

恐怖“海龟汤”让中小小学生很“上头”

游戏监管需“三轨并行”但也不必谈“恐”色变

“一、二、三，木头人，你输了，我死了”，这是最近深受孩子们喜欢的名为“海龟汤”的推理游戏中，常说的话语。以“恐怖”“烧脑”为噱头的“黑汤”“红汤”，正通过短视频平台、热销卡牌等方式，吸引中小小学生进行参与，让不少孩子很“上头”。

未成年人保护领域的专家表示，此类游戏部分内容已涉嫌违反《未成年人保护法》等法律法规，亟须法律约束、平台履责和家校引导。也有心理老师分析，大多数孩子玩恐怖游戏只是短暂“尝鲜”，要注意的是有孩子利用恐怖游戏麻痹现实中的痛苦。

事件调查：小学生流行玩恐怖游戏 平台商家未设有效年龄限制

张先生近来颇感困扰。他读五年级的儿子迷上了“海龟汤”游戏，频频拉着自己一起玩。最初，张先生想着多陪陪孩子，但几个故事讲下来，他逐渐察觉到不对劲。

“内容全是‘谁死了’‘被谁杀了’，一连串故事讲得我脊背发凉”。张先生回忆道，“其中甚至有因为妈妈责备孩子乱跑，结果孩子竟将妈妈做成烤肠的情节。”

记者了解到，“海龟汤”是一种逻辑推理游戏，出题者会抛出一个简短而神秘的事件概述，称为“汤面”。同时，出题者心中有一个能解释所有谜团的完整故事，即“汤底”。参与者通过不断提问，凭借出题者

“是”或“否”的回答，抽丝剥茧推理还原出完整故事。张先生询问儿子后得知，这股“海龟汤”风潮已在全班流行开来，同学都在玩。

记者观察到网络上也有许多人发帖分享玩完“海龟汤”以后的感受。比如，“最近晚上洗澡上厕所睡前总会联想一些莫须有的东西”“脑海里开始浮现一些恐怖画面”“一些细小的声音让我感觉很心慌”“不想去上学，注意力完全没办法集中”等。

在一些主流短视频平台上，不少博主热衷于创作“海龟汤挑战”的内容。这类视频内容营造出惊悚、恐怖氛围，因其浓厚的

“悬疑感”和“刺激性”，在平台上收获了不少热度，动辄数十万点赞，个别爆款视频甚至高达 230 万点赞、47 万转发量。

在多家电商购物平台上，以“海龟汤”为主题的解谜卡牌也成为了热销商品。值得注意的是，虽然部分产品标注适用年龄为“14 岁以上”，但在实际购买环节，未成年用户依然可以顺畅地完成下单付款，平台及商家并未设置有效的年龄限制或核验流程。事实上，一些平台在售的卡牌中，主打趣味轻松的“清汤”类型寥寥无几，而包含血腥、暴力、恐怖元素的“黑汤”“红汤”系列则销量亮眼。

法律分析：暴力血腥内容违法 应保障身心安全与社交需求平衡

在未成年人法律保护专家、广州市政协委员郑子殷看来，“海龟汤”游戏中提到的“死亡”“尸体”“杀人”等一些暴力血腥内容违反了《未成年人保护法》《出版管理条例》和《预防未成年人犯罪法》。这类血腥暴力的内容，易引发未成年人恐惧、模仿或价值观扭曲。同样，血腥谜底可能被未成年人效仿，增加暴力倾向风险，应当依法禁止。

一些网络平台会通过打广告的方式，将未成年引流下载相关 App，进而参与游戏。郑子殷表示，若广告未标注“适龄提示”或隐瞒恐怖、暴力内容，这种行为可能面临高额罚款。

“依据《广告法》，由市场监督管理部门责令停止发布广告，对广告主处二十万元以上一百万元以下的罚款，情节严重的，并可以吊销营业执照。除此之外，若内容造成未成年人心理伤害，监护人可提起诉讼主张精神损害赔偿。”郑子殷说。

如果线下的剧本杀店铺组织进行“海

龟汤”游戏并对未成年人提供服务，郑子殷认为，对违规提供服务的剧本杀店铺，可责令限期改正，给予警告，没收违法所得，并处十万元以下罚款。如果拒不改正或者情节严重的，可责令暂停相关业务、停产停业或者吊销营业执照、吊销相关许可证。违法所得一百万元以上的，并处违法所得一倍以上十倍以下的罚款，没有违法所得或者违法所得不足一百万元的，并处十万元以上一百万元以下罚款。

说起来，“海龟汤”是一款社交属性强的游戏，处于青春期的孩子也有社交需求。在浙江恒霁律师事务所律师卢琼看来，目前法律虽对危害未成年人身心健康内容有所约束，但针对“海龟汤”这类新兴游戏形式的规定存在一定空白。

