

县域未成年人网络消费 调研报告

佟毕铖

二〇二四年八月

目 录

一、调研背景及调研对象	3
二、县域未成年人网络消费数据情况	5
1. 县域未成年人网络消费时长总体情况	5
2. 县域未成年人网络消费费用总体情况	8
3. 县域未成年人网络游戏消费情况	9
4. 县域未成年人短视频消费情况	15
5. 县域未成年人直播消费情况	18
6. 县域未成年人网购消费情况	20
7. 县域未成年人视听娱乐平台消费情况	22
三、县域未成年人网络消费方面存在的问题	24
1. 县域未成年人上网时间明显偏长	24
2. 县域未成年人借名认证情况严重，实名制限制作用很小	25
3. 过多县域未成年人沉迷网络游戏及短视频平台	26
4. 多种因素诱导未成年人进行游戏消费	27
5. 县域未成年人使用青少年模式比例低，意见大	29
6. 县域使用快手的未成年人最多，未成年人反映的问题也较多	30
四、对未成年人网络消费问题的建议	31
1. 在未成年人上网的问题上成年人应该转变观念	31

2. 父母、学校、互联网平台、国家应该多倾听未成年人的声音	32
3. 改革青少年模式，使其成为未成年人喜欢的网络空间	34
4. 开展更多未成年人喜欢的线下休闲运动活动	36
5. 大力发展有利于未成年人的网络产品和活动	38

一、调研背景及调研对象

我是一名 17 岁的高中生，记得从小学开始就越来越多地接触网络。就上网尤其是玩网络游戏、看网络小说、浏览短视频等问题多次与父母进行讨论、争论，甚至斗智斗勇。近些年来，我发现社会上关于这个问题的讨论越来越多，但感觉很多讨论都没能反映我们未成年人的声音。在未成年人上网问题的讨论中，未成年人自己的声音反倒被忽视了。我认为在上网问题上，我们未成年人与成年人看法存在很大差别，我一直想就此问题表达一些我们未成年人的声音。但我只了解身边同学上网的情况，其他未成年人上网的情况到底是怎样？那些生活在县里的未成年人尤其是父母不在身边的未成年人上网情况到底是怎样？未成年人上网背后到底反映着怎样的问题？我对这些问题并不了解。

2024 年 2 月，我有了想要就县域未成年人网络消费情况开展调查研究的想法。在后来上学的过程中，我陆续看了一些相关资料。5 月，我开始设计问卷。6 月初，我到北京青少年法律援助与研究中心开始实习，这是一家专业开展未成年人法律保护以及研究的机构。北京青少年法律援助与研究中心的律师对我设计的问卷提出了很好的修改意见。6 月中旬开始，我陆续到河北、贵州、江西、安徽、陕西、山东 6 个省 8 个县开展了调研工作，整个过程行程将近 9000 公里。为了鼓励同学们真实填写问卷信息，我每到一个班，都和同学们事先交流 15 分钟左右，期间尽可能劝说老师不要在场，以便于让同学们在没有压力的情况下真实表达未成年人自己的声音。另外，每次问卷

后我都及时和部分同学进行面对面地访谈，一方面希望保证调研的准确性，另一方面希望了解更多的信息。在河北、贵州、江西、安徽四个省进行问卷调查、收回有效问卷 1108 份，访谈同学 75 名。在对问卷统计后，我又到陕西、山东访谈了 35 名未成年人。以上，共访谈了 110 名未成年人。

我本次调研的重点对象是县域的未成年人，包括县城和农村的未成年人。在问卷调研的 1108 名未成年人中，家在县城的未成年人共有 437 名，占比 39.44%；家在农村的未成年人共有 671 名，占比 60.56%。我重点关注了未成年人父母近一年内外出务工的情况：父母没有外出务工的有 393 名学生，占比 35.47%；父母外出务工时间不满 1 个月的共有 183 名学生，占比 16.52%；父母外出务工时间在 1—3 个月的共有 148 名学生，占比 13.36%；父母外出务工时间在 3—6 个月的共有 127 名学生，占比 11.46%；父母外出务工时间超过半年的共有 257 名学生，占比 23.19%。**数据显示，问卷调研对象中父母每年外出务工超过一个月的有 532 人，占比 48.01%。**

问卷调研未成年人的其他基本情况是：**调研对象主要是年满 12 周岁的未成年人，占本次问卷调研的将近 95%。**其中，9—11 岁的未成年人共有 61 名，占比 5.51%；12—14 岁的未成年人共有 528 名，占比 47.65%；15—17 岁的未成年人共有 519 名，占比 46.84%；本次问卷不涉及小学 4 年级及以下的未成年人。**调研对象男女比例比较均衡**，其中男生共有 573 名，占比 51.71%；女生共有 535 名，占比 48.29%。**调研对象走读生所占比例更大。**其中，住宿生共有 393 名学生，占比

35.47%；走读生共有 715 名学生，占比 64.53%。

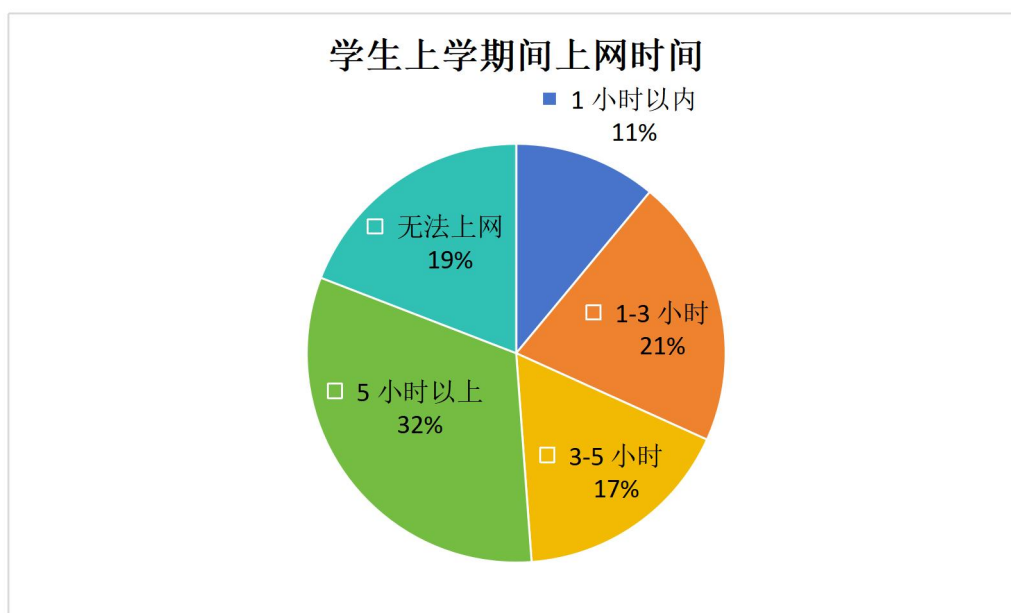
要特别说明的是，本调研问卷所关注的未成年人网络消费，不仅是金钱消费，也包括时间消费。对我们未成年人而言，并没有太多的金钱可以消费，但我们可能有时间和精力，我们的时间可能更为宝贵。

二、县域未成年人网络消费数据情况

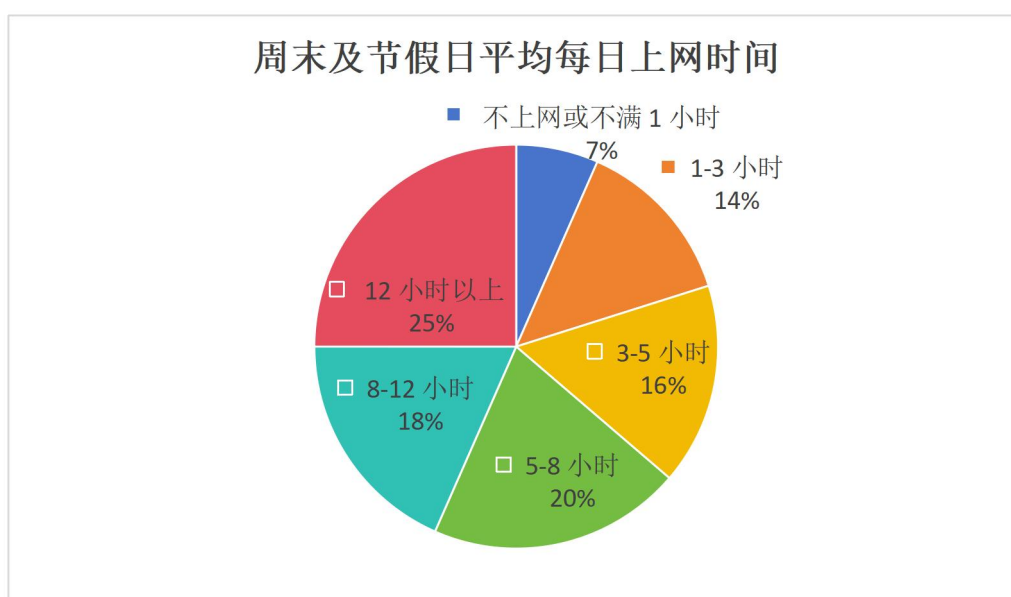
我的这次调研，重点关注了未成年人网络消费时间以及金钱数额的总体情况以及未成年人在网络游戏、短视频、直播、网购、视听娱乐平台五个方面消费情况。具体情况如下：

1. 县域未成年人网络消费时长总体情况

学生上学期间的上网时间情况。周一到周五是学生上学时间，在 1108 份问卷中，上学期间可以上网的有 896 人，占 80.87%，其中学生每天上网时间不到 1 小时的有 122 人，占比 11.01%；上网时间 1—3 小时的有 230 人，占比 20.76%；上网时间是 3—5 小时的有 189 人，占比 17.06%；上网时间超过 5 小时的有 355 人，占比 32.04%。
上述数据显示，上网时间 3 小时以上的有 544 人，占比 49.10%；上网时间超过 5 小时的有 355 人，占比 32.04%。



学生周末及节假日上网时间情况。周末及节假日是学生的休闲娱乐时间，在 1108 份问卷中，不上网或平均每日上网时间不满 1 小时的仅有 73 人，占比仅 6.59%；上网时间 1—3 小时的有 150 人，占比 13.54%；上网时间 3—5 小时的有 179 人，占比 16.16%；上网时间 5—8 小时的有 225 人，占比 20.31%；上网时间 8—12 小时的有 204 人，占比 18.41%；上网时间 12 小时以上的有 277 人，占比 25.00%。上述数据显示，周末及节假日平均每日上网时间超过 3 小时的有 885 人，占比 79.90%；超过 5 小时的有 706 人，占比 63.72%；超过 12 小时的有 277 人，占比 25.00%。

