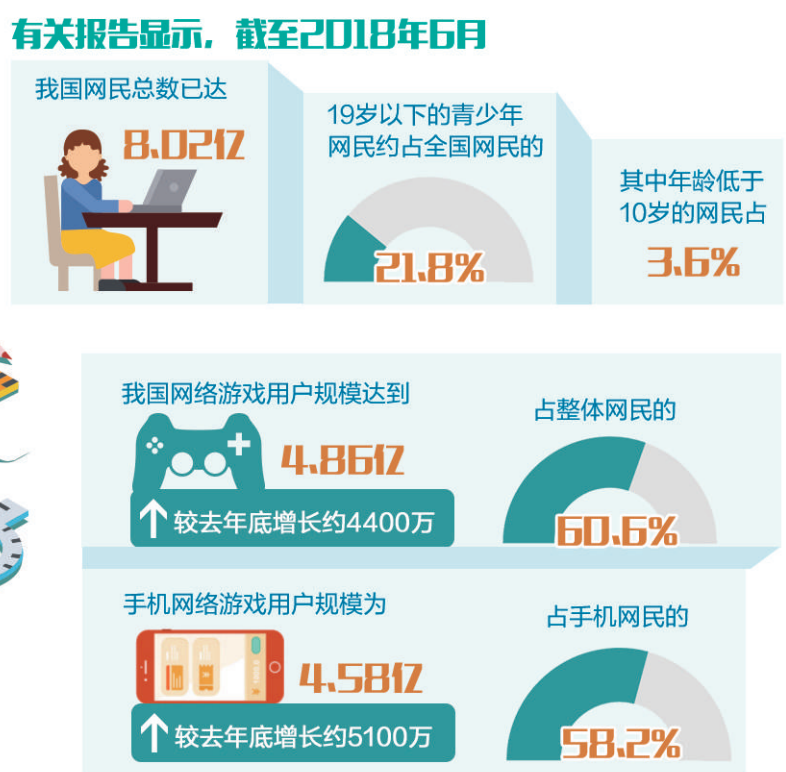
游戏与沉迷，如何竖起一道墙？

经济日报·中国经济网记者　陈　静

读者点题

14岁少年沉迷游戏失踪10余天，“熊孩子”偷花5万元购买游戏装备……类似事件不时见诸媒体，让人们不断思考如何处理青少年和游戏之间的关系。在移动互联网时代，该如何对待游戏、防止沉迷，以帮助和引导青少年这些“数字时代的原住民”健康成长？



不能抛弃责任

“与传统游戏相比，手机游戏在游戏方式和吸金能力上都很强大，对于游戏开发者和平台来说，确实对未成年人应该负担更多责任。”有15年从业经验的上海手机游戏主程序师黄敏告诉经济日报记者：“与单机和电脑游戏相比，手机游戏的硬件门槛更低，可随身携带，能更充分占据用户的碎片时间，而且包括皮肤、装备在内花样繁多的激励机制也诱惑着用户不断投入。”

对此，游戏企业又该如何承担相关社会责任呢？尝试以企业擅长的技术来创造未成年人用户使用的“门槛”，是相对有操作性的选择。腾讯互动娱乐事业群副总裁崔晓春表示，包括成长守护平台、腾讯游戏健康系统、未成年人主动服务平台在内的“三张网”，是腾讯寻找系统性解决方案的尝试。“其中，成长守护平台是父母手中的‘遥控器’，能够事先设置孩子的游戏时长、消费游戏额度，目前绑定父母和孩子的账户数超过950万；腾讯游戏健康系统则是‘一键开关’，王者荣耀健康系统更规定，12岁及以下未成年人游戏时间不得超过1小时，每天晚上9点到第二天早上8点，不得登录游戏，13岁及以上的未成年人每天登录时间不得超过2小时。今年9月份这一系统再度升级，直接与公安部的身份认证系统对接。”崔晓春说。

在游戏厂商之外，独立应用也在瞄准这一方向。在日前举行的国家网络安全宣传周“青少年日”活动中，记者就看到了一款名为“未来守护”的手机应用，家长可以在手机上给孩子设置玩游戏的时间，时间一到，手机就会自动锁屏。

