

“融”观中国

管好孩子的“小钱包”

——“透视‘防沉迷’”系列报道(中)

本报记者 卢泽华

你身边是否有这样花钱大手大脚的孩子？花几千元买游戏装备、给主播大额打赏、热衷于在各大平台充值买会员……一些家长叫苦：“孩子沉迷网络，让我们花钱又操心。”

未成年人网上过度消费，往往同网络沉迷有关。因为沉迷，孩子被掏空“钱包”甚至诱发犯罪。未成年人网络消费应当如何规范？怎样培养未成年人的理性消费意识？

沉迷网络大额消费

家住河北沧州的宋翔每年春节都会给儿子存一笔压岁钱。不久前，他听说将存款转成定期能享受更高利息，便去银行办理。可当柜员提醒宋翔核实一下余额时，他惊讶得说不出话来——账户只剩18元。查询消费记录，这笔钱被用作游戏充值了。

面对宋翔盘问，上初中的儿子坦承，班里好几个同学都在玩一款游戏。打通关，必须买装备。虽然压岁钱账户身份信息是宋翔的，但孩子知道支付密码，单是今年上半年就花掉12000多元。宋翔打开这款游戏，扑面一股浓浓武侠风，玩家在擂台上比武，胜者晋级、败者淘汰，“装备”越多，胜算越大。

网络游戏已成为未成年人最普遍的娱乐活动之一。在北京市网信办、团市委指导下，腾讯“企鹅有调”发布的《青少年互联网使用情况调查报告(2024)》显示，青少年上网活动中学习占比最高，为47.8%，玩游戏则居第二位，占比35.7%。记者在消费者服务平台“黑猫投诉”中搜索“未成年人充值”，显示出44000多条投诉记录。其中绝大多数与网游有关，涉及金额从几百元到数万元不等。

除了网络游戏，直播打赏问题也不容小觑。辽宁大连一名初中生向主播打赏“跑车”“飞机”“嘉年华”等礼品，不到一周时间，从父亲工资卡中划走18万余元；四川宜宾一名未成年人用绑定家长银行卡的账号打赏多名主播，充值112次，花费3万余元……

随着未成年人因沉迷网络进行巨额消费的案例不断增多，申诉未成年人网络消费退款的诉讼案件近年频发。据了解，2021年6月至2024年5月，北京互联网法院共受理涉未成年人民事案件597件，其中，网络服务合同纠纷案件407件，未成年人网络充值消费引发的纠纷屡见不鲜。

北京互联网法院副院长赵瑞罡介绍，这些案件中，未成年人8岁以下的占比11%，8至16岁占比77.3%，16岁以上占比11.7%，最小的当事人仅为4岁；游戏充值类案件最高标的额为64万余元，充值打赏类纠纷的平均标的额超过8万元，最高标的额竟达310万元。

“部分低幼类游戏暗藏高消费项目，并采用满赠、盲盒等模式诱导高额充值。同时，有的网络平台将打赏与社交进行绑定，诱导用户大额消费，向未成年人传递不良交友观念。”赵瑞罡说。

商家违规逐利是要因

为什么孩子容易沉迷网络，不惜高价为它买单？

专家表示，相较于线下消费，网络消费具有交易环境虚拟化、交易空间跨地域等特点。由于对金钱缺乏具体概念，在部分未成年人眼里，网络账户只是一串数字，因而容易出现过度消费问题。

记者采访中发现，不少未成年人以为游戏币、打赏币不是钱，加之自控能力弱，在诱导



面前会不计后果地消费。比如，陕西西安的杨女士发现女儿为一款游戏充值了600元，面对她的批评，女儿竟辩解网上花的钱不是“真钱”。

有些商家正是利用未成年人这种心理，不惜违反法律法规或以打擦边球的方式，诱导沉迷，牟取暴利。

近日，北京互联网法院披露了一起案件。该案中，不满10岁的原告在30多天时间里通过母亲账户充值10多万元，用于购买游戏中的道具、皮肤等。法官认为，游戏平台虽接入了未成年人网络游戏实名认证系统，但在识别玩家为未成年人后，不仅没对未成年人身份信息进行锁定，还提示可以通过“编辑身份信息”方式修改实名认证信息，为未成年人假冒成年人信息、逃避监管提供可能。

