

# Influence of Addicted to Online Games on Juvenile Delinquency and Countermeasures

Yana Liu, Mingwei Li, Xiyang Gao

Northeast Normal University College of Politics and Law, Changchun Jilin  
Email: [liuyn226@nenu.edu.cn](mailto:liuyn226@nenu.edu.cn)

Received: Oct. 2<sup>nd</sup>, 2015; accepted: Oct. 26<sup>th</sup>, 2015; published: Oct. 29<sup>th</sup>, 2015

Copyright © 2015 by authors and Hans Publishers Inc.  
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).  
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

---

## Abstract

More and more young people are becoming addicted to online games nowadays. The main reasons include their mental immaturity, families, impact from schools and the society and the online games' inherent attractiveness. Being addicted to online games not only results in violence and excessive demand for money for internet access and in-game purchases, but also makes them easier to be exposed to misbehavior people. It relies on adolescents' self-protection awareness and better guidance from schools and families as well as successful experience from foreign countries, stronger government supervision, and more stringent discipline for online game industry to prevent adolescents from becoming addicted to online games.

## Keywords

Adolescents, Addicted to Online Games, Juvenile Crime, Countermeasures

---

# 沉迷网络游戏对青少年犯罪的影响及对策研究

刘亚娜, 李明蔚, 高哲莹

东北师范大学政法学院, 吉林 长春  
Email: [liuyn226@nenu.edu.cn](mailto:liuyn226@nenu.edu.cn)

收稿日期: 2015年10月2日; 录用日期: 2015年10月26日; 发布日期: 2015年10月29日

## 摘要

青少年沉迷网络游戏的现象较为普遍。究其原因除了基于青少年自身特殊的心理因素外，也与网络游戏固有的“吸引力”相关，与青少年所处的家庭、学校等社会环境因素相关。网游沉迷容易滋长青少年的暴力心理与行为、高额上网及游戏费用容易引发其对金钱的过度需要、也容易在玩游戏过程中结识不良人群。网游沉迷的预防除了有赖于加强学校和家庭对青少年的教育引导、青少年自身强化自我保护的意识之外，还应借鉴域外成功经验，加强政府监管力度，强化网络游戏从业者的行业自律。

## 关键词

青少年，网络游戏沉迷，青少年犯罪，防治对策

### 1. 青少年沉迷网络游戏的原因

当今，网络游戏正在逐渐改变着人们的生活、学习和娱乐方式[1]，而青少年沉迷网络游戏已然成为一个社会性问题。其造成的原因有很多方面，除了青少年自身原因和网络游戏的诱惑力太大之外，还与他们的家庭教育、学校教育以及社会原因四个方面有关。

#### 1.1. 网络游戏的自身的吸引力

青少年容易沉迷于网络游戏中，其主要原因在于网络游戏的画面、设计、故事情节等方面很有吸引力。首先，网络游戏在形式和内容上设计精美，情节精彩刺激，这对于好奇心强、新事物敏感且容易接受的青少年都有一种巨大的吸引力。其次，网络游戏中可以做现实生活中不能做的事情。网络游戏是虚幻的，在游戏中你可以担任任何角色，很多只有在书中或者是梦里出现的情景在网络游戏中都可以实现。最后，网络游戏可以让玩家获得胜利的喜悦感。只要玩家付出一定的时间，不断的过关升级就可以战胜别的游戏玩家，从而获得成就感和胜利感。

#### 1.2. 青少年特殊的心理

青少年处于特殊的生理阶段，其心理发展水平较生理发育水平相对滞后，使得身心发展不平衡[2]，会使其内心的压力不断增加，所以处于这一阶段使得他们更容易沉迷于网络游戏中。首先，网络游戏满足了青少年的好奇心。对于新兴事物青少年容易充满好奇心，总是希望能够尝试新事物。其次，是青少年追求自我价值的需要。由于能力的限制和社会的制约，青少年很多想法都不能实现，遇到困难和挫折他们的情绪就容易出现波动。在网络游戏的虚拟世界里，能一定程度上帮助他们宣泄情绪。在网络游戏中没有年龄、社会地位之分，只要游戏玩的好就会得到其他玩家的认可，从而得到自我实现的心理满足。

