

网游“实名制”“防沉迷”何时真正落地？

新华社“中国网事”记者 郭慧颖 刘智强

系统漏洞多，有用户从未收到过防沉迷提醒

“考虑到保护个人隐私，在玩手机游戏时我没有选择实名注册，对游戏体验并没有什么影响。”孟健辉是一名手游玩家，他告诉记者，很多游戏会提醒玩家需要实名注册，但并不会强制，“我有时候一玩就是5、6个小时，但从未收到过任何休息或防沉迷等提醒。”

记者在手机端下载多款游戏也发现了类似问题。例如，“节奏大师”可选择游客模式登录，以此进入游戏后并未收到需要实名注册的提醒；“开心跳一跳”不需要任何注册，即可直接开始游戏；“波克捕鱼”登录页面有设置实名注册，但也可不用注册直接开始游戏。

中消协日前发布的《青少年近视现状与网游消费体验报告》指出，被测评的50款网游产品中，只有17款游戏产品在登录时强制用户实名；19款游戏有实名功能但不强制用户验证；5款游戏仅在产生消费时才需进行实名验证；9款游戏没有体验到实名制机制。而在17款强制实名的游戏产品中，仅有10款在使用12岁以下未成年人身份登录测试时，当日游戏时长累计1小时后强制退出。

记者调查发现，在许多游戏中，虽启用了实名机制，但方式却是提供姓名、身份证号码和当前游戏账号绑定即可。“只要知道我爸妈的身份证号码，玩游戏就不会有任何限制了。”江西省宜春市高二学生小曾（化名）告诉记者，他身边的许多同学也是借用长辈的身份信息注册游戏。

此外，有多名青少年表示，即使他们游戏注册是用自己的身份证信息，也可以多个游戏轮着玩。小学六年级学生肖振阳说：“我主要在玩‘绝地求生’‘王者荣耀’等几款游戏，一个游戏下线了接着玩另一个。”

中消协的报告也提出，使用同一个未成年人身份注册的账号登录腾讯游戏《天天爱消除》被强制退出后，该身份仍可以成功登录同一公司的《绝地求生：刺激战场》继续游戏。

日前，中消协发布的《青少年近视现状与网游消费体验报告》指出，被测评的50款网游产品中，强制实名游戏不足四成，并且有三分之一的强制实名游戏未启用防沉迷时长提醒及强制退出机制。

除上述情况外，记者采访了解到，不少青少年还通过多个游戏换着玩，借用父母身份信息等方式“钻空子”，过度沉迷网络游戏的问题仍未得到有效解决。如何让“实名制”“防沉迷”系统真正落地，并且引导青少年正确接触游戏，是当下必须面对的问题。



企业求生存谋利益 青少年身心健康易受损

针对游戏“实名制”与“防沉迷”系统，我国已有具体规定。《网络游戏管理暂行办法》明确要求，网络游戏企业应要求玩家使用有效身份证进行实名注册，并保存用户注册信息。《未成年人网络保护条例（送审稿）》中提出，网络游戏服务提供者应当采取技术措施，限制未成年人连续使用游戏的时间和单日累计使用游戏的时间。

但多位业内人士表示，大大小小的游戏公司和团队日益涌现，行业竞争压力日趋激烈。游戏开发行业从业者王先生向记者透露，“实名制”“防沉迷”系统对中小企业来说处于“没时间、没成本”处理的尴尬境地。“一方面，部分企业只关心所谓的拉新用户、留老用户，基本没时间处理这些问题；另一方面，大量公司都在生存边缘上挣扎，无经济条件去处理。”

“游戏公司的领导认为，这些系统会影响经济利益，削减用户数量；开发人员则认为系统开发是一个负担。因此大家都比较抵触，只当作是一个需要完成的任务，至于效果如何基本没人过问。”曾长期从事软件开发工作的林伟说。

过度沉迷网络游戏则会对青少年身心发育产生不可估量的影响。南昌市民唐女士说，几年前，刚上初中的儿子在同学的带动下开始玩一款竞技类手游，短短半年时间，视力就从1.5下降到0.5，脊椎也开始有些变形。

有专家表示，沉迷于网络的青少年由于长期缺乏社会沟通和人际交流，往往会把虚拟的网络世界当成现实生活，其思想和情感都会与现实生活脱节，并且还会造成父母和孩子关系疏离甚至对立，引发家庭矛盾。

第43次《中国互联网络发展状况统计报告》的数据显示，截至去年12月，中国网民规模达到8.29亿，其中21.6%的上网者年龄在20岁以下，不足10岁的网民占比为4.1%。相关专家表示，对于缓解青少年沉迷网络问题，“实名制”“防沉迷”系统已取得一定成效，但仍需从多方面进行完善补充。

江西财经大学教授李秀香说，她在与一些中小小学生交流时发现，现在的“防沉迷”与“实名制”等手段并不能很好地规范未成年人玩手机游戏的行为。她建议，监管部门或游戏开发公司要借助高科技手段，如人脸识别和指纹识别等技术，促进实名制和未成年人防沉迷系统更加有效地发挥作用。

记者了解到，腾讯公司在人脸识别、视频验证、语音验证等新技术上已开展了相关的技术探索，但整体而言，这些新技术还多处于实验室环境的测试与验证阶段。

苏州大学政治与公共管理学院副教授刘成良表示，从暴露出的多重问题来看，部分游戏开发公司过于注重经济利益而忽视了企业所承担的社会责任。他建议，游戏开发公司应当严格落实网络管理和网络游戏的相关规定，主动强化责任意识，把未成年人权益保护贯彻到企业发展、游戏开发设计的全过程，做好软件自评工作。

接受采访的专家认为，对网络游戏应该采取“疏堵结合”的应对方式，一方面政府需要加强文化执法力度，严防游戏中暗含的暴力和色情等不良内容侵蚀青少年思想健康，让未成年人在科学监控下有节制玩游戏。另一方面，需要从学校和家庭教育入手对青少年进行积极引导，提供更多的娱乐方式取代手机游戏。

（新华社北京电）

「双重系统」仍需完善 引导青少年形成良好习惯

福彩天地
扶老 助残
救孤 济困

双色球奖池9亿元
彩市巨奖呼之欲出
中福在线，2元可中25万元

开奖资讯

双色球 第2019061期
03 17 19 24 27 31 12
福彩3D 第2019142期
7 9 2
七乐彩 第2019061期
01 03 13 14 18 21 29 24

（摘自湖南福彩网）