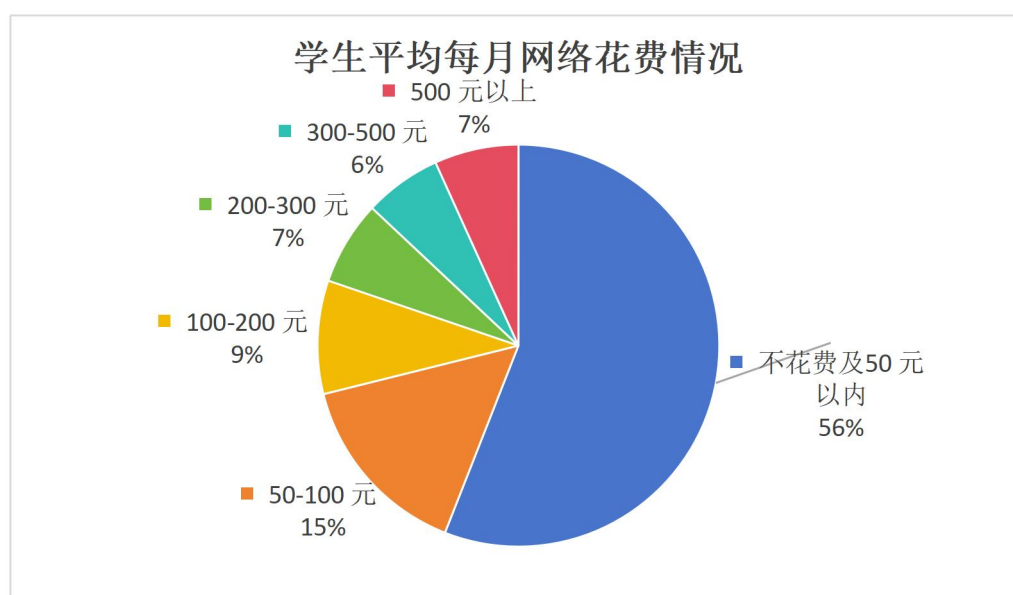


访谈学生周末及节假日上网时间情况。在访谈的 110 名访谈对象中,不上网或平均每日上网时间不满 1 小时的仅有 7 人,占比仅 6.37%;上网时间 1—3 小时的有 14 人,占比 12.73%;上网时间 3—5 小时的有 35 人,占比 31.82%;上网时间 5—8 小时的有 25 人,占比 22.73% ;上网时间 8—12 小时的有 16 人,占比 14.55% ;上网时间 12 小时以上的有 13 人,占比 11.82%。上述数据显示,周末及节假日平均每日上网时间超过 3 小时的有 89 人,占比 80.92%;超过 5 小时的有 54 人,占比 49.09%。

一名填写了问卷的男生表示:“12 小时太短了,应该在 12 小时以上再划分几个区间,我才能准确地写出我的上网时间。”一名 14 岁的男生表示:“我放假的时候整天把着手机,肯定在 12 小时以上。”访谈中发现,经常上网观看小说的人数很少,但常上网看小说的同学上网时间普遍很长。在 6 位经常上网看小说的同学中,有 5 名同学上网时间在 12 小时以上,一名同学上网时间在 8—12 小时。

2. 县域未成年人网络消费费用总体情况

学生平均每月网络花费情况。花费中包括游戏充值、直播打赏、购买会员服务、网络购物等所有网络花费。在 1108 份问卷中，调研对象不花费及花费在 50 元以内的有 620 人，占比 55.96%；花费在 50—100 元的有 168 人，占比 15.16%；花费在 100—200 元的有 101 人，占比 9.12%；花费在 200—300 元的有 75 人，占比 6.77%；花费在 300—500 元的有 69 人，占比 6.23%；花费在 500 元以上的有 75 人，占比 6.77%。上述数据显示，每月不花费及花费在 50 元以内的有 620 人，占比 55.96%，每月花费在 200 元以上的有 219 人，占比 19.76%。



访谈学生平均每月网络花费情况，在 110 名访谈对象中，不花费及花费在 50 元以内的有 56 人，占比 50.91%；花费在 50—100 元的有 24 人，占比 21.82%；花费在 100—200 元的有 7 人，占比 6.36%；花费在 200—300 元的有 6 人，占比 5.45%；花费在 300—500 元的有

12 人，占比 10.91%；花费在 500 元以上的有 5 人，占比 4.55%。访谈对象不花费及花费在 50 元以内的有 56 人，占比 50.91%；花费在 200 元以上的有 23 人，占比 20.90%。

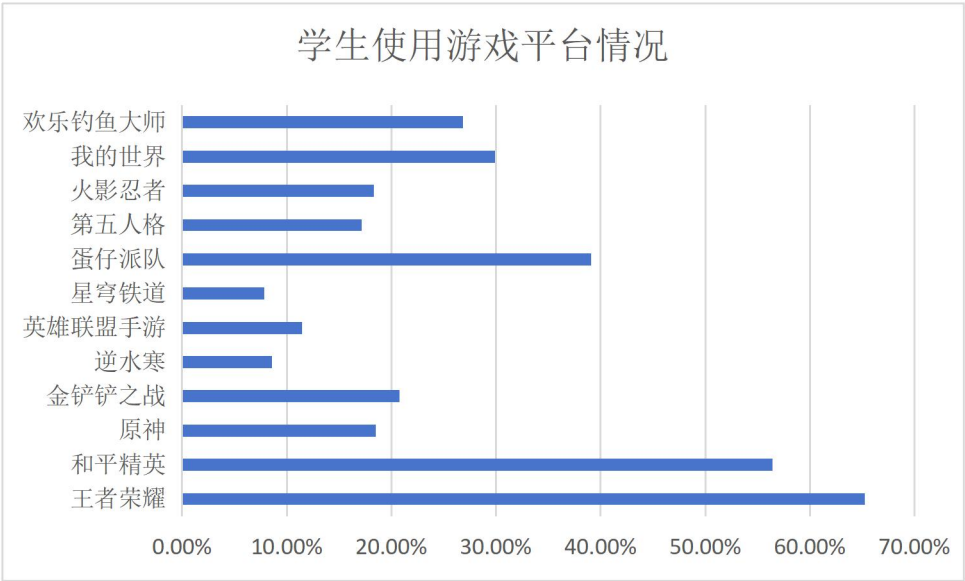
学生网络花费主要来源于压岁钱和剩余的零花钱。一位总计在王者荣耀中充值过 2000 元的男生表示：“我过年压岁钱有 1500 元，这基本是我一年的网络花费，目前为止（已经过去 5 个月）还剩 500 元左右。”另一位每月生活费 50 元的同学表示：“我偶尔在生活费中攒下几块钱，找小卖部的老板换成微信上的钱。”另一位爱玩剧情类游戏的女生表示：“我在学校两周一回家，每月的生活费基本就是餐费，但是我周末经常起得很晚，早饭的钱就花不了，所以总能攒下来一些钱。”

支付方式选择情况。在 1108 份问卷中，问卷调研对象选择微信支付的有 977 人，占比 88.18%；选择支付宝支付的有 171 人，占比 15.43%；选择银行卡支付的有 44 人，占比 3.97%；选择 PayPal 支付的有 2 人，占比 0.18%。

3. 县域未成年人网络游戏消费情况

学生使用游戏平台情况。游戏是目前未成年人重要的娱乐方式之一，在 1108 份问卷中，使用最多的五款手机游戏分别是：王者荣耀、和平精英、蛋仔派对、我的世界、欢乐钓鱼大师。其中，王者荣耀 723 人玩，占比 65.25%；和平精英 625 人玩，占比 56.41%；蛋仔派对 433 人玩，占比 39.08%；我的世界 331 人玩，占比 29.87%；欢乐

钓鱼大师 297 人玩，占比 26.81%。从上述问卷数据中可以看出，王者荣耀、和平精英两款游戏热度极高，使用人数均超过 50%。其余游戏使用的情况为：原神 205 人玩，占比 18.50%；金铲铲之战 230 人玩，占比 20.76%；火影忍者 203 人玩，占比 18.32%；第五人格 190 人玩，占比 17.15%；英雄联盟手游 127 人玩，占比 11.46%；星穹铁道 87 人玩，占比 7.85%；逆水寒 95 人玩，占比 8.57%。

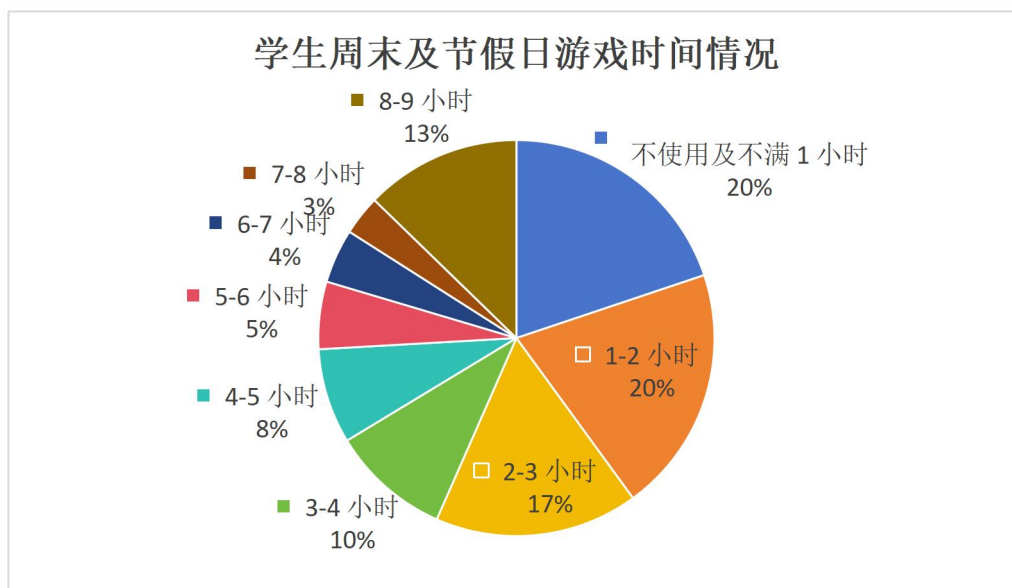


访谈学生使用游戏平台情况。在对未成年人使用游戏平台进行深度访谈后，发现未成年人最主要玩的两款游戏是王者荣耀和和平精英，与上述问卷调研的结果一致。在问卷设计时并未考虑到 PUBG MOBILE 这款游戏，但在河北、贵州、江西的访谈中，了解到很多未成年人非常喜爱这款游戏。在对安徽的 104 名初中未成年人的问卷调研中，加入了 PUBG MOBILE 的调研内容，其中 31 名同学表示玩这款游戏，占比 29.80%。在陕西、山东的访谈中，很多同学也都表示喜欢玩这款游戏。这说明这款游戏在全国很多地方的未成年人中流行。

PUBG MOBILE 在中国并未获得版号，那未成年人都是怎样使用这

款游戏的呢？经过访谈了解到，未成年人的下载方式步骤是：1. 在浏览器上下载 4399 游戏盒或光环助手；2. 在 4399 游戏盒或光环助手中下载 PUBG MOBILE；3. 下载迅猛兔加速器，为 PUBG MOBILE 加速。一名 10 岁的小朋友说自己的很多同学都很喜欢这款游戏，常常在放学后一起开黑。通过与这位同学进行交流发现这款游戏之所以吸引大家，主要原因是：1. 不需要实名认证并不需要进行刷脸；2. 相较于国服具有更纯粹的游戏环境。一名 16 岁的女生说自己常看到弟弟和班里的同学玩 PUBG，其认为这款游戏的优点可能在于更多皮肤可以直售，并且皮肤的品质更好。一名玩过同类型游戏暗区突围的男生表示：“我觉得暗区突围不好玩，然后 PUBG 他那个地铁模式比较好玩，然后画面很简洁，暗区突围太麻烦了。”

