

青少年沉迷网络游戏及引发犯罪的实证研究与应对机制

刘亚娜 高英彤

摘要:随着网络时代的来临,网络游戏行业成为一个拥有巨大发展潜力的新兴产业。在当前,由于对网络游戏的监管存在价值判断不清晰、制度约束不规范的问题,致使自我控制力不强的青少年成为网络游戏的最大受害者,青少年沉迷网络游戏已经成为一个不容忽视的社会问题。对青少年沉迷网络游戏的现状、原因、与青少年犯罪相关性的实证研究,是建构网络游戏沉迷应对机制的基础。对此,我们应树立网游行业治理的新思维,以对网络游戏沉迷者展开心理治疗、加强政府监管与立法完善,作为构建网游沉迷应对机制的两个重要支点,同时要高度重视以未成年人手机成瘾为代表的游戏成瘾新形式和新问题。

关键词:青少年;网络游戏沉迷;应对机制

DOI: 10.19836/j.cnki.37-1100/c.2020.03.002

蓬勃发展的互联网和随之而起的网络游戏,极大地影响了人们的社会生活。网络游戏成瘾已经成为不容忽视的重要社会问题,引起了社会各界的广泛关注^①。网络游戏成瘾已被引入美国医学会编著的《精神障碍诊断与统计手册》(第五版),其指出了网络游戏成瘾的九个标准:网络游戏的关注度、撤走网络时的戒断障碍、耐受性、失败的控制尝试、兴趣减少、不顾负面影响地继续玩游戏、欺骗行为、逃避、因网络游戏危及或失去了某段重要关系或工作、教育的机会^②。因其自身的生理和心理特点,加之网络游戏的易成瘾性,青少年沉迷网络游戏成为一个迫切需要高度关注的社会问题。

一、我国青少年沉迷网络游戏的现状调查

中国网络游戏市场的发展,经历了客户端游戏的崛起、上市潮的到来、网页游戏快速发展和手机游戏高速发展的黄金时代,目前已经从高速增长期进入成熟稳定的发展周期。中国网民规模特别是手机上网用户规模快速扩大,为网游产业提供了大量基础用户,进一步推动了网游产业的快速发展。我国网络游戏人数也正以高速态势增长,而这其中青少年玩家占了绝大多数。

本次调研以上海市、北京市、山东省济南市和威海市、吉林省长春市和白城市、辽宁省沈阳市和大

收稿日期:2019-11-10

基金项目:国家社会科学基金项目“沉迷网络游戏引发青少年犯罪的实证研究及防治对策”(13BFX058)。

作者简介:刘亚娜,东北师范大学政法学院教授,博士生导师(长春 130117; liuyn226@nenu.edu.cn);高英彤,东北师范大学政法学院教授,博士生导师(长春 130117; gaoyt012@nenu.edu.cn)。

① 王雪梅:《青少年网络游戏成瘾现象分析与应对策略》,《学理论》2010年第2期。

② Association AP., *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th Edition (DSM-5). Orlando: American Psychiatry. 2013, p.189.

连市等地的小学、初中、高中、本科及以上学历的违法犯罪青少年为研究对象。发放“青少年参与网络游戏状况的调查问卷”1500份,回收有效问卷1377份,整体有效率达91.8%,利用SPSS分析软件进行数据统计。

(一)参与网游的男性青少年占绝大多数,初中学历占比最高

在关于青少年参与网络游戏的人员性别、年龄分布和学历程度上,调查结果显示,参与网络游戏的青少年中,男生占总人数的91.6%,女生占总人数的8.4%。在参与网络游戏人员的学历分布中,具有小学学历的共280人,占比20.3%;具有初中学历的共770人,占比55.9%;具有高中学历的共240人,占比17.4%;具有本科及其以上学历的共87人,占比6.3%(具体情况参见表1)。

可以看出,参与网络游戏的人员性别对比中,男生占绝大多数。初中学历者占参与网络游戏总人数的一半以上。我们选取的调研对象年龄大致限定在14岁至25岁之间的未成年人和青年——统称为青少年。调研结果证实,大多数青少年在不同程度上参与了网络游戏。网络游戏已经成为当代青少年群体日常生活中不可分割、不可缺少的一部分。

表1 青少年参与网络游戏的人员性别及学历

		人数	百分比
年龄	14-18岁	532	38.6
	18岁以上	845	61.4
性别	男	1261	91.6
	女	116	8.4
学历	小学	280	20.3
	初中	770	55.9
	高中	240	17.4
	本科及以上	87	6.3
合计		1377	

