

网络游戏产业性质及其调控探讨

——基于青少年保护视角

刘成玉¹, 郭郡郡²

(1.西南财经大学 中国西部经济研究中心,成都 610074;2.西华师范大学 政治与行政学院,四川 南充 637009)

摘要:刺激性、魅惑性和高黏性使网络游戏产业背负“原罪”恶名。现实生活中青少年网络游戏成瘾者不计其数,因网络游戏痴迷而引发的犯罪更是触目惊心。作为新兴文化产业,网络游戏产业需要发展,但作为特殊产业,网络游戏产业更需要规范和控制。最理想的治理模式是网络游戏业者和玩家自觉控制游戏烈度和游玩时间,但玩家的刺激性偏好及业者的嗜利本性将使这种市场的自我调节变得低效,甚至失灵。因此,政府调控、法律管控和社会监管必须多管齐下,将网络游戏产业的危害控制在玩家个体和整个社会可以承受的范围。

关键词:网络游戏产业;原罪性;青少年;社会危害;调控

中图分类号:C913.5 **文献标志码:**A **文章编号:**1000-5315(2014)05-0041-07

一 引言

(一)问题的提出

作为人类文明和现代科技进步的产物,网络游戏(以下简称网游)不仅给玩家带来了无穷快乐,给业者带来了滚滚商机,也催生出巨大的朝阳产业——网游产业,并已发展成为娱乐产业的重要组成部分。自1998年6月国内第一款网游产品《联众游戏世界》上线^[1],经过十多年的发展壮大,我国的网游产业已进入高速平稳发展阶段。据《2012年中国游戏产业报告》,2012年中国游戏产业总收入达到了602.8亿元,其中网游收入569.6亿元,占94.49%^[2]。中国已成为世界上最大的网游市场,网游消费支出占全世界网络游戏总支出的35%^[3]。作为新兴的文化业态,网游产业已上升为国家战略性新兴产业,成为国家文化产业“十二五”规划的重要组成部分。作为经济产业,网游业已成为中国互联网业的“经济发动机”^[4]。

但是,网游自产生之日起就一直饱受社会非议,甚至被视为精神鸦片。即使到了21世纪的今天,玩游戏通常被认为是“不务正业,玩物丧志”,整个社会对于游戏行业仍然处于一种普遍的抵制状态^[5]。网游产业为什么会陷入经济地位与社会评价如此巨大的反差?我们认为应该从产业属性的深处挖掘原因,进而找到经济效益与社会效益“双赢”的网游产业可持续发展之路。

(二)相关研究回顾

关于网游产业性质与作用,站在不同立场,从不同的角度可能得出不同的结论。总的来看,主要有三派观点。

1.原罪论。王极盛把网游看成青少年的心理毒品;蔡恩泽通过网吧的原罪间接地说明了网游的原罪性^[6];陈伟从青少年的生理特质和心理特质分析入手,揭示了网游与青少年身心伤害及青少年犯罪之间存在的内在依附性^[7];王蛟认为,网络本身所具有的特点是网络成

收稿日期:2014-03-12

作者简介:刘成玉(1964—),男,四川荣县人,经济学博士,西南财经大学中国西部经济研究中心教授、博士生导师,研究方向为国民经济学、教育经济学、农业经济学;

郭郡郡(1982—),男,湖北随州人,经济学博士,西华师范大学政治与行政学院讲师,研究方向为人口资源与环境经济学研究。

瘾的原因之一^[8]；“疯狂英语”创始人李阳称“电子游戏有百害而无一益，比毒品还可怕”^[9]；陶宏开教授则明确将网游《魔兽世界》比作毒品和摇头丸，并公开指责盛大公司“嗜血成性”的网游毒害了一代青少年^[10]。

2. 有危害而无原罪论。王吉鹏将网游危害归因于社会制造，并把公众的网游原罪性指控归于社会偏见^[11]；肖鹰认为网游没有原罪却有危害，他并不认同“电子海洛”之说，而倾向于把网游比喻成电子烟草^[12]；宗源认为，网游并非生来罪恶，但网游消费面临着较大的社会危害风险^[13]；孙高洁认为，网络游戏本身就是一个很另类的产业，他的经济效益越大，社会的负面影响就越大^[14]。

