

“管理”与“保护”：未成年人网络游戏的法律规制

熊颖颖

南京审计大学法学院，江苏 南京

收稿日期：2023年4月22日；录用日期：2023年6月22日；发布日期：2023年6月30日

摘要

近年来，我国网络游戏玩家呈几何级数增长，未成年人作为主要的玩家群体之一深受网络游戏的多方面影响。但当前未成年人网络游戏仍面临着健康系统时间统计漏洞、不良商家兜售“破解防沉迷”的游戏账号、外国游戏平台入驻、家校管理缺位等“管理”问题，对未成年人参与网络游戏时的合法权益缺少了必要的“保护”。为此，应当通过倡导行业自律，统一制定具有法律约束力的分级制度，提倡家长转变观念主动介入未成年人游戏行为的管理，强调学校的教育引导作用等途径规制未成年人的网络游戏行为。

关键词

未成年人网络游戏，游戏防沉迷，合法权益保护，法律规制

“Management” and “Protection”: Legal Regulation of Online Games for Minors

Haoying Xiong

School of Law, Nanjing Audit University, Nanjing Jiangsu

Received: Apr. 22nd, 2023; accepted: Jun. 22nd, 2023; published: Jun. 30th, 2023

Abstract

In recent years, China's online game players have grown exponentially, and minors, as one of the main player groups, are deeply affected by online games. However, at present, minors' online games still face “management” problems such as loopholes in the time statistics of the Anti-addiction gam-

ing health system, unscrupulous merchants peddling “cracking anti-addiction” game accounts, foreign game platforms settling in, lack of home-school management, and lack of necessary “protection” for the legitimate rights and interests of minors when participating in online games. To this end, minors’ online gaming behavior shall be regulated through methods such as advocating industry self-discipline, uniformly formulating legally binding grading systems, encouraging parents to change their concepts and actively intervene in the management of minors’ gaming behavior, and emphasizing the role of schools in educational guidance.

Keywords

Online Games for Minors, Game Anti-Addiction, Protection of Legitimate Rights and Interests, Legal Regulation

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial International License (CC BY-NC 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Open Access

1. 问题的提出

随着互联网科技的迅速发展，智能手机、电脑的普及率越来越高，越来越多的未成年人成为网络游戏的主要受众群体。作为网络游戏玩家的主要群体之一，其在游戏中的权益仍缺乏有效的保障。在实践中，未成年玩家人数由于防沉迷新规¹的落地在一定程度上得到了减少，但由于针对网络游戏及虚拟空间治理的法律制度不完善、我国未成年人健康系统存在时间统计漏洞、不法分子针对未成年人兜售破解了防沉迷系统的违规游戏账号、国外游戏平台入驻带来新的大量游戏导致监管难度加大、我国家校对于未成年人网络游戏的教育引导仍存在较大缺位等现状，防止未成年人沉迷于网络游戏的管理措施并没有取得最佳效果。此外，法律在保护未成年人正常进行网络游戏的权利方面仍存在空白，犯罪空间在网络游戏的虚拟世界中延伸导致“隔空猥亵”等事件频发、未成年人作为限制民事行为能力主体面对线上交易的效力等问题尚未得到合理解决，导致了我国对未成年人网络游戏的法律规制效果不佳。

2022年，中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元，同比下降10.33%。游戏用户规模6.64亿，同比下降0.33%；继2021年规模增长明显放缓之后，又出现过去八年来的首次下降，表明产业发展已进入存量市场时代²。2020年12月16日，《网络游戏适龄提示》(后文简称为《提示》)团体标准试行稿发布，适龄提示的标识符以3个不同的年龄为标准，分别为绿色的8+、蓝色的12+、黄色的16+。标识并没纳入可能引起歧义的18+年龄段³。我国的适龄提示不完全等同于游戏分级制度，该《提示》不具有法律强制性，也不要求所有游戏企业参与，实行效果欠佳。有学者注意到，长期缺乏父母的陪伴而导致越来越多的留守儿童出现孤独、抑郁、自闭和害怕社交等亚健康行为，留守儿童常常借助互联网、手机等工具来寻求精神寄托[1]，由于未成年人自身身心发育不健全、自我保护意识薄弱等缘故极易受到网络游戏中不良内容的冲击。为此，如何有效规制未成年人网络游戏，并进而提出针对性解决方案，构成了本文的论证主旨。

