

论网络游戏暴力与暴力指数的构建

佐 斌^{1,2} 黄永林²

(1. 华中师范大学 心理学院, 湖北 武汉 430079; 2. 华中师范大学 国家文化产业研究中心, 湖北 武汉 430079)

摘要 网络游戏暴力及其对青少年、社会和文化的影响日益成为社会关注的焦点问题。网络游戏暴力的根源是游戏设计者的暴力观, 网络游戏暴力违背了人类的基本价值观与行为准则, 对玩家和社会产生了特定的消极影响, 但网络游戏暴力存在具有客观性。基于网络游戏暴力观和访谈结果, 可从网络游戏主题内容的价值导向、玩家可采用的游戏规则、游戏呈现的潜在伤害三个方面进行科学评估, 进而整合为网络游戏暴力指数。文化管理部门可依据暴力指数对网络游戏产品进行评级管理, 同时对网络游戏消费者进行必要宣传、教育和引导。

关键词 网络游戏; 暴力观; 暴力指数; 价值导向; 游戏规则

近年来, 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。据中国互联网络信息中心的统计数据显示, 截至 2012 年底, 我国网络游戏用户数已经达到 3.36 亿, 其中 18 岁及以下网民数量已经达到 1.5 亿。Buchman 和 Funk 的研究表明, 大部分流行的电子游戏都带有暴力成分, 暴力电子游戏成为大多数玩家的偏好, 青少年偏好的电子游戏中带有暴力的占 50%^①。资料显示, 目前在中国市场销售的网络游戏大约有 95% 是以刺激、暴力和打斗为主要内容的, 而且游戏越“刺激”参与的人数就越多, 由此引发了一系列的社会问题, 比如学生逃学、校园暴力和青少年犯罪等^②。正是由于网络游戏对玩家特别是未成年人的巨大影响, 以及对社会和网络文化的冲击, 网络游戏暴力问题日益受到社会公众的关注, 急需对其进行研究、引导和管理。中国社会科学院发布的《中国新媒体发展报告(2010)》指出, 中国网络游戏市场规模 2009 年达 310.8 亿元, 预计到 2012 年可至 686.2 亿元, 全球市场占有率为 46.9%^③。市场规模的快速增长, 意味着网络游戏的社会影响面也相应扩大, 同时, 有些网络游戏的暴力程度持续升级, 网络游戏的暴力问题已经成为一个必须严肃面对的社会问题。

一、我国网络游戏暴力泛在化

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。依据文化部《2011 中国网络游戏市场年度报告》, 2011 年中国网络游戏市场规模(包括互联网游戏和移动网游戏市场)为 468.5 亿元, 其中, 互联网游戏为 429.8 亿元, 移动网游戏为 38.7 亿元。网络游戏富有娱乐性、挑战性以及教育性, 但是过分的挑战或娱乐也会对人产生消极的影响。有关调查表明, 中国现有网络游戏玩家中 25 岁以下的青少年占 8 成, 青少年使用互联网娱乐功能超过其他任何一种功能, 成为直接受害者^④。调查显示, 在青少年上网的人群中, 出现网络成瘾症的比例高达 10% 以上, 远高于成年人的比例, 而上网成瘾的青少年主要就是在玩网络游戏^⑤。佐斌和马红宇基于对十省市的小学生、初中生、高中生(中专生)和大学生的大规模问卷调查和访谈发现, 我国青少年中有 79.3% 玩过网络游戏, 成瘾比例为 3.2%^⑥。

网络游戏暴力已成为导致青少年违法犯罪的重要诱因之一, 并引发了一系列现实暴力行为。暴力游戏引发青少年犯罪的新闻早已屡见不

收稿日期 2013-07-04

基金项目 教育部哲学社会科学研究重大课题攻关项目“当代中国大众文化价值观研究”(11JZD006)

鲜,一些研究也认为长期暴露在媒体暴力下可能强化已经存在的反社会倾向^⑦。与非暴力电子游戏相比,玩暴力游戏更容易引发攻击性思维,唤醒攻击性情绪,诱发攻击性行为和减少亲社会行为^⑧。长期接触暴力视频游戏也会对青少年产生诸多负面影响,如引起青少年不良的生理反应,使青少年对暴力产生“脱敏效应”^⑨和使青少年的同情度降低等^⑩。

2012年3月,中国青年网组织专家抽测了流行的117款网络游戏,专家初步认为,适合小学生及以上年龄用户使用的游戏仅6款,仅占全部测评游戏的5%。而被抽测的网络游戏有近七成由于传播低俗信息、鼓励恶意PK等原因,被专家认为不适宜未成年人使用^⑪。

我国网络游戏中的暴力泛在化问题,主要表现在以下几个方面:一是网络游戏中普遍存在暴力问题;二是缺乏对网络游戏暴力的评价与分级标准;三是网络游戏暴力对玩家特别是青少年的负面影响的案例不断增加,因为网络游戏直接或间接导致的违法犯罪、异常发展等情况真实存在,媒体对此多有报道;四是网络游戏生产者普遍将暴力性竞技成分视为吸引玩家的主要手段之一。

