



2021 未成年人

互联网兴趣

洞察报告

出品：



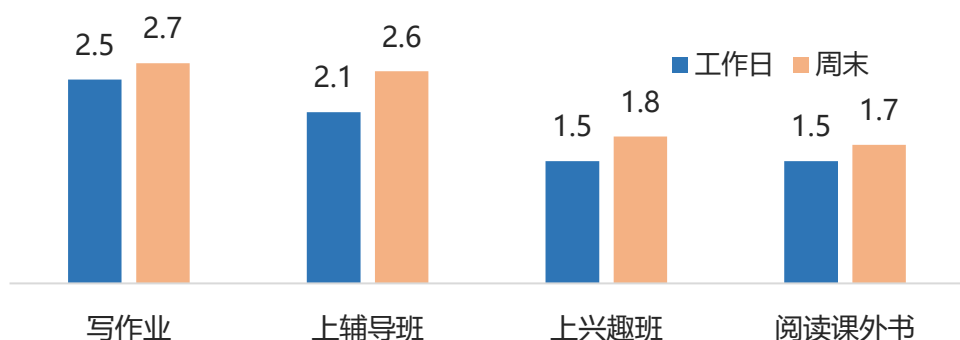
腾讯可持续社会价值事业部

未成年人生活重心——学习及综合素质提升

如何在未来激烈竞争中得到一席之地是家长、学生共有的焦虑，学习仍是现阶段未成年人主要的生活重心，线上线下全面开花：

- 一方面国内**在线教育增长与普及速度加快**，在线教育丰富了未成年人受教育资源的同时，也侧面反映了学习是未成年人主要的任务。
- 另一方面00后**课业负担重，校外辅导成必备**，88.7%上过学科辅导班，47.2%上过兴趣班。每个工作日平均花费4.6个小时在写作业和上辅导班上，周末则是5.3个小时。

00后学生每天课外学习时间安排（单位：小时）



- 未成年人**学科困扰**：由于对学习**英语用途困惑**，英语成为小学生最不喜欢的课程，从初中开始，随着**数学难度增加**，超越英语，成为中学生最不喜欢的课程。

