

理论探索

Li Lun Tan Suo

青少年网络游戏问题行为的

文化 - 社会 - 个体三因素分析

——基于网络游戏问题行为的 91 个电话咨询案例

□ 高文璐

摘要: 本文从社会心理学视角出发,提出了文化-社会-个体三因素模型来解释青少年网络游戏问题行为的产生,并对91例有关12~17岁青少年网络游戏问题行为的电话咨询案例进行了分析,来检验模型的有效性。研究认为,青少年网络游戏问题行为是社会文化环境、社会变迁和个体心理需要三方面相互作用的结果,当社会教化模式的转变滞后于社会变迁的速度时,青少年更可能过度沉浸于虚拟世界寻求心理满足,产生网络游戏问题行为。在模型分析基础上,本文提出了积极引导青少年网络游戏行为的建议。

关键词: 网络游戏; 问题行为; 青少年; 社会教化; 社会变迁

DOI:10.19633/j.cnki.11-2579/d.2021.0068

一、引言

近些年来,随着互联网的普及和新媒介技术的发展,网络游戏(online games)成为一种重要的休闲娱乐方式。截至2020年6月,中国网络游戏用户规模达到5.40亿,占网民整体的57.4%;手机网络游戏用户规模达5.36亿,占手机网民的57.5%^[1]。根据共青团中央维护青少年权益部和中国互联网络信息中心联合发布的《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》,通过对全国31个省(自治区、直辖市)的

小学、初中、高中及职业学校34661名学生的抽样调查可推断中国未成年网民规模为1.75亿,抽样调查中61.0%的未成年人上网经常从事的活动之一是玩游戏^[2]。中国青少年研究中心2019年发布的《中小学生网络游戏的认知、态度、行为研究报告》显示,通过对6个城市3202名小学四年级到高中三年级在校生的调查发现,76.3%的学生从小学开始接触网络游戏,51.5%的学生表示喜欢玩网络游戏^[3]。可以说,网络游戏在青少年群体中已是一种比较常见、比较受欢迎的娱乐方式。这也引发了广泛的社会关注。

网络游戏对于青少年的影响一直是一个充满争议

的话题,越来越多的学者不再以“好”或“坏”去界定网络游戏,强调网络游戏行为的复杂性^[4],开始用多维的视角去分析网络游戏的影响。一方面,有研究显示,网络游戏有助于青少年提升空间认知能力^[5],提高问题解决能力^[6],有效进行注意力分配^[7],减少负面情绪^[8],锻炼社会交往能力^[9],学习团队合作^[10],增强社会适应性^[11]。另一方面,青少年如果过度沉浸于网络游戏当中,可能出现无法控制网络游戏使用时间、情绪不稳等问题行为,导致青少年身心健康受损、学业表现不佳、道德规范性减弱、现实社会关系受损^{[12][13][14][15]}。

如何引导青少年合理规划网络游戏的使用,发挥网络游戏的积极作用而减少其负面影响,是从政府到学校和家庭都非常关心的问题。而解决这一问题的一个前提就是,我们要理解为什么有的青少年会沉迷于网络游戏之中而出现问题行为,是游戏设置问题,是青少年个体原因,还是蕴藏着心理、社会、文化多方面因素的共同作用?对此,本研究从社会心理学视角出发,提出了关于青少年网络游戏问题行为的文化-社会-个体三因素解释模型。并通过对青少年网络游戏问题行为的电话咨询案例的定性分析对模型进行检验。

二、青少年网络游戏问题行为文化-社会-个体三因素解释模型的提出

1. 研究对象:青少年网络游戏问题行为咨询案例

本研究为探究青少年网络游戏问题行为的成因,对某一心理咨询服务热线的相关电话咨询案例进行了系统分析。这些案例中,父母就青少年网络游戏问题行为而进行了多次的电话咨询。分析所选取的91个咨询案例涉及的是处于相似的社会心理发展时期的12~17岁的青少年,其中92.3%是男生,平均年龄14.37岁,具体分布见表1。每个案例咨询次数在1~10次之间,平均咨询次数为2.73次。

2. 青少年网络游戏问题行为的文化-社会-个体三因素解释模型

结合对91个案例的定性分析,本研究提出了文化-社会-个体三因素模型来解释青少年网络游戏问题行为的成因。模型认为(如图1所示),青少年网络游戏问题行为是社会文化环境、社会变迁和个体心理需要三方相互作用的结果,当社会教养方式的转变与

表1:电话咨询案例青少年基本情况(N=91)

		人数百分比
性别	男	92.3
	女	7.7
年龄	12岁	9.9
	13岁	20.9
	14岁	25.3
	15岁	20.9
	16岁	12.1
	17岁	11.0

