

# 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中“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+这三个年龄段；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网络游戏分级制度，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，特别是为成年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，均是以年龄进行分类，但依据年龄进行游戏玩家分类也不一定是最准确的。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》)