调 查

守护好1.96亿未成年人的网络童年

中青报·中青网记者　刘　言

视觉中国供图

最高人民法院5月30日发布《守护未来：未成年人审判工作护航成长（1978-2024年）》（以下简称《报告》），系统梳理了人民法院1978-2024年未成年人审判工作实践。

《报告》显示，未成年人遭受网络不良信息侵蚀问题突出。在审判工作中，人民法院在依法严厉打击利用互联网侵害未成年人犯罪的同时，建立网络保护专项分析报告机制，重点分析网络产品和服务提供者是否存在发布、传播网络暴力、网络色情、网络欺凌等危害未成年人身心健康的网络信息的情形；分析网络产品和服务提供者是否向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务，是否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；分析相关责任部门是否存在应当履行未成年人网络保护职责而未履职情形。

发现存在问题的，人民法院及时向有关网络企业、主管部门发送司法建议或将相关线索移送主管部门处理。

共青团中央2024年11月发布的《第6次中国未成年人互联网使用情况调查报告》显示，我国未成年网民规模已经突破1.96亿，未成年人互联网普及率已达97.3%。通过网络学习知识、获取信息、互动社交、休闲娱乐，已成为未成年人生活的重要组成部分。

然而，“互联网文化对未成年人价值观的影响，网络沉迷对未成年人身体和心理的严重影响，网络安全风险带来的欺诈、欺凌、性侵等问题，已经成为世界各国未成年人保护领域面临的复杂严峻的问题。”北京青少年法律援助与研究中心主任佟丽华表示。

2024年1月1日，《未成年人网络保护条例》（以下简称《条例》）开始施行。为营造有利于未成年人身心健康的网络环境，《条例》围绕网络信息内容规范、个人信息保护、未成年人网络沉迷的防治等方面，对网络产品和服务提供者、学校、家庭、政府相关主管部门的责任作出规定。

时至今日，如何让未成年人健康、安全地在网络空间遨游，仍需要多方努力。

涉未成年人网络权益纠纷多样

利用网络侵害未成年人权益的犯罪手段多样，涉未成年人网络权益民事纠纷数量逐年增长，涉未成年人充值打赏类案件呈批量化趋势。这是《条例》施行以来，北京各级法院审理的涉未成年人网络权益保护案件的主要特点。

北京市高级人民法院副院长任雪峰介绍说，有的被告人在网络上以交友、选拔童星为“幌子”，将未成年人约至线下实施侵害；有的以谈恋爱、检查身体为由诱骗未成年人拍摄隐私照片、视频；有的以游戏代练、账号充值为诱饵，引诱未成年人转账汇款。

而在涉未成年人网络权益的民事纠纷方面，不仅案件数量逐年增长，类型也十分多样。任雪峰介绍，案件中既有因游戏充值、直播打赏等引发的财产权益纠纷，也有因个人信息泄露、网络欺凌等引发的人格权益纠纷等。

此外，由未成年人网络游戏充值、直播打赏行为引发的纠纷数量持续增长，涉案争议标的金额最高达300余万元，远远超过了未成年人日常合理消费水平。

“另一方面，一些未成年人网络安全意识薄弱、风险识别能力不足，容易受不法分子的蛊惑误入歧途，利用网络实施侵害他人合法权益的犯罪行为。”任雪峰说。

人民法院曾对未成年人参与实施的严重暴力犯罪进行过调研分析，不良网络、影视信息的诱导成为犯罪的重要诱因之一。

最高法民一庭（少年审判工作办公室）二级高级法官赵俊甫告诉中青报·中青网记者，未成年人辨别是非能力弱，容易受到不良信息诱导，造成价值观的扭曲，一些案件的社会调查报告显示，暴力、色情音视频、游戏等对未成年人犯罪起到刺激、诱发作用。

“根据相关案件，网络平台上传播暴力、宣扬杀戮的视频可能塑造、助长未成年人采取暴力侵害他人的心理，使之成为‘可能的罪犯’，一些平台本身架构的技术性、算法的特殊性导致易向未成年人推送类似暴力信息。”赵俊甫分析。

