

江苏省青少年互联网 使用状况调查报告 (2017 年度)

江苏省文明办

江苏省通信管理局

江苏省互联网行业管理服务中心

江苏省互联网协会

2018 年 5 月

2017年《江苏省青少年互联网使用状况调查报告》

编委会名单

总 编： 袁瑞青 杨志纯

副 总 编： 王云飞

编写成员： 白学任 任光裕 赖海燕 巫鹏程

 刘湘生 刘明芳 马 旻 顾 弘

 胡 鹏 熊逸文

前言

青少年（7-18 周岁）作为“数字原住民”，几乎“一识字就会上网”。互联网已成为青少年群体信息获取、交流沟通和休闲娱乐的平台及工具，并且深刻地影响了他们与世界互动互融的方式，其不仅对青少年的生活和学习产生了重要影响，同时也极大地影响着青少年的的人生观和价值观，因此，研究青少年网互联网使用状况有其重要意义。

随着智能手机和移动互联网的普及，以及大数据、云计算的出现和运用，互联网迎来了加速裂变式的新一轮革命。江苏省青少年网民比例逐年提高，如何引导青少年健康上网成为日益重要的课题。自 2008 年起，江苏省文明办、江苏省通信管理局、江苏省互联网行业管理服务中心以及江苏省互联网协会四家单位联合，每年组织发布一次江苏省青少年互联网使用状况调查报告，本报告为第十次调查报告。

我们希望通过连续的青少年网民研究，能够较为全面地反映江苏省青少年网民网络使用的特点和发展状况，能够给政府管理和规范青少年上网提供更多的思路和数据支撑，为相关管理部门提供决策参考，为青少年网络文化的舆论监督提供帮助，为相关企业制定发展战略提供方向。我们期待我们的努力能够为青少年营造积极向上的文化氛围，打造健康良好的网络环境出一份力、尽一份心。

鉴于我们的能力和水平有限，以及样本调查受到一定的局限，本报告难免会存在一些缺陷，恳请广大专家和读者予以批评指正，以使我们在今后的调查工作中不断改进，不断提高《江苏省青少年互联网使用状况调查报告》的质量和价值。

江苏省文明办

江苏省通信管理局

江苏省互联网行业管理服务中心

江苏省互联网协会

2018 年 5 月

目 录

报告术语界定	1
I 调查简介	2
一、调查背景	2
二、调查说明	2
(一) 调查样本完成情况	2
(二) 调查时间与过程	2
II 报告正文	3
一、调查结果概要	3
(一) 青少年网民规模及互联网使用概况	3
(二) 青少年网民互联网使用主要特征	4
二、具体建议和措施	5
第一章 青少年网民规模和结构	7
一、青少年网民规模	7
(一) 总体网民规模	7
(二) 城区/县城/乡镇区域网民规模	7
(三) 苏南/苏中/苏北区域网民规模	8
(四) 手机网民规模	8
二、青少年网民结构	9
(一) 性别比例	9
(二) 学龄段分布	9
(三) 可支配费用	9
三、结论与建议	10
第二章 青少年网民上网行为特征	11
一、青少年网民上网行为习惯	11
(一) 上网设备	11
(二) 上网场所	11
(三) 上网时段	12
(四) 上网频次	12

(五) 上网时长	13
二、江苏省中小学互联网信息化现状	13
(一) 多媒体教学普及率	13
(二) 信息技术教育课程被占用情况	14
三、结论与建议	14
第三章 青少年网民互联网应用行为分析	15
一、青少年网民互联网应用普及情况	15
二、青少年互联网应用行为分析	15
(一) 网络游戏	15
(二) 网络直播	17
(三) 网络小说	19
(四) 在线教育	21
(五) 时事政治	23
(六) 移动社交	23
(七) 获取新应用的渠道	25
三、结论与建议	25
第四章 青少年及其家长对互联网的看法及态度	27
一、青少年网民对互联网的看法及态度	27
(一) 互联网对青少年网民的影响	27
(二) 青少年接触互联网的不良影响	27
二、家长对青少年使用互联网的了解及态度	28
(一) 家长对青少年互联网使用情况的了解程度	28
(二) 家长对青少年上网的态度	29
(三) 家长认为互联网对青少年的作用	29
(四) 家长对青少年互联网使用的指导情况	29
三、结论与建议	30
附录一：江苏省青少年概况	31
附录二：2017 年中国移动社交产业链及用户移动社交应用核心需求	32
附录三：2017 年青少年使用互联网的负面案例	33
附录四：2017 年青少年网络建设大事件	35

报告术语界定

网民

中国互联网络信息中心（CNNIC）对网民的定义为：半年内使用过互联网的 6 周岁及以上中国公民。

青少年网民

本报告青少年网民指江苏省年龄在 7-18 周岁的在校生网民。

手机网民

指半年内曾通过手机接入互联网的网民，但不限于仅通过手机接入互联网的网民。

中职生

中职生是指中等职业学校的学生。中等职业学校是实施中等职业教育的学校，具体有职业高中、中专、技校，学生毕业属中专学历。招生对象是初中毕业生和具有与初中同等学历的人员，基本学制为三年。

苏南、苏中、苏北地区划分

苏南包括：南京、苏州、无锡、常州、镇江五市所辖的县（市）。

苏中包括：南通、扬州、泰州三市所辖的县（市）。

苏北包括：徐州、淮安、盐城、连云港、宿迁五市所辖的县（市）。

城区、县城、乡镇

截至 2017 年 12 月底，江苏省共辖 13 个地级市、21 个县级市、20 个县、55 个市辖区，县（市）中包含昆山、泰兴、沭阳 3 个江苏试点省直管县（市）。

多媒体教学

指在教学过程中，根据教学目标和教学对象的特点，通过教学设计，合理选择和运用现代教学媒体，并与传统教学手段有机组合，共同参与教学全过程，以多种媒体信息作用于学生，形成合理的教学过程结构，达到最优化的教学效果。

调查范围

本报告中的调查范围仅限江苏省内。

I 调查简介

一、调查背景

截至 2017 年 12 月，我国网民规模达 7.72 亿，全年共计新增网民 4074 万人，互联网普及率为 55.8%，同比增长 2.6 个百分点。截至 2017 年 12 月底，我国手机网民规模达 7.53 亿，较 2016 年底增加 5734 万人，网民中使用手机上网人群的占比由 2016 年的 95.1% 提升至 97.5%，网民手机上网比例继续攀升。19 岁以下的网民已经达到 1.84 亿，约占全体网民的 23.8%，增加 0.4 个百分点¹。

江苏省作为国内经济较为发达的省份，互联网普及率历来在全国各省中排名较高，截至 2017 年 12 月底，江苏省网民规模为 4903 万人，互联网普及率为 61.1%，手机网民规模达到 4827 万人，手机网民在网民中所占比例为 98.4%。

为了掌握当前江苏省青少年互联网使用情况，为各相关监管部门、单位了解青少年互联网发展动态和决策提供数据支持，共同探索青少年在互联网时代中更好成长的有效策略和措施。特开展 2017 年度江苏省青少年互联网使用状况调查，研究互联网对青少年成长的深远影响，增加各相关监管部门、单位对青少年网民行为、心理的认识和了解，进一步促进青少年文明上网，发挥互联网在青少年健康成长中的正面导向作用。

二、调查说明

（一）调查样本完成情况

调查对象	调查城市	调查方式	样本量
7-12 周岁青少年	南京、苏州、常州、南通、扬州、徐州、盐城	线下问卷调查： 1、随机抽样 2、便利抽样	600 份
13-18 周岁青少年	江苏省 13 个地市	在线问卷调查	3000 份
7-18 周岁青少年家长	江苏省 13 个地市	在线问卷调查	650 份
7-18 周岁青少年	南京	座谈会	2 组

（二）调查时间与过程

本次调查执行时间为 2017 年 12 月中旬至 2018 年 3 月中旬，由江苏百特调研咨询机构协助完成。

¹ 引用 CNNIC《第 41 次中国互联网络发展状况统计报告》数据。

II 报告正文

一、调查结果概要

(一) 青少年网民规模及互联网使用概况

- ◇ 自 2008 年以来江苏省青少年互联网普及率保持持续稳定增长。截至 2017 年 12 月底，江苏省青少年网民规模达到 863.60 万人，互联网普及率为 99.0%，同比增长 0.1 个百分点。
- ◇ 截至 2017 年 12 月底，江苏省城区青少年网民规模达到 355.38 万人，互联网普及率为 99.7%；县城青少年网民规模达到 341.66 万人，互联网普及率为 98.7%；乡镇青少年网民规模达到 166.56 万人，互联网普及率为 98.0%。
- ◇ 截至 2017 年 12 月底，江苏省苏南地区青少年网民规模达到 306.42 万人，互联网普及率为 99.4%，全省最高；苏中地区青少年网民规模达到 145.14 万人，互联网普及率为 99.0%；苏北地区青少年网民规模达到 412.04 万人，互联网普及率为 98.7%。
- ◇ 近年来江苏省青少年网民中，手机网民规模持续增长。2017 年江苏省青少年手机网民规模达 792.84 万人，占江苏省青少年网民群体的 91.8%，同比增长 12.2 个百分点。
- ◇ 江苏省青少年网民男女比例为 50.8:49.2，江苏省人口男女比例为 50.3:49.7，网民性别比例与人口性别比例逐步接近。
- ◇ 近八成小学生零花钱/生活费在 200 元/月以内；超六成中职生零花钱/生活费在 500 元/月以上。
- ◇ 江苏省中小学信息技术教育课程的开设已较为普及，但部分学校并没有给予足够的重视，近六成学生表示其信息技术教育课程有出现被占用的情况。
- ◇ 网络游戏市场规模不断扩大，且从 PC 端快速转向移动端。移动化带来丰富的使用场景以及强调社交属性的产品特性带动更多青少年网民接触手机游戏。截至 2017 年 12 月底，江苏省青少年手游网民规模达到 788.5 万人，手游使用率为 91.3%。近两成青少年网民每周游戏时长在 5 小时以上，8.3%的青少年网民每周游戏时长超 10 小时。
- ◇ 江苏省青少年网民网络直播使用率为 53.5%，同比增长 11.5 个百分点；游戏直播和秀场直播是青少年网络直播用户较为偏爱的类型。在虚拟世界里“寻找他人的认同感”是产生青少年网络直播打赏行为的主要动因。
- ◇ 70.2%的青少年网络直播用户在观看网络直播过程中参与过弹幕互动；有 19.5%青少年

网络直播用户有过付费打赏行为，其中过去一年内打赏金额在“100元以上”的比例达到38.6%。

- ◇ 江苏省青少年网民网络小说使用率为78.5%，同比增长5.2个百分点。玄幻、女生、奇幻、都市、仙侠、武侠等题材小说是青少年网络小说用户偏爱的类型。用户阅读行为呈现碎片化、浅阅读、快餐化的特点。
- ◇ 调查数据显示，江苏省青少年网民在线教育类应用普及率达到75.5%，同比上升8.3个百分点；移动教育发展迅速，使用率达到73.7%，同比上升12.1个百分点。
- ◇ 江苏省青少年网民在对国家时事政治方面的态度表现较为积极。调查数据显示，89.5%的青少年网络新闻类用户表示会关注时政及国家大事；其中，58.5%的青少年用户表示“有参与评论、跟帖等互动”；34.8%的青少年用户表示“会看他人评论，但未发表个人意见”；仅6.7%的青少年用户表示“从不关注评论和发表个人意见”。

（二）青少年网民互联网使用主要特征

1、互联网使用场景多样化、使用时间碎片化，使得青少年网民上网时长不断增加

在移动互联网持续快速发展，服务场景不断丰富、移动数据量持续扩大、移动终端规模不断提升的背景下，江苏省青少年手机网民比例持续增长，青少年网民上网时长也呈现持续上升的趋势。90.3%青少年网民每周至少有5天使用互联网，近三成江苏省青少年网民工作日每天上网时长超过1小时。

2、社交和娱乐依旧是青少年网民使用互联网的主要目的

“即时通信”使用率最高，达到95.7%，其中，移动端使用率为94.8%；其次是“网络游戏”，使用率为93.3%；另外，“网络音乐”、“网络小说”、“网络视频”、“社交平台”和“搜索引擎”同样是青少年网民主要使用的互联网应用类型。

3、随着年龄的增长，青少年对校园社交的热衷渐渐转变为对陌生人社交的热衷

校园社交、兴趣社交、陌生人社交、综合社交是青少年经常使用的社交应用类型，“求新”、“求同”和“表达自我”是其主要的社交需求。

4、青少年网民互联网使用具有较明显的“跟风性”特点，易产生模仿行为

“同学/朋友推荐”和“跟风使用”是青少年网民获知互联网新应用的主要渠道。

5、部分青少年网民网络安全防范意识不足，易受不良信息侵害

近五成江苏省青少年网民接触过不良信息，其中“诈骗”占比最高，其次是“辱骂、恐吓”和“色情、暴力信息”。较之2016年，2017年江苏省青少年网民对网络安全事件更为

关注和警惕，但仍有近四成的青少年网民对网络欺诈事件警惕性不高，表示“对于网络欺诈感觉无所谓或离自己很遥远，不用太在意”。

二、具体建议和措施

（一）强化政府监管和企业自律，为青少年营造良好的网络环境

互联网发展在社会经济体系中占有重要地位，然而由于互联网内容依旧良莠不齐，国家也已陆续出台多部互联网行业管理法律法规。与之同时，互联网相关企业也需要自觉遵守国家法律法规，加强对相关内容的管理，遏制违法、低俗等不良信息的传播；另一方面，社会各界要积极倡导互联网行业自律，充分发挥社会监督作用，及时遏制网上有害信息的传播，突出互联网的社会服务功能，着力营造良好的网络环境。

（二）净化网络空间，培养青少年辨别是非的能力

随着互联网的飞速发展，正面和负面内容的传播更加快速，传播范围也更加广泛，需要培养和强化青少年辨别是非的能力，提高其对不良信息的辨别和抵抗能力。同时，政府相关部门也要继续加强和完善网络立法工作，特别是建立青少年网络保护法律体系，力争让尽可能多的网络行为都有相关的法律来约束；要进一步运用法律手段，加强对网络产品和网络运营的监管，尽快全面实行网络实名制，确保上网身份认证。建立和完善网络分级管理体制，设立网络安全执法部门，严厉打击并严重惩处网络违法犯罪行为，维护网络安全和正常秩序。

另外，在全媒体环境下，“人人都是麦克风”，每个人都可能是信息的发出者，网络舆论形势也呈现日趋复杂的状况。目前全网正面信息大幅增加，有力巩固壮大了主流思想舆论。要充分发挥新媒体平台优势，牢牢把握正面舆论导向，健全社会舆情引导机制，传播正能量。同时，需要在各方共同努力下，加强网上思想文化阵地建设，实施网络内容建设工程，发展积极向上的网络文化，净化网络空间。

（三）建立家庭与学校良好的沟通机制，共同引导青少年养成健康的上网习惯

青少年作为“数字原住民”，互联网在其生活中占据重要的地位。需要家庭和学校双方联合起来，建立良好的沟通机制，共同引导青少年养成健康的上网习惯，积极主动教育青少年要善于网上学习，不浏览不良信息；要诚实友好交流，不侮辱欺诈他人；要增强自护意识，不随意约见网友；要维护网络安全，不破坏网络秩序；要有益身心健康，不沉溺虚拟时空。

