传媒行业：未成年防沉迷新规落地 规范行业发展

未成年人网络游戏时限新规出台，推动游戏行业规范、健康化发展据新华网，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》，9 月 1 日正式开始执行，通知要求限制未成年人游戏时间，所有网络游戏企业仅可在周五、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 小时服务，其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务；同时严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求，不得以任何形式向未实名注册和登录的用户提供游戏服务。

此次通知是针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题进行的进一步严格管理，保护未成年人身心健康，推动游戏行业规范、健康化发展。

未成年人防沉迷早已是行业监管重点，此次通知靴子进一步落地 2019 年 11 月，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》，规定网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时长，法定节假日每日累计不得超过 3 小时，其他时间每日累计不得超过 1.5 小时。2020 年 3 月，网信办发布《网络信息内容生态治理规定》，鼓励网络平台提供适合未成年人使用的模式、产品和服务。2021 年 7 月，中宣部出版局副局长杨芳在中国国际数字娱乐产业大会（CDEC）上表示国家层面的防沉迷实名认证平台已建成，接入企业 5000 多家、游戏超万款。我们认为未成年防沉迷为行业的持续性政策，本次最新通知的颁发是对该领域监管的进一步落地。

未成年人收入占游戏行业收入比重较低，实际影响有限据腾讯财报披

露，20Q4 未成年人流水收入占腾讯游戏中国收入为 6%，16 岁以下未成年人流水收入占比由 20Q4 的 3.2%下降至 21Q2 的 2.6%；根据 Bilibili2021 年统计数据，游戏收入中未成年人占比约为 1%；其他部分游戏上市公司收入中未成年人贡献比例也较低，部分远低于 1%。游戏企业在未成年人防沉迷领域的措施也顺应政策加码，2020 年腾讯已针对游戏注册及充值付费设置人脸识别验证，2021 年推出零点巡航系统，提出“双减、双打、三提倡”。通知发布后，多家游戏企业均迅速表示坚决执行通知要求，我们认为从收入和用户占比来看，通知对于行业规模影响有限。

看好优质厂商长期价值，“精品化”、“全球化”、“多元化”趋势不变 2021 年 7 月 29 日，中宣部出版局副局长杨芳在 2021Chinajoy 开幕式中致辞，提到游戏产业要进一步增强文化自觉、进一步增强精品意识、进一步增强国际化意识和进一步增强安全意识。我们认为，未成年网络游戏防沉迷监管对游戏行业及相关企业业绩影响有限，游戏产业“精品化”、“全球化”、“多元化”发展方向不变；同时，通知的下发有利于促进游戏企业研发端和运营端的进一步精细化、健康化、规范化。我们看好优质内容厂商不断提升的生态价值。

风险提示：行业政策变动风险、防沉迷举措落实不到位、行业竞争加剧。

关键词：人脸识别 网络游戏

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_34803