3. 无害，甚至有益论。这是业界共同的观点和普遍看法。如陈天桥认为，网游模拟了真实世界里的的人际交流，帮助人们实现在现实中无法满足的需求^[15]；鲍岳桥认为，网游能够使玩家娱乐放松、逃避压力、享受成就和满足感；赵旭枫表示，网游业是一个社会效益很好的行业，网游行业在互联网经济中起着举足轻重的作用；丁磊认为，“成瘾不能怪游戏，只能怪自己控制力太差，或者是其家庭教育出了问题”^[16]。

可见，不同的社会群体站在不同的角度有不同的看法。在学术研究方面，目前的研究成果对网游危害的结果关注较多，对危害产生的根源探讨不够、触及不深，尤其是较少对网游产品和产业属性进行深度探讨；在危害控制方面，倾向于行政和法律管控，对经济手段运用的探讨不够。

因此，本文拟对网游产品和产业属性进行理论分析，展现网游产品对玩家，尤其是青少年玩家的捕获机理和过程，进而揭示网游产业的原罪性质。最后综合考虑国家文化产业发展战略、网游产业发展的巨大冲动，以及网游消费的潜在危害，尤其是对青少年的危害，提出适度发展、严格调控的政策建议。

二 “原罪”定义与特质

(一) “原罪”及“原罪产业”定义

“原罪”(Original Sin)，一词来自基督教教义，大意是上帝创造了人类的祖先亚当和夏娃，他们因偷吃禁果而被上帝逐出伊甸园。这样，人类的降生本身就带着罪恶而来，因此，需要终身忏悔加以自我救赎。“业力”在佛教教义中也有“原罪”之意。

本文认为，“原罪”是指某种事物与身俱来的、极易带来社会危害的可能性，而且这种社会危害影响面和控制难度大，控制成本高，具有这种特性的产业就属于原罪产业。

(二) “原罪”特质

原罪性物品和服务一般具有如下消费特性：

1. 巨大的身心刺激性。这类商品和服务的产生本身就不是为了满足人类的基础需要或者正常需要，既不属于必需品，也不属于奢侈品，而属于嗜好品。消费这些商品和服务的目的就是追求刺激和兴奋，使感官和心理刺激最大化就是这些原罪性消费的基础特质。而反复刺激、频繁兴奋的结果就容易产生身心依赖性，使身陷其中的消费者难以正视过度消费的危害，更难控制自己的消费限度，最后可能导致个体身心崩溃，或者疯狂，以致危害社会。如毒品能让人产生奇幻，赌博使人欲罢不能。

2. 极大的消费弹性。作为精神刺激品，多数消费者对原罪性商品和服务的需求和消费量往往没有上限，不像吃饭喝水等必需品消费那样，在消费满足之后就不再具有进一步消费的欲望和需求。这类消费的价格弹性和数量弹性甚至远大于奢侈品，在现实生活中，赌博或者博彩消费可能是弹性最大的消费领域，千金散尽可能只是一眨眼的功夫。

3. 极低消费替代性和强烈的消费依赖性。原罪产品和服务需求最贴近人类追求刺激的原始本能，而现实世界能达到刺激最大化的商品和服务并不多。这样，原罪产品和服务一经被人消费，往往就能轻而易举地将其“绑架”和“捕获”。

4. 社会危害的高发性、低可控性及强危害性。众所周知，菜刀成为原罪消费品具有严格的实现条件，要么仇恨至极使持有者丧失了理性，要么疾病等生理原因使其失去神智和自控力。因而，人们将其作为原罪商品来消费的几率很小，由此产生的危害风险可以忽略不计，也极少有国家对菜刀的买卖进行控制。而对香烟、毒品消费，多数情况是既不需要刺激，更无需神智错乱作为假设，且一旦消费，就会立马对消费者造成身心影响，甚至上瘾。因此，真正具有原罪的商品和服务消费具有经常性、广泛性和大众性，产生社会危害的风险很高；在消费可控性方面，一个负责任的成人，不仅会反复告诫小孩不要碰菜刀，而且还会把菜刀置于小孩够不着的地方。而香烟、赌博和色情等大多暴露于公共空间，造成了青少年对这些商品和服务的广泛可获性，且监控难度相对很大，监督成本比较高；在危害程度方面，菜刀即使变为凶器，也不会造成大面积、持久性社会伤害，而诸如毒品之类的消费危害性则正好相反，他们可以危害一个国家、一个民族和几代人。如鸦片曾一度使中国成为了“东亚病夫”

