

编者按/5月27日,在“六一”国际儿童节到来之际,由《中国经营报》与中经传媒智库主办的“未成年人防沉迷专题研讨会”在北京成功召开。会议期间,与会专家学者和企业代表围绕未成年人防沉迷、如何提升网络素养等话题进行了深入探讨。与会人士纷纷表示,对于未成年人接触网络、游戏,应该“疏堵结合”,科学正确引导,要构建健康友好的网络环境,家庭、学校、社会等应形成合力,共同为未成年人健康成长保驾护航。

(内容详见B15~B16)

季为民:提升未成年人AI素养 合力筑牢防沉迷防线

中经记者 董曙光 北京报道

5月27日,由《中国经营报》和中经传媒智库主办,中国社会科学院新闻与传播研究所媒介传播与青少年发展研究中心协办的“未成年人防沉迷专题研讨会”在北京召开。中国社会科学院工业经济研究所副所长、中国经营报社社长季为民在会上指出,作为新一代“数字原住民”,未成年人是互联网世界的重要主体和未来科技创新的“生力军”,为他们筑牢防沉迷防线,提升网络素养,是关乎长远发展的重要任务。

随着互联网、AI等技术的普及发展,互联网已成为未成年人学习、娱乐、社交的重要窗口。然而,未成年人网民规模的扩大和网络内容的良莠不齐,给未成年人防沉迷带来了一系列新问题、新挑战。

季为民表示,根据中国未成年人互联网运用状况调查项目和《青少年蓝皮书》数据,未成年人首次上网年龄持续降低,2023年10岁及以前首次上网的未成年人占比是63.8%,相比2022年提高了11.8%,低龄化趋势明显。

手机仍是未成年人上网的主要



季为民

中国社会科学院工业经济研究所副所长、
中国经营报社社长

另外,网络流行语是最受未成年人欢迎的用网场景;游戏社交,以及网络文学、二次元、国风国潮等方式和内容正逐步影响未成年人价值观。

《青少年蓝皮书》显示,家庭关系对未成年人上网行为有显著影响。在网络技能方面,未成年人网络信息检索、网络内容创作等能力不断提升,几乎不能利用网络搜索解决现实问题的未成年人比例大幅下降,从2020年的25.3%降至2024年的6.2%;而未成年人使用音频和视频进行网上创作的比例则逐年增加,从2020年的30.9%增至2024年的50.9%。

季为民表示,AI技术设备正逐步受

到未成年人关注,但AI鸿沟日渐凸显。其中,城市地区未成年人使用AI设备的占比达20.5%,而乡村地区仅为8.1%。同时,未成年人的AI素养有待提升。数据显示,上过专门网路素养课的未成年人比例只有19%。

除此之外,未成年人网络跟风模仿现象突出,网络或会导致社交焦虑、价值观混乱等问题。

基于未成年人健康用网存在的问题,《青少年蓝皮书》提出了一系列针对性建议。包括充分研判新一代AI技术给未成年人用网带来的机遇与挑战,注重提升未成年人的AI素养;强化低龄儿童的用网教育,重视朋辈示范作用,合力帮助未成年人树立正确的网络价值观念;鼓励网络平台探索运用AI技术,打造个性化、陪伴式互联网平台和“未成年人模式”。

季为民强调,互联网已经融入未成年人的日常生活,“一刀切”地禁止未成年人接触网络、游戏并不可取,关键在于如何疏堵结合,科学、适度地加以引导和监管。防止未成年人沉迷网络,提升他们的网络素养。这是一项系统工程,需要家庭、学校、社会等多方共同合力,才能筑牢未成年人网络防沉迷的坚固防线。

赵书影:用科技与温度守护青少年成长

中经记者 许心怡 吴可仲 北京报道

5月27日,在由《中国经营报》和中经传媒智库主办,中国社会科学院新闻与传播研究所媒介传播与青少年发展研究中心协办的“未成年人防沉迷专题研讨会”上,腾讯未成年人保护体系运营负责人赵书影分享了腾讯七年来在未保领域的探索。

赵书影表示,自己和团队始终在思考:“在数字化的浪潮中,如何为孩子构建一个健康的成长环境?”面对这一没有标准答案的时代命题,腾讯从多个维度展开了探索和思考。

“作为平台方,我们最基础的防护维度就是技术。”赵书影表示,从2017年开始,腾讯就在行业缺乏成熟范式的情况下,搭建起了事前、事中、事后的全流程防护体系。

但真正考验技术效能的,是数以千万计孩子的“破解智慧”。“比如我们曾发现一个账号被弹出人脸验证110次,有78次验证成功。运营访问结果是,爷爷帮14岁的孙子刷脸。”在更极端的案例中,有孩子用绳子拴着手机垂到小卖部,请店主协助刷脸登录。

2024年暑期,腾讯健康系统在原有防沉迷限时充基础上叠加了三层防护:AI识别设备使用习惯的“防代过巡查”,针对频繁验证设备的人



赵书影

腾讯未成年人保护体系运营负责人

脸“炸弹锁”,以及“语音+文字”的双重支付确认机制以防冲动消费。

赵书影表示:“技术细节背后,是每天处理数千万次验证请求的数据系统,也是我们与黑灰产七年来的攻防较量。”

