

代表委员呼吁打击账号买卖黑产 出台完善游戏法规

# 未成年人游戏防沉迷：“难解的结必须要解”

本报实习记者 许心怡  
记者 吴可仲 北京报道

3月10日,全国政协十三届五次会议在北京闭幕。全国两会期间,未成年人沉迷网络游戏依然是代表委员们的热议话题。  
全国政协委员、九三学社中央委员许进呼吁,2021年出台的“防沉迷新规”还需要进一步落实,对于向未成年人出售游戏账号以躲避监管的灰色产业链应予以严肃处理。  
全国人大代表、安徽省农业科学院副院长赵皖平呼吁关注农村儿童沉迷网游现象,并指出这是农村留守儿童问题的一部分,“是一个很难解的结,但必须要解”。



一名儿童正在体验手机游戏。

本报资料室/图

## “防沉迷新规”须进一步落实

近年来,包括腾讯、米哈游、三七互娱、完美世界等游戏厂商,已出台了一些针对性的举措,以化解未成年人沉迷网络游戏问题。

2021年8月30日下午,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》),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。同时,网络游戏企业还要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。

“防沉迷新规”出台半年多后,一些两会代表委员表示,该政策还需要进一步落实。

许进呼吁,应完善法律法规,严禁倒卖个人信息和游戏账号,确保“防沉迷新规”落实到位。许进对《中国经营报》记者表示,他注意到,中小学生玩游戏的时间段和时间长度受到限制以后,市面上出现一些灰色产业链,向未成年人兜售游戏账号,使未成年人得以绕过监管。

许进建议,相关企业应继续加强防沉迷系统建设,完善未成年人游戏登录和充值时人脸识别门槛,协助相关部门在管理系统内共同精准管理,提升管理实效。有关部门应加强对未成年人游戏账号的管理,惩戒各种违反管理的行为。比如对倒卖个人信息、账号等违法行为严肃处理;对于明知对方是未成年人,依然向其租售成年人游戏账号,甚至指导未成年人规避防沉迷监管的企业和个人,按照刑法第285条第3款依法严惩。

全国人大代表、河北省曲周县清宾出租车爱心车队队长张青彬也将矛头直指游戏公司。他表示,新冠肺炎疫情期间,不少学生离校在家上网课,终日沉浸在网络游戏当中,“为了所谓的过关冲卡,没日没夜地躺在床上对着手机打游戏”。他认为,沉迷网游使得青少年不仅荒废学业,还会产生各种身体问题和心理问题,“国家必须全面封杀毒害青少年的网络游戏公司及平台”。

赵皖平指出,相比城市孩子,

农村儿童沉迷网络游戏的问题更应引起关注。他表示,自己近几年一直在进行脱贫攻坚工作,在全国各地调研期间发现农村儿童沉迷网游这一现象。赵皖平说,自己曾到一户人家家里,看到孩子一放学就在玩手机,与其交谈,对方也显得心不在焉。他得知,孩子父母外出打工,孩子被托付给爷爷奶奶抚养,平时缺乏陪伴和教育。“此事对我触动很大,这样的情况我看到了,肯定还有好多类似情况在发生,我们没看到。”赵皖平表示。

对于2021年推出的“防沉迷新规”,赵皖平认为还需要进一步完善落实,问题主要是孩子可以通过各种方式规避监管,“如果大人不在家,孩子拿爷爷奶奶的身份证不也可以登录吗?”赵皖平表示,游戏企业应该进一步承担起社会责任,此外一些政策细节还需要进一步完善。

事实上,近年来,包括腾讯、米哈游、三七互娱、完美世界等游戏厂商,已出台了一些针对性的举

措,以化解未成年人沉迷网络游戏问题。

腾讯方面在2021年8月就曾发文表示,将从《王者荣耀》试点,逐步面向全线游戏推出“双减、双打、三提倡”的七条新举措。其中,“双减”包括减时长、减充值,即执行比政策要求更严厉的未成年用户在线时长限制,非节假日从1.5小时降低至1小时,节假日从3小时减到2小时;未满12周岁未成年人禁止在游戏内消费。“双打”则为打击身份冒用、打击作弊:针对未成年人冒充成年人游戏的情况,将原来的“零点巡查”升级为“全天巡查”,可疑账户全部重新认证;打击用户通过加速器登录及部分第三方平台买卖成年人账号。

根据腾讯发布的2021年度第二季度财报,其游戏收入430亿元,12岁以下未成年人用户流水占比为0.3%。腾讯方面高管对外表示,游戏研发不是专门为未成年人而做,也不是为了赚未成年人的钱。

## 不可全部归罪于游戏

农村儿童沉迷网游是留守儿童问题这一更大议题中的冰山一角。

两会代表委员纷纷指出,除了严防死守未成年人突破限制玩游戏,认清他们沉迷游戏的原因也十分重要。许进指出,将未成年人沉迷于游戏这件事全部归罪于游戏本身不科学、不合理。“每出台一项政策,都有人通过合法或不合法的手段设法规避,真正重要的是应该从根本上去解决问题。”

