

“融”观中国

# 保护好“未成年”，让上网更安全

## ——“透视‘防沉迷’”系列报道(上)

本报记者 卢泽华

闲时“刷一刷”、偶尔“看一看”、随手“拍一拍”……未成年人是网络时代原住民，互联网在帮助其成长、丰富其生活方面发挥着重要作用，但随之产生的网络沉迷问题也引起人们担忧：痴迷上网，未成年人浪费大量学习时间，还面临多重风险——一些应用

软件为牟取暴利，将不良信息向未成年人传播，诱导沉迷。

为保护未成年人健康成长，网络平台纷纷上线“青少年模式”或“防沉迷”系统。它们的实际效果如何？怎样更好引导未成年人科学用网？

### 手机成了“游戏专用”

“刚放暑假，孩子就泡在网上玩游戏，怎么拽都拽不出来。”这两天，河北省石家庄市的黄先生愁坏了。每天下班回家，都看到孩子在电脑前打游戏。“我们为儿子列了一个‘暑期户外活动计划’，孩子没一点兴趣，只想打游戏，我一气之下，把网线拔了。”黄先生抱怨，孩子太难管了，为拔网线这事儿，已跟他“冷战”了一个星期。

北京市民李女士也很闹心。她和丈夫一个在银行工作、一个供职于证券公司，平日里忙得不可开交，上小学的孩子主要交给老人照看。为暑假在线学习方便，夫妻俩给孩子买了一部手机，屏幕上方还贴了4个字——“学习专用”。

没想到，“学习专用”很快变成了“游戏专用”。“老人不会用智能手机，对孩子在网上做什么不太了解。要不是问我们‘孩子盯着手机一看就是仨小时，是不是对眼睛不太好’，我们都没发觉事情的严重性。”李女士说，她和丈夫检查了一下孩子的手机，发现已安装了十几款游戏软件，有的账号注册人竟然是孩子爷爷。原来，孩子偷偷拿来爷爷的身份证，还以给爷爷拍照的名义，进行人脸识别，完成实名认证程序。

如今，互联网已成为未成年人娱乐、休闲的重要工具，网络沉迷问题日趋严峻。由共青团中央维护青少年权益部和中国互联网络信息中心联合发布的《第5次全国未成年人互联网使用情况调查报告》显示，小学阶段的未成年人互联网普及率已达95%以上，玩手机游戏的未成年网民比例达到62.8%。未成年网民中认为自己非常依赖或比较依赖互联网的比例为20.2%。另一项调查显示，33.4%的青少年对“我不能忍受没有手机”表示同意。

### “防沉迷”防不胜防

为解决网络沉迷问题，各类互联网平台都上线了“青少年模式”或“防沉迷”系统。

据了解，这类系统发轫于2019年由国家网信办牵头、在一些网络平台试点上线的“青少年防沉迷系统”。后来行业内出现的“未成年人模式”“防沉迷模式”，虽然叫法、形态各异，但有



着明显的共性特征，包括限制使用时间、减少充值打赏等使用功能、过滤不适合未成年人观看的内容等。

记者下载了数十个应用较为广泛的游戏及娱乐类软件，发现全部都有“防沉迷”系统。比如，在某直播平台，打开“设置”菜单就可以直接开启“青少年模式”，限制每天最长使用时间，且无法进行打赏、充值、提现等操作。用户开通、关闭青少年模式均需输入密码。

然而，不少家长表示，“防沉迷”系统虽有一定效果，孩子上网时间确实减少了，但对一些不服管的“熊孩子”来说，仍然防不胜防。

“孩子总想想方设法绕过限制，单凭一个‘防沉迷’系统，很难彻底消除孩子对网络的依赖。”北京市朝阳区居民张女士

说，“不知道孩子怎么偷看到我设置的密码，直接把‘青少年模式’关闭了，还有的平台尽管设置了‘青少年模式’，但只要把APP卸载重装，就能恢复原始模式，轻松绕过限制。”

记者调查发现，目前部分大型网络平台建立了“防沉迷”系统主动触发机制——可通过地理位置判定、用户行为分析等技术手段，甄别未成年用户，然后自动切换到青少年模式，但多数平台都还处于手动启用状态，无法有效识别用户是否“未成年”。有些应用软件甚至打着可绕过“青少年模式”的旗号，诱导未成年人充值，这些削减了“青少年模式”的保护作用。

