



教育导报



教育导报
微信号



教育导报网

Education Guide

在这里,见证教育的无限可能……

家教周刊

国内统一刊号:CN 51-0052 邮发代号:61-141 第33期 总第3561期

2021年4月10日 星期六 今日4版 四川教育厅主管 四川教育报刊社主办

聚焦

两会·教育



视觉中国

互联网、游戏、未成年人,这三个原本再普通不过的词汇聚在一起,却令家长们闻之色变。第45次《中国互联网发展状况统计报告》显示,时下,中国19岁以下网民数量已超两亿。

今年两会期间,防止未成年人沉迷网络游戏成为代表委员们热议的话题之一。“全面加强未成年人游戏产品准入监管”“建立完善的网络游戏审批发布机制和考核体系”“调整未成年人网络游戏预警时间”……代表委员们直陈网络游戏之弊,纷纷呼吁加强网络游戏监管,体现了对未成年人健康成长的殷殷期待。

随着诸多国内游戏厂商推出相应的防沉迷措施,我国正在逐步加强对于未成年人游戏行为的管控。但仅有企业一环远远不够,家庭、社会,甚至是学校也要承担相应的责任,共同建立起完善的保护体系。

防止未成年人沉迷网络游戏,家长需理性认识—— 游戏无错 玩之有度

■ 记者 梁童童

斗智斗勇

防沉迷与“反”防沉迷

2019年11月,国家新闻出版署下发了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,从实名认证、游戏充值限额、限制游戏时长、限制年龄、限制游戏内容6方面出发,对游戏厂商、服务平台以及社会和家长们都提出了要求。

今年两会,有关网络游戏的话题也一再被提及。全国政协常委兼副秘书长、民进中央副主席朱永新认为,应当制定未成年人健康游戏统一的国家标准,并由国家推动强制执行。他提出,家校企业要协同履行监护责任,做到“前置防护”“事中保护”“事后服务”,通过将未成年用户游戏账户与监护人绑定、由政府牵头建立防沉迷平台并接入公安实名系统、建立涉及未成年人非理性消费的投诉和举报渠道等手段,全方位实现青少年健康游戏、理性消费。

全国人大代表、江苏省建湖县天和生态农业专业合作社理事鲁曼提出,未成年人不仅在游戏充值时需要刷脸,还应每玩30分钟刷脸一次:“玩家每次使用核对动态头像信息,对游戏厂商来说不是难题,但关键是落实,不能让实名制流于形式。”她建议,未成年人使用成年人证件、手机号注册的,必须登记注册证件者信息和实际使用者身份信息,并经证件所有者和使用者头像确认。

事实上,有许多游戏公司已经上线了这种刷脸系统。2020年6月,在某手游百度贴吧,一名用户发表了这样一条帖子:“我今天晚上登录游戏,突然跳出来一个刷脸系统,我没刷,然后就被禁游了。”今年2月,某网游贴吧也有用户发表了内容相似的帖子。

早在2017年,腾讯就在全行业内第一个上线未成年人游戏行为健康防护方案,并开发出“防沉迷系统3.0”,但再严格的技术层面的防控,还是解决不了家庭问题。“网课需要刷脸。”“妈,自拍一下!”“姥爷,过来眨个眼。”识别精确度再高的防沉迷系统,也“想不到”孩子们还有这一手。

打开百度,在搜索框内输入“防沉迷”三个字,第一条相关搜索显示为“防沉迷实名认证官网”,接下来依次是,“防沉迷身份大全姓名和手机号”“防沉迷系统如何解除”“防沉迷身份大全2021”“防沉迷修改”……点击进入任意一个搜索项,就有许多“解除防沉迷系统”的教程网站、软件和问答。

甚至在某些网购平台,还有商家做成年人代刷脸的生意,通过售卖成年人的游戏账号、远程刷脸来帮助孩子蒙混过关。更有不法分子打着“解除防沉迷系统”的旗号骗取支付密码。

在微博“网络游戏”相关的话题页里,时常能见到家长们的“声音”,最多的是抱怨孩子喜欢玩游戏,不好好学习;还有直接质问游戏公司高管的。更有甚者,翻出了四五年前前的报道,表示支持杨永信,称他是“真正的医生”“救世主”。

网络游戏,真的是茶毒当代青少年的精神毒品,以致家长们对它深恶痛绝?

家长刘春(化名)对网络游戏的评价却是“挺好的”。刘春的女儿七七(化名),从小学二年级就开始接触网游了,玩的是某款休闲小游戏。刘春看女儿玩,觉得游戏角色和动作都很可爱,于是,母女二人一同坐在电脑前打起了双人模式。游戏“商店”还有服装和道具售卖,有的需要人民币。刘春也会给七七买她特别喜欢的道具,但同时,她也告诉女儿:“我们么女喜欢,买了开心,妈妈愿意花钱。但咱们要有节制,因为开心的方式还有很多,钱的其他用途也很多。”

七七大了些,班上流行起另外一款和西游故事相关的游戏,玩了一段时间,有点沉迷的意思。爸爸对此有些不高兴了,要求七七戒掉游戏。七七当然是不愿意的,父女俩时常因为游戏争吵。“我就是没有必要‘戒’啊,它又不是个坏东西。”回忆起当时的情形,七七说。

