



(上接A10版)

▼中国拟修法对未成年人使用网络实行管理

10月26日闭幕的十三届全国人大常委会第十四次会议的一项重要议程,是首次审议未成年人保护法(修订草案)(以下简称草案)。会议期间,围绕草案首次增设的“网络保护”专章,与会人员就如何通过法律手段做好未成年人上网保护工作建言献策。

今年全国人民代表大会期间,全国人大社会建设委员会收到多名人大代表转来的群众来信,其中一封信是上千名家长联合签名的,强烈要求国家加强对网络游戏的监管,以防止未成年人深陷网络游戏不能自拔。

未成年人保护法是未成年人保护领域非常重要的一部专门法律,相当于未成年人法律体系中的小宪法。该法于1991年颁布实施,之前经历了两次修改。在保护未成年人合法方面发挥着重要作用。

但随着我国经济社会的快速发展,该法已不适应未成年人保护工作的需要。比如,网络空间已经成为未成年人成长的重要领域,其重要性不亚于家庭和学校;部分未成年人沉迷网络特别是网络游戏,并因此而自杀或者杀人的事件时常见诸媒体,现行未成年人保护法缺乏网络保护方面的相关规定,已明显滞后于实际工作需要。

十二届全国人大任期内,共有500多位全国人大代表领衔或联名提出关于修改未成年人保护法的议案17件。今年全国人民代表大会期间,共有779位人大代表(占参会代表总人数的26%)提出涉及未成年人的提案达28件,其中,416位人大代表提出修改未成年人保护法方面的提案13件,提出建议11件。这是历届人代会前所未有的。

作为一部专门法,草案在征求多方意见后,内容和文字更加精炼,由原来的8章57条修改为7章52条。章节、法条虽然减少了,但增加了不少新的内容,其中包括新增“网络保护”专章,对网络保护的理念、网络环境管理、网络企业责任、网络信息管理、个人网络信息保护、网络沉迷防治、网络欺凌及侵害的预防和应对等作出全面规范,力图实现对未成年人的线上线下全方位保护。

▼建立严格的网游分类制度

全国人大常委会委员刘修文在分组审议中援引了一组数据,根据中国互联网络信息中心第44次中国互联网络发展状况统计报告,截至2019年6月,我国10~19岁网民人数占网民总数的16.9%,10岁以下网民人数占网民总数的4.0%。

2017年,有一款名叫王者荣耀的游戏红遍了大江南北,累计注册用户超2亿,日活跃用户超8000万,每7个中国人就有1人在玩,其中“00后”用户占比超过20%。据共青团中央发布的2018年全国未成年人互联网使用情况报告,截至2018年7月31日,全国未成年网民中有64.2%将网络游戏作为上网娱乐的主要方式之一。世界卫生组织已于2018年6月将网络游戏成瘾列入精神疾病。

“如果不对未成年人网络沉迷问题尤其是网络游戏成瘾问题在法律层面作出严格干预和矫治,将影响一代代未成年人的健康成长,对家庭、社会、国家和民族的危害不容小觑。”刘修文说。

草案第65条规定了网络游戏管控制度。“但这一规定还不够具体,对相关企业责任的强制性不足,可操作性不强。”刘修文建议,应进一步增强有关规定的可操作性、可执行性。

建立严肃严格的网络游戏分类制度,对网络游戏进行分级,是欧美和日韩等国普遍推行的网络游戏管控手段。例如,美国娱乐软件分级委员会(ESRB),依据性尺度、暴力程度等将网络游戏分为7级,即AO级、M级、T级、E10+级、E级、EL级、尚未评级(RP),分别适用于成人、17周岁以上、13周岁以上、10周岁以上、6周岁以上、3周岁以上人群。日本电脑娱乐分级组织(CERO)对网络游戏进行分级审查,划分出适合15岁以上、12岁以上以及适合所有年龄段的3类游戏,游戏包装要求标明等级,并严惩违法向未成年人销售游戏的商家。

他同时建议,在网络游戏服务领域推行强制身份认证机制。“未成年人身份认证是实施网络领域未成年人保护的源头,只有真正落实‘网络实名’,才可能使未保法中确立的各项未成年人保护制度落到实处。”