中青报·中青网记者了解到，被写入今年“两高”工作报告的初中生杀害同学埋尸案中，主犯张某某沉迷于在枪战游戏中“杀人”“舔包”（击败对手玩家后获得该玩家的物资——记者注），日常在短视频平台也爱看“舔包”直播，他对游戏中的“杀人”后获得该人财物的行为模式非常熟悉。

国内外研究表明，在心智不成熟的情况下，许多沉迷网络暴力游戏的未成年人对暴力行为会产生脱敏效果，有可能将游戏人物以及环境与现实人物混淆，将游戏中的攻击行为带入现实生活中。

令人唏嘘的是，受害人同样是这款网游的忠实粉丝。案发当天，他被张某某以赠送一款稀有游戏皮肤（游戏中枪械的炫酷涂装——记者注）为诱饵，骗至案发地点。

2024年11月，某短视频平台落实青少年模式不到位，导致违法信息扩散，危害未成年人身心健康，被公安机关依法给予警告处罚。

“网络平台作为企业，追求经济利益无可厚非，但它的责任法律法规也规定得非常清楚。”中国刑事诉讼法学研究会少年司法专委会主任、北京师范大学法学院教授宋英辉告诉中青报·中青网记者，平台要对未成年人个人信息保护到位，对不利于未成年人健康成长的信息要进行审查、屏蔽、删除，如果涉嫌违法犯罪的，还要及时报警。

“现在的问题是，一些平台在追求经济利益和履行社会责任、法律责任之间，平衡点没有把握好，更多追求流量、追求经济效益、追求热点。”在宋英辉看来，平台应该成为网络保护的“守门人”，因为“它最能率先筛查出来，哪些是不利于未成年人健康成长甚至正在对其进行伤害的网络行为”。

国家网信办于2024年11月发布了《移动互联网未成年人模式建设指南》，为相关企业提供了明确的技术标准和建设任务。在此基础上，经过多方努力，移动互联网未成年人模式于今年4月正式上线。家长只需在手机端显著位置点击图标，即可“一键启动”未成年人模式，所有应用程序将同步切换，形成一个相对独立、安全可控的上网环境。

被绕过的防沉迷系统

然而，并非所有未成年人的上网行为都能受到家长的有效指导。宋英辉在调研中发现，很多留守儿童由祖辈隔代抚养，爷爷奶奶对网络、对智能终端设备都不太了解，“和孩子是完全两个世界的人。”

为遏制游戏对未成年人正常生活学习和健康成长造成不良影响，2021年，国家新闻出版署发布《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，要求所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时网络游戏服务，其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。这一规定一度被称为“史上最严防沉迷政策”。

相关政策实施以来，确实对未成年人的游戏行为产生了较大影响。2024年12月举行的中国游戏产业年会上发布的数据显示，当年每周游戏时长控制在3小时以内的未成年人占比提升了37.2个百分点，达到75.1%。

不过，现实中，仍有不少未成年人绕开防沉迷系统。多家媒体此前报道，有未成年人通过租用他人游戏账号，以成人身份登录游戏，绕过了防沉迷系统，再无游戏时间限制。

更常见的则是利用家人的身份信息进行认证。2024年8月，北京青少年法律援助与研究中心发布了《县域未成年人网络消费调研报告》，该调研覆盖河北、贵州、江西、安徽、陕西、山东6个省8个县，共收回有效问卷1108份，访谈了110名中小学年龄段未成年人。

调研数据显示，超八成受访未成年人周末及节假日玩网络游戏时间都超过了国家规定，其中，使用他人身份信息进行认证的有849人，占比77%。

“在手机中提前输入父母的姓名和身份证号，在需要刷脸的时候和他们说，学校有份问卷需要帮忙刷一下脸。”一名接受访谈的未成年人这样描述。

其他受访未成年人也多用这种“连蒙带骗”的方式让长辈帮忙实名认证——长辈非常支持孩子的在校活动，对“学校的要求”往往无条件支持。

中国政法大学法学院副教授、中国政法大学未成年人事务治理与法律研究基地副主任苑宁宁呼吁，从技术角度上，应当进一步优化升级防沉迷系统，采取动态核验等有效措施，确保未成年人使用真实身份信息登录，结合使用场景提供有针对性的防沉迷措施，让实名制切实做到“人证合一”。

