

J&C 新闻传播学精品文库

陈韵博 著

# 暴力网络游戏与青少年

---

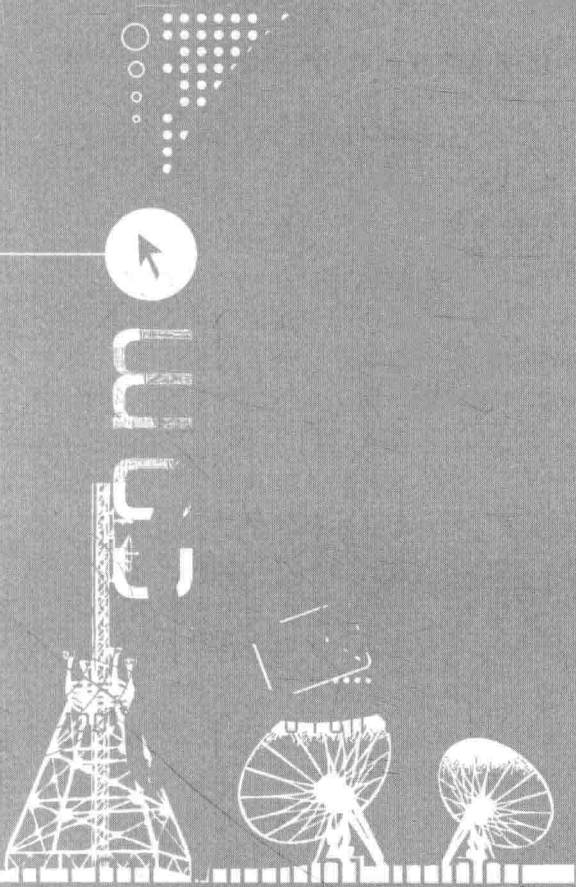
## 一个涵化视角的实证研究



暨南大学出版社  
JINAN UNIVERSITY PRESS



新闻传播学精品文库



# 暴力网络游戏与青少年 一个涵化视角的实证研究

陈韵博 著



暨南大学出版社  
JINAN UNIVERSITY PRESS

中国·广州

## 图书在版编目 (CIP) 数据

暴力网络游戏与青少年：一个涵化视角的实证研究 / 陈韵博著. —广州：暨南大学出版社，2015.5  
(新闻传播学精品文库)  
ISBN 978 - 7 - 5668 - 1444 - 9

I. ①暴… II. ①陈… III. ①互联网络—游戏—影响—青少年问题—研究  
IV. ①D669.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 120680 号

---

## 暴力网络游戏与青少年：一个涵化视角的实证研究

著 者 陈韵博

出 版 人 徐义雄  
策划编辑 杜小陆 史学英  
责任编辑 颜 彦 郭海珊  
责任校对 周优绚 王嘉涵  
出版发行 暨南大学出版社 (广州暨南大学 邮编：510630)  
网 址 <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>  
电 话 总编室 (8620) 85221601  
营销部 (8620) 85225284 85228291 85228292 (邮购)  
排 版 广州市天河星辰文化发展部照排中心  
印 刷 佛山市浩文彩色印刷有限公司  
开 本 787mm × 960mm 1/16  
印 张 17.5  
字 数 320 千  
版 次 2015 年 5 月第 1 版  
印 次 2015 年 5 月第 1 次  
定 价 38.00 元

(暨大版图书如有印装质量问题，请与出版社总编室联系调换)

## 新闻传播学精品文库编委会

顾 问 林如鹏 范以锦

主 任 支庭荣 杨先顺 张晋升

编委会成员 (按姓氏笔画排序)

申启武 刘家林 林爱珺 星 亮

董天策 蒋建国 曾建雄 蔡铭泽

## 序

恭喜陈韵博的博士论文《暴力网络游戏与青少年：一个涵化视角的实证研究》出版。网游影响威力极大，尤其对青少年来说，已远远超过其他的文化产业的影响。然而在中国，将“游戏”作为题材的学术研究，实在是寥寥可数。还记得当年陈韵博博士告诉我她要以“游戏”为题材写她的博士论文的时候，我真的感到中国新一代的年轻学者出现了。我认为她是新一代年轻学者的代表，融会了西方传播学的知识，但不再重复西方研究的议题，为中国的社会和研究作出了贡献。

