

网络小游戏吸引低龄儿童沉迷其中

2023年12月22日,国家新闻出版署就《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》公开征求意见,提出网络游戏出版经营单位应遵守“严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长”“对容易导致沉迷的、存在不适合未成年人使用内容的游戏,应禁止未成年人登录”“严格执行向未成年人提供付费服务的限制性要求,合理限制不同年龄阶段未成年人在使用其服务中的消费数额,不得向未成年人提供与其民事行为能力不符的付费服务”等规定。

这一消息将未成年人沉迷网络游戏的问题再度抛至公众视野。最新数据显示,目前我国青少年网民数量已接近2亿,未成年人“触网”低龄化趋势明显,防范未成年人沉迷网络游戏已经成为家庭、学校、社会的共识。然而,一些网络游戏脱离、规避“青少年模式”监管,且存在诱导充值、涉黄涉暴问题,严重侵害青少年特别是低龄儿童合法权益,亟须引起重视。

“点这,和我一起探寻真相!”“2023超解压小游戏,不用下载就能玩!”“我试了464次,仍然找不到所有乌龟”……在社交平台、短视频平台上,一些“不用下载轻松玩”的游戏正在吸引玩家的注意力,尤其是一些人物卡通、画面色彩艳丽、标题夸张怪诞的游戏,吸引了很多低龄儿童的目光。

近日,不少家长向《法治日报》记者反映,自家孩子总喜欢抱着手机玩游戏“不撒手”,甚至偷玩游戏、藏匿手机,家长们对此苦恼不已。这些网络小游戏通过链接或小程序即可进入游戏界面,不需要下载、注册,不需要密码、验证码,也不存在每周游戏3小时的限制等。

低龄儿童沉迷于网络游戏已经成为普遍现象。武汉大学中国乡村治理研究中心实地调研发现,在农村经常能看到四五岁的儿童熟练操作手机游戏,甚至有中小学生玩游戏到凌晨两三点;每天手机游戏时间超过两小时的学生在不少班级能占50%以上;学生通过游戏群、组队“开黑”(游戏用语,指玩游戏时语音或面对面交流)等形式形成同伴友谊,而其他同学想要参与其中就必须进入游戏世界,否则就会被排斥。

受访专家指出,小程序游戏往往通过色彩艳丽的卡通人物或者夸张怪诞的标题以及简单的赏罚机制,诱导低龄儿童沉迷其中。建议将小程序游戏纳入现有的网络游戏防沉迷监管范围内,同时加强技术监管,提升社交平台运营商的责任意识,为未成年人营造一个更加健康、安全的网络环境。

无需认证随时可玩 游戏广告中套广告

孩子们是通过什么渠道找到这些游戏的?

“看视频的时候,有游戏广告或者链接,我比较好奇,就点进去了。”



图片来源:网络

通过视频,王月的儿子向记者演示——打开一款短视频软件,点击软件左侧的三根横杠标志,“最近常用”栏目出现各种小程序游戏,生活动态部分也出现“玩游戏”一栏,“这样可以反复玩一款小游戏”。

记者调查发现,在社交平台、短视频平台上,存在大量“点击即可进入”的游戏。多款小游戏人气很高,有博主拍摄了游戏视频,评论区充满“游戏链接在哪”“怎么才能玩”等评论。

记者连续3天观察10多款此类游戏发现,这些游戏普遍具有以下特点:进入方式简单,从小程序即可进入界面,不需要实名认证;界面设计无“青少年模式”和防沉迷提醒,无游戏时间限制;盈利方式主要是广告,用户看广告后不需充值或单次仅需小金额充值;存在过度广告的情况,比如每日累计观看5个广告;激励措施多,使用如建筑收益、升级建筑奖励鼓励用户进行游戏,用每日签到(可以领取礼品)、每日在线时长(在线1分钟、5分钟、15分钟、30分钟有不同奖励)、特定日奖励、本周累计登录天数等增加用户黏性,用户完成每日所有任务可以获得高级工具,连续登录到一定程度可以获得稀有角色。

此外,记者注意到,小程序游戏存在“广告套广告”现象,即在游戏过程中利用赠送游戏币的方式诱使用户观看其他游戏广告,让用户从一个游戏被另一个游戏所吸引。

“我可以玩一下午,从一款游戏链接到另一款游戏,永远不会重样,也不会感到无聊。”山东济南六年级学生李媛媛(化名)说,“软件还很‘聪明’,我喜欢玩卡通图案的消除类游戏,广告视频便会‘精准’地为我推荐此类小游戏。”

缺乏分层思考设计 对儿童约束力不强

在北京外国语大学法学院教授姚金菊看来,此类小游戏的内容吸引人、形式容易被低龄儿童获得,且儿童对游戏存在群体认同心理,会导致游戏“成瘾”现象。

对于此类小程序游戏未设置“青少年模式”的现象,姚金菊分析称,此类小游戏并非独立软件(App),一般嵌套于网络社交平台、

短视频平台之中。以某社交软件为例,接入的各类小程序往往是直接以社交账号身份登录。因此,当儿童通过家长的账号接触此类游戏时,除非手动选择“青少年模式”,否则系统无法有效判定使用小程序的对象身份。

