

为了中国式现代化·发展新局

疏堵结合“防沉迷”
代表委员为游戏监管建言献策

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

今年全国两会期间,有代表委员为游戏分级制度建言,称对于游戏的监管不应“一刀切”,而应该建立适合中国国情的游戏分

规范游戏内容发展

建立一个精准的游戏分级制度,有利于弥合社会上关于游戏的意见分歧。

记者从民盟中央了解到,民盟中央在今年两会提交《关于提高网游行业监管效能 打造健康网游产业的提案》,就完善法规制度、明确主体责任、提升监管技术三方面提出建议。该提案提及,应制定适合中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。”

“游戏处于光盘时代时,各个游戏店、售卖网站不会查看买游戏的小孩到底几岁。”朱墨对记者表示,他认为设立游戏分级制度的时机已经到来,“现在技术成熟,可以通过身份验证、人脸识别等做到将游戏按照年龄分级。”

全国人大代表、四川省广元市苍溪县白驿镇岷云村党支部书记李君也在今年全国两会上提出游戏分级的建议。“比如3岁以内的,3到6岁的,6到12岁的可以接触什么样的游戏,成年以后可以接触什么样的游戏。”李君对记者说,游戏管控并不意味着一刀切式的管理,“很多家长直接提出关停游戏,我觉得不现实。”

朱墨表示,设立游戏分级制度,除了能够按照年龄区分游戏内容,还可以限制不同年龄段的游玩时间:“只要引入能够真正鉴别玩家年龄的系统,就可以设立不同的游玩时间要求。比如,8岁以下的孩子,每周将游戏时间限制在1小时以内就可以了;对于16岁到18岁这个阶段的孩子,游戏时间可以稍微宽裕一点。”

李君对记者表示,游戏的相关话题在历年两会上被频频提起。对游戏的监管应该收紧还是

级制度。

多年来,国内对青少年沉迷网络游戏的问题一直非常重视,已出台过多项政策。但是,这些监管措施并未建立在有效的游戏分级基础之上。

无锡智慧体育产业园管理有限公司董事长,民盟新吴区基层委员会太科园支部参政议政委员朱墨对《中国经营报》记者表示,随着技术成熟,建立游戏分级制度的时机已经到来。



今年全国两会期间,有代表委员建言,游戏监管不应“一刀切”,应建立适合中国国情的游戏分级制度。图为中国国际数码互动娱乐展,玩家体验手游。视觉中国/图

放松,常常在舆论场上引起巨大争议。另一方面,他也收到很多民众关于加强网络游戏治理的诉求,“一些品学兼优的孩子接触网络游戏后学业受到影响,甚至把家长的血汗钱拿去充值。”

朱墨认为,建立一个精准的游戏分级制度,有利于弥合社会上关于游戏的意见分歧。“比如微软的《我的世界》在国外的一些小学甚至被当成一门课来上,说明一些有益于孩子身心的游戏不应被禁止。”朱墨说,“游戏分级制度的作用不在于堵,而在于疏,筛选出适合孩子玩的游戏。”

李君认为,当前适宜未成年人的娱乐活动的缺乏已经成为一个问题,因此不能全面禁止游戏:“现在的小朋友娱乐方式确实比较枯燥,不像我们小时候可以接触到各种各样的东西。对适龄的儿童推出一些益智类

的、单机版的游戏,我觉得是可以的。”

朱墨对记者说,事实上游戏分级制度在社会多个层面受到广泛支持。他介绍,自己在平时工作中接触到一些游戏企业,为了撰写提案也邀请了很多大型游戏公司进行调研,“现在社会上有很多关于游戏的负面看法,所以这些企业是欢迎监管的——在行得通的政策下,这些企业可以正大光明地开发游戏,同时也可以防止青少年沉迷。”

“我之前一直关注国内的各大游戏论坛,可以看到绝大部分玩家是支持游戏分级制度的——让孩子玩他们该玩的游戏。”朱墨还在一些戒除青少年网瘾的夏令营上遇到一些家长,“其实很多家长反对的不是所有游戏,而是反对小孩玩到他不应该玩的游戏。”

