

Relativity between Junior School Student Behavior and Online Violent PC Games

Yiran Kong*, Yajing Li*

Department of Psychology, Southwest University, Chongqing
Email: kongyiran07@163.com, yjdengbor@126.com

Received: Aug. 25th, 2016; accepted: Sep. 16th, 2016; published: Sep. 21st, 2016

Copyright © 2016 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

Violence is one of the factors affecting the personal health of body and mind development which has a great influence on the family and social harmony. Taking the middle school students of this study as the research object, study using the method of sampling survey, aims to explore the correlation of the violent behavior of the middle school students, in order to find the common characteristics of people with violence, to put forward effective and constructive treatment plan. The validation and found that: (1) Playing violent games will change the way people view of violence; the impact is long-term and subtle. (2) Both in the network world and in the real world, the middle school students imitations of online game is not a common phenomenon. (3) Network of violent games and middle students' violent behavior related to a certain extent, but the "violence" is not the same performance. (4) Online violent game has a significant predictive effect on middle school students' violence in favor of violence and violence emotion.

Keywords

The Violence in Network Game, The Degree of Violence in Favor, Violent Emotions

网络暴力游戏与中学生暴力行为的相关研究

孔仪然*, 李亚婧*

西南大学心理学部, 重庆
Email: kongyiran07@163.com, yjdengbor@126.com

*第一作者。

收稿日期: 2016年8月25日; 录用日期: 2016年9月16日; 发布日期: 2016年9月21日

摘要

暴力行为是个人身心健康发展的影响因素之一, 对家庭、社会和谐有很大程度的影响。本研究以在校中学生为研究对象, 采用抽样调查的方法, 旨在探讨网络暴力游戏和中学生暴力行为的相关, 以便发现有暴力行为的人群具有的共性特点, 利于提出有效且具有建设性的治疗方案。研究验证与发现: (1) 玩网络暴力游戏会改变人们对暴力行为的看法, 且影响是长期的、潜移默化的; (2) 无论在网络世界还是在现实世界, 中学生对网络游戏的模仿不具普遍现象; (3) 网络暴力游戏与中学生暴力行为有一定的相关, 但“暴力”表现的方式并不相同; (4) 网络暴力游戏对中学生的暴力赞成程度及暴力情绪有明显的预测作用。

关键词

网络暴力游戏, 暴力赞成程度, 暴力情绪

1. 问题提出

在如今学习和生活节奏只快不慢的时代, 更多的青少年不愿在利用短暂的休息时间出门社交, 他们将现实的社交部分转移到网络上, 网络游戏成为青少年的主要文化娱乐方式。网络游戏带给青少年的并不都是负面的影响, 可是网络暴力游戏却另当别论。近年来网络暴力游戏成瘾所引起的中学生的各类问题层出不穷, 令人触目惊心, 这已经引起了社会各界高度的关注。在这个网络游戏内容多样化的时代, 由网络游戏所引发的青少年法律意识偏差和青少年违法犯罪问题日渐突出, 这种现象的产生, 引起人们对网络暴力相关内容游戏的关注, 有报道表明网络暴力游戏加剧了青少年对暴力的麻木感与宽容度, 诱发“现实暴力”行为的同时, 网络暴力游戏淡化了青少年的是非判断标准, 削弱了青少年的善恶辨别能力和对社会的批判精神(燕道成, 2009)。陈海英, 崔文波, 寻芒芒(2012)认为暴力是一种以伤害为目的的威胁或行为, 总是与打斗等相联系, 具有目的性、伤害性和公开性。暴力行为是个人身心健康发展的影响因素之一, 对家庭、社会和谐有很大程度的影响(Siyez & Kaya, 2010)。暴力行为是以人身、财产为侵害目标, 采取暴力手段实施, 对被害人的身心健康和生命财产安全造成极大的损害。它直接危及人的生命、健康与自由。而网络暴力是指网民在网络上的暴力行为, 是社会暴力在网络上的延伸。网络暴力不同于现实生活中拳脚相加血肉相搏的暴力行为, 而是借助网络的虚拟空间用语言文字对人进行讨伐与攻击。

国内有学者对网络暴力的相关内容进行了研究, 如陈美芬等(2005)通过实验考察了网络暴力游戏对内隐攻击性的影响; 郑宏明等(2006)分析暴力电子游戏对攻击行为影响的心理机制和特点; 陈南(2006)对网络游戏导致暴力行为的产生根源、特征、形成机制、表现形式进行了全面的研究。国内外研究发现暴力内容对青少年暴力认知有影响(Zvyagintsev, Klasen, & Weber, 2016), 但网络暴力游戏对青少年暴力行为是否有影响尚有深入研究的空间。有研究者通过走访连云港市的几十家网吧收集个案, 指出了网络暴力游戏对青少年社会化的负面影响, 即青少年在网络暴力游戏的虚拟世界里获得自我实现(Lowery & Defleur, 1995), 但这个研究没有系统而深入地分析网络暴力游戏对青少年的负面影响, 他们只考察了对青少年某一方面的影响, 并不全面。而网络暴力游戏对社会的发展所造成的危害又迫切需要深入而系统的研究。

