

## 网络游戏内容管理培训班开班动员讲话内容整理

### 王野霏 北京市委宣传部副部长 讲话

课程目的：提高职业素养、业务能力。

### 张毅君 中国音数协第一副理事长 讲话

中国游戏发展约 30 年，真正成规模发展 20 年出头。在起起伏伏中不断发展、壮大。

现在需要总结经验、梳理思路，停下来，是为了走的更远，不能走着走着忘了自己的目的。

#### 一、防沉迷工作落实

相信大家已经很了解。防沉迷工作开展主要由于部分青少年沉迷其中、欲罢不能。需回应大众关切，赢得走的更远的机会。

#### 二、背景、意义

游戏具有鲜明的文化和意识形态属性，对青少年价值观行成有很大影响。

6.1 人大常委会颁布《未成年人保护法》，设网络保护专章，重点关注第 74、75 条

8.30 国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》

9.8 针对游戏乱象问题约谈重点游戏企业及相关单位。（首次以这种形式）要求主要负责人亲自抓、带头管

监管、政策培训分①内容管理、②防沉迷。要求企业自觉抵制行业乱象。只有呼应群众呼声，才利于可持续发展

#### 三、要求

从严落实各项管理新规。

要把握好政治方向、舆论导向、价值取向。

中国音数协游戏工委组织发起《网络游戏行业防沉迷自律公约》，大家将在聚光灯下、众目睽睽，更要约束好企业行为，并探索如何把他律变为自律，营造风清气正的网络空间。

# 游戏出版物内容审查要点与辨析

——总局审核专家 陈振宇

要求越来越严，希望大家能注意规范

## 一、审查依据及必要的准备

### （一）法规依据

不多讲，都已经比较熟悉了

### （二）知识储备（涵盖内容越来越繁杂）会找相关领域专家审核

- 1、文史、宗教、经济、军事、政治等知识
- 2、流行文化、动漫、电子竞技、cosplay、同人、粉丝、音乐、影视、综艺
- 3、文化商品和服务的叠加态，运营类型、推广常识等都要了解

### （三）技术支撑

- 1、测试工具的熟练使用（对自己的游戏有清晰的认识，提供相应审查条件）
  - （1）模拟器、手机助手，不同型号手机的特点，模拟器适配
  - （2）主机游戏的安装与使用（存档、地点跳跃之类提供便利，方便专家审核）
  - （3）大型游戏的安装与使用
  - （4）浏览器的依赖和使用
- 2、辅助工具

