



孩子网瘾和家庭教育关系有多大

专家建议在家庭教育促进法草案中明确家长督促责任



《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示,玩游戏仍是未成年人主要的网上休闲娱乐活动,占比为62.5%。

本报通讯员 章善玉 摄

深聚焦

□ 本报记者 蒲晓磊

随着被称为史上最严游戏监管令出台,在王者峡谷等“战场”征战的未成年人数量,大大减少。

针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题,国家新闻出版署近日下发《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》(以下简称《通知》),严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。

《通知》下发后,相关企业纷纷响应——截至9月2日,已有腾讯、网易等58家单位通过官方渠道以公告、通知等方式,表明态度,回应关切。

中国政法大学副教授、未成年人事务治理与法律

我们需要什么样的家庭教育立法

□ 本报记者 朱宁宁

生而不养和养而不教是目前困扰我国未成年人保护工作的两大难题,尤其是养而不教问题,近年来愈发凸显。家庭教育立法的重要性不言而喻,那么,家庭教育立法的底线和边界是什么?立法的目的是什么?需要解决哪些问题?我们究竟需要一部怎样的家庭教育立法?这些话题值得探讨。

但如果立法不能坚持问题导向,过多宣示性或原则性规定,缺乏可操作性、可实施性,就很有可能沦为法律形式的指导性文件,家庭教育的现实难题依然无法得到有效解决。

该怎么帮助家长?

前不久,家庭教育促进法草案二审稿提请十三届全国人大常委会第三十次会议审议,相较草案一审稿,草案二审稿的最大变化之一,是将法律名称由“家庭教育法”改为“家庭教育促进法”。在业内人士看来,两字之差,意味着家庭教育立法的法律定位发生了变化。

“两者最实质性的差别就是,在家庭教育中家庭、未成年人、国家三者之间关系的边界问题。”中国政法大学未成年人事务治理与法律研究中心副主任苑宁宁指出,家庭教育法对家庭教育的监督、干预以及刚性要求会更高、更强一些,家庭教育促进法相对来说则会缓和一些。

苑宁宁认为,关键是要结合当前实际情况,针对家庭教育实践中存在的问题及薄弱环节,选择到底立一个什么样的法。

在苑宁宁看来,目前我国家庭教育中存在三个突出问题。一是相当一部分父母没有家庭教育的理念。二是有些父母虽然意识到了,但由于目前家庭教育理念、方法等都处于自发探索阶段,导致很多父母束手无策,有困惑也不知道从哪里获得帮助和服务。

三是当未成年人的监护人履行家庭教育职责没有到位,导致孩子伤害他人或者受到他人伤害时,目前法律在追究责任方面仍非常薄弱。

“总之,家庭教育立法对于这三个问题不能回避,必须予以切实回应。”苑宁宁说。

首都师范大学教育学院副教授罗爽认为,目前家庭教育立法的法律框架转变为家庭责任—国家支持—社会协同,更加符合家庭教育的本质规律和发展逻辑,突出了家庭教育立法作为家长支持法的本质功能。

“教育子女的责任首先在于家长,家长在家庭教育中遇到困难时,国家和社会有义务为其提供帮助和支持,但这种帮助不是取代家长,而是协助家长提高家庭

教育基地副主任苑宁宁在接受《法治日报》记者采访时说,预防未成年人过度沉迷网络游戏,监管部门和游戏企业起着至关重要的作用,但同时也要看到,预防网络游戏沉迷工作是一项系统工程,需要社会各方面的共同努力,尤其是家长,要承担起相应的责任。

“现在,家庭教育促进法草案二审稿正在征求意见。建议在‘家庭责任’专章中,对父母或者其他监护人的责任作出提示性规定。比如,对于未成年人提出玩网络游戏的不合理要求,父母应当禁止并合理引导,防止出现溺爱等不正确的教育方式。”苑宁宁说。

“这是一批正在被游戏毁掉的孩子”