陈韵博以涵化效果为理论框架，研究网游对青少年的暴力态度、移情和暴力意图的影响。不但在取题上配合中国的社会环境，而且在理论发展上传承了传播学上的经典暴力研究。本书结合 20 世纪 70 年代我的老师 George Comstock 的暴力研究，并以 George Gerbner 的涵化理论为基础，发展出涵化效果的第三顺序的研究。本书以结构方程模型的统计方法把暴力在不同情况下（如家庭和学校关系上）的直接和间接影响科学地呈现出来。

我自己也从事青少年和文化产业的研究，我希望以后有更多像陈韵博这样的年轻学者加入这个研究范围的行列，以研究结果为基础，推动文化产业的发展，最后能走出一条适合中国的青年政策的道路。

《暴力网络游戏与青少年：一个涵化视角的实证研究》的出版，让我回想起一些往事。当陈韵博读博士的时候，她的孩子出生了，这是第一个喜悦；现在她完成毕业论文，回到暨南大学当老师，她的新书也诞生了，这是第二个喜悦。在此，我祝陈韵博在未来的学术生涯上有更多喜悦来临。

冯应谦

香港中文大学新闻与传播学院院长  
暨南大学新闻与传播学院珠江讲座教授

2015 年 2 月

## 前 言

随着网络游戏（以下简称网游）产业在中国的蓬勃发展以及网游在青少年中的盛行，网游中的暴力元素对青少年的影响也日益成为各方关注的焦点。当前国内外的研究多为行为层面的效果探讨，且并未达成共识。本研究以涵化理论为理论框架，讨论暴力网游对青年认知、态度、情感等层面的影响，同时考察玩家的暴力经验与对网游的认知真实这两个调节变量的作用。在此基础上进一步探讨暴力网游的“第三顺序”（Third-order）的涵化效果——对玩家暴力意图的影响。

研究采用量化的问卷调查法，针对广州市的中学生进行分层整群抽样，样本量为518人；同时，以《魔兽世界》这一最受欢迎的网游为例，分析暴力元素的展现特点以及暴力的叙事策略。

结果显示，在青少年中大受欢迎的网游，以暴力网游为主。一方面，暴力网游对玩家个人层面的暴力认知没有显著影响，社会层面的暴力认知的涵化效果仅部分成立。暴力网游接触量与玩家的恐惧感之间也没有显著正相关关系。但是另外一方面，暴力网游在“卑鄙世界综合征”（Mean World Syndrome）、暴力态度、移情水平以及暴力意图等方面，具有显著的涵化效果。具体而言，玩家的暴力网游的接触量越大，则越倾向于认为世界是丑恶的，他人是不值得信任的，对暴力的赞同度越高，移情水平越低，且越倾向于采取暴力行为作为解决矛盾冲突的手段。本书还分析了暴力网游的涵化效果与电视涵化效果的异同，并给出了合理的解释。

此外，本研究还利用结果方程模型对暴力网游接触量、暴力态度、移情水平和暴力意图四者之间的关系进行了探索性研究。优化后的模型显示，暴力网游接触量对暴力意图既有直接正面影响，也通过影响暴力态度从而间接对暴力意图产生影响。暴力网游接触量还与移情有显著负相关，但移情则与暴力意图无显著相关。该模型验证了暴力网游的第三顺序的涵化效果。

