

# 游戏防沉迷进入“家庭攻坚”阶段



史上最严防沉迷新规发布4年,未成年人游戏防线越筑越密的同时另一个问题摆上台面——游戏防沉迷下一步,可以怎么走?

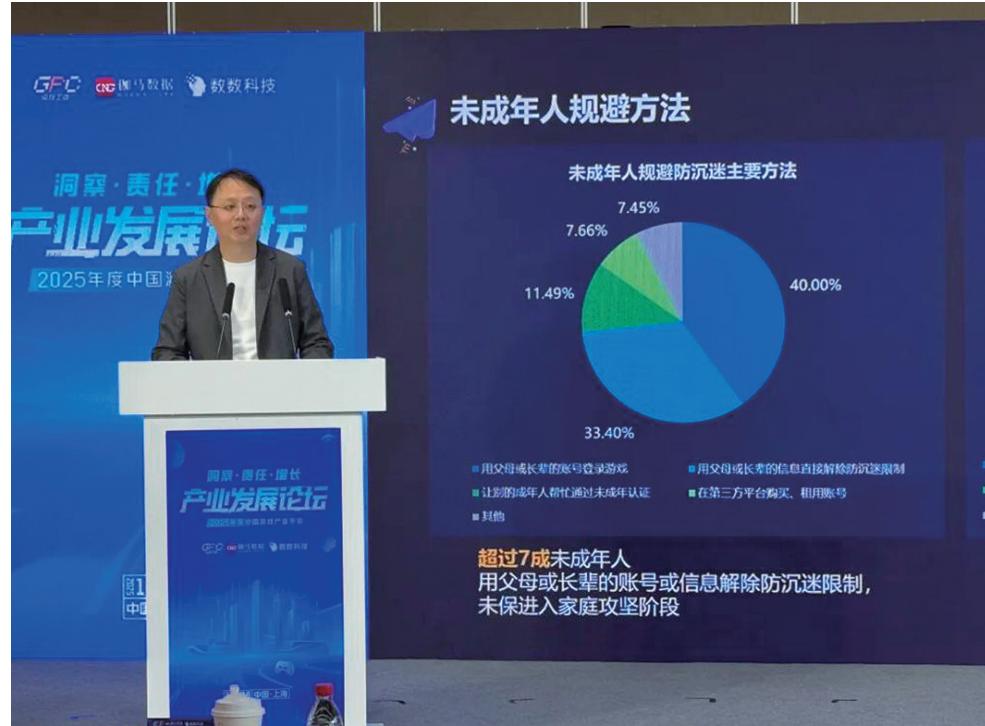
近日,中国音像与数字出版协会游戏工委与伽马数据共同编制的一份报告,在一定程度上,给出答案。

12月18日,中国游戏产业年会在上海召开,产业发展分论坛上游戏工委发布《2025中国游戏产业未成年人保护进展报告》(以下简称“报告”),报告披露,2025年,未成年人每周游戏娱乐时长控制在3小时以内的比例达到71%,这一数据连续4年维持在7成以上。

可以看出,自2021年史上最严防沉迷“830新规”实施以来,在国家严格立法与企业坚决落实的双重保障下,未成年人防沉迷工作效果显著。

家长缺位已成为影响防沉迷成效的关键因素。报告显示,在超时游戏的未成年人中,用父母或长辈的账号或身份信息解除防沉迷限制的占比超过7成,用同样方式直接解除充值限制的占比约为4成,未保工作进入“家庭攻坚”阶段。

游戏工委秘书长唐贾军说,“未保需要加强家庭教育,尤其是父母协助孩子‘超时游戏’的状况需进一步解决”。技术防线日益严密的当下,如何补齐监护短板,成为摆在全社会面前的一道必答题。



(网络图)

