上线运行12年,"疏堵结合"咋实现?

三间防沉迷系统

彭训文 李和君

将短视频平台"快手"调至"青少年模式"后,杨贤将手机递给刚上一年级的儿子。"这个功能很必要。"杨贤说,以前孩子没事就捧着手机刷短视频,现在每天累计看40分钟就会被强制下线,晚上10时至早上6时无法登录短视频App,确实让他放心不少。

这种"青少年模式",就是国家网信办上个月统筹指导国内主要网络视频平台上线的"青少年防沉迷系统",而针对网络游戏的防沉迷系统早在2007年就已上线。近年来,一些大型游戏厂商也纷纷建立起更为严格、功能更强的防沉迷系统。

防沉迷系统上线的12年,也是中国互联网快速发展阶段。中国网民人数由2007年的1.62亿激增至目前的8.29亿。其中,未成年网民数量由约5500多万增至1.69亿。随着青少年不同程度地沉迷网游、短视频等问题日渐凸显,防沉迷系统被作为以技术手段引导未成年人合理用网的核心。

那么,上线十几年,防沉迷系统效果如何?暑期将至,如何用好防沉迷系统,确保孩子健康、合理用网?对于防沉迷系统下一步建设,需要克服哪些掣肘?有哪些夯基础、管长远的事情亟待完善?

一问: 防沉迷系统防住了谁?

暑假临近,如何防止孩子沉迷于玩游戏、刷短视频,成了家长们的心病。

不过,很多家长最近惊喜地发现,当打开孩子们经常使用的"抖音"、"快手"等短视频App时,系统会自动跳出一个弹窗,提示用户设置"青少年模式"。这个模式不仅限制未成年用户的使用时段、在线时长、使用功能等,还设置了青少年专属的内容池。许多家长说,"终于可以放心把手机交给孩子了"。

今年"六一"前夕,这套"青少年防沉迷系统"在全国主要网络短视频平台全面推广。在监管政策引导下,多数网络视频平台极大加强了对青少年推送内容的筛选力度。比如,"快手"成立了未成年人内容评级团队,并专门制定了未成年人审核标准。

不过,一些问题也在凸显。比如,对于不想被管理的青少年、缺乏家长指导的农村留守儿童等群体来说,防沉迷系统效果有限。一些短视频平台仍有部分视频打"擦边球",把一些适合年龄较大孩子观看的内容推荐给年龄较小的儿童等。相关专家表示,下一步既要修订完善防沉迷系统,各方也要共同努力,帮助那些自控力较差、沉迷网络的孩子。

除了短视频,针对青少年网络游戏的防沉迷系统早在2007年就已上线。2009年,"绿坝—花季护航"软件开始在中国境内生产的电脑上预装;2011年,网络游戏防沉迷实名验证启动。此外,《网络游戏管理暂行办法》《未成年人网络保护条例(送审稿)》等法规,也对游戏实名制、防沉迷系统做了具体规定。

一些大型游戏厂商近年来也开始尝试利用人脸识别、强制公安实名校验、未成年人游戏消费提醒、"宵禁"等技术手段,对未成年用户游戏行为进行管理。

腾讯未成年人保护项目负责人、腾讯互动娱乐用户平台部总经理郑磊介绍说,目前腾讯未成年人保护体系大致分两大产品线:一是游戏健康系统,该系统通过一系列技术手段,在所有腾讯游戏产品中监测、管理未成年人的游戏行为,如13岁以下用户每天限玩1小时,每天21时至次日8时之间禁止玩游戏,13岁及以上未成年用户则每天限玩2小时等。二是成长守护平台,围绕"家



庭守护""师生互动""自我管控"等推出相关的游戏管理产品和工具,邀请家长、老师共同了解孩子游戏行为,商量控制游戏行为方案。

其中,新技术运用正在让防沉迷系统变得更成熟。 腾讯提供的数据显示,在手机游戏《王者荣耀》强制进 行公安实名校验、引入金融级别的人脸识别验证后,78% 的疑似未成年人用户未通过人脸核验而被纳入游戏健康 系统;32%的未成年用户被识别出使用"小号",于是该 未成年人名下所有账号时长合并计算。

同时,也有专家表示,由于青少年用网数量庞大, 一些游戏、短视频开发者尤其是中小开发者虽然在社会 舆论压力下开始启动青少年防沉迷系统,但动力不足, 效果有限。

"总体看,防沉迷系统在引导青少年合理用网方面作用是明显的,但顽疾仍存在。"中国社科院社会学所青少年与社会问题研究室副主任田丰表示,青少年好奇心强,自控能力不足,针对青少年沉迷网络问题进行监管很有必要。

笔者朋友有一个5岁孩子,因工作忙, 经常把手机给孩子,让手机和网络充当

"电子保姆"。如今,孩子小小年纪就已熟

悉手机中各项娱乐功能, 经常拿着手机玩 "吃鸡"游戏、刷抖音。朋友说, 孩子通过

手机确实认识了不少新鲜事物,不过她也





二问:防沉迷效果为何不尽如人意?

