

新《未成年人保护法》视角下青少年模式的多案例分析

戴雨雯

宁波大学马克思主义学院, 浙江 宁波

收稿日期: 2024年2月18日; 录用日期: 2024年2月27日; 发布日期: 2024年3月29日

摘要

随着新《未成年人保护法》的实施, 各大网络平台纷纷推出青少年模式以保障未成年人网络安全。本文通过对网络游戏、社交软件、短视频和网络直播平台中青少年模式的实践研究, 发现网络游戏和短视频平台对未成年人的保护较为理想, 但社交软件和网络直播平台中青少年模式“形同虚设”、“一刀切”的现象仍然存在。本文提出了三个实践建议: 一、通过设立奖励机制激发青少年内容创作者的创作热情, 推进青少年内容年龄分级工作的开展; 二、引导青少年模式的标准化发展, 加强互联网企业的行业自律; 三、通过“解释性”规范推动新《未成年人保护法》网络保护的实施, 并加强对相关机构的监督工作。

关键词

《未成年人保护法》, 网络保护, 网络平台, 青少年模式

Multiple Case Analysis of the Youth Model from the Perspective of *the Law of the Protection of Juveniles*

Yuwen Dai

School of Marxism, Ningbo University, Ningbo Zhejiang

Received: Feb. 18th, 2024; accepted: Feb. 27th, 2024; published: Mar. 29th, 2024

Abstract

With the implementation of the new *Law of the Protection of Juveniles*, major online platforms have launched a youth model to ensure the network security of minors. This article conducts practical

research on the youth mode in online games, social software, short videos, and online live streaming platforms. It is found that online games and short video platforms provide ideal protection for minors, but the phenomenon of “virtual” and “one size fits all” youth mode in social software and online live streaming platforms still exists. This article proposes three practical suggestions. Firstly, establish a reward mechanism to stimulate the creative enthusiasm of young content creators and promote the development of age grading work for young content; The second is to guide the standardized development of the youth model and strengthen the industry self-discipline of internet enterprises; The third is to promote the implementation of online protection under the new “Law on the Protection of Juveniles” through “interpretive” norms, and to strengthen the supervision of relevant institutions.

Keywords

The Law of the Protection of Juveniles, Network Protection, Network Platform, Adolescent Mode

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

2000 年以来，我国青少年网民数目不断攀升，互联网已经成为青少年生活中不可或缺的一部分[1]。然而，在我们享受网络带来的便利时，还隐藏着许多对未成年人身心健康产生威胁的内容。以往研究发现，过度使用互联网可能会导致低自尊、抑郁、焦虑等心理问题，而暴力、色情等不适宜的内容甚至会对未成年人造成伤害。

为加强对未成年人的保护，我国于 2020 年 10 月 17 日修订了新《未成年人保护法》[2]。未成年人网络安全首次提升到立法规制层次，该法明确了网络平台的责任和义务，同时制定了一系列关于未成年人的网络安全保障措施。在该法律实施过程中，青少年模式成为保护未成年人上网安全的关键。因此本文从新《未成年人保护法》的视角出发，通过对游戏、社交、短视频网络平台中的青少年模式进行体验分析，以探索青少年模式的应用现状，总结其在保护未成年人网络安全方面的作用和不足，最终提供有关保护未成年人的政策和实践经验方面的建议，推动未成年人网络环境的健康发展。

2. 立法：未成年人网络保护与青少年模式

2.1. 未成年人网络保护的历史溯源

我国对未成年人网络保护经历了以下几个阶段：

起步阶段。2006~2010 年代，中国开始对未成年人网络保护问题重视，相继出台了《网络文化经营单位管理规定》《互联网信息服务管理办法》等多项法规和规范，要求网络服务提供商应当对未成年人上网进行限制和过滤，并建立网络游戏防沉迷系统。

发展阶段。2010 年代末~2020 年代初，随着移动互联网的兴起和社交媒体的普及，未成年人网络保护问题变得更加复杂和普遍。中国相继出台了《互联网新闻信息服务管理规定》《中华人民共和国网络安全法》等法规和政策，进一步强化了对网络平台和服务提供商的监管，并鼓励企业建立自主管理和审核机制，积极参与未成年人网络保护事业。

逐步完善阶段。2021 年 6 月，《中华人民共和国未成年人保护法》正式实施，从法律层面上规范和

强化了未成年人网络保护。该法对网络运营者建立健全未成年人保护制度和技术手段、限制未成年人上网时间、依法查处网络暴力等方面作出了明确规定，并提出相应的惩戒措施和救助措施。