许进认为,未成年人沉迷游戏的原因主要有:一是,对于年轻人来说,游戏是一种价格适中且易获得的娱乐方式,“有了智能手机以后,游戏随时随地都可以玩,只玩游戏的话消费水平还是可控的,所以才造成游戏在年轻人中风靡”。二是,游戏的风靡也反映了娱乐形式和内容的匮乏。三是,教材和教学方法脱离年轻人,

也可能导致他们沉迷游戏。

赵皖平也提到,手机的普及使得农村孩子更容易接触到游戏,“现在智能手机普及很广,有的时候农村孩子与父母视频通话,在这个过程中可能就接触到游戏。”

赵皖平认为,农村儿童沉迷网游是留守儿童问题这一更大议题中的冰山一角。他指出,不少农村孩子没有跟随父母进城,而是留在家乡由爷爷奶奶或亲戚抚养,也很少受到关注,“我觉得有父母在其身边肯定是不一样,父母会严格地教育孩子。而爷爷奶奶对孩子玩游戏的态度是,只要不闹事,玩就玩”。赵皖平认为,孩子恰恰容易沉迷游戏,如果不加以约束很难产生自觉性。

## 游戏法规仍待完善

“本质是大的社会制度问题,是一个很难解的结,但必须要解。”

除了进一步完善落实“防沉迷新规”,两会代表委员就网络游戏议题还给出了其他建议。

许进认为,可以考虑以游戏的形式传播知识,学校教育也应该推陈出新,由更懂孩子的人来设计教材和教学方法,加强学校和家长的沟通。他还呼吁,家长应该以身作则,反省自己是不是回家就看手机或者玩游戏,“你要让孩子做到什么,你自己就应该做到什么”。

在法律法规方面,许进表示应该就新上市游戏数量进行限制,原因是熟悉每个新游戏都要花费大量的时间,不断推出新游戏,必然导致沉迷现象的产生,“比方说,具体到每家游戏公司,一年可能只有一两个配额”。

而对于游戏内容本身,许进认为,游戏企业应该更重视文化的传播,特别是中国传统文化的传播,“其实现在我们的游戏发展是很不错的,在国际上也很有影响力。游戏公司应该承担起社会责任,利用游戏这个平台来推广中国的文化元素。”许进说。

赵皖平表示,在解决农村儿童沉迷网游的问题上,目前没有很好的先例可做参考,还需要进一步探索,“寄宿学校可能是个解

决办法,现在好多留守儿童进入初中后在学校过集体生活,学校管理严格一些,沉迷游戏的问题可能缓和一些”。

赵皖平还提出,应该对游戏进行分级,对不同年龄段的玩家所能接触的游戏种类进行分类,根据不同年龄段孩子的心智成熟度,对游戏中可能含有的暴力、色情等元素进行规范,“处于不同成长期的孩子,自控能力也不一样。”赵皖平表示自己曾在往年提出这一建议,目前尚在等待相关政策的出台。“本质是大的社会制度问题,是一个很难解的结,但必须要解。”赵皖平表示,农村儿童沉迷网络问题还需要家庭、学校,乃至公司、媒体、法律等长期关注、推动解决。

张青彬表示,目前我国只有《网络游戏管理暂行办法》(2019年7月份废止)和中宣部出台的《严格规范网络游戏的意见》,网络游戏的立法领域尚属空白,而“暂行办法”“意见”没有任何法律约束,很难管控网络游戏的泛滥。他认为,网络游戏立法工作迫在眉睫,建议全国人大常委会尽快出台保护青少年身心健康的网络游戏管理体系、未成年人网络保护法等相关法律法规。

# 全国政协委员丁元竹：社会和技术手段双管齐下,改善未成年人游戏环境

本报记者 张锦 北京报道

“社会和技术手段双管齐下,改善未成年人游戏环境。”两会期间,全国政协委员、中共中央党校教授丁元竹在提案中建议。

近年来,针对防止未成年人沉迷网游的法律法规接连出台。2021年,史上最严的未成年人游戏防沉迷政策上线。

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》(以下简称《通知》),在原有政策的基础上,进一步削减向未成年人提供网络游戏服务的时间,严格限制在周五、周六、周日三天,一天一小时,且区间为20时~21时。

2021年11月5日,中国游戏

产业研究院的战略合作伙伴伽马数据发布《中国游戏产业未成年人保护进展报告》(以下简称《报告》),数据调研来源于数千份问卷。《报告》显示,《通知》落地后,有四成家长显著感知孩子游戏时间变短,85.8%的未成年人在玩游戏过程中曾被防沉迷限制。

