

网 络 游 戏 与青少年违法犯罪

WANGLUO YOUXI

YU QINGSHAONIAN WEIFA FANZUI

金泽刚 著



上海三联书店

网 络 游 戏 与青少年违法犯罪

金泽刚 著

WANGLUO YOUXI

YU QINGSHAONIAN WEIFA FANZUI



上海三联书店

图书在版编目(CIP)数据

网络游戏与青少年违法犯罪/金泽刚著. —上海:上海三联书店, 2016. 5

ISBN 978 - 7 - 5426 - 5550 - 9

I. ①网… II. ①金… III. ①互联网络—游戏—关系—青少年犯罪—研究—中国 IV. ①C913.5②D669.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 069742 号

网络游戏与青少年违法犯罪

著 者 / 金泽刚

责任编辑 / 殷亚平

装帧设计 / 周剑峰

监 制 / 李 敏

责任校对 / 张大伟

出版发行 / 上海三联书店

(201199)中国上海市都市路 4855 号 2 座 10 楼

网 址 / www.sjpc1932.com

邮购电话 / 021 - 22895559

印 刷 / 上海展强印刷有限公司

版 次 / 2016 年 5 月第 1 版

印 次 / 2016 年 5 月第 1 次印刷

开 本 / 640 × 960 1/16

字 数 / 320 千字

印 张 / 21.5

书 号 / ISBN 978 - 7 - 5426 - 5550 - 9/D · 321

定 价 / 48.00 元

敬启读者,如发现本书有印装质量问题,请与印刷厂联系 021 - 66510725

前言

从来没有一种事物像互联网这样对人类社会产生广泛且深刻的影响,也从来没有一种社会现象像网络这样对法律提出如此多元急切的变革需求。正如美国哈佛大学教授、IBM 公司前首席科学家布兰斯科姆所说:“计算机网络的电子环境的显著特点是多样性、复杂性、差异性和治外法权,所有这些特征都对调节信息产生、组织、传播、存档的法律提出了挑战。”而网络游戏正是网络世界的新宠,它在创造生产力的同时,对青少年的思想和行为已经产生了巨大的影响力。

网络游戏也称“在线游戏”,是依托于互联网、移动通信网、无线通信网等信息网络进行,具有一定的规则,通过人与人之间的互动达到交流、娱乐和休闲的目的,可以多人同时参与的游戏产品或服务。正如有人所言:“一款网络游戏,可达上亿的用户数,可以有几百万人同时在线,创造出一种全新的、更有渗透力和影响力的媒体形态。报纸和电视只能以文字、影像的示范作用来影响读者和观众的思想 and 行为,网络游戏则以互动的方式,手把手地教玩家行善或作恶,这一点是以往任何媒体都做不到的。”

在经济领域,网络游戏市场已成为我国互联网发展的重要产业。作为互联网娱乐性应用的代表之一,网络游戏的拥趸遍布全球,中国网游产业收入规模已远远超过电影票房。然而,随着网络游戏在我国的迅猛发展,网络游戏及其伴发的社会问题也逐步增多。调查表明,在行业营收持续飘红的同时,一些网络游戏作品中的血腥、暴力、

色情等因素,也给社会特别是青少年玩家带来了明显或者潜在的消极影响。只要登录一些游戏网站,人们就能看到各种暴力游戏专栏,其中以僵尸为主题的小游戏就有数千个之多。在一个名为《喋血街头》的游戏中,玩家可以充当士兵去杀掉任务中所提及的人,也可以用大刀疯狂砍向无辜的路人。游戏中的武器从匕首到汽油桶到火箭炮应有尽有,在近距离杀人时,甚至可以看到血液飞溅,骨头开裂等画面。这些涉及暴力、色情等不良内容的电子游戏(或者网络动漫)给辨别力不强的未成年人带来的不仅是视觉冲击,更多的是在潜移默化之间让孩子变得崇尚暴力,在潜意识里可能埋下以暴力手段解决问题的倾向。就像是在孩子们心中撒下的“恶的种子”。在一定意义上,充斥大量暴力、打斗,甚至色情、魔幻等刺激场面的网络游戏已成为青少年违法犯罪的重要诱因。

发展经济与文化生活与防治青少年违法犯罪的矛盾成为摆在我们目前的重要课题。正是在此背景下,根据2012年上海市教委发布创新课题的要求,作者结合自身多年来对网络犯罪和青少年违法行为轨迹的研究心得,听取相关专家学者意见,积极进行申报,并成功实现重点项目的立项。此次立项的题目为:《网络游戏与青少年违法犯罪问题研究》,本专著正是在相关课题研究的基础上进行丰富发展完成的。