从网络游戏防沉迷系统，到新《未成年人保护法》中对网络安全的全面阐述，未成年人网络保护得到了重要的完善和发展。新《未成年人保护法》第 71 条规定的“适合未成年人的服务模式和管理功能”，更是为青少年模式的设立提供了法律指引和立法依据。

2.2. 青少年模式的概念、发展和研究现状

青少年模式具体是指一种特殊的软件功能，通过过滤不良、暴力、色情、赌博等有害信息，限制未成年人在软件平台上的行为和访问，从而保护未成年人的身心健康和安全。青少年模式最早于 2019 年 3 月上线抖音、快手[3]，并逐步推广到其他网络平台。但该模式实施一年后，新华社调查显示，超过 70% 的受访者认为青少年模式作用有限；中国青年报的一项调查也显示 24.4% 的家长觉得效果不好[4]。2022 年 11 月共青团中央等联合发布的《2021 年全国未成年人互联网使用情况研究报告》[5]更指出设置过该模式的未成年人和家长占比不到五成，其中有四成家长认为效果不够明显。青少年模式利用率低、效果不好，谁之过？

因此，青少年模式的“失效”情况受到学者们的广泛关注。吴运时[6]认为网络平台价值观扭曲、自我监管缺失和青少年模式缺少规范，并从行业自我改进、行政助力、立法推进和司法监督四个方面论述了青少年模式的治理途径；林维等[7]从青少年模式的立法、理念、困境突破三个层面系统地论述了青少年模式的历史发展、优点缺点和多方参与的应用模式；唐旭旭等人[8]发现未成年人网络保护过程中存在责任主体权责不明、义务弱化、社会力量缺乏等问题，提出家庭教育和社会力量积极参与，推动网络青少年模式应用的一系列对策。以往的研究对青少年模式的优缺点进行了细致描述，并提出了诸多改进意见，但仅从方法论的视角对青少年模式进行阐述和分析，没有关注青少年模式的真实使用情况。

3. 实践：青少年模式的具体应用案例

3.1. 网络游戏中的青少年模式

《2019 年全国未成年人互联网使用情况研究报告》[9]显示，在未成年网民经常从事的各种活动中，玩游戏占比 61%，因此在网络游戏中设置青少年模式至关重要。在各类网络游戏中，手机游戏王者荣耀未成年人占比超过 23% [10]，作为本文的研究案例具有典型性。

王者荣耀是腾讯公司旗下的一款手机游戏，其依托于腾讯成长守护平台[11]，对未成年人做出了严格的限制，包括实名制注册、实名制校验、大幅限制游戏时长、设置充值上限等措施。家长或老师通过绑定未成年人游戏账号，还可以查看游戏记录，管理游戏时间、游戏充值，甚至禁止其玩游戏。腾讯成长守护平台还为家长们提供了大量的家庭教育资讯，能够帮助家长更好地与孩子沟通互动(见图 1)。

但通过深入调查发现，网络游戏中的青少年模式存在行业壁垒。由于游戏市场存在竞争，腾讯成长守护平台仅支持管理腾讯游戏，“网易家长关爱平台”只能管理“网易系游戏”。而对于其他小型游戏公司来说，类似的游戏监管体制却不复存在。

3.2. 社交软件中的青少年模式

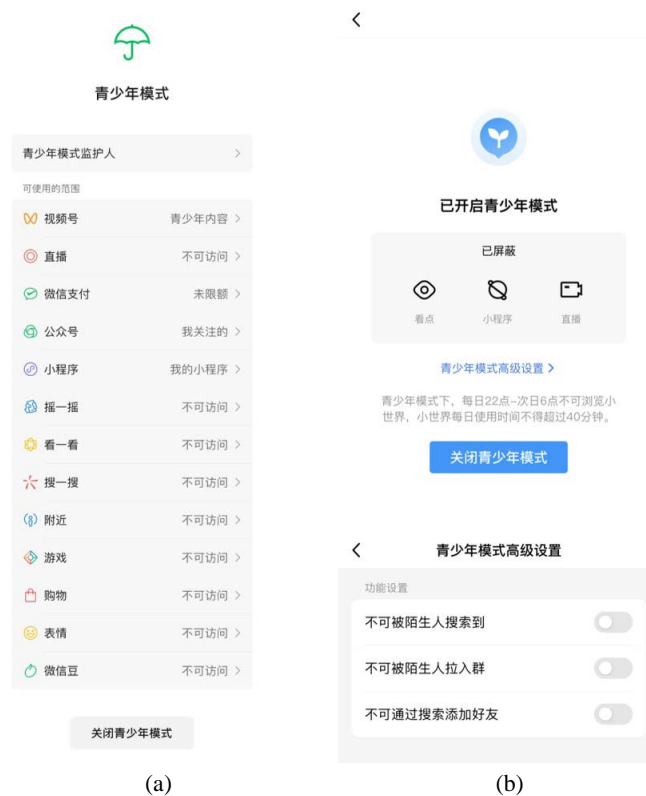
随着未成年网民数量的不断增加，微信已成为未成年人最常用的社交软件，占比为 55.8%，其次是 QQ，占比 33.2% [12]。因此本文以微信和 QQ 作为社交软件青少年模式的研究对象。

