



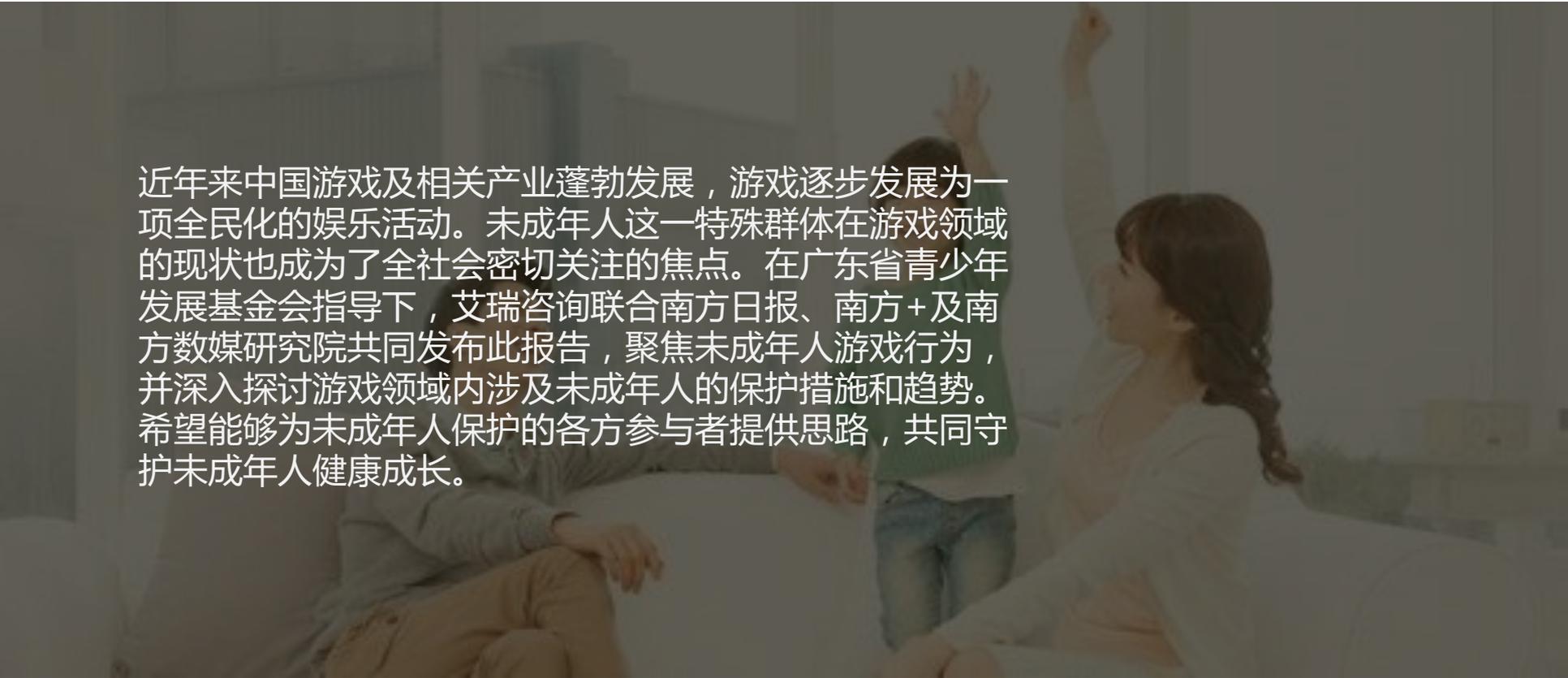
# 中国游戏领域未成年人保护 白皮书

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。

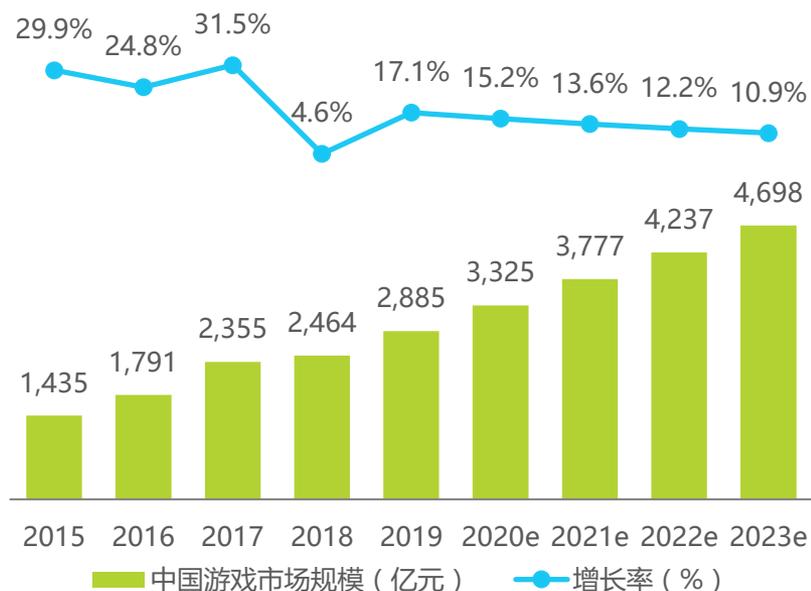
游戏行业整体发展及未成年人渗透情况	1
游戏领域未成年人行为和保护情况	2
父母参与游戏领域未成年人保护情况	4
政企参与游戏领域未成年保护举措及实例	3
游戏领域未成年保护的经验和不足及趋势	5

# 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

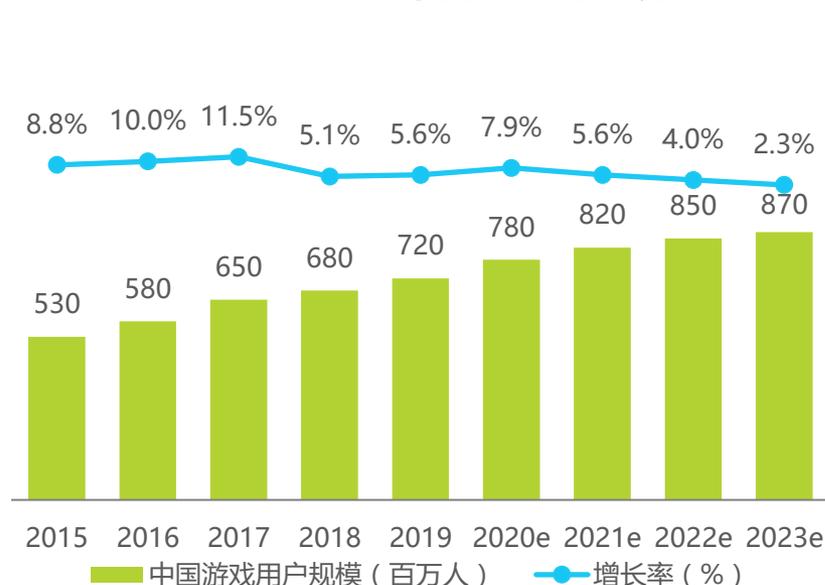
2019年中国游戏市场营收规模约2884.8亿元，同比增长17.1%。2019年中国游戏用户规模约为7.2亿人，同比增长5.6%。整体上，中国游戏产业在经历了2018年的版号严冬后，于2019年已基本完成复苏。