(二)网游参与者每天玩3-4小时的人数最多,几乎每天都玩的人员比例最高

在1159个玩游戏的被访对象中,参与网络游戏的时间在2小时以内的为331人,有效百分比为28.6%;3-4个小时的为362人,有效百分比为31.2%;4-6个小时的为205人,有效百分比为17.7%;6个小时以上的人数是260人,有效百分比为22.4%。可见,每天玩3-4个小时的人数最多(具体情况参见表2)。而每天玩游戏3-4个小时对青少年来说是相对很长的,并不是我们所理解的闲暇时间的娱乐活动,且还有有效百分比高达22.4%的人每次玩游戏的时间在6个小时以上,处于已经沉迷或极易沉迷于网络游戏的边缘。在“每周玩几次网络游戏”的调查中,每周玩1-2次的占26.2%;每周玩3-4次的占27.5%,而几乎每天都参与网络游戏的占46.2%。由此看来,每天都参与网络游戏的人数占比最高,显示出沉迷于网络游戏的重要征兆或者危险预兆,对此家长应严密关切,适时管教与引导,尽早消除网游沉迷隐患。

表 2 青少年参与网络游戏的时间

B2 你每次玩游戏的时间大概多久?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	2 小时以内	331	24.0	28.6	28.6
	3-4 小时	362	26.3	31.2	59.9
	4-6 小时	205	14.9	17.7	77.6
	6 个小时以上	260	18.9	22.4	100.0
	合计	1159	84.2	100.0	
缺失	系统	218	15.8		
	合计	1377	100.0		

(三)充值游戏比免费游戏更有吸引力,大多数玩家更喜欢玩充值游戏

在问卷中,认为免费游戏好玩的人数为 155 人,占 1157 个调查对象的有效百分比为 13.4%;认为花钱充值的游戏更好玩的人数为 633 人,占 1157 个调查对象的有效百分比为 54.7%(具体情况参见表 3)。可见,大多数青少年认为花钱充值的游戏更好玩,他们更喜欢投入金钱参与网络游戏。而大部分青少年是没有经济来源的,因此,沉迷网络游戏成为引发青少年实施盗窃、抢劫等财产类犯罪不可忽视的现实因素。

表 3 青少年参与网络游戏的花销

B3 你认为免费游戏和可以充值花钱玩的两种游戏相比,哪种更好玩?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	免费游戏更好玩	155	11.3	13.4	13.5
	可以充值花钱玩的游戏更好玩	633	46.0	54.7	68.2
	没有明显区别	368	26.7	31.8	100.0
	合计	1157	84.0	100.0	
缺失	系统	220	16.0		
	合计	1377	100.0		

(四)青少年玩家普遍喜欢需要花费大量时间和金钱的可升级型游戏

为了把握当下青少年最喜欢的游戏名称,课题组设计了一个需要调查对象亲自动手填写的调查题目。从最后的统计数据看,本题出现 629 份缺失数据,因为我们在设计问卷时未给定游戏名称的选项,很多被访者懒于动笔成为数据缺失的原因。即便如此,我们仍然统计出了较为集中的几款游戏名称,说明在当下的游戏市场运行中,青少年参与网络游戏的名称表现出较高的一致性和趋同性。308 人填写“穿越火线或 CS”,120 人填写“梦幻西游”,97 人填写“传奇”,这三款游戏排在调查结果的前三位。其中“传奇”在日前公布的“最烧钱的网游”榜单中位列前十名(具体情况参见表 4)。这些游戏的一个突出特点,是需要玩家花费很多的时间和金钱在游戏中缓慢升级,这极易致使青少年沉迷其中难以自拔,并势必影响青少年的正常学习和生活。

表 4 青少年经常参与网络游戏的名称

B20a 请列出你经常玩的三款网络游戏					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	魔兽世界	67	4.9	9.0	9.0
	传奇	97	7.0	13.0	21.9
	英雄联盟	28	2.0	3.7	25.7
	地下城与勇士	79	5.7	10.6	36.2
	炫舞	49	3.6	6.6	42.8
	穿越火线或 CS	308	22.4	41.2	84.0
	梦幻西游	120	8.7	16.0	100.0
	合计	748	54.3	100.0	
缺失	系统	629	45.7		
	合计	1377	100.0		

二、青少年沉迷网络游戏原因的实证分析

网络游戏因其画面绚丽多彩、情节新鲜有趣,加之其本身的互动性、社区性、虚拟性等特点,导致用户规模不断扩大^①。近几年,网游市场更是以令人吃惊的速度发展着。作为一种以高科技为基础、在网络时代发展起来的新兴娱乐形式,网络游戏在给人们带来感官享受的同时,也为青少年的健康成长、学校与家庭教育的有序进行带来了很大的负面影响。我们的问卷也专门针对青少年沉迷网络游戏的影响及原因设计了一些问题。