5. 对青少年，尤其是未成年人伤害的巨大风险。该群体身心发育尚不成熟，属于稚嫩的幼苗，同样的负面影响对他们的伤害远胜于对成年人的伤害；更大的风险

在于他们的自控能力差,以刺激最大化为目的的商品与服务最容易使这个群体上瘾,一旦消费受阻,或者受到过度刺激产生幻觉,他们更有可能采用过激甚至暴力手段自残或者他伤。

三 网游产业的原罪性推定

从原罪性五大特质和相应的评判标准来看,网游产品和产业应该符合其原罪性属性推定。

(一) 网游消费的强刺激性

消费的刺激性取决于该商品和服务的消费效用大小及其可持续性。从理论上讲,效用就是一种满足感,而最大的满足就是精神满足,网游消费的效用直接作用于玩家的神经或者精神。作为精神或者娱乐产品,提供玩家刺激是网游最基本的功能定位,也是网游产业利润之基。因此,从产品和产业属性来讲,刺激性即网络游戏产品和产业之生命力,追求最大限度的惊险刺激,成为了网游的产品特点和产业规则。在网游世界,没有最刺激,只有更刺激,没有最兴奋,只有更兴奋。有媒体报道,石家庄有个孩子曾经扬言“只要还有一口气,我就要上网打游戏”^[17]。有关部门的调查表明,97.8%的学生认为网游惊险刺激^[18]。这种追求“极限疯狂”与“巅峰体验”的消费特性正是网游原罪之根本。

(二) 网游消费的低替代性

现实生活中的青少年玩家基本处于经济“贫困”和社会“弱势”的双重窘境:在家有家长管、在校有老师管,放学即回家,难有自由空间,而游戏世界是一个自由世界,他说话能算数,打得好的话,既可以积累经济财富,还可以享受级别和权力,达到指挥和支配别人的满足感。尤其是那些性格内向、体力柔弱、成绩不佳,在学校和其他交际圈常受人欺负的学生,更希望通过网游成就弥补现实生活中的缺陷与遗憾。对多数青少年而言,网游消费所获得的满足感、成就感、兴奋度及休闲减压效果难以为非网游方式所取代。

(三) 网游消费的高粘性

在马斯洛需求层次的五个级别中,我国青少年最稀缺、最渴望的可能还是“尊重需求”和“自我实现需求”,而这些需求很难在现实世界获取,只能寄希望于虚拟世界来实现。正是这种想通过网游来实现自我的“合理诉求”把青少年玩家死死地粘在了网络游戏上,其捕获机理和过程如下:

效用最大化是自然人一切行为所最求的终极目标,网游玩家的总效用水平由两部分构成:从现实世界获得的效用和从虚拟世界获得的效用。对多数未成年,或者无收入来源的青少年而言,在现实世界获得的效用往往是刚性的,或者受到约束的,基本可以假定为常数。

这样看来,对网游等虚拟世界消费品的消费极有可能成为青少年边际消费效用的主要来源。而在网游世界中,玩家所获的效用往往与其所在游戏世界的身份有关。玩家身份主要由游戏等级决定,等级越高,玩家在游戏世界中的地位也越高。为了保持和提高等级级别,玩家会持续投入时间和金钱。由于网游消费“成果累积性”和“时间累积性”的内在特性,即玩家的技能、成就和财富累积越多,放弃游玩的“沉没成本”就越高,即如果终止玩耍,则前期投入的时间、金钱将白费,取得的成绩也将作废,如果要积累级别则需要重新玩耍、重新花钱买装备。作为经济理性人,玩家的最优选择或许就是玩、再玩、继续玩,网游消费的高粘性特征就此形成。

