



# 未成年人网络沉迷治理研究

彭 伶\*

**摘要：**随着国家数字化战略的确立，信息化数字化加快推进，智能科技环境对未成年人的生活方式产生前所未有的冲击。可以预见，未成年人网络沉迷问题将会是长期存在的现象，是需要系统研究的课题，更是需要切实解决的问题。本文对网络沉迷、网络成瘾、网络游戏障碍等用语进行溯源研究，从法学、社会学的角度予以分析，指出当前的网络形势和未成年人网络沉迷治理中存在的问题，并给出对策建议。本文认为应当在落实重点工作和场景控制两方面下功夫，一方面要落实各方责任、精准治理，另一方面要把牢网络入口、内容、过程、底线各个关口，为青少年健康成长保驾护航。

**关键词：**未成年人；网络沉迷；治理研究；对策建议

智能科技时代是移动互联网的时代，信息传播方式变成移动主导，未成年人可以随时随地上网，触网更为便捷，较以往更容易深度融入网络。智能科技时代是智能化、大数据的时代。算法推荐的思路和应用已经深入到互联网应用中，精准推送使得未成年人在网络上可以获得更个性化、私人化的信息，难以抵挡网络诱惑。未成年人在拥抱更广阔发展空间的同时也面临着网络社会更多的危险与挑战。未成年人网络沉迷问题已经成为一个重要的社会问题，引发广泛关注，国家因此出台了一系列文件并采取多项举措试图解决这一问题。经过多年治理取得了一定成效，但仍然存在不少问题。2020年8月19日教育部等六部门联合发布《关于联合开展未成年人网络环境

专项治理行动的通知》，明确指出未成年人网络问题突出，不利于未成年人成长。本文试图系统探讨未成年人网络沉迷的社会形势和存在问题，并尝试提出系统解决此问题的应对措施。

## 一、问题的提出

2020年5月13日，共青团中央维护青少年权益部、中国互联网络信息中心（CNNIC）联合发布《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》。《报告》显示：2019年，我国有1.75亿未成年网民，未成年人互联网普及率达到93.1%。在这个庞大的未成年人互联网使用群体中，过度使用网络的情况不在少数。统计数据

\* 彭伶，法学博士，北京理工大学兼职教授，中国法学会会员部副主任。

表明,全世界范围内青少年过度依赖网络的发病率是6%,我国比例接近10%。<sup>①</sup>网络沉迷已经成为一个严重的社会问题,深刻影响着未成年人群体,其对未成年人的不利影响主要体现在以下几方面:

第一,损害未成年人身心健康。沉迷虚拟世界,以计算机、网络为中介的交流方式,容易使未成年人游离于现实世界之外,引发性格异化风险;同时青少年又处于生长发育的关键期,长时间低头使用手机、长时间注视电脑,容易造成身体机能损伤,身体素质下降。

第二,使未成年人自控能力下降。长时间过度使用网络必然会导致未成年人对网络生理心理的双重依赖。特别是网络游戏带来的刺激感和即时满足、网络交友中的大胆和无所顾忌、对不适宜未成年人内容的轻易取得,都使得未成年人沉浸在虚拟世界的生活中,而对现实世界失去兴趣。网络中可以轻易开始也可以轻易放弃的特点使人自控能力下降,缺乏毅力,荒废学业。

第三,影响未成年人在现实中处理人际关系的能力。在网络这个虚拟世界里,人们不以真实身份示人,一方面带来的是畅所欲言、大胆表达,另一方面带来的是不真实感和缺乏信任感。且网络人际关系不稳定,往往因为一句话就可能导致网络人际关系紧张。对于很多性格偏内向的青少年,他们大部分的人际交流都是在网络上完成的,网络虽然为其提供了表达自我的渠道,但也极有可能使他们在现实社会中变得更加内向和自我封闭,甚至于养成错误的人际交往模式。

第四,导致未成年人价值观念的模糊和道德观念的淡化。网络既是富含信息的宝藏,又是混杂的垃圾场。未成年人受自身成长阶段的影响,好奇心强、易被网络新鲜事物吸引;同时又分辨力较弱、自律性差,一旦沉迷网络难以自拔,极易受不良信息的影响。尤其需要注意的是,西方发达国家在网络上有关意识形态的宣传论调和文

化输出,极易模糊甚至扭曲青少年的人生观、价值观。网络上暴力、恐怖、色情、欺诈等大量负面信息也会直接淡化未成年人道德观念。

第五,暗藏网络安全隐患,诱发网络犯罪。由于未成年人生理和心理发育不成熟、辨别是非能力差、自我保护意识不强,极易造成网上隐私失密,加之未成年人自我调解能力相对较差,从而引发未成年人的安全焦虑。近些年,网络恐吓、网上诈骗层出不穷,未成年人群体是某些网络犯罪团伙的重点针对目标,未成年人一旦遭遇网络恐吓、网络诈骗,往往损失惨重、难以启齿,不懂求助加之不恰当的处理方式带来引发惨剧的可能。

随着网络发展,网络沉迷已经成为一个全球性问题,网络沉迷相关研究也成为迅速发展的跨学科研究领域,涉及法学、心理学、传播学、医学、教育学、社会工作等多个学科,研究重点涵盖网络沉迷的界定、分类、测量、预防和治疗等方面。然而在实践中,网络沉迷难以得到根本性的改变,如何应对网络沉迷一直是个难题,亟待解决。

## 二、网络沉迷、网络成瘾、网络游戏障碍等用语研究溯源

### (一) 国内研究

目前学界对于“网络沉迷”与“网络成瘾”的使用是比较混乱的。就中文字面意义看,网络沉迷与网络成瘾并不等同。杭州市第七人民医院精神科医生认为,当网络使用过度、沉迷网络发展到网络成瘾时,无法自控甚至引起大脑结构改变后就可以认为是一种疾病,必须接受治疗和干预。<sup>②</sup>但网络沉迷是否会导致器质病变,在医学界并未达成一致意见。

2008年底,北京军区总医院成瘾医学中心牵头制定的《网络成瘾临床诊断标准》出台,明确将“网络成瘾”列为“精神疾病”治疗范畴,并

<sup>①</sup>《我国青少年过度依赖网络发病率接近10% 相关诊疗规范正在制定》,载光明网, [https://difang.gmw.cn/bj/2018-09/25/content\\_31367173.htm](https://difang.gmw.cn/bj/2018-09/25/content_31367173.htm)。

<sup>②</sup>杭州市第七人民医院精神三科(物质依赖科)2019年共接诊约3500位物质依赖患者,其中大部分是网络沉迷、游戏成瘾和酒精依赖患者,青少年沉迷网络、沉迷游戏的越来越多。