作 者  
2015年2月

# 目 录

序 .....	冯应谦	1
前 言 .....		1
第一章 研究背景介绍 .....		1
第一节 选题背景 .....		1
第二节 研究问题与研究价值 .....		13
第三节 研究框架 .....		16
第二章 文献综述（一）：媒介暴力效果研究 .....		18
第一节 西方媒介暴力效果研究的历史沿革 .....		18
第二节 媒介暴力效果研究的相关理论 .....		30
第三节 中国内地的媒介暴力研究 .....		41
第四节 暴力的定义 .....		45
第三章 文献综述（二）：涵化理论 .....		48
第一节 涵化理论的发展历程 .....		48
第二节 中国内地和港台地区的涵化效果研究 .....		65
第三节 涵化理论在暴力网游中的适应性 .....		71
第四章 研究假设和研究问题 .....		76
第一节 “延伸的涵化效果” .....		76
第二节 与暴力相关的涵化变量 .....		77
第三节 不同变量的涵化效果强度 .....		78
第四节 研究假设与研究问题 .....		80
第五节 调节变量的影响 .....		86

第五章 研究方法 .....	89
第一节 数据收集过程 .....	89
第二节 变量的测量 .....	92
第三节 数据处理方法 .....	99
第六章 理解游戏世界 .....	104
第一节 网游简介 .....	104
第二节 走近暴力网游 .....	107
第三节 网游中的暴力——以《魔兽世界》为例 .....	109
第七章 研究发现 .....	120
第一节 量表的信度和效度 .....	120
第二节 青少年网络行为基本描述 .....	133
第三节 变量的基本描述 .....	139
第四节 变量之间的相关分析 .....	152
第五节 涵化基本假设的检验 .....	162
第六节 第三顺序的涵化效果：结构方程模型的检验结果 .....	200
第八章 总结与讨论 .....	212
第一节 研究结果总结 .....	212
第二节 本研究的理论价值 .....	220
第三节 本研究的方法创新 .....	225
第四节 本研究的现实启示 .....	226
第五节 研究局限与未来的方向 .....	235
附录 问卷 .....	241
参考文献 .....	251
后 记 .....	270



# 第一章 研究背景介绍

## 第一节 选题背景

### 一、网游的迅猛发展

游戏（包括电子游戏和网游）在世界各国已经成为娱乐业的主流，对经济的发展起着重要的推动作用。日本的三大国民支柱产业（汽车业、动漫业、数字媒体业）中，有两个与游戏相关；韩国文化产业振兴院 2014 年发布的《韩国文化产业前景预测报告》数据显示，2013 年，韩国游戏产业销售总额和出口总额分别为 10.88 万亿韩元和 29.78 亿美元，2014 年有望同比增长 11.2% 和 15.6%；美国的游戏业已经超越好莱坞电影业，成为整个电子娱乐产业的龙头。

中国网游产业是一个新兴的朝阳产业，经历了 20 世纪末的初步形成期，以及近些年的快速发展，已经形成了巨大的产业规模，现在正处在成长期并快速走向成熟期。其爆炸式增长主要体现在以下几个方面：

