



中国游戏产业 未成年人保护报告

2024

北京伽马新媒文化传播有限公司



前言

未成年人保护问题持续受到社会各界的广泛关注，特别是在快速发展的游戏产业中，这一议题更是多年来备受重视。随着2021年9月国家《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》的下发与逐步落实，游戏产业在未成年人保护方面迈出了坚实的一步。该通知明确要求游戏企业实施更为严格的实名认证制度，限制未成年人的游戏时间，并禁止他们在特定时间段内进行游戏。这一系列措施在过去三年中取得了显著成效，未成年人的游戏行为得到了有效约束，2024年每周游戏时长控制在3小时以内的未成年人占比提升37.2个百分点，达到75.1%，沉迷游戏的现象有所减少。然而，未成年人保护的课题并未因此止步，反而随着时代的发展而不断深化。当前，关于未成年人沉迷游戏的动机、游戏心理等深层次问题逐渐成为研究的重点。通过深入了解这些内在因素，我们可以更精准地制定干预措施，从源头上预防未成年人沉迷游戏。同时，现阶段也应认识到，在未成年人保护层面仍存在问题，如成年人身份信息保管不严或泄露、移动设备管控意识弱等，这些问题在一定程度上影响了保护效果。因此，社会各界需进一步努力，通过加强监管、提升公众意识等手段，不断巩固和扩大防沉迷工作的成果，为未成年人营造一个更加健康、安全的网络环境。

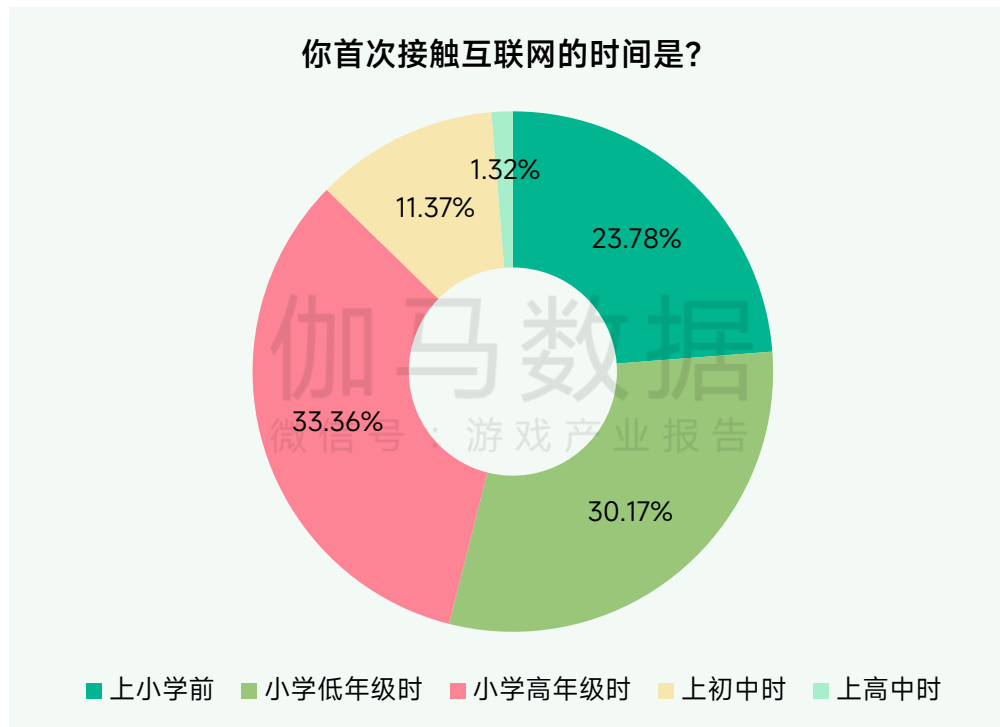
基于以上背景，中国音像与数字出版协会游戏工作委员会与伽马数据共同编制了《2024中国游戏产业未成年人保护报告》。报告重点梳理了中国游戏产业未成年人保护的现状，并对相关问题进行了深入分析。在用户调研环节，针对多个家庭进行访谈，在全国范围内投放超5000份问卷，涵盖不同地区、不同收入区间的家长与不同年龄段未成年人的多方视角，从多维度数据反映中国游戏产业未成年人保护状况，并希望通过该报告客观反映中国游戏产业未成年人保护课题的真实状况，并完善相关策略。

Part.01 未成年人 保护现状

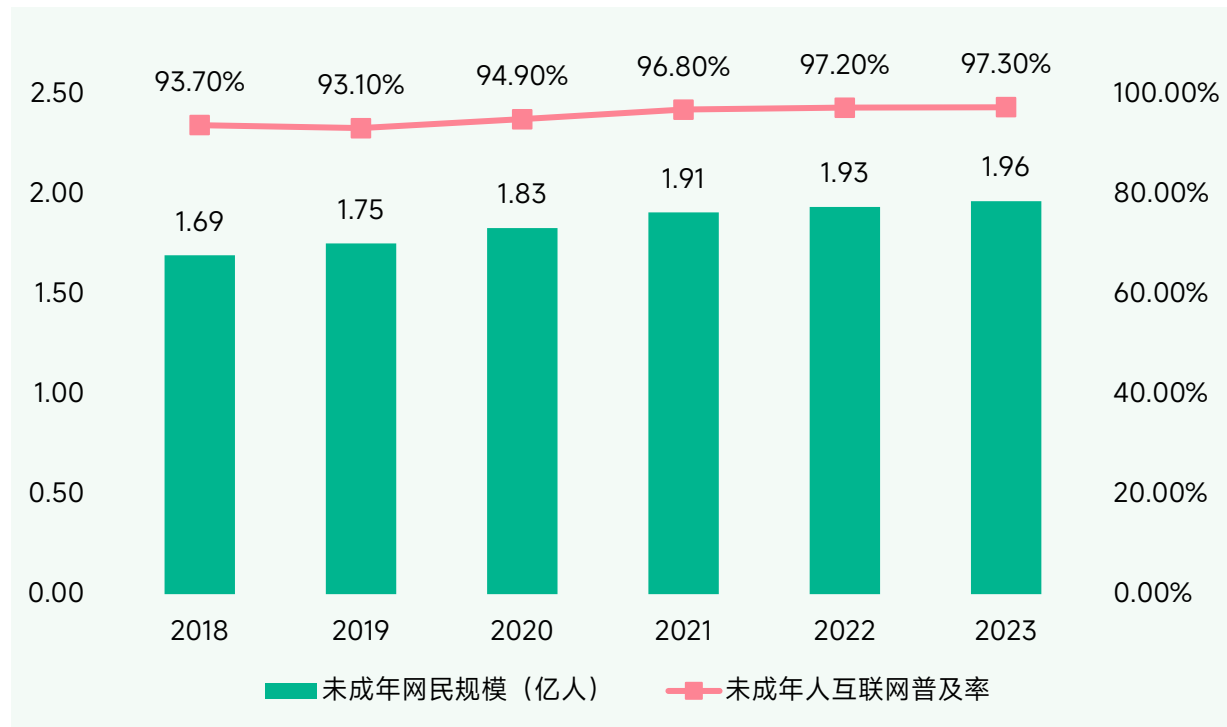
未成年网民规模状况

未成年网民规模达1.96亿人 触网低龄化状况明显

近日，中国互联网络信息中心（CNNIC）与共青团中央在2024年世界互联网大会未成年人网络保护论坛上联合发布的报告显示，我国未成年网民规模持续扩大。截至2023年12月底，我国未成年网民规模上升至1.96亿人，未成年人互联网普及率达97.3%。在伽马数据面向未成年人群体的问卷调研中，初中以前首次接触互联网的受访学生比例接近90%，其中学龄前儿童触网比例约占四分之一，这一数据进一步印证了我国未成年人触网低龄化的特征。由于义务教育阶段正是未成年人人生观、价值观等要素塑造的关键时期，且低龄网民本身对于网络内容的主观判断能力较弱，更容易被网络内容所影响，因而更需要得到严密的保护。所以，也应进一步深化未成年人保护课题研究，以更专业和全面的方式推动未成年人保护工作。



数据来源：伽马数据（CNG）



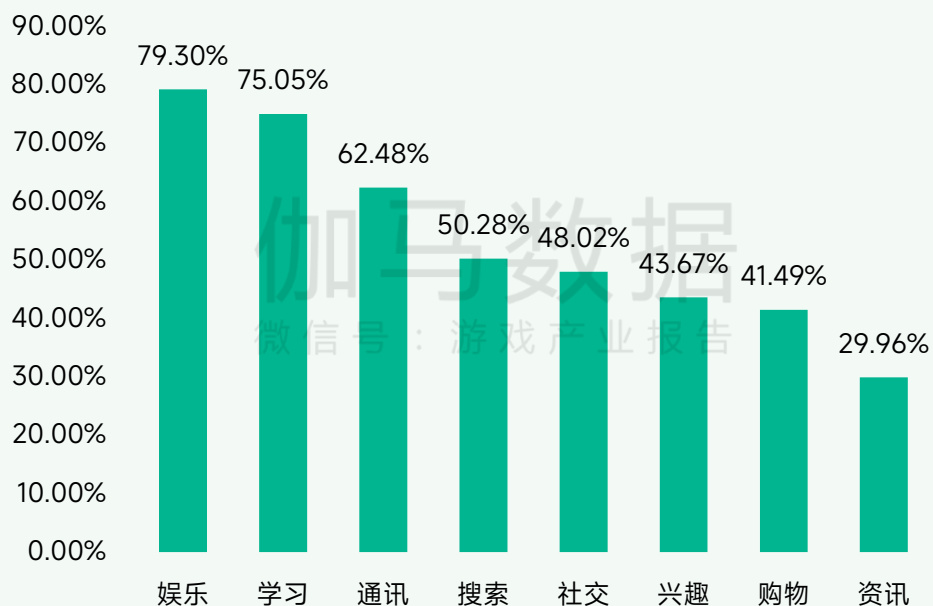
数据来源：《第6次中国未成年人互联网使用情况调查报告》

未成年网民行为状况

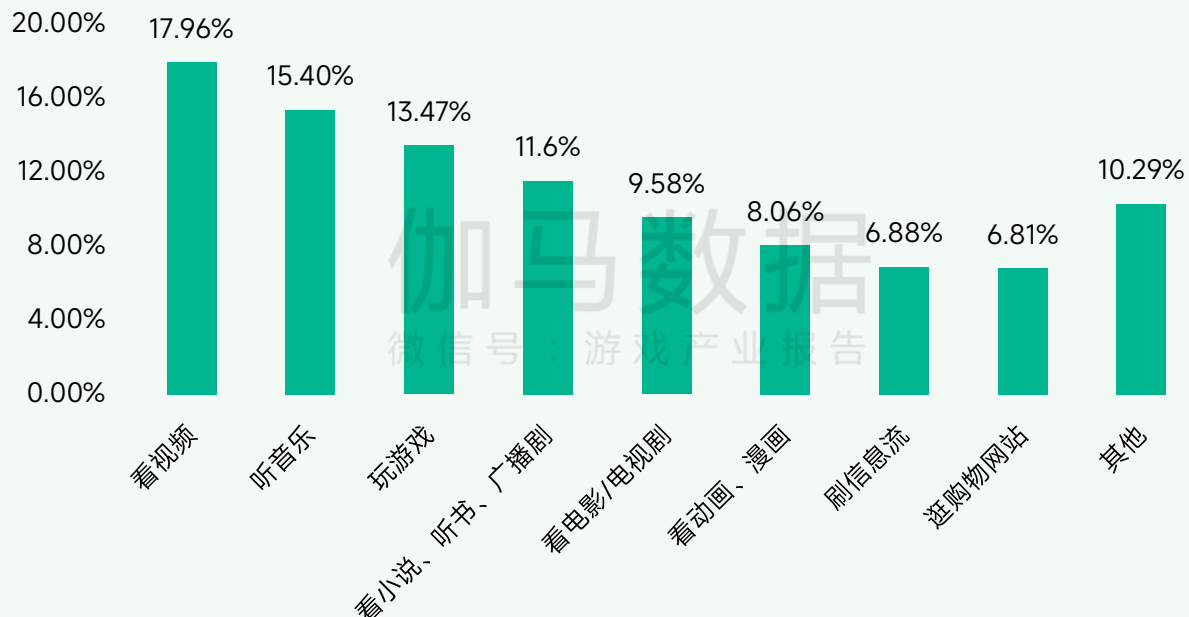
互联网在帮助未成年人学习、放松娱乐层面发挥重要作用

面向未成年人的问卷调研结果显示，超过97%的受访学生经常使用互联网。“娱乐”和“学习”在受访学生日常互联网使用中占比居首，79.3%的受访学生主要使用互联网进行听音乐、看视频、玩游戏、看小说等娱乐活动，75.05%的受访学生主要使用网络查题目、背单词、看资料、学知识等。网络通讯（与家人、同学、朋友、老师等联系）和信息搜索等需求也较为靠前，此外，网络社交、兴趣发展、网络购物、资讯获取等，均在受访学生中占据一定比例。同时，多数受访学生认为互联网帮助自己学习和了解世界，以及在缓解压力、丰富社交等层面带来正面影响，说明互联网已经进入了未成年人生活的方方面面，并且在未成年人的学习、放松娱乐等层面发挥了重要作用。但不可忽视的是，部分负面的状况也在滋生，网络沉迷、依赖、网络暴力等相关问题值得深入关注。

