

青少年网络游戏相关研究综述

Research on Online Games for Youth

作者 Author_王迪 Wang Di 刘德寰 Liu Dehuan

| 摘要 | 针对青少年日益成为网络游戏的使用主体这一背景,学界针对网络游戏产业本身的构成要素、网络游戏的使用群体、网络游戏对使用者(特别是青少年使用者)的影响等领域进行了大量的研究,但大都囿于某单一学科、单一维度。而网络游戏对青少年的影响是一个综合性的社会问题,需要从传播学、心理学、社会学、教育学、产业经济学等多学科的角度进行考量,也需要结合产业政策、社会舆论、媒介传播、教育引导、行为规训等多因素进行研究。

| 关键词 | 青少年 网络游戏 研究综述

| ABSTRACT | Concerning the fact that young people increasingly become the main body of network game, the scholars carried out a large number of studies about elements of the network game industry, user groups of network games, and the influence of network game on the users (especially young users). However, the studies mostly confined to a single discipline and a single dimension. Taking the influence of network game on young users as a comprehensive social issue, it should be investigated from a multidisciplinary perspective (communication studies, psychology, sociology, education, industrial economics, etc.), and it requires multiple factors analysis (about industrial policy, public opinions, media communication, education and guidance, and behavioral discipline).

| KEYWORDS | Young people Network games Research summary

背景：青少年成为网络游戏的使用主体

经过 10 年的发展壮大,中国的网络游戏行业已经进入成熟期,超过 300 亿元人民币的市场规模以及近 3 亿的用户规模使其成为中国互联网的支柱产业之一。据中国互联网络信息中心(CNNIC)2011 年的统计数据显示,2010 年大型网络游戏活跃用户规模为 1.1 亿人,比 2009 年增长 4069 万人,增长率为 58.7%。其中,10-19 岁年龄段的用户群体最大,占到 42.4%;20-29 岁则为 37.5%;另外,学生构成了网络游戏用户群体中最大的部分,占到 40.7%,远高于排

在第二位的企业职员群体——可见,在网络游戏产业迅猛发展,用户规模急剧增多的情况下,青少年群体已经成为网络游戏的使用主体(接近 80%)。

在这样的情况下,如何评估当今网络游戏的产业发展态势对青少年的影响?青少年使用网络游戏的群体特征和行为倾向如何?网络游戏会对青少年的社会化(如价值观、性格、审美、合作意识、语言习惯、生活方式等)造成什么样的正面或负面影响?其中导致青少年形成网瘾的因素有哪些?——这一系列的问题,不仅具有紧迫的现实意义,而且对于产业经济学、传播学、社会学、教育学和心理学等学科的理论推进

| 作者简介 | 王迪(1982-),男,北京大学新闻与传播学院,博士后研究人员;刘德寰(1966-),男,北京大学新闻与传播学院,教授、博士生导师

与实际应用都有着重要的价值。国内外学界针对网络游戏产业、特别是网络游戏对青少年的影响，进行了众多卓有成效的研究，本文拟从三个方面分析：1、网络游戏产业本身的构成要素；2、网络游戏的使用群体；3、网络游戏对使用者（特别是青少年使用者）的影响，对这些文献的主要观点和存在不足进行总体上的梳理，并为青少年网络游戏问题的进一步研究提供新的方向和视角。

关于网络游戏产业的分析——忽略“人”的重要地位

要阐明网络游戏产业与青少年发展之间的关联，首先需要认清网游产业本身，特别是在产业经济学和产业管理学的框架下分析网络游戏产业的技术演进、政策导向、产业交叉、产业链条等方面的内容。在这些方面，国内外学者业已积累了丰富的文献资源。

