

◆特别关注

三问 上线运行12年“疏堵结合”咋实现？防沉迷系统



将短视频平台“快手”调至“青少年模式”后,杨贤将手机递给刚上一年级的儿子。“这个功能很必要。”杨贤说,以前孩子没事就捧着手机刷短视频,现在每天累计看40分钟就会被强制下线,晚上10时至早上6时无法登录短视频App,确实让他放心不少。

这种“青少年模式”,就是国家网信办上个月统筹指导国内主要网络视频平台上线的“青少年防沉迷系统”,而针对网络游戏的防沉迷系统早在2007年就已上线。近年来,一些大型游戏厂商也纷纷建立起更为严格、功能更强的防沉迷系统。

防沉迷系统上线的12年,也是中国互联网快速发展阶段。中国网民人数由2007年的1.62亿激增至目前的8.29亿。其中,未成年网民数量由约5500多万增至1.69亿。随着青少年不同程度地沉迷网游,短视频等问题日渐凸显,防沉迷系统被作为以技术手段引导未成年人合理用网的核心。

那么,上线十几年,防沉迷系统效果如何?暑期将至,如何用好防沉迷系统,确保孩子健康、合理用网?对于防沉迷系统下一步建设,需要克服哪些掣肘?有哪些夯基础、管长远的事情亟待完善?

一问 防沉迷系统防住了谁?

暑假临近,如何防止孩子沉迷于玩游戏、刷短视频,成了家长们的心病。

不过,很多家长最近惊喜地发现,当打开孩子们经常使用的“抖音”“快手”等短视频App时,系统会自动跳出一个弹窗,提示用户设置“青少年模式”。这个模式不仅限制未成年用户的使用时段、在线时长、使用功能等,还设置了青少年专属的内容池。许多家长说,“终于可以放心把手机交给孩子了”。

今年“六一”前夕,这套“青少年防沉迷系统”在全国主要网络视频平台全面推广。在监管政策引导下,多数网络视频平台极大加强了对青少年推送内容的筛选力度。比如,“快手”成立了未成年内容审核团队,并专门制定了未成年人审核标准。

不过,一些问题也在凸显。比如,对于不想被管理的青少年,缺乏家长指导的农村留守儿童等群体来说,防沉迷系统效果有限。一些短视频平台仍有部分视频打“擦边球”,把一些适合年龄较大孩子观看的内容推荐给年龄较小的儿童等。相关专家表示,

下一步既要修订完善防沉迷系统,各方也要共同努力,帮助那些自控力较差、沉迷网络的孩子。

除了短视频,针对青少年网络游戏的防沉迷系统早在2007年就已上线。2009年,“绿坝一花季护航”软件开始在中国境内生产的电脑上预装;2011年,网络游戏防沉迷实名认证启动。此外,《网络游戏管理暂行办法》《未成年人网络保护条例(送审稿)》等法规,也对游戏实名制、防沉迷系统做了具体规定。

一些大型游戏厂商近年来也开始尝试利用人脸识别、强制公安实名校验、未成年人游戏消费提醒、“宵禁”等技术手段,对未成年用户游戏行为进行管理。

腾讯未成年人保护项目负责人、腾讯互动娱乐用户平台部总经理郑磊介绍说,目前腾讯未成年保护体系大致分两大产品线:一是游戏健康系统,该系统通过一系列技术手段,在所有腾讯游戏产品中监测、管理未成年人的游戏行为,如13岁以下用户每天限玩1小时,每天21时至次日8时之间禁止玩游戏,13岁及以上未成年用户则每天限玩2小时等。二是成长守护平台,围绕“家庭守护”“师生互动”“自我管控”等推出相关的游戏管理产品和工具,邀请家长、老师共同了解孩子游戏行为,商量控制游戏行为方案。

其中,新技术运用正在让防沉迷系统变得更成熟。腾讯提供的数据显示,在手机游戏《王者荣耀》强制进行公安实名校验、引入金融级别的人脸识别验证后,78%的疑似未成年人用户未通过人脸核验而被纳入游戏健康系统;32%的未成年用户被识别出使用“小号”,于是该未成年人名下所有账号时长合并计算。

同时,也有专家表示,由于青少年用网数量庞大,一些游戏、短视频开发者尤其是中小开发者虽然在社会舆论压力下开始启动青少年防沉迷系统,但动力不足,效果有限。

“总体看,防沉迷系统在引导青少年合理用网方面作用是明显的,但顽疾仍存在。”中国社科院社会学所青少年与社会问题研究室副主任田丰表示,青少年好奇心强,自控能力不足,针对青少年沉迷网络问题进行监管很有必要。

二问 防沉迷效果为何不尽如人意?