(一)大多数青少年玩家能认识到网络游戏对自己具有负面影响

从我们统计到的数据中可以看出,认为受到网络游戏中的不良内容“影响很大”和“有一定影响”的人,其有效百分比为 66.0%,只有有效百分比为 33.9%的人认为“没有影响”,还有 15.8%的青少年放弃作答(具体情况参见表 5)。而在我们针对不同类型教师的数据调查中,认为网络游戏不良内容对青少年的思想和行为有负面影响的比例,分别达到 88.4%、91.1%、92.8%、86.1%,远比青少年自身的判断高。可以说,网络游戏中的不良内容对青少年的负面影响,是一个不容置疑和不容忽视的现实问题,网络游戏的暴力内容及其对青少年、社会和文化的影响,日益成为社会关注的焦点问题^②。在 1064 名被调查教师中,共有 957 人认为网络游戏对青少年的负面影响大于正面影响,比例高达 89.9%。教师作为一个与青少年接触最密切的群体,他们得出的结论一定更接近事实真相。社会各界包括政府、企业、学校和家长,都要高度重视这个结论,形成理性认识。政府要加强监管,行业要加强自律,学校和家长要加强教育和引导。

① 刘婧:《浅析网络游戏沉迷或成瘾与青少年犯罪的联系》,中国政法大学硕士学位论文,2011年,第15-16页。

② 佐斌、黄永林:《论网络游戏暴力与暴力指数的构建》,《华中师范大学学报(人文社会科学版)》2014年第1期。

表 5 青少年玩家关于网络游戏内容对自己影响力的认识

B6 网络游戏中的内容对你的思想和行为有影响吗?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	影响很大	179	13.0	15.4	15.5
	有一定影响	587	42.6	50.6	66.1
	没影响	393	28.5	33.9	100.0
	合计	1160	84.2	100.0	
缺失	系统	217	15.8		
	合计	1377	100.0		

(二) 青少年沉迷网络游戏的原因具有多元性,需要树立综合防控思想

从统计结果看,被调查青少年在“参与网络游戏的原因和目的”这个问题时,我们设置的每个选项均有人选择,说明这几项都是青少年沉迷网络游戏的原因。从排序来看,选择“刺激、好玩儿、开心”的居第一位,有效百分比为 56.6%。由此可见,由于青少年心智发展不成熟,网络游戏中为迎合青少年心理而加入的暴力等负面元素以及游戏的高仿真性,进一步削弱了青少年玩家的自我控制能力^①,因而他们更容易走上违法犯罪之路。选择“无聊、打发时间”的居第二位,有效百分比为 44.5%;选择“心理上获得成就感、满足感”的有效百分比为 32.0%;选择“受其他人影响和赚钱”的有效百分比分别为 17.2%和 12.8%(具体情况参见表 6)。本题可以多选,所以绝大多数人的选择都在 2-3 项以上。从选择结果分析,青少年沉迷网络游戏的原因具有复合性和多元性特点。因此在思考防沉迷对策时也需要开拓性思维,既要考虑游戏内容,也要考虑游戏规则,还要考虑如何丰富青少年的业余生活,积极拓展能够让青少年获得心理满足感的其他有效途径,防止青少年因无聊而沉迷于虚拟的游戏世界。

表 6 青少年沉迷网络游戏的原因

B8a 你认为持续玩网络游戏最重要的原因和目的是什么? ——觉得刺激、好玩、开心					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	是	660	47.9	56.6	56.7
	否	505	36.7	43.3	100.0
B8b 你认为持续玩网络游戏最重要的原因和目的是什么? ——心理上获得成就感和满足感					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	是	373	27.1	32.0	32.1
	否	792	57.5	67.9	100.0

^① 金泽刚、吴亚安:《网络游戏对青少年犯罪的影响——一种基于社会控制理论的解释》,《青少年犯罪问题》2012年第5期。

续表 6

B8c 你认为持续玩网络游戏最重要的原因和目的是什么? ——无聊,打发时间					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	是	519	37.7	44.5	44.6
	否	646	46.9	55.4	100.0
B8d 你认为持续玩网络游戏最重要的原因和目的是什么? ——受其他玩家、朋友、所在团队的影响					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	1	0.1	0.1	0.1
	是	200	14.5	17.2	17.2
	否	965	70.1	82.8	100.0
B8e 你认为持续玩网络游戏最重要的原因和目的是什么? 通过玩网络游戏赚钱					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	0	3	0.2	0.3	0.3
	是	149	10.8	12.8	13.1
	否	1014	73.6	87.0	100.00
	合计	1166	84.7	100.0	
缺失	系统	211	15.3		
	合计	1377	100.0		

