

编者按

8月30日,国家新闻出版署在官方网站发布《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,通知要求所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务。该通知被称为最严网络游戏新规。通知一出,与手机游戏战斗的家长松了口气,然而在留守儿童多、家庭监护薄弱的农村地区,松口气似乎还太早。

专家观点

“这是一个最好的时代,也是一个最坏的时代。”这句话用来形容移动互联网时代再恰当不过了。

从时间来看,移动互联网的普及是近5年来的事情,给中国经济社会发展提供了新的增长点。然而同时,人们也不得不面对其严重的衍生问题,就未成年人来说,焦点是不断加深的网络沉迷问题。由于农村留守儿童比例高、农民整体的网络素养不高,农村的问题更为严重。

相对于之前以电脑为载体的传统互联网,以手机为载体的移动互联网有两个典型特征:第一,从成本上,中国大力的电信基础设施投资使得接入互联网的成本降到极低,约束未成年人上网的物质门槛几乎不存在了;第二,从运营上,移动互联网呈现高度资本化特征,仅仅是网络游戏产业,每年就有上千亿元的规模,激励游戏厂商不断开发新产品,增加用户黏性,吸引未成年人进入。

各类调查表明:未成年人沉迷网络的主要内容是网络游戏和短视频,其中游戏沉迷更为突出。即使孩子目前游戏时长尚在正常范围内,家长也普遍陷入焦虑之中,这和网络游戏本身的强致瘾性有关。

针对新时期未成年人的网络保护,基层家校合作是常见方式。学校通过把手机隔离在学校生活之外实现严格管理,然而面对学校以外的空间却鞭长莫及。而由于移动互联网过于便捷、互联网产品易成瘾等特征,家庭也很难完成这种隔离,除非把孩子的课余时间全部填满,或者家长完全监督孩子业余时间,而这种家庭管理模式会造成亲子之间巨大的冲突。

况且,未成年人是生活在群体之中的。即使个别的,少数的家长父母管理有方,可以约束孩子,然而更多的家长,面对强大的手机游戏、手机短视频,依然管理无力。这就导致学校内部的“手机管理”整体失效。

就这样,未成年人沉迷网络问题从学校、家庭外溢,成为全社会的问题。这就需要国家出手,从源头上治理。面对移动互联网这个重大风险点,如何有效治理成了一个紧迫的国家战略问题。今年以来,党和政府高度重视治理未成年人网络沉迷问题,陆续出台更为严格的政策措施。5月,教育部颁发了“五项管理”文件,涉及睡眠、作业、体质、读物、手机。其中,手机管理是核心。7月,中共中央办公厅、国务院办公厅印发“双减”文件,明确指出“要引导学生合理使用电子产品,控制使用时长、保护视力健康,防止网络沉迷”。最近国家新闻出版署出台限制性规定,游戏厂商只能在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时给未成年人提供1个小时的服务,从源头上治理网络游戏沉迷问题。

未来国家还要在落实上下功夫,比如说从人脸识别等领域落实监管政策,防止未成年人租借账号或通过其他隐蔽的方式继续沉迷网络游戏。

当然,仅仅通过国家营造良好的外部管控环境是不够的,还必须充分调动作为管理主体的基层学校的积极性。

第一,以中小学为主体,营造清朗的互联网环境,提高未成年学生及家长的网络素养。针对农村家长网络素养不高的问题,农村中小学尤其要引导家长认识到互联网是一把“双刃剑”,放任孩子沉迷手机可能会带来严重危害。家长自身也要做好合理使用互联网的榜样,不能从小就把手当“保姆”,加速孩子沉迷网络。

第二,以中小学为主体,促进学校、家庭和社区三方合作,提供更多对未成年人有吸引力的集体活动,把素质教育贯穿课前课后、校内校外。基于农村相对落后的现实,建议加大探索和支持力度,形成相对于城市的特色做法,增强可操作性。比如村庄老教师、大学生志愿者可以组织阅读活动、体育文化活动;在村职业农民可以组织中小学生学习现代化的农耕,获得现代农业机械、农业技术方面的知识;在村庄的老党员可以结合自身经验给小学生讲讲村庄历史、文化习俗等方面的知识。