在日常生活中，你主要使用互联网做什么？



以下哪些是你通常上网进行休闲娱乐的方式？（按选择权重）

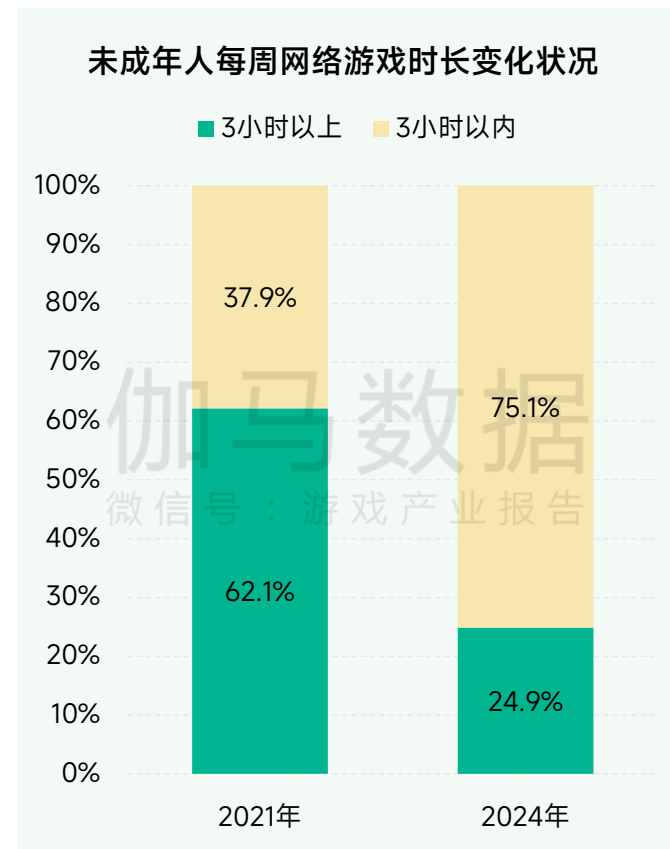
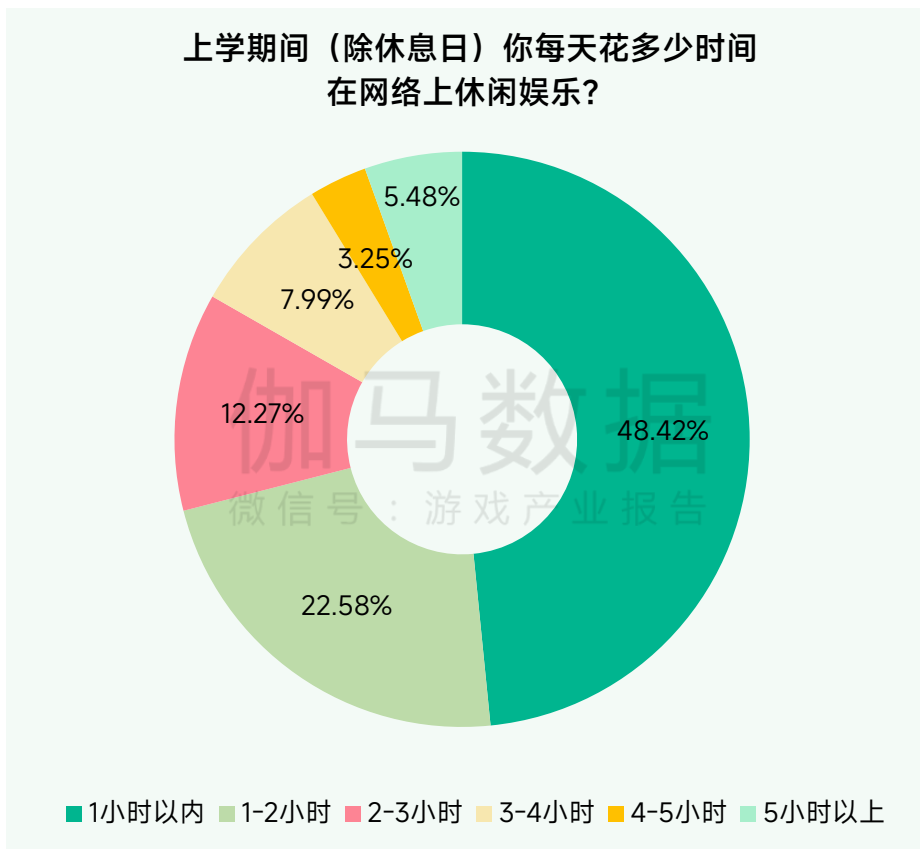


数据来源：伽马数据（CNG）

未成年网民娱乐行为状况

每周游戏时长3小时以上未成年人占比下降37.2个百分点 防沉迷新规3年成效显著

调研结果显示，约五成受访学生上学期间（除休息日）平均每日线上娱乐时间在1小时以内，但依然有接近三成未成年人上学期间每日线上娱乐时间超过2小时，其中5小时以上占比达5.48%，未成年人超长时间网络休闲娱乐情况应当引起重视。因此，针对未成年人上网娱乐出台防沉迷措施具备必要性。以游戏产业为例，随着《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》的落实，未成年人每周网络游戏时长变化显著，2024年每周游戏时长3小时以上的未成年人占比为24.9%，较2021年下降37.2个百分点。但需要注意的是，游戏娱乐占据未成年人娱乐的权重只是一部分，而未成年人还拥有多种娱乐方式可供选择，且部分娱乐也会带来沉迷风险。因此，在未成年人重点进行且易于发生沉迷行为的领域，都需要展开一定的保护措施，确保未成年人的身心健康。同时，未成年人保护体系的建立需要社会多方进行努力，搭建完善的保护体系，才能帮助未成年人在进行丰富且多元化的娱乐放松活动中维持身心健康。



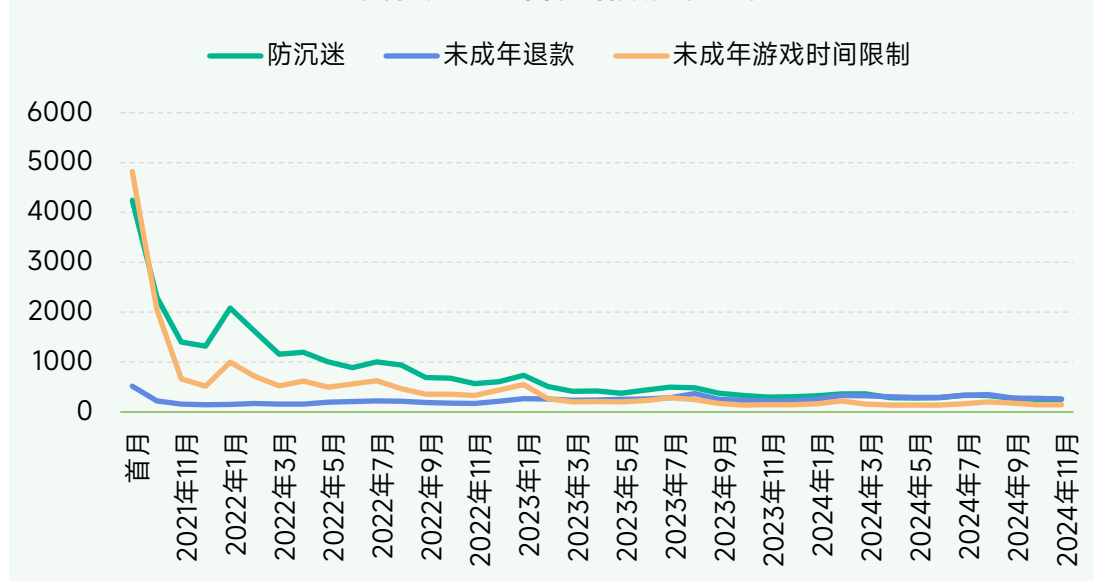
数据来源：伽马数据（CNG）

未成年人保护舆情状况

防沉迷、限时、退款多个游戏未保关键词搜索指数显著下降 相关问题持续得到有效管理和解决

从舆情层面，也可以看出近年来未成年人保护相关政策所取得的成果。百度指数显示，2021年8月30日新规发布以来，关键词“防沉迷”“未成年游戏时间限制”“未成年退款”等搜索量整体呈现下降趋势，2024年11月均值相比首月分别下降了94%、97%和50%，表明相关问题持续得到了有效的管理和解决，舆情关注度和讨论度明显走低。而从2024年各大平台热点榜单历史来看，现阶段未成年人保护工作的重点已不再局限于游戏产业，而是呈现出更加多元化和综合化的趋势。具体而言，寒暑假和小长假的游戏限玩时间仍然是未成年人的关注重点，而由“未成年退款”等衍生的网络诈骗问题也越来越受到社会重视，“网络环境整治”“未成年人模式建设”等相关工作备受关注，未成年人“沉迷抽卡”“色情擦边”等周边问题同样引发热议。未成年人面临的挑战日益复杂多样，需在巩固游戏产业未成年人保护成果的基础上，将已有经验路径加以推广，拓宽保护视野，加强综合治理，多方协作，全方位完善未成年人保护体系，为未成年人创造更加健康、安全的成长环境。

“未保”关键词百度指数月度均值



数据来源：百度指数（2021年8月30日至2024年11月30日）

未保相关热门话题状况

词条	平台	最后在榜时间	累计热度
春节未成年只能玩9小时游戏	百度	2024/1/25	4351192
未成年人五一每天仅能玩1小时游戏	微博	2024/4/22	297101
首个未成年人游戏退费标准推出	微博	2024/5/28	681867
借未成年人身份退游戏费属欺诈	微博	2024/10/18	335843
冒充未成年人游戏退费或涉嫌诈骗	百度	2024/11/20	4260002
网信办整治暑期未成年人网络环境	抖音&头条	2024/7/13	28429271
移动互联网未成年人模式建设指南	抖音&头条	2024/11/15	26529933
未成年人模式优先推荐适龄内容	百度	2024/11/16	7088946
央视曝有未成年沉迷花钱抽卡	微博	2024/10/19	2025575
色情擦边动漫及周边流向未成年人	微博	2024/8/6	745071

数据来源：热搜引擎（截至2024年12月2日）

未成年人保护政策状况

中国游戏相关未成年人保护政策全面完善度处于全球前列

随着全球互联网的飞速发展和智能移动设备的广泛普及，触网低龄化现象与网络挑战多样化趋势在全球范围内普遍存在。为避免未成年人受到不良信息影响和被不法行为侵害，各国政府均采取了一系列措施保障未成年人网络安全。纵向对比来看，发达国家在未成年人网络保护方面起步较早，然而由于国情限制，多以最低限度立法明确未成年人网络保护的基本原则和底线，并对危害未成年人网络安全的行为施以处罚，在此基础上通过机构监管和行业自律相结合的方式进行非强制性约束。横向对比各国政策，未成年人网络保护方向各有侧重。普遍而言，国际社会更加关注未成年人隐私保护、网络内容监管等方面，如设置数据保护条例、实施年龄分级制度等，特别是严厉打击涉及儿童色情、网络诱拐和性交易等违法信息。但全球范围内针对预防网络沉迷的具体措施尚有欠缺，韩国曾出台的“游戏宵禁”政策，日本的地方性限制条例，均为少数案例。相较之下，中国游戏相关未成年人保护政策更加完善，在信息保护、防沉迷、游戏分级等多个层面均执行了相关措施，政策完善度已处于世界前列，且在相关部门的主导与游戏企业的配合下，在实施过程中将身份信息、人证合一落实到位，因此也具有较好的效果。

全球部分地区未成年人保护相关政策（与游戏强相关）

政策分类	主要内容	国家/地区	施行时间
游戏分级	ESRB (Entertainment Software Rating Board) <ul style="list-style-type: none">分级标识: E (6+)、E10+、T (13+)、M (17+)、AO (18+)、RP (待评级)内容描述: 酒精、血腥、幽默、暴力、侮辱、性、药品、赌博、烟草等9个主题32种	美国、加拿大、墨西哥等	1994年
	PEGI (Pan European Game Information) <ul style="list-style-type: none">分级标识: 3+/7+/12+/16+/18+内容描述: 粗口、歧视、毒品、恐怖、色情、暴力、赌博等7种	英、法、德、西、葡等31个欧洲国家，以及以色列、南非	2003年
	CERO (Computer Entertainment Rating Organization) <ul style="list-style-type: none">分级标识: A (所有人)、B (12+)、C (15+)、D (17+)、Z (18+)内容审核: 暴力表现类、性表现类、反社会行为表现类以及言辞思想相关表现类	日本	2004年
网络安全	《立即终结对儿童性剥削的起诉救济和其他措施法》《打击网络性贩卖法》	美国	1998年、2018年
	《通用数据保护条例》(GDPR): 年满16周岁的未成年人有权独立同意个人信息处理，低于16周岁的未成年人需获得监护人同意，成员国可以调整年龄限制（不得低于13周岁）	欧盟	2018年
	《儿童在线隐私保护法》(COPPA): 网站和在线服务提供商在收集、使用儿童（13周岁以下）个人信息前必须获得家长的同意，还需公开隐私政策，明确告知家长情况	美国	1998年
防沉迷	游戏宵禁: 网络游戏企业在深夜12点至早上6点不得向未满16岁的未成年人提供游戏服务	韩国	2011年—2021年（已废除）
	香川县网络·游戏成瘾对策条例: 家长需要制定玩游戏相关的家规，监护人需要保证孩子（未满18岁）的游戏时间在每天60分钟，休息日90分钟以内	日本（香川县）	2018年

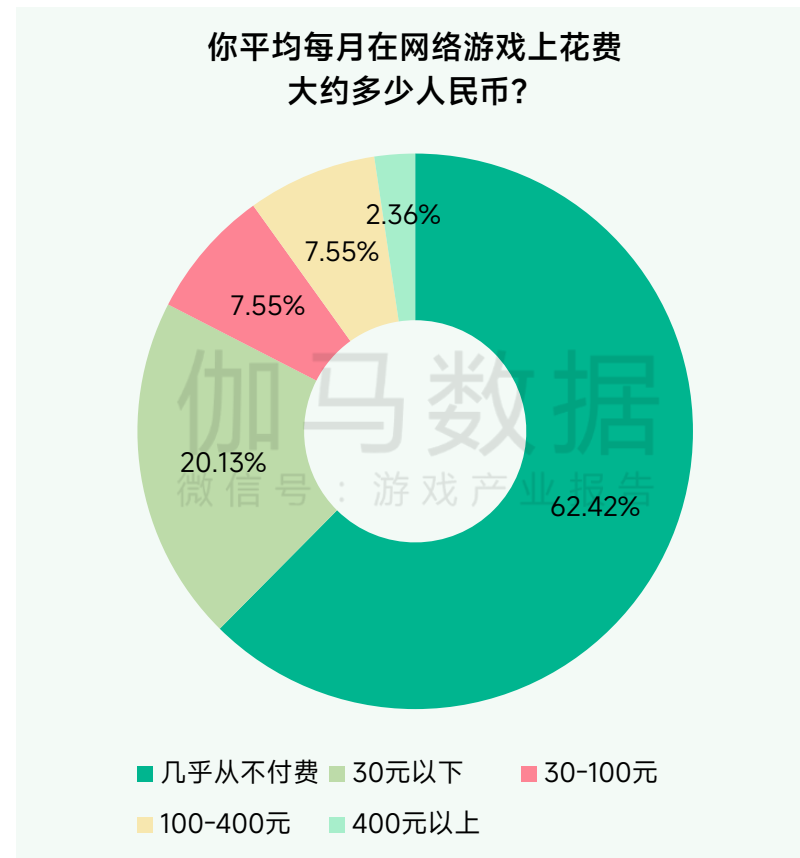
Part.02

游戏产业未成年人 保护状况

游戏产业未成年人消费状况

约九成未成年游戏用户无消费或平均每月消费不足一次 不到一成未成年人每月充值100元以上

未成年人游戏消费是近年来游戏产业关注的重点。学生问卷结果显示，有59.04%的受访未成年游戏用户最近一年没有在网络游戏中进行过充值消费，另有28.77%“氪金”频率极低，平均每月不到一次。而从未成年游戏用户消费区间来看，几乎从不付费或月均充值30元以下的受访学生累计占比超八成，仅9.91%的受访学生月均充值100元及以上。从伽马数据近些年来的调研来看，未成年游戏用户消费水平一直较低。因此从游戏消费层面来看，未成年人对于整个游戏产业的影响较小，游戏企业本身也不具备将未成年人作为目标消费群体的必要性。但现阶段，仍有部分未成年人大额消费的极端事件发生，在借助媒体曝光后依然会对游戏产业产生较大的负面影响，因此游戏企业未来需要更妥善处理未成年人付费相关的问题。同时，未成年人借助成年人游戏账号消费，以及部分成年人冒充未成年人进行游戏退款的状况仍然存在，因此如何进一步甄别与限制未成年人的游戏消费，将成为游戏企业重点关注的方向。