三、沉迷网络游戏与青少年犯罪的相关性

网络游戏已经渗透到青少年日常生活的各个方面,青少年沉迷网游导致学业荒废、身体伤害、精神萎靡,不少青少年犯罪也与网游沉迷有着密切关系。沉迷网络游戏与青少年犯罪的相关性,已经成为受到广泛关注的社会问题,也是本课题组要着力研究和探讨的重要内容。我们以违法犯罪的青少年作为调研对象,取得来自青少年群体本身的第一手资料,这对于我们深刻把握网络游戏沉迷与青少年犯罪的相关性,具有重要意义。

(一)模仿对战游戏、武力解决冲突成为诱发青少年犯罪的不可忽视的原因

统计发现,在回答“玩网游过程中遇到与其他玩家的矛盾与冲突时你会怎样处理”问题时,有效百分比为 53.1%的人选择了网上 PK(对决),这通常不会带来严重后果。但同时,有效百分比为 12.6%的人选择了模仿对战游戏,网下找到该玩家武力解决。这虽然比例不高,但由于我国青少年群体的基数较大,实际生活中由此导致的剧烈冲突乃至违法犯罪情况,并不少见。从我们对某市看守所 96 名未成年违法犯罪者的访谈来看,也确有十几例青少年犯罪案件是由于网上“结怨”而转化为网下“械斗”引起的,这恰与 12.6%的有效百分比相互印证,切实说明了网络游戏沉迷因素与青少年犯罪具有密切的相关性(具体情况参见表 7)。

表 7 网上矛盾转化为现实冲突的情形

B9 在玩网游过程中遇到与其他玩家的矛盾与冲突时你会怎样处理?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	网上 PK(对决)	616	44.7	53.1	53.1
	模仿对战游戏, 网下找到该玩家武力解决	146	10.6	12.6	65.7
	无所谓	397	28.8	34.3	100.0
	合计	1159	84.2	100.0	
缺失	系统	218	15.8		
	合计	1377	100.0		

(二) 玩家相约、装备充值、游戏暴力、性格异化成为引发青少年犯罪的重要原因

在统计“你认为青少年网络游戏成瘾与青少年违法犯罪是否有关系”问题时,高达 86.3%的受访青少年认为,网络游戏成瘾与违法犯罪有关系。在一次课题组口头访谈调查中,北方某城市一个看守所的工作人员也曾表示,近八成的青少年违法犯罪活动与网络游戏因素有关,两组数字基本吻合。同时,这个比例和国内其他同类课题组的研究结论也极为相近。

对此,我们就青少年因沉迷网游结识不良朋友而犯罪、因支付网游相关费用而致财产类犯罪、因沉迷暴力游戏而致暴力犯罪等情况进行了问卷调查。有效百分比为 26.6%的青少年有过因为玩网络游戏结识朋友并和他们一起实施违法犯罪行为;有效百分比高达 65.9%的青少年认为,玩游戏成瘾后,因充值、买卡、买装备等需要钱,更容易因此实施财产型犯罪;有效百分比为 40.6%的青少年认为,玩暴力游戏成瘾后更容易冲动和暴躁,并诱发暴力型犯罪;有效百分比为 34.5%的青少年认为,玩游戏成瘾后更容易与家人、网友和其他玩家发生对抗和冲突,引发矛盾。同时,有效百分比 41.9%的青少年认为,通过玩网络游戏更容易结交不良朋友而实施合伙犯罪(具体情况参见表 8)。可见,沉迷网络游戏对青少年犯罪的影响既广泛、又深刻,是导致青少年犯罪的一个不容忽视的重要因素,也是剖析当下青少年犯罪特点时一个不容忽视的重要方面,同时也是构建青少年犯罪预防体系时一个极为重要的关注点和着力点。

表 8 网络游戏成瘾对青少年犯罪的影响

B10 你是否因为玩网络游戏而结识了一些朋友并和他们一起实施过违法犯罪行为?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	有过	299	21.7	26.6	26.6
	没有过	817	59.3	72.6	99.1
	0	10	0.8	0.9	100.0
	合计	1126	81.8	100.0	
缺失	系统	251	18.2		
	合计	1377	100.00		