在青少年模式的操作便捷性方面。微信需要点击 3 下进入，而 QQ 需要点击 4 下才能进入。同时，微信的青少年模式直接在设置页面显示(见图 2(a))，QQ 需要点击设置中的“通用”选项进行设置(见图

2(b)), 因此 QQ 中的青少年模式操作较为复杂。



Figure 1. Health system and educational information
图 1. 腾讯成长守护平台的健康系统和教育资讯



(a)

(b)

Figure 2. Comparison of teenage patterns in WeChat and QQ
图 2. 微信与 QQ 中的青少年模式对比

在青少年模式的高级设置方面。微信和 QQ 统一将消息、联系人、朋友圈/动态以外的其他功能进行屏蔽，同时各自保留了一些特色。比如微信可以访问“视频号”中的青少年内容、设置“小程序”打开范围和“公众号”的关注范围、对微信支付进行限额等(见图 3(a))；QQ 则保留了“小世界”(短视频)的浏览权限，并可对加好友功能进行具体设置(见图 3(b))。



Figure 3. TikTok youth guard center
图 3. 抖音青少年守护中心

通过深度体验微信和 QQ 提供的青少年模式，发现两者仅仅对应用内的功能进行限制，而应用的聊天功能、社交功能依旧全天开放，青少年模式形同虚设，这在一定程度上可能导致未成年人网络成瘾。

3.3. 短视频平台中的青少年模式

短视频平台为未成年人提供了一个表现自己、放松身心的平台，正确使用可以拓展未成年人的视野，也有利于丰富青少年的个性和爱好。但以往研究发现，短视频平台低俗、错误价值内容容易误导青少年，同时青少年本人由于缺乏自制力易造成成瘾现象[13]，因此在短视频平台中合理设置青少年模式也至关重要。

以抖音为例，打开 APP 后，需要点击 3 次到达“抖音青少年守护中心”界面。其功能与腾讯成长守护平台类似，提供了抖音健康使用计划(包含时间控制、内容管理)、家长控制、未成年人退款等功能(功能示例见图 3)。当青少年模式开启后，购物、直播界面关闭，系统还会请求设置年龄，分龄定制视频内容(见图 4)。从实际体验来看，当设置为低年龄段时(3 岁半)，视频内容以动画为主，涵盖安全教育、手工制作、动物宠物等类目。当设置为高年龄段时(14 岁)，军事、文化、运动内容增加，动画类则几乎消失，科普类视频成为视频内容的主流。

为进一步实验抖音青少年模式的内容池深度，本文在低年龄段和高年龄段的分级内容中分别“刷”200 次视频，并未出现重复内容。上述结果表明，抖音青少年类视频内容池已经初具规模，能够满足未成年人正常使用，同时抖音平台对不同年龄段展示的不同内容，不仅考虑到各年龄段青少年认知能力的差异，也折射出短视频平台对内容进行年龄分级的重要性。



Figure 4. Example of age setting and grading content of TikTok youth mode

图 4. 抖音青少年模式年龄设置和分级内容示例

3.4. 直播平台中的青少年模式

除上述网络平台外，直播平台也是青少年的聚集处，未成年打赏的问题时有发生。在众多直播平台中，虎牙和斗鱼占据了我国直播行业市场份额的 80% 以上，因此本文将将其作为网络直播平台的青少年模式观察对象。

在直播平台青少年模式的可操作性方面。虎牙和斗鱼均需要点击 3 次进入，其中斗鱼平台在设置页面将青少年模式置顶突出显示。同时在实际操作实验中，两个平台在首次打开 APP 后均主动弹出开启青少年模式的提示(见图 5)。