学习英语对于普通人有什么用呢？

现在的手机那么方便，可以不学英语吗？

英语是谁发明的？

为什么要学英语？

学数学学不好，总是算错，有什么方法吗？

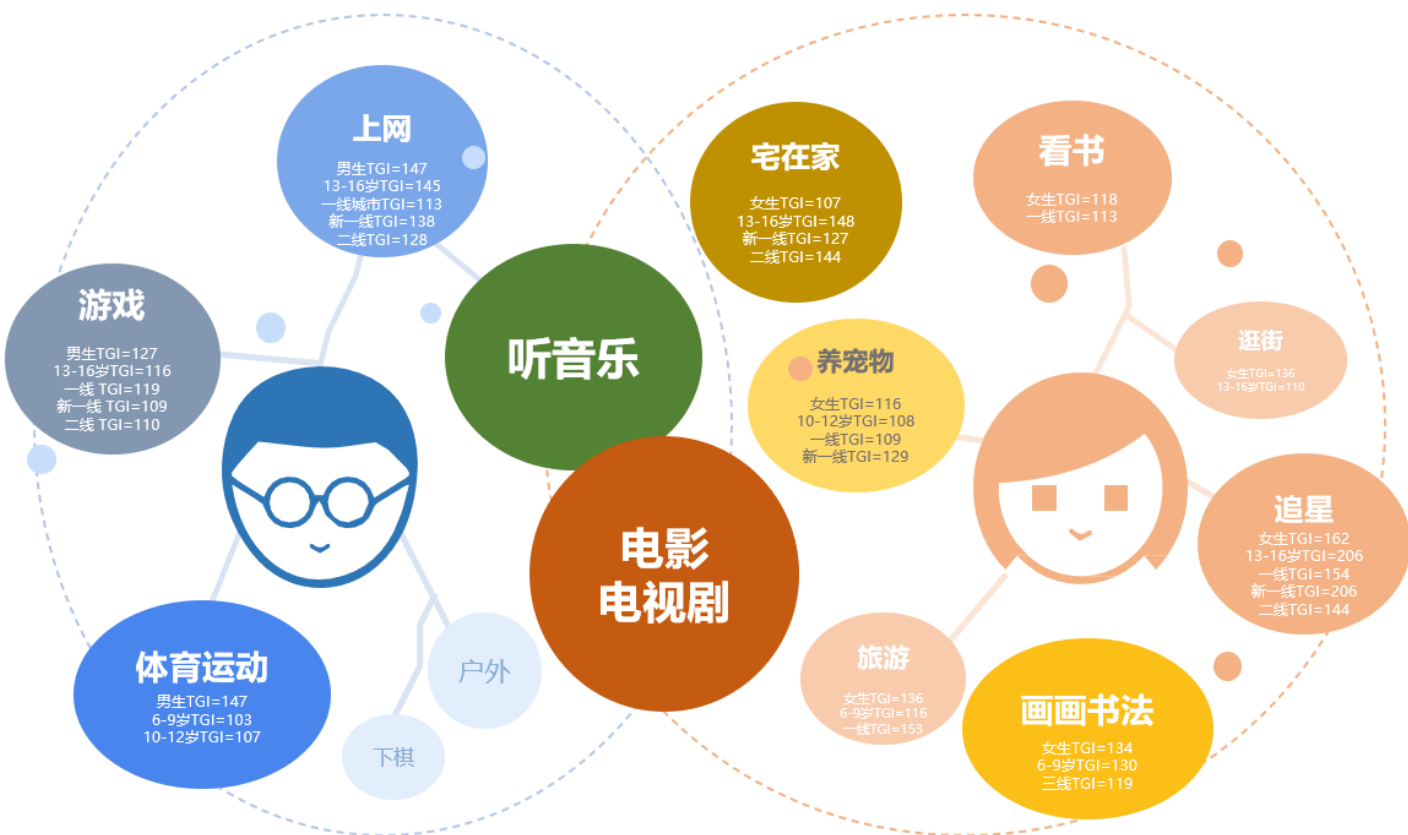
怎样才能学好数学？

为什么现在的数学越来越难了？



未成年人课余生活——兴趣爱好广泛，不同学习阶段爱好有所差异

- 未成年人兴趣爱好相对广泛，其中看影视剧、听音乐兴趣最高。此外艺术类、阅读、体育类均有超过3成未成年人喜好。从初中开始更深入接触互联网。
- 不同阶段未成年人对影音娱乐兴趣均较高，就差异而言，小学阶段对于**艺术、体育类、阅读**偏好相对较高；随着年龄增长、学习压力增加，体育运动减少，**懒@宅文化盛行**，**上网、游戏**等成为男生业余爱好，13-16岁女生开始喜欢**宅在家里**；**追星、阅读、养宠物、逛街、旅游**更受女生喜爱。

