

网络暴力游戏对青少年攻击性影响及应对措施

陈海英 崔文波 寻芒芒

[摘要]长期接触网络暴力游戏会对青少年的攻击性产生诸多影响,如诱发青少年的攻击性行为、启动青少年的攻击性认知、引起青少年的不良生理反应、容易使青少年对暴力产生脱敏效应等。为此,应着力构建学校-政府-家庭三位一体系统,尤其是青少年自身要努力提高自身素质,减少网络暴力游戏的不良影响,从而为青少年的健康成长营造一个绿色的网络环境。

[关键词]网络暴力游戏;青少年;攻击性;应对措施

[作者简介]陈海英,西南大学心理学部,硕士研究生(重庆 400715);崔文波,中国人民公安大学犯罪学系,硕士研究生(北京 100038);寻芒芒,西南大学心理学部,硕士研究生(重庆 400715)

随着互联网的普及,我国网络游戏文化产业规模得到迅速发展。网络游戏是从电子游戏发展起来的,其游戏场景和对抗更加逼真,情节更加复杂,诱惑力更强。CNNIC2011 网络游戏用户调研数据显示,整体网络游戏用户中,16~25 岁年龄段用户群体最大,占整体网络游戏用户的 73.8%;在用户职业构成的调查中,在校学生是构成网络游戏用户的最大群体,占 33.4%^[1]。因此,网络游戏作为一种娱乐方式,早已被青少年接受,成为上网娱乐最主要的内容。

然而有调查显示,网络游戏中 80% 的内容都与暴力攻击和血腥有关^[2],而且大部分受欢迎的网络游戏都是极端暴力的^[3]。长期反复接触网络暴力游戏会增加青少年攻击性行为发生的概率,甚至会引发青少年犯罪问题。来自全国大部分地区的数据表明,近年来青少年犯罪的比率逐年升高,尤其是暴力犯罪,而其中八成的犯罪都与暴力游戏有关^[4]。网络暴力游戏引发的青少年犯罪问题已成为社会普遍关注的问题。

已有研究表明,媒体暴力是影响青少年攻击性的主要因素,接触暴力媒介与后续的攻击性有着必然的联系。网络暴力游戏作为一种新的媒介,具有暴力内容的逼真性和极端性、攻击行为强化的直接

性和即时性、对游戏角色的认同性等特点^[5],很有可能对个体攻击性的影响更大。因此,开展网络暴力游戏对青少年攻击性影响的研究具有十分重要的理论意义和现实意义。

一、网络暴力游戏

(一) 网络暴力游戏的界定

网络游戏属于电子游戏的范畴,是电子游戏借助于电脑以及互联网技术而发展起来的新型游戏类型。CNNIC 将网络游戏定义为,以电脑为客户端,互联网为数据传输介质,必须通过 TCP/IP 协议实现多个用户同时参与的游戏产品,用户可以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流的目的^[6]。

暴力是一个内涵丰富的概念,学者们至今对暴力的概念还存在很大的分歧,没有形成统一的意见。对媒体中的暴力,最早是伯格那在其经典著作《暴力与媒介》中提出的,他认为只要是有意采用武力手段去伤害人就是暴力^[7];布洛克威尔认为暴力是一种有意的企图造成对方身体上伤害的行为,偶然的伤害并不是暴力^[8];世界卫生组织将暴力定义为蓄意运用强暴的力量或武装,对自身、他

人、群体或社会进行威胁或伤害,造成或极有可能造成损伤、发育障碍、精神伤害、死亡或剥夺权益^[9]。虽然学者们定义的侧重点不同,但是大家都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。

因此,我们将网络暴力游戏界定为:以互联网技术为平台,借助于文本、图像、音频、视频等各种媒介形式,以打斗、绑架、强暴、凶杀和战争恐怖等为内容,众多参与者同时参加的网络互动游戏^[10]。

(二) 网络暴力游戏的特点

与传统的媒体电视、电影相比,网络暴力游戏具有以下新特点:

1. 暴力内容的逼真性和极端性

网络暴力游戏中有很多打斗、凶杀等血腥的情景,而且许多游戏把大规模的杀戮作为赢得游戏的首要策略。游戏情节逼真,在游戏中玩家可以听到对手被击败后的惨叫声,可以看到对手被击毙后鲜血喷射的场面,而且网络游戏具有十分强烈的视、听效果,有很强的真实感,玩家可以亲身体验到一种身临其境的感觉。