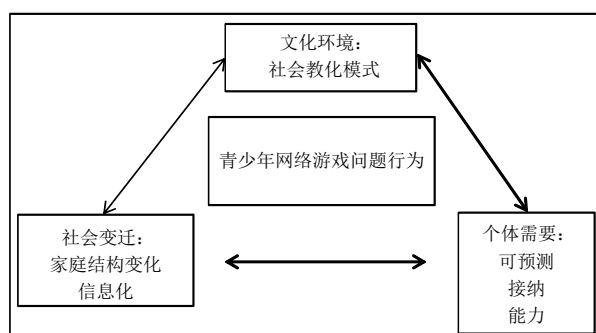


图1:青少年网络游戏问题行为的文化-社会-个体三因素解释模型

社会变迁的步伐不一致时,青少年更可能过度沉浸于虚拟世界寻求心理满足,产生网络游戏问题行为。后文将结合案例分析,具体阐述模型观点。

三、青少年网络游戏问题行为文化-社会-个体三因素模型的解释

1. 文化环境:中国传统社会教化模式与问题行为

对于大多数青少年来说,在其成长和发展的过程中,家庭是其最直接和最经常接触的环境,家庭的教养方式对青少年的心理与行为会产生深远的影响。而教养方式又往往刻有文化的烙印,不同文化和亚文化对于适当的教养方式有不同的理解,对于孩子的发展目标也有着不同的期望^[16]。因此,我们在解释青少年网络游戏问题行为时,将社会教化模式作为重要的文化因素来进行分析。社会教化,指的是家长和社会如何教导和养育儿童。通过社会教化历程,文化观念会深入人心,影响人们的认知、道德、情感、行为和人际关系等。中国文化深受儒家文化影响,传统的社

会教化模式大多与两个主题有关,一是控制冲动,二是成就,这两个主题对应的就是中国传统的家训内容,即孝悌和勤学^[17]。

控制冲动是传统社会教化的重要主题之一,儒家的文化传统强调社会控制,儿童很早就被要求具有控制冲动的能力,这既是他们践行孝道的重要途径,也是他们以后在学业上取得成功的先决条件。所谓“存天理、去人欲”,在儒家传统下,冲动是不道德的东西,成为必须压抑的东西。控制冲动的观念所关注的是行为是否符合道德标准,对产生冲动的心理诱因并不关注。受这种观点影响,父母对子女的教化也强调控制个体冲动、尊重和服从权威,才符合孝道。因此,不少家长只注重去评价子女行为是否道德,而忽视子女的心理需要。父母对孩子的尊重与信任很少,霸权很重,权威感很强,这导致亲子之间关系并不紧密^[18]。在这种文化环境中成长的孩子,往往不愿意或不懂得辨认和确认自己的生理和心理需要,甚至为自己源于基本生理或心理需要的冲动感到内疚,更容易产生问题行为。已有研究显示,专制型的教养方式与青少年网络沉迷正相关^[19]。现代社会,孝道的含义已有变化,更强调情感构建和相互尊重^[20],但传统的以孝道为基础、强调控制冲动的社会教化模式仍然存在。在本研究所分析的电话咨询案例中,这样的教化模式并非少数,比如以下的案例中,父母或是只表现出对于他们眼中孩子的冲动行为表象的关心,而不是对于孩子心理需要的关心;或是一味批评、管教孩子,而缺少沟通,忽视孩子对于宽容和自由的渴求。

小A父母离异,母亲在外地打工。得知孩子玩游戏时间较长后,马上打电话询问他,孩子很反感,并反问母亲:“为何不关注自己一天上多少节课,累不累,而是知道游戏时间后就马上打电话问自己。”(小A,17岁,案例7)

小B比较顽皮,经常被批评,妈妈比较严格,常常对孩子动手,孩子爸爸则是问题比较严重的时候会动手。每次孩子犯错,家长都是直接去批评孩子,很大声,以前孩子不吭声,到了近一两年,孩子就开始顶嘴或是用行动反抗家长的打骂。一家人一起看电视的时候,孩子跟父母表示很赞同电视里说的家长要宽容、自由和“不管”孩子的观点。(小B,12岁,案例40)

中国传统社会教化的另一个重要的主题就是成就,成就是光宗耀祖的表现,儿童在社会教化过程中

很早就会认识到学业成功的重要。望子成龙的中国父母十分重视子女教育,提到健康成长,人们就会想到“长身体、长知识”,很少会想到“长心灵”。把成长等同于身体健康和智力发展,而忽视心灵成长。如果身体健康、学习好就心满意足了。家长眼中,孩子是长不大的小孩,而“小孩子”应该专心学习,不要胡思乱想,以免分散精力;同时,家长有责任去引导孩子想“该想的问题”,阻止他们去想那些“不该想的问题”。在这种观念指导下,家长不仅不会与子女平等交流想法,而且会从根本上去否定子女情感渴求与人生探索的合理性,也不会引导子女去认识和了解社会生活的复杂性。

但孩子不是学习机器,随着身体的发育和心智的发展,他们自然而然要出现一些情感上的烦恼与需要,要思考一些与“读书”和考试无关,但与成长密切相关的问题。这些烦恼可能被压抑一时,但不能被消除。家长成为子女与社会之间的屏障而不是一道桥梁,让子女把更多的时间用在读书考试上,造成对子女的情感压抑,给子女增添情感上的痛苦。在下面的案例中也可以看到,父母对子女的成绩往往十分重视,而没有关注到孩子的压力和需要,对孩子学习成绩之外的生活都缺乏了解,这可能正是孩子出现问题行为的一个重要原因。

小C与父母因为游戏问题而产生冲突后,父母开始反思。小C的父亲表示以前对孩子要求很高,孩子考90都会被责骂,很少表扬孩子。现在会注意自己的说话方式,担心孩子出现问题,现在希望孩子身心健康就好。家长也坦承因为孩子不听话,会控制不住跟孩子动手,孩子也反抗,导致双方出现肢体冲突。(小C,14岁,案例33)

