

50款游戏中仅17款实行强制实名,仅10款设置时长提醒 网游防沉迷,还有多远的路要走?

《工人日报》杨召奎

32%的被访者有网游充值消费经历,其中,小学年龄段网游充值消费的发生率19.8%,初中年龄段发生充值消费的比例为36.7%,高中年龄段发生充值消费的比例则高达41.3%。这是记者15日从中国消费者协会发布的《青少年近视现状与网游消费体验报告》(以下简称《报告》)中获悉的。

4月29日,国家卫生健康委公布的监测结果显示,我国儿童青少年总体近视发病形势严峻。2018年,全国儿童青少年总体近视率为53.6%。其中,小学生为36%,初中生为71.6%,高中生为81%。同时,低年龄段近视问题突出。

《报告》指出,当前青少年面临着课程学业等压力,容易受到电子产品、网络游戏等吸引。由于一些网络游戏防沉迷机制不健全,相关保护措施落实不到位,不少青少年沉迷于网络游戏,不仅容易导致非理性消费,而且危及青少年视力健康,因此应尽快推动游戏防沉迷与近视防护社会共治。

强制实名游戏不足四成

《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件进行实名注册,并保存用户注册信息。

《报告》提到,体验的50款游戏中,41款游戏产品启用了实名制,验证的方式均为提供姓名、身份证号码和当前游戏账号绑定即可;9款没有实名制。在实名制实现方式上,17款游戏产品在登录时强制用户实名,19款游戏在登录环节或账号管理/设置模块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。

值得一提的是,超过三分之一的强制实名游戏未启用未成年人登录时段监护机制。《未成年人网络保护条例》第二十三条规定,网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准,采取技术措施,禁止未成年人接触不适宜其接触的游戏或游戏功能,禁止未成年人在每日0时至8时使用网络游戏服务。

17款强制实名的游戏产品中,10款对未成年人实施了登录时段保护,游戏宣称限制登录时间段均为晚9时至次日8时;但体验中发现,《QQ飞车》《火影忍者》在晚9时后仍能成功登录游戏。《QQ农场》《炉石传说》等7款强制实名游戏未对未成年人登录时段设置保护权限。

防沉迷措施落实不力

《未成年人网络保护条例》第二十三条规定,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。

《报告》体验发现,17款强制实名游戏产品中,12款在使用未成年人身份实名登录后持续游戏的情况下出现过健康提醒。《火影忍者》《节奏大师》等2款游戏在持续游戏3个半小时的过程中一直未出现健康时长提醒信息。

使用12岁以下未成年人身份登录进行测试时,仅有10款在当日游戏时长累计1小时时出现了强制退出。使用13—17岁

未成年人身份登录测试时,也只有10款出现了健康时长提醒和累计游戏时长大2小时强制退出。

体验还发现,使用同一个未成年人身份注册的账号登录《天天爱消除》(腾讯)被强制退出后,该身份仍可以成功登录同一公司的另一款游戏继续玩,反映出企业防沉迷机制还存在一定缺陷。在对青少年深入访谈时,他们表示,因为自己自控力不够,可以采取一些技术手段帮助自己加以约束。

推动游戏防沉迷与近视防护社会共治

中国消费者协会有关负责人指出,当前部分游戏落实实名制不到位,家长监护不够,在青少年缺乏足够自制力的情况下,如果网游产品不通过技术手段进行预防性保护,不仅让青少年陷入较高的游戏沉迷风险,还损害其健康安全权益。

为督促行业依法诚信经营,推动游戏防沉迷与青少年近视防护工作社会共治,

该负责人建议,一方面要严格落实网络管理和网络游戏的相关法律规定,针对当前网络游戏发展特点和问题趋势,落实网络游戏实名制认证,完善网游分级管理制度,建立网络游戏信用评价机制,确保相关法律规定得以贯彻;另一方面,要强化执法监督,监管部门针对网络游戏和网络技术的发展特点和问题形式适时创新工作手段和督查技术,强化版权授权、内容审查、技术监测、消费者权益保护等监督力度,拓宽监督渠道和投诉受理方式,增进消费者参与意识,打造清朗有序的网络空间。

记者注意到,从此次调查体验的情况来看,网游平台及经营者“管号不管人”的情况较为常见,一些游戏厂商提供的监护服务便捷度差、实施效果不理想。对此,中国消费者协会建议,广大网游产品开发经营者应强化责任意识和边界意识,将消费者权益保护特别是未成年人权益保护置于优先位置,贯彻到企业发展、游戏产品设计和运营的全过程,并依照APP治理的有关规定做好软件自评和安全认证工作;主动优化网络游戏体验,净化网络游戏内容生态;做好网络游戏平台规则治理,落实网游防沉迷相关措施,从账号登录、游戏时长、IP地址锁定、游戏内容权限等方面进行防护,特别要加强对未成年人的保护。

