

## 电子竞技未成年选手培养的法律问题

张 鹏, 孟祥秀

(华侨大学 法学院, 福建 泉州 362021)

**摘 要:**电子竞技运动发展速度极为迅速,形成席卷全球的竞技风暴。在中国,电子竞技运动已成为正式开展的第99个体育项目,并日趋职业化。电子竞技运动的特点决定了这一体育项目中未成年选手的培养与其他体育项目存在很大差别,需要予以特别关注,应从制度层面加以保护,在保障未成年人健康的同时促进电子竞技运动有序、健康的发展。

**关 键 词:**电子竞技运动;未成年选手;法律规制

**中图分类号:**G87;G812.3 **文献标识码:**A **文章编号:**1006-7116(2005)02-0134-03

### A study of legal issues existed in the training of underage players for electronic sports game

ZHANG Peng, MENG Xiang-xiu

(Law School, Huaqiao University, Quanzhou 362021, China)

**Abstract:** Electronic sports game has been developing at an extremely high speed, forming a sports storm that sweeps over the entire world. In China, electronic sports game has become the 99th sports event formally developed, and is professionalized gradually. However, what should be aware of in the mean time is that the characteristic of electronic sports game has decided that the training of underage players for this sports event is significantly different from the training of players for other sports events, and that special attention is required to protect underage players institutionally, so as to promote the orderly and healthy development of electronic sports game while the healthiness of underage kids is ensured.

**Key words:** electronic sports game; underage player; legal regulations

随着电脑和网络技术的发展和普及,由游戏中的机智对抗衍生而来的电子竞技运动,成为一种大规模普及的娱乐形式。在我国,电子竞技运动正迅猛发展,并日益呈现职业化的趋势。电子竞技运动已于2003年11月18日被国家体育总局正式批准为我国正式开展的第99个体育项目<sup>[1]</sup>。2004年4月17日,全国电子竞技运动会正式开赛,以提高中国电子竞技运动水平,规范和引导电子竞技运动有序、健康发展<sup>[2]</sup>。

电子竞技运动职业化所产生的最直接的后果就是,中国将会产生第一批电子竞技俱乐部和第一批电子竞技运动员。特别是现在许多未成年人认为自己的首选职业就是既能玩自己喜欢的游戏又能挣到钞票的新兴职业——电子竞技运动“职业玩家”。因此,未成年选手的培养问题已成为推动电子竞技运动有序、健康发展的核心问题和全社会共同关心的焦点问题。

## 1 电子竞技运动概述

### 1.1 概念

电子竞技,又称网络竞技,即 E-sports Games,是以信息

技术为核心的软硬件设备为器械,在信息技术营造的虚拟环境中,在统一的竞赛规则下进行的对抗性电子游戏运动。

电子竞技运动作为一项体育项目,有两个基本元素:电子与竞技。在电子竞技运动的概念中,“电子”是其方式和手段,指这项运动是借助信息技术为核心的各种软硬件以及由其营造的环境来进行,这类似于传统体育运动项目中相应的器材和场地。但在电子竞技运动中,这一切都是依赖信息技术来实现,这是电子竞技运动有别于传统体育的基本特征。“竞技”则是指其体育的本质特性,即对抗、比赛。作为一个体育项目,对抗、比赛是其最基本的特征,这也是电子竞技运动有别于其他电子游戏特别是网络游戏的主要之处。

### 1.2 分类

近年来,随着网络经济的不断发展,电子竞技项目不断丰富,并呈现多元化的趋势。狭义的包括了经典的电子竞技运动,比如说反恐精英(Half-Life: Counter-Strike)。广义的具有中国特色的如网络围棋等一些项目。这些项目是传统的体育项目,他们只不过借助于信息技术的一个特点,把它电子化而已。电子竞技比赛项目包括对战类和休闲类两种,对战类项目包括:反恐精英、FIFA足球、魔兽争霸和星际争