本文采用贺建平, 赵晓燕和黄肖肖(2009)所提出的“网络暴力游戏”的操作性概念定义: 网络暴力游

戏是通过互联网进行的电脑游戏；是多个游戏者参与其中的互动游戏；是以刺激、暴力和打斗为主要内容的并带有描绘游戏人物试图对其他游戏人物造成伤害的电子游戏。

由于暴力行为的涉及范围较广，我们在本文中研究暴力行为中的两个主要影响因素：暴力赞成程度和暴力情绪。通过对暴力赞成程度和暴力情绪的研究，来对网络暴力游戏与青少年暴力行为的相关性进行研究。

2. 研究假设

研究假设 1：网络暴力游戏对初中生暴力态度的产生有正向的促进作用。

(1) 相比网龄时间短的个体，网龄时间长的个体，在遇到与游戏中相似的情景时更易表现出暴力赞成度。

(2) 玩游戏的频率越高，在遇到与游戏中相似的情景时更易表现出暴力行为。

(3) 每次玩网络暴力游戏的时间越久，在遇到与游戏相似的情景时更易表现出暴力行为。

(4) 暴力赞成程度与暴力行为存在显著相关，且暴力赞成程度对暴力行为具有预测性。

研究假设 2：网络暴力游戏及其对中学生暴力行为示范作用有正向的促进作用。

(1) 网龄越久，在玩网络暴力游戏后，越有较高的暴力情绪，更可能出现网络暴力游戏中相似的暴力行为。

(2) 玩游戏的频率越高，每次玩的时间越长，暴力情绪越明显，更可能出现与网络暴力游戏中相似的暴力行为。

(3) 暴力情绪与暴力行为存在显著相关，且暴力情绪对暴力行为具有预测性。

2.1. 研究方法

2.1.1. 被试

本研究的目的是探寻网络暴力游戏对中学生暴力行为的影响，所以在对某地区的中学进行问卷调查前，需通过筛选问卷对中学生进行初步筛选，筛除掉不玩网络游戏和玩网络暴力游戏时间间隔超过 3 个月及以上的学生，然后在经过筛选后所留下来的学生中，通过随机抽取的方式选取 120 在校学生进行问卷调查(见表 1)。

问卷发放为 120 份，有效回收为 114 份。有效回收率为 95%。

2.1.2. 测量问卷及其评分标准

本文根据美国匹兹堡大学金伯利·杨(K.S. Young)教授设计的网络成瘾问卷作为主体编制了适用于本研究的问卷，进而对本文所要测量的暴力赞成程度及暴力情绪进行测量。这个问卷包括两个部分：第一个部分是问卷的前 10 个问题，主要测量个体玩网络暴力游戏的时间、频率及暴力赞成程度；第二个部分主要是测量暴力情绪。问卷的评分标准是根据金伯利·杨编制问卷的结构依次进行的，先做前 10 个问题，并根据评分标准对被试的暴力赞成度进行判断，当被试被判断为网络暴力游戏依赖者时，则需要进一步做问卷的第二部分，以便对其暴力情绪进行深入的调查和分析。

2.2. 研究结果

2.2.1. 研究假设 1 的研究结果

分析显示：网龄、玩游戏的频率、每次玩游戏的时长与暴力赞成程度都有显著相关。而这三者中网龄与暴力赞成程度的相关性最高；每次玩游戏的时长与暴力赞成程度的相关性最低。网龄在研究中的变异是最大的，换言之，网龄在暴力赞成程度的水平上最为明显(见表 2)。

Table 1. The subjects of gender, ethnic distribution table**表 1.** 被试的性别、民族分布表

	性别		民族	
	男	女	汉	蒙
人数(人)	72	48	102	18
百分比(%)	0.6	0.4	0.85	0.15

Table 2. The act of playing violent video games and the degree of violence in favor of the analysis table**表 2.** 玩网络暴力游戏的行为与暴力赞成程度分析表

玩网络暴力游戏的行为	暴力赞成程度	
	R	F 值
网龄	0.204 ^{***}	12.001 ^{***}
玩游戏的频率	0.171 ^{**}	8.333 ^{**}
每次玩游戏的时长	0.130 [*]	4.519 [*]

