

新修订的未成年人保护法专门增设“网络保护” 游戏分类阻不良 限制时长防沉迷

未成年人沉迷网络游戏、网络不良信息、网络不良社交等问题一直以来较为突出，严重影响未成年人身心健康成长。如何保障和引导未成年人安全、合理使用网络？

日前，新修订的未成年人保护法（以下简称“新法”），专门增设了“网络保护”一章。针对未成年人沉迷网络等问题，规定网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。网络游戏、网络直播、网络音视频等网络服务提供者，都应当针对未成年人的使用设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。“新法”将从2021年6月1日起施行。

■新快报记者 陈学东



■VCG/图

新法细化诸多管理功能

近年来，未成年人沉迷网游、直播等网络产品和服务不能自拔造成悲剧的事件时有发生。新法规定，由国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统；网络产品和服务提供者应当避免提供可能诱导未成年人沉迷的内容；网络产品和服务提供者应当设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能，为父母或者其他监护人预防和干预未成年人沉迷网络提供便利。

在网络游戏方面，新法对未成年人使用网络游戏实行时间管理，每日22时至次日8时不得向未成年人提供网络游戏服务。网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准，对游戏产品进行分类，作出提示，并采取技术措施，不得让未成年人接触不适宜其接触的游戏或者游戏功能。

中国政法大学副教授苑宁宁表示，新法对近年来社会普遍关注的未成年人网络成瘾、网游沉迷等问题，作出制度性设计。按照国家有关规定和标准对网络游戏产品进行分类，有利于促进我国未成年人网络信息分类管理制度的形成。

北京青少年法律援助与研究中心

主任佟丽华则表示，由国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统，不仅可以解决平台掌握大量未成年人个人信息造成的隐私泄露问题，还可以更好地防治未成年人沉迷网络游戏。

主流游戏厂商欢迎新法出台

事实上，在未成年人保护和游戏防沉迷这件事上，国家一直在探索。早在2007年，新闻出版总署等8部门就联合发布了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》，要求各网络游戏运营企业严格按照相关标准在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。

对于新法的出台，主流厂商持欢迎态度。因为主流游戏厂商早已推出了自律性的未成年人保护措施：例如，网易游戏推出了“家长关爱平台”，允许家长查询子女游戏资料、进行游戏时间和消费管理；腾讯游戏的“成长守护平台”不但允许家长监督子女，而且允许老师监督学生；未满13岁用户每日限玩1小时，13-18岁用户每日限玩2小时。

有业内人士接受新快报记者采访时指出，越是大型的游戏公司，就越重视提前适应监管趋势、避免违规操作。如今的技术水平，早已经能够让游戏厂商和服务商做到有效限制未成年人接触游戏的机会与时间。以某游戏厂商为例，其游戏产品的防沉迷措施趋向于覆盖全年龄段和全产品，并积极与手机厂商联动，通过限制时间、采用人脸识别等高科技辅助手段多角度落实防沉迷机制，无形中在行业内形成了一定的启发和推动作用。

当然，游戏厂商的自律措施，其严格程度肯定无法与国家法律法规相比。在现实中，未成年人盗用成年人身份证件、以技术手段绕过实名认证等现象时有发生；没有采用自律性未成年人保护措施的游戏厂商也不在少数。而新法的实施，将从法律层面对这些进行规范，迫使更多的中小游戏公司尽快实现全面合规。

业界新闻

苏宁战队晋级 英雄联盟S10决赛 将与韩国战队DWG争冠

新快报讯 10月25日晚，2020英雄联盟全球总决赛1/4决赛结束，苏宁易购旗下电子竞技俱乐部SN战队以3:1的比分击败TES战队，拿下“LPL赛区内战”，将与韩国战队DWG争夺最后的冠军奖杯。

庆祝晋级决赛，苏宁易购官方将发放部分免费决赛门票，并在站内推出“不止五折”的双十一爆款商品优惠。



电竞运营商英雄体育VSPN完成B轮融资

新快报讯 10月26日，英雄体育VSPN正式宣布完成B轮融资，总金额1亿美元。本轮投资由腾讯领投，天图资本、SIG、快手跟投，将主要用于英雄体育VSPN新一轮战略升级，包括电竞全板块业务深化、电竞衍生产品研发以及海外业务扩张等方面。伴随本轮融资，VSPN也宣布了品牌的战略升级——即日起量子体育VSPN正式更名为英雄体育VSPN。

天眼查App显示，英雄体育VSPN关联公司为西安量子体育管理有限公司。该公司成立于2016年5月，注册资本2亿元人民币，法定代表人吴晟。经营范围包括体育竞赛组织；体育赛事策划；体育保障组织；体育中介代理服务；广告制作等。股东信息显示，该公司由Quantum Sports Limited全资控股。融资历程显示，目前该公司已获5轮融资，融资方包含红杉资本中国、英雄互娱、真格基金、中国健腾体育产业基金等公司。

新修订的未成年人保护法关于网游的要点

认证
国家建立统一的
未成年人网络游戏
电子身份认证
系统。

分类
对游戏产品进行分类，
作出适龄提示，不得让
未成年人接触不适宜的
游戏或者游戏功能。

时长
网络游戏服务提供者不得在每日
22时至次日8时向未成年人提供
网络游戏服务。