家庭可以在青少年的上网时间和上网内容方面进行控制和引导；学校要积极开展互联网相关的知识教育，共同引导青少年将互联网作为日常生活学习的一项基本工具，使其不过分依赖、沉迷于网络。另外，要加强教师队伍建设，使每一位教育工作者都了解网络知识，遵

守网络道德，学习互联网相关法律法规，通过课堂、课外和校外教学活动，有针对性地进行网络道德与网络安全教育。

（四）加强社会主义道德观建设，积极引导青少年形成正确的价值观

青少年处于价值观形成和确定的关键时期，参差不齐的网络内容很容易在对其产生不良影响，甚至会扭曲青少年的价值观。当代青少年思想道德的主流是好的，但思想道德上又有消极的一面，存在各种问题，需要各方面的积极配合加强教育。家庭、学校、社会三方面相互配合，形成对青少年实施思想道德教育的有力系统。必须构建学校、家庭、社会三位一体的思想道德建设立体网络模式，力求取得综合效应，为青少年的思想道德建设提供强有力的支持和保障。另外，要加强传统道德文化宣传，提升青少年学生思想道德修养，宣传社会主义道德风尚，培养青少年学生遵守网络规则的法制意识，杜绝不道德行为。

第一章 青少年网民规模和结构

一、青少年网民规模

（一）总体网民规模

统计数据显示，自2008年以来江苏省青少年互联网普及率保持持续稳定增长。截至2017年12月底，江苏省青少年网民规模达到863.60²万人，互联网普及率为99.0%，同比增长0.1个百分点。

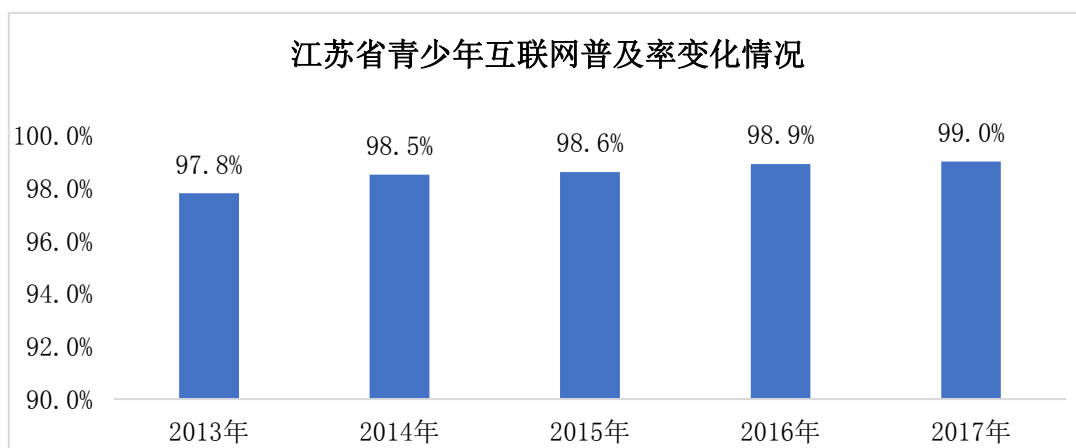


图 1-1 江苏省青少年互联网普及率变化情况

（二）城区/县城/乡镇区域网民规模

截至2017年12月底，江苏省城区青少年网民规模达到355.38万人，互联网普及率为99.7%；县城青少年网民规模达到341.66万人，互联网普及率为98.7%；乡镇青少年网民规模达到166.56万人，互联网普及率为98.0%。

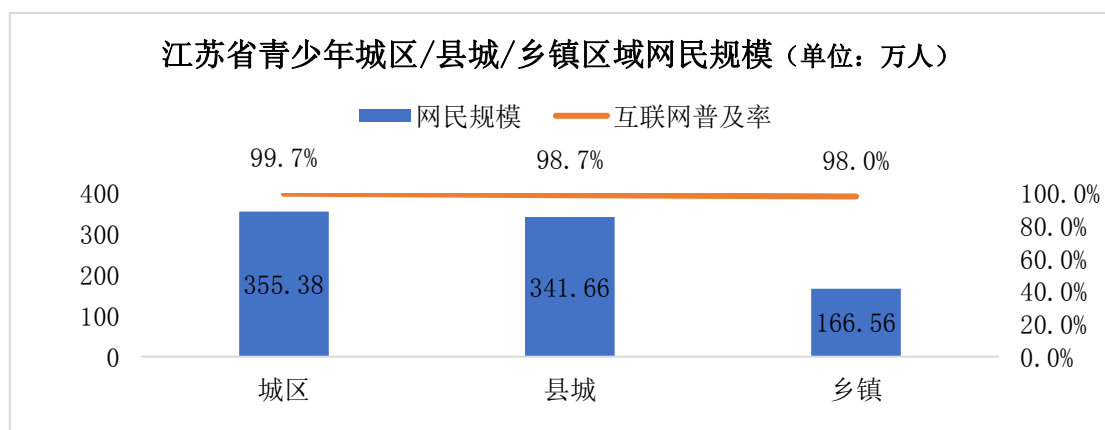


图 1-2 江苏省青少年城区/县城/乡镇区域网民规模

² 江苏省青少年网民规模：根据本次调研目标群体的互联网使用率（调研过程中记录过去六个月未使用互联网青少年人数）结合全省青少年数量进行计算，即江苏省青少年网民规模=成功样本数×江苏省青少年规模/接触的目标受访者总数。

（三）苏南/苏中/苏北区域网民规模

截至2017年12月底，江苏省苏南地区青少年网民规模达到306.42万人，互联网普及率为99.4%；苏中地区青少年网民规模达到145.14万人，互联网普及率为99.0%；苏北地区青少年网民规模达到412.04万人，互联网普及率为98.7%。

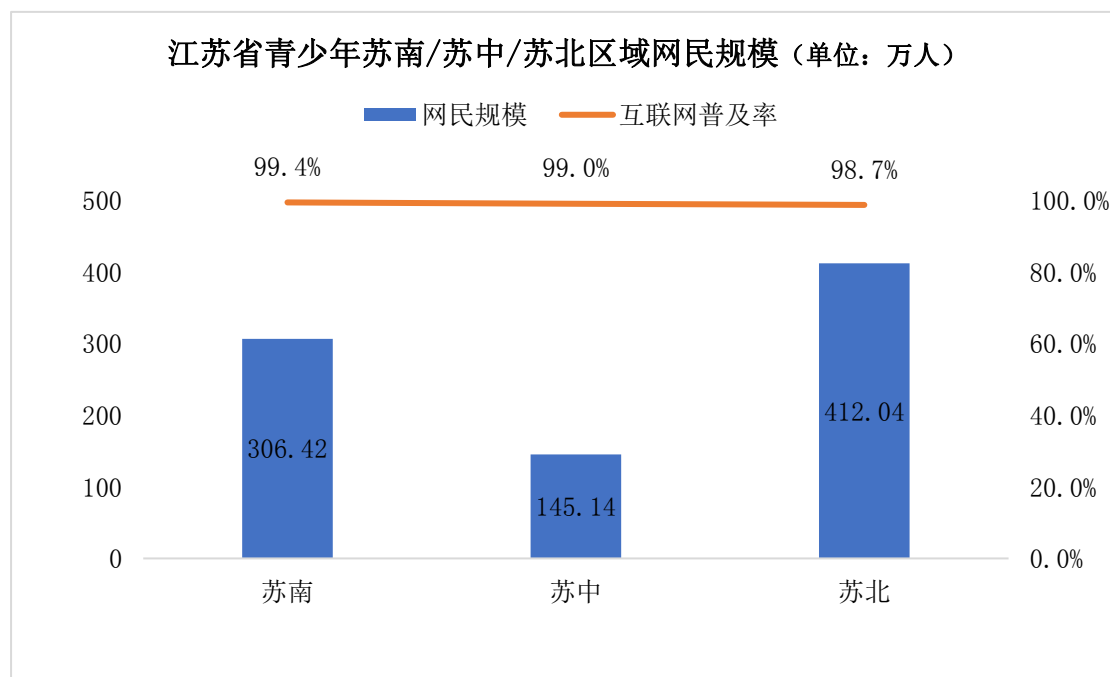


图 1-3 江苏省青少年苏南/苏中/苏北区域网民规模

（四）手机网民规模

调查数据显示，近年来江苏省青少年网民中，手机网民规模持续增长。2017年江苏省青少年手机网民规模达792.84万人，占江苏省青少年网民群体的91.8%，同比增长12.2个百分点。

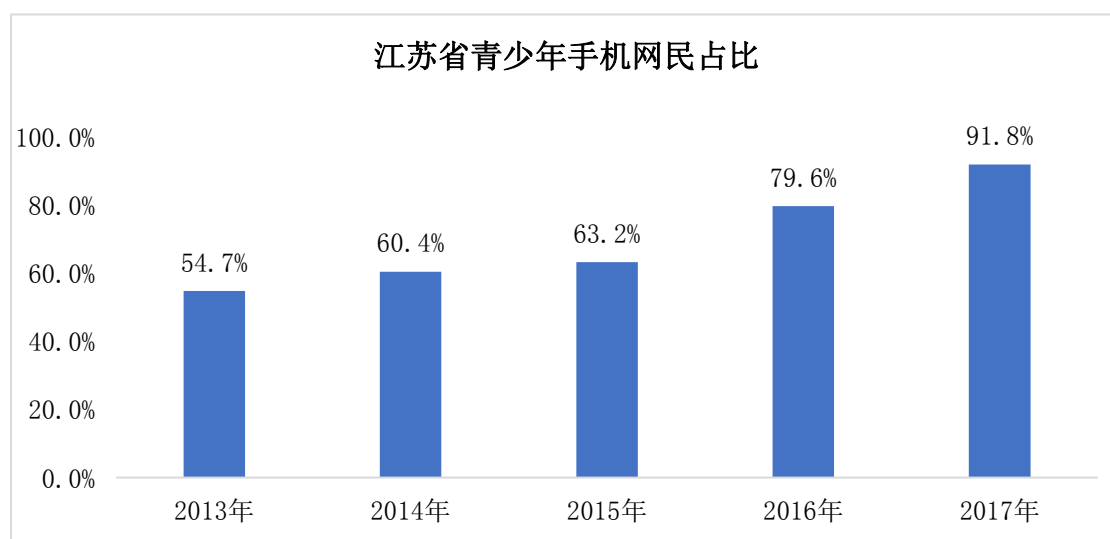


图 1-4 江苏省青少年手机网民占比

二、青少年网民结构

（一）性别比例

截至 2017 年 12 月底，江苏省青少年网民男女比例为 50.8:49.2，江苏省人口男女比例为 50.3:49.7，网民性别比例与人口性别比例逐步接近。

（二）学龄段分布

截至 2017 年 12 月底，江苏省各学龄段青少年互联网普及率均已达到较高水平。

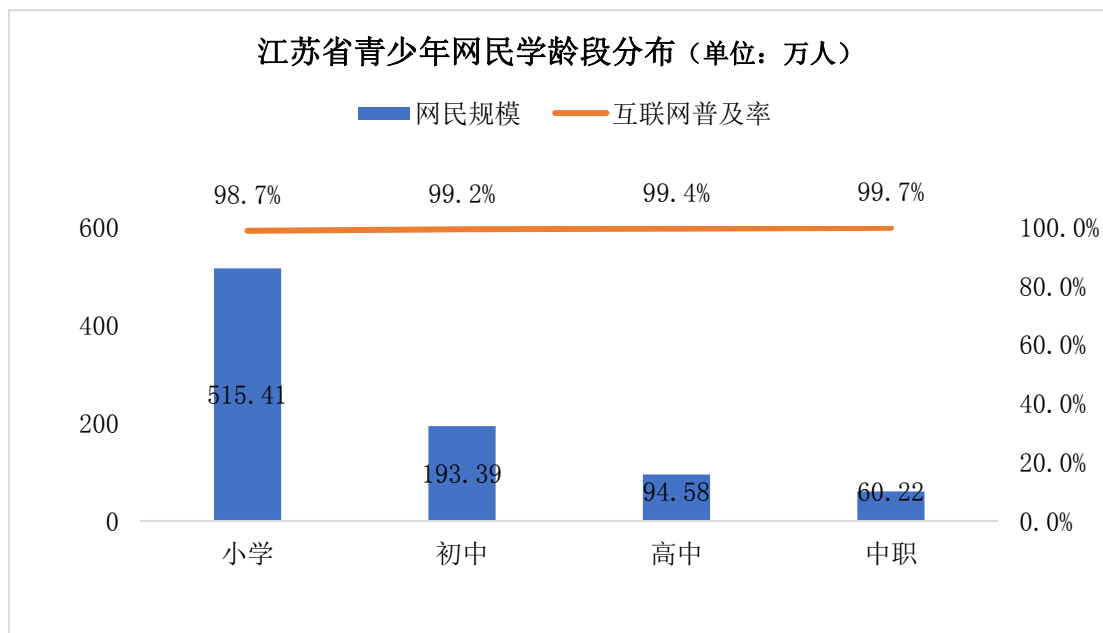


图 1-5 江苏省青少年网民学龄段分布

（三）可支配费用

调查数据显示，近八成小学生零花钱/生活费在 200 元/月以内；超六成中职生零花钱/生活费在 500 元/月以上。

表 1-1 江苏省青少年网民可支配费用（月零花钱/生活费）

	小学	初中	高中	中职
50 元以下	10.6%	0.8%	0.2%	0.0%
50-200 元	68.2%	37.5%	16.1%	4.3%
200-500 元	15.4%	35.6%	43.7%	35.3%
500-1000 元	4.3%	17.4%	26.8%	40.1%
1000 元以上	1.5%	8.7%	13.2%	20.3%

三、结论与建议

近年来，我国互联网高速发展，尤其是移动互联网的爆发式发展下，江苏省青少年互联网普及率已趋于饱和状态，同时从普及情况来看，青少年网民群体的城乡差异与区域差异并不明显，全省青少年人群全民上网成为一种趋势。与此同时，青少年手机网民的占比逐年快速提升，截至 2017 年 12 月底，已经超过九成青少年使用手机上网。

青少年全民上网的新形式下，需要高度重视互联网对青少年成长带来的各方面影响。在全年龄段的青少年全民上网的形势下，社会各界需重点培育面向青少年的互联网生态环境，创新发展新型互联网教育方式方法，使得互联网能够有效成为助力于青少年成长发展的辅助工具。

引导培养新一代中国网民，助力实现网络强国建设目标。随着时代及科技发展的不断进步，互联网在社会经济中的重要地位更加凸显，习近平总书记在十九大报告中也多次提及互联网发展的重要性。而国家的未来在青少年，网络的未来也在青少年，关爱青少年、服务青少年、引导青少年、培育造就新一代中国网民，对于建设网络强国具有深远的意义。