#### 1.3. 家庭教育与学校教育不当

青少年沉迷网络游戏的另一个重要原因是失去的对学习的兴趣，没有了学习的动力，从而把注意力转移到网络游戏中去。在学校里分数决定一切，它是衡量一个学生成功与否的标准。这种标准挫伤了学生学习的积极性，尤其是成绩不好的学生的学习积极性，使得他们产生厌学情绪，网络游戏就给了他们证明和表现自己的机会，他们在网络游戏中寻求满足。家庭教育方式的不当也是部分青少年沉迷网络游戏的原因。家庭作为一个人人人生最初也是最重要的成长环境，在人的发展中具有至关重要的作用。现今社会，独生子女家庭比较普遍，父母对子女的溺爱，对孩子的过度保护，造成孩子的依赖性强，独立性

差。孩子遇到问题时常常缺乏合理解决问题的方式，没有独立解决问题的信心，失去融入现实社会的勇气，从而导致青少年在网络游戏虚拟世界中寻求心理安慰。

#### 1.4. 社会因素的影响

首先，近年来我国针对网络管理、网络安全、域名管理等出台了多部有关法律法规，但相关网络立法不健全。虽然都涉及了网络文化管理的相关内容，但是对于青少年健康上网行为专业指导性不强。其次，我国网络行业管理存在漏洞。一方面，部分网游开发商为获取巨大的经济利益，罔顾国家相关法律法规，在游戏中充斥大量色情、暴力、赌博等低俗内容；少量境外网游甚至涉及了违法犯罪的内容。极易诱发是非辨别能力不强的青少年犯罪。另一方面，网吧管理存在漏洞。网吧对顾客上网身份凭证的管理取得了一定成效，但是在农村这种管理形同虚设，儿童长时间在网吧上网的现象屡见不鲜；有的为了吸引顾客，推出会员制、贵宾卡、吃住玩“一条龙”等“特色”服务；甚至有少数违规经营，涉嫌色情和赌博活动；社会上的这些黑网吧，已经成为传播有害信息的“毒瘤”。

## 2. 沉迷网络游戏对青少年犯罪的影响

网络游戏作为一种娱乐项目，对于青少年心理发展有着积极的一面是不可否认的。但是自从网络游戏诞生以来，它消极的一面似乎更加引人关注。近年来各地不断传来沉迷网络游戏的青少年酿出的悲剧消息，由此可见青少年沉迷网络游戏无疑是诱发青少年犯罪的一个重要因素，应该引起社会各界的广泛关注。总的来说，沉迷网络游戏对青少年犯罪的影响可以从三个方面来谈。

### 2.1. 沉重的网络游戏费用给青少年玩家带来的负担，引发青少年财产型犯罪的发生

在网吧玩网络游戏的青少年，要支付上网费。如果要网络游戏玩得出色，就需要而向其他玩家或游戏的运营商购买游戏装备，这种费用不一，有的则是惊人的数字，这些装备不仅在虚拟游戏中有不同的网币价钱，在现实生活中也有高低不等的价值，可以通过现实货币去购买[3]。沉迷于网络游戏的青少年往往整日出没网吧，更有甚者，几天几夜沉浸于网吧中，于是网费成了这些青少年开支中最主要的部分。但是多数青少年毕竟还是消费者，其经济开销主要来源于父母。在普通家庭中，父母提供给子女的零花钱或是生活费一般不能满足他们上网费用，所以希望获得额外的金钱就成为这部分青少年的强烈欲求。青少年本身就具有欲求强烈的心理特征，网络游戏更是促使青少年对金钱的强烈欲求逐渐外化，青少年的财产型犯罪也就成为突出的问题之一。据媒体报道，2014年2月18日达州市通川区第三小学附近，12岁小学生军军遭到抢劫，身上的一部国产手机被抢走。报警后，15岁嫌疑人很快被抓获。嫌疑人为在通川区第三小学就读过的15岁少年轩轩，因没钱上网游戏15岁少年学校周边抢劫小学生[4]。