将诊断“网瘾”标准化。<sup>①</sup>2009年,卫生部《未成年人健康上网指导》(征求意见稿)否定了将“网络成瘾”作为临床诊断的精神病,认为目前“网络成瘾”“定义不确切,不应以此界定不当使用网络对人身健康和社会功能的损害。”<sup>②</sup>在该征求意见稿中,将网络使用的情况分类为“网络使用正常”和“网络使用不当”两类。<sup>③</sup>2018年9月,国家卫生健康委员会发布了《中国青少年健康教育核心信息及释义(2018版)》,对网络成瘾的定义及其诊断标准进行了明确界定。根据《核心信息及释义》,网络成瘾指在无成瘾物质作用下对互联网使用冲动的失控行为,表现为过度使用互联网后导致明显的学业、职业和社会功能损伤。<sup>④</sup>

## (二) 国际规定

国际上对于“网络成瘾”一直以来都持观察态度,并未明确将其视为精神疾病。“成瘾”一词通常用于非医学场所,而在医学中往往用“障碍”来描述。目前,国际精神医学领域通用的诊断体系主要由《国际疾病伤害及死因分类标准》(ICD)和美国《精神疾病诊断与统计手册》(DSM)构成。<sup>⑤</sup>2013年5月,美国精神医学学会(American Psychiatric Association)出版《精神疾病

诊断与统计手册》(DSM-5),在“需要进一步探究的状况”中加入了“网络游戏障碍”。需要说明的是,其仅将“网络游戏障碍”列为值得“进一步研究”的情况,而非已经确定的精神疾病。并且手册明确指出,这些研究都存在严重的样本偏差,网络游戏成瘾“缺乏定义标准”“缺乏流行病学研究”,不属于已确定的精神疾病,但值得进一步研究。<sup>⑥</sup>2019年5月25号,世界卫生组织召开的第七十二届世界卫生大会上通过了《国际疾病分类》第十一次修订本,“游戏障碍”(Gaming Disorder)被正式作为精神与行为疾病归类于“由成瘾性行为导致的障碍”。此修订版草案本将于2022年1月起生效。<sup>⑦</sup>

对于世卫组织将游戏障碍列入精神疾病,也有不同意见。有专家认为,新的《国际疾病分类》能够帮助加深人们对“游戏障碍”的科学认知,鼓励医学界增加新的研究方向,有助于医院为游戏成瘾者提供更专业、更有针对性的服务。当然,也有包括美国游戏产业协会、欧洲游戏开发者联合会等在内的相当一部分游戏企业表达不同意见,认为将“游戏障碍”列入精神疾病的证据不够充足,希望世卫组织重新进行审查。<sup>⑧</sup>

①《网络成瘾临床诊断标准》规定,网络成瘾是指个体反复过度使用网络导致的一种精神行为障碍,表现为对网络的再度使用产生强烈欲望,停止或减少网络使用时出现戒断反应,同时可伴有精神及躯体症状。其中一项量化指标是平均每天连续使用网络达到或超过6小时,而且这种症状达到或者超过了三个月。

②刘强、王亚非:《当代大学生网络成瘾的逻辑分析》,载《新闻界》2014年第11期。

③从其列举的网络使用不当的表现上看,卫生部的“网络使用不当”又具体分两种情形:一是网络使用失调。一部分上网者受不适当使用网络的干扰,出现网络使用失调。表现为:可以基本完成在校学习,能与家人、同学、师长等保持基本正常的亲子关系和人际关系,绝大部分时间能够控制上网行为,但有时会因为无法克制住上网的冲动而影响了其它重要事情。二是网络沉迷。极少数上网者沉迷于网络,社会功能严重受损。表现为:不能正常学习和生活,身体发育和健康受损,出现各种反常行为和情绪问题,现实人际关系(包括亲子关系)恶化,与周围人交往困难、不合群。未成年人是否存在社会功能严重受损的情况,需要由精神卫生专业机构进行判断。

④持续时间是诊断网络成瘾障碍的重要标准,一般情况下,相关行为需至少持续12个月才能确诊。

⑤《精神与行为障碍类别目录》(ICD-10)诊断标准由世界卫生组织发布,在40个国家的100多个临床和研究中心实地广泛测试后,对300多种精神与行为障碍进行了详细分类。

⑥《精神疾病诊断与统计手册》(DSM-5)中网络成瘾不属于已确定的精神疾病。同属这一范畴的还有“自杀行为”和“非自杀自残行为”等。对此,国内众多媒体关于网瘾被美精神病协会认定为精神病新病种的报道存在误解。

⑦新版《国际疾病分类》将游戏障碍列入精神疾病范畴,对游戏障碍作了定义,即一种游戏行为(“数码游戏”或“视频游戏”)模式,特点是对游戏失去控制力,日益沉溺于游戏,以致其它兴趣和日常活动都须让位于游戏,即使出现负面后果,游戏仍然继续下去或不断升级。就游戏障碍的诊断而言,行为模式必须足够严重,导致在个人、家庭、社交、教育、职场或其他重要领域造成重大的损害,并通常明显持续了至少12个月。如果症状严重,观察期也可缩短。但并不是所有玩游戏的人都会出现这种情况。研究表明,在参与数字或视频游戏活动的人中,只有一小部分人受游戏障碍影响。

⑧方莹馨:《世卫组织将游戏成瘾列为精神疾病》,载《人民日报》2019年6月18日,第18版。

### （三）社会学和法学范畴的网络沉迷

从上述研究我们可以清晰地得出：无论是否正式列入精神疾病，作为精神疾病研究对象的网络沉迷仅指网络游戏障碍，而网络赌博、网络色情及过度使用社交媒体、过度浏览网络信息等还没有进入医学研究的视野。随着网络直播、短视频崛起，人们过度使用网络的现象越发普遍，这似乎与从医学角度所关注的网络游戏沉迷有很大的不同。然而，在很长的一段时间内，社会认知一直将网络沉迷视为医学疾病，而不管是否有科学依据。由此形成了庞大的戒网瘾产业，戒网瘾产业中普遍使用的电击疗法引发严重问题，对许多孩子造成了不可逆转的身心重大伤害。<sup>①</sup>不幸的是，即便争议不断、谴责不断，电击疗法仍存在于实践中。<sup>②</sup>

以问题为导向的研究是本文写作的目的。仅仅依靠医学手段显然无法解决未成年人沉迷网络的普遍性问题。网络沉迷问题是伴随着互联网技术的发展和一系列网络应用的流行而产生的。十多年来，未成年人网络沉迷问题一直牵动着我们的心，困扰着我们。2020年8月19日，教育部等六部门发布《关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知》。该通知将未成年人网络沉迷列为治理重点，与不良网络社交、低俗有害信息一并列为治理内容。实际上，不良网络社交、低俗有害信息与未成年人网络沉迷三者之间有着密切联系，针对低俗有害信息和不良网络社交是内容治理，而针对网络沉迷是行为治理，可以说是一体两面，治理不可完全切割开来。因此，本

