

未成年人APP使用现状和权益保护对策

——基于全国5088名未成年人的问卷调查

□ 郭开元 郑红丽 杨江澜

[摘要] 对全国20个省（市、自治区）5088名6—18岁未成年人进行问卷调查发现，未成年人经常使用的社交类APP主要是微信和QQ，影视类APP主要是爱奇艺、腾讯视频和优酷视频，游戏类APP主要是王者荣耀、英雄联盟和原神，音乐类APP主要是QQ音乐、酷狗音乐和网易云音乐，购物类APP主要是淘宝、拼多多和京东，阅读类APP主要是QQ阅读、微信读书和咪咕阅读，短视频类APP主要是抖音、快手、哔哩哔哩和微信视频号等；未成年人的APP使用存在性别、年龄和城乡差异，性别、年龄、家庭上网环境、父母上网行为等是未成年人APP使用的重要影响因素。未成年人在使用APP过程中面临个人信息泄露、网络沉迷、青少年模式不完善等问题，未来需要强化未成年人个人信息保护，着重修补嵌入式短视频平台的技术漏洞，进一步完善青少年模式，加强对未成年人的网络素养教育，加强家庭对未成年人上网的监督和教育引导。

[关键词] 未成年人；APP使用；网络沉迷；权益保护

在数字化时代，网络空间是未成年人学习、生活、娱乐和社交的重要场域。2022年我国未成年网民规模达到1.93亿人，未成年人互联网普及率为97.2%，未成年网民使用手机上网的比例达到91.3%^①。随着互联网技术和移动智能终端的快速发展，移动互联网应用程序（Application，以下简称“APP”）的使用日益广泛，给人们带来极大的便利，越来越多的未成年人使用APP。在此背景下，了解未成年人的APP使用状况对未成年人网络权益保护具有重要意义。

一、研究设计和数据来源

为深入了解未成年人的APP使用状况，

课题组基于未成年人APP使用及其影响因素的变量结构（见表1），从未成年人经常使用的APP、家庭上网环境、父母上网行为、未成年人网络安全问题等维度设计调查问卷。本研究把未成年人APP使用状况作为因变量，解释变量主要包括网络认知程度、父母上网时长、父母上网依赖程度、父母或其他监护人对未成年人上网干预情况等。

2023年课题组按照东北、华北、华东、华中、华南、西北、西南的区域划分进行分层抽样，调查范围涵盖全国20个省（市、自治区）。本次调查选取5900名6—18岁的未成年人作为对象，问卷回收后剔除无效问卷，最终获得5088个有效样本，样本有效率为86.24%。在有效样本中，从性别来看，

^① 共青团中央维护青少年权益部、中国互联网络信息中心：第5次全国未成年人互联网使用情况调查报告，2023年12月。

表 1：未成年人 APP 使用及其影响因素的变量结构

项目	变量	含义
因变量	未成年人 APP 使用状况	由 Q16 “经常使用的 APP” 汇总
	网络认知程度	由 Q37 构成，由各问题的态度评价直接加总得到，分数越高说明对待网络的态度越客观。其中 A、E 问题反向计分，其余问题直接计分
解释变量	父亲每天上网时长	(1) 不上网；(2) 1 小时以内；(3) 1—2 小时；(4) 2—3 小时；(5) 3—5 小时；(6) 5 小时以上
	母亲每天上网时长	(1) 不上网；(2) 1 小时以内；(3) 1—2 小时；(4) 2—3 小时；(5) 3—5 小时；(6) 5 小时以上
	父亲上网依赖程度	根据 Q36 中 A—E 和 I 确定，分为基本不玩手机和手机依赖性较高两个水平
	母亲上网依赖程度	根据 Q36 中 A—E 和 I 确定，分为基本不玩手机和手机依赖较高两个水平
	父母或其他监护人对未成年人上网干预情况	(1) 完全没限制；(2) 不太限制；(3) 稍微限制；(4) 比较限制；(5) 完全限制

男性未成年人 2554 人，占 50.2%；女性未成年人 2534 人，占 49.8%。从年龄来看，6—8 岁的未成年人 1252 人，占 24.6%；9—11 岁 1266 人，占 24.9%；12—14 岁 1290 人，占 25.4%；15—17 岁 1280 人，占 25.2%（见表 2）。