本专著旨在探索网络科学与犯罪学、刑法学等多学科的交叉融合问题。对于网络游戏引起违法犯罪的类型化、犯罪原因的多元理论、网络犯罪的界定与相关罪名的完善、少年帮教与少年司法制度等,都期待实现理论探求甚至有所突破。

由于网络游戏在网络领域的特殊影响力,本书收集整理了大量实际案例,并以相关实证调查为依托,为研究网络特别是网络游戏对于青少年犯罪的负面效应,乃至对整个青少年违法犯罪的研究都具有示范意义。笔者力图通过这种示范性在犯罪学研究领域树立新的学术品格。

事实证明,网络游戏与青少年违法犯罪具有密切的关联性。青少年的成长过程易受生活环境的影响,特别是青少年与网络环境的互动性最为密切。而且,这种互动性对青少年的直接影响更大,可以

说在积极或者消极方面,青少年更容易受到网络游戏的负面影响。当然,这种影响也表现出一个循序渐进的过程。

诚然,网络游戏引发的社会问题也是社会管理创新遇到的新问题。本书呼吁抑制网络游戏对青少年的负面影响,需要建立多元社会的综合立体防护机制,除了政府监管,必须加强家庭、学校与社会力量的教育引导,要借鉴域外经验,培育发展和谐健康的网络游戏产业,积极推进我国行政、刑事法律关于网络游戏制度的健全完善。本书对于推动网络产业自身的规范建设,以及整个网络法制的健全完善,无疑也具有一定的理论价值。

就在近几年笔者从事青少年犯罪研究过程中,因网络游戏引发的青少年犯罪与被害案件始终没有停歇过,它们大都已纳入本书研究的对象,这样使笔者的研究体现出鲜明的时代特色。与此同时,关于网络游戏产生负面影响的争论至今不绝于耳,它们也是本书研究不可避免的话题。对相关话题,笔者也抒发了自己的观点。实际上,网络游戏引发青少年违法犯罪这个问题也是一个国际性话题,许多国家和地区遇到同样的困扰。外国的做法也是我们不能不关注的。

2013年1月,美国著名政治家 Ralph Nader 在接受采访时,将暴力游戏称为电子化的“儿童猥亵犯”。在接受美国新闻网站 Politico 采访时,Ralph Nader 措辞相当激烈地批判了暴力游戏,他认为在桑迪胡克惨案发生后,关于枪支暴力、游戏暴力的问题已经引发了全民性讨论。“我们正处于一个娱乐暴力的疯狂年代。”他说,“电视节目暴力、电子游戏暴力,这些名词此前从未听过,甚至连想都没想过!”“那些暴力游戏都是电子化的儿童猥亵犯!奥巴马总统应该对他们的创造者采取措施!”而就在此前的新闻发布会上,奥巴马称将投入1000万美元专项资金来调查枪支暴力的原因,其中也包括对游戏暴力和媒体暴力的研究。“国会必须立案研究暴力游戏对青少年究竟有何影响。”奥巴马说。“无知对我们没有好处,当前社会的暴力因素都是如何产生和互相传染的,我们必须搞清楚。”^①奥巴马政府的态度已经基本明确,如果暴力游戏与真实暴力案件有着直接关联的话,

^① “美政客:暴力游戏是电子化的‘儿童猥亵犯’”,载2013年1月24日凤凰网游戏。

那么美国政府将会对游戏和枪支进行更加严格的管理,以杜绝或减少以后类似康州枪击案的发生。两年以后,即2015年1月25日,美国马里兰州发生一起恶性枪击事件,16岁少年在自家因玩游戏分歧导致与两名好友产生口角,随后拿枪向16岁和17岁两名好友射击,随后企图自杀。受到此事的影响,美国各大媒体都将问题的矛头指向游戏,认为网络游戏是产生争论的主要原因。此外,事件现场距离全美步枪协会本部非常近,关于枪击、暴力、游戏对孩子影响的争论再次被点燃!