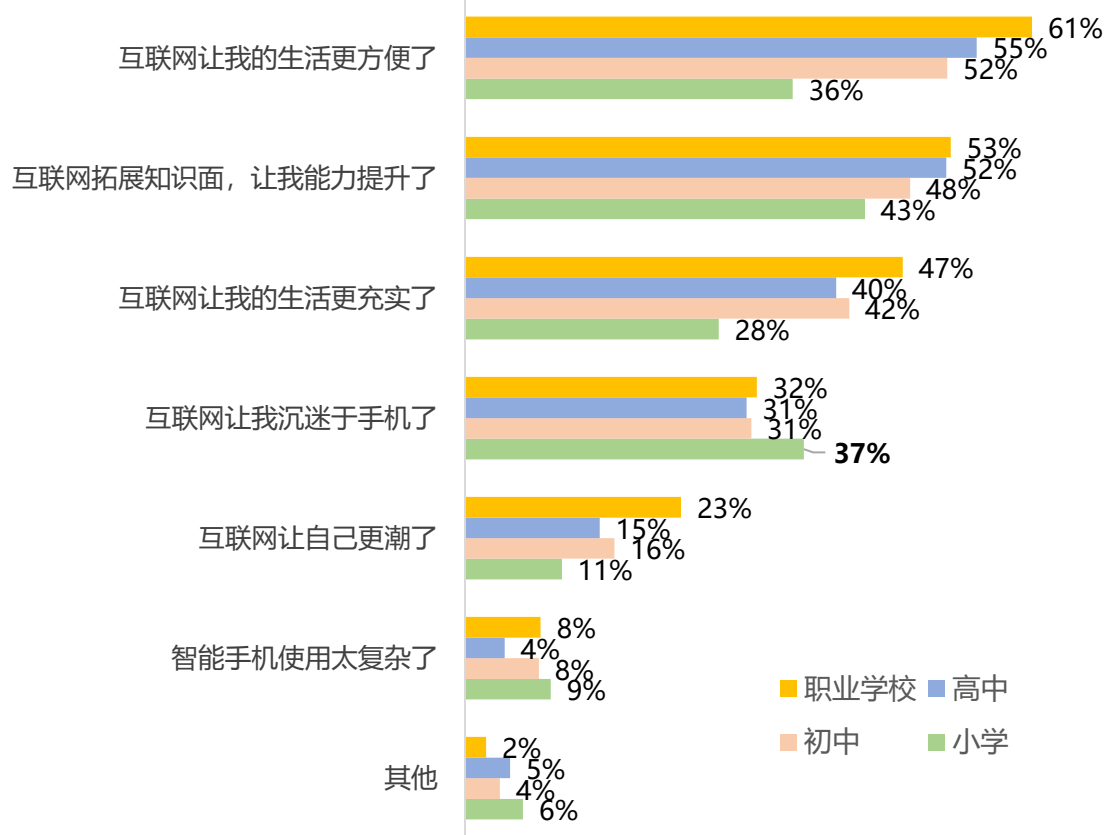


互联网对未成年人的积极意义——拓展视野、方便学习生活

据CNNIC数据显示，未成年互联网普及率高达93.1%，未成年人首次触网时间呈现低龄化趋势。互联网已经成为未成年人开拓视野、日常学习生活的重要平台。

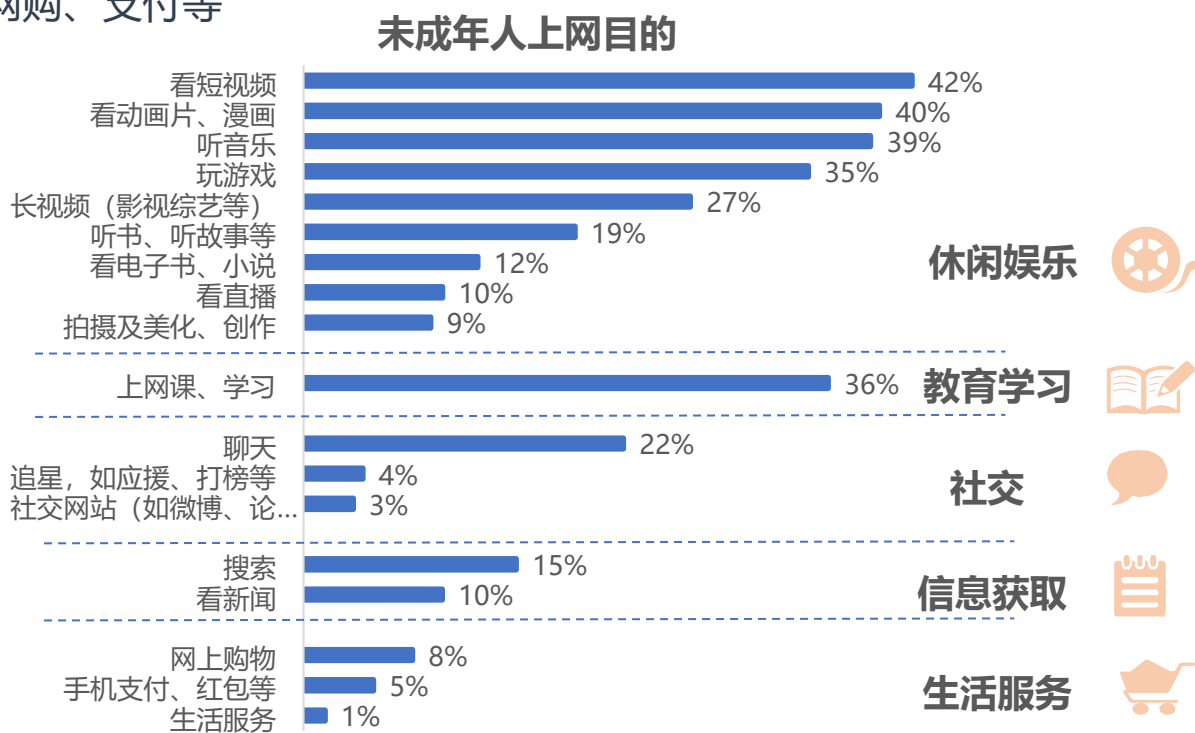
- ✓ 总体看，4成及以上未成年人认为互联网可以帮他们能力提升、方便/充实生活。如多数未成年人对在线教育持肯定态度，认为可以拓展知识面，对学习有帮助、方便培养兴趣、升学考试等等。
- ✓ 另一方面小学生由于触网经验相对较少，自控能力较弱，37%的小学生认为互联网容易沉迷手机，尤其是男生。因此小学阶段需要学校、家长配合对小学生合理使用互联网进行规范和引导。