在建设让未成年人健康规范上网的环境过程中,一 此期时而待破解

掣肘一是技术。以技术手段规范未成年人用网行为 是防沉迷系统的核心。应该说,随着新技术不断应用, 防沉迷系统正面作用十分显著,有些技术甚至沿用至 今,但缺陷也是明显的。

中国消费者协会此前针对50款网游产品进行的测评显示,强制实名游戏不足四成,并且有1/3的强制实名游戏未启用防沉迷时长提醒及强制退出机制。此外,一些技术存在容易被"钻空子"、大规模推广成本高、推荐内容缺乏分级等问题。

同时,这种技术治理在实践中不可避免地遭到来自技术的"反制"。从防沉迷系统上线后开始流行的身份证生成器,到如今围绕防沉迷在网络流传的各种破解教程、解除器,甚至衍生出的各种生意,围绕未成年人绑定账号与解绑之间的技术博弈一直在进行。不过,随着相关监管加强和游戏企业在防沉迷技术研发上投入增加,绕开防沉迷的技术门槛和时间成本正在提高。

掣肘二是教育。游戏究竟是什么?不同的定义导致人们对游戏的态度迥然不同。

北京师范大学数字创意媒体研究中心特约研究员刘梦霏通过研究发现,由于传统观念影响,人们往往将游戏与"玩物丧志"几乎划等号。她认为,游戏本质上是一种由规则引导的意义体系,也是一种让人变得更加自由开放、平权的工具和媒介。高品质游戏能够引导玩家培养社会认同、传达价值意义,值得提倡。

专家指出,当前青少年沉迷网络主要与时间管理、亲子沟通等相关网络素养教育缺失有关。"这种状况在二三线城市、乡镇、农村青少年孩子中更为严重。因为他们能从父母、学校获得的网络素养教育机会更少,但事实上他们需要具备更高的网络素养,才能不被游戏消费、获得更多成才机会。"刘梦霏说,这种令人忧虑的现象只能通过教育来改善。然而,当前传统教育模式和相关研究并没有对此提供足够支持。

掣肘三是共治。未成年人能否合理用网,除了有赖 于孩子的自我控制,监管部门、游戏企业、家长、学 校、社会等相关方的责任同样重要。但是,形成各方共 治局面并不那么容易。

大型游戏企业基于社会责任和舆论压力,拥有和相关方沟通的强烈愿望,但短时间内难以形成相对统一认知。郑磊坦言,相对于防沉迷技术研发创新,更难的是各相关方对游戏的认知达成共识的进程缓慢。"比如对孩子应该如何玩游戏、孩子玩游戏可被接受的模式是什么、各方如何共同面对等问题,各方认知还存有很大差别。"而防沉迷意识缺失和各方对游戏的认识冲突,会让相关技术监管措施效果大幅减弱。

掣肘四是标准。防沉迷系统已历经10余年,目前看来,现有标准已经相对滞后。有业内人士指出,以游戏行业为例,现行防沉迷标准是在12年前制定的,基本策略还是通过控制游戏内收益来达成引导未成年人自行下线的目的。但随着近年来移动互联网飞速发展,未成年人可以随时随地接触网络,过往的防沉迷标准远不能适应当前形势发展。在这种情况下,有的企业自发开展防沉迷技术创新,值得肯定。但更需要把这些做法提升为整个行业的标准,避免单个企业孤军奋战的情况。

专家表示,各相关方应该对防沉迷的概念、标准等问题重新审视和调整。例如,是否继续沿着10多年前的

思路和路径走下去?如何防沉迷才能有效?行业、企业做到何种程度才算是履行了应有的社会责任?参与共治的各方责任与义务边界具体如何划分?等等。

三问: 怎样确保孩子不沉迷网络?

日前,世界卫生组织通过《国际疾病分类》第十一次修订本,正式将游戏成瘾列为"精神疾病"。分析人士认为,世卫组织此举为各国界定游戏成瘾或沉迷网络提供了一个参考标准。

也有专家表示,世卫组织对游戏成瘾的界定标准非常高,但一些人在实际运用中往往会降低原有标准,导致适用人群增加,给一些非法运行的治网瘾机构可乘之机。

"社会学认为,在后现代社会,科技发展在带来积极意义的同时也带来一个很大问题,就是风险越来越多。游戏是科技发展的产物,我们从中获得愉悦感,但不能被游戏所控制。"田丰建议,尽快对网络游戏的规范管理出台专门法律,推动《未成年人网络保护条例》制定。对于孩子,要加强网络素养教育,让他们接触更多优秀的网络产品,培养他们的审美意识。监管部门也要转变治理思路。

