

随着5G、云计算、VR等产业加速演进,“宅经济”占比增大,网络游戏市场规模将进一步扩大。

2021年,国家新闻出版署下发了《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。

“未成年人网络游戏成瘾极易影响其正常的学习和生活。沉迷网络游戏的未成年人往往学习兴趣不高,成绩不理想,在人际交往中也往往因缺乏沟通而形成封闭性人格。”全国人大代表,河南省郑州市上街实验小学校长沙宝琴这样说。

未成年人沉迷网游如何防范?两会代表委员给出不少建议。



坚决防止

新华社发 王鹏作

未成年人沉迷网游到底怎么防

他们说:

全面停止向未成年人提供网络游戏服务

全国人大代表、广元市苍溪县白驿镇岫云村党支部书记、村委会主任李君认为,仅对游戏时间作出限制并不足够,还应当对游戏进行分级管理。他提出,应当禁止网络游戏对未成年人开放使用,对未成年人提供网络游戏的服务商应该按照“未成年人保护法”追究相关法律责任。

此外,李君呼吁明星艺人不代言网络游戏广告,并对游戏类目在各类媒体的展示广告和互联网的推送实施总量控制,以降低对未成年人的影响。

全国人大代表、齐鲁制药集团总裁李燕建议,全面停止向未成年人提供网络游戏服务,并将其纳入《未成年人保护法》。

李燕进一步提到,将禁止提供网络游戏服务同样纳入《未成年人保护法》,并严厉打击向未成年人提供网络游戏服务的企业和平台;加大向未成年人提供网络游戏服务的游戏运营商和平台服务商的监察处罚力度,一旦查到,坚决予以退出。

李燕还建议,明确禁止售卖对未成年人上网限制的破解软件,由中央网信办和公安机关牵头,开展清理行动。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,网信部门会同公安部门共同强化监督并加大处罚力度;未成年人网络游戏冲动消费全额退还制度由8岁以下拓宽至18岁以下,从源头堵住网络游戏的付费成瘾机制。

他们说:发展功能性游戏、制定分级制度

沙宝琴则认为,对于未成年人网络游戏成瘾,心中着急的父母、老师大多采取简单粗暴的对策,希望用疾风暴雨般的攻势解决问题。这种禁止性的规定并不能起到真正的效果,反而会增加青少年的抵触和叛逆心理。

沙宝琴建议,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。

为将防手机沉迷措施落到实处,沙宝琴认为应大力发展功能性游戏。

“所谓功能性游戏,是指高度模拟现实职业技能操作的游戏,其培训意义大于娱乐目的,更侧重对个人技能的培训。”沙宝琴说,如模拟驾驶、维修的技能游戏,模拟养成、建造的生活游戏等。

全国政协委员,上海市普陀区副区长王珏表

示,近年来,随着影视业、文字出版、网络媒体的不断发展,涉及青少年的文化产品形式也越来越多样、内容越来越丰富、传播渠道也变得越来越复杂,一些相关的影视作品、网络游戏等也曾引起社会广大关注和争议。

王珏建议,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,客观、公正地实现对未成年人利益、文化产品制作、发行或传播等多方利益的兼顾,减少矫枉过正或“任意砍杀”的情况,进一步为未成年人文化产品发展营造良好环境。

民盟中央也建议,制定适合我国国情的网络游戏分级制度,建立由教育、心理学等专家组成的网络游戏定级委员会,针对不同的年龄段,规范网络游戏的内容发展。设定网络游戏许可的准入条件,加强对网

络游戏经营场所的专项监管以及产品上线运营前严格自查自纠。

在收费扣费方面,民盟中央建议,严格规范网游收费标准和扣费方式,健全游戏中的未成年人非理性消费申诉与受理机制,制定统一清晰的退费标准,强制企业执行,对收费道具、点卡消费实行市场指导价,严禁未成年人网络消费,严禁通过划转手机费、通过未知短信直接收费等方式来完成支付。

民盟中央还建议,加强对网络游戏企业的惩处力度,重点排查用户数量多、社会影响大的网络游戏产品,重点打击私服侵权、直播侵权,以及套用版本号运营、违规服务未成年人、网游抽奖赌博化等违规行为,特别对涉黄、涉赌、涉诈骗等影响青少年身心健康的模糊违法行为,需追究法律责任。

(据新华网)