表 2：调查样本的描述性统计结果

变量	含义	均值或比例（标准差）
性别	男 = 1，女 = 0	0.502 (0.499)
年龄	6—8 岁	0.246 (0.431)
	9—11 岁	0.249 (0.432)
	12—14 岁	0.254 (0.435)
	15—17 岁	0.252 (0.434)
	小学	0.575 (0.494)
就学阶段	初中	0.242 (0.428)
	普通高中	0.159 (0.365)
	职业高中中专	0.025 (0.156)
城乡	城镇 = 1，乡村 = 0	0.628 (0.483)

二、研究发现

1. 未成年人的 APP 使用现状

(1) 未成年人社交类 APP 使用现状

调查数据显示,未成年人使用的社交类 APP 主要是微信和 QQ。在调查样本中,69.2% 的未成年人使用微信,36.3% 的未成年人使用 QQ,同时使用以上两种 APP 的未成年人占 40.2%。

在微信使用方面,男性和女性的使用比例分别为 69.7% 和 68.7%,城镇地区学生的使用比例为 72.7%,农村地区学生的使用比例为 63.3%。从微信各项功能的使用来看,在使用微信的未成年人中,使用聊天(含接收和发送消息/群聊)、朋友圈、游戏、视频号和直播功能的分别占 87.0%、70.8%、28.9%、27.2% 和 8.8%。由此可见,除了使用社交类 APP 的社交功能外,未成年人同时高频使用嵌套在其中的其他功能。

在 QQ 使用方面,男性使用比例为 37.1%,女性使用比例为 35.4%,城镇地区学生的使用比例为 37.2%,农村地区学生的使用比例为 34.7%;从 QQ 各项功能的使用来看,在使用 QQ 的未成年人中,使用聊天(含接收和发送消息/群聊)、QQ 空间、动态发布和关注好友动态(相册、说说等)、QQ 装扮、小世界功能的分别占 89.3%、70.1%、55.9%、31.8%、24.0%。

从年龄上看,各年龄段的未成年人都会使用微信,且使用占比都在六成以上。这一比例随着未成年人年龄的增加而增长,15—17 岁未成年人的使用比例最高,达到 79.8%。而在 QQ 使用方面,随着被调查者年龄增加,使用比例亦逐渐增长:6—8 岁的使用比例较低(6.6%),9—11 岁的使用比例为 39.8%,12—14 岁的使用比例为 48.4%,15—17 岁的使用比例最高,达到 56.0%。

(2) 未成年人影视类 APP 使用现状

调查数据显示,有 47.9% 的未成年人使用影视类 APP,他们使用的影视类 APP 主要是爱奇艺、腾讯视频和优酷视频,占比分别为 50.7%、49.2% 和 29.0%,同时使用以上两种影视类 APP 的未成年人占 19.1%,同时使用以上 3 种的占 4.6%。从性别上看,爱奇艺、腾讯视频和优酷视频的男性使用比例分别为 51.6%、48.3% 和 26.6%,女性使用比例分别为 49.8%、50.2% 和 31.8%。此外,城镇地区未成年人使用爱奇艺、腾讯视频和优酷视频的比例分别为 48.9%、50.2%、29.7%,农村地区未成年人的使用比例分别为 51.8%、48.7%、28.6%。

(3) 未成年人游戏类 APP 使用现状

调查发现,有 33.1% 的未成年人使用游戏类 APP,并且随着年龄增加,未成年人使用游戏类 APP 的比例逐渐增长,由 6—8 岁的 24.2%、9—11 岁的 27.3% 和 12—14 岁的 37.2%,增长至 15—17 岁的 46.6%。从地区来看,城镇地区未成年人使用游戏类 APP 的比例为 35.0%,高于农村地区未成年人的这一比例(29.8%)。未成年人使用的游戏类 APP 主要是王者荣耀、英雄联盟和原神,占比分别为 84.3%、31.6% 和 10.5%,同时使用以上两种游戏类 APP 的占 24.1%,同时使用以上 3 种的占 2.7%。从性别上看,男性未成年人使用王者荣耀、英雄联盟的比例分别为 86.6% 和 32.4%,均超过女性未成年人的相应比例(分别为 79.0% 和 30.6%);而在原神的使用方面,女性未成年人的使用比例(11.3%)略高于男性未成年人(10.0%)。