"政府应该将企业关于防沉迷建设等信息传递给全社会,让企业感受到社会压力、明晰道德底线,不仅对监管部门负责,还要对全社会、对未成年人负责。"田丰认为,由于行业协会对自身风险和纠错的反应速度更快,由政府指导相关龙头企业成立各界人士参与的行业协会,共同制定相关规则、模式,约束游戏企业合规运营,是一条可行的路。

郑磊对此也表达了相似看法。他认为,游戏行业从业者应该尽快在承担相应社会责任方面达成一些共识。比如共建第三方的未成年人保护系统等开放式平台,确定一些共同接受的技术标准或模式。在此基础上,推动不同社会角色参与其中,达到让孩子玩健康游戏、健康玩游戏的目标。"大的游戏企业可以承担相对较大的责任,这对整个行业长远发展也有利。"

更多专家认为,打破此前存在的恶性循环,就要打造新的健康系统。游戏、视频等开发者应吸收、发挥一流人才创造力,创造优质产品;教育界应利用好这些优质产品,或者与开发者合作,将其运用到传统教育中,让孩子和家长至少了解对于游戏和网络应有的正确态度;学界应通过深入研究,教会家长和孩子自主控制用网时间的方法,与孩子平等建立游戏规则等。当孩子和家长有了自我教育能力、选择能力,反过来会对开发者形成刺激和约束,因为低质游戏产品将没人买单。

刘梦霏曾将游戏《大航海时代》引入历史课程教学中,让学生通过游戏对历史有更深体验。她认为,对于青少年应该分类看待。对于即将成年的孩子,应该基于开放、尊重的态度,通过赋权发挥他们在游戏上的自主性和主动性。"我们要研究的应该是如何下放权限、下放哪些权限,以形成一种同盟关系,而不是对立关系。"对于儿童,应继续加大保护力度,比如设立游戏分级制度。她建议,首先要成立一个由游戏产业界、政府、学界、家长代表、玩家等组成的分级委员会。

"分级委员会各成员应该就未成年人合理使用网络、健康游戏进行平等对话,制定相应举措,让游戏产业真正成为一个健康的、兼具更多社会意义的生态系统。"刘梦霏说。



新华社发

网络素养教育是防沉迷的良方

担心孩子过度沉迷网络,影响健康成长。 相关调查显示,中国网民中未成年人 首次触网年龄明显提前。怕孩子沉迷网 络,这是很多年轻家长共同的忧虑。

其实,任何事情都有正反两面。互联 网技术在提供方便的同时,也存在一定隐 患,尤其是当其作用于青少年这一特殊群 体时。在信息时代,我们需要重新审视 青少年与网络世界的关系:互联网世界 纷繁复杂,由于未成年人对信息识别和 筛选能力不足,加之好奇心重,更容易 受到不良信息影响,而且青少年自控能力较差,如果没有家长的管理、引导,很容易深陷其中。

防沉迷系统的上线及不断更新,就是一场针对青少年网络成瘾问题的技术攻坚战。这个系统从技术上实现了对未成年人"网上冲浪"的时间限制、消费限额以及内容管理,一些大型互联网企业推出的防沉迷系统还尝试将家长、教师群体引入其中,让他们与孩子共同建立规则,在一定

程度上改善了以往家长和孩子之间、老师和学生之间因为不了解、关系疏、引导缺、示范差等引发的种种问题,尤其是沉迷网络问题。

然而,解决未成年人网络沉迷问题, 仅仅依靠技术显然是不行的。从技术本身 来说,尽管防沉迷系统不断更新,但依旧 存在如身份认证困难、推荐内容单一等不 足。从完善治理来说,未成年人网络保护 更需要技术性治理和社会性治理综合发 力。因为"防沉迷"的实质是未成年人保护和教育问题,家庭、学校、政府、社会都要为此贡献力量,都有责任在加强孩子网络素养教育方面扮演好自身角色。

家庭是孩子的第一所学校,家长是孩子的第一任老师。因此,家长应当注意关注孩子的健康成长,对孩子用网时间、浏览内容等善加引导,以分享成人经验的态度参与到孩子用网过程中,尝试与孩子建立规则,培养孩子理性、自主用网能力。学校等角色

也十分关键,应当加强对在校未成年人网络 素养教育和审美教育,开设相关网络教育课 程并使其真正发挥作用。监管部门应发挥 主导作用,加强对网络从业者的社会价值和 社会责任的约束,推出管长远的基础性设 施,促进社会各界共同参与。

防沉迷不应仅仅是一场技术攻防战, 更是一场各相关方都参与的网络素养教育 持久战。与其相互推责,不如守土有责。 只有推动各方达成共识,孩子才可能真正 获得一个更加健康的网络环境,也才能真 正懂得如何合理用网。

新视角