2. 未成年人网络游戏的规制难题

2.1. 违规账号出售

部分网络交易平台上仍有不良商家针对未成年人兜售“已通过认证”“无健康系统限制”的账号，

¹ 国家新闻出版署《国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》。

² 参见人民网——金报《2022年中国游戏产业报告》。

³ 国家新闻出版署《网络游戏适龄提示》团体标准发布。

或是通过账号租借、“成品号”售卖等方式售卖，在标明谢绝未成年人购买的同时，却很少严格核对购买人身份信息。账号价格从几十元到几百元不等，此类账号使得游戏平台无法对未成年人进行有效监管。同时，在此类交易中，一旦交易中出现如账号无法登录、账号仍受到未成年人健康系统限制等售后问题，未成年人不敢第一时间告知家长，售后期限届满后难以维权。近年来，针对未成年人的电信诈骗也越来越多，以售卖无健康系统限制的账号、低价解锁健康系统锁定的账号、免费领取游戏皮肤或武器等为噱头，骗取未成年人的财物，甚至诓骗未成年人提供家长微信号、手机号、支付密码等，遭受诈骗后，未成年人不敢告诉家长，这一延迟会导致家长发现钱款被转走、报警、冻结存款等行为的延迟，使得被骗的钱款难以追回。

2.2. 时间统计漏洞

未成年人健康系统存在时间统计漏洞，导致法律规制面临技术短板。以同一游戏平台的同一游戏为例，腾讯旗下游戏的登录通常包括 QQ 或微信账号两种方式。按政策要求，若未成年玩家一天的游戏时间为 2 小时，在使用 QQ 账号登录后，玩家可以再使用微信区的账号，再次获得游戏时间(总计四小时)。以不同的游戏平台，同类但非同一游戏为例，不同的游戏厂商之间的游戏账号时长并不会合并统计。如未成年人玩家在 A 游戏公司中的游戏时长已消耗殆尽，仍可以再登录 B 公司等其他游戏厂商所发行的游戏，或登录电脑端游戏。未成年人格外注重友谊，渴望陪伴，意志力较薄弱的青少年常会沉溺于游戏中而无法自拔，不同游戏平台的防沉迷不互通，无疑是给青少年玩家留下了余地。

2.3. 游戏平台竞争

经过笔者对比发现，国内的大部分端游玩家会直接使用外国游戏平台进行游戏，或直接从游戏官网下载选择使用国际服务器。关于这一现象，最直接的原因是国外平台的游戏更齐全、且无需进行各类身份认证审查。同时，当未成年人作为游戏玩家进行注册时，部分游戏平台虽然有依据年龄划分适龄游戏的功能，但在玩家信息中，年龄可以由玩家自行设置且不需进行验证，这极易导致未成年人接触到不适龄的暴力、血腥、含有性暗示的游戏。此外，大量国外游戏无法进入中国市场，玩家就只能选择未受管控的平台直接进行游戏，从而致使游戏无法得到合理规制。因此，成年玩家、未成年玩家的合法权益也就无法受到保护。

与此同时，我国对国内的游戏审核机制尚不健全，多为游戏进入市场后自我检查，但针对外国游戏的严苛审核，致使很多风靡全球的游戏无法进入中国市场。以移动端游戏为例，2019 年获得版号进口的外国游戏仅有 139 个[2]。此外，外国游戏经过内容审查后，其游戏内容、体验、场景各方面遭到修改而不完整。以 FPS 类游戏(第一人称射击游戏“first-person shooting game”)为例，国外版本的游戏效果更加逼真，并不避讳红色的血液，在国内上线的 FPS 游戏，血液的颜色可能被更改为绿色或其他，此类规定的初衷虽是为了保护未成年人的身心健康，但绝大多数玩家尤其是成年玩家难以接受游戏将红色的血液作为被禁止的对象。有学者通过研究得出未成年人的攻击性认知、攻击性情绪、暴力行为与其玩暴力的电子游戏呈正相关的结论[3]。但显然，这样的联系并不是必然的，游戏分级制度是父母阻止子女接触到适龄网络游戏的重要工具，采用限制性措施的父母的孩子玩暴力游戏的倾向更少，同时，这种调节的效果也延伸到减少未成年人在校内的负面行为[4]。

2.4. 家庭教育缺位

家庭教育是未成年人网络游戏规制体系中不可或缺的要害。日本的 CERO 游戏分级制度在家庭教育中发挥了积极的作用，但在我国的运用性并不高，以游戏机 switch 为代表，任天堂将游戏机与游戏内