未成年人游戏沉迷问题同样受到政策上的关注。去年底，《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》发布；今年4月份，教育部下发《关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知》；不久前发布的《综合防控儿童青少年近视实施方案》也提出要“实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间”。业内人士认为，有关企业、学校、家长和监管部门应通力合作，帮助和引导青少年摆脱游戏沉迷。

不能全靠技术

防沉迷技术果真“万灵”吗？拿农村地区的“留守儿童”来说，父母常年不在身边，和他们生活在一起的老年人并没有操作防沉迷的技能。即使在城市，年轻一代的网络技能也超过了父母的想象。

中国青少年宫协会媒介素养教育研究中心主任张海波告诉记者：“在我们作的一份11万人亲子问卷中，44%的孩子表示上网知识自己懂得更多，63%的父母承认孩子懂得更多。”因此，租借账号、在网上花钱请成年人帮助验证、创建小号游戏……“绕路而行”的方式比比皆是。记者在淘宝平台以“游戏名称+账号出租”搜索，几乎所有的热门手游都有数百个结果。

广东省社会科学院法学研究所研究员陈一天坦言：“就网络游戏未成年人防沉迷系统而言，实名制验证、游戏时间限制、收益限制等措施，会发挥一定作用，但依然有办法绕过。即使未来应用人脸识别，或者在每个游戏关卡重复验证，也无法完全靠技术解决问题。”

“堵”不能包治百病，那么能否用“疏”的思路，通过游戏来寓教于乐？功能性游戏试图回答这样的问题。功能性游戏通常指带有明确目标，并非纯粹为了娱乐而设计的游戏形式。拿功能性游戏《微积分历险记》来说，故事就是一名女战士要从受到太阳风暴威胁的星球上脱困，其闯关的方式则是靠解答数学题。目前来看，包括腾讯、网易等公司都在试水功能性游戏，网易代理的《我的世界》还进入到欧美多个国家中小学课堂。但是，艾媒咨询CEO张毅表示，教育是功能性游戏最为重要的应用场景，但与娱乐游戏相比，功能性游戏始终要面对变现渠道有限的问题。

不能省略陪伴

“对任何事物的沉迷，其实都是对痛苦的逃避，如果孩子在家里得不到关注，心理需求得不到满足，在网络时代，各种各样的好玩游戏自然成为孩子们最便捷的可沉迷途径。”心理学博士、心理咨询师高璇告诉记者。

实际上，未成年人对游戏的沉迷，也是当下亲子关系围绕网络游戏产生隔阂的集中写照。张海波说，这些隔阂集中在四个方面：一是“不了解”，即父母不了解孩子在网上干什么；二是“差关系”，即父母在线上和线下都没有与孩子建立良好的亲子关系；三是“缺引导”，即父母放任孩子玩网络游戏；四是“坏示范”，即父母自身也沉迷。

北京师范大学“游戏研究与游戏化实践”课程讲师刘梦霏认为，游戏本质上是一种由规则引导的意义体系。“其核心是遵循规则解决问题，并且得到反馈和奖励，这种原则同样可应用在家长对孩子玩游戏的指引上，如果孩子能够完成‘小目标’，也能获得正向激励，有助于建立良性互动的亲子关系。”

游戏厂商也在提供这样的正向互动平台。崔晓春表示，腾讯正在尝试一个被称为“WETEAM”（我们的团队）的功能：“我们尝试让父母和孩子建立互信、互动的平等伙伴关系。对提倡家人组队共享彼此的游戏时长，父母和孩子就游戏时长作出‘约定’，完成约定后，孩子可以获得正向激励。”

人们可以离开游戏，却无法离开网络。北京广告公司美术设计师孙毅已经习惯了带着9岁的女儿四处旅行。“我们甚至尝试让她自己查询旅行线路，规划要去的景点，也教她如何换算价格、比较评价。这些同样是通过网络来实现的，但她非常有成就感，这就可以让她知道，除了游戏，网络还能给人们的生活提供其他知识和帮助。”

读者聚焦

出实招治理“关怀式谣言”

郝雪梅

近年来，微博、微信等各类社交媒体虚假信息层出不穷，至今年9月初，仅“微信辟谣助手”辟谣文章就达118万篇。有媒体调查发现，诸多谣言背后存在明显的利益机制，已表现出分散化、产业化生产态势，还衍生出诸多传播利益链。

