游戏防沉迷进入“巷战

孩子玩游戏，你能想到怎样的办法，让他既能开心，还不至于沉迷呢？

这看上去很简单，却是我们身边众多家长要面对的难题。每天俗务缠身，回到家浑身乏累，丢给孩子一部手机，让他们玩玩游戏，自己也正好讨得清净：这样的情景，发生在许许多多普通的家庭当中，孩子们很有可能就由此逐渐走向了沉迷。

作为一种数字娱乐方式，游戏对于当下生活方式的改变，可能已经和很多革命性的科技创新不分伯仲了。但也如同这些伟大的科技创新，游戏同样存在着无法回避的“漏洞”：交通事故尾随汽车发明，数据黑客紧跟互联网创新，而“未成年人沉迷”也成了游戏行业绕不过去的现象。

新命题不可避免出现“漏洞”，这也催生了新规则的产生。

近年来，针对未成年人游戏防沉迷，无论是政府层面的法律法规，还是游戏企业的相应措施，不可谓不严厉。但正如法国古典政治经济学西斯蒙第在《政治经济学新原理》中提到的：“立法者没有无限的预见能力，也不能对本身是无穷无尽的事物加以界说。”法和规，天然具有滞后性，它无法对人性的复杂和社会案例的百变多样，做出及时且绝对正确的反馈。

在游戏领域，未成年人保护（以下简称“未保”）就是一个典型的例证。

未保攻坚战：对孩子们“定规矩”

互联网的每一种模式创新都会带来新问题，也会对传统法律法规产生挑战。

在互联网快速发展的近20年间，“定规矩”一直都是最难的一件事。因为“规矩”即要保证用户体验，又要有利于创新，同时还要尽量把所有的“漏”都堵上。

从腾讯近几年不断推出的一些措施也能看出，未保的“定规矩”难度之大：比如2017年上线了成长守护平台等一系列产品，一方面给家长提供管理工具，一方面在游戏里自动限制；2018年，又实时全部实名认证及未成年人分年龄段的差异化管理，现在孩子一个月最多能充400，一天最多就只能玩1.5小时。

这其中除了企业自己探索，也有对国家政策的落实，2019年11月，国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，这是行业的一个关键时点。《通知》从网络游戏实名制、游戏时长、游戏付费服务、行业监管、游戏适龄提示、家校监护等多个方面提出了具体举措，可以说是在政府层面完成了对行业的监管。

在《通知》出台之后，腾讯、网易等游戏公司逐步落实到位，在所有的游戏中都按规定执行，在12月16日广州举办的未成年人守护生态共建发布会上，腾讯互动娱乐副总裁崔晓春表示，腾讯已在210款产品中落地了防沉迷新规。

未成年人保护工作“定规矩”，无疑是一场关系到政府、企业、家长、学校、孩子等各个相关方的一场攻坚战。一方面政府利用行政之手出台法规，对行业行为进行规范，另一方面厂商积极配合政府的政策，利用技术手段制定严谨缜密的平台管理规定。

可以说，从宏观政策层面和中观的平台管理层面各方已经拉起了一张网。

这张网，还在不停地完善之中：未成年人守护生态共建发布会上，在中宣部出版局的指导下，由中国音像与数字出版协会团体标准化技术委员会立项，腾讯、网易、人民网牵头开展的《网络游戏适龄提示》团体标准正式发布。

这一标准旨在通过游戏中的清晰提示，帮助家长孩子，更清楚地知道，什么年龄该玩什么样的游戏。

可以说，在“定规矩”这件事上，政府和企业已经取得了“攻坚战”的初步胜利。

但是我们偶尔仍会看到这样一些新闻，比如熊孩子用家长手机充值，熊孩子哄爷爷奶奶帮着认证玩游戏等等。

这些事件仍引发了人们更深层次的思考：当政府的政策与企业的制度完善之后，你会发现法规之外可能的漏洞还是存在，更多的是家长和社会有没有去认真执行这些制度。

技术和制度不是万能的，有再缜密的制度，也防不住粗心的爸爸妈妈、溺爱孙辈的爷爷奶奶——而这才是当前未保系统之“踵”。

从攻坚到“巷战”：未保深入毛细血管

今年年中的时候，腾讯开始在游戏里大范围启用人脸识别功能，方向直接对准解决“孩子冒用家长身份信息绕过监管”的问题。希望堵住更多的漏洞，但技术并非万能，技术实现百密也难免“人性一疏”：熊孩子们会以上网课为借口，欺骗家长帮助登录，使用家长的身体进入游戏系统。还会有熊孩子利用爷爷奶奶溺爱孙辈的心理，用他们的身份登录系统。

