



# 2020年全国未成年人互联网 使用情况研究报告

共青团中央维护青少年权益部

中国互联网络信息中心

2021年7月

## 前 言

互联网是当代未成年人重要的学习、社交、娱乐工具，对其成长的重要影响日益显现。2018年起，共青团中央维护青少年权益部、中国互联网络信息中心（CNNIC）每年对未成年人互联网使用情况开展调查，并发布《全国未成年人互联网使用情况研究报告》，力求全面、客观地反映我国未成年网民的互联网使用特点和网上生活状态。

本次调查延续此前的研究框架，在各级共青团和学校大力支持下，共回收有效问卷35,120份（含29,155份未成年人问卷、5,965份家长问卷），覆盖31个省（自治区、直辖市）的小学、初中、高中及职业学校学生，并首次针对家长的网络观念和教育方式进行调查。《报告》聚焦未成年人互联网普及、网络接入环境、网络使用特点、网络安全与权益保护、家庭网络素养教育等方面的情况，重点研判未成年人互联网使用趋势变化和存在的问题，有针对性地提出工作建议。

《报告》主要发现包括：第一，我国未成年网民规模持续增长，低龄化趋势更加明显。第二，城乡未成年人互联网普及率基本拉平，两类群体网络应用存在差别。第三，大部分未成年人自己拥有上网设备，新型智能终端普及迅速。第四，互联网引导未成年人全面认知疫情，保障疫情期间未成年人学习与交往。第五，未成年人网络安全环境得到明显改善，网络权益维护得到加强。第六，部分家长网络素养存在不足，影响对子女上网的有效管理。

《报告》提出的建议包括：第一，完善未成年人隐私信息保护。第二，提升农村未成年人互联网应用能力。第三，重视未成年人网上非理性行为的监管。第四，完善在线教育模式。第五，引导家长为子女树立榜样并提升管理能力。

# 目 录

报告核心数据.....	1
<b>第一章 未成年人互联网普及情况.....</b>	<b>3</b>
一、未成年网民规模与普及率.....	3
二、城乡未成年人互联网普及率差异.....	3
三、不同学历段未成年人互联网普及率.....	4
四、未成年人首次上网的时间.....	4
<b>第二章 未成年人互联网接入环境.....</b>	<b>6</b>
一、未成年网民上网设备.....	6
二、未成年网民上网时长.....	7
三、未成年人对互联网的主观依赖程度.....	9
<b>第三章 未成年人互联网应用的使用情况.....</b>	<b>10</b>
一、未成年人使用互联网应用的整体情况.....	10
二、未成年人利用互联网进行学习的情况.....	16
三、未成年人利用互联网进行娱乐的情况.....	19
四、未成年人利用互联网进行社交的情况.....	22
<b>第四章 未成年人网络安全与权益保护.....</b>	<b>24</b>
一、未成年人遭遇网络安全事件的情况.....	24
二、未成年人遭遇网络不良信息的情况.....	25
三、未成年人遭遇网络暴力的情况.....	25
四、未成年人网络权益维护认知与接受程度.....	26
<b>第五章 家长对孩子上网的引导与管理.....</b>	<b>28</b>
一、家长对孩子过度上网的主观感受.....	28
二、家长对孩子网上娱乐行为的管理.....	28
三、家长对孩子上网不良影响的担忧.....	30
四、家长对改善孩子上网行为的意见.....	30
五、家长自身的网络技能与依赖心理.....	31
<b>第六章 主要发现与建议.....</b>	<b>33</b>
一、主要发现.....	33
二、有关建议.....	35
附录.....	38
免责声明.....	39



# 报告核心数据

## 一、互联网普及情况

- ◇ 2020年我国未成年网民规模<sup>①</sup>达到1.83亿，未成年人的互联网普及率达到94.9%<sup>②</sup>。
- ◇ 2020年我国城镇未成年人互联网普及率为95.0%，农村未成年人互联网普及率为94.7%。
- ◇ 城乡未成年人互联网普及率差异连续两年下降，由2018年的5.4个百分点下降至2019年的3.6个百分点，并在2020年进一步下降至0.3个百分点。

## 二、互联网接入环境

- ◇ 未成年网民中，拥有属于自己上网设备的比例达到82.9%。
- ◇ 未成年网民中，使用手机上网的比例为92.2%，拥有自己手机的比例为65.0%。

## 三、互联网应用情况

- ◇ 利用互联网学习<sup>③</sup>的未成年网民比例为89.9%，较2019年（89.6%）提升0.3个百分点。
- ◇ 上网玩游戏的未成年网民比例为62.5%，较2019年（61.0%）提升1.5个百分点。
- ◇ 看短视频的未成年网民比例为49.3%，较2019年（46.2%）提升3.1

<sup>①</sup> 本次调查对象为18岁以下的小学、初中、高中、职高、中专、技校在校学生，未包括6岁以下群体和非学生样本。

<sup>②</sup> 根据国家统计局《中国统计年鉴2020》数据，全国普通小学、初中、普通高中和中等职业教育（不包含成人教育）人口共1.93亿。

<sup>③</sup> 此处的网上学习包括利用互联网做作业、复习、背单词、在线答疑、网上课程学习等。

个百分点。

#### **四、未成年人网络安全与权益保护**

- ◇ 认为自己在过去半年内遭遇过网络安全事件的未成年网民比例为 27.2%，较 2019 年（34.0%）下降 6.8 个百分点。
- ◇ 未成年网民中，对网络权益维护或举报具有一定认知的比例为 74.1%。

#### **五、家长对孩子上网的监督与管理**

- ◇ 50.1%的家长认为家庭是监督引导未成年人上网的最重要因素。
- ◇ 57.5%的家长表示自己对互联网懂的不多，还有 4.1%的家长表示自己不会上网。
- ◇ 24.7%的家长认为自己对互联网存在依赖心理。

# 第一章 未成年人互联网普及情况

## 一、未成年网民规模与普及率

数据显示，我国未成年网民规模连续两年保持增长。2020 年达到 1.83 亿人，互联网普及率为 94.9%，较 2019 年（93.1%）提升 1.8 个百分点。根据《数字中国发展报告（2020 年）》，我国中小学（含教学点）互联网接入率从 2016 年的 79.37% 上升到 2020 年的 100%，98.35% 的中小学已拥有多媒体教室。特别是 2020 年初新冠肺炎疫情发生后，造成全国多地学校延期开学。为保证“停课不停学”，很多学校将教学工作转移至线上，利用网课进行在线教学，推动未成年人互联网普及率进一步提升。



图 1 全国未成年网民规模与普及率

## 二、城乡未成年人互联网普及率差异

城乡未成年人互联网普及率差距进一步弥合。城镇未成年人互联网普及率达到 95.0%，农村未成年人互联网普及率也达到 94.7%。数据显示，城乡未成年人互联网普及率差异连续两年下降，由 2018 年的 5.4 个百分点下降至 2019 年的 3.6 个百分点，2020 年进一步下降至 0.3 个百分点。

随着移动互联网向农村地区持续渗透，农村未成年人在互联网接入方面与城镇未成年人已经不再有明显差异。

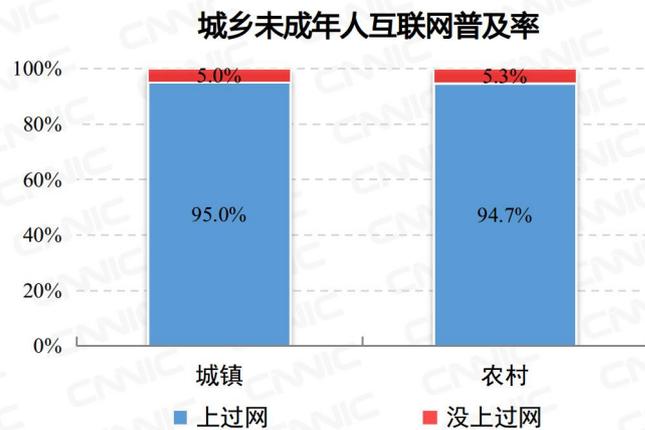


图 2 城乡未成年人互联网普及率

### 三、不同学历段未成年人互联网普及率

小学生互联网普及率进一步提升。2020 年达到 92.1%，较 2019 年（89.4%）提升 2.7 个百分点。初中、高中、中等职业教育学生的互联网普及率分别为 98.1%、98.3%和 98.7%，与 2019 年差别不大。

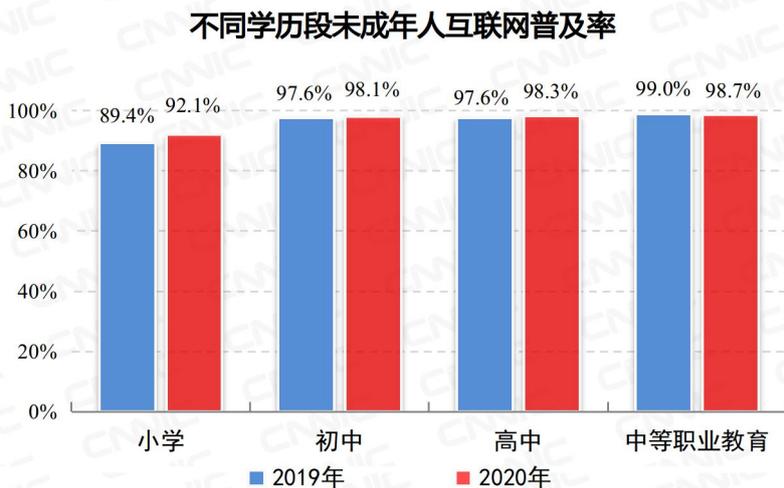


图 3 不同学历段未成年人互联网普及率

### 四、未成年人首次上网的时间

未成年人接触互联网的低龄化趋势更加明显。通过学龄段区分发现，小学生在学龄前首次使用互联网的比例达到 33.7%，较 2019 年的 32.9% 提升 0.8 个百分点，初中、高中、中等职业教育学生在学龄前接触互联网的比例均低于 20%。

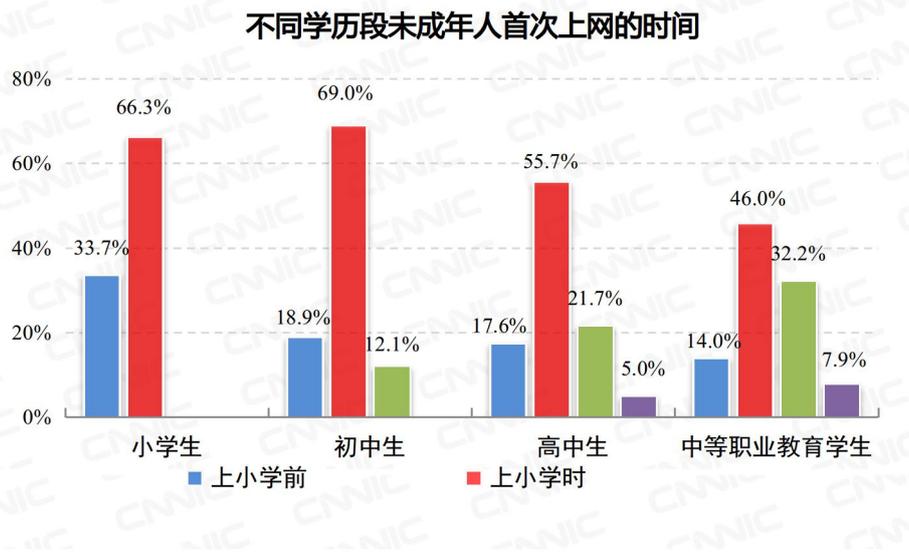


图 4 不同学历段未成年人首次上网的时间

## 第二章 未成年人互联网接入环境

### 一、未成年网民上网设备

1. 未成年网民上网设备使用情况。约四分之一的未成年网民使用智能手表（含电话手表）上网。数据显示，未成年网民使用台式电脑上网的比例为 36.9%，较 2019 年（45.0%）下降 8.1 个百分点；使用手机、笔记本电脑上网的比例与 2019 年基本持平；使用平板电脑上网的比例为 39.6%，较 2019 年（28.9%）提升 10.7 个百分点。此外，本次调查首次纳入了未成年人使用智能手表（含电话手表）上网的比例，达到 25.8%。