容分离,玩家需要通过购买卡带体验游戏内容,而游戏在根据 CERO 制度分级后,厂商会将评级标注在游戏卡带外壳的封面上。在选购时,家长可以根据 CERO 的建议为孩子选购游戏,为家长、青少年提供适龄建议。同时,游戏机和游戏卡带的价格并不低廉,存在一定的购买门槛,选购游戏的权力便主要掌握在家长手中,如此既降低了青少年接触到不适宜网络游戏的概率,又保障了青少年合理、正常进行游戏的机会。相对的,我国游戏玩家的门槛较低,不同于千元的游戏机和百元的游戏卡带,我国国内市场上的游戏多为手机移动端、电脑端免费下载游玩,只有在后续的游玩过程中,玩家才需要对游戏内的增值服务进行购买以获得更优的游戏体验。其次,我国的家长几乎很少会主动为孩子挑选、购买游戏,而网络游戏甚至一度被称为“电子鸦片”。这就造成了我国虽然有了相关的游戏分级制度,但家长并不会主动去查询、了解,以购买合适的游戏给孩子,相反,家长的“严防死守”通常会引起更多的负面效果,未成年人下载游戏时并不在意适龄提示,也没有其他限制,在登录时,只要使用“破解”过的成年人账号,即可体验全部的游戏内容。

3. 未成年人网络游戏的违法形态

3.1. 犯罪空间延伸

随着互联网与现代科技的不断发展,VR、AR 等技术运用至游戏内,使得游戏场景、服饰、人物更加逼真,网络游戏中的虚拟世界元素变得更加丰富多样,与此同时带来的是犯罪空间的延伸。

当前在虚拟空间中仍存在诸多法律问题,常见的有网络色情、网络赌博、网络诈骗、网络洗钱、暗网行为等利用网络进行的违法乃至犯罪活动。但此类违法、犯罪行为只是以网络虚拟空间为其活动场域或作为手段等,具有明显的虚拟空间工具化特征,可视为传统物理空间违法、犯罪行为的延伸,不同于数字时代特有的大数据生态和泛存的算法及由此而产生的法律问题[5]。网络空间内的监管体制、系统却仍未得到完善,法律规制滞后于网络空间的发展速度,尤其是一些网页游戏、社交类游戏,对未成年人的保护不到位。

此外,网络游戏的年龄分级与身份认证的限制,只能防止年龄低于其要求的“限制”年龄的未成年人进入某个游戏,而无法将心怀不轨的成年人挡在未成年人的适龄游戏中。例如,一个名为“小花仙”的网页游戏,之后发展为需要下载至电脑的端游,游戏的玩法包括种花、社交、收集时装等等,其面向的群体主要是十八岁以下的玩家,游戏内的时装不仅华丽异常,玩家的收藏度也会被列在游戏内的榜单上,而未成年人尤其是中小學生,可自由支配的零花钱并不多,在面对成年人有预谋、有针对性的引诱时,往往难以守护自己的个人隐私乃至身心健康,对性知识不了解的幼儿很容易遭受蒙骗。同时,通过游戏、虚拟空间对未成年人的猥亵、侵犯具有相当的隐蔽性,此类猥亵行为若长期无法得到干涉,非常容易发展为线下的猥亵行为。此外,随着元宇宙概念、技术的不断发展,元宇宙中的猥亵行为可能会呈现出更为多样的表现形式,不仅包括网络空间中非接触式的猥亵行为,还包括利用元宇宙中的感官技术,实现和现实世界中类似的接触式猥亵行为[6]。网络时代下,虚拟空间发展迅速,互联网已经成为了人们生活中不可或缺的一部分,对于虚拟游戏空间、元宇宙世界等非现实背景下的犯罪,我国法律仍存在空白。

3.2. 适龄提示失当

2021年6月开始实施的《中华人民共和国未成年人保护法》中明确规定网络游戏经依法审批后方可运营,同时要求游戏提供方做好游戏产品分类、作出适龄提示并采取技术措施。在实践中,此法规中所要求的“游戏适龄提示”(后称为“提示”)是由国内游戏巨头与人民网牵头制定。这里笔者想讨论的是,适龄提示究竟是给谁看?假设我们面对的群体是家长,在游戏下载过程中,家长是否会主动介入、带领孩子选择适合的游戏某种程度上决定了适龄提示是否能有效地引导未成年人合理地进行游戏。如果我们

面对的是游戏厂商，作为市场中的经济体，以攫取商业利益为主要目的厂商，在进行适龄提醒时，如何做到客观公平仍需进一步探讨。部分游戏大厂在市场内拥有强大的影响力和实力，在该“提示”中，既是“裁判”又是“运动员”，这可能影响到“提示”的实行效果。如果我们面对的是未成年人，那么“提示”对于好奇心旺盛、想和朋友一起游戏的未成年人来说，其实并没有那么重要。

