

# 未成年人游戏防沉迷 现状调研报告(2024)

2024年8月

# 报告技术说明

## 1. 数据来源

本报告数据基于一手消费者调查数据、游戏厂商和平台官网信息、市场公开信息。

## 2. 数据周期

项目整体规划及报告撰写时间：2024年7月10日-8月18日

消费者调查时间为2024年7月29日-8月5日。定量调研对象为4-17岁未成年人家长，成功样本量2499个样本，抽样误差 $\pm 1.96\%$ 。样本分布在全国28个省、自治区和直辖市。

## 3. 版权声明

本报告中所有的文字、图片、表格都受有关商标和著作权的法律保护，部分文字和数据采集与公开信息，所有权为原作者所有。没有经过本公司许可，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。

## 4. 免责条款

本报告中行业数据及趋势洞察主要为研究分析师采用案头研究、一手消费者定量调查数据，通过统计分析获得，仅供参考。受数据获取资源和研究方法的限制，本报告只提供给用户作为市场参考资料，本公司对报告的数据和观点不承担法律责任。任何机构或个人援引或基于上述数据信息所采取的任何行动所造成的法律后果均与本公司无关，由此引发的相关争议或法律责任均由行为人承担。

## 报告主要信息

### 01 游戏时间从“宵禁”到每周严控3小时内，我国未成年人游戏防沉迷政策已成“全球最严”

“830新规”发布3年来，在多部门的共同协力下，未成年人网络保护在时间管理、权限管理、消费管理有了明确的可操作的具体规范，也逐渐明确了政府监管、游戏厂商平台、家长、校园等方面的职责。我国未成年人游戏防沉迷政策已成“全球最严”。

### 02 头部游戏平台主动加码，未成年人游戏用户数、时长和花费呈现全面下降趋势

3年来，游戏平台普遍严格落地“830新规”，头部游戏平台更是主动加码，如充值年龄限制从国家规定的8岁提高到12岁、内容和相关风险提示更为严格等。未成年人游戏用户数、时长和花费呈现全面下降趋势，部分游戏平台未成年人消费流水占比不到总流水的1%。

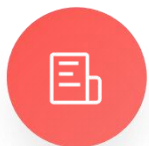
### 03 八成家长知晓国家“未保”政策，九成家长赞同游戏平台防沉迷技术有价值

调研数据显示，有79.8%家长知晓国家“未保”政策。对大型游戏厂商或大型游戏平台推出的未成年防沉迷机制，非常了解和比较了解合计63%。对各大游戏厂商或平台采取的各种技术措施，如人脸识别、人工智能、大数据识别模型等，家长普遍持支持态度，表示赞同的比例大于9成。

### 04 家长默许或帮助未成年人绕开平台监管，成未成年人游戏防沉迷面临首要问题

有73.8%的家长知晓孩子存在使用成年人账号绕过监管玩手游的情况，他们中的81.6%对该情况保持默许甚至是放任态度。超6成未成年人的游戏充值行为由家长完成，自己充值的孩子中近7成是知道支付密码的。家长亟待加强未成年人防沉迷意识，重点管好密码、“脸”和“指纹”。

# CONTENTS



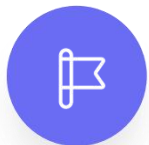
**01** 研究背景和目的



**02** 未成年人游戏防沉迷国家政策和监管发展



**03** 未成年人游戏防沉迷厂商落地现状及分析



**04** 未成年人游戏防沉迷家庭监督现状及分析



**05** 未成年人游戏防沉迷工作未来展望

# 01

## 研究背景和目的

---

# 研究背景和目的

未成年人游戏防沉迷一直备受关注  
多项国家政策和规定重拳出击

2021年8月30日，国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》（简称“830新规”），对未成年人的游戏时间、登陆保护等做了明确规定。“830新规”三周年之际，本报告将调研未成年人游戏防沉迷的现状、成果和变化趋势。

游戏防沉迷工作进入游戏厂商、  
行业、家庭等合力守护新阶段

2023年国务院《未成年人网络保护条例》在压实游戏平台主体责任的同时，也**明确强调了政府监管、家长监护和指引、学校教育的职责**，多方形成保护合力共同提升未保效果。游戏未保工作进入游戏厂商、行业、家庭、学校等合力守护新阶段。

但未成年人绕过监管现象仍时有发生，  
甚至出现极端案例

据黑猫投诉平台报告显示，2024年1-7月未成年人充值相关投诉超过3万件。而其中不乏超大额的极端案例。由此可见，游戏防沉迷仍旧存在问题。



通过对国家监管政策、厂商落地措施、家长监护现状的调研与分析

了解未成年人保护政策  
发展趋势

分析未成年人游戏防沉迷  
机制落地情况及效果

了解未成年人游戏防沉迷  
和家庭监护责任情况

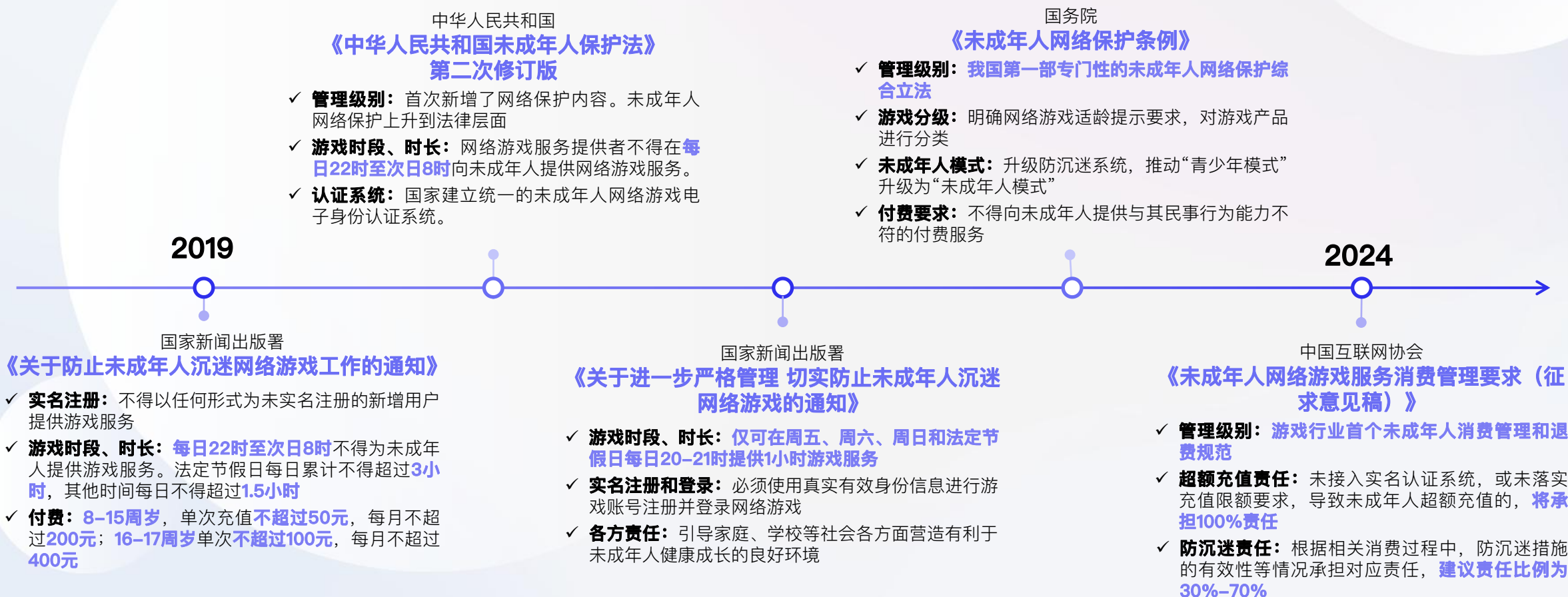
对未成年人游戏防沉迷  
未来的发展方向展望

# 02 未成年人游戏防沉迷 国家政策和监管发展

---

# 政策五年五更新，我国未成年人游戏防沉迷政策已成“全球最严”

- 近年来未成年人网络保护政策管理要求逐渐严格、管理内容更加细致、管理级别逐步提高，最突出的是对未成年人游戏时间的规定，从禁止夜间提供转变到更严格的周五到周日每日1小时提供，游戏付费要求也日趋严格。



中华人民共和国  
《中华人民共和国未成年人保护法》  
第二次修订版

- ✓ **管理级别：**首次新增了网络保护内容。未成年人网络保护上升到法律层面
- ✓ **游戏时段、时长：**网络游戏服务提供者不得在**每日22时至次日8时**向未成年人提供网络游戏服务。
- ✓ **认证系统：**国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统。

国务院  
《未成年人网络保护条例》

- ✓ **管理级别：**我国第一部专门性的未成年人网络保护综合立法
- ✓ **游戏分级：**明确网络游戏适龄提示要求，对游戏产品进行分类
- ✓ **未成年人模式：**升级防沉迷系统，推动“青少年模式”升级为“未成年人模式”
- ✓ **付费要求：**不得向未成年人提供与其民事行为能力不符的付费服务

国家新闻出版署  
《关于防止未成年人沉迷网络游戏工作的通知》

- ✓ **实名注册：**不得以任何形式为未实名注册的新增用户提供游戏服务
- ✓ **游戏时段、时长：**每日22时至次日8时不得为未成年人提供游戏服务。法定节假日每日累计不得超过**3小时**，其他时间每日不得超过**1.5小时**
- ✓ **付费：****8-15周岁**，单次充值**不超过50元**，每月不超过**200元**；**16-17周岁**单次**不超过100元**，每月不超过**400元**

国家新闻出版署  
《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

- ✓ **游戏时段、时长：**仅可在**周五、周六、周日和法定节假日每日20-21时**提供**1小时**游戏服务
- ✓ **实名注册和登录：**必须使用真实有效身份信息进行游戏账号注册并登录网络游戏
- ✓ **各方责任：**引导家庭、学校等社会各方面营造有利于未成年人健康成长的良好环境

中国互联网协会  
《未成年人网络游戏服务消费管理要求（征求意见稿）》

- ✓ **管理级别：**游戏行业首个未成年人消费管理和退费规范
- ✓ **超额充值责任：**未接入实名认证系统，或未落实充值限额要求，导致未成年人超额充值的，**将承担100%责任**
- ✓ **防沉迷责任：**根据相关消费过程中，防沉迷措施的有效性等情况承担对应责任，**建议责任比例为30%-70%**

# 时间管理、消费管理、权限管理多管齐下，未成年人玩游戏门槛不断提高

- 在时间管理、权限管理、消费管理等方面，未成年人游戏防沉迷有了明确的可操作的具体规范，也逐渐明确了游戏厂商和平台、政府监管、家长、校园在未成年人游戏防沉迷方面的职责和义务。

## 时间管理

### 游戏时长限制从3小时到1小时

- 2019年《关于防止未成年人沉迷网络游戏工作的通知》规定法定节假日每日累计不得超过**3小时**，其他时间每日不得超过**1.5小时**。
- 2021年《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》规定：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**网络游戏服务。

## 权限管理

### 更加强化的权限限制

- 《未成年人保护法》第七十四条规定：网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务；网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等。网络服务提供者应当针对未成年人使用其服务设置相应的**时间管理、权限管理、消费管理等功能**。

## 消费管理

### 16岁以下每月充值不超过200元

- 《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》规范向未成年人提供付费服务，要求不得为**未满8周岁**用户提供游戏付费服务。
- 同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务，**8周岁以上未满16周岁**的用户，单次充值金额不得超过**50元人民币**，每月充值金额累计不得超过**200元人民币**；**16周岁以上未满18周岁**的用户，单次充值金额不得超过**100元人民币**，每月充值金额累计不得超过**400元人民币**。

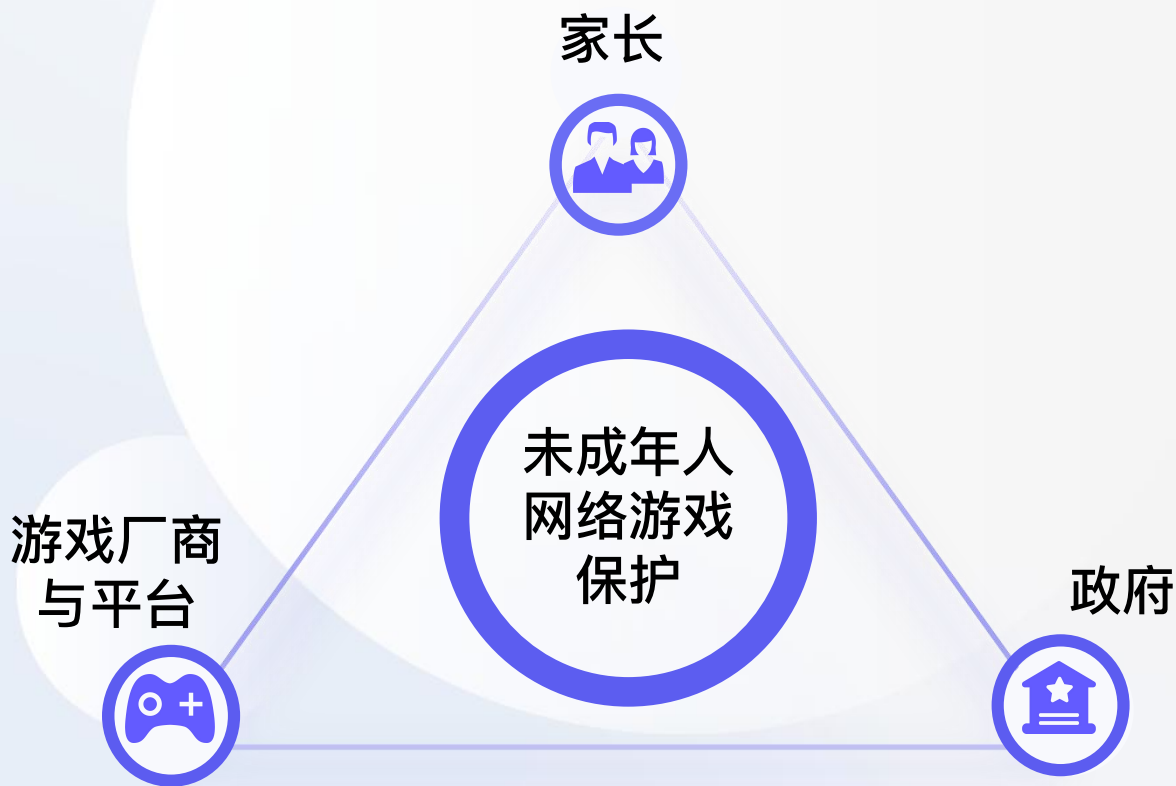
## 责任管理

### 政府、平台、家长、学校多方合力

- 《未成年人网络保护条例》，压实游戏平台主体责任。
- 网络游戏平台**应在网络游戏设计、研发、运营等阶段，充分考虑未成年人身心健康特点。
- 政府监管**是网络游戏未成年人保护的有利保障。
- 对**家长**技术赋能，家长提升未成年人网络行为监护和指引能力。
- 推动**学校**加强未成年人自我保护和网络素养教育，形成保护合力。

