

“本来孩子就爱玩手机,这一放假更管不住了。”让家长王先生感到奇怪的是,早先就听说游戏有防沉迷系统,可没见着对自家孩子起效。

记者调查发现,不同厂家游戏的防沉迷信息并不互通,只要孩子玩的游戏够多,就可以一直换玩。还有的游戏对玩家的身份证验证十分宽松,即使是未成年人也不受限制,甚至还能大额充值。

系统道高一尺 孩子“魔高一丈”? 防不住孩子的“防沉迷”

躲验证 部分游戏防沉迷形同虚设

王先生的孩子同时在玩四款时下热门的手机游戏,它们都上线了防沉迷系统。其中三款游戏,未成年人在非节假日只能玩1.5小时,还有一款游戏只能玩1小时,节假日的可玩时间翻倍。每天22时到次日8时,未成年人账号无法登录。这样的游玩时间尺度,主要参照的是2019年国家新闻出版署印发的《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》中的规定。

这四款游戏,分别出自三家游戏公司。记者发现,同一个厂家的两

款游戏会共享游戏时间,而不同游戏厂家的游戏,防沉迷信息并不互通,一款游戏玩到了限定时间,又可以转玩另外一款。

记者此后尝试下载了多款排名靠前的大品牌游戏,在注册时都要求提供身份证信息,以判别是否纳入未成年人防沉迷系统。但相比起名气较大的游戏,有些小厂家游戏的防沉迷验证并不严格。比如一款名为“机甲大作战”的游戏,虽然在注册时需要填写身份证信息,但即使未成年人账号游玩时间到了1.5小

时,游戏也并未强制要求下线。不仅如此,在玩家想要点击退出时,游戏还会弹出另外几款游戏的推荐图标进行“挽留”,点击这些游戏,依然可以继续玩。

这些游戏至少还在防沉迷验证上“走了形式”,还有的游戏则直接忽略了这一条。在某短视频平台,记者找到了一个“免下载游戏入口”,里面有上百款可以点击即玩的游戏,其中不乏对战类、升级类的网络游戏。这些游戏均未要求实名注册,未成年人可以不受限制任意游玩。

躲审查 “代过人脸识别”成了买卖

有的未成年玩家只沉迷于一款游戏,绞尽脑汁也要延长这款游戏的游玩时间。为此,他们会去偷用父母长辈的身份证,或从各种途径找一个成年人的身份证进行注册,以此躲避防沉迷系统的审查。

为了解决未成年人冒用身份证的问题,有游戏厂家已经开展了“人脸识别”检测功能。对于实名认证为成年人,但游戏内特征却疑似未成年人的账号,系统会发起人脸识别验证。如果玩家拒绝验证,或验证信息不符,系统就会把玩家纳入防沉迷监管。

但所谓道高一尺,魔高一丈,有的孩子已经想到了办法,连人脸识别

都可以“糊弄过去”。在某游戏贴吧,一位未成年玩家发帖吐槽“放假每天1.5小时怎么够玩”,并求问有没有人能做“人脸识别代过”。回帖当中,有多人表示可以提供这项服务,并留下了联系方式。

除了贴吧,还有一些“代过”服务商潜藏在以“视频制作”为名的QQ群中。一旦有未成年玩家在群内寻找“人脸代过”,就会有人发来私信接单。还有的QQ群更加明目张胆,群名里就写着“某某游戏代过人脸识别”。

记者添加了一名提供服务的客服,对方给出的首次“代过”价格是

100元。客服介绍,即使第一次顺利通过,隔几个星期系统可能还会发来人脸识别检测。如果两星期内再做代过不收钱,过了两星期做一次25元。

做人脸识别代过的商家背后,很有可能隐藏着信息买卖和侵犯个人隐私的黑产业链。根据报道,广东警方在今年就侦破了全国首例“破解青少年防沉迷系统”的新型网络犯罪案件,抓获了犯罪嫌疑人13名,查出非法网站超500个、工作室6家。这些不法分子先是购买公民信息,然后利用技术手段绕过游戏人脸识别验证,他们的主要服务对象就是未成年人。

