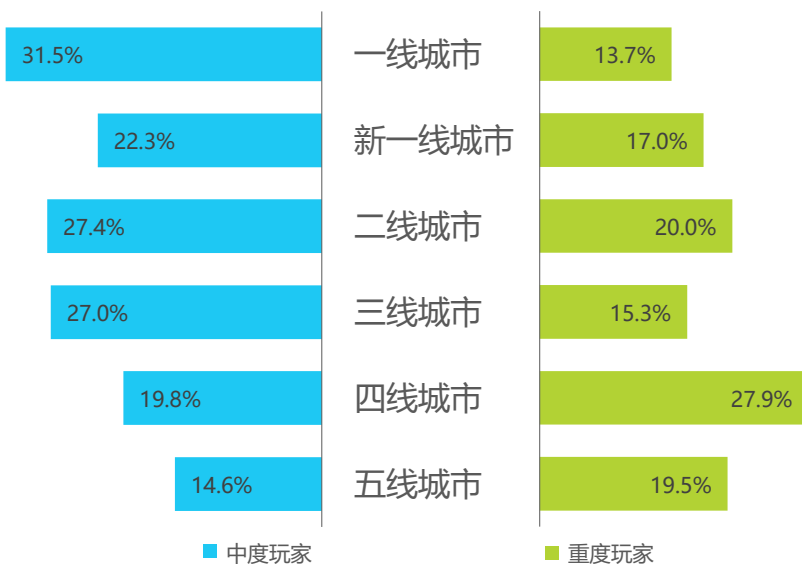
根据2019年《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，中国未成年人每日游戏时长应不高于3小时。综合未成年人游戏频次（一定周期内玩游戏天数）及单日平均游戏时间的表现将未成年人群体分为轻度、轻中度、中度及重度游戏用户，推算出比例分别为**13.3%**，**18.9%**，**14.0%**，**10.7%**，中度+重度玩家约占整体1/4。调研同时发现，四线城市未成年游戏玩家中，重度使用者占比接近3成。一线城市中，中度玩家占比突出，已超过3成。

### 14-17岁未成年游戏玩家：游戏时间表现

平均游戏时长 游戏频次	30分钟以内	30分钟-1小时	1-1.5小时	1.5-2小时	2小时以上
只有假期才玩	0.6%	0.0%	0.2%	0.2%	0.0%
超过一个月才玩一次	0.4%	0.4%	0.4%	0.2%	0.0%
每个月偶尔玩几次	1.0%	0.8%	0.6%	0.2%	0.0%
每周偶尔玩几次	4.8%	11.0%	5.4%	3.0%	1.6%
几乎每天都玩	1.6%	9.6%	8.4%	7.2%	4.6%
每天都会玩	1.0%	6.8%	7.8%	8.0%	14.2%

■ 轻度玩家   ■ 轻中度玩家   ■ 中度玩家   ■ 重度玩家

### 中、重度未成年游戏玩家在不同城市等级未成年玩家中的占比



基于CNNIC数据推算中国未成年人游戏玩家占未成年人整体比例:



基于上述两组数据，推算中、重度游戏玩家占未成年人整体的比例（由于14-17岁未成年人较低龄未成年人存在更活跃的游戏行为，实际未成年人整体中、重度玩家占比将明显小于该比例）：

	中度玩家	重度玩家
占比(%)	<14.0%	<10.7%

来源：CNNIC《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》。

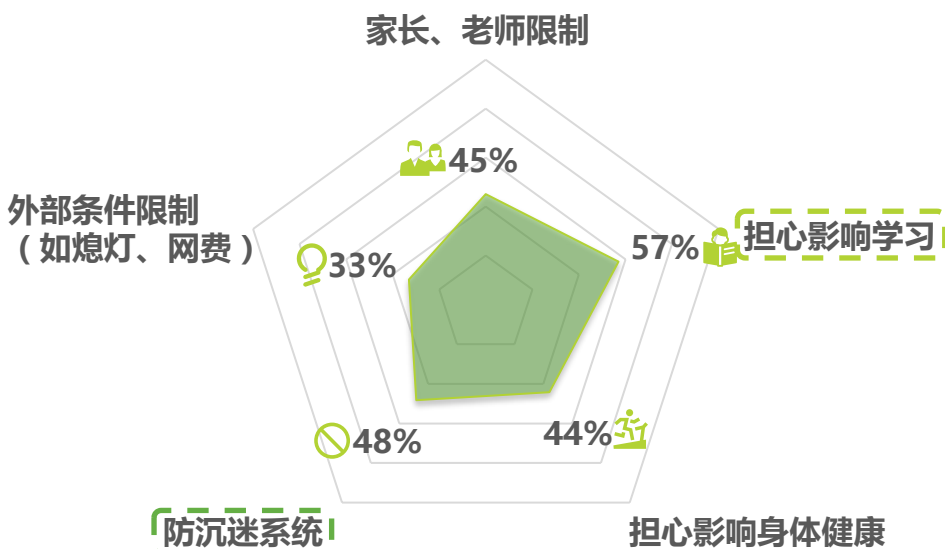
注释：A4.请问您平时玩游戏的频次大概是？样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 限制未成年人游戏时间的因素

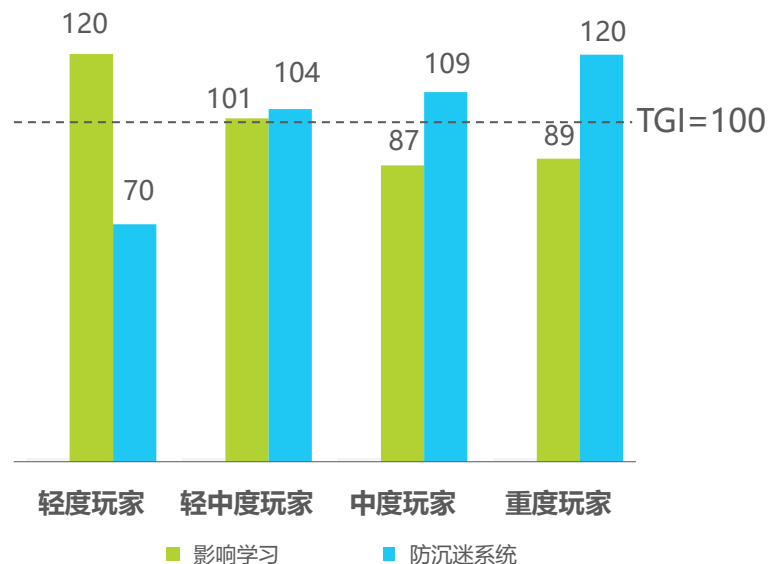
## 未成年人对游戏时间存在自我管理的认识

未成年人对于游戏时间已开始形成自我管理的意识。根据调研，未成年人自我认定限制他们游戏时间的因素中，占比最高的是**担心过度游戏对学习产生影响**，这与传统认知中，认为未成年人游戏时间主要受控于外部环境（如家长限制、经济条件等）的偏见不同——未成年人具备自制的主观驱动。仅次于担心影响学习的限制因素为**防沉迷系统**。我们发现针对不同游戏程度的玩家，他们主要考量的影响因素也有所不同。

### 未成年人认为会影响他们游戏时间的因素



### “担心影响学习”及“防沉迷系统”对于不同游戏程度玩家的影响



注释：A16.请问以下哪些因素影响了您的游戏时长/频次？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

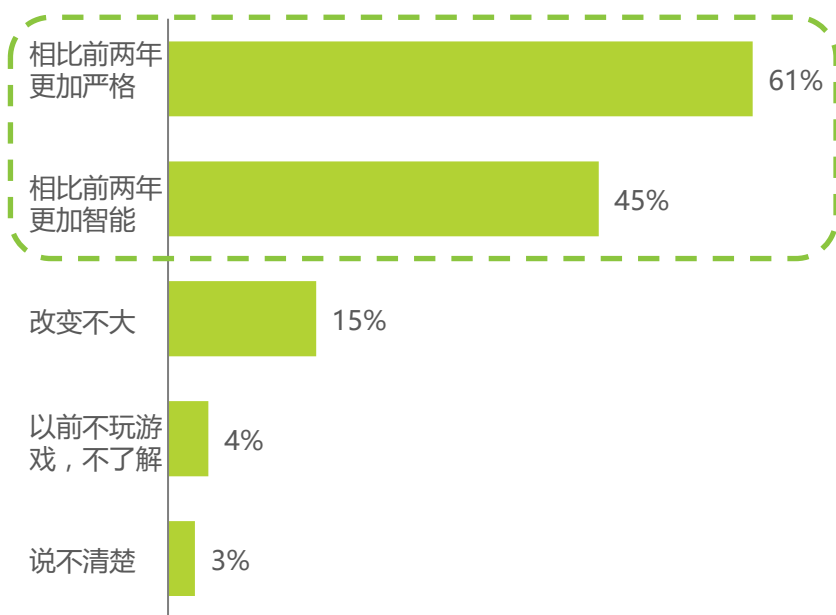
注释：A16.请问以下哪些因素影响了您的游戏时长/频次？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人对防沉迷系统的看法