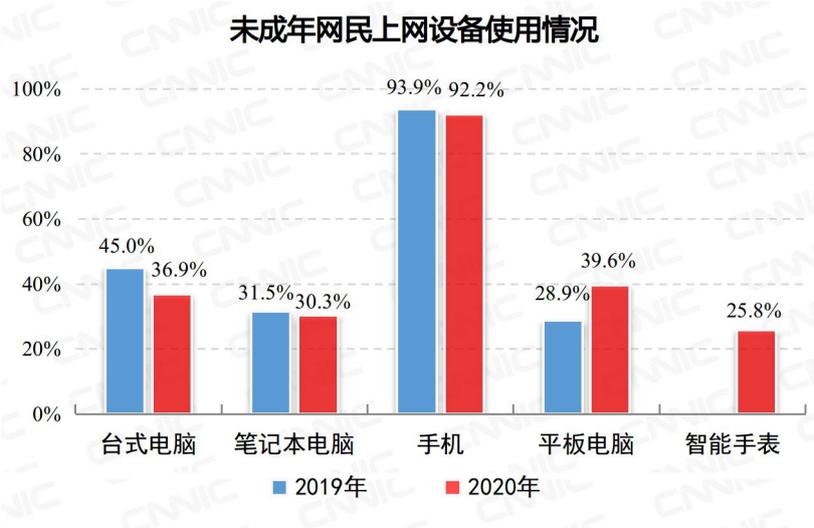


图 5 未成年网民上网设备使用情况

将城乡未成年网民上网设备使用情况进行对比可以发现，城镇未成年网民使用的上网设备更加多样，农村未成年网民则主要通过手机上网。数据显示，城镇未成年网民使用手机上网的比例为 92.0%，农村达到 92.7%，高于城镇未成年网民。与此同时，农村未成年网民使用台式电脑、笔记本电脑和平板电脑的比例与城镇未成年人相比存在明显差距，分别低了 9.0、14.5 和 11.0 个百分点。

城乡未成年网民上网设备使用情况

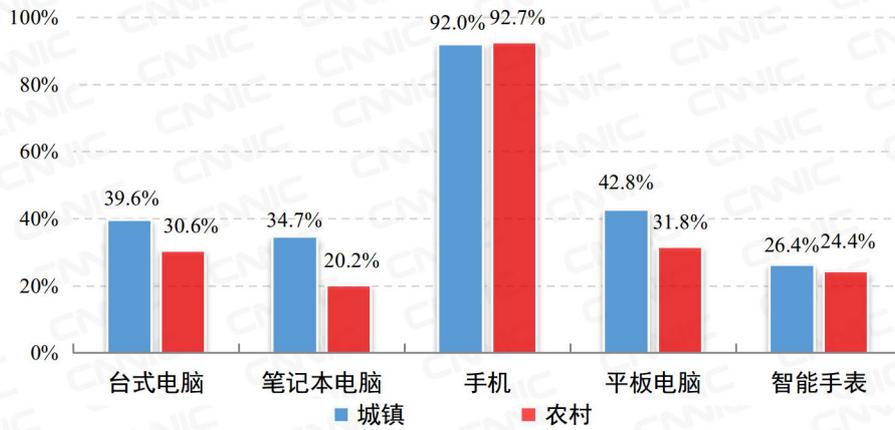


图 6 城乡未成年网民上网设备使用情况

2. 未成年网民上网设备拥有情况。近三分之二的未成年网民拥有自己的手机作为上网设备。数据显示，未成年网民中拥有属于自己的上网设备比例达到 82.9%。手机是未成年网民拥有比例最高的上网设备，达到 65.0%；其次为平板电脑，为 26.0%；智能手表（含电话手表）的比例达到 25.3%。

未成年网民上网设备拥有情况

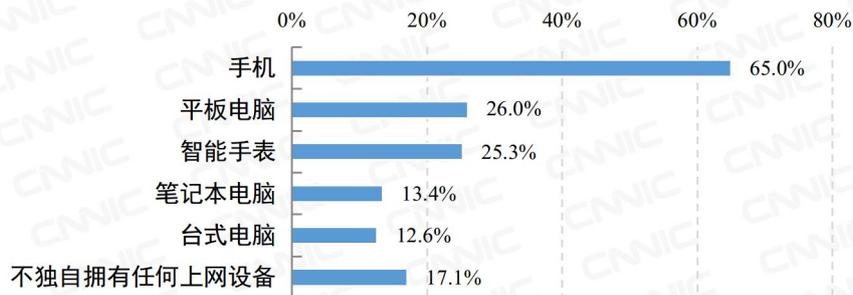


图 7 未成年网民上网设备拥有情况

## 二、未成年网民上网时长

1. 未成年网民日均上网时长。部分未成年网民可能存在过度使用互

联网的情况。数据显示，未成年网民工作日平均每天上网时长在 2 小时以上的为 11.5%，节假日平均上网时长在 5 小时以上的为 12.2%。

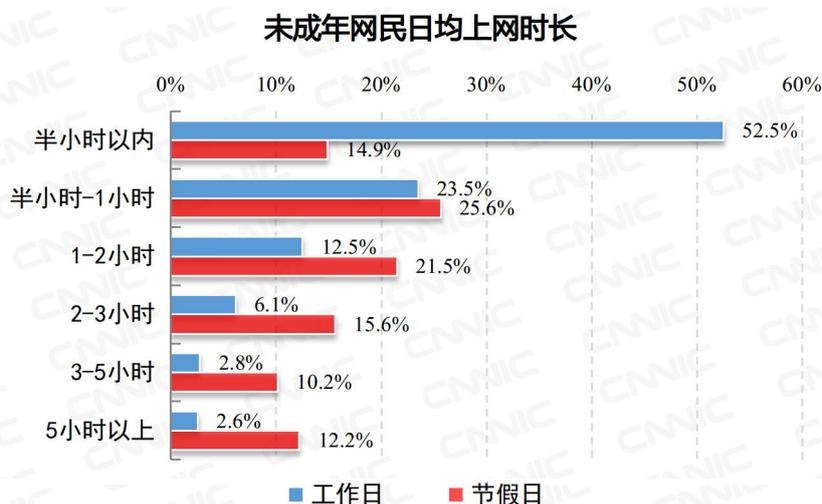


图 8 未成年网民日均上网时长

2. 家长对未成年网民上网时长的限制。超九成家长会对孩子的上网时长进行限制。调查显示，44.8%的未成年网民会经常被家长限制上网时长，8.7%的未成年网民上网时长不会受到家长限制。

家长对未成年网民上网时长限制情况

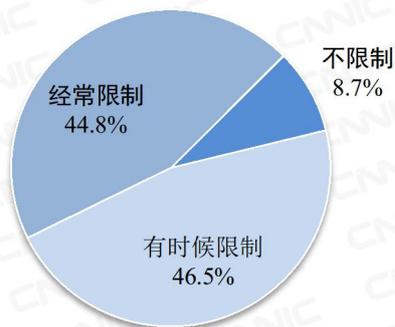


图 9 家长对未成年网民上网时长限制情况

### 三、未成年人对互联网的主观依赖程度

2020 年未成年网民对互联网的主观依赖程度较 2019 年略有提升。数据显示，未成年网民中认为自己非常依赖（有空闲就要上网）或比较依赖互联网的比例为 19.6%，较 2019 年（17.3%）提升 2.3 个百分点。

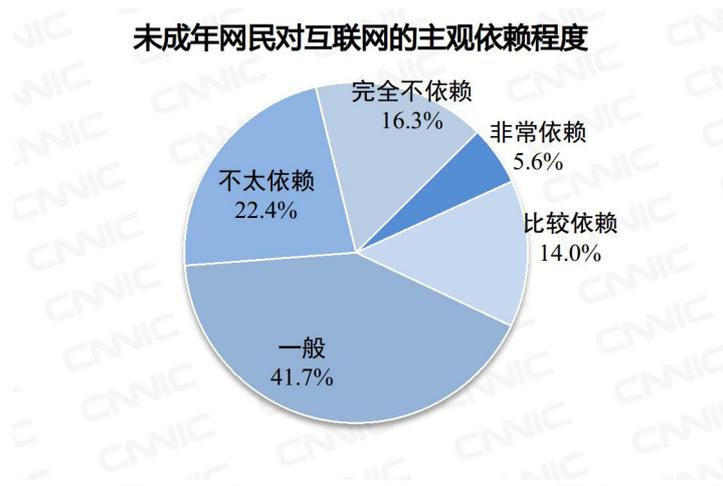


图 10 未成年网民对互联网的主观依赖程度

### 第三章 未成年人互联网应用的使用情况

2020年8月，教育部等部门印发《关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知》，对影响未成年人健康成长的不良网络社交行为、低俗有害信息和沉迷网络游戏等问题进行集中整治。国家互联网信息办公室等部门启动“清朗”未成年人暑期网络环境专项整治，涵盖在线教育、在线娱乐、内容社区、工具软件等多个领域，全面净化未成年人网络空间。国内32家互联网信息服务平台签署《共建未成年人“清朗”网络空间承诺书》，在“净化网络环境、增强主体意识、提高法律意识、抵制低俗信息、建立长效机制、接受社会监督”等方面做出承诺。

#### 一、未成年人使用互联网应用的整体情况

互联网在未成年人学习、休闲娱乐、社交等方面发挥了重要作用。尤其自2020年初新冠肺炎疫情发生以来，互联网成为未成年人获取疫情动态、坚持学习、与朋友保持沟通的重要保障。未成年网民中，57.3%认为疫情期间互联网对自己的生活产生的积极影响更多；86.0%经常上网关注疫情消息或学习防疫知识；44.1%表示疫情期间与朋友的网上交流增多了。

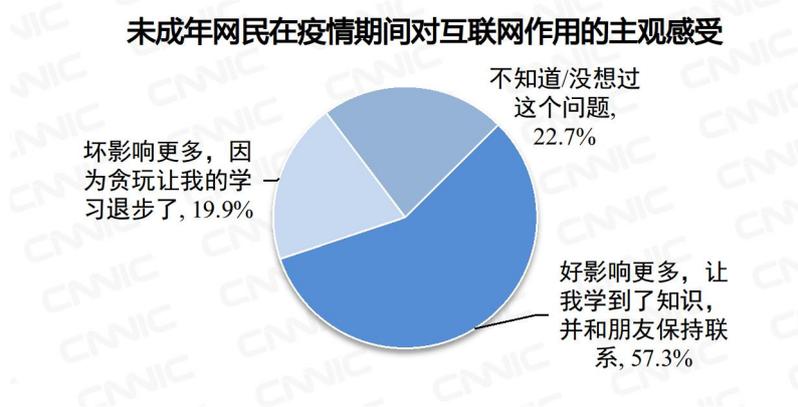


图 11 未成年网民在疫情期间对互联网作用的主观感受

数据显示,未成年网民在过去半年中经常利用互联网进行学习的比例达到 89.9%。上网听音乐和玩游戏仍是未成年人主要的网上休闲娱乐活动,占比分别为 64.8%和 62.5%。上网聊天作为未成年人主要的网上沟通社交活动,占比为 55.1%。短视频作为蓬勃发展的休闲娱乐类应用,比例达到 49.3%,较 2019 年(46.2%)进一步提升。粉丝应援活动<sup>①</sup>达到 8.0%,较 2019 年(7.3%)略有提升。