## 有“科技防线”，更需有“责任主体”，家长应是“未保”第一责任人

- 《未成年人网络保护条例》规定未成年人游戏保护需要网络游戏平台、政府监管、家长监护和指引、学校教育形成保护合力。
- 而行业专家也指出，游戏未成年人保护不能缺少任何一个环节，其中家长是第一责任人，第一道屏障。



### 各方都需要承担相应的责任

“对于防止未成年人沉迷游戏，政府、学校都需要承担相应的责任，但更多的还是家长和孩子本身的责任，尤其是家长，这是最主要的。家长对孩子玩游戏的态度，家长对孩子的影响是潜移默化的。”

——中国人民大学新闻学院教授，匡文波

### 家长始终是未成年人保护的第一责任人

“家长始终是未成年人保护的第一责任人，在实际生活中，家长需要与学校、平台等密切配合，共同做好未成年人的保护工作，未成年人保护是一个系统工程，需要国家、平台、家长以及社会各方共同努力、协同合作。”

——北京理工大学智能科技法律研究中心研究员，王磊

### 家庭、学校、社会、社区共同构筑防火墙，家庭是第一道屏障

“未成年人网络游戏防沉迷工作的要点在于家庭、学校、社会、社区共同构筑防火墙。未成年人使用网络的最大场景是在家中，家长应关注对未成年人的高质量陪伴，以身作则、带头放下手机；此外，未成年人的娱乐需求也应被正视，娱乐是人的天性使然；好的娱乐方式能让孩子更高效学习，家长可通过和孩子一起进行户外活动、鼓励孩子同龄人社交等方式，让孩子有多样化的娱乐方式、减少网络时间。”

——中山大学新闻传播学院副教授，周如南

# 游戏防沉迷黑灰产业链危害未成年人网络安全，多方持续打击

- 在未成年人游戏时长大幅缩减之下，一些不法分子为了从中牟利，通过非法手段，向未成年人租售网络游戏账号，甚至提供代刷人脸认证等服务，形成了面向未成年人的网络游戏黑灰“产业链”。
- 国家政策不断强化对未成年人网络安全的保护要求，并通过发布相关政策、开展清朗行动、强化执法力度等众多手段持续打击未成年人游戏黑灰产。

## 国家监管强化

未成年人游戏黑灰产

游戏账号租售

代过人脸

防沉迷系统破解

游戏内道具买卖

个人信息倒卖

### 政策与法规要求

《未成年人保护法》设立“网络保护”专章，确立了我国未成年人网络保护制度的顶层设计，《网络安全法》《个人信息保护法》等法律对未成年人网络保护作出了相关规定，2024年1月1日正式实施的《未成年人网络保护条例》进一步细化相关要求，规定网络产品和服务提供者不得为未成年人提供游戏账号租售服务。

### 开展清朗行动

为切实加强未成年人网络保护，营造更加健康安全网络环境，中央网信办开展多次“清朗”未成年人暑期网络环境专项整治，集中整治网络游戏平台实名制和防沉迷措施落实不到位、诱导未成年人充值消费等问题。

### 强化执法力度

国家积极打击未成年人游戏防沉迷黑灰产相关违法犯罪活动，此前，南京建邺警方在江苏、河南、安徽、湖南等地捣毁了多个通过非法买卖个人信息进行游戏账号非法租赁的犯罪团伙，涉案人数达40多人，平台涉案金额过百万元。

# 03 未成年人游戏防沉迷 厂商落地现状及分析

---

# 充值年龄限制从国家规定的8岁提高到12岁，头部平台执行“830新规”更严苛

- “830新规”后，游戏厂商和平台普遍按规定落地了相关措施。包括登录验证、充值管理、时间管理、风险提示等。而头部游戏厂商和平台执行了严格落地措施。
- 登录注册环节，腾讯游戏把游戏充值限制从8岁提升到12岁，网易游戏对70岁以上注册时强制人脸识别。

		腾讯游戏	网易游戏	米哈游	迷你玩	叠纸游戏	鹰角游戏
	代表产品	《王者荣耀》	《蛋仔派对》	《原神》	《迷你世界》	《奇迹暖暖》	《明日方舟》
登录验证	游戏账号实名认证	●	●	●	●	●	●
	人脸识别	● 不定期人脸识别； 全时巡航	● 70岁以上注册时 强制人脸识别				
	疑似未成年人验证机制	●	●	●		●	
充值	未满8周岁的用户不能付费	●	●	●	●	●	●
	未满12周岁的用户不能付费	●					
	单次充值上限，每月充值上限	●	●	●	●	●	●
	充值二次验证机制	●	●	●		●	
时间管理	仅周五、周六、周日及法定节假日的20至21时登录游戏	●	●	●	●	●	●

注：数据来源于2024年中国社会科学院大学互联网法治研究中心《网络游戏未成年人保护机制测评报告》。

# 头部平台防沉迷手段更丰富，中腰部平台需完善空间较大

- 风险提示环节，头部游戏厂商或平台除了适龄提示，还有内容及风险提示；头部游戏厂商或平台未成年人专项处理通道比普通游戏厂商更多样化。
- 头部游戏厂商或平台在家庭监管系统和青少年模式建设方面也更加完善，中腰部平台在相关方面的机制与举措仍有较大完善空间。

		腾讯游戏	网易游戏	米哈游	迷你玩	叠纸游戏	鹰角游戏
	代表产品	《王者荣耀》	《蛋仔派对》	《原神》	《迷你世界》	《奇迹暖暖》	《明日方舟》
风险提示	适龄提示	●	●	●	●	●	●
	内容及其他风险提示	●	●	●			
家长监管系统	未成年人守护平台	●	●	●			
未成年人专项处理通道	多种投诉和举报渠道（专属热线、在线客服、举报邮箱等）	●	●	●		○ 仅QQ、电话客服	○ 仅QQ、电话客服
	青少年模式	●	●	●			

注：数据来源于2024年中国社会科学院大学互联网法治研究中心《网络游戏未成年人保护机制测评报告》。

# 从多账号监控到一键禁玩，头部厂商均向家长提供了监督管理工具

- 为避免未成年人绕开家长监管、进行非理性消费，网络游戏平台除了实名认证、时间限制、消费限制、风险提示等未保技术措施之外，也采取了各种创新措施，诸如提供未成年人守护平台，协助家长更好地监护未成年人的游戏行为。
- 一方面，游戏厂商的举措有助于“未保”相关政策在游戏平台更好地落地及完善；另一方面，这些举措也在技术层面为家长和学校履行未成年人监护责任提供便利。

## 腾讯成长守护平台

- **家庭共享游戏数据：**家长和孩子双向邀请组建家庭，成员共享游戏信息
- **守护工具：**绑定账号基础上家长可进入“守护模式”管理孩子游戏情况：限定登录时长、时段、禁止充值、一键禁玩等
- **社区：**丰富科学家庭教育资讯，有趣活泼话题互动，专业科学家长课题



## 网易未成年人护航平台



- **多账号监控功能：**为家长提供游戏资料查询、游戏时长管理、游戏消费管理多账号监控功能
- **一键禁止功能：**提供“一键禁止游戏充值”、“一键禁止游戏登录”功能

## 米哈游成长关爱平台



- **健康游戏管理：**认证成功后，家长可查询孩子的账号的游戏行为，监督孩子合理安排游戏时间
- **游戏消费管理：**家长可通过查询孩子的游戏账号消费情况，监督孩子合理进行游戏消费
- **多账号监管：**支持家长监督孩子实名登记的米哈游通行证账号游戏行为

# 网易等头部厂商对黑灰产打击力度逐年增大

- 为防止未成年人过度沉迷于网络游戏，保护未成年人的身心健康，主要游戏厂商纷纷推出防沉迷机制，但仍旧有相关黑灰产业为牟利而偷偷滋生并发展，为此，头部游戏厂商平台都将打击黑灰产变成长期行动，持续进行相关投入，重拳出击，采取多种技术手段打击黑产，做好未成年人游戏防沉迷。



## 腾讯游戏： 通过人脸识别“炸弹锁”， 构建全方位黑产防护网

针对屡禁不止的租号黑产问题，采取了更为严厉的打击措施。通过上线人脸识别“炸弹锁”、加强多设备异地登录监测、强化租售号信息治理及提供黑产举报入口等举措，腾讯游戏构建了全方位的黑产防护网，有效遏制了租号黑产对防沉迷政策的冲击。

**识别  
拦截**

对超 **600万** 疑似未成年人进行干预  
降低 **500多万** 未成年人虚假实名风险

家企协管弹窗共拉起**8807万次**  
已有**855万**人次的家长使用协管功能  
协管功能使用率提升**480%**

**社交  
防护**

游戏内环境治理已拦截违规内容**7.85亿**  
处理违规用户**529万**

今年暑期首推“黑名单”制度  
针对严重违规的首批**137位**违规者  
将永久禁玩、禁止注册网易旗下所有游戏

**内容  
保护**

《蛋仔派对》游戏中推出“宝宝蛋”模式  
首次在游戏中进行未成年人定制内容的探索

**黑产  
打击**

已封停黑产工作室账号**121万个**  
有效防止该类账号流入市场、流向未成年人

## 网易游戏： 通过智能识别模型，精准 打击黑产工作室账号

通过智能升级未保体系，不断完善精准识别、社交防护、内容保护和打击黑产四个核心维度。开发了租售账号识别模型，**封停了121万个黑产工作室账号；**针对诈骗行为，**发送147.7万次反诈提醒**，解散大众多游戏涉诈聊天群。

# 未成年人游戏用户数、时长和花费全面下降，部分游戏平台未成年人流水占比不到1%

- 行业数据来看，“830新规”以来，头部游戏厂商或游戏平台采取了较为严格的游戏防沉迷措施，效果较为明显，主要体现在未成年人游戏时长减少、游戏频次降低、游戏充值行为减少、花费下降等多个方面。
- 同时，从黑猫投诉数据来看，涉及未成年人游戏充值投诉量也明显下降。

## 注册用户减少

0.3%



2023年旗下游戏未成年人用户持续稳定在0.3%左右。

下降  
88%



2023年，公司自营平台18岁以下注册用户占同比下降88%。

## 游戏花费下降

低于  
0.01%



2023年上半年未成年玩家对集团国内游戏收入贡献低于0.01%。

下降  
90%



2023年一季度未成年人游戏流水占其本土市场游戏总流水0.7%，较三年前同期下降90%。

## 充值/活跃度减弱

下降  
45%



2023年，公司自营平台18岁以下用户充值同比下降45%。



2023年公司未成年人的充值行为及活跃度均明显降低。

## 游戏时长减少

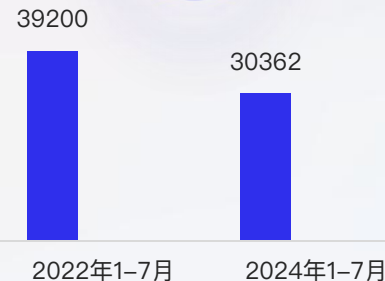
下降  
96%



2023年一季度未成年人游戏时长占其本土市场游戏总时长0.4%，较三年前同期分别下降96%。

## 充值投诉量减少

下降  
22.5%

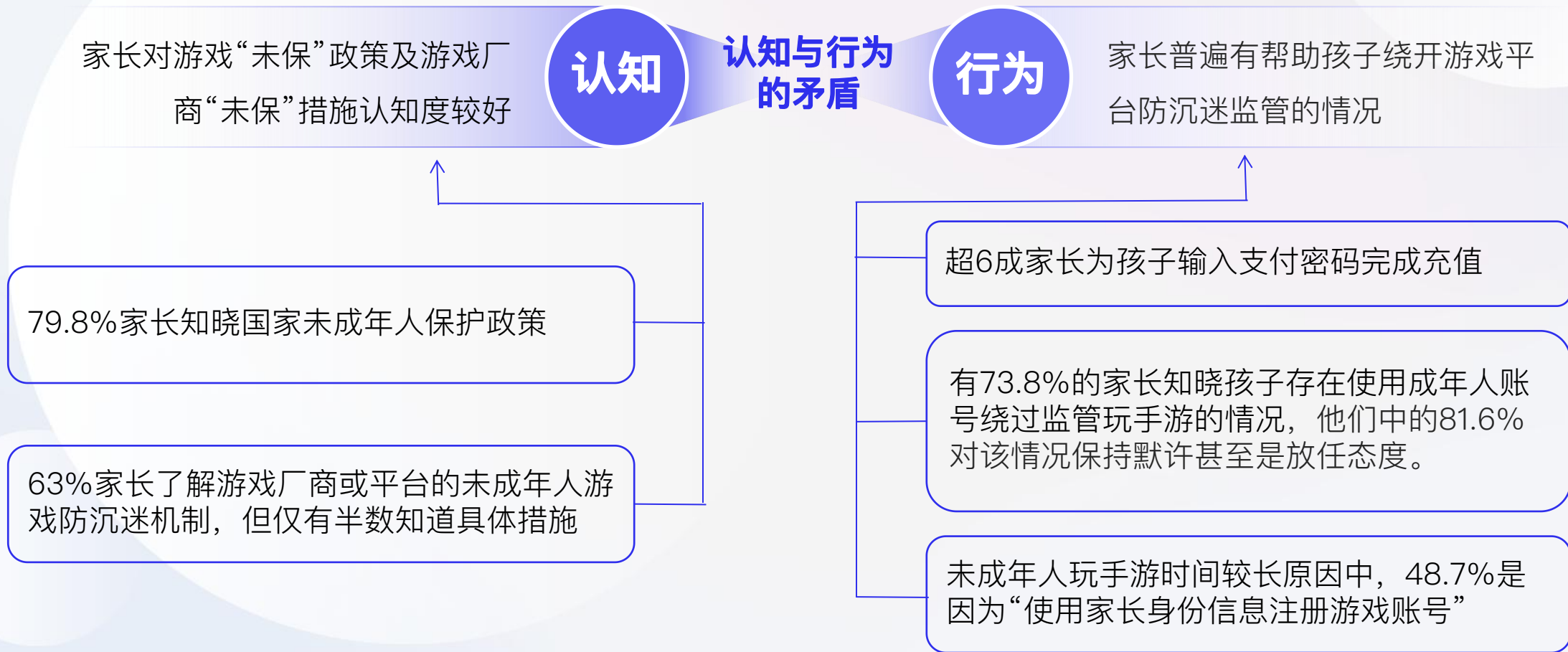


黑猫投诉数据显示，2024年1-7月未成年人游戏充值相关方面有效投诉量30362，比2022年同期减少22.5%。

# 04 未成年人游戏防沉迷 家庭监督现状及分析

---

分析发现：尽管大部分家长知晓国家“未保”政策，但许多家长仍然未能利用好游戏平台提供的防沉迷管理工具，甚至帮助孩子绕开平台防沉迷监管，这成为当下未成年人游戏防沉迷面临的首要问题。



