

防網絡沉迷不如發掘正向價值

得益於實名註冊、嚴格限制未成年遊戲時長等多項措施的執行，內地的未成年沉迷遊戲問題已取得階段性成果。根據中國音數協遊戲工委的《2022中國遊戲產業未成年保護進展報告》，超過七成的未成年人每周遊戲時長控制在3小時以內，遊戲防沉迷系統已經覆蓋九成以上的未成年用戶。代表們開始關注如何在做好未成年保護工作的前提下，更大限度的發揮遊戲的正向價值，幫助遊戲行業良性、持續的發展。

看到子女打機，不少父母都擔心子女會沉迷其中，以致荒廢學業和影響健康。隨着兩會順利閉幕，我們聽到不少與會代表關於遊戲業的聲音，他們既肯定了遊戲在社會和科技上的正向價值，也圍繞未成年保護，從廣度和深度探討了網絡沉迷問題，提出了不少客觀、理性、全面及專業的建議。小編特意整理兩會中的相關建議為香港的防沉迷工作提供借鑒。

兩會熱議「遊戲」 重未成年保護

推動遊戲產業高質發展

「近年來部分我國遊戲企業自研的精品遊戲獲得海外市場用戶追捧，已成為我國傳統文化對外傳播新路徑。」全國政協委員、首都經濟貿易大學文化與傳播學院副院長郭媛媛表示，「更重要的是遊戲行業與前沿科技如芯片、人工智能領域密不可分，由此成為國際科技競爭賽場重要一環。」郭媛媛認為遊戲產業作為文化產業的一部分，想要高質量發展，應該達到滿足人民群眾的精神需求、遊戲內容具社會責任感及應用先進技術三個目標。

郭媛媛建議改變未成年網絡保護工作中重「堵」輕「疏」的情況，通過建設一個健康的社會綜合協同體系，利用互聯網助力青少年成才。遊戲產品有商業遊戲和功能性遊戲之分，後者可以將教育、社會規章等內容植入到遊戲的環境和過程中，讓遊戲負擔起社會教化功能。近年不少文化產業發掘「遊戲+」價值，例如香港歷史博物館推出的「救火小英雄」等網上小遊戲，在寓教於樂中認識歷史文化。

《江南百景圖》黃道婆

加強遊戲美育功能

美術向來是遊戲的一大看點，上海米哈游開發的《原神》憑藉優秀的二次元畫風，推出兩年全球狂卷292億港元收益；小製作《江南百景圖》憑藉古樸的國畫風，異軍突起引領了一股中國風遊戲熱潮。全國政協委員、中國書法篆刻所副所長洪厚甜建議要重視並加強網絡遊戲的美育功能，鼓勵在遊戲中融入中國傳統美學，讓古今文化在遊戲中碰撞，滲透和影響廣大青少年用戶。另一方面，洪厚甜建議加強院校遊戲專業人才培養，通過借鑒國外成熟的遊戲美術教育模式，形成一套適用且能適應時代的遊戲美術教育體系。為有志青年提供更廣闊職業空間的同時，提升中國遊戲在文化、歷史、美學等方面的含金量。

引導孩子樹立多元興趣

當未成年人沉迷網絡遊戲的問題得到解決後，研究發現他們轉身將時間投入到了短視頻。這是因為網絡沉迷是一道與社會、學校、家庭等因素息息相關的綜合題，人大代表王莉和雷春華建議家長應該引導孩子樹立多元健康的興趣愛好，音樂、美術等課程不僅能傳授技能，更能陶冶情操，才能有效讓孩子遠離網絡沉迷。

■家長是引導孩子健康遊戲的重要一環。

■香港歷史博物館「救火小英雄」

■《原神》中國風國家，璃月。

■《王者榮耀》中描繪了一個好酒且充滿俠氣的詩仙李白形象。

■香港粵海酒店電競房

■《江南百景圖》美術風格借鑒中國國畫特色。

隨着電競市場的飛速發展，「電競+酒店」的新型酒店模式讓顧客不僅可以享受媲美網吧的高品質電競體驗，還擁有住酒店的舒適體驗，因此迅速在內地各大城市走紅，連香港都有！中國旅遊飯店業協會與同程旅行聯合發布的《2022 電競酒店市場研究報告》，預計2023年全國電競酒店數量將突破2萬間。但對於新興的電競酒店，有關部門無法像傳統酒店和網吧般對其進行監管，相關政策也不夠全面。

根據內地現有規定，酒店允許未成年人在滿足一定條件下入住，而互聯網上網服務營業場所則不允許未成年人進入。介於雙重功能的電競酒店出現了未成年保護盲區，全國政協委員、共青團河北省委書記侯貴松於兩會中提到，有必要將電競酒店納入互聯網上網服務營業場所，按照「旅館+網吧」定位接受雙重管理。

電競酒店存監管盲區