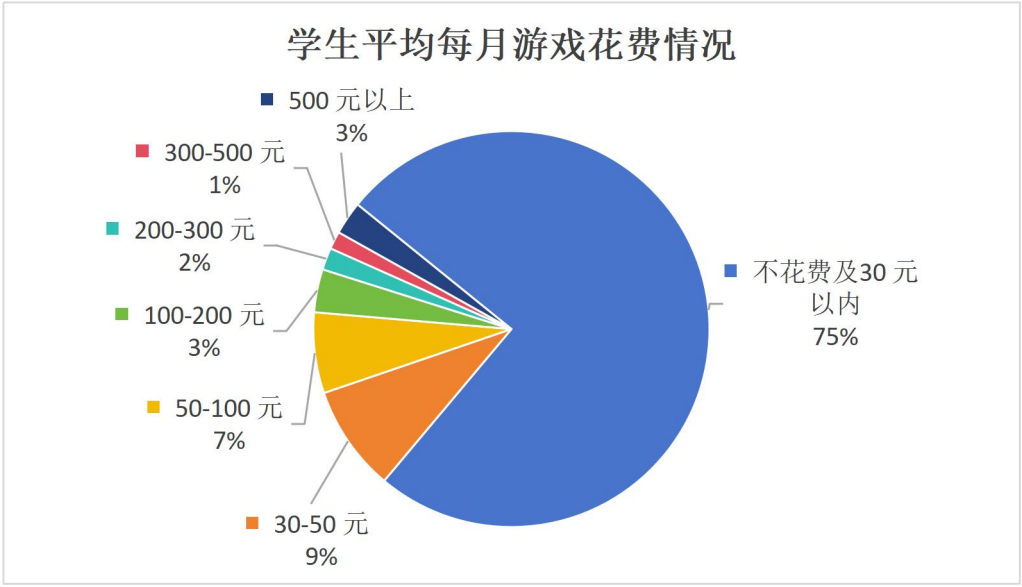
学生周末及节假日游戏时间情况。在 1108 份问卷中不玩游戏及平均每日游戏时间不满 1 小时的有 220 人，占比 19.86%；花费在 1—2 小时的有 223 人，占比 20.13%；花费在 2—3 小时的有 184 人，占比 16.61%；花费在 3—4 小时的有 108 人，占比 9.75%；花费在 4—5 小时的有 86 人，占比 7.76%；花费在 5—6 小时的有 61 人，占比 5.51%；花费在 6—7 小时的有 49 人，占比 4.42%；花费在 7—8 小时的有 36 人，占比 3.25%；花费在 8—9 小时的有 141 人，占比 12.73%。上述数据显示，学生周末及节假日平均每日游戏时长超过 3 小时的有 481 人，占比 43.42%，超过 5 小时的有 287 人，占比 25.91%；超过 8 小时的有 141 人，占比 12.73%。



访谈学生周末及节假日游戏时间情况。在 110 名访谈对象中不玩游戏及平均每日玩游戏的时间不满 1 小时的有 21 人，占 19.09%；花费在 1—2 小时的有 23 人，占比 20.91%；花费在 2—3 小时的有 24 人，占比 21.82%；平均每日游戏时长超过 3 小时的有 42 人，占比 38.18%；超过 5 小时的有 23 人，占比 20.90%。一名打游戏时间在 8—9 小时的男生表示：“我基本从早到晚都在打游戏，只有吃饭的时候在刷快手。”一名家长很严厉的男生表示自己在白天基本不玩游戏，只会刷快手，但从晚上十点钟开始打到凌晨两三点。针对家长管理的现象，在访谈中发现，家长的严格管理并不直接影响未成年人的游戏时间，但常常会影响未成年人打游戏的时间段。有一名小学生表示，奶奶规定自己每天只能玩一小时，自己在奶奶面前会遵守规定，但会趁奶奶下地干活的时候偷偷玩 2—3 小时。

学生平均每月游戏花费情况。在 1108 份问卷中，不在游戏中花费或每月花费在 30 元以内的有 834 人，占比 75.27%；花费在 30—50 元的有 96 人，占比 8.66%；花费在 50—100 元的有 73 人，占比 6.59%；

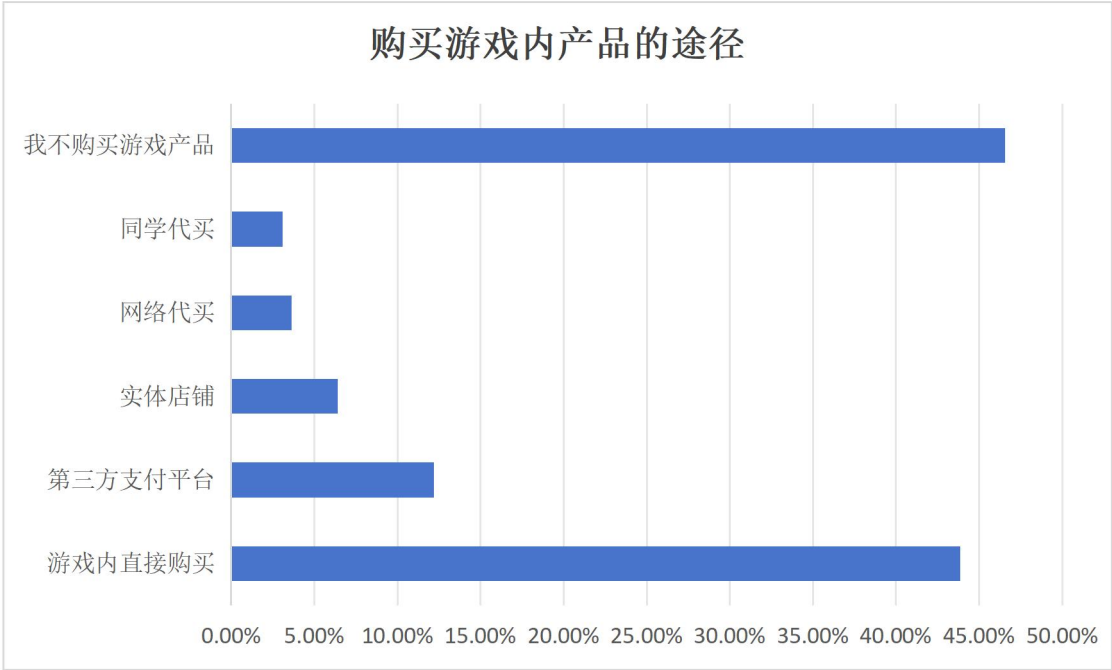
花费在 100—200 元的有 39 人，占比 3.52%；花费在 200—300 元的有 20 人，占比 1.81%；花费在 300—500 元的有 16 人，占比 1.44%；花费在 500 元以上的有 30 人，占比 2.71%。上述问卷数据显示，调研对象每月花费 200 元以内的有 1042 人，占比 94.04%。



访谈学生平均每月游戏花费情况。在 110 名访谈对象中每月花费在 200 元以内的有 104 人，占比 94.54%。在与不同年龄段的同学进行交谈后发现小学、初中阶段的未成年人确实非常喜欢游戏内的各种商品，常常在父母不知道的情况下进行充值。这种情况在未成年人上高中后会逐渐改变，很多男生表示自己在上了高中后便不怎么进行充值了，感觉没有用而且浪费钱。一名初中在游戏上充值超过 3000 元的同学表示：“我在上了高中后便很少在网络游戏上花钱了，感觉我长大后对皮肤啥的没那么多兴趣了，不需要通过买皮肤来获得成就感了。”

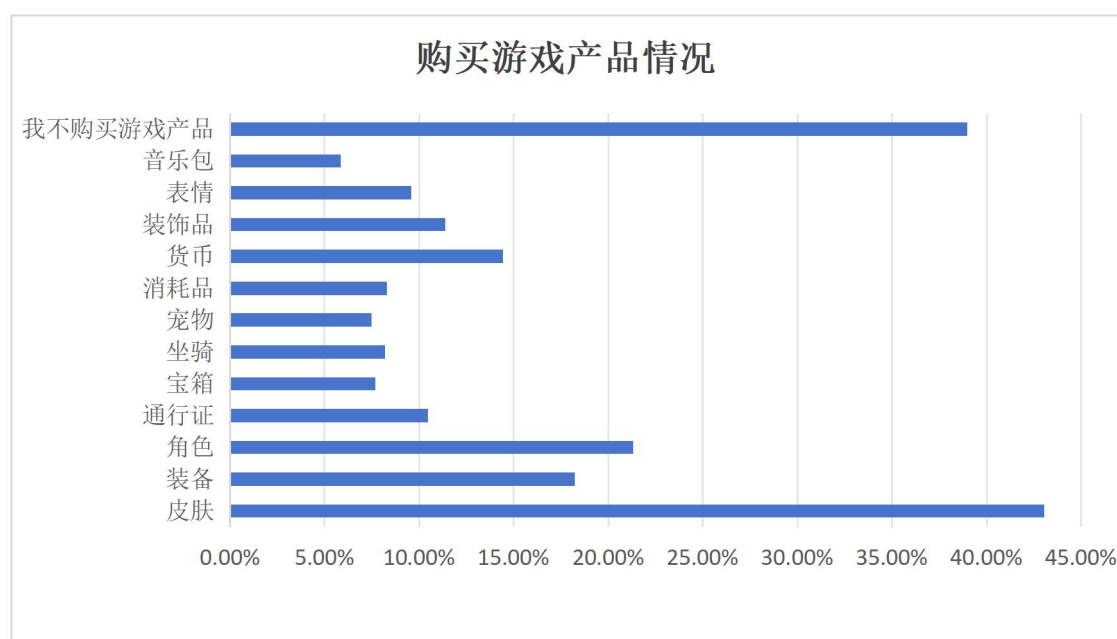
学生购买游戏产品渠道。学生游戏产品的购买渠道包括游戏内直接购买、通过第三方平台购买、在实体店铺购买、通过网络代购购买、

同学代买等多种购买途径。其中游戏内直接购买的优点是安全可靠，缺点一是使用自己身份信息认证微信，支付宝的学生无法购买，二是价格昂贵。通过第三方平台购买的优点是价格便宜，缺点是存在被骗的可能。在实体店铺购买的优点一是可以跳过支付方式实名认证，二是有小额的优惠，没有明显的缺点。通过网络代购购买的优点一是可以跨过支付方式的实名认证要求，二是有小额的优惠，但同样有被骗的风险。同学代买的优点同样是可以跨过支付方式实名制要求，缺点是并不稳定，有时可靠但有时不可靠。在 1108 份问卷中，不购买游戏产品的有 516 人，占比 46.57%；在游戏内直接购买的有 486 人，占比 43.86%；通过第三方支付平台购买的有 135 人，占比 12.18%；在实体店铺购买的有 71 人，占比 6.41%；通过网络代购购买的有 40 人，占比 3.61%；通过同学代买的有 34 人，占比 3.07%。