卢琼认为，市场监督管理部门和文化执法部门应加大对线下商铺的巡查力度，尤其针对学校周边的文具店、玩具店以及桌游门店等未成年人易接触到的场所。若

发现商家售卖含不适宜内容的“海龟汤”游戏产品，应立即责令下架。另一方面，平台要完善内容审核机制，利用人工智能和人工审核结合的方式，对“海龟汤”相关的文字、图片、视频等内容进行过滤，阻止血腥暴力内容传播，也可以设置未成年人模式，在此模式下完全屏蔽“海龟汤”游戏及相关不适宜内容的搜索结果和推荐，同时对用户发布的内容进行更严格监控。

当然，教育和引导孩子不能只是依靠执法部门，学校与家长也要同样参与进来。在郑子殷看来，“海龟汤”游戏的监管需法律约束、技术防控、教育引导三轨并行：执法机关应严查源头生产与违规销售链条；平台及商家须履行年龄核验与内容过滤义务；家校社会需协作提供健康替代方案，将未成年人兴趣导向积极路径。唯有各方尽职尽责，全方位阻断暴力内容渗透，方能保障未成年人身心安全与社交需求之间的平衡。

心理分析：不必谈“恐”色变 但要注意孩子利用恐怖麻痹痛苦

孩子对恐怖元素好奇并不是最近才有的新鲜事儿。恐怖元素到底有什么魔力能吸引着一代又一代孩子？

文化人类学家欧内斯特·贝克尔在《拒斥死亡》一书中说：“我们所有人都活在死亡焦虑之下，从来不是长大了才开始怕死，而是人从有意识开始，就必须面对‘我会死’这个现实。”

每个人从出生起就有死亡焦虑，这是在成长过程中要去面对和处理的议题。然而，在传统观念里，这部分是很少谈及的禁忌，于是，孩子不由自主地通过一些恐怖元素来慢慢靠近禁忌。而且从生物心理学角度看，恐怖偏好属于孩子心理发展阶段的常态，10-15 岁正是恐怖偏好的“黄金窗口期”。在这个阶段，前额叶与杏仁核发育不同步，大脑处于“高敏感 + 低调控”的状态，使得孩子喜欢刺激也爱挑战恐惧。恐怖游戏提供可预测的危险环境，满足孩子对

现实失控感的补偿性控制需求。同时，这个年龄段的孩子最需要同伴群体，如果他们的群体里很多人玩这类游戏，他们也会想加入，这样就能有共同话题、建立团体感。

那么，恐怖游戏会“毒害”孩子吗？其实，不必过度解读孩子们的行为，大多数孩子只是短暂“尝鲜”，随着年龄增长他们自然会转向别的娱乐方式。但值得注意的是，对每个孩子而言，合适的恐怖阈值都不一样。当然，毁三观的、色情的、血腥变态的，本来就不适合孩子的读物和游戏也会对孩子的认知健康产生伤害。

此外，有一类情况应当引起家长重视，就是孩子过度沉迷玩含有恐怖元素的游戏，“沉迷”和“玩一玩”的适度娱乐大不相同。因为成瘾本身就是一种代偿性满足，也就是说当孩子沉迷玩恐怖游戏、看恐怖视频意味着他正被一些心理问题困扰，需要用这种方式满足现实中得不到的需求。

广东某学校心理老师张惠珊分享了一个故事：一名初中生只要看到父母吵架就会去玩恐怖游戏，因为他发现玩游戏可以转移注意力，生理恐惧能掩盖心理痛苦。可是，得到了暂时的麻痹后，他又开始自责“我浪费了好多生命”，于是更想逃避这些现实，就再去寻求刺激，陷入恶性循环……

有研究发现，如果一个孩子对视频游戏的反应和他在真实世界中对创伤的反应方式一样，那这个孩子表现出来的就是情绪障碍的症状。不是恐怖游戏“毒害”了孩子，而是孩子利用恐怖游戏麻痹现实中的痛苦、替代现实中得不到的价值感。

我们不必谈“恐”色变，一方面，这是孩子的正常成长过程会面对的东西；另一方面，生命会伴随着死亡，这是正常的。家长要先学会面对死亡恐惧，才能帮助孩子超越恐惧。

（综合整理自新快报、央视网）

怎样判断一款“有点吓人”的游戏孩子能不能玩？

核心在于判断一款游戏对孩子而言

是“调动情绪”

还是“刺激伤害”

	调动情绪	刺激伤害
恐怖类型	有逻辑可推理	毫无逻辑
叙事方式	成长型有故事性	没有成长意义只有恐怖
角色风格	困境里杀出生路	只有被虐杀
三观	正常	毁三观
色情	无	是

如果这些都符合
再加上孩子本身没有强烈不适
那这就是“调动情绪”的好内容
而不是“伤害心理”的坏内容
当孩子表现出对恐怖元素的兴趣
不如先给ta看看
《鸡皮疙瘩》和《口袋里的爸爸》
这类经典的儿童恐怖小说

因为它们都符合
“安全恐怖”三要素：
明确的虚构信号
幽默对冲机制
困境解决导向

明确的虚构信号
不让孩子把“幻想”误认为现实

幽默对冲机制
通过夸张、轻松的氛围缓解紧张感

困境解决导向
恐怖背后有出口
而不是绝望与伤害