(4) 未成年人音乐类 APP 使用现状

调查数据显示,有 29.8% 的未成年人使用音乐类 APP,其中城镇地区未成年人使用音乐类 APP 的比例为 32.3%,高于农村地区未成年人的比例(25.8%)。未成年人使用的音乐类 APP 主要是 QQ 音乐、酷狗音乐和网易云音乐。总体而言,音乐类 APP 的使用表现出明显的女性偏好,女性未成年人使用 QQ 音乐、酷狗音

乐和网易云音乐的比例分别为18.3%、13.2%、9.9%，均高于男性未成年人相应的使用比例（分别为15.2%、9.0%、8.2%）。

（5）未成年人购物类 APP 使用现状

调查数据显示，有26.4%的未成年人使用购物类 APP。未成年人使用的购物类 APP 主要是淘宝、拼多多和京东，同时使用以上两种购物类 APP 的占17.5%，同时使用以上3种 APP 的占8.1%。从城乡差异来看，城镇未成年人通过淘宝（16.5%）、京东（8.9%）进行网络购物的比例高于农村未成年人，农村未成年人使用淘宝、京东购物的比例分别为14.5%、7.8%；农村未成年人更喜欢使用拼多多，使用比例高达17.6%，明显高于城镇未成年人12.2%的使用比例。从年龄上看，随着年龄增长，未成年人使用购物类 APP 的比例逐渐增加，15—17 岁年龄段的未成年人使用淘宝、拼多多、京东的比例最高，分别是31.0%、24.5%和14.9%。

（6）未成年人阅读类 APP 使用现状

调查数据显示，有15.3%的未成年使用阅读类 APP，未成年人使用的阅读类 APP 主要是 QQ 阅读、微信读书和咪咕阅读，同时使用以上两种阅读类 APP 的占9.4%，同时使用以上3种 APP 的占1.1%。其中，就 QQ 阅读而言，男性使用比例为7.1%，女性使用比例为8.6%；城镇未成年人使用比例为8.0%，农村未成年人使用比例为7.5%。就微信读书而言，女性使用比例为5.9%，男性使用比例为4.3%；城镇未成年人使用比例为5.2%，农村未成年人使用比例为4.8%。就咪咕阅读而言，女性使用比例为4.0%，男性使用比例为3.0%；城镇未成年人使用比例为3.2%，农村未成年人使用比例为3.9%。从年龄上看，使用 QQ 阅读的未成年人集中在12岁以上，其中12—14 岁未成年人使用最多，该年龄段的未成年人中有12.2%使用 QQ 阅读；在微信阅读的使用人群中，15—17 岁未成年人的使用比例最高，该年龄段的未成年人中有10.5%使用微信阅读。

（7）未成年人短视频类 APP 使用现状

调查数据显示，未成年人使用的短视频类 APP 主要是抖音、快手、哔哩哔哩、微信视频号和 QQ 小世界，使用比例分别为51.8%、25.8%、19.8%、18.7%和8.7%。在使用目的方面，未成年人使用短视频类 APP 主要是娱乐和学习，其中，使用目的为“无聊的时候打发时间”“学习知识或技能”“获取最新的资讯或信息”“交友”“追星”和“购物”的比例分别为68.4%、59.5%、44.2%、17.3%、12.8%和5.1%。

2. 未成年人使用 APP 的影响因素

未成年人使用 APP 的行为既与未成年人自身特征、对网络的认知程度等因素密切相关，又受家庭环境、父母的手机使用行为及其对未成年人上网的态度等因素的影响。为深入分析未成年人使用 APP 的影响因素，课题组基于调查数据构建模型，模型1、3、5为基本模型，包含未成年人的性别、年龄、就学阶段、网络认知程度、父（母）亲上网时长、父（母）亲上网依赖程度以及父（母）亲对孩子上网的态度等变量信息；同时为避免回归分析中变量间的共线性问题，模型2、4、6将父（母）亲对孩子上网的态度替换为明确的“父母或其他监护人对未成年人上网干预情况”，深入分析父（母）亲态度以及上网干预行为对未成年人使用 APP 行为的影响。回归结果见表3。