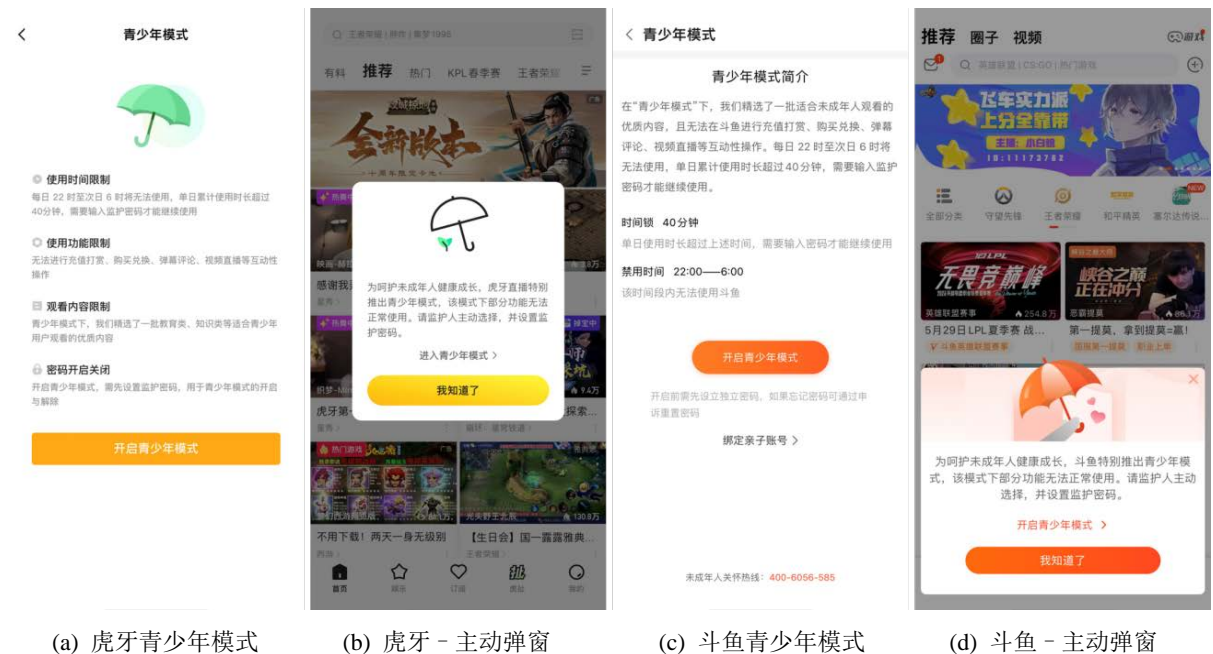


Figure 5. Teenage patterns of Huya and Douyu

图 5. 虎牙和斗鱼的青少年模式

在直播平台青少年模式的易用性方面。新《未成年人保护法》规定网络直播平台不得向 16 岁以下的未成年人提供服务, 16 岁~18 岁应征得监护人同意。但当虎牙 APP 开启该模式后, 直播内容完全消失, 成为“短视频平台”, 内容共计 158 条。当斗鱼 APP 开启该模式后, 出现年龄选择页面, 但也成为“短视频平台”, 低年龄段(8 岁)总视频数量 156 条, 高年龄段(17 岁)总视频数量达到 500 条以上, 内容均以纪录片为主(见图 6)。



Figure 6. The content of Huya and Douyu live streaming platforms after activating youth mode
图 6. 虎牙和斗鱼直播平台开启青少年模式后的内容

上述结果表明, 当青少年模式开启后, 直播平台访问几乎完全受限。究其原因, 一是如何证明 16~18 周岁未成年人已取得监护人同意, 新《未成年人保护法》及相关通知未进行明确定义。二是直播内容中不可控因素过多。直播是网络平台主播的个人行为, 因此直播内容具有极强的主观性, 其中暴力、色情、恐怖等与社会价值观相悖的内容会对青少年产生重要影响, 而这些内容往往不能及时受到监管。三是直播平台打赏和退款问题具有普遍性。根据抖音直播平台显示, 2023 年 2 月~5 月, 累计完成未成年人打赏退款 19239 项。在观看直播时, 一些所谓“主播 PK”、“打赏排行榜”等内容会诱导未成年人消费, 甚至一些成年观看者在打赏后申请“未成年退款”的事件时有发生, 直播平台难以判定打赏时的行为主体, 只能做退款处理。因此, 网络直播平台在开启青少年模式后往往采取“一刀切”的解决方案。

