

陕西省青少年暴力游戏接触与攻击性的相关性

缙赫¹, 李景华²

1. 中国传媒大学新闻学院, 北京 100024; 2. 西安文理学院师范学院

【摘要】 目的 探讨青少年暴力游戏接触与攻击性的相关性, 为降低青少年暴力攻击行为提供依据。**方法** 采用混合研究方法, 首先整群抽取陕西省少管所 200 名犯罪少年及西安市某中学 182 名在校少年, 采用自陈问卷调查青少年游戏接触的暴力程度、偏好与动机, 并使用 Buss-Perry 攻击量表测量攻击性水平。此后, 选取典型对象进行半结构化访谈, 包括 6 名犯罪少年和 4 名在校少年。**结果** 游戏偏好的暴力程度与青少年攻击性呈正相关($r=0.20, P<0.01$)。犯罪少年游戏时长更长、频率更高, 以及寻求刺激和交友的游戏动机更强(χ^2 值分别为 105.14, 146.70, 11.02, 17.05, P 值均 <0.01)。在校男生更偏好益智类游戏, 如“策略战棋类”和“冒险解谜类”(χ^2 值分别为 19.01, 11.04, P 值均 <0.01)。然而, 两组少年游戏接触的暴力程度差异无统计学意义($\chi^2=1.85, P=0.61$)。**结论** 两组少年在游戏使用行为上存在差异, 尽管暴力游戏偏好与攻击性呈正相关, 但其无法被视为触发犯罪的原因。

【关键词】 暴力; 电子游戏; 攻击; 精神卫生; 青少年

【中图分类号】 R 195 R 395.6 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 1000-9817(2017)11-1675-04

Correlational study of violent video game exposure and aggression among adolescents in Shaanxi Province/GOU He*, LI Jinghua. *Journalism School, Communication University of China, Beijing (100024), China

【Abstract】 Objective To explore the correlation between adolescents' violent video game exposure and aggression, so that to provide a reference for decreasing the violent attacks among teenagers. **Methods** Mixed method was applied in this study. Firstly, a cluster sampling was used to select 200 juvenile offenders and 182 middle school students. Game rating, game preference and gaming motivation were investigated through self-report questionnaire and aggression level was measured via Buss-Perry Aggression Questionnaire. Totally 10 typical interviewees, including 6 criminal juvenile offenders and 4 middle school students, were selected for semi-structured interviews based on the results of the questionnaire. **Results** There was a positive correlation between the preferred game rating and aggressiveness of adolescents($r=0.20, P<0.01$). Compared with middle school students, juvenile offenders spent more time($\chi^2=105.14$) on video games and played more frequently($\chi^2=146.70$). And they had more intensive motivation on "seeking for stimulation"($\chi^2=11.02$) and "making friends"($\chi^2=17.05$)($P<0.01$). While compared with juvenile offenders, middle school students were more likely to prefer to "puzzle games"($\chi^2=11.04$) and "turn-based strategy games"($\chi^2=19.01$) which ask for more intelligence from game players($P<0.01$). However, there was no significantly statistical difference($\chi^2=1.85, df=3, P=0.61$) in the degree of violence between video games played by these two groups, which indicated that violent games are not the cause of juvenile delinquency. **Conclusion** There are significant differences in game behavior between juvenile offenders and middle school students. Although a positive correlation between preferred game rating and aggression is found, violent video games could not be regarded as the cause of juvenile delinquency.