未成年人互联网态度



未成年人触网主要目的——娱乐+学习，其中短视频诉求最高

- ✓ 未成年人上网的主要目的**短视频、动画/动漫、音乐、游戏、学习**；与网民总体相比，对于**休闲娱乐**诉求更高。
- ✓ 小学生触网经验不多，**动画/漫画、听书听故事**诉求相对突出；初中阶段开始接触各类互联网服务，听音乐诉求大幅提升，此外**社交追星**诉求高于其他阶段；高中、职业教育阶段：**对实用性服务**使用增加，如**网购、支付**等



不同阶段未成年人触网诉求TOP

触网诉求TOP	小学	触网诉求TOP	初中	触网诉求TOP	高中	触网诉求TOP	职业学校
动画漫画	44%	听音乐	49%	听音乐	55%	短视频	54%
短视频	40%	短视频	48%	短视频	52%	听音乐	54%
网课、学习	37%	聊天	47%	聊天	46%	玩游戏	46%
听音乐	37%	玩游戏	41%	玩游戏	43%	影视综艺	42%
玩游戏	33%	影视综艺	37%	影视综艺	43%	聊天	42%
影视综艺	24%	网课学习	34%	网课学习	37%	网课学习	35%
听书听故事	20%	小说	25%	网上购物	24%	动画、漫画	33%
聊天	17%	动画动漫	24%	电子书	23%	网购	25%
搜索	15%	追星	12%	手机支付	18%	手机支付	24%

未成年人短视频动机——休闲娱乐、兴趣满足、增长知识、认知世界

- 短视频是未成年人上网的首要活动，**休闲娱乐、打发时间**是刷短视频的主要目的。此外看感兴趣的视频、获取知识也是未成年人观看短视频的主要动机。
- 除休闲娱乐外，小学阶段对于**兴趣视频**诉求最高，此外超过3成观看短视频目的不强；随年龄增长，未成年人将短视频作为**获取知识、认知世界**的重要渠道，如身边事、热点事件。

不同阶段未成年人关注短视频的动机

小学 TOP5		初中 TOP5		高中 TOP5		职业学校 TOP5	
休闲娱乐	41%	休闲娱乐	55%	休闲娱乐	52%	休闲娱乐	62%
兴趣视频	36%	获取知识	39%	了解身边事	45%	了解身边事	50%
获取知识	35%	了解身边事	39%	获取知识	44%	兴趣视频	47%
随便看看	33%	兴趣视频	38.4%	了解热点	44%	了解热点事件	37%
了解身边事	30%	了解热点事件	38.1%	兴趣视频	32%	获取知识	33%