在网游开发与经营实践中,把玩家挽留在电脑旁的的时间越长,证明此款游戏开发就越成功,开发商的预期收益业就越大,因而使玩家上瘾,乃至欲罢不能自然而然地成为了网游产品的设计初衷,成为网游产业秘而不宣的价值取向,可以说,网游魅惑力的实质就是拖住并控制“玩家”^[12]。难以自拔的粘性正是网游产业原罪性的另一根本体现。

(四) 网游消费的低价格、高覆盖与可获性

1. 低价与“免费”圈占消费领地,捕获年轻消费群体。多数网游产品具有特殊的成本结构,即高固定成本,低可变成本和边际成本。一款大型客户端网游产品的研发和运营成本大致需要四五千万元^[19],而一旦投入使用,增加一个消费者服务,其边际成本可以忽略不计。这样,“免费”^①和“圈地”等以扩大消费群体为目标的网游产品营销策略就具备了理论基础。目前主流网络游戏则普遍采用“免费”模式,其中巨人网络的免费游戏“征途”堪称网游免费营销成功模式之经典^[20]。

2. 网络的高覆盖性保证了玩家的游戏可获性。网游消费的低价格门槛极大地刺激了中低端消费群体,尤其是无收入和低收入的青少年人群的网游消费需求。在消费终端方面,无论是城市还是乡村,无论是电脑游戏还是手机游戏,玩家要获得网游渠道和载体易如反掌。第33次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,截至2013年12月,我国网民规模达6.18亿,其中手机网民规模达5亿,占总网民数的81.0%^[21]。

(五) 网游消费的高危害性,尤其是极强的青少年指向性

由于网游消费的强刺激和高粘性等特征,即使成人染上网瘾可能性也很大,更不用说判断力和自控力不足的青少年,尤其是未成年人。连网游业内人士也不得不承认“青少年判断能力差,无法抵制游戏带来的强烈诱惑。”^[22]《2013中国游戏产业报告》显示,2011年中国网

络游戏用户中,18岁以下的用户占37%^[2],24岁以下的人群占比超过6成,而同期美国游戏玩家的平均年龄达到30岁,其中36岁以上消费者占37%。另有调查表明,在我国既有的网迷总数中,大学生占60%以上^[23]。媒体关于网瘾引发青少年犯罪的报道更是铺天盖地,如北京九成青少年犯罪与网瘾有关^[24]:济南在押的1500名少年犯中,70%由网瘾造成^[25]。由于青少年网游成瘾的高发性和普遍性,戒除网瘾已经悄然成为了一门拥有300多家机构,产值规模达数十亿元,利润率超过70%的产业。

因此,网游对于青少年而言,不啻为一种甜蜜的“剧毒药”、一种麻醉神经的“致幻剂”、一种一沾上就难以自拔的精神“海洛因”^[26]。正如英国王储查尔斯王子也曾经对公众说过的一段话:我们今天所面临的最大战争之一,是说服我们的孩子远离电脑游戏,去接近那些值得一读的书籍^[12]。

四 对网游产业的调控政策建议

(一) 调控原则与思路

尽管网游产业具有原罪,在现实生活中也产生了诸多的社会危害,但它毕竟是科技发展的产物,是人类智慧的体现。更重要的是,它适应了人类追求刺激和快乐的本性需求,因此,网游产业根本不可能被赶尽杀绝,甚至也不应该像毒品那样全面诛杀。我们唯一能做的是严格管控,控制网游产业适度增长,把整个产业的消极面控制在个体和社会能够承受的范围。

网游原罪的“恶名”其实来源于两方面:一是网游产品传递的不良信息,如暴力、色情、变态价值观,容易误导青少年。二是通过巨大的魅惑性和黏性吸引玩家,尤其是青少年,让其上瘾而欲罢不能,对他们的身心健康、事业前途造成巨大伤害。因此,只要能在这两方面进行有效控制,尤其是对游玩时间进行有效控制,网游产品和产业的原罪似乎就此洗清,从此进入正常产业序列。

(二) 调控难点

1. 烈度控制困难。2004年,中国青少年网络协会公布的第一套网络游戏分级标准——《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》将我国的游戏按烈级分为了5级。但这个标准不仅分级不具体,缺乏可操作性,而且只限于推荐层次。由于协会没有执法权力,《标准》也不具有强制性,更为关键的是,这些标准缺乏执行监督主体,因而控制效果并不理想。

