

地铁、公交车站、校园甚至小学课堂，不同年龄段的青少年低头玩手游的情景随处可见——

# 青少年“手游成瘾”谁之过？

本报记者 黄康

近期，《王者荣耀》为代表的手游被推到了舆论的风口浪尖。游戏本身设计的成功和兼具社交属性让其迅速成为“老少通吃”的全民游戏。地铁车厢、公交站牌下、写字楼里、大学校园甚至小学课堂……随处可见不同年龄段的人低头玩手游的情景。手游风靡，休闲娱乐无可厚非，但如何防止低龄用户过度沉迷成为当下一个绕不开的社会话题。据统计，该款游戏目前拥有2亿注册用户，其中，有3.5%（约700万人）的用户年龄低于14岁，24岁以下的用户超过52%。当“手游成瘾”遭遇青少年手机普及率越来越高的现实，我们的孩子该何以自处？

一名小学生的“愤怒”

7月初的一天傍晚，在青岛市新贵都小区的家中，匆匆写完作业，就读于市南区某小学4年级的阳阳抢过妈妈王女士的手机，熟练地点开《王者荣耀》的图标，配队、选英雄，学着大人的样子，“打野升级”、“推塔”、“杀暴君”。“一群坑货，大家都快被端了，还在打野？快回家写作业去吧！小学生！”没有抗拒对方中路的一波强攻，满血迎战的“鲁班7号”连人带塔倒下了，愤怒的阳阳对着耳机话筒泄了一通，气呼呼地把手机扔到了一边。儿子的这腔怒火让王女士既惊讶又担忧。

这个动辄把游戏队友称为“小学生”的玩家阳阳今年只有10岁，他本身就是个名副其实的小学生。这是他每天写完作业后宝贵的1小时《王者荣耀》时间，没有拿下这关键的排位赛，段位从“尊贵铂金”退回了“荣耀黄金”，丢掉了自己熬了半个月才升上来的段位，他感觉心情一晚上“都不好了”。

受表姐的影响，这位去年春节期间接触《王者荣耀》的小学生一下就迷上了，当时班上只有他和另外两个男生玩，短短半年后，这个近四十人的班级玩《王者荣耀》的学生已经接近一半。班里大部分男生是游戏的拥趸，还有五六名女生经常跟男学生们一起探讨“开黑”心得。“好几个男生能熟练地讲出

《王者荣耀》中67个英雄的属性，课间还会凑一起复盘昨天甚至几天前的对战细节。有泽轩、阳阳、小暖……”学生家长群里老师爆料“实时动态”后又开始一点点名。

小学生阳阳的状态，是“现象级”手游火爆的一个缩影。

记者调查发现，仅在青岛，归属地为青岛的200人以上的《王者荣耀》玩家QQ群就有几十个，群里不间断地有人交流游戏心得。在晚间游戏高峰时段，记者在游戏里搜索附近的玩家，以自己所在的铁路小区搜索周边200米范围内竟然有23名玩家激战正酣。而同一时间段，定位在市南区的玩家超过了4万人，西海岸新区玩家数量超过5万人，数量最少的莱西市也有超过2万名玩家，而这还仅仅是在游戏中打开定位系统的玩家数量。

## “社交属性”与“低成本”

一款游戏为何有如此吸引力？能让其突破了年龄、性别、学历的限制“通吃”。甚至有人用“王者农药”调侃这款火爆的手游。

“某种意义上，诸如《王者荣耀》一类手游正成为一把打开社交大门的钥匙。手游电竞化带来的线下游戏社交方式促进了游戏玩家的活跃度。这或许也是其它游戏的DAU（日常活跃用户）在一两千万就遇到天花板，而《王者荣耀》的DAU则能够一路飙升到近六七千万的原因。”资深游戏玩家张翊告诉记者，在这款游戏界面中提供了公共聊天的窗口，可边打边交友。玩家可以邀请在线的微信、QQ好友一起玩，许久了联系的朋友，能在平台上聚在一起。一局结束后，玩家之间不仅可以“推塔杀人头”还可发展闺蜜和师徒等社交关系。“基于社交平台的庞大基数后像滚雪球般粘附用户是《王者荣耀》迅速蹿红的一个重要原因。许多玩家都是被身边朋友‘拉进坑’的。不玩的反而会有一种被孤立的感觉。”他表示。