## 游戏时长及消费现状：玩游戏是孩子课余时间娱乐方式选择的“三号玩家”，多数未成年人玩手游频次呈现规律及节制状态，未成年人游戏防沉迷效果显著



**玩手游是孩子课后娱乐选择的“三号玩家”，占比低于“和同学朋友玩”和“刷短视频”**

调研数据显示，未成年人课余时间有限，每日课余时间普遍在2小时以下。其中64.4%未成年人主要以玩手游作为娱乐方式，占比低于“和同学朋友玩”和“刷短视频”，手游成为未成年人课余娱乐选择的“三号玩家”。



**56.2%未成年人每周玩手游3次以内，70.6%未成年人每次玩手游时长在1小时内**

调研数据显示，56.2%未成年人每周玩手游3次以内，70.6%未成年人每次玩手游时长在1小时内，并且37.4%的孩子玩手游次数减少。26.2%未成年人付费玩手游，72.5%未成年人月花费不到200元，19.7%的未成年人玩手游花费减少，花费项目主要是买皮肤、买道具/装备、买角色，买英雄等。

# 家庭监督现状：部分家长在未成年人游戏登陆及充值方面存在监护漏洞，未能做好未成年人游戏防沉迷第一责任人



**在未成年人游戏登陆环节中，73.8%的家长知晓自己的孩子曾有过使用成年人账号绕过监管玩手游的情况**

调研数据显示，73.8%的家长知晓自己的孩子曾有过使用成年人账号绕过监管玩手游的情况。其中大多数家长都有过帮助孩子绕开游戏平台防沉迷监管的情况。家长允许孩子使用成人账号而避免系统监管的原因，主要是作为奖励（如完成作业、取得好成绩、各种表现好等），其占比为46.1%。



**在未成年人游戏充值环节中，超6成未成年人的游戏充值行为由家长完成，自己完成充值的孩子中7成是知道支付密码的**

调研发现，55.06%未成年人玩手游花费支付方式是让爸妈输入支付密码，5.70%让爷爷奶奶输入支付密码，合计60.76%；未成年人自己输入支付密码占比27.85%，这种情况下，有53.70%是父母告知孩子支付密码，1.85%是爷爷奶奶告知孩子支付密码，也有14.81%是爸妈输入密码时孩子看到的，合计70.36%，部分家长对支付密码的管理存在漏洞。

## 家庭监督现状：“未保”政策从家长认知到落实尚有距离，部分家长未能利用好平台工具，默许甚至帮助孩子绕开平台防沉迷监管



**近8成家长知道国家未成年人保护政策，同时有81.6%的家长默许甚至帮助孩子绕开平台监管玩手机游**

调研发现，79.8%家长知道国家“未保”政策，但在孩子使用成年人账号绕过监管的情况中，有81.6%是得到了家长允许的。由此来看，“未保”政策从家长认知到家长落实尚有一段距离，还需要家长从根本上认可政策落实的重要性。



**63%家长知晓游戏厂商或平台推出的防沉迷机制，但仅5成家长了解防沉迷具体措施**

调研数据显示，63%家长知晓大型游戏厂商或平台推出的未成年人游戏防沉迷机制，但是仅50%左右的家长了解游戏厂商或平台的各项防沉迷具体措施，其中知道限制未成年人游戏时长，仅能在每周五/六/日及法定节假日的20-21点玩1小时知道的比例最高，占比为57.4%，由此可见厂商及平台未能充分履行对机制的科普、推广、以及引导家长使用的责任。

# 家长对游戏态度现状：家长认为家庭监督缺失主要原因是工作繁忙无暇顾及孩子，游戏防沉迷可以通过家庭柔性措施和厂商技术赋能共同努力



## 68.4%家长认为未成年人适度玩手游能够放松身心，但难以自控

68.4%家长认为未成年人适度玩手游能够放松身心，但是难以自控；家长认为孩子玩手游有积极影响和认为有负面影响的比例大致各半，呈现毁誉参半的态度。



## 超6成家长认为工作繁忙、陪伴孩子时间过少是家庭监督缺失的主要原因，仅有不足2成家长每日可支配陪伴孩子的时间超过2小时

调研数据显示，60.2%的家长认为家庭监督缺失的主要原因是自己工作繁忙无暇顾及孩子，每日可支配陪伴孩子时间超过2小时的家长占比仅19.6%，该现象普遍覆盖一二线和低线城市。



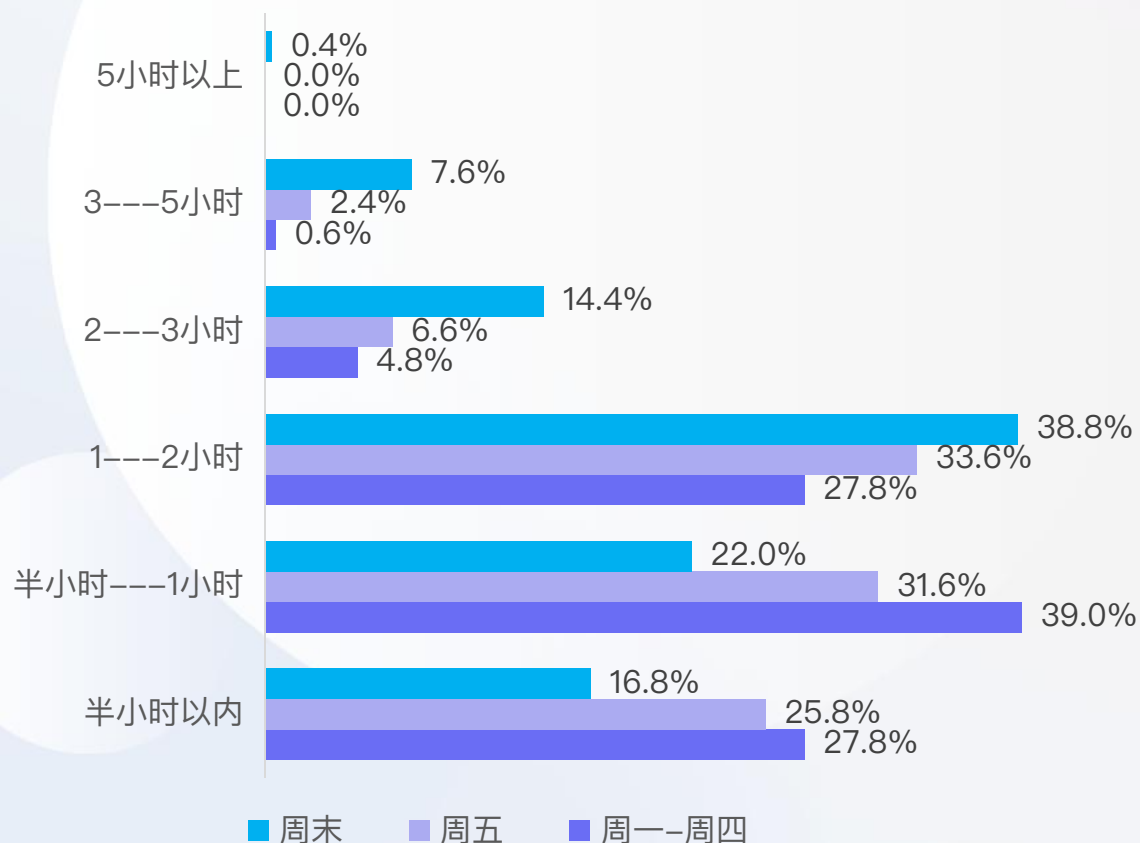
## 多数家长主要采用“柔性”措施来预防孩子沉迷游戏，同时家长普遍赞同用技术赋能未成年人游戏防沉迷

家长日常预防孩子过度玩手游的措施相对比较柔性，主要是建立家庭规则，与孩子协商玩游戏的条件，约定玩游戏的时长等；对于各大游戏厂商或平台使用的游戏防沉迷技术，如人脸识别、人工智能、大数据识别模型等，90%家长持支持态度。

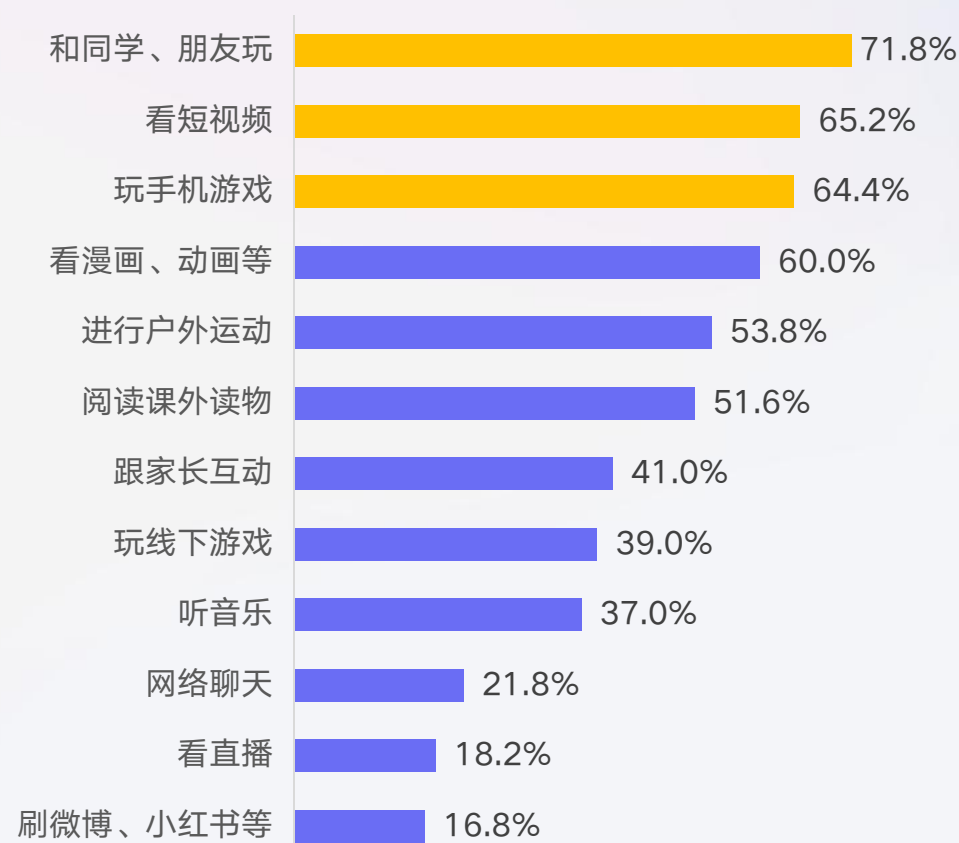
# 手游成为未成年人课余时间娱乐选择的“三号玩家”

- 学习任务繁重，导致未成年人课余时间有限。在课余时间，未成年人的娱乐方式主要是和同学朋友玩、刷短视频、玩手游、看动漫、户外运动、课外阅读等。其中，玩手游的比例为64.4%，仅次“和同学朋友玩”和“刷短视频”，手游成为未成年课余时间娱乐方式选择的“三号玩家”。