上有政策,下有对策,防沉迷机制在实际操作中仍存在不少漏洞。据丁元竹观察,目前仍未杜绝商家向未成年玩家租赁游戏账号,使其能绕开实名认证系统内进行游戏。

“《通知》颁布后,买号客诉呈现持续上涨趋势,截至2021年12月,已累计4153宗,较2020年暑期涨幅达到52%。根据对20位商家的调研,均有默许、引导未成年交易的行为并为其提供绕过防沉迷



ChinaJoy展会期间,青少年玩家在试玩网络游戏。

本报资料室/图

监管的措施与方法。”丁元竹在提案中称。

此外,除了个别头部企业,大部分游戏企业尚未将人脸识别纳

入防沉迷系统。

对此,丁元竹呼吁,既要继续加强技术开发和技术治理,也要着手完善社会治理。

## 加强技术开发和治理

在技术手段上,丁元竹提出,完善网游防沉迷体系,鼓励、促进游戏厂商采用人脸识别技术,加强跟踪技术研发和应用。

他建议,由相关部门牵头建立游戏行业的人脸识别统一标准,制定人脸识别有关的法律法规,确保游戏厂商的人脸识别功能只用于身份识别,人脸识别数据原则上不应共享、转让,确保个人信息安全;鼓励有条件的游戏

厂商先试先行,在国家有关法律统一管理下,将相关人脸识别系统对外开放,以便更多的小中游戏厂商用上人脸识别技术;对实名认证为成年人,但游戏内行为疑似未成年人的用户,系统自动在“登录时”和“充值时”,发起金融级别的人脸识别,若用户人脸识别验证失败,将被系统判定为未成年人,自动纳入管控范围;为防止家长被哄骗,系统在游戏

充值过程中增加“语音”+“文字”等相关提示,专治孩子忽悠家长完成人脸识别。

“人脸识别不仅是技术的问题”,丁元竹接受《中国经营报》记者采访时补充道,“更涉及个人隐私和信息安全的问题。我觉得应该首先加强这方面的立法,在不断完善法律法规的基础上,再看企业怎么进行技术开发和怎么使用这个

技术。”

此前的伽马数据研究报告显示,考虑到人脸识别技术发展完善程度及使用成本,在付费验证环节大规模应用尚需时间。

丁元竹对记者表示,“(技术应用的)关键是企业来做还是政府来做,企业来做的成本会非常高。我觉得需要进一步明确政府、企业、社会的责任。”

## 完善社会治理

丁元竹认为,未成年人保护的关键,在于形成全方位、多层次、立体化的未成年人保护工作格局,需要家庭、学校、社会多方共治。

关于如何完善社会治理,丁元竹建议,严厉打击游戏租售平台,维护游戏实名制度。

具体是指,阻止未成年玩家绕开实名认证系统;禁止电商平台上的游戏租号平台运营,打击通过私域流量提供游戏租号服务的平台;肃清提供代过人脸服务的黑灰产团伙,保障用户信息安全;针对偷用网络上的成人身份证的未成年人,根据他们的使用特点,如多人多次复用、身份信息已被网络泄露等,打造该类身份信息的黑名单库,对使用这类身份信息的账号进行重点检测,对其拉起人脸识别,防止未成年人继续盗用。

同时,丁元竹提出,要严格落实法律法规,切实提升家长等监护人网络素养。

根据伽马数据2021年的统计,2020年未成年人过度消费事件中,逾六成源于监护人信息保管不善。

2021年1月1日,《家庭教育促进法》(以下简称《促进法》)正式实施。2021年6月1日,《未成年人保护法》正式生效。法律规定,未成年人的父母或者其他监护人应当合理安排未成年人学习、休息、娱乐和体育锻炼的时间,避免加重未成年人学习负担,预防未成年人沉迷网络。

丁元竹建议,强化学校及社区的教育作用,设立相应的互联网教育课程,让家长更好地引导未成年人树立安全上网、树立使用游戏的正确观念;关注城乡地区留守儿童,提高低线城市未成年人的网络素养,让他们更好地融入数字社会;严格落实《促进法》相关规定,由各地妇联设立专业下属组织,委托家庭教育专家对当事人进行专业家庭教育指导,切实承担对未成年人的监护教育责任;在健康系统规则的基础上,以公众号“成长守护平台”为产品载体,为家长、孩子及老师提供个性化的管控工具;既要引导孩子正确看待和使用网络,更需要家长了解网络、正确认识和使用网络。

他希望,通过健康的家庭、健康的社会和学校的协作配合,让未成年人既能保有创造性的思维思想,同时也能够克制自己。

“现在来看,不单是一个互联网游戏问题,包括短视频等网络产品慢慢进入人们的生活,都会产生沉迷问题。”丁元竹指出,“所以,我觉得要随着形势的发展,不断扩大治理的内容和治理的方式。”

“互联网在快速发展过程中,怎么去监管网络产品?包括元宇宙产品的开发,可能会出现更多的问题监管。一方面要针对现实中出现的问题监管,另一方面要有预见性地及早研究,及早治理。”丁元竹说。