80后游戏设计师孙剑在接受采访时分析，一款“现象级”游戏的前提是丰富的游戏内容以及公平的游戏规则和平衡性设置。在他看来，从《英雄联盟》发展而来的《王者荣耀》



痴迷

面对低龄化手游用户越来越多的现状，如何防止他们沉迷其中不能自拔是大问题。

视觉中国 供图

“便携”的特点等也让更多中小学生涌入玩家的群体。他认为，对多数低龄玩家来说，很多人没有那么多耐心去研究一款大游戏，他们更多的是同时玩着几款，越快餐化的游戏越对胃口。

## 手游分级制度亟待出台

有数据表明，截至目前《王者荣耀》累计注册用户超2亿，日活跃用户保持在5000万上下。

然而，面向社会，它释放的负面效果也在不断显现：越来越多的孩子迷恋上了这款游戏，有的到了废寝忘食的地步，甚至诱发一些危害青少年健康成长的极端案例；13

岁的学生因玩游戏被父亲教训后跳楼，11岁男孩为买装备盗刷9000元，17岁少年狂打40个小时游戏后诱发脑梗险些丧命……

杭州夏衍中学的蒋潇潇老师更是发文《怼天怼地怼王者荣耀》，直斥手游成了新时代的“黑网吧”。

今年1月27日发布的《中国互联网发展状况统计报告》显示，截至2016年12月，我国青少年网民即19岁以下的网民已经达到了1.7亿人，约占全体网民的23.4%，其中，未成年人首次触网时间越来越提前。据调查，北京、浙江等一些地区的未成年人，首次触网最集中年龄段已经由15岁降到了10岁，占46.8%。最低触网年龄3岁以下的也占1.1%。在移动互联网时代，植根于手机的网络游戏以其便捷性，逐渐变成孩子们的新宠。

“我们已不可能依靠治理网吧的经验，对孩子和手机进行物理隔绝。尽早制定并实行手游分级制，势在必行。”英国布里斯托大学博士古晓雨长期关注游戏市场规范性问题，他告诉记者，游戏分级系统既可以是由国家主导建立标准，也可以由行业协会自己制定。例如，美国的ESRB（软件分级委员会）就是由企业自发建立的分级标准，目的就在于保护未成年人身心健康。有了分级制度，哪些游戏孩子可以玩，哪些不能玩，年满多少岁的孩子可以玩，家长一目了然。

在古晓雨看来，与手游分级制配套的，应是网络游戏实名制的全面落实。在国内，仍存在大量以手机实名制为基础的“间接实名制”问题。此外，手游分级制的落实，还有待游戏平台建立和完善防沉迷系统和家长监控系统。“对于青少年玩手机游戏的问题，宜疏不宜堵。规范的分级制度有利于这个市场长期发展。”他说。

面对社会舆论质疑，《王者荣耀》所属的腾讯公司已于7月4日推出防沉迷措施，包括限制未成年人每天在线时长、升级成长守护平台、强化实名认证体系，被称为健康游戏防沉迷系统的“三板斧”。但“三板斧”最终能否“解毒”，让玩游戏变成孩子学习、生活的一剂调味品，而不是必需品，还有待时间的检验。

【浙江团省委成立婚恋交友事业部 帮大龄未婚青年找合适伴侣】6月25日，浙江团省委婚恋交友事业部挂牌成立，并在杭州举办了“亲青恋”2017相亲大会。此外，浙江团省委还开通了“亲青恋”微信公众号，帮单身青年免费“牵线搭桥”。你觉得，谈恋爱需要组织“过问”吗？

(6月30日《工人日报》报道)

② 平桥严敏：相比现如今充斥网络、电视的各种相亲节目，“亲青恋”就如一股清流，让年轻人有了更好的交友平台，少了虚荣多了真实，少了扭捏多了真情，为浙江“团团”的暖心关怀点个大大的赞！