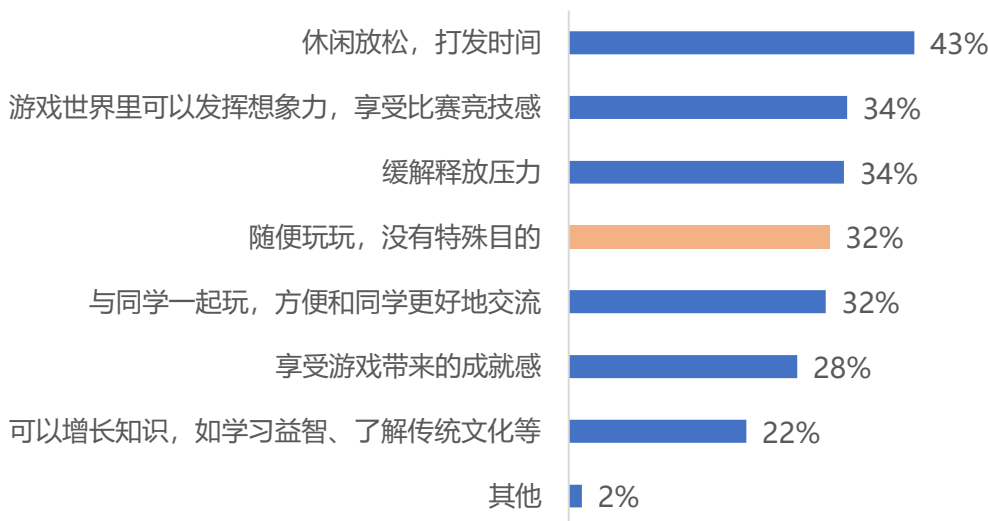
- 短视频内容类型偏好方面，**幽默搞笑、游戏动漫**是未成年人最喜欢的短视频类型，此外教育学习、正能量、美食、萌娃萌宠、影视综艺片段类短视频均有超过2成未成年人喜欢。



未成年人玩游戏——休闲放松、享受竞技感、释放压力、社交为核心诉求

- 35%的未成年人喜欢玩网络游戏，主要目的为**休闲娱乐打发时间**，享受比赛竞技感、释放压力、方便与同学交流；此外，有3成未成年人玩游戏目的性不强，随便玩玩。

未成年人玩网络游戏的动机



- 低龄阶段未成年人玩游戏相对**目的性不强**，初中以后，对于游戏的**竞技、成就感和社交**诉求更高。女生玩游戏目的性相对不强、释放压力、随便玩玩、增长知识相对较多；男生对于享受游戏世界的竞技感、成就感、社交性诉求较高。

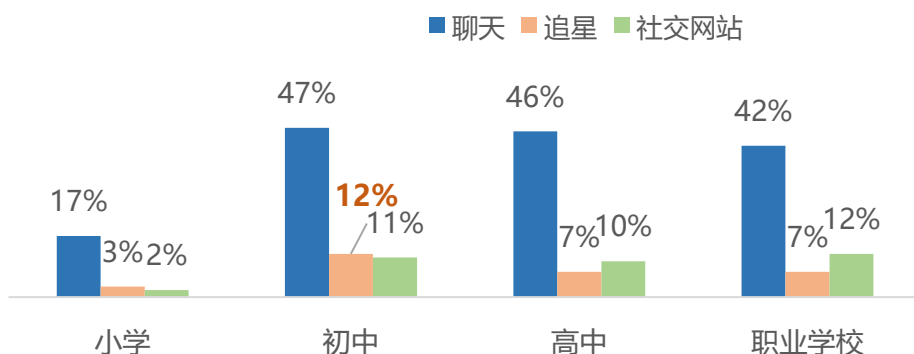
不同特征未成年人玩游戏动机TGI

享受竞技感 TGI	男生	初中	释放压力 TGI	女生	13-16岁	初中	高中	职业学校
	109	110		120	153	160	171	178
享受成就感 TGI	男生	13-16岁	初中	随便玩玩 TGI	女生	6-9岁	小学	
	108	107	126		120	137	109	
与同学一 起玩TGI	13-16岁	初中	高中	职业学校	增长知 识TGI	女生	6-9岁	
	125	123	132	151		110	107	