3.3. “协议”效力待定

每个玩家在进入游戏之前都需要进行用户服务协议(后简称《协议》)的浏览，但多数情况下，玩家并不会真正点开《协议》并仔细浏览，未成年人玩家对条款的理解能力也有限，游戏厂商所采取的措施也仅停留在需要在《协议》界面停留一定的时间，而此《协议》具有合同性质。基于《协议》的合同性质，笔者认为存在以下三个问题。第一，在司法实践中，对于成年人安装游戏后同意接受《协议》的行为，认定为合同依法成立并生效，对双方均具有约束力。绝大部分未成年人没有完全的民事行为能力，故其所签订的合同效力待定。《协议》中虽要求未成年人玩家需要在家长的陪同下阅读并知悉合同，但在实际中，玩家在家长的陪同下完成《协议》的阅读的情况并不多见。第二，由于市场经济状况、政策的变更，在众多网络游戏公司所提供的《协议》中，都会包含“协议变更”的条款——必要时将会变更协议；若条款变更后继续使用游戏，将视为已接受该条款。即使未成年人在家长的陪同下完成了首次《协议》的阅读并接受，那么更新后的条款是否能顺利到达未成年人并为之获悉仍有待考证。第三，协议中格式条款“成立”和“生效”的根本问题在于条款是否满足内容控制要求以及提供方是否尽到了提示与说明义务，同时未成年人的阅读理解能力较低，对合同、法律的认知更是有限，勾选“我已阅读并知悉”就等于同意接受《协议》、游戏厂商对提示与说明义务的履行仅是在《协议》界面停留一定时间或拉到页面底端，格式条款可能存在效力瑕疵。

4. 未成年人网络游戏的规制措施

4.1. 强调行业自律

2021年新闻出版署网站发布《国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，进一步规定了严格管理未成年人的游戏时间，要求企业采取一定的技术措施以保证未成年人健康系统的正常运作。腾讯公司采取了人脸识别、上线时间数据分析、记录识别游戏行为等技术，最大限度防止未成年人冒用他人身份；米哈游建立了供家长使用的“关爱成长平台”，方便家长能够了解查明未成年人的游戏时间和游戏内消费行为，也为家长对未成年人不合理消费行为的退款申请提供了便捷的方式，在保障未成年人交易权利的同时，弥补了“协议”待定带来的空白。考虑到犯罪空间的延伸，企业应当积极主动地运用技术、大数据进行监督，除了对未成年人游戏时长、游戏内容的监督，更应注意异常的游戏登入行为，如低龄化游戏中长时间在线的成年玩家，应当对其游戏行为进行监管，避免未成年人遭遇不良诱导。此外，在要求游戏企业做到行业自律的同时，也应当考虑到相应的鼓励和限制措施，例如规模较小的游戏厂商是否可以通过申请获得相应的技术支持等。

4.2. 依法制定统一标准

鉴于我国并无统一的游戏协会且政府在市场经济中发挥着宏观调控的重要作用，除了强调游戏企业的行业自律，还应当考虑政府的调节控制职能，这就要求进一步补齐法律缺失，以立法的形式打击违规账号的兜售，补齐时间统计短板，规范网络游戏企业的市场行为，并强调国内、国外游戏的公平竞争，通过制定统一的游戏适龄标准来规范游戏的分级。与我国的情况类似，韩国游戏分级委员会由政府主导，作为文化部的下属单位，取代了原有的韩国媒体评等委员会(KMRB)专为电子游戏进行评级[7]。我国在

2022年3月14日发布的《未成年人网络保护条例(征求意见稿)》⁴中要求“网络相关行业组织应当加强行业自律,制定未成年人网络保护相关行业规范”,但行业规范仍存在效力较低、约束力不强的问题;同时,条例中涉及的主体众多,包括各级教务、党委宣传部、网信办、通信管理局、公安厅、市场监管局、新疆生产建设兵团教育局等等诸多行政主体,多头管理可能导致规划不同步、监管不到位、责任不明晰等问题,是否应当建立一个专门管理防止未成年人沉迷网络游戏的部门,有待进一步探究。此外,现有的适龄提示并不是由相对独立的一方统一制定的,为避免游戏市场竞争的不公平和分级制度的不科学,政府相关部门应当通过制定相应的行政规定,聘请游戏方面的专家、法律工作者组成一个协会或部门,由独立于市场竞争外的第三方,制定具有一定法律约束力的分级标准和适龄提示。