第二章 青少年网民上网行为特征

一、青少年网民上网行为习惯

(一) 上网设备

调查数据显示，76.8%的江苏省青少年网民最常使用手机接入互联网，远高于使用其他设备上网的青少年群体。

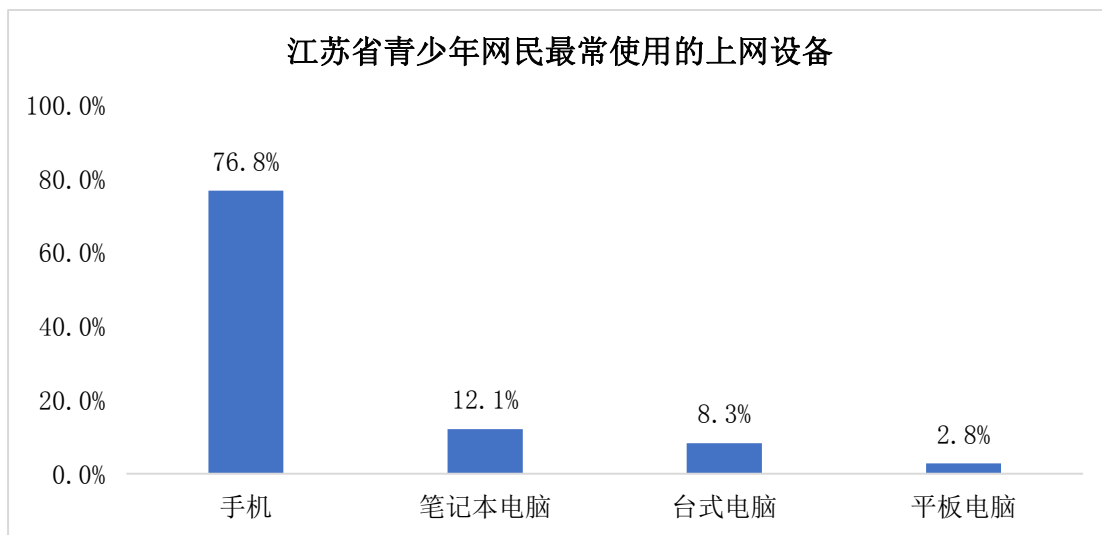


图 2-1 江苏省青少年网民最常使用的上网设备

中职生网民群体个人手机拥有率最高，达到 99.9%。

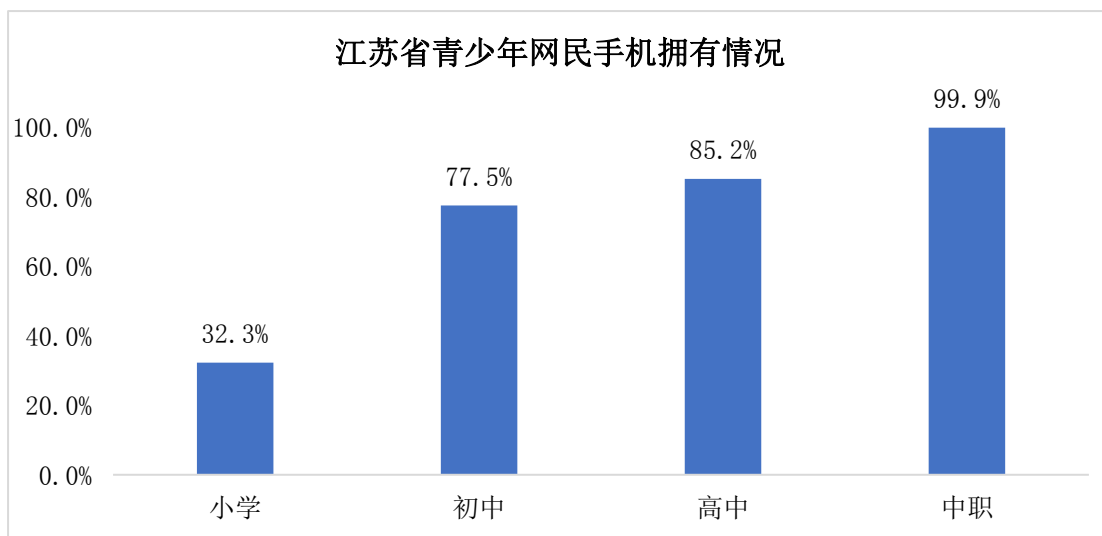


图 2-2 江苏省青少年网民手机拥有情况

(二) 上网场所

调查数据显示，家庭依旧是青少年网民上网的主要场所，另外由于移动互联网的发展，青少年网民在其他场所接入互联网也变得更加方便，青少年网民在“路途”、“公共场所”和“校园”接入互联网的比例较去年均有所提升，互联网使用场景更加多样化。

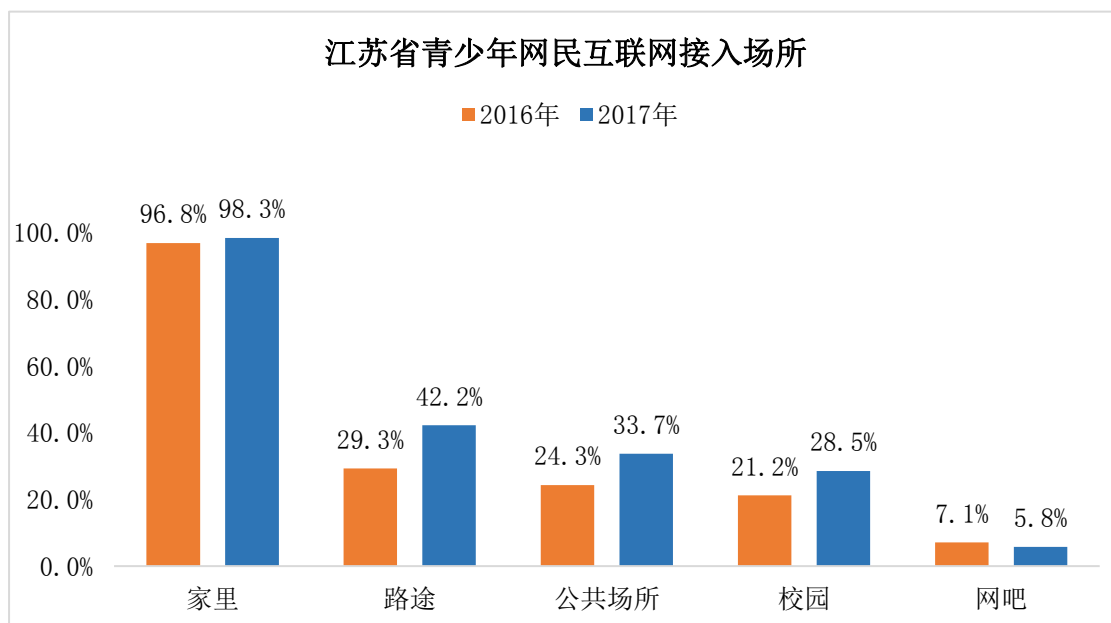


图 2-3 江苏省青少年网民上网场所

(三) 上网时段

调查数据显示，多数青少年网民会在“晚上完成作业后”和“周末放假期间”上网。

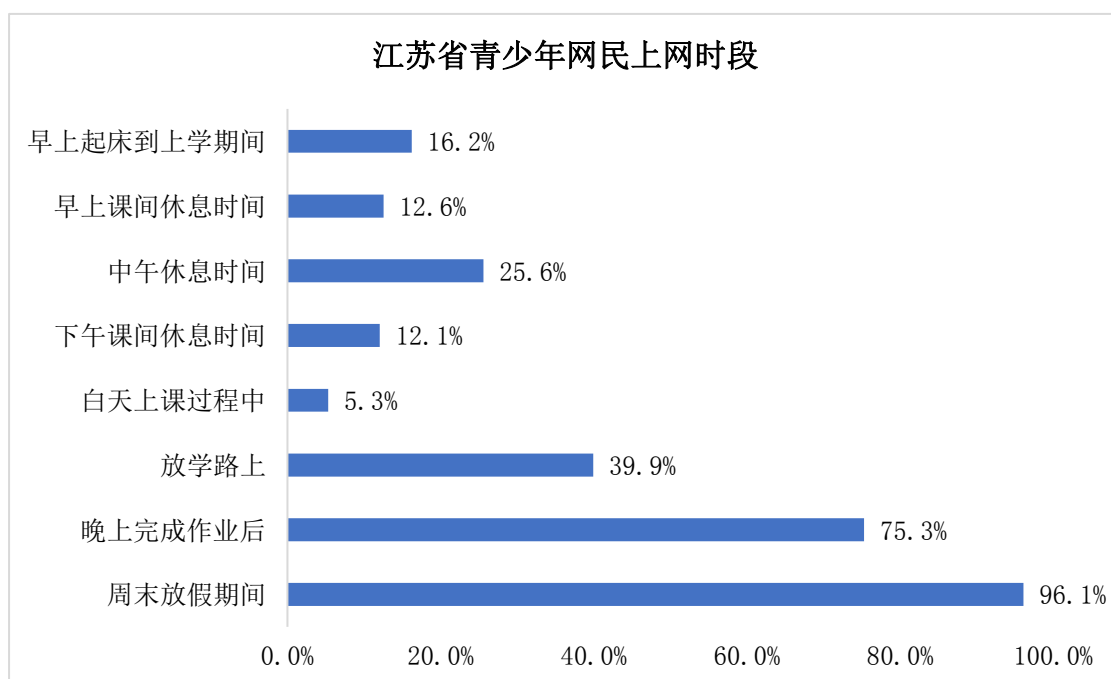


图 2-4 江苏省青少年网民上网时段

(四) 上网频次

调查数据显示，90.3%青少年网民每周至少有5天使用互联网。

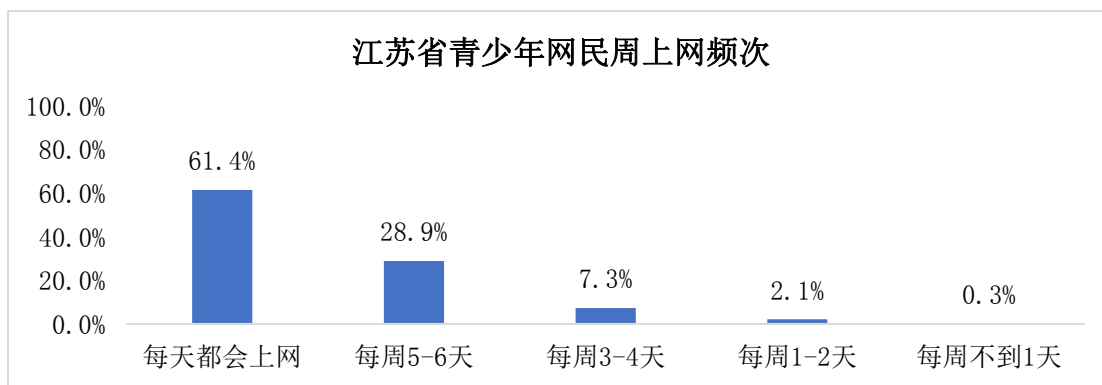


图 2-5 江苏省青少年网民周上网频次

(五) 上网时长

调查数据显示，近三成江苏省青少年网民工作日每天上网时长超过 1 小时。

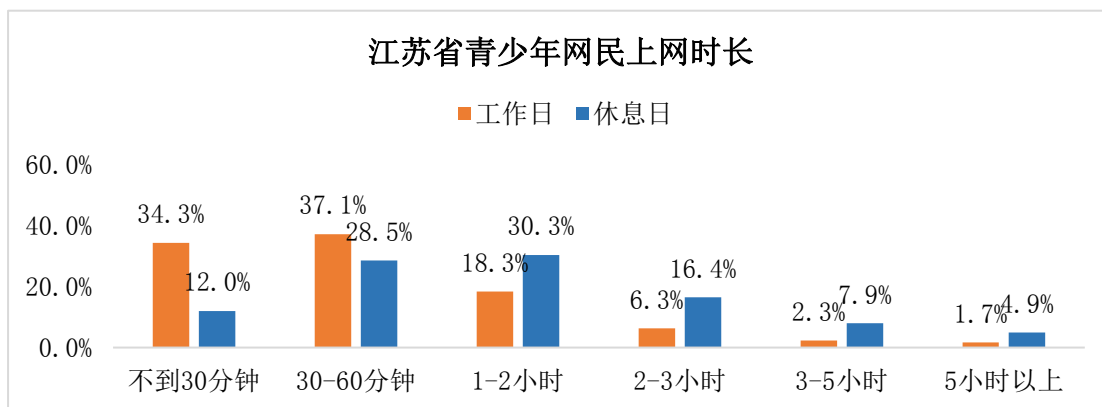


图 2-6 江苏省青少年网民上网时长

二、江苏省中小学互联网信息化现状

(一) 多媒体教学普及率

整体来看，江苏省中小学多媒体教学普及率较高。

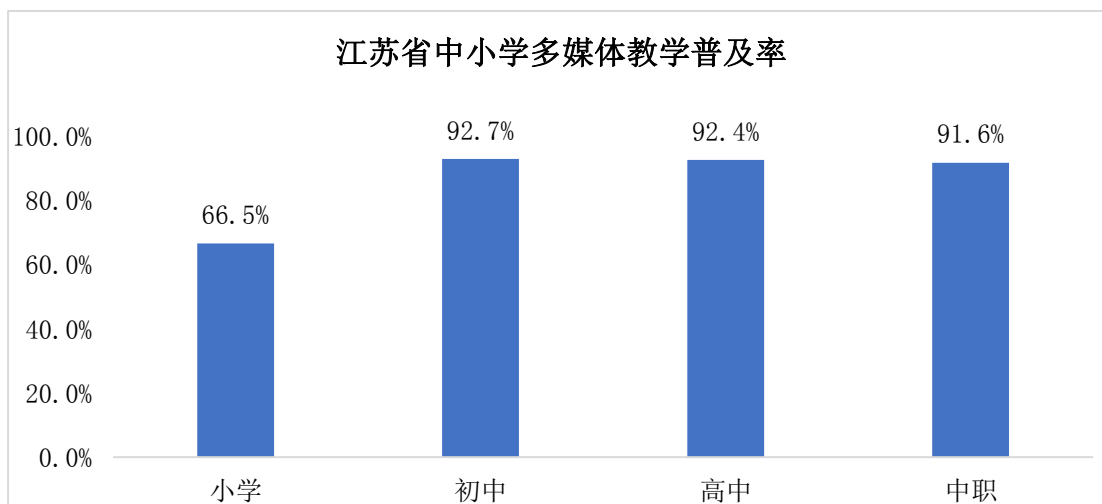


图 2-7 江苏省中小学多媒体教学普及率

（二）信息技术教育课程被占用情况

调查数据显示，目前信息技术教育课程的开设已较为普及，但教学过程中互联网的实际使用率较低，部分学校并没有给予足够的重视，近六成学生表示其信息技术教育课程有出现被占用的情况。