文所研究的网络沉迷更为广泛，它不仅限于网络游戏沉迷，还涉及到一系列网络活动的依赖和沉迷，包括网络信息沉迷，网络社交沉迷等。

## 三、我国未成年人网络沉迷的治理现状：立法与行动

对于未成年人沉迷网络的问题，我国政府一直予以高度关注，出台了法律、行政法规及规章，并在实践中采取多种措施预防。

### （一）立法层面

2001年11月，团中央、教育部、中国青少年网络协会等八部门向社会发布《全国青少年网络文明公约》，提出“五要五不要”。<sup>③</sup>浏览不良信息、网上侮辱欺诈、交友风险、网络安全、沉溺虚拟时空成为防控的重点。2009年，卫生部制定的《未成年人健康上网指导》（征求意见稿）指出，“网络使用不当”的严重情况是网络沉迷，极少数上网者沉迷于网络，社会功能严重受损。<sup>④</sup>2010年1月13日，教育部发布了《关于加强中小学网络道德教育抵制网络不良信息的通知》。其重点在于有效抵制网络不良信息对中小学生的侵害，号召学生不沉迷网络游戏，努力形成抵制网络不良信息的风气。并要求学校“对有沉溺网络、行为举止异常或学习成绩突然下降等状况的学生要及时进行疏导和教育。”2017年2月，原国务院法制办公布了《未成年人网络保护条例（送审稿）》，面向社会公开征求意见。这是我国第一部专门针对未成年人网络使用和权益

①对于戒网瘾，有些出院的“患者”则用了“地狱之行”“非人性”“丧心病狂”等批判性极强的词语来形容那段经历，一些网友表示对自己的父母完全失去信任，睡觉时枕头下藏刀；有的离家出走和家人基本断绝联系，甚至彻底失踪。《科学》杂志曾用“最臭名昭著”来形容杨永信。载百度百科，<https://baike.baidu.com/item/%E6%9D%A8%E6%B0%B8%E4%BF%A1/3222816?fr=aladdin>。

②2017年10月25日，知乎的一篇文章《中国到底有多少个杨永信》引起网友的广泛关注，文章中指出南昌豫章书院体罚、殴打甚至监禁书院里的学生。《新京报》于11月3日上午9点37分发出报道《南昌证实豫章书院曾体罚学生，学院已申请停办》。2019年10月5日，网络上的又有一篇文章《因为曝光豫章书院，我朋友被报复到自杀》将豫章书院事件重新翻出。2020年7月7日，“豫章书院”非法拘禁案一审宣判。吴军豹、任伟强、张顺、屈文宽犯非法拘禁罪，分别判处有期徒刑二年十个月、二年七个月、一年十个月、十一个月，陈宾免于刑事处罚。法院驳回附带民事诉讼原告人的诉讼请求。

③“五要五不要”指：要善于网上学习、不浏览不良信息；要诚实友好交流、不侮辱欺诈他人；要增强自护意识、不随意约会网友；要维护网络安全、不破坏网络秩序；要有益身心健康、不沉溺虚拟时空。

④具体表现为：不能正常学习和生活，身体发育和健康受损，出现各种反常行为和情绪问题，现实人际关系（包括亲子关系）恶化，与周围人交往困难、不合群。未成年人是否存在社会功能严重受损的情况，需要由精神卫生专业机构进行判断。

保障的行政法规草案。该条例（送审稿）在多个地方明确规定了防范未成年人网络沉迷的原则和措施。<sup>①</sup>2017年12月16日，国家卫生计生委办公厅印发《留守儿童健康教育核心信息》和《留守儿童监护人健康教育核心信息》的通知。在《留守儿童健康教育核心信息》“行为习惯”部分，要求“避免网瘾，上网时多学知识，少玩游戏，避免网络成瘾。”“健康上网：引导并监督孩子在网络上多学知识，少玩游戏，杜绝网瘾。”2018年4月24日，教育部办公厅紧急下发《教育部办公厅关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知》。《紧急通知》要求各地切实做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作，有效维护中小学生身心健康和生命安全。<sup>②</sup>2018年8月30日，教育部等八部门关于印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》的通知。其中就预防未成年人电子产品依赖对家庭、学校、个人和相关部门提出了明确的要求和行动。要求家长以身作则、带动和帮助孩子控制电子产品使用；要求学校指导学生科学规范使用电子产品，养成信息化环境下良好的学习和用眼卫生习惯等；要求学生强化健康意识、养成健康习惯、积极参加体育锻炼和户外活动，养成良好生活方式，自觉减少电子产

品使用；对有关部门根据其职责提出了具体要求。<sup>③</sup>2019年12月15日，国家互联网信息办公室通过《网络信息内容生态治理规定》（2020年3月1日起施行）。该规定明确了网络信息内容生产者、网络信息内容服务平台、网络信息内容服务使用者、网络行业组织以及各级网信部门会同有关主管部门各自的职责。<sup>④</sup>2020年10月17日，第十三届全国人民代表大会常务委员会第二十二次会议第二次修订《中华人民共和国未成年人保护法》。《未成年人保护法》明确将预防未成年人网络沉迷写入法律，并且在总结实践经验的基础上就如何预防未成年人网络沉迷作了较为全面的规定。<sup>⑤</sup>

可以说，在立法层面我国作出了努力，高度重视未成年人网络沉迷现象。再三强调未成年人网络沉迷的危害，强调预防未成年人沉迷网络的“极端重要性和现实紧迫性”，在思想上高度重视，在措施上相对完备。尤其是新修订的《未成年人保护法》吸纳了之前实践中的成熟经验，在预防未成年人网络沉迷的同时保护未成年人在智能科技时代的发展权，体现了较为先进的治理理念。