【Key words】 Violence; Video games; Aggression; Mental health; Adolescent

在我国,随着家庭计算机和互联网的普及、游戏平台的多样化和便携化发展,电子游戏已深入青少年的日常生活。据中国互联网络信息中心(CNNIC)2016年8月公布的《2015年中国青少年上网行为研究报告》显示,截止2015年12月,中国青少年网民规模达到2.87亿,占中国青少年人口总数的85.3%;青少年网络游戏的使用率为66.5%,不仅玩家数量不断

攀升,儿童接触电子游戏的年龄也日趋低龄^[1]。

与传统的媒介暴力相比,电子游戏暴力有着极强的参与性和互动性,游戏代入感使玩家更倾向于认同游戏角色的行为,这使暴力电子游戏备受争议。尽管有研究称电子游戏在提升玩家的多元智能,如空间感^[2-4]等方面具有积极意义,但当前研究主要关注于游戏的消极影响,如网络成瘾^[5-6]、暴力脱敏^[7]、攻击性行为增加^[8-11]和亲社会行为的减少^[12-13],甚至导致青少年犯罪^[14-15]。本文力图从受众角度出发,通过对比在校少年与犯罪少年的游戏行为差异,探讨暴力游戏接触与攻击性的关系,为降低青少年暴力攻击行为提供依据。

【基金项目】 陕西省教育科学“十二五”规划2014年度课题(SGH140785)。

【作者简介】 缙赫(1989-),女,陕西西安人,在读博士,主要从事传播研究方法、数字媒体与儿童研究工作。

【通讯作者】 李景华, E-mail: lijinghua1104@126.com。

DOI: 10.16835/j.cnki.1000-9817.2017.11.021

1 对象与方法

1.1 对象 整群抽取陕西省少管所 2 个分队的犯罪少年及西安市某中学初一、初二、高一、高二各 1 个班的学生。共发放 407 份问卷,回收有效问卷 382 份,有效率为 93.86%。其中少管所少年 200 名,均为男生;在校少年 182 名,包括男生 95 名,女生 87 名。调查时间为 2015 年 4—6 月。由于性别对游戏接触和攻击性有较大影响,因此文中部分对比研究仅取用男性样本。

1.2 方法 主要研究工具为 Buss 等在 1992 年编制的攻击性量表,即 Buss-Perry 攻击量表(Buss-Perry Aggression Questionnaire, BPAQ)。该量表包含 29 项条目,4 个因子,分别为身体攻击、言语攻击、愤怒和敌意,采用李克特 5 级评分,从 1(完全不符合)到 5(完全符合)。量表信度良好,总 Cronbach α 系数为 0.89,各因子的 Cronbach α 系数分别为身体攻击 0.85,言语攻击 0.72,愤怒 0.83,敌意 0.77;重测信度为 0.80^[16]。

此外,研究还通过自陈问卷收集了青少年的游戏接触行为,如游戏类型偏好、游戏动机和关注点。其中,游戏类型参考专业游戏网站(电玩巴士、太平洋游戏网等)划分为 14 类;游戏动机则包括“打发时间”“寻求刺激”“获得快乐”等;游戏关注点包括“剧情设定”“画面风格”“武器装备”等。

问卷还要求被访者罗列自己喜爱的游戏名称,研究者依据美国娱乐软件分级委员会(Entertainment Software Rating Board, ESRB)制定的游戏分级制度^[17]对其暴力程度进行编码。本次研究主要涉及 4 个级别的游戏:E 级(Everyone,适合全年龄人群)、E10+级(Everyone 10+,适合 10 岁以上人群,可能包含轻微暴力)、T 级(Teen,适合 13 岁以上人群,可能包含暴力或性暗示内容)和 M 级(Mature,适合 17 岁以上人群,包含强烈暴力、血腥和色情内容)。具体编码方式:当被访者在“喜欢的游戏”一栏中列举了 1 个以上的 M/T 级游戏,就视为该被访者喜爱 M/T 级游戏。只有当列

举的游戏均为 E 级游戏时,才将此栏编码为“E”。由于本次研究的被访者年龄均在 12~18 岁,因此将 M 级游戏视为暴力游戏。最后,研究者根据问卷结果挑选出 10 名具有代表性的被访者进行半结构式访谈,包括 6 名犯罪少年和 4 名在校少年,以期获得更为立体的研究资料。本研究得到少管所及被试本人的知情同意。

1.3 统计分析 使用 SPSS 22.0 建立数据库并进行统计分析。应用 χ^2 检验对比 2 组青少年的游戏偏好、动机和关注点;应用方差分析和相关分析考察游戏接触者的暴力程度与攻击性的关系,检验水准 $\alpha=0.05$ 。

