



Behavior and Addiction on Online Game in Adolescents
Understanding · Early Warning · Intervention

青少年网络游戏行为与成瘾 理解 · 预警 · 干预

刘建银 李 波◎著



科学出版社

国家社会科学基金项目

教育部中小学教师继续教育网络课程资源建设项目

重庆市“十二五”重点学科（教育学）资助

Behavior and Addiction on Online Game in Adolescents

Understanding · Early Warning · Intervention

青少年网络游戏行为与成瘾 理解 · 预警 · 干预

刘建银 李 波◎著

科学出版社

北 京

内 容 简 介

青少年网络游戏行为及成瘾问题是全社会高度关注的热点难点问题。本书在理论分析的基础上,进行了青少年网络游戏行为及成瘾问卷调查和个案研究,开展了网络游戏重度成瘾青少年的矫正干预实验,分析了我国青少年网络游戏监管政策。通过研究,试图勾勒出青少年网络游戏行为和成瘾的概貌,深入剖析其行为分布和成瘾机制,从而为业内制定规范,为青少年正确认识和适度参与网络游戏,为长辈合理指导青少年,为政府完善现有政策提供启示和帮助。

本书对青少年研究者、管理者、社工及心理咨询者、教育者及其家长有重要参考价值,同时也适合对网络游戏、青少年等感兴趣的朋友阅读。

图书在版编目(CIP)数据

青少年网络游戏行为与成瘾:理解·预警·干预/刘建银,李波著.

—北京:科学出版社,2017.2

ISBN 978-7-03-050681-8

I. ①青… II. ①刘…②李… III. ①青少年-互联网络-病态心理学-防治 IV. ①C913.5②B846

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 276926 号

责任编辑:朱丽娜 曹 伟/责任校对:赵桂芬

责任印制:张 倩/封面设计:楠竹文化

联系电话:010-64033934

电子邮箱:psy-edu@mail.sciencep.com

科学出版社出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

三河市骏杰印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2017年2月第一版 开本:720×1000 1/16

2017年2月第一次印刷 印张:16 1/4

字数:279 000

定价:78.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

我在读大学时，就有幸加入北京师范大学安宝生教授的教育信息化研究团队，从此长期参与他领导的教育信息化研究和技术研发工作。作为国内较早的年轻“触网一族”，我对信息网络环境下的青少年群体和社会问题有着莫大的兴趣，在硕士入学后的课程作业中就尝试撰写了《互联网成瘾症研究的新进展》一文，并在 2001 年发表于中国社会科学院《社会心理学》杂志。此后，尽管自己逐渐拓展了研究领域，但关注点一直没有离开这个主题。2011 年，申报的课题被国家社科基金立项后，我能够再次静心调研和系统思考青少年网络游戏行为和成瘾问题。2015 年，在诸多同仁的帮助下，本课题得以顺利完成，并在国家社科基金组织的项目鉴定中被评为“良好”。这对我们的研究工作既是一个肯定，也是一个鞭策。

青少年网络游戏行为和成瘾问题是家长、教师乃至全社会非常揪心的问题。我们看到有的家长深夜还穿梭在县城的网吧，到处寻找自己玩网络游戏的孩子。他们咬牙切齿、痛恨诅咒那些似乎没有社会责任感的网络游戏开发者和经营者。学校的老师也为学生的网络游戏行为焦头烂额。但相反的是，许多痴迷网络游戏的青少年却觉得网络游戏不是恶虎猛兽。他们在谈到网络游戏的时候不仅会精神十足、滔滔不绝，而且有很清晰的理性和自省能力。当谈及家庭关系、父母亲情时，他们两眼湿润、泪光闪闪。我们常常感叹道，他们其实才是网络游戏链条上一群可怜的小虫。而过去很多关于网络游戏行为和成瘾问题的研究，大多是从成人角度出发的，青少年的声音被忽略了。所以，我们在研究过程中，尽量不设网络游戏善恶的价值立场，竭力主动倾听青少年的心声，试图从青少年的角度去理解青少年网络游戏行为和成瘾问题，期望对以往研究有所补充。