二、网络游戏暴力的实质与影响

网络游戏中为什么存在暴力?没有暴力成分网络游戏还行不行?回答这些问题需要对网络游戏中的暴力进行恰当的认识。

(一) 现实暴力、网络暴力和网络游戏暴力

“暴力”是一个十分通俗又非常复杂的概念。不同学科对暴力的定义并不完全一致,但是其强迫性、伤害性是共同的。乔治·格伯纳认为,暴力是指身体力量的公然表达,使用或不使用武器而对抗自我或他人、使个人强迫接受被伤害或被杀害的痛苦行为,或实际伤害或杀害^⑫。布洛克威尔则认为,暴力是一种有意的企图造成对方身体上伤害的行为,偶然的伤害并不属于暴力^⑬。世界卫生组织(WHO)关于暴力的界定是,蓄意运用躯体的力量或权利,对自身、他人、群体或社会进行威胁或伤害,造成或极有可能造成损伤、死亡、精神伤害、发育障碍或权益剥夺的行为^⑭。不管暴力如何界定,现实暴力通常具有下列特征:(1)以身体动作为表现方式;(2)表现出强度或极度的力量;(3)行为常人失去理智;(4)导致他人受到伤害的结果^⑮。显然,暴力是不好、不提倡、不许可的社会行为,在正常的文

明社会中,暴力行为应该是被禁止的。

源于网民在网络上的激烈言辞、恶意攻击、人肉搜索等行为产生的令现实社会中的他人受到伤害或感到受威胁的情形,使得“网络暴力”的概念逐渐被人们认识和分析。网络暴力也是现实暴力的一种形式,实施网络暴力给他人和社会带来不良后果之后,实施者也需要承担相应的法律责任。在主张净化网络、文明上网、构建和谐健康网络的当代中国社会背景下,人们对网络暴力的危害性有着一致的认识。

但是,“网络游戏暴力”不属于网络暴力的范围。虽然人们对游戏中的过分暴力给予批评,网络游戏中的暴力对人们的现实生活也产生了一定的影响,但是,网络游戏中的暴力和现实生活中的暴力行为及后果是不同的,前者具有其自身的特殊性。第一,暴力的虚拟性;第二,暴力的随意性;第三,暴力的直接性;第四,暴力结果的及时反馈和强化。此外,与电视电影相比,网络游戏中的暴力还表现出内容的逼真性和极端性、玩家对游戏角色的认同性、对攻击行为进行强化的直接性、游戏者的参与性和互动性、道德标准与现实生活的相悖性等新特点^⑯。

(二) 网络游戏暴力的根源是游戏设计者的暴力观

网络游戏中的暴力,虽然表现形式是打打杀杀的动作、血腥场面等,但是因为这些表现暴力的行为与场景功能系统是游戏本身设计和提供的,因此,网络游戏中的暴力在游戏中具有“合法性”。如果网络游戏中的规则不许可打杀或不开放,玩家的暴力就不可能发生。正是这种“合法性”与合规性的存在,使人们在现实生活中不允许甚至违法的暴力行为在网络中变成“正常”。网络成为人们发泄、施暴但是不必承担法律后果的时空场所。从这个意义上说,网络游戏中的暴力,不是玩家能够真正控制与实现的暴力,而是网络游戏设计与提供者的暴力模式通过玩家来动作化和现实化。所以,控制网络游戏暴力,本质上是控制游戏设计的暴力。

(三) 网络游戏暴力违背了人类的基本价值观与行为准则

暴力是使用自身的力量违背他人意愿对他人造成伤害或者威胁伤害的行为。在人人平等、生命至上、和平友善的人类公认的价值理念系统中,暴力是违反人类基本价值观的、违背人类本性的,是一种恶的行为。文明社会普遍禁止暴力,惩戒

暴力实施者。网络游戏暴力，虽然是在虚拟时空场景中表现的对其他角色或物品的伤害与破坏，其实质也属于暴力，也是违背人类价值观念的，和现实生活中人们公认且普遍遵守的行为准则也是相冲突的^⑩。

正是因为网络游戏暴力和人们的文化价值观的不一致和冲突，人们对于网络游戏中的暴力活动自然会产生担忧，对于游戏中的过度暴力更是不能够容忍。网络游戏活动也是人的经验的一部分，过多的或者单一的游戏暴力经验，会造成人们价值观的混乱与冲突，对于认知体系尚未形成的未成年人来讲，对价值观的这种消极影响会更加突出。

（四）网络游戏暴力对玩家心理与行为的影响

玩暴力游戏在实际生活中会不会增加暴力？一些研究获得了两种相反的结论。第一种观点认为玩网络暴力游戏可以增加暴力脱敏，发泄消极情感，从而会减少现实生活中的暴力行为。因为通过网络游戏上暴力的活动、打斗，在实际生活中看到这个的时候已经没有兴趣了。第二种观点是，通过玩暴力游戏中的打斗、杀人等等，玩家玩的频率多了则启动了玩家在现实生活中的攻击认知^⑪，如李婧洁等表明暴力电脑游戏会导致个体攻击性行为增加，启动攻击性认知^⑫，促进形成攻击行为的习惯化和心理与行为定势，从而可能导致在现实生活中有较多的攻击暴力行为。我们也认为长期玩暴力游戏会增加暴力。因为网络游戏的“暴力”能潜在地激发出一种“暴力娱乐”，让青少年在获得心理“快感”的同时，却扭曲了社会暴力的本来面目，大量事实证明，网络暴力游戏是引发社会暴力的潜在因素^⑬。如魏谨、佐斌、温芳芳和杨晓采用单类内隐联想测验（SC-IAT）也发现与对照组相比，暴力网络游戏组在内隐层面更倾向于将攻击与不愉快相联结^⑭。还有一些研究获得了一致的发现，喜欢或者经常玩暴力游戏的人，大多是跟负性的情绪体验有关联^⑮。青少年玩家在得不到父母的肯定、老师的表扬、同伴的接纳以及社会的关怀的时候，负面情绪特别强烈，这时候他们会过多地玩网络游戏，特别是带有攻击、发泄性的游戏。