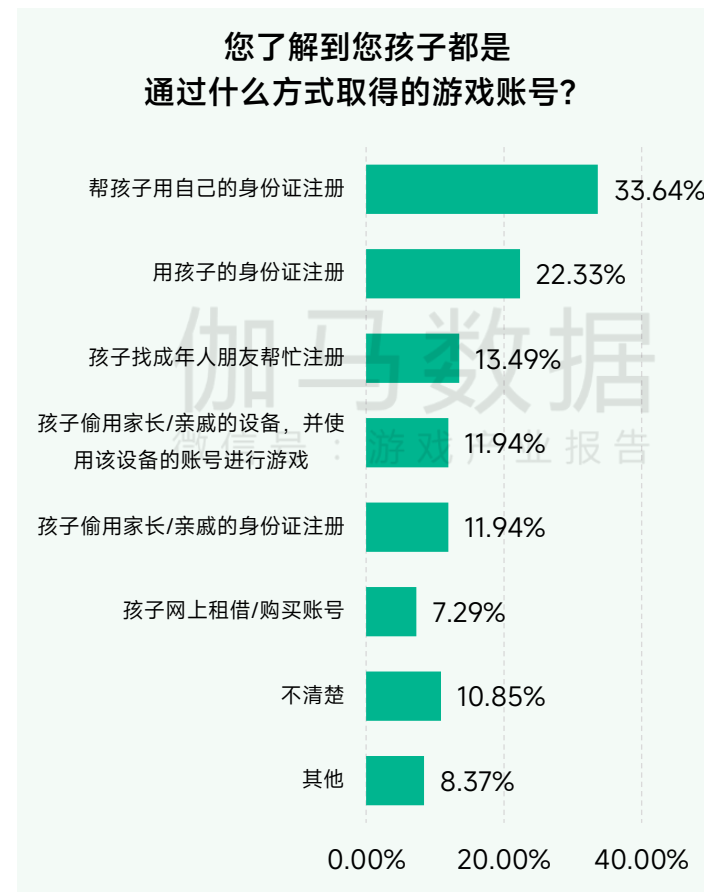
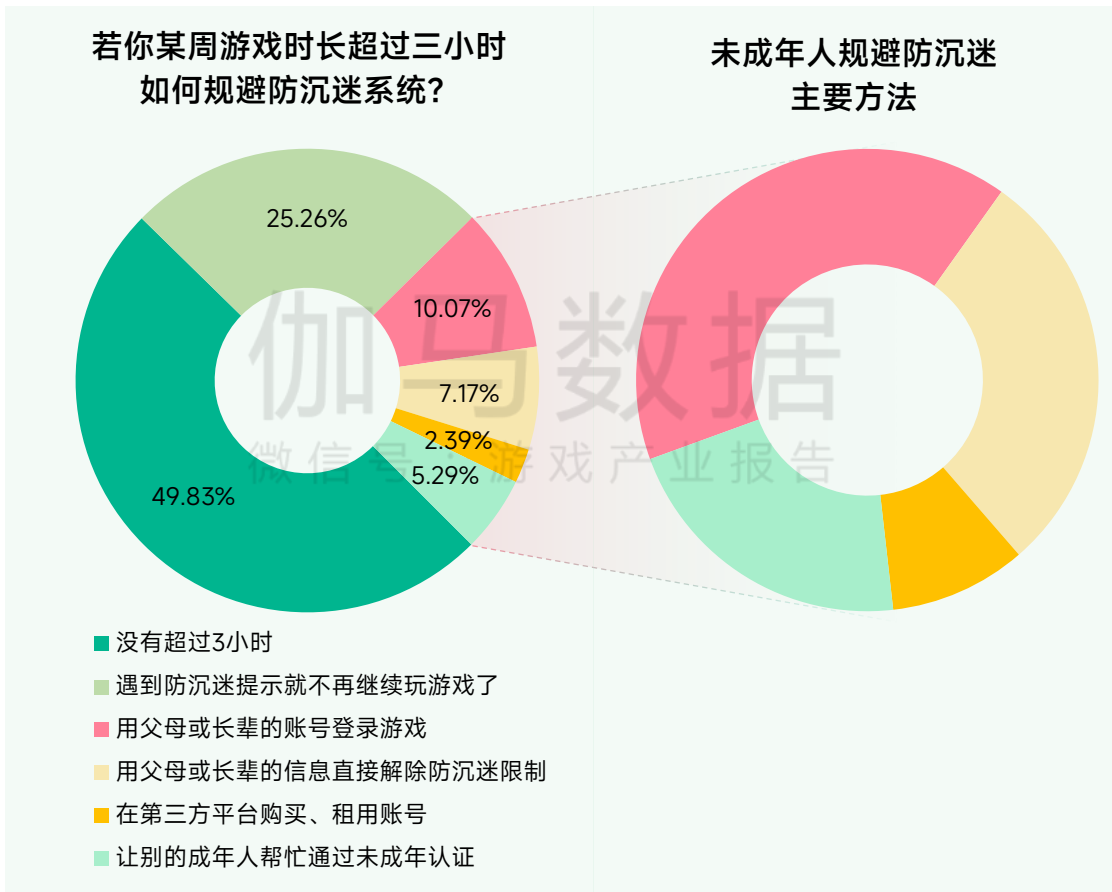


数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人游戏时长状况

超七成未成年人游戏符合防沉迷标准 部分未成年游戏用户会寻求破解或设法绕过

在防沉迷效果层面，49.83%未成年游戏用户每周游戏不超过3小时，还有25.26%遇到防沉迷提示便终止游戏，总计75.09%的未成年游戏用户遵守防沉迷约定。整体来看，游戏防沉迷体系对于限制未成年人游戏时长效果显著且具备持续性。同时，部分未成年游戏用户采取策略破解或绕过防沉迷系统的现象仍然存在，10.07%的未成年人会转而使用父母或长辈的账号登录游戏，另有7.17%会使用父母或长辈的信息直接解除防沉迷限制。作为对比，从针对家长的问卷调查结果可以看出，部分家长对于孩子用自己或他人身份获取游戏账号这一状况也是知情的。因此，报告也深度调研了家长对未成年人游戏的态度与想法，并在后文详细呈现。

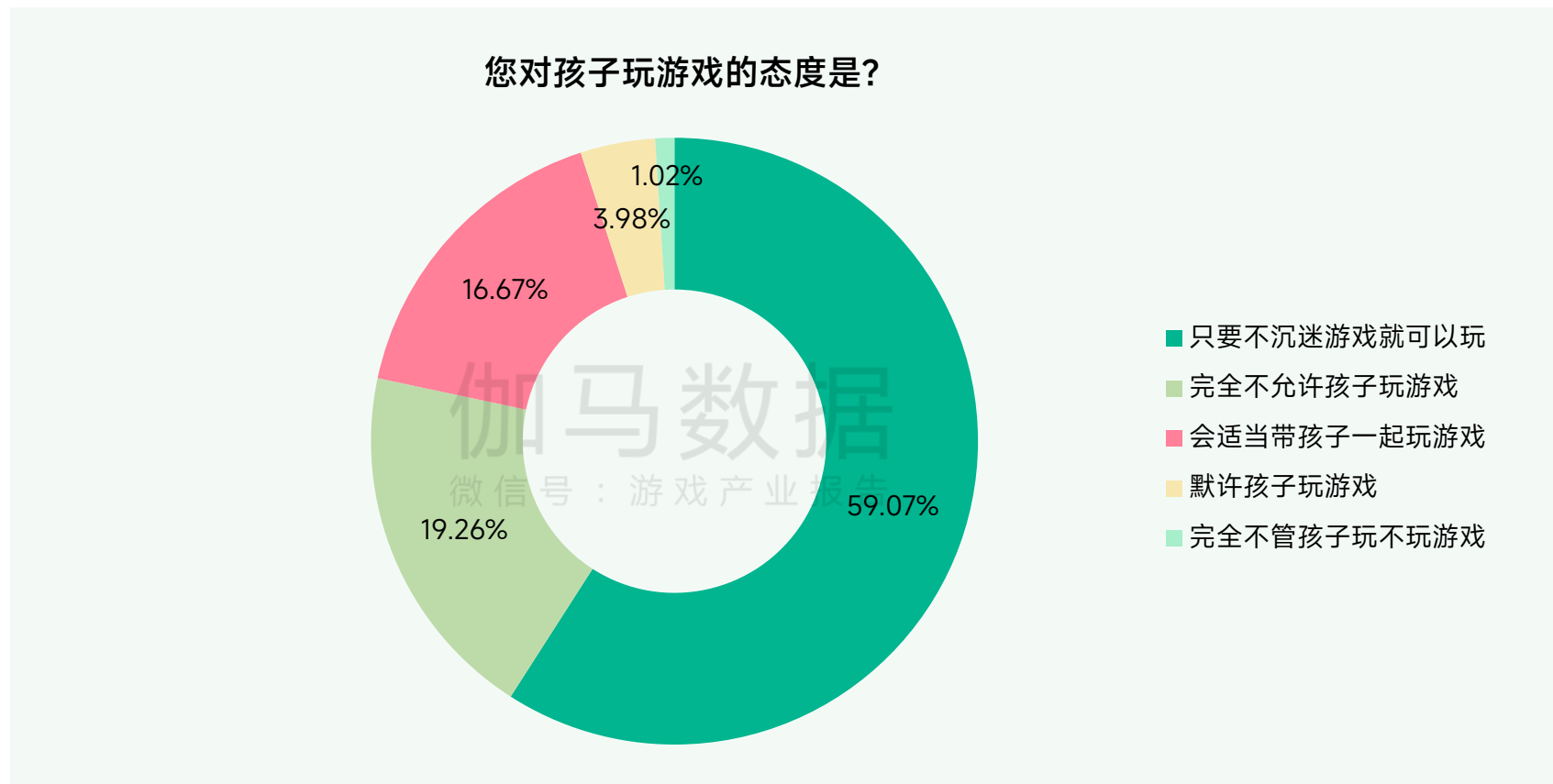


数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

超八成家长允许孩子玩游戏 部分家长愿意适当带孩子一起游戏

从家长对孩子玩游戏的态度来看，仅小部分家长（19.26%）完全不允许孩子玩游戏，大多数家长（59.07%）认为只要孩子不沉迷就可以玩游戏，这表明一些家长认为游戏在适度情况下可以是孩子娱乐的一部分。值得注意的是，有16.67%的受访家长表示“会适当带孩子一起玩游戏”，这显示出家长愿意通过参与游戏来更好地理解 and 引导孩子的游戏行为。仅约1%的受访家长完全不管孩子是否玩游戏，说明绝大多数家长还是倾向于通过合理引导和参与来管理孩子的游戏时间。



数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

家长层面认为孩子具备一定娱乐需要 适当游戏能满足孩子部分需求

问卷结果显示，家长们允许孩子玩游戏的原因也是多方面的，更多家长关注到孩子在情感、社交等层面的需求。家长认为，“解压”和“无聊”是孩子玩游戏的主要原因，47.52%的家长认为孩子通过玩游戏来放松、缓解压力，44.53%的家长认为孩子玩游戏是因为空闲时间没有其他爱好消遣，说明多数家长认可游戏是孩子放松和消遣的一种方式。而社交原因也是一个重要因素，43.09%的家长认为孩子受到周围人和网络环境的影响才玩游戏，39.93%的家长认为孩子玩游戏是为了跟同学和朋友一起玩。24.03%的家长还意识到孤独（缺少陪伴）可能是孩子玩游戏的动机，也有小部分家长认为孩子玩游戏是为了逃避现实，说明家长能感受和了解到部分未成年人在娱乐层面存在的深层次需求。最后，超过10%的受访家长认为游戏在家庭中被视为一种正常的休闲活动。上述这些都可能是部分家长将自身的身份信息和账号提供给未成年人进行游戏的原因。

