《重点网络视听企业社会责任研究报告(2021)》发布

超九成被测单位积极履行企业社会责任

上一日,首届"网络视听社会责任与发展"研讨会在京举办。研讨会围绕"责任与发展"主题,旨在探索网络视听行业社会责任履责新范式,分享行业社会责任建设新举措,推动网络视听行业高质量发展。会上,北京师范大学互联网发展研究发布了《重点网络视听企业社会责任研究报告 (2021)》(以下简称《报告》)。

三联网发

北京师范大学互联网发展 研究院院长李韬表示,网络视听行业已成为数字经济的一支重 要生力军,在创新新应用、提供 新服务、促进新增长、拉动新消 费、增加新就业等方面发挥着重 要积极作用。同时,网络视听平 台或企业作为网络内容建设的 主力军,承载着传播先进文化与 核心价值的重要职责与使命。

近年来,我国网络视听平台 和企业积极履行社会责任,发挥 自身技术优势、平台优势、内容 优势、传播优势,在正能量传播、 网络生态治理、未成年人网络保护、数字素养提升、抗击新冠疫 情等方面发挥了很好作用。

据介绍,2021年,北京市广播 电视和网络视听行业总收入超过 4400亿元,为首都经济发展作出 了重要贡献:投身公益服务、助力 乡村振兴,设立公司内部公益基 金,建立志愿者联盟,赴西藏等地 捐赠艺术教室,通过电商直播加 快农产品销售推广;参与社会治



《重点网络视听企业社会责任研究报告(2021)》发布

理、强化平台管理,依托平台开展 公益课堂、护苗计划、雏鹰计划等 专题活动,加强未成年人保护,营 造清朗网络空间。

《报告》以广电系统重点网络视听节目服务持证(备案)单位为主要监测对象,以2020年9月1日至2021年8月31日为监测时间窗口,考察了52家京内持证(备案)单位和12家京外持证(备案)单位近一年来的社会责任履责现状。

此次研究参考了联合国 ESG(环境、社会和治理)理念和 评价体系等国际标准和文件、社 会责任国家标准《社会责任指 南》(GB/T36000-2015)、中华全国新闻工作者协会《媒体社会责任报告评议指标》等国家指引和评议指标以及中国互联网行业相关政策等内容,并结合了国家政策方针、有关部门监管重点、网络视听企业特点和当前社会关注焦点热点,构建了科学、系统、全面的新型网络视听企业社会责任评估指标体系。

研究从"政治责任、安全责任、产品与内容服务责任、公平竞争与促进发展责任、文化建设与文明创建责任、数字能力责任、民生服务责任、企业社会责任管理、社会公益责任和生态环

境责任"十个子维度着手,对被测企业的社会责任履责情况进行了量化模型建构,并在有关领域专家论证基础上,构建了网络视听企业社会责任"绿-蓝-橙-红"分级监测预警模型。

监测结果表明,过去一年来,90%以上的被测单位在保证自身发展的同时,在企业社会责任建设方面进行了积极的实践。大多数企业在积极响应国家政策措施号召、助力脱贫攻坚、乡村振兴和实现共同富裕、提供正能量视听内容、创新模式促进经济发展和助力数字能力提升等方面取得了一定的成效。其中,

抖音、爱奇艺、快手、腾讯视频、 淘宝、微博、好看视频、京东、优 酷、凯叔讲故事、Bilibili、喜马拉 雅 FM、搜狐视频、虎牙直播、樊 登读书、贝壳找房、得到、汽车之 家等在网络视听平台社会责任 履责表现中排名前列。

同时,考虑到网络视听高速 发展中的多样化形态,本次监测 还在全面考量的基础上,将网络 视听企业监测对象分为长短音 视频类平台、社交直播类平台和 垂直类平台三大类,并针对三大 类平台的不同特点,对评价模型 中十个子维度的权重进行了相 应校准。

专家指出, 当前网络视听行 业已进入高质量发展的进阶期, 业态创新,技术迭代,格局重塑。 网络视听的影响力越来越大,社 会责任也越来越大。下一步,北京 市广播电视局、北京网络视听节 目服务协会将联合北京师范大学 互联网发展研究院对中国网络视 听行业社会责任现状、特征和问 题进行持续跟踪,并进行全面、深 入地观察与分析。政府主管部门、 行业协会与有影响力的高校智库 机构之间将形成有效联动,以此 强化网络视听企业责任建设的事 前引导工作机制,建立网络视听 企业社会责任的分类、分级管理 工作机制,形成对成长性好、社会 责任佳的网络视听企业的扶持工 作机制,为网络视听行业治理能 力的提升提供方向指引,为网络 视听行业高质量创新发展提供强 大动力。 (皮磊/整理)