### （四）自我修养

- 1、严谨、专业、负责、严格
- 2、现阶段还关注内容表层之下的寓意深浅

误解：以为审查人员不懂游戏，其实大部分审核专家比在座各位对游戏、游戏行业、厂商的了解更多，希望彼此尊重，不要心存侥幸，有问题的点基本不会

被遗漏。

## 二、内容审查

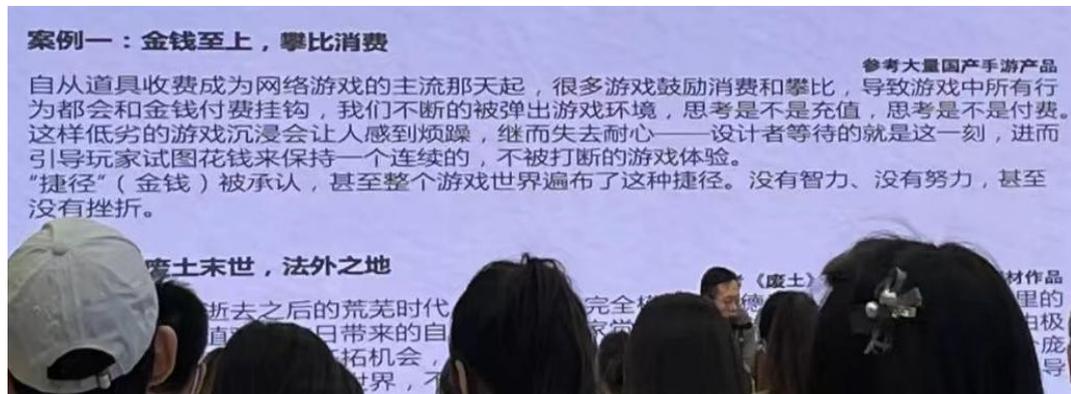
### (一) 价值观

游戏不再是纯娱乐，承担新媒体艺术功能。承载的内容越来越多，涉及历史、人类学、社会学。（领域越来越多）

夹带过多的私货，价值观就容易出问题，价值观审核是打分第一条。

禁止案例：

#### 1、金钱至上、攀比消费（一直存在）



(1) 不能老把玩家弹出游戏环境，让玩家充值才能得到连续的游戏体验。

不充值的玩家没有获得感。

(2) 涉及概率的，明示概率规则、制限次数。VIP 加次数也应做限制。

概率道具购买次数：5~10 个

抽取次数：20~30 次（上百上千次就导致过度消费的产生）

范围中取上还是取下，主要看游戏中概率性玩法有多少。

#### 2、废土末世、法外之地

不要认为非现实题材就没问题。

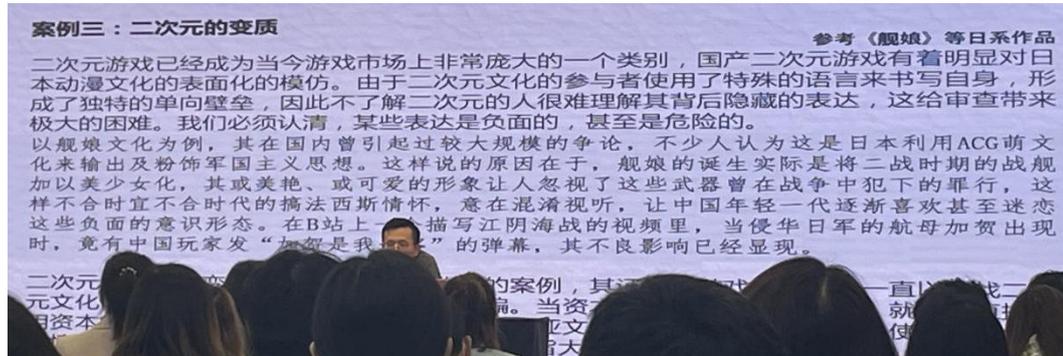
(1) 这个游戏世界建立的基础是什么，建立在什么时间点，有没有和现实世界有关联，比如说发生在相对不远的未来，或发生在中国，或发生在一些敏感的区域。世界观是什么样的设定，如何圆这样的设定，如何自圆其说。

(2) 完全模糊了道德界限、玩家可选择善恶走向、无政府状态。

不建议在游戏中将善恶的选择权交给玩家。（可以做出恶的选择，一定会要

求修改)