今年6月以来,北京青少年法律援助与研究中心陆续接到很多家长反映孩子沉迷网络游戏的电话和来信。随后,该中心组织律师和研究人员对一些家长进行深度访谈。

在对152位家长调研后发现,约有65%的孩子每天打游戏超过10小时,其中8%的孩子甚至超过15小时,一名16岁男孩最长连续玩游戏时间长达38

个小时。

“这是一批正在被游戏毁掉的孩子。”北京青少年法律援助与研究中心主任佟丽华说。

佟丽华感到忧虑的是,自己了解到的情况,仅仅是未成年人沉迷网络游戏问题的冰山一角。

7月20日发布的《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示,我国未成年网民达1.83亿人,未成年网民规模持续增长,触网低龄化趋势更为明显。数据显示,玩游戏仍是未成年人主要的网上休闲娱乐活动,占比为62.5%。

“在超过1亿经常玩手机游戏网络的未成年人中,还有多少类似我们访谈的这些严重沉迷的孩子?如何解决这些孩子以及家庭面临的困境?如何预防和减少手机游戏对孩子们成长的负面影响?这些问题复杂、迫切而严峻。”佟丽华说。

近年来,针对未成年人沉迷网络游戏问题,监管部门的措施不断升级。2019年,国家新闻出版署印发《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,采取一系列举措办法,建成国家新闻出版署网络游戏防沉迷实名认证系统,并实现合规上线运营游戏全部接入,为深入推进防沉迷工作打下了基础。

在以往措施的基础上,《通知》再次加码——除了限定游戏时间外,还要求严格落实网络游戏用户账号实名认证和登录要求,不得以任何形式向未实名认证和登录的用户提供游戏服务;各级出版管理部门要加强对防止未成年人沉迷网络游戏有关措施落实情况的监督检查,对未严格落实的网络游戏企业,依法依规严肃处理。

亲子关系越差孩子越易沉迷网游

未成年用户仅可在周五、周六、周日和法定节假日的20时至21时进行游戏;8月31日更新后,单机模式玩法暂时关闭……北京某中学学生王凯在打开王者荣耀游戏时,看到了“王者荣耀防沉迷措施升级公告”。

“其实,即使不升级措施,我也没时间玩,开学后太忙了。但我要是玩,还是有办法的,我的账号是用我妈身份信息注册的,不影响。”王凯说。

国家新闻出版署有关负责人指出,一些未成年人使用家长身份信息或购买成年人身份信息绕过实名认证,突破身份限制,使得时段时长限制无法发挥作用,成为影响防沉迷效果的一个重要原因,这个问题的解决,迫切需要家长加强监督督促,学校加强教育引导,更好地帮助指导未成年人了解掌握法律法规,严格执行相关要求。

该怎么监督家长?

家庭教育的边界问题,一直是家庭教育立法的焦点。

草案二审稿在第五章“法律责任”第四十五条规定,检察机关可责令有关家长接受家庭教育指导,再次重申了未成年人保护法和预防未成年人犯罪法的相关规定。对此,一些专家认为,家庭教育立法中有关强制性家庭教育指导制度有待完善。

“作为专门化、具体化的家庭教育立法,不能仅停留于重复已有的法律规定,应致力于作出具体的制度设计。”罗爽建议立法对强制性家庭教育指导实施的条件、机构、程序、核心内容等进行规定,在她看来,该制度的本质是为特殊家庭提供指导和支持,而非替代家长的教育功能进行直接干预,因此不必担心对家庭有过度干预之嫌,相反却是制约公权力的集中体现。

“不管是何种法律名称,家庭教育立法必须守住法律的底线。”苑宁宁认为,家庭教育立法的核心精髓就是强化和落实父母家庭教育方面的责任。如何强化?在他看来,就是追责。

“在目前家庭教育中面临的重大问题,是父母或监护人未正确履行家庭监护职责导致未成年人受到侵害或者侵害他人时,如何追究家长的法律责任。按照草案目前的规定,公法可以训诫,责令家长接受家庭教育指导,但草案中存在的最大问题是,如果相关部门作出责令决定但父母或其他监护人依然不履行家庭教育职责,拒绝接受指导,法律并没有规定后续措施,责任出现了断裂,对拒不接受家庭教育指导服务的父母没有任何办法,导致家庭教育指导没有任何权威、强制力,会在实践中造成困局。”苑宁宁说。