有一种观点认为,网络游戏、短视频等是中性的,把网络沉迷归因于家庭和监管不力,国家重拳出击是过犹不及,损害相关产业的竞争力。这种观点是片面的,移动互联网时代的突出特征使未成年人的成长环境高度复杂化了,仅仅依靠传统的家庭和监管已经很难发挥作用,保护未成年人免于互联网侵害必须通过国家立法及强监管政策来实现。相关企业的短期经济利益必须让位于保护未成年人的健康成长。

(作者系武汉大学中国乡村治理研究中心副教授)

未成年人沉迷网络需从源头治理

夏柱智

是什么令农村青少年沉迷手游

本报记者 陈慧娟

武汉大学社会学院副教授夏柱智长期致力于乡村治理研究,2016年起,他在课题研究之余,开始关注农村的青少年群体。他发现这些孩子沉迷手机的时间太长了,不少人网瘾。他碰到过在数小时访谈过程中一直玩游戏的5岁孩子,碰到过假期几天几夜通宵组团打游戏的小学六年级学生,也碰到过更极端的案例,一学校老师因收走学生偷偷带入学校的手机,学生跳楼自杀。类似案例我们时有耳闻,地域并不区分城乡,但夏柱智在调研中感到,农村青少年沉迷手机的比例明显更高、更普遍,农村是青少年手机游戏成瘾的“重灾区”。他与其他六七位老师一起组成教育研究小组,开展了关于农村青少年网络沉迷问题的调研,范围涉及湖北、湖南、河南、广西、甘肃等省区。今年暑假,夏柱智着重调研的乡镇是湖北省黄石市阳新县黄颡口镇。该镇下辖18个行政村,常住人口1.5万人。这里人多地少,居民80%以上收入来源于外出务工,是一个再普通不过的小镇。“调研集中在中西部,正因为这些乡镇的环境与发展并不特殊,调研发现的结果更令我们忧心。”夏柱智说。



在河北邯郸丛台区人民路街道举办的“放下手机、守护亲情”活动中,一名小朋友把父母玩手机的不良习惯画了下来。郝群英摄/光明图片



一个孩子在玩手机网络游戏。许康平摄/光明图片

1 家庭、学校各环节的“失守”

2021年暑假,课题组以黄颡口镇中小学生对调查对象,一共发放了2055份调查问卷。

调查结果显示,周末和节假日孩子玩手机4小时以上的占比为11.63%,周一至周五玩到4小时以上的,也有9.1%。43.76%的孩子主要用手机玩游戏,48.74%的家长十分担心孩子会沉迷游戏。

在数值之外,调研显示的农村青少年面临的现实更令人担忧。

当前农村的“空心化”已是事实,流失的青壮年中相当大一部分已为人父母。在夏柱智调研的2055个学生中,77%的学生家庭主要收入来源为务工,48%的孩子由祖父母辈进行日常监管。尽可能多地获取劳动报酬,仍然是家庭发展最重要的任务,远方的工作机会使得陪伴成为一种奢侈。

而这样的现实使得孩子更需要手机。“因为父母在外,孩子需要通过手机视频联系,爷爷奶奶往往完全不会使用,手机完全由孩子掌握。”事实上在夏柱智的观察中,即便是父母陪伴在身边的孩子,也会出现这个问题。在前述调查问卷中,虽然80后、90后父母占比达到了68.1%,但高中及以上学历的父母仅有16.3%。教育理念和方法的欠缺,对互联网的了解不足,都使得他们对孩子可能产生的网瘾束手无策。

家长对此也很清楚。在问卷“孩子沉迷游戏的主要原因”一题中,63.39%的家长选择了家长疏于管理,



浙江绍兴,几个孩子坐在一起玩网络游戏。许康平摄/光明图片

2021年8月30日,国家新闻出版署发布了《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,通知发布后,迅速引发社会广泛关注,腾讯、网易等互联网公司也纷纷表态,将严格遵守相关规定。

