

由文化部等八大部委联手推进的“网络游戏未成年人家长监护工程”3月1日起将在全国实施,其中规定了“网游企业配合家长跟踪孩子网游活动”“限制孩子不当网游行为”等重量级措施(本报2月28日A06版曾报道)。

随着政府、家长和网游企业的联手,困扰中国众多家庭的青少年网瘾问题是否能迎来根本转机,成为网上网下热议的话题。

网络游戏未成年人家长监护工程 今日起在全国实施

企业配合家长跟踪孩子网游活动
限制每天或每周玩游戏的时间长度
甚至完全禁止未成年人玩网游
我国青少年网民约2亿人
这招能不能治网瘾?

疑问

三问:监管谁? 怎么审查? 企业不配合怎么办?

《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》对网游企业服务家长的渠道,家长需要提供的证明材料,以及需要限制游戏行为的措施都进行了详细规定。

国家行政学院教授汪玉凯认为,近年来,青少年网瘾问题负面影响巨大,但仅仅依靠学校和社会舆论力度有限,家长监护工程动员了家长这个特殊力量,利用其对未成年人的监护责任,根据大人的判断来界定孩子网游行为并进行干预,有非常积极的一面。

家长监护工程中的一些全新做法,引起网民及公众广泛关注。记者梳理了其中比较受关注的三大疑问,请文化部相关人士予以解答。

疑问一:家长监护工程涉及的网游企业范围有多大,对外国企业开发的网游是否有约束?

文化部市场司相关负责人表示,自2011年3月1日起在网络游戏行业全面实施家长监护工程,即涵盖网络游戏全行业。目前,外资不允许进入网络游戏行业,国外的网络游戏产品以独家的方式授权具备“网络文化经营许可证”的企业运营,因此国外游戏产品也必须实施家长监护工程。

疑问二:家长监护工程要求家长出具合法的监护人资质证明,具体指什么? 是否需要面对面审查?

这位负责人表示,合法的监护人资质证明即家长本人的身份证及可以证明父子、母子、父女或母女等监护关系的户口本。只要户口本能证明监护人关系,不需要出具由公安机关盖章的监护证明。目前,所有游戏企业采取的都是书面审查方式,不会要求家长亲自到游戏企业进行当面审查。

疑问三:家长碰到不配合行动的网游企业怎么办?

这位负责人表示,家长监护工程自2010年2月开始试点,试点实施效果良好,家长可通过拨打12318文化市场举报电话投诉不落实未成年人家长监护工程的企业。

阻力

两大阻力:技术门槛高、规则过于繁琐

据中国互联网信息中心统计,我国青少年网民约2亿人。青少年网瘾问题一直牵动着社会公众的敏感神经。

尽管此次监护工程对家长和网游企业赋予了重要职责,为破解网瘾问题提供新思路,一些网民和家長在为政策初衷叫好的同时也表示,工程有效开展可能还面临两大阻力。

首先,技术门槛太高,影响参与普及性。

记者登录盛大、畅游、腾讯等知名网游企业专门为家长监护工程开设的服务页面看到,家长在向网游公司举报时除了要提供孩子的网游名称、游戏账号,还要提供孩子的游戏角色名称、所在服务器或充值卡号等信息,不少家长对此都表示一头雾水。

已经是一个三岁孩子母亲的北京网络监督员刘岚告诉记者,老实说,这个工程的方向很好,但中国家长现有的技术能力还难以达到要求,现在可供孩子选择的国内外游戏很多,产品更新也很快,家长很难及时了解孩子玩网游的具体信息,更不知去哪里查询这些信息。

国内一家知名网游公司的游戏主策划张海登表示,从公司运营和技术层面来看,让网游企业配合家长并没有太大难度,但对于家长来说挑战可不小。在网络技术的熟练程度方面,许多家庭的孩子往往要胜过家长,孩子们可以建五六个账号,告诉父母一个,然后拿其他的去玩。