续表 8

B13a 你是否认为青少年玩游戏成瘾后,充值、买点卡、买装备等更加需要钱,更容易诱发财产类犯罪?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	891	64.7	65.9	65.9
	否	459	33.3	33.9	99.9
	0	2	0.1	0.1	100.0
B13b 你是否认为青少年玩暴力游戏成瘾后更容易冲动和脾气暴躁,进而诱发暴力犯罪?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	549	39.9	40.6	40.6
	否	802	58.2	59.3	99.9
	0	1	0.1	0.1	100.0
B13c 你是否认为玩游戏成瘾后与家人、网友、其他玩家更容易发生冲突,引发犯罪?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	467	33.9	34.5	34.5
	否	884	64.2	65.4	99.9
	0	1	0.1	0.1	100.0
B13d 你是否认为青少年通过玩网络游戏更容易结识不良朋友而实施合伙犯罪?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	566	41.1	41.9	41.9
	否	782	56.8	57.8	99.7
	0	4	0.3	0.3	100.0
	合计	1352	98.2	100.0	
缺失	系统	25	1.8		
	合计	1377	100		

四、我国青少年沉迷网络游戏的应对机制

网络游戏产业作为新兴文化产业需要发展,但作为特殊产业更需要规范和控制^①。为了实现网游行业的健康和长远发展,我们必须严肃思考构建沉迷网络游戏应对机制的合理性,客观考察应对机制构建的现实依据,树立网游行业治理的战略思维,把对成瘾者和倾向成瘾者的心理干预、加强政府监管和立法完善作为重要支点,同时高度关注未成年人手机游戏成瘾的新形态和新问题。

(一)青少年沉迷网络游戏应对机制构建的现实依据

1. 青少年对网络游戏的易成瘾性特点具有高度认同

在调查中我们发现,青少年群体对网络游戏的易成瘾性具有较为一致的认识。网络游戏的制作者和经营者也意识到这一点,并设置了防沉迷系统,但目前来看并没有取得预期效果。在 1339 份有

^① 刘成玉、郭郡郡:《网络游戏产业性质及其调控探讨——基于青少年保护视角》,《四川师范大学学报(社会科学版)》2014 年第 5 期。

效问卷中,有效百分比高达48%的青少年认为大部分网络游戏都是容易上瘾的,25.7%的人认为小部分特别好玩的网络游戏容易上瘾,20.3%的人认为所有的网络游戏都容易上瘾。三项有效百分比之和达到94%;而只有有效百分比为6%的人认为所有的网络游戏都不容易上瘾(具体情况参见表9)。这意味着网络游戏的“防沉迷”任务异常艰巨。

表9 青少年对网络游戏易成瘾性的认识

B15 你认为哪些网络游戏容易上瘾?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	所有的网络游戏都容易上瘾	272	19.8	20.3	20.3
	大部分网络游戏都是容易上瘾的	643	46.7	48.0	68.3
	一小部分特别好玩的网络游戏容易上瘾	344	25.0	25.7	94.0
	所有的网络游戏都不容易上瘾	80	5.8	6.0	100.0
	合计	1339	97.2	100.0	
缺失	系统	38	2.8		
	合计	1377	100.0		

2. 青少年普遍认为对网络游戏应加以限制,现有的网游防沉迷系统收效不大

在回答“你认为对青少年玩网络游戏是否应加以限制”问题时,答案也比较集中,形成了一致性很高的共识。只有11.8%的人回答不需要加以任何限制;18.4%的人认为应一律禁止青少年玩网络游戏,69.8%的人选择要加以一定的限制,或者对网络游戏的种类和内容加以限制,或者对每次玩游戏的持续时间加以限制。认为应禁止和限制的人员比例合计高达88.2%。这个数据启示我们,对网络游戏不加以任何限制肯定不行,青少年自身也高度认同这一点。同时,因为网络的普及,人类生活方式和娱乐方式转变,一律禁止网络游戏也是一种几乎做不到的极端态度。问题是如何科学、有效地以保护青少年身心健康为要旨进行合理限制。防沉迷系统是否真正有效受到了社会多方面的质疑^①。从调查结果看,现有网络游戏内设的防沉迷系统收效不大,有效百分比高达39.3%的受访者认为基本没有作用,这无法达到青少年沉迷网络游戏的预防目的(具体情况参见表10)。

表10 青少年对网络游戏防沉迷系统所起作用的认识

B7 你觉得网络游戏防沉迷系统(如对时间、身份等加以限制)是否有很大的作用?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	很有作用	156	11.3	13.5	13.5
	有一定作用	542	39.4	47.0	60.5
	基本没有作用	454	33.0	39.3	99.8
	0	2	0.1	0.2	100.0
	合计	1154	83.8	100.0	
缺失	系统	223	16.2		
	合计	1377	100.0		