购买游戏产品情况。在 1108 份问卷中，主要调研了未成年人购买音乐包、表情、装饰品、货币等 12 种游戏产品的情况。问卷调研

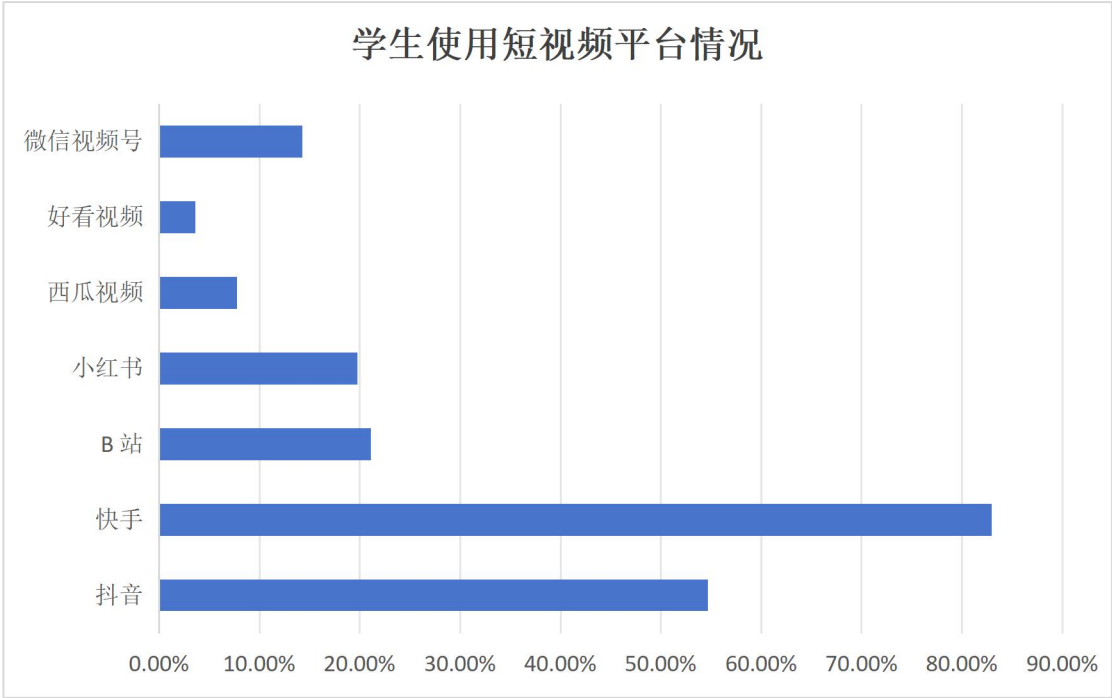
对象不购买上述游戏产品的有 432 人，占比 38.99%；购买皮肤的有 477 人，占比 43.05%；购买装备的有 202 人，占比 18.23%；购买角色的有 236 人，占比 21.30%；购买通行证的有 116 人，占比 10.47%；购买宝箱的有 85 人，占比 7.67%；购买坐骑的有 91 人，占比 8.21%；购买宠物的有 83 人，占比 7.49%；购买消耗品的有 92 人，占比 8.30%；购买货币的有 160 人，占比 14.44%；购买装饰品的有 126 人，占比 11.37%；购买表情的有 106 人，占比 9.57%；购买音乐包的有 65 人，占比 5.87%；由上述问卷数据可以看出，皮肤、装备、角色、通行证、货币、装饰品都是调研对象购买的主要游戏产品。



4. 县域未成年人短视频消费情况

学生使用短视频平台情况。短视频平台不仅是目前学生休闲娱乐的主要方式之一，还是目前学生获取信息的主要途径。**最受欢迎的五款短视频平台是：快手、抖音、B 站、小红书、微信视频号。**其中快

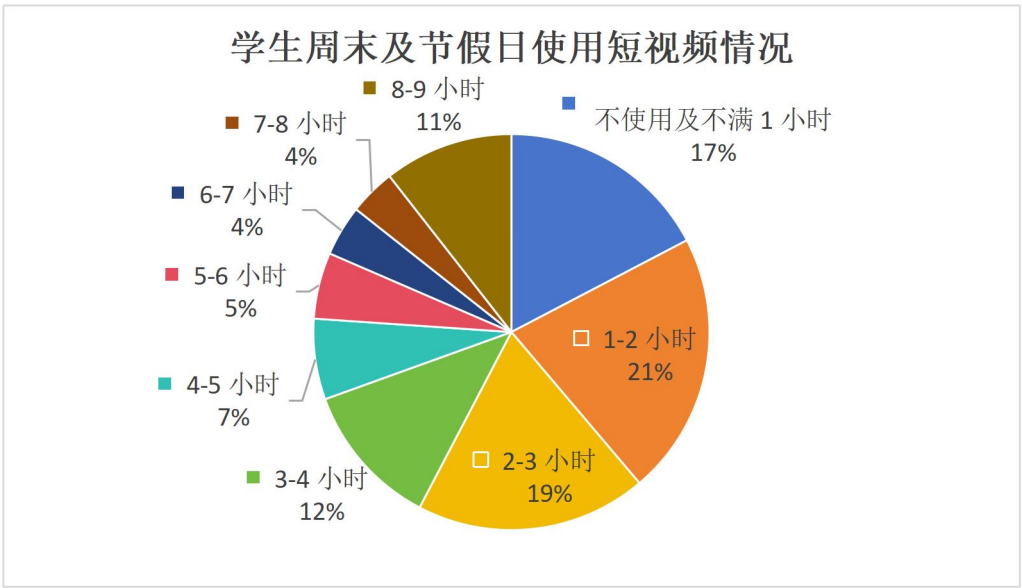
手 919 人使用，占比 82.94%；抖音 606 人使用，占比 54.69%；B 站 234 人使用，占比 21.12%；小红书 219 人使用，占比 19.77%；微信视频号 158 人使用，占比 14.26%。其中快手的使用人数就超过 80%，抖音的使用人数也超过 50%，其余短视频平台使用占比相对较低。



访谈学生使用短视频平台情况。在 110 名访谈对象中，使用快手的有 88 人，占比 80%，与问卷结果一致，说明快手确实是县域学生中最受欢迎的短视频平台。经常使用抖音的有 22 人，占比 20%；经常使用 b 站的有 6 人，占比 5.45%；经常使用小红书的有 4 人，占比 3.64%；经常使用西瓜视频的有 1 人，占比 0.91%。

学生周末及节假日使用短视频情况。在 1108 份问卷中，不花费或每日花费时间在 1 小时以内的有 192 人，占比 17.33%；花费 1—2 小时的有 238 人，占比 21.48%；花费 2—3 小时的有 209 人，占比 18.86%；花费 3—4 小时的有 131 人，占比 11.82%；花费 4—5 小时的有 73 人，占比 6.59%；花费 5—6 小时的有 60 人，占比 5.42%；花费 6—7 小时

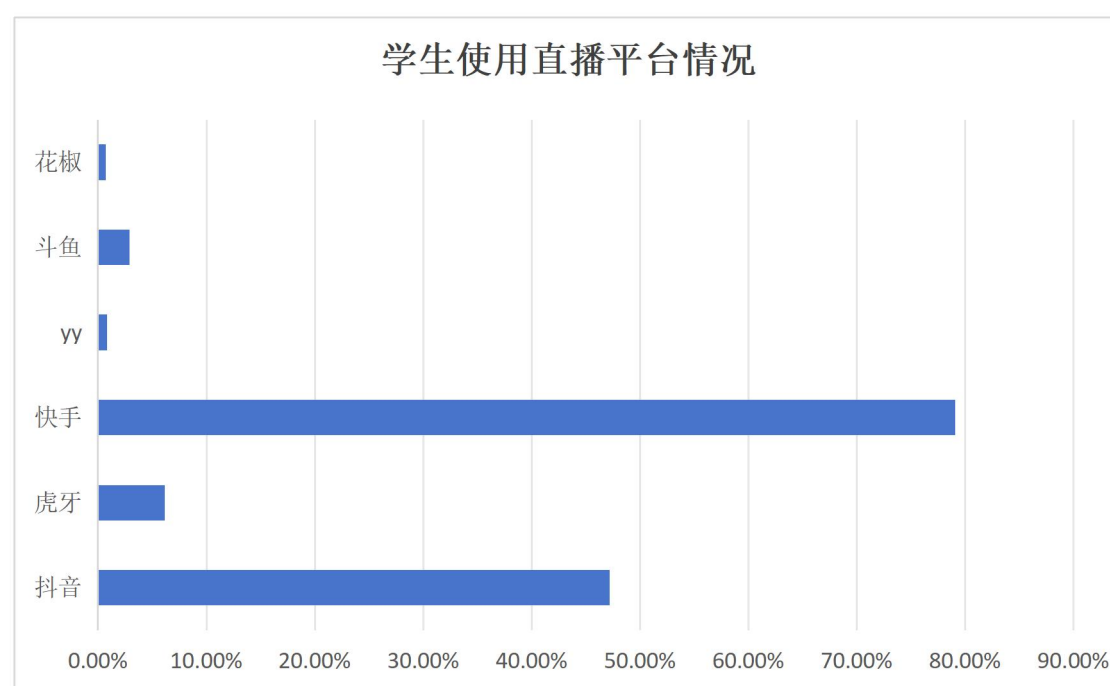
的有 46 人，占比 4.15%；花费 7—8 小时的有 42 人，占比 3.79%；花费 8—9 小时的有 117 人，占比 10.56%。上述数据显示，学生周末及节假日平均每日浏览短视频超过 3 小时的有 469 人，占比 42.33%；超过 5 小时的有 265 人，占比 23.92%；超过 8 小时的有 117 人，占比 10.56%。



访谈学生周末及节假日使用短视频情况。在访谈的 110 名访谈对象中，不使用或花费时间在 1 小时以内的有 22 人，占比 20%；在超过 1 小时的 80% 中，超过 3 小时的有 23 人，占比 20.90%；超过 5 小时的有 8 人，占比 7.27%。访谈中发现，刷短视频经常会在间歇休息时进行。一名爱玩游戏的同学表示自己只会在游戏中连续输了好几把后把短视频当作休息。一名初中生表示自己只在吃饭的时候浏览短视频。一名每天需要上山干活 6 小时的同学表示自己在山上累了的时候便靠在树旁刷一会短视频休息。

5. 县域未成年人直播消费情况

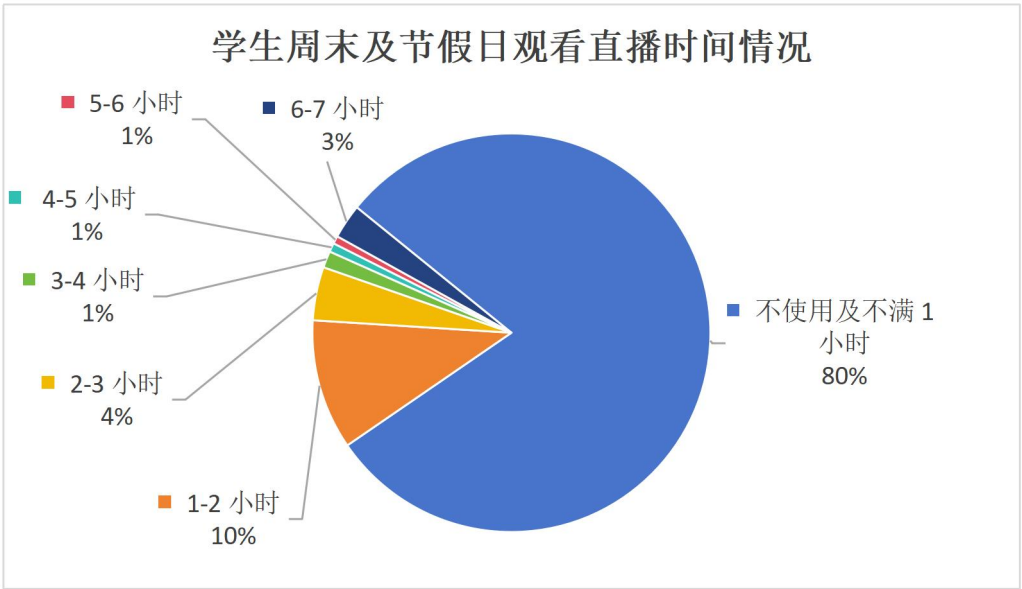
学生使用直播平台情况。在 1108 份问卷中快手、抖音是最受欢迎的两款直播平台，其中快手 876 人使用，占比 79.06%。抖音 523 人使用，占比 47.20%。其他平台使用比例较少：斗鱼 32 人使用，占比 2.89%；虎牙 68 人使用，占比 6.14%；yy9 人使用，占比 0.81%；花椒 8 人使用，占比 0.72%。