其次,各家网游公司的规则过于繁琐而且不统一。

记者登录新浪微博看到,网游未成年人家长监护工程引起不少关注,其中有一条被大量转发的微博信息是“由于缺乏明确的实施细则,而网游经营单位各自制定的细则过于繁琐甚至‘不现实’,提高了家长申请的门槛,被批为浮云工程”。

在一家私企工作的莫文虹告诉记者,他登录互联网看到,各家公司对家长申请的要求非常不统一,有的大型网游企业要求家长必须提交由派出所出具的监护关系证明,有的还要求将原件邮寄到网游公司总部,而有的非但没有要求家长必须提供派出所证明,而且所有文件传输都可以通过扫描然后互联网上完成,这也会让不少忙于工作的家长们无所适从。



2月27日,一位男生在电脑上玩网络游戏。

由文化部等八大部委联手推进的“网络游戏未成年人家长监护工程”3月1日起将在全国实施,其中规定了“网游企业配合家长跟踪孩子网游活动”“限制孩子不当网游行为”等重量级措施。

新华社发

链接

网游未成年人家长监护工程

根据《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》,网络游戏经营单位须建立专门的服务页面,公布专线咨询电话,开通专门受理渠道,介绍受理方式。

家长需要了解、引导、控制孩子游戏活动的,由家长向网络游戏经营单位提供合法的监护人资质证明、游戏名称账号以及限制措施等信息。

限制措施则包括限制每天或每周玩游戏的时间长度,限制玩游戏的时间段,或者完全禁止等。

网络游戏经营单位须按照家长要求对未成年人的账号采取限制措施,并持续跟踪观察,及时反馈该账号的活动,为家长提供必要协助,制止或限制未成年人的不当游戏行为。

为配合此项政策,各网络游戏经营单位还要做到“四有”,即有专人负责、有专线电话、有专区设置、有季度报告。

企业要培训专门服务人员为“家长监护工程”提供专业咨询解答和服务支持,帮助家长了解被监护人游戏行为,并要持续跟踪每个申请,及时与家长沟通情况,反馈该账号的活动等。

未来

可以建立“3·15”维权的模式 建立社会统一的投诉平台

根据艾瑞咨询《2010-2011年中国网络游戏行业发展报告》,2010年中国网络游戏市场规模为327.4亿元,同比增长21.0%。

张海登说,在网游市场快速发展的背景下,网游未成年人家长监护工程的实施,将帮助行业走向成熟,进而推动形成健康的青少年上网环境。

目前,建立全社会网瘾防控的制度方向已经得到广泛认同,但如何形成有效机制,仍然任重道远。

首先,政府、家长、网游企业等各个环节需要协调分工,形成良性互动机制。

北京网络监督员崔渊博和刘岚认为,目前的家长监护工程是以网游企业为中心,客观上为家长设立了难以跨越的高门槛,长此以往,家长的参与度越来越小,势必影响工程效果。

要让监护工程真正有效地运行起来,网游企业的作用非常关键,政府应承担更大责任,督促网游企业研究更加可行的措施,统一服务标准,并由家长来监督,这样形成各方良性互动。可以建立类似“3·15”维权的模式,建立社会统一的投诉平台,对网游企业形成倒逼机制。

其次,引入网络运营商,创新管理技术和模式。刘岚说,在加大工作力度的同时,还需要创新工作思路。比如可以从家庭入户宽带入手,家长在申请IP地址时就声明家中有未成年人,和电信运营商约定好,对上网时间和时段进行限制。

从事网络过滤软件研发的崔渊博说,破解网游沉迷,除了客户端和网游企业,中间网络传输也是一个技术环节。

现在市场上的网络过滤软件已经非常发达,完全可以从网络传输环节过滤网游数据并加以限制,因此引入电信运营商开发类似的防沉迷解决方案是完全可行的,而且运营商开发网游防沉迷产品是一项市场行为,从运行模式上是有积极性的。

张海登说,网游企业还可以为家长提供更加方便的监控方式,比如将网游账号活动信息与手机绑定,或电子邮件提醒等,帮助家长随时获知和督促孩子的网游行为。

新华社电