本书主要包含青少年网络游戏行为与成瘾的理论研究、问卷调查、个案研究及矫正、政策分析等部分。通过研究，试图勾勒出青少年网络游戏行为和成

瘾的概貌，深入了解其行为的分布和成瘾机制，从而为业内制定针对网络游戏成瘾的预警指标、为青少年及其家长正确认识和使用网络游戏、为网络游戏公司建立规范网络游戏行为的“玩家守则”、为政府完善现有的网络游戏监管政策提供启示和帮助。

本书由刘建银设计总体框架，第一、二、三、五、七、八章由刘建银撰写，黄露、徐兰、兰丽红、杨红艳、周轶、胥持文参与了其中的文献查阅、问卷研制、数据处理和少量初稿的协助撰写等工作。第四、六章由李波撰写，其中刘建银撰写了第四章第三节。最后由刘建银完成全书的统稿。

感谢尹华站教授、胡春光教授、胡之骥教授及南京大学、北京师范大学、浙江师范大学、西华师范大学的同仁们在课题整体设计、理论探讨、问卷编制方面的建议。感谢在重庆、四川、贵州、云南、广东、广西、山东、河南、福建、甘肃、上海等省市大学、中学、网瘾戒除机构的朋友和老师们的，正是因为他们的积极组织，本书的问卷和访谈调查才得以顺利完成。感谢接受问卷调查和访谈调查的青少年，如果没有他们的合作，本书的研究不能得到第一手资料。尤其要感谢重庆师范大学教育科学学院、信息与计算机学院的学生们，在相关课程的案例讨论中，他们对研究工具提出了诸多意见，多位同学还参与到问卷和访谈调查之中，尤其是李玉蛟同学出色地组织了部分访谈工作。有的老师不时慨叹地方高校学生的科研意识和能力较弱，我却找到了他们中的精英，并认为应改变这种“先入之见”。同时，通过研究训练，参与课题的同学或成为优秀毕业论文的获得者，或进入了理想学校深造，或找到了心仪的工作。我们切身体会到了《学记》所指的“教学相长”效应。要特别向这些优秀的同学表达敬意！

感谢国家社科基金、教育部中小学教师继续教育网络课程资源建设项目对本课题的资助，感谢重庆市“十二五”重点学科（教育学）对本书出版的资助。

由于青少年网络游戏行为及成瘾问题较为复杂，牵涉多学科交叉，在方法上又需要综合使用量化和质性方法，因此本书写作起来力有不逮。不足之处热忱欢迎有识之士批评指正！联系邮箱：scljy@126.com

