

“防沉迷”新举措

针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题,国家新闻出版总署近日下发《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》。

●严格限制时间

通知要求,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,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。

●严格落实实名制

通知规定,严格落实网络

游戏用户账号实名注册和登录要求,不得以任何形式向未实名注册和登录的用户提供游戏服务。

在国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统已建成运行后,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游戏服务。

●加强监督查处

通知指出,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,针对网络游戏企业提供游戏服务的时间限制、实名注册、规范付费等方面要求的落实情况,出版管理部门将加大检查频次和力度,对未严格落实的网络游戏企业,依法依规严肃处理。

1.为什么要出台防沉迷通知? 青少年沉迷网络游戏使许多家长苦不堪言,成了民心之痛

国家新闻出版署有关负责人:近年来,我国网络游戏产业在快速发展的同时,也出现一些突出问题,特别是未成年人沉迷网络游戏问题引起社会广泛关切,广大家长反映强烈。国家新闻出版署高度重视防止未成年人沉迷网络游戏工作,2019年印发了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,采取一系列举措办法,建成国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统,并实现合规上线运营游戏全部接入,为深入推进防沉迷工作打下了基础。

近期,不少家长反映,一些青少年沉迷网游严重影响了正常的学习生活和身心健康,甚至导致一系列社会问题,使许多家长苦不堪言,成了民心之痛,希望采取切实可行措施,严格落实实名验证,进一步限制、压缩向未成年人提供网游服务的时段时长。保护未成年人身心健康关系到人民群众的切身利益,关系到培养民族复兴的时代新人。在新学期开学之际印发通知,是为未成年人健康成长保驾护航。

2.如何更好地推动企业落实通知要求? 将开展专项集中整治,组织各地对游戏企业进行逐一排查

国家新闻出版署有关负责人:游戏企业是防沉迷工作的主体,必须始终坚持把社会效益放在首位,积极回应社会关切,主动承担社会责任,坚决落实防沉迷工作各项要求。

此次通知对游戏企业防沉迷责任再次作了明确,所有游戏企业都要严格遵照执行,切实履行主体责任,全面设置防沉迷系统,严格开展实名验证,对认证为未成年人的用户,坚决执行时段时长控制和消费金额限制,以实际行动和成效,向全社会展现诚意诚信和责任担当。

这两年,国家新闻出版署加大企业防沉迷排查处罚力度,2020年共检查游戏上万款,会同各级出版管理部门约谈处理企业50多家,查处问题上千条。

通知印发后,我们将进一步加强监督巡查,开展专项集中整治,组织各地对游戏企业进行逐一排查,推动防沉迷工作常态化、机制化,对心存侥幸、敷衍应付的企业,发现一起严处一起,决不允许任何打折扣、搞变通的行为。

未成年人 周一至周四 禁玩网游 国家再出重拳防沉迷: 周五周六周日和法定节假日 每天最多玩1小时

3.两年前就出台了防沉迷通知,为何又出台新通知?

不少家长反映之前标准较宽松,建议从严压缩

国家新闻出版署有关负责人:未成年人还处在身心发育阶段,自控能力相对较弱,容易过度使用网络游戏甚至产生依赖,因此一直是网络游戏管理和防沉迷工作的重点。2019年国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》规定,网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时段,法定节假日每日累计不得超过3小时,其他时间每日累计不得超过1.5小时。不少家长反映该标准仍较宽松,建议从严压缩。综合考虑未成年

人学习生活和健康成长需要,此次通知对网游企业向未成年人提供网游服务的时段时长作出更加严格的限定,更好地引导未成年人积极参与体育锻炼、社会实践及各种丰富多彩、健康有益的文体休闲活动。

这项规定也体现了今年6月1日起施行的《未成年人保护法》关于网游服务提供者应针对未成年人设置相应的时间管理有关要求,并在“网络游戏服务提供者不得在每日22时至次日8时向未成年人提供

网络游戏服务”基础上,顺应群众呼声,作出了更严格细致的规定。

之所以留有少量时间向未成年人开放,主要是部分老师和家长反映,适度接触游戏是可以理解和接受的,特别是一些运动类游戏以及编程、象棋、围棋等游戏形式,对青少年健康成长具有积极作用。此次通知仅针对网络游戏作出规定,对于网络游戏以外的其他有益身心健康的游戏,家长和未成年人可根据情况自行把握。

4.未成年人绕过实名认证怎么办?

迫切需要家长加强监护督促,学校加强教育引导

国家新闻出版署有关负责人: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,需社会各方面共同努力。一方面,政府、行业要始终把防沉迷作为游戏管理的重中之重,严格防沉迷管理的制度和执行;另一方面,防止未成年人沉迷网络游戏,需广大家长、老师更

好履行监护教育职责,切实承担起保护未成年人的法律责任,引导孩子们形成良好生活习惯和用网习惯。

比如,一些未成年人使用家长身份信息或购买成年人身份信息绕过实名认证,突破身份限制,成为影响防沉迷效果的一个重要原因。这个问题的解决,迫切

需要家长加强监护督促,学校加强教育引导,严格执行相关要求。

下一步,国家新闻出版署将会同教育部、共青团中央、全国妇联等部门,组织中小学校开展专题教育,督促家长加强对孩子游戏账户的管理,形成落实防沉迷要求的社会合力。



“防沉迷”大事记

2005年8月

新闻出版总署发布《网络游戏防沉迷系统开发标准》,要求国内7家大型网络游戏运营商预备开发防沉迷系统,并给出了“3小时以内”的“健康时间”标准。

2007年

新闻出版总署发布《网络游戏防沉迷系统开发标准》,规定全国所有网络游戏全面推广防沉迷系统。

2019年11月

《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》对实名制、未成年人游戏使用时间、未成年人游戏付费标准等进行了规定。

2020年10月

新修订的《未成年人保护法》增设“网络保护”专章,为未成年人保护提供法律支撑。

2021年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》,未成年人游戏使用时间进一步收紧。

本版稿件据新华社、《南方都市报》