

坚决防止未成年人沉迷网络游戏新举措出台

进一步限制向未成年人提供网络游戏服务的时段时长

近日,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》,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;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。

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。国家新闻出版署有关负责人就通知有关背景和要求,接受了记者专访。



1 对网络游戏防沉迷工作提出具体明确要求

问:请介绍一下通知出台的背景。

答: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,一些青少年沉迷网络游戏严重影响了正常的

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络游戏服务的时段时长。青少年是祖国的未来,保护未成年人身心健康关系到广大人民群众的切身利益,关系到培养民族复兴的时代新人。针对社会反映的未成年人过多过度使用网络游戏问题,国家新闻出版署在新学期开学之际印发了通知,对网络游戏防沉迷工作提出具体明确要求,着力推动防沉迷工作取得更好社会效果,为未成年人健康成长保驾护航。

2 网游企业必须大幅压缩向未成年人提供网络游戏的时间

问:通知的主要内容有哪些?

答:通知以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导,坚持人民立场,坚持问题导向,坚持从严从紧,聚焦防止未成年人沉迷网络游戏的关键环节,主要提出四方面举措。一是在原有规定基础上,进一步限制向未成年人提供网络游戏服务的时段时长,要求网络游戏企业大幅压缩向未成年人提供网络游戏的时间,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。二是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。三是加强对防沉迷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。四是积极引导家庭、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。

3 适度接触游戏可以理解和接受

问:通知严格限制网络游戏企业向未成年人提供网络游戏服务时间的考虑是什么?

答:每一代青少年都会有自己的游戏,网络游戏互动性、沉浸性、仿真性强,操作便捷,天然具有更强吸引力。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长,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。对此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,此次通知对网络游戏企业向未成年人提供网络游戏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、社会实践以及各种丰富多彩、健康有益的文娱休闲活动。同时,这项规定也体现了今年6月1日起施行的《中华人民共和国未成年人保护法》关于网络游戏服务提供者应当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二十二时至次日八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。此外,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。另外,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 决不允许网游企业打折扣、搞变通

问:如何更好地推动企业落实通知要求?

答: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检查,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。下一步,国家新闻出版署还将根据通知落实情况和社会反映,坚持问题导向、效果导向,举一反三、查漏补缺,推动防沉迷工作取得实实在在的成效,切实保护青少年健康成长。

5 家长要加强监护督促 学校要加强教育引导

问:家庭、学校在防止未成年人沉迷网络游戏方面应发挥哪些作用?

答: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,需要社会各方面的共同努力。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,扎实推进防沉迷工作;另一方面,防止未成年人沉迷网络游戏,需要广大家长、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,加强关爱陪护和约束规范,引导孩子们形成良好生活习惯和用网习惯。比如,国家新闻出版署防沉迷实名验证系统建成后,为企业和用户提供权威准确的身份验证,推动防沉迷工作迈出了关键一步。但同时,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,使得时段时长限制无法发挥作用,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,更好地帮助指导未成年人了解掌握法律规定,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,推动广大家长、老师、学生认真学习相关政策法规要求,培养和提高网络素养,督促家长加强对孩子游戏账户的管理,指导未成年人在使用网络游戏时进行真实身份验证,严格执行未成年人使用网络游戏时段时长规定,形成落实防沉迷要求的社会合力。我们也将督促网络游戏行业加强与家长、老师、学校的联动沟通,共同为未成年人健康成长营造良好环境。

综合新华社消息