您认为孩子玩游戏可能是由于以下哪些原因？

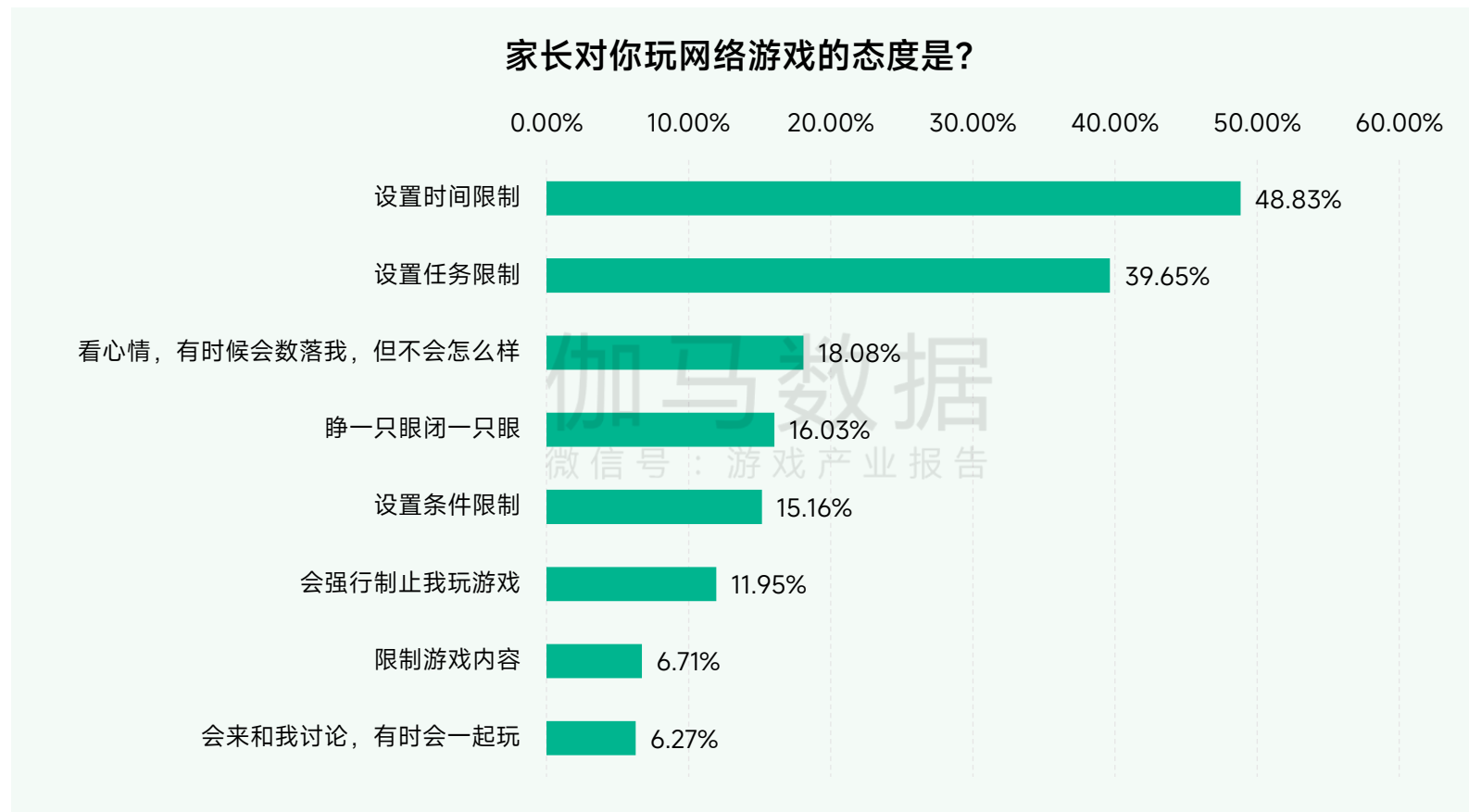


数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

家长普遍管控未成年人游戏 部分家长将游戏娱乐设置为激励条件

但在允许孩子进行游戏娱乐的同时，多数家长会理性管控未成年人游戏，相对较少的家长会强行制止孩子玩游戏（11.95%），更少部分家长会和孩子讨论或一起玩游戏（6.27%），也有相当一部分家长态度较为随意，对孩子玩游戏持默许态度（16.03%）或有时进行说教（18.08%）。在对孩子设置游戏限制时，48.83%的家长限制游戏时间，39.65%的家长设置任务（如写完作业才可以玩），15.16%的家长设置条件限制，把考试名次或成绩达标作为玩游戏的条件激励孩子。整体来看，绝大多数家长都会对孩子的游戏行为采取部分管控或限制措施。



数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

超九成家长至少了解一种游戏未成年人保护方式 但未来仍需强化体系化宣传

家长问卷结果显示，超九成家长至少听说过一种限制未成年人游戏的相关方式。限制注册、限制时长和限制充值是家长们较为熟悉的游戏管控手段，普及程度均高于55%。但值得注意的是，从单项措施来看，仍有四成左右家长没听说过限制未成年人游戏注册及游戏时长，对于相关政策的了解，也一定程度导致家长难以正确干预孩子的游戏行为。因此，在建立完善未成年人保护体系的基础上，也应继续加强宣传普及工作。在相关职能部门的指导下，家庭、学校与游戏行业应共同努力，例如将未成年人游戏保护政策的普及、管控措施的宣传与家长监控平台等工具的介绍融入学校家长会等活动，开展系统化、针对性的家长培训，从而提升家长对相关知识的理解，增强其对管控工具的认识和运用能力。例如伽马数据未来将开展“2025·绿洲守护者”公益行动，在全国多地进行实地调研活动，强化家长对于未保措施的了解，并带动游戏企业与家长层面的直接沟通，更好地了解家长诉求并推动未成年人保护效果的进一步提升。



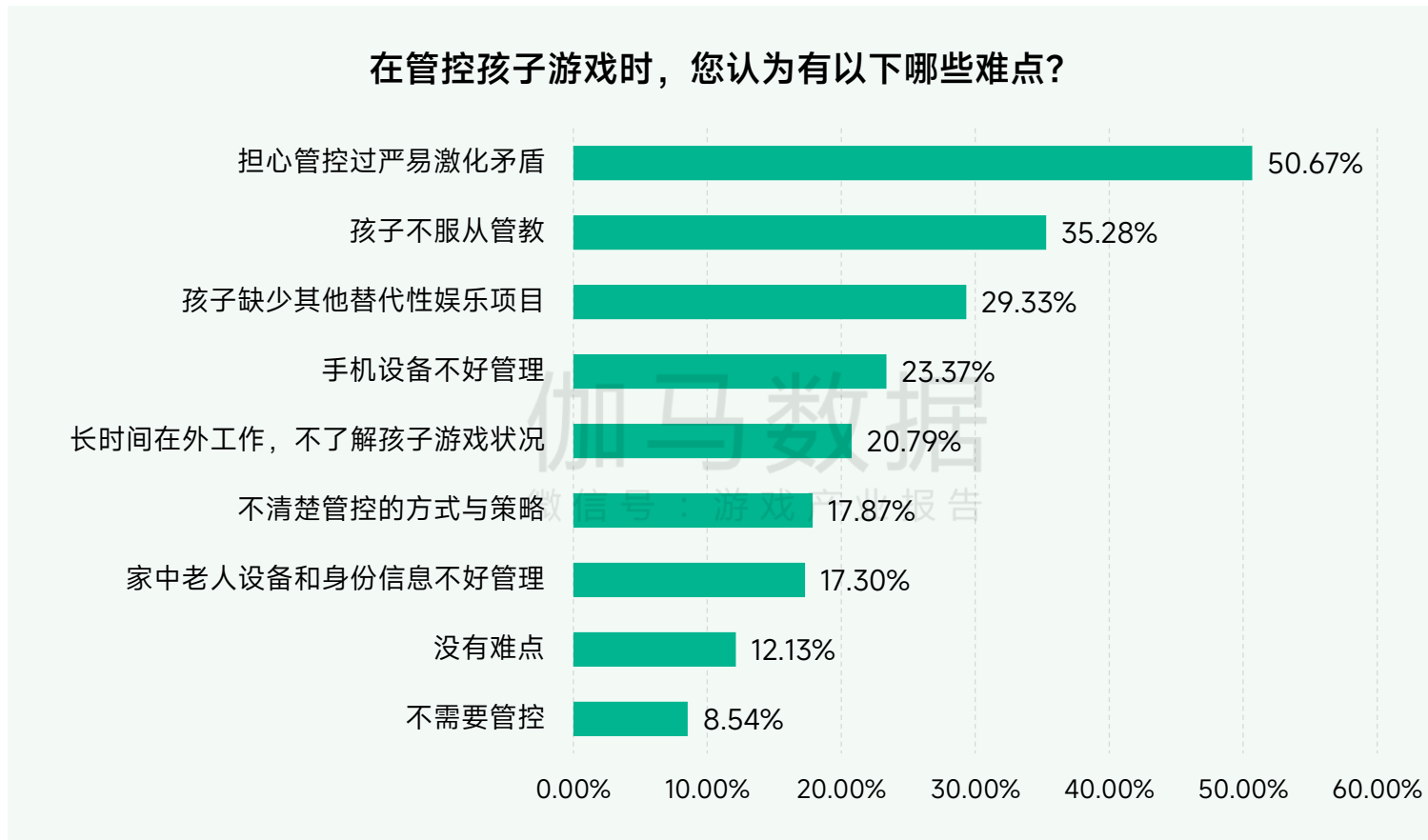
数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

家长管控孩子游戏存在多方面难点 相关问题解决需要多方共同努力

家长问卷结果显示，除少数家长认为孩子游戏行为“不需要管控”和“没有难点”之外，约九成受访家长表示，在管控孩子游戏时普遍面临一些难点。其中，担心管控过严易激化矛盾（50.67%）、孩子不服从管教（35.28%）是最大的挑战，家长在平衡管控与亲子关系方面的困扰，是需要更多努力去化解的难题。而游戏产业未成年人防沉迷体系的建立，也为家长管控孩子游戏提供了一定的缓冲地带，如帮助家长去限制孩子的游戏时长与消费，减少家长与孩子因为游戏产生矛盾的概率。但在这一过程中，家长也需要强化对于自身信息的管理，进而强化游戏防沉迷的效果。

同时社会各界也需要注意，家长在管理孩子游戏层面也存在较多而又复杂的难点，例如家长因为长时间在外工作，不了解孩子游戏状况（20.79%）、家长不清楚管控的方式与策略（17.87%），孩子缺少其他替代性娱乐项目（29.33%），以及手机设备不好管理（23.37%）、家中老人设备和身份信息不好管理（17.30%）等问题，这些都需要通过家长、学校、游戏企业等参与方共同努力来解决。

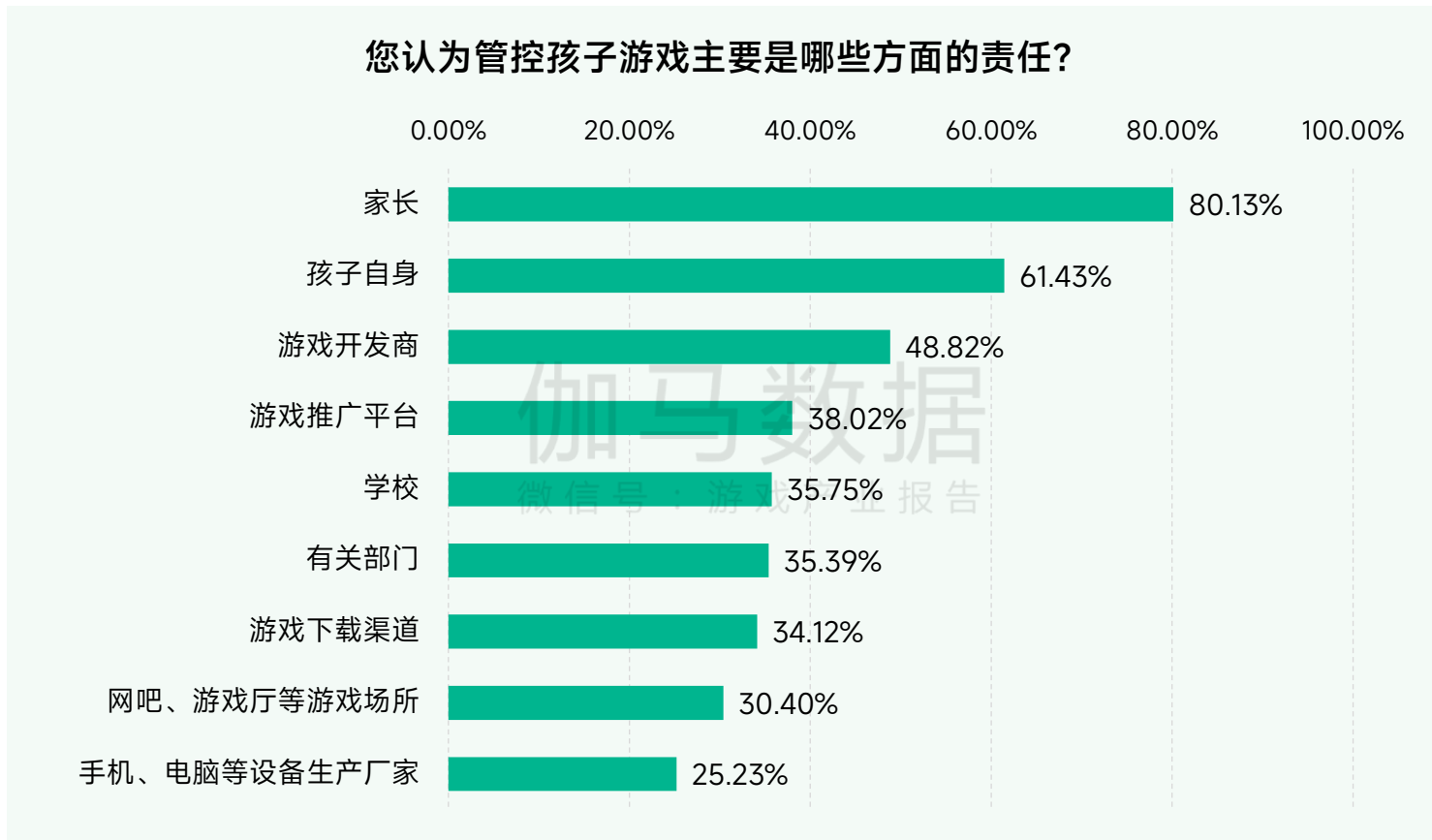


数据来源：伽马数据（CNG）

游戏产业未成年人保护状况

多数家长认为自身与孩子是主要责任人 游戏开发商、渠道、广告平台等多方需共同承担责任

家长也普遍认为管控孩子游戏的责任主要在于多个方面。首先，绝大多数家长认为自身（80.13%）与孩子（61.43%）是主要责任人，表明家长意识到自己在孩子成长过程中的关键作用，也体现出家长对培养孩子自我管理和自律能力的期望。除了家庭内部的责任分配外，社会各界的角色也受到了家长的重视，其中游戏开发商（48.82%）、游戏推广平台（38.02%）、游戏下载渠道（34.12%）等游戏产业相关参与者占比较高。事实上，游戏企业与相关平台作为防沉迷举措的落实主体，始终在有关部门的推动下积极推进相关工作。此外，家长认为有关部门（35.39%）、学校（35.75%）、网吧和游戏厅等游戏场所（30.40%）、手机和电脑等设备生产厂家（25.23%）都应承担相应责任。从实际层面出发，未成年人游戏保护确实是一项综合性的工程，每个环节都需要承担起自身的责任，如果能从产品的下载、推广、设备管理、游戏场所等综合层面进行优化，再加上家庭、学校、政府、企业和社会各界的共同努力，游戏防沉迷工作的效果也将进一步提升，并帮助家长更好地引导与管理孩子的游戏行为。