本课题组关于在青少年参与网络游戏状况的调查问卷中，B3题你“认为免费游戏和可以充值花钱玩的两种游戏相比，那种更好玩？”这一问题中，有633人认为可以充值花钱玩的游戏更好玩，占总人数的46%。有155人认为免费游戏更好玩，占总人数的11.3%。B4题“你是否花钱玩网络游戏？”这一问题中，有310人经常花钱玩网络游戏，占总人数的22.5%。有677人偶尔花钱玩网络游戏啊，占总人数的49.2%。从来不花钱的人数为180人，占总人数的13.1%。B13题a选项“你认为青少年玩网络游戏成瘾与青少年违法犯罪的关系如何？玩游戏成瘾后，充值、买点卡、买装备等更加需要钱。容易诱发财产类犯罪”有891人赞同此观点，所占比例为64.7%。问卷中的B11题“你实施的违法犯罪行为是什么？”这一题中选择盗窃的人数为330人，所占比例为24%；选择诈骗的人数为49人，所占比例为3.6%；选择抢劫的人数为441人，占总人数的比例为32%。

由此我们可以得出以下结论，愿意花钱玩网络游戏的在玩游戏人中所占的比例很多为71.7%，大多

数青少年认为充值花钱的网络游戏更好玩更有吸引力，他们认为青少年玩网络游戏成瘾与青少年违法犯罪有关系，而且在实施的犯罪行为中财产型的犯罪占有很高的比例。可以说因沉迷网络游戏所导致的青少年犯罪中，财产型犯罪所占比重较大，我们应对此更加重视。

## 2.2. 网络游戏内容的暴力性导致青少年暴力犯罪心理的形成与行为的发生

青少年时期是从幼年走向成年的过渡阶段，生理发育还不完全成熟，具体表现为：其一，情绪冲动、控制能力差。青春期脑垂体激素分泌旺盛，大脑处于兴奋状态，情绪波动大，易冲动行事，当受到网络游戏暴力血腥内容的刺激后，容易产生情绪激动；同时由于青少年的世界观、人生观尚不成熟，在情绪激动时，难以控制自己的行为，易极端的走上犯罪道路。

在青少年参与网络游戏状况的调查问卷中，B9题“在玩网游过程中遇到与其他玩家的矛盾与冲突时你会怎样处理？”这一题中选择网上PK的有616人，占调查总人数的44.7%；选择模仿对战游戏，网下找到该玩家武力解决的人数为146人，占总调查人数的10.6%。调查问卷中网络游戏用户的年龄14岁以下占6%，14至18岁的占31.7%，18岁以上的占55.9%。B13题b选项“你认为青少年玩网络游戏成瘾与青少年违法犯罪的关系如何？玩暴力游戏成瘾后更容易冲动和脾气暴躁，进而诱发暴力类犯罪”，同意这一观点的人有547人占总人数的39.9%。B13题c选项“你认为青少年玩网络游戏成瘾与青少年违法犯罪的关系如何？玩游戏成瘾后与家人、网友、其他玩家更容易发生冲突，引发犯罪”有467人赞同，占总人数的33.9%。其二，模仿能力强、体力充沛。青少年由于精力旺盛、体力充沛，对世界充满幻想和憧憬，喜欢模仿，追求新奇事物[5]。暴力网络游戏中的场景让他们产生无限好奇，但是他们辨认是非的能力较低，常常把网络中的人物当成“英雄”予以崇拜，加之青少年充沛的体能，这些负面因素与青少年的生理特质相结合，致使青少年沉迷网络游戏引发犯罪愈发突出。

因网络游戏内容的暴力性从而带来的对青少年犯罪行为的影响表现为：首先，青少年玩暴力网络游戏是对其精神压力的短暂的释放，对缓解心理压力具有一定的作用。但是青少年的心理承受力相对成人较差，遇到实际困难时通常不知如何排解压力。其次，网络游戏中的暴力对战会给青少年带来一定程度的成功感和快感；第三，在网络游戏中，一切皆是虚拟的，在里面随意杀人、放火也不会带来惩罚性的后果，道德约束极其微弱；第四，随着时间的推移和成果的不断获取，游戏本身会成长，这对青少年具有很大的吸引力，有一种丰收与成功的喜悦。所以沉迷于网络游戏的青少年很容易发生下意识模仿游戏中的暴力情景而实施的暴力型犯罪行为，这是网络游戏因素作用下青少年犯罪行为类型较为突出的一个变化。

