

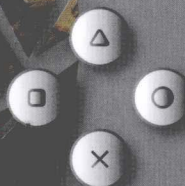


赵春梅 著

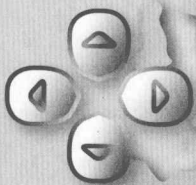
窗边的孩子



青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社



赵春梅 著

窗边的孩子

青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

窗边的孩子:青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究
/ 赵春梅著. —杭州:浙江大学出版社, 2010. 5
ISBN 978-7-308-07479-7

I. ①窗… II. ①赵… III. ①电子计算机—游戏—影响—青少年—研究②青少年教育:家庭教育—研究 IV.
①C913.5②G78

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 056936 号

窗边的孩子

——青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究
赵春梅 著

责任编辑 徐 婵

封面设计 陆晓华

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州中大图文设计有限公司

印 刷 杭州浙大同济教育彩印有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 21.5

字 数 375 千

版 印 次 2010 年 5 月第 1 版 2010 年 5 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-07479-7

定 价 43.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行部邮购电话 (0571)88925591

序 一

孙云晓

中国青少年研究中心研究员、副主任兼《少年儿童研究》总编辑

毫无疑问,孩子沉迷网络是父母和教师特别头痛的难题,因为他们会有一种空有爱心却无能为力的无助感。实际上,父母和教师并非无能为力,只是太多的失误才导致了教育的困境。2008年11月29日,应北京大学新闻与传播学院的邀请,我与六位教授一起参加赵春梅的博士学位论文答辩时,这是我最深的感悟之一。

赵春梅很不简单,作为中央电视台国际部的编辑,她在职读博士用了6年多的时间。因为10岁的儿子迷恋电子游戏,使她选择了一个富有挑战性的题目,即《家庭环境对初中生电子游戏使用问题影响因素的研究》。我一直鼓励赵春梅把自己的博士学位论文正式出版,并且自告奋勇写序推荐,是因为赵春梅的博士学位论文不仅具有很高的理论价值,更具有广泛的应用价值,特别值得广大中小学生的父母与教师借鉴。

究竟是什么让沉迷网络的孩子魂牵梦绕?为了解开网瘾之谜,赵春梅博士向我们介绍了传播效果研究的使用与满足理论。正如施拉姆等在其著作《儿童生活中的电视》中指出的,在儿童和电视二者的关系中,儿童是非常主动的,是他们使用了电视,而不是电视使用了他们。儿童不是被电视袭击的束手无策的受害者,而是像在一个巨大的食物丰盛的自助餐厅里就餐一样根据他们当时的需要选择他们想吃的食物。电子游戏作为一种孩子直接参与的互动娱乐媒体,能为他们提供更多形式的满足,因此对孩子的吸引力也更大。

赵春梅博士经过分析,概括出了孩子们从玩电子游戏中得到的满足大致可以分为五种,即电子玩伴、放松/逃避学习压力(逃避)、获得控制感和成就感(补偿)、获得攻击满足(攻击)和社会交往,而这些心理需求与他们所处的生活环境有着极为密切的关系。

赵春梅博士最后总结了四个家庭环境因素,即家庭结构、家庭社会经济地位、家庭关系和父母教养方式作为一个整体,对初中生电子游戏使用问题的影响。

我对赵春梅博士关于家庭结构和家庭社会经济地位影响的分析,是有一些疑问的,但我认为,她关于亲子关系和教养方式两个家庭环境因素的分析建议尤为深刻,例如关于亲子关系对初中生电子游戏使用问题有着非常关键的影响的观点,值得格外重视。

在赵春梅博士看来,家庭关系对初中生电子游戏使用问题有着非常关键的影响。破坏性的父母冲突使孩子感到应对能力差、自责、夹在父母中间左右为难并感到父母婚姻关系不稳定,无法获得情绪上的安全感,更有可能选择玩电子游戏来逃避烦恼并重新获得情绪安全,而且更倾向于玩暴力程度高的游戏。父母冲突还会影响父母对待孩子的态度和方式,给亲子关系带来负面影响。亲子关系冷漠或冲突激烈的孩子往往自我价值感很低,以消极的方式对待自己和他人,缺乏成就动机,因此往往学习成绩和人际关系都比较差,攻击性也比较强。亲子关系不和谐还会影响父母对孩子监管的意愿,也会降低孩子对父母监管的接受程度,从而削弱父母教育的效果。这些孩子更容易沉迷于电子游戏而出现成瘾和成瘾倾向,所玩游戏的暴力程度也较高,而且更看重游戏中的暴力内容。而家庭关系和谐的孩子则情绪稳定,进取心强,而且对人友善,发展情况良好,沉迷于电子游戏的可能性也比较小。