虽然说人们玩暴力网络游戏不一定在现实中滥用暴力，但是网络游戏对玩家特别是未成年人的心理和行为影响也是客观存在和不容忽视的，网络游戏中的暴力问题对人的心理和行为会产生综合性的影响，而对玩家的消极影响是我们的社

会及文化管理部门、游戏设计与生产者应予以充分认知与高度重视的。

（五）网络游戏中暴力存在的客观性

暴力虽然是不好的，是不是在游戏中应该完全禁止呢？我们认为，全面禁止网络游戏中的暴力既是不可能的，也是不必要的。

在现实生活中，暴力虽然是不好的，人们也旗帜鲜明地反对暴力、预防暴力、制止暴力、惩罚暴力，但是由于人类个体与群体认识的不足、缺陷或不一致性，它一直还是人类社会生活中的一种客观存在，是社会现实的一个组成部分。真实世界并不是全部由具有美好价值的事物和事件所构成的，理想的社会是善多于恶，文明社会是善可以制约恶。对于人类社会的暴力，我们已经知道要如何认识，如何引导以及如何合理转换，使人们认识暴力及其后果，从而更好地预防暴力和控制暴力。在网络游戏中，玩家通过角色之间的互动乃至竞争、对抗活动来认识自己、表达自己和实现自己，这一过程和现实社会中的人是一致的。

网络游戏虽然是娱乐性的文化产品，但也是人们创作与设计的，其主题和内容都不是脱离社会生活而能够创作的，虽然虚幻虚拟，但也是对现实生活的一种反映。现实生活中的真善美与假丑恶，也会反映到游戏生活中。因而，网络游戏中的暴力，也是网络游戏中可以存在的成分。

此外，网络游戏的互动竞技性，也决定了暴力元素不能够完全被禁止。网络游戏是任务游戏，可以使个人扮演角色来实现个人任务，也可以是玩家组成团队来完成任务。无论在 PVP 还是 PVE 环境中，竞技性都必不可少。从文化价值观的角度来讲，竞技是很多网络游戏中必须的，竞技或竞争是合理的，但是暴力是应该被禁止、被惩罚的。在网络游戏中，暴力成分或活动的存在并不是表示我们对暴力的认可和强化，而是通过让人类认识、体验到游戏中暴力的恶，从而预防暴力，防止暴力文化在人类现实社会生活中出现。

三、评估网络游戏暴力的国内外探索与启示

因为网络游戏中的暴力是一种违背人类价值观的行为，网络游戏暴力对玩家产生复杂的影响，在分析网络游戏的时候，就有必要对游戏的暴力性质与程度进行科学评估。发展和建立一个以网络游戏暴力指数为指标且简便易行的评价系统，是一项重要工作。针对网络游戏暴力程度的评估

及引导控制，国内外已有一些有益的探索，值得我们参考借鉴。

（一）国外网络游戏暴力分级的主要做法

1. 泛欧洲游戏信息组织（PEGI）

PEGI 根据涉及到的内容、产品来评价年龄等级，将年龄等级分为 3+，7+，12+，16+，18+。该系统采用了自我评估表格，设置的是一系列答案为“是/否”的问题，共包括 48 个题目。前 15 个题目由英国电影审查局（BBFC）审核，有关暴力的项目审核通过后才能向 PEGI 提出申请。PEGI 中有关暴力分级的描述包括如下：只适合 18+ 玩的游戏为“描绘严重的暴力事件，或是对死亡和受伤的可怕刻画、过多清晰描绘对无辜人员的无意杀害、描绘对弱者或无力抵抗人员的暴力行为”；适合 16+ 玩的游戏为“针对人或动物的逼真暴力描写、不断描绘人类或动物的死亡、描写出血或受伤的街机类或体育运动类行为、崇尚暴力”；适合 12+ 玩的游戏为“对幻想出来的个体施加真实的暴力、对类似人或者动物的个体施加不真实的暴力、对类似人类的个体施加低级攻击，但并没有导致可见的伤害”；适合 7+ 的暴力描述为“对幻想出来的个体施加真实的暴力、不详细、不真实地描绘了对人物的无细节暴力行为”；适合 3+ 玩的游戏为“针对卡通形象的暴力描写”^②。

2. 美国娱乐软件分级委员会（ESRB）

ESRB 中有关游戏暴力的描述如下：“卡通化鲜血——游戏中出现卡通或动画鲜血画面；真实鲜血——游戏中存在真实鲜血描写；血腥——游戏中存在真实鲜血与肢体部分毁损的描写；卡通化暴力——游戏中存在卡通化环境中卡通角色间的暴力内容，而卡通角色不会因暴力行为而受到伤害；游戏中展示的幻想环境中存在暴力成分，但这类包含了人类与非人类角色的科幻环境能够轻易地与真实的人类生活相区分；激烈的暴力——游戏中有生动、真实的身体对抗场面描绘，可能包含真实的流血、肢体受损、武器展示，以及人类受伤、死亡的描写；轻微暴力——游戏中适度有角色处于不安全或暴力侵害环境的场景描述；暴力——游戏中包含好斗的、攻击性冲突场景”^③。

