

关键词：
网络环境



家长呼吁加大网游实名认证监管力度

在大数据发展的时代,我们越来越离不开互联网,因此为未成年人营造良好的上网环境迫在眉睫。此次问卷调查,共收到1561名未成年人和2977名成年人的有效答卷,约五成的孩子表示用手机或电脑进行娱乐活动,约四成孩子表明会使用手机或电脑查阅资料、上网课等,而很少接触这些电子设备的孩子不到一成。

人们对电子通讯设备的依赖也越来越大,参与调查的学生或家长中,51.83%的受访者会因方便放学联系让孩子带手机或电话手表进校园,48.17%受访者会因为学校不允许带或怕影响学习不会让孩子带手机或电话手表进校园。

问卷调查显示,有15.49%的未成年人会刷抖音、小红书等,且随机消费,管不住自己,50.42%的未成年人只刷视频,不买东西,33.82%的未成年人虽没有接触过网络直播,但也知道此事。

近年来,有关部门不断落实加强未成年人游戏防沉迷方面的举措和监管举

措。在调查中,尽管有四成的未成年人表示玩游戏时有要求进行实名认证,但依然有三成的未成年人表示只有部分游戏需实名认证,且可以用别人账号登录认证,还有近三成的未成年人表示没有认证,随便玩。

针对调查中反映出的网络信息环境安全隐患问题,记者采访了部分家长。

家住海口市滨江路的吴大姐说:“我们家小孩马上初二了,平时很爱玩手机,一放学回家就找我拿手机玩,有时候我发现卡上出现莫名的扣款,一问才知道孩子又拿我账号给主播‘打赏’了。现在他天天叫我给他买手机,说同学都有,就他没有手机。愁死我了。”吴大姐表示,希望学校能严管学生带手机去学校行为,杜绝孩子因玩手机和上网玩游戏充值而产生攀比心理。

“我女儿天天拿奶奶手机玩。我叫我妈把手机放好,也不听。”在接受采访

时,孩子就读于琼山二小的家长林女士向记者“吐槽”道。林女士说,其女儿不仅一放学就回家玩游戏,在发现自己游戏账号有防沉迷设置后,还会找别人借游戏账号玩。

林女士建议,要加大对未成年人游戏防沉迷设置,加大对夜间长时间在线的游戏账号的审核力度,在游戏中设置不定时进行人脸识别验证功能,严控未成年人的游戏行为。

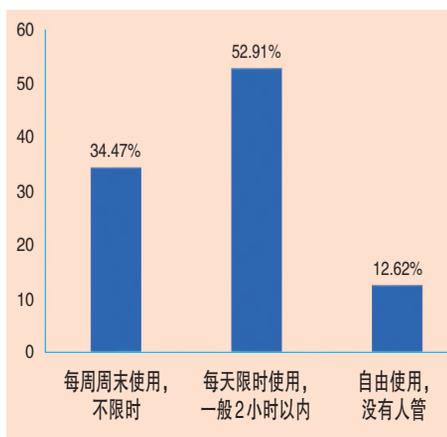
(本报记者黄君 麦文耀)

未成年人问卷调查

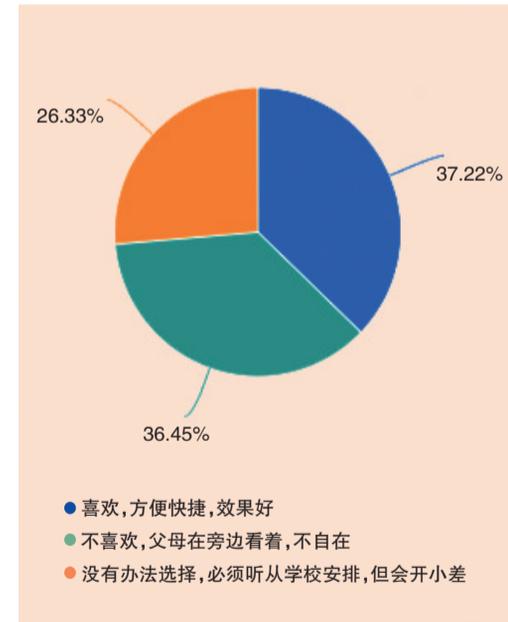
Q:一般用手机/电脑做什么?



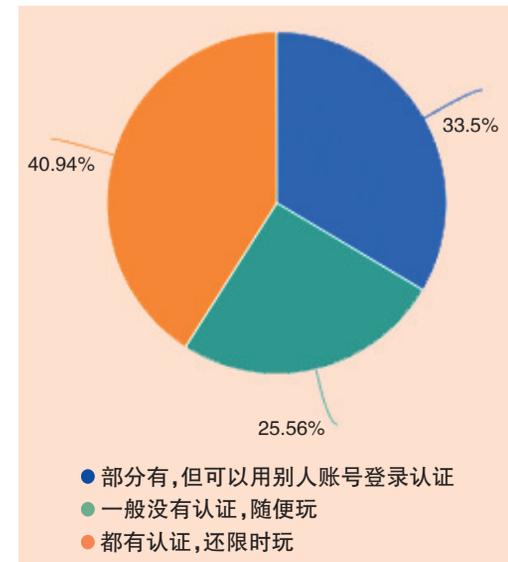
Q:平时使用电子设备的时间大概是多少?



Q:你喜欢用手机/电脑上网课?

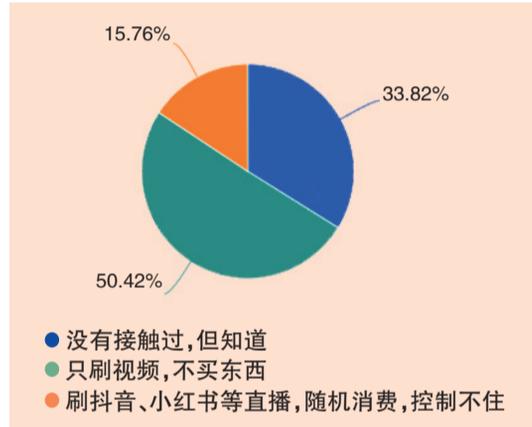


Q:玩游戏时有要求进行实名认证吗?

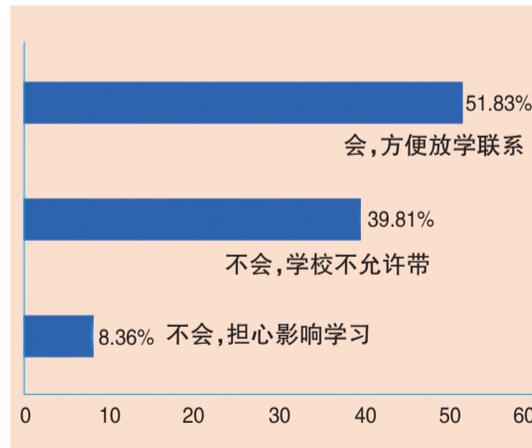


成年人问卷调查

Q:你有没有接触过网络直播,有没有消费?



Q:您会让孩子带手机或电话手表进校园吗?



Q:您的孩子有没有接触过网络直播,有没有消费?

