

“史上最严”防沉迷规定执行后……

黔东南州融媒体中心记者 王珺 杨玲 李林果

8月30日下午,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》。此通知发布之后在网络上引发热议,网友直接将其称之为“史上最严”防沉迷规定。

其中最主要的一条要求,自9月1日起,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20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。

多家游戏企业平台纷纷作出回应,表示坚决支持新规,多款游戏防沉迷升级之后,再次对未成年玩家的游戏时间进行限制,从以前的每天2小时,改

为每周3小时,并且每周3小时之间还限制到晚上8点才能够进入游戏。

与两年前国家新闻出版署发布的“限时令”相比,新规执行后,未成年人上网时间短、频次减少,并取消了游客体验模式,把可能钻空子的漏洞也堵住了。

新规定上线,相当于劝退了所有未成年玩家。有网友戏称“玩游戏终于不用担心碰到小学生了”。

《通知》将给青少年生活带来多大影响?能否管住沉迷网游的“网瘾少年”?记者为此作了采访。

硬核劝退 未成年人每人每周3小时

“系统一直崩溃,不能匹配。好不容易开了一局,还没打结束游戏时间就到了,被强制下线。我的快乐时光就这么没了!”小杨今年读初二,是个网瘾少年,在王者荣耀游戏平台有一个练了四年的高段位游戏账号。9月3日,他见证了未成年玩家冲崩游戏平台的疯狂,也领教了“最严”防沉迷规定的无情劝退。新规执行的这3周,只有周末能玩1小时,让他倍感不适。

官方新出台的防沉迷措施,大大缩减了未成年人的游戏时间,这对绝大多数的未成年玩家来说,很难接受。以比较火爆的王者荣耀这款游戏来说,9月3日,新规执行的首个周末,未成年玩家集中在晚上8点到9点的这1个小时登录游戏,结果直接把游戏冲击崩溃,导致大规模玩家无法正常登录游戏。好不容易完成登陆的未成年玩家,却在玩了一两局后,下线时间一到,被强制退出。不仅打断了游戏体验,突然退出游戏还因被动“挂机”逃跑而扣除了“信誉分”。这让未成年玩家叫苦不迭。

“晚上8点到9点才能登录游戏玩1个小时,我喜欢玩的两个游戏,要么顾此失彼,要么一样玩半小时,玩得一点都不痛快!”让未成年玩家更为“痛苦”的还有“1个小时的游戏时间”,根本不够分配到多款游戏上。“别说打大型手游,现在连微信小游戏跳一跳都有限制了。”

新规执行3周以来,网络防沉迷系统已成了隔绝孩子与游戏之间的有力屏障。但严防之下,仍有漏网之鱼。

小杨介绍,大多数玩游戏的同龄人和他一样,已经被防沉迷系统“管得死死”的。但也有小部分人,利用家长的手机,尤其利用年长长辈不懂电子游戏的弱点,用他们的手机进行实名认证,来躲避未成年防沉迷的限制。

沉迷背后 探析电子游戏的A面B面

电子产品的高度普及,让沉迷网络的情况更普遍。游戏问题,是不少家庭矛盾的导火索之一。

“孩子为了玩手机、玩电脑,没少跟我讨价还价。”很多家庭都有这共同的烦恼。

数据显示,2020年,我国未成年网民达到1.83亿人,互联网普及率为94.9%,超过三分之一的小学生在学龄前就开始使用互联网,且呈逐年上升趋势,随着数字时代发展,孩子们首次触网的年龄越来越小。

对防沉迷新规家长大都拍手称快,表示升级之后,孩子再也不会躲在房间里,饭也不吃地埋头打游戏了。但也有家长反映:“我家孩子虽然放下了手机游戏,却仍未主动学习,捧着手机打开短视频软件还是一刷就是一整天,或是看网络小说。”这让她们感到很无奈。

与大多数家长极力限制孩子玩电子游戏不同,也有小部分家长主动为孩子注册账号,让孩子自己把控游戏时间。

“游戏倒也不是洪水猛兽,我家孩子的游戏时间并未受影响,我给他注册的账号,玩多久由他自己掌控。”胡先生的儿子小胡今年读初二,成绩优异。平时住校,周末回家,孩子完成作业后玩几小时游戏他也觉得无伤大雅。孩子1天最多也就玩2到3个小时便会放下手机,去弹尤克里里,或是出门游泳,找朋友逛书店。

“孩子4岁时我就引导他接触手机游戏和电脑游戏,正确的引导下,现在的他对游戏没有‘饥饿感’,不会十分沉迷其中。在电子游戏之外,我们还带孩子爬山、打乒乓球、游泳,在他看来,电子游戏与这些活动一样,是休闲方式的一种,并不是唯一。”