数据来源：伽马数据（CNG）

Part.03

游戏产业未成年人保护 企业重点案例分析

未成年人保护企业案例 名单及筛选方式

游戏产业未成年人保护工作需要全行业的共同参与，新规实施三年以来，中国游戏企业基于自身实力，积极探索实践未成年人保护的有效措施。本报告综合考虑公司规模、用户基数、产品类型、未成年人保护措施等多方面因素，筛选出十家不同体量的游戏企业作为案例，旨在通过对其2024年度未成年人保护工作的全面梳理与深入分析，为游戏产业后续相关工作开展提供经验与参考路径。



注：排列顺序不分先后。

腾讯游戏

在技术严管“硬防线”之上 探索守护未成年人成长的更多可能性

2017年起，腾讯游戏率行业之先构建了涵盖未成年人游戏“事前-事中-事后”全流程的健康防护体系，运用技术能力筑牢未成年人保护“硬防线”，率先主动采取了更严格的“人脸识别”等身份认证办法，并持续推出新举措以加强防沉迷效果。2024年，腾讯游戏全新升级“防沉迷四件套”管理工具，首推“暑期人脸巡航”、“防代过人脸巡查”、人脸识别“炸弹锁”等防护措施，针对性解决账号冒用和租借等问题。消费限制方面，腾讯游戏主动加码禁止12周岁以下未成年人充值，成为行业唯一一家严于主管部门关于“8岁以下禁充”要求的头部厂商。此外，腾讯游戏持续加大对游戏及社区内账号租售等黑灰产相关信息的治理力度，对发布账号予以禁言、短期封禁或永久封停等处罚，并设立“黑产实名举报”入口进行精准打击。另一方面，腾讯游戏不断探索守护未成年人成长的更多可能性。腾讯成长守护推出了面向家长的专题课程、交流社区以及多元公益节目，并发起了“家庭沟通计划”等，致力于加强家庭在未成年人保护中的重要作用。同时，通过开展“智体双百”计划，以及游戏化学习+游戏化运动的守护探索，腾讯游戏不断落地更具建设性的解决方案，为未成年人健康成长创造良好环境。

腾讯游戏技术严管“硬防线”

全流程防沉迷

2017年起，腾讯游戏率先构建并不断完善了涵盖「腾讯成长守护」、「腾讯健康系统」、「腾讯未成年人家长服务平台」的防护体系。

“防沉迷四件套”管理工具升级

可使家长实现「一键禁玩禁充」以及「一键屏蔽陌生人」，通过「自我账号管理」自定义限制自己账号的游戏时长和消费，或在「绿色手机上报」中提前上报亲友账号预防孩子冒用玩游戏。

多方位优化人脸识别策略

在对疑似未成年人账号模型优化的基础上，针对家长、长辈、黑产代过问题，推出“防代过人脸巡查”、“人脸识别炸弹锁”，以进一步提高“代过”门槛，有效避免租号等黑灰产。此外，新增“充值意愿认证”流程，加强充值提醒和确认，以防止家长等成年人代过人脸。

全面治理违法不良信息

腾讯游戏针对恶意内容全面防控，升级内容治理策略，对租售号引流、绕过防沉迷等危害未成年人身心健康信息持续进行治理。

腾讯游戏多元探索未成年人保护

家庭沟通

- “腾讯成长守护”小程序设置家长课堂、话题PK、成长圈子等专栏，服务于超过7000万家庭。
- 陆续推出多档公益节目并发起“家庭沟通计划”，期望推动整个社会对于家庭沟通的重视和理解。
- 开展“家长防骗小课堂”和专项传播活动，通过案例拆解为家长提供指导，有效规避类似问题。
- 推出“家长服务”专线，1v1视频帮助不熟悉互联网及手机操作的家长解决个性化难题。

智体双百

- “未来教室”：截至2024年12月，已落地48间未来教室，为286所学校提供2860套未来科技盒，覆盖全国29个省、直辖市及自治区，开展科技课超过43481课时，覆盖学生1961256人次。
- “未来运动场”：截至2024年12月，已落地55个未来运动场，覆盖全国17个省及自治区。在全新的“未来运动场”上，已累计开课15.92万节，有641.82万人次师生参与运动。
- “腾讯游戏爱心回礼”：腾讯成长守护携手腾讯游戏超核玩家、壹基金，联合腾讯57款游戏及游戏玩家，共同关注乡村科技教育，支持“给孩子一堂科技课”公益项目，帮助欠发达地区的科技师生，为他们的科技学习和梦想，提供一个窗口。本次活动累计18.2万人次参与捐赠，各游戏共计回赠16.9万个爱心礼包。将帮助学校326所，捐赠科技盒子4200余套。所帮助学校一年内将开展科技课共计8150+余节，至少覆盖学生32.9万人次。

丰富选择

- “奔跑吧·少年”：与全国青少年体育联合会共同主办第二届全国青少年家庭健康跳绳大赛。
- 《鹅伴运动》通过AI运动识别技术和故事剧情闯关玩法，让未成年人发现运动乐趣，增强运动能力和身体素质。用户在该应用里的每一次运动，都将助力山区，为当地的孩子捐建运动场。
- 《你划我猜》通过趣味知识问答寓教于乐，促进亲子关系，探索线下互动学习产品新模式。

网易游戏

运用技术优势 强化未成年人守护屏障 全面升级举措 共建线上线下良好环境

网易作为头部游戏厂商，积极承担企业主体责任，在严格落实国家各项防沉迷相关要求的基础上，持续以领先技术和创新举措推进未成年人保护工作。

在长效机制建设方面，网易游戏依托多年研运经验和技術积累，首推AI未成年保护巡逻技术，并通过加大人脸验证力度、提升风险干预措施、完善家企协管平台等手段，进一步筑牢游戏内外防护网络。2024年，网易游戏全线产品率先增设“未成年人模式”，未保防护进入新阶段。此外，网易游戏连续数年在寒暑假期间开展专项行动，不仅有效提升了未成年人假期防沉迷及社交安全保障水平，同时在打击游戏黑灰产和域内外诈骗等领域也均取得了显著成果。

另一方面，网易游戏积极参与政企合作、行业共建，合力营造健康良好的网络环境，并通过公益捐赠、政策宣传和普法教育等方式，为青少年的健康成长提供了切实有效的支持。特别值得关注 and 借鉴的是，网易充分利用游戏的号召力影响社会现实，例如在《蛋仔派对》游戏内上线防诈地图并联动线下科普活动，还发起“公益主题地图”，吸引5亿玩家参与，为“童伴妈妈-留守儿童公益项目”贡献100万公益基金。此外，通过销售数字文创产品，将玩家的爱心转化为对中国社会福利基金会“免费午餐”项目的实际支持。

网易游戏长效机制建设

基于深度学习技术进一步升级智能未成年保护系统，探索动态化精准保护。

- **行业首推AI未成年保护巡逻体系**：包括AI识别未成年保护系统、干预未成年玩家不理性消费模型、多维监控与打击系统等，可24小时深度参与未成年保护工作全流程，现已覆盖网易旗下上百款游戏。针对未成年人冒用账号和过度消费等问题，热门手游《蛋仔派对》还出台了针对高龄用户注册的限制政策，并强化了消费环节人脸识别功能，同时增设了消费异常外呼功能等。
- **全方位深层次打造未保反诈防护网**：积极发挥技术协同作用，配合严打瞄准玩家群体的新型网络诈骗。基于“AI未成年保护巡逻系统”上线检测、预警、阻断、举报、智能外呼等五项反诈功能，并联合权威反诈机构启动公益科普，月均覆盖超2000万人。

网易游戏专项行动成果

2024年寒假期间

- 网易游戏加大打击力度，下架第三方平台涉成年人账号买卖的游戏黑灰产逾**1万件**，游戏内处理异常实名认证账号**380万**，同时协助多地警方打击诈骗产业链，缴获不法网络账号**1万多个**，封禁**5394个**游戏外直播间、短视频和聊天群。

2024年暑假期间

- 网易游戏**加强网络巡查力度**，成立专门小组不间断巡查游戏外平台诈骗信息，已累计封禁涉诈直播间共**2677个**、短视频共**8086个**，处理解散群聊**1298个**。网易游戏还升级了引流站外内容审核及处罚策略，封禁违规用户**213个**。此外，网易游戏联合多地公安和三方平台，封禁百万粉丝账号**99个**，提交诈骗团伙身份信息**1318份**，成功抓捕**31名**诈骗涉案人员。

搭建并完善“网易未成年人护航平台”，强化家企协管，全面呵护未成年人健康成长。

- 截至目前，“网易未成年人护航平台”已累计帮助**超过800万**家长解决了消费异常、时间管理等问题，全方位落实对孩子的关爱。

全线产品进一步增设“未成年人模式”，有效保障未成年人游玩及社交安全。

- **一键内容屏蔽**：可自动屏蔽不适合未成年人的内容或功能。以《蛋仔派对》为例，开启后会筛选更适合未成年人的乐园内容池。
- **“网易未成年人护航平台”**：方便家长快速绑定孩子的账号，并远程管理游戏时长、消费等，还可以设置一键禁玩、一键禁充。
- **防网络欺凌**：可设置屏蔽陌生用户信息、评论、公屏聊天等，并增设未成年人相关举报专项入口，开辟投诉处理绿色通道。

米哈游

坚持未成年人网络保护事业 发挥游戏多元价值 赋能社会现实

米哈游持续贯彻未成年人网络保护事业宗旨，在游戏内外全方位实施未成年人保护举措，主要通过防沉迷体系建设、未成年人信息安全保护和平台治理创新等，打造安全、健康、向上的网络环境。同时，米哈游始终致力于发挥游戏的正向连接作用，探索非遗的现代化表达和游戏世界观下的趣味科普等路径，以“游戏+”模式促进游戏多元价值在社会现实中的实现。另一方面，米哈游借助游戏的影响力，鼓励青少年玩家积极参与社会公益，并通过组织活动、合作项目、捐献善款等方式，为有需要的未成年人群体提供实质性帮助。

成长关爱平台 | 公司首页及各产品官网均有入口，并通过搜索优化等方式精准触达家长。

家长可以通过平台了解、管控孩子的游戏行为，包括游戏时长、游戏消费和多账号监管等。

网络信息保护 | 技术筑牢合法合规底线，全程守护未成年人信息安全。

在信息收集、使用、共享、存储等每一个环节，均秉持“最小必要”原则，并通过技术赋能，帮助监护人深度管理未成年人的个人信息，始终确保未成年人信息的正确使用和保护。

创新平台治理 | 米哈游旗下社区米游社保护体系升级，持续优化和维护“青少年模式”。

- 包括强化弹窗提示、屏蔽商业广告展示、限制每日浏览时间、开启消费限制等保护措施。
- 制定相关社区内容管理规定及违禁用户公开机制，并定期公示“社区治理月报”。

青少年专属内容池 | 组建青少年内容评估委员会团队，打造内容专属池。

“青少年模式”呈现的首页内容均由该团队从学习、知识类板块中精选，进而筛选匹配青少年认知水平且利于身心健康发展的专属信息内容，构建“青少年模式”专属内容池。

构建正向内容生态 | 内容推荐小组上线体系化知识和精选优质内容。

- “青少年模式”上线教育类、知识类、科普类专题板块，方便用户对感兴趣的内容深度学习。
- 未来，内容推荐小组计划联合泛知识类创作者，推出定制的征集类活动，进一步丰富和完善米游社的知识类内容生态，探索适合青少年用户群体的内容分发方式。

游戏+科普 | 米哈游基于崩坏IP和未定事件簿章节故事开展科普

2023-2024年间，米哈游《崩坏：星穹铁道》打造趣味科普节目《星穹研习会》，邀请了诺贝尔奖得主、中科院研究员、专业科普达人等作为嘉宾，以轻松愉快的形式，让玩家提升对科学概念的兴趣。

2024年8月，米哈游《未定事件簿》联动上海市律师协会，推出了“NXX卷宗合议”系列普法视频，五位专业律师受邀分享解读案件并章节故事为切入点，剖析游戏部分主线章节背后的法律知识，开展嵌入式精准普法。

游戏+非遗 | 米哈游《原神》发起《流光拾遗之旅》系列活动

2023-2024年间，米哈游《原神》系列活动通过寻访七位非遗传承人，拍摄木版年画、内画、龙泉青瓷、顾绣、麦秆画、蛋雕、金银细工七项非遗技艺，复刻了《原神》游戏中的角色与场景，实现“游戏+非遗”跨界联合，在海内外青少年玩家群体中掀起了解非遗文化的热潮。

游戏+公益 | 米哈游与KEEP联动发起线上公益跑

2023年11月，米哈游《崩坏：星穹铁道》发起线上公益跑活动，有近40万名用户一起为公益开“跑”，活动通过线上跑、燃脂课等形式，激励玩家保持运动习惯。活动将用户运动消耗的热量，转化为爱心，向贵州的乡村学校捐赠过冬御寒“温暖包”。

盛趣游戏

全方位打造绿色健康网络空间 多维度护航未成年人成长

盛趣游戏作为最早发起并实施网络游戏防沉迷的企业之一，始终严格落实未成年人网络保护相关要求，在规则制定、体系建设、措施升级等方面成效显著。2024年，盛趣游戏自营平台18岁以下注册用户占比低至0.0559%，未成年充值占比仅0.0027%，两项数据同比下降50%。同时，盛趣游戏结合人工与技术手段，积极响应“清朗”专项行动、大力打击黑灰产业、联合开展“护苗”工作，为未成年人全方位打造安全、绿色、健康的网络空间。此外，盛趣游戏还着力研发“健康提醒机制”，并推动加强青少年网络素养教育，积极探索企业与社会公益发展，多维度护航未成年人成长。

持续深化对未成年人保护工作的认识，优化完善相关策略体系，并全面提高游戏产品治理能力。

- **提高未成年人保护意识：**上一年度，盛趣游戏母公司世纪华通面向全体员工开展了四次“清朗e企学”线上训练营。
- **提升网络清朗治理水平：**设立“专项稽查小组”日常巡逻，并引入AI防控机制，强化巡查力度，并定期开展自查清理。
- **升级未成年人保护措施：**人力与技术手段结合，实现防沉迷部署、适龄提示、内容和消费管理以及未成年人数据保护全覆盖。
- **打击黑灰产业：**不断升级防御系统，启动游戏数据回溯分析及审核，对核实违规账号坚决封停处罚，并定期公示封号名单。