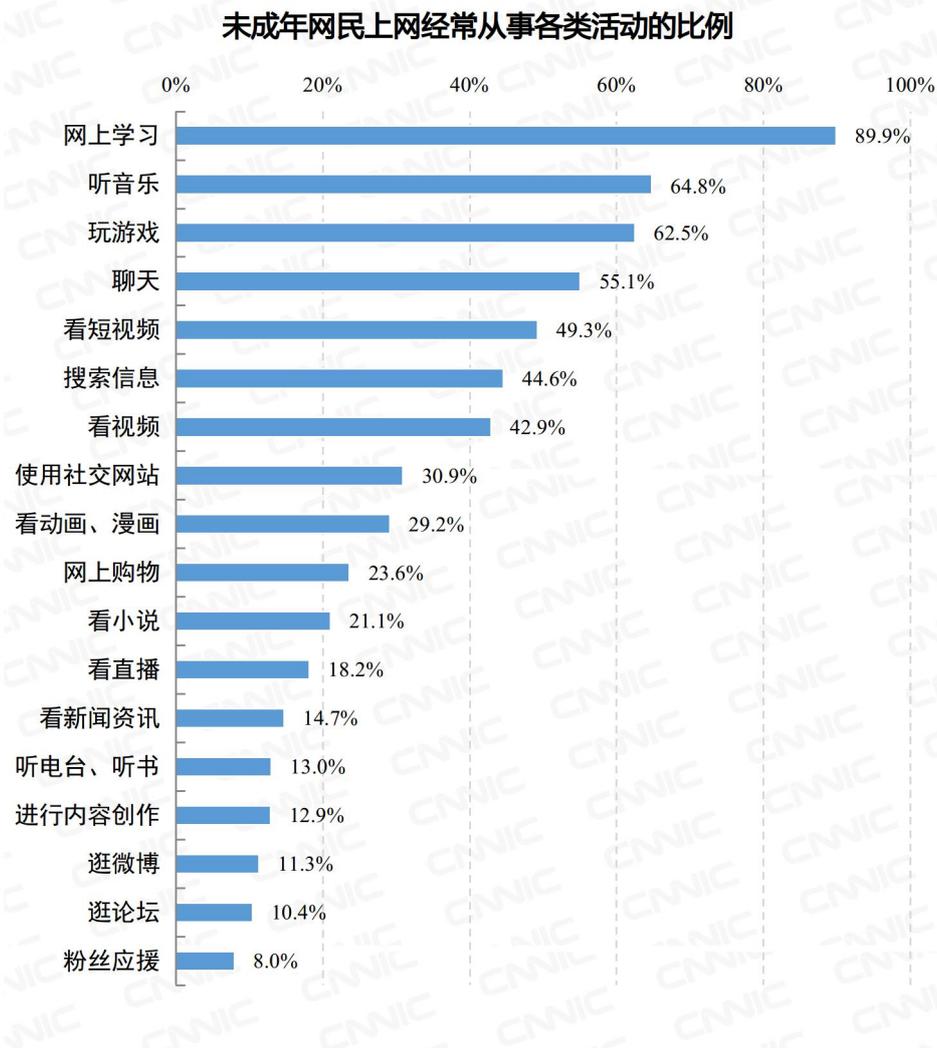


图 12 未成年网民上网经常从事各类活动的比例

<sup>①</sup> 此处的粉丝应援包括在互联网上为偶像投票、集资、打榜等活动。

1. 小学生上网经常从事各类活动的情况。小学生上网从事的活动，较整体未成年网民呈现鲜明特征。差异最大的是网上聊天、网上购物和使用社交网站等社会化活动。数据显示，小学生网民经常在互联网上从事上述三项活动的比例分别较未成年网民平均水平低 17.4、15.0 和 14.3 个百分点。值得注意的是，小学生上网从事学习活动的比例达 90.0%，与未成年网民平均水平（89.9%）基本一致。

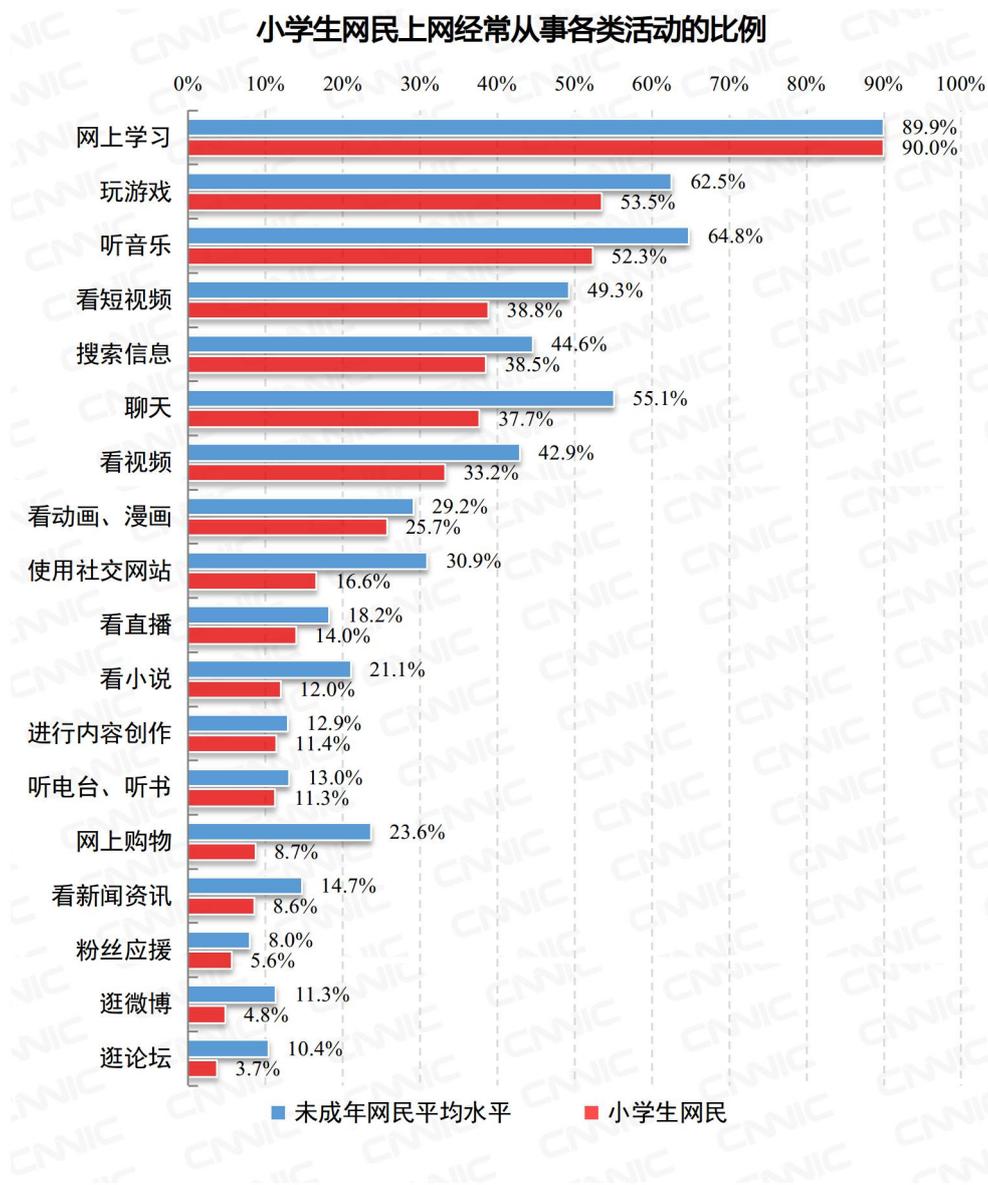


图 13 小学生网民上网经常从事各类活动的比例

2. 初中生上网经常从事各类活动的情况。初中生网民所有互联网应用的使用比例，均高于未成年网民平均水平，且相比其他群体更加偏爱网上聊天、使用社交网站和听音乐。数据显示，初中生网民经常从事上述三种活动的比例分别高出未成年网民平均水平 19.1、14.8 和 12.3 个百分点。值得注意的是，初中生网民经常在网上参加粉丝应援活动的比例也为各学历段最高，达到 11.0%。

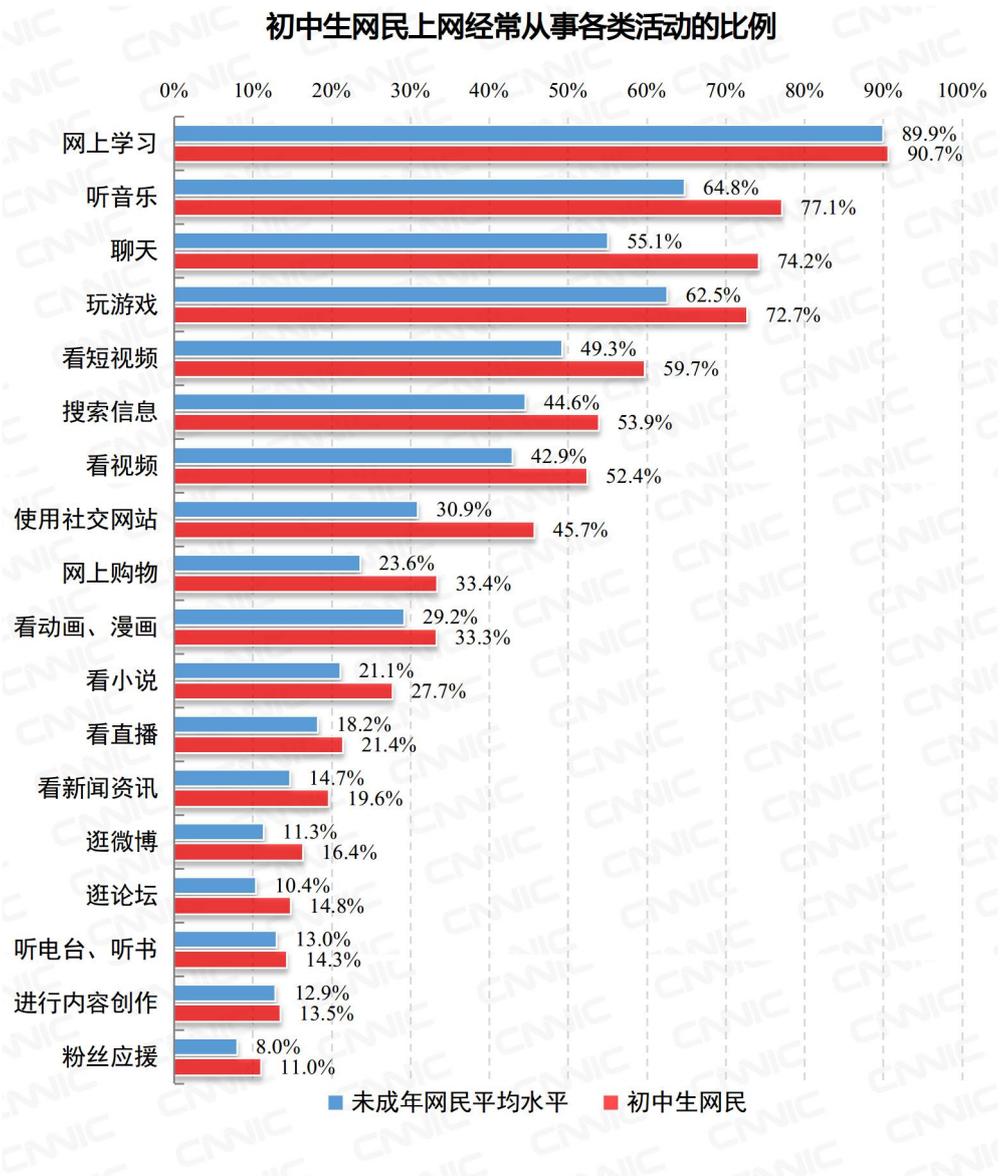


图 14 初中生网民上网经常从事各种活动的比例

3. 高中生上网经常从事各类活动的情况。高中生经常在互联网上从事各类活动的比例均高于未成年网民平均水平，且网上社会化活动<sup>①</sup>比例明显偏高，经常使用网上购物、网上聊天、社交网站的比例均超过平均水平 15 个百分点以上。此外，该群体经常在网上学习、听音乐、使用社交网站、看动画/漫画、看新闻资讯、逛论坛、逛微博、听电台/听书的比例也均为各学历段最高。