## （二）行动层面

对于未成年人网络沉迷问题，我国相关职能

- ①如第二条规定了保障未成年人上网的合法权益，并指出要防范未成年人沉迷网络；在第三条第三款规定了共青团、妇联及有关负责未成年人思想道德建设的社会团体应当协助有关部门开展相关未成年人网络保护工作；第十九条对家庭、学校预防未成年人沉迷网络提出要求，对于有沉迷网络倾向的未成年学生，学校应当指导其监护人开展家庭教育，配合家庭、社区及其他机构进行教育和引导；第二十条要求教育、卫生计生等部门对未成年人沉迷网络实施干预；第二十三条对网络游戏服务提供者建立、完善预防未成年人沉迷网络游戏的游戏规则，并对未成年人使用网络游戏提出禁止性要求。
- ②《紧急通知》强调各地要充分认识预防中小学生沉迷网络的“极端重要性和现实紧迫性”。并点名重点排查学生沉迷游戏等问题。主要排查问题有：涉及中小学生的网络违法违规行为；宣扬赌博、暴力、色情等内容的网络文化产品。除全面排查中了解掌握中小学生使用网络基本情况外，还要求重点排查学生沉迷游戏等问题。
- ③如国家新闻出版署要实施网络游戏总量调控，限制未成年人使用时间；体育总局要增加适合儿童青少年户外活动和体育锻炼的场地设施，积极引导支持社会力量开展各类儿童青少年体育活动，动员各级社会体育指导员为广大儿童青少年参加体育锻炼提供指导等。
- ④网络信息内容生产者应当采取措施，防范和抵制制作、复制、发布含有可能引发未成年人模仿不安全行为和违反社会公德行为、诱导未成年人不良嗜好等内容的不良信息；鼓励网络信息内容服务平台设置专门以未成年人为服务对象的网络信息内容专栏、专区和产品等；鼓励网络信息内容服务平台开发适合未成年人使用的模式，提供适合未成年人使用的网络产品和服务，便利未成年人获取有益身心健康的信息。
- ⑤该法体现了疏堵相结合的治理模式，强调内容管理，明确了网络服务提供者“不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务”，明确了“新闻出版、教育、卫生健康、文化和旅游、网信等部门应当定期开展预防未成年人沉迷网络的宣传教育，监督网络产品和服务提供者履行预防未成年人沉迷网络的义务，指导家庭、学校、社会组织互相配合，采取科学、合理的方式对未成年人沉迷网络进行预防和干预。任何组织或者个人不得以侵害未成年人身心健康的方式对未成年人沉迷网络进行干预。”并就不同行业的网络服务提供者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。

部门重视程度较高,经过几年的探索,形成了一些切实有效的经验,对家庭、学校、平台、个人及相关部门都提出了责任要求和行动指南。

第一,政府部门积极履行监督职责,要求涉及未成年人网络沉迷的互联网平台提出规范举措。实行游戏持证上线的制度。新游戏上线必须要有主管部门发放的版号,否则属于非法;要求游戏平台落实网络游戏用户账号实名注册制度;推动直播和短视频平台开发控制未成年人使用网络游戏时段时长;完善实名实人验证;完善功能限制、时长限定、内容审核、算法推荐等运行机制;推行公益性未成年人上网监护软件;开展预防网络沉迷等专题教育活动,引导家长加强对孩子网络行为监管,及时发现、制止和矫正孩子网络沉迷和不当消费行为。

第二,政府部门通过专项行动集中治理未成年人网络沉迷问题,以缓解未成年人网络沉迷态势,推动建立健全长效保护机制。2020年8月19日,教育部等六部门发布《关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知》,从而开启专项治理行动。其工作目标是整治影响未成年人健康成长的不良网络社交行为、低俗有害信息和沉迷网络游戏等问题。<sup>①</sup>可以说,这次专项行动是对未成年人网络沉迷的行为、沉迷的内容进行的一次全面治理。由于该项治理行动还未结束,实际效果尚不清楚。

第三,政府部门通过限制游戏版号发放来控制游戏总量,客观上起到了向平台施压,压实责任,使平台重视未成年人防沉迷治理的效果。未成年人网络沉迷的重灾区是游戏沉迷。由于游戏

行业入门门槛和成本相对较低,造成的从业人员素质和产品质量参差不齐。市场上存在大量粗制滥造的游戏、涉黄涉赌的游戏,以及大量的二次元、亚文化的侵蚀,对未成年人造成严重损害。2018年3月,游戏行业主管部门发布了《游戏申报审批重要事项通知》,所有游戏版号的发放全面暂停,且并未通知暂停期限。此后游戏版号审批一直处于暂停状态。这意味着游戏没有了“营业执照”,新游戏无法上线带来利润。自2018年3月游戏审批版号暂停,到2018年12月19日恢复审批,国内游戏行业陷入一场持续8个月的“版号焦虑”,给国内游戏行业的发展带来了巨大影响。首先,过审游戏数量大减,与前两年相比,2019年获得版号的游戏数量出现了断崖式下跌。其次,获批游戏品类发生变化,最显著的变化是棋牌类游戏基本销声匿迹,其他的类型比如休闲益智、消除类、模拟经营等类型其实还有所增长。而棋牌类游戏一向被行业内人士视为蕴含赌博、洗钱风险的游戏种类。<sup>②</sup>第三,版号收紧迫使游戏公司竞争加剧,促进游戏公司提质减量,强调创新,不少上市游戏公司开始将游戏精品化作为公司重要战略。<sup>③</sup>

2018年8月30日,教育部、国家卫生健康委等八部门关于印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》的通知,明确国家新闻出版署要对网络游戏总量加以调控,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,限制未成年人使用时间。

第四,推动互联网平台自律,从消极履职到积极主动采取措施预防未成年人网络沉迷。由

①《通知》明确指出,这次专项行动集中整治未成年人沉迷网络问题。鉴于未成年人网络沉迷的一个重要表现形式是社交沉迷,该项行动整治的目标还包括了整治不良网络社交行为,加大对“饭圈”“黑界”“祖安文化”等涉及未成年人不良网络社交行为和现象的治理力度,对涉及未成年人网络社交中出现的侮辱谩骂、人身攻击、恶意举报等网络欺凌和暴力行为,以及敲诈勒索、非法获取个人隐私等违法活动予以查处。针对未成年人网络沉迷原因之一的低俗有害信息,该专项行动对学习类网站平台、直播、短视频平台、青少年常用工具类应用程序的推送、弹窗等内容进行了严肃整治。依法查处在针对未成年人的大众传播媒介上发布不利于未成年人身心健康的网络游戏广告违法行为。

②《游戏版号恢复审批一周年:行业生态明显变了》,载证券时报网, [https://news.stcn.com/news/202003/t20200325\\_1279953.html](https://news.stcn.com/news/202003/t20200325_1279953.html)。

③如腾讯公司在减少休闲益智类游戏产品的同时,加大了其他属性游戏的开发。在腾讯获得版号的11款游戏中,《榫卯》和《折扇》是腾讯首批功能游戏产品,这两款游戏均是以介绍中国传统文化及工艺为主题的科普性产品;《长空暗影》则是腾讯研发的一款专门为视觉障碍人群设计的游戏。参见《游戏版号恢复审批一周年:行业生态明显变了》,载证券时报网, [https://news.stcn.com/news/202003/t20200325\\_1279953.html](https://news.stcn.com/news/202003/t20200325_1279953.html)。