小D很优秀,但沉迷上了网络游戏。父母和咨询师沟通之后,情绪和方法上都做了些调整,小D有所改变,行为更加自律,并在上次考试取得了全班第四的成绩。但母亲还是有时候会给孩子压力,会提到让孩子抓紧时间多学习,少玩游戏。有一次孩子生气,在微信里和父母说,自己在学校里面学习有压力,老师同学方面也有压力,希望爸爸妈妈也要站在孩子立场,去多理解孩子。母亲对孩子的期望很高,即使在孩子取得了不错的成绩时候,也总是遗憾和惋惜多于鼓励和肯定。孩子也对自己期望很高,对自己要求严格,但是心理压力很大。(小D,13岁,案例67)

小E沉迷于网络游戏,母亲去学校了解过孩子在

学校的成績，知道了成績不是很好。但是对于孩子的交友、与师生相处等情况并不了解。（小E，17岁，案例26）

总之，在中国传统的社会教化模式下，控制冲动和获得成就是社会对儿童的期待，换言之，服从又有进取心的孩子才是好孩子。如果家庭只重视这种社会教化，而忽视甚至是压抑孩子其他方面的成长发展，那就可能会导致孩子产生问题行为，比如网络游戏问题行为。

2. 社会环境：社会变迁对传统社会教化模式的挑战

社会环境会塑造和影响文化和社会教化模式，中国传统的社会教化模式，比如对强调服从的孝道的重视，是与传统社会务农为主的经济生活和社会生活相适应的^[21]。而随着社会变迁，社会教化模式也要发生相应的改变，当社会教化的变化无法适应社会变迁的时候，就可能导致青少年问题行为的发生。因此，我们认为对于青少年网络游戏问题行为的理解，还要分析与社会教化方式相关的一些社会变迁因素，比如家庭结构的变化和社会信息化。

（1）家庭结构变化带来的社会教化环境的改变

改革开放以来，中国家庭表现出在规模上日益微型化、在家庭结构上日益多样化的特征^{[22][23]}。在家庭规模上，根据国家统计局公布的几次人口普查数据和2002年以来每年的全国抽样数据，家庭人口规模逐年下降。20世纪50年代之前，家庭户平均人数基本保持在5.3人的水平上^[24]，普查数据显示这一数值在1990年缩减到3.96人，2010年缩减到3.10人。从历年抽样数据看，从2002年到2014年，家庭人口数还在呈下降趋势，2015年和2016年有所回升，可能与“单独二孩”和“全面二孩”政策的相继实施有关，但2017年开始家庭规模又开始缩小。

家庭规模减小的同时，伴随着工业化、城市化、人口迁移和代际关系模式等诸多原因，家庭结构日趋多元化，对儿童的养育模式也相应发生了变化。首先，由传统的扩大家庭为主导转变为了现代的核心家庭为主导，不过核心家庭的比例有所下降^[25]。其次，隔代家庭增多，隔代抚育孩子的现象在中国非常普遍^[26]。再次，受到户籍管理制度和自身经济条件的双重限制，多数进城务工的农民将子女留在农村老家，从而产生了大量的“留守儿童”^[27]。最后，随着离婚率的上升，单亲家庭在家庭形态中也占有一席

之地。

前文所述中国传统的社会教化模式产生于农耕经济和扩大家庭为主导的社会环境中，而随着家庭结构的变化，家庭内的人际关系、家庭观念也都在发生相应的变化，家庭关系从传统走向了现代^[28]。传统家庭关系是以父子这种垂直关系为主轴，现代化的家庭关系以夫妻这种水平关系为主轴，父系父权走向了夫妻平权和亲子平权，代际关系趋于平等，子女养育愈加获得重视^[29]，青少年自身对于独立人格和情感体验的需要也在增强。社会教化模式也在顺应社会的变迁发生变化，比如形成新的孝道观念，比如儿童的自我表达和个人需要的满足获得了越来越多的重视。但在一些家庭之中，传统社会教化模式仍然存在，对于孩子的评价标准比较单一，无法顺应现代社会环境中成长起来的青少年的社会心理发展需要。在一些家庭中，隔辈抚育儿童和留守儿童的一些网络游戏问题行为也是因为社会教化模式或更趋于传统或过于溺爱缺乏管教，没有与现代社会发展趋势相融合。比如下列案例中，小F和小G都是留守儿童，祖辈或是溺爱或是关心较少、缺少管教，而父母对孩子的衡量标准又遵循传统社会教化模式，觉得听话、上进才是好孩子，对孩子理解较少，责骂较多，忽略了孩子的心灵成长。

小F是留守儿童，出生后不久，父母出去工作，爷爷奶奶照顾，比较溺爱。父母在外地工作的时候会偶尔打电话给孩子，也会与孩子沟通交流，聊的话题很多，包括学习、生活、学校情况等等。父亲打工收入不错，但孩子问题较多。父亲很喜欢拿孩子跟其他孩子比较，说：不孝顺，不听话，不上进，不懂得关爱父母。爸爸表示自己性格很暴躁，特别是现在觉得对孩子很没有耐心，看着孩子的种种行为就火冒三丈。（小F，14岁，案例18）