3. 日本计算机娱乐分级组织（CERO）

日本的电脑娱乐分级组织（CERO）是隶属于 CESA 之下的非官方民间游戏分级组织，负责日本游戏分级制度的制定以及游戏所属级别的审

查^④。目前所有在日本发行的电视游乐器游戏和 PC 平台游戏都受到 CERO 分级制度的规范。CERO 关于暴力表现的描述为“出血描写、肢体分离或欠缺描写、尸体描写、杀伤、恐怖、对战格斗或打架描写”^⑤。CERO 将游戏分为 A/B/C/D/Z 五个级别，并以鲜明的黑/绿/蓝/橘/红等 5 种底色标示在游戏封面左下角与侧边下缘：“A”适合全年龄；“B”适合 12 岁以上；“C”适合 15 岁以上；“D”适合 17 岁以上，建议不要将此类游戏出售给未成年人；“Z”只适合 18 岁以上成年人，不得将此游戏提供给未成年人视听。

（二）国内网络游戏暴力分级的思路

1. 《大众软件》试拟的网络游戏分级草案

我国较有影响力的《大众软件》杂志在 2002 年试拟了一份网络游戏分级草案，通过成人度、暴力恐怖度和意识导向度三个指标，将游戏按照玩家的年龄段分为 4 个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级^⑥。普通级适合所有年龄人士，三项指标均为 0 级；指导级指任何 14 岁以下的人员不适合接触的游戏，三项指标中任意一项达到 1 级；专家级只容许 18 岁以上人士使用的游戏，三项指标中任意一项达到 2 级；研究级只容许 18 岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者接触的游戏，三项指标中任意一项达到 3 级。游戏中关于暴力恐怖度的描述为：无任何表现血腥、暴力及非人性内容；有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其他场面非人性场景的内容；明显表现出暴力倾向；有一定数量表现的血腥或其他场面非人性行为的内容；详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其他非人性的行为。

2. “中青网协”的网络游戏分级思路

2004 年，“中青网协”提出了《中国网络游戏分级制度（草案）》，将网络游戏分级分为静态指标和动态指标，其中，静态指标包括暴力度、色情度、恐怖度、社会道德度、文化内涵度。动态指标包括 PK 行为、非法程序（外挂）、聊天系统的文明度、游戏内部社会体系的秩序、游戏形象宣传、游戏时间限制、社会责任感。游戏中的暴力度描述为，0 级为游戏内有严重的暴力现象，能对玩家产生暴力意识方面的影响；1 级指轻度暴力，暴力成分在可被接受范围内；2 级是游戏内容健康，无明显暴力场景或过分暴力的战斗设计。此外，在游戏中出现这些场面时，审查员要考虑“是否直接”、“是否肯定”和“是否必须”

三种情况^③。

3. 大学版本的网络游戏分级标准

华中师范大学与北京大学在 2009 年分别进行了中国网络游戏分级标准的研制。华中师范大学按照青少年身心发展的阶段特点和网络游戏的五个功能要素系统提出了《网络游戏分级运营管理办法》^④，将网络游戏分级为三个年龄级别：12 岁以下年龄段、12 岁至 18 岁年龄段、18 岁以上年龄段。在考虑暴力要素与网络游戏具体功能相结合的前提下，将网络游戏的功能划分为：虚拟社会建构系统，即游戏中角色之间的关系；场景系统，主要指网络游戏背景；任务系统，涉及游戏提供给玩家的主要活动内容；奖励升级系统，涉及游戏活动的结果；公共交流系统，主要涉及玩家在游戏中与其他玩家或官方的交流。网络游戏的五个要素通过具体的功能系统得以体现，这些功能系统对于游戏者的身心发展具有一定程度的影响。因此，游戏的每个功能必须完全符合分级标准要求，如有一项不符合，则驳回申请。

北京大学提出的分级标准将网络游戏分为适合全年龄段、12 岁以上、18 岁以上三个级别^⑤。网络游戏等级评定采用了 5 个评价指标：文化价值导向性、虚拟社会健康度、游戏时间限制性、游戏对抗性、感官接受度。这些指标中包括了视觉特效、文字互动、副本功能、对战功能、团体行为、任务系统等涉及暴力程度评定的模块。通过 5 个指标所包括的 20 个游戏模块对游戏产品进行综合评价，评价结果采用“允许、鼓励、限制”加以区分。

（三）国内外网络游戏暴力分级的特点及不足

由于各国或地区负责网络游戏暴力分级的组织机构以及国情、文化上的差异，定级流程、实施过程、实施效果各有不同，分级制度的影响也不尽相同。但是，国内外已有的网络游戏暴力分级的探索及思路，也呈现出一些共同特点。

第一，以内容为主线进行分级。如除了 2009 年《中国网络游戏分级标准》是按功能来分级外，纵观美国娱乐软件分级委员会（ESRB），泛欧洲游戏信息组织（PEGI），日本计算机娱乐分级组织（CERO），《大众软件》试拟的网络游戏分级草案，“中青网协”推出的《中国网络游戏分级制度（草案）》等，均是按照内容来对暴力进行分级。