“此类小游戏虽然内容看似简单无聊,但往往通过色彩艳丽的卡通人物或者夸张、怪诞、引起孩子好奇心的标题吸引低龄未成年人,然后利用简单的赏罚机制,作为心理控制手段,使得每一个操作都有奖赏或者惩罚等即时后果。每一个操作都能得到即时反馈,即使是成年人,出于人类趋利避害的本能,潜意识都会对很多无聊、简单、重复的事情上瘾。低龄儿童由于心智发育尚未成熟,更易沉迷其中,无法自拔。”姚金菊说。

姚金菊认为,小程序游戏开发者也缺乏对用户群体的分层思考与相应设计。小程序游戏作为新兴领域,监管不如传统网络游戏完善。而关于设置“青少年模式”或用户年龄门槛等标准要求,小程序游戏仍处于灰色地带。

广东财经大学法学院教授姚志伟告诉记者,考虑到实名认证对个人信息的收集程度、用户体验等因素,有的大型公司会采取首次实名认证的模式,即第一次实名认证后用户无需再次认证。如果该社交账号已经被家长实名认证过,那么根据合理信赖,程序会默认使用手机的是成年人。

“既要保护未成年人,又要考虑未成年人个人敏感信息的收集使用问题,也不能过多地打扰用户,这是小程序游戏防沉迷的难点所在。”姚志伟说。

强化平台责任意识 加强内部合规审查

那么,这类嵌套于网络社交平台、短视频平台的小程序游戏是否属于网络游戏?

北京天驰君泰律师事务所高级合伙人董媛媛给出了肯定答案。她告诉记者,目前出版国产网络游戏作品审批程序把网络游戏分为两类,包括电脑网络游戏和移动游戏。其中,电脑网络游戏包括客户端、网页、网络下载的单机游戏等类型,根据《关

于移动游戏出版服务管理的通知》,移动游戏是指以手机等移动智能终端为运行载体,通过信息网络供公众下载或者在线交互使用的游戏作品。该类小程序游戏符合当前新闻出版署对网络游戏的定义。

据董媛媛介绍,目前一些网络平台用户在玩小游戏过程中以“后台实名”运行,即如果已在平台完成实名认证,则登录游戏时无需再认证,也往往没有使用时长的限制。“部分开发运营者未按照游戏的标准接入防沉迷实名认证系统,而是隐藏了小程序的游戏功能以绕开游戏防沉迷规定,对于此类情况,应当加强小程序上线审核,核实小程序是否存在实际功能与开发者提交审核的内容不一致的情形,从而减少小程序游戏避开防沉迷及实名认证上线的情况。”

为了推动嵌套于社交平台、短视频平台的小程序游戏朝着更加规范化、标准化的健康方向发展,2023年8月8日,工信部发布《关于开展移动互联网应用程序备案工作的通知》。

2023年9月20日,国务院通过《未成年人网络保护条例》(以下简称《条例》),自2024年1月1日起施行。《条例》中单列“网络沉迷防治”一章,规定了教育、卫生健康、市场监督管理等行政机关、学校与教师、未成年人的监护人、网络产品和服务提供者等多方主体对未成年人网络沉迷的防治责任。

“建议以《条例》为依据,配合网络游戏、互联网应用程序等相关法规、政策,明确将小程序游戏纳入现有的网络游戏防沉迷监管范围内。加强技术监管。可通过身份验证、短信验证等技术手段,加强对嵌套型小程序游戏的标准监管;要求在确认用户为青少年之后,开启防沉迷系统,限制游戏时间。强化平台监管。增强社交、短视频网络平台运营商的责任意识,促进提供嵌套服务的平台对接入的小程序游戏定期进行内部合规审查。”姚金菊说。

同时,受访专家也提到,多角度、全方位为未成年人营造清朗网络空间是全社会的共同职责。《条例》将进一步强化国家、社会、学校、家庭等主体关于未成年人网络保护的责任,为健全未成年人网络保护制度体系、构筑未成年人网络安全屏障、切实保护未成年人身心健康、保障未成年人合法权益提供强有力的法律武器。

北京联合大学网络素养教育研究中心主任杭孝平呼吁,家长积极履行家庭教育和监护职责,结合互联网企业的技术防线和相关法律制度,为未成年人营造一个更加健康、安全的网络环境。杭孝平说,家庭是未成年人上网的主要场所,家长在防止未成年人网络沉迷上有着不可替代的作用。此外,网络平台、游戏运营商等应建立健全未成年人防沉迷系统,避免诱导沉迷的产品和服务,同时实时监控并及时解决可能导致沉迷的问题,定期向社会公开防沉迷情况。

据法制日报