2. 对攻击性行为强化的直接性和即时性

传统的暴力媒介电影、电视虽然也能给玩家的攻击性行为提供强化,但这只是一种替代性的强化,玩家的攻击性行为是通过观察榜样的暴力行为获得的;而在网络暴力游戏中,玩家在游戏中即时模仿和强化,表现出攻击行为会立刻得到奖赏,如游戏升级、获得武器装备。Dill(1998)等认为,由于游戏的竞争性使得每次攻击行为的获胜者都会得到奖赏,这是一种更直接更及时的强化,这就使得玩家不自觉地频繁接触网络暴力游戏,即网络暴力游戏提供了不断进行暴力演练和强化的条件^[11]。

3. 玩家的参与性和主动性

玩家直接参与到网络暴力游戏中,他们可以控制游戏中人物的命运,是主动选择攻击和实施攻击的。在游戏中玩家全身心地投入,注意力非常集中,感情的投入水平也很高,在游戏的过程中他们是主动的、积极的。

二、网络暴力游戏对青少年攻击性的影响

近半个世纪以来,攻击性一直是心理学和社会学关注的热点,是青少年发展研究的重要内容。已

有攻击性的研究主要集中在攻击性行为、攻击性认知、攻击性情绪以及生理唤醒。网络暴力游戏对青少年攻击性的影响主要表现在:诱发青少年的攻击性行为、启动青少年的攻击性认知、引起青少年不良的生理反应、容易使青少年对暴力产生脱敏效应。

(一) 网络暴力游戏诱发青少年的攻击性行为

有研究发现网络暴力游戏对青少年的攻击行为产生显著的正向影响^[12],即网络暴力游戏接触得越多,被试表现出的攻击行为越多;而且网络游戏暴力内容更贴近真实生活,当被试认同游戏中的攻击性角色时,会产生更多的攻击行为^[13]。研究还发现主动参与暴力游戏的被试比被动观看的被试表现出更多攻击行为^[14]。Gentile等人先让被试玩20分钟的游戏,游戏结束后让被试给同伴分配拼图,通过分析被试为同伴选择的容易的拼图和困难的拼图的数量,用数量之间的比例关系来评估被试的助人行为和伤害行为。研究表明:暴力游戏的玩家对同伴的伤害行为显著多于中性游戏和亲社会游戏的玩家^[15]。国内学者李婧洁等采用竞争反应时程序考察了暴力电脑游戏对玩家攻击性行为的影响,结果表明暴力电脑游戏会导致个体攻击行为的增加^[16]。可见,网络暴力游戏确实可以影响个体的攻击行为。

(二) 网络暴力游戏启动了青少年的攻击性认知

已有研究发现网络暴力游戏增加了玩家的攻击性认知。Carnagey和Anderson用词干补笔考察了暴力游戏中的奖励和惩罚对攻击性认知的影响,发现暴力行为得到奖赏的玩家的攻击性认知显著高于暴力行为得到惩罚的玩家^[17]。还有学者发现,扮演多重暴力游戏角色的青少年比较少扮演暴力游戏角色的青少年的攻击性认知和攻击性行为更容易被激活和启动^[18]。国内学者也有类似的发现,魏谨等研究发现,网游组被试更容易将攻击和不愉快的坏词相联结^[19];研究还发现长期接触暴力网络游戏的个体在遇到不利的情景时,与攻击有关的内隐联结更可能被激活,从而更可能导致攻击的产生。李婧洁等考察了暴力电脑游戏对不同攻击性特质青少年攻击性认知的影响作用,结果发现:暴力电脑游戏启动了被试的攻击性认知;对于男性,与低攻击特质的被试相比,暴力电脑游戏对