虽然未成年人沉迷网络有着复杂的原因,但是部分网络产品和服务提供者主体责任缺失也是导致未成年人沉迷网络的重要因素之一。未成年人保护法增设了“网络保护”专章,其中对未成年人沉迷网络游戏问题进行了规定。

互联网企业不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。游戏属于致瘾类商品之一,未成年人心智不成

熟,很多时候都难以抵抗网络带来的诱惑。如果未成年人长期沉迷游戏,他们的身体健康、个人发展都会受到严重影响,有的还出现亲子关系紧张、家庭矛盾与冲突频发等情况。为保护未成年人身心健康,互联网企业应当加强源头管理,避免向其提供诱导沉迷的产品和服务。设置并提升“青少年模式”的使用性能。未成年人保护法第74条规定,

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。实践中,这些功能在电子游戏应用的“青少年模式”中初见成效,但是在内容、机制、技术、权限限制等方面仍然有较大提升空间,需要结合未成年人的使用特点不断优化,使其真正发挥功效。

落实对游戏产品的分类管理制

2 为成瘾而做的设计

中国人民大学教育学院教授雷雳是互联网心理学专家。他告诉记者,青少年成长过程的核心任务是自我认同,网络是他们寻求自我认同的新空间。

他将互联网对于青少年的吸引力概括为视觉匿名、身份可塑、空间穿越和地位平等。“视觉匿名并不局限于在网上别人不知道‘我’是谁,更重要的是身份可塑,网络空间转化身份很容易,青少年可以试验不同的表达得到什么样的反馈,实际上是一个摸索自我身份的过程。空间穿越的特点为青少年突破了人际互动空间上的限制,他们可以根据兴趣爱好,所思所想的程度交友。而最后一点地位平等,是指上网之后现实生活中代表身份地位的东西就消失了。青少年的自

3 多方合力,改善农村青少年成长环境

家长对于手机游戏的态度是无奈而惧怕的。“他们最担心的不是孩子成绩不好,而是孩子在网络世界里面‘废掉’。”夏柱智在调研中感受到。

当农村家庭现代化转型和游戏数字化转型同步推进时,单个家庭在对抗青少年网瘾时存在无法逾越的困境,需要企业、政府、社区和学校等多方力量支持。

今年6月1日,新修订的未成年人保护法实施,针对未成年人成长环境的变化,新增了“网络保护”专章。

就在当天,北京青少年法律援助与研究中心就“王者荣耀”手机游戏对腾讯公司提起了未成年人保护民事公益诉讼。北京青少年法律援助与研究中心主任任丽华认为,互联网行业正在给未成年人的健康成长带来严重的影响,这一问题无法回避,希望借此案件能够引起腾讯以及其他互联网公司,乃至整个社会,正视当前以手机游戏为代表的快速发展的互联网行业

我认同,简单来说,就是要通过知道更多的东西,接触更多的人,然后需求反馈来发展形成,网络空间无疑为此提供了很多新的机会。”雷雳分析。

而在互联网世界中更容易让青少年成瘾的,或许就是网络游戏。在曾冲上美国亚马逊分类图书畅销榜第一名的《欲望时代:刷屏时代如何摆脱行为上瘾》一书中,作者亚当·阿尔特(Adam Alter)提出,在美国至少有40%以上的人对手机上瘾,而我们之

上上瘾,不是因为缺乏自制力,而是科技公司的刻意设计——“屏幕那边有数千人在努力工作,为的就是破坏你的自律”。

从老虎机到经典游戏“扫雷”,几乎每一个真正成功的数字产品都内置了对人性的洞见,设计师们深谙人类对于连接、赞赏和肯定的深层心理需

给未成年人成长带来的威胁和损害。

8月30日,最严网络游戏新规发布后,腾讯、网易等头部企业纷纷发文表示响应通知要求。

对此,夏柱智仍然有所担忧。过去的经验表明,由法律和政策要求游戏公司简单地限制未成年人的游戏时长难以发挥实质的效果。“孩子普遍知道如何破解未成年模式。他们使用家长或其他成年人的账号、密码同样可以玩一个通宵。或者在万能的互联网上花几元钱购买一个账号。有需求,互联网就有大量的供给。”

