



编者按

一段时间以来,“明星+流量+饭圈”这一模式让演艺圈乱象频生。在资本助推和“流量光环”影响下,少数明星艺人失德失范甚至违法犯罪,严重破坏演艺圈生态,败坏社会风气。

近日,国家多部门对演艺圈乱象开展重拳整治,通过取消明星艺人榜单、严管明星经纪公司、严禁呈现互撕信息等措施,对“唯流量论”釜底抽薪,将演艺圈治理推向制度化、常态化。

从今天起,“法治经纬”版开设“依法整治演艺圈乱象”专栏,揭示演艺圈流量明星模式及其收割粉丝、造假诈骗等“流量光环”背后的真相,探讨明星艺人守住道德和法律底线的演艺生态机制建设性问题。敬请关注。

依法整治演艺圈乱象

□ 本报见习记者 张守坤 □ 本报记者 陈磊

从代孕到偷税漏税,从“精日”到涉嫌性侵犯罪,今年以来,多位流量明星跌落“神坛”,成为人们街头巷尾的谈资。人们在批判流量明星德不配位的同时,也不禁发问:是谁造就了这些流量明星?

多位业内专家近日接受《法治日报》记者采访时说,一些资本、平台、商家等依赖“算法”评判市场,根据流量决定合作方,工厂流水线一般打造了一批才不配位甚至德不配位的流量明星,在对流量经济的盲目推崇中形成“流量拜物教”,对年轻人价值观产生了极为负面的影响。

专家表示,治理流量明星乱象应当各方协作合力整治,特别是要斩断资本的黑手。“流量拜物教”下的流量明星该翻篇了。

唯流量论甚嚣尘上 流量明星德不配位

1000万,2000万,3000万……在网络平台拥有千万级粉丝的明星,正越来越多地出现在影视剧、综艺节目、广告代言中,其所到之处,也经常引来一大批年轻粉丝的尖叫。而很多粉丝压根不记得他们有什么才艺或影视作品,只记得他们的颜值、身材和各种话题。

郑爽出事,其令人唾舌的高片酬也被曝光。“一爽=1.6亿,爽一天=208万”等成为广大网友调侃的新计量单位,也表达了对流量明星奢侈生活、天价片酬的强烈不满。

棕色新闻不断,被诟病“唱跳双废”“演技面瘫”的吴亦凡,却在一次次负面新闻和争议中积聚“人气”,一度成为“顶流”明星的代表。甚至当其涉嫌性侵害案发生后,仍有粉丝哭喊着要劫狱,“愿意献身给哥哥”。

流量,本身没有褒贬之意,最初,流量明星主要指一些人气旺盛、粉丝众多、号召力强的明星;但随着一批无才无艺无作品,靠脸蛋身材甚至话题出道的明星火了起来,特别是德不配位的流量明星接连出事,流量明星逐渐成为人们眼中的贬义词。

是什么造成演艺圈一度唯流量论?

上海恒衍达律师事务所律师王艳辉一针见血地指出,因为流量明星能够带来巨大的经济效益,逐利的本质决定了流量明星受到资本的青睐。这一观点也得到多位专家认同。

专家指出,唯流量论的观点之所以甚嚣尘上,是资本逐利的背景下,“粉丝经济”带来的产物。在“流量=价值”的观念引导下,越来越多的商业主体去追求更高效的资本转化,而流量明星的粉丝多为年轻人,容易被引导,为明星买单。

中国传媒大学文化产业管理学院法律系主任郑宁说,在流量裹挟之下,为吸引眼球,获取流量和商业利益,一些流量明星及背后的资本无所不用其极,在相关规范不健全、监管不到位的情况下,往往容易突破底线、违规违法,比如组织、动员粉丝刷数据,使用营销号进行口碑营销、控评,甚至制造谣言抹黑竞争对手等。

中国政法大学传播法研究中心副主任朱巍指出,流量明星的流量,很多都是“饭圈”(粉丝圈子)刷出来的,甚至是在“黑红也是红”的错误理念下通过炒作话题炒出来的,这样的流量本身就带着问题。