刘建银

2016年7月16日于重庆

前言

第一章 青少年网络游戏行为与成瘾研究的背景与框架 / 1

第一节 身为“网游一代”的青少年群体 / 2

第二节 青少年网络游戏行为与成瘾研究的回顾与反思 / 6

第三节 青少年网络游戏行为与成瘾研究框架 / 17

第二章 青少年网络游戏行为及成瘾的理论探讨 / 21

第一节 认识和理解网络游戏 / 22

第二节 概念分析与初步理论构想 / 34

第三节 社会理论视角下的青少年网络游戏行为阐释 / 41

第四节 游戏理论视角下的青少年参与网络游戏阐释 / 51

第五节 网络成瘾及网络游戏成瘾的理论模型 / 57

第三章 我国青少年网络游戏行为的调查与分析 / 65

第一节 青少年网络游戏行为调查的工具与过程 / 66

第二节 青少年网络游戏行为调查结果与分析 / 70

第三节 青少年网络游戏行为调查的结论与讨论 / 95



第四章 青少年网络游戏成瘾调查与预警指标构建 / 97

第一节 青少年网络游戏成瘾量表编制 / 98

第二节 青少年网络游戏成瘾现状的调查与分析 / 112

第三节 青少年网络游戏成瘾预警指标的构建 / 122

第四节 青少年网络游戏成瘾调查的讨论与结论 / 128

第五章 青少年网络游戏行为与成瘾的个案研究 / 133

第一节 青少年网络游戏行为与成瘾研究的个案方法 / 134

第二节 青少年网络游戏行为的个案分析 / 140

第三节 青少年网络游戏成瘾的个案分析 / 158

第四节 青少年网络游戏行为与成瘾个案研究的讨论与 结论 / 166

第六章 青少年网络游戏成瘾个案的心理干预 / 169

第一节 青少年网络游戏成瘾干预的文献探讨 / 170

第二节 青少年网络游戏成瘾干预的冥想理论 / 173

第三节 青少年网络游戏成瘾的冥想干预实践 / 183

第七章 青少年网络游戏行为与成瘾的政策监管 / 187

第一节 我国青少年网络游戏监管政策的历史演变 / 188

第二节 我国青少年网络游戏监管政策的监管领域与 手段 / 196

第三节 我国青少年网络游戏监管政策的问题分析 / 199

第八章 青少年网络游戏行为与成瘾的研究指向 / 209

第一节 青少年网络游戏行为与成瘾的研究结论 / 210

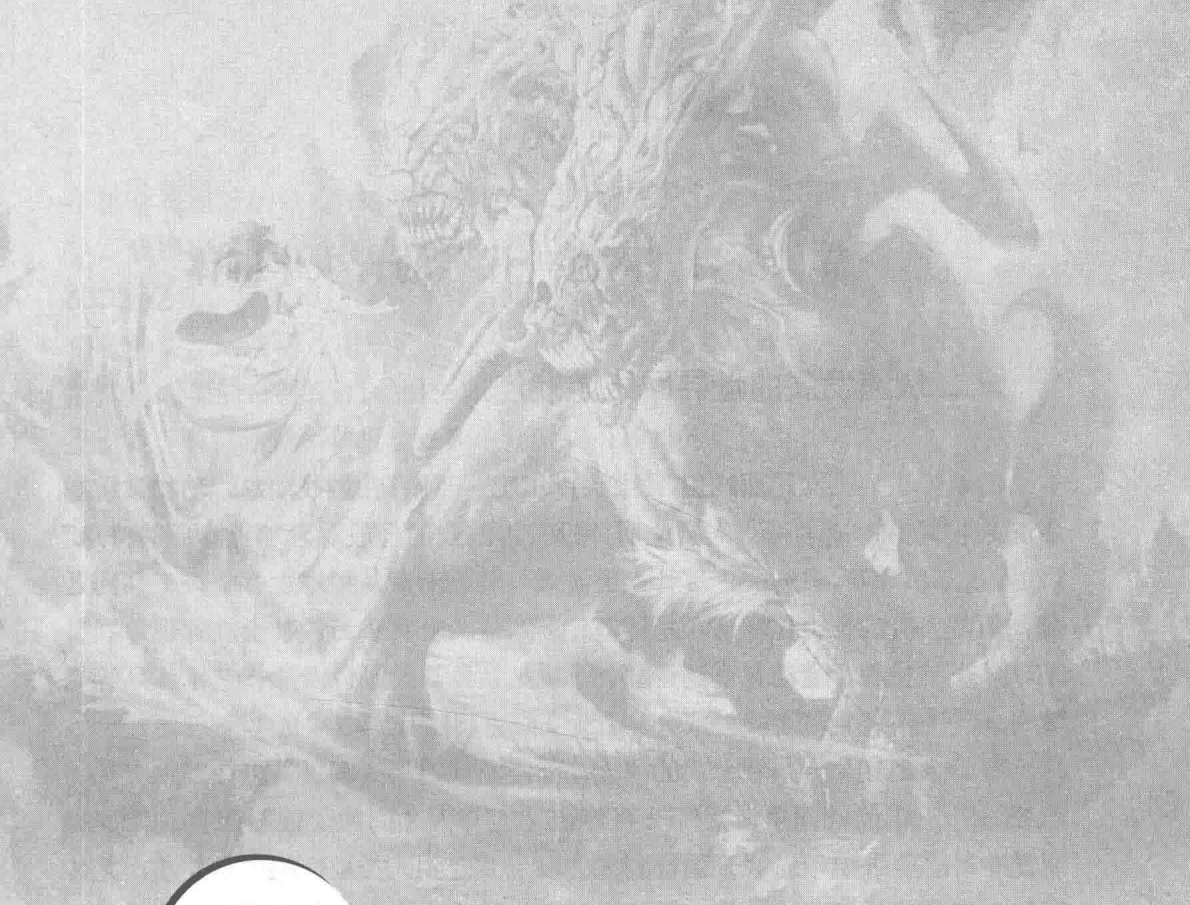
第二节 青少年网络游戏行为与成瘾研究的实践及未来
指向 / 212

参考文献 / 219

附录 1 青少年网络游戏行为调查问卷 / 236

附录 2 青少年网络游戏成瘾调查问卷 / 240

附录 3 访谈指导手册与提纲 / 243



第一章

青少年网络游戏行为与成瘾研究的背景与框架

第一节 身为“网游一代”的青少年群体

一、快速发展的世界网络游戏产业

游戏先于人类文化而产生，因为在动物界早就存在游戏现象。动物做游戏看起来很像人，或者说“人类文明并没有给游戏的一般观念加上本质的特点”（约翰·赫伊津哈，1996）。尽管人类游戏与动物游戏从根本上存在许多共同之处，但是人类的社会化发展还是逐渐使游戏成为一种独特的社会文化现象。目前，从桌上棋牌、运动竞赛到诗歌、小说、话剧、绘画以及影视艺术作品等文化形式，无不包含着游戏的成分。

