

“青少模式”自动过滤 功能升级强化引导

为“数字原住民”撑起一片晴空

8月30日,教育部等八部门联合印发关于《综合防控儿童青少年近视实施方案》的通知,国家新闻出版署将对网络游戏实施总量调控,控制新增网络游戏上网运营数量,探索符合国情的适龄提示制度,采取措施限制未成年人使用时间。第四十二次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示,截至今年6月,中国网民规模超8亿人,其中21.8%的上网者年龄在20岁以下,不足10岁的网民约有2900万。

中国青少年宫协会儿童媒介素养教育研究中心调研发现,近三成的学龄前儿童每天使用网络的时间在30分钟以上,而14岁青少年每天使用网络时间超过半小时的比例达到60.8%。收看内容良莠不齐,自身消费缺乏理性,网络暴力难以应对……被称为新一代“数字原住民”的未成年人在通过网络开阔视野、愉悦身心的同时,也面临不少安全隐患,甚至误入歧途、身心受损。保护未成年人上网安全,营造适合未成年人的清朗网络空间,迫在眉睫。

色情暴力易被模仿
内容过滤对症下药

今年年初,有网友发现国内视频平台存在大量“儿童邪典片”,即对儿童喜爱的卡通形象二次加工,在卡通片、儿童剧、木偶剧中加入大量血腥、暴力、恐怖、色情内容。今年一季度,北京市文化执法部门共清理“儿童邪典片”非法链接210万余条。

“色情与暴力的内容对未成年人最具危险性,因为会引发尝试冲动,进而扭曲人生观与价值观,成为未成年人犯罪的重要诱因。因此,对诱导儿童的邪典视频类节目应及时禁播并查处。”中国青少年研究中心家庭教育首席专家孙云晓说。

除了色情、暴力等非法内容外,危险动作、整蛊恶搞、吸烟喝酒等不良内容,也极易造成未成年人模仿,有碍其正确价值观的形成。记者调查发现,某直播平台上,就充斥着不少未成年人模仿成年人结拜、化妆、炫富等内容。

《中国未成年人互联网运用状况调查报告》的数据显示,超九成未成年人在上网时遇到过不良信息的侵害。专家认为,比例如此高的一大原因,是部分网络平台缺乏针对未成年人的审核、过滤机制。

目前,不少网络平台对症下药,开始对内容加强筛选。如短视频平台抖音上线青少年模式,启动后推荐首页将自动过滤可能不适宜未成年人观看的内容。而随着功能升级,抖音还将在内容过滤的基础上,精选一批教育类、知识类内容呈现在推荐首页。

除及时审核并下架不适宜未成年人观看的内容外,不少机构也通过青少年喜闻乐见的形式,制作发布优质内容,让网络空间逐渐成为传播正能量的阵地。今年暑假,多地公安机关以短视频的形式,向未成年人宣讲防溺水、防诈骗等安全知识;中国儿童少年基金会在抖音上发布《青少年移动互联网词典》,教导未成年人上网时注意保护隐私、正确应对不良信息等,均收获大量好评。

“互联网可以成为未成年人了解世界的窗口,但有一定条件。未成年人要在学校、家长引导下选择有利于学习成长的内容,学会甄别不健康内容并主动反馈。学校、家长要加强沟通,创造关爱环境。社会要建立多元共治的治理模式,共同保护未成年人网络权益。”中山大学传播与设计学院院长张志安说。

支付行为缺乏理性
消费提醒精准点穴

山东13岁男孩玩游戏打赏主播,花掉母亲两万元积蓄;陕西10岁孩子偷用父亲支付宝,4天内给游戏充值近2万元,最高一次达4988元;四川10岁男孩破解母亲朋友手机支付密码,一晚上打赏主播3万元;河南两名小学生玩手机内置游戏,刷走母亲信用卡数万元……

《中国青少年网络游戏行为与保护研究报告(2017)》显示,七成青少年有过游戏付费行为,约2/3的青少年通过网络支付工具给网络游戏付费。

有关专家指出,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;特别是在很多游戏、直播平台上,用来充值、打赏的是游戏币、虚拟币,更让一些未成年人产生“花的钱不是钱”的错觉。最近,重庆一位女孩给主播刷礼物,前后花了7万多元,等到家长询问时,才知道她以为自己花的不是“真钱”。

针对未成年人的不理性消费行为,多家平台推出相应政策。2017年,腾讯宣布未成年玩家在网络游戏充值可直接退款。今年7月,腾讯升级“未成年人游戏消费提醒”服务,触发提醒标准由原来的单日充值500元调整为30日内累计充值300元。据统计,腾讯主动发出的每4次提醒中,就有1次成功帮助家长发现了未成年人消费;而在有效获得提醒的用户中,有76%未成年人账号消费金额得到控制。

记者调查发现,现实中,仍然存在一部分家长遭遇“退款难”。有的平台以充值服务协议中已经提醒未成年人充值必须得到监护人同意为由,拒绝退款;有的平台要求家长提供证据,证明消费行为由未成年人完成。平台方面也反映,在针对未成年人的退款政策发布后,出现了一些“骗退款”行为。

“对于未成年人发生的支付行为,如果支付金额过高,超出未成年人的行为能力,家长可以依法追回。同时,安全上网也是家长的责任。如果家长和孩子共用手机、账号、密码,那么未成年人发生大额支付行为,说明家长的监护义务没有到位。”中国传媒大学文法学院副部长王四新说。

心理健康频受侵害
多方携手消除毒瘤

近日,有媒体报道,某初二女生每天花大量时间在某平台发布“字体特效制作”短视频,通过收取“徒弟”和卖字体获得满足感,产生了厌学心理和社交障碍,目前正在接受心理治疗。这一案例,再次引发了社会对未成年人过度沉迷网络空间的担忧。

除了短视频,未成年人对网络游戏的沉迷同样不容忽视。近年来,因为老师、家长对玩游戏时长的管制,导致未成年人离家出走等情况发生的新闻屡见不鲜。

防止未成年人过度沉迷,网络平台有着义不容辞的责任。去年,腾讯先后上线成长守护平台和健康防沉迷系统,对未成年人游戏在线时长和时段给予具体规定。最新数据显示,目前某手游未成年用户单日在线时长与去年高点相比下降约55%。此外,腾讯推出的“疑似小号查询”功能,让家长可通过相关设置查验孩子是否存在利用其它账号进行游戏的可能。

除了平台责任之外,来自学校和家长的正确引导同样关键。专家指出,强制性戒断,可能会引起反效果。面对孩子成瘾的事实,监护人要学会情绪平和地沟通,而不是简单粗暴地“一刀切”;同时要及时向专业人士寻求帮助,让未成年人慢慢脱离成瘾状态。

网络暴力,也是损害未成年人心理健康的一颗毒瘤。今年5月底发布的《中国青少年互联网使用及网络安全情况调研报告》显示,高达71.11%的青少年都曾遇到过网络欺凌,内容大多是嘲笑、辱骂、恶意动态图、恐吓等,出现的场景包括社交软件、网络社区、短视频和新闻评论区等。

《未成年人网络保护条例(送审稿)》第二十一条规定,任何组织和个人不得通过网络以文字、图片、音视频等形式威胁、侮辱、攻击、伤害未成年人。

王四新认为,网络暴力远远超出了未成年人的应对能力。当监护人、学校及其他组织和个人发现未成年人遭受网络欺凌侵害时,应当采取心理疏导等措施及时救助,必要时向公安机关或其他有关部门举报。此外,互联网平台也应严格审核,及时屏蔽对未成年人身心健康不利的内容与留言。

(董丝雨 许晴)