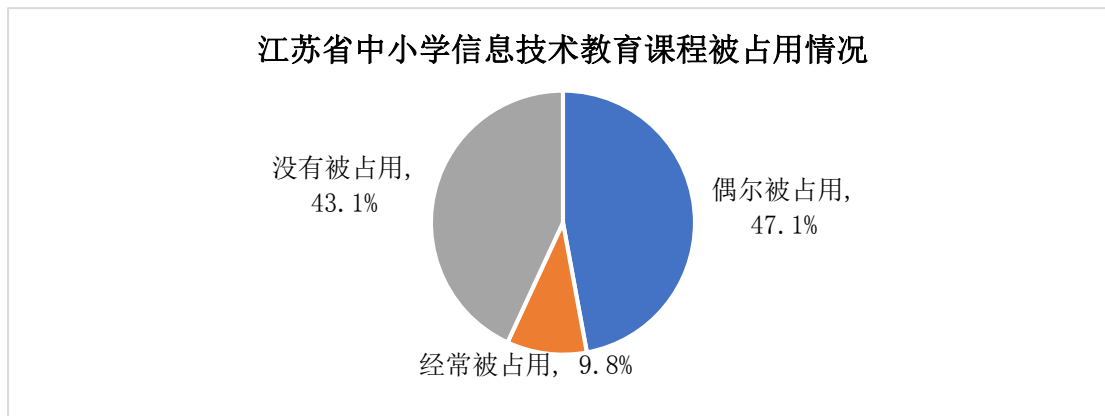


图 2-8 江苏省青少年网民互联网教育课程被占用情况

三、结论与建议

智能手机是青少年网民主要使用的上网设备，其使用场景的多样化、使用时间的碎片化无形中增加了青少年上网的频次和时长，网上生活占用了多数青少年网民的课余休息时间。

关注青少年网络生活，帮助青少年合理分配上网时间。从青少年群体上网场所的选择看，随着家庭宽带的普及，在家中上网是绝大多数青少年网民的选择。从青少年群体上网时段看，超过四分之三的青少年网民选择晚上完成作业后和周末放假期间上网，社交和休闲娱乐是青少年网民上网的主要目的。家长应关注并重视青少年网络生活，帮助青少年合理安排上网时间，防止青少年沉迷网络虚拟世界，避免将休闲娱乐方式局限在互联网内；另外，多鼓励青少年走出家门接触自然环境，参与课外实践活动，培养青少年多方面的兴趣爱好。

学校应提高对信息技术教育课程的重视度，引导学生正确用网。除完成书本课程教育外，学校和老师也应在青少年互联网教育中积极发挥引导作用，关注青少年上网情况，及时与学生、家长进行沟通，引导青少年用好互联网资源，促进青少年成长。另外，学校开设的信息技术教育课程不能流于形式，应立足“没有信息化就没有现代化”和“没有网络安全就没有国家安全”的国家战略，充分认识到中小学信息技术教育课程在中小学的教育计划中的重要性，并结合“立德树人”的现代教育理念，使信息技术课程从重知识讲授、重计算机作为工具的利用、重提升学生对计算机学科的兴趣，转变为对学生信息素养的综合教育和培养。

第三章 青少年网民互联网应用行为分析

一、青少年网民互联网应用普及情况

整体来看，江苏省青少年网民基础应用和网络娱乐类应用使用率较高。

具体应用方面，“即时通信”使用率最高，达到 95.7%，移动端使用率为 94.8%，同样位居第一；其次是“网络游戏”，使用率为 93.3%；另外，“网络音乐”、“网络小说”、“网络视频”、“社交平台”和“搜索引擎”同样是青少年网民主要使用的互联网应用类型。

表 3-1 江苏省青少年网民互联网应用普及情况

类别	应用	整体互联网应用普及率	手机互联网应用普及率
基础应用	即时通信	95.7%	94.8%
	搜索引擎	70.6%	65.5%
	网络新闻	41.2%	35.6%
	社交平台	71.3%	69.5%
网络交易	网络支付	42.2%	42.0%
	网络购物	30.8%	24.6%
	外卖订购	24.2%	24.1%
	旅行预订	2.0%	1.8%
网络娱乐	网络游戏	93.3%	91.3%
	网络小说	78.5%	73.5%
	网络直播	53.5%	47.6%
	网络视频	78.3%	60.1%
	网络音乐	79.2%	72.8%
公共服务	在线教育	77.5%	73.7%

二、青少年互联网应用行为分析

（一）网络游戏

网络游戏市场规模不断扩大，且从 PC 端快速转向移动端。移动化带来丰富的使用场景以及强调社交属性的产品特性带动更多青少年网民接触手机游戏。截至 2017 年 12 月底，江苏省青少年手游网民规模达到 788.5 万人，手游使用率为 91.3%。

近两成青少年网民每周游戏时长在 5 小时以上，8.3%的青少年网民每周游戏时长超 10 小时。

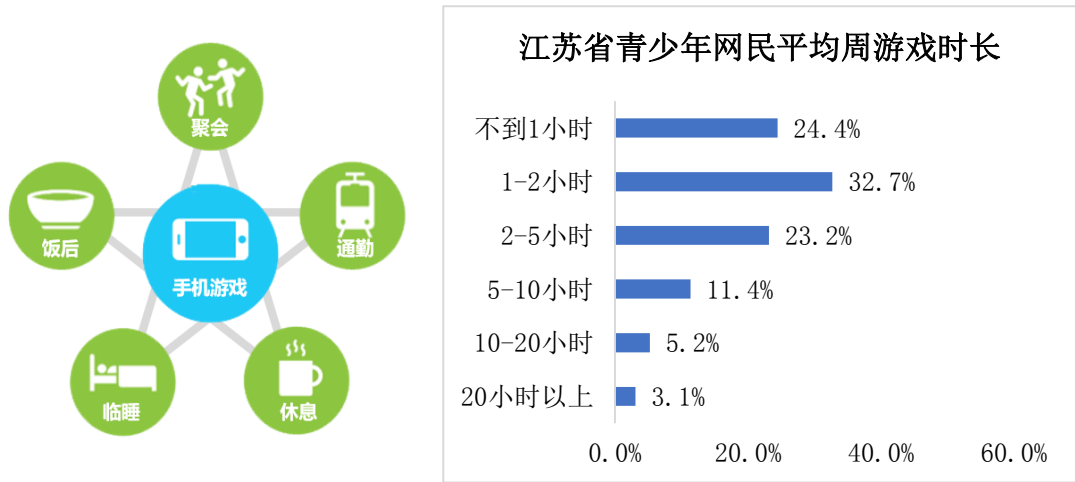


图 3-1 手机游戏使用场景及江苏省青少年网民平均周游戏时长

2017 年上半年，腾讯公司 MOBA 类手游《王者荣耀》注册用户超过 2 亿（江苏省注册用户 1354.74 万人），渗透率达总人口的 22.3%，每 7 个人中就有一个是《王者荣耀》的注册用户，DAU（日均活跃用户）超过 5412.8 万人，用户日均花费在这款游戏的时间达到 40 分钟以上。据极光大数据《王者荣耀研究报告》显示，从性别来看，女性用户占比 54.1%；从年龄来看，19 岁以下青少年用户占比 25.7%。

2017 年下半年，得益于游戏直播的宣传能力，新兴的沙盒类射击游戏取代 MOBA 类游戏成为最受用户喜爱的游戏类型。截至 2017 年 12 月底，在 PC 端，其代表作《绝地求生》销量超过 2600 万；在手机端，Appstore 在 11 月下载量最大的前五款游戏中，四款为该类游戏。

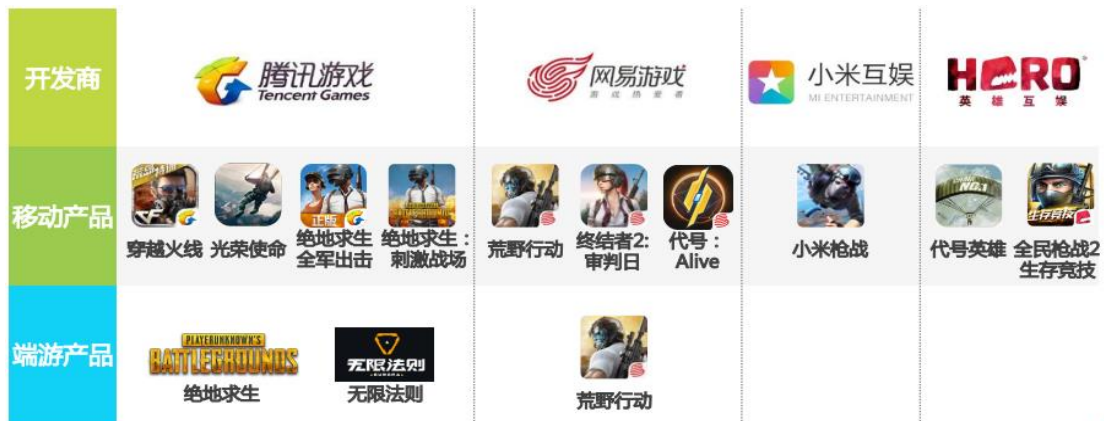


图 3-2 2017 年沙盒类射击游戏代表产品

2017 年 10 月，国家新闻出版广电总局业务主管部门表示《绝地求生：大逃杀》这类游戏不仅普遍存在大量血腥、暴力内容，而且其类似于古罗马角斗场式的游戏体验与生存理念的设定严重偏离我国社会主义核心价值观和中华民族的传统文化道德规范，不利于青少年的身心健康。鉴于此，对于“大逃杀”这类鼓励杀戮、尤其单纯以杀死其他游戏玩家扮演的角

色为手段实现最终目的的游戏，总局明确持有否定态度。

从对江苏省青少年《绝地求生》游戏用户的调查来看，有30.7%的受众表示喜欢这种以一敌百，杀死全部敌方玩家最终获得“吃鸡”的快感；有22.3%的受众表示喜欢这种游戏的血腥、暴力的风格；有35.8%的受众表示喜欢游戏内的团队合作，认为能培养团队合作精神。

绝大多数青少年用户玩《绝地求生》的原因是由于身边同学/朋友的带动性。

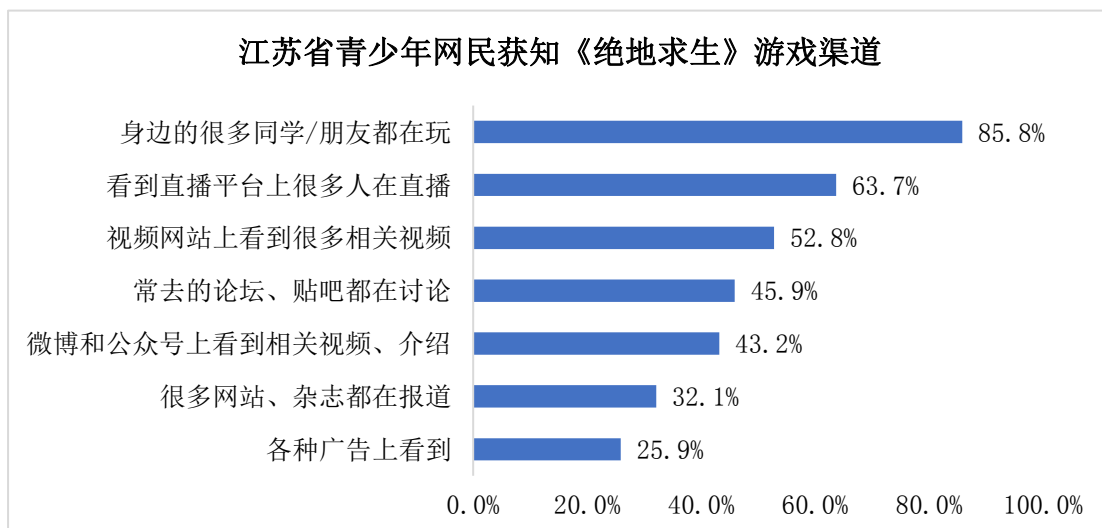


图 3-3 江苏省青少年网民获知《绝地求生》游戏渠道

（二）网络直播

截至2017年12月底，全国网络直播用户规模达到4.22亿，其中游戏直播用户规模达到2.24亿，真人秀直播用户规模达到2.2亿³。

调查数据显示，截至2017年12月底，江苏省青少年网民网络直播使用率为53.5%，同比增长11.5个百分点；游戏直播和秀场直播是青少年网络直播用户较为偏爱的类型。

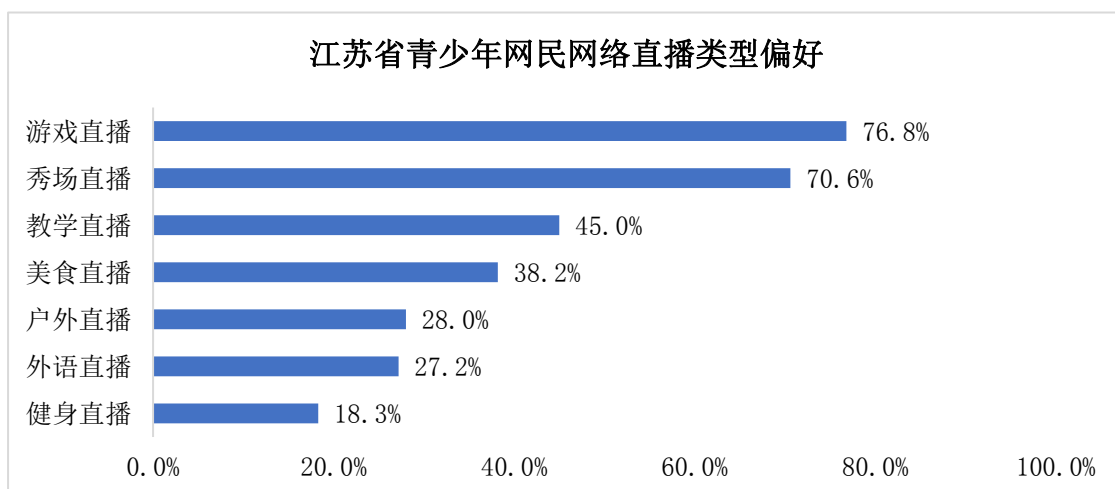


图 3-4 江苏省青少年网民网络直播类型偏好

³ 引用CNNIC《第41次中国互联网络发展状况统计报告》数据。

网络直播具有直播门槛低、观众观看方便等特点，迅速获取了大批网民尤其是青少年网民的青睐。在直播内容方面，从本次调查数据来看，69.7%的青少年网民在观看网络直播的过程中表示有看到过不健康内容。