第二，以保护消费者为目的。负责分级的机构多是民间的非营利组织或机构，网络游戏暴力

分级的宗旨是比较一致的，强调完善网络游戏的管理规范，保障消费者权益，特别是保护青少年的健康成长。

第三，以年龄为分级标识。各国游戏分级的共同做法是，定级方式上均对年龄作若干分段，依据年龄分级来进行内容描述和标识，对不同年龄级别的游戏用不同颜色的文字或图标标示。

当前国内外网络游戏暴力分级尚存在以下不足之处：（1）对网络游戏中暴力的界定和表现形式有些模糊。网络游戏暴力究竟是什么，不同的人有不同的理解，如专家认为是暴力的，玩家可能觉得不是暴力，这种暴力与竞技以及攻击行为有什么区别，以及暴力在网络游戏中具体有怎样的表现形式？这些在已有的分级标准中尚显得不够清晰，在对暴力进行分级之前，有必要进行科学的界定和解读。（2）对网络游戏中暴力进行分级的具体操作性不够。从以上对暴力的分级标准描述中可以看出，对暴力的程度进行了由轻度到重度的划分，而具体的暴力程度判断缺乏明确的边界，并且一款游戏在具体分级操作过程中也缺乏实际的可行性。（3）网络游戏设计中的“规则”在现有的分级中尚未体现。在对一款网络游戏进行策划时，主要包括了界面设定、系统设定、游戏规则、美工设定和音响设定等。在对网络游戏公司的策划进行访谈时，也发现规则是网络游戏暴力分级中非常重要的元素，而现有的网络游戏分级标准中没有涉及。（4）网络游戏暴力分级中尚未涉及到对游戏主题是否暴力以及所体现的价值导向进行直接划分。

四、网络游戏暴力指数的构建

依据国内外对网络游戏中暴力问题的研究和相关分级标准，我们认为任何一款网络游戏，都可以从其主题内容的价值导向、玩家可采用的游戏规则、游戏呈现的潜在伤害三个方面进行评估与测定，进而整合为该网络游戏的暴力指数。这三个方面分别对应评估三个问题：（1）该网络游戏对暴力抱有什么样的态度？（2）该游戏的规则对暴力行为开放或者限制在什么程度？（3）该游戏的暴力呈现对玩家的潜在伤害在什么程度？

网络游戏企业是网络游戏的制作者和传播者，也应该是防止网络游戏暴力的主要力量。为了充分了解国内网络游戏企业对于网络游戏暴力问题的认识、网络游戏制作规则和方法，以及征求他们对制定我国网络游戏中暴力的监测和评估标准

的意见和建议，2012年5月9日至16日，本课题组采取实地考察和面对面访谈的形式，分两组分别赴我国网络游戏的两大生产基地深圳、上海，以网络游戏公司的领导、技术部人员、市场部人员、策划部和公关部的有关人员作为研究对象，就上述有关问题进行了较为深入的访谈调研，初步拟定的网络游戏暴力指数结构要素如下表所示。

网络游戏暴力指数结构要素

维度	指标		项目数
1. 网络游戏主题内容的暴力价值倾向度（16）	1.1 违背与不尊重人性的倾向		6
	1.2 非正义的暴力倾向		4
	1.3 与社会文化规范的冲突		4
	1.4 暴力攻击任务		2
2. 网络游戏规则的暴力开放度（16）	2.1 游戏任务系统		6
	2.2 奖励升级系统		6
	2.3 惩罚系统		4
3. 网络游戏互动界面对玩家的暴力伤害度（40）	3.1 视觉体验	3.1.1 场景画面	10
		3.1.2 视觉特效	7
		3.1.3 文字互动	8
	3.2 听觉体验	3.2.1 背景音乐	5
		3.2.2 角色配音	5
		3.2.3 道具配音	5
评价项目合计			72

（一）网络游戏主题内容的暴力价值倾向度

网络游戏是一种新的文化形态，文化的内核是价值观，因此无论任何游戏都带有价值观。游戏中的暴力或者是暴力网络游戏，从文化价值观角度来看就是评价它对暴力的态度。由此，评价网络游戏中的暴力，必须整体感知和把握游戏的暴力价值取向即对暴力行为是赞成还是反对的态度。可以从四个方面来获取网络游戏的暴力价值倾向：

1. 违背与不尊重人性的倾向。网络游戏中的系统、角色、名称、活动等等，直接或间接反映了对人的生命、人的正常状态、尊严的态度。是否可以随意杀戮？是否对待人物角色或者动物的伤害很残忍？具体项目包括：游戏系统中的赋予名称含有对人性不尊重的内容；玩家可以随意攻击杀死拟人化的角色；使用暴力导致拟人化角色群体大规模死亡；玩家可以对动物随意伤害；玩家可以随意对物品、环境进行毁坏；使用暴力随意让生命消亡与复活。

2. 非正义倾向。在游戏中，竞技和攻击的理由是否正当？在游戏结果中正义是否能够战胜邪恶？对待邪恶暴力是否鼓励？评价项目包括：无正当合理理由玩家就可以开展攻击；正义角色难以战胜邪恶角色；对非正义的攻击给予奖赏；允许通过金钱或代币购买或增加暴力装备及程度。

