

腾讯游戏限制效果令86%家长满意 宣布将推出「未成年人保护4.0」

目前，中国的游戏厂商已经全面推出了未成年限制，小学生等人只能在法定节假日才能玩1小时游戏，现在腾讯又宣布了新的进展，腾讯游戏正式宣布升级「未成年人保护4.0」阶段。

在日前的2022年中国游戏产业年会未成年人守护分论坛暨提升未成年人网络素养研讨会上，腾讯宣布升级「未成年人保护4.0」阶段，在技术严管同时，超越「限制主义」，通过「智体双百」等方式探索落地更具建设性的解决方案。



在持续巩固防沉迷成果的基础上，腾讯成长守护深耕「智体双百」计划

，通过「硬件+课程+师训+赛事」四位一体的立体化措施，为城乡孩子带去科技和体育两方面的支持。

与此同时，「智体双百」计划非常重视游戏技术对于青少年科技的赋能，推出了首节腾讯游戏前沿科技课「动作基地大揭秘」，以及「理论知识+实操体验」结合的探索科技课程，拓展游戏化学习的更多可能性。

腾讯表示，腾讯游戏始终将未成年人保护放在首要地位，在积极响应未成年人保护规定的同时，也在自发探索具有建设性的未成年人保护方案，并不断调整思路迭代升级，进而更好地服务于未成年群体。

根据之前的调查，在《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》出台后，超七成未成年人每周游戏时长在3小时以内，未成年游戏用户群体整体消费水平处于低位，超过86%的家长对新规的执行效果表示满意。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16763404888522.html>