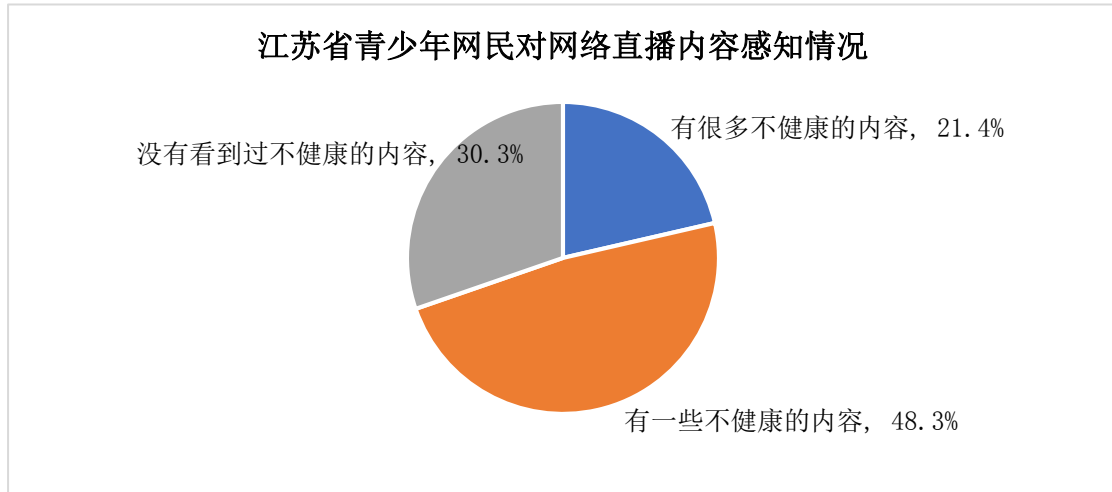


图 3-5 江苏省青少年网民对网络直播内容感知

网络直播具有较强的带动性，其中存在的违法违规直播内容会对青少年的人生观、价值观形成产生较大的负面影响：

影响审美观：很多主播为了博人气、吸引眼球，不断挑战低俗下限，挑战传统道德、审美、文化底线，使审美扭曲成了“审丑”；

影响是非观：网络直播缺乏足够的监管，主播的素质良莠不齐，其传播出来的对社会、对人生、对感情的态度很多时候是消极、错误的，青少年辨别能力较差，很容易受到误导；

影响价值观：部分网红主播每天坐在屋里对着屏幕就可以年收入百万、千万元，仿佛不用通过努力工作和劳动，就能轻松暴富。

在观看直播互动表现方面，70.2%的青少年网络直播用户在观看网络直播过程中参与过弹幕互动；有19.5%青少年网络直播用户有过付费打赏行为，其中过去一年打赏金额在“100元以上”的比例达到38.6%。

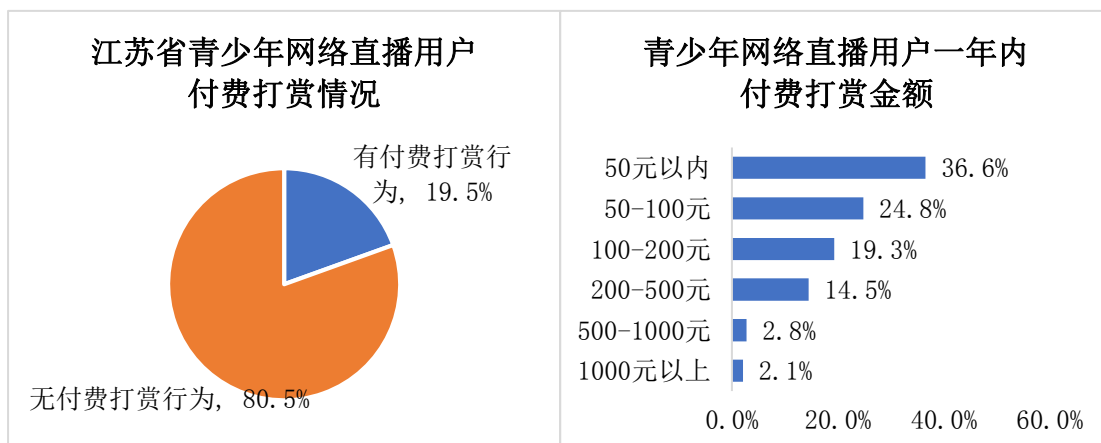


图 3-6 江苏省青少年网民网络直播付费打赏用户比例和付费打赏金额

在虚拟世界里“寻找他人的认同感”是产生青少年网络直播打赏行为的主要动因。

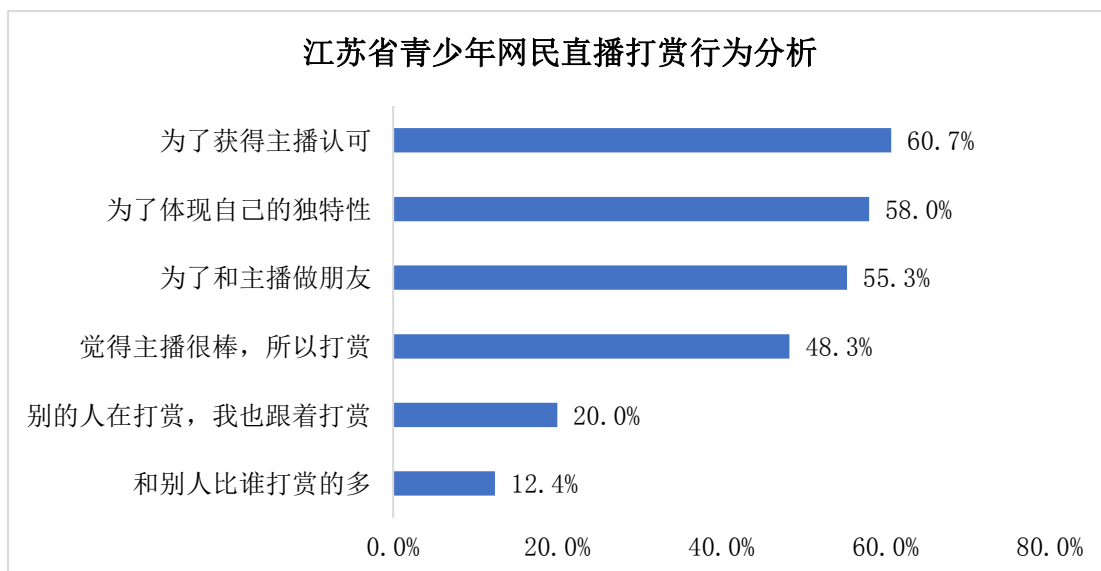


图 3-7 江苏省青少年网民直播打赏行为分析

目前,对于网络直播打赏行为未有明确的法律约束,未成年人直播打赏乱象的报道也屡见不鲜(详见附录三),相关部门应加强监管,如约束打赏行为,设置打赏上限,明确退回机制等;另外,需制定并完善相关法律法规,并对主播诱导打赏的行为进行惩处,做到有法可依;最后,未成年人心智尚不成熟,在网络直播中往往容易迷失自我,要构建家庭、学校和社会三位一体的教育体系,提升未成年人的自我防范意识。

(三) 网络小说

得益于国内数字内容版权制度的不断完善,网络文学行业在 2017 年实现进一步发展。截至 2017 年 12 月,国内网络文学用户规模达到 3.78 亿,手机网络文学用户规模为 3.44 亿,用户规模持续增长⁴。

⁴ 引用 CNNIC《第 41 次中国互联网络发展状况统计报告》数据。

在用户渗透率大幅提升的背景下，用户的阅读行为呈现以下特点：

碎片化：知识的呈现形态碎片化，读者阅读时间碎片化，海量信息导致注意力碎片化；

浅阅读：阅读广度强化、但深度下降，浏览、扫描式阅读成常态，低门槛阅读内容大量增加；

快餐化：在快节奏与压力下，轻松愉快、无需过多思考的内容受读者青睐。

在这种形势下，不乏存在一些低俗的快餐式网络小说，容易对青少年的人生观、价值观产生负面影响。

调查数据显示，江苏省青少年网络小说使用率为78.5%，同比增长5.2个百分点。玄幻、女生、奇幻、都市、仙侠、武侠等题材小说是青少年网络小说用户偏爱的类型。

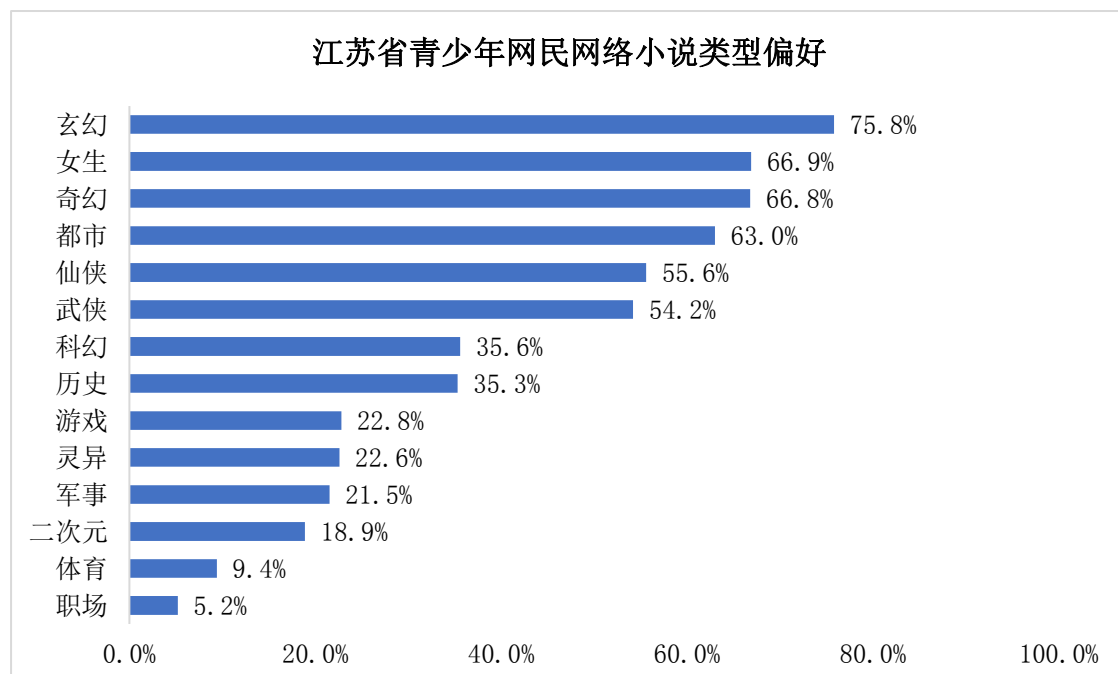


图3-8 江苏省青少年网民网络小说类型偏好

调查数据显示，61.0%的青少年网民每周阅读网络小说时长在2小时以内；5.2%的青少年网民每周阅读网络小说时间在10小时以上。另外，在调查中发现，多数青少年网民学生表示周边存在有同学/同龄朋友过度沉迷网络小说的现象。

值得注意的是，有44.1%的青少年网络小说用户表示长时间阅读网络小说在不同程度上“看完会注意力不集中”、“会整日浮想联翩”、“影响了日常生活”、“影响到学业”等。

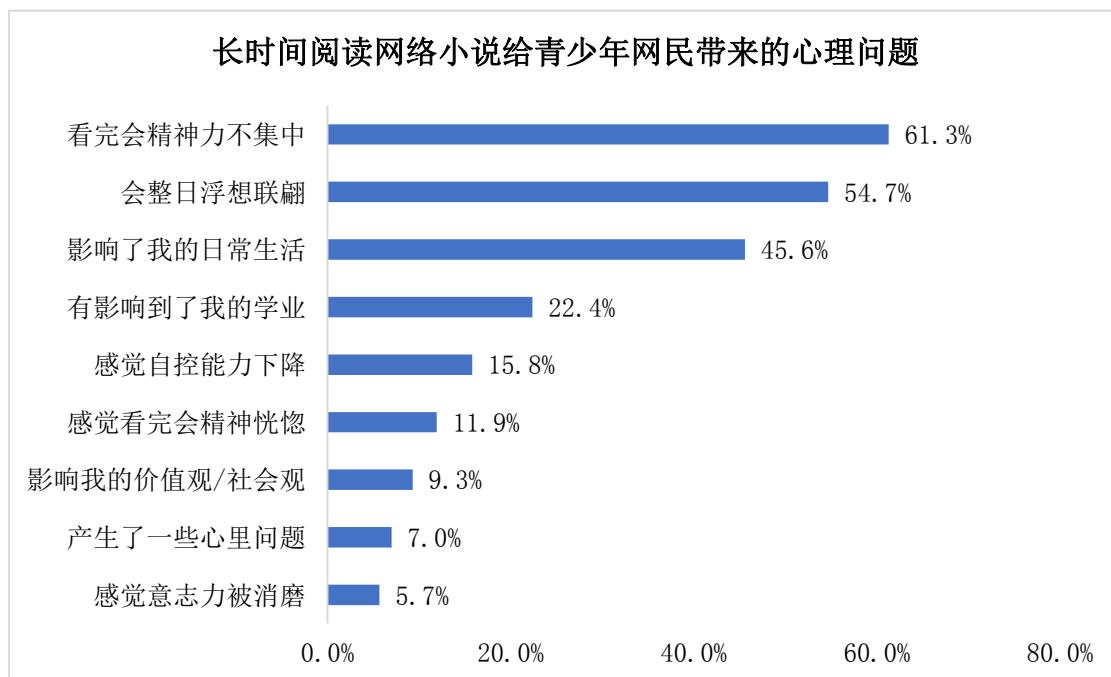


图 3-9 长时间阅读网络小说给青少年网民带来的心理问题

青少年是非辨别能力还不成熟，自制力比较弱，易受低俗网络小说影响，造成其人生观、价值观的畸形发展。此外，沉迷于网络小说会浪费大量时间，注意力难以集中，影响学业。

（四）在线教育

近年来，政府对互联网教育保持持续的高度关注。随着“互联网+”上升为国家战略，以教育为代表的传统行业加速与互联网的融合步伐。2016年6月教育部印发《教育信息化“十三五”规划》，结合大数据、移动计算等新技术的广泛应用，对教育信息化提出了新的指导意见，并在2017年全面实施。

2017年，中国在线教育市场规模约为1733亿元⁵。调查数据显示，江苏省青少年网民在线教育类应用普及率达到75.5%，同比上升8.3个百分点；移动教育发展迅速，使用率达到73.7%，同比上升12.1个百分点。

在PC端，“百度文库”、“一起作业网”、“网易云课堂”、“腾讯讲堂”和“酷学习”是青少年在线教育用户浏览最多网站。PC端由于具有大屏幕易于观看、且不需要用户手持设备并保持设备稳定的特点，用户主要用于“复杂/系统知识”或“简单/片段知识”的学习。