汇聚多方力量，推动未成年人网络素养提升，并向社会公众传递未成年人网络安全保护意识。

- **“护苗”行动：**通过专项网站，设立“护苗行动介绍”“护苗工作站”“护苗工作动态”“网络安全系列课堂”四大板块加强宣传。
- **“小童善治”：**2022年起，世纪华通与上海真爱梦想公益基金会携手，联合发布未成年人用网报告和网保护倡议书等，并举办了多次儿童主题活动、儿童工作者赋能培训和相关论坛。2024年上半年，双方深化合作，共同研发未成年网络素养提升课程，并围绕相关课程开展了5场活动，累计覆盖超100人次，盛趣护苗工作站也联合开展了首届“青少年网络素养暑期营”。

通过社会公益多维度护航未成年人成长，并以游戏为媒介引导未成年人树立正向价值。

- **践行精准公益：**世纪华通两次参与“爱传递·再生电脑教室”项目，向云南腾冲4所乡村小学捐赠共计近130台再生电脑，并给孩子们上“电脑课”。此外，还通过上海真爱梦想“去远方”项目，支持欠发达地区8-18岁的儿童和青少年参与研学课程和实践。
- **讲好中国故事：**世纪华通致力于开发功能游戏和沉浸式课件，发挥“游戏+”价值助力青少年美育和红色教育。2024年5月，原创多媒体融合文史类科普节目《游戏里的中华》上线，并通过“爱传递·再生电脑教室”触达全国341所乡村学校的171526名师生。
- **赋能童伴妈妈：**2024年5月，由中国乡村发展基金会组织、世纪华通资助、复旦大学技术支持的“童心领航”工作坊开班，旨在赋能乡村儿童一线守护者，提升童伴妈妈在儿童心理健康方面的专业能力，进而促进乡村儿童正常、积极的心理发展。



恺英网络

持续巩固未保成果 通过产品IP和公益品牌进一步创造多元价值

自2021年起，恺英网络旗下自营游戏全面禁止未成年人注册，并采取了一系列措施加强管控，包括游戏时长和充值限制以及定期内容审查等。2024年，恺英网络进一步完善了后台监控和人工巡查机制，防止未成年人冒用成年人账号进行游戏和充值，确保未成年人游戏数据维持在极低水平。

另一方面，恺英网络依托自身技术及行业优势，通过企业公益品牌“恺心公益”积极投身乡村振兴教育领域，为偏远少数民族地区的儿童素养教育贡献力量。同时，恺英网络致力于通过原创自研IP讲好中国故事，围绕传统文化内核进行全产业链内容开发，2024年上线的《百工灵》就是以动画和游戏化方式为非遗注入新活力的代表。恺英网络将产品IP与公益品牌深度结合，启动了“恺心百工灵-非遗头号玩家计划”公益项目，在专注提升青少年美育教育的同时，赋能非物质文化遗产传承及人才培养，并推动和实现对在地文化的有效保护。

恺英网络未保成果（部分）

连续三年未成年用户游戏数据维持极低水平：
2024年未成年用户占比**0.04%** 充值占比低于**0.01%**

打造“恺心公益”品牌 截至2024年6月：

- 项目累计覆盖15省26市36县**21所**乡村学校
- 捐赠资金及物资超3000万元 受益儿童超**25000人**
- 开展各类在线课程累计时长近**10000分钟**
- 捐赠“恺心守护包”等各类物资累计超**5.3万件套**
- 捐赠VR教室**7所** 配备VR眼镜**140台**
- 培训**18名**藏族乡村体育老师、**40名**乡村美术老师
- “恺心护花”计划 守护**12554名**藏族乡村女童

与律师事务所联合编制《未成年人保护指南》

2024年度开展未成年人保护法及游戏防沉迷宣讲**24小时**

案例：《百工灵》

恺英网络2024年上线的休闲益智小游戏。
以趣味合成和图鉴收集为核心玩法，
让玩家可以全方位感受传统手工艺和经营的魅力。



“恺心·百工灵”非遗头号玩家计划“以游戏化激活非遗保护的无限可能”为目标，尝试通过“研、学、创、展”几个方面，用游戏化课程覆盖植物染、团扇、皮影、造纸术、风筝、剪纸、油纸伞、瓦当、竹编、木偶戏等10种非遗技艺。

2024年8月，恺英网络携手中国动漫博物馆联合推出“恺心百工灵-纸里的非遗”系列公益课程，为两百余名青少年提供了深入了解和体验非遗技艺的机会。

中手游

防沉迷要求全覆盖 实现数据新低 “筑梦图书馆”关爱青少年成长

自从2021年新规实施以来，中手游严格遵循版署官方要求做好未成年人防沉迷限制，首年便实现未成年人消费比例下降近90%，此后相关数据始终维持在较低水平。目前，中手游旗下所有游戏已实现实名认证、防沉迷系统以及适龄提醒全覆盖，部分产品限制标准在官方要求之上进一步提升。2024年上半年，未成年玩家对中手游游戏收入贡献率低于0.01%。

另一方面，中手游积极投身公益事业，由员工自愿参与组成的“中手游筑梦志愿者”团队规模接近百人。2024年8月，中手游在粤桂协作结对帮扶的马山县加方乡龙开村开展捐资助学活动，为村里26名经济困难学生送去爱心助学金2.22万元。随后，中手游志愿者前往深圳市非常学堂特殊儿童关爱中心，与孩子们共度中秋，传递社会关爱。同时，中手游持续投入资源推进长期性公益项目“中手游筑梦图书馆”。截至2024年11月，已在多地建成共13所“筑梦图书馆”，基于对受赠对象的深入研究选择书籍，并通过物资捐赠、课程互动、教师培训、跟踪回访等配套支持，切实践行关爱青少年成长的公益文化理念。

中手游“筑梦图书馆”

2017年项目成立以来，中手游先后与中国人口福利基金会和灵山图书馆计划合作捐献并建立了**13所**“筑梦图书馆”。

前期 | 确定受赠对象、选择书籍并采购

- 主要选择乡村地区缺乏图书资源且承诺会积极参与的学校
- 项目所选书籍遵循年龄适宜、种类齐全、比例科学等原则
- 结合前期考察情况（如学生性别比、图书库存和需求）调整
- 参考比例：文学（48%）、自然科普（25%）、历史地理（8%）、艺术综合（10%）、儿童心理健康及成长（9%）
- 搭配物资：桌椅、书架、地球仪及儿童互动活动材料等

中期 | 捐赠活动、教师培训及支持

- 中手游志愿者会为孩子们带来美术小课堂、STEAM综合教育课程等活动，帮助孩子们开阔视野，培养学习兴趣。
- 通过实地培训、网络教研以及项目QQ群和微信群等方式，对学校的教师进行帮助和指导，并提供交流平台。

后期 | 跟踪回访

- 项目落地一年后，图书馆计划回访部工作人员会对项目进行电话回访或者实地回访，了解项目落地情况和最新需求。



鹰角网络

旗下产品全流程未成年网络保护再升级 持续践行社会责任 关爱未成年人群体

鹰角网络持续深化和完善未成年人防沉迷机制和家长监护工程，旗下游戏产品《明日方舟》和《来自星尘》等均已落实“事前预防—事中监控—事后处理”的全流程管控体系，并不断依托技术升级强化安全保障，有效降低系统被暴力技术破解或绕过的可能性，官方社区森空岛APP自2023年9月上线起便配备平台青少年模式，具备强制引导、纯净观看、内容治理等核心功能，为未成年人营造安全健康的网络环境。同时，针对危害未成年人保护的非法及灰色产业，鹰角网络积极响应网信办等部门定期展开的专项行动，助力对网上涉未成年人突出问题的集中整治，还通过技术手段识别并下架相关非法链接，定期排查、清理、封禁违规账号，并加强政企合作，向网安等管理部门提供灰产相关线索。在社会公益领域，鹰角网络始终关注未成年人健康成长问题，自2022年起与上海宋庆龄基金会携手，多次开展定向捐助、合作共建等活动。2023年底，鹰角网络发起“方舟公益计划”，并于2024年持续推进了一系列公益项目落地，以实际行动履行社会责任，关爱未成年人群体。

鹰角网络官方社区平台 | 森空岛APP

- **强制引导**：每名用户每日首次打开APP时弹窗，引导进入青少年模式，每日使用限时40分钟。
- **纯净观看**：青少年模式用户无法发布评论。
- **不良内容治理**：建立完善的内容审核机制，设立专门的审核团队，严格把关平台内容，防止违规信息传播。同时，设置便捷的举报渠道和醒目的公示区域，加大处罚力度。此外，多次参与未成年人网络环境整治专项行动，单次清理违规内容近千条。
- **优质内容池建设**：平台将会提供内容池管理，青少年模式用户仅可浏览平台筛选后的内容。



鹰角网络通过公益项目关爱未成年人群体

鹰角网络与上海宋庆龄基金会持续深化合作

- 2022年8月，双方签订合作协议，定向捐助150万母婴平安专项基金，支持妇女儿童类公益项目。
- 2023年8月，鹰角网络向新疆喀什地区多所儿童福利院捐赠校车、多媒体教室及体育场等设施。

鹰角网络积极响应号召参与沪滇合作项目

- 2024年4月，鹰角网络参与的“爱心浴室”项目落地，为云南省石屏县牛街中学师生解决了洗浴难题。

鹰角网络与韬奋基金会共同发起“方舟公益计划”

- 2023年年底计划启动以来，共计向云南省红河州14家机构捐赠了300万码洋图书，落地3家韬奋图书室。
- 2024年3月，双方共同成立“文化遗产推广”专项基金，并在第三届全民阅读大会上捐赠200万元码洋图书。
- 2024年10月，“方舟教室”在云南省红河州元阳高级中学成功落地，有效丰富了学校师生的教育教学活动。

波克城市

探索未成年人保护新模式 「游戏素养计划」 汇聚多方努力 广泛深刻赋能

波克城市秉持“游戏+”战略，在游戏和公益等领域持续发力，探索未成年人网络保护的新思路与新范式，在多个方面取得显著成效。一是严格守护未成年人网络安全。波克城市高度重视对未成年人的保护和引导，积极参与制定行业合规标准，并严格执行防沉迷、适龄提示及隐私保护等相关规定。二是创新科普游戏推广模式。波克城市利用游戏载体，挖掘游戏多元价值，持续向青少年推广优秀科普游戏，还尝试实现更规模化、IP化的科普模式，并依托合作资源打造适合青少年的线下科普教育阵地。三是实施“SDG Hero游戏素养计划”。波克城市携手波克公益发起该计划以来，通过游戏思维赋能数百万儿童、青少年、社工及家庭，推动各相关方学习、创新和行动，切实为未成年人成长贡献力量。

波克城市“游戏+科普”探索创新（部分）

- **丰富科普内容：**波克城市拥有专门的科普游戏团队，出品了大量涵盖党史学习、垃圾分类、生物多样性、科技助老、民法典、消防安全、反诈骗等议题的科普小程序，始终致力于以更有趣、更深度的方式向青少年传递知识和价值理念。
- **建设支持平台：**波克城市发起成立了跨界开放平台G4G（Game for Good），为具备社会价值的游戏及游戏化产品提供支持。2023年，G4G联合出品的环保科普文字冒险游戏《林中人》成为中国第一款登上联合国生物多样性大会的游戏。
- **尝试IP化科普：**与新华网联合推出IP“我是航天员”，融合H5游戏、条漫、周边文创等多元形式，并上线同名手游。
- **创新科普形式：**波克城市与上海天文馆合作推出游戏化线上展览《星火之旅》，丰富线下展馆的线上体验。

SDG Hero游戏素养计划

2021年底计划启动，以游戏共创工作坊为核心建立体系：

1个游戏素养工具箱+1套引导师培训方法+1套可持续知识科普课

有效触达可持续发展教育的多个关键参与者

- 已覆盖全国**20+**省市 并推广至**15+**海外国家
- 落地游戏共创工坊**近700场** 在线课程观看**突破100万**
- 联动**100+**社会组织 培育游戏素养引导师**超600名**
- **30000**余名儿童/青少年参与

2023年底，“爱育未来—游戏素养计划”项目启动：

- 由中国妇女发展基金会和上海波克公益基金会联合开展。
- 以家庭及青少年为服务对象，通过共创工坊的形式，以桌游为载体，提升青少年和家长对游戏的认知，引导青少年与家长理解游戏、认识游戏、甄别游戏，从而探索一条提高青少年游戏素养的公益道路。



盛天网络

持续完善防沉迷体系 强化内容管理机制 全方位多场景落实未成年人保护

盛天网络作为场景化泛娱乐平台企业，持续在多领域全方位推进未成年人保护工作。在防沉迷体系建设方面，盛天网络积极落实平台责任，旗下数百款游戏联运产品均严格执行相关措施，同时在游戏社交相关产品中针对性加强合规管理。

盛天网络内部成立专班，负责“未保”产品规划与实施，研究推进青少年模式迭代升级，并强化技术攻关和专业人员培训，探索在产品侧优化建立“全回放全追溯”防沉迷保护体系。内容管理方面，盛天网络不断完善自研的信息安全审核平台，并与第三方安全服务提供商紧密合作，同时加强人工巡查力度，致力于为未成年人营造健康良好的网络环境。在家企共管方面，除了通过“青少年模式”协助监管，盛天网络还设计了较完善的行为认证及保证书机制，让家长和孩子共同认知相关责任。

此外，为更好地了解和帮助青少年群体，盛天网络从2019年起就联合武汉大学社保研究中心中国儿童发展与保障研究所共同展开城乡（留守儿童）课题研究，还通过公益项目品牌“微光点点、让爱聚积”开展公益活动并设立专项公益基金，子公司天戏互娱也连续多年参与公益捐助，不断深化对青少年群体的关怀与支持，为未成年人保护事业贡献力量。

盛天网络全面建立多项未成年人保护机制

协议
保护

人脸
识别

防沉迷
机制

青少年
模式

+

信息安全
审核平台

第三方
安全服务

加大人工
巡查力度

打造“全回放全追溯”防沉迷保护体系

高度重视涉未成年人网络安全风控

“微光点点 让爱聚积” | 盛天网络帮扶聋哑学校师生

- 针对特殊教育学校师生对于“更好的教育”展现出的多样化、多层次、多方面的需求，盛天网络携手湖北省妇女儿童发展基金会多次开展公益活动。
- 2023年12月，盛天网络向武汉市第一聋哑学校捐赠20万元，根据该校师生需求策划帮扶方案，并帮助组织开展红色教育、水生生物研学以及物资采买等活动。
- 2024年4月，盛天网络围绕自然教育主题，帮助武汉市第一聋哑学校学生开展研学之旅，并准备了助学金以及学习用品，帮助该校高三学子完成特校教育。