从小到大的七七玩过很多款游戏,电脑端的网游、单机,上大学之后流行的手游,她都玩过。和西游故事相关的游戏让她从另外一个视角了解《西游记》,为了打怪升级,七七潜心研究五行生克,“我四年级就把天干地支背会了,因为做任务要用。”上了高中之后,又因为玩仙侠类游戏,她认识了一帮朋友,还因为喜欢里边的故事去学习了古琴,尝试自己裁衣服、染衣服。

然而,七七也承认,自己当时确实有些沉迷游戏,影响了学习和视力。但她依然认为,错不在游戏本身,而在于自己没有很好地平衡生活和学习。“初中的时候我不玩游戏,看小说,每天回家后,我就趁我妈还没回来那一小会冲到电脑上,看一章仙侠小说再下来。”在七七看来,这也是一种沉迷。

“现在的孩子喜欢玩游戏,因为游戏确实好玩。我小时候没有游戏可以沉迷,我沉迷看小人书,沉迷上山扳玉米。”刘春笑着说,“我们应该让孩子明白,任何事情,过度了都是不好的。”

另种视角

关键在于平衡好生活和学习

得游戏角色和动作都很可爱,于是,母女二人一同坐在电脑前打起了双人模式。游戏“商店”还有服装和道具售卖,有的需要人民币。刘春也会给七七买她特别喜欢的道具,但同时,她也告诉女儿:“我们么女喜欢,买了开心,妈妈愿意花钱。但咱们要有节制,因为开心的方式还有很多,钱的其他用途也很多。”

七七大了些,班上流行起另外一款和西游故事相关的游戏,玩了一段时间,有点沉迷的意思。爸爸对此有些不高兴了,要求七七戒掉游戏。七七当然是不愿意的,父女俩时常因为游戏争吵。“我就是没有必要‘戒’啊,它又不是个坏东西。”回忆起当时的情形,七七说。

从小到大的七七玩过很多款游戏,电脑端的网游、单机,上大学之后流行的手游,她都玩过。和西游故事相关的游戏让她从另外一个视角了解《西游记》,为了打怪升级,七七潜心研究五行生克,“我四年级就把天干地支背会了,因为做任务要用。”上了高中之后,又因为玩仙侠类游戏,她认识了一帮朋友,还因为喜欢里边的故事去学习了古琴,尝试自己裁衣服、染衣服。

让自己更快地融入一个团队,获得价值感?用这些元素来引导孩子,游戏就是孩子乐于接受的教育资源。引导孩子平衡、连接虚拟世界与现实生活,无论对孩子还是对家长来说,这个过程本身就是一个很好的学习机会。

二是要以身作则,起到榜样示范作用。“观察学习”是孩子的重要学习方式。孩子观察谁、学习谁?他们最常观察学习的对象就是家长和老师。所以,家长希望孩子怎么做,自己首先应该为孩子做好榜样,而不是拿自己做不到去要求孩子。

三是要抓住时机,培养契约精神。李淑英提到,家长可以和孩子商定关于游戏的契约。比如,游戏的时间、次数、条件,家长可以管什么、不可以管什么,对亲子双方的违约惩罚等。通过契约的制定和实施可以明确亲子间的界限,也让亲子共同学习怎样对自己负责,怎样做到言而有信。

理性认识

“洪水猛兽”也能变“帮手”

让自己更快地融入一个团队,获得价值感?用这些元素来引导孩子,游戏就是孩子乐于接受的教育资源。引导孩子平衡、连接虚拟世界与现实生活,无论对孩子还是对家长来说,这个过程本身就是一个很好的学习机会。

二是要以身作则,起到榜样示范作用。“观察学习”是孩子的重要学习方式。孩子观察谁、学习谁?他们最常观察学习的对象就是家长和老师。所以,家长希望孩子怎么做,自己首先应该为孩子做好榜样,而不是拿自己做不到去要求孩子。

三是要抓住时机,培养契约精神。李淑英提到,家长可以和孩子商定关于游戏的契约。比如,游戏的时间、次数、条件,家长可以管什么、不可以管什么,对亲子双方的违约惩罚等。通过契约的制定和实施可以明确亲子间的界限,也让亲子共同学习怎样对自己负责,怎样做到言而有信。

一谈对彼此的期望,也可以相互吐槽,关键在于当事人必须对评价、期望和吐槽给予回应。

四要学会换位,智慧化解矛盾。李淑英谈到,有些家长对孩子下命令,说好了多少分钟结束,必须马上结束。“但有时候没办法马上结束,因为孩子在组队,你让他马上下线,相当于要他在战场上抛弃战友。孩子们对这一点是非常不满的。家长所看到的是孩子坚决不从游戏上下来,他们言而无信,他们不值得被信任,他们就是视游戏为命,他们就是网络成瘾。于是,一个游戏引发的亲子大战爆发了。”

由此,我们可以清楚地看到理解、沟通的重要性。有了理解和沟通,才有可能协调。像上述这种情况,李淑英认为家长可以提前征求孩子意见:需不需要家长提前提醒?还是孩子自己上闹钟,安排好约定的时间。社会化是孩子们的必修课,他们需要在生活情境中不断学习如何与人沟通、与人相处,这种技能首先是从家庭中习得,然后迁移到社会中。