⁵ 引用艾瑞咨询《2018年中国在线教育市场分析报告》数据。

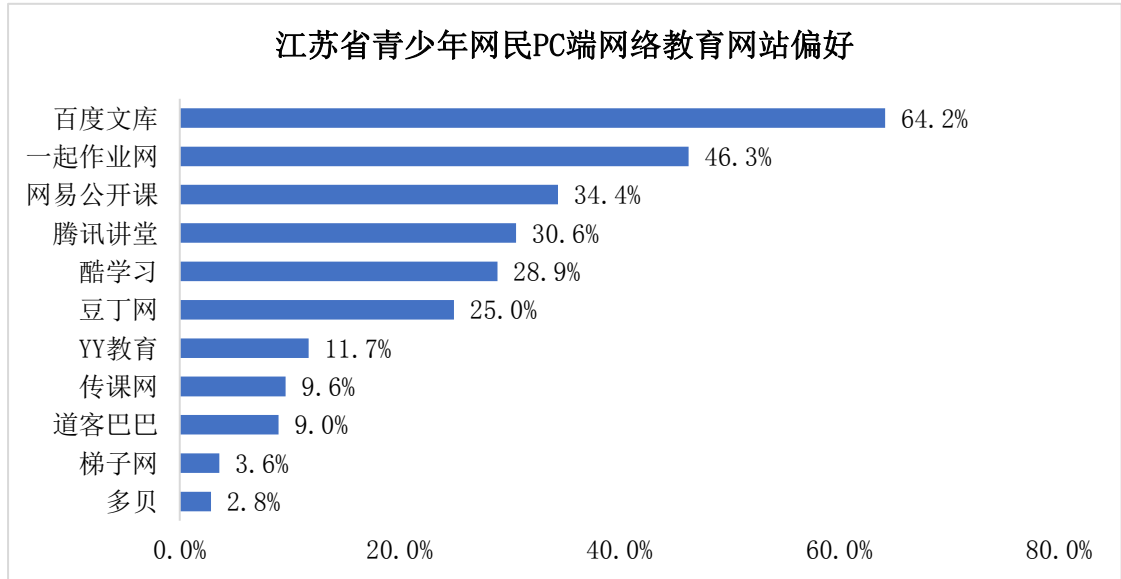


图 3- 10 江苏省青少年网民 PC 端网络教育网站偏好

在移动端，“作业帮”、“一起作业学生”和“有道词典”等是青少年在线教育用户使用较多的 APP。“获取资料”及“过程辅助”由于其轻量化、碎片化的属性，使得来自移动端的流量越多，来自 PC 端的流量则越少。

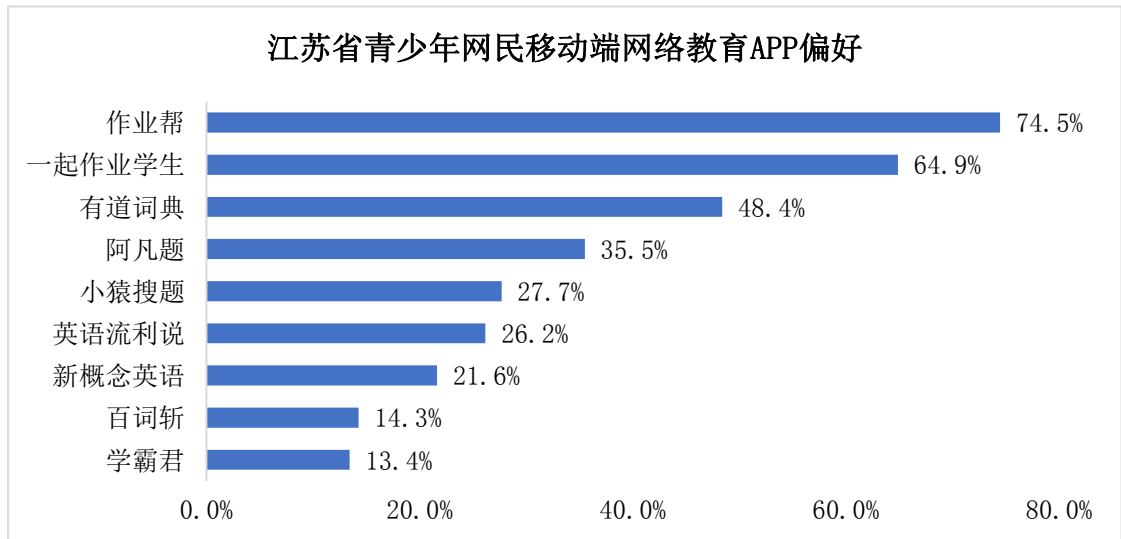


图 3- 11 江苏省青少年网民移动端网络教育 APP 偏好

在线作业平台是互联网技术与教育融合的产物，在很大程度上优化了作业过程，一定程度降低了沟通与操作成本，让学生和教师的精力更集中于作业内容当中；同时，在线作业平台在提供体系化的学习内容外，也拥有丰富多样且美观的学习功能和方式，在帮助巩固知识的同时也有助于学生学习兴趣的提升；另外，在线作业平台为学生提供了丰富而优质的学习资源，结合其多样化的学习功能，在优质资源共享的层面上助力学生综合素质的提升。

但需要注意，部分学生在使用相关平台时存在直接获取作业答案的问题，影响其独立思考的能力。

（五）时事政治

江苏省青少年网民在对国家时事政治方面的态度表现较为积极。

调查数据显示，89.5%的青少年网络新闻类用户表示会关注时政及国家大事；其中，58.5%的青少年用户表示“有参与评论、跟帖等互动”；34.8%的青少年用户表示“会看他人评论，但未发表个人意见”；仅6.7%的青少年用户表示“从不关注评论和发表个人意见”。

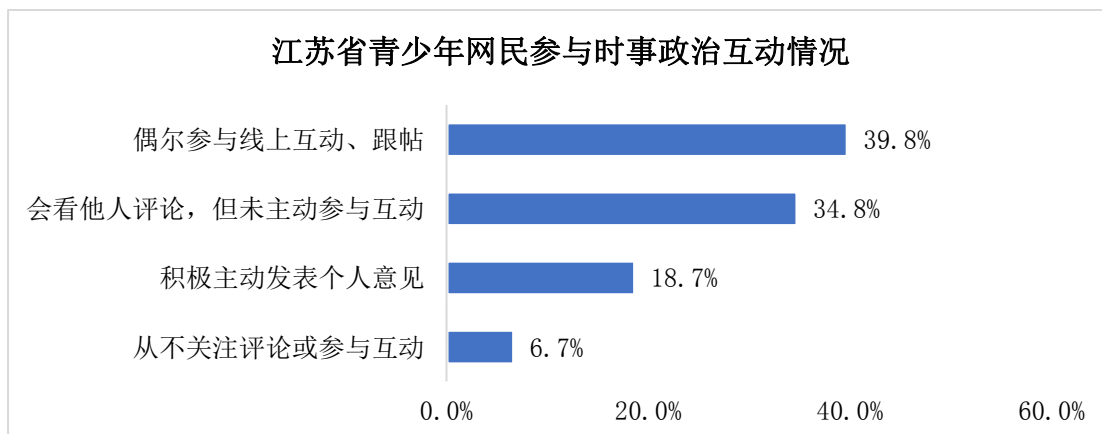


图 3-12 江苏省青少年网民参与时事政治互动情况

调查数据显示，48.6%的青少年网民表示“学校有组织或其他渠道线下学习过十九大相关内容”；31.9%的青少年网民表示“自己上网了解过十九大相关内容”；另外有近两成青少年网民表示未了解过十九大相关内容，其中多为低龄学生群体。

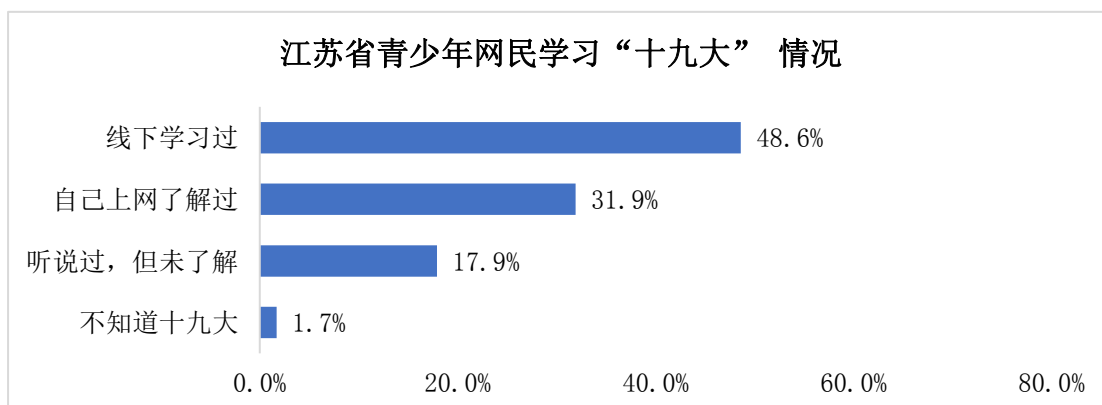


图 3-13 江苏省青少年网民学习“十九大”情况

（六）移动社交

手机由于随身携带、时刻在线，已经取代 PC，成为现代网络生活的新中心。安装于手机等移动设备的应用也日益成为用户生活离不开的一部分。

调查数据显示，江苏省青少年网民即时通讯应用使用率高达 95.7%，高居第一。即时通讯应用所代表的移动社交类应用由于其满足了用户的生活、社交、情感、资讯等多种需求，培养了大规模忠实用户。

校园社交、兴趣社交、陌生人社交、综合社交是青少年经常使用的社交应用类型，“求新”、“求同”和“表达自我”是其主要的社交需求。

需要注意的是随着青少年年龄的增长，其对校园社交的热衷渐渐转变为对陌生人社交的热衷，青少年线上交友安全防范方面需要引起重视。

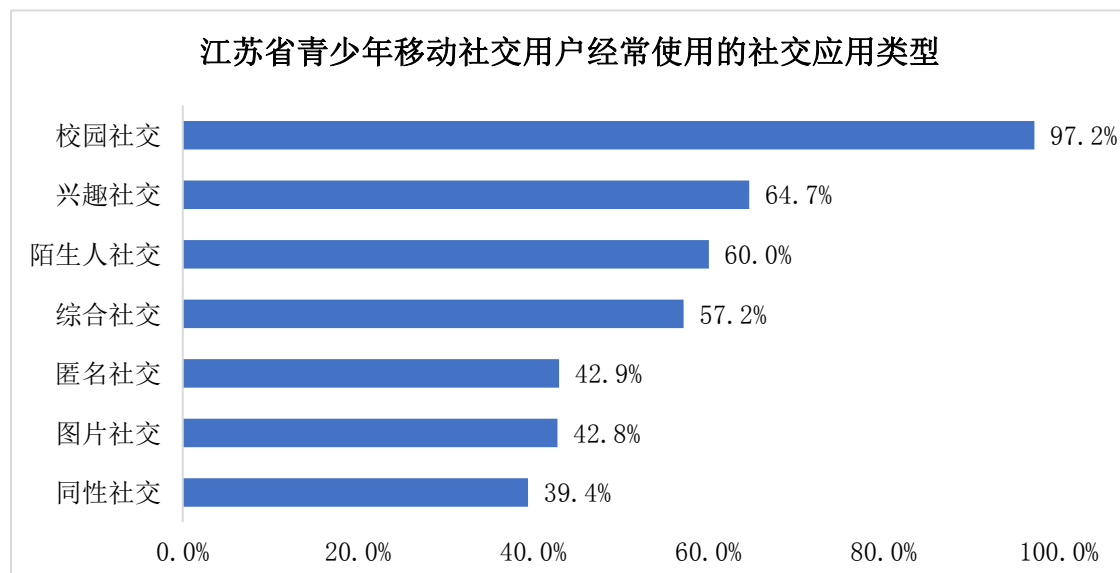


图 3-14 江苏省青少年移动社交用户经常使用的社交应用类型

在青少年网民主要的移动社交应用中，微信和 QQ 空间中好友主要以“熟人”为主；在新浪微博、百度贴吧、知乎、豆瓣、陌陌等不同类型的应用中好友主要以“陌生人”和“单向关注”为主。

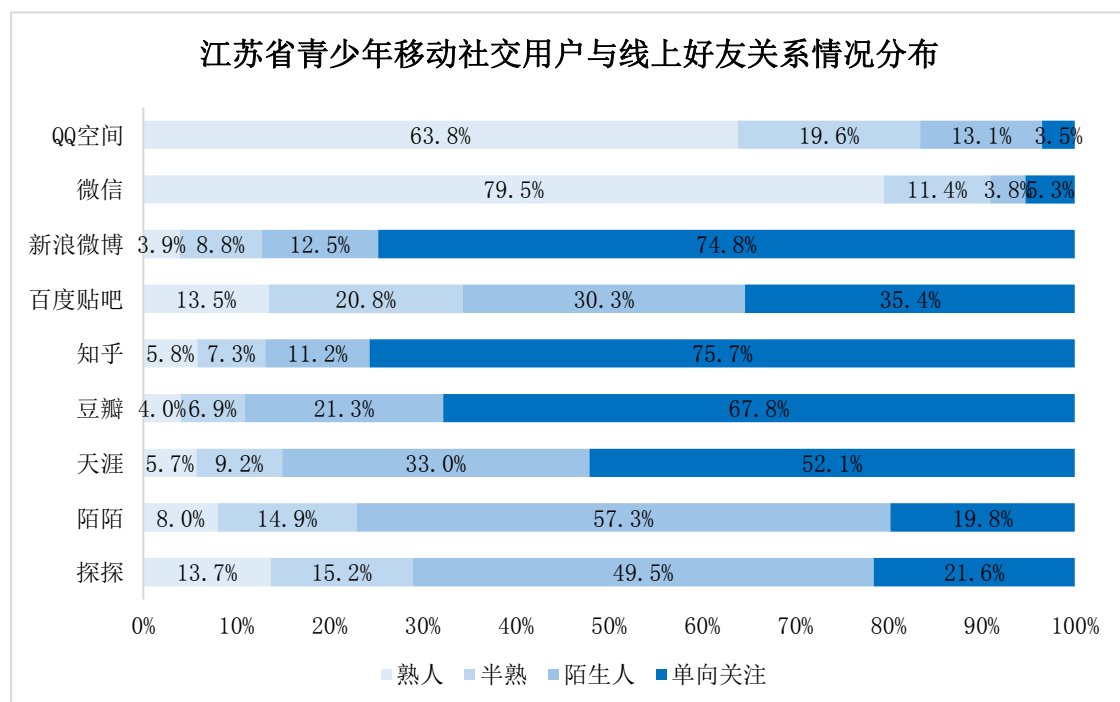


图 3-15 江苏省青少年移动社交用户与线上好友关系情况分布

（七）获取新应用的渠道

“同学/朋友推荐”和“跟风使用”是青少年网民获知互联网新应用的主要渠道。

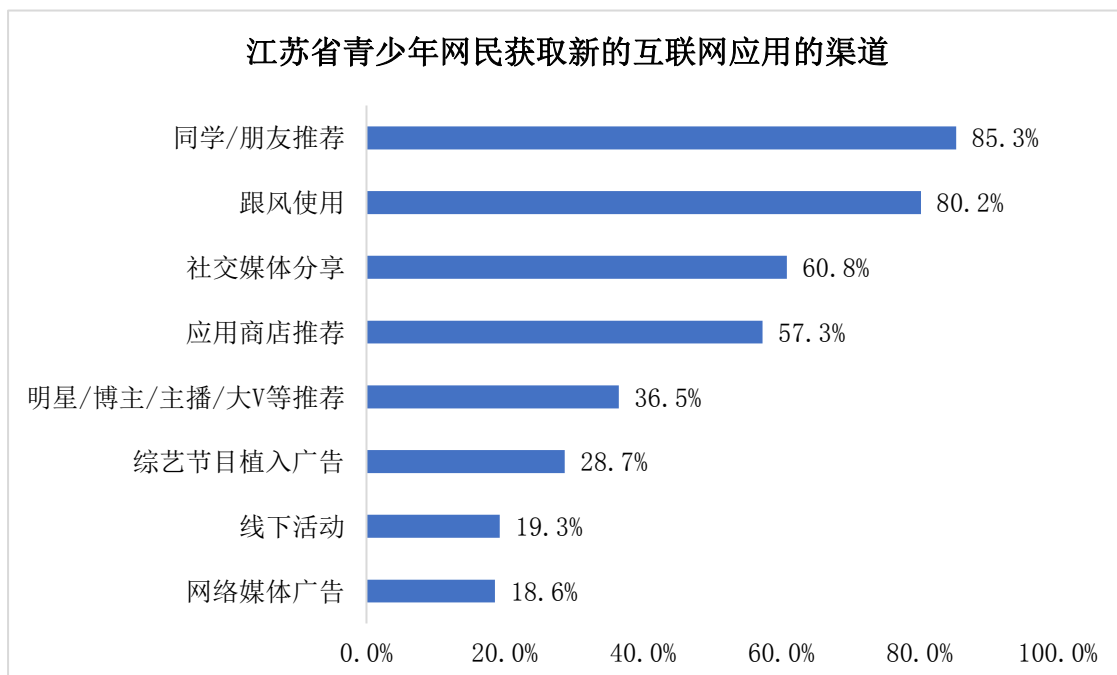


图 3-16 江苏省青少年网民获取新的互联网应用的渠道

三、结论与建议

“跟风性”是青少年的一大特性，青少年网民互联网使用行为易受周边人群的影响。在国内网络游戏、网络直播等娱乐方式迅速发展阶段，由于监管体系尚不完善，不可避免地混入低俗、暴力、恐怖等内容，对于好奇心强但心智尚不成熟的青少年而言，极易模仿产生类似行为。