3. 与我国文化价值规范的冲突度。游戏中的虚拟社会建构系统以及竞技行为规则是否和现实社会的道德法律相一致？是否和我国社会的文化观念抵触？具体项目包括：游戏中的虚拟角色关系与社会现实公认关系不一致；出现有变态的生活与行为方式。游戏方式与结果和我国文化价值观相抵触；含有对违法犯罪的肯定和鼓励。

4. 暴力行为在游戏任务的数量比例。玩家在游戏行为是否全是打打杀杀？暴力性的任务在游戏系统中所占的比例有多大？具体项目包括：暴力攻击是游戏的主题任务；杀害、破坏性的攻击行为占玩家在该游戏中活动的70%以上。

网络游戏主题内容的暴力价值倾向度即是对以上16个项目进行“是”或“否”的回答，回答“是”则计1分，得分越高表明该网络游戏对暴力的价值倾向越高。合计得分为0-4分为轻度暴力（0级）、5-10分为中等暴力（1级）、11-16分为严重暴力（2级）。

（二）网络游戏规则的暴力开放度

网络游戏是有规则的，一系列规则给玩家提供了游戏行为的各种模式。暴力行为是通过不符合道德、社会规范的力量伤害他人的行为，网络游戏暴力度即是游戏规则对模拟现实中暴力行为的限制程度，限制程度越低，越是允许各种不符合现实生活中道德规范的行为在游戏中发生，该游戏的暴力度越高。

从文献研究和我们的实际调查中获得的资料，游戏中的规则似乎是网络游戏的生命或者核心，也是评价网络游戏暴力的核心指标。与其说是玩家之间在竞技，不如说是游戏设计者在自我竞技。网络游戏的暴力程度根本上是由规则确定的。这些规则包括角色选取规则、竞技与战斗行为规则、行为反馈规则、奖励升级规则、交流互动规则等。可以从以下三个方面来获取网络游戏规则的暴力开放度：

1. 游戏任务系统。具体项目包括：玩家与玩家之间的对战是游戏的主要内容；对战开始前不用征得参与方同意；参与对战的总人数超过40人；通过杀害无辜者的行为来达成任务目标；部

分空间或时间内允许任意 PK；含有虚拟死亡设计。

2. 奖励升级系统。具体项目包括：对战输赢会造成参与方的虚拟财产或名誉损失；通过攻击无辜人形角色提升自身声望，角色攻击力与声望提升有关；对进度靠前的相关玩家提供额外的增加攻击行为相关能力方面的奖励；无正当理由，能通过杀害他人的行为方式提升经验、属性值；无正当理由，能通过杀害他人的行为方式获取并提升技能；无正当理由，通过杀害他人的行为方式获取游戏币。

3. 惩罚系统。具体项目包括：对于攻击玩家扮演角色的行为（被攻击后自卫不算），游戏中存在特定的不给予惩罚的规则；对于杀死玩家扮演角色的行为（被攻击后自卫导致杀人不算），游戏中存在特定的不给予惩罚的规则；对于所有攻击玩家扮演角色的行为不存在任何惩罚；对于所有杀死玩家扮演角色的行为（PK）不存在任何惩罚。

网络游戏规则的暴力开放度即对以上 16 个项目进行“是”或“否”的回答，回答“是”则计 1 分，得分越高表明该网络游戏规则的暴力开放度越高。合计得分为 0-4 分为轻度暴力（0 级）、5-10 分为中等暴力（1 级）、11-16 分为严重暴力（2 级）。通过游戏公司提交的网络游戏设计报告可以对暴力行为规则的许可程度进行客观评估，也可以在网络游戏中加以检验。

（三）网络游戏互动界面对玩家的伤害度

对于玩家而言，网络游戏中的暴力行为直接呈现为游戏互动过程中具有暴力感的视觉画面和声音效果，因此游戏互动界面对于玩家的健康伤害程度成为暴力指数的外显评价指标。可以对网络游戏视觉音效的暴力伤害度进行评定，如对网络游戏的场景画面、视觉特效和文字互动等视觉体验，以及背景音乐、角色配音和道具配音等听觉体验所涉及的暴力伤害度进行测量和评定。

1. 视觉体验。视觉体验包括场景画面、视觉特效和文字互动三部分。（1）场景画面包括的项目：游戏场景色彩光线过度刺激；出现仿真风格的游戏场景；含有写实风格的专用于打斗的区域场景；表现出暴力倾向，有血腥或非人性场景；含有厚重、锋利、开刃的武器以及尖牙利爪等对抗行为的画面；出现针对人或动物的酷刑、肢解和虐待的画面；清晰描绘对无辜人员的无意杀害的画面；出现对肉体进行捆绑、切割、穿刺、撕

扯、碾压、爆破等画面。（2）视觉特效包括的项目：采用第一人称视角；采用写实仿真风格的特效来表现对抗效果；对动作的力度大小、武器锋利与否、杀伤力大小、破坏力大小、穿透力等方面内容的视觉特效上进行不同程度上的体现和渲染；出现表现肉体伤害程度、伤害力大小方面的视觉特效；含有惊吓效果的突变性视觉效果；含有出血或因遭到攻击而放出其他体液（眼泪除外）的效果。（3）文字互动包括的项目：游戏中 3% 以上固有文字是对厚重、锋利、开刃的武器以及尖牙利爪等对抗行为的文字描述；游戏中 3% 以上固有文字是对通过武力方式得出的胜负结果描述；游戏中 3% 以上固有文字是对仇恨、利用武力进行报复、欺辱、压迫他人的心理描述或煽动性文字；含对将会造成生理和心理伤害的行为寻找借口，进行美化的描述；出现粗俗、侮辱、诋毁性文字；有各种谩骂、言语攻击、粗俗、小道消息泛滥等性质内容的出现。

