

# 国家新闻出版署下发《通知》 进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏

## 网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务

近日,国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题,进一步严格管理措施,坚决防止未成年人沉迷网络游戏,切实保护未成年人身心健康。

### 通知要求

严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务

严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求,不得以任何形式向未实名注册和登录的用户提供游戏服务

各级出版管理部门要加强对防止未成年人沉迷网络游戏有关措施落实情况的监督检查,对未严格落实的网络游戏企业,依法依规严肃处理

### 通知提出

要积极引导家庭、学校等社会各方面共管共治,依法履行未成年人监护责任,为未成年人健康成长营造良好环境

(新华社北京8月30日电)



新华社发

## 教育部明确: 学校落实“双减” 应做到“四个严格”

新华社北京8月30日电(记者胡浩、王鹏)今年秋季学期是中小学全面落实《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》有关部署要求的第一个学期。教育部30日召开新闻发布会强调,落实学校承担的“双减”工作任务,必须强化教育教学管理,严格落实教育教学工作纪律。

教育部基础教育司司长吕玉刚强调,新学期开学后,义务教育学校要严格执行均衡编班的法律规定,不得以任何名义设置重点班,切实做到均衡配置师资。严格执行教学计划,不得随意增减课时、改变难度、调整进度,不得利用课后服务时间讲新课。严格执行作业管理规定,严禁给家长布置或变相布置作业,严禁要求家长检查、批改作业,杜绝重复性、惩罚性作业,不得要求家长自行批改作业。严格执行考试管理规定,不得违规组织考试,考试结果不排名、不公布并以适当方式告知家长和学生,不得按考试成绩给学生调整班别、排座位、“贴标签”。

吕玉刚要求,各地教育部门要强化对学校教育教学工作的指导和检查,畅通社会反映意见渠道,自觉接受监督。

## 教育部要求义务教育学校 大幅压减考试次数



新华社发

新华社北京8月30日电(记者胡浩、王鹏)记者30日从教育部获悉,为落实教育评价改革和“双减”要求,促进学生全面发展健康成长,教育部日前出台关于加强义务教育学校考试管理的通知,要求大幅压减考试次数,规范考试命题管理,合理运用考试结果等。

教育部基础教育司司长吕玉刚在当天举行的新闻发布会上表示,义务教育学校考试面对的是未成年学生,主要发挥诊断学情教情、改进加强教学、评价教学质量等方面功能,除初中毕业生升高中考试(学业水平考试)外,其他考试不具有甄别、选拔功能。

通知要求,小学一二年级不进行纸笔考试,义务教育其他年级由学校每学期组织一次期末考试,初中年级从不同学科的实际出发,可适当安排一次期中考试。学校和班级不得组织月考、单元考试等其他各类考试,也不得以测试、测验、限时练习、学情调研等各种名义变相组织考试。

学校期中期末考试实行等级评价。考试结果不排名、不公布,以适当方式告知学生和家长,不得将考试结果在各类家长群传播。初中各学期期中期末考试成绩和初三下学期模拟考试成绩不得与升学挂钩。

据介绍,大幅压减考试次数的要求先在中央和省(区、市)确定的“双减”试点地区开展,积极进行探索试验,及时总结经验,不断完善相关措施。

## 国务院教育督导办 就“双减”设立专门举报平台

新华社北京8月30日电(记者胡浩、王鹏)记者30日从教育部新闻发布会获悉,国务院教育督导委员会办公室就“双减”设立专门举报平台,并建立“双减”专项督导半月通报制度,“双减”政策落实及成效被纳入政府履职督导评价。

今年7月,中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》,并确定9个城市作为全国试点。教育部教育督导局一级巡视员胡延品介绍,国务院教育督导委员会办公室在“微言教育”“中国教育督导”微信公众号开设举报专栏,受理群众对学生作业负担重、学校未依规开展课后服务和校外培训机构无证培训、虚假宣传、超标超前培训、超期预收费、违规高收费、退费难等问题的实名举报。目前已收到8000多条举报。