### 3、二次元的变质

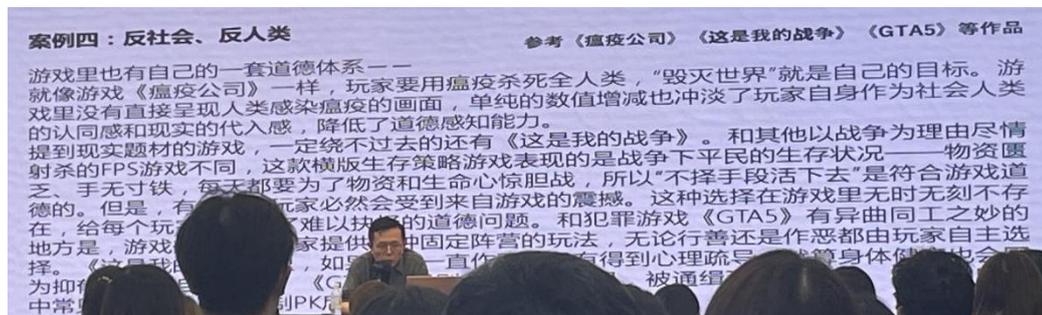


- (1) 对日本的肤浅模仿
- (2) 舰娘文化

阴阳师、火影忍者、明日方舟等二次元游戏市场占有率较高

淡化了历史感、甚至有玩家喜欢上这种元素，在纪录片弹幕中喊：“加贺是我老婆”（影响已经出圈）

### 4、反社会、反人类



游戏也有一套自己的道德体系（国产游戏较少）

《瘟疫公司》目的就是杀死全人类，数值表达，感受不到作为一个人的道德感。

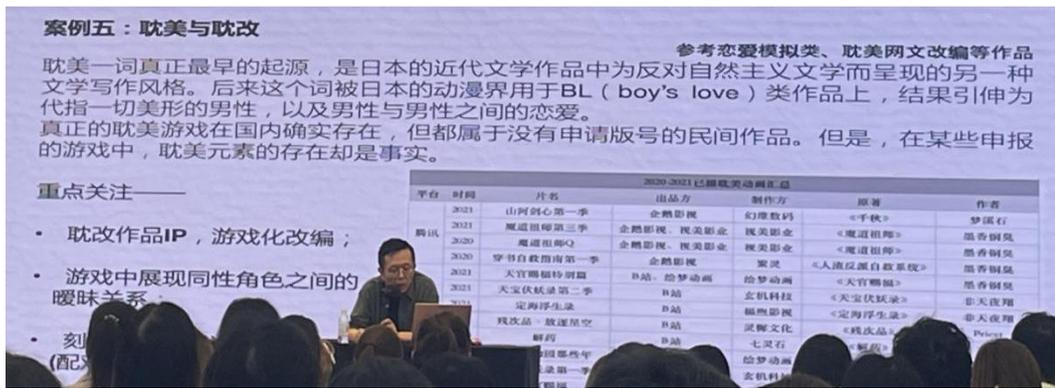
《这是我的战争》：战争下平民的生活状态，不择手段活下去，即使是不道德的。若去老人家拿走物资，过几天再去会发现只能看到老人家的尸体。

道德困境不适于通过游戏让玩家做选择。

### 5、耽美、耽改

B.L. (boy's Love)，美形男性、男性与男性之间的恋爱

国内没有真正的耽美游戏，但是某些游戏存在耽美元素。



重点关注：

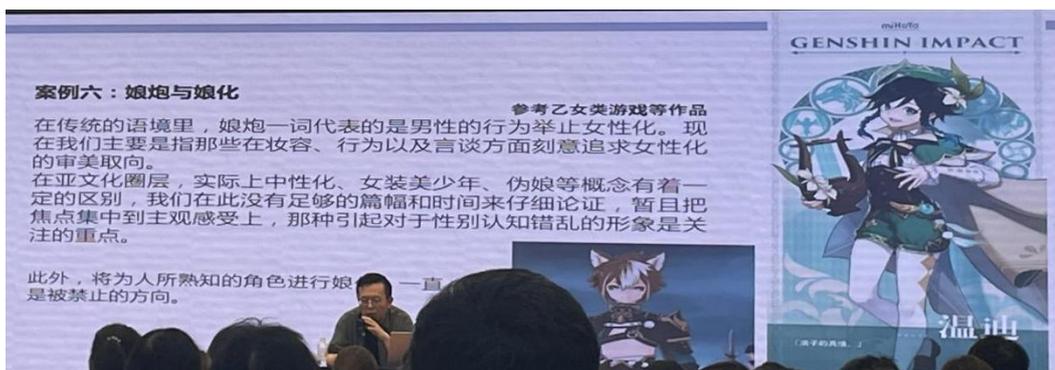
- (1) 耽改作品 IP，游戏化改编
- (2) 同性之间的暧昧（男性攻略男性，羁绊（有的要求改这个词）等）赠送礼物刷好感度。攻略描述不适合用比翼双飞、同床共枕、举案齐眉等，可用至交好友。

