



编者按:近年来,我国网络游戏产业在快速发展的同时,也出现了一些突出问题,部分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。近日,针对社会反映的未成年人过多使用网络游戏问题,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》,从限制未成年人使用网络游戏的时段时长、严格落实网络游戏账号实名注册要求、加强对防沉迷措施落实情况的监督检查等方面入手,提出多项举措。

防沉迷新政划红线 未成年人每周网游最多三小时

监管重拳出击 未成年玩家“被动撤出”网络游戏?

■本报记者 谢若琳 李豪悦

8月30日,坚决防止未成年人沉迷网络游戏的政策得到进一步明确。根据国家新闻出版署印发的《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》),未成年使用网络游戏的时间再缩短,企业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。

多家游戏企业在接受《证券日报》记者采访时表示,将积极响应《通知》要求,并认真执行。需要注意的是,目前能否从现实意义上彻底根治未成年玩家沉迷网络游戏,还未有确切答案,但从政策层面提出相关规定,无疑推动了游戏企业在未成年人防沉迷领域迈出重要一步。

一位游戏企业创始人对记者表示,“过去几年,已经有不少大厂开始着手‘未成年人沉迷’系统,但游戏行业分布广,中小工作室非常多,鱼龙混杂,自我约束能力并不强,全凭企业意志。如今《通知》对游戏企业提出了明确的要求,相信针对低龄市场的游戏将成为历史,游戏行业势必迎来新一轮洗牌,行业也将更加规范。”

有游戏行业从业者对《证券日报》记者表示,“短期来看,当网络游戏严格执行对未成年人的登录时间限制后,单机游戏、主机游戏或将受到追捧,这是一个漏洞;长期来看,禁止未成年人玩游戏对游戏行业的打击是巨大的,如今很多成年人对游戏的消费习惯都是从小培养起来的,上学时玩的游戏习惯,如果现在的孩子从小都不玩游戏了,那么当他们长大后,还会有为情怀买单的冲动消费吗?这也值得探讨。”

截至8月30日晚间记者发稿,在美股上市的游戏公司股价盘前异动,均显示下跌态势。

多家企业积极响应

8月30日晚间,《证券日报》记者联系到多家游戏行业上市公司。拥有国内知名游戏社区 TapTap 的心动公司相关负责人告诉记者,公司将根据《通知》相关要求,在研发、运营和客服等环节积极落实、严格执行政策。

中手游方面回应《证券日报》记者

称,9月1日前,公司旗下游戏已按规定设置实名认证和防沉迷系统,并完善早已上线的未成年人家长监护工程体系,公司所运营的游戏,将“无法充值用户”的年龄层提高,从原有的未达8周岁调整至未达12周岁。“对于新政我们的态度是积极相应,现已安排相关业务调整,确保9月1日后中手游旗下游戏均按最新政策设置实名认证和防沉迷系统。”

根据中手游2021年半年报,上半年,未成年玩家(18周岁以下)在公司国内游戏收入中的占比约为0.026%。创梦天地相关负责人回应称,将严格遵守主管部门的最新要求。“公司在线运营游戏已经全面接入国家新闻出版署的‘网络游戏防沉迷实名认证系统’,并建立和完善未成年人防沉迷机制,限制未成年用户游戏时长、游客模式游戏时长、游戏消费,不断加强未成年人保护,建立安全的未成年人网络环境。”

上述游戏企业创始人认为,对于大部分游戏上市公司而言,未成年人游戏流水占比都不高,网络游戏防沉迷系统上线后,不会对业绩造成特别显著的影响,只是会增加少量审核成本

本和程序。

有游戏宣布禁止未成年人登录

位于游戏行业第一梯队的腾讯在8月30日晚间对《证券日报》记者表示,自2017年至今,公司围绕未成年人保护,持续进行了各项新技术、新功能的自发探索与应用。

根据腾讯8月份公布的2021年第二季度财报显示,游戏仍是贡献收入的重要板块。今年第二季度,腾讯实现游戏收入430亿元,同比增长12%。在这份财报中,腾讯首次公布了其国内游戏流水中细分的未成年用户市场占比。其中,16岁以下用户流水占比为2.6%,12岁以下仅占0.3%。彼时腾讯表示,目前未满12周岁的玩家禁止在腾讯游戏内消费。