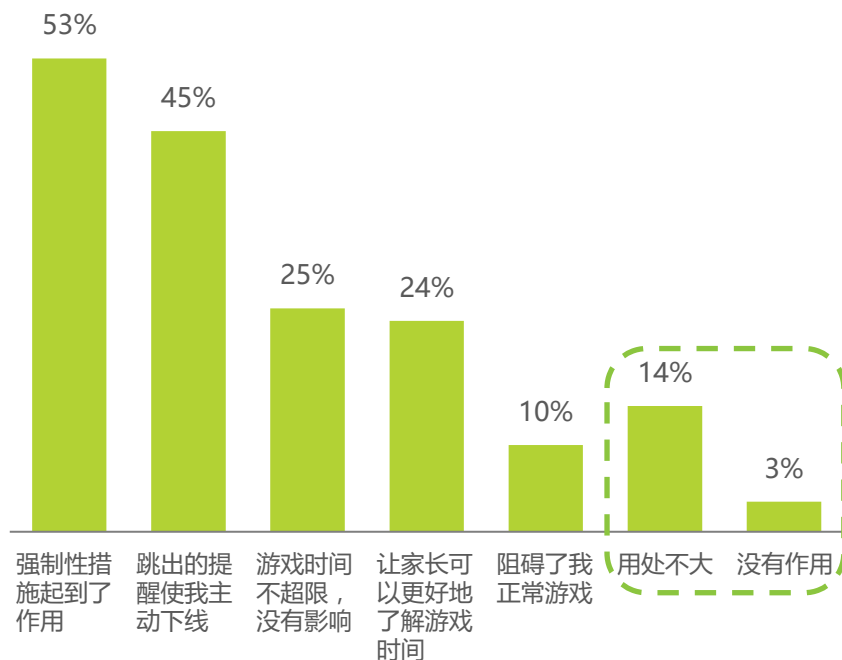
## 防沉迷系统较为有效，且在持续升级

未成年人总体对防沉迷系统的有效性给出了正面评价。对于防沉迷措施整体升级后的表现，半数左右的未成年人都认同系统相对过去更为严格、智能。而对于直观效果，认为防沉迷系统用处不大或没有作用的未成年人比例分别只有14%和3%。

### 防沉迷系统升级后未成年人对其看法



### 防沉迷有效性



注释：1、A18.请问您认为防沉迷系统相较于一两年前有什么改变/2、A17.请问您对防沉迷系统的看法/态度是？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

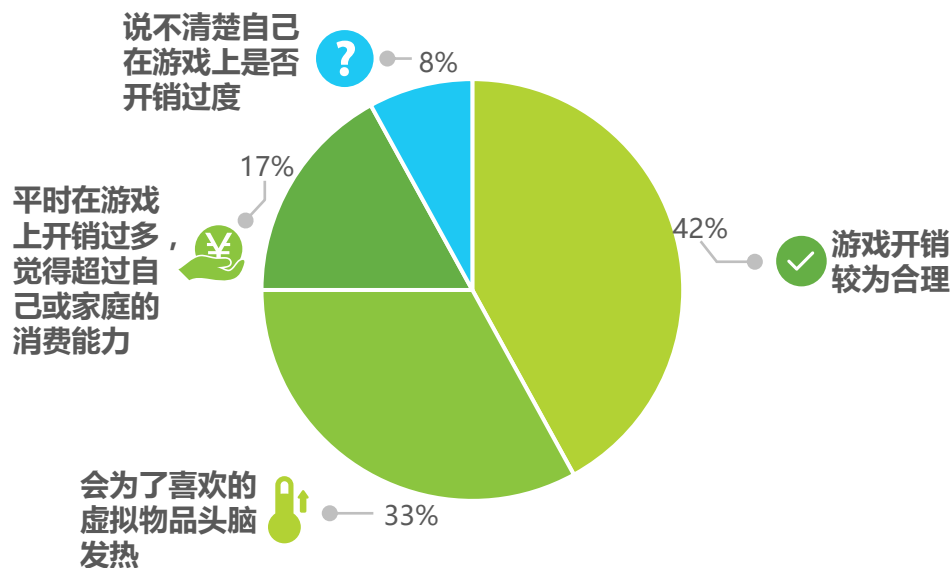
注释：1、A18.请问您认为防沉迷系统相较于一两年前有什么改变/2、A17.请问您对防沉迷系统的看法/态度是？  
样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人对自身游戏消费的看法

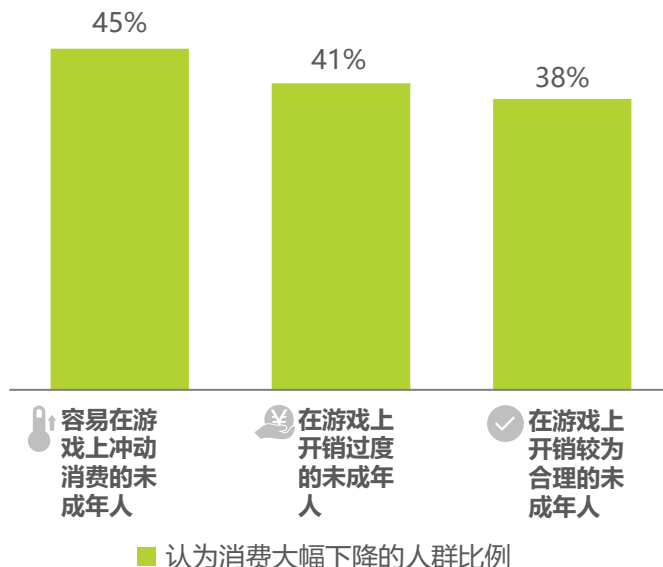
## 未成年人易冲动消费，防沉迷上线有效抑制付费行为

根据调研，未成年人整体游戏消费行为健康，42%的未成年人认为自身游戏开销较为合理。同时，未成年人因为年龄特征，自制力稍差易冲动消费，约33%的未成年人认为自己会为了喜欢的虚拟物品头脑发热过度消费。防沉迷上线后对这部分人群的抑制作用明显，约9成认为自身游戏付费行为得到了有效遏制。

### 未成年人对游戏付费行为的自我评价



### 防沉迷上线后对未成年人游戏付费的遏制



注释：1、A26.请问您如何评价自己的游戏付费行为？  
样本：N=411，于2020年12月通过联机调研获得。

注释：A27.请问在未成年人消费保护系统上线后，您在游戏上的开支有何改变？  
样本：N=411，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人游戏领域保护总结

## 未成年人游戏行为存在普遍性，防沉迷系统能有效进行保护

总体来看，未成年人游戏行为存在普遍性，大部分未成年人能够认识到游戏的两面性，一方面适度游戏可以舒缓学习压力，但另一方面过度游戏会对成长产生负面影响。防沉迷系统作为未成年人游戏行为的底线限制具有非常重要的意义和价值。



### 未成年人玩游戏的原因

主要集中于**休闲放松**、**交流沟通**和**竞技成就**三个驱动因素。



### 未成年人首次触游年龄下降较为明显

12-14岁有游戏习惯的未成年人约有**78%**在11岁前初次接触网络游戏。



### 影响未成年人游戏时间的因素

**57%**的未成年人认为对他们游戏时间制约最大的因素是**担心影响学习**。



### 未成年人认识到自身游戏付费行为存在不理性情况

**半数**未成年人认为自身存在头脑发热或过度消费的现象。对于存在不理智付费行为的未成年人，**防沉迷系统付费限制**功能的**有效性超过8成**。



### 防沉迷系统相较过去更为智能、有效

从防沉迷系统的未成年人保护效果来看，约**5成**未成年人认为防沉迷系统相较两年前**更为有效、智能**，同时也能切实有效地制约游戏时间。

游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

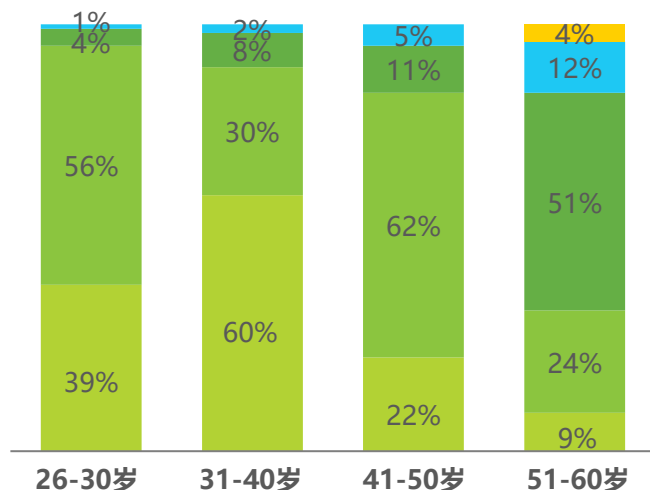


# 家长对未成年人游戏内容的认知

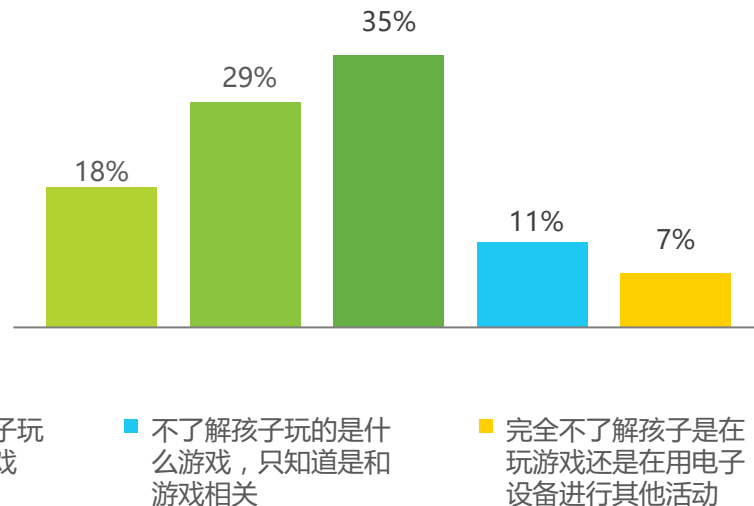
## 年轻家长对未成年人游戏内容愈发了解

根据调研，26-30岁及31-40岁家长完全了解未成年人游戏内容的人数比例已超过三成，主要原因是自身也玩游戏所以较为了解。26-30岁、31-40岁及41-50岁家长能够大致掌握孩子游戏内容的比例分别达到了95%，90%，84%。51-60岁家长对孩子游戏内容的掌握程度较低，能够大致掌握的占比为33%。根据对13-17岁未成年人的调研发现，未成年人认为家长对自身游戏内容可以大致掌握的比例为47%。