2 结果

2.1 犯罪少年与在校少年游戏使用行为比较

2.1.1 游戏频率与游戏时长比较 分别有 193 名犯罪少年和 93 名在校男生接触过电子游戏。相比在校少年,犯罪少年的游戏频率更高($\chi^2=146.70, P<0.01$),在游戏上花费的时间更长($\chi^2=105.14, P<0.01$)。在校少年的游戏时间以节假日和周末为主,“几乎每天都玩”的比例仅为 3.49%(在校男生为 4.30%),而犯罪少年每天都玩游戏的比例则高达 44.56%;在校少年每天的游戏时间主要集中在“1~3 h”(54.65%)和“<1 h”(34.30%),犯罪少年则集中在“1~3 h”(33.16%)和“4~6 h”(33.16%),“>10 h”的比例(8.81%)远高于在校少年(0.58%)。

2.1.2 游戏类型偏好比较 184 名犯罪少年和 85 名在校男生明确表示了对电子游戏的喜爱。犯罪少年与在校男生在不同游戏类别的偏好上差异有统计学意义。犯罪少年最偏爱的 3 种游戏类型依次是射击类、赛车类和格斗类;而在校男生偏爱的游戏类型更加多样化。犯罪少年只在偏爱音乐类游戏比例高于在校男生。而在校女生则更多偏爱休闲益智类(66.66%)和音乐类(46.30%)等较为温和的游戏。见表 1。

表 1 犯罪少年与在校男生游戏类型偏好报告率比较

组别	人数	冒险 解谜类	体育 运动类	赛车 竞速类	策略 战棋类	角色 扮演类	恋爱 养成类	模拟 经营类	即时 战略类	动作 冒险类	格斗类	射击类	音乐类	休闲益智类	桌牌类	其他
犯罪少年	184	32(17.39)	16(8.70)	92(50.00)	9(4.89)	50(27.17)	21(11.41)	12(6.52)	41(22.28)	47(25.54)	79(42.93)	96(52.17)	50(27.17)	21(11.41)	18(9.78)	1(0.54)
在校男生	85	28(32.94)	20(23.53)	34(40.00)	19(22.35)	34(40.00)	5(5.88)	10(11.76)	34(40.00)	32(37.65)	31(36.90)	46(54.76)	11(12.94)	21(24.71)	11(12.94)	2(2.35)
χ^2 值		8.11	11.04	2.34	19.01	6.11	2.04	2.13	9.08	4.11	0.87	0.16	6.72	7.80	0.60	1.73
P 值		<0.01	<0.01	0.15	<0.01	<0.05	0.19	0.16	<0.01	<0.05	0.42	0.79	<0.01	<0.01	0.53	0.24

注:() 内数字为报告率/%。

2.1.3 游戏关注点比较 犯罪少年与在校男生的游戏关注点差异有统计学意义。在校男生最关注的前 3 项内容为“操作性”“武器装备”和“画面风格”,且在各类关注点上的分布相对均匀。在校男生对于剧情

设定、画面风格、操作性和益智性的关注报告率均高于犯罪少年;而犯罪少年则最关注且集中于“武器装备”。见表 2。

表 2 犯罪少年与在校男生游戏关注点偏好报告率比较

组别	人数	剧情设定	人物塑造	画面风格	音乐音效	武器装备	操作性	益智性	玩家互动	硬件配置	资费	其他
犯罪少年	193	55(28.50)	69(35.75)	52(26.94)	60(31.09)	122(63.21)	76(39.38)	28(14.51)	62(32.12)	22(11.40)	8(4.15)	3(1.55)
在校男生	93	42(45.16)	31(33.33)	46(46.46)	19(20.43)	47(50.54)	52(55.91)	23(24.73)	26(27.96)	10(10.75)	6(6.45)	1(1.07)
χ^2 值		7.78	0.16	14.13	3.57	4.17	6.94	4.48	2.80	0.03	0.72	0.10
P 值		<0.01	0.79	<0.01	0.07	0.05	<0.05	<0.05	0.25	1.00	0.39	1.00

