

# 网络游戏迎来最强监管

游戏市场面临的监管越发趋严，主要是针对未成年人保护方面。8月，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》，针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题，进一步严格管理措施；9月初，中宣部、国家新闻出版署约谈腾讯、网易等游戏企业、游戏账号租售平台和游戏直播平台，强化游戏监管，要求切实保护未成年人身心健康。强监管之下，网络游戏平台的股价也是波动剧烈。



## 我国未成年人互联网普及率高于全国水平

未成年人  
互联网普及率

94.9%



全国互联网  
普及率

70.4%

## 游戏市场面临的监管主要

限制向未成年人提供网络游戏的时段时长，不得以任何形式向未成年人提供网络游戏账号租售交易服务

严格管理游戏宣传推广，规范限制明星代言游戏广告，不得为违规游戏提供推广路径

加强游戏直播管理，禁止出现高额打赏、未成年人打赏等情况

要自觉抵制不正当竞争，防止过度集中甚至垄断，把重心放到推动科技创新、更好满足人民精神文化生活新期待上来

要强化“氪金”管控，杜绝擅自变更游戏内容、违规运营游戏等行为，坚决遏制“唯金钱”“唯流量”等错误倾向，下决心改变诱导玩家沉迷的各类规则和玩法设计

加强网络游戏内容审核把关，严禁含有错误价值取向、淫秽色情、血腥恐怖等违法违规内容，坚决抵制拜金主义、“娘炮”、“耽美”等不良文化

## 游戏市场规模有多大？

### 2021年全球游戏市场规模

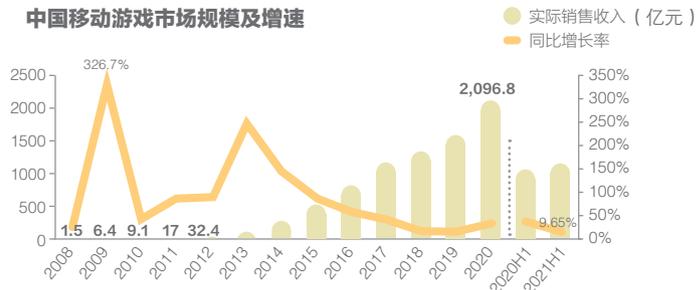
(单位：亿美元)



### 中国游戏整体市场规模及增速



### 中国移动游戏市场规模及增速



## 强监管对网络游戏平台影响几何？

Tencent 腾讯

网易 NETEASE

bilibili

巨人网络 GIANT NETWORK

YOUZU.COM 游族网络

2020年第四季度，未成年人贡献的流水收入占腾讯游戏中国收入的6%

未成年人保护新规对公司财务的影响在1%左右

2021年游戏收入中未成年人贡献占比约为1%

未成年人玩家贡献收入在公司游戏收入中的占比不到1%

2021年上半年未成年流水占比0.055%，16岁以下占比0.016%