



汪洋：把專家協商會打造成新的協商品牌

香港文匯報·人民政協專刊訊 6月4日，中共中央政治局常委、全國政協主席汪洋在京主持召開會議，聽取全國政協專家協商會工作進展情況的匯報。他強調，設立專家協商會是十三屆全國政協深入貫徹習近平總書記關於加強和改進人民政協工作的重要思想的實際行動，是全國政協以高水平履職服務「十四五」時期高質量發展的具體舉措，是豐富協商形式、提高協商效能的有益探索。要在把準正確政治方向的前提下，持續探索創新，深化規律性認識，不斷豐富專家協商會工作實踐，更好發揮專門協商機構制度優勢。

汪洋指出，今年3月專家協商會啟動以來，在沒有現成經驗可資借鑒的情況下，辦公廳和各專門委員會在實踐中探索、在探索中發展，初步形成了專門委員會主抓、調研協商結合、線上線下聯動、委員專家互補的工作格局，專家協商會工作實現良好開局、取得積極成效，深化了人民政協政治協商制度內涵。

汪洋強調，要準確把握專家協商會功能定位，緊扣立足新發展階段、貫徹新發展理念、構建新發展格局，發揮人民政協人才薈萃、智力密集、位置超脫和政協委員跨學科、跨界別、跨領域等優勢，廣泛運用全國政協參

政議政人才庫專家等力量，針對相關重大問題進行前瞻研究、反覆討論、深度協商，形成一些新觀點、新思路、新舉措，為黨和國家科學決策提供有見地、有價值的意見和建議。要堅持問題導向，及時梳理有效做法，不斷總結經驗，努力增加建言資政深度，加強協商交流力度，提升成果轉化質量，把專家協商會打造成全國政協新的協商品牌。

全國政協副主席李斌、巴特爾、汪永清、鄭建邦出席會議。全國政協辦公廳、社會和法制委員會、民族和宗教委員會、外事委員會有關負責同志作了匯報發言。

人民政協

全國政協授權香港文匯報主辦
香港友好協進會協辦

專刊

第404期



綜合整治多措並舉 促進互聯網遊戲健康發展

作為新興的文化產業以及互聯網產業重要分支，互聯網遊戲產業在豐富人們精神文化生活、促進數字經濟發展、推動中華文化「走出去」等方面發揮着日益重要的作用。但是，在快速發展的同時，互聯網遊戲市場也暴露出諸多問題，引起社會廣泛關注。日前，全國政協副主席劉新成率全國政協「促進互聯網遊戲產業健康發展」專題調研組赴廣東、浙江兩省，實地調研多家互聯網遊戲企業及產業園區，並組織召開座談會，圍繞互聯網遊戲產業健康發展建言獻策。

香港文匯報·人民政協專刊綜合報道



● 觀眾在第十六屆中國國際動漫節的電子競技展台上體驗遊戲的樂趣。 資料圖片

6月1日，新修訂的《中華人民共和國未成年人保護法》正式施行。此次修訂增設了網絡保護專章，其中規定，網絡遊戲、網絡直播、網絡音視頻、網絡社交等網絡服務提供者應當針對未成年人使用期限設置相應的時間管理、權限管理、消費管理等功能。同時，對未成年人網絡遊戲實名認證、適齡提示、時段控制等做了明確規定。長期以來，未成年人網絡沉迷問題備受關注，也是互聯網遊戲產業健康發展要解決的「頭等大事」。

清理劣質產品嚴防沉迷

從行前準備到調研途中，委員們始終對防沉迷問題高度重視，仔細了解遊戲企業和政府管理部門的防沉迷相關措施。全國政協委員孫慶聚指出，加強遊戲防沉迷要根據網絡文化的特點來進行管理。一方面對網絡遊戲要客觀認識，看到其作為新的業態所發揮的積極作用，以及健康發展的必要性；另一方面對於網絡遊戲發展中沉迷等負面影響，要認真分析其特點，比如趣味性、娛樂性、刺激性、依戀性等，摸清其中的規律，從而有的放矢解決問題。不只是堵，還要注重引導。家庭、學校、企業、政府管理部門等各方面共同努力，明確和強化責任，用綜合治理思維多措並舉。

「一些遊戲中不良內容氾濫，審美情趣錯位，侵蝕着青少年的思想和心理，嚴重影響着青少年的健康成長。」在監管和引導未成年人正確使用網絡、合理參與網絡遊戲的同時，對遊戲內容的監管無疑也十分重要。全國政協委員吳文科對此非常關注。「沉迷本身並不可怕，關鍵看沉迷的是什麼。網絡遊戲的內容應當是無害的，更進一步應當是有益的，在遊戲中寓教於樂，促進人們得到充實和提高，身心愉悅、思想健康。」他建議，要進一步加大網遊產品的內容審查，清理網上投放的劣質產品，開展網上遊戲產品的專業評論，加強新聞輿論監督，鼓勵網民對不良網遊產品舉報並加大懲處力度，為青少年成長提供有力保障。

全國政協委員高廣忠建議，從國家層面做好頂層設計，制定科學全面的遊戲產業發展規劃；同時，把對網絡遊戲產業的監管與引導發展有機統一起來，加強統籌規劃，對於一些條件成熟的地區，可以以改革的思維和理念，先行先試，摸索產業發展的經驗。