从技术上来说,人脸识别是目前最为有效的方式。腾讯首个试水了人脸识别验证,凡是拒绝或未通过人脸识别验证的,将被当成未成年人,纳入腾讯游戏健康系统的防沉迷监管并踢下线。但需要注意的是,根据8月20日通过的个人信息保护法,生物识别和不满14周岁未成年人的个人信息是需要“单独同意”的敏感信息。目前人脸

防沉迷,互联网企业应积极履行自身责任

于旭坤

网络游戏分类管理的问题一直受到广泛关注。2019年6月,人民网络联合腾讯、网易等10家头部游戏公司发起《游戏适龄提示倡议》,把游戏玩家分成4个年龄层级,并提出了相应的提示体系,包括游戏内容、类型和运营等方面的标准。未成年人保护法对游戏分类作出明确规定,为后续相关部门出台网络游戏分类管理规定和标准提供了依据。后续,互联网企业还应继续

求。同时,科技公司拥有了越来越庞大的数据和越来越强大的计算能力,而成千上万网游公司员工付出大量心力,追求的正是不断增加用户黏性、获取用户更多的时间。

在此前接受采访时,阿尔特说:“所谓‘行为上瘾’,就是你不断强迫性地重复同样的行为,因为它在短期内带给你愉悦或抚慰,但长期而言会从各个方面损害你的身心健康。当你尝试拒绝时,上瘾通常会涉及戒断反应。这反映了我们很多人与屏幕之间的关系。”

手机游戏的致瘾性及其致瘾手段的隐蔽性,使得未成年人很难抵制。孙敏认为,抵制手机游戏成瘾对玩家的自我反思能力、自控能力提出了很高要求,这两大主观能力是需要后天习得的。这要求监护人在教育子女过程中不仅要重视言传身教,还需特别注重恰当的教育方法。

而这恰恰是农村家庭教育的短板。

识别在法律法规和政策层面还缺少有强制执行力的要求,如何在技术上严加控制,使得该过程不会过度采集和留存未成年人的人脸信息,同样是一个难题。

应该看到,要改善农村青少年的成长环境,单靠一条政策是不够的。

美国学者托马斯·弗里德曼曾说,科技和社会伦理的变化正在超过我们已有适应能力的上限。网瘾或已是全球性问题,但农村青少年面临的种种不利因素使其更易受到互联网弊端的影响。多位专家学者呼吁,开发设计手机游戏的企业主体,要着眼于长远的互联网生态建设和可持续性发展目标,转变游戏设计思维,切实履行社会责任。

除此之外,孙敏建议,在乡村振兴背景下,地方政府应加强农村社区青少年课外活动建设,鼓励社区充分利用公共场所以为青少年提供娱乐空间。同时,可适当吸纳公益性社会组织和志愿者,组织未成年人参加课外活动、培养未成年人的兴趣爱好,通过社区支持来弥补家庭陪伴的不足。

完善技术措施,按年龄、类别对游戏进行筛选,避免未成年人接触不适宜的游戏或功能。

未成年人保护法第127条针对互联网企业作出严厉规定。如果互联网企业不依法履行防沉迷义务,那么,新闻出版、网信等国家有关部门不仅可以没收违法所得,对企业及直接负责的主管人员和其他责任人员处以罚款;对拒不改正或情节严重的,还可以责令暂停相关业务、停业整顿、关闭网站、吊销营业执照。这些法规警示着相关企业必须积极履行自身法律责任,助力未成年人健康成长。

(作者系北京青少年法律援助与研究中心副主任)