### 不同年龄段家长对未成年游戏内容的了解程度



### 未成年人认为家长对自己游戏内容的了解程度



- 家长也玩游戏，完全了解
- 大致了解流行什么游戏、孩子玩什么游戏
- 不太了解孩子玩的是什么游戏
- 不了解孩子玩的是什么游戏，只知道是和游戏相关
- 完全不了解孩子是在玩游戏还是在用电子设备进行其他活动

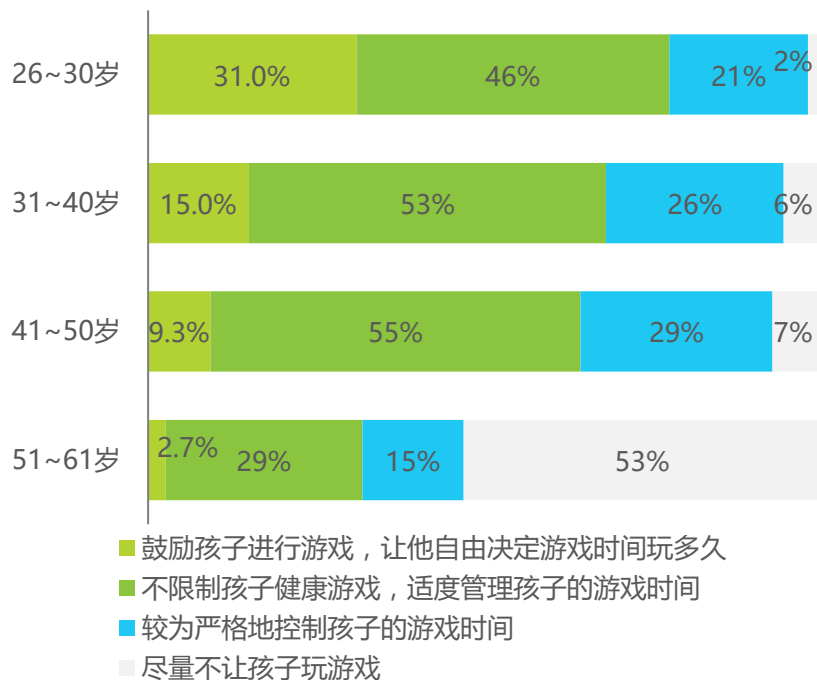
注释：1、A14.请问您了解孩子玩游戏的具体内容吗？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。  
2、A11.请问父母家长了解您游戏的具体内容？样本：N=500，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对未成年人游戏时间与内容的态度

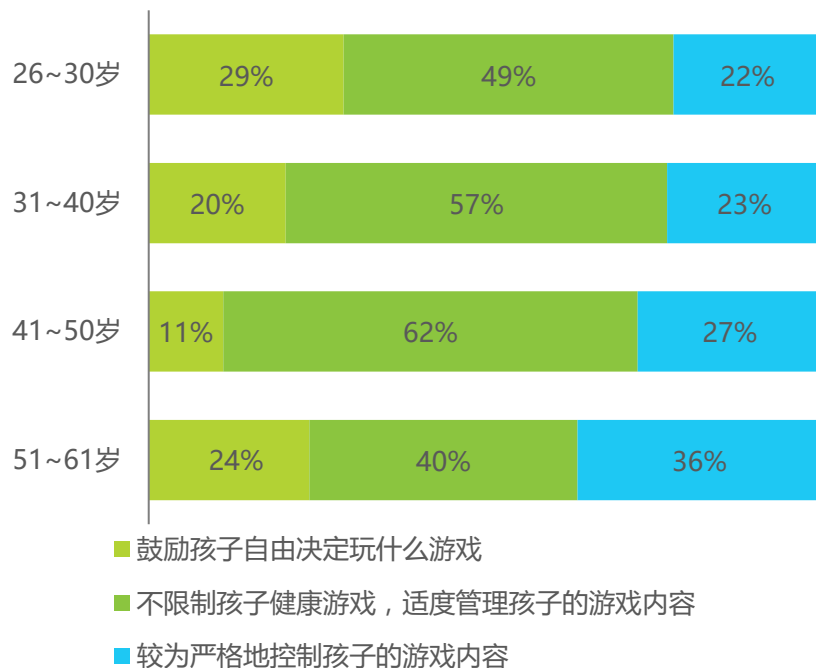
## 不同年龄段家长对未成年人游戏时间的态度差异较大

根据调研，不同年龄段家长对青少年的游戏时间及游戏内容态度都呈现出年长者较为谨慎、年轻者相对宽松的整体格局。其中，超过五成51-61岁的家长选择尽量不让未成年人玩游戏，可能原因除了家长本身对游戏存在一定偏见，还可能因为这个年龄段家长的孩子都处于升学阶段，不希望游戏影响孩子学习。

### 各年龄段家长对未成年人游戏时间的态度



### 各年龄段家长对未成年人游戏内容的态度



注释：1、A12.请问您对孩子平时游戏时间的态度是？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

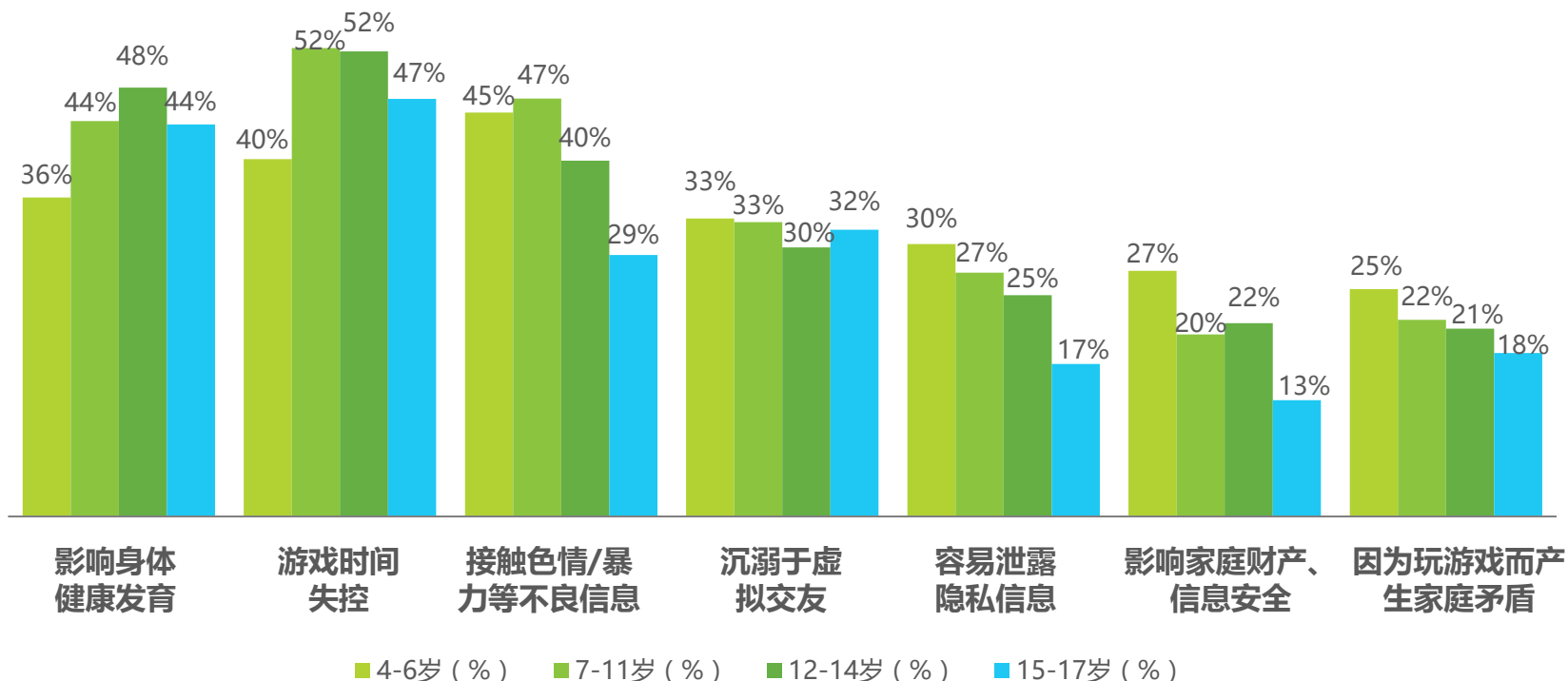
2、A13.请问您对孩子平时游戏内容（玩什么游戏）的态度是？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对未成年人游戏的主要担忧

## 家长主要关注于未成年人游戏时间、身体健康和接触内容

根据调研，家长担忧游戏带来的负面影响主要集中于三大方面：过长游戏时间、影响身体健康、接触不良信息。不同年龄段青少年的家长担忧不同。初触游未成年人（4-6岁）家长相对其他年龄段未成年家长更关注隐私泄露、家庭财产信息安全及游戏可能引发的家庭矛盾。初中生（12-14岁）家长对青春期孩子因游戏而影响生长发育较为担心，还包括对引起近视、不良坐姿等健康问题的担忧。总体来看，家长对游戏可能带来的潜在负面影响随孩子年龄增长而消减。