于社会的压力和政府监管严厉,不少互联网平台采取措施应对监管。一是研发并上线预防未成年人防沉迷系统。游戏产业方面,以腾讯为例。自2017年腾讯公司进行了一系列尝试,建议准入确认,开启“儿童锁”模式,13岁以下的未成年新用户首次登录游戏之前是将被强制要求进行“儿童锁”登记认证,并尝试将某些游戏设置16周岁的年龄限制。推出健康系统,对未成年人游戏账号执行严格的游戏时长限制规则。推出成长守护平台,协助家长对未成年子女的游戏行为进行引导。短视频平台方面,以抖音为例。专门成立青少年网络健康成长研究中心,面向16岁以下的未成年人开发了青少年模式。加强对用户的主动提醒,用户每日首次登录时,可根据弹窗提示开启青少年模式,浏览由抖音青少年团队所精选的短视频内容。<sup>①</sup>二是加强内容审核。抖音成立未成年人保护计划专项小组,通过技术手段、产品策略、内容优化和行业自律机制,防止未成年人过度沉迷网络,建设良好的内容生态。抖音推出“向日葵”计划,重视内容安全,加强推荐知识科普类、传统文化类视频,鼓励更多适合未成年人的优质内容。组建未成年人专项审核团队,设置未成年人安全相关的专项举报入口,顶格惩罚侵害未成年人权益的行为。“快手”目前成立了300余人的未成年人内容专项审核团队,建立了单独的未成年人审核标准及应急机制,实行24小时轮班制,对不适合未成年人观看的内容进行严格过滤。<sup>②</sup>随着未成年人网络沉迷危害性认识的深入,不少平台也认识到开展青少年防沉迷工作是平台必须履行的社会责任,开始积极主动采取措施防止未成年人网络沉迷。

第五,社会力量加入,多方研究防沉迷方案。随着未成年人网络沉迷问题日益严重,全社会予以高度关注。如2017年北京师范大学联合互

联网公司在京发布《儿童青少年网络健康使用指导手册》,旨在网络成瘾相关研究及儿童青少年心理发展特点的基础上,提出切实可行的防止网络过度使用的“四大原则”:有限使用、选择使用、公开使用和工具性使用。作为指导青少年健康上网的准则,通过引导儿童青少年深入思考分析网络使用的利与弊,帮助其从小树立正确的网络使用观念。<sup>③</sup>结合时间管理、情绪调节、积极应对压力及同伴不良影响等具体操作方法,为儿童、家长、学校提供三位一体的立体化网络健康使用解决方案。

第六,公、检、法、司严厉打击涉及未成年人网络沉迷的犯罪行为,形成强大威慑力。未成年人网络沉迷的一个重要表现形式是社交沉迷。司法机关在必要时对涉及未成年人不良网络社交中出现的侮辱谩骂、人身攻击、恶意举报等网络欺凌和暴力行为,以及敲诈勒索、非法获取个人隐私等违法活动予以查处。除政府部门重点整治和清理网站平台少儿、动画、动漫等频道涉低俗色情、校园霸凌、拜金主义、封建迷信等导向不良内容之外,司法机关在必要时介入严格处置直播、短视频网站平台存在的色情、暴力、恐怖等低俗不良信息,严厉打击即时通信工具群聊、社交平台诱导未成年人自残自杀和教唆未成年人犯罪的信息和行为。<sup>④</sup>

#### 四、当前的未成年人网络沉迷治理形势与问题

以上研究表明,对于未成年人网络沉迷问题,政府部门予以高度重视,无论是从立法层面,还是从行动层面都下了大力气,花了大功夫,实施了多种举措,近二十年来一直在完善预防未成年人网络防沉迷机制,应当说在制度

①《国家网信办组织网络短视频平台试点青少年防沉迷工作》,载国家互联网信息办公室网站 [http://www.cac.gov.cn/2019-03/28/c\\_1124293349.htm](http://www.cac.gov.cn/2019-03/28/c_1124293349.htm)。

②谷业凯:《别让孩子的时间这样流失》,载《人民日报》2019年5月17日,第19版。

③《〈儿童青少年网络健康使用指导手册〉在京发布》,载新华网, [http://www.xinhuanet.com/gongyi/2017-04/15/c\\_129538479.htm](http://www.xinhuanet.com/gongyi/2017-04/15/c_129538479.htm)。

④2020年8月19日教育部、国家新闻出版署、中央网信办、工业和信息化部、公安部、市场监管总局等六部门发布《关于联合开展未成年人网络环境专项治理行动的通知》。

上取得了相当大的进步，在实效上也有收获。但应当指出的是，在现实中，未成年人网络沉迷现象仍然十分严重，其治理似乎是个无底洞。问题到底出在哪里？笔者认为，未成年人网络沉迷治理应当联系整个互联网产业发展和社会整体大环境来思考。数字化中国建设形成网络生态共同体，大环境的网络化导致未成年人生活在网络中央。

第一，网络产业的飞速发展，与限制未成年人上网之间天然存在悖论。随着网络产业发展突飞猛进，网络对未成年人的吸引力越来越强，这使防沉迷难度不断加大。以沉迷重灾区——游戏沉迷为例，尽管政府部门采取限制发放游戏版号的策略，试图减缓游戏对未成年人的吸引力，但这并非长久之策。企业的终极目标是赢利，只要有利可图，产业就会继续扩张发展。因此，游戏产业依然在飞速发展。《2019年中国游戏产业报告》显示，2019年中国游戏市场实际销售收入2308.8亿元，同比增长7.7%；中国游戏用户规模达到6.4亿人，同比增长2.5%。移动游戏市场实际收入保持持续上升，占市场份额的68.5%。<sup>①</sup>2020年1至6月，广东省的游戏产业收入已超过1000亿元，同比增长20%以上。其中，移动游戏营收达750亿元，同比增长35%；出海游戏营收超过140亿元，同比增长30%。<sup>②</sup>这些数据说明：一是游戏业整体并未受到限制版号发放等因素的影响，保持高速发展态势。二是游戏用户仍在不断增加，而新增加的游戏用户中青少年是主力。三是移动游戏成为主力，游戏的便捷性意味着对未成年人的手机游戏控制难度更大。同时，我们还应当注意到游戏年龄的低幼化。游戏沉迷群体正在从大中学生向小学生延伸，尽管网游公司已经采取相应

技术手段加以预防，但是资本逐利冲动的终极追求对当下游戏管理形成严峻挑战。

第二，与网络沉迷密不可分的电竞产业发展迅猛，网络游戏对未成年人的诱导性使防未成年人网络沉迷的形势更为复杂。电竞即电子竞技（Electronic Sports），它是一项电子游戏比赛达到“竞技”层面的项目。<sup>③</sup>也有将它定义为电竞运动是利用电子设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。<sup>④</sup>早在2003年，国家体育总局就将电竞列为第99个正式体育项目。2008年，国家体育总局整合我国现有的体育项目后，电竞成为了“第78号运动”。2013年，国家体育总局组建电子竞技国家队。2018年，电竞首次作为表演项目入选雅加达亚运会，这表明电竞的竞技属性得到了认可。2020年8月7日，全国体育运动学校联合会科技体育分会与中国文化管理协会电子竞技管理委员会联合发起成立“全国电子竞技联席会议”。电竞行业发展经历了最初的十多年的野蛮生长后，自2016年开始得到迅猛发展。