## 1 家长成“未保”最大短板之一

数据显示,部分家长的监管缺位与放任,在影响防沉迷成效。

报告显示,除父母协助孩子“超时游戏、超额消费”的状况外,在未成年人获取账号途径相关调研中,44.84%家长表示会帮孩子用家长身份证件注册,25.67%家长对“孩子偷用家长/亲戚身份证件注册或使用家长/亲戚账号”行为表示知情,另外,还

有超2成未成年人与家长共用账号。

部分未成年人没有用自己的真实身份信息,而是用家长或其他成年人的身份信息来登录游戏,甚至家长与孩子共用账号,会导致企业和平台无法有效识别用户真实身份,冲击防沉迷防线。

作为未成年人网络使用的第一道关卡,家长宜做好引导,从源头上

杜绝将账号和身份证件交给孩子登录游戏。

部分商家,在线上线下以“吸睛”的方式大喊“关闭网络游戏”,利用家长的焦虑情绪,打造出年收入高达数百亿元的“反游戏产业链”。各类所谓“训练营”、“网戒机构”肆意生长,未成年人受到侵害悲剧时有发生。

当前的《中华人民共和国未成年人保护法》和《中华人民共和国预防未成年人犯罪法》,构建起了以家庭监护为主,以监护支持、监督和干预为保障,以国家监护为兜底的未成年人监护制度体系。

未成年人防沉迷需要家长、企业、学校、社会多管齐下,而家长始终是未成年人网络保护的第一责任人。

## 2 管理工具也需家长配合

近年来,游戏企业等相关方,正在积极探索和实践如何守好未成年人的网络入口。

以腾讯游戏为例,通过建立“技术+服务+公益”的模式,其“成长守护平台”不仅集成了游戏管理、消费管理等基础功能,还针对家长管控难的痛点,在2025年推出“游戏临时开关”和“家长自助下发人脸识别”等新功能。

当家长希望对自己的账号临时做时长限制,或担心孩子冒用自己账号时,可灵活设置单次游戏时长或直接下发人脸识别验证,利用技术手段堵住“冒用”漏洞。

此外,针对部分家长“不懂管、不敢管”的困境,腾讯游戏采取“AI自助+人工视频”的服务模式。家长只需准备好相应证件,即可通过视频柜台获得一对一的工具使用帮

助,甚至可以获得家庭教育辅导服务,帮助解决亲子沟通难题。

腾讯游戏未成年人保护体系技术负责人涂海龙表示,家庭共享身份信息、账号、设备等,是当前家长用户普遍反馈的难点,希望能通过工具和服务支持,帮助家长更好地管控孩子游戏。

除腾讯外,网易游戏的“家长关爱平台”已实现跨应用时段管理,米

哈游则在客服端建立了针对未成年人投诉的快速响应机制,全行业已从被动合规转向主动服务。

未成年人保护是多方共治的一个系统工程,随着法律法规日益完善,各平台企业亦在积极建立相应管理机制,并为家庭监护提供工具与支持。但平台推出的工具与支持,如要真正落到实处,依然需要家长参与及使用。

## 3 家庭是数字时代的“防火墙”

游戏工委报告显示,游戏占据未成年人线上娱乐时长的比例已低于20%,未成年人的注意力正自然流向视频、社交平台等其他领域。

共青团中央2024年11月发布的《第6次中国未成年人互联网使用

情况调查报告》显示,我国未成年网民规模已经突破1.96亿,未成年人互联网普及率已达97.3%。青少年认知发展尚不成熟,难以充分认识到网络中的潜在风险,作为监护者,家长和学校需要担负起监管、指导

未成年人使用网络的责任,引导其正确、安全地使用网络,陪伴未成年人的成长,降低未成年人对网络的依赖。

游戏防沉迷的实践表明,这一工作需要各方齐抓共管,相向而行,

才能为未成年人撑起更为清朗健康的数字空间。

同时,只有当家庭监护真正“在线”,筑牢未成年人保护的第一道防火墙,才能真正护航孩子们在数字世界中健康成长。(据《半月谈》)