（一）国外学者对网络游戏产业的分析

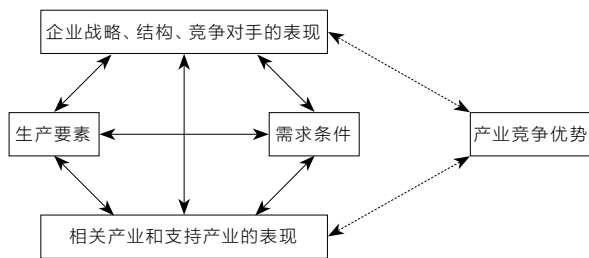


图1 波特的“钻石”模型

总体来说，网络游戏产业指涉产品（硬件如游戏平台）、服务和介于二者之间的游戏软件本身^[1]；国外关于网络游戏产业的研究，多集中于以下几个方面：第一，政策——政府部门支持游戏产业增长的行为。第二，发展战略——游戏企业如何扩大经营、保持竞争力、并提升价值链。第三，实践策略——在游戏发展和外包过程中的实际运作。第四，产业工人——出售游戏中装备（货币），或帮助其他玩家在游戏中升级，以换取现实收益。第五，影响——评估游戏产业的发展影响。其中，对政策和发展战略的研究，以波特（Porter）提出的“钻石”模型最为经典^[2]（如图1所示）。另外，希克斯（Heeks）还提出了影响网络游

戏产业工人的五大要素，包括：人力资本（技术、态度、健康、知识），社会资本（网络、关系），政治资本（授权、动员、地位、性别），物质资本（产品制造、基础设施建设），金融资本（盈利、结余）等^[3]（如图2所示）。

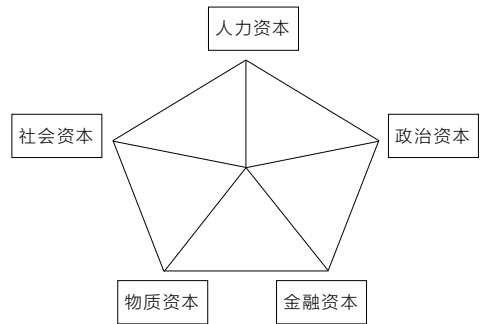


图2 希克斯的网络游戏产业工人的五大影响要素

（二）国内学者对网络游戏产业的研究

国内对网络游戏产业的分析，主要分为产业经济学和产业管理学两大视角。

网络游戏产业经济学角度的研究主要是讨论网络游戏产业发展状况，具体包括网络游戏产业链形态和产业模式^{[4][5][6][7][8][9]}，产业现状前景及对策^{[10][11][12][13][14]}，市场结构、营销方式与盈利模式^{[15][16][17][18]}，以及政策法规与行业监管^{[19][20][21][22]}等。网络游戏产业管理学角度研究主要分为两类：一类是微观企业运营角度，另一类是消费者角度。其中，微观企业运营角度的研究，主要集中在战略定位^{[23][24]}、运营模式^{[25][26][27]}这两个方面；消费者角度的研究则主要从玩家的人口统计特征、人际互动关系、玩家行为等要素入手，重点分析对游戏客户的管理办法和基于顾客价值的网络游戏营销策略^{[28][29][30][31][32][33][34]}等。

上述关于产业本身的分析为网络游戏研究提供了宏观层面的视角，但是缺乏对网络游戏产业中真正的核心——“人”的关照；尤其缺乏对青少年群体特征和游戏行为的具体研究。这一状况在将网络游戏的使用群体纳入到分析范畴之后，得到了极大的改善。

网络游戏的使用群体研究——“理想类型化”的倾向

在国外业界，经常有组织机构采取调查问卷的

方法，对青少年网络生活进行细致、全面的调查研究。如美国格伦瓦尔德联盟 (Grunwald Associates) 2000 年进行的全国调查，结果显示美国 2-17 岁的青少年玩游戏的占到 80%。Amanda Lenhart、Maya Simon、Mike Graziano 共同编写的 The Internet and Education: Findings of the Pew Internet & American Life 是由美国的网络宗教组织 (Pew Internet Organization) 对全国各州的大部分青少年发放问卷、电话调查和电子邮件的方式，对青少年的网络生活进行了具体的分析研究——这类调查为国外学者深入剖析网络游戏的使用群体，提供了丰富而宝贵的实证材料。

从调查领域回到研究领域，希克斯通过分析网络游戏的消费维度与生产维度的交叉结合，将网络游戏从产业研究的层面，带回到群体和行为研究的层面上来——认识到网络游戏的服务与产品，同消费领域中使用群体的教育和休闲活动相互交叉、密切相关^[35] (如图 3 所示)。