草案第5章“网络保护”对未成年人网络沉迷防治作出了一系列规定,例如第58条关于培养和提高网络素养、第60条关于企业责任、第64条关于网络沉迷防治制度等。

分组审议中,多名发言人也提到,从某种意义上说,这些规定还比较笼统、比较原则,需要进一步研究借鉴国内外经验做法,进一步强化网络游戏开发商、服务商、网络平台等相关企业的责任和家长、学校、老师以及政府部门等的监督管理责任。

▼将网络直播短视频纳入监管范围

虽然草案第65条规定了防止沉迷网络游戏,但全国人大常委会委员吴玉良认为,最近一两年,网络游戏只是未成年人沉迷网络的具体情形之一,网络直播、小视频等新兴网络形式异常“火爆”,不仅未成年人,就连很多成年人刷直播、刷小视频都上瘾。“建议补充完善有关沉迷网络具体情形的规定。”

全国人大常委会委员吕薇则建议,结合网络直播短视频对未成年人的影响,应将其纳入时间管理和分类提示的监管范围。

“总体来看,不管是从用户规模、使用时间的维度比较,还是从内容负面影响、时间沉迷等角度考虑,网络直播短视频已经超越了网络游戏,应当纳入未成年人保护法网络保护的规定中予以监管。”吕薇认为,鉴于当前网络直播短视频在未成年人群体中的影响,建议增加规定,将对未成年人影响重大的短视频纳入未成年人保护法(修订草案)监管范围。

全国人大常委会委员吴月则建议,将草案第15条第8项、第50条第1款及第2款中关于“互联网上网服务营业场所”的表述,修改为“互联网上网服务场所”。因为水吧等场所提供免费WiFi等服务,已成为中小学生学习、生活、娱乐的地方,也是未成年人与社会青年接触的新平台、感染不良习气的重要场所。而水吧又不属于真正意义上的“互联网上网服务营业场所”,删除表述中的“营业”有利于对水吧等提供免费上网服务场所的规范管理。

▼让孩子放下手机,最好的“解药”是陪伴

从网络游戏成瘾,到如今刷直播“上瘾”,看似换了马甲,但本质上还是沉迷网络的表现之一。与沉迷游戏不同的是,青少年沉迷网络直播短视频更具迷惑性。有不少家长曾表示,一开始看到自己的孩子在看短视频觉得并无大碍,而且在一些家长的固有印象中,“看视频”总比“打游戏”好。然而,雪球正是从这一次次的不以为然而中滚大的。面对即时性强、内容传播量大又契合注意力法则的短视频,自制力稍差的未成年人很容易就陷入里面。从最初的10分钟到半小时,再到后来的无法控制……

其实,不管是游戏,还是短视频,缺乏时间管理观念与自我约束意识是青少年沉迷的主要原因。对此,预防青少年沉迷网络直播短视频,要两手抓。一方面,要抓好对短视频平台的时间管理。比如,现在多平台上线的“青少年模式”,从外部强制规范引导青少年使用时长,值得进一步优化探索。另一方面,要提高青少年的网络素养,让他们自身意识到沉迷网络的危害,以及时间管理的重要性。这更需要家长、学校、平台与社会形成多方合力,引导青少年正确认识。

主动控制手机的使用时间,对很多自制力弱的成年人来说,都是一件特别困难的事情,孩子们性格还在成形期,普遍自制力更弱,所以很多家长觉得要让孩子放下手机,是一件不可能完成的任务。但在心理学专家看来,救救沉迷短视频的孩子,症结不在孩子,而是在家长。

“孩子大多只是消磨时间,所以这时候就需要家长的引导。如果家长自己都不能摆脱手机的诱惑,在孩子空闲的时候扔给孩子一部手机或者一个平板电脑,甚至和孩子一起刷手机、看短视频,又怎么能指望孩子主动放下手机?”袁勇贵建议家长多陪伴,带孩子外出游玩、看看书、做做运动等,多培养孩子的兴趣爱好,给孩子合理的时间安排,让孩子感觉有充分的事情可以去做,手机的吸引力才会越来越淡。

综合新华社、扬子晚报、广州日报等