霸。休闲类包括7个在国内开展最为广泛的休闲类项目,分别是:围棋、中国象棋、桥牌、四国军旗、升级、拱猪、二打一(斗地主)。并设有“对战类联赛”、“业余比赛”和“电视擂台赛”3种比赛模式。

## 2 对未成年选手的培养进行规制的必要性

我国《体育法》第5条规定“国家对青年、少年、儿童的体育活动给予特别保障,增进青年、少年、儿童的身心健康”。随着电子竞技的发展,电子竞技项目自身的特点和未成年选手培养的特点等决定了必须对未成年选手的培养进行规制。

电子竞技未成年选手的培养与传统体育项目相比,既有相同点,又有其独有的特点。

### 2.1 相同点

(1)竞争性。体育竞争的目的是击败某种对立面,具有强烈的排他性。这就要求参加竞争的各方要通过训练,不断提高自己的身体技能、心理水平、战术意识、团队精神,以及把握机遇的能力<sup>[4]</sup>。

(2)电子竞技运动日趋职业化。经常玩游戏的玩家发现他们的游戏水平比平常人高出很多,而这种发现很自然地带来了竞争,即游戏水平高低的竞争。在这种动力引导之下,电子竞技日益职业化。因为熟练的游戏爱好者在一起游戏时,竞争的本能使得他们不再将兴趣的重点放在游戏本身,而是决出胜负,于是就有了比赛。而有奖金比赛的出现使得通过玩游戏挣钱成为可能。但是想在比赛中取得好成绩就必须经常练习,而练习需要大量的时间。于是,将游戏作为工作的职业游戏运动员就出现了,他们更多地被称为“职业玩家”。但是职业玩家在本质上与其它职业运动员没有任何区别——他们都是必须通过大量的训练来提高自己的竞技水平,通过比赛取得奖金来养活自己,也通过比赛成为明星。而此时的问题在于,当普通游戏爱好者转变为职业选手时,多数情形是未成年人接触游戏后将自己转变为职业玩家,而且这一趋势正加速发展<sup>[5]</sup>。

(3)职业化促使选手依托俱乐部而存在。电子竞技内在发展动力决定了其需要有巨大资金和场地的俱乐部予以支持。世界上最早的职业游戏联盟有两个:职业玩家联盟(Professional Games' League,简称PGL)和电脑竞技职业联盟(Cyber Athlete Professional League,简称CPL)。PGL现因出卖已暂停运作。而CPL成立于1997年6月26日,是世界上第一个把计算机游戏竞赛作为一种游戏比赛运动的组织,目前已经成为世界上最具有影响力的电子竞技联盟之一。从我国发展情况来看,深圳S.P职业游戏竞技俱乐部作为2002~2003年国内最早成立的全职业俱乐部团队,在经过WCG2003的洗礼后,历时2个月的时间重组合并,更名为5E(全称[5]Element),俱乐部性质仍为全职业电子竞技俱乐部。目前确定正式签约职业选手14人。

### 2.2 特点

(1)电子竞技项目内容参差不齐。电子竞技的生命力来自于不断的技术升级和理念创新。因此,电子竞技在其相对较短的发展时间里就拥有了前述的多种形式。然而,这种发

展是以未成年人的健康为代价的。作为竞技内容的对战类游戏,如反恐精英等,招致不少人士的批评,特别是家长的不满。他们指出:这些游戏中充满了暗杀、抢劫、爆炸、绑架等等。而带有暴力、色情等成人化内容的游戏,在青少年中不断升温。近年来,因沉迷于此而导致的自杀、彻夜不归、离家出走等事件也时有发生。成长中的青少年善于学习和模仿,但识别能力和自控能力较差,易受到影响。暴力、色情等成人化的内容对青少年思想健康有着很大的危害,特别是对于电子竞技未成年选手而言,如果沉迷其中,容易增加其暴力倾向,从而导致犯罪或自杀等悲剧。

