

春节寒假“限玩令”引关注 网络游戏“防沉迷”有用吗？

C 防沉迷系统不完善等问题突出

网游如何更适合未成年人？

目前，热门的网络游戏存在哪些突出问题？根据中国青年网最新的《中国游戏绿色度测评统计报告》(以下简称《报告》)，在其所测评的游戏中，一些看似清新卡通，却有着博彩泛滥、花费过高、防沉迷系统不完善、故意制造玩家仇恨、肆意传播侵权至上价值观等问题，而这些隐藏在游戏内部的不良设置很难被家长发现，也成为影响孩子们身心健康的隐患。

《报告》显示，中国游戏市场适合未成年人使用的绿色游戏比例呈上升趋势，但开宝箱、抽奖等带有博彩性质设置仍然在游戏中占有较大比例。据了解，开宝箱、抽奖等和洗刷罪恶设置一样，在游戏中是明令禁止的。

近年来，PC端网游用户持续向移动端流转。《报告》指出，与PC端运营的网络游戏相比，移动端游戏的绿色度相对较高，然而目前其防沉迷系统仍然存在较多问题。与PC端游戏相比，移动端游戏对于未成年人来说，具有更易获取、更易操作等特点，这就导致在移动端游戏用户群中，未成年人占有更高比例。

《报告》指出，腾讯自2017年起，以《王者荣耀》为试点实施了严格的手机游戏防沉迷措施，经过不断修改和完善，目前，该游戏的防沉迷系统已经较为全面，给整个手机游戏行业树立了良好的榜样作用。记者查阅腾讯2021年第三季度财报留意到，2021年9月腾讯上线新防沉迷策略后，腾讯国内未成年人游戏时长占比下降至0.7%，而上年同期则为6.4%。游戏流水占比下降至1.1%，与上年同期的4.8%相比，有显著下降。然而，《报告》也强调，其他很多手机游戏的防沉迷系统仅限于存在健康游戏提示或要求实名认证等，然后一刀切地对未成年人用户拒绝服务，能做到像《王者荣耀》防沉迷系统这样相对完善的寥寥无几。

从游戏机制入手 解决玩家过度消费问题

《报告》特别指出，花钱购买或打造游戏装备成为网络游戏中最普遍的设置，且花费较大。在测评的2131款游戏中，货币消费度指标达到3度的游戏有1079款，占测评游戏总量的51%。

邵德海分析称，大部分宣称只服务于成年人的游戏产品，基本上是充分利用人性弱点，譬如攀比、炫耀、虚荣、贪婪、拜金、侥幸、嫉妒、霸凌、报复、冲动、盲从、金钱万能、快速暴富、少劳多得等，让玩家不由自主地沉迷和氪金(充值)。

如何真正解决“网瘾”和游戏玩家过度消费问题？明宗峰建议，监管部门应从游戏机制入手，制定合理、健康、绿色的游戏标准和规则，消除一切利用人性的弱点绑定玩家意志的机制，并设置一定的游戏门槛，限制中小游戏及不适合的人群随意进入游戏，取消游戏运营企业在游戏世界里的虚拟货币发行权。同时完善立法，加强监管，设立相应的违法、违规运营举报机制。

他认为，网络服务商提供的网络游戏，应当针对未成年人与成年人两个不同的网络用户主体，实施网络信息内容分级制度。“建议加快网络内容分级的立法，实行区分成年人与未成年人的网络内容提供制度，且将区分游戏对象的责任倒置，即将游戏玩家主体的未成年人身份认证，规定为游戏运营商的法定责任，并对违规行为纳入社会举报范畴。”

明宗峰呼吁，国家应建立网络游戏的社会评价系统，将社会对网络游戏的评价数据上升为对游戏企业规范运营的基本考核要求。对社会评价较低的游戏，可考虑通过社会责任信用评级制度，把这些游戏企业列入失信名单。



图/视觉中国

羊城晚报记者 陈亮

春节假期，打网游是不少人松弛神经的一种“度假方式”。然而，对于自制力较差的“小神兽”，如何防止沉迷网络游戏，是许多家庭的痛点难点。

近日，腾讯游戏发布新规，在这个寒假里，未成年人在规定时间段内才能登录其旗下游戏系统，整个假期能玩游戏的时间最多只有14小时。“限玩令”一出，社会各界有何看法？游戏行业应该如何从根本上加大对未成年人的适合度？目前热门的网络游戏存在哪些突出问题？羊城晚报记者进行了调查采访。

B

身份认证问题亟待优化，“解防沉迷”灰产业提价

“限玩令”推出及时，落实过程中是否也能“圆满”呢？六年级的杨同学反映：未成年人仍可通过说假话、哄骗家中爷爷奶奶替其“刷脸”通过系统人脸识别监测。家长李先生发现，未成年人在游戏过程中触发人脸识别的几率较低，仍存在可借用他人账号玩游戏的情况。他建议完善游戏者身份认证相关措施：“游戏公司要严格执行刷脸认证，最好每局游戏开始前和固定阶段都要刷脸。”