在“微信辟谣助手”最新辟谣的不实信息中，养生、健康、食品安全等方面的“关怀式谣言”比比皆是。不少谣言文章有所谓权威机构试验、观点，并配以视频，如此“专业”的“科普”文章，不仅会迷惑读者，他们还可能“温馨提示”转发给亲戚朋友。“关怀式谣言”打着科普文章、善意提醒的旗号，在社会上传播不实信息，其背后实际上存在利益链，或是想靠哗众取宠的方式获取点击率，或是为推销某些商品服务。

我国对网络造谣行为有明确的处罚规定，但现实中却少有对“关怀式谣言”追责。治理“关怀式谣言”不能只靠唇枪舌剑，还需要有关部门依据法律法规出实招。一方面，要加大对违规媒体的处罚力度。对于发布“关怀式谣言”的自媒体应严厉惩治，严重者给予注销账号，并追究责任，同时加强对相关媒体平台的监管。另一方面，要打击谣言制造者。对于其中存在推介假冒伪劣商品或商品传销行为的人，要顺藤摸瓜，将制造“关怀式谣言”的幕后黑手一网打尽，真正起到警示作用。此外，广大网民应提高鉴别力，对于搞不太明白的事情、来源模糊的信息，切莫随手一转、当“小跟班”，避免善意转发被不良居心者利用。

（作者地址：江苏省徐州市沛县沛城镇前店子）

身边事儿

“志愿红”撑起城市文明

徐友才

“小红帽、红马甲”，这是志愿服务者开展志愿服务活动时最为常见的着装。近年来，我国志愿服务事业取得了长足进步，志愿服务队伍越来越壮大，“志愿红”遍布大街小巷、城乡各地。可以说，“志愿红”不仅是一座城市的文明代言人，也为一座城市的文明撑起了“绿荫”。

志愿服务组织作为一种公益性服务组织，其基本原则是自愿为他人为社会提供义务服务，讲究的是不求回报、无私奉献，代表着这座城市市民文明素养达到了一定的境界。可以试想一下，在一座城市里，如果随处可见身着红马甲的志愿服务者活跃在公交站台、街道的十字路口、居民社区、养老院、学校工厂，这不仅仅说明“志愿红”已成为这座城市的文明代言人，也表明这座城市的文明程度到了一个新高度。

志愿服务组织作为社会大家庭里的一个组成部分，其在为社会奉献光和热的同时，也有力地推动了经济社会健康发展，促进了社会文明与进步。各地要进一步推动城市文明、打造更多更亮的“城市名片”，不妨更多组织开展志愿服务活动，用更多的“志愿红”传递真善美、传播正能量。

（作者单位：湖北省麻城市交通运输局）

9月29日，在云南省昭通市昭璞绿道投运仪式上，昭通学院的大学生志愿者正在为参赛选手提供饮水服务。　高兴贵摄

9月26日，江西省全南县志愿者服务队走上街头为市民免费提供理发等生活服务。据悉，全南县长期活跃的22支志愿者服务队志愿者总人数达22000人。　陈声年摄

9月26日，北京市丰台区西罗园街道志愿者正在社区里捡拾垃圾。　广　原摄

遏制游戏沉迷要疏堵并举

潘铎印

把健康系统纳入网络游戏中是游戏行业的发展趋势，也是企业承担社会责任的一部分。但现实中，孩子们总会通过各种办法，绕开监管。有关专家曾表示，一味对玩家实行强制性限制，不能从根源上解决未成年人沉迷游戏的问题，关键是要疏堵并举，企业、家庭、学校、政府一起努力，构建一个全社会防止青少年游戏沉迷系统。

首先，家长要言传身教，不当网络游戏沉迷者，并要理性引导孩子接触游戏，相互协商、订立规矩，让孩子在这个过程中表现出主动性和自制力。

教育部门与学校应把青少年网络安全和网络素养教育纳入国家公共教育课程体系，尤其是纳入假期安全教育之中。同时，学校、家庭应共同为未成年人设计更具吸引力、更有获得感的校内外活动体系。