小G自幼由爷爷奶奶照顾，父母在外打工。爷爷奶奶只管吃饱穿暖，其他方面并不关注。前段时间，妈妈发现孩子不像以前那么听话了，就决定回家自己教育孩子。母亲回来后严格管理，孩子不适应。在咨询过程中，母亲表示自己冷静下来会反思，是跟孩子的说话方式不太好。自己以前没有怎么带孩子，不知道孩子心理想得什么，孩子对于自己有点畏惧的同时也有一些抗拒。（小G，15岁，案例5）

（2）信息化对传统社会教化模式的挑战

现代社会是信息化社会，随着各种信息媒介的发

展,传统的父母角色受到了极大挑战。《2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告》数据显示,未成年人的互联网普及率达到了93.1%^[30]。青少年本就是在互联网环境中成长起来的数字原住民,又有胜于成人的吸纳和学习新鲜事物的能力,他们每天都可以从媒体或同辈群体中获取最新的、广泛的知识和资讯。在信息化社会,父母已经不再是知识、技能甚至观念的绝对权威者,孩子们有了更广博的知识,接触到了更多元的文化和价值观念,有了自己看待事物的视角,父母的“教育者”角色受到挑战,如果扮演传统社会教化模式中的权威者,其说服力可能会受到质疑。一项对现代农村父母的调查显示,父母最困扰的就是不知道如何教育子女,感觉自己懂得越来越少,甚至不及学龄儿童的知识面,父母对于自己坚持的旧观念开始质疑,也清楚不能按照旧方式来教育,但又不知如何摆脱和子女的沟通困境^[31]。在知识大爆炸的时代,父母要与孩子共同学习和成长,才能和孩子建立共同的话语体系,缩小代沟。反之,父母如果不能调整好自己的角色定位,不去了解孩子接触的互联网文化,而是以传统社会教化模式中的权威形象去评判孩子的行为,不仅可能加剧亲子间的沟通不畅,还可能导致孩子产生逆反心理,表现出更多的问题行为。以下案例中,有的家长感觉到自己与孩子没有共同话题,不知道怎么去沟通和引导。有的家长则在孩子主动分享理想的时候,直接以一种权威的视角给出负面评价,引起孩子的反感。这些都可能是加剧孩子产生网络游戏问题行为的因素。

小I跟母亲表示自己的理想是开发一款游戏,但母亲对游戏了解甚少,所以不知道如何去和孩子沟通这方面的内容。(小I,16岁,案例45)

小J曾主动跟妈妈说过游戏主播一个月就能赚好几万,家长直接给孩子泼冷水,反驳孩子,在孩子身边不断通过洗脑式教育告诉孩子“努力读书,少玩游戏”,多次引起孩子的反感。(小J,16岁,案例54)

小K在初一时向同桌吐露心声,说自己的命运不应该这样,不应该像大家一样就这样待在教室里学习,要创业,像马云、比尔·盖茨一样。家长否定了孩子这些想法,跟孩子说这些想法不太实际,现在需要一步步来。但是,孩子都听不进去。(小K,14岁,案例57)

3. 个体需要:网络游戏与青少年心理需要

解释青少年的网络游戏问题行为,必然要考虑到

青少年自身的因素,本文所提出的模型中,重点关注的是青少年自身的心理需要。模型认为,网络游戏是青少年满足自身心理需要的途径之一,而让一些青少年沉迷于网络游戏的原因,则是其无法自己寻找到满足心理需要的其他途径,进而只能依赖于此。对于青少年具有哪些心理需要的分析,可以根据Dweck(2017)所提出的三种基本的人类需要来理解。这些基本需要分别是可预测性需要(predictability)——追求世界可预测性、降低不确定性的需要,知道世界如何运作;能力需要(competence)——一种提高个人实力的需求,学习如何在世界上行动;接纳需要(acceptance)——被接纳和被爱的需要,希冀在需要的时候得到他人的回应^{[32][33]}。

网络游戏的体验恰好能够满足青少年的基本心理需要,缓解他们在现实生活中所面对的矛盾冲突。首先,青少年在游戏世界中自己具有控制权,游戏规则和晋级规则设置清晰明确,这些可以减少不确定感,满足了可预测需要。其次,游戏是一种社交方式,既可以在游戏世界中和其他玩家建立友谊,又可以和现实生活中的同学、朋友通过游戏社交,获得尊重和关爱,满足接纳需要。最后,游戏世界中更容易获得成就感。游戏中的升级和竞争,要比在现实中提高学习成绩更容易、更有趣,还能获得即时奖励和回馈,满足人们获得能力认可的需要。一些研究证实了上述观点,如青少年玩网络游戏的动机是为了社会交往、提升自我效能感^[34],网络游戏能满足青少年人际交往和团体归属需要以及成就体验^[35]。网络游戏能给青少年带来控制体验、成就体验和社交体验等^[36]。在本研究所分析电话咨询案例中,很多都体现出了这一点,比如下面这些案例中的青少年,或是通过玩网络游戏找到自我,与人交往;或是学习不自信,但讨论游戏就能神采飞扬;或是现实生活中缺少朋友,在网络游戏中寻求慰藉。这些分析表明网络游戏能够满足青少年的心理需要,而是否会沉迷其中,还要结合文化和环境因素共同分析。

前述案例小G跟妈妈表示自己也不想玩游戏,但感觉很烦,压力大,就想在游戏里跟人一起玩,可以在游戏中找到自我。(小G,15岁,案例5)

