

史上最严“防止未成年人沉迷网游”措施出台 未成年人网游热背后的冷思考

□本报记者陈静 蒋璇

近些年来，手机网络游戏的发展可谓如火如荼，无论是成年人还是未成年人都会被吸引。日前，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》），针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题，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。

《通知》不仅明确网络游戏企业向未成年人提供网络游戏服务的时间，也重申严格落实网络游戏账号实名注册等相关要求。通知要求各级出版管理部门要加强对防止未成年人沉迷网络游戏有关措施落实情况的监督检查，对未严格落实的网络游戏企业，依法依规严肃处理。同时，通知提出，要积极引导家庭、学校等社会各方面共管共治，依法履行未成年人监护责任，为未成年人健康成长营造良好环境。

我市未成年人沉迷网络游戏的情况如何，《通知》到底讲了哪些“干货”？对未成年人上网娱乐将带来哪些实实在在的管控？记者对此进行了走访调查。

记者在某二手交易平台找到的出租游戏账号的信息。
记者陈静 摄

在网上很容易搜索到出租游戏账号的APP。
记者陈静 摄

未成年人网游“沉迷”现象调查

“80后”韩敏有两个儿子，大儿子今年16岁，虽不是所谓的“网瘾少年”，但也已经玩手游6年，现在在一所中职学校上学。在韩敏看来，孩子玩游戏多多少少还是耽误了学业的。7岁的小儿子刚上小学，韩敏约束着不让他玩网游。但对一个“10后”的小孩来说，游戏无处不在，从他出生起就接触智能手机，用iPad看动画片，中间会插播游戏广告，App学习软件也是通过做游戏的方式完成任务。最让韩敏无奈的是，孩子爸爸经常在家玩《绝地求生》，小儿子能目不转睛地站在旁边看半天，虽然从没上手玩过，却也知道什么是八倍镜，什么叫空投。

在采访中，不少家长跟韩敏有类似的情况。魏毅（化名）自己是一名《王者荣耀》的玩家，儿子刚上小学四年级。魏毅说，在疫情大家都“宅”家的那段时间，他经常会给孩子讲解游戏的玩法。到了期末考试，他发现孩子成绩从原来的中游掉到班级末尾了，这才发现原来孩子已经打游戏一个多月了。“用的是家里给孩子上网课配的平板电脑。”魏毅说，因为工作忙，他们收缴了“平板”，把孩子送到爷爷奶奶家。可没想到，孩子竟然晚上偷偷拿老人的手机玩游戏，第二天早上起不来，白天上课没精神，时间长了，成绩直线下降。

今年8月，共青团中央维护青少年权益部、中国互联网络信息中心发布的《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示，使用互联网的未成年人当中，有62.5%会经常在网上玩游戏，其中玩手机游戏的比例为56.4%。通过同龄人获取网络游戏信息已经成了中小学生的日常，其占比有83.8%之多。他们非常乐于通过游戏用语来表现自己的玩家身份和对网络游戏文化的了解，并由此体验到群体归属感。

随着未成年网民数量的增多与网民低龄化的加速，未成年人沉迷游戏的现象也愈演愈烈。“14岁少年为游戏充值两万，花光姐姐积蓄”、“9岁男孩玩游戏充值超万元，犯错却不敢承认”……诸如此类未成年人沉迷游戏，背着家人充值巨额钱款的新闻始终不绝于耳。而在桂林，这样的新闻也屡见不鲜。

2019年11月，市民文先生的孩子假借做作业的名义偷偷玩游戏，还用家长的手机给游戏账号充值了6000多元；2020年7月，市民黄先生的女儿因沉迷于手机游戏，用父亲的手机偷偷给游戏充值了62笔费用，共约6300元；2020年10月，10岁的萌萌猜中密码，偷偷用父亲李先生的支付宝“花呗”账户多次给游戏充值，共8100元，用于游戏内的抽奖和购买道具；2020年11月，平乐阳安乡一8岁小孩用家长手机给游戏充值3万多元，这是他们一家全年的收入。

《通知》出台后，网络上叫好声一片，不过也有一些网友提出：“网络租号方式或许会让实名制形同虚设。”“有人帮你上‘套’管住，也就有人帮你解‘套’。可以了解一下。”根据网友提供的线索，记者调查发现，网游防沉迷系统仍有大量“灰色”地带，在一些平台存在着大量贴吧和视频教程以及商家专门做一件事——只要你给钱，我就帮你摆脱“防沉迷”的监管。

记者在一个二手平台上输入某款游戏账号，就出现了大量相关信息。“实名认证，提供账号帮实名”“可租账号，无限时”“防沉迷，时间无限”……记者随机联系了一个售价为5元的商家，对方显得比较谨慎，再三确认后给记者发了一个账号和密码。记者通过该账号和密码可以在该游戏中玩两个小时。