苑宁宁认为,家庭教育立法应当构建家庭教育追责闭环体系。“即便法律名称改为家庭教育促进法,国家干预家庭教育相对缓和,但是也要守住底线或者说要有一定的突破,要强化对家长的责任追究。”苑宁宁说。

“目前来看,在预防未成年人沉迷网络游戏方面,家庭是其中一个短板,很多未成年人的家长和监护人并不具备使用网络的能力,更不具备引导未成年人健康上网的能力。”苑宁宁说。

中国青少年研究中心发布的《中小学生及其家长网络游戏认知与态度研究》报告显示,亲子关系对孩子网络游戏成瘾有很大程度影响,亲子关系越好的家庭,孩子正常使用网络的比例越高;亲子关系越差,越易导致孩子形成沉迷网络游戏的行为。

“良好的亲子关系有助于孩子合理使用网络游戏,形成良好的网络使用习惯。”中国青少年研究中心少年儿童研究所所长孙宏艳说。

家长要树立榜样并提升网络素养

前不久,十三届全国人大常委会第三十次会议对家庭教育促进法草案二审稿进行审议时,预防未成年人沉迷网络游戏就是备受关注的议题之一。

全国人大常委会委员吕薇指出,家庭教育是培养未成年人形成有益于身心健康的良好上网习惯,防范过度沉迷的主要环境,因此,建议将健康上网纳入家庭教育内容,预防未成年人沉迷网络游戏。

“国家和企业在预防未成年人沉迷网络游戏方面已经做了大量工作。相对而言,家庭在这方面仍然有一些短板。对此,建议在家庭教育促进法草案中加

以完善。”苑宁宁说。

苑宁宁建议,在家庭教育促进法草案二审稿“家庭责任”专章中,对父母或者其他监护人作出提示性规定,明确要求家长对未成年人沉迷网络游戏的行为进行禁止。

“同时,还要明确网络游戏服务提供者的一些责任。比如,建立以人脸识别为主要验证方式的防沉迷系统,从技术上解决未成年人使用父母身份证登录游戏的问题;增加网络游戏服务提供者向成年人普及预防网络游戏沉迷的责任,以此提升家长的网络素养。”苑宁宁说。

孙宏艳指出,休闲娱乐是未成年人上网的重要动机,同时也是最有可能对未成年人造成不良影响的网上活动类型,因此家长对于未成年人网上娱乐活动的管理方式十分重要。

孙宏艳建议,引导家长为子女树立榜样并提升管理能力,形成“家长对未成年人网络教育至关重要”的共识,研究提高家长网络素养的可行方式。

“一方面,明确‘家庭是人生的第一课堂’,引导家长主动承担起指导未成年人正确使用互联网的责任,并提倡家长以身作则,为孩子树立良好榜样。另一方面,对家长的互联网使用能力进行培训,通过社区培训、家长学校等形式,让家长具备正确管理未成年人上网的技能。”孙宏艳说。

(文中王凯为化名)

湖南省人大常委会出台意见 推动人大代表更加密切联系群众

本报讯 记者阮占江 通讯员李尚达

周梦竹 近日,湖南省人大常委会党组研究出台《关于推动全省各级人大代表更加密切联系群众的实施意见》(以下简称《意见》)。这是湖南省人大常委会党组深入贯彻习近平总书记“人大代表要更加密切联系群众”的重要指示和习近平总书记“七一”重要讲话精神,认真落实省委人大工作会议要求,推动新时代人大工作高质量发展,在推动“三高四新”战略实施、奋力建设现代化新湖南中贡献人大力量的重要举措。