未成年人社交——初中开始社交诉求提升，并形成多元化社交圈子

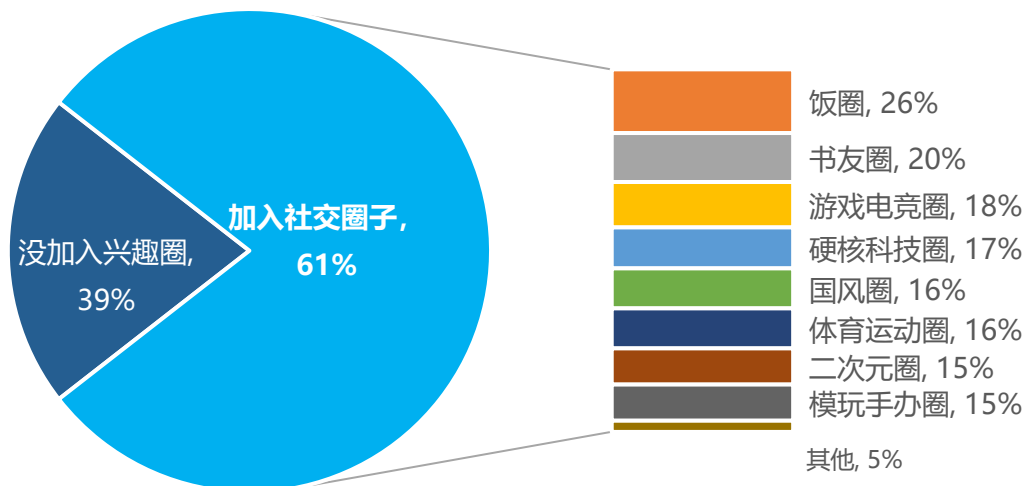
- 6-16岁未成年人通过互联网社交活动主要包括聊天、追星及访问社交网站（如刷微博、逛论坛）。初中阶段开始，对于互联网社交诉求快速提升，拥有强烈的情感互动诉求，其中初中生**追星诉求**高于其他阶段

未成年人互联网社交活动



- 沟通交流、学习需要是未成年人互联网社交的核心诉求，此外娱乐消遣、关注熟人动态、**讨论兴趣话题**、获取资讯均是其社交的主要目的。
- 总体看，超过6成社交用户加入过兴趣社交圈子。未成年人加入**兴趣圈子多样化**，其中，**饭圈**、**书友圈**用户群体最大，游戏电竞圈、硬核科技圈、国风、体育、二次元、模玩手办均有一定的受众。

未成年人加入兴趣社交圈子的情况

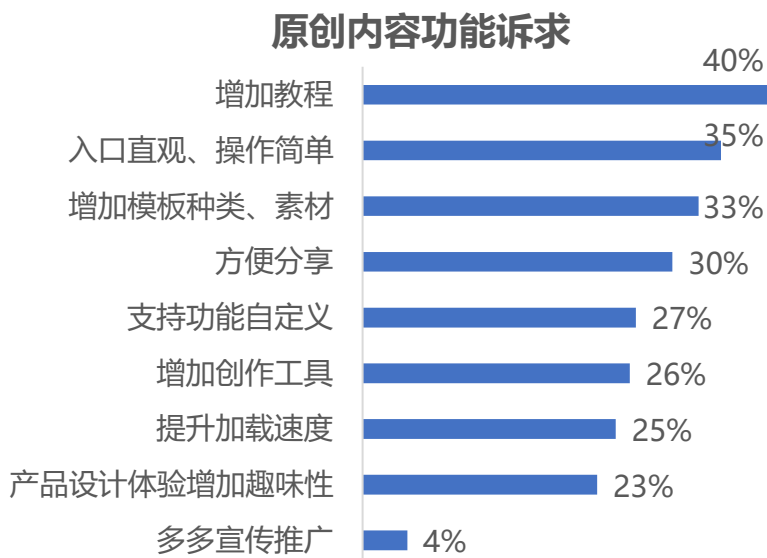


未成年人原创内容——短视频、图文、表情包最多，对工具教程模板有更多期待

- 内容创作是未成年人**自我表达、实现个体价值**的重要方式。27%的未成年人在互联网社交平台制作或发表过原创内容，**短视频、图文、表情包**最高。原创表情包由于门槛低，制作方便，深受小学生喜爱。随着年龄增长自主制作短视频提升。