(2)运动伤害的不同。第1,身体上的运动伤害。传统体育竞技项目中运动伤害是指身体上的伤害,诸如肌肉拉伤、韧带拉伤等等。但是在电子竞技中,未成年人的身体上的运动伤害主要是对其视力和智力的影响。职业化竞争是选手们必须勤加练习以取得比赛的胜利,而且各种电子竞技大赛以及平时选手训练的录像,是电子竞技选手每日必需内容。这些工作基本上在电脑上完成,而电脑辐射对人体是有害的。长期面对电脑,易使人因中枢神经功能失调而导致头痛、失眠、多汗、厌食、恶心以及情绪低落、思维迟钝、容易激怒、常感疲惫等,女性还可能出现月经紊乱等现象;第2,运动伤害中心理风险大幅提高。游戏的虚拟性使理想自我和现实自我的差距变为零。这使他们常处于虚幻状态,丧失学习兴趣,丧失其他课外活动的兴趣,成天喜欢呆在电脑前面,完全沉迷于竞技带来的快乐中,导致学习成绩下降,视力下降,身体健康也受到了一定程度的影响,并在这个虚幻的自我世界中逐渐失掉现实的自我,引发个性人格异常,甚至于产生人格的分裂<sup>[6]</sup>。

## 3 法律规制措施

### 3.1 未成年选手的强制许可制度

美国印第安纳州在去年年底通过“未成年者游戏限制条例”,规定在未得到监护人允许的情况下,未成年玩家不得购买或玩含有暴力、色情成分的游戏。而法院也发函给游戏软件商要求他们减少游戏暴力、色情成分,要求境内大型游戏中心做好游戏分级并撤出含有不当暴力成分的游戏机(如KONAMI的“Silent Scoop”以狙击手为内容,有诱导犯罪嫌疑),不得让18岁以下未成年玩家游玩,违者罚款200美元,1年内被检举达3次者将取消营业执照。根据我国《民法通则》第12条规定“十周岁以上的未成年人是限制民事行为能力人,可以进行与他的年龄、智力相适应的民事活动;其他民事活动由他的法定代理人代理,或者征得他的法定代理人的同意。不满十周岁的未成年人是无民事行为能力人,由他的法定代理人代理民事活动。无民事行为能力人和限制民事行为能力人与其年龄和智力状况相适应的活动,需获得家长的书面同意。”鉴于电子竞技运动自身的特点,未成年选手的培养必须有监护人的书面同意方能获得进入俱乐部培养成为职业选手。

### 3.2 游戏分级

目前影响电子竞技发展的因素主要是市场盈利状况。

游戏的运营商和开发商都希望通过游戏获得丰厚的利润,为了利润会不择手段地推出受欢迎的游戏,而不顾及青少年身心健康的成长。没有一个职业选手从未接触过带有暴力色彩的游戏,华丽的造型、炫目的招数总是能叫人眼前一亮,但却造成了各国越来越普遍的街头暴力以及罪犯低龄化的趋势。对此,完善电子竞技运动项目的控制至关重要。电子竞技的发源地美国,由专门的机构 Entertainment Software Ratings Board(娱乐软件分级部门,简称 ESRB)为游戏分级,为即将发售的所有游戏软件加入了更新、更细致的标识,以帮助家长更好阻止和控制未成年人可能接触到的不健康内容。此外,以英国为首的 16 个欧洲国家采用娱乐暨休闲软件出版商贸易协会(ELSPA)所提倡的游戏年龄分级系统 PEGI(Pan Europe Game Information),英国也正式立法表示,以后店家将不可販售被认定为 15 岁以上、18 岁以上推荐游戏给未满这个年纪的青少年,否则将追究法律责任。而韩国“韩国媒体评等委员会”(Korea Media Rating Board)对韩国游戏实行分级。我国游戏分级制度尚在讨论之中。就电子竞技而言,未成年选手的培养必须严格执行竞技项目的分级制度。电子竞技未成年选手培养的特点决定了他们在特定的年龄阶段只能进行相应的游戏的培养,不能超阶段跨越式培养,以此作为未成年选手健康成长的制度保障。