值得一提的是,在《通知》公布前不久,腾讯对旗下手游《光与夜之恋》进行“18岁以下禁玩”的测试。据悉,自2021年9月25日0时起,凡是经公安实名认证确认



为未满18周岁的未成年用户,将无法登录该游戏。受新规影响的未成年用户将被停止使用充值功能,对于已进行过付费的未成年用户,开启对应的退款通道。《光与夜之恋》也成为腾讯系第一个禁止未成年用户注册、登录、充值的手游。

彼时,艾媒咨询CEO张毅向《证券日报》记者表示,“这是腾讯下定决心、一个标志性动作,不出意外,整个中国手机游戏市场或整个游戏市场,18岁以下的青少年和儿童都会被禁止或是被阻止登录,这恐怕会是一个转折点和未来的风向标。”

如今《通知》落地,对青少年使用网络游戏的时间,进行特定时间段限制,进一步印证上述猜测或将成现实。

实名制认证仍存痛点

但不少家长心中仍存疑问,实名制能阻挡未成年人玩游戏的热情吗?这一担忧不无道理,未成年人可以通过多种渠道获得实名认证后的游戏账号。记者在调查过程中也发现,不少二手交易平台提供游戏“租号”“代练”功能。

从用户层来看,游戏玩家中,年轻

人付费意愿更强。QuestMobile数据显示,2021年6月份,国内手游月活用户达5.48亿,接近50%的付费用户年龄在30岁以内,24岁以下用户接近三成。

“游戏企业愿意丢掉未成年人这块蛋糕吗?”一位家长对《证券日报》记者表示,他家孩子沉迷某爆款手游,“几乎醒着的时候都在玩,而该手游已经接入未成年人认证系统了,不知道孩子是怎么绕过认证的。”

一位游戏行业分析师对《证券日报》记者表示,使用身份认证完成实名认证是比较初级的认证手段,通常企业无法从后台判断正在玩游戏的是成年人,还是使用成年人身份证冒充的孩子。

针对“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的问题,腾讯从2018年开始探索人脸识别技术应用,并通过AI和机器学习等技术手段,针对用户游戏行为特征进行判定,建立和优化“疑似由未成年人操作的成年帐号”数据库,在2020年6月份开始扩大人脸识别技术应用范围,对疑似未成年人的用户进行甄别。

“在此背景下,未来游戏公司是否都需要开通面部识别?从隐私角度来看,政策又是否允许所有企业开放此项技术?这些问题恐怕都需要时间来解答。”上述人员表示。

多家游戏公司回应:将严格遵守 积极落实

■本报记者 李乔宇
见习记者 贺玉娟

国家新闻出版署近日下发《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》),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。

消息一出即引发网友热议,多数网友对此表示赞同,“成年人也要防沉迷,有些家长自己都玩得忘乎所以”“挺好的,未成年人自制力差,更需要引导和监管”“支持!游戏上瘾”,但也有网友提出,相关举措可能存在漏洞,“对于贪玩的未成年人来说,总会找到办法玩游戏”。

具体来看,《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。此外,将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。对此,腾讯、网易等第一时间回复称,将严格遵守主管部门要求,积极落实。

“并非所有游戏都会因此受到很大影响。”有游戏公司相关人士对《证券日报》记者表示,“对于重度游戏来说影响不大,因为其目标客户并非未成年人,以我所在公司为例,95%的游戏用户都是18岁以上的。相对而言,此次《通知》对于轻度休闲游戏的影响会大一些。”

在香港资本执行董事沈萌看来,此次《通知》提出的未成年游戏保护机制相较之前更加严格,对未成年人的游戏时间做出固定限制,也就是原本可能是浮动的消费时间变成了固定的时间,固定时间可能会不匹配消费者的消费时段,会更进一步降低未成年人的使用时间。

盘古智库高级研究员江翰对记者表示,有一部分未成年人实际上是以成年人的身份来注册和登录游戏的,后续还要看游戏企业怎样进行身份认证,会不会

会采用人脸识别等新技术,如果政策真正落实到位的话,对于游戏企业的影响将会是比较深远的。

昆仑万维等游戏公司表示,将启动未成年人游戏保护机制,严格控制未成年人使用网络游戏的时段、时长,规范向未成年人提供付费服务。

完美世界、凯撒文化、三七互娱等多家上市公司在投资者互动平台上就相关提问回复投资者称,公司将严格遵守未成年人游戏保护机制的相关规定。

同花顺数据显示,截至8月30日收盘,沪深两市网络游戏板块共有67只个股。8月30日,网络游戏指数高开,盘中震荡上行,截至收盘上涨0.45%。今年以来,网络游戏指数微涨1.65%。

