责任编辑 徐荔 E-mail:fzb_zhoukanbu@163.com

防止未成年人沉迷网游需多方联手

防止青少年沉迷 网络游戏, 一直是社 会关注的热点。近 日, 国家新闻出版署 发出《关于防止未成 年人沉迷网络游戏的 通知》(以下简称 《通知》)。《通知》 从六个方面提出了严 格要求。

有效管理 势在必行

近年来, 我国网络游戏业发展 迅速,在满足群众休闲娱乐需要、 丰富人民精神文化生活的同时,也 出现了部分未成年人沉迷游戏、过 度消费等社会问题。

据第四十二次《中国互联网络 发展状况统计报告》数据显示,截 至今年6月,中国网民规模超8亿 人, 其中 21.8%的上网者年龄在 20 岁以下,不足10岁的网民约有 2900万。

中国青少年宫协会儿童媒介素 养教育研究中心调研发现, 近三成 的学龄前儿童每天使用网络的时间 在 30 分钟以上,而 14 岁青少年每 天使用网络时间超过半小时的比例

国家新闻出版署有关负责人介 《通知》要求一是实行网络游 戏账号实名注册制度, 所有网络游 戏用户均需使用有效身份信息方可 进行游戏账号注册;二是严格控制 未成年人使用网络游戏时段时长 规定每日22时到次日8时不得为 未成年人提供游戏服务,法定节假 日每日不得超过3小时,其他时间 每日不得超过 1.5 小时; 三是规定 网络游戏企业不得为未满 8 周岁的

用户提供游戏付费服务; 四是切实 加强行业监管; 五是探索实施适龄 提示制度; 六是积极引导家长、学 校等社会各界力量履行未成年人监 护守护责任, 帮助未成年人树立正 确的网络游戏消费观念和行为习

《通知》的制定和实施,对 于加强和改进网络游戏管理, 切实 保护未成年人身心健康, 营造风清 气朗的网络空间, 具有重要意义和 切实作用。"国家新闻出版署有关

负责人就《通知》有关情况接受采 访时表示,针对当前防沉迷存在的 重点难点问题,《通知》精准施 策、靶向治疗,提出了关于防止未 成年人沉迷网络游戏的工作要求和 具体安排, 明确了网络游戏行业为 未成年人提供服务应遵循的原则和 规范。在集中解决突出问题基础 上,强调严格落实企业主体责任, 依法履行政府监管职责, 推动社会 各界协同治理、有效参与, 形成政 府、企业、社会共管共治。

(

适龄提示≠分级制度

人最具危险性, 因为会引发尝试冲 动, 进而扭曲人生观与价值观, 成 为未成年人犯罪的重要诱因。因 此,对误导儿童的视频类节目应及 时禁播并杳处。"中国青少年研究 中心家庭教育首席专家孙云晓说。

《通知》要求网络游戏企业从 多维度综合衡量,探索对网络游戏

予以适合不同年龄段用户的提示, 帮助未成年人、家长和老师等更好 区分网络游戏, 引导未成年人更好 使用网络游戏。国家新闻出版署有 关负责人说,适龄提示并不等同于 西方的分级制度,决不允许色情。 血腥、暴力、赌博等有害内容存在 于面向未成年人的游戏中。

据了解,目前,国家新闻出版

署正与公安部对接,牵头建设统一 的身份识别系统,为游戏企业提供 游戏用户身份识别服务,以准确验 证未成年人身份信息。此外,国家 新闻出版署还将逐步完善和丰富身 份识别系统的功能, 实现跨平台使 用网络游戏时间的数据互通,以掌 握每一个未成年人跨平台使用游戏 的总时间并予以约束。

突出家长和学校的作用

"对于沉迷游戏的学生来说, 游戏的刺激太强了。而社会、学校 的交往和学习,如果无法提供对等 的刺激, 自然对他们不具有吸引 力。"有十多年教龄的海南省海口 中学老师彭海明说,参与校园生活 的成功体验,家长给予孩子关心陪 伴及一些积极的刺激,比如: 旅 游、打球、唱歌、画画等有趣味的 活动,相对一些限制规定更容易把 孩子的注意力从网络世界拽回到现

中国教育学会教育策划学术委

出版加以有效管控是关键。《通 知》还可以进一步完善和细化,比 如限期消除目前运营中的网游对未 成年人的不利影响,限制不满足 《通知》要求条件的新的网游软件 继续出版、上线。 詹大年说,预防未成年人沉迷