网游烈度控制的难点还在于产品的本质特性和消费者的群体特质。由于网游消费以男性为主,2012年男性网游用户比例为63.8%^[19],而男性更偏好新奇与刺激,尤其是格斗、枪战,当然也包括色情。开发商深谙玩

家的这些偏好,如2008年11月,史玉柱推出新招,奖励网游玩家进入虚拟的“天上人间休闲中心”享受“异性按摩”。因此,网游的魅惑特性和商业机制决定了创造“绿色网游”只是一个没有兑现期的神话。如网游企业盛大公司曾推出过爱国题材的绿色网游产品,但乏人问津^[10]。另据中国青少年网络协会公布的《中国游戏绿色度监测评统计年报(2012)》显示,截至2012年12月,在测评的423款网络游戏当中,不适合未成年人使用的游戏多达332款之多,占总数的78.5%^[27]。

2. 时间控制更困难。虽然《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》和《防沉迷系统开发标准(试行)》(2005)都对游戏时间进行了规定,但“限时”有违网游开发的商业规则和根本理念,也违背和触犯了网游开发商和经营者的根本利益,必然遭到业者群体的反对和抵制。一位网游开发公司高层人士曾经坦言,“用户粘性”是决定网游企业收入和利润的关键,网游开发商会有专门团队研究玩家心理,目的就是“延长用户的停留时间”^[28]。这也就是为什么网游企业对“戒网瘾”集体失语的真正原因。再者,开发商和经营者相对于监管者(政府、价值和学校)在技术、信息等方面占有绝对优势,在这场不对等博弈中,监管者是绝对的弱者,青少年受害已成定局。

仅从技术上讲,游戏开发商要控制单款游戏的游玩时间非常简单,但基于上面提到的原因,没有哪位开发商愿意主动控制游玩时间。与降低烈度(刺激性)一样,让网游开发商“限时”无疑是让其“自废武功”。所以,盛大公司就曾向网吧发售过网游“限时卡”,但几乎没有网吧业主响应^[10]。

(三) 调控政策与措施建议

1. 将网游产业整体定性为原罪产业

(1) 从政府重点支持的产业目录中移去网游产业。目前网游产业被普遍认为是一个暴利行业,毛利可高达90%。但国内大型网游企业反而普遍获得了政府的巨额财政补贴,如巨人网络从2009-2010年获得政府补贴1.56亿元,盛大游戏2010年也从政府获得了1.25亿元的补贴^[26]。鉴于网游业的原罪属性和公共财政支出原则,政府的这种巨额补贴政策并不恰当。反思当年把房地产作为中国经济支柱产业给当今经济社会所带来负面影响的教训,今天把网游产业作为战略新型产业更应该三思慎行,如果发展失控、失范,那影响的将是几代人。

(2) 将网游产业纳入特种行业,像烟草、白酒产业一样实行重税抑制。2013年1月,湖南省三位省政协委员建议采取类似抑制烟草行业发展的方法,向网游开发商

及经营公司征收高额税,从而打击开发商过度投资积极性,平衡网络游戏产业的发展^[18]。我们认为,政府更应该吸取高税控烟失败的教训,即低价巩固和扩大消费群体,通过“薄利”多销的办法维持垄断烟草企业的巨额利润和可持续发展。据中国疾病预防控制中心控烟办公室官员介绍,目前中国烟草制品价格十分低廉,平均每包为5.5元,70%的烟民都在抽7元以下的香烟。如果中国的香烟价格提升1元,可挽救300万人的生命^[29]。建议相关部门制定网游消费的最低价格,通过提高网游消费成本,抑制网游消费,控制网游消费的基础群体。

2.完善网游产品的审查发行机制。突破由专家,尤其是业内专家说了算的局限。邀请家长、学校及其他利益相关者参与审核,或者吸收相当比例的学生家长、班主任、辅导员进入了网络游戏内容审查委员会,甚至建立网游新产品入市资格的“家长评审团”制度。