在建设让未成年人健康规范上网的环境过程中,一些掣肘亟待破解。

掣肘一是技术。以技术手段规范未成年人用网行为是防沉迷系统的核心。应该说,随着新技术不断应用,防沉迷系统正面作用十分显著,有些技术甚至沿用至今,但缺陷也是明显的。

中国消费者协会此前针对50款网游产品进行的测评显示,强制实名游戏不足四成,并且有1/3的强制实名游戏未启用防沉迷时长提醒及强制退出机制。此外,一些技术存在容易被“钻空子”、大规模推广成本高、推荐内容缺乏分级等问题。

同时,这种技术治理在实践中不可避免地遭到来自技术的“反制”。从防沉迷系统上线后开始流行的身份证生成器,到如今围绕防沉迷在网络流传的各种破解教程、解除器,甚至衍生出的各种生意,围绕未成年人绑定账号与解绑之间的技术博弈一直在进行。不过,随着相关监管加强和游戏企业在防沉迷技术研发上投入增加,绕开防沉迷的技术门槛和时间成本正在提高。

掣肘二是教育。游戏究竟是什么?不同的定义导致人们对游戏的态度迥然不同。

北京师范大学数字创意媒体研究中心特约研究员刘梦霏通过研究发现,由于传统观念影响,人们往往将游戏与“玩物丧志”几乎划等号。她认为,游戏本质上是一种由规则引导的意义体系,也是一种让人变得更加自由开放、平权的工具和媒介。高品质游戏能够引导玩家培养社会认同、传达价值意义,值得提倡。

专家指出,当前青少年沉迷网络主要与时间管理、亲子沟通等相关网络素养教育缺失有关。“这种状况在二三线城市、乡镇、农村青少年孩子中更为严重。因为他们能从父母、学校获得的网络素养教育机会更少,但事实上他们需要具备更高的网络素养,才能不被游戏消费、获得更多成才机会。”刘梦霏说,这种令人忧虑的现象只能通过教育来改善。然而,当前传统教育模式和相关研究并没有对此提供足够支持。

掣肘三是共治。未成年人能否合理用网,除了有赖于孩子的自我控制,监管部门、游戏企业、家长、学校、社会等相关方的责任同样重要。但是,形成各方共治局面并不那么容易。

大型游戏企业基于社会责任和舆论压力,拥有和相关方沟通的强烈愿望,但短时间内难以形成相对统一认知。郑磊坦言,相对于防沉迷技术研发创新,更难的是各相关方对游戏的认知达成共识的进程缓慢。“比如对孩子应该如何玩游戏、孩子玩游戏可被

接受的模式是什么、各方如何共同面对等问题,各方认知还存有很大差别。”而防沉迷意识缺失和各方对游戏的认识冲突,会让相关技术监管措施效果大幅减弱。

掣肘四是标准。防沉迷系统已历经10余年,目前看来,现有标准已经相对滞后。有业内人士指出,以游戏行业为例,现行防沉迷标准是在12年前制定的,基本策略还是通过控制游戏内收益来达到引导未成年人自行下线的目的。但随着近年来移动互联网飞速发展,未成年人可以随时随地接触网络,过往的防沉迷标准远不能适应当前形势发展。在这种情况下,有的企业自发开展防沉迷技术创新,值得肯定。但更需要把这些做法提升为整个行业的标准,避免单个企业孤军奋战的情况。

专家表示,各相关方应该对防沉迷的概念、标准等问题重新审视和调整。例如,是否继续沿着10多年前的思路 and 路径走下去?如何防沉迷才能有效?行业、企业做到何种程度才算是履行了应有的社会责任?参与共治的各方责任与义务边界具体如何划分?等等。

三问 怎样确保孩子不沉迷网络?

