

遊戲防沉迷再升級如何保護“少年的你”？

5月23日，將遊戲以“未成年人模式”登錄後，楊林(化名)將手機遞給了一旁等待已久的兒子，他不忘叮囑：“時間到了就不準再玩了。”

“現在玩的時間和充值的費用都比之前少了很多。”楊林向記者表示，之前兒子每天做完作業後都會捧著手機玩遊戲，“一開始擔心他會沉迷其中。現在監督他用自己的身份登錄後，遊戲會在規定時間到達後斷開，充值額度也有相應限制。確實放心了不少。”

家長對孩子玩遊戲是什麼態度？近年來，不少家長對孩子玩遊戲從反感逐漸轉變為接受，但他們依然會對孩子玩遊戲時間過長、遊戲充值過多等感到擔憂。“儘管國內多家遊戲公司做出規定，但孩子還是能從中抓住漏洞。”一位家長無奈地告訴記者，“現在最期盼的就是新的未成年人保護法施行後，遊戲廠商能出臺更具體的監管措施。”

新修訂的《中華人民共和國未成年人保護法》於2021年6月1日起施行。其中新增了網絡部分，從網絡遊戲、網絡直播、網絡音視頻、網絡社交等領域對未成年人在使用時間、權限和消費等功能方面做出明確規定。

“新版未成年人保護法開始實施後，相信能從法律角度對未成年人在玩遊戲方面做出嚴格規定，遊戲公司也勢必會加重對未成年人在遊戲中的管控。”多位遊戲業內人士表示。

變化更嚴了！新規來臨，遊戲防沉迷升級

“這是國家首次將網絡部分列入未成年人保護法，勢必將推動政策、廠商對於未成年人在玩遊戲時做出更嚴格的規定。”5月24日，遊戲行業觀察者馬靜告訴記者。

新修訂的未成年人保護法中，明確表示國家將建立統一的未成年人網絡遊戲電子身份認證系統。同時還做出“網絡遊戲服務提供者應當要求未成年人以真實身份信息註冊並登錄網絡遊戲”、“按照國家有關規定和標準對遊戲進行分類，不得讓未成年人接觸不適宜的遊戲或者遊戲功能”以及“不得在每日22時至次日8時向未成年人提供網絡遊戲服務”等多項規定。

這背後，是青少年接觸網絡遊戲比例逐漸提高。據中國互聯網絡信息中心調查顯示，中國青少年網絡遊戲用戶規模已經超過2億，占青少年網民的66.5%。青少年首次接觸網絡遊戲的年齡呈日趨低齡化，6至14歲是青少年接觸網絡遊戲的主要時期。

“最早的遊戲防沉迷保護可以

追溯到2005年。”馬靜告訴記者，當時國家推出《網絡遊戲防沉迷系統開發標準》，廠商將遊戲時間與遊戲收益捆綁以達到防沉迷的目的。

2011年7月，國家新聞出版署出臺《關於啓動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知》，要求網游企業需要按照流程及時報送需驗證的用戶身份信息，並且要嚴格將經過實名驗證被確認為“提供虛假身份信息”的用戶納入網絡遊戲防沉迷系統，並正式於2011年10月1日實施。

但記者注意到，由於技術的局限，此次實名驗證工作沒有對移動遊戲遊戲時長、遊戲消費等內容進行相應限制。

“當時移動遊戲相對較少，國內市場更傾向於端游。”多位遊戲從業者告訴記者，“自然管控核心更聚焦於端游。”

不過近年來隨着國內玩家遊戲場景從端游向手遊的轉移，移動端遊戲逐漸成爲未成年人最習慣玩耍的品類。2019年，國家新聞出版署發布了《關於防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》。其中要求所有的遊戲網游用戶需要進行實名註冊，針對實名註冊爲未成年人的賬號，將進行遊戲時長、遊戲消費以及宵禁的限制。

“這是國家首次對未成年人玩要移動端遊戲做出要求和具體的規定。”馬靜說，“8歲以下的未成年人在遊戲裏消費，8-16歲的未成年人在每月最高消費額爲200塊錢，16-18歲最高每月的消費額度是400塊錢。同時要求每天的22點到第二天8點無法進行遊戲。”

記者注意到，此次新修訂的未成年人保護法除了做出類似規定外，更要求所有遊戲廠商應當要求未成年人以真實身份信息註冊並登錄網絡遊戲。這意味着對於未成年人的監管越發嚴格細致，未成年人網絡保護也逐步進入深水區。