高攻击特质的被试启动了更多的攻击性认知;对于女性,暴力电脑游戏对高低攻击特质个体攻击性认知的启动没有差异^[20]。

(三) 网络暴力游戏易引起青少年的不良生理反应

Bushman 和 Huesmann 对暴力媒体与攻击性的关系进行元分析发现,接触暴力游戏会导致被试生理唤醒水平的上升;与玩非暴力游戏的被试相比,暴力游戏会增加被试心脏收缩的强度与舒张压^[21]。Lynch 研究发现,暴力游戏对高攻击特质的青少年生理效应的影响更显著;相比低攻击特质儿童,高攻击特质儿童的心跳、血压、血液中的肾上腺素、睾丸激素、去甲肾上腺素等指标显著增加。

(四) 网络暴力游戏易使青少年对暴力产生脱敏效应

长期接触网络暴力游戏容易使青少年对暴力产生脱敏效应。Carnagey 等人先让被试分别玩 20 分钟的暴力游戏和非暴力游戏,然后观看 10 分钟的包含真实暴力场景的视频录像带。结果表明:暴力游戏玩家的心率和皮肤电反应都显著低于非暴力游戏玩家^[22]。可见,被试对暴力产生了生理脱敏。Anderson 在 2004 年对暴力游戏与攻击性的关系进行了元分析,结果表明:无论是儿童还是成年人,长时间接触暴力游戏会增加被试对攻击行为的麻木,降低亲社会行为。国内学者郭晓丽等的研究表明:暴力电子游戏能产生即时脱敏效应,与非暴力组相比,个体在接触暴力游戏 15 分钟后,观看暴力视频过程中生理唤醒的水平更低;对于内容完全等值的游戏,主动参与组能知觉到更低的沮丧水平与更高的愉快程度^[23]。

三、应对措施

针对网络暴力游戏对青少年造成的不良影响,我们应建立学校-政府-家庭三位一体系统进行干预,尤其是青少年要努力提高自身素质,远离网络暴力游戏,减少网络暴力游戏的不良影响。

(一) 发挥学校教育功能,优化学校教育

首先,学校要加强青少年的思想道德建设,通过宣传教育帮助青少年树立正确的世界观、人生观、价值观,同时要将网络道德教育纳入学生的课程学习,让学生正确认识网络游戏,提高分辨是非

的能力。长期接触网络暴力游戏,会使青少年认为暴力是合理的,是解决问题的有效合理策略。因此,学校要重视青少年的心理健康教育,改变青少年的错误认知,对其进行认知干预,同时要及时发现沉迷于网络暴力游戏的学生,进行积极引导和教育;对严重者优先给予关心,加强与家长的联系,同时要定期提供心理咨询和干预服务。另外,学校可以建立学生个人成长档案,帮助学生形成健康的心理素质。最后,学校要根据自己的实际情况,开展丰富多彩的文艺活动;同时学校也可以根据自己的特色创办第二课堂,成立各种各样的兴趣小组如合唱团、舞蹈社、戏剧社、绘画小组等,转移青少年的注意力,使之远离网络暴力游戏。

(二) 发挥政府干预功能,加强立法工作

首先,政府要加强对网络暴力游戏的监督,加强对游戏软件市场的管理,对游戏软件严格审查、把关,从源头上杜绝网络暴力游戏的制作和传播;公安部和文化部应加强对网吧的监督和管理,对网吧安装的游戏软件和游戏人员进行定期检查,严格限制未成年人进入网吧。其次,政府还需要进一步完善立法,制定切实可行的防范措施,对网络暴力游戏进行严格的分级,防止青少年接触有害的网络游戏内容;制定严格的惩罚措施,对违反法律规定的游戏开发商、游戏运营商和网吧管理者进行严厉制裁,绝不姑息。最后,政府要借助媒体如电视、网络、报纸等的力量,加强宣传和教育,引起人们对网络暴力游戏危害的认识,意识到网络暴力游戏和青少年犯罪之间的关系。发动人民群众行动起来,共同监督网络游戏的使用,举报违法乱纪的行为,形成全民监督的局面。另外,政府要加大网络游戏的科研经费投入和人才的培养,开发设计属于本民族的、有益于青少年健康成长的网络游戏,从根本上解决网络暴力游戏对青少年的影响。