### 未成年人每日课余时间时间



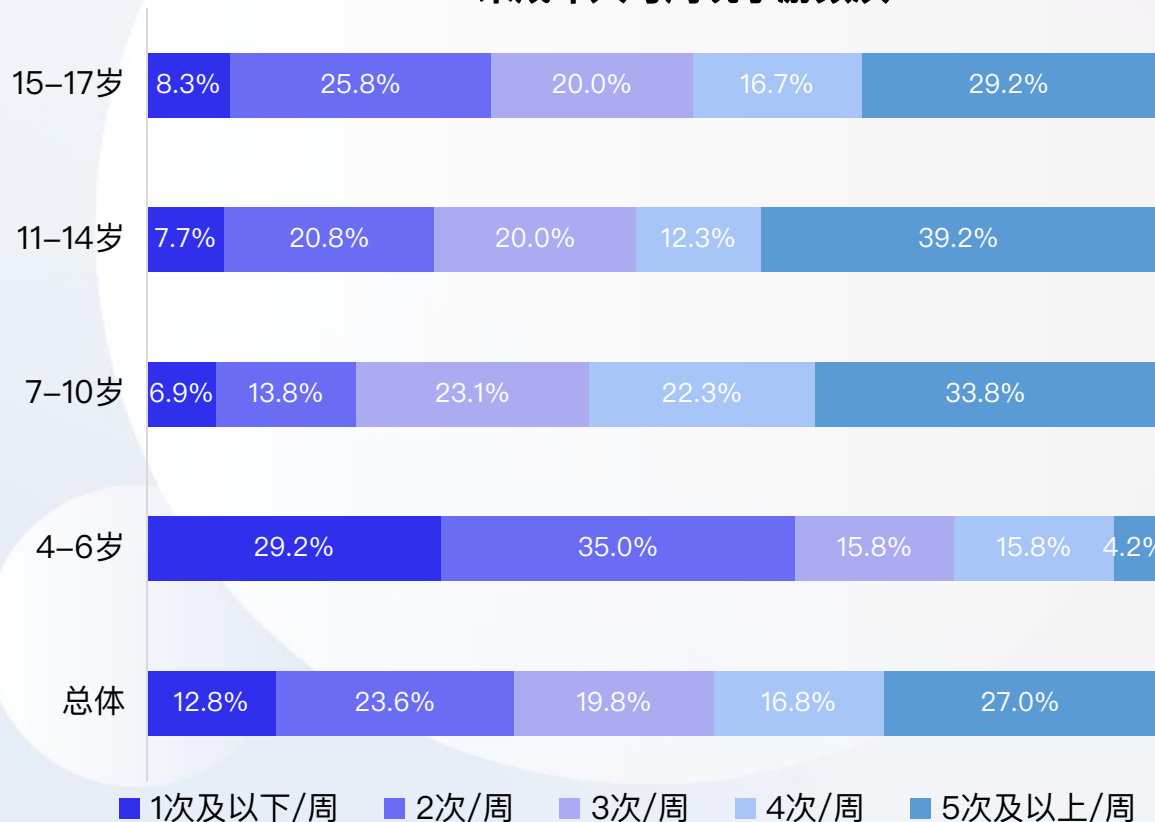
### 未成年人课余时间主要娱乐方式



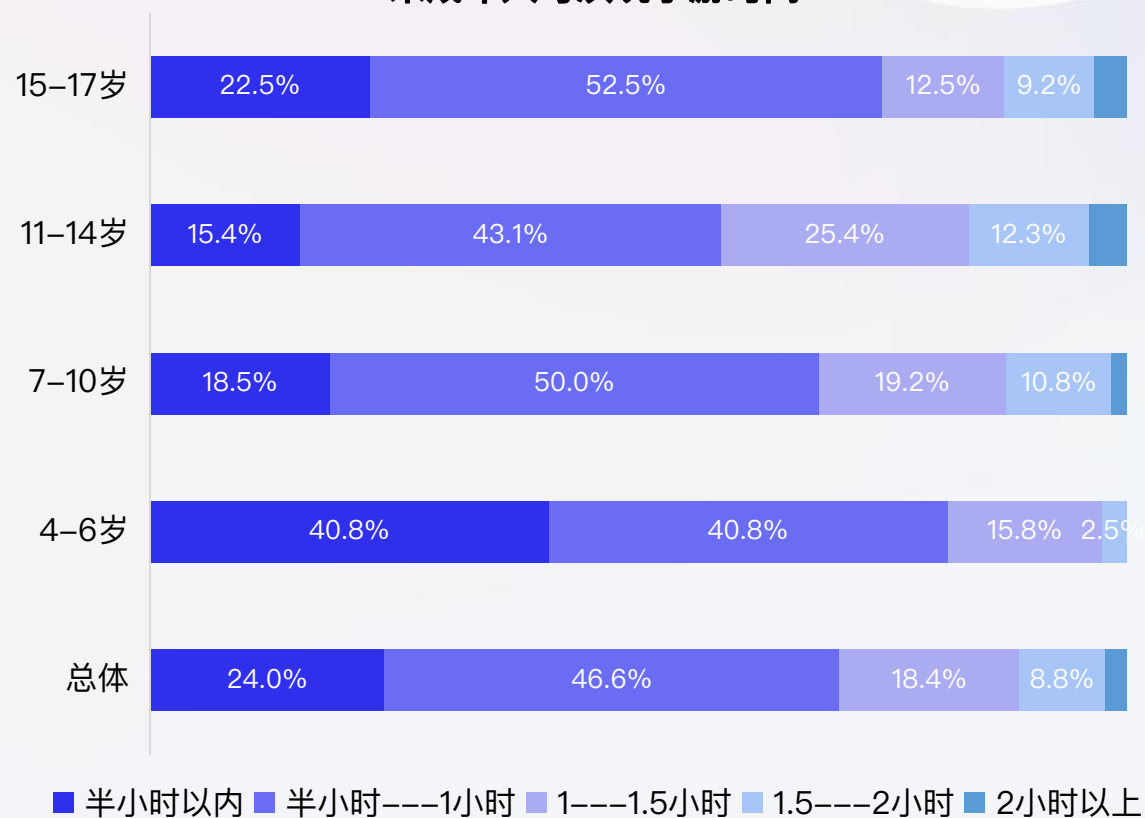
## 游戏时间：56.2%未成年人每周玩3次以内，70.6%每次玩1小时内

- 总体上，每周玩手游3次以内的比例合计56.2%；7-10岁孩子每周玩4次及以上的比例较高，值得重视。每次玩手游时间1小时以内的比例合计70.6%；11-14岁孩子每周玩手游时间超过1小时的比例最高，为41.5%。
- 多数孩子玩手游频次、时间呈现规律及节制的状态。

未成年人每周玩手游频次



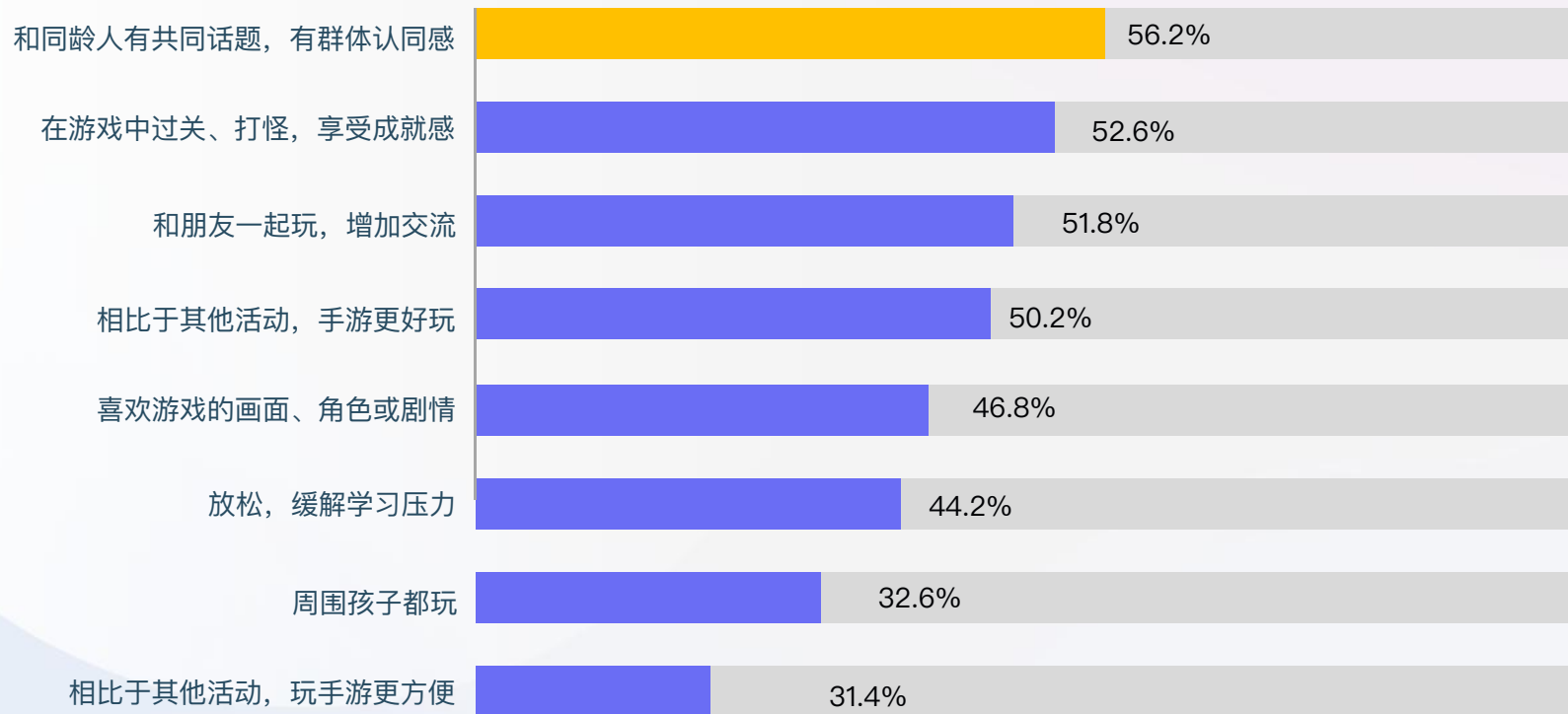
未成年人每次玩手游时间



# 群体认同、剧情吸引、成就感、放松是未成年人喜欢玩手游的核心原因

- 未成年喜欢玩手游的原因较为多元化，相对重要的是和同龄人有共同话题，有群体认同感、喜欢游戏的画面或角色或剧情、在游戏中过关打怪，享受成就感、放松，缓解学习压力，占比都超过五成。

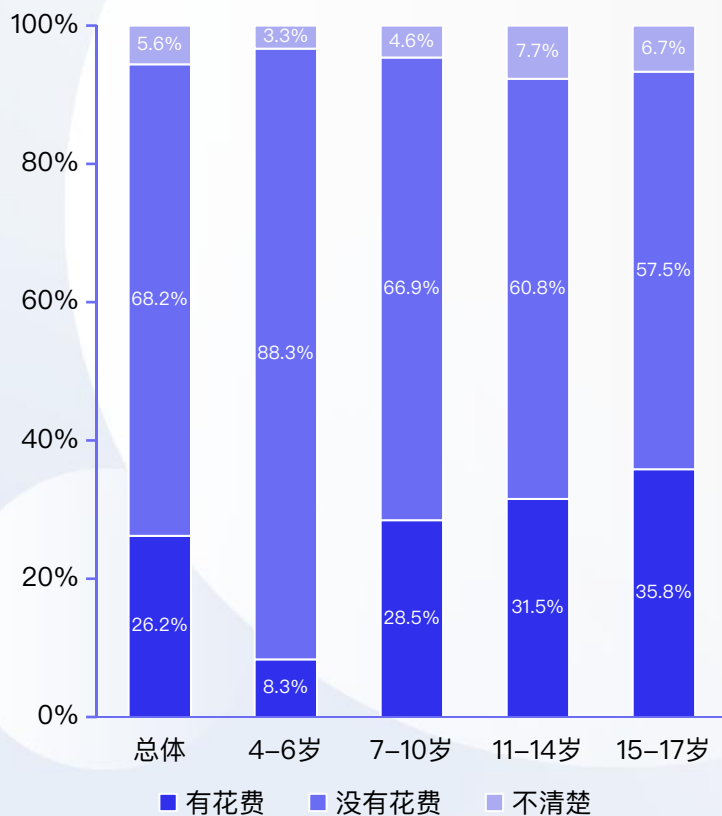
未成年喜欢玩手游的原因



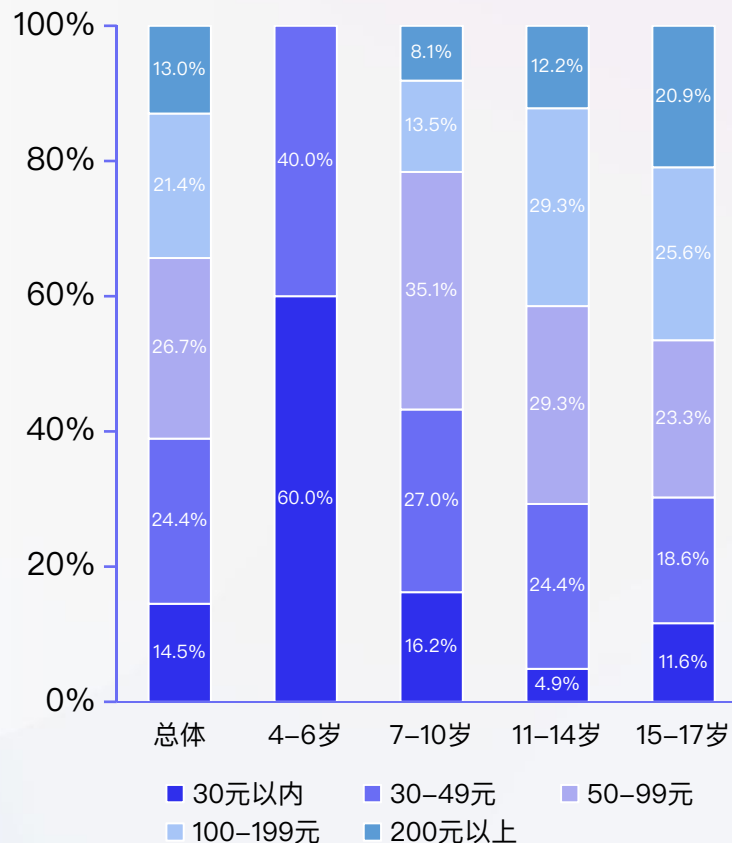
# ▶ 游戏充值：26.2%未成年人在游戏中有付费行为，72.5%月花费不到200元

- 调研数据显示，未成年人玩手游有花费，总体占比为26.2%；月花费金额集中在30元到200元，总体占比合计72.5%。年龄越大，付费比例越高，花费金额也越高。花费项目主要是买皮肤、买道具/装备、买角色/英雄。