员詹大年表示,对企业网游软件的

网游的主体是家长和学校。有关规 定还可以突出家长、学校的作用, 赋予家长、学校的权力与责任,比 如监管、举报等方面。网游的受害 主体是未成年人,管理、帮助未成 年人正确参与网游活动,消除网游 对未成年人的不利影响,是一个社 会性的系统工程。

"教育设计只有多样化、多元 人性化、个性化,才能满足青 少年的心理需求。这样,未成年人 才可以在网游与功课之间找到平衡 点, 自觉处理好网游与功课的关 系。与教育接轨、与青少年生命成 长相适应的多样化的网游产品、多 元化的网游空间, 才更可以满足未 成年人身心发展的需求。"詹大年 (来源:《科技日报》) 国家新闻出版署有关负责人就 《通知》有关情况,接受了记者专

问:请介绍一下《通知》出 台的背景和意义。

答:近年来,我国网络游戏 业发展迅速,在满足群众休闲娱 乐需要、丰富人民精神文化生活 的同时, 也出现部分未成年人沉 迷游戏、过度消费等一些值得高 度关注的问题。这些问题影响未 成年人身心健康和正常学习生活, 社会各界反映强烈。为积极回应 社会关切,解决行业发展中的突 出问题, 我们开展相关调研, 多 方听取意见,制定具体措施,形 成了《关于防止未成年人沉迷网 络游戏工作的通知》。《通知》以 习近平新时代中国特色社会主义 思想为指导, 充分体现社会效益 优先、未成年人保护优先的原则, 坚持问题导向,针对当前防沉迷 存在的重点难点问题,精准施策、 靶向治疗,提出了关于防止未成 年人沉迷网络游戏的工作要求和 具体安排, 明确了网络游戏行业 为未成年人提供服务应遵循的原 则和规范。《通知》在集中解决 突出问题基础上,强调严格落实 企业主体责任,依法履行政府监 管职责,推动社会各界协同治理、 有效参与,形成政府、企业、社 会共管共治。《通知》的制定和 实施,对于加强和改进网络游戏 管理, 切实保护未成年人身心健 康, 营造风清气朗的网络空间, 具有重要意义和切实作用。

问:《通知》提出了哪些具

体要求? 主要考虑是什么? 答:《通知》共提出六方面 举措,一是实行网络游戏账号实 名注册制度。目前,游戏用户实 名注册方式包括手机号、微信号 身份信息等多种方式。但实际使 用中,不少未成年人使用家长手 机号、微信号注册游戏账号,导 致针对未成年人的管理制度难以 真正落地。为此, 《通知》要求 严格实名注册, 所有网络游戏用 户均需使用有效身份信息方可进 行游戏账号注册。

二是严格控制未成年人使用 网络游戏时段时长。规定每日22 时到次日8时不得为未成年人提 供游戏服务, 法定节假日每日不 得超过3小时,其他时间每日不 得超过 1.5 小时。具体标准主要 是从合理分配未成年人日常作息 时间角度提出,除去正常睡眠、 学习、用餐及文体活动时间外, 区分节假日和其他时间, 对游戏 时段时长予以限定。这一规定既 是对网络游戏企业和平台的要求, 也是对监护人履行未成年人监护 义务的指导。

三是规范向未成年人提供付 费服务,规定网络游戏企业不得 为未满8周岁的用户提供游戏付 费服务;同一网络游戏企业所提 供的游戏付费服务,8周岁以上 未满 16 周岁的未成年人用户, 单 次充值金额不得超过 50 元人民 币,每月充值金额累计不得超过 200 元人民币; 16 周岁以上的未 成年人用户,单次充值金额不得 超过 100 元人民币,每月充值金 额累计不得超过 400 元人民币。

护航。

主要参考《民法》总则中对民事 行为能力的区分,以及有关方面 就家长对孩子使用网络游戏消费 限额意愿进行的抽样调查,并适 当考虑目前未成年人实际付费状

四是切实加强行业监管。要 求对未落实本通知要求的网络游 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

五是探索实施适龄提示制度。 随着网络游戏类型越来越多样化, 在题材、内容、玩法等各方面都 可能存在不适宜未成年人体验的 问题。《通知》要求网络游戏企业从 多维度综合衡量,探索对网络游戏 予以适合不同年龄段用户的提示, 帮助未成年人、家长和老师等更好 区分网络游戏,引导未成年人更好 使用网络游戏。需要特别说明的 是,适龄提示并不等同于西方的分 级制度,决不允许色情、血腥、暴 力、赌博等有害内容存在于面向成 年人的游戏中。

六是积极引导家长、学校等 社会各界力量履行未成年人监护 守护责任,帮助未成年人树立正 确的网络游戏消费观念和行为习 惯。没有监护人的有效监督约束 和陪伴陪护,有关制度的落实必 然会大打折扣。

问:如何抓好《通知》的贯 彻落实?