自2016年始，国家开始陆续发布电竞扶持政策。<sup>⑤</sup>同样在2016年，教育部发布《关于做好2017年高等职业学校拟招生专业申报工作的通知》，在体育类中增加了“电子竞技运动与管理”等专业。随后，有不少于20所高校先后开设电子竞技专业。这就使电子竞技摆脱其“网瘾少年”的专属印象，而成为一份正正经经的职业。而据人社部今年发布的电竞行业分析报告显示，目前中国电子竞技产业链相关岗位种类已超过100个，电竞已经成为一个新兴产业。

电竞行业的吸金能力强大，吸引资本大举进入，给未成年网络沉迷治理带来巨大挑战。截至2018年底，中国电子竞技行业用户总数约为4.28

① 参见中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2019年中国游戏产业报告》。

② 冯宙锋：《上半年广东游戏产业营收超千亿，首支顶级战队助力广州电竞崛起》，载《南方都市报》2020年8月21日，第4版。

③ 参见《2019年电竞行业白皮书》。

④ 参见《2019年电子竞技行业研究报告》。

⑤ 2016年4月，国家发改委发布了《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》，明确指出“在做好知识产权保护和对青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。”2017年4月，文化部发布《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》，支持发展体育竞赛表演、电子竞技等新业态。同年，华硕、苏宁、京东、B站等企业纷纷组建电竞俱乐部，更多电竞俱乐部开始获得VC融资，诸多电竞项目联赛体制蒸蒸日上，整个中国电竞行业走上真正意义上规范化运营的正轨。参见前瞻产业研究院发布的《中国电子竞技行业市场前景预测与投资战略规划分析报告》。参见《中国电竞激荡二十年》，虎嗅微信公众号2019年10月20日。

亿人,市场规模达到912.6亿元。<sup>①</sup>预计到2020年末,中国内地电竞用户将达5.2亿,电竞市场营收将达到1400亿元左右。<sup>②</sup>据统计,2017年世界电竞用户规模达到3.9亿,CAGR<sup>③</sup>达到27.48%;其中中国电竞用户规模达到2.5亿,CAGR达到58.11%。<sup>④</sup>中国已成全球最大的电竞用户市场。这似乎是一个令人鼓舞的数字,但是从未成年人防沉迷的角度看,还需要审慎观察。例如,电竞游戏Dota2(《刀塔2》)<sup>⑤</sup>用户画像显示,低收入的在读学生是电竞用户主要画像,学生用户占33.6%,高中以下学历占31.4%,超过一半的电竞用户收入不足5千。<sup>⑥</sup>电竞产业的发展得益于游戏公司的大力扶持,从游戏竞技平台、单品电竞职业联赛乃至世界性电竞联赛,都是游戏公司主导。资本大量涌入电竞行业使得我国电竞行业急速发展,如何在电竞产业发展的同时避免未成年人沉迷网络,是需要深入思考的问题。

第三,教育部门加快推进教育信息化,打造数字化校园,如何让未成年人乐于接受在线教育的同时又不会沉迷网络,令人费尽思量。《教育信息化十年发展规划(2011—2020年)》《教育信息化“十三五”规划》等文件明确规定要建成“互联网+教育”大平台,到2020年,基本建成“人人皆学、处处能学、时时可学”、与国家教育现代化发展目标相适应的教育信息化体系。同时,制定了《构建利用信息化手段扩大优质教育资源覆盖面有效机制的实施方案》和《教育信息化2.0行动计划》,促进数字校园建设全面普及,面向下一代网络的高校智能学习体系建设,推进信息技术和智能技术深度融合教育教学全过程。这一从上至下全面推进的战略推动了在线教育的

发展。未成年人学习方式在线化,各类学习类应用程序被开发利用,各类线上学习方式占比越来越大。尤其是新冠疫情期间,中小学生在家里网上学习,手不离机,大大增加了触网的频率。

未成年人处在网络中央,处在游戏等应用的包围中,一方面,我们要减少孩子接触网络的机率防其沉迷,另一方面我们又在采取措施增强网络的吸引力;一方面防沉迷的有效措施之一是让孩子远离网络,另一方面在线教育又要求孩子必须上网。这些相互矛盾的举措使防沉迷措施的效果大打折扣。因此,要从根本上治理未成年人防沉迷问题,我们必须平衡未成年人保护、产业发展、教育方式之间的关系。虽然按照未成年人利益优先的国际准则,表面上似乎不难选择,但落实在具体措施上却难以实现。

第四,立法一直在完善,但具体措施无法跟上网络的发展,法律法规的遗漏与不足,使得实践中的未成年人网络沉迷依旧存在,难以根治。例如互联网平台已经普遍采用的青少年防沉迷系统,仍然能被孩子们找到漏洞,从而避开监督,成功上网。不少游戏平台企业虽然设置了第三方账号实名认证,但其实实名认证本身设置等级较低,未成年消费者能够非常容易地通过成年人的第三方账号登录游戏,为未成年人长时间游玩及过度充值提供了便利。这就使实名认证流于形式化。也有相当一部分直播平台APP虽设有青少年模式,但仍可以通过输入密码延长青少年模式下软件的使用时限。“直播”在充值支付时,会自动勾选“支付宝小额免密支付”,必须手动取消才可改变自动支付方式。<sup>⑦</sup>不少视频网站在APP设立青少年模式,到网页版就没有该功能。同时

① 参见前瞻产业研究院发布的《中国电子竞技行业市场前景预测与投资战略规划分析报告》。

② 《2020年末中国电竞市场营收将达到1400亿元》,载证券时报网,[https://stock.stcn.com/djjd/202008/t20200821\\_2253130.html](https://stock.stcn.com/djjd/202008/t20200821_2253130.html)。

③ CAGR是Compound Annual Growth Rate的缩写,意思是复合年均增长率。复合年均增长率是指:一项投资在特定期限内的年度增长率。

④ 《国泰君安-体育产业电子竞技专题报告》,载中证网,[http://www.cs.com.cn/gppd/sdqs/201902/t20190218\\_5924144.html](http://www.cs.com.cn/gppd/sdqs/201902/t20190218_5924144.html)。

⑤ 《DOTA2》获得了2013年最佳策略游戏与最佳多人游戏这两项大奖。它是同类游戏中最公平也最有战术深度的作品。融合了RPG和RTS的双重要素,其多样性足以让成千上万的人不眠不休地战斗。而且,它完全免费。载百度百科,<https://baike.baidu.com/item/%E5%88%80%E5%A1%942?fromtitle=dota2&fromid=5221381>。