注:()内数字为报告率/%。

2.1.4 游戏动机比较2组男生最主要的游戏目的都是“获得快乐”。但在“寻求刺激”和“交友”上,犯罪少年的报告率高于在校男生;而在“获得快乐”和“探索技术的可能性”上,在校男生的比例高于犯罪少年。在校女生的游戏目的则主要集中于“打发时间”(64.56%)。见表 3。

表 3 犯罪少年与在校男生游戏动机偏好报告率比较

组别	人数	打发时间	陪别人玩	自我提升	获得快乐	好奇	宣泄情绪	寻求刺激	交友	对现实感到失望	探索技术的可能性	其他
犯罪少年	193	75(38.86)	37(19.17)	23(11.92)	97(50.26)	20(10.36)	29(15.03)	60(31.09)	65(33.68)	12(6.22)	19(9.84)	6(3.12)
在校男生	93	28(30.12)	18(19.35)	19(20.43)	62(66.67)	9(9.68)	13(13.98)	12(12.90)	10(10.75)	4(4.30)	19(20.43)	3(3.23)
χ^2 值		2.09	0.00	3.63	6.84	0.03	0.06	11.02	17.05	0.44	6.10	0.00
P 值		0.19	1.00	0.07	<0.05	1.00	0.86	<0.01	<0.01	0.59	<0.05	1.00

注:()内数字为报告率/%。

2.1.5 游戏接触的暴力程度比较共有 246 名被试列举了自己喜爱的游戏名称。结果显示,犯罪少年与在校男生所喜爱的游戏暴力程度差异无统计学意义($\chi^2=1.85, P=0.61$)。2 组男生最喜爱的 5 款游戏中有 4 款重合,其中仅 1 款为 M 级游戏,其余更多为 T 级游戏。

2.2 犯罪少年与在校少年攻击性比较犯罪少年在攻击性上的总体得分以及身体攻击、言语攻击、愤怒和敌意 4 个因子上的得分均高于在校男生(P 值均<0.01)。见表 4。而在校女生在 4 个维度上的均值分别为(17.29±4.64)(12.26±3.35)(14.92±4.42)和(17.38±5.31)分。

2.3 暴力游戏接触与攻击性的相关性方差分析发现,男生喜爱的电子游戏暴力等级不同,其攻击性在总分和“身体攻击”“言语攻击”2 个因子上的得分差异均有统计学意义(P 值均<0.05)。见表 5。

表 4 犯罪少年和在校男生攻击性得分比较($\bar{x}\pm s$)

组别	人数	身体攻击	言语攻击	愤怒	敌意	总分
犯罪少年	200	25.61±7.36	14.92±4.03	19.36±6.41	20.46±6.25	80.33±19.36
在校男生	95	19.29±6.89	12.63±4.25	14.61±5.48	17.57±5.74	64.11±17.93
t 值		7.03	4.47	6.21	3.79	6.88
P 值		<0.01	<0.01	<0.01	<0.01	<0.01

表 5 不同游戏分级偏好男生攻击性得分比较

组别	人数	身体攻击	言语攻击	愤怒	敌意	总分
E 级	15	21.40±7.00	12.07±5.54	15.60±6.05	17.07±5.89	66.13±19.30
E10+级	12	19.50±6.71	12.75±2.83	16.50±5.20	17.17±5.57	65.92±14.66
T 级	152	23.81±7.62	14.30±4.25	18.05±6.69	19.95±6.50	76.10±20.83
M 级	67	25.85±8.13	15.18±4.01	18.93±6.19	20.94±5.60	80.90±18.75
F 值		3.27	2.91	1.36	2.46	3.57
P 值		<0.05	<0.05	0.26	0.06	<0.05