^① 陈赛金、陈超俊、林泽昕:《青少年网络游戏沉迷现象和规制研究——以手游〈王者荣耀〉为例》,《现代基础教育研究》2018年第1期。

3. 青少年普遍认为网络游戏成瘾的事前预防很重要,对已成瘾者应加以心理治疗

在回答“如何防止网络游戏成瘾者实施违法犯罪行为”这一问题时,在 1350 份有效问卷中,选择“网游成瘾者人格异常,几乎不可救药”这一选项的比例较低,有效百分比仅为 13.4%;选择“强制戒除网瘾”和“加强法制教育”这两种方式的人数均没有达到一半,有效百分比分别为 48.9%和 47.9%。而选择“及时加以心理疏导”的占微弱优势,有效百分比达到 53.3%(具体情况参见表 11)。这反映出网瘾青少年对强制戒瘾的抗拒,也反映出他们对戒瘾成功的信心不足。同时出乎我们意料的是,受访者对法制宣传、法制教育在预防犯罪方面的期待值也不高。可见,一般意义上的法制教育对网游成瘾者的犯罪防治功能也极为有限。由此,树立网络成瘾治理新思维,对于已经成瘾的青少年进行较为温和的、个别的、专业的心理治疗,加强立法和政府监管,重视网游成瘾的新形态并提前介入和引导,至关重要。

表 11 青少年对防止网游成瘾者实施违法犯罪行为的认识

B16a 如何防止网络游戏成瘾者实施违法犯罪行为? 网游成瘾者人格异常,基本不可救药					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	181	13.1	13.4	13.4
	否	1169	84.9	86.6	100.0
B16b 如何防止网络游戏成瘾者实施违法犯罪行为? ——严加管教,强制戒除网游成瘾					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	660	47.9	48.9	48.9
	否	690	50.1	51.1	100.0
B16c 如何防止网络游戏成瘾者实施违法犯罪行为? ——耐心说服教育,及时加以心理疏导					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	719	52.2	53.3	53.3
	否	631	45.8	46.7	100.0
B16d 如何防止网络游戏成瘾者实施违法犯罪行为? ——普及法制宣传,加强法制教育					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	是	646	46.9	47.9	47.9
	否	704	51.1	52.1	100.0
	合计	1350	98.0	100.0	
缺失	系统	27	2.0		
	合计	1377	100.0		

(二)树立网络游戏行业发展和治理的新思维

以网络游戏开发运营为核心的网络游戏产业,日益成为各国经济的重要增长点。游戏产业作为我国经济的重要组成部分同样需要扶持,但网游产业的快速发展是建立在越来越多的玩家参与游戏的基础之上的,这又会导致青少年游戏成瘾,两者存在矛盾冲突。我们认为,对于网络游戏的内容及其内在价值取向的塑就,应在我国文化软实力建设的轨道与框架内进行。可以说,对网络游戏这样一个事关社会效益与经济效益大局的行业,没有一部权威的、高层级的国家立法来加以保障和引领,是不行的。单纯依靠政府监控和规章性法律文件,无法达到防治青少年沉迷网络游戏、保障网游产业健

康发展的目标。网络游戏产业应以网络游戏的内涵式、可持续发展为目标,以保护未成年人为基本价值定位,最终实现文化市场主体的社会责任与经济效益的动态平衡和协调发展。

(三)开展心理治疗、加强政府监管是构建网游沉迷应对机制的两个重要支点

1. 及时干预,有效开展心理治疗

有学者强调,在防范中小学生网络游戏成瘾过程中,应该针对网络游戏成瘾的心理根源,展开心理治疗^①。对青少年沉迷网络游戏的心理治疗方法,应以行为疗法和认知疗法为主,需要沉迷网络游戏的青少年主动配合,需要学校教师和家长对沉迷网络游戏的青少年进行耐心细致的说服教育,使他们意识到沉迷网络游戏的危害,进而积极进行矫治。

行为疗法以行为学习理论为基础,通过强化或模仿学习等手段,矫正不适当行为,获得或增强适当行为。在对网游成瘾青少年进行矫正之前,需要对其沉迷网络游戏的情况进行评估,了解青少年沉迷网络游戏的行为模式,如玩网络游戏的时间、地点、每次花费的时间等,然后进行有针对性、分阶段、有步骤的系统矫治。

认知治疗在青少年沉迷网络游戏问题中的应用有两个方面:一是针对青少年沉迷网络游戏问题本身,通过纠正青少年对网络游戏的错误认知帮助青少年重建认知结构和观念^②,从而改正其沉迷网游的不良行为。与当事人进行谈话沟通,探讨网络游戏给其带来的负面影响,教导其正确、合理地参与网络游戏。二是了解并解决青少年沉迷网络游戏背后的问题,比如学业不良、自卑、人际交往障碍等,只有了解此类问题的真正原因,才能与网络游戏成瘾当事人共同面对问题和探讨解决方案。