行业组织应进一步发挥作用

《2021-2022 游戏企业社会责任报告》发布

近日,由中国音像与数字出版协会指导,人民网主办,北京市西城区科学技术和信息化局协办的"2022游戏责任论坛"在京举行,《2021-2022游戏企业社会责任报告》(以下简称《报告》)在论坛上正式发布,对当前我国游戏企业履行社会责任的整体情况进行了全面呈现。

《报告》针对国内 58 家主流游戏企业,从经济、社会、行业、文化和科技五个维度展开评估。其中,经济维度作为第一大指标,成为游戏企业履行社会责任价值的直观体现;社会维度则包含守法合规和社会公益两方面评价,守法合规是游戏企业经营的基本要求,在此基础上,游戏企业结合自身业务方向,多元促进社会效益的实现。在行业维度中,《报告》分析研判了企业履责对游戏产业发展产生的直接或间接的积极影响。

《报告》还将文化、科技两个维度列为考核标准。《报告》

发布方表示,游戏是文化的载体之一,其提供的视觉、听觉与感觉刺激具有文化传播的优势。科技更是游戏发展的基底,不论是传统的计算机编程还是人工智能,数字孪生领域的新技术均可以在游戏中得到具体体现。同时,游戏中产生的发明专利也对数字前沿相关产业拥有借鉴意义。

《报告》指出,在数字经济、数字文化蓬勃发展的背景下,游戏因其经济、技术、文化三位一体的属性,成为社会数字化转型过程中的重要领域。游戏企业积极履行社会责任,不仅可以更好地树立企业形象,增强其发展竞争力,同时也为其可持续发展提供更加优异的内外部环境。

综合来看,社会责任践行表现优异的企业大多呈现出全方位发展态势,而在不同维度内,由于企业体量以及战略方向不同等原因,排名略有变化,但总体上,游戏产业内头部企业社会

责任效应突出,为游戏产业的合规健康发展起到了示范与带头作用。

作用。 除了头部游戏企业,《报告》 还收录了许多新兴行业企业的 优秀案例,用创新举措落实企业 社会责任。在行业维度篇章中, 企业积极参与行业标准制定,共 建良好竞争发展环境的做法得 到了高度肯定。

此外,《报告》也对多方助力游戏企业压实社会责任提出了诸多建议。《报告》指出,政府应进一步为游戏产业的合规发展设置好"红绿灯"。过去一年,政府的监管行为集中在 APP 整改、打击侵权、保护未成年人等方面,取得了积极成效。未来依旧需要有关部门间形成合力,完善符合游戏产业发展特征的数字管理体制,同时也应在一定程度上明确规范发展的细则参考,为企业的合规提供明晰的方向指引。

《报告》提出,行业组织应进

一步聚焦政策解读,指导企业社 会责任的实践方向。网络游戏社 会性规制主要是依靠行业自治 实现,其中行业组织在标准制 定、舆论引导、责任监督等多领 域承担着重要的职责,且在社会 治理中发挥着沟通政府和企业 的桥梁和中介作用。企业履行社 会责任的意义,除了企业主体自 组织行为之外,也代表着一种新 型的社会资源配置机制,行业协 会的职能在于促进企业承担社 会责任,这不仅是其应有的职 责,也是行业协会主体参与社会 治理的重要途径。从另一个方面 来说,行业协会除了指导、监督 的职能外,还承担着帮助企业更 好地合规发展的角色作用,其中 就包括企业应如何践行社会责 任这一议题。

针对未成年人权益保护等问题,《报告》提出,履行保护未成年人的主体责任,不仅需要互联网企业主动作为,同时也需要家长、学校、社会等多方面形成

合力。今年1月1日实施的《家庭教育促进法》明确规定,未成年人的父母或者其他监护人应当合理安排未成年人学习、休息、娱乐和体育锻炼的时间,预防未成年人沉迷网络。也有专家认为,社区也可以在未成年人保护联动机制中发挥作用,例如社区建立的家庭教育指导中心去弥补家长监护能力的不足,给孩子做一些心理辅导,对家长做一些服务辅导等。

合规经营、规范发展是 2021 年新业态经济呈现出的关键词, 突出体现在平台反垄断、数据安 全、个人信息保护、劳动者权益 保障等议题。《报告》指出,企业 应当进一步完善合规经营、规范 发展、落实主体责任。在当前的 网络舆论生态下,游戏企业的问 题会在社交网络中被传播与放 大。因此,企业的舆论认知能力、 與情应对能力、声誉风险管理能 力等方面也需要不断加强。

(据人民网)