综上所述, 随着新《未成年人保护法》的实施, 各大网络平台均采取了积极的应对方案, 通过采取多种措施来保护未成年人的网络安全。最普遍的做法是推出青少年模式, 该模式通过内容限制和时间限制, 以防止未成年人接触到不良内容, 减少未成年人在网络上的沉迷时间。同时, 在青少年模式的基础上, 催生了青少年成长守护平台。这种平台通过实名认证、家长监管、教育资讯等功能推动了对未成年人保护以及父母和孩子之间的沟通。

但我们应该清晰地认识到, 时间限制和内容限制只是迎合了新《未成年人保护法》对未成年人网络

保护的最低要求。该法律七十四条指出网络服务提供者“不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务”，要针对未成年人设置“时间管理、权限管理、消费管理”等功能。从本文案例分析的结果来看，青少年模式形同虚设的问题依旧存在，例如社交平台中青少年模式不仅保留了聊天与动态功能，而且未限制其使用时长。

另外，各大网络平台现行青少年模式与理想状态仍存在较大差距。青少年的网络安全在保护下受到“限制”，例如网络直播平台通过限制访问以避免未成年人暴露在不良信息中，即存在“一刀切”情况。青少年内容的丰富度还有待提升。

4. 探索：未成年网络保护的出路

4.1. 内容创作和分级：加强青少年适龄内容制作

青少年模式“内容池”深浅不一，反映了青少年内容创作的乏力。新《未成年人保护法》六十五条指出“国家鼓励和支持有利于未成年人健康成长的网络内容的创作与传播”，但通过何种奖励机制加强青少年内容创作工作，还有待进一步探讨。可喜的是，目前众多党媒、央媒已经入驻抖音，借助其多媒体资源优势，可通过开设专栏等多种形式生产青少年儿童类音视频内容。同时建立青少年内容创作者奖励机制，拓展青少年的内容场景，提供更多优质、富有启发性的内容，让一切有利于青少年内容发展的形式充分涌流。

内容分级则展现了较强的发展前景，分级工作亟待展开。抖音在青少年模式中设置年龄后，会根据各年龄段未成年人的认知能力、心智发展进行针对性的内容推送，目前抖音平台的青少年内容已能满足日常使用需求。新《未成年人保护法》六十七条也指出“根据保护不同年龄阶段未成年人的需要，确定可能影响未成年人身心健康网络信息的种类、范围和判断标准”，因此加快推进内容分级工作，有利于促进青少年模式的发展。

4.2. 行业自律：青少年模式的标准化发展

提高青少年网络保护的有限性关键在于形成行业自律的环境，确立行业自律的规范与准则。西方国家互联网行业自律已经成为互联网治理的重要方式，我国也制定了互联网行业自律规定，并取得一定的成效，但在内容规制、企业积极性方面仍有很大的发展空间。

国家可以通过行业自律确定青少年网络保护产品开发的标准和基本原则，加强互联网企业的社会责任，提升用户对网络保护媒体平台的认同。在对青少年进行网络保护的同时，例如设置身份验证和人脸模式会带来青少年隐私泄露的风险，因此互联网平台应建立数据安全系统与制度防控模式，完善家长守护工具，改善网络使用时长和监督等功能。

行业自律不仅可以确立行业规范和准则，还可以推动互联网企业加强青少年网络保护方面的投入和创新，以提高网络媒体的保护能力和水平。同时，行业自律也可以促进互联网企业间的竞争，推动企业不断提高自身的网络保护能力和服务质量，从而提升用户的网络使用体验和信任度。

4.3. 法律护航：推动《未成年人保护法》网络保护实施

新《未成年人保护法》是一部明文法律，很多条款具有“可解释性”。在实施过程中，国家网络安全管理部门应当针对其中的“模糊”条款进行具体解释，指导网络服务提供者对青少年模式、内容制作等进行详细改革。

在推动青少年内容年龄分级工作方面，国家有关部门也应当加强对相关机构的指导和监督，确保分级标准科学合理。同时可以参考西方国家内容分级标准，进行“西学东渐”，例如美国娱乐软件分级行

业组织(ESRB)将娱乐软件产品按照年龄种类分成七级:3岁、6岁、10岁、13岁、17岁、18岁,每一级别都有标准,根据青少年的年龄需求配置不同的游戏内容。

同时,应当加强对网络服务提供者的监管,对于违反保护未成年人的法律法规的行为,应当依法追究其责任,并严格惩处。

5. 结语

本文基于新《未成年人保护法》的视角,通过对网络游戏、社交软件、短视频、网络直播平台中青少年模式的探索性分析,发现网络游戏和短视频平台中对未成年人保护较为理想,但社交软件中青少年模式“形同虚设”、网络直播平台“一刀切”的现象仍然存在,未成年人保护工作还有待进一步加强。

