

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



■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。

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,惊艳国人的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载中华文脉的载体,助力中国传统文化走向“顶流”。上个月,《永劫无间》与平遥“文海坊”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让社会共享的红利

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!”