③ 刚柔：过去，团组织是青年们的知心朋友，是家人！团组织为青年操持婚恋大事，是件好事，一定会收到好的效果。

【这个组织，让这个地方的职工工资每年涨20%】行业最低工资标准从2006年600元/月提高到2016年2250元/月；职工工资年均增长率高达20%，目前月平均工资达3500元；行业内职工流动率从当初的60%，下降到目前的不足10%。这是江苏邳州板材行业工资集体协商开展11年来交出的答卷。

(7月3日《工人日报》报道)

④ Julia 平常心：如果每个企业都能想工人之想，想方设法为工人兄弟姐妹们谋实在的福利，谁还会选择离开呢！一是情感上不忍，二来收入上不舍。

⑤ 水晶小草：职工工资能每年涨20%，这在许多企业中都是不敢想象的事。工资集体协商制度的实施难度很大，如果仅有企业老板与职工代表来协商，很难达成一致意见，有了工会组织的参与，让职工与企业老板之间的矛盾缓和许多，容易达成共识。

(奚菲涛摘自工人日报新浪微博)

欢迎读者到新浪、腾讯、人民网平台与《工人日报》微博互动

舒年

近日，《王者荣耀》游戏运营方宣布从限制未成年人每日登录时长、绑定硬件设备实现一键禁玩以及强化实名认证三方面预防未成年人过度沉迷。

据媒体报道该游戏有5000万日活跃用户，但其中到底有多少是未成年人，目前相关方面并无准确数据，因为，有的中小学生是用父母或他人的身份证件来注册游戏的，而这样的方法也能够绕过防沉迷措施，让相关措施可能沦为一纸空文。

事实上，除了《王者荣耀》，其它的游戏又何尝不是如此呢？作为一个“80后”玩家来说，在游戏语音中听着“00后”大喊大叫已经是见怪不怪的事情了。甚至在许多游戏中，称呼其他菜鸟玩家“你们这些小学生”已经成为

# 沉迷游戏的锅，不能总让家长背

为一个梗，当然，真正的小学生玩得一点都不菜，能把我这个大叔虐到“痛不欲生”。

仅去年上半年，我国游戏市场实际销售收入达到787.5亿元，同比增长30.1%。其中，移动游戏达到374.8亿元人民币，同比增长79.1%。

那么，这787.5亿元的销售收入中，有多少是未成年人贡献的，不得而知。有人会说，游戏本无错，关键是孩子不该沉迷于其中，为什么家长不管好孩子呢？

家长有家庭教育的责任，那么，其它方面就没有责任么？

现在的游戏，与当年已经大为不同。十年前的网络游戏，是基于PC端的，想玩游戏，不论是出门去网吧，还是在家使用电脑，其行为都容易被发现，受到控制。但是，如今的网络游戏，多是基于移动端的，可以随时随地玩。家长可以限制孩子不开电脑，但无法彻底让孩子与手机隔绝，因为在当下，手机也是生活用具之一。

与成年人相比，未成年人对是非曲直的判断能力更低，其观念很容易受到游戏影响，他们无法完全区别虚拟游戏世界和现实世界的不同，特别是对于含有暴力内容的游戏。另外，未成年人对于对娱乐诱惑的抵抗能力弱，其又无经济来源，一旦沉迷游戏，荒废的将不只是学业。当孩子为了上网玩游戏而学会了盗用他人信息时，就已经越过道德触及法律警戒线。

防沉迷系统，不能总是等到受到舆论

质疑后再“事后诸葛亮”，沉迷游戏的锅，也不能总让家长来背。到底什么样的电子游戏适合什么年龄段的孩子，到底防沉迷后游戏限定时间应该是多久，目前并无相关标准可以遵循，也缺乏监管机制，全凭游戏运营商“裁夺”。

早在2010年，文化部发布的《网络游戏管理暂行办法》，就规定“网络游戏虚拟货币交易服务企业不得为未成年人提供交易服务”，但执行力度仍有待加强。

## 青工发现安全隐患，企业依规重奖万元“低头捡黄金”激励职工把安全放心上

本报讯（记者孙喜保）日前，记者从中国石化镇海炼化获悉，80后技术工人李志宾发现了难以觉察的安全隐患，公司总经理张玉明专门带领班子成员，在被发现隐患的装置边为其颁发1万元奖金支票。为激励职工把安全放在心上，作为国内最大的炼化一体化基地，镇海炼化很早就制定了“低头捡黄金”措施。