## 2.3. 网络游戏不良交往引发青少年结伙型犯罪行为的发生

青少年所接触的对象具有多样性，除了家庭成员外，还有邻居、伙伴、同学，在交往的相互作用过程中，实现其思想、观念、兴趣、情感等相互交流。富有新奇性和刺激性的网络游戏，对青少年具有很强的吸引力，很容易就进行传播，不用多久，就在青少年中广为流传。青少年在暴力游戏中组队联合作战，共同抗击敌人，会产生较强归属感，尤其对心灵孤独的青少年，能够迅速找到心灵的寄托，具有较强的吸引力。不少青少年由于文化层次低，道德水平低，精神生活贫乏，没有形成正当的兴趣爱好，对正当的学习，工作和娱乐活动缺少兴趣或不能作为爱好，经常觉得精神空虚，找不到精神寄托和归属，生活无聊。这些人把在网络游戏中结帮成团偷盗抢劫的刺激感不断膨胀，开始在现实中尝试寻求进一步的刺激。于是，很多犯罪实践就出现了。

导致青少年网络游戏引发犯罪的心理因素是多方面的，主要表现为错误的人生观。青少年时期，受网络游戏中协同作战的影响，以所谓的“哥们义气”为准则，这种畸形的江湖义气，使他们愿意为“哥



们”两肋插刀，结伙犯罪，将英雄和亡命之徒混为一谈。在网络游戏的世界中，虚拟财产的获取不需要现实社会中的诚实劳动，培养了青少年不劳而获的享乐观，当现实不能满足其需求时，没有去思考以踏实劳动获取财富，而是选择实施犯罪满足自身的需要。

2013年1月7日华商报报道：沉迷于网络游戏4名“90后”少年深夜抢劫单身女。为了满足上网游戏的需要，结伙抢劫街上行走的单身女子，先后作案10多起。2012年12月16日凌晨零时30分许，女青年尚某回家途中走到红庙坡明珠巷南口时，突然被一名青年男子抱住，拖至偏僻的地方，随后另有一名男子抢走她250元现金及一部苹果手机。四天后的凌晨，另一名女青年在星火东巷208终点站，被2名男子以相似的作案手法抢走现金180元、联想手机一部及部分化妆品。经查，四人均为旬邑县同村人，仅有初中文化，沉迷于网络游戏，嫌打工赚钱慢，便合伙在半夜抢劫单身女性。自去年12月以来，四人在夜间抢劫十余次，用于上网挥霍[6]。

根据调查问卷的结果，问卷中B5题“因为玩游戏结识的朋友中，有不良的青少年吗？”，选“很多”这一选项的有149人占10.8%，选“有一些”的有438人占31.8%，选择“极个别”的有345人占25.1%。B13题d选项“你认为青少年玩网络游戏成瘾与青少年违法犯罪的关系如何？通过玩网络游戏结识了不良朋友，容易实施合伙犯罪”，有566人同意该观点，占总人数的44.1%。B10题“你是否因为玩网络游戏而结识了一些朋友并和他们一起实施过违法犯罪行为”，其中有299人有过该行为，占总人数的21.7%。结合上述案例以及问卷调查显示，沉迷网络游戏中的青少年在网络游戏中所交往到的不良青少年的可能性很大，而且在结识了不良朋友后实施合伙犯罪的可能性会大大增加。

### 3. 青少年沉迷网络游戏的防治对策

随着互联网的高速发展，越来越多的青少年沉迷于网络游戏，对身心造成了极大的影响，同时引发了一系列社会问题。针对青少年沉迷网游的原因，我们应该从青少年自身、家庭、学校、社会各个方面入手，要使青少年正确地对待网络，正确引导青少年用好网络资源，以保障青少年健康成长，不再沉迷于网络游戏。

#### 3.1. 学校与家庭要加强对青少年心理的关注和引导

学校与父母不能总是以学业成绩作业评价学生表现的唯一标准，不能只把目光专注于文化知识的掌握。青少年时期不仅仅是学习文化知识的关键期，更是心理由儿童向成人过渡的关键期。如果不加以重视的话，会影响青少年一生的发展。

作为教育者，老师首先应该摒弃陈旧的教育教学观念，建立以学生为主体，教师为主导的教育教学观。同时还应改变枯燥的教学方式，让课堂焕发生命力，重新唤起学生的学习兴趣，还要将学习内容深入浅出，让学生在课堂上获得成功的喜悦和成就感。对于他们些许的进步及时给予恰当的表扬，让他们感受到学习的乐趣，重拾自信。另外，学校还应该帮助青少年树立正确的价值观。在日常的教学生活中，教师应该通过各学科的教学，潜移默化地培养青少年的道德责任感，提高他们的道德判断能力，使其在鱼龙混杂的网络里有明辨是非的能力。再者，学校应该允许学生发展其他方面的兴趣，组织开展丰富多彩的校园文化活动，鼓励孩子们积极参与，丰富孩子们的课外生活。最后，学校也可以设立心理辅导中心，充分发挥心理教师的作用，让他们经常与学生亲密接触，将问题解决于萌芽阶段。