随着2020年年初新冠疫情的爆发，游戏愈发成为国民化的娱乐方式。在产业不断扩张的背景下，监管层及各地政府对游戏及其延伸产业健康有序发展给予了很大的支持，其中就包括各地政府对游戏产业园区和电竞赛事的加码布局以及为确保行业健康发展出台的各项法律规定等等。中国游戏产业预计将在国家政策指引下保持稳定向好的发展态势。

### 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



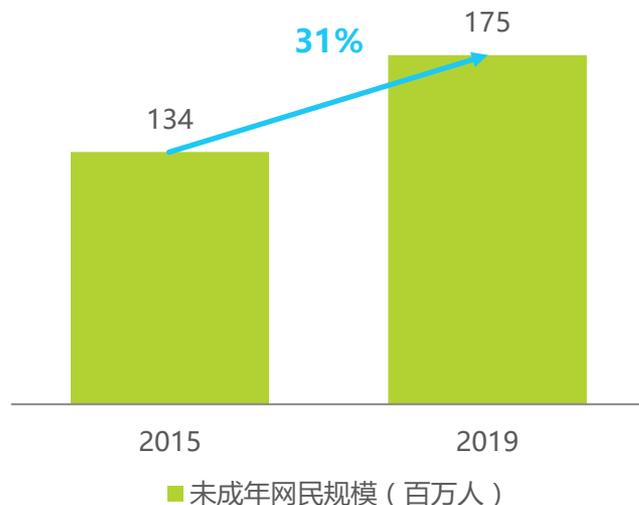
注释：1. 中国游戏市场规模统计包括PC客户端游戏、PC浏览器端游戏、移动端游戏；2. 游戏市场规模包含中国大陆地区游戏用户消费总金额，以及中国游戏企业在海外游戏市场获得的总营收；3. 部分数据将在艾瑞2021年游戏相关报告中做出调整。  
来源：中国游戏市场规模由艾瑞综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