李志宾介绍，事发时其所在的炼油三部，一台加氢装置前一天出现问题后已处置完毕，但职业敏感让他再进行检查，结果发现阀门上部向外渗出泡沫。他赶紧上报，企业派出技术人员将阀门外用于保温的铁盒拆开：阀门下部已有更多泡沫渗出来，氢气泄漏确认无疑。炼油三部党支部书记林水生称，装置在1994年投产，阀门则进口自国外。记者在现

场看到，距离装置5米左右就是火炉，氢气一旦泄露，爆炸可能性极大。领奖时，“炼油三部100多名职工都在现场，挺受鼓舞，大家觉得只要平时多上心，就有机会得到奖励。”林水生说。

镇海炼化宣传部负责人黄仲文表示，李志宾发现隐患看似偶然，其实有完善的机制。根据“低头捡黄金”措施，职工只要发现安全隐患，并符合条例，都能得到奖金，最低几十元，最高1万元，金额多少根据隐患发现的难易、危害的大小等制定，有一套细则。

中国企业改革与发展研究会副会长李锦向

记者表示，在安全生产方面，企业长期规范的奖励机制很有意义，“形成了与职工贡献相匹配的奖励制度。”

李志宾介绍，事发时其所在的炼油三部，

一台加氢装置前一天出现问题后已处置完毕，

但职业敏感让他再进行检查，结果发现阀门

上部向外渗出泡沫。他赶紧上报，企业派出技

术人员将阀门外用于保温的铁盒拆开：阀门

下部已有更多泡沫渗出来，氢气泄漏确认无

疑。炼油三部党支部书记林水生称，装置在

1994年投产，阀门则进口自国外。记者在现

场看到，距离装置5米左右就是火炉，氢气一

旦泄露，爆炸可能性极大。领奖时，“炼油三

部100多名职工都在现场，挺受鼓舞，大家

觉得只要平时多上心，就有机会得到奖励。”

林水生说。

镇海炼化宣传部负责人黄仲文表示，李

志宾发现隐患看似偶然，其实有完善的机

制。根据“低头捡黄金”措施，职工只要发

现安全隐患，并符合条例，都能得到奖金，

最低几十元，最高1万元，金额多少根据隐

患发现的难易、危害的大小等制定，有一套细

则。

中国企业改革与发展研究会副会长李锦

向记者表示，在安全生产方面，企业长期规

范的奖励机制很有意义，“形成了与职工贡

献相匹配的奖励制度。”

李志宾介绍，事发时其所在的炼油三部，

一台加氢装置前一天出现问题后已处置完

毕，但职业敏感让他再进行检查，结果发现阀

门上部向外渗出泡沫。他赶紧上报，企业派出技

术人员将阀门外用于保温的铁盒拆开：阀门

下部已有更多泡沫渗出来，氢气泄漏确认无

疑。炼油三部党支部书记林水生称，装置在

1994年投产，阀门则进口自国外。记者在现

场看到，距离装置5米左右就是火炉，氢气一

旦泄露，爆炸可能性极大。领奖时，“炼油三

部100多名职工都在现场，挺受鼓舞，大家

觉得只要平时多上心，就有机会得到奖励。”

林水生说。

镇海炼化宣传部负责人黄仲文表示，李

志宾发现隐患看似偶然，其实有完善的机

制。根据“低头捡黄金”措施，职工只要发

现安全隐患，并符合条例，都能得到奖金，

最低几十元，最高1万元，金额多少根据隐

患发现的难易、危害的大小等制定，有一套细

则。

中国企业改革与发展研究会副会长李锦

向记者表示，在安全生产方面，企业长期规

范的奖励机制很有意义，“形成了与职工贡

献相匹配的奖励制度。”

李志宾介绍，事发时其所在的炼油三部，

一台加氢装置前一天出现问题后已处置完

毕，但职业敏感让他再进行检查，结果发现阀