



# 2018 “Z世代” 未成年人游戏玩家洞察

# 目录

---

01. 游戏玩家中的“Z世代”
02. 游戏“Z世代”人物画像
03. 游戏“Z世代”游戏偏好洞察
04. 北上广“Z世代”媒介偏好洞察

1

# Part One

---

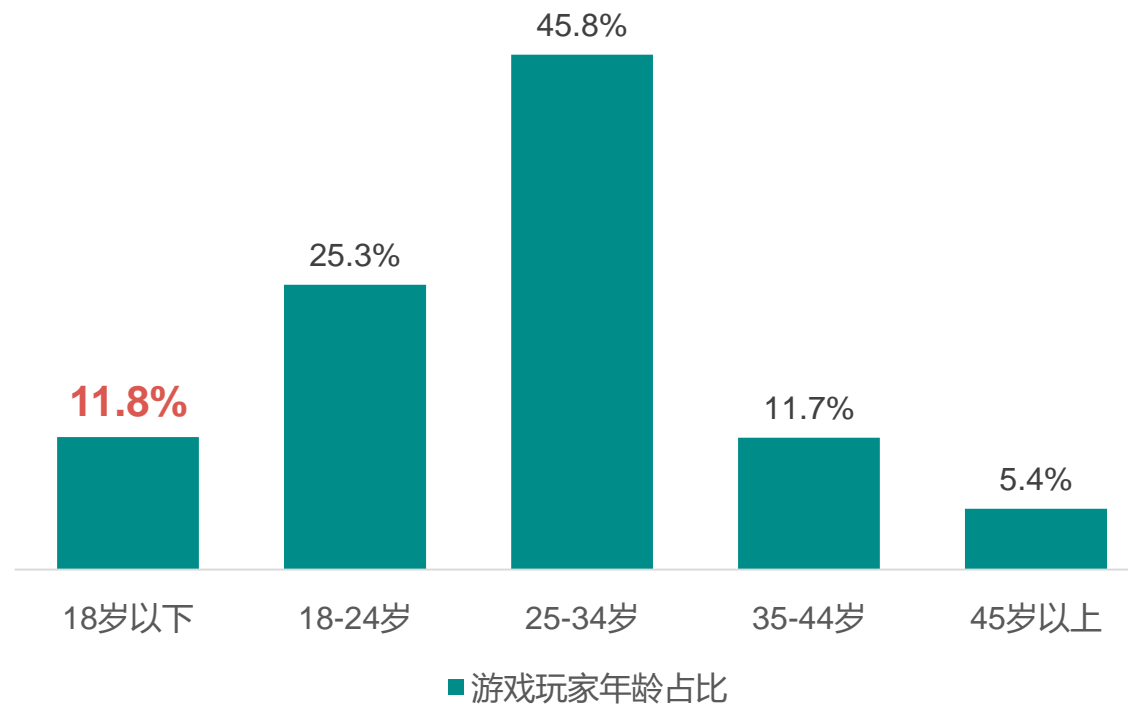
游戏玩家中的“Z世代”

# 游戏玩家中的“Z世代”

“Z世代”在整体游戏玩家规模中，占比接近12%



## 各年龄层游戏玩家占比情况



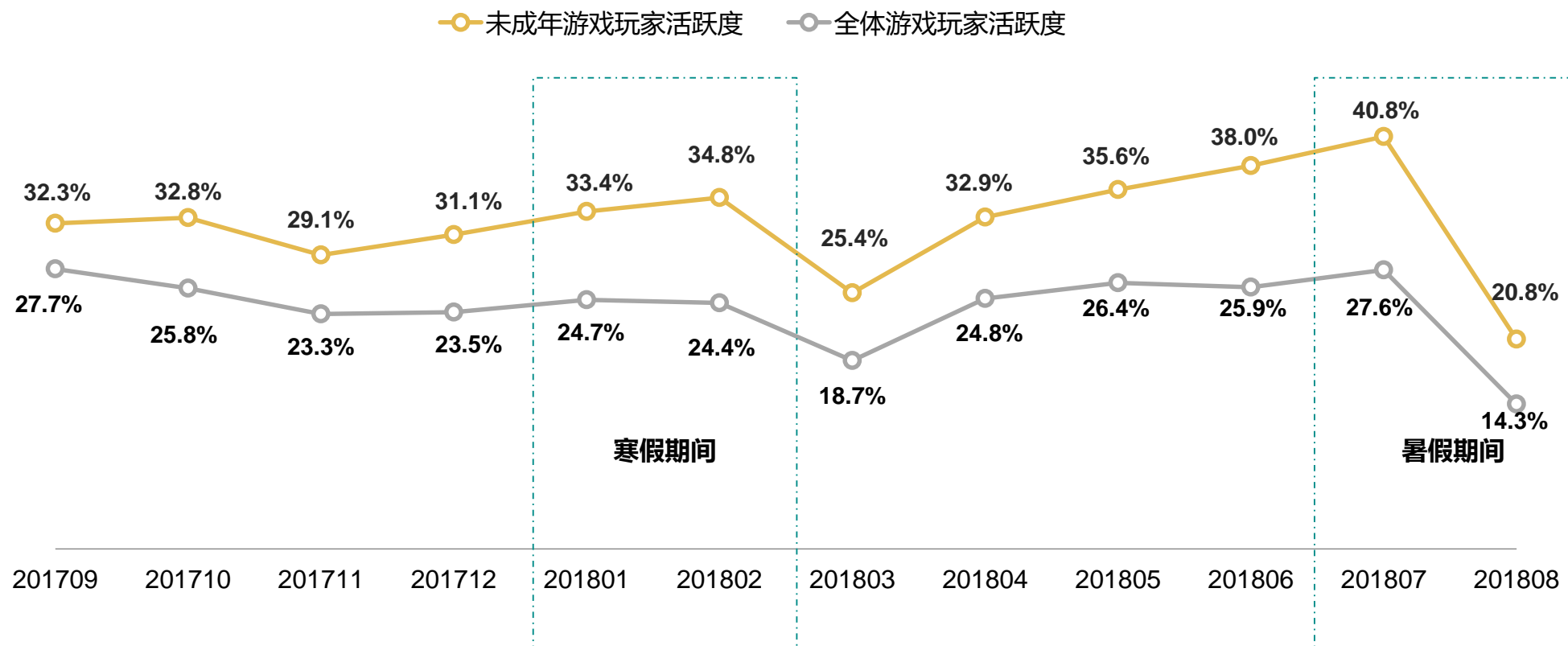
注：本报告的“Z世代”指的是2000年以后出生，尚未满18岁的未成年人  
Source: MobData研究院