所以,就像网络无国界,网络游戏对青少年的不良影响也没有国界,那就让我们在这个共同的世界里开始探索吧。

目 录

前言	1
第一章 网络游戏的历史发展与社会影响	1
一、网络游戏发展与类型分析	1
(一) 网络游戏的历史与现状	1
(二) 网络游戏的类型:以游戏内容为标准	10
1. 角色扮演	10
2. 策略经营	11
3. 运动休闲	12
4. 射击游戏	12
二、网络游戏的社会影响	13
(一) 积极方面的影响	13
1. 促进经济发展和就业	13
2. 促进文化发展	14
3. 电子游戏走进教学	16
4. 促进电子竞技运动的发展	17
(二) 消极方面的影响	19
1. 引发青少年违法犯罪	20
2. 导致青少年猝死、自杀	32
3. 激化家庭矛盾	35
4. 引发网络成瘾	38

5. 误入消费陷阱	44
第二章 网络游戏引发青少年违法犯罪的特征和类型	46
一、网游引发青少年违法犯罪的特征	46
(一) 行为人多为男性青少年且文化水平普遍偏低	47
(二) 行为人年龄呈现减小趋势	48
(三) 青少年对网游依赖程度高	52
(四) 犯罪行为具有多发性	57
(五) 案件多发生在网吧	61
(六) 案件多为侵财犯罪和侵害他人生命健康犯罪	62
二、网游引发青少年违法犯罪的类型	67
(一) 刑法学与犯罪学中的犯罪类型	67
(二) 刑法学角度的分类:以侵害法益为根据	71
1. 侵害他人生命健康权利犯罪	71
2. 侵害财产权犯罪	85
3. 性违法犯罪	94
4. 其他犯罪	99
(三) 犯罪学角度的分类:以犯罪动机为根据	103
1. 寻求刺激	103
2. 效仿游戏里的情景不能自拔	105
3. 物质欲望	110
4. 一时冲动	111
第三章 网络游戏影响青少年违法犯罪的原因	113
一、网络游戏影响青少年违法犯罪的原因概述	113
二、网络游戏影响青少年犯罪的犯罪学基础	116
(一) 现有研究的症结:缺少犯罪学理论作支撑	116
(二) 网络游戏与网吧确有原罪性:犯罪场理论	117
(三) 青少年犯罪发生的原因:社会控制理论	122
三、原罪性何来——为什么会有网络游戏犯罪场	124

(一) 为了迎合以青少年为主的客户群	125
(二) 网络游戏的经营模式以代理为主、自主研发为辅·····	127
四、青少年的弱自我控制与被削弱的社会控制	129
(一) 青少年的弱自我控制	129
1. 青少年自身的心理和生理因素导致了自我控制能力弱化	130
2. 高仿真性混淆了青少年对现实世界和虚拟世界的认识	135
3. 网络游戏亚文化进一步弱化行为人的自我控制能力	136
(二) 网络游戏使得社会控制能力变弱	140
1. 玩家与社会联系的弱化或断裂	140
2. 政府监管的缺位	142
3. 网络监管技术不足	143
五、网络游戏犯罪场在弱社会控制力下的青少年之间互相影响	144
(一) 青少年的成长过程易受生活环境的影响	144
1. 青少年独特的性格特征增加犯罪可能性	145
2. 特殊群体的存在增加青少年犯罪率	149
3. 家庭不良教育对青少年成长产生负面影响 ···	153
4. 学校对青少年成长施加压力	156
(二) 青少年与网络环境的相互作用问题	158
1. 网络消极因素为青少年提供负面社会暗示 ···	159
2. 网络不良信息为青少年提供模仿犯罪的范本	160
3. 网络游戏客观上诱使青少年潜意识地选择消极价值取向	161
(三) 网络游戏对青少年的负面影响是一个循序渐进的过程	162

1. 初涉网络游戏后对于游戏规则的初步认识	162
2. 熟悉网络游戏后逐渐开始对其钻研并逐步融入网络世界	163
3. 在对网络游戏的钻研和融入达到一定程度后表现出一种沉迷	163
4. 深度沉迷网络游戏后拒绝进入现实世界	165
5. 完全融入网络游戏的世界后混淆了现实与网络的规则	166
第四章 建立多元社会综合立体防护机制	167
一、建立多元社会综合立体防护机制概述	167
二、超前预防:构筑第一道防线	170
(一) 净化网络法治环境	170
1. 国外净化网络法治环境的主要做法	170
2. 加强我国政府层面对网络(游戏)市场的规范管理	178
(二) 加强网吧治理与强化网游企业的社会责任	182
1. 加强网吧的行业治理	182
2. 强化网游企业的社会责任	184
(三) 发挥学校的预防作用	190
1. 从道德和法律角度进行网络防沉迷教育	190
2. 丰富课余生活及采取必要的干预措施	193
三、临界预防:拯救越轨青少年	197
(一) 重视无业青少年以及不良青少年犯罪预防	197
(二) 家庭教育和管理预防	200
(三) 建立社区警务	203
四、再犯预防:帮助罪错青少年回归社会	205
(一) 将社会服务令纳入社区矫正制度	205
(二) 强化家长职责	207
(三) 建立青少年刑事案件社会调查制度	209