饭圈充斥歪风邪气 价值扭曲影响风气

前段时间,明星赵丽颖与王一博因在新剧里合作引发双方粉丝互撕、谩骂,部分营销号借题发挥,恶意炒作,影响恶劣,微博平台迅速处置,永久禁言账号600多个,关闭账号2600多个,赵丽颖工作室官方微博也因“管理失位,造成发声引导不及时”被禁言15天。

实际上,类似的粉丝群体之间拉踩引战早已成“饭圈”常态。究其原因,与背后的流量密不可分。

在一些资本和“饭圈”的认知里,明星有话题,热度就行,采取何种方式并不重要。《法治日报》记者曾卧底多个“饭圈”看到,在资本和“饭圈粉头”的引导下,很多粉丝常常因为“哥哥”“姐姐”(即明星)的热度

德不配位的流量明星现象何时休 专家表示「流量拜物教」下的流量明星该翻篇了

下降,作品不受关注而自责,纷纷出钱出力买代言产品或做数据刷排行。

“明星本应该做好榜样,正确引导粉丝,但目前很多流量明星本身就存在道德问题,还放纵粉丝下场‘拱火’,让‘饭圈’充斥着歪风邪气。”王艳辉指出。

王艳辉认为,流量明星的存在容易扭曲年轻人的价值观。很多年轻人的价值观尚未成熟,看到流量明星无需努力,仅仅通过颜值、话题等就可以成名赚大钱,会认为读书无用。再加上不良资本的引导,很多未成年人被灌输了拜金主义、享乐主义、消费至上的错误观念,严重误导其价值观。

“流量明星的存在,滋生出所谓‘饭圈’等专业粉丝团体,很多不法分子利用粉丝对明星的狂热崇拜开展违法犯罪活动,轻则侵犯他人隐私,重则非法集资、诈骗,造成了恶劣的社会影响。”王艳辉说。

此外,流量明星的存在也破坏了演艺圈的生态,不利于演艺产业的健康发展。

朱巍说,流量一变味,正常的艺术表演也就开始变味。“很多流量明星既没有表演的天赋,也不愿意去努力,有些人唱歌修音或者干脆假唱,有些人拍戏时现场台词数1234567,再通过后期加工配音,却因为流量能变现被高片酬邀请参演。真正的实力派艺人却往往无人问津。”

“流量之下,很多人不再追求高质量、高价值的文艺作品,而仅仅通过被引导、被灌输的喜好来决定作品的价值,使很多文艺作品失去了文化传播的价值,沦为资本谋利的工具。”王艳辉说。

平台尽责明确标准 合力斩断资本黑手

针对流量明星这一乱象,国家有关部门迅速出手。

8月27日,国家网信办启动“清朗·移动应用程序PUSH弹窗突出问题专项整治”,整治内容之一便是“片面追求流量,大肆炒作娱乐八卦,明星绯闻、血腥暴力、低俗恶俗等有悖于社会主义核心价值观的内容”。

同一天,中央网信办发布《关于进一步加强对“饭圈”乱象治理的通知》指出:取消所有涉明星艺人个人或组合的排行榜单,严禁新增或变相线上个人榜单及相关产品或功能等。随后,微博、快手等平台均下架了明星艺人相关排行榜单;微博已不再显示明星超话、CP超话的排名。

但记者调查发现,当下仍有一些明星排行榜单以变种形式出现——如8月27日,在微信超话社区萌宠版块,明星养的宠物迅速冲榜,一些明星宠物超话粉丝超百万,里面发布的帖子内容与先前给明星打榜的内容类似。在超话社区电视剧版块,也有大量粉丝给流量明星参演的影视作品排名打榜。

王艳辉说,治理流量明星乱象应当各方协作合力整治,国家有关部门应当出台相应法律法规制定圈内红线,完善制度和监管;网络平台应当承担相应的义务,及时清理不当不良账号、言论;行业应当摒弃不良的价值取向,以作品去评价艺人,推出真正有质量的艺术作品;艺人应当洁身自好,主动学习法律知识,遵守法律和道德。