#### （一）网游市场规模迅速扩大

根据艾瑞咨询公司的数据（见图 1.1），2014 年中国网游市场规模同比增长 24.3%，首次突破千亿大关，达到 1 108.1 亿元。

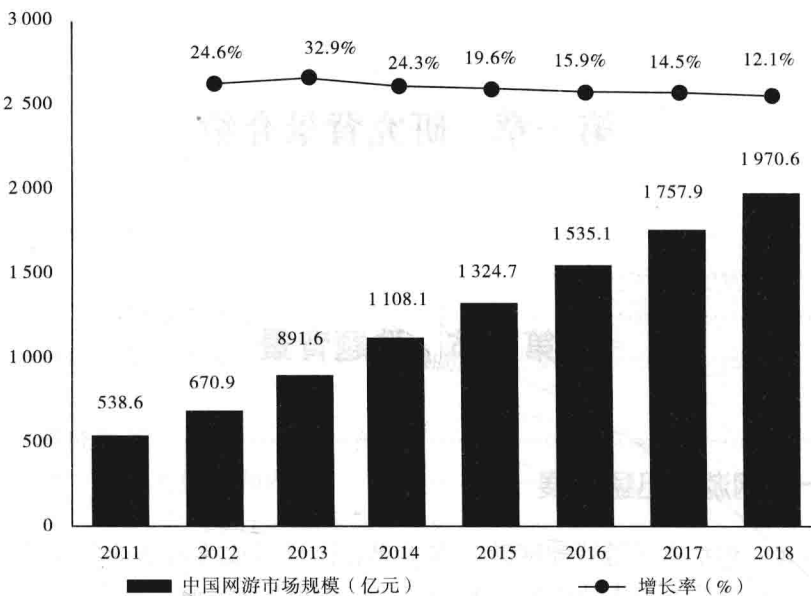


图 1.1 2011—2018 年中国网游市场规模<sup>①</sup>

注释：①中国网游市场规模统计包括 PC 客户端游戏、PC 浏览器端游戏、移动端游戏；②网游市场规模包含中国大陆地区网游用户消费总金额，以及中国网游企业在海外网游市场获得的总营收；③部分数据将在艾瑞 2015 年网络游戏相关报告中作出调整。

## （二）网游玩家呈几何增长

中国互联网络信息中心（简称 CNNIC）发布的第 35 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2014 年 12 月，整体网民中游戏用户的规模达到 37 716 万人，占网民总体的 58.1%。从用户规模、在线时长以及游戏收入等方面来看，PC 网游吸引了最具价值的深度用户，与手机网游相比而言，仍然是游戏市场的中坚。市场从生命周期角度看还远未达到成熟期，仍处在快速发展的成长期。

## （三）网游用户游戏使用时间较长，防沉迷状况不容忽视

根据 CNNIC 的调查，中国网民数量在不断增加，并且大型网游用户平均单次游戏使用时间也较长，为 3.1 小时，略微超过 3 小时的健康游戏时间标

<sup>①</sup> 数据来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算。

准。从游戏使用时长分析, 2~3小时与3~5小时的用户比例最大, 分别为35.9%和32.9%。<sup>①</sup>

## 二、网游成为青少年的主要娱乐方式

青少年已经成为中国最大的网游用户群体。CNNIC 发布的调查报告显示<sup>②</sup>, 在整体网游用户中, 10~19岁年龄段的用户群体最大, 占到整体网游用户的46.1%。与之相对应的是, 在校学生是构成中国网游用户的最大群体, 占到总体的37.2%。20~29岁以及30~39岁年龄段的用户比例分别为35.5%和13.5%, 40岁以上的网游用户比例为4.0%, 如图1.2所示。

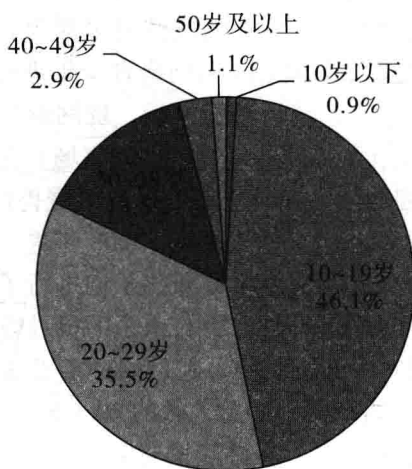


图 1.2 中国网游用户年龄结构

另外, 网络使用也成为青少年主要的媒介接触行为。根据 CNNIC 发布的《2013年中国青少年上网行为调查报告》, 截至2013年12月底, 中国青少年网民规模已达2.56亿人, 占整体网民的41.5%, 占青少年总体人口的71.8%。青少年网络普及率超过全国互联网普及率45.8%的平均水平26个百分点, 较2012年增加了5.4个百分点, 呈延续增长之势。青少年平均每周上网时长为20.7小时, 较2012年增加了2.3小时。其中, 中学生网民每周上网时长增加了6.1个小时。网络娱乐类应用是青少年群体最常用的互联网应

<sup>①</sup> 见《2009年中国网络游戏市场研究报告》。

<sup>②</sup> 见《2009年中国网络游戏市场研究报告》。

## 暴力网络游戏与青少年：一个涵化视角的实证研究

用，网络音乐、网络游戏、网络视频和网络文学类应用在青少年网民中的使用率均超过了全国平均水平，其中网游使用率高出 11 个百分点。

从短期来看，网游用户以青少年群体为主的格局很难改变，其吸引力可以用马斯洛需求理论来解释。在满足个人生理以及安全感等基本需求后，获得尊重、归属感以及自我实现等较高层次的需求会变得越来越强烈，而对于青少年群体来说，这些需求很难在现实社会中得到满足，因此，该群体往往会通过网游空间去获取。

