

# 如何避免未成年人沉迷网游?

长期以来,未成年人沉迷网游问题备受外界关注。今年全国两会期间,全国人大代表、齐鲁制药集团总裁李燕建议国家全面停止向未成年人提供网络游戏服务,将禁止提供网络游戏服务同样纳入《未成年人保护法》。该建议一度登上热搜榜。

众所周知,部分网络游戏充斥暴力,未成年人自控能力差,长期沉迷网络虚拟世界,不仅会影响身心健康,还会将游戏情景带入现实生活。为此,国家高度重视防止未成年人沉迷网络游戏工作,出台了一系列的法律法规。2021年6月1日起施行的《中华人民共和国未成年人保护法》,从法律层面为未成年人的健康成长保驾护航。2021年8月底,国家新闻出版署下发《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》,进一步严格管理措施,坚决防止未成年人沉迷网络游戏,切实保护未成年人身心健康。

如何管控好未成年人玩网游,减少网瘾带给青少年的负面影响,事关教育事业和国家未来,兹事体大。治理未成年人网瘾,强化立法支撑,是否能从根本上解决问题?在信息传播技术高度发达的社会,有无完全禁止网络游戏的必要性和可能性?家长及学校如何监管……系列问题引起了社会的广泛关注。



漫画/李昂

## 网友热议

### ◆ 加强家庭教育 进行科学引导

**@非酋医师白衣白领:**说实话,在孩子还没有自我控制能力的时候,确实需要严格管制,现在的防沉迷系统太容易钻空子了,并且我觉得孩子家长在其中也要发挥作用,毕竟家长的教育管理才是最有效的办法。

**@西湖公子是醋鱼江苏:**建议加强对未成年人课外娱乐活动的科学引导。生活节奏已经很快了,感觉教育里面将除了怎么让孩子学,还需要增加一个版块,就是怎么让孩子科学地玩。

## 代表声音

### ◆ 发展功能性游戏 制定分级制度

**全国人大代表,河南省郑州市上街实验小学校长沙宝琴:**国家应强制要求所有网络游戏要用人脸识别等新型防伪技术进行登录,积极堵住技术漏洞,以此来杜绝未成年人为逃避监管而借用或出租、购买成年人的账户的现象。同时,应大力发展功能性游戏。如模拟驾驶、维修的技能游戏,模拟养成、建造的生活游戏等。

**全国人大代表,致公党中央常委、湖南省委主委、湖南省人大常委会**

**副主任胡旭晟:**建议相关部门建立联席会议制度,及时通报交流有关情况,共同研究有关措施,切实承担起保护未成年人健康成长的职责;相关职能部门要提高防沉迷系统对未成年身份认证的标准,督促游戏平台完善认证和反作弊功能;由相关监管部门牵头,网络游戏平台广泛参与,尽快建立健全游戏分级管理制度,并适时以立法的形式推动强制执行,以达到防止沉迷网游、维护未成年人身心健康的效果。

## 专家看法

### ◆ 相关部门严加把控 加强监管

**经济学家余丰慧:**未成年人的第一任务就是学习文化知识,不能把精力放在游戏上,平时学校正规的体育锻炼、业余活动已经足够了。眼前还是先把已有的制度落实好,压实企业的责任,比如腾讯、网易这些企业生产游戏,通过技术手段,包括必要的行政手段,让未成年人只能在规定的时间内玩游戏。同时,监管部门要严格审核,不仅限制未成年人玩游戏的时间,更要限制其玩游戏的内容,防止游戏商家把不健康、奢靡、暴力的内容变相融入游戏中。

**教育学者,21世纪教育研究院院长熊丙奇:**在现实中,未成年人能接触到网络游戏,且不受时间限制。这是因为一些网络游戏平台设置的防未成年人沉迷系统存在漏洞,即便设有防未成年人沉迷系统,可是未成年人却可以通过二手交易获得已经通过验证的成年人账号,而且登录玩游戏时也没有人脸识别系统进行识别。因此,防止未成年人沉迷网络游戏,实际上需要监管部门、游戏平台以及家庭教育各司其职。青少年因为沉迷网络游戏引发的问题越来越多,严重影响了青少年的身心健康,加强监管迫在眉睫。

(本报综合报道)

## 要筑牢未成年人沉迷网游的“责任藩篱”

■ 江德斌

近年来,未成年人网络游戏沉迷问题日益严重,且带来了巨大的负面影响。根据有关研究报告,62.5%的未成年人经常在网上玩游戏,其中玩手机游戏的比例为56.4%,约有65%的孩子每天打游戏超过10小时,其中超过15小时的有8%……随之而来的,则是孩子视力下降、学习成绩下滑、心理疾患滋生、家庭矛盾冲突激化、暴力犯罪事件增长等社会问题,亟须采取有效措施予以解决。