### 家长担忧游戏可能带来的潜在负面影响



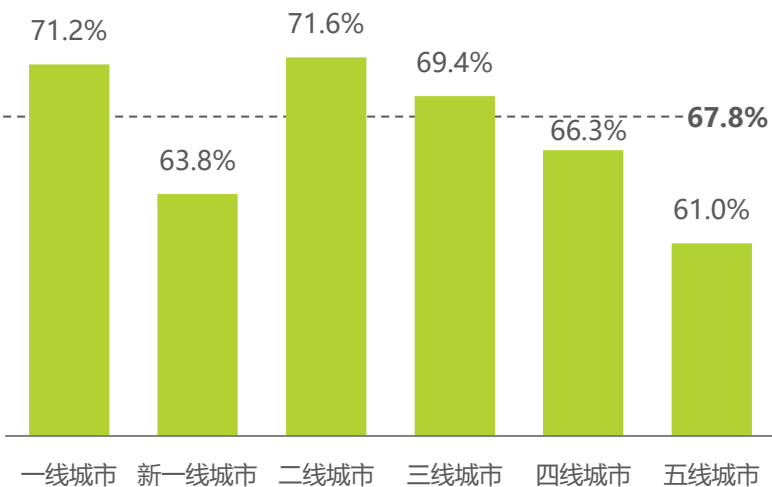
注释：A16请问您认为过度游戏对未成年人的潜在负面影响是？  
样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对未成年人游戏时间把握

## 7成左右的家长能够较准确掌握未成年人的游戏时间；沟通协商是效果最好的管束方法

从未成年人的视角出发，约有7成左右的家长可以较为准确地把握孩子的游戏时间。调研同时发现，家长对未成年人游戏时间的了解程度会随城市等级变化而浮动，其中新一线城市及五线城市的家长对子女游戏时间的掌握程度较低。而在针对未成年人游戏时间的管束问题上，**未成年人认为沟通协商是最为主动、有效的方法**；而奖惩制度也同样高效，但会引起未成年人一定反感。总的来看，沟通协商与奖惩制度相对有效比例都为80%左右，高出硬件管理及软件设置约15%。

不同城市等级的家长对子女游戏时间的掌握程度



■ 家长能够掌握子女游戏时间的比例 (%)

未成年人游戏管束效果

管束方法 \ 管束效果	效果直接有效，听从劝导	会有反感但效果较为有效	效果一般，不太听从	效果较差，容易引起逆反心理
主要通过沟通协商，让未成年人自行调整	41.2%	38.8%	16.9%	3.1%
主要通过直接管理我的游戏硬件设备，如没收鼠标、键盘、游戏机、手机、设备断电等	20.4%	46.6%	21.4%	11.6%
主要通过直接管理我的游戏软件设置，如设置自动断网、游戏锁、家长模式等	22.0%	40.7%	25.4%	11.9%
主要通过奖惩制度，游戏时间与成绩、表现挂钩	28.5%	52.4%	14.3%	4.8%

注释：1、A15.请问您对孩子玩游戏的管理方法是？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

2、A16.请问您认为上题中选择的管理方法效果怎么样？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对未成年人游戏的管束方法

## 家长所选管束方式与其对游戏认知程度关系较大

根据调研，家长所选对未成年人游戏行为的管束方法在不同年龄段中略有差异。50岁以下家长倾向于通过沟通协商，让孩子自行调整游戏行为，该项比例在三个年龄段的家长中都接近5成；51-60岁的家长群体选择的管束方法较为均衡，采取沟通协商、管理硬软件设备的比例各占3成，而选择将孩子游戏时间、游戏付费等行为与成绩或表现挂钩的家长只占4%。相较家长年龄，家长所选管束方法与家长对孩子游戏认知程度的关系更为密切。在完全了解孩子玩什么游戏的家长中，73%的家长选择通过沟通协商约束未成年人的游戏行为。随着家长对游戏认知程度的下降，采取沟通协商的比例下降较为明显，而采用直接管理未成年人软硬件的比例上升。

### 各年龄段家长对未成年人游戏的管束方式

管束方法 \ 家长年龄	26-30岁	31-40岁	41-50岁	51-60岁
主要通过沟通协商，让未成年人自行调整	46%	47%	53%	33%
主要通过直接管理我的游戏硬件设备，如没收鼠标、键盘、游戏机、手机、设备断电等	39%	28%	26%	36%
主要通过直接管理我的游戏软件设置，如设置自动断网、游戏锁、家长模式等	9%	12%	11%	27%
主要通过奖惩制度，游戏时间与成绩、表现挂钩	6%	13%	10%	4%

### 家长对孩子游戏了解程度与所选管束方式的关系

管束方法 \ 家长对游戏了解程度	完全了解	大致了解	不太了解	不了解游戏，只知道和游戏相关	完全不了解
主要通过沟通协商，让未成年人自行调整	73%	39%	25%	17%	20%
主要通过直接管理我的游戏硬件设备，如没收鼠标、键盘、游戏机、手机、设备断电等	10%	39%	42%	36%	20%
主要通过直接管理我的游戏软件设置，如设置自动断网、游戏锁、家长模式等	8%	10%	26%	42%	27%
主要通过奖惩制度，游戏时间与成绩、表现挂钩	9%	11%	7%	6%	33%

注释：1、A15.请问您对孩子玩游戏的管理方法是？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

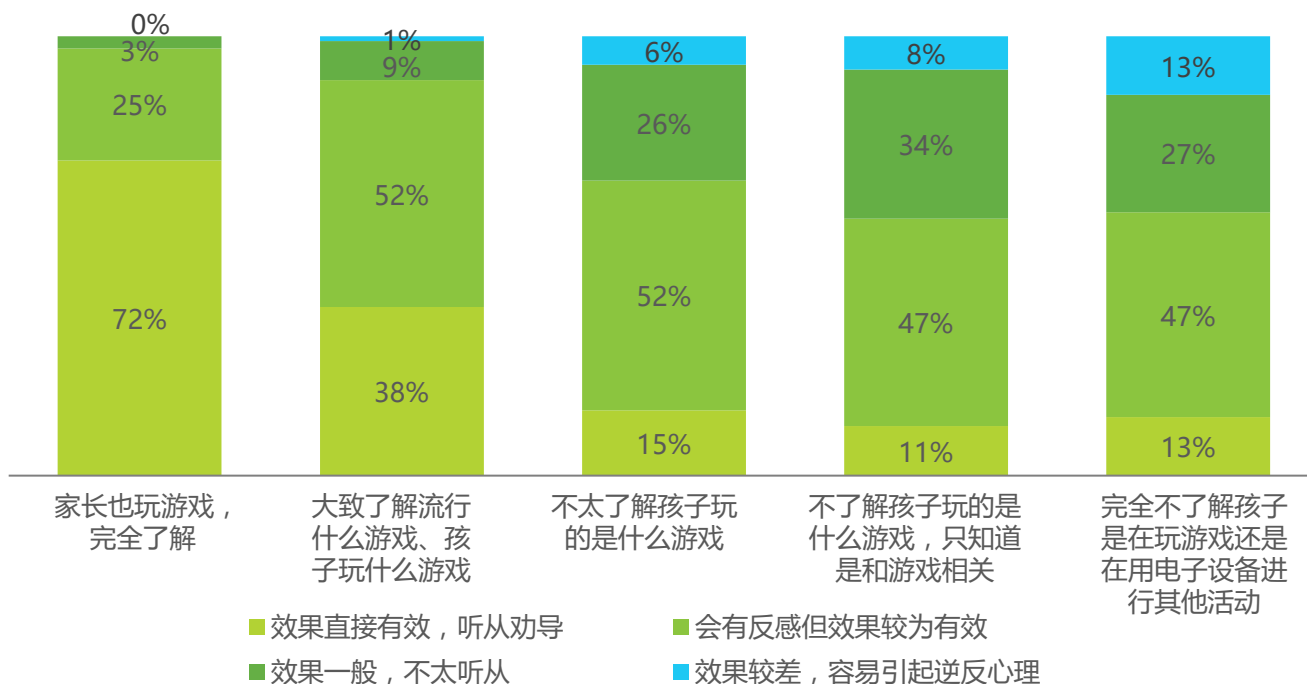
2、A14.请问您了解孩子玩游戏的具体内容吗？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对未成年人游戏的管束效果

## 家长对未成年人游戏管束效果与家长游戏了解程度呈正相关

根据调研，管束效果与家长对游戏认知程度呈现出较强的关联性。结合管束方法，可以发现家长对于未成年人游戏内容越了解，越倾向于使用软性手段进行游戏的管控，就可以更切实有效控制未成年人的游戏时间。这部分家长对游戏行为相对宽，与孩子拥有共同话题，以同为游戏玩家的身份或从尊重未成年人喜好的角度出发，能够更好地沟通合理游戏时间的重要性并与未成年人达成“共情”，起到较好的管束效果。

### 对未成年人游戏行为管束的效果



注释：1、A14.请问您了解孩子玩游戏的具体内容吗？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

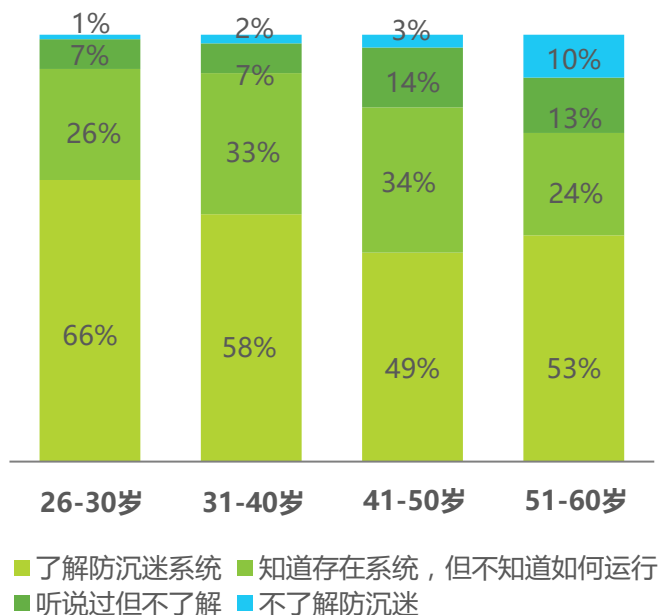
2、A16.请问您认为上题中选择的管理方法效果怎么样？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