### 三、青少年喜欢的网游多有暴力成分

如前所述，网游已经成为青少年主要的娱乐方式之一，而其中需要引起多方重视的一个事实是，青少年喜欢的网游很多都含有暴力成分。中国青少年网络协会 2009 年底公布了针对 411 名网瘾青少年进行调查的结果，此次被调查的对象主要是未成年人。统计数据显示，玩网游是这些未成年人上网的主要目的。《地下城与勇士》（2007 年进入中国市场）是最让未成年人沉迷的网游，其他 13 款受欢迎网游包括《梦幻西游》、《魔兽世界》（2005 年 6 月开始在中国开展商业化运营）、《穿越火线》（2008 年进入中国市场）等。在调查中，中国青少年网络协会的工作人员和孩子们进行了深入交流。孩子们就《地下城与勇士》给出了如下评语：“打打杀杀的很过瘾，百玩不厌”，“游戏的虚拟、刺激，还有现实中做不到的，在网络中能够做到”。有 80 人选择了最喜欢玩《梦幻西游》，占玩网游的总人数的 20.6%。孩子们说：“当我打到顶级时有一种很大的成就感”，“在游戏里通常会玩出比较大的名声，极大地满足自己的虚荣心，可以填满内心的空虚感”，“刺激、血腥，打败了对方有成就感和自豪感”，“与众人一起聊天、杀怪、升级，有一种快乐感，可以在虚拟世界中随心所欲”。有 63 人选择最喜欢玩《魔兽世界》，占 16.2%。孩子们告诉调查人员，选择这款游戏的理由是“现实中达不到的一种完美状态在游戏中可以达到”、“能将人带入其中无法自拔”。有 35 人选择最喜欢玩《穿越火线》，占 9.0%。孩子们的理由是“这款游戏可以杀人，惊险刺激，有快感”，“我很喜欢玩这样的暴力游戏，心里很爽”，“自由、无约束，可以满足自己的虚荣心”。

《中国青少年网瘾报告（2009）》调查结果显示，在接受调查的 2 665 名青少年网民中，《魔兽世界》是他们最喜欢玩的网游，选择人数占青少年网民全体的 10.3%，但是在深入访谈过程中，调查者不止一次听到老师、家长对《魔兽世界》进行控诉。

由艾瑞咨询公司和腾讯公司发布的《2010年中国网络游戏人群分析》显示，动作类、西方魔幻类、社区类、射击类、东方武侠类和棋牌休闲类网游最受网民欢迎，渗透率均超过25.0%（见图1.3）。游戏是否刺激、服饰外观是否精美、游戏是否可以开展团队冒险等因素，是网民选择心仪游戏的重要依据。