易观数据显示,2021年,中国移动游戏整体行业用户中,年轻用户占比进一步减少,24岁以下用户仅占整体的18.6%,同比下滑3.9%,24岁-35岁用户群体占比58.5%,仍为中国移动游戏主要受众群体。

开学季下发“限游令” 专家:网络游戏应做更细致分类

■本报记者 徐一鸣

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》(以下简称《通知》),要求严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求,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。

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,于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认证系统,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。

值得关注的是,针对社会反映的未成年人过多使用网络游戏问题,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。

来自浙江杭州的李先生告诉《证券日报》记者,由于自己平时做生意特别忙,几乎没有时间照顾孩子,为了打发时间,只能把手机给孩子玩游戏。后台数据显示,孩子一天玩游戏时间高达6个小时,确实对身心健康造成了危害。

事实上,处于电子网络时代,由于未成年人心智未发育成熟,很容易受到网络游戏等不良环境的污染。而游戏企业作为防沉迷工作的主体,要承担起防止未成年人沉迷网络游戏的责任。对此,多家游戏公司也纷纷做出回应。

网易游戏表示,公司过去长期围绕未成年人保护积极行动,努力为未成年人打造绿色健康的网络环境。接下来,网易游戏将严格遵守,积极落实。

盛趣游戏回应称,将持续升级、完善自身网络游戏防沉迷机制,落实好未成年人网游防沉迷工作。未来,盛趣游戏还将持续升级防沉迷系统,积极探索运用AI和机器学习技术、生物识别技术,来落实“人证对应”,防止用户杜撰身份信息通过验证。

宝新金融首席经济学家郑磊在接受《证券日报》记者采访时表示,《通知》较

好地保护了未成年人,避免其沉迷游戏,但是对部分网络游戏企业的经营可能产生负面影响。

记者根据天眼查App数据统计,截至目前,全国有超过5万家网络游戏相关企业,其中广东省数量最多,超过2万家,占比超过43%。山东省和浙江省分别排名第二、第三位。

“未来网络游戏企业的市场主要转向成年人游戏开发。”郑磊表示,应对网络游戏做出更细致的分类,比如具有教育和开发智力功能的网络游戏,适用于人类精神需求的网络游戏等,同时要拒绝网络暴力。游戏公司需要改变产品形态,避免被列入限制使用范围。

游戏企业更应彰显社会责任与担当

■谢若琳

8月30日消息,国家新闻出版署近日下发《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,要求严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求,加强监督等。

中国需要游戏产业吗?答案是显而易见的。《2020中国游戏产业报告》显示,2020年中国数字游戏市场规模达2786.87亿元,其中自主研发产品占八成以上。游戏已经成为娱乐产业的重要组成部分。

成年人在工作之余玩游戏,是放松心情、释放压力的良伴。但一个良性的游戏市场,更应该是游乐园中的危险设施,要尽量防止未成年人进入。一方面,未成年人自控能力较差,更容易对游戏上瘾;另一方面,未成年人还处于认识世界的阶段,无法清晰地分辨游戏世界与真实世界的边界。

那么,如何更好地落实未成年人防沉迷工作?中宣部出版局副局长杨芳曾表示,目前,国家层面的防沉迷实名认证平台已建成,接入企业5000多家,游戏超万款,初步达成了防沉迷工作的基础性目标。

与此同时,家庭、学校的监督责任也不可或缺。笔者建议,在此基础上,游戏企业应该做到以下三点:第一,切实落实入口审查,保证实名制登录;第二,定时发布公告,公布未成年用户总量、时长、流水占比;第三,设立全社会监督平台,建立快速退款机制。

从商业模式来看,国内部分游戏企业摒弃“买断制”,热衷于“内购制”,这些开发者的最终目的是持续吸引玩家“氪金”,这就导致其在游戏设置和营销环节更注重玩家的即时满足感,引发上瘾情绪。面对强大的精神刺激,不仅是孩子,有时成年人也很难克制。

笔者认为,对网络游戏的方向引导必须明确,不能为了商业利益伤害未成年人,每一个孩子的童年都应当被珍视。网络游戏行业更应抵制唯金钱论的不良风气,在做好精品内容的同时,彰显好自己的社会责任与担当。

