孩子沉迷网游 该打谁的板子？

社会组织起诉“王者荣耀”侵害未成年人权益，引发网络热议；专家表示，防止青少年沉迷网游，需要游戏公司和社会共同努力

N海都记者
郑旭 唐明亮/文
毛朝青/图

近日，北京青少年法律援助与研究中心起诉腾讯运营的“王者荣耀”手游侵害未成年人权益一案引发社会关注。据了解，这是全国首例由社会组织提起的未成年人保护民事公益诉讼。“王者荣耀”自上线以来，曾在防沉迷、游戏人物、充值等问题上备受社会争议和批评，此事一出，再次引发网友热议。

记者调查发现，孩子沉迷游戏是家长普遍关心的话题，一些孩子睡醒了就拿起手机，投入到游戏世界。福建省心理咨询与健康研究会副秘书长王永红表示，青少年沉迷网游很大程度上来自于认同感的缺失，同时，游戏公司对于游戏角色的设定也应考虑实际受众年龄，避免对青少年身心健康产生不利影响。

事件
“王者”被起诉侵害儿童权益

北京青少年法律援助与研究中心在起诉书上一共列举了“王者荣耀”5点侵害未成年人权益的行为，以及8点“王者荣耀”对青少年带来的侵害。起诉书中提到，“王者荣耀”自诞生以来，存在不断下调适龄标准的行为，从2016年的18岁（含）到如今的12岁（含）。此外，“王者荣耀”还存在游戏人物形象设计过于暴露等问题。

起诉内容中，还提到了“王者荣耀”给留守儿童造成的侵害。据《青少年成瘾行为调研报告——基于2017/2018青少年健康行为网络问卷调查数据分析》显示，留守儿童的游戏时间明显高于非留守儿童，两者每天玩4~5小时的占比分别是18.8%和8.8%，每天玩6小时以上的占比分别是18.8%和8.2%。

此事一出，引起热议。有网友评论，游戏公司社会责任感缺失。也有网友提出，自己正被孩子沉迷手游的问题所困扰，希望游戏公司可以进一步加强监管，完善青少年防沉迷机制。

案例
5岁留守儿童 已经沉迷网游

彬彬是龙岩山区的一名留守儿童，如今上二年级，主要由爷爷奶奶照看。父母回忆，5岁时，彬彬开始接触一些手机游戏，“最开始是简单的消消乐，年龄大了些之后，会玩‘王者荣耀’这类手游了”。

每天早上从起床开始，就见到彬彬抱着手机玩。吃饭时，手机就是他的“下饭”工具，没有手机会吵闹着不吃饭。爷爷奶奶心疼孙子，只得将手机交给彬彬玩。才二年级的彬彬对“王者荣耀”只是有个基本的印象，认识“李白”“妲己”等简单的人物。但彬彬沉迷于游戏中各式各样的皮肤，小小年纪，就已经拥有很多角色的皮肤了。

彬彬的一位亲戚告诉记者，彬彬知晓爷爷手机的支付密码，每次想买皮肤时都是通过爷爷手机进行支付的。若爷爷将密码改掉，彬彬就会对爷爷奶奶生气，老人家争不过孩子，就将新密码告诉他。

长期的游戏导致彬彬最近近视非常严重，打游戏几乎“脸贴着手机”。医生也曾建议彬彬父母要加强对孩子手机使用时间的管理，但彬彬的父母对此也十分无奈：彬彬的爷爷奶奶没有严格管制，我们又不在孩子身边。

体验
角色衣着暴露 聊天有诱惑性

记者注意到，“王者荣耀”游戏内的女性角色多以裸露、性感的方式呈现。例如，“钟无艳”穿的是比基尼，“公孙离”和“妲己”是露脐、超短裙等衣着。

此外，“王者荣耀”还对人物故事进行重新设定。姜子牙是武则天的师傅，李白是武则天的良才。据了解，此前在网络上引发讨论的“荆轲”女性形象，后来经过改版，被命名为“阿轲”。一些家长认为，这样的人物关系会让孩子对历史真实人物产生误解。

记者还发现，游戏聊天区中，也有很多诱惑性的内容。一些玩家会在聊天区发送“处对象”“处CP”“求包养”等话语。有家长担忧，这些诱惑性的话语可能对孩子的身心健康产生影响。

“王者荣耀”中，还出现许多抽奖类活动。有玩家告知，“商城”中有“夺宝”选项，可用荣耀积分来抽取“荣耀水晶”，但想要抽取一个“荣耀水晶”，往往需要花费几百上千元。有家长认为，孩子对于转盘游戏完全没有抵抗力，并不会因为抽不到想要的奖品就此停手，只会变本加厉地充钱。

