**拿什么守护网游少年？这是一道社会治理“必答题” | 睡前聊一会儿**

**原创  沈若冲** [**人民日报评论**](javascript:void(0);)

**各位朋友，你好。今晚我们聊一聊网络游戏。 多年以后，人们回溯网络游戏发展史，一定会记得今年9月这个特殊时间点。伴随“最严未成年人游戏防沉迷规定”的出台，守护未成年人健康成长这道社会治理必答题，有了最严格、最有力的答案。然而最近一张“60岁花甲老太太凌晨三点排位”的网传图片，却提醒我们，如何将防止未成年人沉迷网络游戏落到实处，这场治理考题刚刚开了个头。**

**沉迷网络游戏的危害不言而喻，许多家长也是“苦网络游戏久矣”。数据可见一斑。《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示，当前使用互联网的未成年人当中，有62.5%会经常在网上玩游戏，其中玩手机游戏的比例为56.4%。“一玩起游戏，眼睛就像‘黏’在手机上。”网络游戏一旦成瘾，不仅严重影响孩子学习生活和身心健康，更容易导致价值观、行为方式的走偏。正因如此，从新修订的未成年保护法中提出“防沉迷”的明确要求，到指导网络游戏平台上线“青少年模式”，再到限制向未成年人提供网络游戏服务的时段时长，国家出手不断加码防沉迷的“硬招”，赢来纷纷叫好。 但也要看到，防止未成年人沉迷网络游戏并不是一件容易的事情。从互联网不那么普及的时代、背着家长和老师去网吧开始，这场上有政策下有对策的“缠斗”就“难解难分”，在手机触手可得的当下，更是有过之而无不及。最近有媒体调查发现，网络上可以通过租号、买号等途径绕过监管无限制玩网游，游戏账号租卖已形成灰色产业链。此外，虽然部分游戏平台设置了“防沉迷系统”，通过实名认证等方式限制未成年人游戏时间，但仍然有不少未成年人利用网上找到的身份信息绕开系统限制。就拿“60岁花甲老太太凌晨三点排位”这个事来说，该账号曾屡次被判定为疑似未成年人操作，不管是“家长代孩子过人脸”，还是“租售账号代过人脸”，都折射出防止网络游戏沉迷，还需要下更大力气。 思考青少年为什么会沉迷网络游戏，有助于我们从源头上抓住治理的“七寸”。从客观层面来看，网络游戏的成瘾性的确非同一般，类似“装备”“排位”“技能”“奖励”“活动”等设计点，让人们在游戏中不断获得满足感、成就感，从而“不愿意放手”，别说自控力弱、自我保护意识淡薄的青少年了，就连一些成年人也是欲罢不能。而铺天盖地的广告、大量网络水军的诱导，也在推波助澜。从主观层面来看，哪类青少年更容易沉迷网络，也是有大量研究的。一份调查显示，“从小缺乏良好用网习惯”“家庭生活缺少亲情、陪伴、监管或家庭结构不完整”“日常生活乏味、缺少伙伴、学习压力大、沟通能力差”“成长中存在心理压力或心理问题”，这几类孩子沉迷网络游戏的可能性更大。**

**所以说，防止网络游戏沉迷既是一个社会性问题，也是一个系统性工程，监管部门、游戏平台、家庭学校，没有一个环节可以缺位。现在相关政策划定了硬杠杠、提出了硬要求，下一步堵上平台机制漏洞、完善防沉迷举措、压实平台责任、强化家庭责任，才能形成治理合力。孩子沉迷网络游戏，其中家长的作用有没有发挥好，是一个重要因素。现实中，有的家长对孩子玩游戏不加限制，动辄把陪伴孩子的责任交给手机；有的自己都玩游戏、刷视频“根本停不下来”，又如何给孩子提供良好的示范、培养好的生活方式呢？家长要筑牢第一道防线，更要以身作则。 当然对待网络游戏也需要理性、辩证，将其视为洪水猛兽大可不必，关键在于合理、健康、适度。今天的青少年处身“数字化、网络化、智能化深入发展”的时代，在享受科技发展的利好同时，也需要为他们“网络生活”营造更好环境。比如，游戏企业能不能针对青少年特点，开发一些有益成长的产品；再比如，如果养成良好网络使用习惯、提高网络素养，也能像学科教育一样得到家长和学校的重视，是不是能够改变防沉迷“年年抓、年年跑”呢。 这正是：网游易沉迷，治理出考题；呵护青少年，各方需合力。**