

随着互联网向低龄群体的迅速渗透,未成年人沉迷网络已日益成为突出的社会问题。近日,艾瑞咨询联合南方日报、南方+及南方数媒研究院共同发布的《2020年中国游戏领域未成年人保护白皮书》(以下简称白皮书)显示,未成年人游戏行为存在普遍性:2019年未成年游戏用户规模约1.1亿人,并且近年来未成年人触游低龄化趋势明显,12岁至14岁有游戏习惯的未成年人约有78%在11岁前初次接触网络游戏。

在这些现状和趋势下,未成年人防沉迷系统的重要性不言而喻。但是现实中,未成年人防沉迷系统的实际效果如何?记者近期调查发现,游戏中的防沉迷系统存在不少漏洞、形同虚设;许多视频、直播等网络平台的防沉迷系统(青少年模式)需手动设置,更容易被规避。

商家逐利平台缺少监管 防沉迷系统绕开很容易

2007年7月16日,中国网络游戏防沉迷系统强制上线,开始全面执行。据了解,未成年人防沉迷系统就是为了让身体和精神尚处在发育阶段、缺乏自控能力的未成年人能够健康成长,在国家相关部门的推动下,由各主要游戏、视频、直播等网络平台推行的软件系统。

2019年,国家网信办指导组织多个网络直播、短视频平台试点上线“青少年防沉迷系统”,家长在选择“青少年模式”后,用户的使用时段、服务功能和在线时长均会受到限制,且只能访问青少年专属内容池。

那么,现行的未成年人防沉迷系统实施效果如何?记者选取多款游戏平台 and 短视频、直播平台进行了试验。

记者发现,大多数网页游戏都不存在防沉迷系统,玩家无需注册就可以凭借游客身份畅玩。许多手机端和电脑端的网络游戏防沉迷系统设定较为简单,实名认证环节仅需输入姓名和身份证即可完成认证。记者随意输入几个亲友的身份信息,发现很容易就能通过验证,甚至网上公布的通缉令上的身份信息也可以。

某网络平台职工陈某告诉记者,这种实名认证的流程是,在你输入身份证和姓名信息后,后端拿到这个数据去请求公安系统的接口,公安系统接口会验证你输入的身份证和姓名是否一致,如果一致就会验证通过,不会再进行其他核验。“所以从网上随便找个他人信息,都可以跳过防沉迷系统。就目前来说,上传身份信息加人脸识别是比较有效的实名认证方式。”陈某说。

据了解,目前已有多款移动游戏产品内开启人脸识别验证,针对性解

决“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的问题,有些游戏登录验证后还会根据玩家游戏行为进行人脸识别验证。拒绝或未通过验证的用户,将被限制游戏时间和游戏充值。

这种人脸识别和家长守护平台是否就能堵住防沉迷系统的漏洞?

有些未成年玩家告诉记者,一个平台的使用时间结束后,换一个游戏平台还可以继续玩,每天能玩的时间也没有限制。还有成年人有偿代替未成年人完成人脸识别验证的破解方式。

此外,记者发现,多个电商平台中都有售卖各类游戏账号的商家,经询问,很多商铺都能提供已完成实名认证的“无限制账号”,并表明很多游戏中的人脸识别认证只会遇到一次,买了就可以不限时玩。不仅如此,网上还流传着许多版本的破解防沉迷系统和成长守护平台的攻略,在贴吧、电商平台上还有宣称给钱就能够帮助破解防沉迷系统的广告。

安徽省宿州市公安局埇桥分局桃沟派出所民警杨俊楠向记者表示,这种声称花钱就可以破解防沉迷系统的,基本上都是骗子,一开始收取的费用可能只要几十元,但当玩家付费后,这些人就会以其他理由要求未成年人继续付费,近年来已发生过多起这种案例。

对于短视频平台而言,青少年模式需要选择才能生效,这在实践中操作起来更为困难,很少有未成年人会给自己上锁。而很多直播平台,即使不登录也可以不限时观看直播,只是画质略有影响。记者打开虎牙平台某直播间发现,即使过去了6个小时,还是可以用游客身份正常观看。

技术管控更需家庭守护 多方合力堵住系统漏洞

从现状来看,未成年人防沉迷系统确实存在不少漏洞,有许多方式可以绕过和规避,但是否可以说它没有起到作用?

白皮书显示,从保护效果来看,超过半数受访者认为防沉迷系统较过去更为严格、智能,并能够切实有效地制约游戏时间和游戏消费。防沉迷系统针对不同年龄段未成年人的保护效果也有所区别,对于更缺乏自治意识的4岁至14岁的未成年人,防沉迷系统起效的比例总体接近80%;对于15岁以上能够更加熟练使用网络技能的未成年人,其有效性稍有下降。

中国教育科学研究院研究员储朝晖说,有和没有防沉迷系统差别很大,虽然确实有些人能够轻易绕开和破解

防沉迷系统,但对相当一部分具有网瘾、意志力不强、自身无法控制的青少年起到了拦截作用。

如何尽可能地堵住防沉迷系统漏洞,越来越受到社会各界关注。

最新修订的将于今年6月1日起施行的未成年人保护法规定,国家建立统一的未成年人网络游戏电子身份认证系统。网络游戏服务提供者应当要求未成年人以真实身份信息注册并登录网络游戏。网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准,对游戏产品进行分类,作出适龄提示,并采取技术措施。企业或个人违反相关规定的,将承担相应的法律责任。