加强“社交游戏”监管刻不容缓。近年来，政府和游戏制作方在监管方面也做出了一定的努力。例如，早在2007年下发了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，2010年发布了《网络游戏管理暂行办法》等。从目前来看，监管的力度和效果与人们的期待仍存在较大差距。当移动互联网的普及化、大众化程度越来越高，手机不仅成了人体的延伸，更是作为一种移动终端集纳了各种各样的功能。如此看，“社交游戏”的监管不该只堵不疏，而应树立“大监管”理念，游戏制作方的源头设限、政府部门的审核监管、家庭成员的陪伴监护等，一个不能少。只有各方力量汇聚一起，才能打赢这场“社交游戏”的监管战。

加强正确引导，倡导健康娱乐。移动互联的时代，游戏可以社交，随时随地“买买买”，打开手机就直播。人们的生活工作方式得以极大地便利和丰富了，这也是技术变迁带来的时

代红利。利用好技术并充分享受福利，才能提高幸福指数。尤其是要加强对青少年的正确引导，社会要加强监管，企业要自律，学校和家长要监督。企业要自律，游戏公司要开发一些积极的游戏。学校要做出积极的引导，在课余时间正面的引导和教育学生，让学生积极的发展，发挥学生的主动性。家长要担负起监护人的责任。小孩适度的玩游戏是没有危害的，但是过度就会影响小孩的身心健康发展。小孩沉迷于网络，家长是第一责任人。

第四章 青少年及其家长对互联网的看法及态度

一、青少年网民对互联网的看法及态度

(一) 互联网对青少年网民的影响

调查数据显示，“减轻学习压力，学习知识更容易”、“开阔视野”和“人与人之间的交往更方便”等是青少年网民认为互联网带来的主要正面影响。

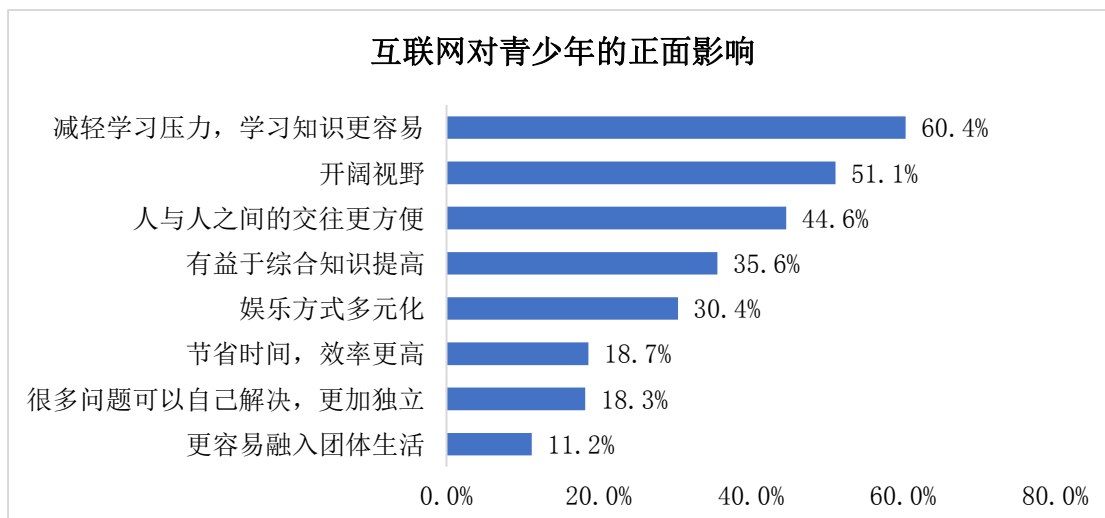


图 4-1 互联网对青少年网民的正面影响

调查数据显示，“眼睛近视/健康受到影响”、“玩游戏/聊天上瘾”和“受不良信息影响”等是青少年网民认为互联网带来的主要负面影响。近三成青少年表示周边存在有同学/朋友沉迷于网络的现象。

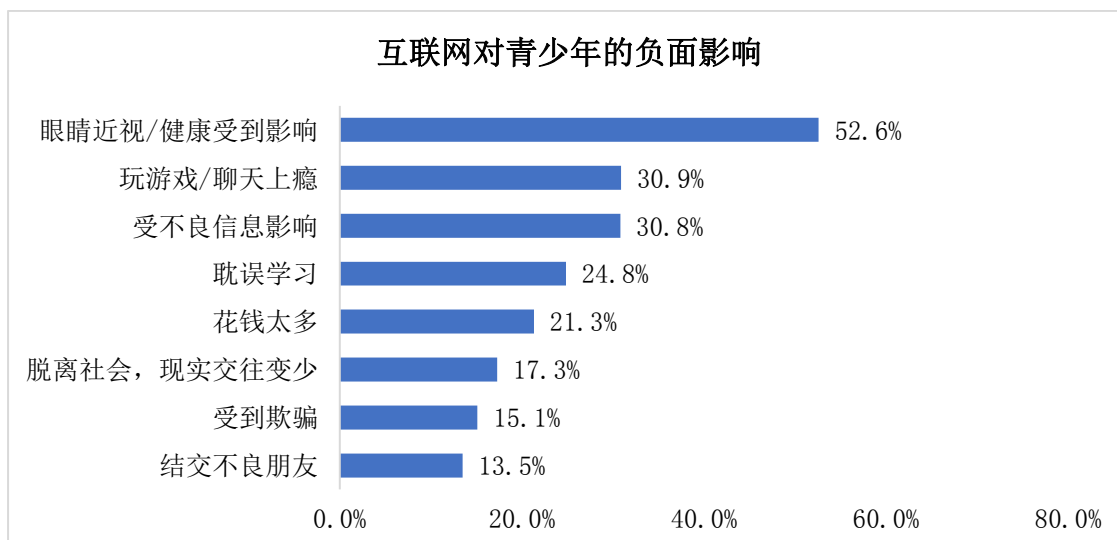


图 4-2 互联网对青少年网民的负面影响

(二) 青少年接触互联网的不良影响

青少年网民在使用网络开阔视野、增进交往、愉悦身心的同时，也会产生许多对其成长

不利的后果：从全民沉迷手游的王者荣耀风波，到不良信息诱导的蓝鲸自杀游戏，因打赏主播花光父母积蓄的12岁小学生，再到因手机被没收而跳楼自杀的准大学生，青少年网民的网络安全教育已迫在眉睫。见附录三《2017年青少年使用互联网的负面案例》

调查数据显示，近五成江苏省青少年网民接触过不良信息，其中“诈骗”占比最高，其次是“辱骂、恐吓”和“色情、暴力信息”。较之2016年，2017年江苏省青少年网民对网络安全事件更为关注和警惕，但仍有近四成的青少年网民对网络欺诈事件警惕性不高，表示“对于网络欺诈感觉无所谓或离自己很遥远，不用太在意”。

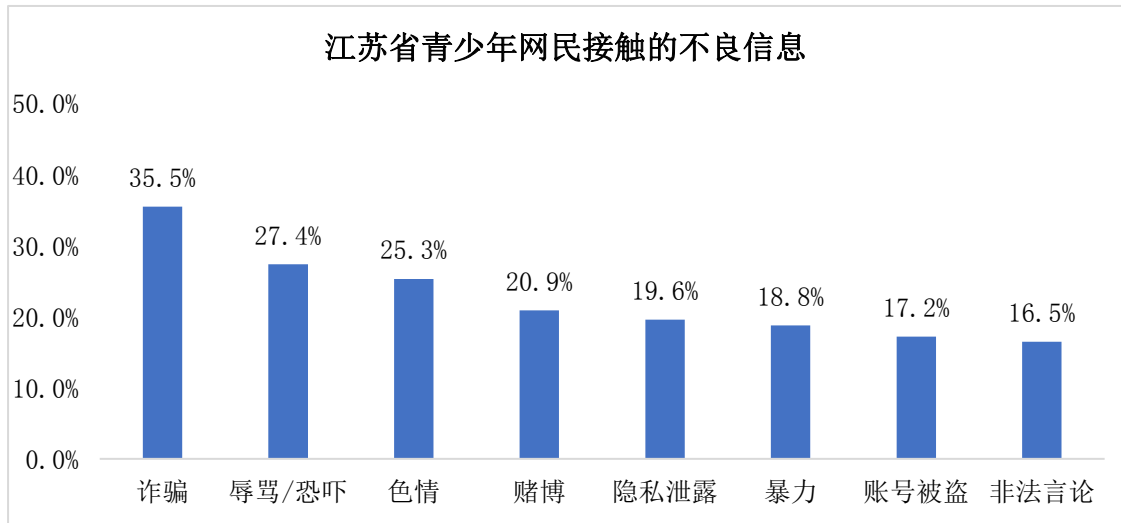


图 4-3 江苏省青少年网民接触的不良信息

二、家长对青少年使用互联网的了解及态度

(一) 家长对青少年互联网使用情况的了解程度

调查数据显示，超八成家长对青少年互联网使用情况较为关注。

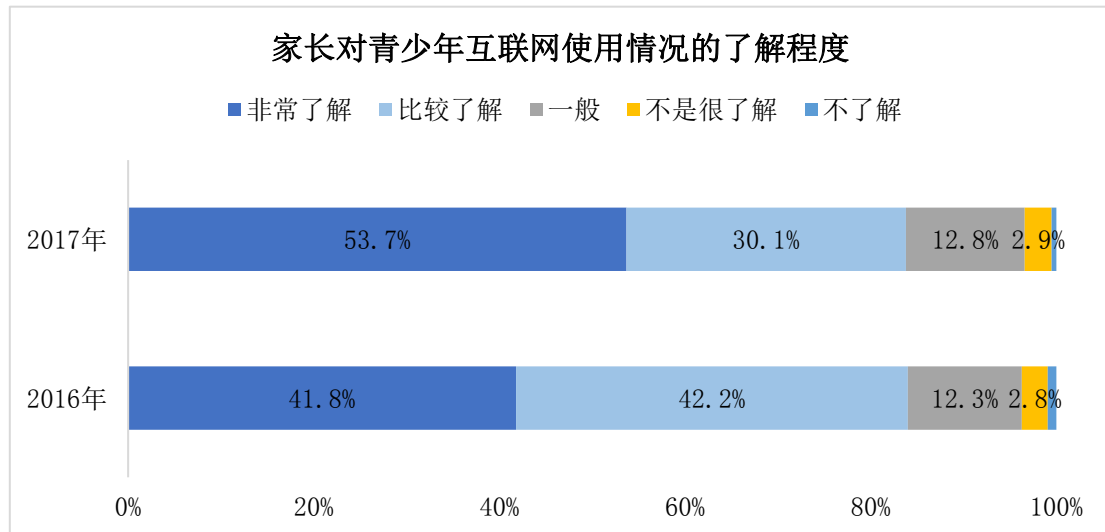


图 4-4 家长对青少年互联网使用情况的了解程度

（二）家长对青少年上网的态度

目前青少年接触互联网的年龄不断下探，互联网低龄化趋势愈加明显，但部分家长认为孩子不宜过早触网，仅 15.2%的家长认为孩子应该在上小学前接触互联网。

（三）家长认为互联网对青少年的作用

调查数据显示，47.2%的家长认为互联网对青少年的作用是利大于弊的，20.9%的家长则持否定态度，认为其弊大于利。另外，有 32.9%的家长表示互联网对青少年的正面效应需要靠社会、校园和家长的引导共同决定，这一比例较之 2016 年增加 15.5 个百分点。

