

ANALYSE ET COMMENTAIRE DE TEXTES OU DOCUMENTS EN CHINOIS

Durée : 6 heures

Analysez et commentez, en chinois, les deux documents suivants :

材料1

“精神鸦片”竟长成数千亿产业 业内人士提醒：警惕网络游戏危害 及早合理规范

2021年08月03日 07:14 经济参考报 作者：王恒涛

数据显示，当前，我国 62.5%的未成年网民经常在网上玩游戏；13.2%未成年手机游戏用户，在工作日玩手机游戏日均超过 2 小时。网络游戏的过度投入对我国未成年人生理和心理带来双重负面影响。2020 年，我国超一半儿童青少年近视，因沉迷网络游戏而影响学业、引发性格异化的现象呈增长趋势。游戏危害越来越得到社会的共识，常常用“精神鸦片”“电子毒品”指代。

这一新型“毒品”却突飞猛进、发展壮大成一个巨大的产业。2020 年，中国游戏市场实际销售收入 2786.87 亿元，同比增长 20.71%。占据行业半壁江山的腾讯游戏 2020 年实现营业收入 1561 亿元。

网络游戏对未成年人影响触目惊心

中国科学院发布的《中国国民心理健康发展报告(2019-2020)》显示，小学阶段的抑郁检出率为一成左右；初中阶段的检出率检出率约为三成；高中阶段的抑郁检出率接近四成，其中重度抑郁的检出率为 10.9%-12.5%。这些孩子有的厌学失眠、身体出现种种不适，有的沉迷网络世界逃避现实，有的甚至选择结束自己年轻的生命。

中国法学会会员部副主任彭伶指出，未成年人处于生长发育的关键期，长时间低头使用手机、长时间注视电脑，也容易造成身体机能损伤，身体素质下降。国家卫健委近日发布的数据显示，2020 年，我国儿童青少年总体近视率为 52.7%；其中 6 岁儿童为 14.3%，小学生为 35.6%，初中生为 71.1%，高中生为 80.5%。2020 年总体近视率较 2019 年(50.2%)上升了 2.5 个百分点。

此外，彭伶表示，网络既是富含信息的宝藏，也是混杂的垃圾场。未成年人分辨力较弱、自律性差，易被网络新鲜事物吸引；一旦沉迷网络难以自拔，极易受不良信息的影响。

游戏产业发展突飞猛进防沉迷难度不断加大

网络游戏对未成年人渗透率不断提升的背后，是我国日益壮大的游戏产业。随着游戏产业发展突飞猛进，对未成年人的吸引力越来越强，使得网络游戏防沉迷难度不断加大。

智研咨询发布的《2021-2027 年中国电竞游戏行业市场运营格局及前景战略分析报告》显示，近十年以来，中国游戏相关企业的年度注册增速呈波动上涨态势，2019 年中国新增游戏相关企业超 6.5 万家，为历史新增数量最多的年份。2020 年新增游戏企业超 5.8 万家。2020 年，中国游戏相关企业总数超 28 万家。

中国音数协游戏工委(GPC)与中国游戏产业研究院发布的《2020 年中国游戏产业报告》显示，2020 年，中国游戏市场实际销售收入 2786.87 亿元，比 2019 年增加了 478.1 亿元，同比增长 20.71%，保持快速增长。其中，中国移动游戏市场实际销售收入持续上

升，2020年，中国移动游戏市场实际销售收入2096.76亿元，比2019年增加了515.65亿元，同比增长32.61%。“移动游戏的发展带来的游戏的便捷性，意味着对未成年人的手机游戏控制难度更大。”彭伶说。

游戏是如何吸引玩家增加“粘性”，甚至激发心理弱点的？据一些游戏公司人士介绍，一些游戏公司聘用了大量专家专门研究玩家消费心理和心理弱点，用来设计提升游戏。这些数字控制部门居于公司的核心地位，待遇也比较高。