『王者荣耀』游戏角色衣着暴露

脑发育阶段 自控力较弱

未成年人沉迷游戏与其自身脑功能发育不成熟的客观现状密不可分。据资料显示，青少年的大脑正处于发育时期，尤其是前额叶皮层，与自控力等高级功能直接联系的脑区在青春期和成年早期都还处于发育阶段。而在自控力较弱的时期，游戏却能快速地带给孩子们成就感、存在感等一系列正向反馈，这使得他们通常仅靠自己难以抵制游戏的诱惑。 （北京晚报）

讨论
网游成不少孩子的日常话题

记者采访中发现，不仅仅是“王者荣耀”，如“和平精英”“元神”等类型的手游也是孩子们的“最爱”，成为不少孩子日常聊天时的话题。

有家长告诉记者，孩子才四五岁，几乎每天都要玩“和平精英”，几近痴迷。有福州家长告诉记者，一旦孩子游戏时间过长，他们会直接没收手机。

而对于正在读大学的李同学来说，“王者荣耀”“和平精英”等就好像自己和室友交流的“工具”。“室友都在玩，我不玩感觉就不入群。”接触游戏不久后，李同学渐渐养成了每日打游戏的习惯，有时候睡前打几把，不知不觉就已经2、3点了。他也坦承，游戏中一些动画和人物故事挺吸引人的，而其自带的社交属性，也可能是孩子喜欢玩游戏的原因。

在福州一家事业单位工作的张先生说，“王者荣耀”是他最喜欢玩的游戏。“每天都会有三四个小时耗在里面。”张先生说，玩游戏主要是为了娱乐，有时候也会因为一些“好胜心”而沉迷进去。“比如你拿了三杀，四杀，五杀，你就会很自然而然地想要再来一次。”张先生说。

一些网友表示，网络游戏中的一些人物角色也非常吸引人。另外，游戏中会时不时推出一些“限定皮肤”“限定道具”，彼此之间会形成一种攀比。

“有时候不买就会感觉自己脱钩了。”也有网友在评论区里吐槽，很多活动参与了也拿不到自己想要的道具，认为完全是游戏公司为了圈钱搞的活动。

专家
加强儿童使用手机的管理

6月4日，福建省教育厅发布《关于加强“五项管理”进一步推进中小学生减负工作的通知》，明确了中小学生手机有限带入校园原则，禁止带入课堂；要求学校制定出台配套措施，完善对手机等电子产品的管理。

在福建省心理咨询与健康研究会副秘书长王永红看来，青少年痴迷网络游戏的主要原因，很大程度上来自于现实生活中的不快乐和压力，以及自我价值感的不认同。“这时候孩子就会有个心理学上的‘成瘾状’，就好像成年人忧愁的时候会酗酒。”王永红解释，孩子会在游戏中取得自我价值的认同，比如玩得好的话，会得到奖励。特别是在留守儿童中，在长期缺爱的情况下，孩子就很容易在游戏中找到自己的“寄托”。

“像‘王者荣耀’等手游在游戏的建模和人物着装的设计上，采用较为裸露的样式，可能会对孩子的身心发展产生影响。”王永红建议，游戏公司既然已经标注了游戏的适用年龄，就要按照该年龄段去设计人物形象和游戏内容。

同时，游戏公司有义务完善游戏的防沉迷机制。王永红说，青少年沉迷游戏，归根结底是防沉迷机制未完善，这需要全社会的努力，包括家庭、学校。

□声音

引导孩子树立良好游戏观

现实中，大部分家长很难让孩子彻底远离游戏，那么制定游戏计划便成为防止沉迷最有效的方法之一。在北京市青少年法律与心理咨询服务中心主任宗春山看来，家长与孩子制定游戏计划时，有两点需要注意。第一，要注意计划的弹性。这个弹性一方面是指，当出现孩子玩游戏时长超出了规定时间的情况后，家长不要强制让孩子立刻停下游戏，因为有些游戏是具有关卡设计或需要多人参与的，这类游戏开始后可能没办法及时停止。出现这种情况时，若家长与孩子沟通后得知逾越的时间不会太久，其实大可以延长一定时间，等他们结束这一局后再开始进行别的事情。又或者，家长可以与孩子协商，若是在这个时段的游戏时间延长了，在下个时段的游戏时间就要相应缩短。另一方面，弹性是指游戏计划要根据情况实时变动，例如周末的游戏时间可以多于平常，在实行了一段时间后，发现不合适的地方也可以灵活调整计划等。

第二，要注意计划的一致性。一致性指的是，当家长与孩子们制定好游戏计划后，在注意弹性的情况下，要坚持按原则实施。孩子的哭闹很可能是试探家长底线的表现，想让孩子明确规则的重要性，就需要父母坚持计划。 （北京晚报）