网络沉迷带来的“5+2=0”现象如何破解

未成年人网络沉迷带来的一大影响，是对其日常在学校接受教育产生冲击。中青报·中青网记者在中部地区某县城采访了解到，尽管当地学校不允许携带手机进入校园，每天安排人在校门口使用仪器检查，但周末回到家，学生们使用手机几乎不受限制。

当地一所中学的校领导透露：“有的学生本来学习成绩挺好的，上了3年网课，返校后成绩骤降，只想找借口回家玩手机。”

该校一名教师告诉中青报·中青网记者：“孩子们周末回家玩手机、刷视频，时间久，影响做作业，周一返校时精神状态不佳，还要补作业。”而这种现象寒暑假过后更为严重。另一名教师将之称为对网络的“戒断反应”，学生往往需要在开学后1-2个星期才能重新适应校园生活。

当地一所小学校长估算，该校90%以上的学生会玩手机游戏，每年暑假过后都会有几个学生不愿来上学，“特别是聪明、学习好的学生，反应比较快，游戏也能玩得好，从中获得的成就感也多。”

当地教育局一名干部将之形象地称为“5+2=0”现象：周一到周五，学校通常会对学生开展道德与法治课程、励志教育、诚信教育等。但在校期间产生的良好效果，往往等周末2天学生回家拿起手机，接触互联网的海量信息就消耗殆尽，一些负面社会情绪和不良社会风气被传入校园。

他认为，学校教育亟须与家庭教育、社会教育互相衔接，共同抵御网络不良内容对未成年人的侵蚀。

多名教师反映，有家长把孩子送到学校寄宿，到了周末，就给孩子一部手机，家长能获得一天的“清净”，做自己的事情。

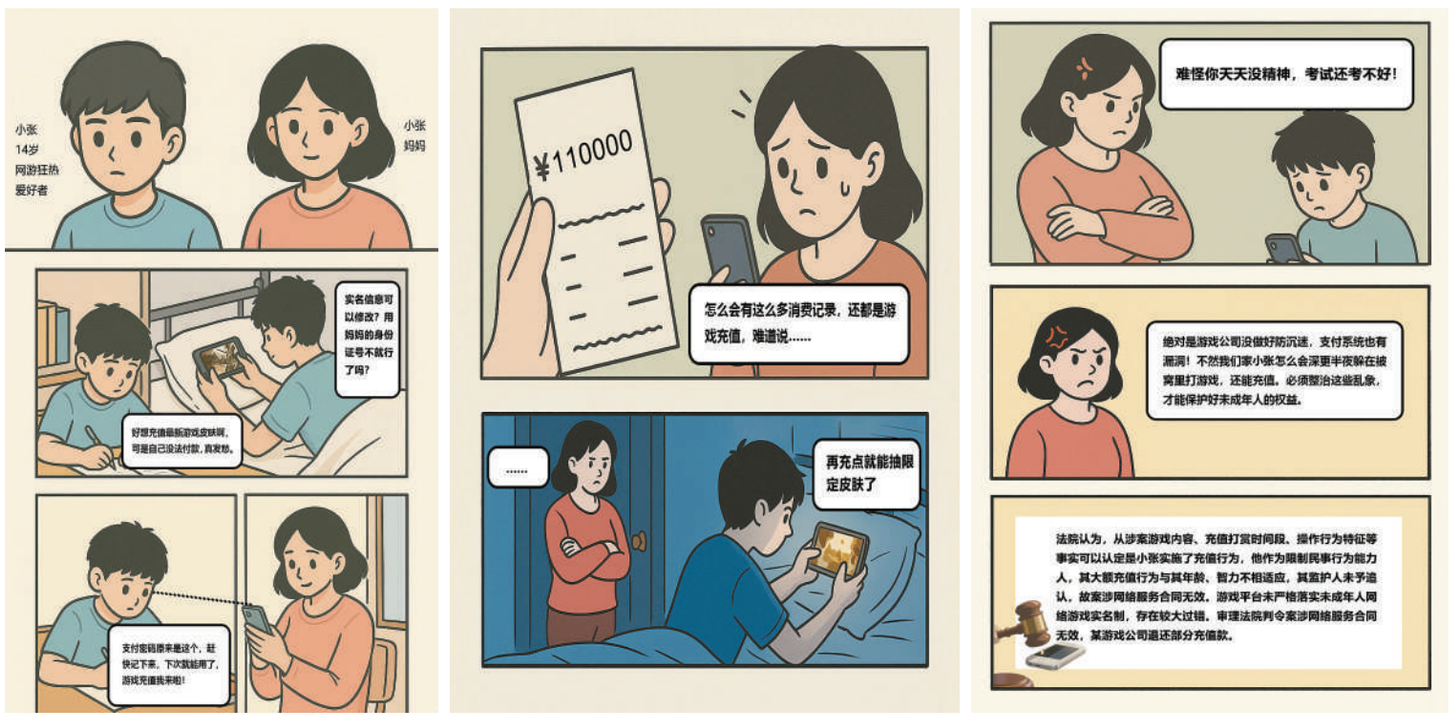
“父母不管在不在孩子身边，要肩负起家庭监护的责任，经常关注他的情况，不能对孩子上网不闻不问。”宋英辉强调。

