

On the influence of online games on juvenile delinquency and its prevention and control suggestions

Chunyu Yu

People's Public Security University of China, Beijing 100032, China

Abstract: In the context of the rapid development of the Internet, online games have developed rapidly in recent years, and teenagers have gradually become the main force of online games. Online games have a certain negative impact on the development of young people. The violence and other negative elements in online games and the high simulation of games will weaken the self-control of young players and lead them to the road of crime. In order to further reduce the negative impact of online games on teenagers, game design and operation, home school social ethics education, legal regulations and other different perspectives, Put forward some suggestions on the rationality of the development of characters and scenes of online games, the market standard operation of audit operators, and the correct attitude and moral education of teenagers towards online games. Publicize and promote positive energy so that teenagers can relax in online games at the same time, they can increase their knowledge and develop correct world outlook, outlook on life and values.

Keywords: Online games; Commit a crime; Teenagers; Suggestion

论网络游戏对青少年犯罪的影响及其防控建议

于春雨

中国人民公安大学, 中国·北京 100032

摘要: 在互联网高速发展的背景下, 网络游戏近些年的发展迅速, 青少年逐渐成为了网络游戏的主力军。网络游戏对于青少年发展具有一定的负面影响, 网络游戏中的暴力等负面元素和游戏的高仿真性会削弱青少年玩家的自我控制能力, 从而走向犯罪的道路。为进一步减少网络游戏对青少年的负面影响, 从游戏的设计运营、法律的规制等多个不同的角度, 提出一些有关对网络游戏的人物场景开发的合理性、审核经营者的市场规范操作以及青少年对待网络游戏的正确态度、道德教育等方面的一些建议, 宣传、弘扬正能量让青少年在网络游戏中放松身心的同时, 可以增长见识, 养成正确的世界观、人生观和价值观。

关键词: 网络游戏; 犯罪; 青少年; 建议

1 网络游戏与青少年犯罪

随着科学技术的快速发展和互联网生活的迅速遍及, 网络与日常生活开始密切结合, 智能通讯设备进入每家每户的生活, 青少年接触网络的概率大大提升。根据中国互联网信息中心在全国范围内的调查, 我国网民的年龄构成, 一半以上是25岁以下的青少年, 据中国青少年相关调查青少年使用网络的人数呈现快速增长的趋势。由此可知, 中国青少年已经成为我国网民的主力军^[1]。

【作者简介】 于春雨 (1998—), 女, 汉族, 山东青岛人, 法律硕士在读。

1.1 青少年犯罪现状

改革开放以来, 中国经济迅速发展, 社会生产力不断提高, 在经济高速增长的同时, 犯罪率也开始逐年上涨。在一审重大刑事案件中, 青少年所占比例大大提升。对于青少年犯罪的研究, 首先要明确犯罪的主体。根据《中华共和国刑法》规定, 已满16周岁的人犯罪, 应当承担刑事责任, 已满14周岁不满16周岁的人对部分严重犯罪也应当承担刑事责任。综上所述, 未满14周岁的行为人, 属于无刑事责任能力人。在心理学上, 以25周岁作为青年的上限。所以在本文中, 对青少年的界定为14周岁至25周岁之间。在这个年

龄阶段的青少年他们需要对自己的部分行为、全部行为负法律责任。

1.2 网络游戏与青少年犯罪的关系

促使青少年走向犯罪的原因有很多，网络游戏是其中之一。近些年来，网络游戏不断走入大众视野，各式各样的网络游戏此起彼伏，但是其中最受欢迎的往往是那些涉及那些暴力打斗场景、色情场景甚至带有赌博成分的游戏。我们不得不承认，这部分的网络游戏对于缺乏明辨能力和自控能力的青少年来说像是一剂毒药，也许“电子海洛因”的说法从未过时。

这个年龄阶段的青少年群体虽然接触新生事物的能力很强，但由于其心智发展不完善，行事冲动，不能对其行为的后果产生准确的预测。所以当他们在现在这个年龄段时，突然接触到网络游戏这种能够释放他们内心压抑的情绪，对于他们来说无疑是一种巨大的诱惑，加之上网的便利性，导致很多青少年对于网络游戏完全没有抵抗力。

1.2.1 暴力打斗类游戏与青少年犯罪的关系

众所周知，时下最火爆的游戏，是关于打斗类的游戏，如何将对手打死，是游戏玩家所要做的。在这种网络游戏中，杀人不再是一种犯罪的事情，而是一个可以让你迅速提升游戏等级的手段。在游戏对决中，你唯一的自保方式就是杀死你的对手，而出现在屏幕上的红色血腥的画面不会让游戏体验者感觉到害怕恐惧，反倒会有一种快感，给游戏玩家一种刺激。如此暴力血腥的游戏，对于判断能力、自控能力较弱的青少年来说，像是埋藏在他们心里的一根针，青少年对于这个社会的认知并不多，而法律对于他们来说更加的陌生，他们对于犯罪的概念几乎一无所知。