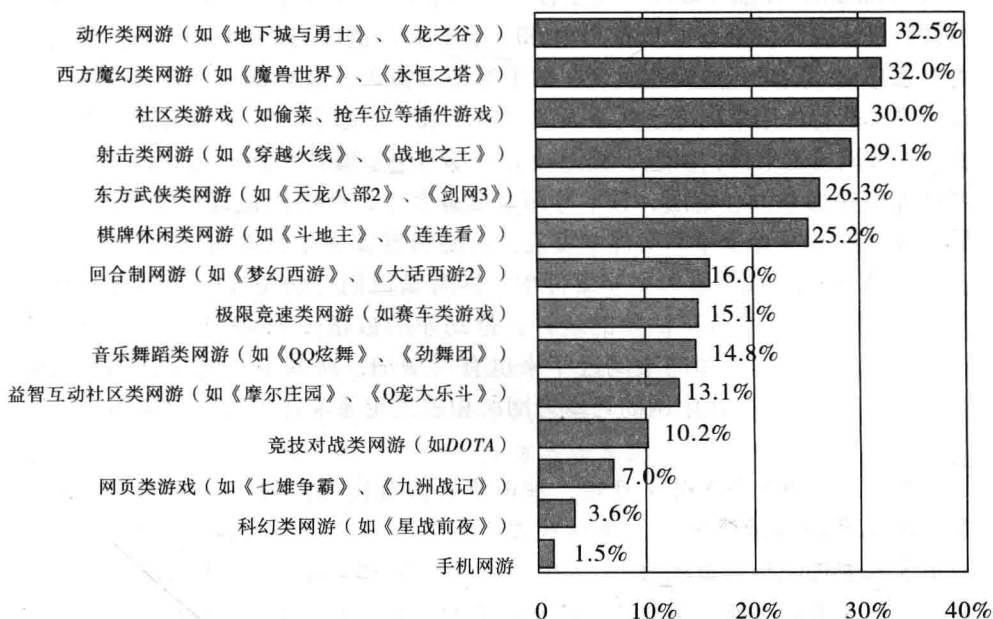


图 1.3 2010 年中国网游用户最常玩的游戏类型

样本描述：N=48 865；2010 年 12 月通过网络联机调研获得。

虽然上述这些调查报告实施的主体和受调查的对象不尽相同，但调查结果都表明，当前在青少年中受到欢迎的网游，大部分都带有射击、枪杀、血腥等暴力场面。同样的情况在国外也非常普遍。例如，Dietz 曾于 1998 年取样 SEGA 和任天堂的 33 款游戏进行分析，发现 80% 的游戏本质上是暴力的。而 Carnagey (2004) 和 Anderson (2001) 等人的调查也发现，游戏玩家喜爱的游戏大部分都是暴力的。

#### 四、暴力游戏的盛行与青少年犯罪

随着暴力游戏在青少年中的盛行，近年来，越来越多的青少年犯罪被归因于暴力游戏（包括电子游戏和网游）的影响，国内外都有类似的案例以及相同的关注与指责。1999年4月20日，美国科罗拉多州杰弗逊郡哥伦拜恩高中（Columbine High School）发生校园枪击事件，两名青少年学生携带枪械和爆炸物进入校园，枪杀了12名学生和1名教师，造成另外24人受伤，两人接着自杀身亡。后来经过调查发现，凶手都是《毁灭公爵》的游戏迷，这是一款被美国军队特许用来训练士兵杀人的电脑游戏。这起事件被视为美国历史上最血腥的校园枪击事件，引起了美国社会对暴力电子游戏负面影响的讨论。类似的情况，在加拿大、德国、日本等国家都有发生，在中国也有愈演愈烈之势。警方在一些涉及青少年的案件中发现，网游引发青少年犯罪的概率居高不下，在80%以上的青少年暴力犯罪案件中，网游是他们违法犯罪的直接或间接诱因。<sup>①</sup>根据北京市海淀区法院的统计，抢劫罪的数量在1999年后上升为未成年人犯罪之首，性犯罪的案例近年来也有所增加，而其中八成左右都与网络有关。<sup>②</sup>以下是发生在中国的与暴力网游相关的犯罪事件中的部分案例：

案例1：2005年5月4日晚，鞍山市灵山居民区内的一个网吧发生伤人案。19名年轻人涌进网吧，手持砍刀、刺刀、砖头、瓦块，导致5人受伤，其中3人重伤。参与血战的19名年轻人中已有16人落网，14人被刑拘。引发这场伤人案的原因，竟然是虚拟世界里的一把“反天剑”。警方介绍说，根据有关统计和分析，青少年犯罪绝大部分与其在网吧上网玩游戏、聊天等引发纠纷有关。网上一言不合即在现实世界中相约“决斗”，打架斗殴几乎成了家常便饭。他们成天沉迷于在虚拟的网络世界中打打杀杀，追求刀光剑影，血肉横飞，网络游戏满足了他们战胜一切的欲望，暴力崇拜成为其共同特点。<sup>③</sup>