尽管村里也有未保专干、妇联主任等关爱留守儿童的生活，但针对他们的公共服务体系还比较缺乏，宋英辉指出，“他们的心理需求如何解决？面对网络有什么困惑，可能遇到什么风险？校外有什么适合自己的活动？目前的服务还不太到位。”

“从公共服务角度来说，有很多可以利用的资源，比如县域范围内的儿童之家、青少年中心，在乡村振兴过程中建设的乡村振兴少年宫等，让这些设施场地更好发挥作用，帮助他们远离网络沉迷。”苑宁宁也认为。

典型案例一

典型案例二



图片编辑：杨鑫宇　刘　言　（漫画通过人机协同流程辅助生成）

解 读

一场直播打赏8万元 最高案值310万元

未成年人充值打赏“低龄化”“大额化”，家长该怎么办

中青报·中青网记者　刘　言

案件数量近700件，单案最高标的额为310万元，平均标的额8万余元，这是北京互联网法院（以下简称“北互”）近三年来审结涉未成年人游戏充值和直播打赏案件的情况。

在5月28日召开的“‘e’起护苗·守护成长”北京市未成年人网络司法保护新闻发布会上，北互院长姜颖介绍了上述情况。

“此类案件呈现出消费主体低龄化、消费金额大额化等趋势。”姜颖举例说，一起案件中，未成年人为抽取其心仪的游戏盲盒皮肤，仅一晚就充值4万余元；另一起案件中，未成年人因轻信主播关于打赏可送礼物的宣传，一场直播就打赏了8万元。

她表示，在这些案件的审判过程中，北互坚持最有利于未成年人原则，以裁判树规则，督促平台充分履行未成年人保护法定义务，累计为家庭挽回经济损失数百万元。法院开辟了涉未成年人纠纷“绿色通道”，通过“示范判决+调解”模式，提升纠纷化解效率，最大限度降低家庭的维权成本。通过发送司法建议，推动网络平台完善身份验证技术，敦促网络平台切实改进未成年人的保护措施。

结合北互发布的《关于促进未成年人网络素养家庭教育的指引》，姜颖对于家长应如何预防和应对未成年人非理性消费，提出了几点具有实操性的建议。

在加强账户安全管理方面，建议家长要妥善保管各类网络账号及支付密码，定期核查账户流水，一旦发现异常消费应当立即修改密码，及时联系平台；同时，要充分运用“未成年人模式”，设置消费限额，从技术上筑牢安全防线。

对于建立家庭共治规则，建议家长与孩子共同制定“家庭用网‘公约’”，明确每日的上网时长、内容访问权限及设备使用的规则，并通过设置奖惩机制，激励孩子主动遵守约定、合理规划用网时间，让孩子在参与中学会自我管理。