多重比较发现,M 级游戏与 E/E10+级游戏之间差异有统计学意义,而 T 级与 M 级、T 级与 E/E10+级游戏之间的差异均无统计学意义。随着游戏暴力级别的增加,攻击性总分、身体攻击、言语攻击和敌意得分均呈上升趋势(r 值分别为 0.20,0.19,0.16,0.17, P 值均<0.01)。

3 讨论

从游戏时间和游戏动机上来说,犯罪少年花费更多时间在 游戏中,通过游戏寻求刺激和交友,反映了他们在现实生活中对于刺激感和良好人际关系的缺失。从游戏偏好和关注点上来说,犯罪少年更偏好诉诸武力的游戏类型,关注游戏中的暴力成分。不同的偏好与聚焦反映了既有的兴趣偏好或潜在的内心需求。同样的游戏,不同玩家关注点不同,他们对游戏的认识和体验不同。而这种体验又能对玩家形成新刺激,促使他们继续追求类似或更深一层的满足。

研究结果显示,接触游戏的暴力程度与青少年的

攻击性呈正相关,与多数以往研究一致^[8-11]。然而,2 组男生接触游戏的暴力程度差异无统计学意义,因此不能将暴力游戏视作引发犯罪的原因,研究更倾向于认为二者的关系是互相影响、并行存在的。青少年的攻击性越高,对暴力的容忍度就越高,接触游戏的暴力程度也会越高。但是,攻击性高不代表就会犯罪,且青少年正处于身心变化较大、发展不稳定的时期,攻击性的高低可能是暂时的。

深访中发现,6 名犯罪少年存在不同程度的家庭问题,如父母离异、家庭暴力、幼年丧父、过度宠溺、父子关系不和等。由此可见,家庭、社会和朋辈关系对于犯罪的发生可能起到更大的作用。