现行政策仍待优化

尽管网络游戏监管在技术上已不存在壁垒,但仍需要各部门通力合作才能有效落地。

为防止未成年人沉迷游戏,相关部门已推出多项举措。2021年,国家新闻出版署发布《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》,要求落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求,所有网络游戏必须接入国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统,并对未成年人游戏时间作出限制: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小时网络游戏服务。这被称为“史上最严”防沉迷政策。

此外,2020年,在国家新闻出版署指导下,中国音像与数字出版协会游戏工委组织相关研究机构、媒体、游戏企业等共同编制了《网络游戏适龄提示》团体标准,提供了绿色(8+)、蓝色(12+)和黄色(16+)三个不同年龄段标识。根据中国音像与数字出版协会游戏工委的解释,“适龄提示”旨在便于监护人及社会公众履行对未成年人监护的责任。

李君认为,在未成年人防沉迷方面,需要一些更有效、更有力的

多方共治形成合力

游戏、视频平台以及社会大众都应该担起责任,给青少年营造良好的网络空间。

“很多网络游戏其实是一群高智商的成年人在对未成年人进行情感和金钱的收割,其目的不是益智,而是让人沉迷。”在采访中,李君对部分游戏厂商的商业模式表示质疑,“这种游戏就是鼓励玩家不断升级,让玩家沉迷在其中出不来。”

“免费+内购”是中国手游普遍采取的商业模式。第三方研究机构伽马数据《2021中重度游戏商业化研究报告》显示,2020年中重度移动游戏市场规模达到1969.4亿元,内购商业模式的高度成熟成为中重度游戏市场规模提升的关键。不过,内购模式难免演变成“逼氪”现象——如果玩家不充钱,数值无法提升,游戏中的乐趣就会被削减,从而产生冲动消费行为。

朱墨表示,自己对盲盒、抽卡等商业模式非常不赞同,“这种模式通过免费诱骗青少年下载游戏,让他们进来后再消费,让玩家抽卡,相当于诱使青少年赌博了。”他认为,在抽卡等商业模式方面,国家应制定统一标准,“比如抽中几

措施落地,“现在问题很多,特别在农村,父母不在孩子身边,都是爷爷奶奶照顾孩子,不能严格管教。”李君表示,他在今年两会上继续提出加强监管游戏的原因,是在“史上最严”防沉迷新规颁布后,未成年人沉迷游戏的现象仍屡见不鲜:“这不是个案,而是普遍现象。”

朱墨表示,现有的防沉迷政策除了过于笼统、一刀切,还存在多种未成年玩家绕过监管的可能:“青少年可以通过租号,通过用父母、爷爷奶奶的账号等各种手段绕过监管。几乎没有青少年会被政策限制到。”

朱墨认为,上述问题可以通过人脸识别、IP地址追踪等技术手段解决:“比如一个湖北的号,今天突然在江苏登录,这个账号就被判定异常;一个小时又在四川登录,那么这个账号就会被锁定。”他介绍,从跟一些大型游戏公司的交流中了解到,游戏中人脸识别已经可以做到后台隐蔽扫描,不会影响玩家游戏进程,同时也会保障玩家个人隐私。

在朱墨看来,尽管网络游戏监管在技术上已不存在壁垒,但仍需

要各部门通力合作才能有效落地。民盟中央的提案指出,在网络游戏监管方面应厘清政府部门责任,“针对网络游戏的文化输出属性、非地域属性、竞技体育属性、营销消费属性等,完善相关法律法规,明确不同管理部门各自的分工、职责与权限,避免多头管理带来的管理混乱与监管漏洞。”朱墨告诉记者,正因为网络游戏作为一种新兴媒体具有多种属性,才导致对它的监管过于庞杂,“因为网络游戏有竞技属性,体育部门可以管;有文化输出属性,文化部门可以管;出版方面,有国家新闻出版署;安全方面,有网信办。”