访谈学生使用直播平台情况。在 110 名访谈对象中快手、抖音同样是最受欢迎的两款直播平台，其中快手 34 人使用，占比 30.91%。抖音 15 人使用，占比 13.64%。其他平台使用比例较少。在访谈中发现，大家只会选择自己喜欢的主播所在的平台观看主播。一名为陈泽打赏 30 元的女生说自己只在有空的时候看陈泽的直播作为放松娱乐，认为他的直播内容非常搞笑。

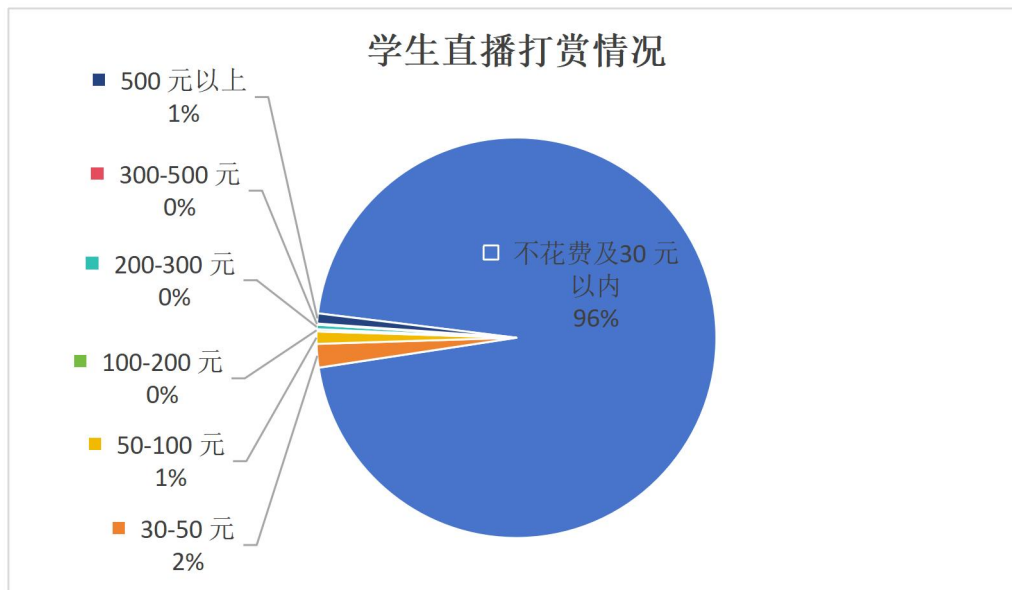
学生周末及节假日观看直播时间情况。在 1108 份问卷中不观看

直播及周末及节假日平均每日观看直播时间不满 1 小时的有 882 人，占比 79.60%；超过 1 小时的有 226 人，占比 20.40%；超过 3 小时的有 61 人，占比 5.5%。



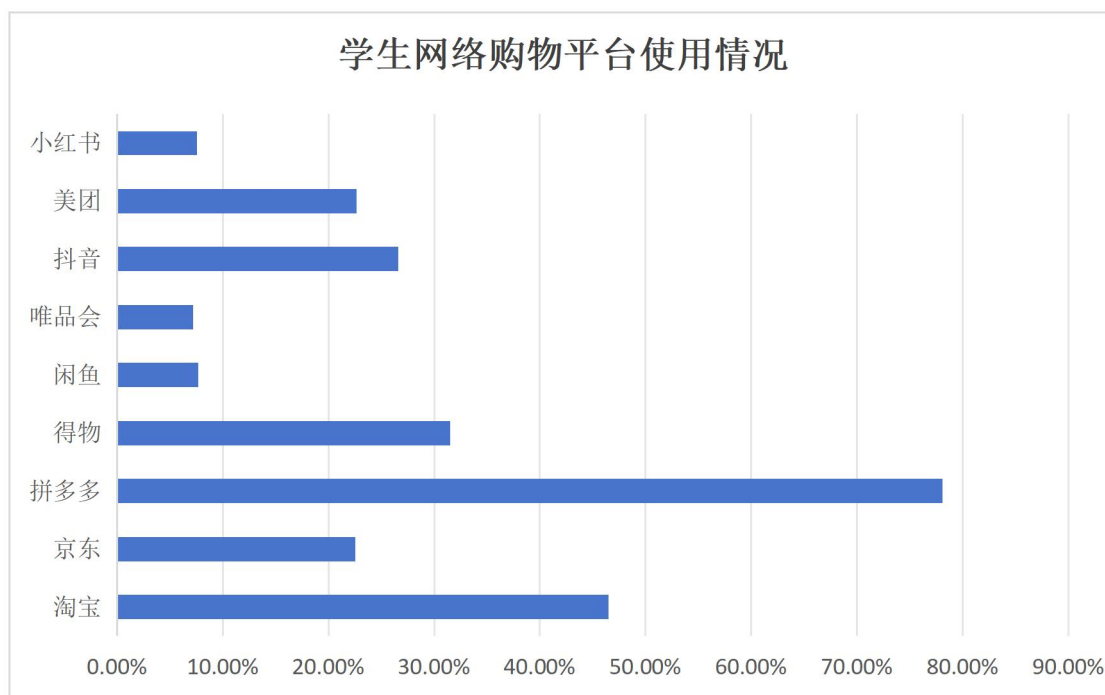
访谈学生周末及节假日观看直播时间情况。在访谈中发现未成年人观看直播总体时间不长。一名爱玩游戏的男生提出：“我只在游戏玩累的情况下看直播学习技术，平常基本不看直播。”一名周末平均每日游戏时间在 6—7 个小时的男同学表示：“看直播就是在浪费时间，本来休息时间就不多，不如自己玩几把游戏。”对此，我与几名不同年龄段的同学进行了深度的探讨，发现大家关注到直播的方式基本是在短视频浏览过程中弹出的直播内容。不过从时长来看，未成年人即使被弹出的直播内容所吸引，观看时间依旧不长。

学生直播打赏情况。问卷调研对象中不打赏的及花费在 30 元以内的有 1060 人，占比 95.67%；花费在 30 元以上的有 48 人，占比 4.33%。在 110 名访谈对象中，仅有 2 人有直播打赏的习惯，1 人每月花费在 30 元以内，1 人每月花费在 30—50 元之间。

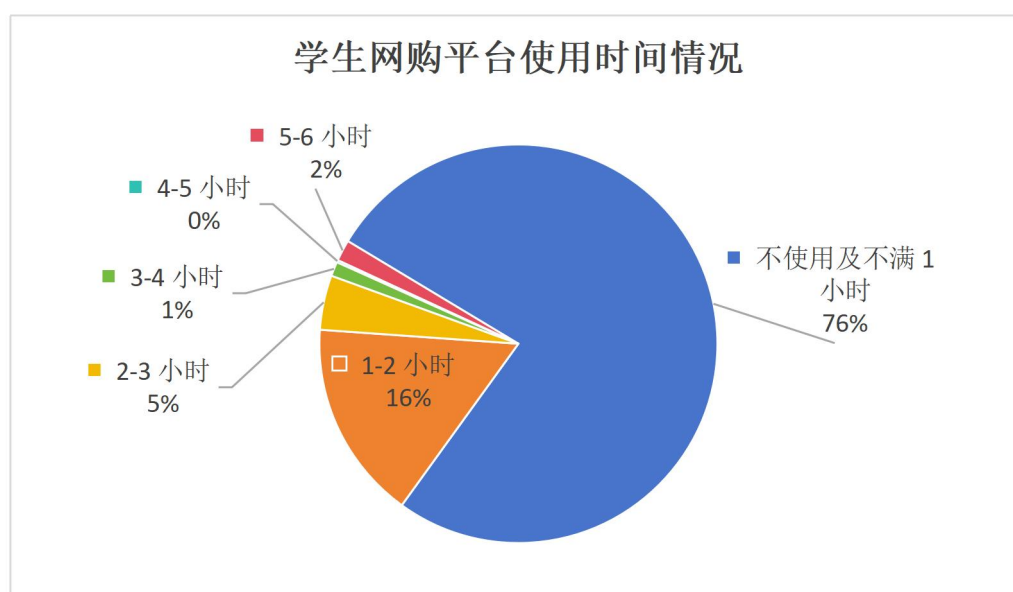


6. 县域未成年人网购消费情况

学生网络购物平台使用情况。最受调研对象欢迎的五款购物平台分别是：拼多多、淘宝、得物、京东、抖音。其中使用拼多多的有865人，占比78.07%；使用淘宝的有515人，占比46.48%；使用得物的有349人，占比31.50%；使用京东的有250人，占比22.56%；使用抖音的有295人，占比26.62%。**拼多多的使用人数极高，使用人数就将近80%。**其余网络平台使用情况分别为：美团251人使用，占比22.65%；唯品会80人使用，占比7.22%；小红书84人使用，占比7.58%；闲鱼85人使用，占比7.67%。

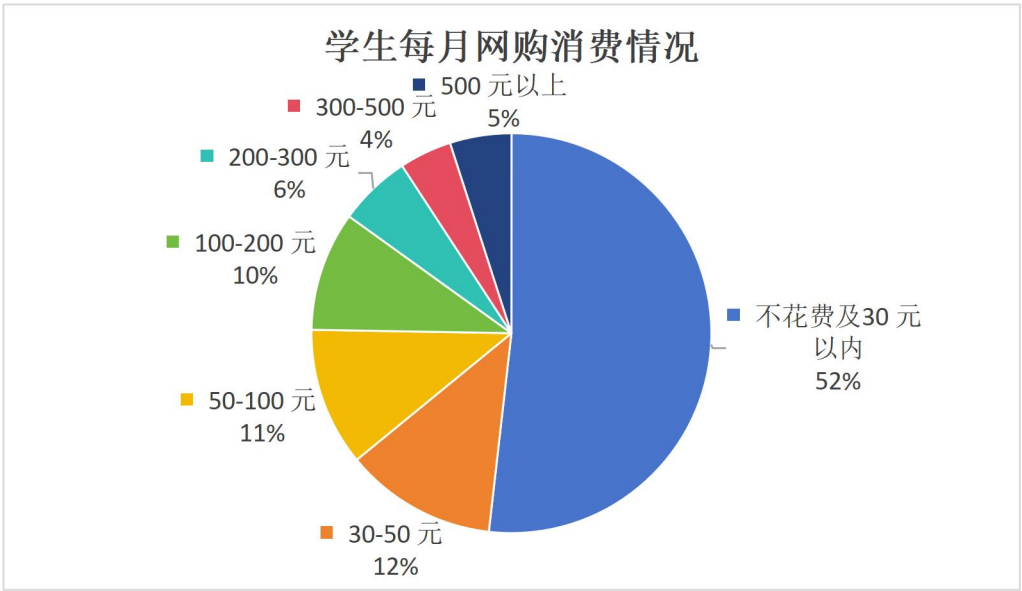


学生网购平台使用时间情况。在 1108 份问卷中，不使用购物平台的和周末及节假日平均每日花费在购物平台上的时间不满 1 小时的有 846 人，占比 76.35%；花费 1—2 小时的有 179 人，占比 16.16%；花费 2—3 小时的有 49 人，占比 4.42%；花费超过 3 小时的有 34 人，占比 3.06%。