我之所以如此肯定赵春梅博士的论断,并非只是出于个人偏好,而是依据科学研究的发现。2009年,我所供职的中国青少年研究中心组织了全国大规模的青少年网络成瘾问题课题研究,课题组成员深入到27家网瘾矫治机构对网瘾青少年及其父母、矫治工作人员等进行立体式的访谈,小组访谈和深度个案访谈近千人以上。研究中最重要结论告诉我们,缺乏支持性的人际关系是未成年人沉迷网络的根本原因。比如,沉迷网络的未成年人的人际关系如亲子关系、师生关系和同伴关系不良的现象都较多,较非网瘾者更孤独,与人初次交谈更困难;尤其是与父亲关系不良的问题突出,父母与这些孩子的交流、共同活动相对较少。显然,这些发现与赵春梅博士的结论是一致的。

更加欣慰的是,在2010年3月召开的全国人大和全国政协两会上,团中央把预防青少年网络伤害问题作为最重要的提案提交大会,而全国政协提案委员会已经将此提案列为11个重点交办的提案之一。赵春梅博士作为先行者,带着她的研究成果参与了我们的课题研究,她是做出了独特贡献的。

我相信,当读者朋友看过赵春梅博士的这本书之后,完全可能对未成年人网络成瘾问题有许多新的了解,并且会对这位富有责任感的研究者的

艰辛劳动备感珍惜。我虽然从事青少年研究多年,也很少见到有人专门对初中生网瘾进行如此深入的探索,她十分专业的深刻分析和多项建议都是值得重视的。

电子游戏使用问题只是青少年的行为问题之一,而不良的家庭环境和人际关系是引发孩子心理和行为问题的极为重要的原因,因此赵春梅博士的研究对预防其他类型的青少年问题也具有重要的参考意义。

序 二

陶 然

北京军区总医院成瘾医学科、中国青少年心理成长基地主任

谁都渴望有一个家。年青男女在组建家庭之前，每个人的渴望都是不一样的：栖息的港湾、温馨的乐园、彼此照顾的舞台、相约到老的誓言……因此，为这个美好的场所筹备种种所需：家用电器、餐具妆台、鲜花音乐，甚至晴天的太阳镜、雨天的印花伞。唯独有一样东西有所期待却没有做好充分准备——那就是迎接一个小生命的诞生。家里添了一个新生命，不是从玩具店里买来的“芭比娃娃”。“芭比娃娃”在出厂前，玩具商能赋予她的功能都已经赋予了，而一个新生命却没有。过去为两人世界所筹备的一切都派不上用场。

不错，家是情感的聚合体，家是爱源、能源和热源，更是青少年人格完善的重要场所。父母是个职业，而且是个永远不能下岗的职业，然而做父母之前却没有必需的职业培训。

良好的家庭环境可使孩子们过着天使般的生活，身心健康成长。但是，不良的家庭环境却使孩子身心受到伤害。有的孩子离家出走，有的孩子违法犯罪，有的孩子过早地结束了自己如花的生命，有的孩子则一头扎进网络这个虚拟的世界不能自拔。可悲的是，多数家长对家庭环境这个最根本的原因却浑然不知。

我通过多年研究，分析数千案例，得知网络成瘾的孩子家庭有很多的共性，如：

- 一、控制教育、服从教育导致孩子没有主动性和创造性；
- 二、完美主义的教育使孩子没有了自信心，产生了自卑心理；
- 三、家庭角色的错位（如严母慈父）导致了孩子人格的不完善；
- 四、家庭角色的缺失（父亲功能的缺失）造成了孩子心理能量的下降；
- 五、刻板教条缺乏人性化的教育模式使孩子情绪情感得不到合理的发泄；
- 六、伙伴教育的缺失使孩子没有了生活参考的坐标和没有归属感，身心得不到健康的成长；