# 未成年玩家整体较活跃

## 未成年人游戏活跃度整体高于全体游戏玩家



### 游戏玩家活跃度情况

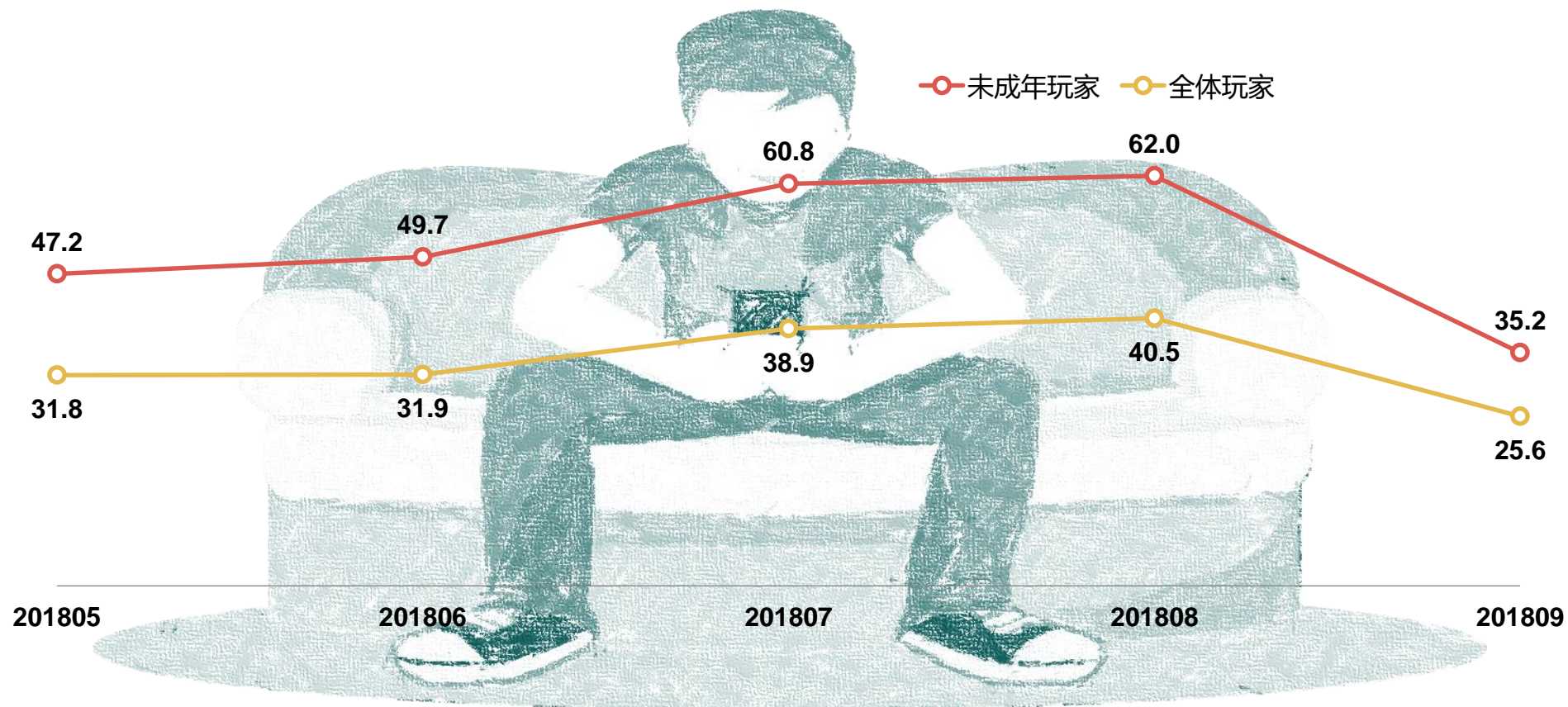


注：活跃度=该类人群月活规模/在装规模\*100%  
Source: MobData研究院

# 活跃时长高于全体游戏玩家

## 未成年人玩游戏时间整体高于全体玩家

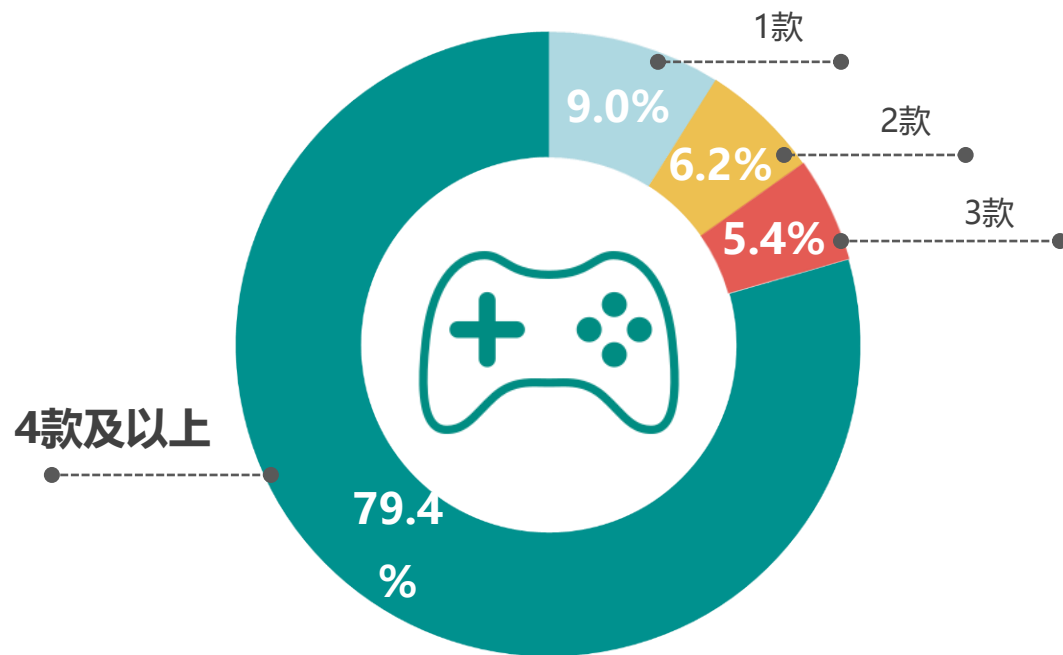
### 月均玩游戏时长（小时）



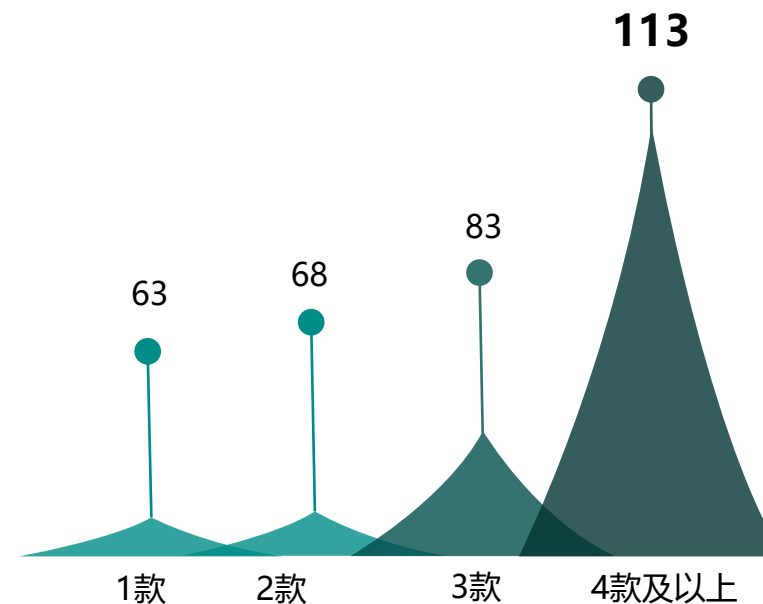
# 普遍安装多款游戏App

## 手机中安装4款及以上游戏App的“Z世代”玩家接近八成

### 安装游戏App数量分布



### TGI情况



# 防沉迷再成游戏行业热点

## 三个月，三记重拳，熊孩子真的能不皮了？



01

### 《综合防控儿童青少年近视实施方案》

提出：实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，**采取措施限制未成年人使用时间**



02

### 腾讯“未成年人游戏消费提醒”服务升级

近30天累计充值超过500元就要找家长！推出一月内**未成年玩家平均游戏时长下降25%，充值额度最高下降37%**

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\\_38141](https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_38141)