诸多游戏上手快,玩家稍微努力就能获得源源不断的荣誉感,让人欲罢不能。而未成年人正处于成长阶段,心智尚未成熟,缺乏自制力和判断力,喜欢体验新鲜事物,很容易沉迷网游,产生网瘾,影响个人成长。

2018年6月19日,网络游戏成瘾被联合国教科文组织正式宣布为精神病。研究表明,游戏成瘾的患病率约为27.5%,

12岁到16岁的青少年是网络成瘾的高危人群。

基于保护未成年人权益,防范过度沉迷网游,国家采取了一系列限制措施,要求“所有网络游戏必须接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统”,“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小时网络游戏服务”等。从实践操作来看,通过采用人脸识别、大数据、人工智能、开通未保服务专线、建立家长监护平台、严格执行时长时段要求等,未成年人玩网游的现象有所改善,据游戏公司统计数据,在“830新规”实施后,未成年人游戏总时长和消费流水大幅下降。

但是,未成年人防沉迷系统并不完美,存在技术和管理漏洞。未成年人玩家通过使用家长账号玩游戏、用父母身份信息解除防沉迷、租用成年人账号等方式,

可以轻松绕开防沉迷系统,令系统威力大打折扣,不能有效发挥作用。因此,为防止未成年人沉迷游戏,家长、网游运营方、电商平台、监管部门等各方均需要承担起应有责任,齐抓共管,堵住系统各环节的漏洞,共同保护未成年人健康成长。

家长要以身作则,履行监护责任,积极配合学校、监管部门、平台,限制孩子玩手机时间,不能用自己的身份替孩子登录游戏,验证身份,给孩子延长游戏时间,以免造成防沉迷系统在家“失守”。网游运营方需加强技术防护能力,利用大数据分析、人脸识别等技术,提高用户身份鉴别水平,对疑似利用他人账号登录、频繁变换IP地址等异常行为,及时验证身份,一旦证实即可永久封号,阻断未成年人使用家长账号、租用账号的路径。监管部门应遵循“零容忍”的态度,采取高压打击政策,对“租售成人网游账号”“代过游戏人脸识别

系统”等涉案者予以严厉惩处,对成人实名账号采取全网监管,如有违规租售行为,可对违规用户施以信用惩戒,禁止在一定年限内注册游戏账号等措施。

在信息传播技术高度发达,各种电子产品全面普及,未成年人已是网络“原住民”的社会环境下,完全阻隔未成年人接触网游不现实。正所谓堵不如疏,可以考虑适当放开,实施网游分级制度,让未成年人在规定的时间里玩游戏,推动游戏产业分类分级发展。

可成立一个独立的网游分级机构,由行业专家、学者、家长代表、未成年人代表等组成,负责对网游进行分级评定,并监督分级制度的执行。游戏厂商按照分级评定标准,在游戏内显著位置标明等级。监管部门加强对网络游戏分级制的监管,严格执法,对于违反分级制度和防沉迷规定的游戏企业及时进行处罚和整改。

在此次全国两会中,对于未成年人沉迷网游如何防范,有的代表委员提出全面禁止,也有的建议建立分级制度或是发展功能性游戏。是禁是限,值得认真讨论。

未成年人心智尚未成熟,对于代入感越来越强的游戏容易沉迷上瘾,因为游戏上瘾而荒废学业、偷钱玩游戏、窃取父母的银行卡、支付宝账户等事件屡屡发生,成了不容忽视的重要教育问题,影响着未成年人成长。

未成年人沉迷网游现象,已成为严重影响未成年人健康成长的绊脚石,亟待予以“移除”。

如果将网游视作洪水猛兽,似乎也没有必要。实际上,从科学的角度来讲,适当地玩网络游戏,也有一定好处。比如可以提高反应能力,释放压力,有益身心。“全面禁止”就是全面封堵,只堵不疏,并不是一个好办法。如果严禁未成年人玩网络游戏,反倒更容易激发未成年人的好奇心,让他们对网络游戏更失去了“免疫力”。要知道,未成年人不可能永远生活在“真空”中。

