

防止网络沉迷 治理有害信息

青少年网络保护应形成治理合力

在互联网上,金钱变成了一串数字,很容易使青少年出于跟风、炫耀等心理过度“打赏”而不自知;开启实名认证、识别青少年身份等规定与企业的商业利益产生冲突。

新修订的未成年人保护法将于6月1日实施,其中未成年人“网络保护”单设一章,明确规定:网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。

读者和专家建议,强化监管,督促互联网企业主动履行内容管理的主体责任,提供优质内容,对青少年模式的后台数据推送内容进行常态化运营;家长要对孩子多关心,多看管,加强兴趣引导。

中国互联网络信息中心日前发布第四十七次《中国互联网络发展状况统计报告》,报告显示,截至2020年12月,我国网民人数已达9.89亿,10至19岁网民占比达13.5%,学生占比达21%。其中,处于学龄的青少年群体已经成为网民中比较庞大的群体之一。

互联网是青少年群体获取信息、认识世界的重要途径,但互联网上内容良莠不齐,很容易对心智尚未健全且自控能力较弱的青少年群体造成伤害。许多读者反映,当下青少年上网过程中出现的各种问题,呼吁相关方面形成治理合力,共同为青少年打造积极健康的上网环境。



青少年模式形同虚设

“从放寒假第一天起,孩子就天天捧着手机打游戏。”福建漳州市读者涂敏霞的孩子刚上初中,最近迷上了一款手机游戏,一玩就是好几个小时。这让涂敏霞忧心忡忡。

网络游戏受青少年欢迎,却让家长担心。据《中国互联网络发展状况统计报告》显示,截至2020年12月,我国网络游戏用户规模达5.18亿,占网民整体的52.4%;手机网络游戏用户规模达5.16亿,占手机网民的52.4%。青少年占了很大比例。

为防止青少年沉迷于网络游戏,有关部门要求网络游戏必须推出青少年模式,在使用时段、时长、功能、浏览内容等方面对青少年的上网行为进行限制和规范。但是,记者在调查中发现,有些网络游戏的青少年模式存在不少

漏洞,实名制等规定也形同虚设。

涂敏霞说,为了防止孩子沉迷于网络游戏,她开启了青少年模式,并设置了4位数的密码,只有输入正确密码才能解除游戏的时长限制。但很快她就发现,孩子玩游戏的时间远远超过游戏声称的时长限制。原来,孩子在某电商平台,花几块钱购买了破解这款游戏青少年模式的教程,利用一些工具软件强行破解了密码,顺利解除了青少年模式的时长限制。

记者发现,除了破解密码,还有多种办法可以绕过青少年模式,比如时间到了先退出登录,再打开游客模式玩,或者干脆卸载游戏,重新下载再安装等。更有甚者,有些网络游戏设置了VIP权限,只要充值一定额度,就能获得解除限制的特权。

除了青少年模式,相关部门还明确要求网络游戏必须实名认证,以达到甄别用户年龄的目的。但实际上,很多平台、游戏等都想方设法绕开这一规定,有的提供第三方账号登录方式规避实名认证监管;有的虽然要求实名制注册,但只需输入身份证号码,用家长的身份证号码注册,甚至在网上找个身份证号码,就能顺利避开监管。

“有些网络游戏不仅不严格限制青少年注册,反而主动模糊青少年身份,有意无意地将青少年作为目标用户,诱使他们沉迷于网络游戏。”上海市读者陈晨表示,越来越庞大的青少年网民群体蕴含着巨大的商业利益,开启实名认证、识别青少年身份等规定实际上与企业的商业利益产生了冲突,所以一些游戏运营企业对推行实名认证系统态度并不积极。

直播内容没有监管

近年来,直播逐渐成为互联网行业的风口,吸引了大量网民观看,其中不乏青少年群体。但有些网络平台缺乏内容把控监管,为带有软色情、暴力等性质的直播大开方便之门,平台赚得盆满钵满,青少年群体却深受其害。