案例2：由于沉溺于网络暴力游戏，弓宪民和李新阳等一群不到20岁的年轻人，在短短的半年时间内，模仿游戏套路在河南境内的20多个县、市作

<sup>①</sup> 《上海警方在青少年案件中发现八成犯罪与暴力游戏有关》，[http://www.qingdaonews.com/content/2004-10/17/content\\_3772716.htm](http://www.qingdaonews.com/content/2004-10/17/content_3772716.htm)。

<sup>②</sup> 《“研究报告”显示网游给青少年带来的伤害最大》，[http://news.xinhuanet.com/edu/2009-05/19/content\\_11398665.htm](http://news.xinhuanet.com/edu/2009-05/19/content_11398665.htm)。

<sup>③</sup> 《“游戏暴力”冲击现实世界 网吧里挥起大片刀》，[http://news.xinhuanet.com/newscenter/2005-07/14/content\\_3218029.htm](http://news.xinhuanet.com/newscenter/2005-07/14/content_3218029.htm)。

案40多起。2005年9月2日,河南省高级人民法院签发了对弓宪民和李新阳执行死刑的命令,结束了两个年仅21岁的生命。一款名为“CS”(俗称“半条命”)的网络游戏要了弓宪民和李新阳两人的命。这款游戏以“反恐”为题材,丰富的场景设置、逼真的音响效果以及血腥的射杀场面都是引起玩家兴趣的兴奋点。正是这款紧张、刺激、血腥的枪战游戏,让弓宪民深陷其中,不能自拔。面对死刑,痴迷于网络游戏的弓宪民依旧不知悔改。他说,自己是游戏高手,只有在游戏中,他才能体验到自己是统领一方的“霸主”。他始终认为,武力可以征服一切,他要一步步按照“游戏套路”去锻炼自己的胆量和“计谋”。<sup>①</sup>

案例3:想不到,网络游戏中的“血雨腥风”,会引来现实社会中的一场刀光剑影。广州越秀区警方4月5日破获3月31日发生在白云路口的学生聚众斗殴案件,6名参与聚众斗殴的学生被越秀区警方刑事拘留。这宗群殴案竟是因网络游戏《魔兽世界》而引发的。据有关数据显示,游戏中的暴力、血腥等有害因素把大量的青少年拽到网瘾的深渊,导致逃课、辍学和被劝退的中学生日益增多,引发的犯罪逐年低龄化。白云派出所办案民警称,两帮学生均来自多间技校,有的是被技校开除的学生,平时喜好上网玩游戏。越秀区警方提醒家长和学校要正确引导和教育青少年远离不良网游,使之身心健康发展,杜绝网络不良信息对青少年的侵害。<sup>②</sup>

有学者认为,与其他娱乐媒介相比,网游能使青少年沉溺其中而乐此不疲,并在相当程度上存在着诱发暴力犯罪的几个特点。首先,玩家对网游有高度认同感。虽然网游的血腥暴力场面不一定比电影、电视多,但可能使玩家对游戏中的攻击者产生角色认同,并主动参与游戏中的攻击行为。玩家的角色认同度越高,将游戏中的攻击手段运用到冲突情境中以解决问题的可能性就越高。因此,在犯罪动机的支配下,玩家往往会冲动性地模仿网上角色的行为方式。其次,网游具有超现实和理想化的色彩,它迎合了人们内在的、本性的需求,如自我表现、自我实现等。当青少年在网上受到这些信息的刺激时,很容易对其不加鉴别地接受,从而产生暗示效应,促成类似行为的实施。再次,网游中的主体和对象体现了去生理化和去规则化的特点(皮勇、刘卫国,2005)。作为一个正常人,暴力犯罪的代价无时无刻地提醒其恪守道德或法律,但是,在网游中不必如此。如今游戏与生活的界限越来越模糊,

① 《暴力游戏应实行分级限制》,《中国青年报》,2005年9月9日。

② 《玩魔兽人也变魔兽? 十余男子追砍学生祸起网游》,《羊城晚报》,2011年4月8日。

难免令人担心虚拟犯罪或许是真实犯罪的开始。

## 五、社会各界的反应

网游逐步进入大众娱乐生活，由于存在开发管理、游戏运营以及游戏选择规则不规范等问题，加之青少年玩家比重高，而网游极易对成长中的青少年产生较大的影响，社会大众对网游这个新生事物存有深深的疑虑。青少年由于迷恋网游，甚至沉迷成瘾而导致的成绩下降、无心向学、自闭甚至暴力犯罪等严重后果，已经引起家长及社会的广泛关注和担忧，政府部门对暴力网游的负面影响也越来越重视。