- 未成年人对于**自主制作内容诉求高**，近7成希望通过互联网自主创作。不会操作、不知道有此功能是阻碍未成年人参与自主内容创作的主要原因。希望增加工具、教程、入口直观，操作方便、增加模板素材、方便分享。



未成年人信息获取——社交、家长/老师推荐、短视频、搜索是核心渠道

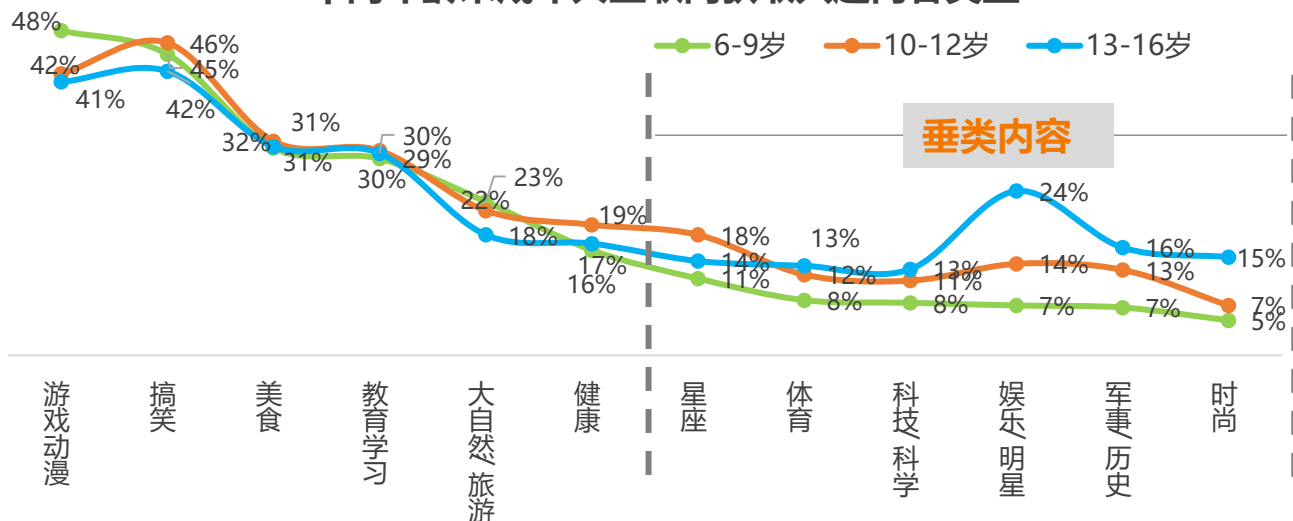
- 新闻及信息获取并非未成年人上网的核心目的，信息获取诉求远低于网民总体(网络新闻使用率75%、搜索77.8%)。未成年人互联网信息获取主要通过**社交、家长老师推荐、短视频APP及搜索**渠道。
- 小学阶段**家长老师推荐、学习APP**渠道使用更多；初中及以后**社交网站**渠道突出，如微信、QQ、同学分享等。

不同阶段未成年人获取信息渠道

小学 TOP5		初中 TOP5		高中 TOP5		职业学校 TOP5	
微信	40%	微信	47%	微信	51%	微信	49%
家长老师推荐	34%	QQ	44%	QQ	51%	QQ	43%
短视频APP	24%	短视频APP	31%	短视频APP	34%	短视频APP	40%
学习APP	20%	同学分享	29%	同学分享	28%	搜索	29%
搜索	19%	浏览器	24%	搜索	24%	同学分享	29%