除了网络平台本身的漏洞，部分监护人网络安全素养缺失，也是未成年人绕过“防沉迷”系统的原因之一。

### 既需“堵”，也要“疏”

目前，未成年人用网低龄化趋势愈发明显。有调查显示，“A世代”（2010年后出生群体）

更早地接触互联网，生活的数字化程度更高。大部分未成年人在上小学前就开始使用互联网，且出生时间越晚，该比例就越高。

为了切实保护好未成年人，针对“防沉迷”系统中的一些技术漏洞，国家有关部门不断加大监管力度，发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》等一系列文件，对未成年人游戏时间和消费等方面提出明确规定。

一些互联网企业也在探究如何建立起行之有效的改进措施。如扩大人脸识别技术的应用，解决“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的痛点。面对家长苦恼的“退出卸载后重新进入就会令模式失效”问题，有的平台开始调整，当账号已在“青少年模式”状态下，即使卸载重装或是登录不同终端设备或操作系统，都会强制进入“青少年模式”。

不久前，腾讯游戏升级上线了“防沉迷四件套”管理工具，涵盖“一键禁玩禁充”“自我账号管理”“绿色手机上报”以及“一键屏蔽陌生人”四大功能。这是腾讯游戏在实名认证、限时限充、人脸识别等“防沉迷”举措基础上，推出的更为细化的“防沉迷”功能。

不难发现，围绕“防沉迷”系统的技术设置正在变得愈发精细，但措施千万条，效果第一条。专家认为，“堵疏结合”是未来“防沉迷”需要努力的方向。首都经济贸易大学特大城市经济社会发展研究院副院长郭媛媛提出，针对未成年人“触网”方式多样化的特点，应该保护与疏导并举，实现网络把关的精准化，同时大力开展“功能性游戏”研发，推动游戏在教育、科普、职业训练、文化素养培育等社会价值领域的有效应用，实现人治机治、协同共治。

图①：检察官在贵州省黔西市素朴镇红星小学给小学生普及健康用网、安全用网知识。

图②：江苏省海安市公安局城南分局派出所民警在给孩子们上网络安全知识课。

图③：小学生在湖州市吴兴区人民检察院参加暑期安全普法小课堂。

图④：安徽省芜湖市公安局繁昌分局城关派出所民警给小学生普及网络安全知识。

本报电（张子旭）由人民日报海外网主办的第六届全球华人生活短视频大赛日前启动。大赛以“Hi, 新国潮”为主题，面向全球华侨华人及在华工作学习的外国友人、留学生征集短视频作品，聚焦文旅、科技、艺术、美食、生活等领域的新国潮、新时尚，展现文化魅力。

本届大赛以人民日报海外版客户端为征集平台，哔哩哔哩、抖音、快手、视觉中国、一点资讯、优酷等作为支持平台，海外网美国、法国、澳大利亚、加拿大、日本融媒体中心及海外网德国、马来西亚海外推广中心作为海外分赛区，支持单位为中国侨联信息传播部。

本届大赛作品征集时间为6月20日至10月20日，网友可通过人民日报海外版客户端上传参赛作品，也可在支持平台的征集入口上传。作品要求时长不超过5分钟，文件大小在200MB以内，格式为高清MP4。

根据赛程设置，人民日报海外网将于10月20日至11月10日对参赛作品按照不同主题领域进行网友投票和专家评审，最终产生各类奖项，并拟于11月举行第六届全球华人生活短视频大赛颁奖典礼。

“全球华人生活短视频大赛”作为人民日报海外网国际传播的一项品牌活动，自2019年以来已连续举办五届，共有40多个国家和地区网友参与投稿，总投稿量超142.8万件，总访问量超129.3亿次，国际影响力持续提升。其中第五届大赛共征集55.4万件作品，综合阅读量达50.5亿，创下新高。



扫描二维码 参与大赛



第六届全球华人生活短视频大赛海报。 晏梓制图

### 前沿动态

#### 中国人工智能企业数量超过4500家

本报上海电（记者王政）工业和信息化部副部长单忠德日前在2024世界人工智能大会上表示，近年来，中国以促进智能技术和实体经济深度融合为主线，以大力推进新型工业化为契机，加快培育壮大人工智能产业，截至目前，中国人工智能企业数量超过4500家。

