

《高层民用建筑消防安全管理规定》施行“满月”，新华社记者调查发现，尽管电动自行车上楼乱象有所改观，但电动自行车违规上楼、“飞线”充电等现象依旧难禁……顽疾难以根除，究竟症结何在？

有孩子长时间玩游戏打乱了正常的作息和饮食规律,有孩子沉迷手游对学业造成很大影响……一段时间以来,部分未成年人沉迷网络游戏的现象引发广泛关注。在新学期开学之际,国家新闻出版署印发《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》,从多方面入手,织密制度防护网,为未成年人健康成长保驾护航。

爱玩是孩子的天性,每一代青少年都会有自己的游戏。从“忙趁东风放纸鸢”到“蓬头稚子学垂纶”,从踢毽子、丢沙包到跳皮筋、翻花绳,孩子们在游戏中释放天性、体验快乐、收获成长。进入互联网时代,网络游戏兴起,由于其互动性、沉浸性、仿真性强,操作便捷,更是对孩子们产生极强的吸引力。适度接触游戏,可以满足一些青少年对归属感、好奇心和自我实现等方面的心理需求;一些运动类、益智类游戏等,也对青少年健康成长具有积极作用。但也要看到,未成年人还处在身心发育阶段,自控能力相对较弱,容易过度沉迷网络游戏,甚至产生不能自拔的心理依赖。这不仅会扰乱正常的学习生活,也会对未成年人的身心健康造成不良影响。

对今天的许多青少年来说,网络空间是他们学习、社交、娱乐的重要场景。我们不应、也不可能禁止青少年接触网络,但必须为他们健康上网保驾护航。如何防止未成年人沉迷网络游戏?这不仅是家长烦恼的问题,也是全社会都必须思考的现实课题。调查数据显示,2020年,我国未成年网民达1.83亿,未成年人互联网普及率达94.9%,上网玩游戏的未成年网民比例为62.5%。面对日益便捷的上网渠道,迫切需要科学的教育引导和必要的机制屏障。近年来,从建立防沉迷实名认证系统,到指导网络游戏平台上线“青少年模式”等,国家有关部门持续发力,推动防沉迷工作不断迈出新步伐。

但同时,由于种种原因,未成年人沉迷网络游戏现象仍不同程度存在。有鉴于此,此次新出台的举措,聚焦防止未成年人沉迷网络游戏的关键环节,作出了更严格细致的规定。从进一步限制向未成年人提供网络游戏服务的时段时长,到严格落实网络游戏账号实名注册要求,再到加强对防沉迷措施落实情况的监督检查……种种举措,既综合考虑了未成年人学习生活和健康成长的需要,也为防止未成年人沉迷网络游戏划定了边界。

网络游戏沉迷是一个社会问题,防沉迷工作是一项系统工程,需要社会各方面共同努力、久久为功。在政府部门严格监管之外,游戏企业必须主动承担社会责任,坚决落实防沉迷工作各项要求,避免出现打折扣、搞变通的行为。同时,造成网络游戏沉迷的原因是多方面的。从给予孩子们更多的关爱与陪伴,到教育引导孩子们形成良好的生活习惯和用网习惯,学校、家庭等各方面都携起手来,才能让青少年远离网络游戏沉迷的陷阱。

放下手机,孩子们将有更多时间走进山川、亲近自然,听鸟叫虫鸣、看绿水青山;也将有更多时间参与体育锻炼、社会实践以及各种丰富多彩、健康有益的文化活动。从完善法律、革新技术、提高素养等多方面着手,引导青少年合理利用互联网,适度使用网络游戏产品,我们就一定能推动防沉迷工作取得更好社会效果,让青少年健康成长。

防止未成年人沉迷网游新规如何更好落地

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》,严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间

林 曛

8月30日,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》(以下简称《通知》),严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,所有网络游戏企业仅可在周五、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小时服务。

被称为“最严游戏令”的《通知》下发后,不少网络游戏企业均表示将严守新规,不少家长对此也表示欢迎。但也有人担心,如果是小孩使用的是成人账号,该如何监管呢?

这“最严游戏令”会对电竞行业产生什么影响吗?除了网络游戏,学生在课余时间会选择哪些其他哪些活动呢?