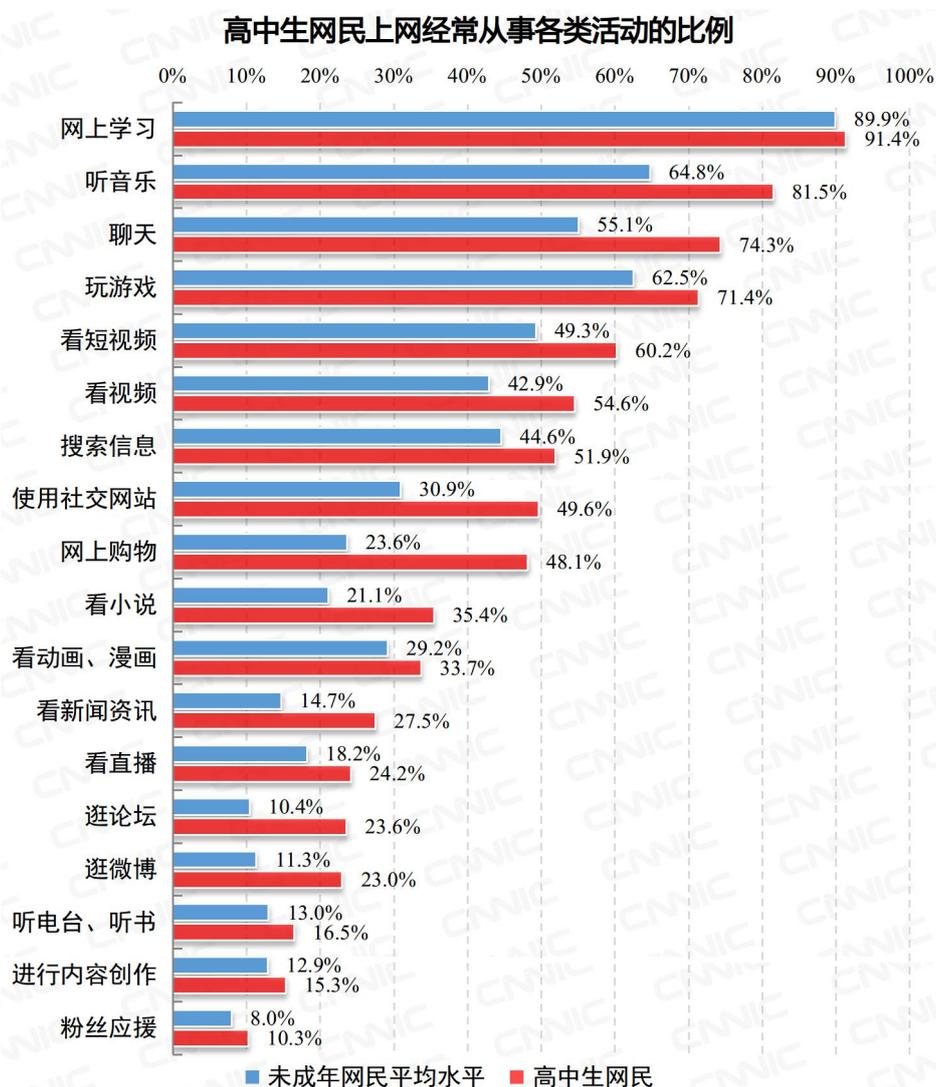


图 15 高中生网民上网经常从事各种活动的比例

<sup>①</sup> 此处的网上社会化活动指未成年人在互联网上使用新闻类应用、社交类应用、商务类应用的行为。

4. 中等职业教育学生上网经常从事各类活动的情况。中等职业教育学生对于社交、购物和娱乐类应用存在明显偏好，经常使用网上购物和网上聊天的比例均超过未成年网民平均水平 20 个百分点以上。同时发现，中等职业教育学生网民经常在网上聊天、玩游戏、看短视频、看视频、网上购物、看小说、看直播、进行内容创作的比例均为各学历段最高。

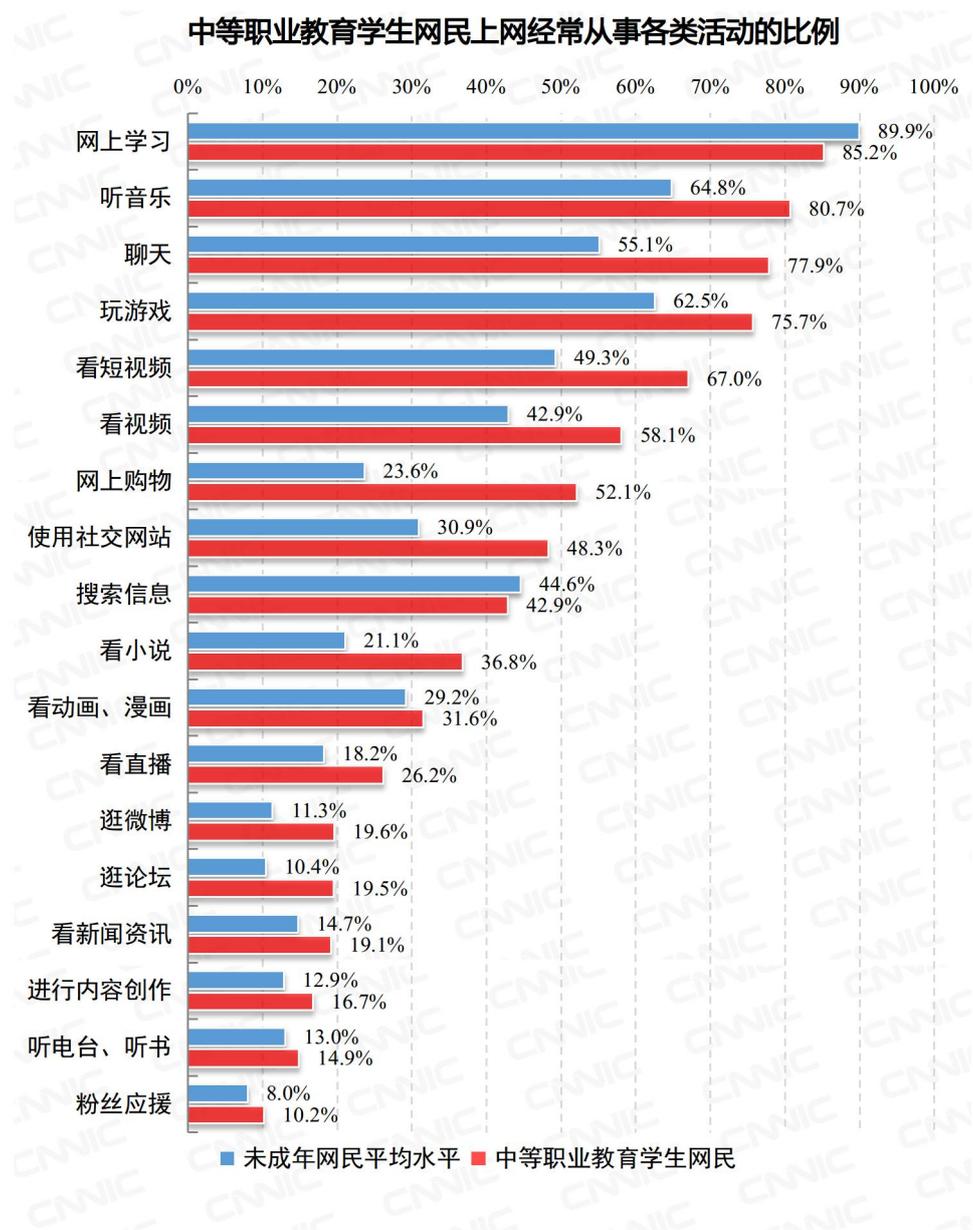


图 16 中等职业教育学生网民上网经常从事各种活动的比例

## 二、未成年人利用互联网进行学习的情况

近年来，线上教育发展迅速。相关部门陆续发布《关于加强网络学习空间建设与应用的指导意见》和《关于促进在线教育健康发展的指导意见》。2020年3月，教育部发布《关于加强“三个课堂”应用的指导意见》，将促进信息技术与教育教学融合应用、探索信息化背景下育人方式和教研模式作为重要任务，积极推进“互联网+教育”发展。

1. 未成年人从事互联网学习活动的情况。过去半年中 89.9%的未成年网民会使用互联网进行学习，连续两年保持增长。其中，通过互联网复习、学习课外知识、接受在线教育辅导的比例均持续增长，且较 2018 年提高 7 个百分点以上。

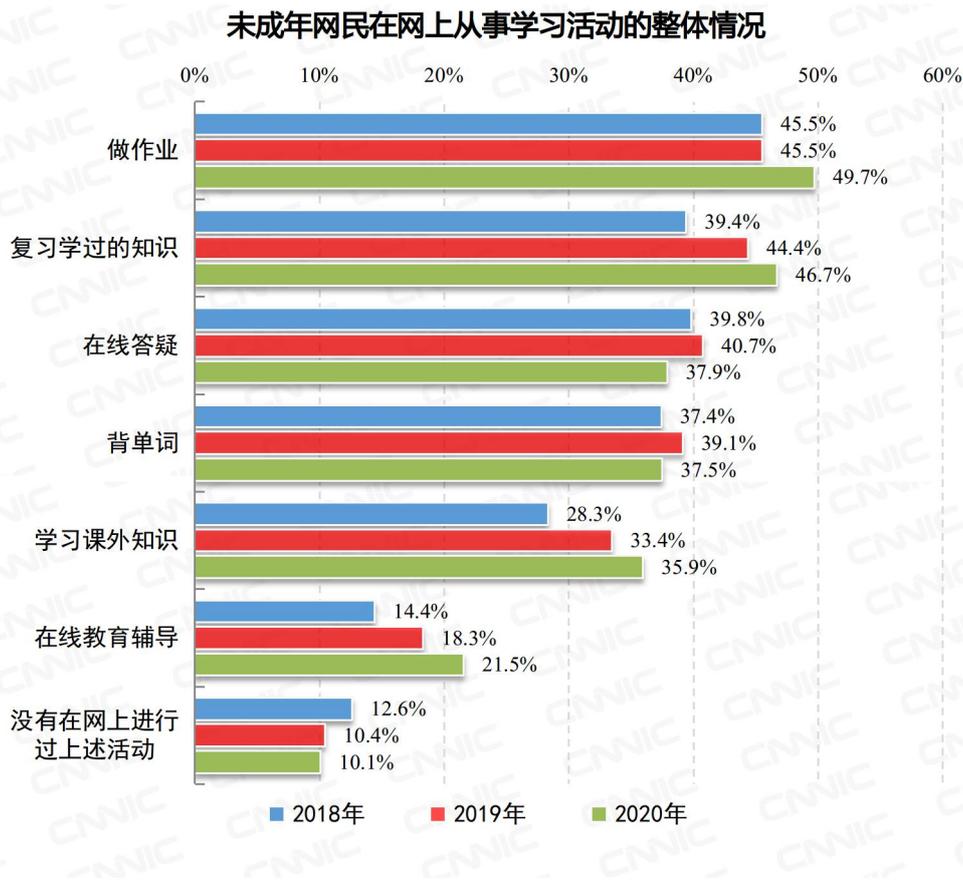


图 17 未成年网民在网上从事学习活动的整体情况

越来越多的未成年网民认同互联网对自己学习产生积极作用。数据显示,认为上网对学习产生非常积极影响的比例为 18.2%,较 2019 年( 14.6%) 提升 3.6 个百分点。认为自己因上网时间过长而造成了学习退步的未成年网民占 11.5%, 较 2019 年 ( 11.4%) 略有增长。

未成年网民对于上网和学习的主观看法

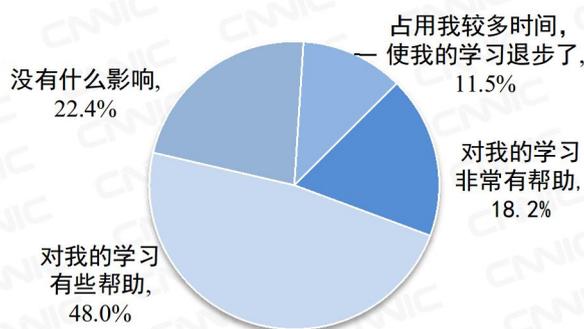


图 18 未成年网民对于上网和学习的主观看法

2. 疫情期间未成年人使用网上课堂的情况。2020 年初新冠肺炎疫情发生后,教育部陆续印发中小学延期开学期间“停课不停学”工作安排的通知,开通国家中小学网络云平台和中国教育电视台空中课堂。在这一背景下,网上课堂成为疫情期间未成年人上课学习的主要方式。数据显示,93.6%的未成年网民在疫情期间通过网上课堂进行学习。

未成年网民疫情期间使用网上课堂的比例



图 19 未成年网民疫情期间使用网上课堂的比例

调查也发现，网上课堂教学模式的师生互动难以与线下教学相比，上课体验受到一定影响。数据显示，疫情期间使用过网上课堂的未成年网民中，37.5%对于这种教学方式非常满意；48.8%认为基本满意，但有些地方还做得不够好；13.7%不满意，认为这种学习效果不佳。

