



传媒互联网行业：213 家单位 发起《网络游戏行业防沉迷自 律公约》



最新观点摘要 1.中国音数协游戏工委组织发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》此次出台的《网络游戏行业防沉迷自律公约》中再一次强调，游戏企业及小游戏平台应坚决落实实名认证，必须全面接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统。《公约》强调游戏企业应坚决反对追求“唯金钱”“唯流量”等不良倾向，下决心改变诱导玩家沉迷的各类规则和玩法设计；不得发布错误引导、诱导消费等内容；坚决抵制绕过监管机制，通过境外游戏平台向国内用户提供服务。

同时，游戏电商平台不得以任何形式向未成年人提供账号租赁交易服务；游戏陪练平台要集中清理违法违规信息和账号，不得向未成年人提供陪玩、代练等服务。2.广电总局坚决抵制含有不良情节动画片，动漫产业迈入良性发展轨道 9月24日，国家广播电视总局网络视听节目管理同志表示：支持符合条件的互联网视听节目服务机构依法依规制作、引进、播出内容健康向上、弘扬真善美的优秀动画片，坚决抵制含有暴力血腥、低俗色情等不良情节和画面的动画片上网播出。

近几年，国产动画发展迅猛，涌现出如《西游记之大圣归来》、《大鱼海棠》、《白蛇缘起》、《哪吒之魔童降世》等一批优秀产品。

行业配置观点我们认为内容电商符合新世代人群喜好，同时行业无论渗透率还是空间都具备较大成长潜力，建议关注：芒果超媒(300413.SZ)、快手-W(1024.HK)、星期六(002291.SZ)；随着Z世代消费需求的崛起，多品类游戏产品有望全面爆发，建议关注具备完善产品矩阵且研发能力优

异的完美世界(002624.SZ)、祖龙娱乐(9990.HK)、心动公司(2400.HK)、三七互娱(002555.SZ);此外,悦己需求催生医美行业快速发展,医美产业长期发展具有确定性,建议关注改善行业获客效率的新氧(SY.O)。

风险提示市场竞争加剧的风险,政策及监管环境的风险,作品内容审查或审核风险,公共卫生风险等。

关键词: 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_27102