七、学校、社会单一的评价体系使孩子自尊心受到了严重的伤害并出现行为问题；

八、父母的单一价值观和孩子多元价值观的冲突使孩子备感孤独和对生活的厌倦等等。

以上这些问题均可使孩子在现实生活中感觉到家庭缺乏温暖和理解关怀，得不到应有的尊重，没有归属感和成就感，因而到网络世界中去寻求。尽管网络成瘾有社会因素和学校因素及个人因素，但家庭因素是最主要的。

赵春梅博士的这本专著是她长达五年潜心研究的成果。作为一位传播学领域的学者，也作为一位青春期孩子的母亲，她对家庭环境、孩子发展和媒体使用之间的关系及其影响机制格外关注，并通过数年艰苦细致的努力完成了这项具有重要意义的研究。她的研究结果进一步印证了我的结论：家庭环境因素是青少年网络成瘾的最主要原因，父母是孩子成长过程中最为重要的“重要他人”。

愿天下所有的父母都能了解家庭环境对孩子成长的重要性，为确保每一个新生命的健康成长补上一课；愿每一个家庭的孩子都能在美满、幸福的环境里得到充分、健康的发展！

序 三

杨伯淑

北京大学新闻与传播学院教授、博士生导师

媒介在人们的生活中扮演着何种角色？从北京初中生的互联网生活入手，赵春梅博士的这本专著聚焦这个重大问题并为回答这一问题做出了突出贡献。这本专著以坚实系统的数据为支撑，告诉我们是“破坏性的父母冲突和不良的亲子关系”，而不是媒介本身，对电子游戏使用问题有显著的直接影响。显然，这个结论的重要意义不仅仅是学术上的，而且还体现在对现实生活中关于相关媒介政策的指导性价值。

当我们说电视的影响或者互联网及手机的影响的时候，不管有意还是无意，我们实际上是说媒体的内容，而不是使用媒介的人要对相关传播效果负责。这也就是所谓的媒介决定论。“使用与满足”这个极端朴素的理论其实就是对这种“决定论”反思的结果。“使用与满足理论”是大众传播学的重要理论支撑之一。其重要意义就在于它强调了“人”而不是“电视”等大众媒介在相关传播中的作用。如果说这个理论朴素得有点近于常识，那么这种常识恰恰说明了在前新媒体时代经验学派大众传播研究中近乎普遍的“无常识”性。

到了互联网传播时代，在西方的相关研究中，这个“人”终于不再是被动的“读者”、“听众”或“观众”了，而是充分主动的“互联网使用者”了。然而，从很多对互联网本身的责难中，我们认识到，这个转换，并没有从根本上解决我们对媒介效果的认知。互联网传播的核心特征是“低准入、参与、互动、交互、自由、平等和分享”等。这就是说，它提供的是平台，而不是内容。如果我们要从这里发现互联网效果，那只能是“平台”效果，而不是由于“内容”产生的效果。“内容”是互联网使用者们自己创作自己分享的。因此，如果非要谈影响的话，那这种影响只能是互相影响。

但是互联网上有游戏，并且很多电子游戏有成瘾的可能。这个问题对于涉世未深的初中生来说显得格外重要。是责备互联网或计算机还是从初中生使用者在现实中的社会环境找出问题的答案？这是问题的关键所在。赵博士选择了后者，并给出了明确的回答：“在所考察的四个家庭环境

因素中,最为关键的是父母教养方式。家庭结构对初中生电子游戏成瘾量表的得分和所玩游戏暴力程度的直接影响和间接影响都不明显,但父母是否离异则通过影响其他三个家庭环境因素对其产生间接的影响,家庭 SES 则通过影响家庭关系、父母的教养方式以及孩子所得到的发展机会对其产生间接影响。破坏性的父母冲突和不良的亲子关系对电子游戏使用问题有显著的直接影响,而且还会通过影响父母教养方式产生间接影响。”这就是说,网上的问题,主要是现实生活中的问题。

就电子媒体的生态而言,我们正在经历着从制造内容到提供平台的转变。后者意味着媒体摆脱了工业生产的模式。如何从传播学的角度去认识这个转变,是相关学者不得不面对的问题。该书的学术意义就在这里。自然,书中所展示的远不仅仅是对“使用与满足理论”的敏感。作者在书中对西方其他学科相关文献的娴熟把握也使得此书超出了传统传播学的视野。