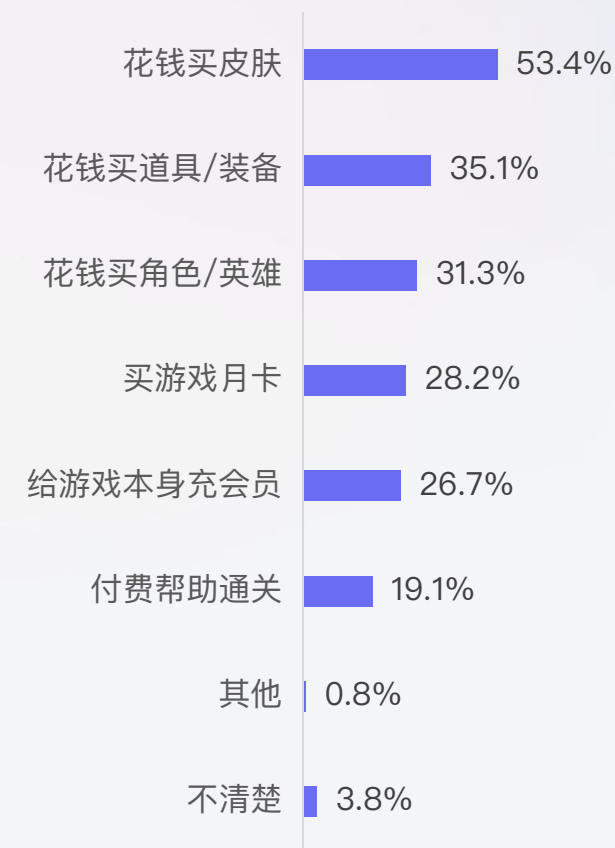
### 未成年人玩手游是否有花费



### 未成年人玩手游月花费金额



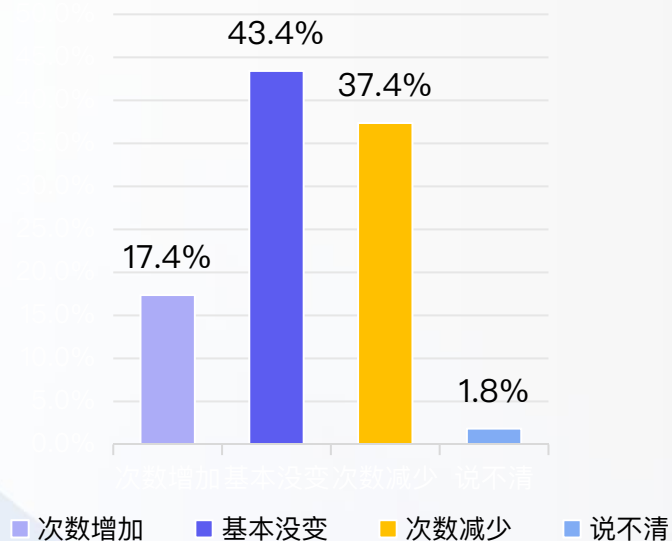
### 未成年人玩手游花费项目（行为占比）



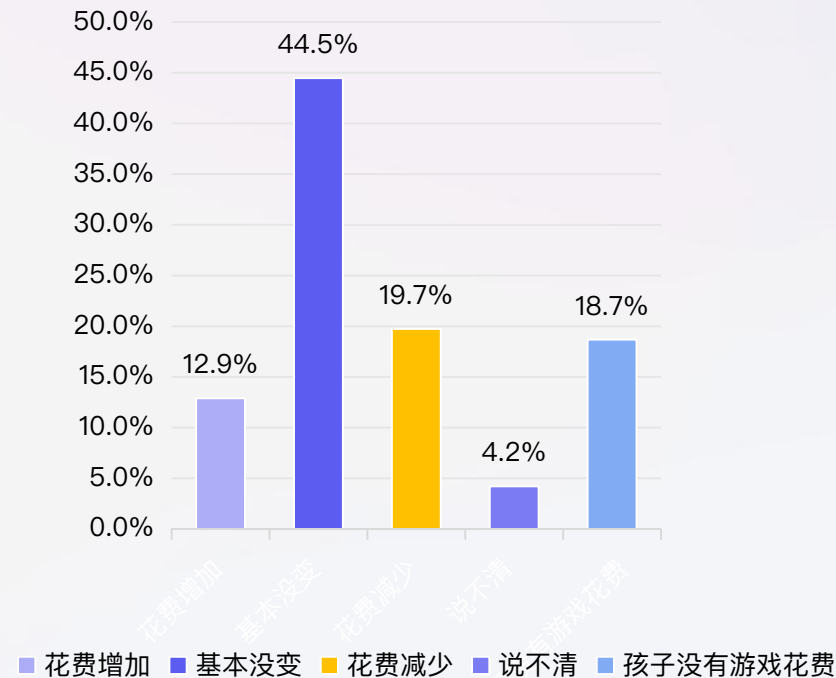
## “830新规”以来，家长明显反馈未成年人玩手游频次和花费有下降趋势

- 调研数据显示，家长反馈对比3年前未成年人玩手游频次和花费整体有下降趋势，37.4%的孩子玩手游次数减少，高于次数增加的17.4%；19.7%的孩子玩手游花费减少，高于花费增加的12.9%。

与3年前相比，孩子目前玩手游次数的变化



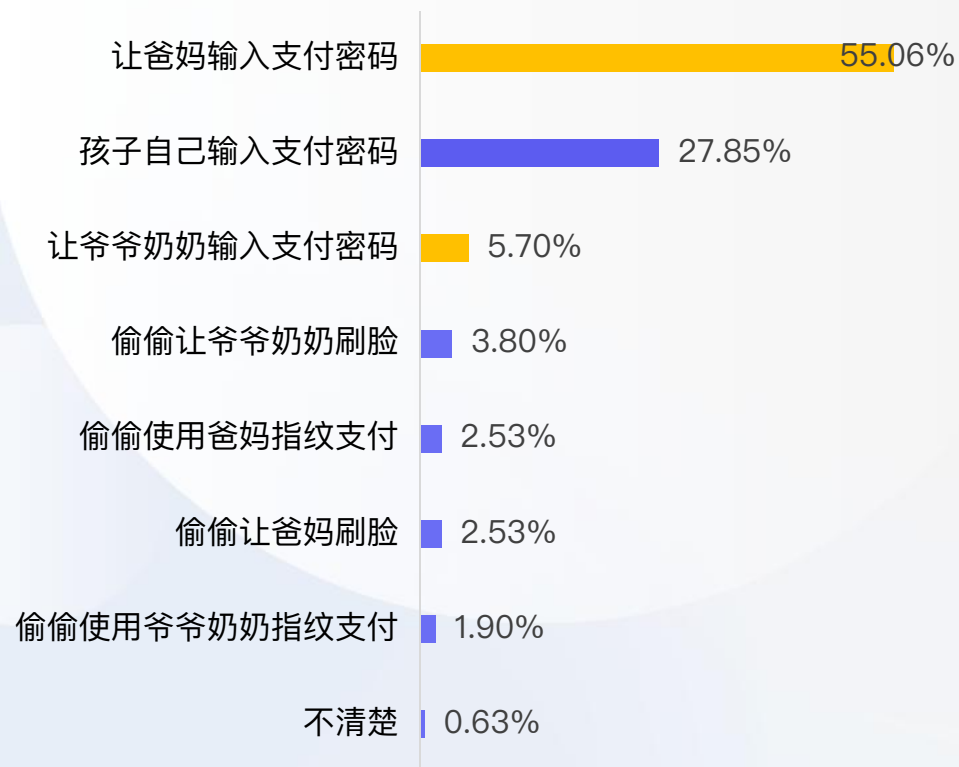
与3年前相比，目前孩子玩手游花费的变化



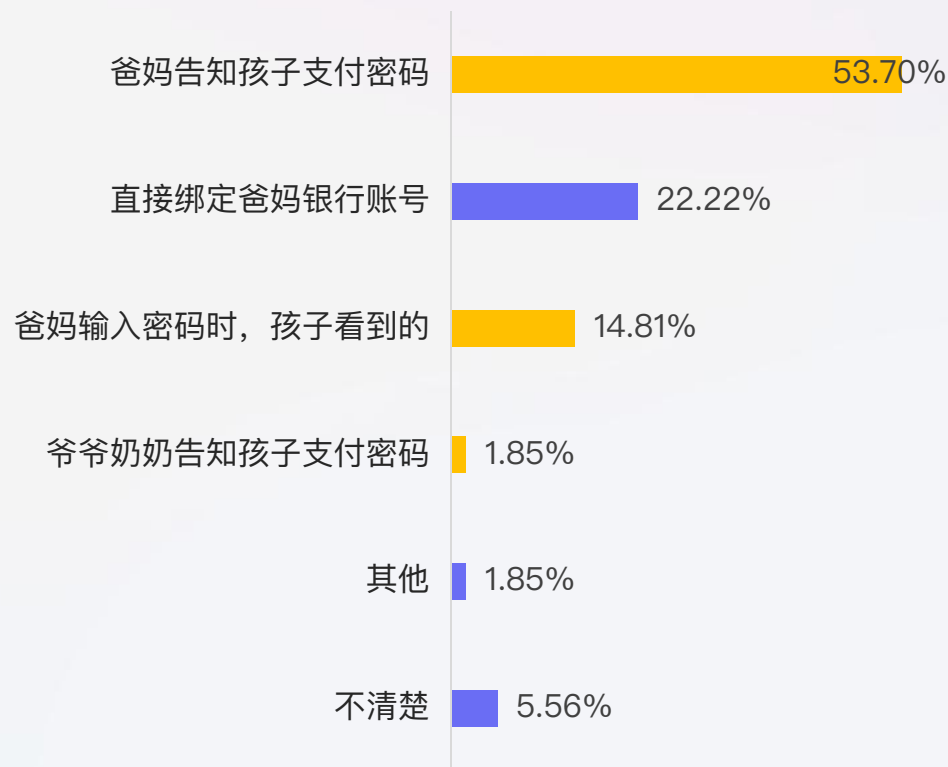
# 超6成家长曾为孩子游戏充值输入支付密码，超7成孩子知道支付密码自己完成充值

- 调研发现，55.06%未成年人玩手游花费支付方式是让爸妈输入支付密码，5.70%让爷爷奶奶输入支付密码，合计60.76%。
- 未成年人自己输入支付密码占比27.85%。这种情况下，有53.70%是父母告知孩子支付密码，1.85%是爷爷奶奶告知孩子支付密码，也有14.81%是爸妈输入密码时孩子看到的，合计70.36%。

### 未成年人玩手游花费支付方式



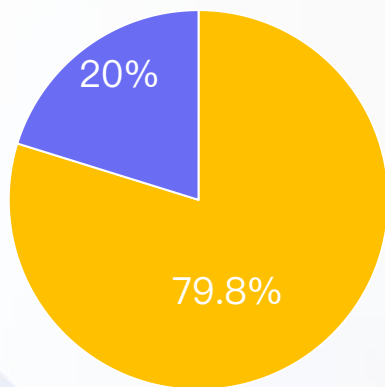
### 未成年人如何获悉支付密码



# 79.8%家长知晓国家“未保”政策，81.6%家长允许孩子使用成年人账号玩手游

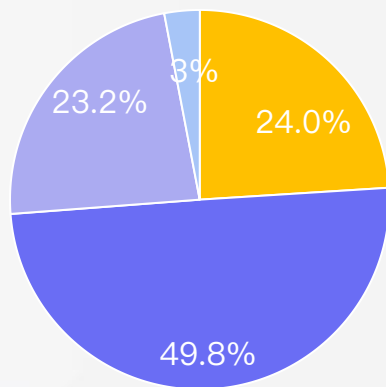
- 调研发现，有79.8%家长知晓国家曾出台过关于未成年人游戏防沉迷的“未保”政策。但现实情况是，有73.8%的家长知晓孩子存在过使用成年人账号绕过监管玩手游的情况，并且他们中的81.6%对该情况保持默许甚至是放任态度。由此来看，国家“未保”政策从家长认知到家长落实尚有一段距离，还需要家长从根本上认可政策落实的重要性。

家长是否知晓国家“未保”政策



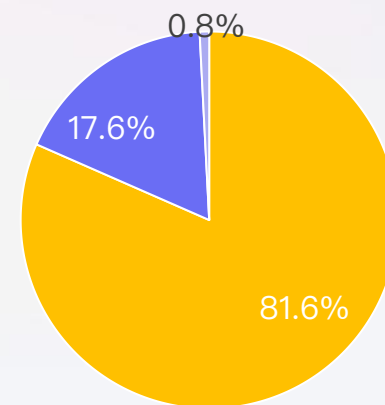
■ 知道 ■ 不知道

孩子是否有用成年人账号避免系统监管玩手游的情况



■ 经常有 ■ 偶尔有  
■ 没有过 ■ 不清楚/不知道

孩子用成年人账号，是否得到家长允许



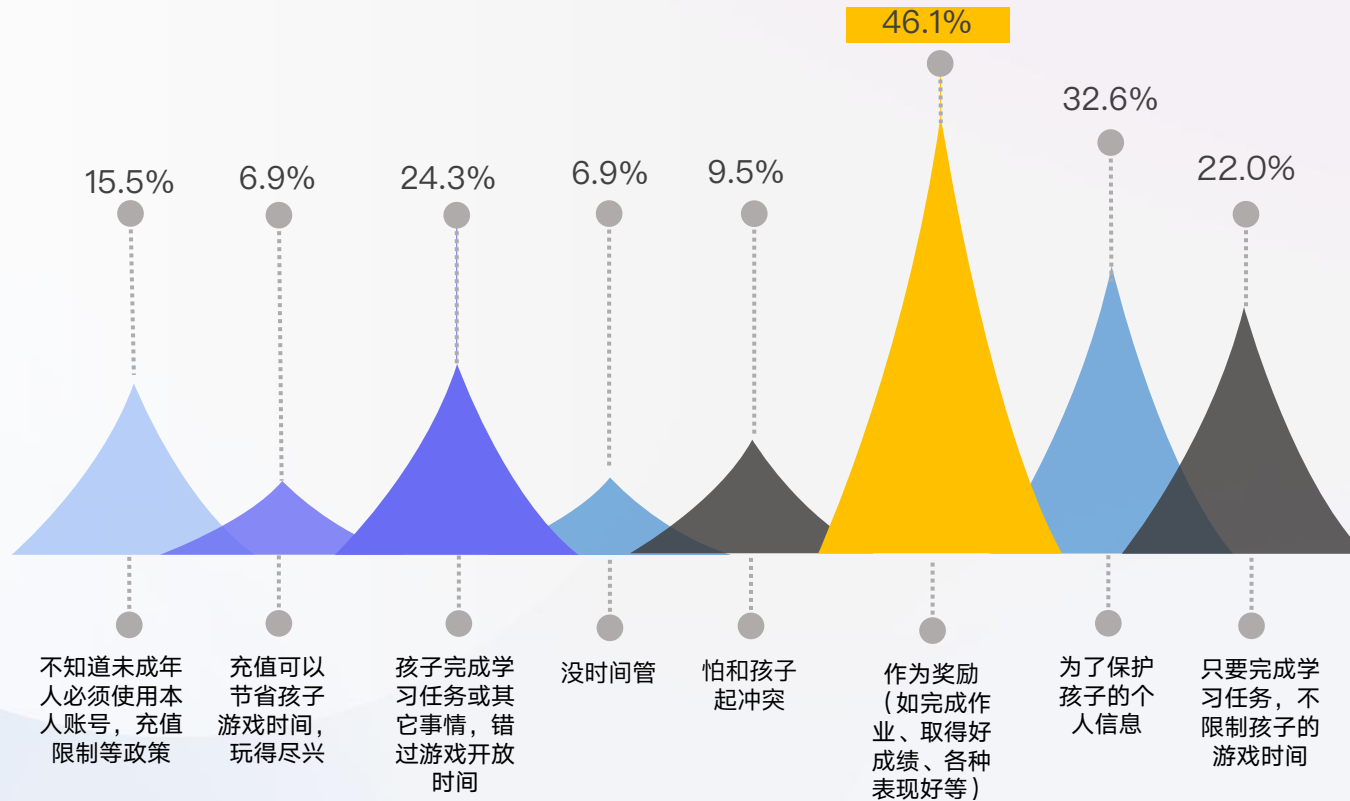
■ 得到允许 ■ 没有 ■ 时有时无

注：游戏防沉迷+未保政策指是否知晓未成年人玩手游，只有使用本人未成年身份账号，才会限制游戏时长、游戏充值等。

## 46.1%的家长把“奖励孩子”当作允许孩子绕过监管玩手游的原因

- 调研数据显示，家长允许孩子使用成人账号而避免系统监管的原因，主要是作为奖励（如完成作业、取得好成绩、各种表现好等）、为了保护孩子的个人信息、孩子完成学习任务或其它事情等，占比分别为46.1%、32.6%、24.3%。