遊戲產品要真正傳承中華文化

調研中，每家遊戲企業都不乏自己的「當家產品」，「傳統文化」成為介紹與交流中出現的最高頻詞語，三國、戲曲、傳統工藝……多種多樣的傳統文化元素被廣泛運用於遊戲產品之中。創新是文化產業高質量發展的核心，底蘊深厚的中華文化，為網絡遊戲的內容創新和精品研發提供了廣闊的發展空間。全國政協委員孟憲明認為，對於遊戲企業來說，真正的文化創新是不斷深度挖掘中華優秀傳統文化，研究通過遊戲這個年輕人喜聞樂見中國文化傳播載體，實現創造性轉化和創新性發展。遊戲產業的健康發展未來應該更多着眼於加強遊戲內容的引導，鼓勵真正具有深厚中華文化底蘊、擁有正確價值觀、正能量的遊戲產品積極出版，做出一批真正可以傳承中華文化的遊戲產品。

全國政協委員丁磊建議國家在遊戲精品戰略上下功夫，網絡遊戲企業要推出更多寓教於樂的精品，提升遊戲質量。全國政協

委員劉利華則表示，要重視對網絡遊戲精品原創的引導，在政策導向、企業孵化、產業配套等方面採取多種方式，比如舉辦全國性原創遊戲精品評選活動等，鼓勵和推動遊戲企業始終把社會效益放在首位，持續產出更多思想精深、藝術精湛、製作精良，社會效益與經濟效益相統一的高品質遊戲。

在全國政協委員張威看來，網絡遊戲的內容多為虛構故事，但越是虛構越不能胡編亂造，越要注重講好故事。好的遊戲能夠充分發揮寓教於樂的作用，比如沙盒遊戲等一些益智類遊戲，與教育融合，對於孩子編程能力的培養、智力開發等都有幫助。在調研中，委員們了解到，當前跨界融合發展正逐漸成為遊戲產業的新熱點。通過「遊戲+」探索遊戲產業新的邊界，加速遊戲與教育、科技、醫療、旅遊、體育等多個領域的融合發展，讓遊戲承載着越來越多的社會功能，在追求社會價值最大化的同時催生新業態，增強產業活力。

出海遊戲講好中國故事

全國政協委員黃玲表示，網絡遊戲出海是講好中國故事、傳播好中國聲音的重要載體，對塑造可信、可愛、可敬的中國形象有着獨特的作用。她建議一方面出海遊戲企業要進一步提升遊戲的內容品質、技術含量，以深厚的文化自信傳播好中華文化；另一方面國家應在立法保障、政策扶持、出海服務等方面給予支持，如給予出海遊戲企業相應的稅收優惠政策，仿照進出口貿易政策，進行退稅或者免稅，為出海產品營造更友好的稅收環境，引導優秀作品主動走出國門；開設出海遊戲公司外匯資金使用的專項通道，提升出海遊戲公司資金使用效率，增加國內優秀作品、遊戲開發商出海動力；搭建交流服務平台，協助完善產業鏈，鼓勵遊戲企業積極開拓海外市場，組團在海外參加展會宣傳。

一路走、一路談、一路思，甚至在調研結束後，委員們仍繼續關注、討論。調研組組長、全國政協文化文史和學習委員會副主任陳際瓦總結道，通過調研，委員們對互聯網遊戲產業「健康發展」這一理念深化了認識，只有健康才能發展，在發展中促進健康。互聯網遊戲產業的健康發展還面臨很多問題，還需要去開拓和創新，讓互聯網遊戲產業發展的「引擎」動力強勁，活力無限。

高端專業人才是企業「刚需」

互聯網遊戲產業是新興產業，所需人才涉及創意、技術、美術等多個方面，融合型的高端專業人才是企業「刚需」。全國政協委員韓平建議，高校要加強產業人才需求的研究，一是完善高校專業設置，教育部門要根據當前互聯網遊戲產業發展的現狀和趨勢，抓緊出台新增互聯網遊戲設計專業的指導意見，規範高校專業設置和人才培養規格；二是拓展人才培養渠道，除了專業培養外，可在相關專業的培養方案中增設互聯網遊戲設計課程模塊，供學生選擇，從而加快人才培養的速度，更好滿足互聯網遊戲產業發展需要；三是搭建起遊戲行業與教育界的溝通橋樑，通過產教融合實現師資和資源的共建共享。

全國政協委員陳紅彥表示，目前遊戲中一些虛構世界的人物，嵌入了傳統文化中的故事、神話，使這些文化影響着青少年甚至老年人的生活，也讓外國人了解中華文化。但內容是否出現偏離，承載的是不是中華優秀傳統文化，讓人了解的是不是中華文化的原真，還需要認真把握。一批對人文、科學有基礎的人才進入產業，對其發展應該會有良性的促進，不但可以以正能量引導年輕人，讓世界準確地了解中華文化，還可以進一步豐富遊戲品種，提升民族文化素質。



● 委員們現場觀看遊戲研發製作。 網絡圖片



● 廣東集中了全國30%以上的遊戲產業從業人員。 資料圖片