目 录

第 1 章 引 言	001
第 2 章 理论视角:使用与满足	006
2.1 基本理论	006
2.2 对使用与满足的评价	008
2.3 使用与满足对本研究的适用性	009
第 3 章 相关研究文献综述	011
3.1 电子游戏成瘾问题	011
3.1.1 电子游戏行为成瘾的表现	011
3.1.2 电子游戏具有潜在的致瘾性	012
3.1.3 青少年的个体特征与电子游戏成瘾	013
3.1.4 中国青少年的生活环境与电子游戏成瘾	014
3.2 暴力电子游戏使用问题	016
3.2.1 电子游戏暴力因素对青少年认知和行为的影响	017
3.2.2 青少年的攻击性与暴力电子游戏的使用	017
3.2.3 暴力电子游戏对成瘾的影响	020
3.3 家庭环境因素对青少年心理和行为的影响	021
3.3.1 家庭结构因素对青少年心理和行为的影响	022
3.3.2 家庭社会经济地位对青少年心理和行为的影响	026
3.3.3 家庭关系对青少年心理和行为的影响	030
3.3.4 父母教养方式对青少年心理和行为的影响	034
第 4 章 研究方法	039
4.1 研究方法的选择	039
4.1.1 定量研究与定性研究结合的理由	039
4.1.2 混合研究的发展	040
4.1.3 本研究的混合研究策略	041
4.2 定量研究部分	042
4.2.1 抽样方法	042

4.2.2 测 量	043
4.3 定性研究部分	049
4.3.1 研究方法介绍	049
4.3.2 抽样方法	050
4.3.3 资料收集方法	052
4.3.4 资料收集和整理的过程	053
第5章 电子游戏的使用与满足	055
5.1 与电子游戏一起成长的一代	055
5.2 电子游戏的吸引力	057
5.3 电子游戏的使用与满足	063
5.3.1 电子玩伴	064
5.3.2 放松/逃避学习压力	066
5.3.3 获得控制感和成就感	068
5.3.4 获得攻击满足	073
5.3.5 社会交往	079
5.4 本章小结	083
第6章 单一评价标准与电子游戏使用问题	085
6.1 过高期望与“童年恐慌”	086
6.2 不堪负荷的学习压力	090
6.3 初中,特殊的发展阶段	094
6.3.1 第一种情况	094
6.3.2 第二种情况	097
6.3.3 第三种情况	100
6.4 学习成绩与孩子在家中的处境	103
6.5 学习成绩与孩子在学校的处境	105
6.6 本章小结	109
第7章 家庭结构对电子游戏使用问题的影响	111
7.1 定量数据结果	112
7.2 定性资料结果	117
7.2.1 离异单亲家庭	117
7.2.2 功能失调完整家庭	125
7.2.3 功能正常完整家庭	131
7.3 本章小结	136

第 8 章 家庭社会经济地位对电子游戏使用问题的影响	139
8.1 定量数据结果	139
8.2 定性资料结果	144
8.2.1 正常使用组	146
8.2.2 成瘾倾向组	154
8.2.3 成瘾组	160
8.3 本章小结	165
第 9 章 家庭关系对电子游戏使用问题的影响	167
9.1 定量数据结果	167
9.1.1 父母冲突的影响	167
9.1.2 亲子关系的影响	171
9.2 定性资料结果	173
9.2.1 成瘾倾向组和成瘾组的家庭关系	173
9.2.2 正常使用组的家庭关系	185
9.3 本章小结	193
第 10 章 父母教养方式对电子游戏使用问题的影响	195
10.1 定量数据结果	195
10.2 定性资料结果	198
10.2.1 民主权威型	198
10.2.2 严厉权威型	205
10.2.3 高度溺爱型	212
10.2.4 严厉专制型	221
10.2.5 忽视冷漠型	222
10.2.6 严重不一致型	223
10.3 本章小结	228
第 11 章 家庭环境因素对电子游戏使用问题的影响	231
第 12 章 结论与建议	240
中文参考文献	247
英文参考文献	259
附录	282
附录 1: 电子游戏暴力的定义和分级标准	282

附录 2:专家对电子游戏暴力程度分级结果	283
附录 3:父母教养方式量表鉴别度测量	286
附录 4:父母冲突儿童知觉量表鉴别度测量	291
附录 5:问卷 A	293
附录 6:问卷 B	311
附录 7:深度访谈提纲——家长	319
附录 8:深度访谈提纲——学生	322
致 谢	325
后 记	328