郑宁认为,政府相关部门应协同行业协会、依法科学设定平台、节目制作方、艺人、艺人经纪公司、品牌方等各方主体的义务和行为规范,对艺人和经纪公司加强法治和职业伦理道德的教育培训,对艺人的违法失德行为开展行业惩戒,对正能量艺人予以奖励和扶持。此外,学校和家庭应当联手对青少年加强有针对性的引导和教育,帮助他们树立正确的三观,健全人格和心智,避免被资本驱动下的“粉丝经济”绑架。

在受访者看来,很多流量明星不过是资本手里的赚钱工具,“饭圈”往往是被资本牵着鼻子走。因此,朱巍和郑宁都认为,要想从根源上消除流量明星乱象,最重要的还是要斩断资本的黑手,相关平台本身也应承担责任,还演艺圈一个清朗的文化环境。

实际上,现在越来越多的发现,即使没有流量明星参演,也能产出大量吸引人的优秀作品,比如《觉醒年代》等。

“文艺不能当市场的奴隶,不要沾满了铜臭气。”这是受访者共同的心声。

防沉迷新规落地受家长老师欢迎 未成年人每周网游最多3小时

共管共治 让未成年网游玩家适可而止

□ 本报记者 赵丽 □ 本报实习生 杨铁男

北京市民李丽因儿子沉迷网络游戏而烦心一年了。一年前,儿子上初一,开始接触网络游戏,从此一发不可收拾;一年后,儿子的期末考试成绩从班级前十名掉到了倒数第十名。

陷入网络游戏旋涡的不只有李丽的儿子。根据中国社会科学院发布的《中国未成年人互联网运用报告(2020)》,首次触网的主要年龄段集中在6至10岁,10岁及以下开始接触互联网的人数比例达到78%,且低龄族的使用时长集中在1至3小时。《法治日报》记者近期采访发现,在这一群体中,有不少低龄族在接触互联网后沉迷于网络游戏不能自拔。

针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏问题,国家新闻出版署近日下发《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》(以下简称《通知》),进一步严格管理措施,坚决防止未成年人沉迷网络游戏,切实保护未成年人身心健康。

多位接受记者采访的业内人士称,网络游戏互动性、沉浸性、仿真性强,操作便捷,具有较强吸引力。未成年人还处在身心发育阶段,自控能力相对较弱,容易过度使用网络游戏甚至产生依赖。一些游戏厂商也利用“套路”吸引未成年人。国家此次重拳出击,对于开展防沉迷工作具有深远意义,但关键在于如何让政策落地并有效实施,这需要家长、学校、社会共管共治。

孩子沉迷网络游戏 家长老师叫苦不迭

“再玩一局,我就写作业。”——这是李丽每天听儿子说得最多的一句话,但玩了一局还有一局,似乎永远没有最后一局。

从儿子接触网络游戏后,一年来,李丽每天都要和他斗智斗勇:如何既能让孩子不落下学习,又能兼顾他玩游戏的心愿。但摸索了一年,她也没有找到万全之策。如今,儿子又迷上了一款名为“猫和老鼠”的网络游戏,每天放学后进屋第一件事就是拿起手机玩一局,甚至不愿意吃饭,更不愿意写作业。

“现在的局面是他玩‘猫和老鼠’游戏,我们也在和他玩‘猫抓老鼠’——他经常等我们睡着之后偷偷玩游戏,被发现后立即切换到其他界面,说自己在写作业。”李丽摇摇头,甚是无奈。

同样对这款游戏感触颇深的还有河南驻马店的王阳,他儿子今年4岁,每天也会缠着他“玩一局猫和老鼠”。但王阳不敢太纵容,他深怕儿子步了自己的后尘——初中时,王阳开始接触网络游戏并沉迷其中,学习成绩急速下降,高一便辍学了,如今是一家公司的普通职员。

回忆当初为了玩网络游戏和母亲打“游击战”的场景,王阳有点不好意思,“每天放学后提前走,避免在校门口碰到家长。同学之间打配合,互相欺骗家长,要说今天去同学家玩,要么说留在学校一起写作业,打游戏的钱则是从伙食费里省出来的”。