小L所在学校学习压力比较大,自己对学习也不自信。但和母亲分享游戏内容的时候非常开心和兴奋,想当游戏的职业玩家。在学校里朋友比较少,喜欢在网络中交朋友。(小L,14岁,案例4)

小M搬过几次家,没有固定的朋友。在学校听不懂课,也没什么朋友,对父母表示只有在玩游戏的时候才开心。(小M,13岁,案例30)

4. 文化-社会-个体三因素模型对网络游戏问题行为的解释

本文提出文化-社会-个体三因素模型来解释青少年网络游戏问题行为,认为当社会教化方式的转变无法跟上社会变迁的节奏时,青少年更可能过度沉浸于网络游戏的世界中去寻求心理满足,这也是造成一些青少年网络游戏沉迷的原因。当代中国,家庭规模缩小、家庭结构多元化,家庭走向现代化;社会步入了信息化时代,青少年获取知识和信息的媒介极大丰富化,父母不再是唯一的权威教育者。但是,传统社会文化仍然在影响着家庭观念和家庭的教化模式,有些家庭的教养方式的变化滞后于社会变迁,无法满足成长于信息化时代的青少年的个体心理需要,使得有的青少年过度沉迷于虚拟世界以满足心理需要。

具体而言,第一,家庭教养观念的发展滞后于社会发展。家庭日趋现代化,新的教化模式和教育观念获得了更多的认可。现代家庭对于家长绝对权威的强调减弱,相应地,越来越多的家长开始重视孩子的权利和心灵成长,尊重孩子的天性,不再一味地控制和压抑孩子的自我表达。不过,即便是这些秉持现代教化理念的家长,还有很多人带着文化的烙印,以符合主流社会预期来界定自我表达的合理性,当孩子的想法、表现与预期不相符时,忍不住去纠正。与此同时,还有相当数量的家长仍然秉持传统的控制冲动的教化模式,将“听话”作为好孩子的唯一标准,希望压抑个性需要而遵从家长意志。面对各种新生事物,家长更多地想去强行控制孩子对其的接触,去没收手机、去要求游戏封号、去抨击新兴媒介和非主流文化,而不是去了解和引导。家庭社会教化方式的变化速度与社会变迁的速度产生了落差,但孩子们是成长在与上一辈相差较大的社会环境之中,他们能接触到的世界更丰富、眼界更开阔、获取信息的媒介以及学习知识和技能的渠道更丰富,也更注重自己心理需要的满足和个性表达。家长的控制和孩子的自主需要形成了冲突,导致问题行为的产生。

第二,“劝学”观念根深蒂固,全面发展没有得到足够重视。对于服从家长权威、控制冲动的传统孝道教育方式,越来越多的家长开始有了反思和改变。但对于成就的强调,却仍然是大多数家庭的教养主

题。素质教育倡导多年,但“学习好”“读书”仍是多数家长对孩子的基本要求,与“读书”无关的需要不受家长重视。只关心孩子学习、重成就、轻心理的家长比比皆是,与越来越重视内心体验的孩子形成冲突。与此同时,孩子们接触的信息、价值观念和文化越来越多元,对于成功的界定和期望也要比家长更多元,双方对于成就的不同理解也造成了亲子关系的紧张,使得青少年更不认同家长的教育,也更容易产生问题行为。比如本研究的电话咨询案例中,很多家长都不愿意去了解网络游戏,只关注孩子玩游戏是否费时间、是否影响学习,而不去探究孩子为什么会喜欢玩网络游戏,对未来是否有规划。即使孩子愿意跟家长分享自己的感受,家长往往都直接给予否定,导致亲子之间沟通失败,问题无法得到解决。

第三,在社会变迁过程中,隔代家庭、留守儿童家庭的教养方式问题更为严重。当家庭权力掌握在上一代人手中的时候,教养方式的转变会更容易滞后于时代发展。隔代家庭中,父母工作期间,大多数教化由祖父母完成,一方面,有的祖父母深受传统社会教化模式的影响,对新兴文化和媒介缺乏了解,要么一味控制,要么缺乏对孩子心理的关注,引发孩子更严重的叛逆。另一方面,有的祖父母对孙辈溺爱严重,阻碍父母对孩子的管教和引导,也造成了家庭矛盾。这些家庭中,父母与孩子缺乏在一起的家庭生活情境,家庭的功能失调,让孩子寻求其他渠道满足内心需要。

综合上述分析,文化-社会-个体三因素模型提出,青少年网络游戏问题行为的产生源于传统社会教化模式、社会变迁和个体需要三方面的交互作用。下面几个典型案例也反映出了这些因素会相互作用而影响青少年的网络游戏问题行为。

小N学习成绩本就不太好,后来又沉迷于网络游戏,尤其到了暑假,认为假期就是玩耍的时间,家长没权利管自己,所以不加节制地玩耍不做作业。爸爸对孩子十分溺爱,家务劳动不让孩子参与,对于孩子教育问题或者游戏时长全都任由孩子发展。妈妈则采取完全不同的方式,妈妈脾气暴躁,与孩子常常说不上几句话就冒火,经常打骂孩子,觉得孩子就是要打,打了才能听话,与孩子沟通的话题也永远是:“你要买的手机、电脑我们全都满足你,你给我争点气,把成绩搞上去。”孩子很反感与妈妈的相处,也很抵触妈妈的说教,相比之下更喜欢爸爸,但并不是很尊重爸爸。妈妈不太愿意谈教育孩子的问题,只想