从表3可见，从性别上看，男性未成年人的上网时长和 APP 使用数量显著多于女性，这可能与男性未成年人在成长过程中比较活泼、动手能力较强等有关，尤其是男性未成年人在使用游戏类 APP 方面表现出较为强烈的需求，进而产生较多的上网时长和 APP 使用数量。

从年龄上看，随着年龄的增长未成年人的上网时长和 APP 使用数量逐步增加，而且这种变化趋势表现得比较突出。

从就学阶段上看，总体而言，就学阶段越高，未成年人使用 APP 的数量越多，在普通高中阶段达到最高水平。但值得注意的是，在职

表 3：未成年人使用 APP 的影响因素回归结果

变量	经常使用的 APP 数量		非周末节假日和寒暑假的课外时段每天上网时长		周末、节假日和寒暑假每天上网时长	
	模型 1	模型 2	模型 3	模型 4	模型 5	模型 6
截距	0.769** (0.344)	0.695*** (0.248)	2.676*** (0.120)	2.355*** (0.086)	3.548*** (0.127)	3.397*** (0.090)
男性	0.183*** (0.068)	0.189*** (0.068)	0.097*** (0.024)	0.111*** (0.024)	0.161*** (0.025)	0.176*** (0.025)
年龄（参照类 =6—8 岁）						
9—11 岁	0.987*** (0.097)	0.992*** (0.095)	0.144*** (0.034)	0.099*** (0.033)	0.243*** (0.036)	0.206*** (0.035)
12—14 岁	1.724*** (0.165)	1.729*** (0.164)	0.316*** (0.058)	0.264*** (0.057)	0.323*** (0.061)	0.278*** (0.060)
15—17 岁	2.670*** (0.254)	2.681*** (0.253)	0.435*** (0.089)	0.342*** (0.088)	0.516*** (0.094)	0.421*** (0.092)
就学阶段（参照类 = 小学）						
初中	0.334** (0.164)	0.338** (0.164)	−0.007 (0.057)	−0.033 (0.057)	0.087 (0.060)	0.057 (0.060)
普通高中	0.453* (0.258)	0.458* (0.258)	0.025 (0.090)	−0.009 (0.089)	0.211** (0.095)	0.170* (0.094)
职高中专	0.264 (0.325)	0.276 (0.325)	0.542*** (0.113)	0.460*** (0.113)	0.223** (0.120)	0.125 (0.118)
城镇（参照类 = 乡村）	0.222*** (0.071)	0.220*** (0.071)	0.004 (0.025)	0.001 (0.025)	−0.005 (0.026)	−0.003 (0.026)
网络认知程度	0.002 (0.010)	0.001 (0.011)	−0.026*** (0.004)	−0.020*** (0.004)	−0.057*** (0.004)	−0.050*** (0.004)
父亲每天上网时长	0.268*** (0.042)	0.265*** (0.043)	0.082*** (0.015)	0.089*** (0.015)	0.174*** (0.016)	0.183*** (0.015)
母亲每天上网时长	0.131*** (0.040)	0.132*** (0.040)	0.082*** (0.014)	0.076*** (0.014)	0.100*** (0.015)	0.093*** (0.015)
父亲上网依赖程度	−0.025 (0.029)	−0.027 (0.029)	0.008 (0.010)	0.009 (0.010)	0.004 (0.011)	0.006 (0.011)
母亲上网依赖程度	0.076*** (0.033)	0.075** (0.033)	−0.027** (0.011)	−0.025** (0.011)	−0.040*** (0.012)	−0.038*** (0.012)

续表

变量	经常使用的 APP 数量		非周末节假日 和寒暑假的课外 时段每天上网时长		周末、节假日 和寒暑假每天 上网时长	
	模型 1	模型 2	模型 3	模型 4	模型 5	模型 6
父亲态度	0.312 (0.293)		0.086 (0.102)		0.184* (0.108)	
母亲态度	-0.324 (0.336)		-0.981*** (0.117)		-0.988*** (0.124)	
父母或其他监护人 对未成年人上网 干预情况		-0.024 (0.034)		-0.156*** (0.012)		-0.187*** (0.012)