作为家长，首先要放松心情，对网络游戏要有正确的态度。网络游戏只是一种娱乐方式，不要让孩子在玩的时候有内疚感和负罪感，以免激起孩子的逆反情绪，逆反情绪只能强化孩子的欲望。家长还应该注重与孩子沟通交流，用合理的方式引导孩子理性的看待网络游戏，让他们学会协调学习和上网的关系，并在日常生活中培养其世界观、人生观和价值观，提高他们的认知能力、辨别能力，正确看待网络

游戏中的美丑善恶。另外，家长还可以多学一些网络信息知识，引导孩子健康上网。虽说“玩物丧志”，但是家长要是掌握这个度，并能帮助孩子选择一些健康有益的游戏，我想网络游戏对于青少年便不再是毒药了。除此之外，家长还可以帮助孩子培养健康的兴趣爱好，让他们精神世界变得更加充实[7]。因为不论是青少年还是成人，任何放纵都与内心空虚及道德堕落有关。

### 3.2. 青少年自身的调节和自我认识的重要性

内因是事物变化发展的根本因素。沉迷网络游戏的青少年，通过自己的努力，培养健康的心理，逐渐减少心理上对网络游戏的依赖，这是让自己不再沉迷网络游戏的前提。青少年的自我调适，可通过三步来进行。首先，要理性地分析自己沉迷网络游戏的心理动因及游戏对自己的影响。分析自己为什么会沉迷网络游戏，是想在虚拟的游戏世界中满足自己的心理需要，还是借以发泄；冷静地分析自己为什么会会出现这种心理，可否避免，可否以别的渠道来满足心理需要或者发泄情绪。另外，分析游戏对自己有哪些影响，是弊多还是利多。对自己现阶段的主要任务要有清醒的认识，分清主次关系，知道哪些是必须做的，而哪些是可做可不做的。其次，及时反省自己的心理状态和身体状态是否良好，有没有出现身心各方面的问题。最后，掌握正确的方法来使自己远离网络游戏，有意识地加强培养自控能力，培养自己对其他事物的兴趣，转移对网络游戏的痴迷等等，而不是破罐子破摔，自暴自弃。

### 3.3. 社会应该为青少年创造良好的环境

#### 1) 政府加强调控和监督管理

针对网络游戏的监管对策是与整个互联网的发展和网络游戏的发展紧密连在一起的[8]。政府可运用政策法规和技术手段等方面加大对网络游戏的监督和控制，在政策方面可建立网络游戏内容审查制度。普及公民网络法律法规常识，增强网络空间权利、义务观念，杜绝网络失范行为和违法犯罪行为的发生；在法律方面，健全网络相关法律法规。加强网络立法，特别要针对青少年这一特殊网络群体，加强青少年网络法律法规的建立，增强针对性和指导性。将法律作为保护青少年合法权益不受侵害和预防青少年不良行为的有利手段，同时加强对不良网络游戏的监督和打击力度。严格网络执法力度，对恶意传播色情、暴力等不良信息的提出起诉，严重者予以行政处罚；对建立非法盈利网站的个人或组织进行严厉处罚；对非法盈利网站和非法经营的黑网吧进行全面清理；真正做到有法可依、执法必严、违法必究；在技术方面，将网络游戏分级或采用特殊技术来限制青少年涉足含有色情暴力等不良内容的游戏。

#### 2) 网络游戏制作者、传播者加强行业自律

可以说，不良网络游戏内容控制的成败很大程度上取决于网络游戏开发和经营者的态度和努力。作为特殊产业，网络游戏产业更需要规范和控制[9]。络游戏开发和经营者有义务也有可能加强自律，我们应通过提高经营和传播者的职业素养和道德修养的方式，减少和控制含有不良信息内容的网络游戏的制和传播。