管理控制孩子，让孩子听话，还向咨询师抱怨孩子不懂事，不理解父母辛苦，没有礼貌，考试只考几分，一直否定孩子。在咨询过程中通过母子沟通发现母亲完全不懂得尊重孩子，对于咨询师给出的家庭沟通教育的建议，母亲表示自己文化水平不够，让咨询师与孩子多沟通，少玩游戏。不愿意改变自己的方式，只想“控制”孩子。（小N，14岁，案例83）

小Q性格内向，原来一直随父母在打工地上学，后因没考上高中，被父母送回孩子并不熟悉的老家上技术学校，平时住校。母亲比较温和，爸爸跟孩子发生过冲突，而且爱打麻将，习惯不是很好，在管教孩子方面没什么说服力，孩子不愿意和爸爸联系。父母和孩子平时没有机会见面，只能电话和微信沟通，但孩子不怎么接父母电话，彼此沟通机会较少。第一次咨询后，家长改变了一些方式，孩子开始接电话和回微信，还会分享自己在学校生活的视频，家长隔两三天就会跟孩子通话，询问生活情况，不过家长每次都会把话题结束到让孩子少玩游戏、少拿手机方面。但家长表示明白对于孩子的管理不是短短沟通就能让孩子马上放下手机或不玩游戏。只是很矛盾，一方面不希望孩子玩游戏，另一方面不太懂如何去跟孩子交流游戏问题。（小N，16岁，案例51）

小R个性要强、性格内向，现实中朋友较少，都是网络上的朋友。父母做生意比较忙，平时交流较少，但物质上会给予充分保障。妈妈说话比较直，在小R要零花钱时说“又不学习要钱吃饭干什么”，自尊心很强的小R就很长一段时间不再要钱，也不理会父母。因小R沉迷于网络游戏，父母摔过孩子几个手机，孩子非常反感，情绪反应很大。父母说总是玩游戏会影响学习，孩子就回应“只要考得好就行，你们不要管”，父母也觉得只要孩子学习就行。第一次咨询后家长听取了咨询师的建议，做了一些调整，尽力不去逼迫和责备孩子，孩子和父母关系反而好了。父亲在努力了解游戏，陪孩子一起玩，偶尔孩子还会拉父亲组队，教父亲玩游戏。虽然沟通还是不多，但是态度和气氛好了很多，孩子也愿意学习了。（小R，17岁，案例72）

小N的家庭中，母亲采取的是典型的传统社会教化模式，要求孩子听话，学习好，成绩好的话玩手机也没问题。但是，因为孩子成绩差，还反抗父母的管教，母亲就很失望，对孩子全盘否定，加剧了母子关系的破裂。小N的父亲则过于溺爱，让孩子养成了

不好的习惯。小N又有自己的想法，坚持自己有权利玩，家长无权管。小N母亲固执于传统教化模式，没有试图去理解小N对于接纳、尊重和控制自己时间的需要，也不愿顺应社会变迁去改变自己的沟通和教育方式，将孩子越推越远。小Q性格内向，独自回到自己并不熟悉的老家读书，对于关爱和理解的渴望会更为强烈。父母比较关心孩子，会定期联络，尝试沟通，但孩子不信服父亲的管教，母亲与孩子沟通时总会忍不住次次都提及孩子的游戏行为，可能会让孩子感觉父母只想纠正其行为而不是给予关爱。家长不了解信息时代的新媒介，不知道如何与孩子交流游戏问题，而孩子又有较强的归属感需要，两者相互作用，让小Q沉浸于虚拟世界以满足自己的需要。小R的父母管孩子的方式比较直接和粗暴，摔手机，言语上也不考虑是否会伤孩子自尊心，只要孩子学习就行。而小R又有很强的自尊需要。教养方式与个体需要两者相互作用后，孩子从父母那里不仅没有获得需要满足，还受到了打击，更可能沉浸于游戏世界。而在父母顺应时代和孩子需要而改变了自己的社会教化模式，更多给予尊重，了解其爱好之后，亲子关系和孩子的问题行为都得到了改善。这些案例都表明本研究提出的文化-社会-个体三因素模型，对于青少年网络游戏问题行为具有一定的解释力。

四、从文化-社会-个体三因素模型 看青少年网络游戏问题行为的引导

本研究针对青少年网络游戏问题行为提出了文化-社会-个体三因素模型进行解释，认为随着家庭现代化和社会信息化的发展，传统社会教化模式也要发生相应的转变，否则无法满足现代社会青少年的心理需要，会导致青少年产生一些问题行为，比如沉迷网络游戏等。如前所述，已有研究显示，网络游戏的恰当运用对于青少年认知、学习能力、情绪调节、社会交往、团队合作和社会适应等方面的发展可以产生积极的影响，网络游戏是否会对青少年身心发展产生消极影响，很大程度上取决于青少年是否会沉迷其中。从本研究以社会心理学视角所提出的模型看，青少年网络游戏问题行为的产生，不是单一某个因素所能决定的，而是多因素相互作用的结果。因此，预防和改善青少年网络游戏问题行为，也需要多方力量的共同参与，政府、社会、企业、学校和家庭都要发挥