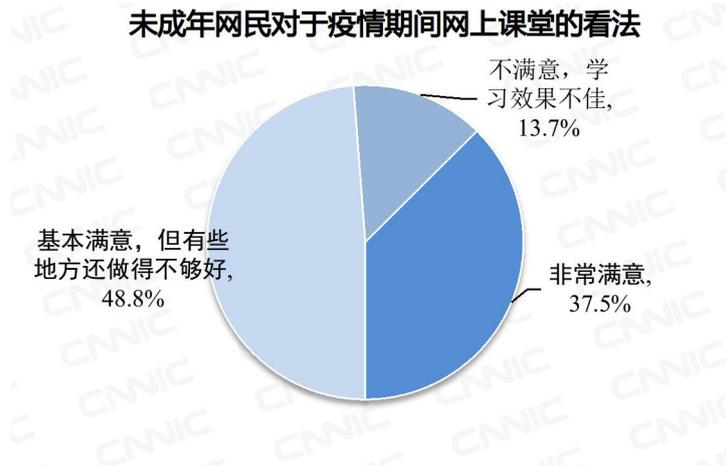


图 20 未成年网民对于疫情期间网上课堂的看法

通过进一步调查，“师生互动少”和“上课容易走神”是网上课堂存在的主要问题。参加网课学习的未成年网民中，55.9%认为网上课堂“与老师互动很少，很难提问”；54.7%认为网上课堂“容易走神，很难集中注意力”。

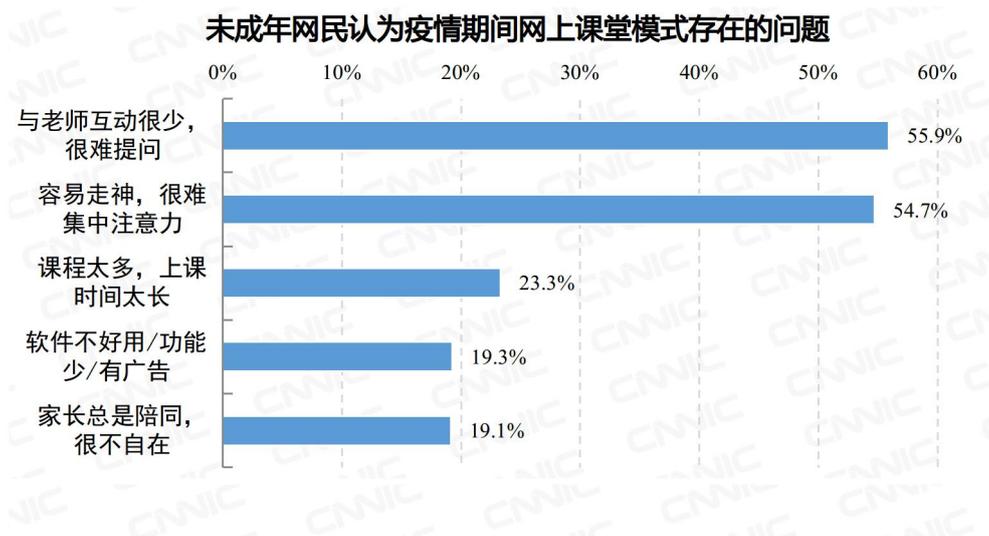


图 21 未成年网民认为疫情期间网上课堂模式存在的问题

### 三、未成年人利用互联网进行娱乐的情况

互联网是未成年人重要的休闲娱乐渠道。疫情期间，互联网在一定程度上帮助未成年人缓解了无法正常外出和上学的心理压力。数据显示，33.5%的未成年网民在疫情期间网上娱乐的时间有所增长。与此同时，互联网对未成年用户造成的网络沉迷、不良内容侵蚀、过度消费等负面影响继续存在。为此，相关部门进一步推动网络直播和视频平台开发使用青少年防沉迷模式，完善功能限制、时长限定、内容审核、算法推荐等运行机制，帮助家长及时发现、制止和矫正孩子的网络沉迷和不当消费行为。

数据显示，经常从事网上娱乐活动的未成年网民中，认为青少年网络防沉迷系统有用的比例为65.6%，较2019年（58.9%）提升6.7个百分点。

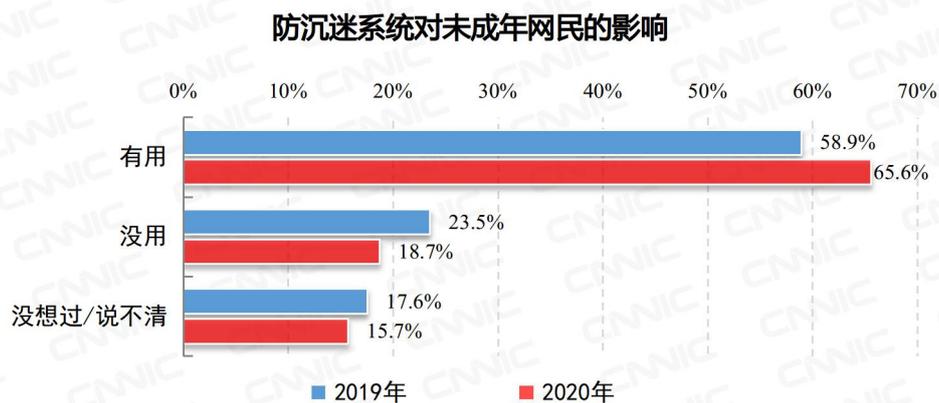


图 22 防沉迷系统对未成年网民的影响

从未成年网民从事网上娱乐活动的类别来看，经常看短视频的比例在过去三年内明显增长，2020年达到49.3%，较2018年（40.5%）增长8.8个百分点。通过互联网看动画/漫画、听音乐、看小说的比例则呈现逐渐下降趋势。

听音乐和玩游戏目前依然是未成年网民的主要网上娱乐活动，短视频作为新兴网上娱乐方式受众持续递增。数据显示，未成年网民中经常在网

上听音乐和玩游戏的比例均超过六成；经常看视频和短视频比例保持较高增长，分别较 2019 年提升 5.5 和 3.1 个百分点。

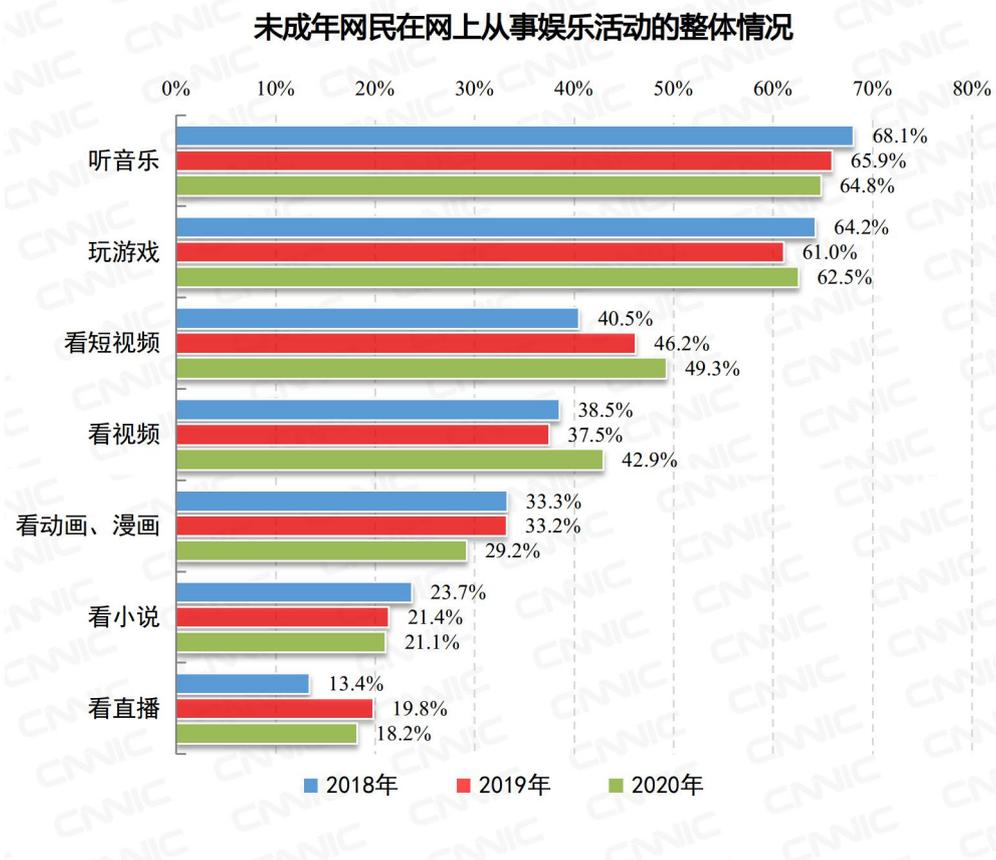


图 23 未成年网民在网上从事娱乐活动的整体情况

1. 未成年网民上网玩游戏的具体情况。所有网络娱乐活动中，未成年人的网络游戏行为最受社会关注。由此可能带来的沉迷和过度消费不利于未成年人健康成长。针对游戏沉迷问题，政府部门积极推动互联网企业扩大防沉迷系统的覆盖范围，探索“人脸识别”技术应用。针对过度消费问题，2019 年底，国家新闻出版署印发《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，对各年龄段未成年人每月游戏充值金额进行限制。

手机是未成年人上网玩游戏的主要设备。数据显示，62.5%的未成年网民会经常在网上玩游戏，较 2019 年（61.0%）提升 1.5 个百分点。其中，

玩电脑游戏的比例为 28.9%，较 2019 年（24.6%）提升 4.3 个百分点；玩手机游戏的比例为 56.4%，较 2019 年（56.3%）提升 0.1 个百分点。

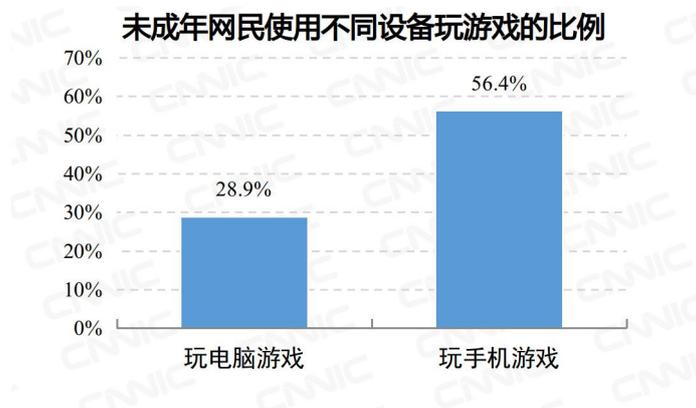


图 24 未成年网民使用不同设备玩游戏的比例

数据显示，未成年手机游戏用户中，在工作日玩手机游戏日均超过 2 小时的达到 13.2%，略高于 2019 年的 12.5%。

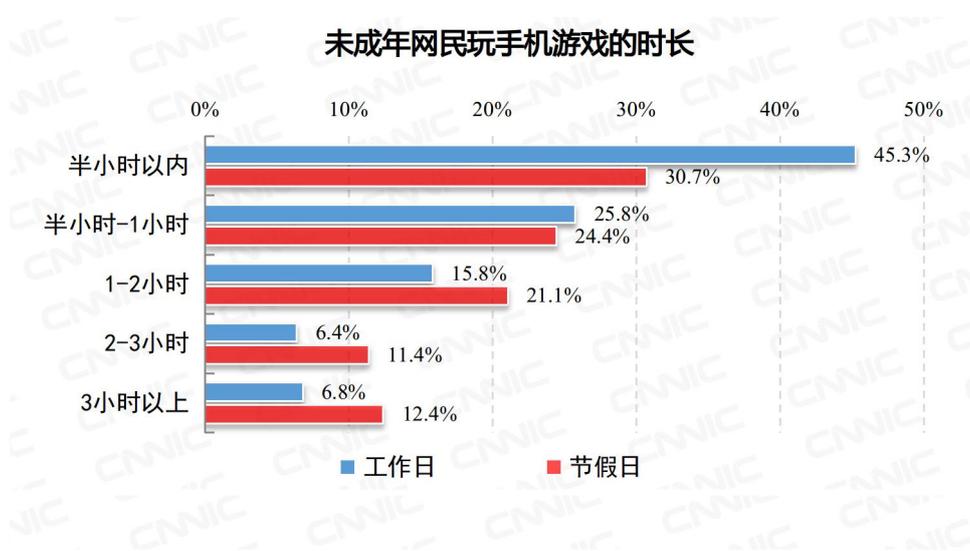


图 25 未成年网民玩手机游戏的时长

2. 未成年网民上网看短视频的具体情况。短视频作为新兴互联网娱乐服务，已经仅次于网络音乐和网络游戏成为未成年网民第三大网络娱乐活动。2020 年未成年网民在互联网上经常收看短视频的比例达到 49.3%，较 2019 年（46.2%）提升 3.1 个百分点。其中，小学生网民收看比例达到