五、网瘾的戒除	209
(一) 正确认识网瘾	209
(二) 加强对网瘾治疗机构监管	212
(三) 给予家庭温暖	213
(四) 完善网络防沉迷系统	216
第五章 健全网络游戏监管和完善网络游戏立法	221
一、加强网络游戏执法监督和管理	221
(一) 网络游戏行业的管理现状	221
(二) 网络游戏的执法主体	225
(三) 完善监督机制	227
二、建设和完善网络游戏分级制度	234
(一) 国外网络分级制度评述	234
(二) 我国网络分级的现状	241
(三) 网络游戏分级制度的争论与建构	246
三、健全完善网络与网络游戏法律制度	250
(一) 国外网络立法对青少年的保护与借鉴	250
(二) 通过行政立法建设我国网络游戏基本法律 制度	254
(三) 立法建议	257
1. 网络基本法的制定及现有法律法规的完善 ...	257
2. 关于制定防治网络成瘾的法律法规问题	262
3. 完善网络犯罪的罪名体系	265
附录:相关法律法规	270

第一章 网络游戏的历史发展与社会影响

一、网络游戏发展与类型分析

(一) 网络游戏的历史与现状

根据中国数据中心在 2002 年 12 月《中国网络游戏 2002 年产业报告》中的定义,网络游戏是指利用 Tlc/IP 协议,以 Internet 为依托,可以多人参与的游戏项目。网络游戏有两种存在形式:一是必须连接到互联网才能玩,而单机状态则不能玩,这种形式有的游戏需要下载相关内容或软件到客户端,有的则不需要;第二种则必须在客户端安装游戏软件,此软件使游戏既可以通过互联网同其他人联机玩,也可以脱网单机玩。^①

从历史来看,网络游戏经历了以瑞克·布罗米 1969 年编写的世界上第一款真正意义上的网络游戏《太空大战》为标志的雏形时代;以罗伊·特鲁布肖在 1978 年编写的世界上第一款 MUD 游戏——MUD10 为标志的成长时期;随着越来越多游戏开发商和发行商介入的大型网络游戏时代;以及现在的无端网游(网页网络游戏)时期。早在 2001 年,全球网络游戏就突破 60 亿美元,微软、索尼以及任天

^① 参见《中国网络游戏产业研究报告》,豆丁网 <http://www.docin.com/p-437545871.html>,2012 年 7 月 8 日。

堂^①是全球最大的几家网络游戏服务商。据媒体报道,史上最卖座(收入最高)游戏榜单前十如下(由 Encyclopedia Gamia 整理,数据来自 Video Game Sales Wiki):1. 太空入侵者——收入:139 亿美元(1978 年发行);2. 吃豆人——收入:128 亿美元(1980 年发行);3. 街头霸王 II——收入:106 亿美元(1991 年发行);4. 魔兽世界——收入:84 亿美元(2004 年发行);5. 穿越火线——收入:63 亿美元(2007 年发行);6. Wii Sports——收入:61 亿美元(2006 年发行);7. 天堂——收入:57 亿美元(1998 年发行);8. Wii Fit——收入:50 亿美元(2007 年发行);9. 大金刚——收入:44 亿美元(1981 年发行);10. 地下城与勇士 DNF——收入:40 亿美元(2005 年发行)。^②

网络游戏在中国的发展是从 1992 年开始的,1992 至 1996 年被称为中国网络游戏的“史前文明”时期,以《侠客行》为代表的文字网络游戏(Mud,中文译称“泥巴”)开始盛行。1998 年 6 月,由鲍岳桥、简晶、王建华始创的联众游戏世界开启了棋牌类网络游戏的大门。1999 年 4 月,乐斗士工作小组正式成立,笑傲江湖游戏网组建,推出了国内最早的简易图形 MUD 游戏《笑傲江湖之精忠报国》。1999 年 7 月,网络创世纪(Ultima Online)民间模拟服务器出现,国内的玩家们才开始实质性地接触到了真正优秀的图形网络游戏。2000 年 3 月,联众创造网络竞技吉尼斯世界记录。2000 年 6 月,第一款中文网络游戏 MUD 游戏、华彩公司的《万王之王》在中国大陆正式发行。2000 年 11 月,宇智科通代理韩国网游《黑暗之光》进入国内,但这个半成品游戏很快被市场淘汰,但是它却成为了韩国网络游戏进军中国的第一枪。2001 年 1 月,北京华义推出《石器时代》,这款游戏以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计取代了传统在线角色扮演