日前,世界卫生组织通过《国际疾病分类》第十一次修订本,正式将游戏成瘾列为“精神疾病”。分析人士认为,世卫组织此举为各国界定游戏成瘾或沉迷网络提供了一个参考标准。

也有专家表示,世卫组织对游戏成瘾的界定标准非常高,但一些人在实际运用中往往会降低原有标准,导致适用人群增加,给一些非法运行的治网机构可乘之机。

“社会学认为,在后现代社会,科技发展带来积极意义的同时也带来一个很大问题,就是风险越来越多。游戏是科技发展的产物,我们从中获得愉悦感,但不能被游戏所控制。”田丰建议,尽快对网络游戏的规范管理出台专门法律,推动《未成年人网络保护条例》制定。对于孩子,要加强网络素养教育,让他们接触更多优秀的网络产品,培养他们的审美意识。监管部门也要转变治理思路。

“政府应该将企业关于防沉迷建设等信息传递给全社会,让企业感受到社会压力、明晰道德底线,不仅对监管部门负责,还要

对全社会、对未成年人负责。”田丰认为,由于行业协会对自身风险和纠错的反应速度更快,由政府指导相关龙头企业成立各界人士参与的行业协会,共同制定相关规则、模式,约束游戏企业合规运营,是一条可行的路。

郑磊对此也表达了相似看法。他认为,游戏行业从业者应该尽快在承担相应社会责任方面达成一些共识。比如共建第三方的未成年人保护系统等开放式平台,确定一些共同接受的技术标准或模式。在此基础上,推动不同社会角色参与其中,达到让孩子玩健康游戏、健康玩游戏的目标。“大的游戏企业可以承担相对较大的责任,这对整个行业长远发展也有利。”

更多专家认为,打破此前存在的恶性循环,就要打造新的健康系统。游戏、视频等开发者应吸收、发挥一流人才创造力,创造优质产品;教育界应利用好这些优质产品,或者与开发者合作,将其运用到传统教育中,让孩子和家长至少了解对于游戏和网络应有的正确态度;学界应通过深入研究,教会家长和孩子自主控制用网时间的方法,与孩子平等建立游戏规则等。当孩子和家长有了自我教育能力、选择能力,反过来会对开发者形成刺激和约束,因为低质游戏产品将没人买单。

刘梦霏曾将游戏《大航海时代》引入历史课程教学中,让学生通过游戏对历史有更深体验。她认为,对于青少年应该分类看待。对于即将成年的孩子,应该基于开放、尊重的态度,通过赋权发挥他们在游戏中的自主性和主动性。“我们要研究的应该是如何下放权限、下放哪些权限,以形成一种同盟关系,而不是对立关系。”对于儿童,应继续加大保护力度,比如设立游戏分级制度。她建议,首先要成立一个由游戏产业界、政府、学界、家长代表、玩家等组成的分级委员会。

“分级委员会各成员应该就未成年人合理使用网络、健康游戏进行平等对话,制定相应举措,让游戏产业真正成为一个健康的、兼具更多社会意义的生态系统。”刘梦霏说。

□彭训文 李和君

◆视点

近日,有媒体对20家购药APP售卖处方药的情况调查发现,用宠物狗照片当处方,竟能成功下单;最低10mg就可能导致儿童死亡的毒性较大的处方药——硫酸阿托品片,无须处方就能一次性网购多瓶。一石激起千层浪,舆论哗然的同时,也让本就政策不甚明朗的网售处方药,变得更加扑朔迷离。

近年来,网售处方药政策的制定经历了几轮修改,几度“松绑”“收紧”,甚至被业界形象地称为“翻烙饼”。

有分析认为,网售处方药究竟是“松绑”还是“收紧”,关系一个千亿元级的市场。如此庞大的市场蛋糕,企业无不跃跃欲试。在这个过程中,出于对药品安全和质量的考虑,各方态度不一,政策悬而未决,而这也让医药电商们举棋不定、踟蹰不前,网售处方药的“正确打开方式”究竟是什么。