其作用,积极引导青少年对网络游戏的使用。

在“硬件”方面,新修订的《未成年人保护法》完善了对网络游戏在内的网络服务提供者的行为规范,也完善了未成年人网络保护的监管机制^[37]。互联网企业是提供网络游戏内容适宜性的第一把关人,可以从技术上对青少年网络游戏使用时长做相应限制。目前,一些企业已经建立了针对青少年的网络游戏防沉迷系统,就其使用时长、消费行为等进行限制和监督。

在“软件”方面,本研究的文化-社会-个体三因素模型有助于我们进一步思考如何引导青少年的网络游戏行为,预防问题行为的产生。比如,可以从社会、学校和家庭多方面促进社会教化模式顺应社会变迁。中国文化中传统的社会教化模式强调家长的绝对权威、子女的服从,重视学业成就、不注重心理成长,这种“听话、上进”才是好孩子的唯一衡量标准的模式,伴随着家庭关系、社会信息化等社会环境的变化,已不再适宜全盘照搬。家庭教化方式要更多融入尊重、注重心理需要和心灵成长的元素。为了让更多家庭的教化方式与时俱进,可以建立家庭、社区、学校“三位一体”的体系来开展家庭教育,比如学校可以定期给家长推送一些教育理念和亲子沟通方式的

讲座视频,并将青少年网络素养教育扩展至家长,帮助家长更多了解信息化社会特征。建立顺畅的家校沟通机制,让老师和家长都及时了解孩子在家和在校的情况。政府和相关部门推动家长培训或亲子活动进社区,特别是针对隔代家庭、留守儿童家庭,给予更多家庭教育咨询方面的帮助。逐渐形成一种新的社会教化的文化氛围,让更多的家长不再故步自封,而是能够去接触更多元的教育方式,去尝试了解在现代化家庭、信息化社会中成长起来的青少年的数字文化实践特征和心理需要;能够意识到作为数字原住民的青少年接触和使用互联网是一种不可避免的趋势^[38],网络游戏如同之前的武侠小说、电视一样,是青少年的一种休闲娱乐方式。在此基础上,以尊重和信任为沟通基调,去了解孩子喜爱游戏的原因和动机,给予孩子个性化的引导,帮助孩子提高数字能动性,学会合理使用网络游戏。总之,预防和减少青少年的网络游戏问题行为,离不开通过多方力量的共同努力,要软硬件改善相结合,才能引导青少年进行积极的数字文化实践,减少问题行为。■

高文珺:中国社会科学院社会学研究所副研究员
责任编辑/陈晨

参考文献:

- [1] 中国互联网络信息中心. 第46次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL]. 2020-09-29. http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxbzg/hlwjtbg/202009/t20200929_71257.htm.
- [2] [30] 中国互联网络信息中心. 2019年全国未成年人互联网使用情况研究报告[EB/OL]. 2020-05-13. http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxbzg/qsngb/202005/t20200513_71011.htm.
- [3] 中小学生网游调查:什么样的孩子不会沉迷网游[N]. 中国青年报, 2019-03-07.
- [4] Király O, Tóth D, Urbán R, et al. Intense Video Gaming Is Not Essentially Problematic[J]. Psychology of Addictive Behaviors, 2017(7): 807-817.
- [5] Feng J, Spence I, Pratt J. Playing An Action Video Game Reduces Gender Differences In Spatial Cognition[J]. Psychological Science, 2007(10): 850-855.
- [6] Prensky M. From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning[M]. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2012.
- [7] Bavelier D, Achtman R L, Mani M, et al. Neural Bases of Selective Attention in Action Video Game Players[J]. Vision Research, 2012(61): 132-143.
- [8] Visser M, Antheunis M L, Schouten A P. Online Communication and Social Well-Being: How Playing World of Warcraft Affects Players' Social Competence and Loneliness[J]. Journal of Applied Social Psychology, 2013(7): 1508-1517.
- [9] Kovess-Masfety V, Keyes K, Hamilton A, et al. Is Time Spent Playing Video Games Associated with Mental Health, Cognitive and Social Skills in Young Children? [J]. Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology, 2016(51): 349-357.
- [10] Chang S M, Lin S S J. Team Knowledge with Motivation in a Successful MMORPG Game Team: A Case Study[J]. Computers & Education, 2014(73): 129-140.
- [11] Przybylski A K, Mishkin A F. How the Quantity and Quality of Electronic Gaming Relates to Adolescents' Academic Engagement and Psychosocial Adjustment[J]. Psychology of Popular Media Culture, 2016(2): 145-156.