### （一）家长

作为对未成年人影响最大的群体，家长对网络成瘾和暴力网游普遍存有戒备或反对的态度，认为青少年会受到不良影响。2010年发布的《中国未成年人互联网运用报告》调查了家长对孩子接触网络的意向，42.6%的家长对孩子上网“比较反对”或“非常反对”，高于“比较支持”或“非常支持”的比例。同时，被调查的家长深受“网瘾”观点的影响，九成家长认为“网络沉迷”很普遍，超过一半家长认为网络沉迷“极其严重”。

另外，CNNIC在2009年针对未成年网游用户的父母对网游产品的了解状况进行调查，结果不容乐观。数据显示，46.4%的未成年网游用户的父母对于网游不了解，其中“一点也不了解”的父母比例高达16.5%，而对网游了解的缺乏也造成对未成年人使用网游的态度的歪曲（见图1.4）。

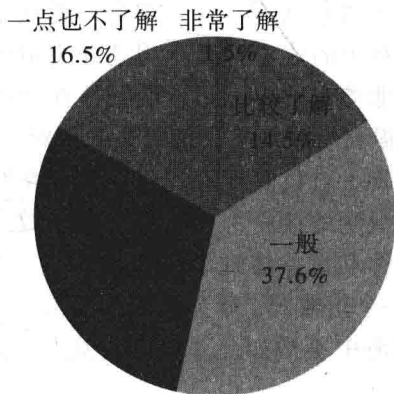


图 1.4 未成年网游用户的父母对网游的了解情况



由此可见,虽然家长对网络持有保守意见,且对网游可能存在的负面影响大都表示担心,但由于家长对网游的了解程度较低,难以客观地看待这一新生事物,所以很可能在与孩子沟通的过程中存在障碍,从而导致无法良性规范孩子的上网行为,对其与网游的接触给予适当的指导。

## (二) 学校

学校教育是未成年人获取知识的基本途径,学校作为教育场所应该对网游起到引导作用,而网游的特殊性又提高了学校提供网游教育的紧迫性。但目前看来,学校对未成年人进行网游教育的力度有待提升。CNNIC发布的《2009网络游戏用户调研》数据显示,超过三成的未成年网游用户在学校并没有接受过与网游相关的教育。

青少年平日主要的活动时间和范围都是在学校,因此如何加强网游教育,引导学生正确看待网游的利弊,学校的教育任重而道远。

## (三) 游戏业界

作为网游的运营主体,网游业界对于网游对玩家产生的影响,尤其是不良影响,同样负有责任。

2010年,北京、上海两市试点开展了网游适龄提示工程,网游运营企业根据游戏的复杂激烈程度、价值导向性等特点,对游戏所适宜的玩家年龄进行提醒,从而指导未成年人及其监护人正确选择适合其年龄阶层的游戏产品,提高其网络休闲娱乐的合理性和健康性。

在文化部的指导下,2010年2月,完美时空、腾讯、网易、盛大网络、巨人网络、搜狐畅游6家网游骨干企业自主发起了“家长监护工程”,2010年5月,其他36家网游企业也相继加入。此工程旨在加强家长对未成年人参与网游的监护,引导未成年人健康、绿色地参与网游,体现了网游企业和行业的自律意识及社会责任感。

## (四) 监管部门

针对网游存在的种种情况,监管部门出台了一系列的措施与政策,并对相关的制度作出努力的尝试,但收效甚微,部分原因在于其对网游没有真正透彻的了解,没能贴近和把握网游玩家的心理,对网游的规范与管理过于简单与粗暴。

### 1. 防沉迷系统

2007年4月9日,国家新闻出版总署与教育部、公安部等8部委联合下