

今年6月1日起，新修订的未成年人保护法将正式施行，开启未成年人网络保护的新篇章。

统计显示，截至2020年12月，中国网民人数达9.89亿，其中学生占比最多，达21%。互联网成为学生获取信息、认识世界和休闲娱乐的重要途径，同时，未成年人沉迷网络问题也日渐凸显。

在“六一”国际儿童节到来之际，各主要视频、直播、游戏等网络平台纷纷升级青少年防沉迷系统，优化“青少年模式”内容池。6月1日前，所有上线运营的游戏须全部接入国家层面的实名认证系统。专家表示，应尽快建立统一的防沉迷标准，以行业合力防治未成年人网络沉迷；国家、社会、学校和家庭应各尽其责，提高未成年人的网络素养。



安徽省合肥市临泉路第二小学的学生在参加网络安全知识竞答活动。
蒋娟娟摄（人民视觉）

新修订的未成年人保护法六月一日起施行，强化对未成年人的网络保护

防沉迷系统，真能管住孩子吗？

本报记者 彭训文

家住广州的陈萍和正读小学五年级的女儿之间有一个约定：每天可以在“青少年模式”下看40分钟短视频。“现在女儿看的都是科普教育、知识类的内容，她逐渐有了时间管理的观念。”陈萍说，有了“青少年模式”后，两年来女儿每天看短视频的时间比较固定，学业也没有受影响。

陈萍提到的“青少年模式”，来源于国家网信办两年前指导国内53家主要网络视频和直播平台统一上线的一套青少年防沉迷系统。目前，“青少年模式”已成为主要短视频平台的“标配”。在抖音、快手等视频平台上，用户选择进入“青少年模式”后，每天只能浏览40分钟，22时至次日6时无法浏览。一些短视频平台还增加了“无法开启直播和浏览同城页面”功能，用户无法充值、打赏。

北京市民王先生有一个6岁的儿子，他最近发现抖音“青少年模式”里增加了合集功能，能根据年龄匹配内容。“孩子这几天喜欢看‘鱼儿请回答’合集，视频用动画和实景方式讲述鱼在水里怎样呼吸、鱼为什么是彩色的、深海的鱼为什么会发光等知识，挺

随着移动互联网的普及，信息获取的便利性与网络沉迷问题相伴而生。

“互联网带来的冲击像是一种文化休克。”北京师范大学新闻传播学院学术委员会主任喻国明表示，网络迅速进入社会生活中，极大改变了社会的话语结构及人们的社会行为取向。如今一些青少年出现的网络沉迷现象，其实反映了社会相关方没有做好准备。这种“仓促应战”表现在很多方面：

首先，防沉迷系统本身存在漏洞。近年来，在政府网信等部门指导下，主要互联网平台不断完善“青少年模式”、“网络宵禁”、实名制、内容审核及分级制度等，在构建未成年人网络保护屏障方面是有效果的，但也存在漏洞和薄弱环节。比如，“青少年模式”下用户身份难确认，可通过反复输入密码等方式延长使用时间；某些短视频平台对内容把关不严；部分平台所推送的实时信息与“青少年模式”不匹配；隐私保护不健全，用户数据暴露在

“我儿子现在越来越过分，又偷钱，昨天晚上还威胁我，让我给他1000块钱，用来买游戏装备，不给就弄伤我们。”

这是丰先生给腾讯未成年人家长服务平台打的一个求助电话。他的孩子是一名17岁的学生，因为沉迷一款网络游戏而产生非理性消费和殴打父母的行为。

“家长过于溺爱，是导致这个孩子出现沉迷问题的主要原因。”李静表示，目前95%的退费申诉是未成年人冒用家长身份信息绕过监管进行的消费。在接触的案例中，很多父母不了解孩子的上网状况，亲子关系差，对乡村或留守儿童缺乏足够关爱，孩子没有养成良好的上网习惯，家长自身做了错误示范……这些家庭教育不当或缺失，往往会加剧孩子沉迷网络的行为。“父母通过有效沟通，找到孩子沉迷网络背后的原因十分重要。”

未成年人保护法规定，新闻出版、教育、卫生健康、文化和旅游、网信等部门应当定期开展预防未成年人沉迷网络的宣传教育，监督网络产品和服务提供者履行预防未

防沉迷系统纷纷升级

有吸引力。”

对于一些家长、用户此前提出“青少年模式”内容单调、系统存在漏洞等问题，各平台近来纷纷进行升级。抖音青少年专项负责人介绍，今年以来，抖音推出“萌知计划”，已吸引近万名创作者参与，创作适合青少年学习的知识视频约8.5万个；技术方面，同一未成年账号用户重装抖音App、登录不同终端，都会强制进入“青少年模式”。快手社区安全事务总监常安表示，快手通过升级推荐策略，创建向儿童用户推送内容的独立算法，在内容上，主要围绕教育主题提供了40余类精品内容。

针对网络游戏的防沉迷系统早在2007年就已上线，并陆续改善。目前国家层面的实名认证系统基本建成，今年6月1日前，所有上线运营的游戏须全部接入。根据国家新闻出版署此前发布的关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知，对未落实防沉迷要求的网络