尽管人类文化掺杂着游戏的基因，而且游戏的形式和道具也在发生变化，但是在几千年的时间里游戏却一直停留在人与人之间的“面对面”时代。20世纪中叶至今，电子游戏开始得到大力发展并受到人类社会的广泛关注。尤其是随着以计算机互联网技术、无线通信网络技术为中心的信息网络技术的融合发展，基于互联网空间的网络游戏或者在线游戏（internet game, online game）大大拓宽了人类游戏的空间。人类开始将游戏从真实的、面对面的“物理空间”（physical room）扩展到互不见面的“虚拟空间”（cyber room），实现了游戏方式、游戏空间和游戏场景的“范式转型”。网络游戏的飞速发展，使其逐渐成为游戏的一种新类型和一种新文化，并且形成了一个庞大的产业。世界游戏产业规模最大的美国，2015年其数字游戏收入达到了235亿美元（约1533亿元人民币），其中主体是网络游戏或手机游戏以及其他数字产品，比2014年同期的224亿美元增长了5%。亚洲网络游戏产业发达国家之一的韩国，自1999年以来网络游戏市场的发展虽存在不平衡，但总体仍保持着快速增长的态势，在2014年韩国99706亿韩元（约合568亿元人民币）的游戏市场规模中，排名第一和第二的仍是网络游戏和手机游戏，分别以55425亿韩元和29136亿韩元的规模，占据了全国游戏市场的55.6%和29.2%（魏晶泓，2008；韩国文化体育观光部与韩国文化产业振兴院，2015）。

我国网络游戏市场虽然发展较晚，但近些年也呈现出不断增长的势头。仅2010年、2011年两年时间，国家新闻出版总署共批准互联网出版单位164家，其中民营企业100家。在新批准的这100家民营企业中，从事网络游戏或

手机游戏出版的就有 76 家（刘彬，2011）。而据文化部的统计，截至 2012 年，我国网络游戏的市场规模（仅含互联网和移动网游戏市场）价值就达到 601.2 亿元。尽管市场增长率较前几年有所下滑，但仍旧保持着 28.3% 的强劲增长势头，网络游戏用户则达到 1.9 亿人（文化部，2013）。根据国家新闻出版广电总局的最新统计，2015 年我国游戏市场（含网页游戏、客户端游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏和电视游戏市场）的收入为 1407 亿元，游戏用户数达到 5.34 亿人（中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会，2015）。在这样的发展背景下，一大批互联网支柱企业，如腾讯公司、网易公司、盛大公司、巨人网络、久游网、世纪天成、开心网等广泛介入网络游戏的开发与运营之中，其网络游戏收入已经成为公司的支柱性收入。甚至一些以网络视频、网络小说或行业应用程序研发等为主业的网络公司，也大量进入网络游戏领域。截至 2015 年 7 月，中国互联网百强企业中，以网络游戏为主营业务的企业就占了 28 家（中国互联网协会和工信部信息中心，2015）。他们研发或代理的网络游戏如《英雄联盟》《地下城与勇士》《梦幻西游》《跑跑卡丁车》《反恐精英》《魔兽世界》《开心农场》《联众小游戏》《天堂》等在众多网络游戏中脱颖而出，成为网络游戏用户或玩家的主流游戏产品。在市场上，还出现了一大批出版经营网页小游戏或移动游戏的企业或游戏平台，如“37 游戏”“4399”“7K7K”“17173”“2144 游戏”等。总之，网络游戏产业已经成为我国数字出版产业和网络文化产业发展的领跑者和互联网经济发展的重要引擎。