他介绍,“双减”督导被列为2021年教育督导工作“一号工程”,建立“双减”专项督导半月通报制度。自2021年9月起,每两周对各省份“双减”工作落实进度进行通报。通报内容包括作业时间达标学校比例、课后服务时间达标学校比例、学科类培训机构压减情况、违规培训广告查处情况和群众举报问题线索核查处置情况等。国务院教育督导办还将开设“曝光台”,对该落实能落实而不落实的工作,或经多次通报仍整改不到位的典型问题,在有关媒体和网络上曝光,并依规启动问责程序。

## 祝融号驶上火星表面满百天 中国首次火星探测任务成功 金银纪念币发行

新华社北京8月30日电(记者胡慧)截至8月30日,祝融号火星车在着陆点以南方向累计行驶1064米。我国首次火星探测任务祝融号火星车驶上火星表面满100天之际,国家航天局联合中国人民银行30日在京举办中国首次火星探测任务成功金银纪念币发行仪式,以纪念我国成功迈出星际探测征程的重要一步,在火星上首次留下中国的印迹,成为世界首个一次任务实现火星环绕、着陆和巡视的国家。



中国首次火星探测任务成功金银纪念币正背面图片。新华社发

# 坚决防止未成年人沉迷网络游戏

## ——国家新闻出版署有关负责人就《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》答记者问

国家新闻出版署近日印发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》。国家新闻出版署有关负责人就通知有关背景和要求,接受了记者专访。

**问:**近年来,我国网络游戏产业在快速发展的同时,也出现一些突出问题,特别是未成年人沉迷网络游戏问题引起社会广泛关切,广大家长反映强烈。国家新闻出版署高度重视防止未成年人沉迷网络游戏工作,2019年印发了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,采取一系列举措,建成国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统,并实现合规上线运营游戏全部接入,为深入推进防沉迷工作打下了基础。近期,不少家长反映,一些青少年沉迷网络游戏严重影响了正常的学习生活和身心健康,甚至导致一系列社会问题,使许多家长苦不堪言,成了民心之痛,希望采取切实可行措施,严格落实实名验证,进一步限制、压缩向未成年人提供网络游戏服务的时段时长。青少年是祖国的未来,保护未成年人身心健康关系到广大人民群众的根本利益,关系到培养民族复兴的时代新人。针对社会反映的未成年人过度使用网络游戏问题,国家新闻出版署在新学期开学之际印发了通知,对网络游戏防沉迷工作提出具体明确要求,着力推动防沉迷工作取得更好社会效果,为未成年人健康成长保驾护航。

**答:**游戏企业是防沉迷工作的主体,必须始终坚持把社会效益放在首位,积极回应社会关切,主动承担社会责任,坚决落实防沉迷工作各项要求。此次通知对游戏企业防沉迷责任再次作了明确,所有游戏企业都要严格遵照执行,切实履行主体责任,全面设置防沉迷系统,严格开展实名认证,对认证为未成年人的用户,坚决执行时段时长控制和消费金额限制,以实际行动和成效,向全社会展现诚意诚信和责任担当。这两年,国家新闻出版署加大企业防沉迷排查处罚力度,2020年共检查游戏上50多家,查处问题上千条。通知印发后,我们将进一步加强监督检查,开展专项集中整治,组织各地对游戏企业进行逐一排查,推动防沉迷工作常态化制度化,对心存侥幸、敷衍应付的企业,发现一起,严处一起,决不允许任何打折扣、搞变通的行为。下一步,国家新闻出版署还将根据通知落实情况和社会反映,坚持问题导向、效果导向,举一反三、查漏补缺,推动防沉迷工作取得实实在在的成效,切实保护青少年健康成长。

### 问:请介绍一下通知出台的背景

**答:**通知以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导,坚持人民立场,坚持问题导向,坚持从严从紧,聚焦防止未成年人沉迷网络游戏的关键环节,主要提出四方面举措。一是在原有规定基础上,进一步限制向未成年人提供网络游戏服务的时段时长,要求网络游戏企业大幅压缩向未成年人提供网络游戏的时间,所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日的20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间一律不得向未成年人提供网络游戏服务。二是在国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名验证系统已建成运行后,重申严格落实网络游戏账号实名注册要求,明确所有网络游戏必须接入该系统,所有网络游戏用户必须使用真实有效身份信息进行游戏账号注册和登录,网络游戏企业不得以任何形式(含游客体验模式)向未实名注册和登录的用户提供游戏服务。三是加强对防沉迷措施落实情况的监督检查。针对网络游戏企业提供游戏服务的时间限制、实名认证、规范付费等方面要求的落实情况,出版管理部门将加大检查频次和力度,对未严格落实的网络游戏企业,依法依规严肃处理。四是积极引导家庭、学校等社会各方面行动起来,切实承担监护守护职责,共同营造有利于未成年人健康成长的良好环境,形成防止未成年人沉迷网络游戏的工作合力。

