



防沉迷系统升级 游戏时长将累计

6月1日,新修订的《中华人民共和国未成年人保护法》正式生效。新法增加了“网络保护”一章,明确要求网络产品和服务提供者针对未成年人上网设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。

据了解,目前国家层面的实名认证系统基本建成,今年6月1日前,所有上线运营的游戏须全部接入。根据国家新闻出版署此前发布的关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知,对未落实防沉迷要求的网络游戏企业,各地出版管理部门应责令限期改正;情节严重的,依法依规予以处理,直至吊销相关许可。

专家表示,应尽快建立统一的防沉迷标准,以行业合力防治未成年人网络沉迷;国家、社会、学校和家庭应各尽其责,提高未成年人的网络素养。

■新快报记者 陈学东

存在漏洞和薄弱环节

针对网络游戏的防沉迷系统早在2007年就上线。近年来,在政府网信等部门指导下,主要互联网平台不断完善“青少年模式”“网络宵禁”、实名制、内容审核及分级制度等,在构建未成年人网络保护屏障方面是有效果的,但也存在漏洞和薄弱环节。

比如,“青少年模式”下用户身份难确认,可通过反复输入密码等方式延长使用时间;某些短视频平台对内容把关不严;部分平台所推送的实时信息与“青少年模式”不匹配;隐私保护不健全,用户数据暴露在外。一些依托于既有社交App的新型短视频应用,目前还没有建立“青少年模式”。

此外,妨碍防沉迷系统发挥作用的掣肘不少。“再怎么升级防沉迷也不怕,大不了《王者荣耀》《梦幻西游》《九州仙剑传》各玩1个半小时。”在某中学读初一的刘同学,对各大游戏厂商出台的的限制措施不以为然。他说,现在通过跨厂商、跨上网终端等方式,能轻松绕开厂商验证。

再者,由于“青少年模式”目前还不是一个强制标准,这十分考验企业的社会责任感,少数企业基于流量、利润等因素,只是在形式上满足监管部门要求。

防沉迷系统借助科技升级

从2017年初开始,大量关于青少年沉迷网络游戏的新闻频发,对于网游的负面评价也越来越多。有业内人士表示,所有的改善措施中,最核心的就是全新升级“健康系统”,建立“史上最严的未成年人保护策略”。

“以游戏为例,依靠大数据的力量,严格审核认证,对游戏玩家的身份进行基本判断。对于识别出的未成年人,按照主管部门的行业要求,按年龄段执行时间限制、宵禁、支付限制等措施,并推动公司向社会承诺,所有的游戏产品必须执行,不接入就退市。”腾讯未成年人保护项目负责人郑磊说。

健康系统的逐步完善,离不开和聪明的孩子们的斗智斗勇。他们借用长辈的身份怎么办?郑磊表示,团队基于玩家的游戏行为,利用画像技术和大数据分析,甚至运用声纹特征、触感等技术手段,识别那些冒用了成年人身份的未成年人。一旦被规则命中,必须实时通过人脸识别来证明自己不是未成年人。在人脸识别流程,专门增加了醒目的文字和语音提示,告知人脸识别的目的,以避免混淆视听。

为防止未成年人沉迷,网易、腾讯等网络游戏平台先后推出多项严格的限制措施。网易游戏在对已实名未成年人的“限玩、限充、宵禁”基础上,专门针对“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的问题,对疑似未成年人的用户进行甄别。而面对识别出来的疑似未成年人,网易还会采用多种方式进行干预验证,并采取限制充值或开启防沉迷等措施。多重渠道强力保护未成年人网络安全,让那些想避开网易未成年监管的孩子现行。

越来越多企业开始呼吁,行业内应加强落实防沉迷系统的统一性,并将防沉迷工作“前置”。OPPO、小米等手机开始置入游戏防沉迷系统。游戏引擎公司优美缔与腾讯公司此前宣布,共同推出防沉迷系统开发工具,让游戏开发者在游戏开发阶段就应用防沉迷系统。

此外,随着修订后的未成年人保护

法实施,在2021年6月1日前,所有上线运营的游戏须全部接入实名认证。如果你是一名未成年人,在不同平台上的游戏时长,未来都可以被累积计算。如果你在A游戏里玩耍时长超过1.5小时,那么,对不起,B游戏也会将你拒之门外。如此,上文提到的刘同学就无法在几个游戏中接力玩了。

解决游戏沉迷问题还需多方协同

“很多沉迷网络或游戏的孩子,自身并没有什么大问题。可能是他们所处的环境让他们感到孤独、无助、缺乏安全感。孩子躲进网络空间,寻求一种代偿性满足,或者是暂时地逃离现实生活。”北京师范大学新闻传播学院学术委员会主任喻国明在接受采访时坦言。

“此时,家长的做法不应该是简单地禁止、呵斥甚至是打骂。家长自身要营造良好的家庭氛围,多关注亲子关系,为孩子在生活中、学习中遇到的各种困难,给予某种关切和支持。”喻国明说。

但是,如果真的出现了问题,怎么办?华中师范大学青少年网络心理与行为教育部重点实验室常务副主任、教授王伟军表示,如果孩子沉迷网络,家长可以带上孩子一起,寻求专业的心理咨询机构的帮助。如果情况严重,孩子到了网络成瘾的程度,则可以寻求专业医院的治疗。”

当然,除了“事后补救”,更应该重视的,是“事前预防”。其实,合理、适度游戏,从游戏中享受快乐而不被游戏所奴役,所需要的正是未成年人保护法中所提到的“网络素养”。简单来说,网络素养是一种利用互联网处理、应用信息和在网络时代利用互联网面对现实生活问题的能力——它需要培养。

一周游闻

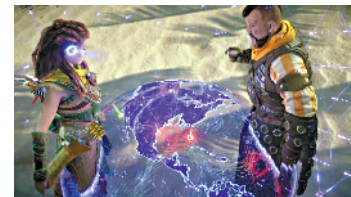
赛博朋克 RPG《骇游侠探》发布最新宣传片 穿梭现实和虚拟世界



新快报讯 近日赛博朋克 RPG《骇游侠探》官方发布一个长达10分钟的一段全新宣传片。透过宣传片可看到,《骇游侠探》是一款等距视角的单人非战斗型赛博朋克 RPG 游戏。你是一位在虚拟世界里探案的骇游侠探。你需要巧用智慧,从目击证人和嫌疑人身上收集情报,揭开谎言与阴谋的真相,挽救生命,并调查虚拟世界与其居民之间匪夷所思的关联。游戏会持续根据你的选择而变化,但不会去裁决你选择的好坏。你的选择将塑造你。

赛博朋克 RPG《骇游侠探》目前已经在 Steam 平台推出试玩版,该作预计将于2021年9月17日上市。

《地平线:西部禁域》 地图大小远超前作



新快报讯 近日《地平线:西部禁域》公布了实机演示视频。与前作《地平线:零之曙光》相同,该作的设定仍是遥远未来的末日世界,不过最近一些眼尖的发现游戏中有个场景竟然就来自于现实世界。粉丝根据公布的画面找出了视频中地点对应的现实位置,并标注在了地图上,由此推测出《地平线:西部禁域》的地图规模或将相当之大,远超前作。

并且和初代游戏不一样,续作一开始是一个有雪的地点,而在初代是通过后续 DLC“冰冻荒野”才加入这类地带。在演示视频中看到的那样,在游戏中 Aloy 将不得不穿越加利福尼亚废墟和旧金山湾区。一些眼尖的发现游戏中有个场景就是来自于现实世界。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