而在网上另一个租号APP上，虽然需要输入姓名及身份证号以确定不是未成年玩家，但记者用一个成年人的身份证号码就顺利通过验证并进入游戏界面，而且依据支付金额的不同可以选择不同的游戏时长。

“虽然有了政策上的监管，游戏公司也有所改变，是对‘灰色’产业链进行了严惩，但是实际上还是存在一些不可控的细节问题。”网友“云鹤”是一名有20年网游经历的资深玩家，他告诉记者，单从实名认证、限制时间这些入手只能是从表面上对游戏企业进行监管。对于有网友提出的用人脸识别方式进行监管，或者游戏过程中动态识别码的方式，云鹤觉得这势必会影响成人玩家的体验。在他看来如何建立有效的网游防沉迷系统，需要时间去完善和落实。“而真正让孩子不沉迷的办法，可能更多的还是家长的陪伴和指引。”



《通知》将对未成年人网游带来哪些实实在在的管控？

记者在此次《通知》中发现，较之前的规定，此次进一步对游戏企业向未成年人提供网络游戏服务的时段时长进行了限制，要求所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日的20时至21时向未成年人提供1小时服务，其他时间一律不得向未成年人提供网络游戏服务。

“普大喜奔，国家终于出手了。”市民毛杰第一时间在朋友圈转发并点赞了《通知》的相关链接。在接受采访时，同为未成年人家长的毛杰对于时长限制这一点连连点赞。毛杰说，《通知》针对未成年玩家的付费服务内容也有明确要求，比如，同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务，8周岁以上未满16周岁的用户单次充值金额不得超过50元人民币，每月充值金额累计不得超过200元人民币。在毛杰看来，未成年人自控力较弱，游戏能快速地带给孩子们成就感、存在感等一系列正向反馈，这使得他们通常仅靠自己难以抵制游戏的诱惑，从时间等方面有所约束虽然是被动的，但对孩子的上网限制效果是显而易见的。

马老师是我市某职业中学的政教处负责人，他一直很关注《通知》的内容。他告诉记者，在国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名认证系统建成运行后，重申严格落实网络游戏账号实名注册要求，明确所有网络游戏必须接入该系统，所有网络游戏用户必须使用真实有效身份信息进行游戏账号注册和登录，网络游戏企业不得以任何形式（含游客体验模式）向未实名注册和登录的用户提供，这意味着是从网络游戏的账号开始管控。

马老师介绍，据他了解，目前市面上比较火爆的像《王者荣耀》《和平精英》等超过60款游戏引入了一款名为腾讯游戏健康系统的软件。该软件有个“零点巡航”功能，对夜间游戏超过一定时长、实名为成年人的账号进行人脸重点筛查。凡是拒绝或未通过人脸验证的，将被当成未成年人纳入腾讯游戏健康系统的防沉迷监管并踢下线。

七星检察院未检办公室的检察官介绍，针对网络游戏监管，今年6月1日起正式施行的新修订《未成年人保护法》提出，网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者应针对未成年人使用其服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。值得一提的是新修订《未成年人保护法》明确，国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统。按照规定，6月1日前所有上线运营的游戏须全部接入这一国家层面的实名认证系统。同时根据国家新闻出版署于7月28日发布的一项公示显示，《网络游戏防沉迷实名认证技术要求》列入新闻出版业2021年第一批行业标准立项计划。这意味着，网络游戏防沉迷实名认证将迎来国家标准。

专家：让孩子从别处获得成就感

长期从事心理咨询和心理教育的广西师范大学教育科学学院心理学系教授吴素梅表示，心理学家凯瑟琳·斯坦纳曾说过，“孩子走进手机世界，是因为家长在‘战斗中失踪了’”。她认为，相较于成年人，孩子的自制力往往较弱，一些有趣的游戏很容易就能刺激大脑分泌多巴胺，使孩子从中获得快感，一旦上瘾就很难走出来。

“孩子在学校里，或者在家庭里，如果得不到老师和家长的关注，迫切地需要换一个场所、换一种方式去寻求关注，在游戏中成就‘英雄梦’。”吴素梅说。

“给予孩子鼓励，给予孩子陪伴是每位家长都应该学习的，当孩子现实生活中得到了关爱，这种感觉是虚拟的网络不能比拟的，所以与其一味地去管控孩子，家长的教育也应该加强。”在采访中，乐群小学副校长秦海燕表示，有些家长为了让孩子安静就把手机交给孩子，缺席成长过程，却指责孩子为什么不好好学习？父母作为未成年人的第一监护人，当孩子登录游戏时，应该给予更多关注和监护，引导他们在青少年保护模式下健康用网，堵不如疏。同时，在日常生活中，也要陪伴他们参加有益身心健康的娱乐活动，当孩子有了更多选项后，才更有可能不沉迷于网络游戏。

一名初中生正在街边玩游戏。
记者陈静 摄