2. 加强政府监管,加快网游立法进程

网络游戏的监管政策是与整个互联网的发展和网络游戏的发展紧密联系在一起^③。网游成瘾的防沉迷对策构建,离不开政府的监管和法律的完善。早在2005年8月,国家新闻出版总署就制定并出台了网络游戏《防沉迷系统标准(试行)》,对上线游戏时间作出了严格限制,这标志着从技术层面防止青少年沉迷网络游戏的开端。2007年4月,新闻出版总署联合中央文明办、教育部等八部委,在全国范围内推行网络游戏防沉迷系统。2009年3月,新闻出版总署联合公安部,在网络游戏防沉迷系统中启动实名认证系统和家长查询系统,要求游戏运营商定期将用户注册信息提交给公安部进行认证。同年6月,国家工业和信息化部要求,我国境内生产销售的计算机出厂前必须预装名为“绿坝—花季护航”的绿色上网过滤软件,用来拦截色情内容、过滤不良网站、控制上网时间、查看上网记录。2010年,我国首部专门针对网络游戏的部门规章《网络游戏管理暂行办法》出台,要求采取一系列未成年人保护措施,并建立起严格且严密的制度规范。2013年,文化部、国家互联网信息办公室等十五个部门,联合发布了关于印发《未成年人网络游戏成瘾综合防治工程工作方案》的通知,进一步表明国家对未成年人网络游戏成瘾的重视和防治决心。可见,自网络游戏在我国境内开始运营以来,我国一直没有停止过对网络游戏的监管。但青少年网游成瘾问题以及由此引发的一系列社会问题却一直存在,相关政策及法规并未取得应有的实效。在调查中也发现,青少年对网游监管法规的了解程度极为有限。只有有效百分比为5.2%的人表示对国家出台的关于网游的政策法规“清楚”,有效百分比高达59.1%的人表示“不清楚”,有效百分比为35.8%的人表示“听说过,但不了解”(具体情况参见表12)。可见,上述规范性文件在防治青少年网游沉迷问题上,远没有达到其应有的控制力和社会影响力。

① 燕道成:《中小学生学习网络游戏成瘾的心理成因与教育应对》,《中国教育学刊》2014年第2期。

② 王鹏飞:《论网络暴力游戏与未成年人的权益保护》,《预防青少年犯罪研究》2017年第4期。

③ 刘建银、周轶:《我国青少年网络游戏监管政策的十年回顾与分析》,《重庆邮电大学学报(社会科学版)》2013年第1期。

表 12 青少年对网络游戏相关政策法规的了解

B17 你知道国家出台的关于网络游戏的政策法规吗?					
		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	清楚	69	5.0	5.2	5.2
	听说过,但不了解	479	34.8	35.8	40.9
	不清楚	791	57.4	59.1	100.0
	合计	1339	97.2	100.0	
缺失	系统	38	2.8		
	合计	1377	100.0		

关于青少年游戏成瘾问题的政府监管和立法,我们应借鉴国外相关经验。以防范智能手机游戏成瘾为例,英国教育部门于 2012 年宣布,禁止中小学生携带手机进课堂,学校如果未能遏制课堂上学生使用手机,将被教育督查部门记载并问责;德国手机厂商开发出“学生手机”,家长可以进行有效控制。法国政府宣布从 2018 年 9 月起,禁止所有中小学生在校园内使用手机^①,从而有效防止了手机游戏成瘾。然而在这方面,我国目前只有部分省市的政府规章有所涉及,没有国家层面相关立法的刚性规制。我们认为,可以考虑对不同年龄段的未成年人手机使用做出不同程度的立法规制。对于 5 周岁以下的学龄前儿童应禁止使用手机,禁止家长以智能手机作为儿童玩具,防止儿童从小形成手机依赖并逐渐游戏成瘾;对于 6 到 11 周岁的小学生应严格限制手机使用。校园内、上学期间不得携带和使用智能手机,由老师作为第一责任人予以控制。校外和休息时间由家长严控手机使用频率和时间;12 到 18 周岁的中学生具有一定的自控力,应自行成为手机使用的第一责任人,学校和家长作为重要补充力量适时适度监控。