答:一分部署,九分落实。 《通知》印发后,关键要认真贯彻 和严格执行,把各项规定落实到 位,让防沉迷的要求落地见效。 -是做好宣传解读。国家新闻出 版署将通过组织研讨、培训等形 式,向各地新闻出版管理部门和 相关企业做好阐释解读, 组织各 地各单位认真学习《通知》,准确 把握相关内容和要求。二是强化 督查落实。各地各单位要统一认 识,严格落实《通知》要求,切 实建立健全相关工作机制。《通 知》明确规定各属地管理部门要 认真履行属地监管职责, 加强对 贯彻执行情况的监督检查,并协 调有关执法机构做好监管执法工 作。对《通知》落实过程中出现 的问题,各属地管理部门要及时 发现和纠正,对落实情况要及时 报告。三是完善配套制度。防止 未成年人沉迷网络游戏的工作是 - 项复杂的系统性工程, 需要各 方面共同努力、积极推进,不断 研究完善相关做法。目前,相关 方面正抓紧推动《未成年人保护 法》《未成年人网络保护条例》 的立法与修订工作,将防止未成 年人沉迷网络游戏的要求写入法 律法规, 为各项具体工作提供更 加有力的支撑。同时, 国家新闻 出版署正与公安部对接,牵头建 设统一的身份识别系统, 为游戏 企业提供游戏用户身份识别服务, 以准确验证未成年人身份信息。 我们还将逐步完善和丰富身份识 别系统的功能,实现跨平台使用 网络游戏时间的数据互通,以掌 握每一个未成年人跨平台使用游 戏的总时间并予以约束。随着网 络游戏载体形式和服务方式的不 断发展变化, 我们将继续探索创 新制度设计,不断总结好经验好 做法,让防沉迷工作取得更大成 效,为广大青少年健康成长保驾

失公章壹枚,声明作废。 上海市松江区小昆山镇月发食品店遗失公章章块公司党总公司第二分公司。 中科建设开发总公司第二分公司公章磨损,更明作废。

议即日起注销,特此公 兴延新型(上海)资产管理中 (有限合伙)统一社会信用代 I 起 注 销 ,特 此 公 告 海趋诺网络科技有限公司统 |经合伙人决议即日起注销,特此公 | 上海萌腾企业管理咨询有限 |司注册号:3102962041662 统一社会信用代码91310114M1GTILL6 6K经股东决定即日起注销特此公告上海世翔汽车配件有限公司统一社会信用代码9131011232312177111、全股东会决议即日起注销特此公告上海留艺建筑装饰设计工程有限公司注册号:3101200900066、经股东决定即日起注销、特此公告上海崇诗商务信息咨询有限公司。 统一社会信用10月3131011055 5K经股东决定即日起注销,特 上海述淇服饰有限公司经 债权人自本公告刊登之日起45日内 向本公司清算组中报债权、特此公东 上海祥业食品有限公司经股债权 定解散、并已成立清量组备,使的依债权 定解散、生已成立清量45日以 人自主。 东会决议即自起注销, 牧 上海尚儒贸易有限公司 执照副本 统一社会信

陆宽 遗失注销减资登报 传媒 021-59741361 13764257378(微信同号)

《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》 国家新闻出版署近日发出 《关于防止未成年人沉迷网络游戏 提出的六方面举措 □王祝华 的通知》(以下简称《通知》)。 国家新闻出版署近日发出 《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》(以下简称《通知》)

《通知》共提出六方面举措

均需使用有效身份信息方可讲行游戏账号注册

二)严格控制未成年人使用网络游戏时段时长

规定网络游戏企业不得为未满8周岁的用

同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务

每月充值金额累计不得超过200元人民币

每月充值金额累计不得超过400元人民币

积极引导家长、学校等社会各界力量履行未成年人监护 守护责任,帮助未成年人树立正确的网络游戏消费观念

新华社发(边纪红制图)

8周岁以上未满16周岁的未成年人用户

单次充值金额不得超过50元人民币

单次充值金额不得超过100元人民币

16周岁以上的未成年人用户

三) 规范向未成年人提供付费服务

户提供游戏付费服务

四)切实加强行业监管

和行为习惯

为此,《通知》要求严格实名注册,所有网络游戏用户

规定每日22时到次日8时不得为未成年人提供游戏服

务, 法定节假日每日不得超过3小时, 其他时间每日不