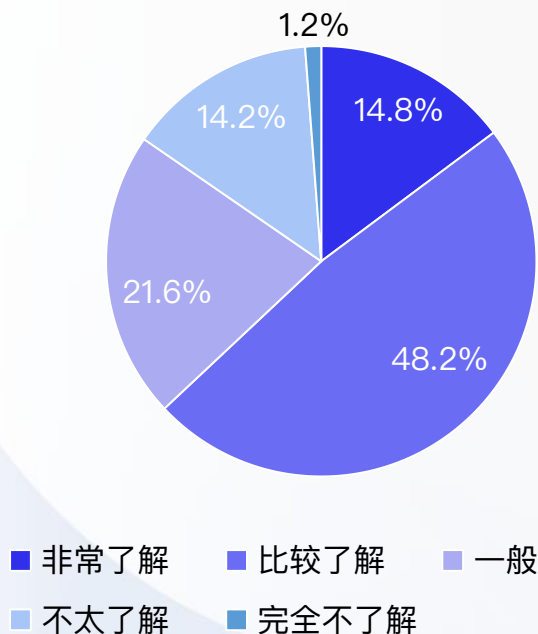
家长允许孩子使用成人账号而避免系统监管玩手游的原因



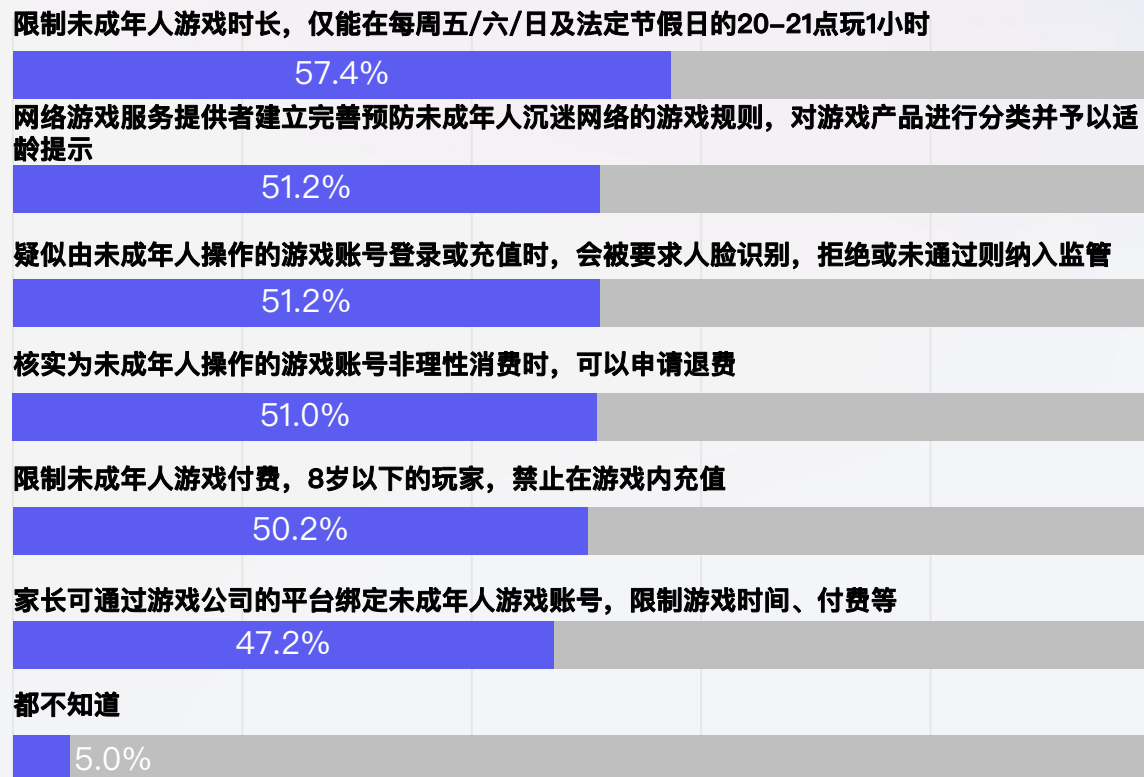
# 63%的家长了解游戏厂商或平台防沉迷机制，但具体措施尚待进一步普及

- 调研数据显示，家长对大型游戏厂商或大型游戏平台推出的未成年防沉迷机制，非常了解和比较了解合计63%。
- 对各项具体防沉迷措施，家长知道的比例基本都在50%左右。其中知道限制未成年人游戏时长，仅能在每周五/六/日及法定节假日的20-21点玩1小时知道的比例最高，占比为57.4%。

家长是否了解大型游戏厂商或平台推出的  
未成年人防沉迷机制



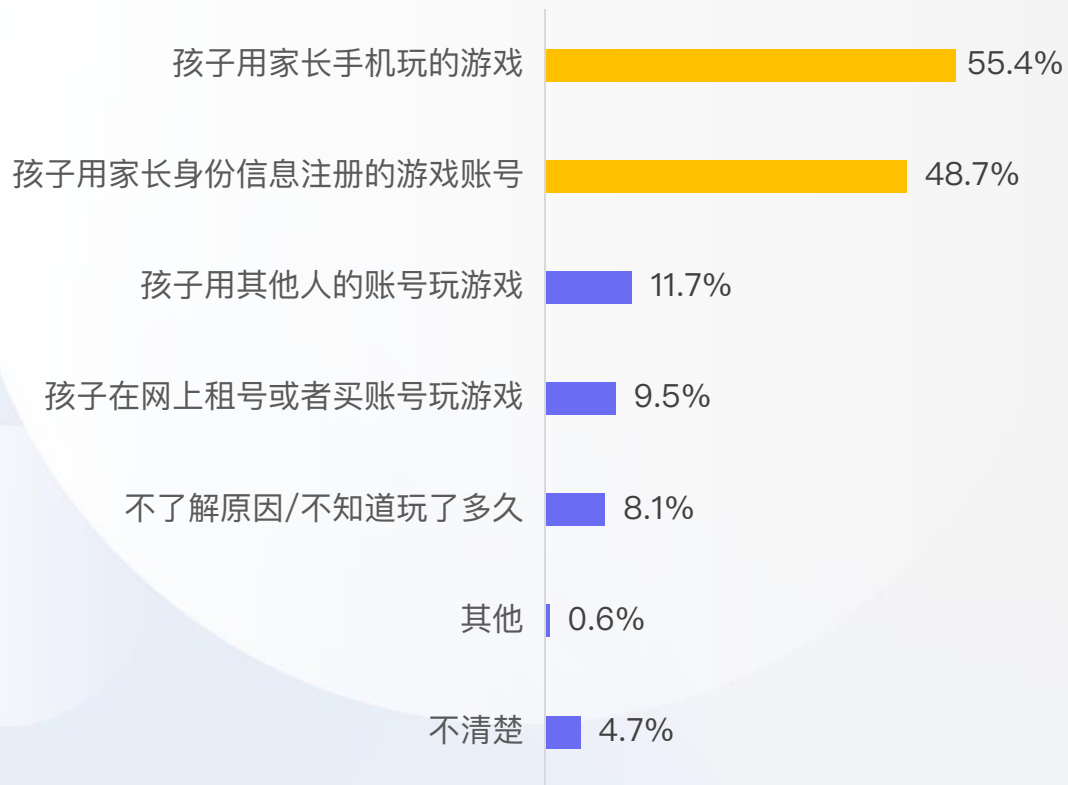
家长知道的未成年人防沉迷具体措施



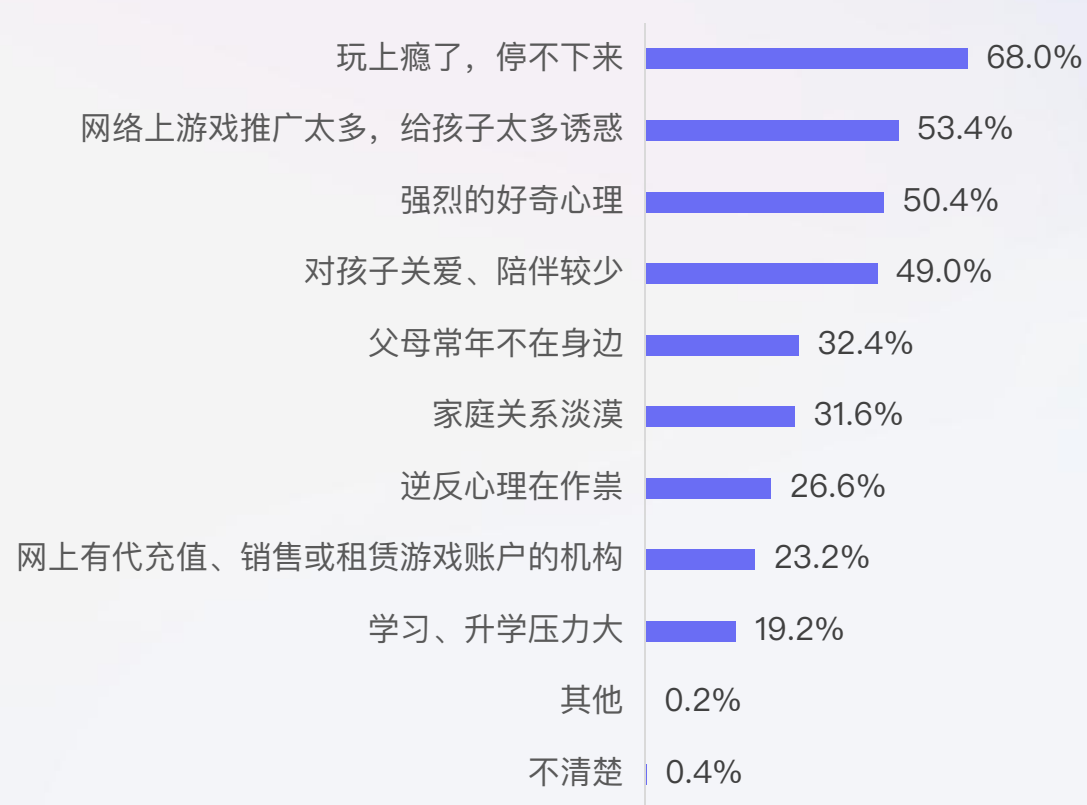
# 使用家长手机和身份注册成未成年人长时间玩手游的“罪魁祸首”

- 未成年人玩手游时间较长的原因主要是用家长手机玩的游戏、用家长身份信息注册的游戏账号，占比分别为55.4%、48.7%。
- 孩子沉迷游戏的原因是多方面的，其中游戏上瘾、游戏推广多、孩子好奇心、家长陪伴少等是家长认为孩子沉迷游戏主要原因。可以看出，孩子沉迷游戏有游戏产品、网络环境、孩子自身和家庭关爱多方面原因。