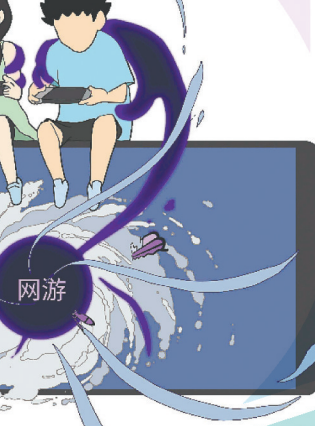
### 问:通知的主要内容有哪些?

**答:**每一代青少年都会有自己的游戏,网络游戏互动性、沉浸性、仿真性强,操作便捷,天然具有更强吸引力。未成年人还处在身心发育阶段,自控能力相对较弱,容易过度使用网络游戏,甚至产生依赖,因此一直是网络游戏管理和防沉迷工作的重点。2019年国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》规定,网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时段,法定节假日每日累计不得超过3小时,其他时间每日累计不得超过1.5小时。对此不少家长反映该标准仍较宽松,建议从严压缩。综合考虑未成年人学习生活和健康成长需要,此次通知对网络游戏企业向未成年人提供游戏服务的时段时长作出更加严格的限定,更好地引导未成年人积极参与体育锻炼、社会实践以及各种丰富多彩、健康有益的文体休闲活动。同时,这项规定也体现了今年6月1日起施行的《中华人民共和国未成年人保护法》关于网络游戏服务提供者应当针对未成年人设置相应的时间管理有关要求,并在“网络游戏服务提供者不得在每日二十二时至次日八时向未成年人提供网络游戏服务”基础上,顺应群众呼声,作出了更严格细致的规定。此外,之所以留有少量时间向未成年人开放,主要是部分老师和家长反映,适度接触游戏是可以理解和接受的,特别是一些运动类游戏以及编程、象棋、围棋等游戏形式,对青少年健康成长具有积极作用。另外,此次通知仅针对网络游戏作出规定,对于网络游戏以外的其他有益身心健康的游戏,家长和未成年人可根据情况自行把握。

### 问:通知严格限制网络游戏企业向未成年人提供网络游戏服务时间的考虑是什么?

**答:**网络游戏沉迷是一个社会问题,防沉迷工作是一项系统工程,需要社会各方面的共同努力。一方面,政府、行业要始终把防沉迷作为游戏管理的重中之重,严格落实防沉迷的制度和执行,扎实推进防沉迷工作;另一方面,防止未成年人沉迷网络游戏,需要广大家长、老师更好履行监护教育职责,切实承担起保护未成年人的法律责任,加强关爱保护和约束规范,引导孩子们形成良好生活习惯和用网习惯。比如,国家新闻出版署防沉迷实名验证系统建成后,为企业和用户提供了权威准确的身份验证,推动防沉迷工作迈出了关键一步。但同时,一些未成年人使用家长身份信息或购买成年人身份信息绕过实名认证,突破身份限制,使得时段时长限制无法发挥作用,成为影响防沉迷效果的一个重要原因。这个问题的解决,迫切需要家长加强监护督促,学校加强教育引导,更好地帮助指导未成年人了解掌握法律规定,严格执行相关要求。下一步,国家新闻出版署将会同教育部、共青团中央、全国妇联等部门,组织中小学校开展专题教育,推动广大家长、老师、学生认真学习相关政策法规要求,培养和提高网络素养,督促家长加强对孩子游戏账户的管理,指导未成年人在使用网络游戏时进行真实身份验证,严格执行未成年人使用网络游戏时段时长规定,形成落实防沉迷要求的合力。我们也将督促网络游戏行业加强与家长、老师、学校的联动沟通,共同为未成年人健康成长营造良好环境。

### 问:如何更好地推动企业落实通知要求?



### 问:家庭、学校在防止未成年人沉迷网络游戏方面应发挥哪些作用?

制图孙发强