

防沉迷新规初见成效，共谋健康发展之路

今年8月起，国家新闻出版署发布了一系列新规，针对未成年人保护工作提出了新的要求。腾讯、网易、完美世界、哔哩哔哩等厂商通过文化传承、网络素养培养、公益等方式，为用户提供更多游戏正向价值。随着今年防沉迷新规落地，不少厂商纷纷主动创新，尝试在追求商业成功的同时，多方面探索承担起社会责任，共谋产业健康发展道路。

■新快报记者 梁茹欣



防沉迷新规初见成效

如何守护未成年人健康安全上网是游戏厂商的重要议题。自2018年以来，针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题，国家出台一系列政策并持续加码。今年8月30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》，要求网络游戏企业大幅压缩向未成年人提供网络游戏的时间，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的20时至21时向未成年人提供1小时服务，其他时间一律不得向未成年人提供网络游戏服务。

事实上，在政策落地之前，不少厂商早早布局，尝试探索构建未成年人保护体系。早在2017年，腾讯推出“成长守护平台”系列服务，协助家长对未成年人子女的游戏账号进行健康行为监护；主

动探索了游戏内未成年人的识别技术，对未成年人展开监管；在游戏消费服务环节，腾讯发起了“未成年人家长服务平台”，对疑似未成年人的非理性消费进行主动提醒，建立未成年人非理性消费申诉和受理机制等等。

腾讯未保体系负责人郑磊表示，今年以来腾讯未保工作效果显著，截至11月，平均每天有686万个账号在登录环节触发人脸识别，超70%的账号因拒绝或未通过验证，被纳入防沉迷监管。未成年人游戏时长也得到了更好的管控，9月，腾讯国内未成年人游戏时长占比下降至0.7%。

网易亦有类似的做法，包括成立了未成年人保护中心，设立用户与政策研究、防沉迷产品开发、未成年人关爱等工作组，系统构建全新的未成年人保护工作机制。同时持续强化技术环节投入进

而管控未成年人游戏。

厂商多方面探索游戏正向价值

在加强防沉迷技术监管之外，部分厂商也在公益、亲子沟通、网络素养、文化传承等方面开展了诸多有益探索，为未成年用户提供更多游戏正向价值。郑磊介绍道，“今年我们推出了‘智体双百’公益计划，首期为城乡孩子提供100间‘未来教室’和100个‘快乐运动场’，目前已在凉山、恩施、雅安、彭水等欠发达地区进行了8间未来教室的建设，覆盖1.3万多名学生；还推出首档倡导家庭平等沟通的亲子代际观察节目《敞开心扉的少年》，鼓励家庭沟通。”

哔哩哔哩今年也在云南省华坪县正式帮扶两所小学，资源支持涵盖硬件改善、课程研发、教师培训、研学旅行等方面。完美世界则在文化传统方面下功夫，通过与保利艺术博物馆牛、虎、猴、猪四件“兽首”、三星堆、千户苗寨、敦煌文化、川剧等合作的方式，将中国文化元素及内容融入到产品中，寓教于乐，帮助青少年树立正确的文化价值观……

郑磊表示，构建未成年人健康网络环境，光靠技术严管不够，还需配合更好的疏导方法，其中包括厂商要不断拓展更有意义的产品线等。在他看来，新规落地后会出现很多衍生问题，仅厂商一己之力难为之，需要社会各界联合起来协同解决，这才是彻底解决问题的根本保证。



网易副总裁王怡：持续创造正向价值，坚定承担社会责任

新快报讯 记者郑志辉报道 12月16日，2021年度中国游戏产业年会在广州举行。网易公司副总裁王怡在会上发表了《持续创造正向价值，坚定承担社会责任》的主题演讲。王怡表示，游戏持续进化的驱动力源自时代的使命、社会的期待和对价值的思考，最终归结为责任二字。

围绕“如何更好地让游戏承担起时代责任”这一议题，王怡结合网易自身实践从三个角度进行了分享。他表示：要将游戏在技术、模式上的创新，真正作用于中国文化的传承与创新；要让游戏在技术、模式上的发展红利，真正转化成能让社会共享的红利；要呵护年轻群体，在游戏中始终坚守未成年人保护的底线。通过传递游戏正向价值，向社会持续输出正能量，与行业同仁一起推动产业不断向上。