与网络游戏产业快速发展同步的是，我国网络游戏用户规模也快速扩大且逐渐分化。2015 年 12 月发布的第 37 次《中国互联网发展状况统计报告》表明，截至 2015 年年底我国网络游戏用户规模达到 3.914 8 亿人，增长态势有所放缓。但是，手机网络游戏用户规模则呈现出快速增长的态势。截至 2015 年 12 月，我国手机网络游戏用户数为 2.792 8 亿人，全年增长率达到 12.5%，手机网络游戏成为网络游戏新的突破口（中国互联网络信息中心，2016）。不同报告虽然在用户统计数据上有所出入，但都表明了网络游戏在中国已经成为互联网络的主流应用类型，而且用户群体的高速增长和总体规模异常庞大的事实。

二、青少年群体成为网络游戏的主流玩家

对低龄学前儿童来说，游戏在其生活及成长中占有非常重要的地位，是其



获得自由与规范、幸福与教育的重要手段，乃至有教育学者把婴幼儿时期称作“游戏期”。对稍微年长一些的青少年来说，游戏也是他们成长过程中不可或缺的元素，是他们生活中的主流文化。可以说，在青少年人际交往、团体互动、规范习得、知识技能形成乃至整个社会化进程中，游戏自始至终都扮演着非常重要的角色，成为青少年社会成长的重要途径和方式。联合国 1995 年发布的《到 2000 年及其后世界青年行动纲领》中，就把游戏作为青少年闲暇活动的重要方式。该纲领提出：“任何社会都承认，闲暇活动对青年人的心理、认识能力和身体发展非常重要。闲暇活动包括游戏、运动、文化活动、娱乐和社区服务。”

当前，多个权威调查报告表明，青少年已经成为网络游戏的主体用户。腾讯网和上海艾瑞市场公司（2010）较早的调研报告认为，2010 年中国 30 岁以下的网络游戏用户所占比例为 69.9%，职业为学生的占 39.1%。当乐网（2011）的调查表明，手机网络游戏用户中，13~30 岁年龄段的用户比例更是高达 97.2%，职业为在校学生的比例达到 67%。根据我国台湾资策会 MIC 在 2013 年发布的《线上游戏使用现况》报告，19 岁以下网络游戏玩家中，50% 每次有超过两小时是在玩计算机在线游戏，学生族群中没有玩计算机在线游戏的比例不到 1 成。中国互联网络信息中心 2015 年 2 月的统计表明，偏重网络娱乐类的应用是青少年网民最重要的特点。青少年网民使用网络游戏的比例均高于网民总体水平 7.9 个百分点。而且青少年上网和网络游戏使用率继续呈现出低年龄化的趋势。小学生成为网络游戏最重要的使用群体，其比例达到 70.9%，高于中学生、大学生以及非学生网民，比网民总体水平高出 14.5 个百分点（中国互联网络信息中心，2015）。国际上其他多数调查也有类似结论。因此，可以肯定地说，青少年已经成为网络游戏的主体，玩网络游戏已经成为青少年上网过程中主流的、突出的行为表现。网络游戏已经成为当下转型社会中影响青少年发展和青少年教育的重大社会变项，形成了信息社会中“二次文化”中的“游戏一代”的文化现象。

约翰·赫伊津哈（1996）指出：游戏在道德范畴之外，就其自身而言，它既非善也非恶。因此客观地说，网络游戏本身是“一张白纸”，无所谓好坏。然而，目前针对青少年而言，网络游戏的过度使用已经使网络游戏出现了明显的异化。例如，有相当一部分青少年由于长期沉迷于网络游戏之中而耽误学业、疏远亲朋，出现明显的社会性退缩。网络游戏成瘾也作为一种青少年网络成瘾的主要类型而长期备受社会关注。也有的青少年模仿网络游戏中的不健康