中国人工智能产业聚焦关键核心技术和重要智能装备，深化产学研用融合创新，智能芯片、算法框架、大模型等关键核心技术不断突破，智能网联汽车、人形机器人、低空装备等典型产品加速迭代，智能工厂、智能车间等新模式新业态不断涌现。目前，已创建上海等11个国家人工智能创新应用先导区，产业集聚效应显著。推动制定48项智能制造相关国际标准，推动完善全球人工智能产业发展生态。人工智能应用也加快落地，已培育420余家国家级智能制造示范工厂、万余家省级数字化车间和智能工厂，推动制造业高端化、智能化、绿色化发展。

#### 中国工业机器人装机量占全球比重超过50%

据新华社北京电（记者张辛欣、王悦阳）工业和信息化部副部长辛国斌日前在国新办举行的“推动高质量发展”系列主题新闻发布会上说，目前，中国工业机器人装机量占全球比重超过50%，工业互联网实现工业大类全覆盖，培育421家国家级智能制造示范工厂。

辛国斌说，工业和信息化部将联合相关部门，聚焦重点企业推进数字化智能化转型，聚焦重点产业链推进数字化协同改造，聚焦重点产业集群、重点园区建设一批高标准数字园区。在重点产业链方面，制定重点行业数字化转型实施方案，“一链一策”开展制造业重点产业链数字化协同改造，支持链主企业、龙头企业开放数据接口，引导供应链企业接入，打造一批数字化供应链。

### 新媒视点

## 『防沉迷』，不能仅靠技术

润夏

许多家长苦网络沉迷久矣！有孩子长时间玩游戏打乱了正常作息和饮食规律，有孩子长期低头玩手机患上颈椎病，有孩子终日网上“冲浪”，置学业于不顾，学习成绩很糟糕……

爱玩是孩子的天性。过去，他们在田野里玩、在院子里玩、在学校里玩，现在，互联网提供了一个兼具趣味性、互动性、沉浸性的虚拟空间，孩子们“玩”的形式自然发生变化。问题的关键是，如何让孩子健康地使用网络。未成年人还处在身心发育阶段，自控能力相对较弱，容易沉迷网络，甚至深陷其中，患上“网络依赖症”，正常学习生活被扰乱，影响身

心健康。

如何防止未成年人沉迷网络？这不仅是家长头疼的问题，也是社会各界必须破解的课题。近年来，从建立“防沉迷”实名认证系统到指导网络游戏平台上线“青少年模式”，国家有关部门持续发力，“防沉迷”工作取得不少成效。各大互联网平台也纷纷响应，上线各类“防沉迷”系统，通过技术手段为青少年健康成长打造一座防护栏。

但由于种种原因，未成年人沉迷网络现象仍不同程度存在。有互联网行业专家青少年保护工作的人员向记者诉苦：“尽管我们采用了人脸识别等技术，协助甄别冒用成年人身份信息的未成年人用

户，但成年人协助未成年人绕过“防沉迷”系统成为最大难点之一。”她向记者提供了一组内部数据——在她收到的未成年人消费申诉中，98%的实名信息为成年人，其中有超过70%账号触发过人脸识别并通过验证，这说明有成年人帮助孩子绕过“防沉迷”措施。

研究机构的调查数据从侧面印证了这个说法。据统计，超过九成青少年使用手机上网，青少年对手机的自主拥有比例占58.8%，这意味着有41.2%的青少年用家长或他人的手机上网。

这说明，仅仅依靠技术“防沉迷”，是无法完全达到预期的。网络沉迷是社会性问题，“防沉迷”工作是系统性工程。

任何一个环节缺位，“防沉迷”系统就容易被打破，各方面努力就可能白费。我们在努力完善“防沉迷”系统的同时，还需要从教育、疏导以及提供健康娱乐形式等方面加强“青少年关怀”。父母应以身作则，自己不要整天捧着手机，应多和孩子一起运动、一起读书，营造有爱有趣的家庭氛围。学校应在强调学业之外，注重培养学生的多方面爱好。网络平台既要在使用时长上做“减法”，也应在提供优质健康内容方面多做“加法”。

在技术控制的基础上，如果能够引导引导孩子亲近自然、热爱运动、培养多样化兴趣，让孩子健康地“玩”，才能更好解开“防沉迷”难题。