

暴力恋爱类网游不适合孩子玩 专家呼吁建立分级制度

前几天,北京市民王先生看了一眼儿子正在玩的游戏,发现里面充满了枪战、刀战,画面还十分逼真。“太暴力了,这样的游戏根本不适合未成年人玩,应该对游戏进行分级。”王先生说。

实际上,今年全国两会期间,已有多位全国人大代表提出,建立健全游戏分级管理制度。在当前网络游戏快速发展的现状下,制定分级制度是否必要?如何建立适合我国的分级制度?记者进行了采访。



网络图片

游戏内容少儿不宜 但受未成年人追捧

来自广东广州的李先生最近也在为儿子玩网络游戏而头痛。有一次,他推门而入,发现电脑屏幕上,儿子扮演的男主角手持机枪,正对着一群“丧尸”疯狂扫射,所到之处尽是血污。

如此暴力、血腥的场景让他感到十分不适,他立即叫停,“这是中学生该玩的游戏吗?不许再玩了!”

尽管儿子解释说这都是假的,但李先生依旧认为小孩子不应该接触到这类游戏——会影响到孩子的行为举止,“孩子的童年应当是欢声笑语,而不是充斥着暴力”。而小李则认为父亲大惊小怪,思想落后,玩这类游戏可以舒缓自己的学业压力,自己有辨别能力,不可能玩个游戏就变得暴力了。

还有多位家长向记者反映,除了暴力外,一些网络游戏里的人物,衣着较为暴露、动作搔首弄姿、语言带有性暗示,属于少儿不宜的网络游戏。

来自天津的初中生小唐是一款多人在线竞技网络游戏的忠实玩家,他很喜欢这类游戏,经常为其中角色购

买皮肤。小唐说,游戏里面的女性角色技能很炫酷,推出的皮肤也很好看,“虽然衣着确实有些暴露,但画得太好看了,我总是忍不住购买”。

记者注意到,当前一些游戏在下载、登录界面会标注适龄提示,比如16岁、12岁、8岁。小唐玩的多人在线竞技网络游戏适龄提示上写着“适用于年满16周岁及以上的用户,建议未成年人在家长监护下使用游戏产品”。

记者试玩了另一款适龄提示为16岁+的角色扮演经营游戏,玩法核心是恋爱、约会系统,玩家扮演的女主角可以跟游戏内角色交往时进行甜蜜约会、手机互动,同时搭载短信、通话、朋友圈及公众号功能,还原了现实约会。

游戏玩家“甜甜”告诉记者,一起玩这款游戏的好友中有不少是中小学生在游戏中的恋爱环节很容易被带进现实;有些玩家还会按照游戏内“男友”的标准在现实生活中谈恋爱,陷入早恋而无心学习。

适龄提示无强制性 呼吁建立分级制度

2020年12月,针对网络游戏的合规出版以及合理使用,中国音像与数字出版协会(CADPA)发布了《网络游戏适龄提示》,为青少年用户提供更多样的保护方式。

该提示有三部分:对适龄提示符号进行了规定,以绿、蓝、黄为代表,分别代表8+、12+、16+这3个年龄段;细化了标识符的使用需求,明确了下载渠道、展示时长、大小比例、更新频率等标准;标识符应用场景的明确,即适龄提示标识须放在具有能见度和可视性的界面位置。

该标准目前也广泛被国内各大游戏厂商所采用。但适龄提示不等于游戏分级,也没有强制性。

北京盈科(上海)律师事务所互联网法律事务部主任谢连杰说,我国现阶段没有明确的游戏分级制度,CADPA进行网络游戏的审核与分级工作时,仅有年龄的审核,游戏内容则在游戏出厂前通过《游戏审查评分细则》进行发行审核,这些只是一个最低门槛,并没有真正对游戏内容进行具体的分级。

“未成年人的心理和认知能力处于成长阶段,他们的价值观和认知方式与成年人有很大的差异,应

当对网络游戏进行分级管理。”谢连杰说。

北京德和衡律师事务所律师马丽红介绍说,国外游戏行业普遍采用分级制,覆盖儿童、青少年和成人,特别是为成人年龄组添加详细内容描述,存在标注为“18+”的含有色情、暴力、犯罪等内容的限制级游戏。而“适龄提示”是对我国严格、规范的内容审查制度的补充和完善。所有游戏都要充分考虑未成年人接触后可能产生的影响,都要经得起家长和社会各界的检验。

北京外国语大学教授、北京市教育法治研究基地执行主任姚金菊认为,我国青少年是数字世界成长起来的一代,也是网络游戏的主要用户群体。在经济全球化的今天,无论是网络游戏产业的优化和治理,还是网络游戏产品的评测和传播,都需要国家建立游戏分级制度。这种制度既能为未成年人的游戏行为进行法律端的保驾护航,又有助于消解社会层面对网络游戏污名化的现象,更能够给网络游戏行业提供一份清晰的制作标准,从而提升网络游戏行业的自查度、自律性和社会责任感。

细化标准便于执行 与心智发展相匹配

我国的游戏分级制度该如何建立呢?

姚金菊建议,应该在充分调研国内游戏产业现状的前提下,适度参考国外成熟经验,对不同年龄阶段可以接触到的游戏内容作出调整,尽力做到游戏分级标准与当前未成年人的心智发展水平相匹配。

“具体到制度设计,首先要厘清政府部门之间的权责关系,明确主责职能部门。”姚金菊说,接下来,在处理游戏产业的监管问题时结合我国实际情况,不宜直接干预和采取强硬的法律管制,而应该采用规范引导的监管方式,出台标准清晰的规范对游戏内容进行分级,避免“一刀切”式的监管,保留企业创新研发新产品的活力和空间,引导行业自律。

在马丽红看来,尽管《网络游戏适龄提示》已经明确“适龄提示”纳入游戏版号申报要求,然而仍然有诸多问题尚待确定,这也是游戏分级管理未来的完善方向。如相关申报审批工作将由谁来执行?已经运营的游戏如何完善“适龄提示”?“适龄提示”的执行具有多大程度上的强制性?

谢连杰认为,为了更好地保护

未成年人,分级制度需要建立并不断完善和更新。从游戏制作商角度来说,在观念导向上应禁止不良内容出现;在制作品质方面,禁止出现惊悚等不良声响;在游戏互动性方面,禁止出现谩骂、恶意人身攻击等现象。

谢连杰呼吁,提高游戏分级准确性和客观性。我国现有的玩家分类与国外的分类类似,均是按年龄进行分类,但依据年龄进行游戏玩家分类也不一定是准确的。游戏玩家的分类不应只以年龄一个指标进行区分,标准虽然针对的是普遍群体,但仍应关注个性。在对玩家进行分类时,不仅要关注年龄,还应了解玩家各方面的认知基础、内容接受能力和心理承受能力等,以制定更加严格的游戏评级标准,采用更加客观、公正的评估方法,确保分级结果更准确、更符合实际情况。

在马丽红看来,除建立网络游戏分级管理、实名认证等制度之外,如何形成社会合力,校正一些未成年人错误的游戏观,也是解决问题、实现孩子身心健康成长的必要之举。

(据《法治日报》)