首先，净化网络游戏市场，创建绿色网络，降低网络游戏对青少年的诱惑目前，网络游戏在我国发展速度很快，作为一个巨大新兴产业有很大的发展的潜力；对网络游戏产业进行规范、有效管理，使其向有利于我国社会主义精神文明以及经济建设的方向发展，成为行业管理工作中亟待解决的问题。加强对网络游戏内容制作及运营方式的管理，可以从两方面着手：一方面规范网络游戏市场，开发健康的网络游戏。通过加强检查和管理，对带有暴力、色情和反动色彩的游戏不许制作和运营，开发思想和内容健康的游戏。另一方面，针对网络游戏不断升级、刺激玩家欲望的特点，开发并推广网络游戏防沉迷系统，从技术上加强引导控制，使青少年不能长时间沉溺于网络游戏。

其次，充分利用现有的网络条件，加强网上心理教育网络无处不在，不可能杜绝青少年接触网络。

应该充分利用网络这一平台,开展并推广网络心理教育,提高青少年的心理素质。网络心理教育既是网络时代社会发展的客观需要,又是一种专门的教育活动。同时,它也是心理教育的新方式,是心理教育适应现代科技发展的表现,是计算机网络和心理教育的整合。充分利用现有的、无处不在的网络资源对青少年进行网络心理行为的教育和矫治,对培养青少年健康的心理是很有必要的。同时,还应加强网络心理健康教育的理论研究与方法研究,全面推进网络心理教育的进一步发展,因势利导,利用现有的网络环境,配合学校来促进青少年心理素质的培养。

### 3) 合理借鉴国外成功经验

在日本只供上网的网吧非常少,多功能的休闲场所“饮茶店”倒是很多,人们在这里可以饮茶、读书、看漫画、上网等。但专门供人玩在线游戏的地方也有,不过比较少,因为这种场所和有博彩性质的娱乐场所一样,征收的税高,所以很少有人经营;美国特别成立了专门保护未成年人网上安全的机构和专门打击青少年网络犯罪的特种部队;美国教育部、联邦调查局等相关部门制定并发放了有关如何引导孩子安全上网的手册,还开设了网上相关专栏和电话专线,及时发布网上有关青少年色情、恐怖主义、诽谤等方面的最新信息,以提高家长的警惕意识和安全意识[10]。英国相关法律法规规定,任何人只要无合法理由拥有青少年色情图片,无论是否对此进行传播都是犯罪;韩国是世界上建立审查互联网专门机构最早的国家(韩国制定了非常严格的网络个人认证制度(韩国已经将网络伦理内容纳入了小学、初中的德育教材和高中的道德、市民伦理、电脑教材中。这些国家在保护青少年上网安全、预防青少年网瘾等方面,都取得了许多成功经验和显著效果,非常值得我们借鉴。

## 基金项目

国家社会科学基金项目:沉迷网络游戏引发青少年犯罪的实证研究及防治对策,项目编号:13BFX058。

## 参考文献 (References)

- [1] 陈伟 (2010) 网络游戏与青少年犯罪的互动归因及其化解. *犯罪研究*, **1**, 24.
- [2] 徐俊丽 (2009) 青少年沉迷网络游戏的心理及对策. *陕西师范大学学报*, **3**, 177-178.
- [3] 曲殿彬, 于秀艳 (2006) 青少年网络游戏的不良影响、成因及对策. *社会科学战线*, **4**, 324.
- [4] 没钱上网游戏 15岁少年学校周边抢劫小学生.  
<http://news.17173.com/content/2014-02-21/20140221172409864.shtml>
- [5] 刘亚娜, 胡悦, 郭虹 (2014) 论网络游戏对青少年犯罪的影响. *东北师大学报*, **1**, 31-32.
- [6] 沉迷于网络游戏 4名“90后”少年深夜抢劫单身女. <http://news.hsw.cn/system/2013/01/07/051581824.shtml>
- [7] 邓验 (2014) 青少年网瘾问题的成因及其监控机制研究. *湖南大学学报*, **1**, 149-150.
- [8] 刘建银, 周轶 (2013) 我国青少年网络游戏监管政策的十年回顾与分析. *重庆邮电大学学报*, **1**, 28-29.
- [9] 刘成玉, 郭郡郡 (2014) 网络游戏产业性质及其调控探讨——基于青少年保护视角. *四川师范大学学报(社会科学版)*, **9**, 43.
- [10] 燕道成 (2009) 国外网络游戏管理及启示. *中国青年研究*, **8**, 104-105.