⑥ 参见Mob研究院发布的《2019年电竞行业白皮书》。

⑦ 朱梦笛:《未成年人巨额网络消费谁之过》,载《江苏经济报》2020年4月14日,第2版。

不少游戏APP、直播平台、视频网站卸载后可以成功规避青少年模式。更有部分电商平台提供租用游戏账户服务,让未成年玩家可“以租代售”绕过实名认证步骤。目前有的平台已经作了升级处理,以堵塞漏洞,但仍有改进空间。<sup>①</sup>

第五,网络技术发展速度快,新的方式不断出现,未成年人上网频率大大增加,监管无法及时跟进。移动互联网的发展,使网络突破了空间、时间的障碍,手机已成为未成年人首要上网设备,可以随时随地上网,<sup>②</sup>这无疑增加了对未成年人监护的难度。如上网聊天是未成年人最主要的网上沟通社交方式,占58.0%。<sup>③</sup>移动社交新功能迭代越来越快,从捡“漂流瓶”到“语音交友”、手机摇一摇到“扩列”,未成年人可以轻易突破原有的同学朋友圈子,社交对象已超越地理局限实现远距离即时交流。而交流的隐蔽性导致家长和学校对于未成年人的社交圈掌控减弱,甚至有失控迹象。一些移动社交生态系统还有大量的小程序和游戏没有青少年模式,对青少年的沉迷具有更大的隐蔽性。大量低俗、猎奇的内容为吸引流量隐蔽传播,而监管无法及时跟进。沉溺其中的未成年人受到伤害。

第六,家庭监护环节出现漏洞,未成年人防沉迷机制未形成闭环。未成年人的父母在预防未成年人网络沉迷上未能切实履行好监护职责,或是因生活压力无法自行有效监护,或是因重视不够放任其过度上网,导致沉迷网络。值得重视的是Z世代的未成年人的父母大多是七八十年代出生,本身对于网络就有浓厚兴趣,自己就手不离机,对于网络沉迷的危害认知不足,未能在思想上引起高度重视。

第七,未成年人的心理需求一直未能在现实中得到充分满足,只能一再在网络中寻找满足,

从而沉陷其中无法自拔。一是陪伴的缺失,尤其是年幼的儿童,转而与手机为伴,以致于手机用户越来越低龄化。而现代社会生活的压力使父母陪伴孩子的时间减少,这一点在留守儿童身上表现最为明显。而这一现象短时期内无法得到解决。只能依靠国家帮助其实现监护责任。二是未成年人能够使用的活动场地太少,而且常常因无人陪伴、担心受伤而被关在室内,这就迫使其交流的需求只能上网络去获得满足。三是学习压力大,通过网络游戏等满足其在现实中无法获得的被肯定、被需要和成就感。可以肯定,只要未成年人的心理需求无法在现实中得到充分满足,网络沉迷现象就会一直存在。

第八,未成年人网络沉迷治理未能做到细化,尚未做到根据不同年龄段实行精准治理。近年来,未成年人网上娱乐和社交活动呈现新的特点。调查发现,听音乐和玩游戏仍然是未成年人最主要的网上娱乐活动。玩游戏方面,手机游戏占56.3%,电脑游戏占24.6%。看短视频和网络直播的比例,分别比2018年提升5.7和6.4个百分点。<sup>④</sup>调查发现,小学生在网上从事聊天、使用社交网站、逛微博、逛论坛、看新闻、购物等各类社会化活动的比例,均明显低于其他学历段,初中开始则出现显著增长。如初中生上网聊天、使用社交网站查看或回复好友状态的比例,分别比小学生增长31.5和29.8个百分点。<sup>⑤</sup>应当对这些数据进行进一步分析,找出适合不同年龄阶段的未成年人网络沉迷治理模式。

第九,未成年人的网络素养教育不够,其对网络危害性方面的认知不足,对于游戏认知简单化,而电竞选手的高收入也让有的孩子有一种错觉:无需学习好,游戏打得好也能挣钱,从而沉迷其中。

① 王磊:《系统漏洞多 网游“防沉迷”需多方努力》,载《北京青年报》2020年7月15日,第7版。

② 共青团中央联合中国互联网络信息中心发布的《2018年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示,截至2018年7月31日,我国未成年网民规模达1.69亿,未成年人的互联网普及率达到93.7%。《中国互联网络发展状况统计报告》显示,手机是未成年人的首要上网设备,使用比例达到92%,69.7%的未成年人拥有属于自己的手机。

③ 参见共青团中央联合中国互联网络信息中心发布的《2018年全国未成年人互联网使用情况研究报告》。

④ 《〈2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告〉发布》,载国家互联网信息办公室网站, [http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c\\_1590919071365700.htm](http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c_1590919071365700.htm)。

⑤ 《〈2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告〉发布》,载国家互联网信息办公室网站, [http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c\\_1590919071365700.htm](http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c_1590919071365700.htm)。

## 五、未成年人网络防沉迷治理的对策建议

### (一) 重点工作抓落实

未成年人网络沉迷的治理,是一项系统工程,需要政府、平台、家庭、学校、社区和个人共同发力,筑牢防沉迷屏障。随着《未成年人保护法》的修订公布,以《未成年人保护法》为核心的我国未成年人保护法律体系已经基本形成,其中对于网络沉迷治理问题,从立法上看相对较为完善,应当将重点工作放在落实上。

第一,依法落实各方责任。各方应当严格依照《未成年人保护法》等法律法规的规定,积极履行职责,落实有关措施,完善未成年人防沉迷机制,使其与时俱进,运转有效。加快出台落实预防未成年人沉迷网络的具体实施细则,对建设天朗气清的未成年人网络生态环境做好分工,找准责任人。各项政策法规除明确各有关部门、企业平台、家庭、学校、社区的责任外,还应当完善和落实各项制度,增加惩罚性措施,加大执行力度,务必将责任落到实处。

第二,帮助家长落实监护责任,让家长真正成为第一责任人。当前很多家长没有或根本不知道如何教育引导孩子正确使用互联网。这是目前许多低龄儿童形成不良上网习惯的重要原因。各有关部门在对未成年人宣传网络沉迷相关危害的同时,也应当深入到家长群体中,帮助、引导家长学会正确处理子女网络沉迷的方式,鼓励家长多倾听、多观察,多与子女交流。并设立专门的咨询机构,应对父母求助无门、教育不得法的情况。