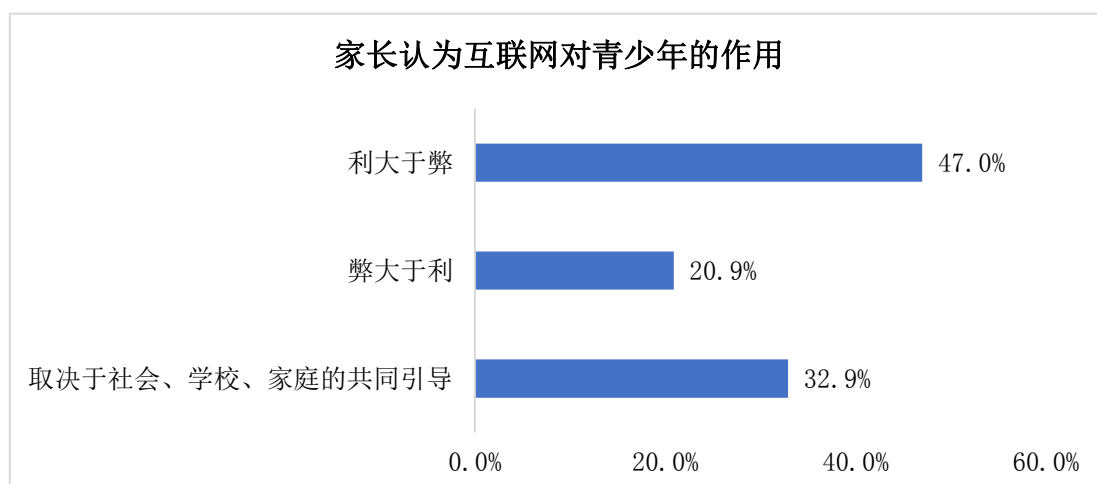


图 4-5 家长认为互联网对青少年的作用

（四）家长对青少年互联网使用的指导情况

调查数据显示，65.8%家长表示有沟通指导过孩子使用互联网；其中，86.0%的家长表示对青少年正确使用互联网起到一定的帮助。

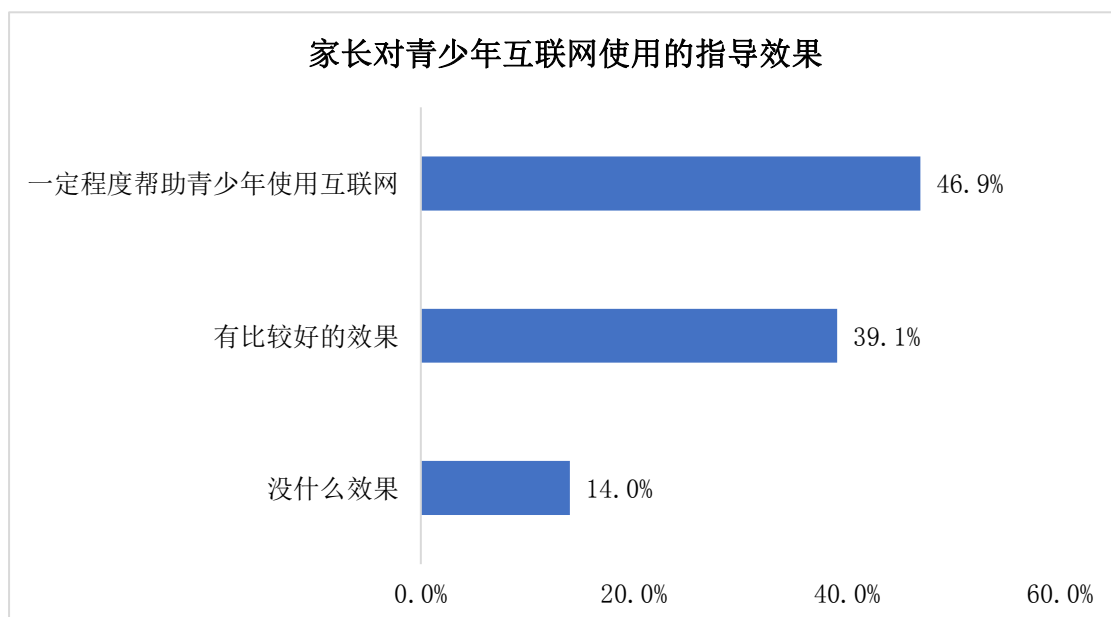


图 4-6 家长对青少年互联网使用的指导情况

三、结论与建议

互联网中的内容良莠不齐，青少年安全警惕性不高，在使用互联网时，容易接触色情、暴力、网络诈骗等不良信息。为广大网民特别是作为网络的生力军和支撑体的青少年营造一个风清气正的网络空间，打造健康文明的精神家园是社会各界共同的责任与义务。

青少年网络安全知识教育和网络安全普法工作需进一步加强。为推进江苏省各级各类学校开展网络与信息法律法规和知识宣传教育，全面增强广大青少年网络与信息安全意识，提升防范能力，自觉做守法好网民。江苏省教育厅、省委网信办、省经信委、省公安厅、省通管局已连续在 2016 年和 2017 年联合主办了两届“领航杯”江苏省青少年网络信息安全知识竞赛，并通过网络直播平台全程直播赛事内容。赛事取得较好的成果，但面对青少年群体全民上网的趋势，相关网络安全知识教育和网络安全普法工作仍需进一步加强。例如，积极打造“网络安全主题课”进行青少年网络安全教育、宣传网络安全知识；开展“网络安全宣传展”等活动，通过智能手机远程控制、主动式 wifi 钓鱼、非接触式智能卡信息获取、智能摄像头劫持等，让参与活动的青少年直面其中的“漏洞”，了解其中存在的安全隐患，在轻松有趣的氛围中使得青少年将网络安全知识牢记心中。

加强与青少年的沟通交流，积极参与到青少年网络生活中，引领青少年合理使用互联网。青少年教育是一项系统的教育，包含家庭教育、社会教育和集体教育。这三者相互关联且有机地结合在一起，相互影响、相互制约，这项教育工程离开哪一项都不可能，但在这项系统工程之中，家庭教育是一切教育的基础。在互联网低龄化明显的现状下，家长不仅要关注更要重视孩子的网络教育，积极参与到孩子的网络生活中，多进行沟通指导，引领孩子正确使用互联网。

附录一：江苏省青少年概况

下表为 2016 年江苏省各地市青少年在校人数（单位：万人）：

苏南	不同年龄段	南京	苏州	常州	无锡	镇江
	小学	37.54	69.37	28.11	36.13	14.38
	初中	14.89	22.51	11.54	14.94	6.36
	高中	7.56	8.47	5.00	6.60	3.16
	中专/职高	5.50	6.11	3.50	4.82	1.90
	合计	65.49	106.46	48.15	62.49	25.81
苏中	不同年龄段	南通	扬州	泰州		
	小学	32.71	21.26	22.00		
	初中	15.86	11.14	10.94		
	高中	7.73	6.42	6.14		
	中专	5.91	4.18	2.39		
	合计	62.20	42.99	41.47		
苏北	不同年龄段	徐州	盐城	宿迁	淮安	连云港
	小学	90.54	45.02	46.90	35.05	43.20
	初中	24.21	17.75	14.94	14.31	15.56
	高中	11.90	9.24	8.26	7.22	7.45
	中专	7.39	4.63	4.83	4.70	4.54
	合计	134.03	76.65	74.93	61.28	70.75

数据来源：江苏省统计年鉴 2017 年

附录二：2017 年中国移动社交产业链及用户移动社交应用核心需求



用户使用社交应用的七大核心需求

通过深入分析超过四十多款移动社交类产品，对产品中的各种类型的UGC内容与行为进行分析，结合用户调研数据，我们发现了现有社交UGC的用户行为均涵盖了上百个人性需求。在这上百个需求中，有七个需求是较为主要的用户更希望满足的社交需求。



用户使用社交应用的七大需求

- 1、荷尔蒙
- 2、工具性
- 3、孤独感
- 4、抒情
- 5、炫耀
- 6、发泄
- 7、自我提升



数据来源：艾瑞咨询《2017 年中国社交应用需求价值白皮书》公开资料

附录三：2017年青少年使用互联网的负面案例

热点一：“蓝鲸”游戏进入中国，出现“4:20 叫醒我”自杀社交群

2017年5月，一款名为“蓝鲸”的游戏在全球引发了轩然大波。在今年五月份进入我国境内，在聊天软件上陆续出现“4:20 叫醒我”自杀群，内部聊天不断出现自杀任务，图片等极端信息，对青少年影响危害及大。好在发现及时，相关企业迅速响应，及时阻挡了惨剧的发生。

“蓝鲸游戏”最先出现在俄罗斯，游戏内容涉嫌通过“做任务”的形式诱导参与者自残、自杀，据统计，全球超过130名青少年因此自杀。在死亡游戏中，完成指定任务带来的越轨快感，以及这种竞争带来的“共在感”和“荣誉感”，都是失落抑郁的孩子们所迷恋的。

热点二：央媒11天里八评“王者荣耀”：监管与教育成社会关注问题



2017年7月初以来，腾讯旗下手游“王者荣耀”引发舆论热议。其中，以《人民日报》、《人民网》、《新华社》等为代表的央媒从游戏监管、健康娱乐、尊重历史、家庭教育等多角度出发频频发声。

在移动互联网的普及化、大众化程度越来越高的时代背景下，手机不仅成了人体的延伸，更是作为一种移动终端集纳了各种各样的功能，如果不从源头、过程中把好关、站好岗，很容易让用户深陷其中而不能自拔，最终受害的终将是年轻的下一代。

热点三：12岁小学生打赏游戏主播 花掉环卫工母亲4万积蓄

未成年打赏主播

未成年打赏主播的最新相关信息

重庆9岁女孩打赏主播 1个小时花掉2万元 百家号 4月3日
记者在网络上搜索了未成年打赏主播的新闻发现了很多类似的案例。好多孩子都是因为好奇,用父母的钱给网络主播送礼物。去年开州一个12岁的小男孩,5...
“熊孩子”打赏主播事件频发 家长追讨“打赏钱” 长城网 5天前
未成年人打赏 拿出代理退款“灰产” 直播平台用户认 太平洋游戏网 3月21日
未成年人打赏 不能总是难追讨 - 现代快报多媒体数字 现代快报 3月27日
未成年人“巨额打赏”能否追回 大河报 3月30日

11岁女孩打赏快手主播9万元

2018年3月1日 - 河北沧州的朱女士怎么也想不到,竟是11岁女儿所为——为看主播做彩泥,女儿春节期间在快手平台充值113次,全部用于打赏。对于未成年人在快手平台消费...
news.163.com/18/0301/0... - 百度快照

14岁男孩打赏王者荣耀女主播16万 私聊话很露骨



2017年10月7日 - 与此同时,有关未成年打赏主播花巨资的报道层出不穷。钱江晚报记者搜索了一下,发现直接投诉触屏TV的也很多,仅杭州市长热线12345近期接到未成年打赏投...
news.uuu9.com/bagua/20... - 百度快照

少女一天打赏主播7万元,家长有权利追回所有款项(图)



2017年6月13日 - 有市民就认为网络直播能轻易地诱骗未成年人,很大原因是家长对孩子缺乏关爱和沟通。(责任编辑 杨晓晨 CN067)关键词:少女一天打赏主播7万元相关...
news.china.com/socialg... - 百度快照

北京日报刊文:未成年人“巨额打赏”能否追回?主播打

2018年3月7日 - 原标题:未成年人“巨额打赏”能否追回?小星河北沧州的朱女士近日发现,女儿小雪使用自己的手机通过快手视频对一制作彩泥的主播进行“打赏”,先后消费9...
news.sina.com.cn/s/wh/... - 百度快照

12岁女孩打赏主播10万元,直播平台:父母也有责任

2018年3月12日 - 原标题:12岁女孩三天打赏主播10万元 仅仅三天的时间,张先生账户内的近10万元就被尚未成年的女儿挥霍一空,用来为直播平台上的主播打赏。为了追回钱款...
news.sina.com.cn/s/wh/... - 百度快照

16岁女孩打赏男主播65万 直播平台:未成年人支付宝



2017年12月18日 - 刘女士找到映客直播的经营企业蜜莱坞公司,称当初的打赏都是未成年的女儿付出去的,要求退钱,未果,于是以女儿为原

12岁小学生小龙承认自己用母亲的钱打赏了一个网络直播平台的游戏主播总计4万元,李女士是一名环卫工人,每一分钱都是辛辛苦苦赚的,40000元是她拼命省下来才存到的存款,自己平时都不舍得花更多的钱,没想到自己的儿子竟然全部都打赏给了别人!

类似的事件在过去的2017年中,每个月都在上演。未成年人受网络诱导所做出的极端行为数不胜数,小学生打赏游戏主播,偷偷用父母的钱充值游戏币,因父母没收手机而上吊自杀,因玩游戏输了而离家出走等等,这些事件持续引发了全民的关注。

热点四：河南一中学禁手机办销毁大会：用锤砸扔水桶手机

河南南阳某中学举行手机销毁大会。几十部从学生没收来的手机被扔进水桶,用锤子砸烂。“可以带手机,但进了学校之后不能用。不能再放到你自己那里。放在学生那,他不知道什么时候就拿出来玩。”对此,学校工作人员称,他们也是没办法,这一举动也是为了让学生好好学习,许多学生的家长对此表示赞同。但是,一定要用这种偏激的方法吗?下面这则事件便是偏激行为产生的恶性后果。

热点五：高二女生坠楼身亡 死前上课玩手机被老师没收

2017年12月22日凌晨宜丰中学高二年级一女学生坠楼身亡,经公安机关初步调查,死者因上课玩手机,老师通知其父母到学校把手机收回。12月21日晚,其父母报道学校对她进行教育,之后上完晚自习返回寝室,凌晨死亡。

附录四：2017 年青少年网络建设大事件

事件一：2017 年 1 月 6 日《未成年人上网保护条例》送审稿发布

2017 年 1 月 6 日，国务院法制办公室发布《未成年人网络保护条例（送审稿）》，面向社会公开征求意见。其中对预装未成年人上网保护软件作出了选择性要求。《条例（送审稿）》要求公共上网场所应当安装未成年人上网保护软件，智能终端设备在出厂时或销售前，应当安装未成年人上网保护软件或者为安装未成年人上网保护软件提供便利并进行显著提示。

事件二：2017 年 6 月 1 日《网络安全法》正式实施

第十二届全国人大常委会第二十四次会议今表决通过《网络安全法》，于 2017 年 6 月 1 日开始施行。《网络安全法》作为我国第一部全面约束网络安全管理的基础性法律，迈出了我国网络强国建设坚实步伐，在我国网络空间法制建设中具有里程碑的意义。此部法律内容涉及关键信息基础设施范围的界定、对个人信息保护的加强管理、对攻击和破坏关键信息基础设施的境外组织和个人的惩罚措施以及惩治网络诈骗等新型网络违法犯罪活动的规定。《网络安全法》正式施行，标志着我国维护网络与信息安全工作进入一个全新阶段。

事件三：保护青少年上网行为的 APP——“未来守护”发布

2017 年 9 月 12 日，“未来守护”APP 正式发布，以帮助家长远程管理孩子手机，防止青少年沉迷网络，确保网络安全。通过“未来守护”APP 家长拥有了与孩子良性互动的上网管理工具，家长由过去没收孩子的手机、禁止孩子玩手机，这些“堵”的老手段，变成通过软件约定游戏娱乐时间，让孩子自觉遵守约定，这样“疏”的新办法。全国少工委委员、团中央网络影视中心未来网总编辑万兴亚在发布会上表示，“这样的教育管理方式不但培养了孩子良好的上网行为习惯，还培养了孩子的契约精神。”

事件四：全国开展 2017 年国家网络安全宣传周·青少年日主题系列活动

“网络安全为人民，网络安全靠人民”，2017 年国家网络安全周宣传活动在 9 月 18 日至 24 日在全国范围内统一举行。9 月 23 日青少年日这天，全国各地开展 2017 年国家网络安全宣传周青少年日主题活动。活动主要以主题讲座、线上线下宣传活动、网络安全知识挑战赛等形式，向青少年宣传网络安全知识，提高青少年的网络安全意识，从而培养出具有文明的网络素养、守法的行为习惯、必备的防护技能的青少年网民。

事件五：2017 世界互联网大会上首次开设“守护未来·未成年人网络保护”论坛

2017 年 12 月 4 日上午，第四届世界互联网大会“守护未来·未成年人网络保护”分论坛，在浙江乌镇互联网国际会展中心举行。论坛围绕“未成年人保护”这一主题，邀请中外

政府官员、国际组织和青年代表、知名学者以及青少年代表进行研讨，针对当前存在的突出问题，交流相关国际经验和实际做法，进一步推动建设健康、文明、有序的网络环境。

版权声明

本报告由江苏省文明办、江苏省通信管理局、江苏省互联网行业管理服务中心、江苏省互联网协会联合制作，报告中所有的文字、图片、表格均受到中国知识产权法律规范的保护。

免责声明

本报告中的调研数据均采用样本调研方法获得，其数据结果受到样本的影响，部分数据未必能够完全反映真实市场情况。所以，本报告只提供给单位或个人作为市场参考资料，本单位不承担因使用本报告而产生的法律责任。

江苏省文明办

江苏省通信管理局

江苏省互联网行业管理服务中心

江苏省互联网协会

2018年5月