① 任天堂株式会社(东证 1 部:7974,OTCBB:NTDOY)于 1889 年 9 月 23 日成立,电子游戏业三巨头之一,是具有全球影响力的游戏生产商。创始人山内房治郎。任天堂已开发 7 代电视游戏机,推出了超过 250 款游戏,超过 24 亿套游戏售出。2007 年,任天堂的市值排在日本第二位。2009 全球最佳企业 40 强排行榜,任天堂排名全球第一。任天堂在全球游戏业中始终坚持反对暴力和色情,并以开发优秀的全年龄游戏为己任,保持着弥足珍贵的社会责任和企业操守。

② “史上最卖座游戏榜单:第一位收入 139 亿美元”,2015 年 07 月 10 日,来源:cnBeta。

游戏的血腥和暴力,盛极一时,成为《万王之王》后的又一市场霸主。同时,华义的WGS(计点收费)系统开始运行,为后来的网络游戏收费提供了不少借鉴之处。2001年2月由亚联游戏代理的《千年》开始测试。2001年3月,中国大陆第一款原创网络游戏《第四世界》上市,这款由北京中文之星数码科技有限公司推出的作品虽然填补过了大陆原创网络游戏的空白,但是最终却只草草地结束了它的旅程。2001年5月,联众游戏以17万同时在线、2000万注册用户的规模成为世界最大的在线游戏网站。2001年5月20日,“碰碰i世代”正式对外公开测试,这款最终失败的韩国网络游戏证明了冒险和PK才是中国玩家的首选,休闲类社区游戏在此后大为削减。

2001年6月,华义百万玩家专用机房动工标志着游戏公司与电信服务商的合作全面展开。北京华义与中国网通合作,在中国上网人口最集中的三大城市的北京、上海、深圳架设可供百万以上的玩家在线进行游戏的专用机房,联盟共建全中国范围网络游戏专用机房,以提供更高速、更稳定的网络游戏服务。2001年7月,游龙在线推出《金庸群侠传 ONLINE》,网金成功地韩国网络游戏手中占领了国产游戏的市场,并成为2001年最成功的原创网络游戏。2001年7月华彩公司发行的《三国世纪》正式上市,但是这款游戏并没有能挽救《万王之王》失去的市场,称霸一时的华彩逐步走向没落。2001年10月,天府热线游戏中心正式成立,并迅速成为西南地区最为重要的游戏阵地。2003年5月,天晴数码携《幻灵游侠》参展E3 2003,这是中国第一款出现在世界一流展会上的网络游戏。

2003年9月,网络游戏正式被列入国家863计划,政府将投入500万支持原创网游开发,金山和世模成为863计划的第一批收益者。2005年,魔兽世界开始进入中国,推动了网游产业的发展,在运营9年的事件内依然广受欢迎,至今仍有来自全球各地的用户在积极加入。九城凭借高价拿下《魔兽世界》这款世界级大作,稳稳跻身一线厂商集团,并在之后继续抢夺《卓越之剑》、《奇迹世界》、《RO2》等有较大影响的作品。现在网游呈现多元化发展的趋势,休闲游戏、3D竞速网游、2.5D格斗网游、3D格斗网游等百花齐放。2007年,韩国泡菜式的网游产品逐渐被国内用户所排斥,国内的原创实力逐渐

与韩国市场平分秋色。2009年9月1日,暴雪宣布推出音乐游戏《吉他英雄5》,迎战MTV音乐电视频道发行的新游戏《披头士:摇滚乐队》。2010年上半年,美国和欧洲五大最畅销游戏中,动视暴雪以《吉他英雄:世界巡演》和《使命召唤:战火世界》占据2席。而时下最流行的游戏当属2.5D策略类游戏Dota(Defense of the Ancients)以及英雄联盟,Dota可译作守护古树、守护遗迹,是指基于魔兽争霸3:冰封王座的多人即时对战、自定义地图,可支持10个人同时联机游戏。Dota以对立的两个小队展开对战,通常是5V5,游戏的目的是守护自己的远古遗迹,同时摧毁对方的远古遗迹。英雄联盟由腾讯的全资子公司Riot Games公司开发,该游戏是将Dota的玩法从对战平台延伸到网络游戏世界。^①