A 企业左右为难

虽在医药行业摸爬滚打了13年,但对于互联网到底能不能卖处方药,某互联网医疗企业副总裁兼医药事业部总经理汪坤的心中一直有个结,“对于企业来讲是左右为难的,到底应该放不开

又先后就网络药品监督管理征求意见,明确不得网络销售处方药。

不过,去年密集出台的多份“互联网+医疗健康”文件,再次释放出官方对互联网处方药销售的开放态度。

其中,国务院办公厅、国家卫健委分别下发《促进“互联网+医疗健康”发展的意见》《互联网诊疗管理办法(试行)》,均明确提出,允许医疗机构在线开展部分常见病、慢性病复诊,医师掌握患者病历资料后,可以在线开具处方,处方经药师审核后,可委托符合条件的第三方机构配送。

然而,今年4月,情况发生大逆转。《药品管理法》修订草案二审稿提交全国人大常委会审议,提出“药品上市许可持有人、药品经营企业不得通过网络销售第三平台直接销售处方药”。

与此前相关文件多有冲突,此举被解读为试图关闭网售处方药大门。

“不仅是企业方面,中国政法大学法治政府研究院副院长赵鹏认为,条款说得有些绕口,表达的意思也有些难懂,甚至可以理解为在一些情境下,处方药可以网售,如企业不通过第三方网络,而是自建网络平台和配送系统,是不是就可以销售?”

“禁止的是不得通过药品网络销售第三方平台媒介,还加了一个限定,直接销售处方药,通过这样的条款就会发现,其实立法者也很纠结。”赵鹏说。

网售处方药的“正确打开方式”是什么

B 便利和质疑

在网售处方药的拥趸者看来,互联网加持下的好处毋庸置疑:慢性病患者复诊时,无须舟车劳顿、频繁挂号,同时也减少了医疗资源的浪费,此外也让药品的购买路径有迹可循。

金恩林告诉笔者,从所在平台网售处方药的线上统计数据来看,慢性病用药的平均复购率为一年六次,多的达一周一次或两周一次,而且很多情况是子女为老家的父母在线购药,网售处方药还是给患者和家属带来了便捷。

汪坤对此也深有感触。他介绍,在上海,不少大医院中,多半门诊患者来自江浙皖等周边省份,且多是重病或慢性病患者来挂专家号看病、拿药,他们还要掏路费和住宿费,成本很高。

结合平时去实体店买抗生类处方药的亲身经历,金恩林说,不少药店更倾向于为患者“推荐”一些高毛利药品,而线上购药没有这个环节,患者多会购买线上畅销的大品牌的药品,这提升

了品牌药、原研药等药品的可及性。

便民之余,北京大学医学人文学院院长助理王岳认为,网售处方药将真正扭转传统的药品销售模式,斩断过去药品销售中的商业贿赂,降低药价。

在传统模式中,处方药是被动消费品,由医生下处方,决定患者吃哪家的药,而互联网的药品交易,可以实现医生只开药品通用名,患者参考用户评价,自行选购哪家药厂生产的该药品。王岳认为,如果可以网售处方药,医药企业可以直接察看到病人用药后的评价,这才是正确的商品销售秩序。

相较于网售处方药带来的便利,质疑者更担心处方药一旦网售放开,会成为假药泛滥、用药危险的温床。

C 监管是重点

不容回避的是,这些现实困境正让监管“挠头”。

“法律管制应聚焦于问题的实质,对各类商业模式、商业组织形态保持中立,只要能满足法律所规定的实质性目标,应避免过多干预。”在赵鹏看来,网售处方药的核心问题是能不能保证处方的真实,同时对于一些特殊的需要保温的药品,第三方平台的配送和仓储系统是否规范以及能否实现对个人数据的保护。

关于药品的仓储和配送,金恩林坦言,目前其所在的电商平台有1000多万平米的仓库,“但这1000多万平米的仓库跟我们没有关系,因为药品

仓不能和别的仓储合仓,还有一些需要温控的药品超出了现有的配送能力”。

4月23日,在分组审议《药品管理法》修订草案二审稿时,多名全国人大常委会委员表示,网售处方药不应“一刀切”禁止,应完善电子处方等环节规范网售,并与现有制度做好衔接。