4 参考文献

- [1] 中国互联网络信息中心. 2015 年中国青少年上网行为研究报告 [EB/OL]. [2016-08-15] <http://www.cnnic.cn/hlwfyj/hlwzxbg/qsnbg/201608/P020160812393489128332.pdf>
- [2] 黄照翠. 电子游戏影响玩家多元智能的实证研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2008.
- [3] SPENCE I, FENG J. Video games and spatial cognition[J]. *Rev Gen Psychol*, 2010, 14(2): 92-104.
- [4] CLEMENSON G, STARK C. Virtual environmental enrichment through video games improves hippocampal-associated memory[J]. *J Neurosci*, 2015, 35(49): 16116-16125.
- [5] 燕道成. 青少年网络暴力游戏成瘾的传播学分析[J]. *中国青年研究*, 2010(3): 66-67.
- [6] 张国华, 雷雳. 青少年网络游戏体验与网络游戏成瘾的交叉滞后分析[J]. *心理科学*, 2015, 38(3): 883-888.
- [7] 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, 41(3): 259-266.
- [8] ANDERSON C A, GENTILE D A, BUCKLEY K E. Violent video game effects on children and adolescents theory, research, and public policy[M]. Oxford: Oxford University Press, 2007: 61-119.
- [9] ANDERSON C A, BUSHMAN B J. Effect of violent video games on aggressive behavior, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature[J]. *Psychol Sci*, 2001, 12(5): 353-359.
- [10] FERGUSON C. J, SAN MIGUEL C, GARZA A, et al. A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: a 3-year longitudinal study of adolescents[J]. *J Psychiatr Res*, 2012, 46(2): 141-146.
- [11] 靳宇倡, 李俊一. 暴力游戏对青少年攻击性认知影响的文化差异: 基于元分析视角[J]. *心理科学进展*, 2014, 22(8): 1226-1235.
- [12] TEAR M, NIELSEN M. Video games and prosocial behavior: a study of the effects of non-violent, violent and ultra-violent gameplay[J]. *Comput Hum Behav*, 2014, 41: 8-13.
- [13] ANDERSON C A, SHIBUYA A, IHORI N, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review[J]. *Psychol Bull*, 2010, 136(2): 151-173.
- [14] 关颖. 大众传媒对未成年人犯罪影响因素分析: 基于全国未成年人犯调查[J]. *预防青少年犯罪研究*, 2012(4): 21-27.
- [15] 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[J]. *青少年犯罪问题*, 2012(5): 75-82.
- [16] BUSS A H, PERRY M. The aggression questionnaire[J]. *J Pers Soc Psychol*, 1992, 63(3): 452-459.
- [17] ESRB. ESRB Ratings Guide [EB/OL]. [2017-02-15]. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx.
- [18] 宋剑英. 黑龙江省中小学生身体形态发育状况分析[J]. *中国学校卫生*, 2005, 26(7): 587-588.
- [19] 杨秀君, 贾洪刚, 张力伟. 黑龙江省普通高校学生体质健康现状研究[J]. *沈阳体育学院学报*, 2011, 30(2): 121-123.
- [20] 王品, 房英杰, 魏国辉. 影响黑龙江省城市中学生体质健康的因素分析[J]. *哈尔滨体育学院学报*, 2011, 29(2): 93-96.
- [21] 梁利花. 郑州市 1985-2010 年中小学生身体素质变化趋势及影响因素分析[J]. *中国学校卫生*, 2013, 34(12): 1483-1485.
- [22] 姜春平, 朱宝峰. 2014 年黑龙江青少年体质健康水平下滑原因及对策研究[J]. *哈尔滨体育学院学报*, 2016, 34(2): 87-91.
- [23] MILES L. Physical activity and health[J]. *Nutr Bull*, 2007, 32(4): 314-363.
- [24] 教育部. 黑龙江广泛开展学校冰雪体育运动 [EB/OL]. [2017-04-20]. http://www.moe.edu.cn/jyb/s6192/s222/moe_1739/201701/t20170118_295153.html.
- [25] HOWIE K, RUSSELL R, Pate. Physical activity and academic achievement in children: a historical perspective[J]. *J Sport Health Sci*, 2012, 1(3): 160-169.
- [26] 荆敏菊. 中小学生电子产品使用状况及其对心理发展影响与对策的研究综述[J]. *现代教育科学*, 2015(4): 77-79.
- [27] GODFREY M S, JANKOWICH M D. The vital capacity is vital: epidemiology and clinical significance of the restrictive spirometry pattern[J]. *Chest*, 2016, 149(1): 238-251.
- [28] YE H C, PUNJABI N M, WANG N Y, et al. Vital capacity as a predictor of incident type 2 diabetes: the atherosclerosis risk in communities study[J]. *Diabetes Care*, 2005, 28(6): 1472-1479.
- [29] AANNE W B, HUBERT H, LEW E A. Effect of weight reduction on respiratory function and airway reactivity in obese women[J]. *Chest*, 2004, 125(6): 2046-2052.
- [30] 马军, 吴双胜, 宋逸, 等. 1985-2005 年中国 7~18 岁学生身高、体重变化趋势分析[J]. *北京大学学报*, 2010, 42(3): 318-322.
- [31] 冯丽明, 杨戟. 基于身高、体重的大学生肺活量回归模型构建[J]. *牡丹江师范学院学报 (自然科学版)*, 2015(3): 40-42.
- [32] 赵宝椿, 万仲平, 李田. 儿童少年肺活量与形态、体成份的相关分析[J]. *安徽体育科技*, 2005, 26(6): 96-98.
- [33] 宋剑英. 黑龙江省城市中小学生 2005 年与 1979 年生长发育状况比较[J]. *中国学校卫生*, 2010, 31(8): 994-995.
- [34] 教育部. 关于 2010 年全国学生体质与健康调研结果报告 [EB/OL]. [2017-04-20]. <http://www.moe.edu.cn/publicfiles/business/htmlfiles/moe/s5948/201109/124202.html>.
- [35] 荆敏菊. 中小学生电子产品使用状况及其对心理发展影响与对策

收稿日期: 2017-06-26; 修回日期: 2017-08-24

收稿日期: 2017-06-26; 修回日期: 2017-08-28

(上接第 1674 页)