于是，腾讯甚至陆续推出了一些让人哭笑不得的手段，比如为了解决孩子骗家长帮通过人脸，在人脸识别过程中上了语音画面提示功能，目的就是为了让家长知道这就在游戏充值环节里的验证，而为了防住孩子们盗用爷爷奶奶的身份信息，对实名认证为60岁及以上的用户，自然月消费超过1000元的账号开启人脸识别验证。

科技创新“漏洞”的存在，是人类追求发展进步所必须付出的成本。这个成本也需要全社会来共同承担。

以汽车发明带来的交通事故为例，交通事故的出现，催生了交通法规，但驾驶者不按章办事，酒后驾驶、闯红灯、冲撞斑马线……这些行为的存在，便突破了“规则”。良好的交通秩序，需要汽车厂商安全生产，交通法规令行禁止，以及行人和驾驶者良好的道路素养。

未成年人保护问题上同样如此。一个真正健康、安全的网络环境，是整个社会面临的系统性挑战，包括政府、企业、学校、家庭、学生在内所有人的共同努力。

在这次游戏产业年会上，中国音像与数字出版协会联合腾讯、网易、完美世界、盛趣游戏等互联网公司共同举行“未成年人守护生态共建发布会”，直指问题核心：即游戏领域的未保是个系统工程，企业、政府、家庭、学校缺一不可，而未来将有更多的举措旨在帮助家庭从多个维度构建毛细血管的防线。

未成年保护已进入了决胜家庭毛细血管的“巷战”阶段。家庭教育，是这一阶段未成年人游戏防沉迷的最为重要的一个工具。

“巷战”，是指发动家长提防孩子吗？是，也不是。

每一个家庭，家长自觉监管是整个未保工程的重要防线。但是家庭这道防线并不容易，比如每一个孩子对游戏的认知和理解不同，每一个家长的网络素养不同，每一个家长与孩子沟通的方式也不同。

对于游戏理解的偏差，往往造成家庭内部沟通的障碍：孩子们觉得父母在剥夺自己玩乐与社交的权利，父母觉得孩子玩太多影响学习，双方并没有形成一种有效的“家庭契约”。因此当务之急，是让家庭内部在玩游戏这件事上，形成基于互相尊重的统一认知。就如奥运冠军邓亚萍所说：“这一代孩子有他们自己的天性，和独属于他们的交流语言，就跟游戏相关，如果强行断绝游戏，脱离同伴世界，我觉得更糟糕。”在游戏生态年会上，邓亚萍携手腾讯成长守护平台共同发起的家庭沟通计划，就希望让家长意识到沟通的重要性，与广大家长共同建立起一个更好的与孩子沟通的桥梁。

此外，在改善家庭沟通的基础上，帮助提升家长和孩子的网络素养，也成为了“巷战”成功与否的关键。对于家长而言，应该认识到，游戏不是洪水猛兽，在当前互联网飞速发展的势头之下，孩子早已经成为网络原住民，对于互联网娱乐内容，最需要的是帮助孩子分辨好坏、适度娱乐。

今年以来，腾讯发起的网络素养三节试课，已经在线上、线下铺开，帮助更多的孩子和家长提升网络素养。在此次生态大会上，音数协携手腾讯成长守护平台成立网络素养课专家智库，关注未成年人的绿色网络教育，即将在成长守护平台产品中设立网络素养课程专栏。不久的将来，相信专家智库的成立对于全民网络素养提升会提供更加专业的指导与帮助。

“未保”走过了十几年，从宏观、中观到微观，从攻坚战到巷战。家庭，是预防未成年人网络沉迷的第一道防线，也是巷战的核心区域。巷战已经开始，但无论是厂商，还是学校或者家长，都不该是独立作战。