王岳认为,网售处方药必须坚持两点:一是电子处方的身份识别标准越严格越好,以较严格的标准倒逼市场和行业改变;二是可以有步骤地开放,可以将选择权下放给地方,条件好、经济发达的地区可以先放开网售慢性病处方药。

由于实体店自建网站售药的成本较大,北京某大药房副总经理兼质量负责人侯明霞表示,如果网售处方药放开,他们希望同合规的医药电商平台开展网订店取、网订店送的合作。

面对政策的摇摆不定,金恩林希望能有条件地放开网络药品销售,进行规范管理,对配送和仓储环节提出规范要求,完善药品流通和供应保障体系,而不是任由一些企业“野蛮生长”,反而导致劣币驱逐良币。

□李丹青

无底薪工资制理应摒弃

继前不久有互联网公司宣布取消旗下快递员底薪后,近日上海一家房产中介将推行无底薪、提高佣金以减轻人力成本的消息,再度引发热议。据报道,在一些地方和用人单位,快递员、美发师、销售员、培训业务员等岗位实行无底薪工资制,实行范围有扩大之势。

无底薪工资制合法吗?网络上,不少人就这个问题咨询法律人士,有人答曰:违法。其实,这种解说不严谨的,因为只有当用人单位实际支付的工资低于当地最低工资标准,才能算违法,如果实行无底薪制度的用人单位每月给员工的提成没有低于最低工资标准,并未违反现行法律。

我国《劳动法》规定,国家实行最低工资保障制度,用人单位支付劳动者的工资不得低于当地最低工资标准。至于无底薪有没有违法,法律则没有明确规定,“法无禁止即可为”,企业单位可以实行无底薪,但无底薪不等于无责任,每个用人单位都有义务和责任落实最低工资保障制度。

现行法律之所以没有禁止无底薪,一方面是因为明确了最低工资保障制度,而且相关文件还明确,在劳动合同中,双方当事人约定的劳动者在未完成任务定额或承包任务的情况下,用人单位可低于最低工资标准支付劳动者工资的条款不具有法律效力。由此不难看出法律保障了劳动者权益。

另一方面,在市场经济条件下,用人单位的薪酬形式可以灵活多样。一般来说,用人单位无底薪都会有高提成,这么做是为了降低企业负担,并激发员工活力——既通过无底薪增加员工压力,又通过高提成激励员工工作。从企业角度来说,的确一举多得,所以不少企业实行无底薪。

但正如劳动法专家所言,无底薪工作容易造成劳动者保障缺失、单位风险转嫁员工、员工过度疲劳三大问题。另外,无底薪还可能影响到员工社保权益,因为有的企业实行“无底薪+无社保”,有的契约即使缴纳社保,但缴费未必就合规。由于无底薪不利于劳动者权益,这个问题应引起重视。

尽管有员工接受无底薪,现行法律也没有禁止无底薪,但笔者以为,应最大限度遏制、杜绝无底薪现象,因为无底薪风险全部由员工承受,而好处主要被企业所享受,这不符合公平原则、人性原则。企业应自觉提供底薪,并平衡好底薪与提成的关系,相关行业应当通过自律杜绝无底薪。

其中,企业职工代表大会、企业工会以及地方各级工会,应该积极推行底薪制度。因为根据《劳动合同法》规定,决定有关劳动报酬制度时,应当经职工代表大会或者全体职工讨论。那么,职工代表大会、企业工会应当积极保障职工权益。同时,地方各级工会组织也要发挥积极作用。

把底薪制度像最低工资保障制度一样写入法律,以法律强制力规范企业用工,维护劳动者权益。

其实,摒弃、杜绝无底薪工资制,在国家最低工资保障制度基础上实行底薪制,并不会增加企业负担。因为企业本就要落实最低工资保障标准,而且底薪制度能让员工感受单位温暖,有利于建立和谐的劳资关系和用工关系。

□老鹰

◆周末评论