青瓷游戏

持续完善防沉迷等未成年人保护措施 依托游戏联动传递正向价值

青瓷游戏严格按照规定，对未成年人的游戏时长、充值行为等进行限制，旗下所有游戏产品通过SDK保持统一的未成年防沉迷逻辑，并积极采取相关针对性措施反制影响游戏未成年人保护的黑灰产业。同时，青瓷游戏致力于发挥游戏作为文化产品的作用，吸收历史文化中的艺术精华，通过系列内容包装和大量联动，让未成年在游戏过程中潜移默化地获得相关知识，实现寓教于乐。公益方面，青瓷游戏以《最强蜗牛》联动为基础，推进蜗牛民生、蜗牛农田、蜗牛学村等主要板块，同时参与基金会项目对留守儿童、有特殊困难的儿童以及欠发达地区的女童等展开救助活动。

《最强蜗牛》联动加码文化传达

《最强蜗牛》加码游戏文化传达，与名山大川和文化博物馆等展开联动。开展“名胜巡游”系列活动，并于2024年4月来到第三站「西湖」。



《最强蜗牛》游戏内设置“博物馆”，玩家可以通过完成任务收集珍贵文物和道具，均受到现实世界中奇珍异宝的启发。2024年11月，《最强蜗牛》与“景德镇皇窑陶瓷艺术博物馆”联动，以「万世青花」为主题，并开启『漫游制瓷古镇』文化旅游活动，活动期间玩家可以在游戏中到景德镇皇窑博物馆“游历”，收集瓷片等奖励，进行合成兑换。

青瓷游戏「成长护翼」公益活动

- **活动开启**：2023年底，青瓷游戏携手爱佑慈善基金会共同开启「成长护翼」活动，帮助困境儿童走出阴霾、早日回归正常生活。
- **社工培训**：2024年6月，“云开计划”——受侵害未成年人救助与保护项目四川省司法社工培训启动。本次培训由青瓷游戏支持，由四川省人民检察院第九检察部、四川省未成年人保护中心与爱佑慈善基金会主办，成都市未成年人保护与发展联合会承办，聚焦于《未成年人司法社会工作服务规范》中的“情绪抚慰”部分，开展受侵害未成年人救助与保护项目四川省司法社工培训，旨在帮助参训人员更有效地引领困境儿童走出心理阴影。
- **周边捐赠**：2024年8月，青瓷游戏向为困境儿童提供心理援助的心理疏导室捐赠蜗牛、黄鹂鸟毛绒公仔，希望帮助孩子们减轻心理压力，促进情绪的释放与缓解，鼓励他们走出心理阴霾，重新拥抱阳光灿烂的生活。



Part.04

游戏产业未成年人 保护建议

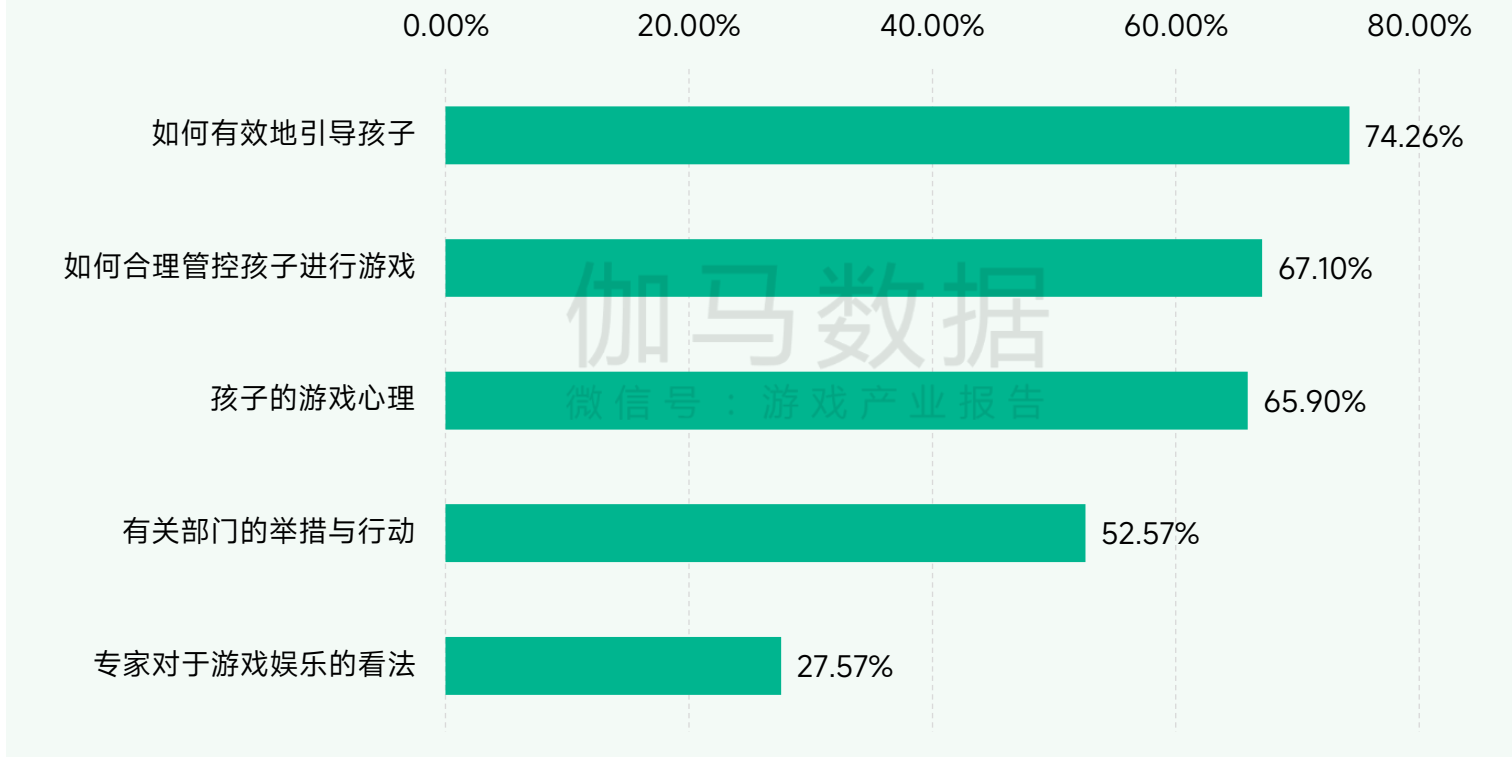
未成年人保护建议

开展未成年人保护课堂 多方联动进行未成年人游戏行为引导

家长问卷结果显示，多数家长希望了解未成年人游戏娱乐层面的相关知识，尤其是如何有效地引导孩子（74.26%）、如何合理管控孩子进行游戏（67.1%）和孩子的游戏心理（65.9%）这三个方面占比最高，表明家长不仅关注孩子的游戏行为，更希望深入理解孩子游戏背后的心理动机，以及如何科学地介入和引导。同时，超过半数的家长希望了解有关部门的举措与行动，也显示出相关政策需要进一步普及。而仅有27.57%的家长选择专家对于游戏娱乐的看法，说明家长更倾向于获取实用性的指导，而不是理论性的分析，这也给游戏产业宣教提供了思路 and 方向，相关部门、机构和专家应通过开展未成年人保护课堂等方式，针对性地帮助家长掌握有效的管控方法和引导策略。

未来伽马数据也将围绕相关层面展开布局，持续推动基层宣传教育，增强防沉迷政策的地方影响力，并促进游戏企业、学校、家庭及未成年人之间的有效沟通，共同维护未成年人的健康成长环境，并持续为政策效果评估提供实证研究数据。

针对于未成年人游戏娱乐层面，您希望更多了解哪些方面的知识？



数据来源：伽马数据（CNG）

未成年人保护建议

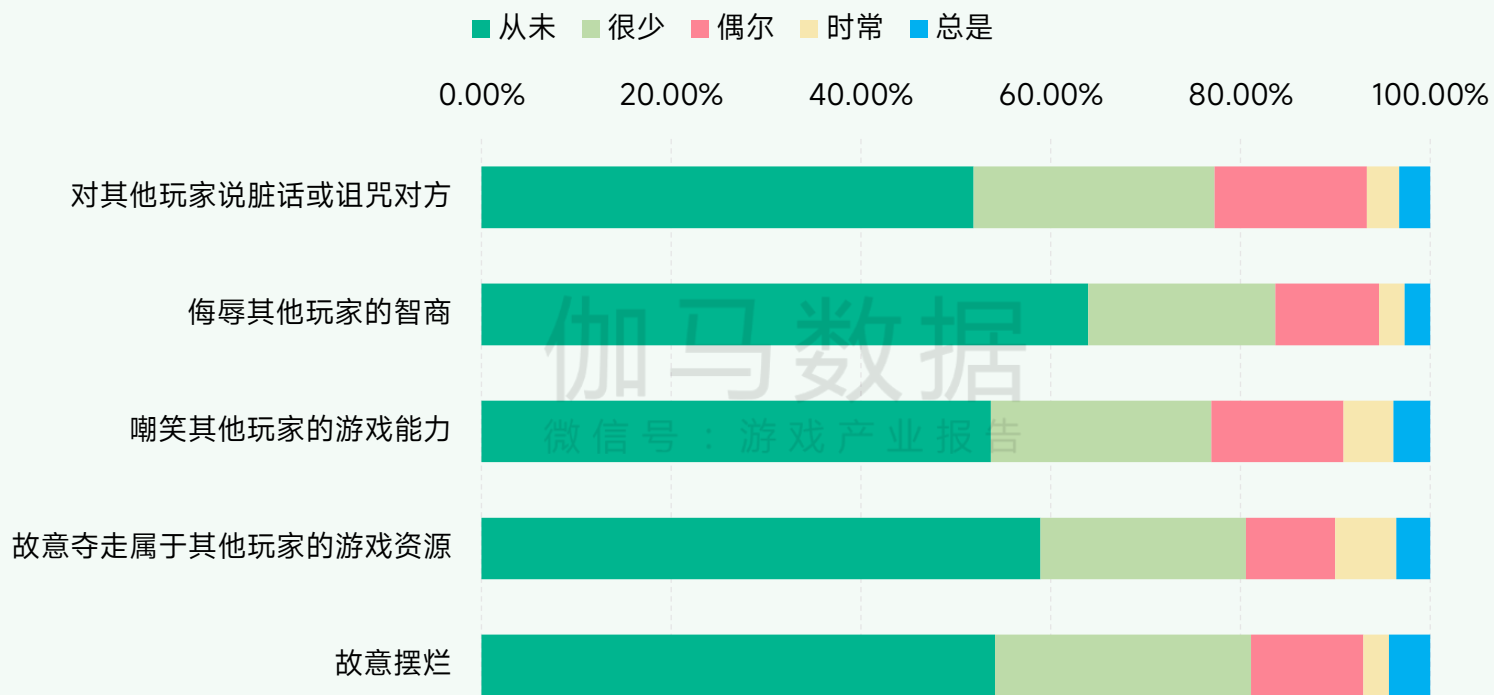
未成年玩家游戏内素质建设与提升同样重要 强化未成年人游戏内容监管也是重点

问卷结果显示，尽管大部分受访未成年玩家能够遵守游戏规则，但仍然有一部分会因为各种原因而在游戏中表现出不当行为。具体而言，绝大多数受访者都表示在过去半年中从未或很少在游戏中做出过攻击他人或消极游戏等不文明行为，尽管经常或总是做出上述不当行为的比例不高，但仍需引起重视。

由于游戏本身的竞争性和虚拟性，更易导致一些负面行为产生，强化游戏内容和环境监管的必要性不言而喻；同时也应意识到，游戏也是帮助学生树立正确价值观和行为规范的良好平台。

首先，游戏开发商和平台运营商需要完善游戏的监管机制，维护良好的游戏环境。其次，内容层面应强化对游戏内容的审核力度，确保游戏内容不会向未成年人散播暴力或侮辱性信息。最后，家庭和学校也要同步加强教育引导，帮助培养学生个人品德与社交技能，树立正向的价值观与行为规范。