网络游戏互动界面视觉体验对玩家的伤害度即对以上 25 个项目进行“是”或“否”的回答，回答“是”则计 1 分，得分越高表明该网络游戏互动界面中视觉体验的暴力伤害度越高。合计得分为 0-6 分为轻度暴力（0 级）、7-15 分为中等暴力（1 级）、16-25 分为严重暴力（2 级）。

2. 听觉体验。听觉体验包括背景音乐、角色配音和道具配音三部分。（1）背景音乐包括的项目：出现节奏激奋、急促、高音较多且令人亢奋的背景音乐；含有慢节奏持续低音、营造阴森、恐怖、惊悚效果的背景音乐；含有较为逼真的打斗、撕扯、武器碰撞、喊杀声；含有如尖叫等容易令人受到惊吓的配乐；背景音乐中频繁、清楚地出现容易对暴力、虐待等方面产生联想的内容。（2）角色配音包括的项目：角色仿真配音；角色配音中会清晰地出现一些粗口，甚至出现崇尚暴力的话语；有较为逼真的与武力打斗相关的喊杀声、呻吟、尖叫等有生命个体发出的声音；含鼓励或刺激人做出折磨人类或切割动物等暴力行为的话语；含有影射暴力行为的话语。（3）道具配音包括的项目：道具配合战斗状态出现节奏急促、过度刺激的配音；对打斗武器道具进行逼真的音效配音；含有武器碰撞声、撕扯声等无生命个体发出的声响；有较为逼真的对厚重、锋利、开刃的武器对抗行为的配音；出现对人类或动物进行砍杀和虐待时的声音。

网络游戏互动界面听觉体验对玩家的伤害度

即对以上 15 个项目进行“是”或“否”的回答，回答“是”则计 1 分，得分越高表明该网络游戏互动界面中听觉体验的暴力伤害度越高。合计得分分为 0-4 分为轻度暴力（0 级）、5-10 分为中等暴力（1 级）、11-15 分为严重暴力（2 级）。

五、网络游戏暴力指数的评定与应用

网络游戏暴力指数，立足我国网络游戏暴力负面影响的实际分析，依据我们的网络游戏暴力观，借鉴国内外网络游戏及暴力分级标准的思路或做法，从网络游戏主题内容暴力价值倾向度、网络游戏规则的暴力开放度和网络游戏互动界面对玩家的伤害度三个维度，构建了一个简明的评价指标体系。网络游戏暴力指数可以直接应用于我国网络游戏的审定以及游戏产品的定位宣传，也可以作为网络游戏设计与生产商的研发依据。

（一）网络游戏暴力指数的评定

网络游戏暴力指数由三个维度的等级指数构成，因为维度不同所以要分别采用不同的评定方法。

网络游戏主题内容的暴力价值倾向度，由网络游戏评审专家委员会通过阅读游戏产品的相关资料和在线体验来进行评定。

网络游戏规则的暴力开放度由网络游戏评审专家依据游戏公司上报的功能设定报告进行在线查验，逐项评定。

网络游戏互动界面对玩家的暴力伤害度，由网络游戏文化管理机构委托专业技术人员对网络游戏进行相应技术鉴定，形成技术报告。技术报告提交网络游戏评审专家委员会。

三个维度的得分可以相加形成总分即网络游戏暴力指数原始分。将原始分转化为百分制中的分数值，就是某款暴力游戏的暴力指数：轻度暴力（0-30 分），中等暴力（31-60 分），严重暴力（61-100 分）。

（二）网络游戏暴力指数的应用

网络游戏暴力指数（0-100 分）作为管理机构、公众和玩家的必要信息，游戏运营商必须通过统一标识在网络游戏界面给予呈现公布。绿色标识为轻度暴力（0-30 分），橙色标识为中等暴力（31-60 分），红色标识为严重暴力（61-100 分）。

第一，文化管理部门可采用网络游戏暴力指数，对目前我国运营的网络游戏产品进行普查，全面了解我国网络游戏的暴力状况，可以委托相

关专业机构开展网络游戏暴力指数的普查工作。并且可将网络游戏暴力指数作为评选优秀网络文化产品的重要依据，在其组织的优秀网络游戏评审与鉴定活动中，网络游戏暴力指数将作为重要的评审项目。在日常文化管理活动中，网络游戏暴力指数是常规性检查项目。

第二，网络游戏暴力指数有利于规范和促进网络游戏健康发展。网络游戏商应该严格依据网络游戏暴力指数及其分级标准，设计和营运相应的游戏产品。

第三，玩家即网络游戏消费者，应该按照自己的年龄情况合法选择消费相应级别的网络游戏产品。

当前，对网络游戏中的暴力给予重视并进行有效的管理成为社会公众日益强烈的一致呼声，建立并不断完善网络游戏暴力指数的科学监测和评定方法，对所有在我国运营的国内外网络游戏产品进行暴力指数评级管理，同时对网络游戏消费者进行必要的宣传、教育和引导，这些都是需要迫切解决的问题。

注释

①Buchman, D. D., and J. B. Funk. "Video and Computer Games in the '90s: Children's Time Commitment and Game Preference." *Children Today* 24(1996):12-16.