1.2.2 充值类网游诱发青少年犯罪

市面上有大量充值类网络游戏，最初此类游戏的受众群体是具有一定经济实力的成年玩家。但是，此类游戏出现在网络中，对于未成年青少年无疑是一个巨大的诱惑，他们沉浸在游戏中，渴望获得更高的装备武装自己从而更好的战胜对手，以达到提升自己游戏等级的效果。当然体验此类网络游戏，就必须成为网络游戏中的“人民币玩家”，去充值才能获得更佳的游戏体验。于是类似10岁儿童用妈妈手机充值游戏10万元等类似案件在社会上层出不穷，而且这些青少年的目的都是为了在游戏中充值体验“人民币

玩家”的乐趣，这种类型的案件尚且有挽救弥补的方法。但是在现实社会中更多的是在家长那里碰壁得不到金钱，于是心中萌生犯罪的念头，开始为了得到金钱不择手段，罔顾法纪。逐渐从小偷小摸到抢劫绑架甚至杀人。这些都是大型充值类网游对青少年不设防，从而导致的危害结果。

1.3 游戏中的不良信息对青少年犯罪的影响

在浏览个别违规网页时，旁边会出现面积较大的广告，涉及赌博类游戏、色情类游戏，当你点击关闭时，它却自动带你进入到它的游戏界面。如此操作，让青少年通过此类游戏错误的了解黄赌毒。该类信息通过互联网传播色情等不良信息。调查表明，上网的青少年中又80%访问过色情网站，经常光顾者占12%，该类网站出现在互联网中刚开始青少年由于好奇心的驱使而点击浏览，但是久而久之，在性冲动的作用下实施猥亵强奸等犯罪行为。据媒体报道，山东的14岁少年小强，就因沉迷色情网络游戏不能自拔，在烟台开发区的公厕内对一名9岁女孩进行猥亵。中国传统教育较为保守，很多青少年缺乏性教育，因此看到此类不良信息时，很容易产生错误认识，进而引发犯罪等行为。

2 防控网络游戏对青少年犯罪的负面影响

防控网络游戏对青少年产生的负面影响，需要社会各界人士的共同努力，网络游戏生厂商作为游戏制作源头理应站好第一班岗，而法律的规制则是最后的防线。

2.1 游戏产业链层面的防控

中国传统的产品运行模式是生产—销售—消费。但是对于网络游戏这种虚拟的产品来说他的产业链需要一个平台。该产业链综合性较强、覆盖面较广，涉及到游戏策划、编程开发、运营和服务这几个层面。前期主要包括游戏设计制作，开发与测试；中期包括游戏接入、支撑、运营和服务；后期主要是指游戏产品的渠道分销等。每一环节都需要设置严密的监察防控，避免出现疏漏。

2.1.1 游戏制作者的规制措施

暴力打斗作为时下流行的游戏，其暗黑风格的场景会在潜移默化中影响青少年，游戏人物的制作上，存在穿着暴露的女性模型，以及设立乖巧听话的人

设，这样的游戏会导致未成年青少年形成不健康的男女观念。他们不认为男女平等，认为女性必须如同游戏中那样服从，家暴案件中的男主人公往往都有这种想法。再比如制作游戏打斗场景往往血腥，给游戏玩家造成很直接的感官刺激。

作为游戏制作者可以考虑在制作游戏时，减少暴力血腥场面，即使是打斗场景也可以做的科幻化，将场景做的美轮美奂。在人物的建模方面考虑精致并且拒绝低俗化。设置青少年专区不设充值，使得青少年在不充值的情况下也能体验到精彩之处。此类型游戏可以给游戏制作者树立一个很好的标杆，也给未来游戏制作的发展方向提供了一个很好的借鉴。

2.1.2 游戏审核者的规制措施

市面上各种类型的游戏数不胜数，水平也各不相同，很多游戏外表包装的童叟无欺，实际上该游戏中掺杂各种不良信息和不良链接。作为游戏的审核者，他们把控这道关卡，应该耐心细致，站在不同年龄段游戏玩家的角度去审核一款游戏，要全方位的考虑一款游戏能否上线。不仅仅是要审核是否含有违法成分、不良信息，同时也要考虑作为一款上线游戏它给青少年能够造成的影响。充分利用实名制登录，注册账号采取身份信息并严格保密禁止挪作他用。网络游戏审核应当有多个部门共同审核，例如，行政部门、电信管理部门等，避免权力过于集中而造成审核腐败现象。

2.1.3 游戏经营者的规制措施

时下众多娱乐性场所，仅在门口标注未成年人禁止入内的字样，不会严格检查身份信息，使得未成年人进出网吧自如。针对这种现象，作为游戏的经营者应当自觉提高未成年人上网门槛，坚决杜绝未成年人进入网吧，认真核查每一位进入网吧等娱乐场所的人员信息。同时让每一位来上网的用户进行登记，将每一位来网吧上网的用户身份证件刷卡核实。做到严防死守，真正做到禁止未成年人进入网吧等娱乐场所。同时政府等相关机关可以设置定期排查，防止网吧做表面功夫。