此外，新版未成年人保護法中還多次提及父母和監護人的責任，如第七十一條，未成年人的父母或監護人應當提高網絡素養，規範自身使用網絡行爲，加強對未成年人使用網絡行爲的引導和監督；第十七條，規定監護人不得放任未成年人沉迷網絡等行爲。

背後如何防沉迷：遊戲廠商和家長“鬥智鬥勇”？

記者了解到，就未成年人遊戲時間、遊戲消費等類似情況，包括騰訊在內的多家遊戲公司相繼推出類似防沉迷機制，同時在平臺上對疑似未成年人的非理性消費進行主動提醒。隨後還接入了公安權威數據平臺校驗，實行強制實名註冊的準入機制，對未成年人遊戲

習慣進行嚴格管控。

那麼效果如何呢？

“感覺效果不錯，此前孩子稍不注意就玩耍幾個小時。同時爲了虛擬裝備還不斷充值。”楊林告訴記者，之前兒子曾沉迷遊戲，盡管家人多次教育仍不聽勸阻，兒子時常趁大人睡覺時偷偷玩遊戲，而現在遊戲植入類似機制後，明顯有所改善。“儘管孩子對每天只能玩固定時間鬧過情緒，但作爲家長確實很支持類似舉措。”

不過，也有家長認爲，目前的防沉迷系統只是防了個寂寞。有多位家長在接受採訪時無奈地告訴記者，盡管遊戲廠商做出類似規定，不少孩子也開始學着和遊戲廠商、家長“鬥智鬥勇”。除了冒用家長等成年人身份信息繞過監管外，以其他理由套出支付密碼後迅速充值的情況也時常發生。

記者從騰訊客服處了解到，未成年人爲了玩耍遊戲採取使用成年人賬號的情況屢見不鮮。“基本上每天都會接到不少關於冒用身份登錄並充值的投訴。”一位客服表示。

未成年人冒用家長身份進行遊戲、充值等情況成爲家長、遊戲平臺的困擾。爲此，多家遊戲公司也先後採取相應技術，希望杜絕類似情況的發生。

“其實騰訊早在2017年就開始構建涵蓋未成年人遊戲行爲的健康防護方案。”騰訊未成年人家長服務平臺負責人李靜告訴記者。

2018年，騰訊遊戲通過AI和機器學習等技術手段，針對用戶遊戲行爲特徵進行判定，建立和優化“疑似由未成年人操作的成年人賬號”數據池。並在兩年後專門針對“孩子冒用家長身份信息繞過監管”的問題，擴大人臉識別技術應用範圍，對疑似未成年人的用戶進行甄別。

“我們把人臉識別技術運用到包括《王者榮耀》、《和平精英》等近100款遊戲之中，並且覆蓋登錄和支付兩大場景。”李靜說，“在遊戲登錄時，會直接檢驗是否本人。而在支付環節中，除了對一個月內消費超過400塊錢的疑似未成年人賬號進行人臉識別外，部分賬號出現在短期內的充值數據和之前充值行爲不匹配的行爲，也會進行相應人臉驗證。”

據騰訊官方數據顯示，在其旗下210款遊戲中，平均每天有957萬未成年人賬號因登錄時長超1.5小時被系統強制下線。僅在2021年4月，平均每天就分別有545萬個賬號和1.5萬個賬號在登錄和支付環節中觸發了“人臉識別”，其中因拒絕或未通過驗證，登錄環節有約91.5%的賬號被納入防沉迷監管，支付環節有79.4%被攔截了充值行爲。

“我現在還是隨時會監督檢查孩子遊戲、充值等情況，但相比之前確實安心不少。”楊林說。

難點 未成年人面部識別或成突破難點？

記者在採訪時發現，不少家長此前對於遊戲持反對態度，堅決杜絕孩子玩耍遊戲。但即使做了各種措施，效果并不明顯，不少孩子仍時常偷偷玩耍。

“技術是處於一個補漏的狀態，就是出現了問題再去解決。”中國青少年宮協會兒童媒介素養教育研究中心主任張海波分析稱，“但家庭作爲防護體系出現漏洞，不單是孩子的問題，還有父母教育的問題。如果祇着於於技術，很難解決問題。”

張海波認爲，不是所有遊戲都對孩子有害，不少健康益智的網絡遊戲對孩子身心成長是有一定幫助的。同樣，防護未成年人在遊戲中沉迷的關鍵在於家長能否和孩子建立健康的娛樂、生活習慣，以及如何處理好遊戲的關係，進而提高未成年人自身的自控力。

記者了解到，目前多家遊戲公司都開設了未成年人保護模式，除了在登錄、充值領域進行管控外，還會引導家長更有效地處理跟孩子之間的親子關係，以及疏導孩子對遊戲的認知態度。