学生每月网购消费情况。在 1108 份问卷中，花费在 30 元以内的

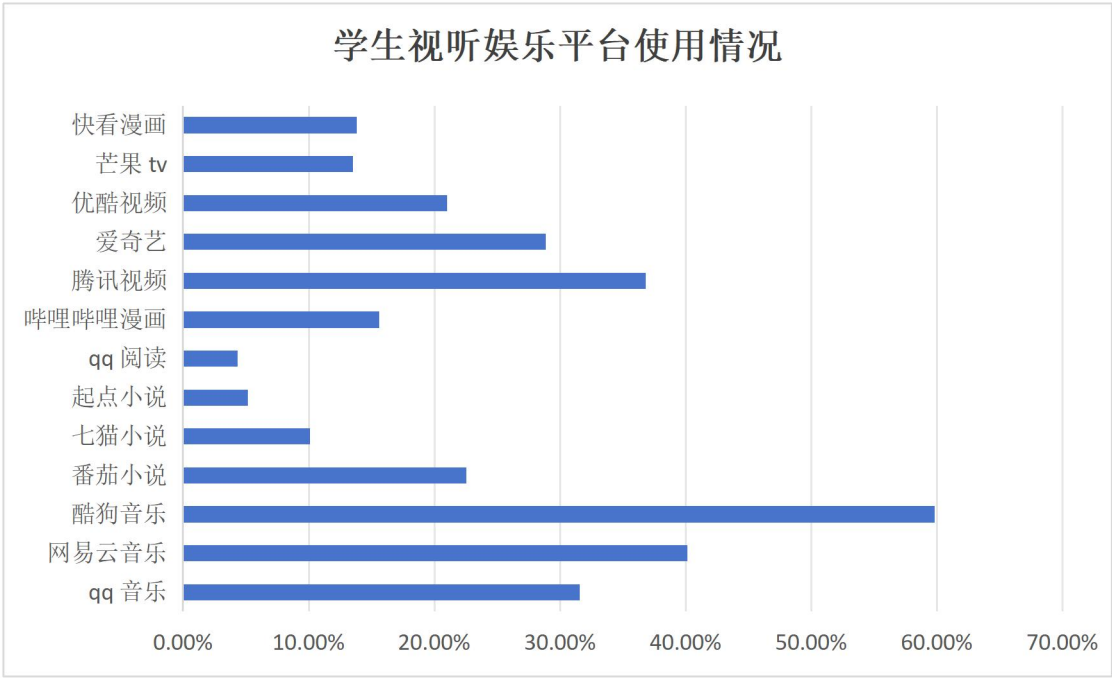
有 574 人，占比 51.81%；花费在 30—50 元的有 136 人，占比 12.27%；花费在 50—100 元的有 124 人，占比 11.19%；花费在 100—200 元的有 107 人，占比 9.66%；花费在 200 元以上的有 167 人，占比 15.07%。



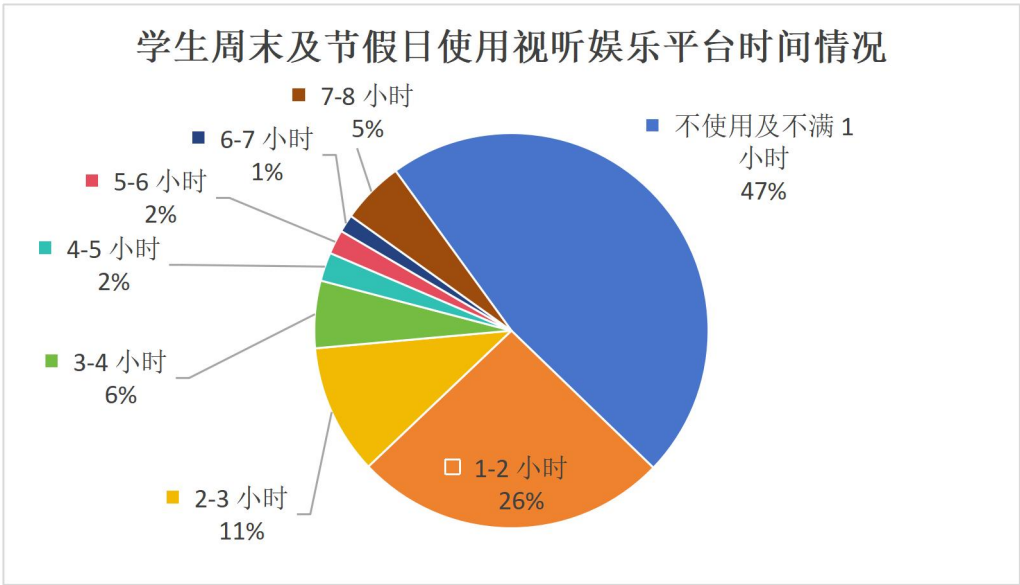
7. 县域未成年人视听娱乐平台消费情况

学生视听娱乐平台使用情况。最受调研对象欢迎的五款视听娱乐平台分别是：酷狗音乐、网易云音乐、腾讯视频、qq 音乐、爱奇艺。其中使用酷狗音乐的有 663 人，占比 59.84%；使用网易云音乐的有 445 人，占比 40.16%；使用腾讯视频的有 408 人，占比 36.82%；使用 qq 音乐的有 350 人，占比 31.59%；使用爱奇艺的有 320 人，占比 28.88%。其中酷狗音乐使用人数极高，超过 50%。其余平台使用情况为，优酷视频 233 人使用，占比 21.03%；快看漫画 153 人使用，占比 13.81%；芒果 TV150 人使用，占比 13.54%；番茄小说 250 人使用，占比 22.56%；哔哩哔哩漫画 173 人使用，占比 15.61%；七猫小说 112 人使用，占比 10.11%；起点小说 57 人使用，占比 5.14%；qq 阅读 48

人使用，占比 4.33%。

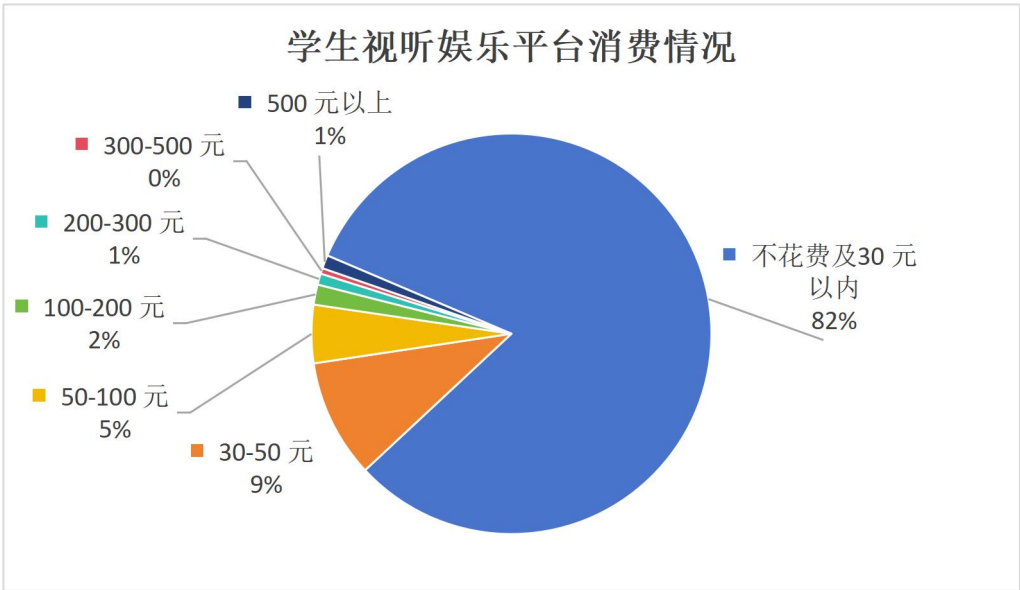


学生周末及节假日使用视听娱乐平台时间情况。问卷调研对象周末及节假日平均每日使用视听娱乐平台时间不满 1 小时的有 523 人，占比 47.20%；花费 1—2 小时的有 285 人，占比 25.72% ；花费 2—3 小时的有 118 人，占比 10.65%；花费时间超过 3 小时的有 182 人，占比 16.43%；花费时间超过 5 小时的有 95 人，占比 8.57%。



学生视听娱乐平台消费情况。在 1108 份问卷中，不花费及每月

花费在 30 元以内的有 905 人，占比 81.68%；花费在 30—50 元的有 106 人，占比 9.57%；花费在 50 元以上的有 97 人，占比 8.74%。



三、县域未成年人网络消费方面存在的问题

通过调研，发现县域未成年人网络消费方面存在很多严重的问题，这些问题需要引起国家和社会的重视，具体问题如下：

1. 县域未成年人上网时间明显偏长

从调研情况来看，县域未成年人上网时间普遍偏长。根据问卷调研情况：被调研未成年人上学期间每天上网超过 3 小时的有将近 50%，超过 5 小时有 32.04%；周末和节假日平均每日上网时间超过 3 小时的有将近 80%，超过 5 小时的将近 64%。周末及节假日平均每日游戏时长超过 3 小时的占将近 50%，超过 5 小时的将近四分之一；周末及节假日平均每日浏览短视频时间超过 3 小时的有 42%，超过 5 小时有 24%。由上述数据可以看出，未成年人上网时间确实普遍偏长。

未成年人上网时间偏长影响了学习、体育锻炼、身体健康等。在调研中一个最明显的感受是，未成年人长时间上网直接侵占了必要的睡眠时间。一位 16 岁的同学说：“我晚上 9 点半放学，到家 10 点，洗澡洗漱再刷一个小时抖音就 12 点了，早上 5 点 50 起床，每天睡眠时间很短。”一位 14 岁的初中生表示：“我八点半放学，九点左右到家，到家以后我会躺在沙发上看会手机，我父母基本不管我，他们觉得我很累了也同意我放松一会。我一般 11 点睡觉，早上六点半起床，第一节课会特别困，后面就清醒了。”同样一名女生表示：“我第一节课会困，但第一节课困不是很正常么。”