躲监管 未成年人也能随意充值

虽然每天的游玩时间有限制,但许多游戏还是会以“每日任务”“限时活动”等方式吸引玩家上线。玩家如果在某一时段没有登录游戏参加活动,当天的福利就拿不到了。

错过了活动,少领了福利,比不过其他玩家怎么办?这时另一条“变强”的路就摆在了玩家面前,充值。只要充了钱,玩家就可以在瞬间获得大量的游戏内道具、资源、装备,这些东西如果不花钱,就需要花很长时间才能获得。

“千元充值免费送!上线领充值无限嗨不停!”在应用商店,记者找到了一款名叫“封神之刃”游戏,宣传语十分唬人。点击进入之后,还没搞懂游戏应该怎么玩,首先就跳出了一个签到领奖界面,上面还写着“激活红钻得双倍签到奖励”。商店显示,红钻的开通价格是98元。

宣传语中所说的送千元充值,之

后确实能领到,游戏账号还因此一下子升到了VIP10级。只不过,看似丰厚的福利,却是游戏商家给玩家挖的坑。VIP10级,在这个游戏里几乎是一文不值,整个VIP等级系统,最高能开到27级。而在VIP升级页面,系统还不断对玩家进行诱惑,“再充5元可到达VIP11,战力飙升47万”。

考虑到未成年人自控力不强,《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》里除了限制游戏时间,对未成年人的充值行为也做出了限制。“8周岁以上未满16周岁的用户,单次充值金额不得超过50元人民币,每月充值金额累计不得超过200元人民币;16周岁以上未满18周岁的用户,单次充值金额不得超过100元人民币,每月充值金额累计不得超过400元人民币。”通知发布后,许多游戏厂家也按照这个标准进行了充值限制,

“封神之刃”中的98元红钻权限,不到16岁的玩家就开通不了。但充值页面里还有一个30元的金钻档位,年龄小的玩家也可以开通。

还有的游戏,则变着法想要跳过限制,逃避监管。在一款名叫“永夜之役”的游戏中,主界面里就提供了五档充值礼包,从1元到198元不等。便宜的礼包,可以送“开服推关神器”,而最高档的礼包,则可以送“全套橙装,制霸全服”。

但点击充值键后,系统并非弹出付款页面,而是给出了一个客服QQ号。添加QQ后,客服才会给出一个充值链接。链接里的充值名目多得令人震惊,有“无尽基金”“连充好礼”等十余种,最高充值档位达到了648元。因为链接并没有设置在游戏中,系统根本不会判别玩家的身份信息,未成年人也可以随意充值。

说法

家校社会 应承担引导责任

江西财经大学贸易与环境研究中心主任李秀香已经连续多年关注未成年人沉迷游戏问题,在她看来,国家有关部门应该推动建立游戏防沉迷大数据平台,所有厂家的网络游戏都应该在平台上备案。未成年人玩不同的游戏,时间应该同时累计,达到限时后就无法再玩任何游戏。

而针对防沉迷检测系统不完善的问题,李秀香认为应该推出一个国家级技术标准。事实上,国家新闻出版署在今年7月28日就发布了一组公示,提到了2021年第一批拟立项行业标准项目,其中就包括《网络游戏防沉迷实名认证技术要求》,该项目周期为24个月,目的是规范网络游戏防沉迷实名认证全流程的相关技术要求,推动网络游戏运营单位规范开展实名认证工作和迅速安全接入网络游戏防沉迷实名认证系统,加快促进网络游戏防沉迷实名认证系统在行业的应用推广。

北京大学心理与认知科学学院副教授张昕主要是从家长、学校和社会如何引导的角度思考问题。“学校在放学时段,应该多开展一些孩子面对面参与的课后活动,让孩子离开手机也能找到乐趣。放假期间,社区和社会单位应该接过接力棒,更多地组织一些户外活动,吸引孩子参与。”

张昕认为,孩子在家期间,家长不能把电子设备当成“电子保姆”,扔给孩子后自己去干别的事,而是应该多关注孩子的需求,和孩子一起玩、一起活动。

(北晚)