注: ***表示 $P < 0.001$ 极显著, **表示 $P < 0.01$ 显著, *表示 $P < 0.05$ 较显著。

网络暴力游戏对青少年认知的影响: 根据回归分析的结果, 玩网络暴力游戏行为中的网龄、玩游戏频率、玩游戏时长对青少年的暴力赞成程度有影响(见表 3)。将这些变量输入回归方程后, 结果显示网龄是解释暴力赞成程度最强的变量($Beta = 0.205, P < 0.05$), 其次是玩网络游戏频率, 再次是每次玩网络游戏的时长。而在研究中, 研究其中一个自变量的时候, 要对另外两个自变量进行控制。比如, 在讨论每次玩游戏的时长与暴力行为的赞成程度两者关联性时, 对玩网络暴力游戏行为中的网龄、玩游戏频率都需要进行控制。

在研究中, 假设得到了证实。即网龄越高对暴力赞成程度越高; 玩游戏的频率越高, 对暴力赞成程度越高; 玩网络暴力游戏时间越长, 对暴力赞成程度越高。

针对分析结果, 与暴力赞成程度成显著相关的是网龄。在日后的生活中, 我们对于中学生暴力行为的预防, 在网龄、玩网络暴力游戏的频率、每次玩网络暴力游戏的时间都要有所控制。而这三个因素中, 重点是网龄的控制。

2.2.2. 研究假设 2 的研究结果

分析显示: 研究假设(1)(3)得到了进一步的证实。网龄和每次玩游戏的时长与暴力情绪都有相关, 其中每次玩游戏的时长与暴力情绪的相关性较强; 而玩游戏的频率与暴力情绪无显著相关。在网龄与每次玩游戏的时长上, 网龄对暴力情绪产生的变异性更大(见表 4)。

对暴力情绪进行回归分析后发现, 只有网龄、次玩游戏时长两个变量进入回归方程式。而且网龄对暴力情绪的解释力要高于每次玩网络游戏时长的解释力。在研究中, 研究其中一个自变量的时候, 要对另外一个自变量进行控制。比如, 在讨论每次玩游戏的时长与暴力情绪两者关联性时, 对玩网络暴力游戏行为中的网龄、进行控制。在研究中, 假设得到了证实。即网龄越高则暴力情绪越显著; 玩网络暴力游戏时间越长, 暴力情绪越显著; 玩游戏的频率与暴力情绪没有明显的相关(见表 5)。

针对研究结果, 对于暴力情绪的控制。我们重点在于对网龄和每次玩网络暴力游戏的时间两个方面进行。从一定的角度而言, 控制好暴力情绪, 可以有效的阻止暴力行为的产生。

3. 讨论

通过对假设 1 与假设 2 的验证, 可以知道网龄越久的个体, 在相似的情景中更易表现出暴力赞成度,

Table 3. Table of the regression analysis of violence
表 3. 暴力赞成程度回归分析表

预测变量	R	R Square	B	t	F
网龄	0.209	0.044	0.205	3.464***	0.205
玩游戏的频率	0.176	0.031	0.132	2.895**	8.333**
每次玩游戏的时间	0.13	0.017	0.154	2.126**	4.519*

注: ***表示 $P < 0.001$ 极显著; **表示 $P < 0.01$ 显著; *表示 $P < 0.05$ 较显著。

Table 4. The act of playing violent video games and violent emotion analysis table
表 4. 玩网络暴力游戏的行为与暴力情绪分析表

玩网络暴力游戏的行为	R	F 值
网龄	0.1885**	9.665**
玩游戏的频率	0.98	
每次玩游戏的时长	0.252***	6.755**

注: ***表示 $P < 0.001$ 极显著; **表示 $P < 0.01$ 显著; *表示 $P < 0.05$ 较显著。

Table 5. Violent emotion regression analysis table
表 5. 暴力情绪回归分析表

预测变量	R	R Square	B	t	F
网龄	0.189	0.036	0.112	3.109**	9.665**
每次玩游					
戏的时间	0.159	0.025	0.114	2.599**	6.755**

注: ***表示 $P < 0.001$ 极显著; **表示 $P < 0.01$ 显著; *表示 $P < 0.05$ 较显著。

暴力情绪较高也更可能出现网络暴力游戏中相似的暴力行为; 玩游戏的频率越高, 在相似的情景中更易表现出暴力行为, 却与暴力情绪无显著相关, 不能判断是否与暴力行为有显著相关; 每次玩网络暴力游戏的时间越久, 在遇到相似的游戏情景时越易表现出较高的赞成度, 暴力情绪也较高, 与暴力行为有显著的相关。

研究表明, 随着接触网络暴力游戏时间的增长, 青少年对暴力行为的赞成度会有所提高, 也更容易产生暴力情绪。青少年在玩暴力游戏后, 会产生愤怒、报复、进攻等情绪, 会产生暴力倾向, 而本研究采用调查法很难测量出调查对象在兴奋持续期的行为变化, 因此难免出现偏差。同时也说明青少年在问题处理上存在个体差异, 他们是主动者, 他们在玩游戏时, 选择性的接受网络游戏所传达的信息。玩网络暴力游戏也可能成为一种宣泄形式。