# 家长对防沉迷系统的了解及防沉迷效果 iResearch 艾瑞咨询

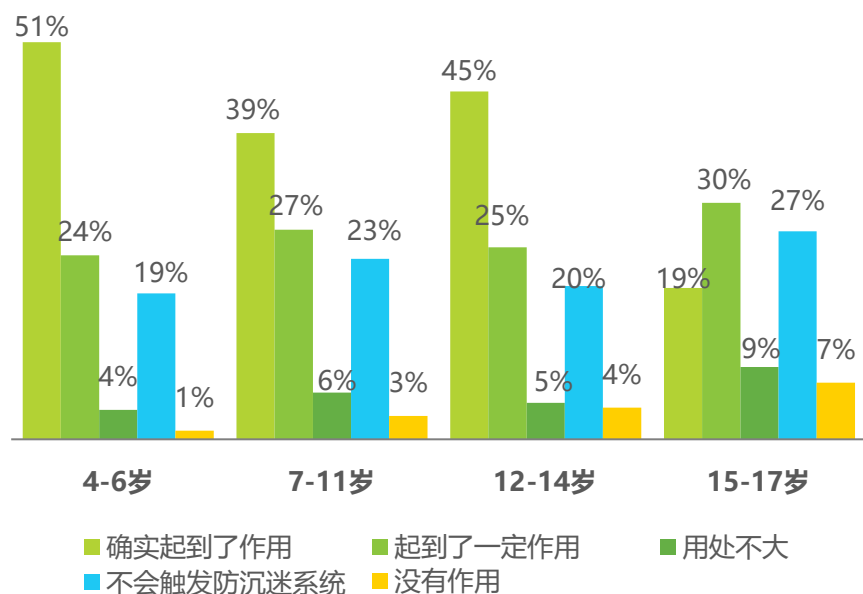
## 防沉迷系统对低年龄段未成年人起到了明显作用

根据调研，家长普遍对防沉迷系统已有了大致了解，50岁以下家长了解比例达到约9成。家长们认为防沉迷系统对未成年人起到了保护作用，除去孩子不会触发防沉迷的情况，对于更缺乏自制意识的4-14岁的青少年而言，防沉迷起效的比例总体接近8成。而对于15岁以上未成年人，随着他们网络使用技术的提升，绕过防沉迷的可能和能力也更强，防沉迷系统的有效性有所下降。

### 不同年龄段家长对防沉迷系统的了解程度



### 防沉迷系统在不同年龄段未成年人中的效果



注释：1、A17.请问您是否了解青少年防沉迷系统？样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。

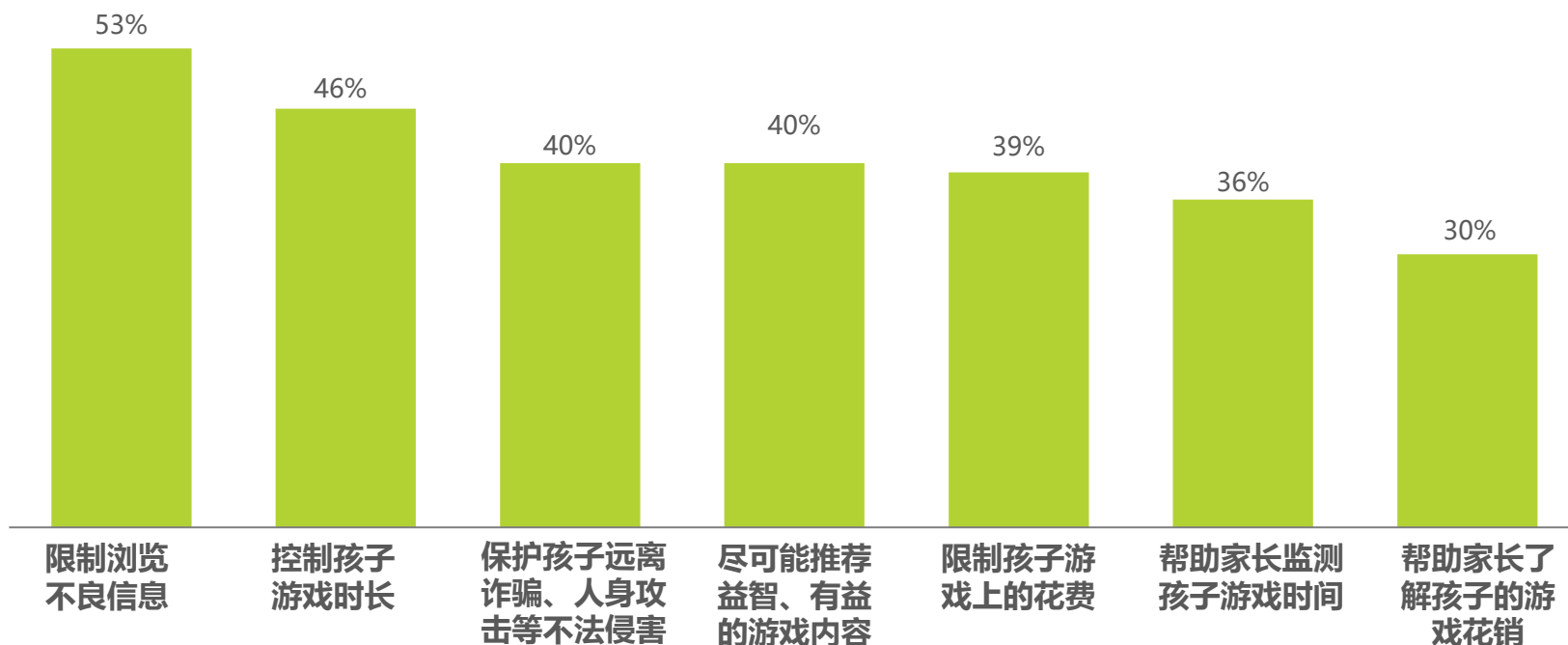
2、A18.请问您对未成年防沉迷系统持有什么看法？样本：N=1953，于2020年12月通过联机调研获得。

# 未成年人保护系统的功能

## 家长更认可未成年人保护系统的被动限制，而非主动功能

根据调研，家长认为防沉迷保护系统中最有价值的功能主要是各类被动限制，排名前三的选项分别是：对筛选不良信息、控制游戏时长以及保护孩子远离不法侵害。相较被动限制，能让家长进行主动监测的功能则不太被家长注重，协助家长监测孩子游戏时间及付费的功能位列末尾。

### 家长认为防沉迷保护系统最有价值的功能



注释：A29.您认为未成年人游戏保护系统最有价值的覆盖范围是？  
样本：N=2000，于2020年12月通过联机调研获得。



# 家长参与未成年人游戏领域保护总结

## 随着家长对未成年人游戏行为愈发了解，能以更合理科学的方式看待未成年人游戏行为

总体来看，越来越多的家长打破了以往对游戏的成见，不再将游戏视为“洪水猛兽”而是一种合理的休闲娱乐活动，这也提升了对未成年人游戏行为的管束效果。



### 家长愈发了解游戏内容

26-30岁的家长能够基本了解未成年人游戏内容的比例达到**95%**。



### 家长对游戏影响的关注

家长最为关注的是孩子的**身体健康、游戏时间失控**以及**接触到不良内容**。



### 最为有效的管束方式

**近5成**家长选择使用**沟通协商**的软性手段，而这种方法也是未成年人最为接受认可的有效管束手段。



### 家长越了解游戏内容，管束效果越好

家长对游戏内容**越了解**，越容易与未成年人沟通交流，**管束也越有效果**。



### 家长对防沉迷系统有所认知，也认同系统的正面效果

**9成**50岁以下家长中能够了解防沉迷系统，大部分家长**认可防沉迷系统**，他们认为特别是在**低龄儿童群体**中，防沉迷系统**较为有效**。

游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

# 未成年人保护的复杂性

## 打造未成年人健康成长环境需要全社会通力合作

未成年人成长是关系国家和民族未来的重大议题。随着经济社会高速发展，未成年人们的成长环境也发生了翻天覆地的变化，这些变化不体现在他们所处所居的物理环境，也包括他们的家庭氛围、同学关系、媒体触点等；如何在庞杂又相互交织的多变环境中为未成年人提供良好的成长条件也成为了**家长、学校、政府、企业以至全社会的共同责任。**



# 未成年人群在游戏领域保护的的特殊性

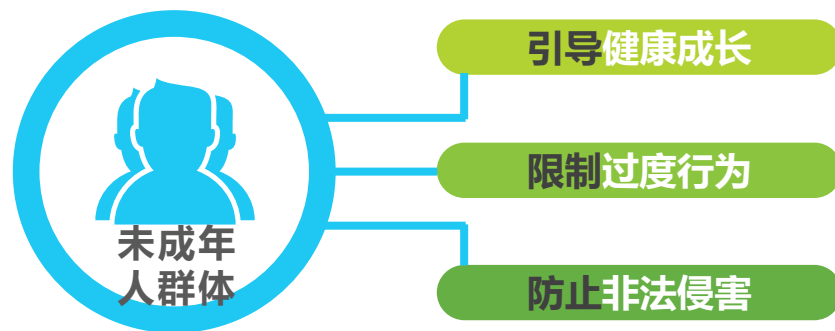
## 未成年人群心智、习惯、价值观尚未成熟，主要依靠引导、限制及防止三个方向进行保护