注：***、**、*分别表示1%、5%、10%的显著性水平，括号中的数字为标准误。

中中专的未成年人使用 APP 数量的回归系数有所下降，但使用时长的增加较为明显，这种特点不仅体现在非周末、节假日和寒暑假的课外时段，也体现在周末、节假日和寒暑假。从这个角度来看，未成年人的网络认知程度对 APP 使用数量和使用时长没有明显的影响作用。

未成年人使用 APP 的数量表现出明显的城乡差异，城镇未成年人使用的 APP 数量更多，但在使用时长方面城乡差异并不明显。

从家庭环境的影响来看，父母的每天上网时长与未成年人使用 APP 的数量和时长显著正相关。具体而言，父母每天上网时间越长，未成年人使用 APP 的数量和时长也越多。父母或其他监护人对未成年人上网的干预，对未成年人使用 APP 的数量和时长皆有一定的抑制作用。

3. 未成年人使用 APP 存在的突出问题

(1) 网络安全问题

未成年人在使用 APP 的过程中接触到网络游戏、网络资讯、音视频等产品服务，由于自我控制力弱、网络风险意识不强等原因，未成年人容易遭受网络侵害。调查数据显示，38.5% 的未成年人遇到过网络安全问题，主要

为“看到虚假信息或谣言”（52.1%）、“在网上遭到讽刺或谩骂”（35.3%）、“账号被盗”（26.4%）、“网上被骚扰”（26.4%）、“交友不慎”（15.9%）和“被骗钱”（15.1%）。

在数字化时代，个人信息是大数据的核心和基础，个人信息保护是未成年人网络权益保护的重要内容。随着信息技术的进步，个人信息的获取越来越便利化和公开化，个人信息被过度采集、不当利用的风险加大。未成年人的认知能力和自我控制能力较弱，容易受到信息推送和商业营销的诱导，在面对违法行为侵害其合法权益时缺乏足够的分辨能力和充分的自我保护能力^[1]，因此面临个人信息被过度采集、泄露和滥用的风险。调查数据显示，42.4% 的未成年人在上网过程中遭遇过个人信息被泄露的问题。

(2) 嵌入式短视频的未成年人权益保护问题

近年来，短视频行业发展迅速，除了抖音、快手等独立的单体型短视频平台，许多大型互联网企业（如微信、QQ、微博、百度等）也在原有社交、资讯平台的基础上嵌入短视频模块，用户可以在平台各项功能之间快速切换。嵌入

式短视频平台的发展为未成年人观看短视频提供了便利,但是这种短视频运营模式存在未成年人权益保护不足等问题,主要包括以下两个方面。

未成年人身份识别和认证存在漏洞。嵌入式短视频平台依托的社交平台虽然具有用户实名认证功能但不是强制认证,只有在涉及支付时才需要添加实名信息。同时,嵌入式短视频平台无法识别该账号是成人使用还是未成年人使用,对未成年人的身份识别存在漏洞,未成年人容易规避平台的监管。

青少年模式的运行存在问题。第一,在青少年模式的开启方面,嵌入式短视频平台缺乏弹窗提醒。第二,在内容池丰富度方面,与单体型短视频平台相比,嵌入式短视频平台不能提供足量优质的视频内容以满足未成年人的需求。第三,依托社交平台搭建的嵌入式短视频平台,无法与平台原有的强社交属性进行切割,难以充分保护未成年人网络安全尤其是个人信息安全。

(3) 青少年模式问题

除了前述嵌入式短视频平台的青少年模式存在的问题之外,目前青少年模式还普遍存在以下问题:大部分 APP 的青少年模式在功能和内容上没有区分年龄段,对 18 岁以下的所有未成年人实行“一刀切”式的保护和监管;部分 APP 在开启青少年模式后,可以通过卸载、重新下载的方式绕开限制;部分 APP 的青少年模式没有明显的开启提示,同时缺乏青少年模式的具体功能介绍和操作说明。值得注意的是,部分社交类 APP、音乐类 APP 在登录后没有进入青少年模式的弹窗提醒。