那时候,王阳的母亲为了制止他沉迷于网络游戏,也绞尽了脑汁:每天中午和下午去学校门口堵,晚上不睡觉听着王阳房里的动静,深夜去网吧包房里找人……直到后来彻底放弃,让王阳办理退学手续。

在网络游戏防沉迷这场拉锯战中,不止家长和孩子在斗智斗勇,学校老师也叫苦不迭。她所在班级中沉迷网络游戏的学生不在少数。其中有一个学生游戏成瘾,每天晚自习放学后都要去学校附近的奶茶店玩手机打网络游戏,第二天起床后必须先玩一会儿网络游戏或者看一些讲解游戏的相关视频,然后踩点进教室上早自习,有时甚至偷偷将手机带到学校,利用课余时间打游戏。

诸多原因导致沉迷 一旦成瘾危害不浅

究竟为什么会沉迷于网络游戏?李丽的儿子给出的答案是:“游戏中的任务、动画都很好看,越

玩越想玩。而且班上玩游戏的同学也很多,如果我不玩,他们会觉得我很土,不愿意和我相处。”

上海市法学会未成年人法研究会副秘书长都培植曾对未成年人沉迷网络游戏的原因做过深入调研。他告诉记者,一些游戏商家在开发网络游戏时会将上瘾机制设置在游戏中,比如设计好看的游戏皮肤和互动机制,让玩家团队协作,增强黏性;朋辈效应也让未成年人对网络游戏“欲罢不能”,他们每天交流游戏内容,不玩游戏就无法融入集体。

中国政法大学刑事司法学院教授皮艺军则认为,未成年人追求刺激和冒险,但自控能力相对较弱,遇到沉迷度高的网络游戏便容易“沦陷”。

“此外,如果家庭不和睦,亲子关系疏远,孩子往往更愿意和游戏相伴,网络游戏成瘾的可能性就会更大。”皮艺军说。

而沉迷网络游戏带来的危害不可小觑。李丽发现,儿子迷上网络游戏后,不仅学习成绩急转直下,而且视力急速下降,反应能力和理解能力也直线下降,“每天只想玩游戏,平时带他出去玩,也表现得非常自闭,不愿意与他人交流”。

田老师也注意到,他班上那些沉迷网络游戏的学生,基本都存在不注意听课、打盹的情况,精力完全被分散了。

“未成年人沉迷网络游戏,不但会导致学习成绩下降,而且对于他们的心智、情绪也会产生巨大影响。比如,未成年人会模仿游戏中的暴力、血腥行为。”都培植向记者介绍了他曾经接触过的一个案例,一个17岁的孩子,在网吧中连续玩了3天CS(反恐精英)游戏,出门吃饭时和别人起了冲突,他拿起身边的凳子砸向对方的头部,并反复殴打对方。事后,他说自己当时误以为还处于游戏中。”

重拳出击严格管理 一周最多玩三小时

为了防止未成年人沉迷网络游戏,国家再次重拳出击,严格管理。《通知》提出,所有网络游戏企业只可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务;严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求;对未严格落实的网络游戏企业,依法依规严肃处理。

实际上,早在2019年,有关部门就印发了《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,采取一系列有力举措,建成网络游戏防沉迷实名认证系统,实现合规上线运营游戏全部接入,为深入推进防沉迷工作打下了基础。此次“进一步严格管理”就是监管触角在此前基础上的延伸。

在都培植看来,按照《通知》要求,网络游戏企业对未成年人提供网游服务的时间一周最多只有3个小时,这应该是“史上最严举措”了。

都培植认为,《通知》其实是对未成年人保护法中所涉及未成年人网络保护章节的积极落实和回应。新未成年人保护法最主要的亮点是新增对未成年人的网络保护,在传统观点中,家庭、学校和社会是未成年人成长的三个主要空间,但随着网络的发展,网络也成为未成年人发展的一个非常重要的空间,也可以称为第四空间。

“《通知》也是对企业、资本的一种规制。从我们

● 网络游戏互动性、沉浸性、仿真性强,操作便捷,具有较强吸引力。未成年人还处在身心发育阶段,自控能力相对较弱,容易过度使用网络游戏甚至产生依赖。一些游戏厂商也利用“套路”吸引未成年人