针对上述情况,本文提出以下对策:一是通过建立奖励机制,激发青少年内容创作者的创作热情,让有利于生产优质青少年内容的力量充分涌流,同时还应积极推进青少年内容的年龄分级工作;二是通过行业自律来引导青少年模式的标准化发展,加强互联网企业的社会责任,不断提高对未成年人网络保护的能力和服务质量;三是以“解释性”规范推动新《未成年人保护法》网络保护的实施,并加强对相关机构的监督工作,依法追究违反保护未成年人的法律法规的行为。

青少年模式是保护未成年人的底线,但不是解决青少年沉迷网络问题的根本办法。在促进青少年模式标准化发展的同时,青少年“沉迷手机”的背后原因仍值得我们思考,家庭教育的方法、学业上的压力、青少年对社交、对放松的需求等都应该受到关注。青少年网络保护是一项重要的社会责任,需要政府、企业、社会各方共同参与,为青少年提供更安全、健康的网络环境。

本文仍有一定的局限性。首先,本文基于 IOS 苹果系统对网络平台青少年模式进行测试,未与 Android、鸿蒙系统进行对比。其次,受制于研究时间,本文对青少年模式的测试还不够深入,例如青少年模式长期的使用情况、青少年分级后的内容等。

参考文献

- [1] 王姗姗. 未成年网民 1.83 亿互联网普及率达 94.9%[N/OL]. 中国青年报, 2021-07-21(001). <https://doi.org/10.38302/n.cnki.nzqgn.2021.002692>
- [2] 中国人大网. 中华人民共和国未成年人保护法[EB/OL]. <http://www.npc.gov.cn/npc/c30834/202010/82a8f1b84350432cac03b1e382ee1744.shtml>, 2023-05-25.
- [3] 中国网信网. 国家网信办组织“抖音、快手”等短视频平台试点青少年防沉迷系统[EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1629223578513913685&wfr=spider&for=pc>, 2023-05-25.
- [4] 雷雳, 王兴超. 网络平台青少年模式缘何形同虚设[J]. 人民论坛, 2020(28): 123-125.
- [5] 共青团中央, 中国互联网络信息中心. 2021 年全国未成年人互联网使用情况研究报告[EB/OL]. <https://m.gmw.cn/baijia/2022-12/01/1303210916.html>, 2023-05-25.
- [6] 吴运时. 网络平台“青少年模式”的失范及治理[J]. 少年儿童研究, 2022(5): 13-19+28.
- [7] 林维, 吴贻森. 网络保护未成年人模式: 立法跃升、理念优化与困境突破[J/OL]. 吉林大学社会科学学报, 2022, 62(5): 5-19+235. <https://doi.org/10.15939/j.jujisse.2022.05.fx1>
- [8] 唐旭旭, 刘欣儒, 邬利佳, 等. 当前未成年人网络保护所面临的问题及对策[J]. 法制博览, 2021(29): 8-10.
- [9] 中国互联网络信息中心网站. 2019 年全国未成年人互联网使用情况研究报告[EB/OL]. http://www.cac.gov.cn/2020-05/13/c_1590919071365700.htm, 2023-05-25.
- [10] 中国经济网. 全球最赚钱手游的红与黑: 超两成熊孩子沉迷王者荣耀[EB/OL]. http://finance.ce.cn/rolling/201707/10/t20170710_24130707.shtml, 2023-05-25.
- [11] 腾讯. 腾讯成长守护-防止游戏沉迷-培养孩子健康游戏习惯[EB/OL]. <https://jiazhang.qq.com/index.html>, 2023-05-25.
- [12] 北京晚报. 京沪未成年人触网年龄更早, 微信渐成未成年人社交第一平台[EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1678431061459771461&wfr=spider&for=pc>, 2023-05-25.

-
- [13] 胡园. 短视频社交平台与未成年用户调查报告[D/OL]: [硕士学位论文]. 南京: 南京大学, 2019.
https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=3uoqIhG8C475K0m_zrgu4lQARvcp2SAkOsSuGHvNoCRcTRpJSuXuqZbaQDt48xmyz2hv0Vcx2X0PQMASRt8Qmd6vYfbRAtRA&uniplatform=NZKPT, 2023-05-25.