38.8%，初中和高中生网民分别为 59.7%和 60.2%，中等职业教育学生网民占比最高，达到 67.0%。



图 26 不同学历段未成年网民收看短视频的比例

数据显示，10.6%的未成年网民在工作日收看短视频超过 2 小时；在节假日该比例则提升至 19.0%。

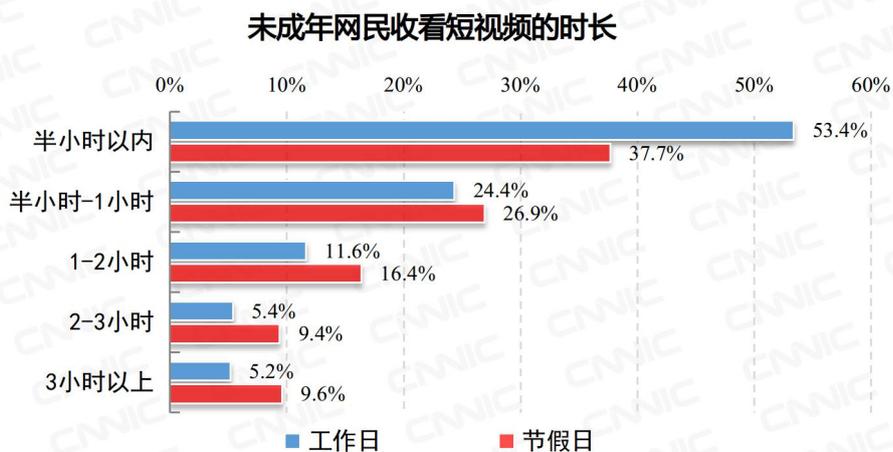


图 27 未成年网民收看短视频的时长

#### 四、未成年人利用互联网进行社交的情况

数据显示，未成年网民的网络社交活动中，网上聊天和使用社交网站的比例均连续两年下降，分别较 2018 年下降 3.8 和 6.3 个百分点。此外，未成年人通过互联网逛微博、逛论坛、粉丝应援的比例均维持在 10%左右。

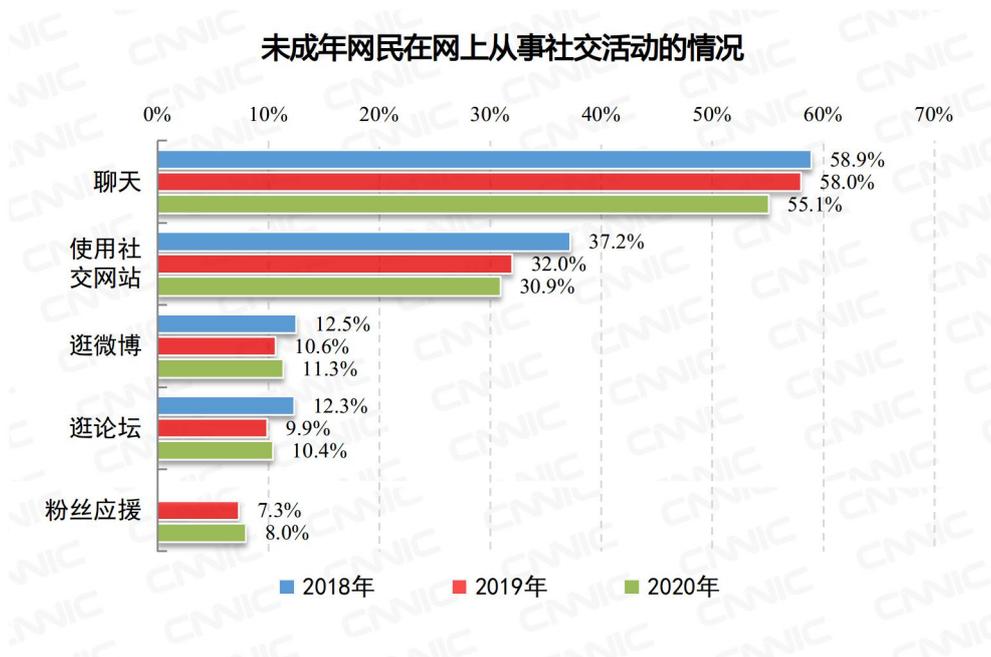


图 28 未成年网民在网上从事社交活动的情况

通过互联网进行粉丝应援成为未成年网民一种新的网上社交与休闲娱乐活动。所有学历段中，初中生网民在网上进行粉丝应援活动的比例最高，达到 11.0%；小学生网民比例虽然最低，但也达到 5.6%。



图 29 不同学历段未成年网民网上粉丝应援的比例

## 第四章 未成年人网络安全与权益保护

2020年10月，十三届全国人大常委会审议通过修订后的《未成年人保护法》，增设“网络保护”专章，首次在法律中规定未成年人网络保护内容，具有里程碑意义。针对未成年人网络安全的专项行动也持续推进。2020年7月，国家互联网信息办公室联合教育部开展“清朗”未成年人暑期网络环境专项整治，针对网课学习栏目存在的突出问题进行整治。7月至9月，全国网信系统累计暂停更新网站64家，会同电信主管部门取消违法网站许可或备案、关闭违法网站6907家，关闭各类违法违规账号群组86万余个。

### 一、未成年人遭遇网络安全事件的情况

随着近年来对未成年人网络空间违法违规行为的严厉打击，未成年人遭遇网络安全事件比例持续下降。表示“自己曾在过去半年内遭遇过网络安全事件”的为27.2%，较2019年（34.0%）下降6.8个百分点。各类网络安全事件均有所降低。其中，遭遇账号或密码被盗从19.8%下降至13.3%，电脑或手机中病毒从15.4%下降至11.1%，网上诈骗从11.4%下降至10.0%，个人信息泄露从6.4%下降至5.5%，以上均无从66.0%下降至72.8%。

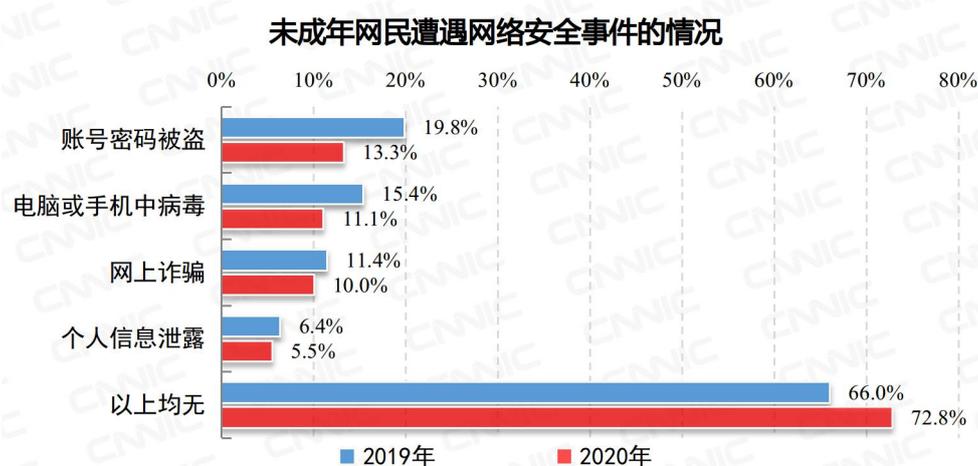


图 30 未成年网民遭遇网络安全事件的情况

## 二、未成年人遭遇网络不良信息的情况

未成年网民遭遇网络不良信息的情况也明显好转。65.5%的未成年网民未在网上过程中遭遇过不良信息，较2019年（54.0%）提升11.5个百分点。其中，血腥、暴力或教唆犯罪内容比例下降最为明显，从2019年的19.7%下降至2020年的10.4%，下降了9.3个百分点。

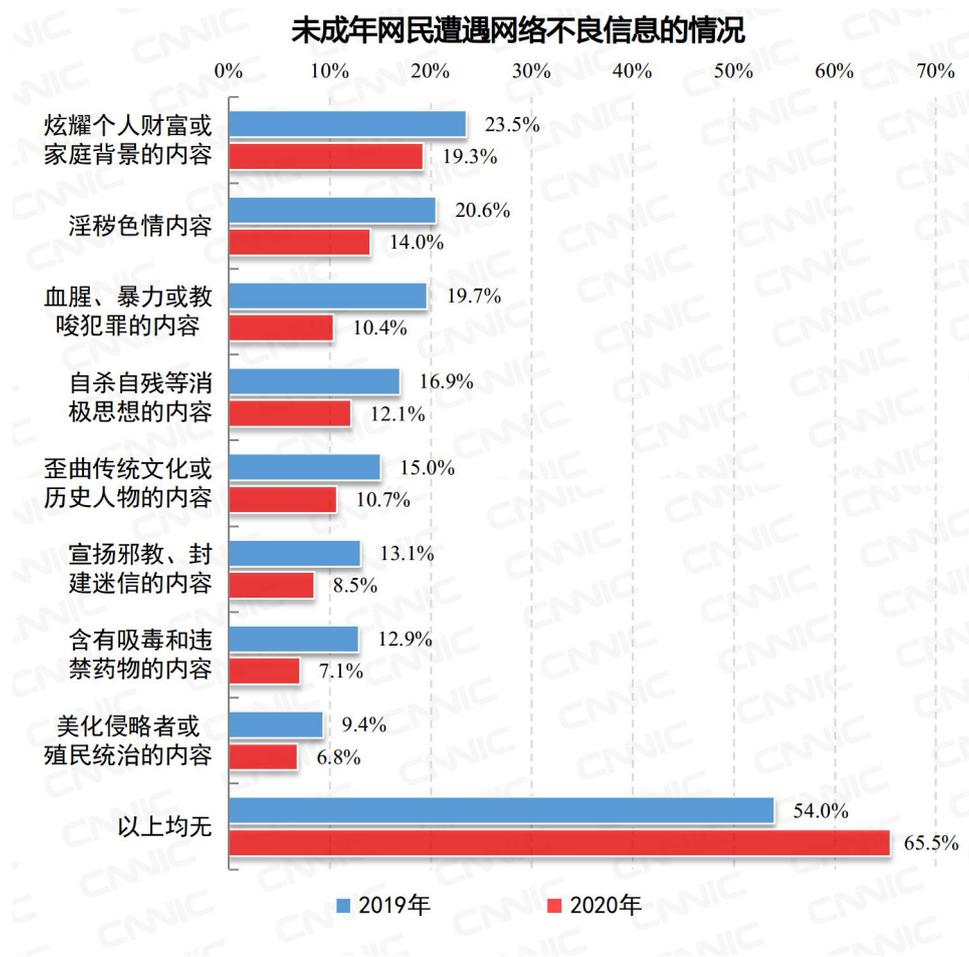


图 31 未成年网民遭遇网络不良信息的情况

## 三、未成年人遭遇网络暴力的情况

网络暴力主要是指网民通过互联网对他人实施辱骂和言语攻击等暴力行为。数据显示，2020年未成年网民在网上遭到讽刺或谩骂的比例为19.5%；自己或亲友在网上遭到恶意骚扰的比例为7.2%；个人信息未经允