(4) APP 使用沉迷问题

网络沉迷是未成年人网络保护的焦点和难点问题。2023 年共青团维护青少年权益部发布的调查数据显示,未成年网民中认为自己非常

依赖或比较依赖互联网的比例为 20.2%,约一成的未成年网民存在过度上网情况^①。调查显示,在 APP 使用时间管理方面,25.0%的未成年人表示“我会因上网耽误运动锻炼时间”,23.4%的未成年人表示“我经常挤占休息时间来上网”,17.3%的未成年人报告说“我经常挤占学习时间上网”;在 APP 使用的不良影响方面,25.1%的未成年人表示“因为经常上网,我的眼睛近视了”,18.2%的未成年人报告说“上网使我无法安心学习”,17.5%的未成年人表示“由于上网,使我不能参加家庭活动”。未成年人处于身心发展的关键期,过度使用 APP 会挤占未成年人的学习、休息、运动和社交时间,影响未成年人的身心健康发展。而互联网监管不足、未成年人教育和成长环境中存在不利因素是未成年人沉迷网络的主要外在原因,未成年人在性格、认知、自我控制、自我保护等方面的缺陷是其沉迷网络的重要内在原因^[2]。

三、加强未成年人 APP 使用权益保护的对策建议

1. 强化未成年人个人信息保护,预防未成年人网络伤害

我国近年来通过修改《未成年人保护法》和制定《个人信息保护法》《未成年人网络保护条例》等,不断完善对未成年人个人信息的保护。2020 年修订的《未成年人保护法》增加了未成年人网络保护专章,对网络环境管理、网络信息管理、个人信息保护和网络沉迷防治等做出全面规范,这是加强未成年人网络保护的重要法律依据。2021 年通过的《个人信息保护法》构建以“告知—同意”为核心的个人信息处理规则,严格保护未成年人的敏感个人信息,充分保障未成年人及其监护人对未成年人

^① 共青团中央维护青少年权益部 中国互联网络信息中心. 第 5 次全国未成年人互联网使用情况调查报告. 2023 年 12 月.



个人信息处理的知情权和决定权。2023年公布的《未成年人网络保护条例》明确了未成年人个人信息保护的规则,要求个人信息处理者对其工作人员以最小授权为原则,严格设定对未成年人个人信息的访问权限,控制未成年人个人信息的知悉范围。然而,现行立法在APP保护未成年人个人信息方面的规范还存在诸多不足,监护人同意机制常常形同虚设。未来应当建立不同类别APP对未成年人个人信息的区别保护制度,明确规定各类APP平台企业保护未成年人个人信息的法定义务,从源头防止未成年人个人信息被泄露和滥用;同时简化APP的隐私协议,进一步细化监护人同意机制并增强其可操作性,以保证监护人同意的真实性。

2. 修补嵌入式短视频平台的技术漏洞

针对嵌入式短视频平台存在的问题,平台企业应当积极履行未成年人保护的社会责任,不断优化相关技术,尤其是落实用户的身份认证和强化青少年模式的应用。一方面,建议进一步扩大实名制适用范围,丰富身份认证的技术手段,有效识别未成年用户。另一方面,扩大青少年模式在社交软件中的应用,基于嵌入式短视频和社交软件的结构特征,通过增设社交软件中青少年模式的弹窗提醒等,充分发挥青少年模式的监管和保护功能。另外,建议借助大数据技术和算法,适当限制未成年人在社交场景下分享链接和视频等信息内容,以进一步加强未成年人的保护。

3. 进一步完善青少年模式

首先,加大未成年人专属内容池建设力度,细化青少年模式的功能和内容分类。在青少年模式下,平台不但需要对APP的可用功能进行合理限制,而且应当重视专属内容池的内容建设,严格筛选和大力丰富适合未成年人观看、有助于未成年人健康成长的优质内容。与此同时,青少年模式下的功能限制和内容池建设不能“一刀切”,而应根据不同年龄段未成年人的不同需求进行分级、分类,为未成年人及其监护人提供更多的选择。当前一些短视频类

APP如抖音等在内容筛选及年龄分类等方面开展了许多探索和尝试,针对不同年龄段未成年人的接受能力和需求构建不同的内容池,具有一定的行业参考意义,未来仍需进一步对不同年龄段未成年人的身心特点及发展需求进行精细化研究,可考虑将受教育阶段、性别、地域等因素纳入考量范围,持续提高内容的深度和丰富度,使青少年模式更好地满足不同未成年人的需求。

