

夏天到了，暑假也到了。

眼看高考结束了，大学毕业了，中小学也开始放假了。

大部分大学生暑假大概率选择说走就走的旅行或者去做暑假工挣学费，但是中小學生就不一样了，他们都是未成年人，只能「乖乖」待在家里。

那么漫长的暑假他们会怎么过呢？

我想没有几个是在天天学习的，大部分时间都是用来玩的，可是现在与以前不同，现在的小孩子娱乐方式普遍是沉迷于网络游戏，尤其是现在智能手机的普遍使用，导致越来越多的未成年人使用手机玩网络游戏越来越方便。

为此，网络游戏供应商有必要防止未成年人沉迷于游戏，这也是很多家长们比较头痛的问题，家长不可能24小时盯着孩子，孩子随时都有可能拿出偷偷买的手机在家里打游戏。

那么游戏供应商平台只能出台防沉迷措施和限玩令，根据7月11日，腾讯游戏发布《2022年暑假期间未成年人限玩日历》，在2022年暑假期间（7-8月），未成年人只能在每周周五、周六、周日的20点-21点登录游戏。

也就是说整个暑假期间，未成年人玩游戏的时间只有21个小时，看起来是挺合理的。

实际上，这种限玩令真的有用吗？

大部分限玩令完全就是摆设，很多孩子利用爷爷奶奶的身份证注册了游戏账号，这

个时候平台无法确认正在玩游戏的是不是本人，也就是说游戏供应商平台缺乏真正的「限玩令」，这些游戏供应商也明白游戏的主力军都是这些未成年人，他们才是游戏收入的主要来源，很多孩子不懂游戏充值的概念，往往充值个几万块都没什么感觉，却不知道那是家长唯一的存款。

所以，真的限玩令应该更加具体，更加准确，更加严格，比如，加入人脸识别功能，在进入游戏前进行本人的人脸识别，游戏时长达到一个小时左右，再进行一次防沉迷人脸识别，这样才能有效的限制未成年人沉迷于网络游戏。

目前推出的这种限玩令对于未成年人真的有用吗？