2. 县域未成年人借名认证情况严重，实名制限制作用很小

从调研情况来看，县域未成年人游戏实名制普及率极低。根据问卷调研情况，不玩游戏、所玩游戏不需要实名认证（如 PUBG MOBILE）及自己本人实名的有 259 人，仅占 23%；不用自己的信息进行认证的有 849 人，占比 77%，其中使用父母信息认证的有 627 人，占比 56.59%；使用爷爷奶奶或外公外婆信息认证的有 142 人，占比 12.82%；使用其他亲属信息认证的有 64 人，占比 5.78%；使用淘宝代认证的有 16 人，占比 1.44%。在访谈的 92 名玩游戏的同学中，自己实名认证的有 5 人，占比 5.43%；借用父母、爷爷奶奶或外公外婆、其他亲属名义认证 81 人，占比 88.04%；使用淘宝代认证的 1 名，其他 5 人表示所玩游戏不需要实名认证。在 81 位借亲属信息认证的未成年人中，有 72 位表示他人不知道帮助自己进行了身份认证，占比为 88.89%；

有 9 位同学表示他人知道帮助自己进行身份认证，占比为 11.11%。

一位周末及节假日每天上网时间超过 12 小时的同学介绍：“我在手机中提前输入父母的姓名和身份证号，在需要刷脸的时候和父母说学校有份需要填写的问卷需要你们帮忙刷一下脸。这样在他们不知道的情况下他们就帮我刷了脸。”在对此种情况进行深度访谈后发现，大部分同学都是用这种“连蒙带骗”的方式让父母帮忙实名认证。父母常常非常支持孩子在学校的活动，对于学校的要求往往无条件地支持，这就会导致孩子打着学校要求实名认证的名义让父母帮忙认证游戏，父母还不知道的情况。一名哥哥帮忙实名认证的同学说：“我哥哥刚刚 18 岁，他自己也玩游戏，是他帮我实名认证的。”访谈发现大多数实名人自愿帮忙实名的情况都来自哥哥、姐姐或家中年纪相仿的亲戚。他们或本身也玩游戏，或经常接触互联网，愿意帮助自己的玩伴进行实名认证。一名爱玩星穹铁道的女生表示：“那个我玩的游戏不用刷脸，只需要输身份证就行了，我妈的身份证号码我早背下来了。”还有一些父母知情的情况下也愿意帮孩子实名认证，一名玩和平精英的男生表示：“我跟我爸说叫他帮我实名验证一下，然后他就帮我弄了。”

3. 过多县域未成年人沉迷网络游戏及短视频平台

从调研来看，过多青少年花费过长时间上网，游戏及短视频逐渐成为青少年的心理依赖。在对陕西、山东的 35 位未成年人访谈时，我重点询问了这个问题。他们中 33 人表示会在等待或其他碎片时间

刷短视频；很多未成年人表示，常在和同学出去玩的间隙或全部时间玩手机。一名使用学习机的女生介绍：“我的手机没法下载游戏和抖音等所有娱乐软件，我平时常去我的朋友家玩，我和她分屏刷手机，一刷就是一下午，我家和她家关系很好，所以我父母也不管。” 另一名男生表示：“我和兄弟们出去玩有时候没意思了就找个角落或者去一个人家里打和平精英。” 还有一名家在农村的男生表示，“我和兄弟们出去玩基本就是在街上溜达，经常没意思了就蹲在街上刷视频。” 同时很多人表示上网会对学习有一定的影响，如一位家在农村自己住在县城里的女生表示：“我晚上都是自己一个人在家，所以我经常边刷抖音边写作业，所以我作业质量有时候很不好，有时候刷久了作业没写完也不管了。” 一名男生表示：“玩久了肯定有影响，我有的时候上课经常胡思乱想，全是关于短视频或关于游戏的内容。”

4. 多种因素诱导未成年人进行游戏消费

游戏中的团队配合、排行榜、抽奖、装备升级和强化、PvP（玩家对战）竞技场、剧情推进等机制都在一定程度上诱导了未成年人进行游戏消费。针对在游戏中战令、通行证等产品是否导致您的游戏时间更长的问题中，有 53.70%（595 人）的同学表示他们未购买过这类产品，在购买过的 513 名同学中，有将近 55%（281 人）认为这些产品会导致他们的游戏时间更长。另外，有 48.29%（535 人）的同学认为奖励、匹配、团队合作等游戏设计机制会导致他们的游戏时间更长。43.23%（479 人）的同学认为抽奖、捆绑销售、现实销售等机制会使

他们的消费金额更多。

在后来对这一问题重点访谈的 35 名同学中，重点访问了为什么长时间玩游戏的情况，超过 50%的访谈对象明确表示打游戏是为了追求段位及排名。一名王者荣耀王者段位的同学表示：“我刚上王者的那一局游戏特别紧张，打完之后当天特别兴奋。”一名王者荣耀钻石段位的同学说：“我玩游戏就是为了上段位，我们同学之间经常比谁更有实力，所以我每次上段位都比较努力。”

其他吸引未成年人玩网络游戏的原因还包括为了装备、社交、剧情、快感等。一名玩 PUBG MOBILE 地铁逃生的男生表示，“在游戏中赚钱然后买更厉害的装备是最吸引我的，我每次看到自己满仓库的好装备和金（一种收藏品）就很开心。”另一名爱玩 PUBG MOBILE 的男生表示：“就跟打鸡血一样，看到这些装备都是非常非常高兴，然后有时候跟朋友一起玩，然后能赚得比朋友多，也是非常高兴，有的时候解锁了成就也很开心。”一名玩和平精英的女生表示：“我不怎么在乎段位或者标什么的，我就是觉得和朋友一起玩很开心。”一名爱玩乙游的女生表示：“我就是单纯地享受剧情，每次看到新的剧情我都很开心，有时候解锁不了还会购买。”一名玩王者荣耀的男生表示：“我就是单纯享受刀人的快感。”一位爱玩开心消消乐的女生表示：“前面几关是比较简单的，然后到后面就开始难了，因为可能有一关玩很多次都过不去，然后很多次之后赢了就感觉比较有成就感。”

5. 县域未成年人使用青少年模式比例低，意见大

问卷调研中使用过青少年模式的有 460 人，占比 41.52%；没有使用过青少年模式的有 648 人，占比 58.48%。在询问大家对于青少年模式的意见后，有 201 人表示不了解该功能，占比 18.14%；有 471 人认为限制太多，占比 42.51%；有 228 人不喜欢被监管，占比 20.58%；有 208 人认为没必要，占比 18.77%。

问卷调研中，大量未成年人建议取消青少年模式。“非常不方便，建议取消”，“取消青少年模式，加强青少年自我管理时间能力”，“感觉可有可无，没必要”。部分未成年人建议延长使用时间。“玩的时间建议在 3 小时”，“每周时间长一点就行”，“限制太多了，多半小时更好”，“减少时间限制，给予最大宽容”。部分未成年人建议减少限制。“限制太多，好多功能不能用”，“限制太多且不合理”，“别搞那么多限制，青少年没那么容易沉迷”。部分未成年人提出希望丰富内容。“希望青少年模式推崇健康生活”，“内容过于单一”，“只能看科普视频很无趣”。

访谈中大量未成年人都提出了短视频平台的青少年模式问题，问题主要集中在视频质量差、缺乏社交功能、限制时间三方面。一位使用过青少年模式的男生表示：“我真受不了，每天就看 40 分钟，好不容易放假了，还不让我多玩一会。”一位女生表示：“我之前用过青少年模式，一点意思都没有，特别低智。”另一位高一的女生表示：“里面很多视频都不能看，连搜索都搜索不出来。”一位使用过微信青少年模式的女生表示：“打开了青少年模式就什么都打不开，视频

号，小程序，啥都打不开，我之前上补习班每节课需要打卡都要发给我爸申请，我爸就天天忙着给我通过申请。”

6. 县域使用快手的未成年人最多，未成年人反映问题也较多

问卷调研显示，使用短视频平台第一名快手的人数有 919 人，占比 82.94%；第二名抖音人数有 606 人，占比 54.69%，第一名快手比第二名抖音多了将近 28%。使用直播平台第一名快手人数有 876 人，占比 79.06%，第二名抖音人数有 523 人，占比 47.20%，第一名快手比第二名抖音多了将近 32%。可以看出快手是县域未成年人使用最为频繁的短视频平台。但调研中一些未成年人反映快手平台在短视频、评论区、直播内容、私聊信息中存在一些问题。

一位女生表示：“快手评论区中不太好的那种梗特别多，很多都是烂梗。”一位 15 岁的男生表示：“快手里那些主播有时候就骂人骂得特别难听。”一位看快手的女生分享：“我最近看到就是一些精神小伙去开直播之类的，然后一些人看到人就骂。”一位每天刷快手 5 小时以上的同学表示：“评论区内很多用那种谐音梗骂人，然后如果别人发一个比较暖心的视频，很多人就在底下就辱骂别人的父母什么的。”一位上初中的女生介绍：“我快手同城里都是学校的同学在同城上发那些抽烟喝酒的。”一名使用短视频平台非常频繁的女生提出：“我之前特别喜欢刷快手，但快手中经常有一些精神小伙抽烟喝酒的视频，所以我现在都刷抖音。”一位女生表示：“快手中违法违规的很多，我看到过很多在快手上卖烟卖酒的。”

四、对未成年人网络消费问题的建议

县域未成年人网络消费方面存在的问题不仅在县域存在，很多问题在城里也普遍存在。我和身边的一些同学也都存在长时间上网、长时间玩网络游戏和浏览短视频的情况。如何解决这些问题，结合我在调研中的发现和我本人的经历、思考，提出以下几点具体建议：

1. 在未成年人上网的问题上成年人应该转变观念

过去，我们在未成年人上网的问题上一直使用“堵”的思想。我今年 17 岁，从我的感受来讲，我认为未成年人游戏时间管理措施有两个主要的时间节点：1. 在 2017 年，国家修订并发布的《网络游戏管理暂行办法》中提出，网络游戏企业应要求玩家使用有效身份证进行实名注册，并保存用户注册信息。也就是从 2017 年开始，未成年人每天游戏时间按照规定只有 1 小时。2. 2021 年国家发布的《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》中提出，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。两次重要的转折都使用“堵”的方式限制未成年人游戏时间。

随着网络世界越来越多地影响现实生活，互联网在未成年人的世界中逐渐占据了越来越重要的地位。互联网在休闲娱乐、参与社交活动、了解社会多样性、形成独立个性价值观，甚至保护个人利益、维护社会公平正义，都发挥着重要作用。可以说，在这样一个时代，不

使用互联网的未成年人是寸步难行的。从未成年人对国家的建议中我们看到，未成年人呼声最高的就是国家减少法律政策对上网的限制。

“没必要对未成年人进行限制，如果想玩，用父母的认证也可以。”

“未成年玩游戏不要限制，只是娱乐之一，学生每天上课很累啊。”

“就算有未成年人时间限制，也会有其他玩的比如国外游戏套加速器。”“限制太多，根本不利于未成年人成长。”

所以成年人在针对未成年人上网问题的观念上，应该明确只能“疏”、不应“堵”的思想观念。就像鲋当年用“堵”的办法，不仅没能把水治好，反而引起了更大的问题。在这种情况下，一味地限制未成年人使用网络只会引起未成年人的逆反心理，引起未成年人与互联网平台、父母、学校、老师的矛盾。我们应该使用大禹“疏”的思想，将未成年人的注意力“疏”到更加健康的活动上。

