

网游成为青少年主要网络危害

专家建议:明确网络游戏分级制 落实游戏注册实名制

“妈,手机呢?”这几乎成为沈雪(化名)儿子每周五回家的第一句话。

“儿子今年上初二,平时住校,周五晚上和周末才会回家住。每次回家的第一件事,就是找我要手机,说是要学英语,但没几分钟就玩起了游戏。以前还比较喜欢看书和运动,现在整天宅在家里玩网络游戏,亲朋好友的聚会也不参加,好像变了个人似的。我还跟他签过网游协议书,也没用。”沈雪说。

在北京军区总医院成瘾医学中心、中国青少年心理成长基地心理咨询师彭鑫看来,沈雪儿子的变化,并非个例。

“目前在青少年的网络成瘾因素中,游戏成瘾已占到82%的比例,网络游戏已经是青少年面临的主要网络危害。”彭鑫说。

5月30日,在“安全上网,守护健康——青少年网沉迷危害与对策”研讨会上,家长、教师、专家都表达了对青少年沉迷网络游戏的忧虑。研讨会上,8位权威专家在联合发布的倡议书中建议,加强政府管理,健全监管机制,制定保障青少年网络安全方面的法律、法规,严格网络游戏的审批制度,从源头和机制上解决青少年网络沉迷的问题。

首次接触网游 年龄呈低龄化趋势

如今,如何解决孩子沉迷网络游戏的问题,已经成为沈雪和她朋友的共同话题。

“我朋友的孩子,偷偷使用家长手机的微信支付,给《王者荣耀》游戏充值,在短短不到两个月的时间里,就把银行卡上的7000元花光了。我朋友给腾讯游戏客服打电话要求退款,被拒绝。”沈雪在研讨会上讲述了自己朋友的遭遇。

对于沈雪的无奈,首都师范大学附属丽泽中学校长张曙光也很苦恼。

“教育部下发紧急通知后,学校很快就转发给了全体家长。一直以来,学校都很重视对学生沉迷游戏的教育和引导,但在和家庭配合引导方面还存在一些问题,甚至有家长把给孩子买游戏皮肤作为奖励。如何解决学生沉迷网络游戏这个问题,学校也很困惑。”张曙光坦言。

4月24日,教育部下发《关于做好预防中小学生沉迷网络教育引导工作的紧急通知》,要求各地教育行政部门组织中小学校迅速开展一次全面排查,了解掌握中小学生学习网络的基本情况,重点排查学生沉迷游戏等问题,加强午间、课后等时段管理。

在中国青少年宫协会儿童媒介素养教育研究中心主任、广州市少先队总辅导员张海波看来,教育部专门就网络游戏下发紧急通知,可见政府对这一问题的重视力度,也表明青少年沉迷网络的形势十分严峻。

而这种严峻形势,并不区分城市和农村。

“我在参加研讨会之前,刚去了广东一个留守儿童学校调研,我想带领这些学生做游戏时,问他们喜欢玩什么,他们说要玩‘吃鸡’(一款射击类网络游戏)。”张海波说。

中国教育学会家庭教育专业委员会副理事长王大龙到山东临沂的偏僻山区调研时发现,很多孩子都在玩网络游戏,手机都是他们在外打工的父母买的,爷爷奶奶平时既不会管也管不住。

“在北京某民办小学,一个35人的班级中,有15人玩《王者荣耀》游戏。”王大龙直言,无论城市还是农村,青少年都很难抵挡住网络游戏的诱惑。

值得注意的是,我国青少年首次接触网络游戏的年龄呈低龄化趋势。

2018年最新公布的数据显示,我国网民数量高达7.72亿,其中,19岁以下网民有1.77亿,占比为22.9%。

在研讨会上,专家展示了一组数据:15岁至18岁这个阶段,近80%青少年首次触游年龄在14岁及以前;11岁至14岁这个阶段,45%的青少年首次触游年龄在10岁及以前;6岁至10岁这个阶段,有约16.6%的青少年首次触游年龄在5岁及以前。

“网游几乎成为一种精神鸦片”



彭鑫曾经治疗过一个沉迷网络游戏长达10年时间的孩子。

“那个孩子16岁考上了河北唐山一所非常有名的高中,本应有着光明的未来。但因为跟老师闹矛盾,就一直在家待着,开始疯狂地玩网络游戏。后来,他的生活只剩下砸东西、网络游戏、喝酒三件事,这样的状态足足持续了