相关方缺乏充分准备

外。一些依托于既有社交App的新型短视频应用，目前还没有建立“青少年模式”。

记者在某问答平台看到，关于“如何破解防沉迷系统”的帖子十分火爆。在这些回答中，算得上“有用”的回答基本都是有偿教程，价格在几十元左右。但这种所谓的有偿破解被证明其实是骗钱的套路。

其次，妨碍防沉迷系统发挥作用的掣肘不少。“再怎么升级防沉迷也不怕，大不了《王者荣耀》《梦幻西游》《九州仙剑传》各玩1个半小时。”在北京某中学读初一的刘同学，对各大家游戏厂商出台的防沉迷措施不以为然。他告诉记者，现在通过跨厂商、跨上网络端等方式，能轻松绕过厂商验证。这背后，是各大厂商游戏防沉迷系统缺乏统一管理、各自为政的现状。此外，由于“青少年模式”目前还不是

共同营造健康的网络文化生态

成年人沉迷网络的义务，指导家庭、学校、社会组织互相配合，采取科学、合理的方式对未成年人沉迷网络进行预防和干预。

作为一个社会性问题，强化青少年网络保护需要各相关方各尽其责，共同营造一个健康的网络文化生态。

华中师范大学青少年网络心理与行为教育部重点实验室副主任王伟军表示，在虚拟世界“冲浪”是孩子探索和认知世界、进行自我构建的方式之一。家长、学校、社会不应采取“禁网”等简单粗暴的方式，而是应该通过与孩子共同制定合理的用网规则，培养孩子正确健康用网的主体意识。

“青少年模式”需要创新优化，把真正沉迷的、不想被管理的孩子管起来。国家互联网信息办公室副主任盛荣华日前在国新办新闻发布会上表示，一方面，坚持规范管理和鼓励创新并重，引导和支持网站平台提供适合青少年

游戏企业，各地出版管理部门应责令限期改正；情节严重的，依法依规予以处理，直至吊销相关许可。

为防止未成年人沉迷，腾讯等游戏平台先后推出多项严格的限制措施：“限玩”，所有实名认证为未成年用户的账号，平时每天限玩1.5小时，节假日限玩3小时，每日22时至次日8时禁玩；“限充”，8岁以下用户无法充值，8至16岁用户每月限充200元，16至18岁用户每月限充400元。同时，将人脸识别技术应用到包括《王者荣耀》《和平精英》等近100款游戏中，对疑似未成年人用户进行甄别。

“孩子在我不知情的情况下，给游戏充了钱”“我是他奶奶，他父母不在身边，我管不了他呀”……在位于四川成都的腾讯未成年人家长服务平台办公区，电话铃声此起彼伏。500多名客服人员协助家长解决未成年人过度游戏和不理性消费问题。腾讯未成年人家长服务平台负责人李静表示：“除了协助解决不合理消费，我们更关心孩子过度游戏背后的家庭教育问题，给家长提供一些有效建议。”

一个强制标准，这十分考验企业的社会责任感，少数企业基于流量、利润等因素，只是在形式上满足监管部门要求。一名家长坦言：“如果一些视频平台在算法设计阶段存在诱导性，在入口阶段缺少鉴别，一些厂商在游戏制作之初就有令人沉迷的设计，作为父母怎么争得过呢？”

未成年人保护法对此规定，网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者应当针对未成年人使用其服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。

越来越多企业开始呼吁，行业内应加强落实防沉迷系统的统一性，并将防沉迷工作“前置”。OPPO、小米等手机开始置入游戏防沉迷系统。游戏引擎公司优美绘与腾讯公司此前宣布，共同推出防沉迷系统开发工具，让游戏开发者在游戏开发阶段就应用防沉迷系统。

使用模式的产品和服务。另一方面，在现有“青少年模式”的基础上进一步优化功能设置，提高未成年人身份识别的准确性，增强未成年人保护的有效性，特别是要在有效性上下功夫。同时，指导网站平台建立完善未成年人专属内容池，加大优质内容供给力度，最大限度地压缩负面信息生存空间。

业内专家建议，相关部门应结合头部企业的实践经验，牵头制定国家标准，建立统一的强制性防沉迷系统或平台，并推动相关企业以统一的力度和方式予以落实执行。还应将防护“前置”，从设计之初就降低青少年沉迷的可能性。

提升网络素养，是防沉迷的治本之策。未成年人保护法提出，国家、社会、学校和家庭应当加强未成年人网络素养宣传教育，同时未成年人的父母或者其他监护人也应当提高网络素养。

中国社科院社会发展战略研究院研究员田丰建议，应在法律和政策层面推动建立家长、学校、企业三方联动的网络素养教育，提升孩子网络素养，并让家长具备管理和引导子女正确上网的能力，切实承担起第一责任人职责。

6月1日起，新修订的未成年人保护法开始实施，这是中国未成年人保护领域的一件大事。修订后的未成年人保护法顺应社会需要，做了一系列重大修改，将原法条文从72条增加到132条，文字数从6000多字增加到1.6万多字。