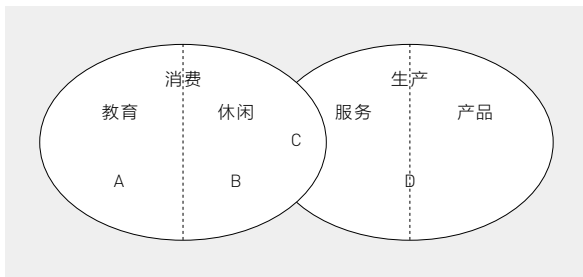


图 3 消费维度与生产维度的交叉结合

在群体特征的维度上，有学者区分了网络游戏使用者群体的四种类型：针对其他玩家的“杀手”(Killer)，针对虚拟世界的“成就者”(Achiever)，与其他玩家互动的“社交者”(Socialiser)，与虚拟世界互动的“探索者”(Explorer)——以此来说明，网络游戏玩家对游戏的使用，往往并不仅仅是游戏而已^{[36][37]} (如图 4 所示)。

相似地，中国互联网络信息中心在“2010 年中国网络游戏用户调研报告”中，针对游戏用户的结构特征、消费行为、产品类型等方面进行了游戏用户调研，将用户划分为体验群、浅尝群、PK 群、心理

需求群、沉迷群和商务群共六个群体。Information Solutions Group 在 2010 年发布的《社会游戏研究》(Social Gaming Research) 中，也有类似的分析。



图 4 网络游戏使用者群体的四种类型

另外，对于青少年网络游戏（或更广义上的网络行为）的行为特征和投入程度，很多国内学者也从青少年的阶段特征、心理需求、互动需要、网络认知、网络情感、网络活动、上网时间、同一性状态、网络内容偏好、网络游戏意识等角度进行了分析^{[38][39][40][41][42][43]} 等。——对网络游戏使用群体的“理想类型化”，将研究从宏观层面带入中观层次，从产业领域和商业模式引入了生活领域和使用模式。但是需要看到的是，对网络游戏使用群体的描述和说明，仍然无法让人看到使用者与网络游戏之间关系的影响因素，以及网络游戏会对使用者、特别是青少年群体，带来怎样的引导作用。

网络游戏对使用者的影响——缺乏综合视角

(一) 国外及台湾学者对网络游戏影响的分析

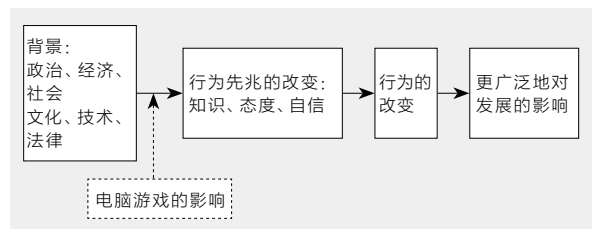


图 5 电脑游戏的干预作用

为了说明网络游戏对使用者的影响，贝特朗 (Bertrand) 等人建构了电脑游戏领域中，人们沟通、

交往与发展的模型；并从中指出，在社会背景（政治、经济、社会文化、技术、法律）影响个体行为的链条中，电脑游戏的介入，往往会起到重要的干预作用^[44]等（如图5所示）。但是贝特朗等人并没有对这种干预的方向性给出明确的解释。

相比于贝特朗带有“无偏”性质的评价，更多的学者都在研究中明确表明了自己对网络游戏之影响的态度和立场。格里夫斯（M. D. Griffiths）和戴维斯（Mark N. O. Davies）等人通过网络问卷的方式，调查对比分析了成年玩家与青少年玩家游戏时间、频率、最吸引人的因素等几个方面。研究发现，大部分青少年表示游戏中的暴力是最为吸引他们的原因。^[45]日本学者 Suvendrini Kakuch 在 Japan-Culture: Rising Juvenile Violence Shatters Traditions (2005) 一文中指出，青少年玩暴力性的网络游戏将对其身心带来负面影响。Steven Lewd 在 Sex, Secret codes and Video games (2005) 一文中也强调，网络游戏不仅会占据学生大量的时间，而且有一些网络游戏会对其健康不利。安德森等人（Anderson & Dill）更是从游戏的微观方面考虑，以人格学变量（如暴力型人格）和情境性变量（如攻击性内容的游戏）为切入点，研究网络游戏对青少年学生现实行为的影响^[46]（如图6所示）。