未成年人游戏行为与成人游戏行为本质没有区别，主要出发点都是通过适度游戏进行休闲。然而由于未成年人群体整体未能具备完全的自主能力，且处于生长发育、学习进步的关键期，因此他们需要相较成人玩家更多的关注与保护。游戏领域对未成年的保护旨在保证未成年人在适度游戏休闲时，能够合理放松，有益身心健康。

### 未成年人成长主要风险点



### 保证未成年人健康成长的三个主要方向



# 对未成年人游戏领域保护的主要关注点

艾 瑞 咨 询

## 主要集中于不适内容、权益侵害、沉溺游戏、过度消费

未成年人游戏行为与成人游戏行为本质没有区别，主要出发点都是通过适度游戏进行休闲放松。然而由于部分未成年人对其行为缺乏正确的认知及足够的自制能力，易受到游戏直接或间接的损害。依照近年来屡见于媒体报道的未成年人游戏负面事件，以及监管层及游戏企业实行各类保护措施的动作，可将游戏领域未成年人保护的主要关注归纳为以下四点：

### 游戏领域未成年人保护的主要关注点



主要包括在游戏中呈现非法和不适宜当前用户年龄段的内容。表现形式可以为游戏内的画面、语音、主题思想、甚至游戏内聊天对话。



对于未成年人人生、财产、隐私等权益造成损害的违法行为。常见于未成年人游戏领域的侵害包括盗号、隐私窃取、教唆犯罪等。



游戏沉迷可被广义解释为游戏时长失控，常见的负面结果为未成年人学习成绩下滑、视力下降等。是最为常见的未成年人游戏负面影响。



未成年人在游戏中投入超过合理范围的财物。通常是未成年人背着家长进行游戏内的充值，随着移动支付普及，该类事件趋向高发。

# 游戏领域青少年保护需要多方合力

## 制度作骨，企业筑墙，家企共建

游戏领域的未成年人保护主要分为三个层次：法理基础，主体支持及应用落地；这三者分别对应了三个责任主体：政策制定者、行业参与者以及监护人责任主体。整体流程为主管部门对游戏企业提出强制或指导性规定，游戏企业依规建立起对应的控制保护制度，家长结合企业提供的技术工具管控未成年人游戏行为，三方合力起到确保未成年人健康成长的作用。

### 游戏领域青少年保护主要参与方



# 制度作骨——游戏保护政策大事记

## 管理层持续关注并支持未成年人游戏保护

自2005年新闻出版总署指引《网络游戏防沉迷系统》开发起，15年间，国家各部委通力合作，为未成年人游戏保护提供了全面政策指引，也对游戏企业进行了精准的规制。随着社会进步发展，未成年人游戏行业关注点频繁变化，从端游时代的网吧问题到手游时代的管控困难，监管层持续有效地在政策层面保持跟进，与行业参与者一起为未成年人构筑起全方位的保护。

### 防沉迷系统 标准制定

新闻出版总署发布《网络游戏防沉迷系统》开发标准，未成年人防沉迷正式进入大众视野

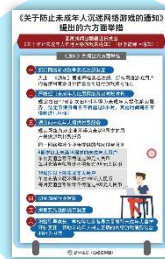
2005年8月



### 网络游戏管理 暂行办法签发

文化部签发《网络游戏管理暂行办法》，明确实名制及未成年人保护相关内容

2010年6月



### 《中华人民共和国未成年人 保护法》修订通过

万众瞩目的《未保法》正式修订通过，将于2021年6月起实施。为未成年人游戏保护提供了有力的法律支撑

2020年10月



认证成功

恭喜您，提交的实名信息认证成功，帐号将根据具体实名情况，匹配相应的健康游戏时长。  
您可进入游戏领取奖励，祝您游戏愉快。

返回游戏

2007年7月

### 防沉迷系统 正式启用

防沉迷系统经国家八部委要求在电脑网络游戏上正式投入使用



2019年11月

### 《关于防止未成年 人沉迷网络游戏的 通知》印发

国家新闻出版署严格规定了实名制、未成年人游戏使用时间、未成年人游戏付费的标准





# 《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

## 主要从六大方面举措引导未成年人健康使用游戏

2019年10月，随着国家新闻出版署印发《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，堪称“史上最严”的青少年保护政策正式出台。政策主要从六大方面举措引导未成年人正确使用网络游戏，为广大青少年成长保驾护航。可以说，《通知》不单是国内最严格的游戏领域未成年保护政策背书，也是全球范围内较为严谨、切实的政策性保护手段。对比韩国正在实施的《青少年保护法第26条》（也被称为灰姑娘法、强制关机法）为例，可以发现韩国目前的未成年人限游措施只针对PC端游戏，而对目前已成为未成年人主流休闲方式的手机游戏并不适用。

### 《通知》提出的六大方面举措

#### 实名制注册

- 所有网络游戏用户均需使用有效身份信息方可进行游戏账号注册

#### 控制网络游戏时段时长

- 规定每日22时到次日8时不得为未成年人提供游戏服务，规定节假日及平日每日游戏时间限制

#### 规范向未成年人提供付费服务

- 规定不向8周岁以下用户提供游戏付费服务；针对不同年龄段未成年人群体，规定不同的单次、每月累计充值限额

#### 切实加强行业监管

- 要求对未落实本通知要求的网络游戏企业，各地出版管理部门应责令限期改正

#### 探索实施适龄提示制度

- 要求网络游戏企业从多维度综合衡量，探索对网络游戏予以适合不同年龄段用户的提示

#### 积极引导家长、学校等社会各界力量履行未成年人监护守护责任

- 帮助未成年人树立正确的网络游戏消费观念和行为习惯。没有监护人的有效监督约束和陪伴陪护，有关制度的落实必然会大打折扣。





# 企业筑墙——游戏行业协会在行动

## 企业主动成立协会联盟，明确行业标准

行业参与者在各主管部门牵头下，本着切实保护未成年人、健康发展游戏产业的宗旨，主动加入如音数协游戏出版工作委员会等行业组织，积极深化落地各项国家法律法规的要求和方针。2020年12月16日，在中宣部出版局的指导下，由中国音数协团体标准化技术委员会立项，腾讯、网易、三七互娱、人民网等企业单位牵头开展的《网络游戏适龄提示》正式发布，为不同年龄段未成年人制定了对应的标准规定，**象征我国国内针对未成年人的游戏分级标准在全行业的推动下，向前迈出了坚实的一步**。新标准计划将与身份认证、家长监护等未成年人保护政策紧密关联，将自发的企业社会责任与现有的法律法规相结合，为适龄提示标准的应用落地提供可靠的法规支撑和技术保障。

### 游戏企业自发自主深化未成年人保护措施



# 行业举措：搭建未成年人保护体系

## 游戏企业自主建立全方位保护机制

自《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》下发后，游戏行业的各参与者作为游戏内容直接提供者与第一参与人，自觉履行尽职义务，确保对未成年人的保护无疏漏、无死角。以行业头部企业腾讯搭建的未成年人保护系统为例：

### 腾讯未成年人保护体系



来源：艾瑞咨询研究院自主研究及绘制。

# 行业举措：建立家长主导的监护机制

## 以家长为主导构筑保护系统可以强化保护的全面性和能动性

建立未成年人保护制度应以家长为主导，这样做的目的是在落实家长监护责任的同时，可以让家长灵活根据未成年人各自的情况进行个性化、针对性的规制。作为行业内最早推出实名制和防沉迷系统的游戏企业之一，三七互娱建立的家长监护工程就以家长为主导，让家长也参与到未成年人保护的过程中来，强调家企之间合作。

同时，未成年人游戏保护系统的搭建过程中不可避免地会涉及未成年人信息利用的问题。出于保护未成年人个人信息的目的，三七互娱推出了针对未成年人（儿童）的《三七互娱隐私政策（儿童适用）》，结合家长监护制度，监护人可以对儿童个人信息的可用与否进行授权，保证在落实未成年人游戏保护的同时，他们的隐私权益不受损害。

### 三七互娱家长监护平台模式



# 行业举措：以技术铸成坚实城墙

## 游戏企业共享技术资源，助力全行业做好未成年人保护工作

Unity游戏开发引擎平台宣布联手腾讯游戏共同推出未成年人防沉迷系统开发工具。作为国内应用最广的游戏开发引擎之一，Unity服务于各大游戏厂商和大量个人开发者。之后使用Unity编辑器的游戏开发团队可以将防沉迷系统直接应用至正在开发中的游戏项目或已经发布的游戏，认证效力与腾讯自身的成长守护平台和健康系统相同，无需再额外接入其它第三方平台或自行开发接口对接公安实名验证系统。此举可以帮助许多自身不具备这种系统研发或数据验证能力的中小型游戏开发厂商快速接入防沉迷网络，达到合规并保护青少年的目的。**从技术源头上，高效落实青少年保护政策。**此外，游戏企业间实行技术共享以提升未成年人保护措施质量、效率的举措还包括协同标准制定、保护经验分享等。

### 游戏企业上游服务提供商



与开发平台配套的健康系统接入工具



制式  
合规

降本  
增效

无技术  
门槛

### 领先的游戏防沉迷数据接入技术

# 行业举措：健康游戏内容探索

## 打造正能量产品，致力于拓展未成年人寓教于乐新途径

游戏作为年青一代喜闻乐见的娱乐形式，已经在未成年人间形成良好的辨识度、认知度和扩散性。游戏产品具有鲜明的文化属性，会对广大青少年的价值观养成产生较大影响。因此，站在内容提供者的角度，需要用高度的使命感和责任感，对游戏作品进行打磨，助力未成年人精神文明建设，构筑更为健康绿色的行业生态。以网易游戏为例，依托旗下游戏在未成年中的知名度和活跃度，开展了“游学联动”活动，以自家热门游戏IP为流量渠道，帮助未成年人更多培养科学、人文等领域的兴趣，起到寓教于乐的目的。