此次修订，一大亮点是增加“网络保护”专章。随着互联网尤其是移动互联网的普及，未成年人已经成为重要的使用群体，未成年人的思维观念、行为方式和价值取向等受网络影响日益加深。但互联网内容良莠不齐，青少年的身心健康容易受到侵害。虽然已经有民法典、网络安全法等法律法规，但作为未成年人保护的专门法律，设置“网络保护”专章，有着更加特殊的意义。

线上线下共同保护未成年人。过去主要是对未成年人在现实世界的保护，这是受时代影响而形成的。伴随着互联网时代的到来，未成年人面临着个人信息泄露、网络沉迷、网络欺凌等诸多乱象，而

青少年防沉迷多了一道保护网

张一琪

自身又无法有效保护自己。网络的特殊性打破了原有的各方责任和边界。因此，修订未成年人保护法成为必然。在修订过程中，注重对未成年人的网络保护，设立专章，更体现了国家保护未成年人不受网络侵害的决心。国家、社会、学校、家庭等责任主体，共同形成了一张未成年人的保护网，线上线下联动，护卫未成年人健康成长。

各个主体齐抓共管。对未成年人的网络保护，不单是某一方的责任，也不是某一方能够独立完成的。过去，遇到网络上发生的侵害未成年人事件时，总是出现各方无从着手的问题。各方都可以管，最后可能都管不全，解决不了根本问题。因此，新修订的未成年人保护法明确了国家、企业、社会、学校和家庭等各方主体在网络保护中的责任，谁也不能逃避，各负其责，齐抓共管。同时，各负其责并不是相互孤立，而是相伴相生、彼此关联，整体性地构建未成年人网络保护体系。

发展与保护有机统一。风险不等于伤害，做好网络保护也不能因噎废食，让未成年人远离网络。现在的未成年人可以说是互联网的“原住民”，从出生起互联网就伴随着他们，未来互联网将会对他们的工作、学习和生活产生更加深刻的影响。在未成年人保护法中专设“网络保护”一章，不是为了限制未成年人使用互联网，而是在正确的轨道、范围内合理使用，发挥互联网对未成年人的促进作用，限制其负面影响。例如，鼓励和支持有利于未成年人健康成长的网络内容的创作和传播；在网络沉迷防治方面，没有“一刀切”，而是规定由不同行业的网络服务提供者针对未成年人使用其服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。

此次修订未成年人保护法，回应了互联网时代如何保护青少年的社会关切，“网络保护”专章更是细化了措施、明确了责任，未成年人的成长多了一道保护网。法律实施在即，期待各方依据法律切实承担起相应责任，让未成年人健康快乐成长。

新视角

链接

未成年人保护法第五章“网络保护”摘要

第六十四条 国家、社会、学校和家庭应当加强未成年人网络素养宣传教育，培养和提高未成年人的网络素养，增强未成年人科学、文明、安全、合理使用网络的意识和能力，保障未成年人在网络空间的合法权益。

第六十五条 国家鼓励和支持有利于未成年人健康成长的网络内容的创作与传播，鼓励和支持专门以未成年人为服务对象、适合未成年人身心特点的网络技术、产品、服务的研发、生产和使用。

第六十八条 新闻出版、教育、卫生健康、文化和旅游、网信等部门应当定期开展预防未成年人沉迷网络的宣传教育，监督网络产品和服务提

供者履行预防未成年人沉迷网络的义务，指导家庭、学校、社会组织互相配合，采取科学、合理的方式对未成年人沉迷网络进行预防和干预。

任何组织或者个人不得以侵害未成年人身心健康的方式对未成年人沉迷网络进行干预。

第六十九条 学校、社区、图书馆、文化馆、青少年宫等场所为未成年人提供的互联网上网服务设施，应当安装未成年人网络保护软件或者采取其他安全保护技术措施。

智能终端产品的制造者、销售者应当在产品上安装未成年人网络保护软件，或者以显著方式告知用户未成年人网络保护软件的安装渠道和方法。

第七十一条 未成年人的父母或者其他监护人应当提高网络素养，规范自身使用网络的行为，加强对未成年人使用网络行为的引导和监督。

未成年人的父母或者其他监护人应当通过在智能终端产品上安装未成年人网络保护软件、选择适合未成年人的服务模式和管理功能等方式，避免未成年人接触危害或者可能影响其身心健康的网络信息，合理安排未成年人使用网络的时间，有效预防未成年人沉迷网络。

第七十四条 网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。网络游戏、网络直播、网络视

频、网络社交等网络服务提供者应当针对未成年人使用其服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。

以未成年人为服务对象的在线教育网络产品和服务，不得插入网络游戏链接，不得推送广告等与教学无关的信息。

第七十五条 网络游戏经依法审批后方可运营。

国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统。网络游戏服务提供者应当要求未成年人以真实身份信息注册并登录网络游戏。

网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准，对游戏产品进行分类，作出适龄提示，并采取技术措施，不得让未成年人接触不适宜的游戏或者游戏功能。

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。



徐 骏作（新华社发）