### 3.3 俱乐部模式选择

从竞技俱乐部的起源来看,体育俱乐部的贡献之一是产生了“体育化”,即把以娱乐为目的的体育运动转变为比较规范的竞技体育运动。而在体育项目不断职业化的过程中,职业俱乐部的核心功能是提供服务。目前,世界各国的体育职业俱乐部,以“独资、合资、股份制”等 3 种主要经济形态出现。一般都由全国职业体育联盟(或联合会)直接管理各个职业体育竞技俱乐部。对于电子竞技项目而言,未成年选手需要监护人的书面同意方能加入俱乐部,而俱乐部必须从各方面对其负责,最基本的如心理辅导等等,因此建议采用公司化的模式。理由如下:第 1,最低注册资本确保资金支持。相对于其它俱乐部形式而言,公司有最低注册资本限制,并应遵守资本确定、资本维持、资本不变等公司资本原则。这就能够从资金上确保未成年选手健康成长。第 2,财务制度保证未成年选手的正当利益。在电子竞技发展初期,克扣选手奖励或变相转移的问题曾经出现,并且范围颇广。为了保障未成年选手的合法利益,应由公司的财务制度严格把关。

### 3.4 心理辅导制度

电子竞技的职业化进程,给职业选手带来了极大的发

展,但也给选手带来前所未有的压力。未成年选手心理处于成长阶段,怎样培养他们良好的心理素质以应对职业比赛,怎样处理他们在竞技或练习过程中出现的种种心理问题,应引起我们高度重视。而电子竞技与其他体育项目相比,对于未成年选手的心理有着非同一般的影响:电子竞技所带来的快感易造成选手对现实与虚拟世界界限的模糊;电子竞技运动中不乏血腥、暴力、色情的影响。有鉴于此,建议电子竞技俱乐部必须设立心理辅导员和专门的辅导室。心理辅导员数量视未成年选手人数而定,但不能少于一人。以此来解决未成年选手成长过程中因电子竞技所带来的心理问题。

### 3.5 电视转播问题

中央电视台于 2004 年 6 月 4 日做出决定,正式停播《电子竞技世界》栏目并于同日开始执行。据发布这一消息的新浪网称,停播原因仍在了解之中<sup>[7]</sup>。对此,笔者认为,对于电子竞技的电视转播问题应当予以规制,电子竞技职业选手应当通过付费录像或者其他方式获得电子竞技的实战内容。而在我国电视节目未分级之前,不应任由未成年选手获得超越阶段的电子竞技内容。否则,游戏分级成为一纸空文。

### 参考文献:

- [1] 华奥星空.“中国电子竞技运动高峰论坛”文字直播实录[EB/OL]. <http://sports.sina.com.cn/o/2004-01-12/1812733074.shtml>,2004-01-12.
- [2] 浪子老三.2004 全国电子竞技运动会(CEG)[EB/OL]. <http://www.yesky.com/Gameall/73184593456398336/20040416/1788646.shtml>,2004-07-11.
- [3] 联众星云.电子竞技运动与网络游戏的区别[EB/OL]. <http://www.yesky.com/Gameall/73184593456398336/20040416/1788646.shtml>,2004-07-12.
- [4] 朱亚林.竞技体育的社会学分析[J].泰安师专学报,2001(3):80.
- [5] 冯宇超.对电子竞技发展的初步探讨[J].浙江体育科学,2003,25(5):48-49.
- [6] 马冬.关注大学生网络心理健康[J].学校党建与思想教育,2001(6):43-45.
- [7] 新浪游戏慕容.中央电视台《电子竞技世界》栏目正式停播[EB/OL]. <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/06/061024394.shtml>,2004-06-10.

[编辑:周威]