第 1 章 引 言

电子游戏^①自 20 世纪 80 年代初进入中国以来,发展十分迅速。开始时主要是以与电视相连的游戏机为主,后来又出现了手持机等新的形式。随着家用电脑的普及及游戏软件业的发展,在 PC 机上玩的单机游戏迅速取代了前两者,成为青少年最为青睐的游戏平台。近年来,随着互联网络的发展,网络游戏又成为新宠。目前,电子游戏已经成为广大青少年尤其是城市青少年的主要游戏形式。电子游戏这种新型的互动娱乐媒体的出现引起了很大的争议。一方面,它对于青少年的发展具有积极的作用。有研究表明,计算机游戏可以帮助孩子们熟悉计算机技术,为今后进入数字世界做好准备,以便在竞争激烈的就业市场上找到待遇优厚的工作。目前 IT 行业由男性主宰,正是因为男孩子对电子游戏的爱好使得他们对电脑的兴趣大增。男性与女性在使用电脑技术方面的不平衡意味着女性可能在电脑这项今天社会中变得越来越重要的工具的掌握和控制方面不如男性,从而造成“数字技术性别化”的状况,这已经引起学术界和教育界一些人——特别是女性主义者的不安和忧虑(参看黄育馥,2001; Hattie and Fitzgerald,1987)。另一方面,电子游戏也由于自身的特点和种种社会因素带来了严重的负面影响,在大众的心目中成为“电子海洛因”。这主要归结为两个方面:成瘾与暴力游戏。

有些孩子整天沉溺于玩游戏,影响了健康,耽误了学业,甚至丧失了生命。2004 年 2 月 26 日,民盟北京市委发布了题为《关于电子游戏与未成年人教育问题》的调研报告。他们在对北京市 9 个区县的 600 余名中学生进行调查后发现,88% 的学生玩电子游戏,昼夜连续(20 小时以上)玩过电子

① 本研究中的电子游戏指的是“通过视觉屏幕上的图像方式来玩的电子的游戏而且经常强调快速的动作”[AMA's Featured Report: Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse (A-07) Full Text],从游戏的平台上来说包括电脑游戏、游戏机游戏、掌机游戏或者在游戏厅的机器上玩的游戏,以及为任何设备制作的任何游戏,包括但不限于移动电话、个人数字辅助设备和高级计算器。从游戏本身的形式上来说包括单机游戏和网络游戏。

游戏的学生达7%，成瘾率达到14.8%^①。《中国青少年网瘾数据报告(2005)》显示，中国青少年网瘾比例已经达到13.2%，另有13%的青少年存在着网瘾倾向，男性青少年网瘾比例高出女性青少年7个百分点；初中学生网民中的网瘾现象最为严重，达到23.2%，远远高于高中生(10.1%)。其中，男性北京地区以23.5%的比例位居第二，仅次于云南的27.9%。网瘾青少年上网活动更倾向于娱乐性，主要是玩网络游戏，达到42.0%(非网瘾用户比例为24.5%)。中科院心理所“虹计划”研究成果表明，中国网瘾问题具有鲜明的中国特色，一是问题人群年龄低于国外，二是网游问题超过其他问题总和(高文斌、陈祉妍，2006；丁亚文，2007)。北京军区总医院网络成瘾治疗中心主任陶然提供的数据也证明了这一点：因网络游戏而染上网瘾的孩子几乎占到该中心就诊患者的90%以上，现在治疗中心收治的病人每年正以25%的速度迅速增多(万一等，2006)。