按照相关部门的要求,直播平台应当构建青少年专属内容池,提供适合青少年观看的内容。然而,记者在调查中发现,一些直播平台的青少年模式并未建设专属内容池,或者专属内容池出现同质化、劣质化等问题。记者随机打开一个下载量位居前列的手机直播软件,选择进入青少年模式,不久便刷到一位主播搔首弄姿,跳着带有色情意味的舞蹈,明显不适合青少年观看。此外,还出现暴力、恐怖等内容的视频直播,说明这款软件的青少年模式其实并没有进行直播内容上的筛选和甄别。

还有,一些不法分子利用网络直播诱骗青少年进行淫秽表演。全国“扫黄打非”办公室此前公布了一批案例。比如,在广东肇庆市公安局深入侦办的“口袋娱乐”直播平台案中,犯罪团伙组织诱骗未成年人进行淫秽表演,警方先后在15个省份抓获犯罪嫌疑人112名,解救未成年人36名,冻结和扣押资金1200余万元。

“对于网络直播中打色情‘擦边球’等问题,相关部门应该零容忍,依法予以坚决打击。”河北唐山市读者钟益辉认为,一方面要强化监管,督促互联网企业主动履行内容管理的主体责任,另一方面要深挖彻查,依法严惩违法犯罪分子。

“我家孩子14岁了,喜欢看一些自然、科技类的视频,但有些平台推送的内容制作粗

糙,内容低劣,有的甚至还存在常识错误。”北京读者王兆晶表示,不同年龄段的青少年对内容需求存在很大差异,如果平台把一些错漏百出的视频推送给青少年观看,很可能对孩子的学习造成不良影响。

此外,还有不少读者对青少年观看直播时的“打赏”问题提出意见建议。陕西榆林市读者刘启光反映,有些直播平台的青少年模式仅限于观看直播页面,但用户仍可任意打赏,或者进入商城消费。“青少年往往对金钱缺乏具体概念,尤其是在网络上,金钱变成了一串数字,很容易使青少年出于跟风、炫耀等心理过度‘打赏’而不自知。”刘启光说,近年来,青少年打赏巨款的新闻屡见不鲜,除了进一步健全完善法律法规外,还应当对青少年使用支付功能采取一定限制,从源头上解决这一问题。

相关部门要精准施策

6月1日,新修订的未成年人保护法即将实施,其中未成年人“网络保护”单设一章,明确规定:网络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务;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。

“青少年专属内容池内容同质化、劣质化,意味着相应平台内容的种类有限,或者不符合青少年的需求,容易促使他们产生绕过青少年模式限制的想法。”北京市互联网金融行业协会党委书记许泽玮表示,为了让网络游戏、直播平台对青少年更加友好,互联网企业应该严格落实主体责任,一方面要遵守相关法律法规和监管部门规章,建立真正发挥限制作用的青少年模式,另一方面也要对青少年模式的后台

数据、推送内容进行常态化运营,提供优质内容才能与用户形成良性互动,不能放任不管。

“相关部门除了加强监管,还要在青少年模式的实施细节上精准施策。”许泽玮认为,目前,对于适宜青少年观看内容的管理还有待加强,“究竟哪些内容是青少年应该看的,哪些是不应该看的,哪些适合13岁孩子,哪些适合15岁孩子,缺少明确界定。”

一些互联网企业反映,用户在进行游戏充值、直播“打赏”之前,都经过了实名认证,系统难以界定是否为实名认证本人的行为。对此,中国人民大学新闻学院副教授杨钢元建议引入人脸识别技术,任何用户进行支付消费前,均须开启人脸识别,只有实名认证信息和人脸识别相匹配时,方可进入下一步支付消费程序。

“即便每款软件的青少年模式都能有效

运行,还会有新问题产生。比如,一款软件限时使用40分钟,但手机中多款软件叠加,青少年上网总时长仍无法控制,难以解决沉迷网络问题。”杨钢元建议,是否可以开发一款汇总手机中各类软件使用时长,分析各软件实际使用信息,家长也可以事前设置总时长,一旦超时,还可以远程控制。

湖北武汉市读者李允认为,很多家长或是客观上对互联网缺乏了解、不够适应,或者主观上没有引起足够重视,没能发挥监护人应尽义务、承担起责任,“家长要对孩子多一些关心,多一些看管,多一些兴趣引导,出现问题后不能一味归咎游戏、直播平台”。此外,学校也应该主动发挥作用,在相关课程中注重网络素质教育,帮助青少年正确理解并使用互联网。

(史一棋)