在过去半年中，你在游戏中做出以下行为的频率是？

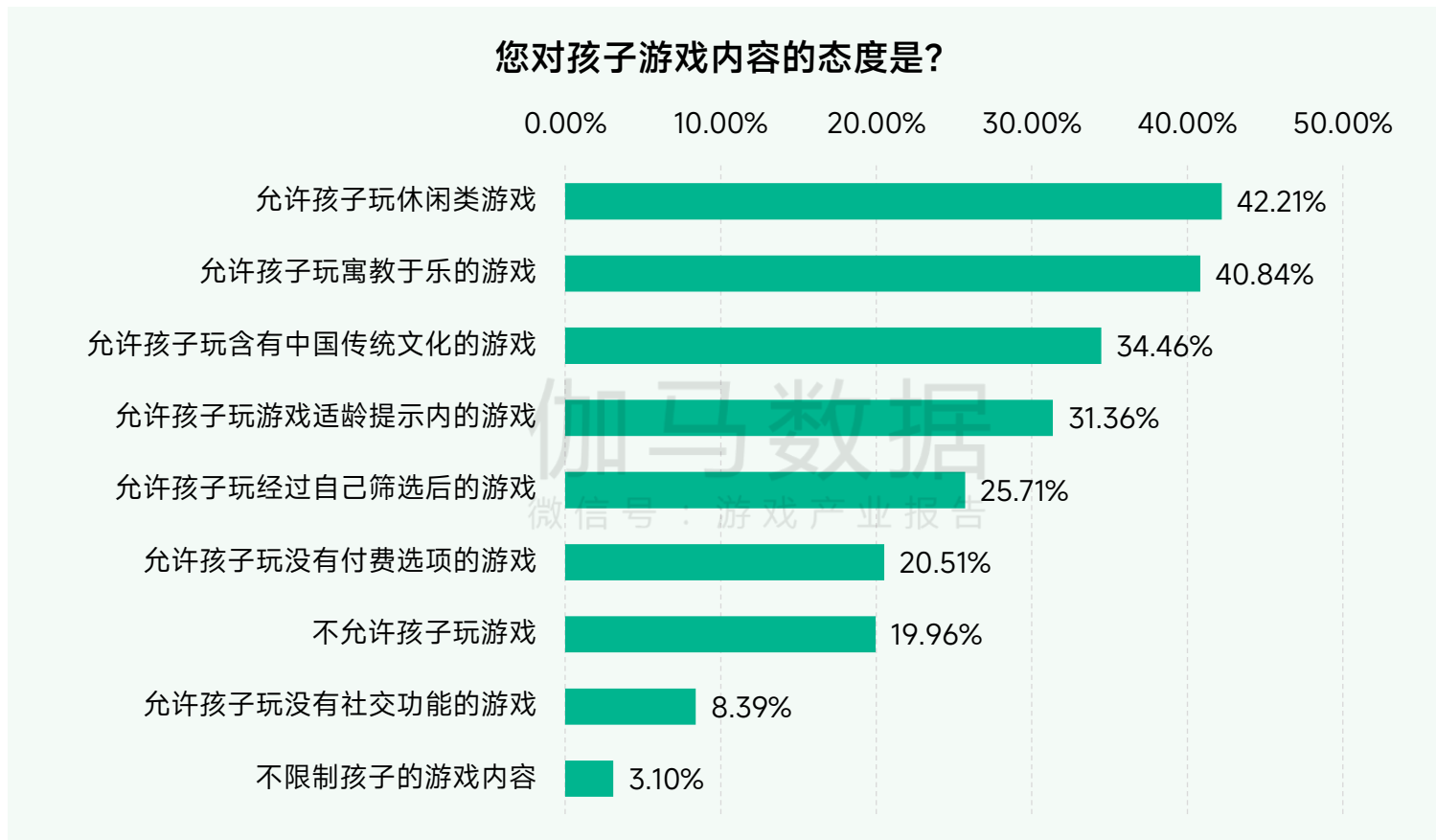


数据来源：伽马数据（CNG）

未成年人保护建议

发挥游戏正向功能与价值 以游戏为载体提升未成年人教育效果

家长问卷结果显示，不限制孩子游戏内容的家长仅占3.1%，说明绝大多数家长普遍认识到游戏对孩子成长的影响，并倾向于对孩子的游戏选择进行一定的引导和管理。具体而言，允许孩子玩休闲类游戏的家长最多，占比超过四成，说明家长认同孩子对娱乐放松的需求，同时休闲类游戏内容中出现不适宜未成年人信息的可能性较低。而从游戏功能来看，家长会允许孩子玩没有社交功能的游戏（8.39%），主要由于可以避免不良社交带来的风险；没有付费功能的游戏（20.51%）则减少了孩子沉迷游戏、过度消费的可能性，在家长看来较为安全。同时，家长倾向于选择“寓教于乐的游戏”和“含有中国传统文化的游戏”，说明家长希望孩子玩游戏也能实现娱乐与教育的有机结合。一方面，游戏企业和开发者应当致力于将更多优秀文化、正向价值观融入游戏之中，或为不同年龄段未成年人定制化开发符合其成长特点的产品，以游戏为载体提升未成年人教育效果。另一方面，可以加强家校合作与行业共建，筛选推荐有益于未成年人成长的游戏，发挥游戏正向功能与价值，也能有效改善家长对游戏的负面印象。

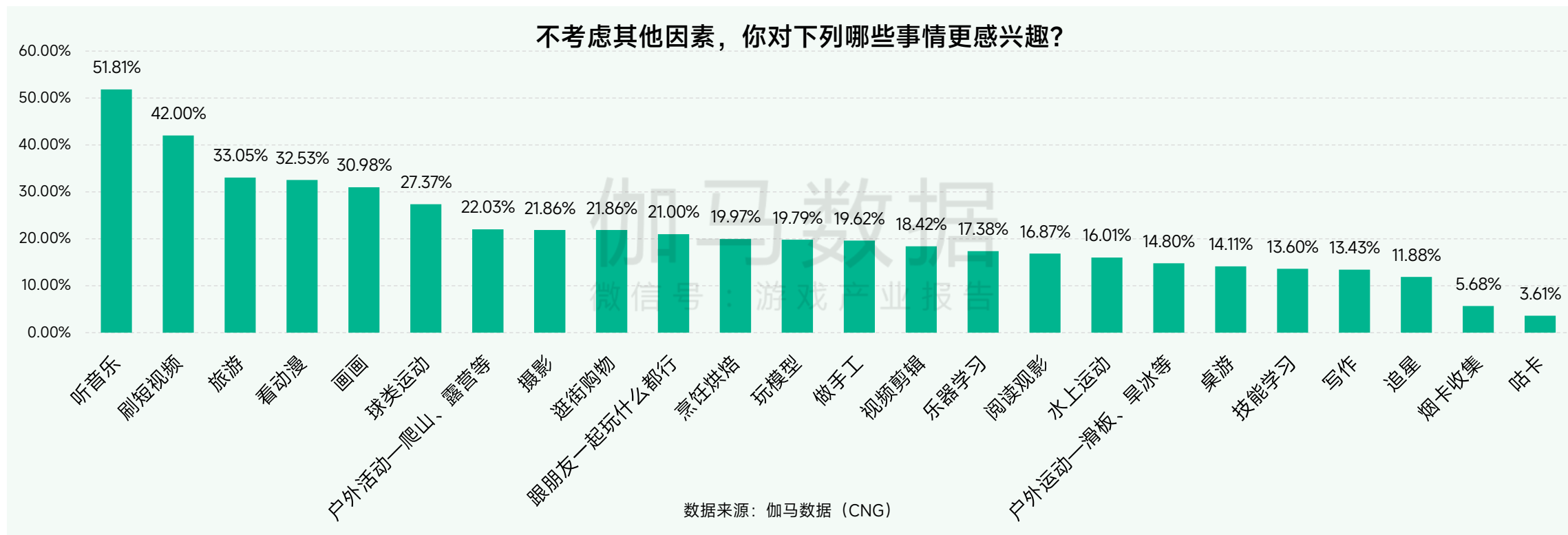


数据来源：伽马数据（CNG）

未成年人保护建议

部分未成年游戏用户“被动”选择游戏娱乐 支持未成年人广泛发展其他兴趣爱好

现阶段，并非所有参与网络游戏的未成年人都是出于对游戏本身的强烈兴趣，而是可能因为网络娱乐的便捷性、丰富性和社交性而选择游戏娱乐。整体来看，未成年游戏用户存在着广泛的兴趣爱好，部分未成年游戏用户并不将游戏作为首选的兴趣，除了玩游戏外，还有音乐、画画、旅游、运动、手工、摄影、烹饪等多种爱好，说明游戏只是在多种现实因素影响下，成为一种普遍的娱乐选择。但客观层面来看，未成年人在进行其他娱乐活动时，存在部分限制性因素，例如爱好体育活动的未成年人，存在活动场地缺乏的状况，尤其是周末时间，校外公共体育活动空间更为缺乏。因此，解决未成年人网络娱乐沉迷问题的关键，不应局限于对游戏行为的限制，而在于创造更多条件，丰富未成年人的课余选择。通过家庭与学校的联合支持、教育引导和意识提升，以及游戏行业的共同努力，可以引导未成年人发展更多网络游戏外的兴趣爱好，从而促进其健康成长和全面发展。

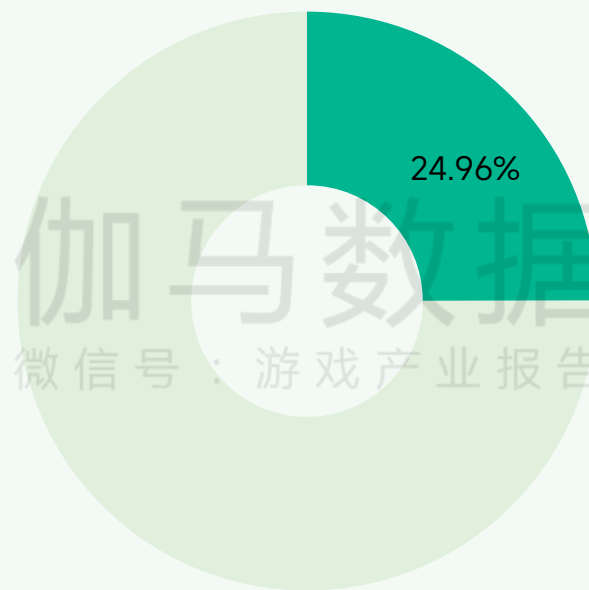


游戏产业未成年人游戏账号状况

游戏产业未保仍存在灰色地带 未来需要进一步关注并巩固未保效果

在游戏产业未成年人保护层面，伽马数据发现部分领域仍然存在一些挑战。例如24.96%的受访未成年人表示“玩的游戏不需要账号或实名认证”，除了一些不需要联网的游戏外，伽马数据发现部分网页端“点开即玩”游戏的灰色地带仍需关注。同时，也有部分受访未成年用户会在网上购买或租借账号，相关黑灰产一直被游戏行业和有关部门重点打击，并取得了显著效果。但一些更隐匿的账号租售方式出现，例如通过游戏社群传播，具备更强的隐蔽性，未来也需要进一步关注。

未成年人“玩的游戏不需要账号或实名认证”占比状况



数据来源：伽马数据（CNG）

Part.05

附录

游戏企业家长监护平台名单 (部分代表性游戏企业)

企业名称	监管平台	电话	邮箱
腾讯游戏	https://jiazhang.qq.com/	0755-86013799	
网易游戏	https://jiazhang.gm.163.com/	95163611	jiazhang@service.netease.com
三七互娱	https://www.37.com/jzjh/	0553-8125237	
米哈游	https://jiazhang.mihoyo.com/index.html#/	021-60371740	tousu@mihoyo.com
吉比特-雷霆游戏	https://helper.leiting.com/parentsAccompany/index.do	18665387427	gmweicn@leiting.com
完美世界	https://www.wanmei.com/jiazhang/	028-68729606	children@pwr.com
莉莉丝	https://www.lilith.com/growth	028-65231887	childsafety@lilith.com
哔哩哔哩	https://jiazhang.biligame.com/	400-178-2233	gamehelp@bilibili.com
畅游	http://gm.changyou.com/html/parental/parentalIndex.html	022-58329888	tousu@sontact.souhu.com
字节跳动-朝夕光年	https://jiazhang.nvsgames.cn/		
网龙	http://ir.nd.com.cn/sc/minor-network-protection-sc		
中手游	https://www.cmge.com/prot.html	0755-8866 2139	
游族网络	https://jiazhang.youzu.com/	400-663-8866	
成都乐狗	https://www.legougames.com/article/id-153.html	028-83324336	hr@legoutech.com
多益网络	https://www.duoyi.com/jiazhang/	028-83397556	jzjh@douyi.com
乐元素	https://www.happyelements.com/site/familysafety/	010-52817668	
益世界	https://www.ewan.cn/jzjh/	020-35915999	ewankf@ewan.cn
金山软件-西山居	https://kefu.xoyo.com/index.php?r=article&id=63		kfzx@kingsoft.com
心动游戏	https://www.xd.com/parental_guidance/?lang=zh	021-60727056	tousu@xd.com
四三九九	https://u.4399.com/jianhu/	400-683-4399转2	
鹰角网络	https://www.hypergryph.com/custody		
创梦天地	https://www.idreamsky.com/3472.html?type=control	400-840-0188	
友谊时光	https://jiazhang.9917.com/	0512-67678595	kefu@friendtimes.net
英雄互娱	https://www.hero.com/protect.html	010-50948585	

游戏企业家长监护平台名单 (部分代表性游戏企业)

企业名称	监管平台	电话	邮箱
恺英网络	http://www.xy.com/other/parent_intro	400-993-6669	
掌趣科技	http://www.ourpalm.com/t2/107/5951.html	4000688900	微信公众号: zhangqukf
紫龙游戏	https://www.zlongame.com/html/parIndex.html	010-58103613	GM@zlongame.com
竞技世界	https://www.jj.cn/protection/	400-111-7777	gm@service.jj.cn
祖龙娱乐	https://www.zulong.com/html/parents/custody.html	022-22196836	hadeveloper@zulong.com
电魂网络	https://www.dianhun.cn/guardianship.aspx	0571-56690669	cs@dianhun.cn
游卡网络	https://www.yokaverse.com/jiazhang/	0571-88133227	
点触科技	https://www.dianchu.com/parentProtect	13276021361	2047443379@qq.com
波克城市	https://www.boke.com/parents.html	021-22139333	jzjh@boke.com
诗悦网络	https://www.shiyue.com/article_detail_10_865.html	020-89289709	kefu@shiyue.com
炎魂网络	https://www.pandadastudio.com/custody9/index.html	57128834157	service@pandadastudio.com
勇仕网络	http://www.ys4fun.com/help/25	0592-5280393	hr@yongshi.com
盛趣游戏	http://kf.sdo.com/jiazhang/html/index.html	021-50504721	anquankefu@shengqugames.com
凯撒文化	http://static.mobage.cn/html/test/parental_controls/3.html	021-32070926	kf@mobage.cn
像素软件	http://www.pixelgame.net/pixelsoft/site/fcmxt	86-10-59046061	info@pixelgame.net
第七大道	https://www.wan.com/article/jiazhangjianhu	0755-36807777	
飞鱼科技	http://www.luobo.cn/minor/index.html	4000-555-200	kefu@luobo.cn
昆仑万维	http://static.arkgames.com/v6/jianhu/	028-63209138	tousu@arkgames.com
世纪天成	https://jiazhang.tiancity.com/		
贪玩游戏	https://www.tanwan.com/news/pages/?id=24671	4006233555	tousu@tanwan.com
冰川网络	https://yz.q1.com/baohu/index.html	0755-86067666	gm@q1.com
中青宝	https://www.zqgame.com/m/jzjh/01.html	0755-26944037	jzjh@zqgame.com
巨人网络	https://jrkf.ztgame.com/index.php?g=front&m=index&a=article&aid=5365&term_name=%E5%BF%AB%E6%8D%B7%E6%9C%8D%E5%8A%A1	0519-83060331	

此次报告也特别感谢以下相关企业提供的公益物资、调研支持、企业访谈等方面的相关资源!

特别鸣谢： 腾讯游戏 | 网易游戏 | 米哈游 | 盛趣游戏
恺英网络 | 鹰角网络 | 中手游 | 波克城市
盛天网络 | 青瓷游戏 | 中旭未来