### 网易游戏“游学联动”活动

#### 《我的世界》游戏 × 科普实践

《我的世界》联合NASA举办了大型线下展览，帮助玩家进行太空知识、天文知识的科普。还举行了包括“课本神还原”、“爱因斯坦的异想世界特展”等多项活动：在玩法中还还原光电效应，布朗运动，质能互换等经典物理理论。并联合中科院吴宝俊博士，同济大学刘悦来教授等科教资源举办科普论坛，实践课程等。



《猫和老鼠》官方手游携手南京科技馆，在线下举办了以化学、物理、太空知识为内容主体，《猫和老鼠》为IP主体的实景展览。

#### 《猫和老鼠》手游 × 南京科技馆



# 行业举措：关注全体未成年健康成长

## 行业参与者除了关注游戏领域内未成年人保护，更将企业社会责任延伸至游戏以外

作为行业参与者，游戏企业不单关注于本职内的游戏领域未成年人保护，更加将目光着眼于全体未成年人成长的方方面面。未成年人作为社会中的弱势群体，存在边远地区教育资源不够均匀、升学就业步入社会存在迷茫等等问题。在国家高度重视全体未成年人成长，实施多样化精准化政策和措施的背景下，游戏企业也依托自身资源优势勇于承担起社会责任。以三七互娱为例，早在2014年就发起成立了游心基金，聚焦边远地区教育，深耕教育公益事业。

### 三七互娱发起的游心公益基金会

**职慧召唤行动**  
发动企业不同岗位、不同专业背景的员工志愿者，为高中生分享职业经历，让处于迷茫期的高中生认知不同专业和发展方向。  
活动已连续开展7期，共有来自三七互娱的500多名员工参与分享，直接受益学生超2000人。

**书梦计划**  
以阅读主题的行为艺术等公益倡导行为作为桥梁，为边远地区高中生和发达地区城市白领搭建互相了解与对话的渠道。



**“游心伙伴”高中助学金计划**  
为西部偏远贫困地区的困境高中生提供助学金，减轻受助学生经济压力，支持学生无负担完成学业。已累计资助困境高中生近2000人。

**公益游学计划**  
邀请受助学生参加在广州举办的“花城公益游学”夏令营活动，在活动中开阔视野、增长见识。

**游心班**  
项目与中山大学合作，为“游心班”的全体困难学生提供每年2000元奖助学金，并提供课外阅读书籍等资源支持。

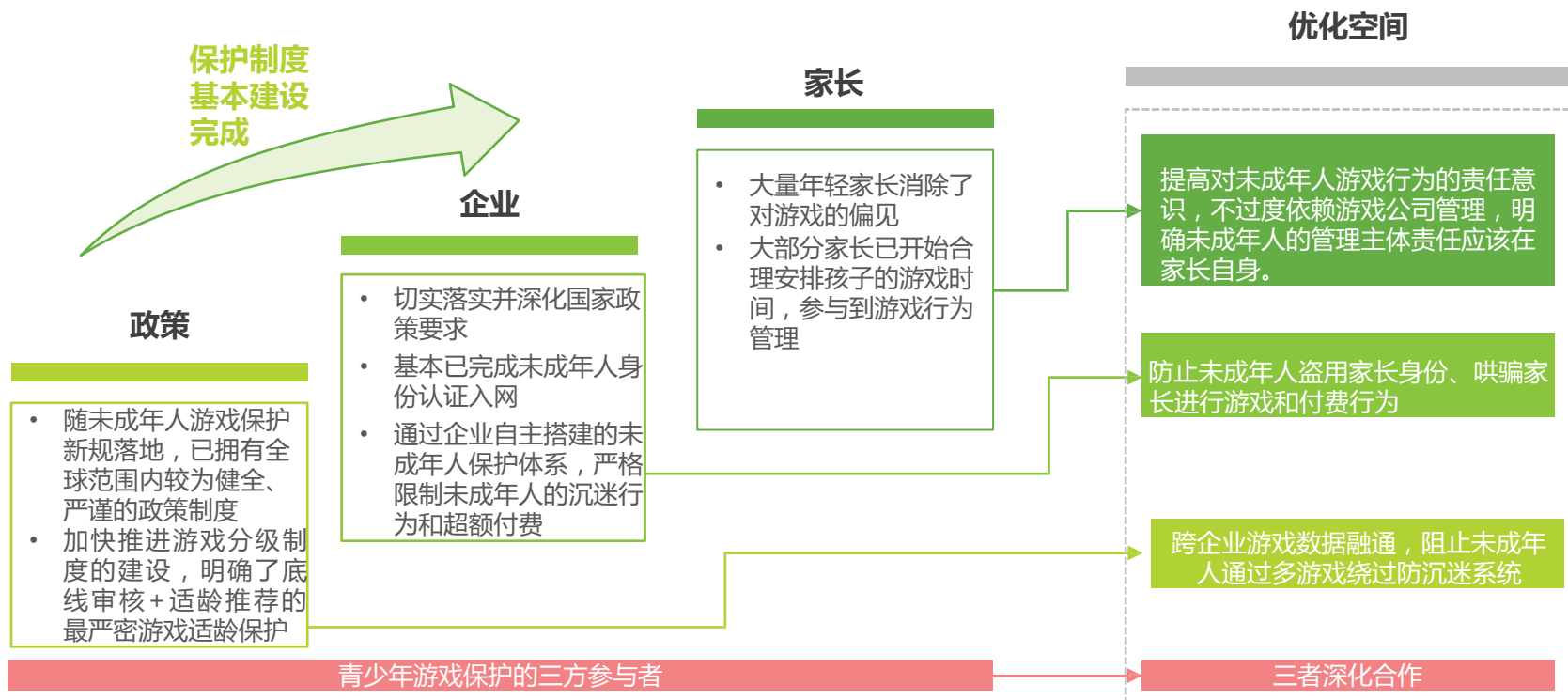


游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

# 未成年人游戏领域保护的的成绩与不足

## 保护体系的整体建设上已取得了巨大进展，但存在优化空间

经过近15年的制度建设，中国未成年人游戏保护已经取得了长足的进步，在法理和实践上都已处于国际领先的地位。这份成绩与游戏企业的积极配合、自主深化是密不可分的，同时家长也开始对未成年人游戏行为产生正确的认知。总体来看，我国青少年游戏保护已见成效。然而由于行业数据不互通、家长责任意识薄弱等因素，未成年人游戏保护仍存在优化空间。



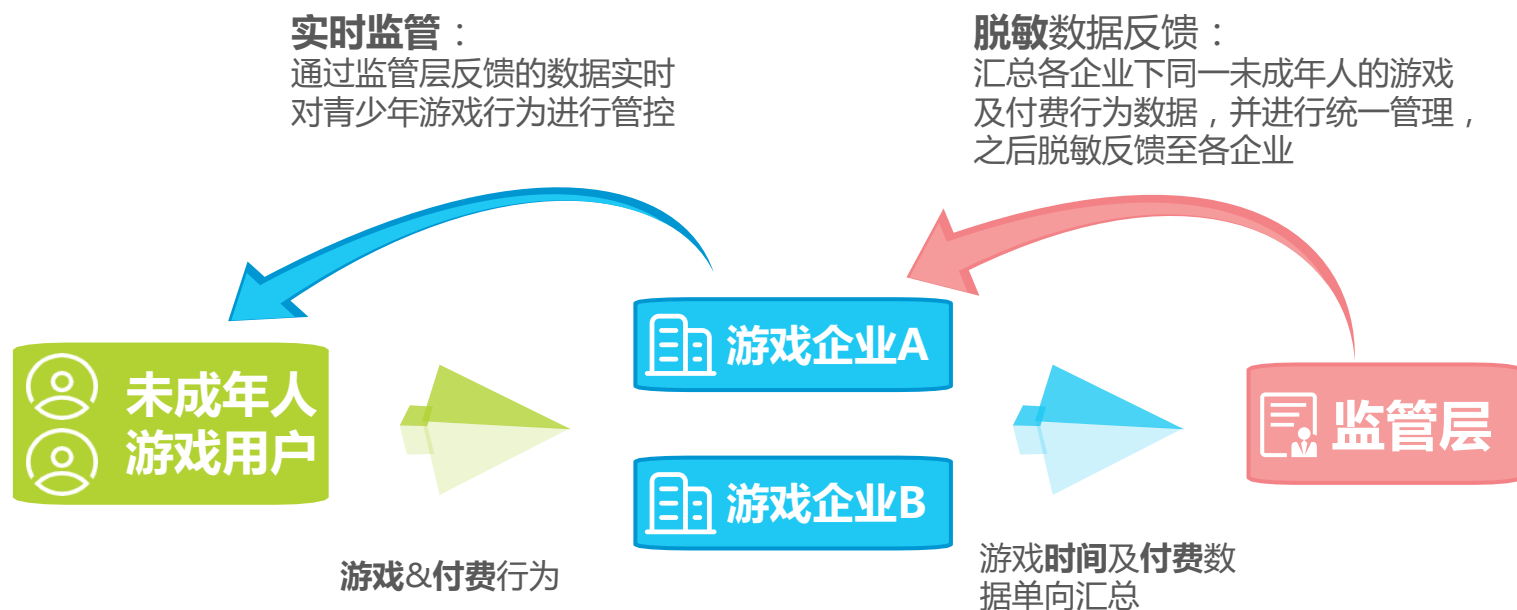


# 跨游戏企业防沉迷数据共通

## 由政府牵头打破防沉迷数据孤岛

由于不同企业间的防沉迷系统和数据并不共通，导致未成年人可以选择同时游玩多款游戏或在多款游戏上分别付费。这也是未成年人逃避青少年保护系统的主要方式之一。由于用户数据对于未成年人及游戏企业来说皆具有隐私性，企业间数据在当前技术上也难以实现平行互通，目前很难实现针对未成年人跨企业、多游戏行为的统筹防护。为了防止这种情况，需要由政府牵头进行统一系统的搭建、标准数据的汇总以及最后监管行为的落实。