朱墨对记者表示,在游戏监管前期,应由政府部门制定统一的法律法规,并由政府组织包括教育者、心理专家在内的道德委员会,对游戏进行定级;而在游戏监管后期,则应建立第三方平台,供社会各界曝光游戏乱象,“其实在游戏运营后期,政府很难方方面面监管到。这时候建立第三方平台,大家都可以发声,政府部门定期到平台上搜集意见就可以了。”

“游戏+”释放数字经济新动能

本报记者 李哲 北京报道

今年两会期间,数字经济被多次提及。其中,政府工作报告在简述今年工作重点时提到,大力发展数字经济,提升常态化监管水平,支持平台经济发展。

全国政协委员、首都经济贸易大学文化与传播学院副院长郭媛媛在《关于推动数字游戏产业高质量发展,创造更大经济、文化和科技正

推动数字经济高质量发展

2月27日,中共中央、国务院印发《数字中国建设整体布局规划》(以下简称《规划》)提到,建设数字中国是数字时代推进中国式现代化的重要引擎,是构筑国家竞争新优势的有力支撑。

《规划》指出,要全面赋能经济社会发展。做强做优做大数字经济。打造自信繁荣的数字文化。大力发展网络文化,加强优质网络文化产品供给。

作为数字经济的超级试验场,游戏产业也在两会期间被频频提及。其中,郭媛媛在接受记者采访时建议,加强游戏产业顶层设计,促进“游戏+”产业布局。

中国音像与数字出版协会第一副理事长、游戏工委主任委员张毅君表示,2022年游戏技术继续创新

向价值》的提案中表示,建议推动游戏科技与实体经济深度融合,重视并发挥游戏科技与全球前沿技术共同成长的引领作用。

《中国经营报》记者注意到,游戏产业经过多年发展,创造了超2500亿元的市场空间,并积累了超过6.5亿的用户规模。如今,游戏技术正辐射应用到其他相关产业,“游戏+”通过数实融合,不断为数字经济释放新动能。

发展,其外溢效应利好数实融合:“游戏+”模式多向辐射,跨境跨界助力产业转型升级。

世纪华通总裁谢斐认为,游戏技术的价值被广泛认可,它对虚拟场景、元宇宙底层技术的贡献以及商业化运营的经验,能够让实体经济获得更多、更新的商业化手段并更快落地。

今年两会上,郭媛媛带来《关于推动数字游戏产业高质量发展,创造更大经济、文化和科技正向价值》的提案。提案中提到,面对全球激烈竞争,我国游戏产业亟须加强顶层设计,制定新发展规划,推动游戏产业与全球关键前沿科技共生发展,并通过游戏科技的外溢促进社会实体经济多个领域,带动产业链条融通创新,从而推动经济高质量发展。

多项技术有待游戏“孵化”

数实融合是目前我国游戏产业发展的方向之一。2022年11月,工业和信息化部等五部门联合发布的《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划(2022—2026年)》(以下简称《行动计划》)提出,多场景应用融合推广工程,选择规模化、成熟度潜力较高的行业领域(包括VR/AR工业赋能、VR/AR沉浸式旅游体验、VR/AR大众健身、VR/AR线上直播、VR/AR智慧商圈)优先布局。此外,上海、成都、昆明等多地均已发布围绕数字经济、元宇宙相关的政策及行动方案。

业内人士认为,游戏产业积累了大量的受众群体,这一群体对新技术、新产品敢于尝试的属

出海助力传播中国文化

2022年的游戏市场,出海是主要关键词之一。

郭媛媛建议,发展游戏产业,应当把更多中国的文化产品、中式审美植入到游戏中去,一方面来更好满足人们的精神追求,另一方面可以助力优秀中华文化在海外传播。

作为向海外传播中国传统文化的窗口之一,游戏产业具备天然的优势。随着我国原创游戏研

性,使得游戏成为孕育新数字技术的“试验田”。

“随着玩家对游戏效果的需求逐渐提升,对包括云服务、网络质量、硬件设备的要求也随之增加,这无形中刺激了相关产业的发展。而这些技术同样可以应用在其他领域,现在腾讯在元宇宙领域的探索可以和游戏相辅相成,相互促进,探索一些新的场景。”速途研究院院长丁道师说。

