



游戏行业动态点评：游戏行业 监管政策梳理 未成年人保护 成行业长期监管核心



行业动态事项

7月29日，中宣部出版局副局长杨芳在 CDEC 作开幕致辞，提出四个“进一步”，并指出“要全力以赴做好防沉迷工作”。以“防沉迷”工作为核心，我们对近年来游戏行业监管政策进行了简要梳理。

事项点评

未成年人保护成为行业长期监管核心，接入官方平台强化用户识别杨局的发言指出：“要全力以赴抓好防沉迷工作”、“我们将始终把防沉迷作为重中之重，常抓不懈、一抓到底，推动防沉迷工作取得积极成效”。

反映主管部门将未成年人保护放在行业监管的重中之重，是长期、持续的监管，监管力度有逐渐趋严的趋势，但并非对行业整体的“一刀切”。游戏行业施行未成年人防沉迷监管已经超过10年，早在2007年，新闻出版总署等八部委就曾发布过《防沉迷通知》，通过限制游戏内收益的方式来限制未成年人的游戏时长。2019年，国家新闻出版署颁布的《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》中对未成年保护进行了全面升级，具体措施包括实行实名注册制度、限制未成年人游戏时长、时段以及限制付费等。游戏行业积极响应政策号召，游戏内用户实名注册制度已全面铺开，同时，针对未成年人识别的技术难点，游戏行业也从运营商各自为政衍变为统一接入国家层面的防沉迷实名认证平台，目前，接入平台的企业达5000多家、游戏超万款。同时，通过大数据、AI等技术手段，发起人脸识别等核验方案来强化未成年人的识别率。

部分公司主动加强未成年人保护力度，未成年人收入占比低部分企业未成年人保护的力度还要超过监管规定。近日，腾讯提出将对未成年人保护进行新一轮升级，从《王者荣耀》开始试点，推出“双减”（缩减未成年人在线时长限制，非节假日从 1.5 小时缩短至 1 小时，节假日从 3 小时缩短至 2 小时；减少充值，未满 12 周岁未成年人禁止游戏内消费）、“双打”（打击身份冒用与作弊）、“三倡议”（倡议全行业强化防沉迷系统、深化适龄评定、讨论禁止未满 12 周岁玩家进入游戏）的严格未成年人保护措施。腾讯已经成为业内未成年人防沉迷的标杆性企业，有望带动相关防沉迷政策快速落地，有效施行。未成年人对游戏行业的业绩贡献较小，根据腾讯财报，2020Q4，18 岁以下的未成年人在腾讯国内网络游戏流水的占比为 6%，其中 16 岁以下未成年人的流水占比为 3.2%。《王者荣耀》作为一款公平竞技游戏，相对较容易受到未成年人喜爱。而其他 A 股上市公司的主力产品无论是从 IP 寿命还是游戏类型来看，未成年人玩家的用户数及收入占比或更少。

游戏行业监管全面而深入，长期以来行业发展与监管同行游戏行业长期处在严格的监管环境中，对游戏行业的监管分为事前、事中、事后监管多个阶段，主要监管措施除未成年人防沉迷外，还包括版号审批、游戏备案、内容审查以及虚拟货币交易管理等多个方面。由于行业主管部门变更，部分监管政策处于废止状态，但行业整体基调仍依照此前的监管框架严格运行。同时，主管部门对行业发展也有着期许，提出四个“进一步”：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，进一

步增强安全意识。将推动游戏行业精品化，鼓励游戏出海，实现文化输出视作游戏行业未来的重要发展方向。

投资建议

从基本面看，游戏行业继续保持持续增长势头；从估值看，板块估值已低至 18 年版号政策出台时的历史低位；从行业监管看，主管部门领导的表态显示监管基调并无重大变化，无需过度担忧。建议关注符合政策导向的、在精品化、国际化方面布局深入的游戏公司，同时关注云游戏、VR/AR/MR、元宇宙等新兴技术的推进情况。

风险提示

监管进一步趋严、行业竞争加剧、流量成本进一步提升

关键词: AR 人脸识别 大数据 王者荣耀 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_34122

