

# 国家发文限制孩子游戏时段时长

## 每日22时到次日8时不得为未成年人提供游戏服务 不得为未满8周岁的用户提供游戏付费服务



如今的青少年被称为“网络原住民”，他们是同互联网共生共长的一代，在他们的网络江湖，“网瘾”引发的悲剧不断，但不懂游戏又会成为异类。

今年3月26日，由共青团中央维护青少年权益部和中国互联网络信息中心发布的《2018年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示，截至2018年7月31日，我国未成年网民规模达1.69亿，未成年人的互联网普及率达到93.7%，明显高于同期全国人口的互联网普及率(57.7%)。而从各学历段情况看，小学、初中、高中和中职学生上网比例分别达到89.5%、99.4%、96.3%和99.0%。

网络游戏是在青少年间很受欢迎的话题。有家长在网上发文吐槽称，孩子的全班同学都在讨论游戏，如果一点不懂游戏，孩子会不合群，甚至会成为异类，他的孩子不到9岁眼睛近视400多度，为了游戏，与父母争吵，“这不是我想要的亲子关系！我们担心孩子荒废学业，我们对孩子的未来失去信心”。(民主与法制)

国家新闻出版署近日发出《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》(以下简称《通知》)。国家新闻出版署有关负责人就《通知》有关情况，接受了记者专访。

### 国家发文 坚决遏制网络游戏沉迷

问：请介绍一下《通知》出台的背景和意义。

答：近年来，我国网络游戏业发展迅速，在满足群众休闲娱乐需要、丰富人民精神文化生活的同时，也出现部分未成年人沉迷游戏、过度消费等一些值得高度关注的问题。这些问题影响未成年人身心健康和正常学习生活，社会各界反映强烈。为积极回应社会关切，解决行业发展中的突出问题，我们开展相关调研，多方听取意见，制定具体措施，形成了《关于防止未成年人沉迷网络游戏工作的通知》。《通知》以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，充分体现社会效益优先、未成年人保护优先的原则，坚持问题导向，针对当前防沉迷存在的重点难点问题，精准施策、靶向治疗，提出了关于防止未成年人沉迷网络游戏的工作要求和具体安排，明确了网络游戏行业为未成年人提供服务应遵循的原则和规范。《通知》在集中解决突出问题基础上，强调严格落实企业主体责任，依法履行政府监管职责，推动社会各界协同治理、有效参与，形成政府、企业、社会共管共治。《通知》的制定和实施，对于加强和改进网络游戏管理，切实保护未成年人身心健康，营造风清气朗的网络空间，具有重要意义和切实作用。

### 提出六方面举措 8周岁以上未满16周岁的未成年人用户单次充值不得超过50元……

问：《通知》提出了哪些具体要求？主要考虑是什么？

答：《通知》共提出六方面举措，一是实行网络游戏账号实名注册制度。目前，游戏用户实名注册方式包括手机号、微信号、身份信息等多种方式。但实际使用中，不少未成年人使用家长手机号、微信号注册游戏账号，导致针对未成年人的管理制度难以真正落地。为此，《通知》要求严格实名注册，所有

网络游戏用户均需使用有效身份信息方可进行游戏账号注册。

二是严格控制未成年人使用网络游戏时段时长。规定每日22时到次日8时不得为未成年人提供游戏服务，法定节假日每日不得超过3小时，其他时间每日不得超过1.5小时。具体标准主要是从合理分配未成年人日常作息角度提出，除去正常睡眠、学习、用餐及文体活动时间外，区分节假日和其