### 家长认为孩子玩手游时间较长的原因



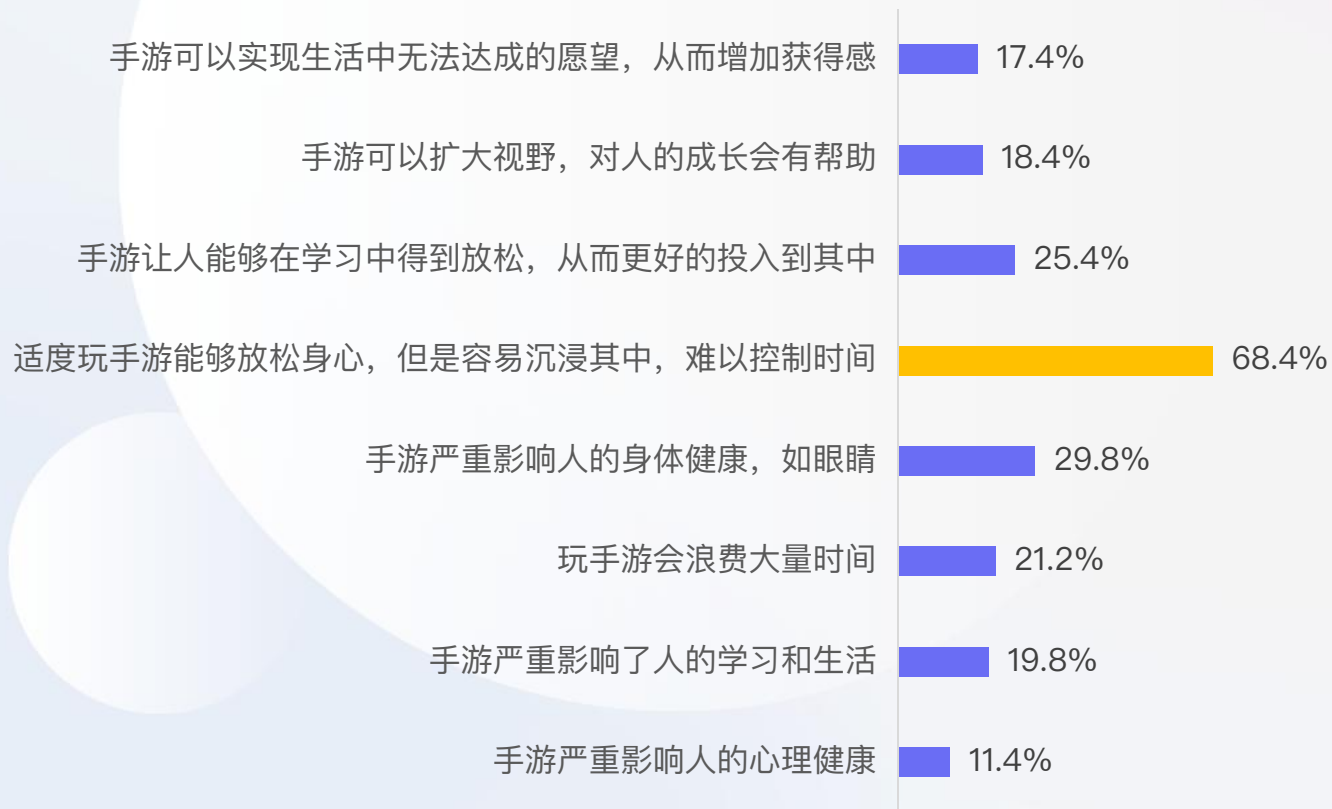
### 家长认为孩子沉迷游戏的原因



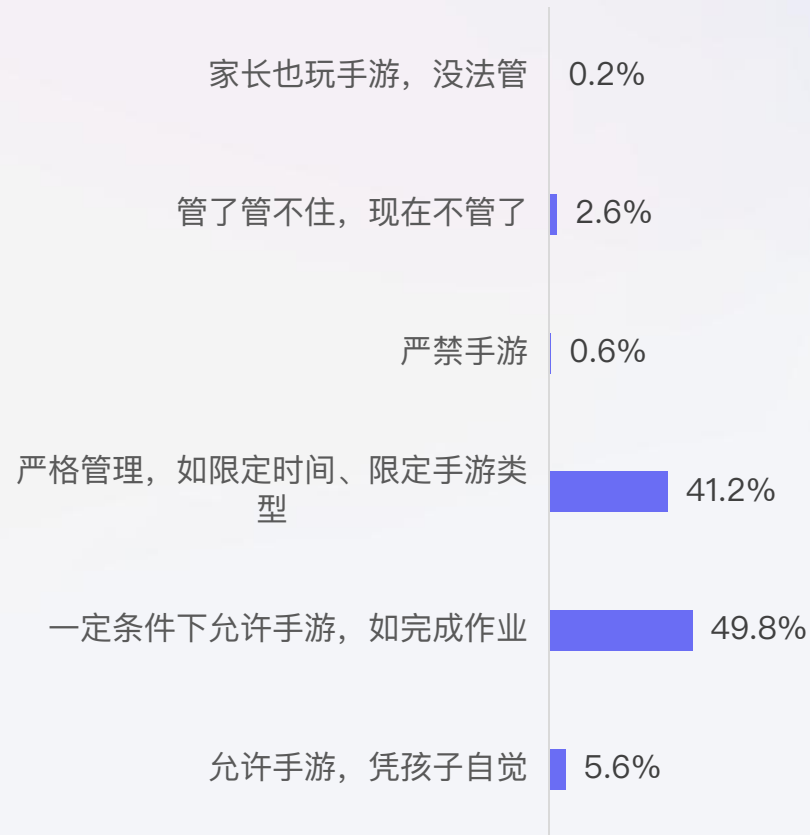
# 家长对游戏态度毁誉参半，68.4%家长认为适度玩手游能放松身心，但孩子难以自控

- 调研数据显示，68.4%家长认为未成年人适度玩手游能够放松身心，但难以自控；认为孩子玩手游有积极影响和认为有负面影响的比列大致各半，呈现毁誉参半的态度。
- 家长对孩子喜欢玩手游的主要管理方式基本是一定条件下允许和限定性管理，占比分别为49.8%、41%。

### 家长对未成年人喜欢玩手游的态度



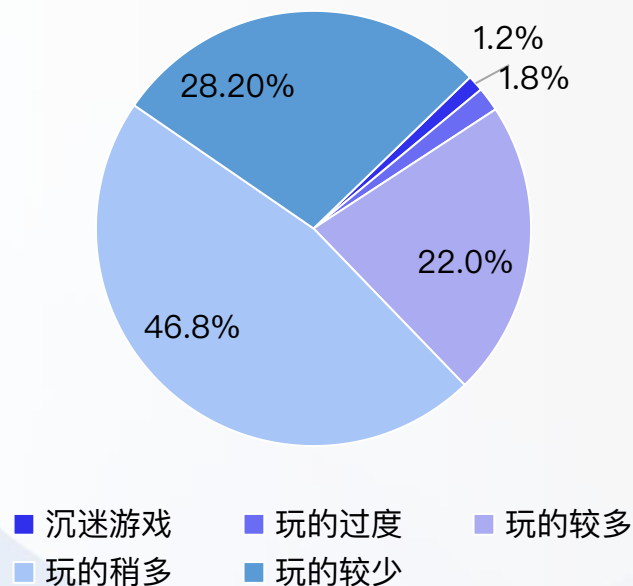
### 家长对孩子喜欢玩手游的管理方式



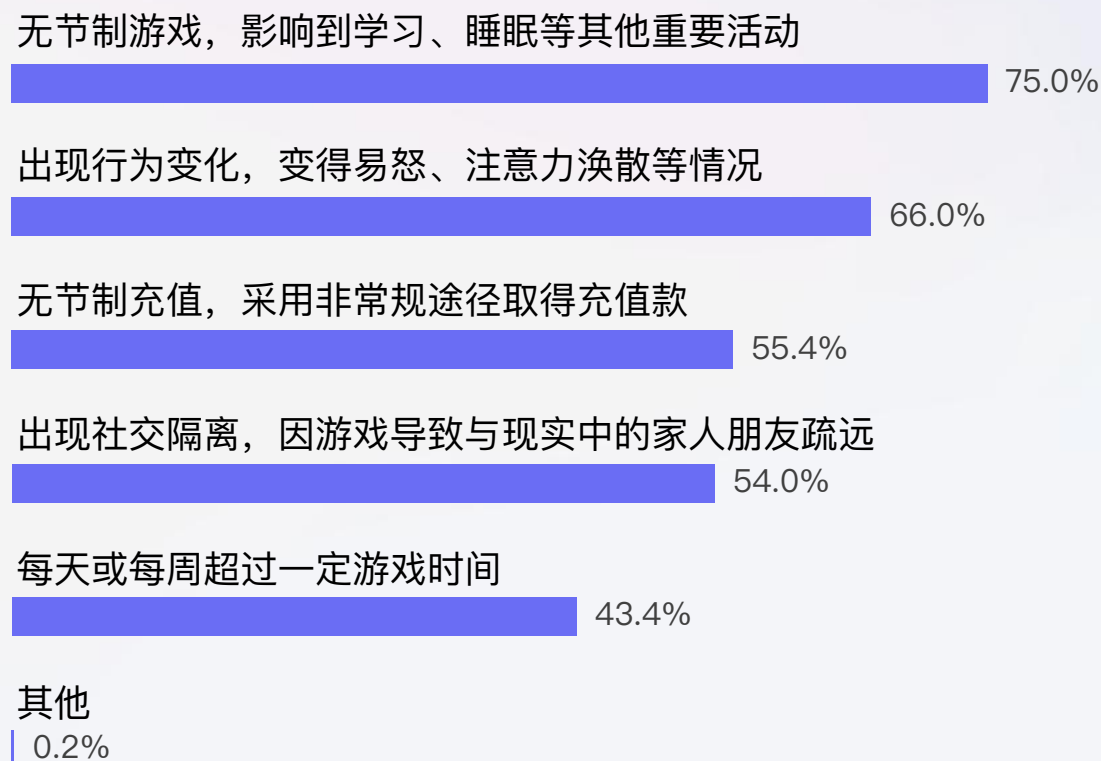
## 仅3%家长认为孩子过度或沉迷游戏，无节制、易怒等是主要表现

- 调研数据显示，1.8%认为孩子过度玩手游，1.2%认为孩子有点沉迷游戏，同时28.2%家长认为孩子目前玩手游较少。
- 家长认为孩子沉迷游戏的表现，首先是无节制游戏，影响到学习、睡眠等其他重要活动，占比为75%，其次是出现行为变化，变得易怒、注意力涣散等情况，为66%。

家长认为孩子目前玩手游的情况



家长认为孩子沉迷游戏的表现



# 无暇顾及、沟通不足、溺爱、无有效措施是家庭监督缺失的主要原因

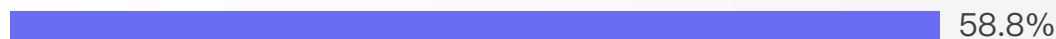
- 调研数据显示，家长认为家庭监督缺失的主要原因是工作繁忙无暇顾及孩子、与孩子沟通不足、对孩子有溺爱心理、没有好的方法或措施，占比分别为60%、58.8%、48.8%、48.2%。
- 多数家长每天可支配用来陪伴孩子的时间在2小时以下，该现象普遍覆盖一二线和低线城市。

家长认为家庭监督缺失的主要原因

工作繁忙，无暇顾及孩子



与孩子沟通不足



对孩子有溺爱心理



没有好的方法或措施，管不住



不了解游戏对孩子的影响



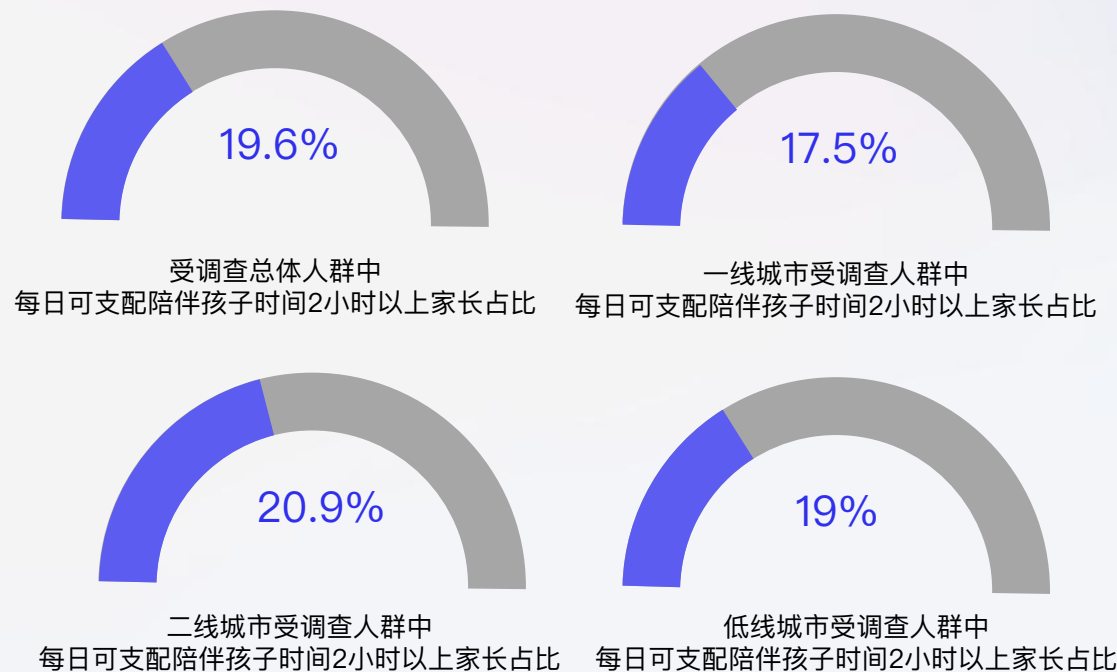
对此不关心，认为玩游戏无关紧要



认为孩子的教育应该是学校的事情



每日可支配陪伴孩子时间2小时以上家长占比：

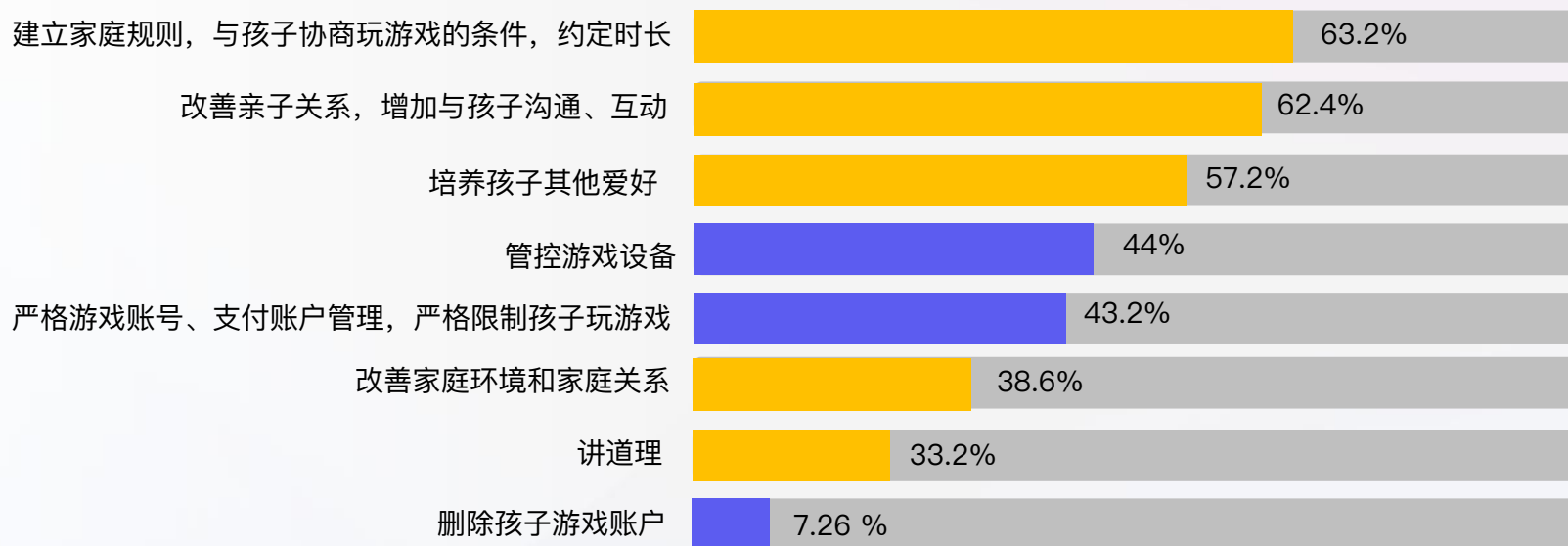


注：城市级别划分依据第一财经2024年发布“新一线城市魅力排行榜”。

# 绝大多数家长采用“柔性”措施预防孩子过度游戏

- 家长日常防止孩子过度玩手游的措施相对比较柔性，而不是严格限制性措施。措施主要是建立家庭规则，与孩子协商玩游戏条件，约定玩游戏的时长、改善亲子关系，增加与孩子沟通、互动、培养孩子其他爱好，占比分别为63.2%、62.4%、57.2%。