4.3. 加强教育宣传,转变家长观念

正如《国语·周语下》中所说:堵不如疏。一味的限制和“一刀切”的管理更容易激起未成年人的逆反心理,疏的同时,要“引”。我们应当明确,网络游戏并不是毫无意义的。基于先进的AR、VR等技术,游戏通过虚拟文化空间构建的世界观、文化、场景、人物、对话等游戏体验,给玩家所带来的情感体验是震撼甚至珍贵的。如“国家建筑师 Cthuwork”团队历经三年考察故宫,通过查阅《清宫叙闻》《清工部(工程做法则例)》等史料,用上百万个像素方块在游戏《我的世界》中建造了“像素故宫”。玩家可以进入游戏中漫步白玉石阶、触摸雕栏玉砌,感受紫禁城的磅礴气势。基于先进的数字技术,网络游戏对传统器物的数字化还原具有高逼真性和可互动性的特点,使传统器物从博物馆中“走入”民间,使得传统器物得到了数字化的还原[8]。学校应当注重教育的引导作用,对于沉迷网络游戏的危害,对于如何面对网络中“五光十色”的诱惑,对于未成年人在虚拟空间中如何保护自己的隐私和性自治权,这些问题都不是简单的照本宣科就能解决的,是需要通过不断的教育和引导,才能让未成年人真正习得。尤其是关于未成年人的性教育,在互联网、网络游戏这样一个更为隐蔽的空间,未成年人如果根本没有学习过性的知识,甚至无法判断自己是否正在被侵犯,又如何能够及时远离“隔空”的猥亵呢?相对的,网络是一个饱含无数学习资源的空间,正确的使用互联网,是一个长期的学习过程。与此同时,家长的观念需要转变,主动运用分级体系来引导孩子进行网络游戏是非常重要的。以日本为例,日本的分级体系以游戏内容作为分级依据,年龄作为分级结果,为消费者提供可靠的信息和购买指导,并以保护未成年人为己任,其分级体系在社会公众中的普及程度和认可程度较高,能够为影响消费者行为发挥积极作用[7]。由此可见,游戏分级作出的适龄提示,实际上是在购买游戏时,为家长提供参考。与其让未成年人自己在游戏市场上懵懂地选择游戏,家长适当的介入和引导,所带来的防沉迷效果更佳,例如,选择真正益智的游戏,可以锻炼未成年人逻辑思维、空间想象能力的游戏,或者提供陪伴,了解未成年人感兴趣的的游戏,去引导未成年人如何在游戏过程中保护自己并养成自律的习惯。

5. 结语

互联网已经成为了人们生活中不可或缺的部分,网络游戏作为重要的娱乐手段之一,同样已经深入了我们的生活。这就要求我们应当客观地对待未成年人的网络游戏行为,明确管理不止是为了防止沉迷,更是为了保护未成年人合理、科学、安全地进行游戏的权益,而不是一味的管制和隔绝。对于游戏中有益的部分,我们应当合理的利用,利用得当,网络游戏将成为精妙无比的文化载体,更好地发挥其娱乐、减压的积极作用。

基金项目

本文为江苏省大学生创新创业训练计划省级重点项目,“从弥散治理到法治协同:未成年人网游防沉迷的法律规制——基于135起典型案例实证分析”(202211287008Z)阶段性成果。

⁴国家互联网信息办公室 关于《未成年人网络保护条例(征求意见稿)》再次公开征求意见的通知。

参考文献

- [1] 李亚文. 农村留守儿童心理问题研究[C]//世界中医药学会联合会中医心理学专业委员会. 第六届国际中医心理学大会论文集. 世界中医药学会联合会中医心理学专业委员会: 世界中医药学会联合会中医心理学专业委员会, 2019: 104-105.
- [2] 中国移动游戏行业研究报告 2020 年[C]//艾瑞咨询系列研究报告. 2020: 574-623.
- [3] Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori, N., *et al.* (2010), Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Pro-Social Behavior in Eastern and Western Countries: A MetaAnalytic Review. *Psychological Bulletin*, **136**, 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- [4] Laczniak, R.N., Carlson, L., Walker, D. and Brocato, E.D. (2017) Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. *Journal of Public Policy & Marketing*, **36**, 70-78. <https://doi.org/10.1509/jppm.15.071>
- [5] 何邦武. 数字法学视野下的网络空间治理[J]. 中国法学, 2022(4): 74-91.
- [6] 刘宪权, 王哲. 元宇宙中的刑事风险及刑法应对[J]. 法治研究, 2022(2): 3-14.
- [7] 刘亚娜, 叶哲涵, 徐惠丽. 比较研究视角下我国网络游戏分级制度的完善[J]. 吉林工商学院学报, 2015, 31(6): 80-84.
- [8] 胡钰, 朱戈奇. 网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J]. 南京社会科学, 2022(7): 155-162.