别再让这种“社会性死亡”毁掉更多人

见证他人“社会性死亡”的场景，估计每个人都经历过。

微信群里冒出一组“投行高管被捉奸”的网传照片，微博上突然有人曝出了一段大尺度聊天记录，当事人的职业、住址被扒得一清二楚……

这样的事每天都在发生，人性的窥私欲会被轻松满足，无数网友只当是普通的互联网吃瓜、然后遗忘。

一切似乎都没什么好聊的，直到一个“被吃瓜”的女孩，因此社会生活全线崩溃。

直到她站出来，代表更多的受害人，质疑它不是普通的玩笑。

01

“灾难”被报道前　没人把它当回事

三个月前，一位杭州女孩取快递时被人拍下，拍摄者与朋友捏造了一段“少妇勾引快递员”的聊天。这段聊天在无数个微信群里被传的沸沸扬扬，有人扒出女孩信息，有人开低俗玩笑，有人大骂不知检点。

此后女孩报警，警方介入对造谣者进行拘留，并通报澄清了事实。

在大多数人的想象中，这件事到此为止，没过多久就会重新归于平静。

可现实没有这样发展。

熟人圈内的闲言碎语依旧沸沸扬扬，公司以“精神不佳与影响公司声誉”的理由对女孩进行劝退，再找工作时对方听闻女孩的经历直接没了下文。杭州女孩因此失业并患上抑郁，男友为了帮她维权请假，又被公司以“无法出差”的理由辞退。

明明只是普通地取快递，却先后陷入了出轨的道德审判与失业的生活打击之中。

这场无妄之灾不只是当事人没料到，围观者们也没料到。此前，小道消息中的主人公在“社会性死亡”后面临什么样的处境，不仅少有报道，网友们也很难想象。

毕竟大多数人经历的“社死”不过是一时尴尬，而不是被消息轰炸、打听“你和快递小哥上床了？”。

哪怕是现实生活中，像是学校里被传怀孕的女生、小区里被传出轨的邻居，大多数传言主人公选择了搬家远走，再无音讯。

伪造聊天记录的郎某说，自己这么做只是出于“闲得难受”。

而在被记者询问是否意识到自己做错了什么时，他的回复是“可能是不尊重女性，我看到很多网友这么说。”

郎某父亲在接受媒体采访时为27岁的儿子解释，这“就是小朋友开玩笑”。

这些说法并非狡辩，自始至终，他们都认为这是一场偶然被大范围传播、造成了影响的玩笑。在女孩晒出公司劝退证明与医院证明之前，不少网友还在质疑，这是否又是一场伪造的炒作。因为在他们看来，根本没有那么多人关心杭州女孩、也不会造成多大的影响。同时，在女孩的遭遇被报道之前，所有人都以为这是一个已经结束了的“瓜”。郎某被拘留九天，被认为是得到了应有的惩罚。直到人们了解到女孩患上抑郁、走在小区中都会被人认出与议论、深夜无法控制地抽搐尖叫、与男友双双因此丢了工作，舆论才在罗列的残忍后果前猛然警醒——这不只是狗血与无聊的闹剧，而是值得严肃应对的事件。

我们当然可以通过集体痛骂造谣的郎某，来同仇敌忾地泄愤，并再次结束关乎这一新闻的讨论。可这阻止不了，发达的社交媒体推动起又一次审判个人的窥私狂欢。

02

一句玩笑　足以宣判“社交死刑”

相比于冠冕堂皇的公开社交平台，微信这种私域社交要明显更无序、也更接近真实社会。

郎某被采访时透露，他时常在车友群里“吹吹牛”，群里的其他人也大多如此。

被伪造的聊天记录通过群传群的方式，迅速扩散。

这样的事发生过许多次，始于对“狗血伦理大戏”的窥私欲，终于置身事外的道德审判。

今年八月，一堆情侣的私密视频在网上疯传，以讹传讹的过程中，视频背后的故事被描述为“镇江某高中的中年男教师，出轨自己17岁的女学生”。至于私密视频为何流出，人们脑补的剧情是“男朋友发现视频、用女生的手机自曝”。