将游戏创新真正作用于中国文化的传承与创新

王怡指出，今年以来，一系列文化作品融合传统审美和现代演绎，成为耀眼的文化IP，比如《洛神水赋》《唐宫夜宴》等节目，惊艳国人同时也获得了海外网友的盛赞，更重要的是，它们也激发了广大年轻人的文化自信。

一款好的游戏也能够成为承袭中华文脉的载体，助力中国传统文化走向“顶流”。上个月，《永劫无间》与平遥“文博坊”古兵器博物馆联动，通过数字化的方式，在游戏中还原了博物馆镇馆之宝——清中期玛瑙马首短刀，向全球玩家重现了中国古代匠人的精妙工艺。为一睹原版“马首刀”的精美细节，

大量用户涌入博物馆的官网，一度导致网站瘫痪。

目前《永劫无间》的玩家已遍布包括126个“一带一路”国家在内的全球160个国家和地区，在全世界的年轻人之中掀起了东方文化热潮。千年前的丝绸之路，茶叶和丝绸在驼铃声中走向世界；如今，借助数字化演绎和触达优势，游戏正成为中国文化输出的新丝路。

类似的还有网易结合中国航天所取得的科技成果，在EVE端手游中推出了一系列深度的游戏内容，让更多年轻人了解中国航天文化，感受中国航天精神。

“以游戏为媒介，推动传统文化的创新演绎，将社会关注导向主流价值，既是对企业数字化优势的充分利用，也是我们在这个时代的担当。我们相信，坚持思想精深、艺术精湛、制作精良相统一，中国游戏能够成为中国灿烂文化的生动映照。”王怡说道。

让游戏发展红利

转化成社会共享的红利

今年，在“共同富裕”的感召下，各界力量拧成一股绳，共同助力提高全社会运行效率、提升全体民众福祉。借助数字化的力量，游戏也在各类公共事件中发挥积极作用。不论是在突发的河南灾情中，《大话西游》《逆水寒》《新倩女幽魂》等游戏积极提供援助、号召玩家关注灾情；还是在防疫的不同阶段，《梦幻西游》手游以IP动画的形式积极科普防疫知识，游戏都展现了广泛触达、灵活高效的新型媒介优势。

王怡认为，推动社会普惠，光游戏



自身还不够，“我们希望打造出人与人、人与自然、人与社会的精神共鸣，建立链接各界的场景和渠道，凝聚更多人的力量。正如《光·遇》在构建人与人之间的温暖社区的同时，也在通过海洋节的形式，将共同的注意力引向低碳环保；通过《天下3》，玩家的爱心和关切可以跨越山海，抵达遥远的川藏线，筑成山区孩子们崭新的教室。”

始终坚守未成年人保护的底线

今天的00后、10后，是第一代真正在互联网环境下成长起来的年轻人，互联网环境深刻影响着他们的成长。正因如此，坚决做对用户负责的游戏，在保护未成年人这件事上不能有一刻松懈。

“未成年人保护不仅是企业工作的准线，还需要纳入企业的顶层设计，站在

企业发展的全局视角去思考。”王怡说，“我们做了很重要的一件事情，就是成立了专为未成年人服务的部门‘网易游戏未成年人保护中心’，将保护工作提升到了一个新高度。同时，我们将更多资源向未保工作倾斜，包括在未保领域开发和应用各类前沿技术，以AI技术和大数据分析为抓手，加以人脸识别，及时拦截和管控疑似未成年玩家账号，有效识别、过滤和阻断网络中的有害信息，为未成年人营造绿色健康的游戏环境。”

在演讲的最后，王怡表示，“在游戏产业的发展中，我们既需要保持对未来的想象，在数字化浪潮中探寻产业进步的持久动力；更要守得住初心，传递游戏正向价值，向社会持续输出正能量。未来，希望能和各位同行一起，以责任为引领，有信仰、有担当，推动产业不断向上！”