法院最终认定，游戏平台

未尽到要求并采取合理有效的措施验证未成年人用户以真实身份信息注册、登录的义务，判决游戏公司退还部分充值款项。

记者调查发现，有一些孩子之所以大额充值，既是为了升级游戏“段位”，也有获利的诱导。角色、皮肤、装备、级别……在游戏世界里，它们都是虚拟资产，存在大量买卖交易。

“账号100元起，咨询客服有优惠。”打开某网店主页，记者看到各种售卖“二手”游戏账号和装备的链接。“下单了一个2万元的账号，各位兄弟等后手”“V10只要几千块，有这么便宜吗？”“花了2万买了500皮肤”……单是一个链接下方，记者就看到1万多条评论。这种网络游戏背后的“商业游戏”，进一步助长了未成年人沉迷程度，也对未成年人身心健康带来隐患。

不论是来自媒体报道、各地消委会接到的投诉还是司法机关接手的纠纷、诉讼来看，都存在个别网络游戏服务提供商对网络“防沉迷”工作心存侥幸、搞变通现象，还有大量监护人对个人身份信息保管不善甚至主动为未成年人提供成年人身份信息，破坏网络游戏“防沉迷”系统情况。这些问题最终把矛盾集中在未成年人网络游戏消费管理上。”中国互联网协会副理事长黄澄清表示。

防治体系渐趋完备

为了保护未成年人合法权益，切实做好“防沉迷”工作，有关部门相继出台《国家新

闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》《关于规范网络直播打赏加强未成年人网络保护的意见》《未成年人网络保护条例》等规定，敦促互联网平台构建起较为先进的“防沉迷”技术系统，未成年人“防沉迷”工作取得不少成效。

《2023中国游戏产业未成年人保护进展报告》显示，未成年人游戏消费量进一步降低，28.86%的未成年游戏用户消费减少；《第5次全国未成年人互联网使用情况调查报告》也指出，随着游戏行业未成年人“防沉迷”工作取得阶段性成果，未成年人沉迷游戏问题得到有效改善，超六成未成年人认为，当前限制游戏时长的管理方式让自己或同学玩游戏的时间明显减少。

针对未成年人因网络沉迷产生的过度消费行为，多家平台推出限制措施。比如，一些直播平台建立“事前预防、事中拦截、事后核实退款”机制，一方面封禁涉及诱导未成年人充值、打赏的账号，另一方面，当疑似未成年用户进行直播打赏时，自动弹窗提醒，要求人脸验证，用户如拒绝或被认证为未成年人，账号打赏消费将被拦截并禁止支付。

不久前，腾讯游戏发布2024年暑期未成年人限玩日历，将假期分为“禁玩日”和“解禁日”，每周五、周六和周日20时至21时，未成年用户均不能玩。同时，开展“2024暑期未成年人保护专项行动”，针对孩子冒用家长等成年人账号问题，进一步升级人脸识别精准度，严防未成年人以成年人身份登录游戏系统。

渐趋完备的防治体系为未成年人设置起“防护网”，如何让这张网发挥最大效用？业内人士认为，目前的“防沉迷”措施主要聚焦对未成年人使用时间和消费额度限制，在正面引导方面还需加大力度。下一步，应从网络素养教育入手，培养未成年人科学适度用网和理性消费观念，尤其是提高未成年人自我“防沉迷”意识，为其健康成长提供更加有效的正面引导。

“我们要理性看待青少年沉迷网络现象，不要将其标签化、污名化，坚持特殊保护和优先保护未成年人原则，从完善法律、革新技术和提高素养等多层面预防未成年人沉迷网络。”中国青少年研究中心青年组织所所长郭开元说。

邻居老张查了孩子的网上消费记录后，脸立马绿了：游戏平台买装备花了3600元、视频网站充会员花了900元，买某软件“限量版”皮肤花了1200元……算下来，近3个月竟然消费2万多元！

老张说，花这么多钱当然心疼，更让他气愤的是这钱花得不值。买东西，讲究“一分钱一分货”。为了网上这些“没影儿”的东西，孩子流水似的花钱。“家长的钱不是大风刮来的，现在却被大风刮走了！”老张一脸懊丧。