许在网上被公开的比例为 4.9%。

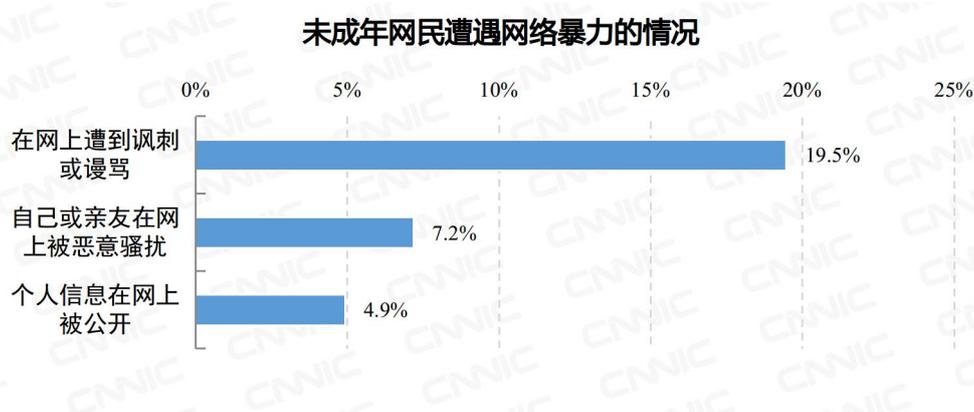


图 32 未成年网民遭遇网络暴力的情况

#### 四、未成年人网络权益维护认知与接受程度

1. 未成年人网络权益维护认知的整体情况。数据显示，未成年网民中，知道可以通过互联网对侵害自身的不法行为进行权益维护或举报的占比达到 74.1%。



图 33 未成年网民网络权益维护认知情况

2. 不同学历段未成年人对网络权益维护的认知情况。小学生对于网络权益维护的认知相比其他学历段存在差距。数据显示，小学生网民对于网络权益维护的认知比例为 65.1%。初中生、高中生、中等职业教育学生网民对于网络权益维护的认知比例则均达到 85%左右。

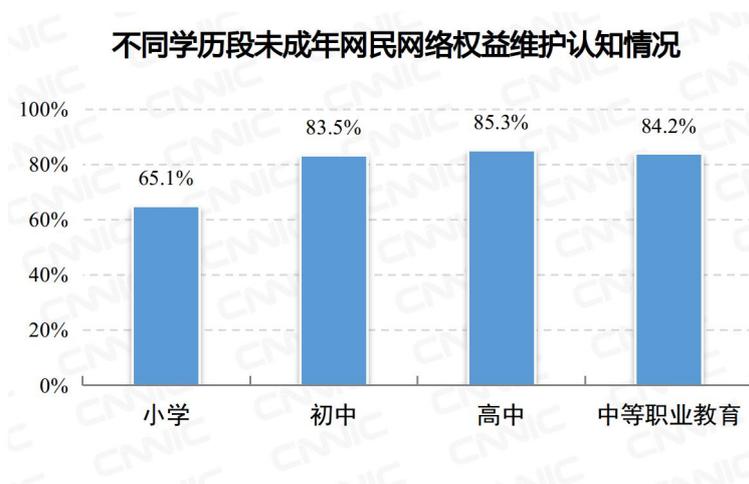


图 34 不同学历段未成年网民网络权益维护认知情况

## 第五章 家长对孩子上网的引导与管理

### 一、家长对孩子过度上网的主观感受

家庭是未成年人上网的主要场所，家长对未成年人上网的引导和管理方式直接影响未成年人的上网行为和习惯。

超过三成家长担心孩子的上网时间过长。数据显示，担心孩子上网时间过长的家长比例达 31.8%。直接禁止孩子上网的家长比例为 10.1%。值得注意的是，1.2%的家长表示自己无力对孩子的过度上网情况进行干预，其中部分原因在于家长自己不懂得如何使用互联网，或缺乏对孩子上网进行监管的条件。

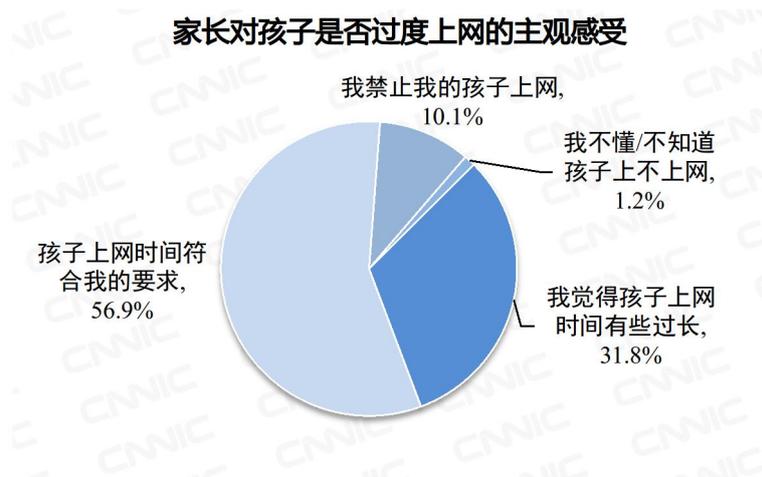


图 35 家长对孩子是否过度上网的主观感受

### 二、家长对孩子网上娱乐行为的管理

休闲娱乐是未成年人上网的重要动机，同时也是最有可能对未成年人造成不良影响的网上活动类型，因此家长对于未成年人网上娱乐活动的管理方式十分重要。通过对家长和学生的双向调查发现，约八成家长(80.7%)会通过与孩子进行约定的方式管理其网上娱乐时间；其余两成家长中，11.9%采取严格禁止孩子上网娱乐的方式，7.4%不具备管理孩子上网娱乐

行为的精力或能力。

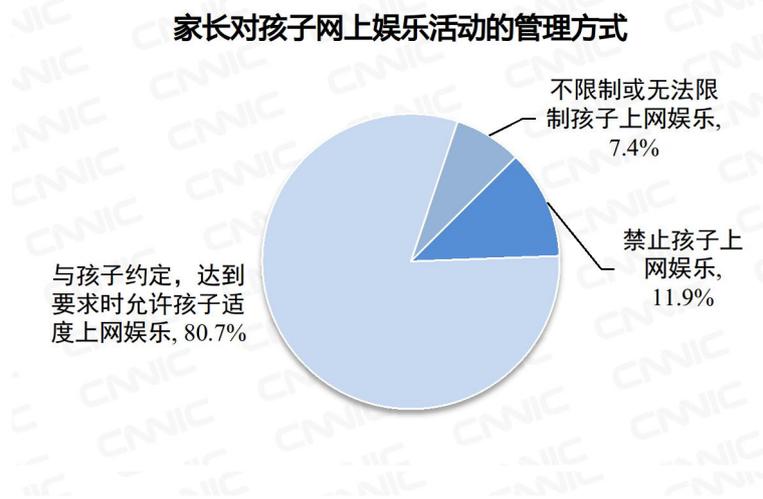


图 36 家长对孩子网上娱乐活动的管理方式

针对未成年网民调查的数据显示, 72.1%的未成年网民表示自己在与家长达成协议时可以适度上网娱乐。12.4%的未成年网民家长对孩子的上网娱乐活动极力反对, 但并未完全禁止孩子上网娱乐。9.4%的未成年网民表示自己只能在网上学习或查资料, 从不上网娱乐。6.1%的未成年网民表示自己的网上娱乐活动不受家长约束。

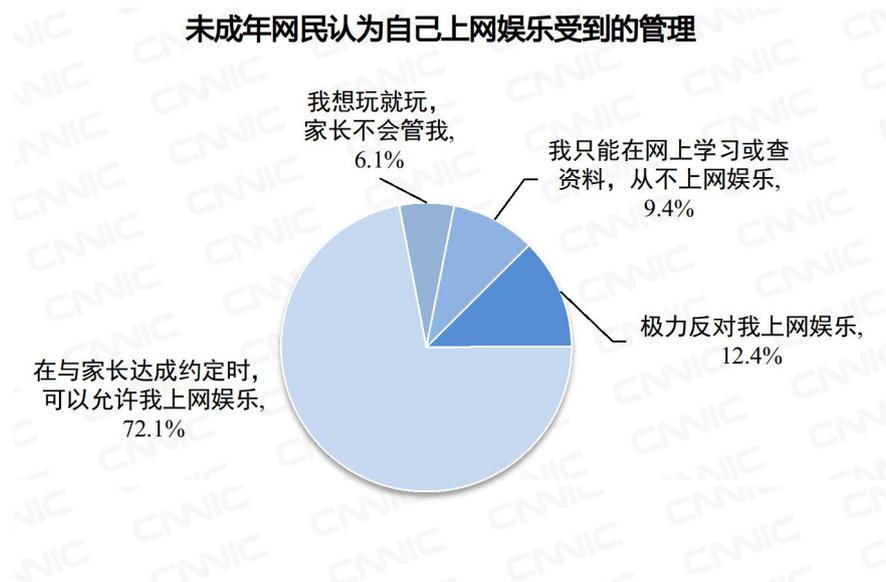


图 37 未成年网民认为自己上网娱乐受到的管理

### 三、家长对孩子上网不良影响的担忧

上网对于孩子造成的不良影响中，视力下降引起家长最为广泛的担忧。82.0%的家长对于孩子因上网造成视力下降存在担心；担心孩子上网浏览不良信息的比例为 69.3%；担心孩子沉迷网络的比例为 66.4%；担心孩子因上网减少了线下活动的比例为 59.8%。

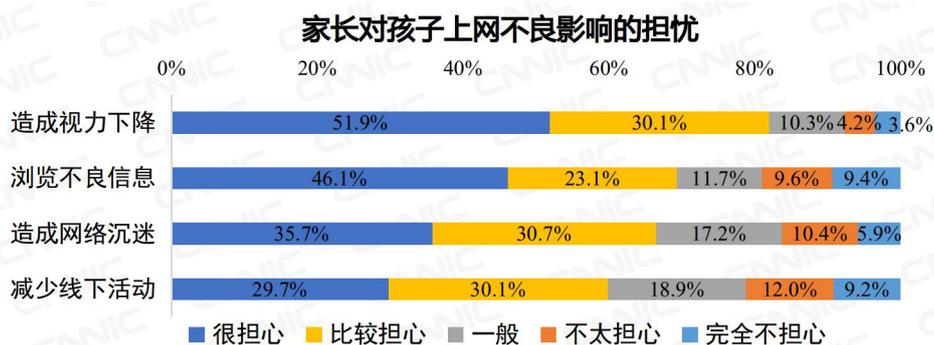


图 38 家长对孩子上网不良影响的担忧

### 四、家长对改善孩子上网行为的意见

超过半数家长认同家庭是改善未成年人上网不良影响的关键。对于如何改善未成年人上网不良影响，50.1%的家长认为家庭最需要从监督引导方面进行作为；23.9%认为最需要社会各界对不良内容进行更严格的监管；20.1%认为最需要学校对孩子正确上网进行更多教育。

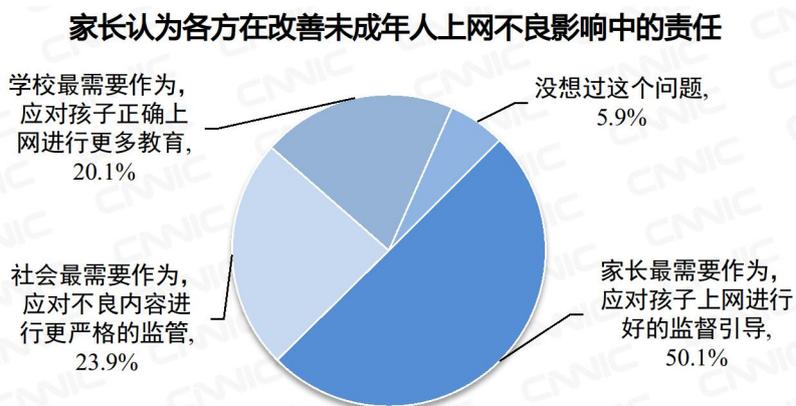


图 39 家长认为各方在改善未成年人上网不良影响中的责任

近半数家长认为，除家庭监督外，互联网企业完善未成年人上网的保护功能与机制是降低其上网不良影响的最有效手段。47.7%的家长认为降低孩子上网不良影响的最有效方式是互联网企业完善相关机制。23.2%的家长认为是社区或社会团体帮助丰富未成年人的课余生活。20.2%的家长认为是政府加大对此类问题的监管力度。