记者注意到,2022年7月,中国科学院自然科学史研究所王彦雨课题组发布《游戏技术——数实融合进程中的技术新集群》中首次提出了跨领域的科技进步贡献率量化测评方法。经测算,游

发能力增强,特别是移动游戏的市场份额不断攀升,游戏大厂纷纷选择出海布局。

当前,包括腾讯、网易、米哈游、三七互娱等国内游戏公司已纷纷加大对海外市场的关注,开启海外淘金模式。

其中,腾讯在海外收购包括育碧、拳头公司等游戏制作公司股权,米哈游、莉莉丝通过在海外

技术对于芯片产业、高速通信网络产业、AR/VR产业分别有着14.9%、46.3%、71.6%的科技进步贡献率。

两会期间,作为全国人大代表,歌尔股份董事长姜滨提交了关于支持元宇宙产业发展和先进制造业发展等多项建议,并建议进一步推动元宇宙产业生态发展,深化元宇宙行业应用的探索融合。

游戏产业时评人张书乐向记者表示,VR技术本质上是元宇宙的基础,而这些基础,都有赖于游戏作为“新手村”进行孵化,或者说,游戏的未来形态必然是VR加持的元宇宙生态+云游戏。

《2023游戏趋势报告》中提

成立了独立的发行品牌,将“阵地”前移。

“出海要成为中国所有游戏公司的最优先战略,中国游戏公司在手游研发发行和运营方面的经验是全球领先的。”易观资深分析师廖旭华说道。

大量的优质国产游戏同样增强了国内游戏公司走向海外的信心。米哈游旗下《原神》,腾讯旗

为39.55%、27.12%以及22.03%。

“现在确实有很多孩子空闲时间比较多,他们总要把这些时间花出去,不可能坐在家一动不动。以前大部分孩子玩网络游戏,现在网游监管严格,他们就看视频。要堵住所有的漏洞是不可能的。”朱墨认为,在如何良好安排时间方面,家长应该作出表率,“家长需要多带小孩参加户外活动,参加野营、徒步,通过这些有益身心的活动来取代纯粹玩电脑或者刷手机的活动。”

李君则指出,农村还存在更深层次的留守儿童问题:“对于青少年沉迷游戏的问题,应当公正客观地看待,不能完全归咎于游戏,家长更是孩子成长的第一责任人。但我不可能让这些家长不出门打工,让他们回来照顾孩子。”他认为,从公共利益的角度出发,游戏、视频平台以及社会大众都应该担起责任,给青少年营造良好的网络空间,“整个社会要形成合力,确保网络空间风清气正,才能给未成年人一个良好的成长环境。”

“游戏+”释放数字经济新动能

到,62%受访者认可游戏科技对国家技术创新能力的作用,81%的受访者认同游戏促进了AI技术的发展,另分别有54%、49%、46%与43%的受访者认同游戏对5G、XR、GPU与云计算技术的发展。整体上,63%的行业受访者认可“游戏科技”概念;同时,91.4%的大众调研者认为游戏科技对实体经济有推动作用。

“游戏+”对其他产业的带动效应正被给予更多的关注。郭媛媛建议,有关部门深度挖掘“游戏+”的价值,将游戏不同属性深度融入文化、教育、科技、医疗等各个领域,加速推动传统产业转型升级,形成更多新

下《使命召唤手游》,三七互娱旗下《Puzzles & Survival》,莉莉丝旗下《万国觉醒》等游戏均在海外市场有着不俗表现。

为促进游戏产业实现高质量发展,郭媛媛建议,鼓励游戏企业推出精品游戏积极出海,以精品内容承载中华优秀传统文化,以有文化设置的中国游戏出海,讲好中国故事。