华南理工大学新闻学院副教授明宗峰指出，防沉迷新规无疑对未成年人的游戏时间进行了严格限制，确实是一个有效措施。但实际问题在于，部分高年级小学生会冒用父母身份证信息，借此绕过防沉迷限制。目前市场大量存在“解防沉迷”的业务，通过将账号绑定成人身份信息绕开未成年管控措施，在去年8月防止未成年人沉迷网络游戏的政策出台后，该灰产业的价格在业内也普遍提高。

明宗峰认为，腾讯率先在未成年人游戏防沉迷方面作出了努力，是值得肯定的。“但是，也需要全社会协同努力。”

人脸识别技术仍需解决系列难题

“如果在如今时机和条件并不成熟的情况下强推人脸识别，放任各游戏公司自行其是，很容易造成形式主义盛行，产生一系列更大的副作用，最终弱化政策权威性，冲淡国家近两年大力加强对隐私保护的成果。”

邵德海认为，防沉迷新规已发挥了一定作用，从各手机应用商城里的应用评价就可知道。以热门游戏《王者荣耀》为例，由于推出人脸识别功能，对未成年人起到了限制，不少未成年人玩家因此给应用打了

1星差评。此外，很多玩家投诉游戏更新太频繁，而很多更新是围绕着防沉迷系统的。“这说明，游戏企业在响应国家政策方面也是花了很大力气的。但此次限玩新规到底有多大作用，尚有待验证，而且新防沉迷政策涉及到的游戏产品数量还不够多。”邵德海说。

现就职于某互联网科技公司的张先生分析称：“这个限玩规定只针对腾讯游戏玩家。沉迷网游的人，只要找到非法厂商甚至海外的游戏，就可以玩更长时间。”

加大力度整改成人级游戏产品是关键

超上架位置、销售对象等一系列限制，并在家长们心中形成相当强的负面印象。“相比较而言，国内很多游戏公司均以宣称产品是18+为荣，既不受限制，吸金能力又强，还免于开发复杂的未成年人保护系统，这大大加剧了国内网络游戏成人化的趋势。”邵德海说。

对此，邵德海呼吁，国家主管部门在制定相关政策时，要充分考虑那些声称只服务于成年人的产品是否也覆盖未成年人，其产品中是否有内容不适合未成年人、不符合当前社会主流价值观，由此考虑如何

目前，人脸识别是破解网络沉迷困境为数不多的技术选择路线，但其全面实现是一个相对漫长的过程。中国青年网创新产品中心总监、人民数据数据中心副主任邵德海分析，人脸对比库的法定来源和费用成本、识别的规则设定、技术开发难度、用户使用体验、隐私和信息保护，以及人脸识别时摄像头拍摄到的其他敏感内容的保存、使用和传播，还有孩子习惯了人脸识别后会不会降低对游戏内别有用心人士的视频要求等，都是亟待解决的

值得注意的是，不少游戏公司虽然在游戏产品内有清晰的适龄提示，比如《王者荣耀》要求12+，《和平精英》要求16+等，但事实上仍有不少小学生普遍使用。

在欧美不少国家，适合未成年人的游戏产品占大多数。例如在北美，娱乐软件评级委员会(ESRB)在2020年发布的游戏评级当中，有69%拿到了适合所有人的E级评价，23%拿到了T级(13岁以上)，只有7%是M评级(17岁或以上)。据了解，这些国家18+的游戏比重低是因为18+的游戏销售受到广告宣传、商

A

腾讯：多项措施严格限制时间

根据腾讯游戏《关于寒假暨春节假期未成年人游戏限玩的通知》，2022年寒假暨春节假期前后，腾讯游戏旗下在中国大陆地区运营的网络游戏，面向未成年人的游戏限玩时间，都进行了具体规定，除周末和春节假期的每日20-21时限时时段外，其余时间未成年人均无法进入游戏体验，可登录总时长不超过14小时。

腾讯游戏还在腾讯成长守护公众号上线“近期登录游戏账号”查询入口，家长可以一键将自己的账号设为“未成年人模式”。针对借号、共号或上网租号行为，腾讯游戏也有“新招”——同账号多设备频繁使用触发人脸识别。头部游戏里还有更严格措施：所有65岁以上成年人账号夜间游戏每次登录都需要人脸识别。以防止未成年人冒用家长的身份信息玩游戏。

学生：未成年大学生亦受影响

整个寒假可登录游戏时长不超过14小时，该措施设置是否合理？不少未成年人“叫苦连天”，不少未成年的大学生亦受限制影响。

网友“蓝色幻雨”留言：“我高考毕业那个暑假因为没有成年不能畅玩游戏，是一件多么惨的事情。”广州某高校大一的黄同学出生于2004年

6月，目前尚未成年。课余时间她喜欢与朋友一起玩“王者荣耀”“吃鸡”手游，“限玩令”推出后，她不仅需在规定的时间内登录，而且到点后还会被强制下线。她向记者表示，希望游戏平台能相应为未成年的大学生设立“大学生身份认证”功能，更加有区别性、有针对性地实施新规。