10年。后来,我们对他进行了半年左右的治疗,现在已经能够正常生活工作了。”彭鑫说。

在研讨会上,中国人民公安大学犯罪学院教授李玫瑾分析了广东一个孩子因为沉迷网络游戏被家人没收手机而要跳楼的案例。

李玫瑾指出,网络游戏完全不同于网络出现之前的任何一款游戏,网游制造者精心设计

各种与网络有关的游戏,很多都有在网上持续时间的要求。同时,针对玩家在现实中屡屡受挫的心理,在游戏中给予满足,让沉溺其中的人不再感受时间的难熬、不再感到无所事事或一事无成。

“网游几乎成为一种精神鸦片,令许多面临现实烦恼的人陷入其中而难以自拔。”李玫瑾说。

王大龙同样认为,网游是一种电子的海洛因,不仅是心理上,并且在身体上对青少年是一种摧残。

专家指出,网络游戏的设计机制非常容易让自制力弱的青少年沦陷,与此同时,刺激性的内容也经常让青少年在大呼过瘾中沉迷。

资料显示,目前我国市场上90%以上的网络游戏都是以暴力和打斗等刺激性内容为主,有些游戏的暴力场面展现了赤裸裸的厮杀、虐待、色情成分,还有些游戏以“益智”为名,实际上具有明显的赌博性质。

对此,中国政法大学传播法研究中心副主任朱巍认为,不良网游开发平台应该负有责任,“这个责任,不仅仅是法律责任,还有实名制、防沉迷系统的落实”。

在朱巍看来,实名制的落实,不仅可以有效建立防沉迷机制,还能解决当前网络游戏中未成年人充值问题,“如果是未成年人注册,他的充值行为家长作为监护人从法律角度是可以否认的”。

立法明确网络游戏分级制度

中国青少年研究中心主任王义军认为,防止游戏的负面问题,需要家庭、学校和社会帮助孩子建构以学习和身心健康成长为共同基调、为主基调的健康生活方式,为孩子摆脱游戏成瘾建设一个替代性的生活方式,让孩子找到其他的乐趣。

参加研讨会的专家一致认为,解决青少年网络沉迷的问题,需要全社会的共同努力:学校应大力推进核心素养教育,促进学生能力与素质的全面发展,不把成绩作为评价学生的唯一标准;家庭应改善教育方式,树立现代教育理念,把孩子的安全、健康放在第一位;企业不为经济指标、经济效益而忽略甚至损害青少年的权利;媒体应加强预防青少年网络游戏成瘾的舆论引导与监督。

在解决青少年网络游戏沉迷问题的对策中,相比道德的“软约束”,法律的“硬强制”更被专家推崇。

专家在倡议书中建议,制定保障青少年网络安全方面的法律、法规,不断完善网络游戏的监管机制,严格网络游戏的审批制度,从源头上、机制上设置关口,将一切有害青少年身心健康的网络游戏拒之网外,从机制上抵御网络游戏沉迷。

“韩国国会在2011年4月29日颁布法令,禁止16岁以下青少年夜间玩网络游戏。韩国游戏行业反对这项法案,称此举将迫使行业收益下滑,并起诉该修正案违宪,但最终被韩国宪法法院驳回。”朱巍介绍了韩国的相关立法经验,来强调立法的重要性。

专家在倡议书中建议,应在法律中作出规定,明确网络游戏分级制度,落实游戏注册实名制,禁止青少年注册不适合其年龄的网络游戏。

“应在法律中明确规定,禁止未成年人注册不适合他们年龄的游戏。事实上,从游戏公司的收入来看,大部分的钱还是来源于成年人,这样做对它们而言并不会造成太大损失。”朱巍建议。

专家建议,应敦促互联网企业和游戏厂商加强网上内容建设,营造清朗的网络空间,帮助青少年摆脱游戏沉迷负面性。

王大龙认为,在预防青少年网络游戏成瘾上,媒体有着不可替代的重要作用,可以建立网络游戏道德委员会,负责调查、审核、评估、监督、治理网络游戏。委员会由媒体牵头,政府、学校、专家、教师、家长、学生等多方参与。(蒲晓磊)