行为而导致道德失范与行为越轨；还有的因为玩网络游戏而极度损害了身体健康甚至付出了年轻的生命。因为网络游戏，青少年与家长、学校之间形成了极为紧张的关系。教师找不到合适的方法教育引导学生，稍有不慎便触及学生敏感地带而带来相互之间的人身伤害。一些家长为了避免孩子沉迷网络游戏，从限制零花钱到家中断网、砸电脑等种种做法，不仅让家长精疲力竭，而且与孩子形成了强烈的心理对峙，不良亲子关系在孩子沉迷网络游戏的家庭中几乎俯拾皆是。为了寻找孩子，家长不得不整夜在城市的网吧间穿行，有的甚至用极端的自杀手段来提醒孩子要从网络游戏中挣脱出来（吴飞，2009）。可以说，“游戏一代”已成为我国当前一个严峻的社会问题，引起了政府、家庭、学校、媒体和社会各界的焦虑和广泛关注。

在信息技术和网络游戏研发发达的美国，2007年美国医学会（American Medical Association, AMA）鉴于网络游戏的普及性和人们的沉迷状况，曾强烈建议美国精神卫生协会（American Psychiatric Association, APA）在可能修订的《精神障碍诊断与统计手册（第五版）》（*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-V*）中，考虑把以网络游戏为代表的“视频游戏成瘾”（video game addiction）作为一种常规障碍诊断纳入其中。2013年5月重新修订通过的《精神障碍诊断与统计手册（第五版）》虽然没有把网络游戏障碍（internet gaming disorder）作为正式疾病，但也列进了第三章“新出现的测量方法与模型”（Emerging Measures And Models）中“有待更多研究的疾病”（Conditions For Further Study）部分（American Psychiatric Association, 2013）。可见，重视网络游戏引发的社会问题特别是青少年网络游戏沉迷或者成瘾的问题，并对其进行研究、测量和预防治疗，发达国家或地区已经达成共识并走在了前面。

自世纪之交互联网在我国日益普及以来，关于青少年网络游戏的研究在我国层出不穷。应当说，这些研究涵盖了网络游戏群体的调查、成瘾症状描述、原因探讨、诊断治疗策略等内容。从精神病医院、学校、网瘾戒除基地到政府部门等机构，都开展了大量研究青少年网络游戏使用、防止青少年沉迷网络游戏以及治疗网络游戏成瘾青少年的实践探索。但是，青少年网络游戏成瘾的状况不但没有缓解，反而呈现出加剧的趋势；而且随着网络技术的发展，网络游戏本身也在更新换代，其类型不断增多，场景更加丰富，也导致青少年玩网络游戏的新问题层出不穷。有鉴于此，我们总结了前人的研究成果，在开展相关理论研究的基础上，拟通过问卷调查和访谈调查的结合，调查分析新形势下我



国青少年网络游戏行为和网络游戏成瘾状况，进而从社会心理学角度提出有关网络游戏成瘾的相关预警指标及干预方法，以及分析 15 年来我国青少年网络游戏监管政策的进展与问题，以达到帮助政府、家长、学校、青少年正确认识和合理健康使用网络游戏的目的。

第二节 青少年网络游戏行为与成瘾研究的 回顾与反思

本书的研究主要包括两大主题：一是青少年网络游戏行为；二是青少年网络游戏成瘾。因此本书对已有文献的综述将集中在这两个方面，又主要以网络游戏成瘾为主。

一、关于青少年网络游戏行为的研究

（一）关于网络行为尤其是网络偏差行为的研究

专门针对网络行为研究的学者并不多，最为系统的研究是兰州大学黄少华教授在国家社科基金支持下开展的。在《网络空间的社会行为——青少年网络行为研究》一文中，黄少华（2008）分六个方面进行了系统研究：一是网络行为与社会差异、网络认知的关系；二是虚拟信任、互动网络与网络交往的关系；三是信息方式与网络信息行为；四是虚拟交织的网络游戏行为世界；五是青少年网吧场域与网吧行为；六是网络沉溺行为。在这些研究中，黄少华主要从行为现状、特征、影响因素等角度进行了分析。应当说，这项研究的科学性、系统性较强，是目前从社会学角度研究网络行为的重要参考资料。亚当·乔伊森（2010）的《网络行为心理学》重点从心理学角度对网络行为的积极面和消极面进行了讨论，并提出了理解网络行为的心理学框架。王贤卿（2011）利用问卷调查、访谈调查的方法，在理论分析的基础上，从道德角度重点对大学生的网络游戏行为、大学校园 BBS 网络行为进行了调查，并对大学生网络行为道德失范的成因机理进行了分析，最后提出了规范大学生网络道德行为的有效路径。