第三,普及科学、系统、有效的网络素养教育,将网络素养教育纳入国民教育体系中来,全面提升未成年人网络素养。让未成年人掌握安

全、合理、科学使用互联网的技能,用好互联网,保障其发展权。

第四,不同年龄段精准治理。对于不同年龄段的未成年人,针对各类网络活动对未成年人的不同影响,有必要采取差异化的方式,实行精准治理。比如低龄的未成年人,容易转移注意力,主要控制其上网,让他从事其他活动。高年龄的未成年人则引导其理性认识网络,培养其自制力,提高其判断力。而好的网络素养的养成需要从幼儿时期开始。

第五,增强线下生活吸引力。增强活动场地是重要解决办法。政府有责任为未成年人提供适宜的活动场地,使其能够获得体育锻炼和户外活动的环境条件,从而相对减少电子产品使用。未成年人的天性是活动,让他们到户外阳光下度过更多时间,鼓励支持孩子参加各种形式的体育活动,使其掌握1—2项体育运动技能,引导孩子养成终身锻炼习惯。<sup>①</sup>这样做可以有效减少上网时间,从而有效预防网络沉迷。然而,目前我国现实中供未成年人活动的场地严重缺乏。<sup>②</sup>为应对这一问题,2019年9月,国务院办公厅发布《关于促进全民健身和体育消费推动体育产业高质量发展的意见》来多渠道增加未成年人的活动场地。<sup>③</sup>希望有关部门能够切实按照意见要求,落实未成年人活动场地,使他们在运动中获得愉悦、自信与满足。此外,要注重增加学校课程、生活的趣味性,如改革学校课程内容,以青少年喜闻乐见的综艺形式,将社会主义核心价值观、优秀传统文化和“思政”课程融入节目中,让真善美在少年儿童心中生根发芽,传承延续。

### (二) 着重场景控制

第一,要把牢网络入口关。就是要减少未成年人接触游戏、直播等的机会。政府严格履行监督职责,依法、持续对平台监管。平台加强自

<sup>①</sup>参见2018年8月30日教育部、国家卫生健康委等八部门《关于印发〈综合防控儿童青少年近视实施方案〉的通知》。

<sup>②</sup>2018年,国家体育总局群体司发布的《中国群众体育发展报告(2018)》显示:截至2017年底,我国人均体育场地面积只有1.66平方米。国务院于2014年发布的《关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见》指出,到2025年,我国人均体育场地面积要达到2平方米。

<sup>③</sup>要求在政策范围内采取必要激励机制,支持中小学对校园体育场地设施进行社会通道改造,在课余时间和节假日向社会开放;不具备改造条件的,也应保证在课余时间和节假日向本校师生开放,同时鼓励以购买服务方式引入专业机构运营管理。

律,要增强平台的社会责任意识,不单纯追逐利益,完善未成年人防沉迷系统,完善平台内容审核机制,减少不良信息进入未成年人视野。行业组织和社会组织积极推动行业共建,设跨平台防沉迷系统。学校使用网络开展教学活动应当合理适度,降低未成年人上网频率。学校一般不应允许未成年学生将手机等智能终端产品带入课堂,带入学校的应当统一管理。学校应密切关注未成年人,一旦发现未成年学生沉迷网络的,应当及时告知其父母或者其他监护人,共同对未成年学生进行教育和引导,帮助其恢复正常的学习生活。开设网络素养课,帮助未成年人正确认识网络,智慧用网。家庭的主要职责是监护,家庭应当切实履行监护职责,将法律规定的责任落到实处。未成年人的父母或者其他监护人应当提高网络素养,规范自身使用网络的行为,加强对未成年人使用网络行为的引导和监督。家长负有监督责任和表率义务,为孩子树立榜样的同时增强家庭教育帮助孩子学会辨别,配合学校教育使孩子学会正确利用互联网。

第二,要把牢网络内容关。就是要净化网络环境,清除有害信息,避免未成年人接触到有害信息,减少其上网的风险。平台应承担主要责任,政府承担辅助责任。平台应当采取措施,完善平台内容审核机制,减少不良信息进入未成年人视野。内容审查常态化、审查力度持续稳定,坚决杜绝“压力大时加大审查力度,压力小时就放松审查”的现象。主动向未成年人积极推送健康向上、知识性和趣味性均佳的内容。政府部门应当随时关注、坚决清理互联网平台中涉及低俗色情、暴力、恐怖、错误价值观等不良内容。完善监督机制,提升自动监测技术,重视人工举报,加强惩罚力度。深化研究,对可能影响未成年人身心健康网络信息的种类、范围和判断标准做更专业、更细致的划分,并做到定期更新。应将鼓励和支持有利于未成年人健康成长的网络内容的创作与传播的政策落到实处。

第三,要把牢网络过程关。把牢网络过程关,就是要密切监管未成年人上网行为,监控重

点是网络不良社交。在这方面,家庭和平台共同承担主责。家庭应当提醒教育未成年人网络社交风险,随时关注未成年人上网行为,及时制止不良社交。平台应及时监测未成年人的自我展示内容,引导其展示健康的才艺。对于危险的自我展示行为,应及时阻止其传播,并告知有关部门及时干预。发现未成年人通过网络发布私密信息的,应当及时提示,并采取必要的保护措施。平台应当积极落实举报制度。鼓励社会对包含危害未成年人身心健康信息的网络产品、服务优先向平台举报。尝试建立一键举报、举报自动匹配制度,方便快捷投诉,及时受理。平台应完善算法,建立不良信息标注制度,精准辨认不良信息,减少误判,平衡网络各方利益。

第四,要把牢网络底线关。把牢网络底线关,就是要对网络上利用未成年人沉迷网络的机会趁机侵害未成年人的违法犯罪行为,予以坚决彻底打击,从重惩罚。在这方面,司法机关承担主责,平台有举报义务。司法机关对于利用网络社交侵害未成年人的违法犯罪行为应当予以坚决打击。对即时通信工具群圈、社交平台诱导未成年人自残自杀和教唆未成年人犯罪的信息和行为要反应迅速,坚决抵制。对于使用体罚、电击等侵害身心健康的方式来治疗未成年人沉迷网络的行为予以及时干预,从重处罚。平台发现用户利用其网络服务对未成年人实施违法犯罪行为的,应当立即停止向该用户提供网络服务,保存有关记录,并向公安机关报告。

未成年人网络沉迷治理仍有许多未竟之处。我们还应当关注到未成年人网络治理中涉及的利益平衡问题,例如未成年人实名登录游戏以及游戏在登录和支付环节采用人脸识别技术,平台或游戏公司是否存在过度采集个人信息问题?如何确保这些信息能够被有效保管?平台删除疑似不良信息时如何确保其行为的适当性?平台采取警示、拒绝发布、删除信息、限制功能、暂停更新直至关闭账号等措施时如何保障相对人的救济权利?这些都是需要进一步探讨的问题,需要我们的持续关注。

(责任编辑/刘宇轩)