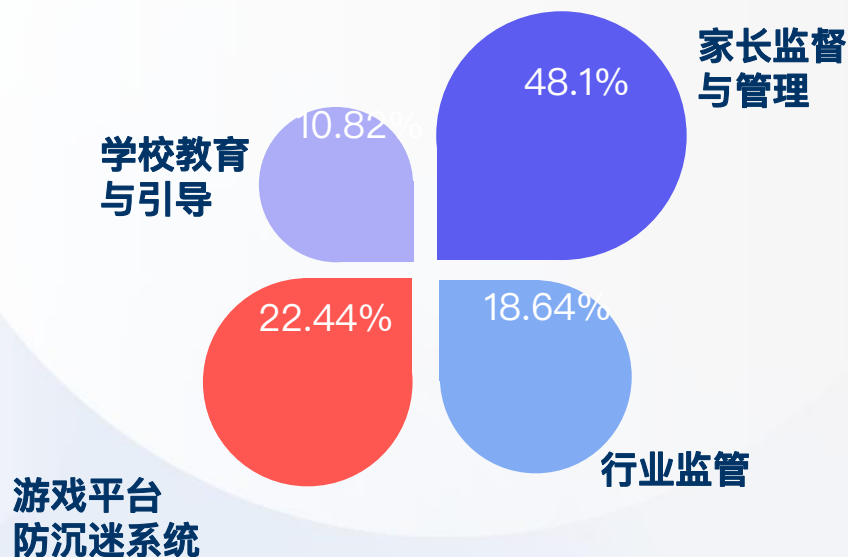
家长日常防止孩子过度玩手游的措施



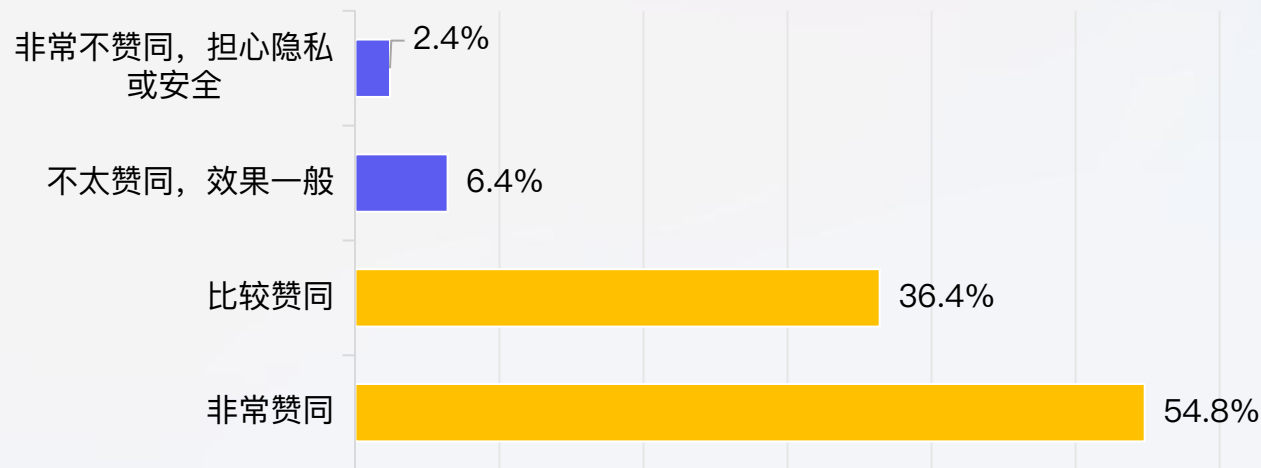
# 48.1%家长认可自身应作为游戏防沉迷第一责任人，九成家长赞同防沉迷技术赋能

- 调查结果显示，对于解决或改善孩子过度玩手游，48.1%家长认为家长监督与管理最重要，其后重要的是游戏平台防沉迷系统建设、行业监管和学校教育和引导。
- 对各大游戏厂商或平台采取的各种技术措施，如人脸识别、人工智能、大数据识别模型等，家长普遍持支持态度，表示赞同的比例大于九成。

家长认为解决或改善孩子过度玩手游最重要方面



家长对通过人脸识别技术来加强孩子登录及玩手游管理的态度



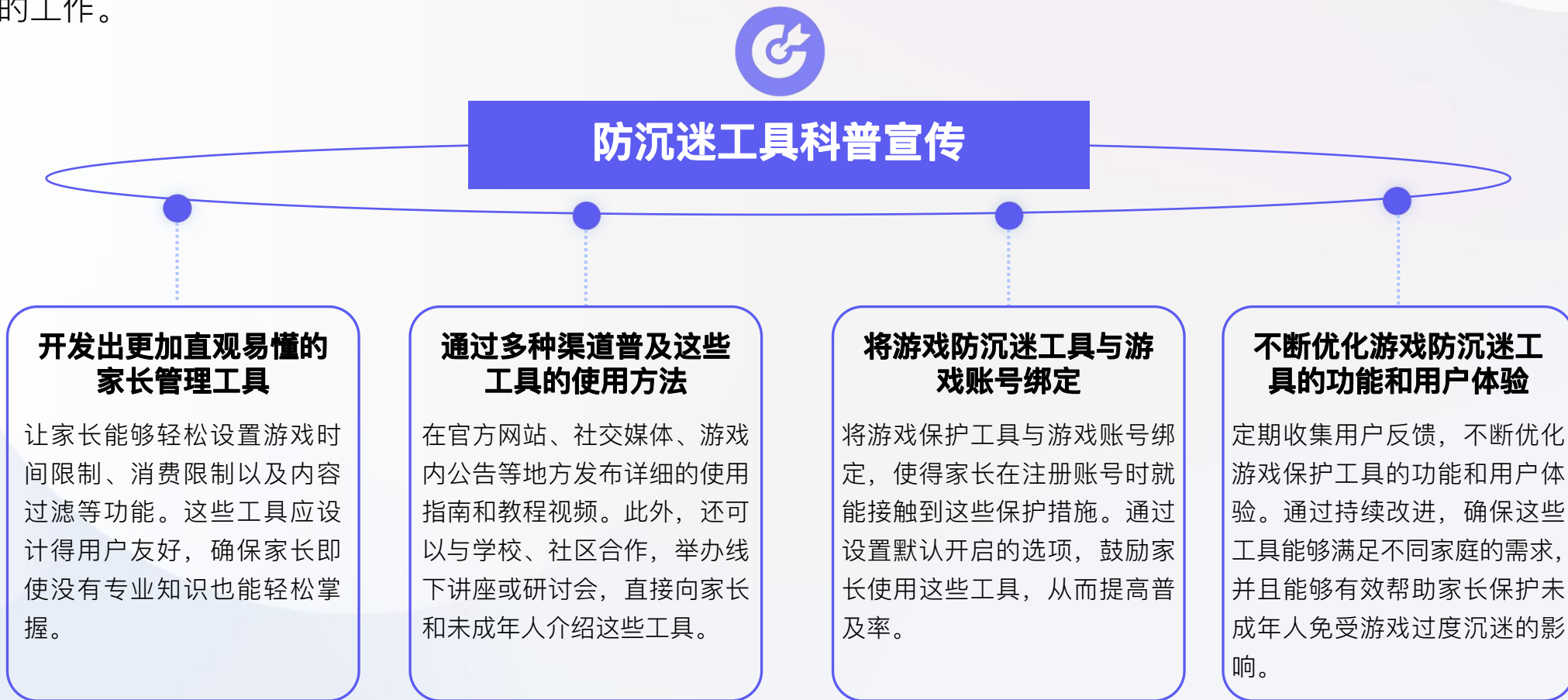
05

# 未成年人游戏防沉迷 工作未来展望

---

## 展望一：平台厂商亟需加强对防沉迷工具的科普使用宣传，提高易用性和普及率

- 调研发现，家长对国家“未保”政策和头部游戏厂商游戏防沉迷机制了解程度较高，但对具体的防沉迷措施知晓度仅50%左右。可见游戏厂商或平台对于游戏防沉迷工具的科普宣传力度非常欠缺，如何提高易用性和普及率，成为摆在各大游戏公司的一个重要课题。只有更好的帮助家长用好相关工具，才能共同发力做好未成年人游戏防沉迷这项任重道远的工作。



## 展望二：家长需提高家庭监管意识，主动学习使用游戏平台防沉迷工具，同时重点管好密码、“脸”和“指纹”

- 当下，家长的家庭监督意识不足已成为未成年人游戏防沉迷的重要“漏洞”。甚至部分家长存在明显的纵容行为，如提供成年人信息帮助孩子注册游戏账号、直接提供支付密码让孩子自行充值等，这对自制力不强的未成年人合理进行游戏都是不利因素。
- 未来，家长一方应利用好平台机制及工具，包括使用未成年人身份注册账号配合平台监管，而非利用成年人账号绕开监管。同时管好支付密码、“脸”和“指纹”，避免孩子绕过平台限制进行不合理消费。最终成为未成年人游戏防沉迷第一责任人，才能真正补齐游戏“未保”铁三角（政府、平台、家庭）的短板。

家长是未成年人游戏防沉迷第一责任人

脱节

家长配合平台防沉迷监管意识不足

家长未保教育亟待加强

意识教育

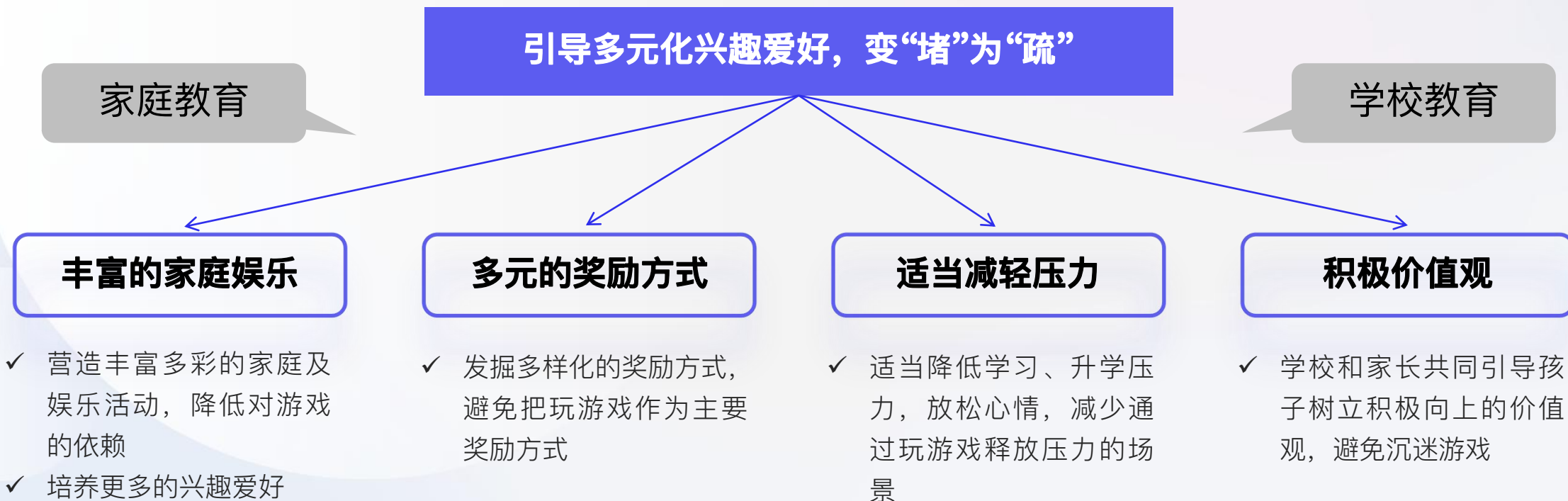
- ✓ 配合平台监管
- ✓ 管理支付密码和账户
- ✓ 孩子的教育与引导

能力教育

- ✓ 平台成长守护系统学习与使用
- ✓ 防沉迷机制的了解与学习
- ✓ 掌握与孩子的有效沟通技巧

## 展望三：家庭对未成年人玩游戏的态度需要变“堵”为“疏”

- 2024年1月1日开始执行的国务院《未成年人网络保护条例》中创新性地提出未成年人网络保护的社会共治模式，监管机构、企业、学校乃至行业协会、社会组织、家长等未成年人健康成长的各方主体均应当参与其中。在家庭层面，家长有义务预防和干预未成年人沉迷网络游戏。
- 未成年人保护的核心就是未成年人，需要对他们进行积极的引导教育，引导多元化兴趣爱好，变“堵”为“疏”，才能真正实现未成年人保护。



## 展望四：政府、厂商、家庭共同努力，打击黑灰产，净化网络环境

- 监管和游戏平台“未保”措施力度逐渐加大，同时会引发向未成年人租售或售卖成年人游戏账号等“黑灰产”更加活跃。目前未成年人网络游戏极端案例、黑灰产问题时有发生。
- 打击黑灰产，需要监管部门、游戏平台统筹运用政策、法律、技术等多种手段，也需要家长和社会各界的共同努力。

### 打击 黑灰产

01

#### 政府监管进行有力保障

政府出台相关政策，要求净化网络环境，保护未成年人的身心健康

02

#### 游戏厂商进行持续打击

头部游戏厂商重拳出击，采取多种技术手段持续打击黑产，做好未成年人保护

03

#### 家庭监督做好关键助力

家长提升自身对于黑灰产的了解，并对其进行抵制，严格遵守国家相关政策要求，遵守平台规则



**每日经济新闻**

NATIONAL BUSINESS DAILY