带着这些问题,《羊城晚报》记者采访了相关法律人士、游戏圈人士和一些学生家长,听听他们的说法。

建议推行人脸自动识别系统

随机采访中,家长们都纷纷表示大力支持这一措施的落实。

市民王先生表示,他看到这个通知后,第一时间转给了太太,他们感觉这个措施十分好。因为以前小孩子一碰到手机就“上瘾”,一喊停就闹情绪,现在就可以多出时间更加专注地去学书法、下围棋和练吉他了。

李女士对此也表示赞同,她说,孩子在暑假期间长时间玩游戏和刷抖音,大人去上班了也管不了多少,以后有了新的规定,将会严格控制孩子上网时间,引导孩子形成良好的上网习惯。

其实,《通知》出台的背后,未成年人沉迷网络游戏的情况应该得到重视。

此前,共青团中央维护青少年权益部、中国互联网络信息中心(CNNIC)、中国青少年新媒体协会发布《2020年全国未成年人互联网

使用情况研究报告》显示,学习、听音乐、玩游戏、聊天是近几年未成年人中排名靠前的网络活动,62.5%的未成年网民经常在网上玩游戏,其中玩手机游戏的比例为56.4%。

有行业人士指出,在缓解压力的同时,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始终存在。而且,如果小孩使用大人的账号来玩游戏,该如何监管呢?

广州金鹏律师事务所律师孙冰峰表示,相关规章的落实到位,需要企业、家长、社会各方面齐抓共管,方才从源头上防止孩子沉迷游戏中去。

孙冰峰建议,可进一步要求网游企业推行人脸识别系统,包括玩游戏前、游戏中充值的人脸自动识别系统,对于超过时间范围内的未成年人杜绝继续提供游戏服务。

北京策略律师事务所高级合伙人兼资本市场部主任柏平亮指出,未成年人沉迷游戏也不能把责任都推给游戏厂商,把好第一道关的首先应该是家长。现在有了新《通知》,如果大人不把手机和账号给小孩,孩子其实很难能玩到游戏。孙冰峰认为,父母有管理监督的责任,也有引导教育的义务,积极引导家庭、学校等社会各方面行动起来,切实承担监护守护职责,共同营造有利于未成年人健康成长的良好环境,形成防止未成年人沉迷网络游戏的工作合力。

电竞行业会否受到影响

此外,有不少人担心,这次的新规会限制电竞行业的发展。UZI、PDD等知名的中国电竞选手确实是在青少年阶段就获得了很好的电竞比赛成绩,而年少成名。

对此,广东省电子竞技运动协会相关负责人罗觉慧在接受羊城晚报全媒体记者采访时表示,目前,该协会组织的赛事、培训班以及运动员注册,都要求选手必须要

满18周岁。

短期来看,可能行业会受到一定影响,比如,有些电竞俱乐部青少年训练营还在招收一些年纪比较小的学员,在新的《通知》实行之后,这方面的人数估计会有所减少。但是,从长期来看,行业会逐步走向规范,限制青少年长时间玩游戏是全社会的责任,需要全社会的力量来共同维护。

罗觉慧强调称,社会上总是会有一种误解,把电子竞技和网络游戏画上等号。其实,电竞不只是网络游戏,也不是“集体打游戏”,网络游戏只是电竞器械之一。

电子竞技属于体育运动项目,是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力和体力结合的比拼,比如无人机大赛、机器人比赛等等都是属于电子竞技的范畴。

罗觉慧指出,国家体育总局早就批准,将电子竞技列为正式的体育竞赛项目。2018年雅加达亚运会将电子竞技纳为表演项目。2020年12月16日,亚奥理事会宣布电子竞技项目成为亚运会正式比赛项目,并参与2022年杭州亚运会。

但是,孙冰峰认为,电竞行业一段时间内势必会有影响,防沉迷会限制未成年人过早进入电竞产业,从而难以在未成年人中寻找优秀的电竞选手。他给出的建议是,电竞行业可考虑主动与监管部门沟通,寻求建立未成年人电竞选手的备案或注册机制,以适度增加电竞选手的游戏时间。同时,电竞行业也可以改变游戏选人规则,提高成年人进入电竞行业的比例。