2月24日,网络游戏防沉迷实名



认证系统企业接入培训会在线上召开。其中提到,2021年5月31日前,所有游戏企业需完成在运营游戏的防沉迷系统的接入工作。6月1日起,未接入防沉迷系统运营游戏要停止运营。

南京师范大学社会发展学院教授程平源认为,各平台还应建立起信息共享、同步的未成年人防沉迷系统,在不同平台上的游戏时间应累计计算。在一个平台游戏时间到了,在其他平台也不能再玩。

在储朝晖看来,再高超的技术,都有可能被人破解。要想解决未成年人沉迷网络问题,不能单纯依靠技术层面。家长在未成年人网络保护工作中的重要性不言而喻。

白皮书显示,未成年人管束效果与家长对游戏认知程度呈现出较强的关联性,家长对游戏内容越了解,就越容易与未成年人沟通交流,管束也越有效果。数据显示,完全了解游戏内容的家长在与孩子沟通时,97%的孩子会听从劝导。而一些需要家长进行主动监测的功能则不太被家长注重,协助家长监测孩子游戏时间

及付费的功能位列末尾。

程平源说:“留守和流动儿童多由爷爷奶奶带大,他们的爷爷奶奶对网络的了解可能较少,一些孩子会利用他们完成人脸识别,绕过防沉迷系统。游戏厂商也应考虑到这种情况。此外,家长也应该主动了解网络方面的知识,这样才能与孩子沟通顺畅,取得更好的效果。”

针对短视频、直播平台需要选择才能够使用青少年模式的情况,新的未成年人保护法也规定,未成年人的父母或者其他监护人应当通过在智能终端产品上安装未成年人网络保护软件,选择适合未成年人的服务模式和管理功能等方式,避免未成年人接触危害或者可能影响其身心健康的网络信息,合理安排未成年人使用网络的时间,有效预防未成年人沉迷网络。

在程平源看来,要想标本兼治,需围绕孩子身心健康的塑造和家庭关系的改善来考虑。储朝晖则认为,家长和学校都要引导孩子,让孩子拥有广泛兴趣爱好和丰富的课余生活,学会如何安排时间。(张守坤 王阳)

相关链接

两会代表委员热议 未成年人网络游戏防沉迷

对未成年人健康游戏的防护正成为全社会关注的焦点。艾瑞咨询报告数据显示,2019年未成年游戏用户规模已达到1.07亿。新出台的《中华人民共和国未成年人保护法》修订案规定了一系列防止未成年人沉迷网络的措施。

在全国政协常委、民进中央副主席朱永新看来,制定未成年人健康游戏统一的国家标准,并由国家推动强制执行成为当务之急。他在今年的全国两会提案中表示,家校企业要协同履行监护责任。

朱永新发现,近年来许多游戏企业已响应国家要求,各自建立起如健康系统、防沉迷系统等未成年人保护平台,但由于缺乏全国统一的未成年人保护机制落地标准,行业数据不互通、家长责任意识薄弱等因素,这些保护机制和规则仍存在优化空间。

关乎未成年人健康游戏方面的积极变化正在发生。杨金龙透露,相关部门正在建设国家统一的网络游戏实名验证平台,给游戏企业提供游戏用户身份识别服务,以统一核验游戏用户数据,准确验证未成年人身份信息。

目前,该系统已基本建设完成,将组织企业分批接入,未来还将逐步完善实名验证系统功能,实现跨平台使用网络游戏时间数据互通。

朱永新也建议进一步加大力度,在现行行业规范的基础上,结合

头部企业实践经验,由政府牵头制定国家标准,建立统一的防沉迷平台,整体接入公安实名系统验证,推动所有企业以统一的力度和方式予以落实执行。

在杨金龙收到的答复中,中宣部对防沉迷监督检查也作出了回应:在前置审批环节重点审查游戏防沉迷系统设置情况,对没有设置防沉迷系统或设置不到位的,一律打回修改,坚决“配好刹车再上路”。

受代表与委员热切关注的“未成年人网络保护”问题已逐步写入多个法律法规。新出台的《中华人民共和国未成年人保护法》修订案将未成年人网络保护单设一章,明确了家长的监护责任。

国家新闻出版署目前正着手起草《网络游戏管理办法》。其中设置了“未成年人保护”专章,明确了网络游戏未成年人保护的落实主体以及主管部门、相关单位、监护人和社会各界责任,并就游戏内容规范、实名认证等制定相应罚则,将是网络游戏出版、运营、管理的重要依据。

此外,国家新闻出版署与中央网信办、团中央等部委积极配合全国人大启动未成年人保护法修订工作,推动设立了“网络保护”专章,该章对网络信息内容治理、未成年人个人信息保护、网络沉迷防治、监督举报机制等方面作出明确规定。

(李超 樊未晨)

防沉迷有赖平台和家长携手「补漏洞」

未成年人防沉迷系统形同虚设