# 未成年人互联网及游戏用户规模

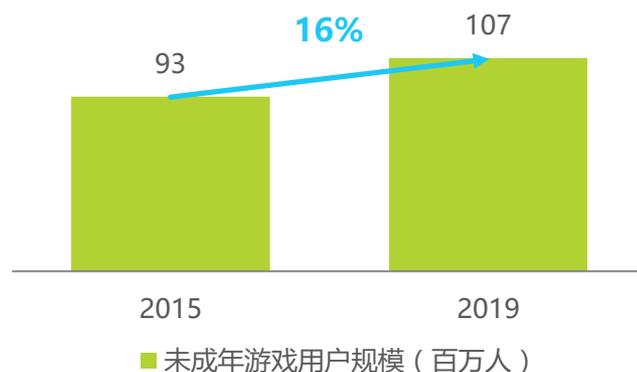
## 中国未成年互联网渗透已逾九成，其中游戏用户增速放缓

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

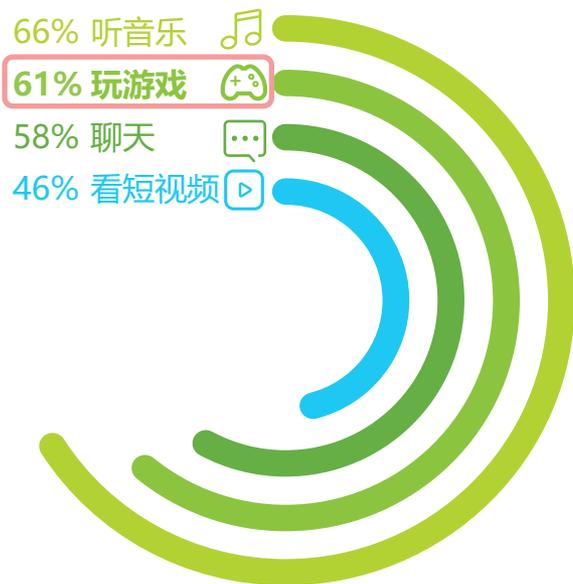


# 未成年人游戏行为渗透率

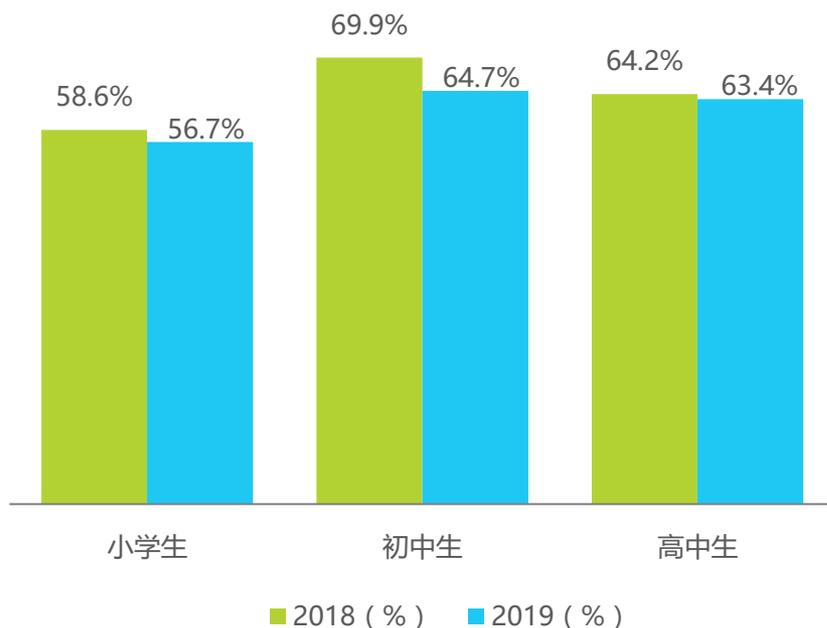
## 未成年中游戏行为较普遍，各年龄段渗透率已无明显差异

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

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

[https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1\\_20793](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_20793)