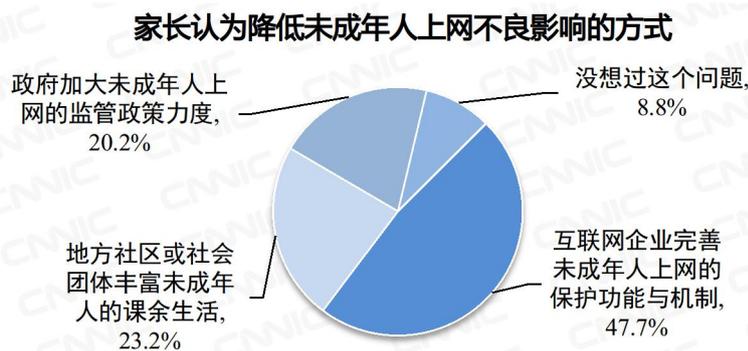


图 40 家长认为降低未成年人上网不良影响的方式

## 五、家长自身的网络技能与依赖心理

虽然大多数家长都认为家庭在未成年人上网监督管理中承担最主要责任，但调查发现，部分家长对于互联网的理解和使用较为初级，这可能对其在引导和监督孩子上网的过程中造成限制。38.4%的家长表示自己可以熟练使用互联网；57.5%表示对互联网懂的不多，上网主要是看新闻或短视频；还有 4.1%表示自己不会上网。

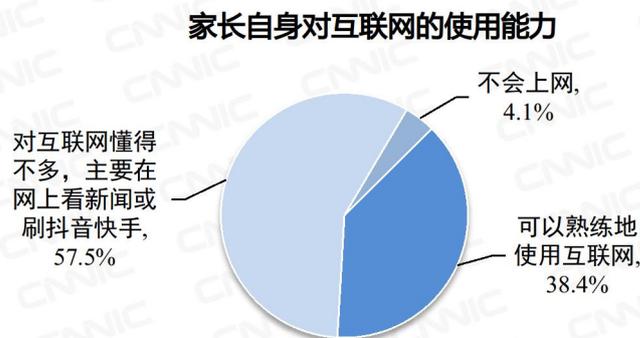


图 41 家长自身对互联网的使用能力

家长自身对互联网也可能存在依赖心理,这使其很难为未成年子女的上网行为树立良好榜样。数据显示,24.7%的家长认为自己对互联网存在依赖心理,如果闲下来不上网会感到不舒服;还有7.7%的家长不会上网或没有想过这个问题。

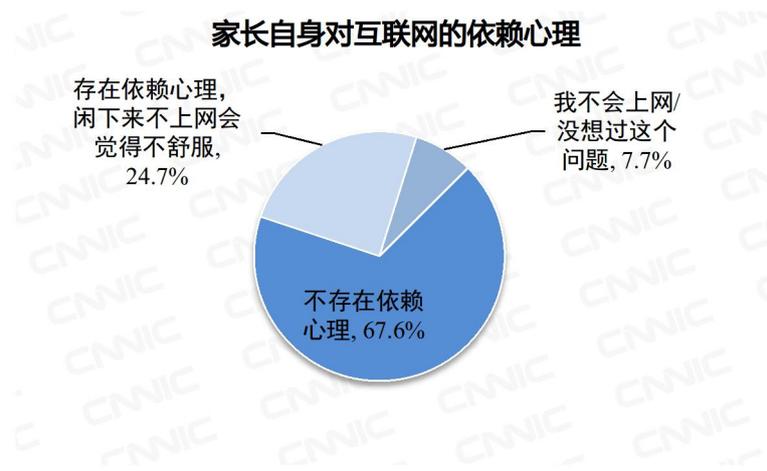


图 42 家长自身对互联网的依赖心理

## 第六章 主要发现与建议

### 一、主要发现

1. 未成年网民规模持续增长，低龄化趋势更加明显。2020年，我国未成年网民达到1.83亿人，互联网普及率为94.9%，较2019年（93.1%）提升1.8个百分点，远高于成年人互联网普及率。未成年人在学龄前就接触互联网的达到33.7%，较2019年（32.9%）提升0.8个百分点。新冠肺炎疫情发生以来，为保证“停课不停学”，很多学校利用网课进行在线教学，推动未成年人互联网普及率进一步提升。

2. 城乡未成年人互联网普及率基本拉平，两类群体网络应用存在差别。2020年，城镇未成年人互联网普及率达到95.0%，农村为94.7%，两者差距从2018年的5.4个百分点下降至2019年的3.6个百分点，2020年下降至0.3个百分点，目前已基本一致。随着移动互联网向农村持续渗透，农村未成年网民通过手机上网的比例达到92.7%，比城镇高0.7个百分点。在应用方面，城镇未成年网民使用搜索引擎、社交网站、新闻、购物等社会属性较强的应用比例均高于农村6.0个百分点以上，而农村未成年网民使用短视频、动画或漫画等休闲娱乐的比例高于城镇。

3. 大部分未成年人拥有自己的上网设备，新型智能终端普及迅速。未成年网民拥有属于自己的上网设备的已达82.9%，其中移动智能终端是主要上网设备。各类上网设备中，手机的拥有比例最高（65.0%），较2019年提升1.4个百分点，其次为平板电脑（26.0%），较2019年提升2.0个百分点。值得注意的是，本调查首次纳入的智能手表（含电话手表）的拥有比例也已达到25.3%。随着智能设备、可穿戴设备等相关产业日趋成熟，以及5G网络逐渐铺开，智能手表、智能台灯等新型智能设备在未成年人

中迅速普及，这也使得未成年人隐私安全保护更加复杂。

4. 互联网引导未成年人全面认知疫情，保障疫情期间未成年人学习与交往。新冠肺炎疫情期间，互联网成为未成年人坚持学习、获取疫情动态、与朋友保持沟通的重要保障。57.3%的未成年网民认为疫情期间互联网对自己的生活产生的积极影响更多；86.0%疫情期间经常上网关注疫情消息或学习防疫知识；44.1%的未成年网民在疫情期间与朋友的网上交流增多了。互联网成为疫情期间各地“停课不停学”的重要保障。93.6%的未成年网民在疫情期间通过网上课堂进行学习。其中，37.5%对这种教学方式非常满意；48.8%表示基本满意，但有些地方不够好。“师生互动少”和“上课容易走神”是学生普遍认为网课存在的问题。

5. 未成年人网络安全环境明显改善，网络权益维护得到加强。2020年10月，新修订的《未成年人保护法》增设“网络保护”专章，首次在法律中规定未成年人网络保护，具有里程碑意义。随着法律体系日趋完善与专项行动持续推进，未成年人网络安全环境不断改善。未成年人表示曾遭遇网络安全事件的比例为27.2%，较2019年（34.0%）下降6.8个百分点。遭遇网络不良信息的情况也明显好转，65.5%表示未在网上网中遭遇不良信息，较2019年（54.0%）提升11.5个百分点。其中，血腥、暴力或教唆犯罪的比例下降最为明显，从2019年的19.7%下降至2020年的10.4%。未成年网民中，知道可以通过互联网对侵害自身的不法行为进行权益维护或举报的达到74.1%。相关部门推动网络直播和视频平台使用青少年防沉迷模式，完善功能限制、时长限定、内容审核等机制，发挥了一定的保护作用。未成年网民中，认为青少年网络防沉迷系统有用的达到65.6%，较2019年（58.9%）提升6.7个百分点。

6. 家长的网络素养存在差异，影响对子女上网的管理效果。家庭是

未成年人上网的主要场所,家长对未成年人上网的引导和管理方式直接影响着未成年人上网行为和习惯。调查发现,50.1%的家长认为家庭是监督引导未成年人上网的最重要因素,但57.5%的家长表示对互联网懂的不多,上网主要是看新闻或短视频,24.7%的家长认为自己对互联网存在依赖心理,还有4.1%的家长表示自己不会上网,可能导致其在子女上网管理与引导方面“简单粗暴”或“有心无力”,对于解决子女网络依赖、沉迷游戏等问题也很难起到良好的矫治效果。

## 二、有关建议

未成年人是地地道道的“数字原住民”。在信息海洋和数字应用的“浸泡”下,他们的认知模式和行为特点带有明显的网络化特征。建议在建设网络强国、数字中国进程中,采取更有力措施,以高质量的网络生态、网络保护、网络素养教育,助力未成年人健康成长。

1. 完善未成年人隐私信息保护。一是对迅速普及的新兴互联网设备,比如智能手表等可穿戴上网设备,重视其可能存在的隐私安全以及涉及未成年人的内容低俗、广告营销等问题,有针对性地加强监管和查处力度。二是完善青少年网络防沉迷机制。虽然目前已经在较大范围推广,但尚未覆盖市场上所有休闲娱乐类应用,且不同企业、不同应用间未能实现整体协同,需进一步推进青少年网络防沉迷系统统一标准,提高应用效果。三是鼓励开发针对未成年人的专属应用。未成年人网络行为和成年网民存在差异,内容标准也有所不同,应由相关部门推动企业推出更多面向未成年人的专属应用。

2. 提升农村未成年人互联网应用能力。虽然我国城乡未成年人在互联网接入方面的差距已经基本消失,但两类群体在互联网应用方面仍然存在明显差别。城镇未成年网民更加普遍地将互联网用于信息获取、人际沟

通，农村未成年网民则更多局限于娱乐行为。应根据各地实际，尽可能在农村地区加强对学生上网技能的教育与培训，使得互联网真正成为农村未成年人学习和生活的有力帮手，而非单纯的娱乐工具。

3. 重视未成年人网上非理性行为的监管。随着互联网向低龄未成年人的渗透，网络娱乐对未成年用户可能造成的网络沉迷、不良内容侵蚀、过度消费等负面影响持续存在。相关部门应重视网络社区的运营行为，特别是持续加强对网络游戏和直播平台的监管，警惕未成年人在游戏充值、直播打赏和粉丝应援等领域的非理性行为，引导未成年人养成自律习惯，正确认识网络，在丰富课余生活、扩大社交范围的同时实现“理性追星”。

4. 完善在线教育模式。网课在疫情期间对未成年人“停课不停学”发挥重要作用，但无论公立学校的网上课堂还是民营企业的在线教育，都还需要改进完善。一是教育资源仍需丰富。建议对各地线上教育资源进行汇总，为全国学生搭建统一入口，推动教育资源公平化。二是创新线上教学方式。针对网课中互动不足的问题，增加学生抢答、知识竞赛、随堂测试等环节，强化学习体验。三是打击行业乱象。对利用网课损害未成年人权益的不法企业采取“零容忍”态度，依法从严从重处置违法违规网站平台，为未成年人营造健康的网络学习环境。

5. 引导家长为子女树立榜样并提升管理能力。形成“家长对未成年人网络教育至关重要”的共识，研究提高家长网络素养的可行方式。一是明确“家庭是人生的第一课堂”，引导家长主动承担起教导未成年人正确使用互联网的责任，并提倡家长以身作则，为孩子树立良好榜样。二是对家长的互联网使用能力进行培训，通过社区培训、家长学校等形式，让家长具备正确管理未成年人上网的技能。三是利用社会力量解决特殊家庭的

实际困难。一些孩子的父母外出务工，监护人确实难以对未成年人上网进行监管的，可由社区或社会组织提供支持，帮助他们减少对互联网的过度依赖。

## 附录

### 一、调查方法

1. 调查总体。中国大陆 18 岁以下小学、初中、高中、职高、中专、技校在校学生，及学生家长。调查总体未成年人样本 29,155 个，未成年人家长样本 5,965 个，样本覆盖 31 个省（自治区、直辖市）。

2. 抽样方式。本次调查采用分层二阶段抽样方式，第一阶段按照行政区划将全国分成 31 层，第二阶段为省下各地市的抽样。

第二阶段中，在每个地级市选择 7 所学校（高中、初中、小学各两所，各学历段包含农村和城镇地区各一所；职高、中专、技校等职业学校一所），抽中学校每个年级随机抽取一个班做全员调查。

### 二、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。

◇未成年网民。本报告中指 6 岁到 18 岁的小学、初中、高中、职高、中专、技校在校学生中的网民。

◇未成年非网民。本报告中指 6 岁到 18 岁的小学、初中、高中、职高、中专、技校在校学生中的非网民。

◇中等职业教育。包括职高、中专、技校。

◇网络暴力。指在网络上发表具有伤害性、侮辱性和煽动性的言论、图片、视频的行为。

◇网络不良信息。指在互联网上传播的炫富、淫秽色情、血腥暴力、消极颓废思想等信息。

◇调查范围。本报告数据不包括中国香港、澳门和台湾地区。

## 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情况。因此,本报告只提供给单位或个人作为参考资料,研究方不承担因使用本报告而产生的法律责任。

共青团中央维护青少年权益部

中国互联网络信息中心

2021年7月20日