家长：限制时间可更细化

据记者初步调查，不少家长对新规表示了赞同。网友“在路上”说：“新规看着挺不错的，孩子总玩手机眼睛受不了。”市民刘女士表示，“限玩令”的初衷是好的，但假期本来就让孩子放松。”

不过，也有家长表示，整个寒假只有14小时的游戏时长，有点少。杨女士家中有一个5岁的孩子，平时会玩一些网络益智游戏，“限玩令”的初衷是好的，但假期本来就让孩子放松。”

此外，不少家长和专家均提出，20-21时的时间限制有待商榷。因为游戏会导致兴奋影响后续睡眠，睡前游戏不是最合理的选择，希望能提早一些或多设置几个时段。

专家：回应“双减”政策，时间限制合理

越秀区中星小学校长林伟贞表示支持：“整个假期只能玩14个小时，天数时断时续，实属紧张期末复习考试后的阶段性舒缓放松。点到即止，小玩怡情。”她认为，限制时间一定程度上可以让未成年人对玩游戏保持新鲜感和“饥饿感”，增益其学习能力，明白短时间专注地做某件事可以高效获取体验和快乐，提高做事、游戏效率。

门，走向大自然、大千世界，多参加有意思、有意义的社会实践活动，汲取优秀传统文化，加强体育锻炼、参与劳动教育。

“这个规定虽然不是最好招数，但是相对以往可以防止学生在行为上沉迷网络游戏，14小时是一个合理的时间限制。”广州市广外附设外国语学校小学部校长叶和丽认为，游戏里也包含着“迎接挑战”“战胜困难”“合作共赢”等诸多“益智”的成长因素，与其对孩子玩游戏进行时间限制，不如从游戏的开发内容下功夫，让网络虚拟世界成为孩子们解决问题、辨别是非的空间，让游戏成为他们另一个学习和成长的有利条件。

防沉迷措施，落地“有”落空？

羊城晚报 专题

为“全民健身”热潮“加油” 敬修堂计划推出跌打万花油运动版

文/图 杨广

2月4日，2022年北京冬奥会隆重开幕。作为举国关注的大型体育盛会，冬奥会对于推动全民健身有着非常强大的号召力，冬奥会筹办6年多来，冰雪运动在广大群众中快速推广，国家体育总局此前发布的数据显示，全国居民参与过冰雪运动的人数为3.46亿人，已经实现“带动三亿人参与冰雪运动”的目标。

为助力营造“全民健身”气氛，为“全民健身”热潮“加油”，跌打损伤老字号品牌敬修堂计划于今年推出跌打万花油运动版，新品不仅在外观上更时尚、更运动，在瓶身设计方面更是增添了按摩滚珠、手握形状等元素，更加方便运动时使用。

健康是促进人的全面发展的必然要求，是经济社会发展的基础条件，实现国民健康长寿，是国家富强、民族振兴的重要标志。

提高全民健康素养，引导形成健康生活方式，不仅需要通过体育运动来增强体质，也需要在日常生活中形成健康养生的好习惯。作为大健康领域的老字号企业，敬修堂致力于弘扬中医药文化，做健康生活的引领者，积极践行健康中国行动。近年来，敬修堂在体育运动赛场上的身影越发活跃，敬修堂连续三年与广州马拉松赛合作，成为广州马拉松赛唯一世界500强医药支持商，为运动健儿们送去健康守护。在号召全民健身上，敬修堂向社会征集并组建了“敬跑团”，日常坚持跑步、打球等体育锻炼，并邀请马拉松明星选手作为运动顾问，指导成员科学运动。

除了提倡运动外，推广科学的防护也是敬修堂的着力点，为此，敬修堂推出经典组合——跌打万花油和麝香跌打风膏，帮助运动爱好者充分热身、保护关节，远离运动损伤，放心享受运动，同时邀请广东省中医院骨科专家许树棠主任作为敬修堂的运动医学专家顾问，为广大运动人士进行科普宣讲，给大家科普运动损伤如何防治，做到让运动远离伤痛，为“健康中国”“健康生活”贡献力量。

近年来，广药集团提出打造“时尚中药”的理念，通过最先进的科研技术，用当年轻人最潮流的沟通方式进行市场推广，打造大众最需要的健康产品，以期形成消费时尚，让中医药“潮”起来。万花油运动版的推出正是顺应了中药时尚化的趋势。



根据国务院印发的《全民健身计划(2021-2025年)》，到2025年，县(市、区)、乡镇(街道)、行政村(社区)三级公共健身设施和社区15分钟健身圈实现全覆盖，带动全国体育产业总规模达到5万亿元。

全民健身计划引发行业增长热潮，运动成为年轻人的新时尚，也为老字号企业的发展带来了新的机遇。敬修堂接下来将如何抓住这个热潮进行升级迭代？据悉，广药集团党委书记、董事长李楚源为敬修堂指定了发展

敬修堂跌打万花油 为所有运动员加油