3.建立网游产品分级制和游戏玩家实名制。我国的网游烈度分级制度执行并不理性,主要原因之一就是缺乏玩家实名制支撑。由于没有实名,网游开发商和运行商即使有控制动机,在技术上也很难控制玩家“越级”游玩。因此,分级和实名都应该有专门的立法来保障。

4.强制要求业者控制游玩时间消费粘性。一是在实名制基础上,依据玩家账号设置单款游戏持续时间,时间限度根据玩家适宜年龄确定,到时游戏自动关闭。建议团委、妇联或者政府的相关部门成立专职的网吧监管便衣队,配备取证设备,或者聘请退休老人做网吧监督员,对辖区网吧进行监管,一旦发现有无成年人参与,或者逾时未关门者,立刻举报。对鼓励、纵容青少年长时间玩耍,尤其是提供包吃包住网吧业者尤其要重罚。二

是改变成绩累计方式。游玩成绩累计以当局或者当日为限,下局或者次日清空为零,以降低玩家的“沉没成本”和退出难度,从根本上降低网游产品的消费粘性。

5.强化网游业者的社会责任。一是调整消费者定位。鉴于网游产品内在的魅惑性,强烈建议网游开发商将消费者群体定位于成年人,而非缺乏自控能力的未成年人。二是对网游业者实行“绿色网游押金”制度。网游企业在发行游戏产品之前先缴纳一笔押金,如果在相当长时间内未发现社会投诉和赔偿要求,就退回押金,否则没收以赔偿网游受害者。三是规范网游企业的“社会责任”行为。禁止网游企业像烟草公司一样以赞助、捐赠为名,变相为产品和企业做广告宣传。四是建立网游损害赔偿制度。对网游成瘾损害追究开发商、经营者,甚至整个网游产业的连带责任。

6.面向全社会建立有奖举报机制。对黑网吧、问题网吧、暴力和色情游戏、超标黏性(即过长持续运行时间)实行有奖举报,一经查实重罚开发商和经营者。在严格保护举报者的前提下,对举报者给予重奖。只有广泛发动群众,尤其是发挥青少年家长和学校的监督作用,才有从网游灾难中抢救孩子的胜算。

7.建立青少年网游保护公益基金。从网游税收中提取相当比例,作为矫正与治疗网瘾的公益基金,交团委、妇联或者“关工委”等机构管理使用,比如韩国女性家族部就建议征1%游戏收入作网瘾治疗费^[30]。

8.明确家庭管理责任。家长是孩子上网的第一防火墙,家长不能因为工作繁忙、无力监控等原因放松对孩子的管理,任其玩游戏。对青少年的网瘾犯罪,要依法追究监护人的法律责任。

注释:

①所谓的免费,实际上只是注册免费,道具、装备则需要高价购买。

参考文献:

- [1]唐月民,梁秀霞,阮南燕.我国网络游戏公信力提升策略[J].中国文化产业评论,2013,(1):310-321.
- [2]中国版协游戏工委.2012年中国游戏产业报告[EB/OL].(2013-01-08).<http://www.cgigc.com.cn/201301/151659133828.html>.
- [3]刘喜梅.网游业大国的喜与忧[N].人民政协报,2012-08-03(B04).
- [4]陈伟.网络游戏与青少年犯罪的互动归因及其化解—兼评网游的原罪问题[J].青少年犯罪问题,2010,(1):23-27.
- [5]王志宇.我国网络游戏产业新形势与新战略分析[J].常州信息职业技术学院学报,2013,(3):94-96.
- [6]蔡恩泽.网吧180亿财富难脱“原罪”[J].中国经济周刊,2005,(8):32-33.
- [7]陈伟.反思性检讨:网络游戏与青少年犯罪的成因及对策[J].福建法学,2009,(3):30-35.
- [8]王蛟.网络成瘾症的成因研究现状与分析[J2].新西部,2012,(21):182,180.
- [9]疯狂英语李阳炮轰游戏 游戏网站也该取缔?[EB/OL].(2011-03-14).<http://games.sina.com.cn/o/n/2011-03-14/1050481546.shtml>.
- [10]黄涛.透视“网瘾”[N].第一财经日报,2008-12-09(A06).