- [12] Kuss D J, Griffiths M D. Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review Of Empirical Research[J]. Journal of Behavioral Addictions, 2012 (1): 3-22.
- [13] Cao H, Sun Y, Wan Y, atal. Problematic Internet Use in Chinese Adolescents and Its Relation to Psychosomatic Symptoms and Life Satisfaction[J]. BMC Public Health, 2011(11): 802.
- [14] 吴月华. 网络游戏对青少年道德的影响机制研究[J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版), 2020(4): 71-84.
- [15] Griffiths M D, Király O, Pontes H M, et al. An Overview of Problematic Gaming. Mental Health in the Digital Age: Grave Dangers, Great Promise[M]//In: Elias Aboujaoude, Vladan Starcevic. Mental Health in the Digital Age: Grave Dangers, Great Promise. New York, NY: Oxford University Press, 2015: 27-45.
- [16] 罗伯特·费尔德曼. 发展心理学[M]. 苏彦捷, 邹丹, 等, 译. 北京: 世界图书出版公司, 2017.
- [17] [18] 何友晖, 彭泗清, 赵志裕. 世道人心: 对中国人心理的探索[M]. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [19] 张燕贞, 喻承甫, 张卫. 青少年网络游戏成瘾的心理社会影响因素[J]. 中国健康心理学杂志, 2017(7): 1058-1061.
- [20] [21] 杨国枢. 中国人的心理[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2012.
- [22] [24] [28] 林晓珊. 改革开放四十年来的中国家庭变迁: 轨迹、逻辑与趋势[J]. 妇女研究论丛, 2018(5): 52-69.
- [23] [25] 张海东. 理解中国社会[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2019.
- [26] [27] 吴愈晓, 王鹏, 杜思佳. 变迁中的中国家庭结构与青少年发展[J]. 中国社会科学, 2018(2): 98-120+206-207.
- [29] 马春华, 石金群, 李银河, 等. 中国城市家庭变迁的趋势和最新发现[J]. 社会学研究, 2011(2): 182-216+246.
- [31] 荣丽. 农村家庭教养方式代际变迁研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2015.
- [32] Dweck. From Needs to Goals and Representations: Foundations for a Unified Theory of Motivation, Personality, and Development[J]. Psychological Review, 2017(6): 689-719.
- [33] 高文瑛. 基于青年视角的网络直播: 参与的盛宴, 多元的融合[J]. 中国青年研究, 2019(4): 91-97.
- [34] 张红霞, 谢毅. 动机过程对青少年网络游戏行为意向的影响模型[J]. 心理学报, 2008(12): 1275-1286.
- [35] 才源源, 崔丽娟, 李昕. 青少年网络游戏行为的心理需求研究[J]. 心理科学, 2007, (1): 169-172.
- [36] 张国华, 雷雳. 青少年网络游戏体验与网络游戏成瘾的交叉滞后分析[J]. 心理科学, 2015(4): 883-888.
- [37] 中国网信网.《未成年人保护法》修订: 十大制度亮点推动未成年人网络保护进入新阶段[EB/OL]. 2020-10-22. http://www.cac.gov.cn/2020-10/21/c_1604847750404918.htm.
- [38] 高文瑛, 朱迪, 田丰, 等. 中国青少年数字文化实践调研报告: 以短视频为例[M]// 李培林, 陈光金, 王春光. 2021 年中国社会形势分析与预测. 北京: 社会科学文献出版社, 2020.

(上接第 61 页)

- [16] 胡凤霞, 沈桂林. 大学生参加公务员考试志愿影响因素分析[J]. 当代经济, 2017(23).
- [17] 罗瑾瑾, 段晓华. 公务员报考热潮的深层原因分析[J]. 人才开发, 2010(11).
- [18] 方昀达. 地区经济对“公务员热”的影响[D]. 合肥: 中国科学技术大学, 2018.
- [19] [25] 马亮, 韩翹楚. 部门属性、岗位特征与职位吸引力: 国家公务员考试的实证研究[J]. 领导科学论坛, 2019(19).
- [20] 张晓峒. 计量经济学基础[M]. 天津: 南开大学出版社, 2013: 110.
- [21] 许彬. 个人特质、职业经历与晋升空间: 以 G 省县委书记为对象的研究[J]. 学术研究, 2017(8).
- [22] 刘照瑞, 马德普. 中国政府职能论: 基于现代化与社会主义国家治理的战略思考[M]. 北京: 学习出版社, 2017.
- [23] 范玉先, 袁晓玲. 生态文明视角下“五位一体”协调发展研究[J]. 西安交通大学学报(社会科学版), 2017(4).
- [24] 官华, 蔡静雯. 不同编制身份培训机会差异分析[J]. 广东开放大学学报, 2017, 26(2).
- [26] 胡献忠. 改革开放以来群团组织研究述评[J]. 中共云南省委党校学报, 2015, 16(5).
- [27] 刘昕, 董克用. 公务员工资水平调查比较制度: 我国政府的困境与对策[J]. 公共管理学报, 2016, 13(1).
- [28] Chan H S, Ma J. How are they paid? A study of civil service pay in China[J]. International Review of Administrative Sciences, 2011, 77(2).
- [29] Wong S H W, Zeng Y. Getting Ahead by Getting On the Right Track: Horizontal Mobility in China's Political Selection Process[J]. Journal of Contemporary China, 2018, 27(109).
- [30] 曹妍, 张瑞娟. 我国高等教育入学机会及其地区差异: 2007—2015 年[J]. 教育发展研究, 2017, 37(1).
- [31] 杨梅. 公务员职级制度演进历程和配套机制建设[J]. 行政管理改革, 2018(12).
- [32] 全国人大常委会办公厅. 中华人民共和国公务员法[M]. 北京: 中国法制出版社, 2019.
- [33] 李佳琪. 专业技术类公务员管理现状及对策研究[J]. 中国行政管理, 2013(8).
- [34] 中共广东省委组织部, 广东省人力资源和社会保障厅. 广东省 2019 年考试录用公务员公告[EB/OL]. 广东省人力资源和社会保障厅, 2019, <https://www.gdhrss.gov.cn/jycy1/15109.jhtml>.