(三) 发挥家长的监督功能,进行有效沟通

首先,父母要加强对青少年有效的监督和控制,有研究表明,父母的监督和限制与青少年的攻击行为成负相关,因此父母要经常检查孩子所玩网络游戏的内容,最好是亲自玩玩试试,确定游戏的内容是否符合孩子现在的年龄要求;父母还要制定电脑的使用规则,限制孩子玩网络游戏的时间,将电脑放在可以随时看见的地方,以便对孩子使用电脑的情况进行监督。其次,父母要加强与孩

子的沟通 耐心引导 给予孩子更多的理解和关心,了解孩子的心理需求 对发现的不良行为进行及时纠正。与孩子讨论所玩的网络游戏内容 及时告诉孩子限制他们玩网络暴力游戏的原因以及什么样的游戏对他们是有害的;还可以讨论生活中由于沉溺于网络游戏而走上违法犯罪道路青少年的案例,让孩子受到深刻的教育。最后父母要采取有效方法 减少孩子与网络暴力游戏接触的时间,如多带孩子出去走走 接触大自然。

(四) 青少年要努力提高自身素质

学校、政府和家长的作用固然重要,但是外因通过内因起作用,青少年自身的素质也不容忽视。青少年要努力提升自身素质,多参加对自己有益的活动,做到文明上网,远离网络暴力游戏,这才是根本。

参考文献:

- [1][6] 互联网信息中心,中国网络游戏市场调查报告 2011
- [2] 魏谨,佐斌,温芳芳,杨晓. 暴力网络游戏与青少年攻击内隐联结的研究[J]. 中国临床心理学杂志,2009,(6).
- [3][16][20] 李婧洁,张卫,甄霜菊,梁娟,章聪. 暴力电脑游戏对个体攻击性的影响[J]. 心理发展与教育,2008,(2).
- [4] 青岛新闻网. 上海警方在青少年案件中发现八成犯罪与暴力游戏有关.
- [5] 刘桂芹,张大均. 暴力网络游戏对青少年心理发展的影响及干预措施[J]. 教育科学研究 2010 (7).
- [7] 陈显莉. 动画暴力起因对不同道德判断能力儿童内隐攻击性的影响[D]. 西南大学硕士论文 2011.
- [8] 布洛克威尔著,王新超译. 应对攻击行为[M]. 北京:北京大学出版社 2002: 14.
- [9] 世界卫生组织. 世界暴力与卫生报告. 2002 6.
- [10] 李乔. 网络暴力游戏对未成年人的危害及消除策略[J]. 黄河科技大学学报 2009 (5).
- [11] Dill, K. E., Dill, J. C. Video game violence: a review of the empirical literature. Aggression and Violent Behavior: A Review Journal, 1998, 3 407-428.
- [12] 陈海英,刘衍玲,崔文波. 大学生网络暴力游戏与攻击行为的关系:暴力态度的中介作用[J]. 中国特殊教育,2012,(8).
- [13] Konijin E A, Bijvank N M, Bushman B J. I wish I were a warrior: the role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys. Developmental Psychology, 2007, (43): 1038-1044.
- [14] Polman H, de Castro B O, van Aken M A. Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. Aggressive Behavior, 2008, (34): 256-264.
- [15] Gentile D A., Anderson C A., Yukawa S A, et al., The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies [J]. Personality and Social Psychology Bulletin 2009 35, 752-763.
- [17] Carnagey, N. L., Anderson, C. A. The effect of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. Psychological Science. 2005, 11 882-889.
- [18] Douglas, A. G., Ronald, J. G. Violent video games as exemplary teachers: a conceptual analysis. Journal of Youth Adolescence, 2007, 37(2): 121-141.
- [19] 魏谨,佐斌,温芳芳,杨晓. 暴力网络游戏与青少年攻击内隐联结的研究[J]. 中国临床心理学杂志. 2009 (6).
- [21] 刘桂芹,张大均,刘衍玲. 媒体暴力和攻击行为[J]. 青少年犯罪问题,2010 (4).
- [22] Carnagey, N. L., Anderson, C. A., Bushman, B. J. The effect of video game violence on physiological desensitization to real life violence. Journal of Experimental Social Psychology, 2007, 43, 788.
- [23] 郭晓丽,江光荣,朱旭. 暴力电子游戏的短期脱敏效应:两种接触方式比较[J]. 心理学报, 2009,(3).

[责任编辑:宫秀丽]