他时间，对游戏时段时长予以限定。这一规定既是对网络游戏企业和平台的要求，也是对监护人履行未成年人监护义务的指导。

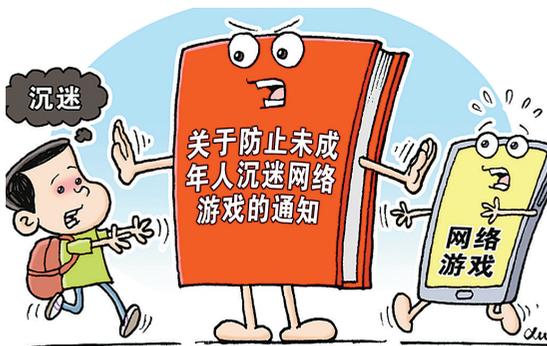
三是规范向未成年人提供付费服务，规定网络游戏企业不得为未满8周岁的用户提供游戏付费服务；同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务，8周岁以上未满16周岁的未成年人用户，单次充值金额不得超过50元人民币，每月充值金额累计不得超过200元人民币；16周岁以上的未成年人用户，单次充值金额不得超过100元人民币，每月充值金额累计不得超过400元人民币。主要参考《民法》总则中对民事行为能力区分，以及有关方面就家长对孩子使用网络游戏消费限额意愿进行的抽样调查，并适当考虑目前未成年人实际付费状况。

四是切实加强行业监管。要求对未落实《通知》要求的网络游戏企业，各地出

版管理部门应责令限期改正；情节严重的，依法依规予以处理，直至吊销相关许可。

五是探索实施适龄提示制度。随着网络游戏类型越来越多样化，在题材、内容、玩法等各方面都可能存在不适宜未成年人体验的问题。《通知》要求网络游戏企业从多维度综合衡量，探索对网络游戏予以适合不同年龄段用户的提示，帮助未成年人、家长和老师更好地使用网络游戏。需要特别说明的是，适龄提示并不等同于西方的分级制度，决不允许色情、血腥、暴力、赌博等有害内容存在于面向成年人的游戏中。

六是积极引导家长、学校等社会各界力量履行未成年人监护守护责任，帮助未成年人树立正确的网络游戏消费观念和行为习惯。没有监护人的有效监督约束和陪伴陪护，有关制度的落实必然会大打折扣。



## 讣告

张洪辉同志，平顶山市第一人民医院原医保部主任，不幸于2019年11月5日病逝，享年57岁。兹定于2019年11月7日上午8时20分殡仪馆二厅举办追悼会，敬请生前友好届时参加。

妻：杨姣姣 携  
子：张洪一鸣  
女：张杨一凡

泣告

2019年11月6日

### 一分部署，九分落实 玩游戏的少年，国家将以法之名管理你的时间

问：如何抓好《通知》的贯彻落实？

答：一分部署，九分落实。《通知》印发后，关键要认真贯彻和严格执行，把各项规定落实到位，让防沉迷的要求落地见效。

一是做好宣传解读。国家新闻出版署将通过组织研讨、培训等形式，向各地新闻出版管理部门和相关企业做好阐释解读，组织各地各单位认真学习《通知》，准确把握相关内容和要求。

二是强化督查落实。

各地各单位要统一认识，严格落实《通知》要求，切实建立健全相关工作机制。《通知》明确规定各属地管理部门要认真履行属地监管职责，加强对贯彻执行情况的监督检查，并协调有关执法机构做好监管执法工作。对《通知》落实过程中出现的问题，各属地管理部门要及时发现和纠正，对落实情况要及时报告。

三是完善配套制度。防止未成年人沉迷网络游戏的工作是一项复杂的系

统性工程，需要各方面共同努力、积极推进，不断研究完善相关做法。目前，相关方面正抓紧推动《未成年人保护法》《未成年人网络保护条例》的立法与修订工作，将防止未成年人沉迷网络游戏的要求写入法律法规，为各项具体工作提供更加有力的支撑。同时，国家新闻出版署正与公安部对接，牵头建设统一的身份识别系统，为游戏企业提供游戏用户身份识别服务，以准确验证未成年人身份信息

息。我们还将逐步完善和丰富身份识别系统的功能，实现跨平台使用网络游戏时间的数据互通，以掌握每一个未成年人跨平台使用游戏的总时间并予以约束。随着网络游戏载体形式和服务方式的不断变化，我们将继续探索创新制度设计，不断总结好经验好做法，让防沉迷工作取得更大成效，为广大青少年健康成长保驾护航。

(新华社北京11月5日电)