2. 父母、学校、互联网平台、国家应多倾听未成年人声音

建议父母认真倾听未成年人关于网络消费问题的声音。未成年人希望父母多给孩子一些上网时间：“劳逸结合，可以一到两小时”，“每天加 30 分钟，周末 2 到 3 小时”，“可以玩 1—3 小时放松一下”。**未成年人希望父母少施加不必要的管理和干预：**“希望他们能把手机还给我”，“别管我，我就玩一小会儿”，“让我自己支配时间”，“学习结束后不干涉学生上网”，“不要过于限制，放假回家需要放松”。**未成年人希望获得父母的理解和尊重：**“应该看娱乐互联网来释放压力”，“学习压力大，希望他们理解我们的放松需求”，“在

空闲时间适当放松一下”，“适当管束，主要是靠我们自己的自觉性”，“减少或尽量不要查看使用情况，多保留一些隐私”。**未成年人希望父母本身减少上网时间：**“多运动，少用互联网”，“少刷点洗脑教育视频”，“抽出时间出去玩，而不是让自己待在家里”，“多锻炼身体，少玩手机，多陪陪孩子”。

建议学校认真倾听未成年人关于网络消费问题的声音。未成年人希望学校减少管理：“不要严格限制”，“不要没收私人物品”，“学校能够多给一些学生自我分配时间”。**未成年人希望增加休闲娱乐时间：**“多放假，多举行活动”，“取消晚自习或周末补课”，“学校学习压力大，学习困难，可以适当娱乐”，“减少教学时间，让学生适当放松”，“多组织实践活动”。**未成年人希望上学可以使用手机：**“允许带手机进校园”，“允许学生携带电子产品”，“多增加使用的机会及情况”，“过于封闭，应该有了解新闻等的途径”

建议互联网平台认真倾听未成年人关于网络消费问题的声音。很多未成年人明确提出希望互联网平台减少广告：“取消会员，广告，全部免费”，“不要投放垃圾广告”，“不要老出广告”，“别搞各种弹窗”，“少插垃圾广告，别给冲了VIP的人播广告”。**未成年人希望互联网平台营造更健康有趣的网络环境：**“游戏体验严重不够，就知道圈钱”，“不要做过于坑钱的事”，“把不良平台去掉”。**未成年人希望互联网平台减少管理：**“实名认证不要总跳出来”，“减少没必要的限制，特别是网购”。**未成年人希望多组织一些活动：**“多一些活动”，“可以放松一下”，“平台多听听青少年心声。我们有

更多时间娱乐，缓解压力”。**未成年人希望加强对未成年人的网络保护**：“对未成年人保护加强”，“完善互联网安全”，“加强安全保障”。

建议国家认真倾听未成年人关于网络消费问题的声音。未成年人希望减少法律政策对未成年人上网的限制：“给未成年人私人空间，减少限制时间”，“取消未成年人限制游戏时间的规定”。**未成年人希望取消实名制**：“减少实名制时间限制”，“建议取消实名制”，“实名制取消，因为他们会想办法玩到”。**未成年人希望国家多听取未成年人的意见**：“从实际出发，多听听未成年人建议”，“专家建议之前应该先调研青少年的意见”，“对于我们青少年的娱乐时间，以及在网络上的娱乐，不要用成年人的角度去观察，更多以未成年人的视角去看这件事物，不要以家长的思维去思考，更多看看未成年人情感”。**未成年人希望加强网络保护**：“希望网络诈骗少一些”，“严打网上骗子”，“加强网络诈骗打击”，“严格保障青少年消费账号”。**未成年人希望多组织娱乐活动**：“多完善互联网安全的条例”，“比以往可以多一些娱乐活动”，“从未成年角度出发考虑对未成年人周末娱乐时间安排”，“希望国家多关心未成年人的心理健康问题，让我们有更多时间娱乐”。

3. 改革青少年模式，使其成为未成年人喜欢的网络空间

调研中，大多数同学建议取消青少年模式。尽管这种意见显得极端，但为什么这么多未成年人呼吁取消青少年模式呢？我认为国家要

求平台企业建设青少年模式的出发点是好的，现在是青少年模式没做好，应该改革，而不应该取消。结合调研中未成年人反映的意见，我提出改革青少年模式的三点建议。

首先，应该丰富青少年模式的内容。我认为，应该放弃现有的白名单制度，而使用黑名单制度。目前的青少年模式是，只把一些绝对正确、有意义的内容纳入了该模式，类似建立了白名单制度。“水至清则无鱼”，目前青少年模式内容过于强调正确、健康，内容可能只有平台全部内容的 5%，所以未成年人感觉枯燥乏味。而建立所谓的黑名单制度，就是应该把一些有害未成年人身心健康的内容确立为黑名单。《中华人民共和国未成年人保护法》第五十五条规定：“禁止制作、复制、出版、发布、传播含有宣扬淫秽、色情、暴力、邪教、迷信、赌博、引诱自杀、恐怖主义、分裂主义、极端主义等危害未成年人身心健康内容的图书、报刊、电影、广播电视节目、舞台艺术作品、音像制品、电子出版物和网络信息等。”根据以上规定，凡是涉及《中华人民共和国未成年人保护法》中提及的危害未成年人身心健康的内容，都应该被黑名单拉黑，排除在青少年模式之外，其他所有内容都可以纳入青少年模式的范畴，这样纳入黑名单范围的内容可能只有平台全部内容的 5%，其他 95%的内容都可以成为青少年模式的内容，这样就一定会吸引未成年人使用青少年模式。

其次，应该优化评论区。目前的青少年模式中没有评论区的功能，访谈中很多人认为现在的青少年模式功能过于单一。评论区的优点在于可以看到同一问题不同人的不同看法，缺点在于可能看到一些人的

不良言论。青少年模式的评论区同样应该使用黑名单制度，将法律中规定的危害未成年人身心健康的内容排除在外，剩余的评论内容在青少年模式中都可以看到。这样不仅可以隔绝不良评论，也可以让未成年人从评论区中看到一个问题的不同看法。

最后，应该调整交友功能。交友功能的优点在于可以和好朋友之间互相分享有意思的视频，缺点在于可能添加到诈骗人员或其他犯罪分子。在交友方式上，青少年模式可以删除传统的搜索 ID 的方式，保留面对面扫码添加、添加微信好友、添加 QQ 好友的交友方式。这样未成年人不仅可以添加到自己的好朋友，也可以极大地避免添加到不认识的诈骗人员。

4. 开展更多未成年人喜欢的线下休闲运动活动

我在上初中的时候特别爱看小说，常常因为看小说和父母发生矛盾。父母总认为我的上网时间太长了。当时我就想如果家附近有篮球场可以打篮球，我一定不会看小说。于是在这次访谈中，我特意问了三个问题：1. 在更喜欢打篮球（或他本人喜欢的其他运动）还是更喜欢打游戏的问题中，有 71.82% 的人更喜欢运动，28.18% 的人更喜欢打游戏。2. 在是否愿意放弃上网时间和同学一起打篮球（或他本人喜欢的其他运动）的问题中，有 95.45% 的人愿意放弃游戏时间和同学一起运动，仅有 4.55% 的人不愿意。3. 在是否愿意放弃上网时间参加学校组织的课外活动的问题中，有 98.18% 的人愿意放弃游戏时间参加学校的课外活动，而只有 1.82% 的人不愿意参加课外活动。

由此我们可以发现，不仅是我，大部分未成年人愿意参加更多的运动或娱乐活动。可是根据我调研的情况，大部分县域未成年人的娱乐活动是“逛街”，顾名思义在大街上溜达。我到一些农村、乡镇实地走访，既没有看到可以供未成年人打球运动的场所，也没有看到未成年人在室外进行休闲运动活动。在与未成年人访谈中，很多未成年人也表示，一是缺乏方便的运动场地，二是也没有人组织室外的休闲运动活动，所以大家就都泡在网上了。所以，我认为要根本解决未成年人长时间上网问题，就要解决不上网“干什么”的问题。

让未成年人参加更多线下的休闲运动活动，我认为最重要的是谁来组织、怎样组织。游戏之所以吸引我们未成年人，是因为绝大多数未成年人追求段位、社交、装备、趣味等，在玩游戏过程中获得成就感、结交朋友、获得喜爱的装备和乐趣。如果能够开发设计更多篮球、足球、乒乓球、跑步等休闲运动竞赛类活动，线下竞赛和线上直播相结合，优胜者不仅可能获得奖金，还可以获得未成年人喜欢的篮球、足球、运动鞋、运动服等各种奖品，整个活动通过线上直播，一定会吸引更多未成年人关注和参与，调动更多未成年人参与线下休闲运动的积极性。我认为开发设计这类活动的关键不是场地，在县域很多地方都可以因地制宜建设很多休闲运动场所，可能并不需要花很多钱，我看了全国有名的贵州村超比赛视频，他们的场地很简陋。在县域、乡镇、农村建设这样的场地应该比较容易，县域很多中小学校的运动场也应当免费给未成年人使用。为了减少未成年人上网的时间，建议国家和网络平台企业能够研究组织更多让未成年人喜欢参加的线下

休闲运动活动。

5. 大力发展有利于未成年人的网络产品和活动

目前网络上很多有意义的网络内容枯燥、无趣，没有意义的网络内容比如很多游戏和短视频有趣，但容易使未成年人沉迷。在调研中，大家普遍呼吁取消青少年模式，呼吁国家、平台、父母和学校减少对未成年人上网时间、形式等方面的管理和控制。但如果网络空间更多是致人沉迷的游戏、短视频和低俗的小说，那不对未成年人上网进行管理和控制，网络确实就会对未成年人带来过多危害。这种封堵的方式等于变相承认了网络空间存在很多问题。国家和平台为什么不能充分利用网络空间，开发更多有益于未成年人身心健康的好的产品 and 活动呢？

《中华人民共和国未成年人保护法》第六十五条规定：国家鼓励和支持有利于未成年人健康成长的网络内容的创作与传播，鼓励和支持专门以未成年人为服务对象、适合未成年人身心健康特点的网络技术、产品、服务的研发、生产和使用。《未成年人网络保护条例》第二十一条规定：国家鼓励和支持制作、复制、发布、传播弘扬社会主义核心价值观和社会主义先进文化、革命文化、中华优秀传统文化，铸牢中华民族共同体意识，培养未成年人家国情怀和良好品德，引导未成年人养成良好生活习惯和行为习惯等的网络信息，营造有利于未成年人健康成长的清朗网络空间和良好网络生态。作为一名未成年人，我不了解的是，国家怎样支持和鼓励企业开发好的网络产品和活动了

呢？如果网络上好的产品和活动足够丰富，是不是就不用如此严格地限制未成年人上网了呢？

我上小学时很不愿意背诗，感觉很枯燥。后来看了中央电视台的《中国诗词大会》，很受触动，就渐渐喜欢上了诗词，还自己尝试写了很多首诗。查阅资料得知，2020 年中央电视台举办的第五季《中国诗词大会》，报名人数就有 40 万人，首播吸引不重复的观众就有 3.95 亿人。看似枯燥的诗词，都能吸引那么多人关注、参与，为什么不可以利用网络的优势，在网络空间举办更多的活动呢？我认为，如果设计得好，数学、写作、物理、化学、英语等各种学习科目都可能开发出好的产品、设计出好的活动，更不要说未成年人本就喜欢的各种运动内容。所以，当前国家、平台企业应该考虑的是如何在网络虚拟空间开发更多有益于未成年人身心健康的产品、开展更多有意思的活动，这样就可以让更多未成年人光明正大地多上网。