此外,由于多数青少年对于网游自我控制能力不足,需要家长学校进行教育疏导。为此,中国消费者协会指出,学校要加强正向引导,在完成学业的基础上,通过各种教育方式培养青少年健康用眼、适度放松的学习休闲方式;家长要营造良好的亲子关系,引导和培养孩子树立正确的网游消费观,选择防沉迷机制健全的游戏,并做好游戏账号管理和内容把关。

弃猫丢博物馆 猫舍饱和怎么办?

“观复猫”已有30多只 馆长马未都鼓励他人领养

《北京青年报》屈畅

去过观复博物馆的人都知道,那里值得一看的除了古董收藏品,还有一群可爱的流浪猫。如今,“观复猫”已经成为观复博物馆的一张名片。然而近年来,不少陌生人将一些装有猫的纸箱子、铁笼子遗弃于博物馆门口,给博物馆造成了不少的困扰。

14日,观复博物馆馆长马未都在个人认证微博上转载了一篇观复博物馆发布的文章,文章中提到,今年4月一天凌晨4时许,两个人将9只猫遗弃在观复博物馆门口后离开,并留下一封信称希望观复博物馆收养这些猫。马未都15日接受记者采访时表示,观复博物馆为了吸引孩子常来博物馆参观,确实饲养了30多只“观复猫”,但博物馆猫舍空间有限,人力物力都不支持饲养更多的猫。目前博物馆已经暂时收留了这些猫,待这些猫符合领养的标准后,将鼓励他人将这些猫领养走。

观复博物馆门口现9只弃猫

据观复博物馆官方微博公众号14日发布的文章,一个月前的4月14日凌晨4时许,观复博物馆值班人员从监控中发现有人将一些东西放到博物馆门口,随后乘车离开现场。

值班人员赶到现场后,发现两人留下的是一个笼子和一个猫包,里面挤满了9只猫,“2只大猫,7只小猫。”博物馆工作人



员检查发现,9只猫的身体状况很差。

除了9只猫,遗弃者还给博物馆留下了一封信和一袋500克重的猫粮。观复博物馆展示的这封“求助信”显示,遗弃者自称是爱猫的退休人员,“退休费也就2000多元,这几只大猫都是我收养的流浪猫”。

信中称,由于家中的两只母猫没有做绝育,导致今年生下了16只小猫,虽然送出去几只,但剩下的小猫没能力抚养。因为不放心其他的流浪猫收容所,听说马未都的博物馆收养过流浪猫,所以将几只猫送到了博物馆。

第四次收到遗弃猫

“这样将猫遗弃在博物馆,是很不负责任的做法。”马未都接受记者采访时表示,



这次被遗弃的9只猫是近年来博物馆第四次收到他人遗弃的猫了。

“我们博物馆饲养‘观复猫’的初衷,是希望用这些可爱的小动物让更多孩子能够爱上博物馆,我们以前发现,有些大人带孩子来博物馆的时候,孩子会不耐烦,想离开。但有了‘观复猫’之后,我们发现孩子们在博物馆里停留的时间增加了,甚至有的时候小朋友们会让爸爸妈妈带他们来博物馆。”马未都表示,如今博物馆的“观复猫”有30多只,猫舍的空间、人员安排已经饱和,博物馆为了饲养这些猫投入了很多的人力物力,确实没能力再接收任何猫了。

猫健康达标后将寻找领养者

马未都坦言,自己也养猫,很理解爱猫

者对于猫的喜爱,但如果爱猫的同时又有照顾不到的情况,应该及时给猫做好绝育,如果真的需要救助,应该咨询专业的救助机构,不应该将猫遗弃到博物馆门口。

尽管如此,马未都还是表示,目前博物馆已经划出区域,将这些身体状况不佳的猫暂时隔离,目前博物馆的工作人员也在积极地给这些猫做治疗,未来等这些猫满足供人领养的条件之后,将为这些猫寻找领养者,“我们对领养人也会有相应的认证,保障这些猫能够有一个好的归宿”。

马未都称,此前博物馆就曾呼吁,让更多的爱猫者用领养代替购买,让更多无家可归的猫得到一个家,“我们希望大家能够科学饲养,更希望有关方面能够尽快立法,让虐待动物、遗弃动物的人受到应有的惩罚”。