“防沉迷工作最大的挑战,其实是来自家庭场景的复杂性。”赵书影坦言,很多家庭会将游戏作为奖励工具,甚至在亲子冲突后用“多玩半小时”收场;在一些欠发达地区,孩子用游戏填补情感空缺,有的老人则因愧疚感而默许孩子超时游玩。

对此,腾讯构建了“工具+服务”的双重支持体系:产品上推出“防沉迷四件套”家长工具包,支持一键禁玩禁充、陌生人屏蔽、绿色手机上报,以及账号自我管理功能,防止孩子冒用家长账号。

赵书影介绍,腾讯成长守护推出1V1视频家长柜台,帮助不熟悉互联网的父母使用游戏管理的相关功能。

“这些措施的核心不是控制,而是帮助家庭建立数字时代的相处规则。”赵书影分享一位母亲的反馈,“现在孩子要我刷脸前,我们会先讨论一套游戏规则。防沉迷系统反而成为我们沟通的起点。”

赵书影表示,腾讯于2021年推出“智体双百”计划,为城乡孩子打造“未来教室”和“未来运动场”。她分

享了一位来自内蒙古乌兰察布的13岁女孩樊文华的故事:这位从小放羊的女孩,在体验腾讯游戏人脸识别后,灵感迸发,使用AI技术搭建了“羊脸识别系统”,逐步升级为可实时统计羊群数量的智能系统。

截至2024年年底,“智体双百”计划已为城乡学校打造了103个“未来教室”和“未来运动场”,覆盖全国29个省份,有837万人次师生参与了科技、体育课程及赛事活动。赵书影说:“更让我们振奋的是,孩子从被管控的对象变成了创造力的催化剂。”

这一理念也在今年升级为“触梦计划”。通过“礼包捐”及其他机制,腾讯将旗下超60款游戏与公益项目打通,玩家可以“一键支持”未成年人公益。近日,在四川省资中县,腾讯成长守护与《英雄联盟》合作落成两座“未来运动场”,举办融合编程、AI、体育的科技运动节。孩子们将游戏玩法融入现实,用战术思维激发对运动的热情。

赵书影表示,从人脸识别遇上亲情“代过”,到防沉迷催生创意萌芽,再到游戏IP转化为公益纽带,腾讯始终在解一组“动态方程式”——技术迭代与人文关怀的方程,风险防控与成长赋能的方程,企业责任与行业协同的方程。“未成年人保护没有终极答案,只有不断进化。”

陈承:优化内容生态 正面引导未成年人“触网”

中经记者 许心怡 吴可仲 北京报道

5月27日,在由《中国经营报》和中经传媒智库主办,中国社会科学院新闻与传播研究所媒介传播与青少年发展研究中心协办的“未成年人防沉迷专题研讨会”上,心动公司媒体关系负责人陈承分享了他对未成年人接触电子内容的观察与思考。他认为,当前孩子们已经无法完全远离电子设备,与其一味封锁,不如正面引导,强化内容筛选和认知保护。

陈承表示,很多学习任务本身就要求孩子通过电子设备完成,例如用手机完成英语听说作业,这在客观上拓宽了孩子们使用设备的“合理空间”。但问题也随之而来,比如孩子用完成作业的名义长时间观看与学习无关的内容,这种模糊边界的使用方式对家长提出了更高要求。他认为,管控重点应放在“他们能接触到什么内容”而非“是否能接触设备”上。

另外,陈承表达了对短视频产品影响未成年人思维方式的担忧。他认



陈承

心动公司媒体关系负责人

为,短视频为了在几十秒内传递信息,往往通过建立极度简短的因果关系来增强吸引力,这种“压缩式表达”容易制造误导甚至阴谋论式的认知偏差。相比之下,他认为相对完整的长视频会把因果、信息呈现得更加完整。

陈承还特别提到“黑话”在青少

年中的扩散趋势——不少直播和短视频创作者的不规范用语使还未具备判断能力的小朋友的语言表达出现“变形”。

陈承指出,游戏公司更要在源头上思考,“在游戏设计阶段,就应避免利用人性弱点,尤其需规避针对低龄用户群体的诱导性消费陷阱与成瘾性行为设计”。他认为,减少过度氪金、每日打卡等机制,是游戏厂商、监护人与未成年人建立良好互动关系的基础。

杨斌艳:数智赋能 构建“儿童友好”生态



杨斌艳

中国经营报社副社长、《青少年蓝皮书》执行主编

中经记者 董曙光 北京报道

5月27日,在由《中国经营报》和中经传媒智库主办,中国社会科学院新闻与传播研究所媒介传播与青少年发展研究中心协办的“未成年人防沉迷专题研讨会”上,中国经营报社副社长、《青少年蓝皮书》执行主编杨斌艳指出,数字化成长已成为当代儿童不可回避的现实,当前儿童互联网使用率几乎达到100%,手机拥有率也高达60%—70%。此外,随着AI学习机及其他智能化学习产品的普及,儿童接触屏幕的种类和时长进一步增加。

