

N 据法治日报

在网络社交平台、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。这些网络小游戏不需要下载、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,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。

专家建议,将小程序游戏纳入现有的网络游戏防沉迷监管范围,同时加强技术监管,提升网络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。

现象:
无需认证“随下随玩”
孩子玩得很起劲

山东枣庄的王月告诉记者,一年前,她发现儿子的电脑和手机显示屏幕上下载了满满3页游戏App,严厉教育了几次并通过“青少年模式”监管后,儿子不再通过App玩游戏了。

但最近,儿子不及时写作业加上时常“烫手”的手机,引起王月的警觉。最终,她发现了儿子的“秘密”——不是不玩游戏,而是删除屏幕上的游戏App后,开始沉迷于一些不需要下载、点开即玩、没有“青少年模式”的小游戏。

王月很无奈,因为这种游戏“无迹可寻”,不需要实名认证,孩子“随下随玩”。这些游戏往往通过色彩艳丽的卡通人物或是夸张、怪诞、激发好奇心的标题吸引孩子,孩子比以前玩得更起劲了。

孩子们是通过什么渠道找到这些游戏的?

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。

记者观察发现,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。

在游戏后半阶段,记者选择播放广告视频并记录,在30分钟内,记者点开了21个时长为30秒的广告视频,这些广告视频中还“夹杂”其他游戏链接,30分钟内,记者总共点开了15个小游戏。

记者体验了30款小程序游戏,其中27款没有游戏时间限制、不需要实名认证和登记、没有“青少年模式”。其中不到三分之一的游戏写着“适合12岁以上人群”或“适合8岁以上人群”,但除了此提醒外没有其他约束手段。

在社交平台、短视频平台上,一些『不用下载轻松玩』的游戏让低龄『玩家』爱不释手

网络小游戏吸引低龄儿童



我们也要玩

建隆/漫画



专家:
缺乏分层思考设计
对儿童约束力不强

对于此类小程序游戏未设置“青少年模式”的现象,北京外国语大学法学院教授姚金菊分析称,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。而在关于设置“青少年模式”或用户年龄门槛等标准要求方面,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。

建议:
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》),自今年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。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,增强网络社交平台、短视频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。因此,家长需要引导孩子合理科学使用网络,积极关注孩子的心理生理、行为习惯等。