多名孩子表示,理解新规定是为他们的身体健康和学习着想,但在他们看来,游戏是很重要的放松方式,并不完全是生活和学习的“绊脚石”。

在游戏中总是能“一连五杀”惊艳峡谷的小杨这样解释他对游戏的感情。“我学习成绩一般、体育也不突出,只有在游戏中,能体验到学习与生活中难以得到的‘高光时刻’。游戏中炫酷的操作让他得到队友的崇拜,通过游戏他也结识了各个地区、各个年龄层次的开黑好友,无形中拓展了朋友圈。”

小王今年读高二,是一位体型微胖的女生。她游戏段位不高,却也是一名重度游戏沉迷者。小王有两个游戏账号,用来逃避之前的“限时令”,每到周末和假期,她就夜以继日地玩游戏。“学习压力越大,我越想玩游戏,游戏里我能找到自信,也能收获别人的鼓励、关心和肯定。”小王学习成绩中等,加上较胖,在学校并不起眼。但在游戏的世界里,甜美的声音成为她的魅力名片,幽默风趣的谈吐常常

得到游戏队友的夸赞,这让她感到了被认可。小王说,接触游戏两年来,她变得开朗了很多,也通过游戏交到了一些知心的朋友,游戏一定程度上消除了她的自卑和孤独。

而成绩优异,很好平衡了学习与游戏的小胡则表示,玩游戏的过程也是一种模拟学习。适量玩游戏不仅让他在学习之余得到娱乐放松,通过游戏他还学会了正视团队合作与资源分配等问题。“遇到实力不行的队友,怎么把大家组织起来,有效牵制对手取得胜利,这些沟通、统筹与操作,能很好地考验一个人的团队协作与指挥沟通能力。”

事物有AB两面,可以看到,电子游戏的优缺点都很突出,只是大多数未成年人的自制力还是很难抵制游戏的诱惑。过度沉迷其中不仅影响学习与健康,还让部分孩子把手机游戏作为逃避现实的途径,逃避了学习与成长,沉浸在虚拟世界带来的缥缈幸福之中。

管控之外 陪伴是抵制沉迷的天然防护墙

防沉迷新规恰逢其时把孩子从对电子游戏的沉迷中“解救”出来,可我们注意孩子们闷闷不乐的情绪,还得想办法把他们从失去电子游戏的失落与空虚中“解救”出来。

“离开手机游戏,我也找不到更好玩的事。”小刘今年读小学4年级,记忆里爸爸妈妈应酬多,课余除了培训班,就是手机游戏和短视频软件陪伴她。“有时候工作忙,应酬多,没办法陪她,就用手机安抚她,让她在一旁不闹。想来她对游戏的沉迷也是我们家长陪伴不够造成的。”防沉迷措施实施后,女儿百无聊赖的样子让张女士意识到自己作为家长的失职——也许平时多为孩子组织一些健康的活动,孩子就不会沉迷在游戏中。为此,她听从朋友建议,买了羽毛球拍、乐高玩具、故事书,决定用各种健康的运动和亲子阅读来充盈孩子的课余时间。

离开游戏,不少孩子涌入短视频平台打发无聊时光。但防止青少年沉迷网络的合力正在不断加大,管制的“大网”正在不断收紧——9月18日,抖音宣布,14岁以下实名认证用户,打开抖音就会自动进入青少年模式,在该模式下,每天只能使用40分钟,且在晚上10点至次日6点之间无法使用。以后,大概会有更多电子娱乐平台加入青少年防沉迷的行动中。

“人的内心不种满鲜花,就会长满杂草,人的时间也是。”别的孩子在撕心裂肺与家长要手机玩时,龙女士三年级的女儿在安静地给弟弟讲图画书上的故事,让其他家长羡慕不已。

早早意识到电子设备对孩子健康成长的妨碍,龙女士和老公在孩子3岁时便“约法三章”,每天回家不能在家玩手机。孩子做完作业,她就带孩子读儿童书、画卡通画,丈夫则负责带孩子出门运动,一动一静,孩子的成长充实而快乐,并未痴迷于电子游戏。由此看来,父母的有效陪伴是抵制电子游戏的天然防护墙。

一系列“防沉迷禁令”背后,或许更需要思考,如何从根源上保护这一代未成年人充实、健康地成长?“堵”的措施已是日益严密,“疏”的工夫还得家庭与社会多方位重视起来。对于怎么引导孩子走出沉迷,不仅是防沉迷规定与商家的事,还需要家庭、学校等社会各方面共同努力,才能为未成年人营造良好环境助其健康成长。