(3) 刻意宣传、描述错误引导男男 CP、男男经济（比如官网宣传、截图、番外漫画等、坐骑中男男可共乘、仙剑五中出现男男亲吻）

主要耽美作品：《山河剑心》、《魔道祖师》、《穿书自救指南》、《天官赐福》主要耽美作者：墨香铜臭

如：阴阳师的宣传 PV，借用日本历史 IP，是腐女最爱（死灰复燃）

## 6、娘炮与娘化



妆容、行为、言谈、配音女性化

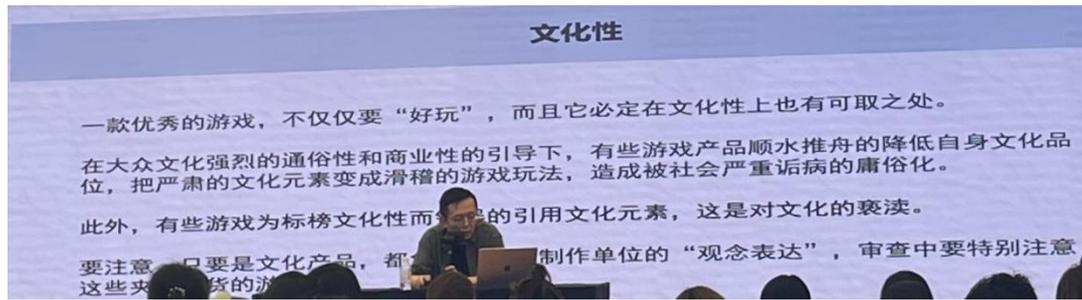
中性化、女装美少年、伪娘

判断标准：主观感受上，引起对于性别认知错乱的（看介绍才发现是男性）

《原神》中大量男性角色女性化，如温迪

对为人所熟知的角色进行娘化，如娘化三国、娘化西游。

## （二）文化性



越来越多游戏公司标榜自己有文化的属性。

但不可：

- (1) 严肃的文化元素改成滑稽的游戏玩法
- (2) 不要抄百度百科，有不少错误，最好找专家
- (3) 错误的表达文化元素，是对文化的亵渎
- (4) 企业自己的观念表达，特别注意夹带私货的游戏。（某游戏有宗教裁判官角色的设定）

1、名称

### 1、名称

反映文化内涵的第一环节。

名称和 LOGO，特意模仿别人（如蓝月传奇和地鼠传奇，样式、配色都很像）

名称和游戏内容没有关联（所以有些游戏需要提交《游戏名称说明》，有的厂商自己都不知道为什么起这个名字，只觉得好听）

### 2、题材

主线任务、画面风格、人物设定、美术设计。优秀题材对游戏的代入有帮助，但文化元素使用要慎重，文化先进性到底在哪。

武侠游戏之间的同质性，现已式微。

因游戏公司将大量金钱投入建模、立绘、配音中，题材开发方面反而投入不足。

#### 案例一、修仙题材

飞升、渡劫（满篇都是）同质性严重。

修仙并不是中国传统文化的代表，从来不是主流。不建议扎堆申请。

#### 案例二、新选组为素材（日本历史真实存在的时期）

过度美化日本历史及武士精神（以武平天下类似于现在的军国主义），中国

不可出版此类产品

### 3、音乐与美术

《忘川风华录》《影之刃》做的比较好

《忘川风华录》的书法界面很有韵味

(1) 某些国产游戏存在比日本更日本的游戏风格，还加日语配音，甚至没有中文字幕

(2) 货不对版（不要认为专家不懂日语），出现字幕没问题，但配音有问题

(3) 三国人物头盔和甲冑用的是日本的，形成对青少年的负面引导。

## (三) 历史观



历史文明类游戏、含历史元素的

历史元素怎么用、为什么这么用？

根本原则：不可歪曲事实、哗众取宠，有定论的历史人物不能随意改编

1、类型一：历史即数值、人物即符号

特别注意：数值也有倾向，透露出作者对某些或某类角色的美化或矮化，不同时期人物都在玩家手下

2、类型二：二战历史题材对恶势力的美化

《大战略大东亚兴亡史》属极端案例

3、类型三：对日、德武器装备的使用、军装元素的表现、问题历史人物的引用。

战犯成为玩家随从

《碧蓝航线》《黑潮：深海觉醒》

有些战舰等和谐版本名称还是有指向性，不可用。

游戏形象设计参照负面人物、战犯等。

军服、肩章、勋章、帽徽、袖标、绶带，制服粉丝，甚至有德军、日军军服粉丝

4、类型四：过度美化他国历史《信长之野望》，野望就是野心

天下布武，其实就是军国主义

日本漫画、日式游戏导致形成一个庞大的日本历史爱好群体，有些人对日本历史的了解甚至多于对本国历史的了解

受日本影响，将黄巾军错用成黄巾贼

5、类型五：历史人物归类不恰当

比如把神奇女侠归到亚马逊族等。美洲的亚马逊和神话其实没啥关系

中东：替换过去的阿拉伯地区

6、类型六：历史即玩法、进程被改写

《文明6》中，鼓励消灭“野蛮人”，其实就是殖民心态，缺乏善恶观

7、类型七：历史即事件、善恶被模糊

## Paradox

Paradox Interactive是一家瑞典电子游戏开发及发行公司，简称P社，公司设于斯德哥尔摩，因历史策略类游戏而著名。其代表作品包括《欧陆风云》系列、《钢铁雄心》系列、《维多利亚》系列、《王国风云（十字军之王）》系列以及《群星》等。除此之外，公司代理的《骑马与砍杀》也很有名。