2013年为手机游戏爆发元年,手机游戏的开发、并购和平台整合非常活跃,1—6月中国手机网络游戏实际销售收入同比增长率100.8%,手机游戏业务快速发展,打开了游戏产业市场规模增长的新空间。^②根据2014年10月Newzoo发布的Q3预测,2014年移动游戏收入年增长42%达到250亿美元。明年,总收入将达到303亿美元。

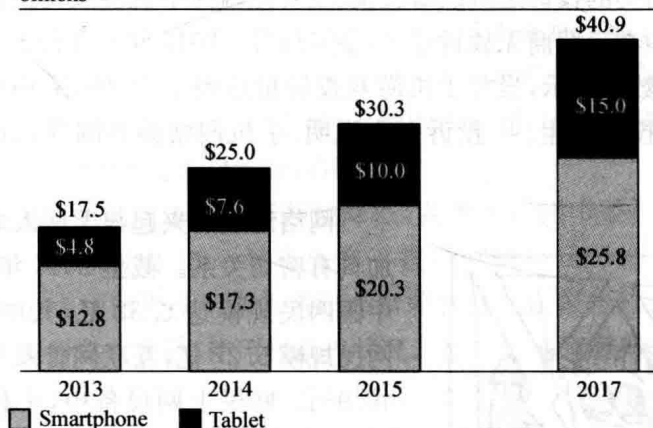
年轻游戏玩家月支出最少,但是并不意味着他们不下载游戏。18到24岁的人群游戏月下载量最高,平均2.87。但并不是领先很多,其他组也在2.61及以上。男性和女性在月下载量方面持平,分别是2.92和2.64;Android和iOS用户也差不多,分别是2.56和2.69,但是两种系统都是用户下载量遥遥领先,月平均3.81。^③实际上,手机游戏也属于网络游戏的一种,近年来手机游戏的兴起引发了一系列问题,最为明显的就是投诉率的上升。根据北京市工商局的调查,2014年接收商品质量类投诉16860件,同比增长14.1%,占投诉总量的21.2%;接收服务类投诉62834件,同比增长39.9%,占投

^① 参见《中国网络游戏发展史》,新浪博客 http://blog.sina.com.cn/s/blog_698167fc0100k4q0.html,2010年7月25日。

^② 参见《2013年第十届中国游戏产业年会七大看点》,新浪网 <http://games.sina.com.cn/y/n/2013-12-06/1159748846.shtml>,2013年12月6日。

^③ 2014年全球移动游戏收入将达250亿美元,2014年11月21日,来源:199IT。

Mobile Gaming Revenues Worldwide, by Device,
2013–2017
billions

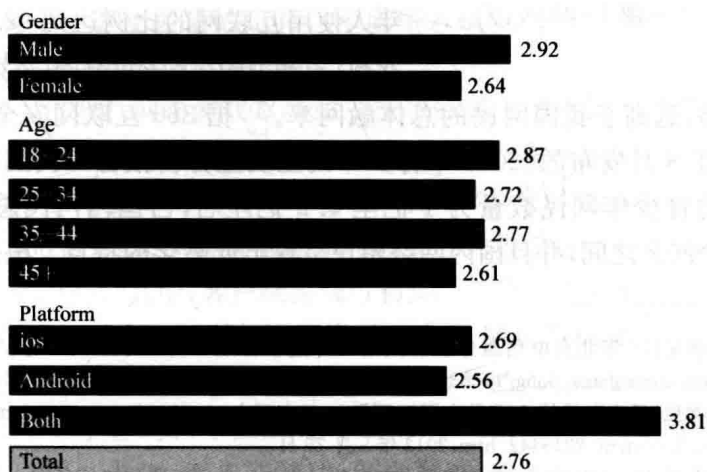


Note: numbers may not add up total due to rounding
Source: Newzoo, "Global Market Games Report" as cited in company blog.
Oct 29, 2014

1813010

www.eMarketer.com

Average Number of Mobile Games Downloaded per
Month According to US Mobile Gamers, by Segment,
Feb 2014



Source: Everyplay, "Mobile Gaming: Social Motivations." Oct 2014

181110

www.eMarketer.com

图 1-1