对于网络游戏,要做的是去弊存利,让未成年人与网络游戏保持适当的距离。比如在国家相关部门的推动下,各主要游戏、视频、直播等网络平台推出了青少年防沉迷系统。但从实际效果来看,青少年防沉迷系统并没有很好地落到实处。各网游商家以规避、大玩“躲猫猫”,面对巨大利益,不愿“壮士断腕”,一些商家还阳奉阴违,在防沉迷系统建设方面不积极,故意留下可以轻易破解的漏洞。所以,对未成年人网游的监管还要进一步收紧,补齐制度漏洞,需要监管部门加强对游戏平台的监管力度,加大对违规企业的惩治力度,增加对后者的违法违规成本。

另一方面,从家长、学校、游戏平台到监管部门,都要能守土有责,尽到各自的监护或监管责任。家长、学校也要加强相关教育,提高未成年人的网络素养,让未成年人能够合理使用网络,同时多关注孩子成长,多陪伴孩子,多与孩子沟通,不能“手机带娃”。另外,还有必要制定分级制度,严格规范网游收费标准和扣费方式等等。

只有当全社会都能真正重视起来,让各方能够守土有责,“明责担责”,拧紧责任链条,形成各方合力,才能有效防范未成年人沉迷网游,利于青少年健康成长。

## 防未成年人沉迷网游需各方“明责担责”

■ 戴先任

## 未成年人沉迷网游当“疏堵”结合

■ 斯涵涵

眼下,网游行业乱象频出,未成年人沉迷网游问题令不少家长头疼不已,对网络游戏视如洪水猛兽,谴责网络游戏的声浪不绝于耳。

的确,通宵结伴打游戏、省下吃饭钱或偷父母的钱买游戏装备,对学习不管不顾、父母不准打游戏就以出走、自杀要挟……类似新闻屡见报端。根据《未成年人涉网刑事案件大数据分析报告》,在未成年犯罪中,沉迷网络的占85%。可见网络成瘾,不仅严重损害未成年人身心健康,也埋下了公共安全隐患。

目前,我国实行的是内容审查制度和防沉迷系统。未满18岁的用户和身份信息不完整的用户,会受到防沉迷系统的限制,游戏时间超过限度,收益会降低。然而,不少企业以第三方账号实名认证为前提,简化软件本身的实名认证设置,导致未成年消费者非常容易通过成年人的第

三方账号登录游戏,为未成年人长时间游玩及过度充值提供了便利。让原本起着保护、约束作用的青少年模式名不副实,形同虚设。

未成年人缺乏足够的判断力和控制力,网络游戏中针对人性弱点的特别设置,对青少年尤其是未成年人的诱惑力和影响非常大。网络游戏平台有意无意地“虚化”“保护装置”,加之监管乏力,实名认证没有落到实处,让诸多未成年人沉迷不止,导致产生“网游猛于虎”等社会问题,不知不觉危害下一代。

对此,我们应该“疏堵”结合,多管齐下:首先要健全完善网游监管制度。我们要吸取国际先进经验,强化立法,完善法规,健全网络安全保障机制,及时制定适合我国国情的网络游戏分级制度,建立未成年人网络游戏举报管理平

台和出售破解未成年人上网限制软件的投诉平台,设定网络游戏许可的准入条件,加强对违规网络游戏企业的惩处力度,重点打击私服侵权、直播侵权,涉黄、涉赌、涉诈骗等影响青少年身心健康的行为,加大网络巡查力量,杜绝未成年人为逃避监管而借用或出租、购买成年人的账户的现象。

其次,要用“良币驱除劣币”。不可否认,游戏对青少年的身心健康也有积极的一面,推动游戏产业的有序发展也是经济工作的重要内容。我们要针对网络时代特点,结合未成年人成长规律,设立由政府部门、内容制作方、行业专家以及监护人等多方参与的内容审核争议解决机制,适时发展功能性游戏,力争打造出高质量、好口碑的游戏精品,客观公正地实现对未成年人利益、文化产品制作、发行或传播方等多方利益的兼顾,减少矫枉过正

或“任意砍杀”的情况,对网游产品去芜存菁,去害存利,进一步为未成年人文化产品发展营造良好环境。

网络平台、互联网企业则要承担起保护青少年的社会责任,摒弃利润至上的逐利思维,遵守法律法规,及时清除、屏蔽网络不良信息,严格执行网络游戏实名认证,认真落实青少年保护模式,大力推进真正适合青少年的健康网络文化,及时举报、协助查处网络安全信息,为青少年健康成长构筑坚实屏障。

广大家长应该认识到,家庭教育对孩子的健康成长起着决定性作用。要提高责任意识,密切关注孩子们的成长动态及网络环境,及时举报、协助查处违规网络游戏,还要以身作则,为孩子树立“触网”的正面示范。各方共同参与,合力治理未成年人网瘾,为孩子们营造清新健康的网络空间。