被风刮走的，岂止是家长的钱？还有孩子们的宝贵时间。

作为“网络原住民”，当代未成年人的消费观念与上一辈有较大不同。他们不吝于为自己钟爱的虚拟产品买单。未成年人的金钱观、消费观还没有完全形成，对支付行为缺乏概念，不知柴米油盐贵，特别是在很多游戏、直播平台，用来充值、打赏的是游戏币和电子礼物，这给一些未成年人“花的钱不是钱”的错觉。

一些商户因此嗅到“商机”，通过诱导未成年人网络沉迷，达到提高消费的目的。

这些年，未成年人网络游戏充值、直播打赏等行为造成经济损失的事例经常出现。部分互联网信息含有诱导沉迷、吸引消费的内容，未成年人心智尚未成熟、分辨能力有限，种种不良信息给未成年人健康成长埋下隐患。

移动互联网时代，未成年人“触网”呈现出低龄化、常态化特征。研究报告显示，小学生互联网普及率达95%，28.2%的小学生在上学前就已经接触互联网。在公园、在商场、在地铁……随处可见捧着手机或平板电脑的孩子。触手可及的各种视频平台、社交媒体、网络直播、网络游戏等，早已成为陪伴未成年人成长的重要环境系统。而国家出台的一系列政策、各大网络平台研发的一系列“防沉迷”系统，都是为了给孩子构筑一方清朗的网络环境。

这些“防沉迷”工作取得了较为明显的效果。调查数据显示，超过80%的家长认可现阶段“防沉迷”工作成效。中国音数协游戏工委发布的报告指出，未成年人游戏总时长、月活跃用户数、消费流水等数据，已有较大幅度减少。

“防治”是第一步，更重要的是因势利导，从小抓起，从小处抓起，用健康、优质的网络内容吸引未成年人，正确认识网络、合理使用网络，增强未成年人科学、文明、安全、合理使用网络的意识和能力。做到这些，需要政府、企业、家庭、学校等各方形成合力，共同撑起未成年人的网络晴空。

前沿动态

中国在生成式AI应用方面领先

据新华社北京电 美国开展人工智能和分析软件等业务的SAS公司网站日前发布一项调查显示，中国在生成式人工智能应用方面处于领先地位。受访的中国行业决策者中超过80%表示，他们所在的组织使用了生成式人工智能，高于参与调查的其他16个国家和地区。

另据世界知识产权组织日前发布的报告，2014年至2023年，中国生成式人工智能专利申请量超3.8万件，居世界第一。

“网络去NAT”专项工作开展

据新华社北京电 记者从工业和信息化部获悉，为加快IPv6规模部署和流量提升，工业和信息化部、中央网信办近日联合印发通知，组织开展“网络去NAT”专项工作。

NAT是用于在本地网络中使用个人地址，在链接互联网时转而使用全局IP地址的技术。它实际上是解决IPv4地址短缺而开发的技术。当前中国网络基础设施和应用基础设施IPv6服务能力已全面具备。但是，NAT44设备的大规模部署，降低了企业开发IPv6设备和应用的主观意愿，增加了用户使用IPv4网络的黏性，客观上阻碍了IPv6规模部署和应用水平进一步提升。

在此背景下，两部门组织开展“网络去NAT”专项工作，主要包括有序实现网络升级、持续拓宽IPv6通路、主动引导流量迁移、确保网络安全稳定、促进工作实效落地等5方面工作任务。其中提出，到2024年底，基础电信企业自有环境固定宽带用户IPv6连通率不低于80%。

周亮摄(人民视觉)

图①：在安徽省芜湖市繁昌区繁阳镇一所小学，当地民警给小学生普及网络安全知识。肖本祥摄(人民视觉)

图②：在江苏省海安市经济开发区实验小学，民警给小学生上网络安全科普课。翟勇勇摄(新华社发)

图③：浙江省台州市路桥区螺洋小学的学生绘制网络安全宣传手抄报。蒋友青摄(人民视觉)

图④：在湖南省江永县实验小学，该县农商银行工作人员为小学生宣讲网络金融知识。潘百旺摄(人民视觉)

图⑤：江西省宜春市公安局袁州分局凤凰派出所民警在黄颜小学向学生讲解防范网络诈骗等知识。周亮摄(人民视觉)

新媒视点

为未成年人构筑清朗的网络空间

润夏