### 防沉迷系统数据打通

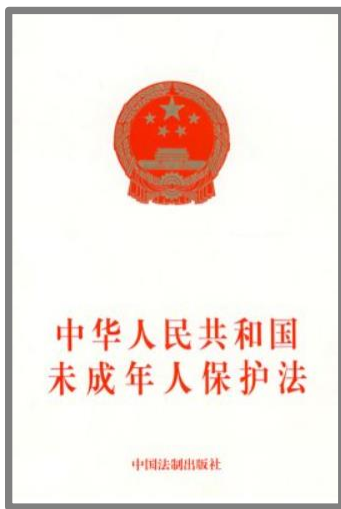


# 家长落实监护人主体责任

## 未成年人健康成长只依靠游戏公司限制游戏行为远远不够

出于对于未成年人游戏防沉迷的刚性需求，加之手机人脸识别技术的突飞猛进，部分家长对于每次登录游戏强制启用人脸识别的呼声也日渐高涨。然而也有部分家长认为防沉迷系统强制启用人脸识别并不能完全替代家长责任，反而会损害未成年人并“误伤”成人的隐私权。这类现象其实说明了部分家长由于防沉迷系统的日益智能化与严格化，会过于依赖游戏公司的强制限制，而忽视了自身在未成年人成长过程中的引导作用。未成年人游戏行为规制主要还是依靠家长的主观能动性，完全依靠防沉迷系统并不能帮助孩子树立起准确的娱乐观，也容易引起家长与孩子间的矛盾。

### 《未成年人保护法》规定了监护人在未成年人成长中的职责



#### 第二章第十六条规定：

未成年人的父母或者其他监护人应当履行下列监护职责——保障未成年人休息、娱乐和体育锻炼的时间，引导未成年人进行有益身心健康的活动

#### 第五章第七十一条规定：

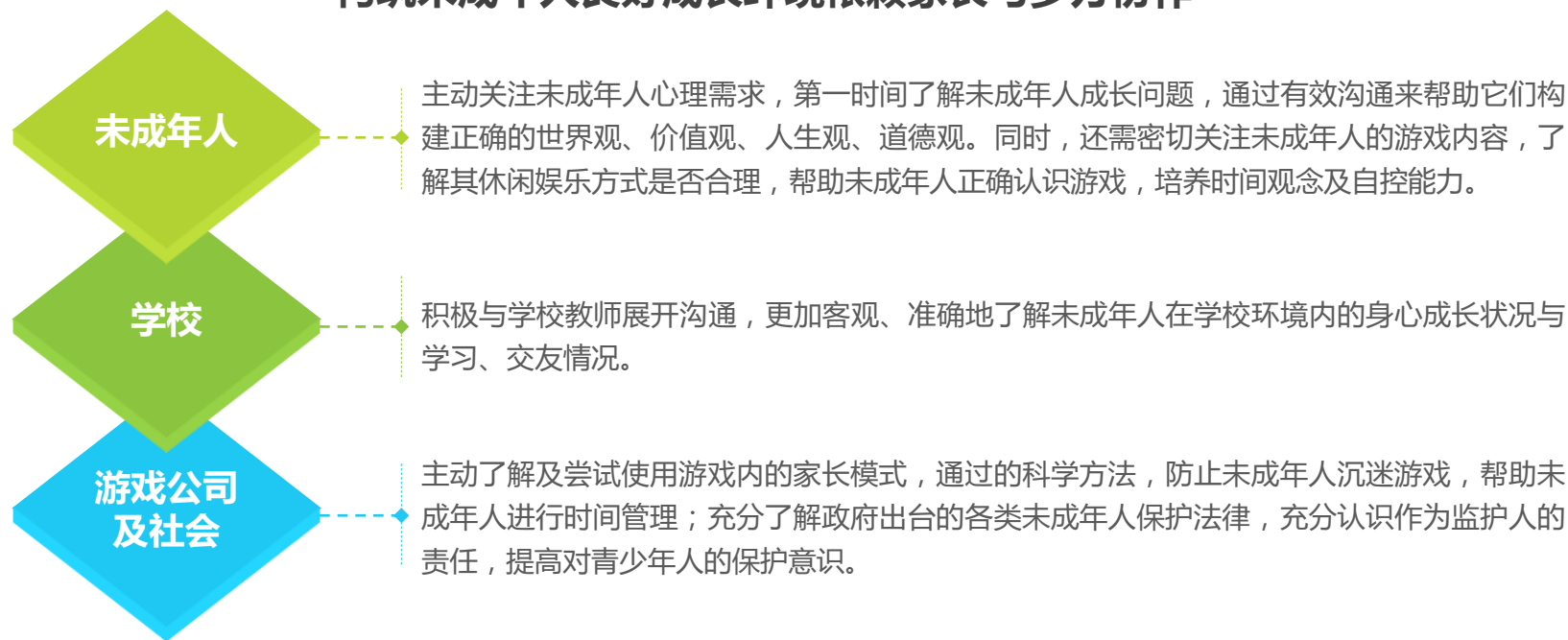
未成年人的父母或者其他监护人应当提高网络素养，规范自身使用网络的行为，加强对未成年人使用网络行为的引导和监督。  
未成年人的父母或者其他监护人应当通过在智能终端产品上安装未成年人网络保护软件、选择适合未成年人的服务模式和管理功能等方式，避免未成年人接触危害或者可能影响其身心健康的网络信息，合理安排未成年人使用网络的时间，有效预防未成年人沉迷网络。

# 家长应全方位关注未成年人成长

## 多方携手，关心不仅仅局限于游戏限制措施

作为监护人，家长承担着关注未成年人的心理需求、帮助他们构建正确世界观的责任。游戏行为作为未成年人需求的一部分应该合理可控，但不代表仅关注未成年人游戏行为就足以支持未成年人的健康成长。大量案例表明，未成年人游戏行为失控其实是其生活中缺乏某些其他关键因素，而非仅仅是限制环节的失效。家长应该从生活各个方面入手，主动关注未成年人需求，与学校保持密切沟通，同时主动了解并学习使用科学的游戏家长模式，帮助未成年人正确认识游戏活动。

### 构筑未成年人良好成长环境依赖家长与多方协作



# 未成年人游戏保护家长自测题

## 家长可根据自测题判断自身对未成年人游戏行为的把握程度，并提升其中有所欠缺的部分

根据调研结果及家长关注的内容，我们总结出十道题作为家长对未成年人游戏行为把握程度的参考，同时家长也可根据自测题查漏补缺，进一步提升未成年人游戏行为方面的保护。

### 未成年人游戏保护家长自测题

1. 您是否了解孩子的游戏时间？
2. 您是否了解孩子的游戏内容？
3. 您是否了解孩子的游戏付费情况？
4. 您能否就游戏话题与孩子进行交流？
5. 您能否与孩子在游戏时间上达成共识？
6. 您能否有效管束孩子的游戏时间？
7. 您能否限制孩子不在游戏上过度消费？
8. 您是否了解未成年人游戏保护方面的政策及趋势？
9. 您是否了解未成年人防沉迷保护系统？
10. 您能否熟练使用未成年人保护系统对孩子的游戏时间和充值行为进行有效管控？

# 关于艾瑞

在艾瑞 我们相信数据的力量，专注驱动大数据洞察为企业赋能。

在艾瑞 我们提供专业的数据、信息和咨询服务，让您更容易、更快捷的洞察市场、预见未来。

在艾瑞 我们重视人才培养，Keep Learning，坚信只有专业的团队，才能更好的为您服务。

在艾瑞 我们专注创新和变革，打破行业边界，探索更多可能。

在艾瑞 我们秉承汇聚智慧、成就价值理念为您赋能。

● 我们是艾瑞，我们致敬匠心 始终坚信“工匠精神，持之以恒”，致力于成为您专属的商业决策智囊。



扫描二维码  
读懂全行业

海量的数据 专业的报告



400-026-2099



ask@iresearch.com.cn

## 版权声明

本报告为艾瑞咨询制作，报告中所有的文字、图片、表格均受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集于公开信息，所有权为原著者所有。没有经过本公司书面许可，任何组织和个人不得以任何形式复制或传递。任何未经授权使用本报告的相关商业行为都将违反《中华人民共和国著作权法》和其他法律法规以及有关国际公约的规定。

## 免责条款

本报告中行业数据及相关市场预测主要为公司研究员采用桌面研究、行业访谈、市场调查及其他研究方法，并且结合艾瑞监测产品数据，通过艾瑞统计预测模型估算获得；企业数据主要为访谈获得，仅供参考。本报告中发布的调研数据采用样本调研方法，其数据结果受到样本的影响。由于调研方法及样本的限制，调查资料收集范围的限制，该数据仅代表调研时间和人群的基本状况，仅服务于当前的调研目的，为市场和客户提供基本参考。受研究方法和数据获取资源的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对该报告的数据和观点不承担法律责任。

# 为商业决策赋能

EMPOWER BUSINESS DECISIONS



海量行研报告免费读