随着视频越传越广，无数人往这“师生不伦恋”上啐一口唾沫，说要让视频传开、大家一起看看这对“狗男女”的嘴脸。

最后事实澄清，男老师离异，女子高中毕业已六年、20多岁，两人是正常恋爱关系，双方家庭也支持。所谓的男友，不过是女子的男性朋友。

漫长而庞大的传播链条中，没有人知道到底是在哪一次转发中，“17岁”“出轨”这些吸睛的噱头被脑补、创造了出来。

它们迎合着难登台面的窥私欲望，又满足了人性阴暗面中、对他人进行道德审判的快感。

虽然“社会性死亡”的概念是今年才大范围出圈，但从古至今，这都是人们乐于围观的闹剧。

浙江农林大学一位女生的微博，被同校学生曝光并扒出她疑似曾被性侵、私生活混乱，个人信息与真人照片四处流传。

且不论她究竟是可怜还是可恨，个人隐私被架上网络火刑架的那一刻，“人人得而诛之”的情绪就已经把尊重隐私、拒绝网络暴力等最基本的原则淹没。

“TA都品行不端了，还不能骂几句吗？”

不是不能，只是值得警惕的是，流言的传播早已突破地域的限制，辱骂的伤害也早已以千万计数，一切都在朝着无法掌控的方向席卷而去。

当人们早已习惯，有道德瑕疵的人就可以肆意传播、供大家吃瓜审判时。

下一个杭州女孩一定会出现。

此时回顾成都确诊女子个人信息被曝光的始末，你就能轻松地察觉端倪。

曝光她的刘某，把她从其他确诊者之间“选”了出来，因为这是个去了四个酒吧的女孩。被冒用的谣传朋友圈截图，最初来自当事人的微信好友。最开始，也许没有人希望这一女孩遭受网暴，就像造谣出轨的郎某认为要是没传出去、这只是一个车友群里的段子，不会对当事人造成影响。然而传播不可控，以讹传讹、越说越荒唐的谣言定律也不可控，“社会性死亡”成了一刀一个准的利器。这或许是一声早该敲响的警钟：

私域社交里、人们习以为常的闲言碎语，可能异化成杀人不见血的刀子；

公共平台上、大家“喜闻乐见”的道德审判，可能淹没了一些基本准则；

而当下社交网络的机制，随时可能催生一场超乎人们掌控与想象的残酷“社会性死亡”。

03

别轻易喊出“让他社死”

一直以来，“社会性死亡”在互联网上都是一个虚浮的概念。它要么属于不小心出丑尴尬、内心给自己判死刑的社恐年轻人们。要么属于杭州女孩、成都确诊女孩这种，某个社会新闻的主人公。前者的结局往往是一笑而过，后者的结局在众人的想象中，也该是朝着正能量的方向完结。

“澄清了就不再受到伤害”，这一简单粗暴、又有些想当然的逻辑，在现实的残酷复杂性面前被啪啪打脸。

杭州女孩与男友的公司，出于名誉与利益考量将其辞退；江苏的那位高中老师，被调离教学一线岗位。

互联网舆论中，那些绝对正确、高尚无瑕的舆论走向，与庞杂混乱的现实社会相脱节。就像一些网友的评论——

“虽然知道这位老师没做错，但放在学校里，一定会有家长和同事有异样眼光”

除此之外，对普通人来说，“澄清谣言”本身就是难事。相较于获得高关注度的名人，普通人的信息壁垒，要远远更厚。

一轮又一轮的网暴，到底是社会正义的伸张，还是侥幸于“法不责众”的情绪宣泄？

哪有什么“该不该社会性死亡”，这不过是一层道德羊皮。

互联网的语境里，你尽可以躲在羊皮之下，免受放在现实生活中、会遭受的言语指责乃至追责。

但当事人们没有这层庇护，他们被指指点点、情绪崩溃、失业……受害者们难以及时止损、难以抽身

为博关注的玩笑话、朋友间八卦的窥私欲，它们再常见不过、也难以被堵死。

我们唯一能做的，或许只剩下警惕。

警惕社交网络上催生的虚假未知、善恶难明的风暴，在众人的嗤笑调侃中，又摧毁了下一段人生。