总之, 玩网络暴力游戏的行为会改变人们对暴力行为的看法, 但只是网络暴力游戏本身使玩游戏者产生一种暴力倾向, 且这个过程是长期的潜移默化的, 本文结果支持贺建平, 赵晓燕, 黄肖肖(2009)的研究结论。同时, 无论在网络世界中还是在现实世界中, 青少年对网络游戏的模仿并不是普遍现象(黄明明, 1994), 有学者提出, 认知、情绪及对暴力游戏的唤醒反映在对暴力媒体对攻击性的影响方式的理论解释中都发挥着核心作用, 该结论在本文中得以进一步验证(Fikkers, Piotrowski, & Valkenburg, 2016)。

以往的研究中对于网络游戏的相关内容进行有系统而深入的讨论, 但对于网络暴力游戏的相关研究有待进一步深入, 网络暴力游戏成瘾、从网络暴力游戏的研究入手研究它对内隐攻击性的影响、有的研

究分析暴力电子游戏对攻击行为影响的心理机制和特点, 这些研究从不同的角度讨论了网络暴力游戏对人的各个方面所产生的影响。而本文则讨论的是与中学生暴力行为的相关。角度不同, 但都是对网络暴力游戏可能对人们产生影响的扩充, 以便对不良情形更早的提出预付和针对性的建议。

4. 结论

这项研究的主要目的在于探究玩网络暴力游戏的行为与中学生暴力行为之间的关联性。我们首先分析了玩网络暴力游戏行为分别与暴力赞成程度、暴力情绪之间的相关性。并做了 F 检验, 以便更好的确定它们的差异程度。

根据本研究结果, 可以得出如下结论:

(1) 网龄、玩游戏的频率、玩网络暴力游戏时间与暴力赞成程度呈显著相关; 网龄、玩网络暴力游戏时间与暴力情绪有显著相关; 玩游戏的频率与暴力情绪无明显相关。

(2) 网龄、玩游戏的频率、玩网络暴力游戏的时间对暴力赞成程度网龄有明显的预测作用。网龄、玩网络暴力游戏时间对暴力情绪有明显的预测作用, 而玩游戏的频率对暴力情绪没有预测作用。

(3) 通过对暴力赞成程度与暴力情绪的研究为暴力行为的两个主要方向的研究, 以此为前提可得出网络暴力游戏对暴力行为有相关性。

参考文献 (References)

- 陈海英, 崔文波, 寻芒芒(2012). 网络暴力游戏对青少年攻击性影响及应对措施. *山东省团校学报: 青少年研究*, 6, 19-22.
- 陈美芬, 陈舜蓬(2005). 攻击性网络游戏对个体内隐攻击性的影响. *心理科学*, 28(2), 458-460.
- 陈南(2006). *青少年网络游戏暴力行为研究*. 硕士学位论文. 兰州大学, 兰州.
- 贺建平, 赵晓燕, 黄肖肖(2009). 网络暴力游戏与青少年暴力行为的相关性. *新闻界*, 1, 42-45.
- 黄明明(1994). 电视新闻暴力内容对儿童之涵化效果初探. *新闻学研究*.
- 燕道成(2009). 精神麻醉: 网络暴力游戏对青少年的负面影响. *新闻与传播研究*, 2, 50-58.
- 郑宏明, 孙延军(2006). 暴力电子游戏对攻击行为及相关变量的影响. *心理科学进展*, 14(2), 266-272.
- Fikkers, K. M., Piotrowski, J. T., & Valkenburg, P. M. (2016). Beyond the Lab: Investigating Early Adolescents' Cognitive, Emotional, and Arousal Responses to Violent Games. *Computers in Human Behavior*, 60, 542-549. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.055>
- Lowery, S., & Defleur, M. (1995). *Milestones in Mass Communication Research*. New Jersey, NJ: ADDISON WESLEY PUB CO INC.
- Siyez, D. M., & Kaya, A. (2010). The Influence of Some Psychological Problems and Socio-Demographic Variables upon Attitudes toward Violence in Adolescence. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 5, 334-338. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.100>
- Zvyagintsev, M., Klasen, M., & Weber, R. (2016). Violence-Related Content in Video Game May Lead to Functional Connectivity Changes in Brain Networks as Revealed by fMRI-ICA in Young Men. *Neuroscience*, 320, 247-258. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuroscience.2016.01.056>

期刊投稿者将享受如下服务：

1. 投稿前咨询服务 (QQ、微信、邮箱皆可)
2. 为您匹配最合适的期刊
3. 24 小时以内解答您的所有疑问
4. 友好的在线投稿界面
5. 专业的同行评审
6. 知网检索
7. 全网络覆盖式推广您的研究

投稿请点击：<http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱：ap@hanspub.org