杭州一家游戏企业的高管对记者表示,他们公司举办电竞比赛有10年时间了,选手都在20岁左右,不会用未成年人来参赛。“有些是根据游戏性质来决定的,有些游戏的门槛高,小孩子很难操作,成年人在某些电竞游戏上更有优势。”

家长提倡户外运动

在采访中,广州市民张女士表示,她的小孩平时都不打游戏,课余时间参加了跆拳道、游泳班,还有和小朋友们一起打篮球。张女士表示,户外活动是加强未成年人身体素质的有效途径,也是保障未成年人拥有健康体魄的有效方式。有家长则认为,应该修建更多可供未成年人使用的户外场地,组织更多的体育健身活动,把未成年人从虚拟空间吸引到现实空间里来,才能让孩子们健康成长。

“建议上线刷脸系统,不能简单地凭账号登录。”艾媒咨询CEO张毅表示,未成年人保护是一个社会工程,需要家长、学校和社会承担更多的责任。比如,家长要堵住未成年人使用家长手机和账号的漏洞、注重对未成年人的陪伴和教育,学校要加强学生的互联网教育,社会要为丰富未成年人的课外活动、体育运动等方面创造条件。

孙冰峰认为,下一步,游戏监管执法部门要从事后监管,提高到主动监管的要求上来,设立未成年人玩游戏的举报机制,并在全社会范围内公开,凡是经核实网游企业未有效采取措施限制未成年人超时违规游戏的,对网游企业进行处罚;加大对借用账号的监管,即对违规交付个人账户给未成年人使用的,对成年人账户予以重罚。

营造健康网络环境

在《通知》下发之后,游戏企业均回应会积极落实,甚至像恺英网络还加码称,自2021年9月1日起关闭自营平台游戏产品未成年人注册功能,严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求。不过,8月31日,腾讯、网易、三七互娱、中手游等游戏企业的股价开盘普遍大跌。截至当天收盘,创梦天地下跌5.41%,中手游跌2.24%,网易跌



多彩“课后服务”助力快乐成长

为促进学生全面发展、健康成长,帮助学生家长解决难以按时接孩子放学问题,近日,安徽省下发《关于进一步规范中小学生学习生活、健康成长的通知》,义务教育学校每周5天都要开展课后服务,每天至少2小时。随着新学期开学,合肥市全面落实“5+2”模式,打造多彩课后服务,通过托管班、社团课和个性化课程等不同形式,满足家长和学生们的需求。图为合肥市师范附属第三小学女子足球社团的同学们在训练。

新华社记者 周牧 摄

相关链接

腾讯首次公布 中小学生学习游戏流水

本报讯 腾讯近日发布的2021年第二季度及半年度业绩报告显示,腾讯上半年总收入2736亿元,净利润672亿元,相当于是上半年腾讯每日赚3.7亿元。这其中腾讯游戏的贡献是很大的,二季度游戏收入430亿元,同比增长了12%。

更有趣的是,这一次腾讯首次公布了中小学生在腾讯游戏流水中的占比,16岁以下玩家占比为2.6%,流水11.18亿元,12岁以下玩家占比0.3%,流水1.29亿元。如此看来,小学生确实是腾讯游戏里的一股重要力量。

家长们纷纷呼吁,下架全部游戏,减少对未成年人的伤害。

游戏是一个与美术、计算机、运营等多个行业有紧密关联的产业。据易观分析发布的《中国游戏行业人才供需专题分析2021》显示,我国网络游戏市场规模在2020年时就已经达到了3406.3亿元。中国音像与数字出版协会游戏工委发布的《2021年1-6月中国游戏产业报告》也显示,2021年上半年我国游戏市场收入就达到了1504.93亿元,用户规模达到了6.67亿。

这是一个非常庞大的产业,从业人员众多。早在2018年时伽马数据就统计得出,当年我国游戏从业人员约为145万人,到2021年只多不少。由游戏衍生出的电竞更是发展快速,2020年实际销售收入达到了1365.57亿元,而且人才缺口极大。有数据显示,目前电竞人才需求量将近200万人,2020年游戏直播的用户规模也在3.4亿左右。(闫 鹏)