相关部门要加强网游市场监管，严把审核关，加大游戏运营监察力度，严厉打击网络游戏公司各种违规行为，督促企业增强社会责任感，在研发运营中关注未成年人的健康成长。

（作者单位：山东省青岛市审计局）

网络游戏分级制亟待推进

张智全

近年来，我国网络游戏产业迅猛发展，巨大的市场需求，让一些商家置社会公序良俗等基本底线于不顾，将含有暴力、色情等法律法规禁止的游戏内容不加任何分级就直接让未成年人接触，直接影响未成年人健康成长。推行网络游戏分级制，将不适宜未成年人玩的游戏挡在严格的分级栅栏外，势在必行。

只有将网络游戏承载的内容根据目标群体的不同加以区分，才能避免游戏内容对不适宜的群体造成身心伤害。对网络游戏实行分级制，让价值导向严重偏离的游戏远离未成年人。同时，这也有利于规范网络游戏行业的秩序。

对此，有关部门要完善法律法规，对网络游戏有针对性地出台分级措施，并对违反者处以停业整顿、吊销业务许可证、高额罚款等严厉处罚，使其承担高昂代价。唯有如此，才能倒逼网络游戏商家提升自律意识，恪守不得毒害未成年人身心健康的底线。

（作者单位：重庆市第二中级人民法院）

读者支招

让电子竞技发挥正面作用

赵一农

今年夏天，电子竞技登上了亚洲最高级别的综合性运动会舞台——印尼雅加达亚运会，让不少人颇感意外。

电子竞技是从网络游戏市场中衍生出来的一支。多年来，很多人对它存有偏见，认为电子竞技对青年人的健康成长影响不好，呼吁政府部门对其加强管理。其实，电子竞技与网络游戏有很大不同：网络游戏常常是游戏者一个人的娱乐活动，多数玩法会影响人们的学习和工作，很难产生经济效益，而且游戏厂商为了赚钱，往往是游戏免费但会推出花样百出的收费道具、皮肤、外挂及抽奖活动，挑动玩家的虚荣心和攀比心理，吸引玩家不断砸钱和沉迷；电子竞技则在很大程度上具有体育运动的基本特征，由于要保证公平竞争不存在道具外挂，主要比拼操作能力，这种对抗能够提高参与者的思维能力、反应能力、协调能力、意志品质，培养竞争意识、危机意识、团队精神，还能给观众带来娱乐效果和思想启迪，乃至给参与者带来就业机会和经济效益。

2017年10月28日，国际奥委会第六次峰会深入探讨了电子竞技，最终达成共识：电子竞技是一项“体育运动”。去年，我国教育部也把电子竞技列入学校教育体系中，并纳入全国高等学校招生的一个专业。

最近几年，我国电子竞技产业经历了从无到有阶段，2017年电子竞技市场产值已达到1700亿元。同时，电子产品不断进步，也为电子竞技提供了越来越好的硬件和软件。如今，电子竞技运动已经吸引了很多中青年人甚至老年人加入其中，对经济社会发展产生着越来越大的影响。

首先，随着电子竞技的出现，电子竞技管理机构、研究机构、电子竞技赛事机构、电子竞技软件硬件开发机构相继出现，电子竞技运动会的组织、召开，电子竞技比赛项目的展示，电子竞技国际比赛的举办等也必将经常出现。其次，电子竞技发展对经济发展将起到越来越大的推动作用，电子竞技投资、电竞广告营销、电竞赛事营销、电子竞技消费用户等都会越来越多，这都会推动相关行业发展和社会就业。第三，电子竞技将成为中青年文化生活的一个重要组成部分。可以预见，电子竞技产业将同足球、篮球一样，成为年轻一代与社会联系的纽带，有利于驱逐电子游戏中的低俗内容，鼓励人们体验为梦想而拼搏的成就感。

当然，无论是电子游戏，还是以某种电子游戏为母体发展起来的电子竞技，都有游戏的基因，操作不当都会对青少年产生不良影响。作为一种客观存在，电竞和电子游戏有存在和发展的理由，关键在于确保其健康发展，要对其合理管控，保护好未成年人的健康成长环境。同时，加强对电子游戏和电竞的科学研究，建立和完善规范的电竞模式，在青少年中树立正确的电竞观。

（作者系中国管理科学研究院副研究员）

专家观点

近期拟关注话题：明天我们怎么收快递；
旅游纪念品“真”起来“特”起来

本版编辑　马洪超　徐　达　祝　伟
投稿邮箱　jjrbduzhe@163.com
mzjjgc@163.com