“但需要注意的是，在做這些技術手段時要處理好兒童保護和兒童權益的關係。比如在做人臉識別時，更需要注意到兒童隱私保護。”張海波說。

事實上，2021年4月，相關部門曾出臺《信息安全技術 人臉識別數據安全要求》國家標準徵求意見稿，其中提出“原則上不應使用人臉識別方式對不滿十四周歲的未成年人進行身份識別”的要求。而這或許將成爲遊戲廠商在對未成年人進行管控時遇到的難題所在。

“《未成年人保護法》要求的‘身份驗證’和上述國標要求‘不能對14歲以下未成年人進行人臉識別’並不衝突。遊戲廠商可以通過多種手段進行識別認證，并非一定要用人臉識別。”華東政法大學數字法治研究院副院長韓旭至對此表示。

“國標的草案也規定，不應該因爲數據主體不同意采集人臉數據，而拒絕其使用服務的基本功能。”韓旭至說，“遊戲廠商在登錄、支付、刪除賬單、充值等環節都需要人臉識別判斷是否是未成年人。但未成年人對這種授權祇是形式審查授權，沒有必要在任何使用環節都要完全去識別。而建立這種平臺以及收集這些信息到底在多大程度上發揮它的價值，其實是存疑的。”

“當下對於人臉識別的要求是比較嚴格的。但是在未來可以通過不斷的規制，使其在技術層面成爲一個比較合法的驗證方式。”韓旭至說。

未來 政策之外，需要家長等多方配合管理

5月30日，記者就新版未成年人保護法的施行採訪多位家長發現，他們對其中“網絡部分”大多支持態度，但也有家長對最終效果表示擔憂。

“對新版未成年人保護法裏面所涉及的關於未成年人網絡政策充滿期待，但覺得實施起來并不容易。”重慶的張女士表示，“之前國家也多次發布類似防沉迷的措施，然而最終的監管效果并不是太好。”

張女士的兒子同樣沉迷於遊戲，盡管她曾多次警告兒子“每天祇能玩1.5個小時”，但兒子總是不以爲然，“這款遊戲玩了1.5個小時後，另外再換一個接着玩就是。”

“如果真如孩子所預想般，每個遊戲都能玩上1.5個小時，那意味着監管效果并不強。”張女士說，“充值也可能存在相似的情況。每款遊戲都充一定金額的話，加起來仍是筆不小的數目。”

上海的劉先生同樣面臨類似問題，盡管多家遊戲公司紛紛對未成年人做出遊戲時間限制，但他發現兒子的手機裏下載了來自多家遊戲公司的不同遊戲，每天在各個遊戲中切換自如。多次教育無果後，劉先生無奈地表示，“要想真正管控孩子的娛樂時間，不可能全部寄托於政策監管，更需要家長配合管理。”

據多位家長向記者表示，盡管此前相關部門曾發布類似“未成年人防止遊戲沉迷”的通知，但最終效果平平。其中一個原因正是在於家長監管力度不够，未成年人可以方便地獲得成人賬號，從而繞開實名認證和防沉迷系統。

“孩子以網絡學習、購買資料等各種原因爲由，騙取到家長的身份證號和支付密碼，在家長不知情下就可以進行遊戲驗證以及充值。”一位家長告訴記者，“甚至通過第三方網購平臺購買已通過驗證的成年人賬號玩耍，根本防不住。”

“保護未成年人措施的落地主要有兩方面的難度。一個方面是在技術層面，比如通過科技手段識別未成年人，另一個方面則是社會層面的措施，如何讓技術與社會聯動，讓家長加入到保護未成年人的具體行動當中。”中國社會科學院社會發展戰略研究院研究員田豐曾在接受記者採訪時表示。

多位關注未成年人保護領域的從業者告訴記者，防止孩子沉迷遊戲除了政策和遊戲廠商的監管外，家長同樣承擔着極爲重要的責任。

“未成年人保護需要社會各方面的綜合治理。除了政府和企業平臺方的責任外，教育方同樣需要承擔相應責任。”張海波向記者表示，“未成年人上網出現的各種網絡安全問題，不祇是技術的問題，更是社會的問題。”

遊戲觀察者馬靜同樣告訴記者，“防止未成年人沉迷網絡遊戲是一個系統工程，不僅需要行業主管部門、遊戲公司的監管，也需要家長乃至社會各界的通力配合。除了在日常生活多陪伴孩子，讓其娛樂方式不僅局限於遊戲外，更應該在孩子玩遊戲時加強監護和引導，培養其自我管理的能力。如此一來，即使孩子成年後脫離父母的約束，也不會出現沉迷網絡遊戲的問題。”

