

地铁、公交站、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,以《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,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发泄了一通,气呼呼的把手机扔到了一边。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”后又开始一一点名。

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用户的活跃度。这或许也是其它游戏的DAU(日活跃用户)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。”资深游戏玩家张翔告诉记者,在这款游戏界面中提供了公共聊天的窗口,可边打边交流。玩家可以邀请在线的微信、QQ好友一起玩,许久不联系的朋友,能在平台上聚合在一起。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黏附用户是《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



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个大问题。

视觉中国 供图

耀》较为明显的游戏设计优点在于相对公平。“玩家战力的提高更多依赖于局内表现,而非经济优势。尽管游戏中玩家可以花钱买券,以此换取皮肤等道具,但装备的作用有限,并不能直接跳跃为王者,最后影响胜负的是个人操作和团队合作,这就避免了‘经济碾压’。”

这种“0元人民币”的公平避免了缺乏经济投入的玩家因为沦为没有价值的“炮灰”而丧失兴趣并流失。张翔认为游戏设计的“尊重感”契合并吸引着大量并无经济来源的低龄化群体。

孙剑还指出,除了经济因素,游戏门槛的降低,打发碎片化时间的需求,移动电竞

“便携”的特点等也让更多中小小学生涌入玩家的群体。他认为,对多数低龄玩家而言,很多人没有那么多耐心去研究一款大游戏,他们多是同时玩着几款,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

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,有的中小小学生是用父母或他人的身份证来注册游戏的,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张空文。

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,在游戏语音中听着“00后”大喊打杀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

青工发现安全隐患,企业依规重奖万元

“低头捡黄金”激励职工把安全放在心上

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已处置完毕,但职工敏感感他再进行检查,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。颁奖时,“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。”

山东:在风景名胜区刻字立碑最高罚20万元

本报讯(记者丛民)记者日前从山东省旅游发展委员会获悉,《山东省风景名胜区条例》将于8月1日起施行,条例规定,圈占摄影位置向游客收费的最高罚一万元。未经审核采药和标本的最高罚5万元。在风景名胜区内刻字立碑情节严重的最高罚20万元。

条例规范中提到,圈占摄影、摄像位置,向摄影、摄像游客收取费用的,责令改正,没收违法所得,并处1000元以上1万元以下罚款。如果有在禁火区、禁火区内吸烟、点火、烧香、燃放烟花爆竹或孔明灯等,将处300元以上3000元以下罚款;构成犯罪的,还将依法追究刑事责任。

未经风景名胜区管理机构审核,在风景名胜区内捶拓碑碣石刻、挖掘树桩(根)、采集药材和动植物标本,以及引入外来物种的,责令停止违法行为、限期恢复原状或者采取其他补救措施,没收违法所得,并处1000元以上1万元以下罚款;情节严重的,并处1万元以上5万元以下罚款。

未经风景名胜区管理机构审核,在风景名胜区内进行影视拍摄、演艺活动或者刻字立碑、设立雕塑的,责令停止违法行为,限期恢复原状或者采取其他补救措施,没收违法所得,并处5万元以上10万元以下罚款;情节严重的,并处10万元以上20万元以下罚款。

国内首家无人零售店亮相杭州

(上接第1版)

习近平强调,维护好政治基础是中日关系健康发展的前提。邦交正常化以来,中日双方先后达成4个政治文件和4点原则共识,就要妥善处理历史、台湾等问题确立了原则。在这些涉及两国关系政治基础的重大问题上,不能打任何折扣,更不能有一丝倒退。只有这样,中日关系才能不偏离轨道,不放慢速度。希望日方重信守诺,按规矩办事。

岁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《怒天怒地怒王者荣耀》,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。

中国首支渐冻人公益歌曲《为爱解冻》发布

本报讯 在世界渐冻人日来临之际,中国首支渐冻人公益歌曲《为爱解冻》在京发布。歌曲由中国医师协会、中国渐冻人协作组与赛诺菲公司联合录制制作,为渐冻人患者带来了对抗疾病的鼓励和憧憬生命的希望。

肌萎缩侧索硬化症,俗称“渐冻人症”,是一种进行性加重的神经系统疾病,为世界五大绝症之一。据统计,中国渐冻人症患者约有6万人。此次《为爱解冻》国内首支渐冻人公益歌曲的发布将进一步向公众普及渐冻人症知识,加深患者对早期症状及规范治疗的认知。中国医师协会会长张雁灵教授表示:“发布渐冻人公益歌曲,希望再次唤起公众对于渐冻人症这一疾病的关注,对渐冻人群体投入更多关爱,帮助患者更有尊严、更有质量地生存。”(亚祺)

宝兰高铁全线开通运营 西北地区融入全国高铁网

本报讯(记者刘静)记者从中国铁路总公司获悉,宝鸡至兰州高速铁路将于7月9日开通运营,标志着我国西北地区全面融入全国高速铁路网。宝兰高铁从陕西省宝鸡市至甘肃省兰州市,全长401公里,与已开通运营的徐兰高铁西宝段、兰新高铁连通。开通初期,将安排开行动车组列车42对,兰州至宝鸡旅行时间将由7小时缩短至2小时左右。

7月6日,一组从中车长春轨道客车股份有限公司下线的CRH5G型技术提升动车组,抵达西安铁路局西安北站车所,这也是该型号动车组在我国首次亮相,即将驰骋在宝兰高铁上。中国铁建十六局宝兰站房二标项目经理刘文斌说,“高铁车站建成后,定西到兰州半小时,定西到西安2个半小时,极大方便当地居民出行,促进当地旅游业发展。”中国铁建十四局施工的宝兰高铁管段内有4座“湿陷性黄土”隧道,最浅处只有8米,施工难度大,安全风险高,项目部经过与中科院地质研究所强强联合,成功攻克了这一高铁建设的世界性难题。

侯马北工务段多措并举防洪

本报讯 太原铁路局侯马北工务段针对汛期期间运输繁忙,科学组织全段职工迎战汛期考验,确保运输安全畅通。

入汛前,该段就将管内5处Ⅱ级防洪地点、106处Ⅲ级防洪地点、27处雨量计设置地点等相关信息印制成一目了然的“两图一卡”,对管内防洪重点设备、沿线山体、隧道河流进行全面摸排检查,对因降雨出现的翻浆冒泥、晃车地段,路基松软等具体情况措施及时整改,确保管内设备安全度汛,对已经发现的路基排水不畅、泥石流堵塞沟渠等情况组织抢修,确保行车安全。(李天恩)