《意见》突出政治建设,强化理论武装。明确推动,各级人大常委会和乡镇人大主席团要从践行党的初心使命,夯实党的执政根基,坚持和完善人民代表大会制度,落实全过程人民民主要求的高度,推动湖南全省各级人大代表在更加密切联系群众上走在前、作表率,各级人大代表要自觉把坚持人民至上、紧紧依靠人民、不断造福人民、牢牢植根人民的要求贯彻到履职全过程各方面,紧跟中央、紧扣大局、紧贴民意、紧贴地气、紧盯问题,积极为民发声、帮民解惑、带民致富。

《意见》坚持代表主体地位,注重发挥代表作用,明确推动,要切实增强代表主体意识和主动服务代表意识,充分尊重代表权利,为代表知情知政、联系群众提供有力支持;注重从代表议案建议中选择立法项目和重点监

督项目,持续扩大代表对立法、监督工作的参与;深化闭会期间代表小组活动,积极组建代表专业小组,发挥代表专业优势和作用;省人大常委会有关工作机构要积极收集整理代表意见建议,编印《代表之声》,报送相关领导和部门,推动代表反映具体问题得到解决。

《意见》贯彻以人民为中心的发展思想,坚持人民至上,明确提出,各级人大代表要加强对人民群众的联系,积极反映社情民意,积极为群众办实事解难题;畅通代表反映社情民意的渠道,探索建立人大代表向12345政务服务便民热线反映社情民意的工作机制,推动解决群众“急难愁盼”问题;扎实推进县乡民生实事人大代表票决制工作,做到民生实事与群众需求有机统一;把代表履职情况特别是联系群众办实事情况作为代表评先评优、推荐连任代表人选的重要依据。

《意见》紧扣时代要求,坚持守正创新。明确提出,要进一步健全各级领导干部代表联系群众的示范作用;建立代表建议提交前与部门沟通机制,支持代表跟踪办理工作,强化代表建议办理工作考核评价结果运用。

《意见》还对代表小组开展闭会期间活动以及各级人大代表参加代表小组活动、为群众办实事等提出了具体的量化指标。

陕西省人大常委会开展秦腔立法调研 推动秦腔艺术系统化保护

8月31日至9月1日,陕西省人大常委会副主任姜锋率队开展秦腔立法调研。调研组考察了陕西省戏曲研究院,西安易俗社、三意社、陕西艺术职业学院、陕西省广播电视台,详细了解秦腔院团发展、人才培养、传播推广等情况,并召开座谈会,听取秦腔业内人士的意见建议。

姜锋指出,开展秦腔立法,是落实党中央、国务院决策部署,建设文化强省的重要举措。要从加强非遗保护的角度出发,推动

秦腔戏曲艺术系统化保护,营造“百花齐放”的发展环境。要把制定秦腔戏曲艺术中长期发展规划作为法定责任,统筹推进传承发展的思路、目标及路径。要区分不同院团功能定位,明晰研究机构制定标准,百年剧社做优品牌,基层院团服务群众,戏曲院校培养人才。要坚持支持激励并重,激发院团内生动力,推进数字秦腔建设,打造传播精品,“空中剧院”,更好地适应市场需求,实现创造性转化和创新性发展。

北京市人大常委会专题调研著作权保护立法 加强著作权侵权源头治理

8月31日,由北京市人大常委会副主任杜飞进、闫傲霜带队,就《北京市知识产权

保护条例(草案)》中著作权保护有关内容开展专题调研。

调研组一行首先实地察看了中国版权保护中心登记大厅、天桥演艺园区展厅、中华版权代理总公司,听取有关单位介绍著作权保护工作的开展情况。随后召开座谈会,与会市人大代表及各方面同志,就加强著作权保护和进一步修改完善好条例

草案提出了意见建议,并进行了交流讨论。杜飞进指出,当前著作权的保护力度相对薄弱,著作侵权侵权易发、高发,全社会共同保护著作权的意识和氛围还没有完全形成,对著作侵权的源头治理还需要加强,条例草案应对此作出更完善的制度设计,进一步研究加大对著作侵权行为的惩罚力度,确保著作保护各项制度能够有效落地。

本报记者 张红兵 整理