(四)及时关注和高度重视未成年人手机成瘾的新动态

据统计,截至 2018 年 6 月底,我国已经有 8.02 亿网民,其中手机网民数量达 7.88 亿,网民通过手机上网的比例高达 98.3%^②。未成年人拥有手机的人数日益增多,总体比例达到 73.1%。另外,被调查的未成年人中学生居多,其中小学生拥有手机的占 64.2%,初中生占 71.3%,高中生占 86.9%^③。虽然使用手机不等于手机成瘾,但确实为手机成瘾提供了极大的可能性。2013 年,我国出台《未成年人网络游戏成瘾综合防治工程工作方案》,在青少年网游成瘾的遏制方面取得了一定成效。但网络游戏对未成年人的诱惑依然没有停止,而是大规模、大幅度转向新的终端——智能手机。可以说,未成年人对智能手机的成瘾在一定程度上就是对网络游戏成瘾的一种延续。手机成瘾即对手机使用的痴迷状态^④。我们认为,对于手机成瘾,现阶段更为迫切、更加急需关注和重视的应该是未成年人。随着手机使用的低龄化、普遍化,未成年人手机成瘾现象已经不容忽视。未成年人手机成瘾案例频发已经成为不争的事实^⑤。国外也有研究发现,长时间玩手机导致青少年自杀率上升。毋庸置疑,未成年人的手机成瘾注定会成为其在成年化、社会化道路上的一个严重的、可怕的甚至是毁灭性

① 引自蒋肖斌:《“手机成瘾”引发悲剧,该让生命教育进课堂》,http://m.china.com.cn/wm/doc_1_12_622563.html,访问日期:2019 年 3 月 5 日。
 ② 中国互联网络信息中心:《第 42 次〈中国互联网络发展状况统计报告〉》,http://www.cac.gov.cn/2018-08/20/c_1123296882.htm,访问日期:2018 年 10 月 20 日。
 ③ 季为民、沈杰主编:《青少年蓝皮书:中国未成年人互联网运用和阅读实践报告(2017-2018)》,北京:社会科学文献出版社,2018 年,第 15 页。
 ④ 张俊杰、贾东立、谢孟哲:《大学生手机依赖、社会支持与时间管理相关研究》,《当代教育实践与教学研究》2020 年第 1 期。
 ⑤ 参见手机上瘾心理案例专题。https://www.psy525.cn/casetz/shoujishangyin.html,访问日期:2020 年 1 月 15 日。

的掣肘与桎梏。

我们必须高度重视未成年人手机成瘾问题,坚定不移地以维护未成年人合法权益、保障其身心健康为第一要务,在根源上遏制未成年人手机成瘾。未成年人手机成瘾之认定,应该考虑这一群体的特殊年龄阶段,而采取提前预判、强势介入、高度干预、综合防治的基本方针。我国理论界对手机成瘾已经形成了若干科研成果,但对于成瘾主体的关注基本聚焦在青少年尤其是大学生群体,而目前迫切需要高度关注的,是未成年人群体的手机成瘾现象。一方面,手机成瘾的未成年人群体自然就是大学生手机成瘾者的预备军,提前遏制和减少未成年人手机成瘾,是预防青少年尤其是大学生手机成瘾的必然要求。另一方面,未成年人手机成瘾现象已十分严峻。因此,国家、社会、企业、学校、家庭、个人等各层次主体都要重视起来,履行好自己的责任和义务,为综合防治奠定基础,树立未成年人手机成瘾综合防治的战略性思维,进行系统化的制度安排。未成年人群体事关国家、民族的命运,事关社会的进步与发展,事关教育大业,事关每一个家庭的和谐稳定。同防治未成年人网络游戏成瘾一样,要将未成年人手机成瘾的防治工作,作为一项民生工程和保护未成年人成长的希望工程来抓,建构未成年人手机成瘾防治的综合联动机制,其内容包括:国家及时立法、政府加强监管和技术措施控制、手机制售行业配合、网络服务提供者强化未成年人权益保护意识、学校和家长树立责任意识、未成年人加强自律,各主体思想一致、联合行动,共同致力于抓好未成年人手机成瘾防治这一系统工程。

An Empirical Study of Juvenile Delinquency due to Addiction to Online Games and its Coping Mechanism

Liu Yana Gao Yingtong

(College of Politics and Law, Northeast Normal University, Changchun 130024, P.R.China)

Abstract: With the advent of the internet age, the online game industry has become a new industry with great development potential. At present, due to the lack of value judgment and standardized system regulation in the supervision of online games, teenagers with weak self-discipline become the biggest victims of online games, and their addiction to online games becomes a social problem which can not be ignored. The empirical research on the current situation, causes, and the correlation with juvenile delinquency of online game addiction is the basis of thinking about the coping mechanism of online game addiction. In this regard, we should set up a new thinking of online game industry governance, and take psychotherapy for online game addicts, strengthening government supervision and legislative improvement as two important fulcrums of constructing online game addictive response mechanism. At the same time, we should attach great importance to the new forms and problems of minors' mobile phone addictions.

Keywords: Teenagers; Addiction to online games; Coping mechanism

[责任编辑:李春明]