有的孩子由于长期沉溺于暴力游戏，造成了人格扭曲，变得冷酷、残忍，甚至成为冷血杀手。有的为了弄到继续玩游戏的钱，走上了偷盗、抢劫等犯罪道路。据《中国青年报》报道，武汉市未成年人恶性罪案中，有60%与孩子为了弄钱玩游戏机有关(张双武、李君)。山东济宁市在押的1500余名青少年犯中，70%是因为网瘾造成的；北京的这一比率更高达90%。更为可怕的是，其中有部分青少年，因为上网成瘾引发家庭矛盾，竟然伤害甚至残杀自己的亲人而身陷囹圄(陶宏开，2006，第4页)。在美国，20世纪末21世纪初一系列校园枪击案更是震惊了世界。事后的调查表明，这些孩子都曾长期沉迷于暴力游戏(Anderson and Dill, 2000)。2002年4月，德国也发生了一起史无前例的校园枪击案，17人死于非命。那位19岁的杀手也特别喜欢玩暴力电子游戏(Krahé and Möller, 2004)。中国犯罪心理专家皮艺军认为：我国的青少年实施暴力犯罪时绝大多数不会用枪支，因为不可能获得。但其残忍程度比起美国的校园暴力有过之而无不及。从视觉和心理感受来说，用刀子、斧头之类的冷兵器，与受害者近距离接触、见血见肉地砍杀，比起用现代武器的攻击更恐怖更野蛮，这只能意味着实施者更冷酷更残忍(黄利，2001)。这都与长期沉迷于暴力游戏造成的“零度情感”有关(王晓华，2004)。

我国的初中生年龄一般为12~15岁。这个年龄段被称作青春期早

^① 沈绮云教授在2007年7月31日“网络成瘾高峰对话视频会议”上的发言中表示，由于抽样、成瘾量表和施测时间的原因，这个比例并不能代表整个北京市的中学生，更不能代表全国的情况。整体情况应该低于这个比例，但形势依然十分严峻。

期,一直被研究者认为是人生最关键的发展阶段。由于电子游戏特别受该阶段青少年的欢迎,因此它对这一阶段青少年的成长有较大影响。戒除网瘾的临床治疗也发现,网络成瘾者中,在初中阶段开始沉溺网络游戏的比例较大(银子,2007,第210页)。与其他游戏相比,电子游戏者与游戏之间的互动选择性特别突出,所以对于研究者来说,一方面,应该探索究竟电子游戏的哪些因素影响着青少年游戏者对游戏类型的选择及其投入游戏的时间,因为这两方面直接决定了电子游戏对游戏者影响程度的高低;另一方面,则应该从游戏者入手,加强对游戏者本身心理需求及其成因的分析,探究是何种因素将最终会影响到游戏者对游戏内容的选择和沉迷的程度。在对后者进行分析和探讨的时候,我注意到家庭环境这一因素扮演了重要的角色,因为“家庭不但是儿童社会化的起点,还是儿童与外界环境相互作用的基地”(席居哲、桑标、邓赐平,2004;桑标、席居哲,2005)。家庭环境的好坏,将直接影响到儿童的心理健康、学习能力和进取心,继而对其以后的学习和生活都产生重要的影响。尤其对于当今的中国社会来说,儿童学习成绩的好坏以及社会适应能力的高低,又决定了儿童最终的自我评价和对环境的适应能力。刚刚进入青春期的初中生倾向于摆脱家庭的约束,受同龄人的影响明显增强,家庭环境直接影响着他们对同龄伙伴的选择以及受其影响的内容和程度。因此,大多数学者(如陶然、陶宏开)都将改善家庭环境作为预防和帮助孩子戒除电子游戏成瘾问题的首选良方。萨提亚(2006)在多年的家庭治疗实践中清楚地体会到,“家庭是世界的缩影。研究家庭就可以了解世界:家庭中的问题,例如权力、亲密、自主、信任、沟通技巧等,是奠定我们如何在世界上生活的重要部分。改变家庭即是改变世界”。(第2页)

近几年,国内学术界已经开始关注网络/电子游戏成瘾问题,各个学科的专家学者都在努力探讨成瘾的原因。对青少年电子游戏使用问题产生原因的研究一般都是由心理学、教育学和社会学领域的专家学者或者从事相关专业临床医学的医生进行的,传播学领域的研究比较少。总体来说,这些研究从个人、家庭、学校、社会(政府管理)四个方面来考察网络成瘾的原因。一般研究者都将网络游戏成瘾和其他形式的网络成瘾合在一起研究,但有研究表明,网络游戏成瘾与其他形式的网络成瘾如网络人际关系成瘾不同,心理机制不同,危害也更大(黄峥、钱铭怡等,2006)。因此有必要将电子(网络)游戏这一娱乐性的互动媒体分离出来做进一步的研究。

一般研究者都是把电子游戏成瘾作为网络成瘾的一种“特定子类型”来研究的,只有很少一部分研究是专门针对电子游戏成瘾的(如王盼等,