在研究网络行为过程中，鉴于纠正青少年偏差行为的重要性，更多学者逐

渐将研究重点从一般网络行为聚焦到青少年网络偏差行为上。

有学者从网络偏差行为产生的原因入手展开研究,进而提出了相关的对策建议。例如,学者彭兰(2009)从网络传播学的角度分析指出,网络人际传播有着情境虚拟性、主体匿名性和多面性的特点,加之网络本身的“去抑制”功能,使得网民的行为出现一种“解除抑制”的特点^①,从而出现网络偏差行为;同时,她认为基于中国特定的历史、文化、互联网发展水平,中国网民还有其他一些基于国情的特点。她在论述中国网民的阶段性典型特点时指出,中国大陆网民的典型特点之一就是边缘性需求的增加。边缘性内容是在传播时代大众传媒较少涉及或禁忌的某些内容,如色情内容。还有研究从引起青少年已经形成的网络偏差行为的原因入手来提出建议、梳理解决方案。这些研究认为,青少年网络偏差行为的产生与其自身错误的人生观、价值观密切相关,同时还与家庭、学校、社会在青少年身心成长的道路上没有采取必要措施提高其网络素养和心理素质相关;张胜勇(2003)从网络信息技术的特点、中学生上网的心理特点,以及家庭、学校、国家和社会等多个角度分析了青少年产生网络偏差行为的原因,阐述了国家、社会、学校、教师、家长应各自采取对策,多管齐下,共同促进青少年身心的良好发展。

还有研究者从不同的研究角度对青少年的网络偏差行为进行分类,进而因地制宜地提出了缓解青少年网络偏差行为的策略。例如,范洁(2009)从大学生群体网络行为的概念和特征入手,将大学生网络偏差行为分为网络学习偏差行为、网络交往偏差行为、网络谩骂攻击行为、信息选择偏差行为、网络运用偏差行为五大类;罗伏生等(2011)从大学生网络偏差行为与其人格及应对方式的关系出发,主要考察了大学生四类网络偏差行为,分别是网络偏激行为、网络欺骗、网络色情活动、网络侵犯。他们的研究结果显示,减少负性生活事件的发生,习得良好的应对方式,塑造健全的人格,可能是大学生减少网络偏差行为的有效途径。从心理学角度出发,青少年网络行为偏差也会受到认知、动机、心理因素的影响,因此其偏差会体现在自我认知的偏差、不良行为的偏差、心理因素的偏差等方面。马晓辉和雷雳(2010)按照心理学界对道德心理结构的认识,从网络道德认知、网络道德情感和网络道德意向三个维度编制了“青少年网络道德问卷”,试图研究青少年网络道德与其网络偏差行为之间的关

^① 所谓抑制是指现实生活中人们因为各种内心准则或者社会规范的制约而表现出的行为自我克制,这种克制是保证社会秩序和谐的条件,而在网络上,由于种种不同于现实生活的环境条件,使这种克制大大减弱甚至不复存在。



系。学者张春良（2005）在其著作《网络游戏忧思录》中也分类讲述了各类网络偏差行为及其案例，如网络暴力行为“从网上对骂到网下决斗”、网络欺骗行为“校园窃贼”、网络色情行为“网游玩家一夜情”等。

（二）关于网络游戏行为的研究

目前，针对网民的大面积调查主要以笼统的网络行为调查为主，还较少集中到网络游戏行为的调查之中。例如，中国互联网络信息中心（2012，2013，2015，2016）近年来开展了关于网民网络团购行为、网民消费行为、青少年上网行为、网民在线旅行预定行为、搜索引擎用户行为等方面的调查。但是，关于网络游戏行为方面的研究还较为缺乏。一些冠之以“行为”的论文其实大多并没有系统研究网络游戏具体某个方面的行为，仅有少量涉及某个具体行为的研究，如刘建银、陈思桦（2007）选择了北京、上海、深圳、南京等地的未成年学生，对他们玩何种网络游戏、为什么玩网络游戏、玩网络游戏有什么影响等进行了初步调查。我国台湾地区儿童福利联盟在2007年12月完成了一项针对全台湾少儿的网络游戏行为调查，这项调查在了解对青少年网络游戏行为及分析青少年迷恋网络游戏原因的基础之上，特别对网络游戏暴力行为进行了重点探讨。黄少华（2008）开展了基于浙江、湖南和甘肃三省青少年的问卷调查，对青少年网络游戏行为及其迷恋网络游戏的原因进行了分析，特别对网络游戏暴力行为进行了探讨。南京师范大学教育游戏研究中心也在2007年的年度报告中专门提到了网络游戏动机问题。