其次,提高青少年模式设计的人性化水平。建议国家确定统一的青少年模式设计标准和应用规范。例如:在APP首页需设置青少年模式的开启入口,入口标识应清晰明显;青少年模式具体功能和操作方式的介绍需使用简洁明了的形式,以便未成年人及其监护人了解和使用。此外,青少年模式的设计应充分保障未成年人的身心健康,如设立护眼模式以预防未成年人近视等。

4. 加强对未成年人的网络素养教育,强化家庭对未成年人上网的监督和教育引导,预防未成年人网络沉迷

加强对未成年人的网络素养教育。未成年人网络素养教育是未成年人社会化的重要内容。在互联网时代,准确地识别网络风险、有效地进行自我保护是未成年人应当具备的基本能力。加强未成年人网络素养教育,需要针对不同年龄段的未成年人开展有针对性的教育引导。针对低龄未成年人,重点在于网络风险意识的培养,通过家庭教育、学校教育、社会宣传等方式,增加未成年人对于网络社会风险的认知,树立在遇到网络风险时向家长、学校求助的意识。针对大龄未成年人,由于其网络经历较低年龄未成年人更为丰富,具备一定的辨识能力,但对于具体的网络风险防范经验不足,因此重点在于网络安全知识和风险防范方法的教育,具体包括熟悉网络安全操作、了解网络安全相关法律法规等。

强化父母或其他监护人对未成年人上网的监督和教育引导。《家庭教育促进法》第

14 条明确规定,父母或其他监护人要自觉树立“家庭是人生的第一课堂,父母是孩子的第一任老师”的责任意识,承担对未成年人实施家庭教育的主体责任,依法履行对未成年子女的监护职责和抚养教育义务。未成年人的父母或其他监护人要掌握科学的家庭教育方法,充分考虑未成年子女的成长规律和需求特点,教育引导未成年人养成良好的上网习惯。建议父母或其他监护人积极了解和利用青少年模式对未成年子女上网行为进行管理和引导,例如,登录软件时,主动引导和监督未成年子女使用青少年模式,预防未成年人绕开青少年模式;有效利用青少年模式下的家长

监管系统,了解未成年子女的实际使用时长和浏览内容,结合实际情况为未成年子女开启时间提醒等管理设置;对未成年子女的上网内容进行必要干预,教育引导未成年子女了解和甄别网络风险;与未成年子女共同制定有关网络使用的规则,督促未成年人养成良好的上网习惯。■

郭开元:中国青少年研究中心青年组织研究所所长、
研究员,博士

郑红丽:中国政法大学社会学院副教授、博士

杨江澜:河北农业大学经济管理学院副教授、博士
责任编辑/刘向宁

参考文献:

- [1]高飞.中华人民共和国个人信息保护法解读[M].北京:中国法制出版社,2022:6.
[2]郭开元.未成年人网络沉迷状况及对策研究报告[M].北京:中国人民公安大学出版社,2011:52-57.

(上接第118页)

- [13]李太正.家事事件法之理论与实务[M].台北:元照出版有限公司,2014:113.
[14]陶建国.家事诉讼比较研究——以子女利益保护为主要视角[M].北京:法律出版社,2017:50-57.
[15]张翼杰.家事纠纷解决机制国际经验研究[J].人民论坛,2015(8):249.
[16]张丽.韩国家事调查官制度[N].人民法院报,2021-02-26(8).
[17]德日家事事件与非讼事件程序法典[M].郝振江,赵秀举,译.北京:法律出版社,2017:239.
[18]何燕.家事诉讼中未成年人利益最大化研究[D].南京:南京师范大学,2016:114-115.
[19]陈爱武.家事法院制度研究[M].北京:北京大学出版社,2010:86.
[20][日]中村英郎.家庭事件裁判制度的比较法研究[M]//郎治国,译.张卫平.民事程序法研究(第三辑).厦门:厦门大学出版社,2007:327.
[21]刘敏.论家事司法中的家事调查员制度[J].法治现代化研究,2020(4):26.