表现历史阴暗面，善恶让玩家去体验，游戏玩家对历史的认识有很多不成熟的地方，不适合让玩家去做善恶选择

建满洲国、德国提前扩张等，违背真正历史进程。

## （四）宗教观

神话、传说、民族（有些游戏中有原创的宗教，国内游戏很少），不要夹带私货

宗教元素的设计

1、引用宗教人物不当

《女神转生 4Final》第三势力

2、引用宗教符号不当（不能在知其然不知其所以然的情况下使用）

十字架（尤其是进口游戏）、佛教万字符、纳粹符号

3、克苏鲁神话元素慎用

出现宇宙中人类价值毫无意义、人类一定不能胜天等

### 三、技术审查部分

#### (一) 换皮（行业毒瘤，严厉打击）

1、旧游戏申请新版号

2、同一款游戏多省申请



修妖记、搜仙记、仙战等换皮

3、海外游戏伪造成国产游戏申报

#### (二) 实名注册

《健康游戏忠告》，快 20 年了，还有写不对的，忠告、受骗上当，还有几句话顺序错了的

#### (三) 敏感词

1、不完善，常用黄坤明部长的名字试（换届要注意更换）

2、提示不规范、不要提示非法（国家领导人名字怎么能非法呢？）

应提示包含敏感词

3、语音系统监管（比较困难，不建议带此功能，若带要提供可信的，能够被测试的监管措施），敏感图片（照片上加敏感文字的，比如在图片上写台独），有以习大大照片作为头像的

4、有举报处理

#### (四) 防沉迷

1、8 点前确实进不去，但是 9 点没有强制离线（没有踢出）

2、删游客模式

3、适龄提示中没有对应修改为新标准，即 8 点至 9 点版本

4、版署包的虚拟充值还是要有的，能弹出相应提示



7、使用不文明用语

8、抽烟、喝酒、酒馆、纹身等（常出现烟斗、女角色拿烟杆）

9、存在双修（修仙）、结婚生子（如倩女幽魂，生完孩子之后这个孩子怎么定位，涉嫌对人性的不尊重）、主播陪玩（美女带玩噱头，挑逗性语言）、后宫

## （七）博几率玩法

目的：禁止过度消费

1、出售宝箱（明令禁止）

2、转盘、砸金蛋抽奖

3、寻宝、探险、砸金蛋

4、招募（次数限制）

5、装备锻造（次数限制）

6、角色、宠物属性（刷天赋等）

## （八）完成度

1、系统过少，游戏明显未开发完成（为了打提前量拿版号）

2、与文字资料对比、存在未提交审查内容（逻辑要统一，游戏里没有，文字资料里有）

3、大量美术素材重复（没画完）。盗用其他游戏素材（不够用，抄别人的），完成度不足

4、账号等级、资源不足，未能完整审查（自己练时间太长、审查困难，时间浪费）

5、网络夸大宣传或刻意隐藏部分内容，要保持一致（有的宣传百万剧情，让真提供百万剧情剧本又说写错了没那么多，宣传中出现版署包中完全没有的东西，涉嫌虚假宣传，有的是真有，但是提交版本没有，还没来得及做）

不可用敬请期待、未完待续、即将开放字样（那你没做完啊，拿回去做完，你让我们期待什么，我们不想期待，我们就想看实际的内容）

6、脚本不全，缺世界观设定、人物介绍、角色对白、道具装备列表等

7、未说明盈利模式或对有广告接入的没有相应内容监管措施

8、游戏 bug，我们又不是 QA，有的要出上百页审核报告，看出厂商的诚意

### （九）游戏地图审查

参照《中国历史地图集》、《中国史稿》郭沫若等

### （十）充值系统审查

### （十一）厂商及原作审查

1、劣迹艺人、劣迹 IP，IP、原作者、出版社等触犯法律法规等，对国家有诋毁性言论的

2、刻意丑化中国社会环境，如有个游戏呈现上海脏乱差，中国厨师杀人、杀猫杀狗之类

### （十二）版权问题审查

未经授权 IP、美术素材抄袭（没有版权不要乱加，如抄皮卡丘、海贼王素材）、对白抄袭

## 四、工作感悟

越做审核工作，越倾向严格

一部分审查工作未来可用规则和算法解决，但游戏必须把人的因素考虑进去。

只能通过专家和厂商的自律来解决问题。