目前，在网络游戏的具体行为研究方面，成果相对还较为零散，如贺建平（2009）探讨了网络游戏暴力行为，王权（2010）从传播心理学角度探讨了休闲游戏中的“偷菜行为”，以及从法律角度探讨了盗窃网络游戏中的虚拟财产的行为。还有一些游戏运营商的调查多集中在网络游戏的消费者行为研究方面，目的是为网络游戏运营商提供商业策略指导，如腾讯网和上海艾瑞市场公司（2010）联合所做的关于网络游戏人群细分的调查。

相比于大陆，我国台湾地区对网络游戏的具体行为研究则非常深入。一大批的硕士、博士学位论文覆盖了网络游戏不同的具体行为研究（陈哲贤，2006；杨敏杰，2006；林锦辉，2009；张鸿城，2010），如研究青少年玩家在网络游戏暴力行为、虚拟货币交易行为、消费者行为、知识分享行为、网络游戏小组的互动模式、人际关系对网络游戏行为的影响等。这些研究多采用问卷调查等量化研究的方法，为网络游戏行为的研究提供了许多可资借鉴的理

论与方法。

总体来看,目前关于网络行为或网络游戏行为的研究呈现出以下几个特点:一是研究的理论视角多种多样,从网络传播学、社会学到心理学,从一般的思想政治教育到专门的道德教育都有体现;二是研究方法多体现为问卷调查的方法,应用质性研究方法的相对较少;三是从研究重点看,以往研究要么将网络游戏行为包含在网络行为之中笼统地进行研究,要么研究某种非常单一的网络游戏行为。因此,针对网络游戏行为的研究具有片面性、非系统性等特征。

二、关于青少年网络及网络游戏成瘾的特点研究

从类型上说,网络游戏成瘾是网络成瘾的一种子类型,因此,研究网络游戏成瘾问题,就必须要从网络成瘾研究中寻找相关的理论指导和实证支撑。在这部分,我们先对网络成瘾问题做简要综述,然后再系统地综述网络游戏成瘾的相关问题。

应该说,目前针对网络成瘾的研究相对比较成熟。在网络成瘾的概念方面,大多数学者是从精神病学中的一般成瘾定义出发进行界定的。例如,学者阿姆斯特朗(Armstrong, 2001)对网络成瘾进行了描述性定义,认为“网络成瘾是一个很宽泛的概念,成瘾者存在着大量行为和冲动控制上的问题”。从类型上看,学者们主要从成瘾源的角度划分了网络成瘾的具体类型,如阿姆斯特朗(Armstrong, 2001)将其划分为“虚拟性成瘾”(cyber-sexual addiction)、“虚拟关系成瘾”(cyber-relational addiction)、“网络强迫行为”(net compulsions)、“信息过载或信息成瘾”(information overload)、“电脑成瘾”(computer addiction)。我国学者陈赟文(2000)把网络成瘾分为四类:“色情成瘾”“强迫信息收集成瘾”“网络交际成瘾”“游戏成瘾”。刘建银(2001)的分类与此大致相同,主要包含“互联网色情成瘾”“互联网游戏成瘾”“信息超载成瘾”“互联网交际成瘾”及“其他强迫行为”。不论如何分类,后续的研究者基本上都把“网络游戏成瘾”纳入网络成瘾的一个重要组成部分。

在网络成瘾的特点方面,学者也是从精神病学中一般成瘾行为的典型症状出发,对网络成瘾的特点进行描述。例如,在1996年和1997年美国心理学会年会上,学者们讨论了戈登伯格(Goldberg)提出的网络成瘾的七个诊断标准,这七个标准主要是症状表现。台湾大学的陈淑惠(2003)教授认为,网络成瘾应该包括以下症状:网络成瘾耐受性(tolerance)、强迫性上网症状