2.2 法律层面的防控

法律在维护网络环境中占据重要地位，因此如何运用法律进行规制就显得特别重要。网络空间也是一个法治空间，而绝对不是法外之地，如果离开了法律

的规范，必然会出现网络伦理丧失、网络秩序混乱等情况出现。制定相关法律不仅是对网络环境的一种约束，同时也是赋予网络环境一种自由，只有在法律约束的情况下的自由才是真的自由。制度的明确和稳定，最有效的途径就是通过立法的形式加以明确，从这个角度讲，在网络运营做到有法可依，是防止青少年沉迷于网络的根本途径。

2.2.1 立法层面防控措施

目前所有关于网络管理的法律文件主要包括针对网络安全和网络管理两大类，具体包含《中华人民共和国网络安全法》《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》《计算机信息网络国际互联网安全保护管理办法》《互联网信息服务内容管理行政执法程序规定》等等。但是此类法律针对范围较广，并没有对青少年予以特殊照顾。因此应当制定针对未成年人的专门法律用以保护与规制未成年人。

2.2.2 执法层面防控措施

未成年人沉迷于网络游戏在很大程度上是由于市场监管不力，因此市场管理人员也起到十分重要的作用，执法是实行法律的重要活动，以公权力对社会进行管理。在现代社会中关于保护未成年人以及约束网络秩序的法律也存在很多，因此执法机关必须根据法定权限、程序和法治精神进行管理。同时也要讲求效率，主动有效的执行法律活动。主动审查相关企业是否存在违法行为，是否具有营业执照等有效证件一系列情况。同时规定网游企业要做到实名登记进入游戏的制度，应保证用户使用符合条件的身份证件进行注册，如果玩家提供的身份证与姓名真实年龄不对应，经过有关部门的验证后，那么该玩家将会被拉进黑名单。

2.2.3 司法、守法层面防控措施

一部良好的法律需要有人遵守，守法前提也需要知法，未成年人大多不懂法，很多时候稀里糊涂的走向了犯罪的道路，因此我们应该加强法制教育，帮助未成年人分清法律的底线在哪里。尤其是对于一些未成年人可能经常涉及的犯罪，一定要进行知识的普及；为确保青少年能够做到知法守法，我们必须在全社会大力宣传法治，并且在学校教育中增强思想道德修养与法律基础的课程，为青少年建设一个良好的环境和正确的指导。每一个孩子都是很清纯阳光的少

年，之所以会走向犯罪的深渊，很大程度上是这个成人的社会对他们的影响。很多时候他们还没正确认识这个社会就被一些负面因素给带跑偏，因此营造良好的社会氛围对预防青少年犯罪至关重要。

3 结语

网络游戏的发展可以说是扶摇直上，作为国家的新兴产业网络游戏的未来可以说是很光明，但是网络游戏对于青少年来说是一把双刃剑，因此我们必须正确引导青少年合理进行放松。同时，游戏制作源头把好关，法律层面架好网，双管齐下将网络游戏带来的负面影响降到最低。

参考文献

- [1] 薛伟伟. 青少年网络犯罪及其防治对策研究 [D]. 东北林业大学, 2018: 1-6.
- [2] 何化利, 李纪岩. 网络暴力游戏对青少年主体性的消解及其破解对策 [J]. 当代青年研究, 2019(01):102-108.
- [3] 拓颖. 手机网络游戏的应用特点及发展前景研究 [D]. 陕西科技大学, 2013: 6-8.
- [4] 潘春苑, 翁爱群, 胡欣榕, 刘然, 陈何捷. 从网络游戏“吃鸡热”看大学生社会性需求——基于广州大学生的调查研究 [J]. 中外企业家, 2019(25):184-185.
- [5] 齐雅文. 《少年的你》: 青春阵痛直面社会痛点 [N]. 中国新闻出版广电报, 2019-11-20(008).
- [6] 孙涛. 网络与青少年犯罪心理的形成——以网络游戏为例 [N]. 科学导报, 2019-04-12(B02).
- [7] 徐亚文. 网络暴力游戏对少年儿童道德发展的影响及对策研究 [D]. 南昌大学, 2018: 47-48.
- [8] 蔡骥. 媒介化社会的来临与媒介素养教育的三个维度 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2008(06):106-108.
- [9] 杨雯清. 网络诱惑未成年人犯罪的法律治理 [J]. 四川警察学院学报, 2018, 30(03):83-89.
- [10] 郭兵. 网络游戏消费者行为分析 [D]. 浙江大学, 2006: 70-72.
- [11] 苏艺文. 浅析网络游戏对青少年犯罪的影响 [J]. 科技风, 2017(23):23.