②⑤陶宏开:《网络游戏的暴力与现实社会的血腥》，《新京报》2008 年 10 月 29 日。

③俞岚:《社科院蓝皮书:网络游戏暴力成灾，青少年首受其害》，2010 年 07 月 07 日，中国新闻网: <http://www.chinanews.com/it/2010/07-07/2387754.shtml>

④燕道成:《暴力网游:远离那个“江湖”》，《中国教育报》2010 年 8 月 16 日。

⑥佐斌、马红宇:《青少年网络游戏成瘾的现状研究——基于十省市的调查与分析》，《华中师范大学学报（人文社会科学版）》2010 年第 4 期。

⑦曾凡林、戴巧云、汤盛钦:《观看电视暴力对青少年攻击行为的影响》，《中国临床心理学杂志》2004 年第 1 期；Barlett, C. P., O. Branch, C. Rodeheffer, and R. Harris. "How Long do the Short-term Violent Video Game Effects Last?" *Aggressive Behavior* 35(2009):1-12.

⑧戴维·迈尔斯:《社会心理学》，侯玉波等译，北京：人民邮电出版社，2006 年，第 301 页；Anderson, C. A. et al. "Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior." *Advances in Experimental Social Psychology* 36(2004):199-249.

⑨Staude-Müller, F., T. Bliesener, and S. Luthman. "Hostile and Hardened? An experimental Study on (De-)sensitization to Violence and Suffering through Playing

Video Games," *Swiss Journal of Psychology* 67 (2008): 41-50.

⑩⑪刘桂芹、刘衍玲、张大均:《暴力视频游戏对青少年的负面影响及其应对措施》,《教育探索》2010年第5期。

⑪王帝:《中国孩子能玩的网络游戏,原产国并非供给所有未成年人玩》,《中国青年报》2012年8月7日。

⑫迈克尔·辛格尔特里:《大众传播研究现代方法与应用》,刘燕南等译,北京:华夏出版社,2000年,第283页。

⑬格莱尼斯·布洛克威尔:《应对攻击行为》,王新超译,北京:北京大学出版社,2002年,第14页。

⑭世界卫生组织:《世界暴力与卫生报告》,唐晓昱等译,北京:人民卫生出版社,2003年,第6页。

⑮许春金、谢文彦、周文勇:《学校暴力行为学生个案辅导》,《教师天地》1996年第80期。

⑯刘桂芹、张大均:《暴力网络游戏对青少年心理发展的影响及干预措施》,《教育科学研究》2010年第7期。

⑰佐斌:《网游是社会文化暴力会影响青少年》,2012年03月30日,人民网-游戏频道:http://www.chinadaily.com.cn/micro-reading/dzh/2012-03-30/content_5574146.html.

⑱陈美芬、陈舜蓬:《攻击性网络游戏对个体内隐攻击性的影响》,《心理科学》2005年第2期。

⑲李婧洁、张卫、甄霜菊、梁娟、章聪:《暴力电脑游戏对个体攻击性的影响》,《心理发展与教育》2008年第2期。

⑳迈克尔·埃默里、埃德温·埃默里:《美国新闻史》,

新华出版社,2001年,第588页。

㉑魏谨、佐斌、温芳芳、杨晓:《暴力网络游戏与青少年攻击内隐联结的研究》,《中国临床心理学杂志》2009年第6期。

㉒泛欧洲游戏信息组织(PEGI):About PEGI,2013年6月,<http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

㉓美国娱乐软件分级委员会(ESRB):ESRB Ratings Guide,2013年6月,http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#descriptors

㉔叶慧娟:《网络游戏分级制度比较研究》,《华东理工大学学报(社会科学版)》2011年第2期。

㉕日本计算机娱乐分级组织(CERO):What is the "Age-appropriateness Rating System"? 2013年6月,<http://www.cero.gr.jp/e/rating.html#03>.

㉖⑳寿步、陈跃华主编:《网络游戏法律政策研究》,上海:上海交通大学出版社,2005年,第118-119页,第119-225页。

㉗华中师范大学:《我国网络游戏分级管理研究》(征求意见稿),2009年6月提交文化部的研究报告。

㉘王斌:《实行网游分级还需配套制度》,《互联网天地》2010年第3期。

责任编辑 邓宏炎

On Violence in Online Games and the Construction of a Violence Index of Online Game

Zuo Bin^{1,2} Huang Yonglin²

(1. School of Psychology, Central China Normal University, Wuhan 430079 ;

2. National Research Center of Cultural Industries, Central China Normal University, Wuhan, 430079)

Abstract : Violence in online games and its impact on youth, society and culture, have become an ever increasingly focused social issue. The paper proposes that violence in online games originated from views of violence in the mind of game-designers; and despite the objectivity of violence in online games, it nonetheless violates fundamental human values and rules of conduct, and exerts negative influences on players and society. Thus, on the basis of the conceptual recognition and field investigations and interviews, a violence assessment system consisting of value orientation in the themes of online games, game rules and potential harms presented in the games is developed to index the violence level of the online games. This index could provide means for governmental agency to regulate online games and to launch proper guidance and educational program for the consumers.

Key words : online games; views of violence; violence index; value orientation; online game rules