“越来越多的孩子都不再只有一个终端,手机、Pad、电脑,甚至AI学习机。”杨斌艳强调,“多样化的屏幕接触,正在深刻改变着儿童的成长环境。”

杨斌艳阐述了过度使用屏幕对儿童认知与情绪的影响。她引用了多项国内外研究数据,指出过度使用屏幕会导致儿童认知缺陷,比如:出现注意力碎片化、语言发展受阻、执行功能缺陷等问题,并且信息茧房可能导致的认知窄化与偏见强化、社交圈层固化等问题对儿童影响尤其严重。

“注意力碎片化是当前儿童面临的一个严重问题。在信息爆炸的时代,孩子们很难长时间专注于一件事,这直接影响了他们的学习效率和认知能力。”杨斌艳表示,“屏幕挤占了面对面交流时间,会导致儿童语言发展受阻,孩子丧失了面对面交流中学习和模仿肢体语言及情绪观察的机会。”

在情绪方面,杨斌艳提到,国内外多项研究表明,过度屏幕使用与儿童抑郁、焦虑等心理问题的发生率密切相关。

她引用牛津大学的一项研究,约60%的16—18岁青少年每天在社交媒体平台上花费2—4小时,其中近25%有成瘾现象;加拿大的一项2983名儿童横断面研究结果表明,儿童每天使用屏幕时间大于1小时,其社会能力差可能性高出60%,在情绪成熟度方面脆弱的可能性达29%,沟通技能减低的可能性高达60%。

“更令人担忧的是,网络霸凌现象日益严重,许多孩子在遭受网络霸凌后,出现了强烈的不安全感和恐惧心理。”杨斌艳补充道,“这些都对儿童的心理健康构成了威胁。”

中国首个全国性儿童青少年精神障碍流行病学调查数据显示,6—16岁群体精神障碍流行率达17.5%。其中,注意缺陷多动障碍占6.4%,焦虑障碍占4.7%,对立违抗障碍占3.6%,重性抑郁障碍占2.0%,这些都是儿童青少年中流行率最高的精神障碍。

北京大学第六医院研究发现,青少年抑郁症患者常通过沉迷网络游戏或社交平台寻求即时快感,以缓解情绪痛苦,95%的网络成瘾青少年同时存在情绪障碍(如抑郁、焦虑)。

杨斌艳还提到,儿童过度使用屏幕的问题并非中国独有,而是一个全球性的挑战。她引用OECD(经济合作与发展组织)今年5月发布的报告数据,显示10岁儿童手机持有率突破70%;15岁青少年中,平均96%可通过电脑、平板上网,98%拥有智能手机并连接互联网;66%的15岁女孩和61%的男孩表示在上学日每天至少花费3小时在社交媒体上;约27%的15岁青少年在上学日每天玩游戏看视频的时间至少为3小时。

“这些数据和示例表明,儿童过度使用屏幕的问题已经引起了全球范围内的关注。”杨斌艳说,“我们需要携手合作,共同寻找解决方案,为儿童创造一个更加友好的数字成长环境。”

面对儿童过度使用屏幕的问题,杨斌艳提出倡议:政企研学媒应该加大协同协作,共建“儿童友好”生态共同体,在这个议题下持续深耕。

杨斌艳指出,我国已经在政府治理、家校共育、数字素养、平台责任、未成年人模式等多方位进行了有益的探索,但是,数智化赋能教育和多屏“迷宫”下,这一问题面临更多的复杂性、多样性、有效性和可持续性。“而这些也为数智赋能的多场景应用提供了机遇,特别是互联网平台企业,拥有技术和内容生产的双重优势,应该在保护儿童方面发挥更大的作用。”杨斌艳说,企业在夯实平台责任、助益社会公益的同时,应该在此方面加大产品、技术、服务的研发。

杨斌艳表示,技术治理是国际通行做法,具有高效集约的优势。在此背景下,互联网大平台应该在此方面发挥优势,积极探索技术治理的创新路径。通过数智赋能,为孩子提供更加安全、智能的成长环境,提供中国的治理经验和创新产品落地。这也是中国的头部平台和科技企业出海的重要方向,期待中国的“儿童友好”生态和技术治理经验可以贡献世界、引领全球。

据悉,即将于6月11日—12日举办的《商学院》第二届新商业文明论坛,将以“破界·共生”为主题,聚焦于数智时代企业的全球化布局。事实上,在全球化与数字化交织的今天,中国企业的出海战略已不再局限于传统意义上的商品与服务输出,更涵盖了技术标准、文化理念乃至社会责任的全球传播。

杨斌艳解释称,“儿童友好”生态与技术治理经验的国际化,正是中国企业在出海过程中展现软实力、提升国际形象的重要契机。通过构建全球认可的“儿童友好”数字成长环境标准,中国企业不仅能为海外市场提供更好的网络保护产品和技术,还能在国际舞台上传递中国治理经验,促进全球数字治理体系的完善与发展。这不仅是企业社会责任的体现,更是“破界·共生”出海理念的生动实践。