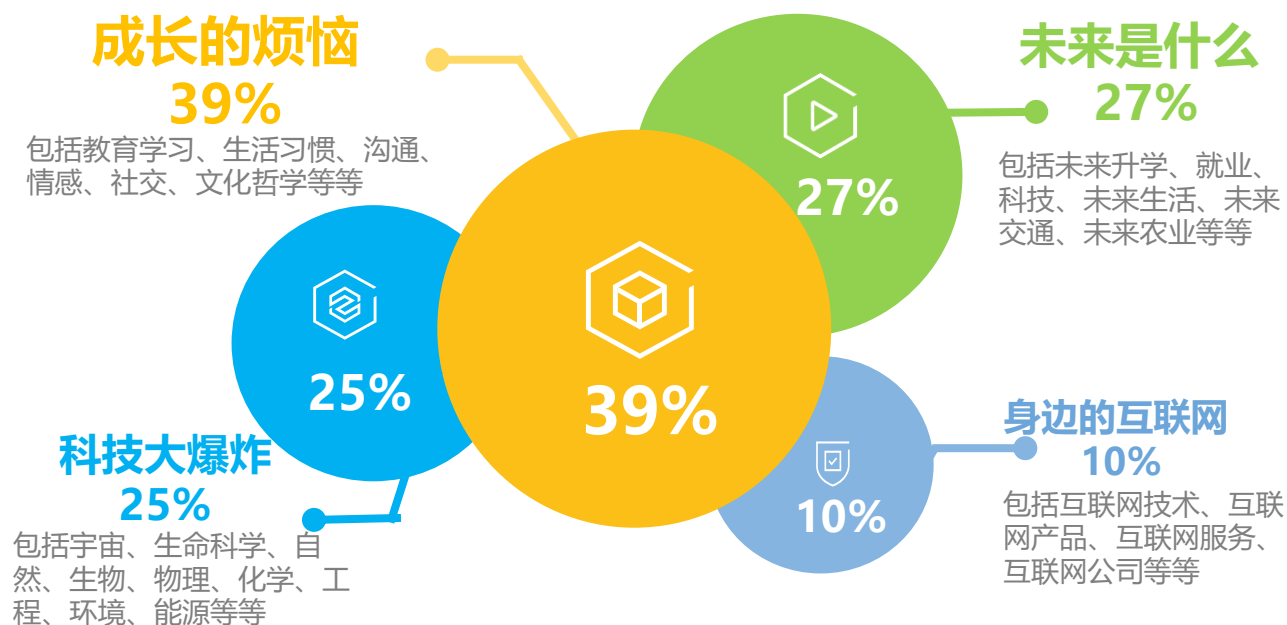
- **搞笑、游戏动漫、美食、教育、自然**类内容未成年人最常通过互联网获取。低龄儿童对于**游戏动漫、搞笑类**内容更感兴趣，随年龄增长，对于**垂直兴趣**内容有更多偏好，如星座、体育、科技、娱乐、军事历史等；

不同年龄未成年人互联网获取兴趣内容类型 TOP12



未成年人思考及对未来职业规划

- 青少年阶段处于人生观、价值观、世界观的重要形成期，他们对于现实及未来有很多思考及美好畅想。本次调研累计回收未成年人问题**4130个**，主要包括成长、未来、科技及互联网四个方面。



- 其中对于未来的思考中**升学就业**相关问题较多。从职业规划看，**老师**是不同年龄段未成年人共同的理想职业。其次是**医生、警察、设计师**。
- 小学阶段对于成为**科学家**有更多向往；初中阶段对于从事**艺术**相关职业有更多憧憬，如歌手/演员、艺术家；高中阶段对于成为**白领**有一定向往。

理想职业

小学 TOP5	初中 TOP5	高中 TOP5	职业学校 TOP5
1 老师 28%	1 老师 24%	1 老师 32%	1 老师 27%
2 医生 22%	2 医生 17%	2 设计师 32%	2 设计师 25%
3 警察 19%	3 设计师 14%	3 艺术家 27%	3 艺术家 20%
4 科学家 13%	4 歌手/演员 12%	4 警察 12%	4 医生 18%
5 设计师 11%	5 艺术家 11%	5 白领 10%	5 警察 14%

《2021未成年人互联网兴趣 洞察报告》

扫码关注“中国儿童中心”
或“腾讯发展”官方公众号，
查看完整版报告



腾讯发展公众号



中国儿童中心官微