围绕消费观念引导，建议通过开设儿童银行账户、发放定额零花钱，鼓励孩子设置储蓄目标；通过增加孩子日常生活中的现金使用机会，并鼓励其参与家庭预算讨论，帮助孩子更直观理解金钱的价值。

典型案例一：平台提供内容违背公序良俗应退款

未成年人刘小某在父母不知情的情况下，在某网络科技公司运营的漫画阅读平台进行付费阅读，累计阅读漫画书目100余篇，充值支付1400余元。涉案账号阅读过的漫画书目中含有行政规章禁止的互联网文化产品以及大量不健康内容。

为此，刘小某父母代为诉至法院，主张该网络服务合同无效，并要求该网络科技公司全额退还充值款项。

审理此案的法院认为，涉及未成年人这一特殊群体，在判断行为效力时，应注重对行为是否违背公序良俗的审查，并遵循最有利于未成年人的原则。某网络科技公司作为网络服务提供者，向未成年人提供的漫画内容中，既包括行政规章规定的互联网文化单位不得提供的文化产品，也包括大量刺激性、挑逗性语言，裸露的画面以及大量不健康的内容，且该网络科技公司对此亦缺乏显著有效的提示。

案涉漫画内容会对未成年人的身心健康造成损害，对未成年人价值观养成产生错误引导，诱发未成年人对漫画内容进行模仿，对未成年人本人、所在家庭和关联群体产生不良影响，与强化未成年人保护的社会共识明显相悖。法院据此认为，涉案合同内容违背公序良俗应属无效，最终判决某网络科技公司向刘小某全额返还充值款项。

北京市高级人民法院在发布这一典型案例时指出，强化对未成年人的保护，让未成年人健康成长，是社会共同追求的价值与目标。本案以网络文化产品内容不健康违背公序良俗为由，认定网络服务合同无效，一方面强调网络服务提供者应依法完善服务内容，对于司法实践中如何确定“可能影响未成年人身心健康”的信息及认定相关合同效力有着重要参考意义。

典型案例二：游戏平台未成年人实名认证机制落实不到位需担责

未成年人张小某使用其母亲的手机在某游戏公司开发的游戏平台中下载游戏并充值10万余元。该游戏公司在识别玩家为未成年人后，未对未成年人的身份信息进行锁定，同时在进入游戏界面、未提示验证家长监护的情况下，提示未成年人玩家可以通过“编辑身份信息”的方式修改实名认证信息，从而消除未成年人的身份信息。

为此，张小某父母代为诉至法院，主张该网络服务合同无效，并要求该游戏公司全额退还涉案游戏充值费用。

审理此案的法院认为，从涉案游戏内容、充值打赏时间段、操作行为特征等事实可以认定张小某实施了充值行为。张小某作为限制民事行为能力人，其大额充值行为与其年龄、智力不相适应，其监护人未予追认，故案涉网络服务合同无效。

此外，某游戏平台作为游戏聚合运营主体采取了实名认证机制，并统一代替了平台内游戏的实名认证机制，因此负有落实未成年人用户实名注册、登录的义务，但是根据查明事实可以认定其并未严格落实未成年人网络游戏实名制，存在较大过错。据此，法院判令案涉网络服务合同无效，某游戏公司退还部分充值款。

北京市高级人民法院在发布该典型案例时指出，未成年人大额游戏充值问题持续引发社会关注，同时也暴露出家庭监管的缺失以及网络平台在账号管理审核机制、未成年人权益保护方面的不足。本案明确了网络游戏运营主体因未严格落实未成年人网络游戏实名制致使未成年人充值的，应负主要过错责任，有力督促了网络游戏运营主体增强未成年人网络保护意识，充分履行未成年人网络保护法定义务。

针对当前很多未成年人通过冒用家长身份等方式规避未成年人实名认证机制，进而引发网络沉迷、大额游戏充值等问题，法院提示家长要切实履行监护责任，加强对未成年人用网活动的关注，主动使用上网保护软件、未成年人模式等，妥善保管各类网络平台、支付手段的账号密码，切实防范未成年人网络沉迷，有效杜绝大额游戏充值等冲动性消费。