面对专业化设计、运营团队，面对出于逐利而运营的网络游戏，个体用户一旦进入到游戏的王国，就有可能面临着自己根本不可能意识到、掌控不了的局面。“成年人都抵挡不了游戏的吸引，我前夫除了吃饭上厕所就是整天打游戏，游戏键盘都刨出了坑，他妈妈住院他都不管。”四川省泸州市江阳职高学生家长廖女士说，因为其前夫整日沉迷游戏无法正常生活，她最终选择离婚。她说，“以前择偶都认为不赌不嫖就可以了，没想到游戏成为另一个破家因素。”当地教育局一位领导告诉记者，她的一个朋友也是因此离婚。记者了解到，因沉迷游戏发生家庭冲突不是个例。

成年人如此，未成年人就更容易因为自己年龄、智力和综合判断能力方面存在的不足而成为网络游戏算计、俘获和掌控的对象。

材料2

中国严打“精神鸦片” 青少年只能周末玩三小时网络游戏

BBC News 2021年8月31日, <https://www.bbc.com/zhongwen/simp/chinese-news-58392571>

在中国广大中小学开始新学期之际，当局周一（8月30日）针对网络游戏伸出重拳，规定18岁以下青少年每周玩游戏时间最多为3小时，并且只能在周末和节假日进行。当局称，这一严格新规的出台是为了解决未成年人网络游戏成瘾问题。随着中国青少年沉迷游戏现象日趋严重，本月初，有中国官媒将网络游戏形容为“精神鸦片”。这一决定也是北京近期针对一系列行业开展打击和整顿以来的最新举措。此前，当局已加强了对科技公司、教育、房地产和娱乐产业的管制。这一规定在中国民间反应两极，有家长对此报以掌声，但亦有人认为此举太严厉，教育小孩是家长的责任，而非政府或游戏公司的责任。

“真的是太好了。我和爱人都因为工作忙，回家晚，孩子在家完全没人管，让他不玩游戏完全管不住……每天到哪里都带着手机，”一名北京的家长对BBC说。

这名家长表示，自己的孩子即将读高二，尽管高中的课程很紧张，但依然沉迷于游戏。

“之前也有防沉迷的限制，但感觉没什么用，可能他这个游戏玩一会，那个游戏再玩一会，所以现在规定一个统一时间是最好的，”她补充道。

但在社交媒体上也有很强烈的反对声。有网友认为，政府通过政策强制干预民众的生活“不合理”和“武断”。

“一刀切就是懒政的表现。如果所有人都要变成圣人，是不是要把麻将馆，棋牌室，会所都关了，毕竟都不正能量，”一名网友说道。

“你为什么新规定我什么时间上厕所，吃饭和睡觉？”另一名网友讽刺地说。

中国科技分析师、播客《英文科技评论》（Tech Buzz China）主持人马睿对BBC说，在中国，很多家长认为孩子玩游戏的责任在于平台和政府，而不愿自己承担太多责任。

“这一规定的背景是之前已经有了针对未成年人玩游戏的限制措施，但规定出台时，家长们抱怨这不够严厉，所以监管者再次调整了它，”她说道。

她同时表示，一些人担忧，由于国际上电子竞技行业的选手往往都非常年轻，该规定可能会对中国电竞行业的选手们产生影响。

鸦片：一种毒品。
精神：和身体相对的。
提醒：让人注意。
警惕：小心。
未成年：不到十八岁的人。
网民：互联网使用者。
异化：发生问题。
沉迷：深深地迷恋一件事情，着迷。
共识：共同的认识。
自拔：把自己从一件事情中解脱出来。
厌学：不喜欢上学。
失眠：睡不着。
半壁江山：这里指一半的市场。
腾讯：Tencent，中国最大的互联网公司。
检出率：检查出的百分率。
成瘾：自己不能控制非要做一件事情的习惯，可以看作心理疾病。
出台：正式提出。
武断：主观的、不理性的判断。
中国音数协：中国音像与数字出版协会。
游戏工委：游戏出版工作委员会。
懒政：只图自己省事，不顾群众方便不方便的执政风格。
两极化：两个极端。
移动：和手机有关的。
会所：俱乐部，娱乐场所。
重拳：力度很大的政策。
电子竞技：电子游戏比赛的体育项目。