● 未成年人沉迷网络游戏,不但会导致学习成绩下降,而且对他们的心智、情绪也会产生巨大影响,甚至可能会去模仿游戏中的暴力、血腥行为

● 网络游戏沉迷是一个社会问题,防沉迷工作是一项系统工程,需要社会各方面的共同努力

调研走访的情况来看,网游背后存在上千亿元的市场,《通知》对网络游戏企业提供的内容作出明确界限,意味着不论资本力量多强大,都不能在涉及未成年人的领域肆意妄为。”都培植说。这一“史上最严举措”也受到家长和老师的热烈欢迎。

“虽然我们平时会采取一些措施限制孩子玩网络游戏,但总是管不住,现在好了,想玩也玩不成了,一方面未成年人注册网络游戏时会有身份限制,另一方面也有时间限制了。”李丽说。

河南驻马店某高中班主任孙老师也对《通知》的落地实效充满期待。“从国家层面对学生上网时间作出规定,让学校及家长在管理学生时有政策依据,容易让孩子信服,从内心深处接受学校及家长的管理;对游戏时间作出具体规定,有效减少学生玩游戏的机会,有助于其专心学习,从而为学生的健康成长创造良好环境。”

建立共管共治机制 培养良好用网习惯

有受访者提出,如何让政策真正落地才是关键。比如,一些学校门口有可以出租手机的二手书店、奶茶店等,这些手机里面都有现成的账号和设备,这种情况下该如何整治需要进一步思考。

都培植也指出,实名制目前还有一些漏洞可钻,“我们前期调研发现,最主要的问题就是账号。只要在注册时明确未成年人的姓名、相关信息等,都可以实现严格限制,但网络上有些人将成人账号售卖给未成年人,供他们逃脱平台的审核。这其实是一种违法行为,可以采用治安管理处罚法对售卖成人账号的人予以行政处罚”。

此外,从游戏企业的角度来看,如何准确识别实名,有无动力提高识别能力也是难题。达睿咨询首席分析师马继华在接受媒体采访时就提到:“游戏公司执行上的困难主要在于如何识别和确认是未成年人在打游戏,这个技术有待成熟。但最核心的问题是游戏公司有没有动力去提高识别技术。游戏公司如果没有足够的动力,那么技术永远也成熟不了,执行永远都有困难。”

中国传媒大学文化产业管理学院法律系主任郑宁则认为,目前尚未建立一个系统的共管共治机制,家长普遍缺乏网络素养,相关培训和教育缺失;学校与家长的日常沟通反馈机制不够健全;对于孩子存在的问题没有形成各方联动机制;社会提供的公共文化服务活动数量不够,质量也不高。

“因此,政府、学校、社会公益组织要加大投入力度,提供优质公共资源,让孩子拥抱大自然,提升审美,开阔眼界。家长应该加强学习提高网络素养,给孩子提供高质量的陪伴。”郑宁说。

除了必要的监督之外,还有专家指出,一部分孩子从过去每天接触网游的状态中抽身出来,过渡阶段不会产生心理和行为上的不适,需要家长做好相应的引导与预防。

值得注意的是,从之前发布的《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》数据来看,城市和农村的未成年人在使用网络的内容选择和时长上有一些差异。比如,城镇未成年网民更多使用搜索引擎、社交网站、新闻、购物等应用,而农村未成年网民使用短视频、动画或漫画等休闲娱乐的比例则高于城镇。

对此,都培植建议,应该对农村的未成年人及其家长加强教育,农村地区的学校也应该采取更多措施来防止未成年网民沉迷网络游戏。

国家新闻出版署有关负责人也表示,网络游戏沉迷是一个社会问题,防沉迷工作是一项系统工程,需要社会各方面的共同努力。一方面,政府、行业要始终把防沉迷作为游戏管理的重中之重,严格防沉迷管理的制度和执行,扎实推进防沉迷工作;另一方面,防止未成年人沉迷网络游戏,需要广大家长、老师更好履行监护教育职责,切实承担起保护未成年人的法律责任,加强关爱保护和约束规范,引导孩子形成良好生活习惯和用网习惯。

漫画/李晓军