- [11] 王吉鹏.原罪救赎与社会制造——关于网吧网络游戏的一点看法[EB/OL].(2004-07-07). http://arch.pcgames.com.cn/netgames/netbbs/0407/369844_2.html.
- [12] 肖鹰.网络游戏:没有原罪却有危害[J].粤海风,2005,(3):75-77.
- [13] 宗源.青少年网游成瘾问题的分析——从网游自身的特点切入[EB/OL].(2010-11-05). <http://www.bjyouth.gov.cn/gzyj/jyj/337495.shtml>.
- [14] 孙朝方,等.网游危害应追究法律责任[N].羊城晚报,2008-01-20(A04).
- [15] 枫影.陈天桥传奇[EB/OL].(2005-03-31). http://www.sh.xinhuanet.com/zhuanti/2005-03/31/content_3979764_1.htm.
- [16] 晓航.人大代表激辩“网游”[EB/OL].(2008-01-20). http://news.ycwb.com/2008-01/20/content_1762938.htm.
- [17] 姬建民.从“游戏”到“杀手”[J].宁夏教育,2004,(3):63-64.
- [18] 彭玮蔚,朱敏,熊鹏.应向网游开发经营者征高税[N].长沙晚报,2013-01-29(A04).
- [19] 中国版协游戏工委.2012年中国游戏产业报告(摘要版)[EB/OL].(2013-01-06). <http://www.cgigc.com.cn/201301/151442349687.html>.
- [20] 王腾.免费网络游戏盈利模式研究——以巨人网络“征途”为例[D].大连:东北财经大学,2012.
- [21] 中国互联网络信息中心. CNNIC 发布第 33 次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL].(2014-01-16). http://www.cnic.cn/xw/rdxx/201401/t20140120_402896.html.
- [22] 周一叶.盛大游戏涉嫌以不雅图片获利 被指缺乏社会责任[N].证券日报,2013-09-03(C02).
- [23] 王锁明.“网瘾”的危害及其防治对策[J].群众,2012,(12):52-53.
- [24] 北京九成青少年犯罪与网瘾有关[N/OL].新华每日电讯,(2005-11-22). http://news.xinhuanet.com/mrdx/2005-11/23/content_3822355.htm.
- [25] 吴品玉.从学生网瘾现象谈学校网瘾教育对策[J].科技信息,2010,(12):300.
- [26] 王元,许晔.关于促进网络游戏产业健康发展的建议[J].中国科技论坛,2013,(5):81-83.
- [27] 中国青少年网络协会;2012年中国游戏绿色度测评统计年报[R/OL].(2013-03-10). <http://www.199it.com/archives/99044.html>.
- [28] 网游毒害影响青少年 两会代表呼吁整顿[EB/OL].(2010-03-05). http://tech.qq.com/a/20100305/000255_1.htm.
- [29] 江耘,张黎敏.控烟办官员叹控烟效果差:烟价加 1 元挽救百万人生命[EB/OL].(2012-08-01). <http://finance.chinanews.com/jk/2012/08/01/4075944.shtml>.
- [30] 韩女性家族部欲征 1% 游戏收入作网瘾治疗费[EB/OL].(2011-06-24). <http://game.china.com/onlinegame/jiong/11083938/20110624/16613624.html>.

On the Nature and Regulation of Online Games Industry

LIU Cheng-yu¹, GUO Jun-jun²

(1.The Western Economics Research Center, Southwestern University of Finance and Economics, Chengdu, Sichuan 610074;

2.The School of Politics and Administration, China West Normal University, Nanchong, Sichuan 637009, China)

Abstract: The sin of online games industry comes from the high irritating, charming and viscosity feature of online games. There are countless young IADs and shocking crimes caused by online games fanatics in current china. As an emerging cultural industry, online games industry needs to develop, but more to be standardized and controlled as a special industry. The ideal model of governance is to let developers and players have self-control of the hot intensity and gaming time, however, the ideal way becomes inefficient and futile because of the players' irritating preferences and the industry's interests driving nature. Therefore, governmental regulations, legal control and social supervision are needed to limit the hazards into an acceptable range both for players and the society.

Key words: online games industry; sin; young people; social harm; regulations

[责任编辑:钟秋波]