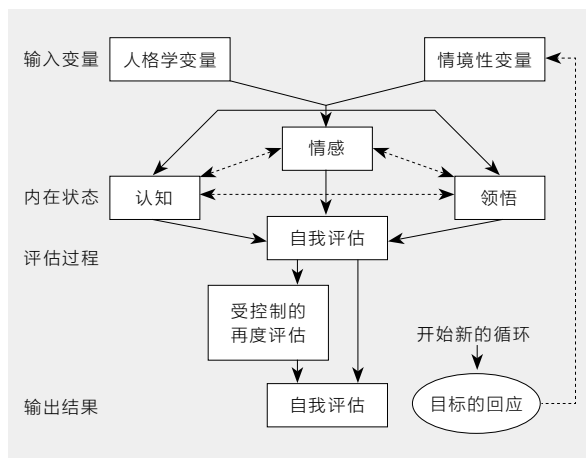


图6 攻击性的网络游戏对学生现实行为的影响

相比之下，尼古拉斯·依（Nicholas Yee）则看到了网络游戏积极的一面。在系统分析了角色扮演游戏

（MMORPG）玩家的各种心理和精神状态，包括时间和情感投入、动机、游戏中关系、恋人和家人、长时间上线游戏的病态心理等问题之后，该研究认为，网络游戏的虚拟世界可以从多角度影响人们之间的关系，这种关系可以被虚拟世界的结构所改变；研究还指出，网络游戏应被运用到教育领域，使教育充满趣味性并达到更好的教学效果^[47]。

同时，还有学者将心流理论（Flow experiences）引入网络游戏群体的分析，从而确定了网络游戏对使用者影响的“方向性”。该研究认为，游戏玩家会被置于四种“心流”状况：流动、厌倦、焦虑和冷漠，而无论是暴力或者非暴力的游戏类型都不会激起玩家的侵略性。通过路径分析，研究发现，即便是暴力的网络游戏也会对玩家的“心流”产生显著的、间接的积极作用^[48]（如图7所示）。

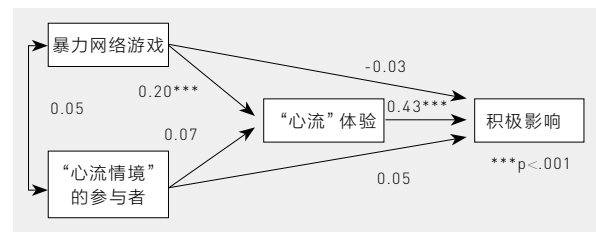


图7 “心流”体验对玩家的积极影响

另外，还有一些美国学者，也从积极方面研究了网络游戏对学生的影响。如2002年4月15日，美国罗切斯特大学认知神经学家达夫妮·巴维利厄在一次学术会议上作的实验，通过实验发现经常玩网络游戏的学生对细节有着非同一般的强烈敏感，证明了玩网络游戏可以提高学生的注意力。Alfredo Flores 在 Using Computer Games and other Media to decrease Child Obesity (2006) 文章中甚至声称，研究发现网络游戏有助于孩子减肥。

台湾的部分学者更强调对于网络游戏的干预、控制、以及在教育中的应用。比如，台湾师范大学的数字游戏研究实验室，将网络游戏对玩家的影响应用到了教育方法当中，帮助学生发现和建立恰当的道德感和价值观。他们的研究发现，游戏行为的倾向受到“行为控制”、“自我价值”、“游戏态度”、“主体规范”、“家

庭教育”等多方面的显著影响^[49]（如图8所示）。

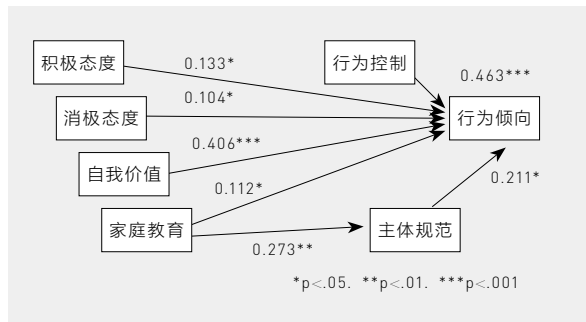


图8 各种因素对行为倾向的影响

对网瘾的预防与治疗，一直是网络游戏研究领域的一个焦点。台湾学者赵杰夫、杨一鸣就透过对大学校园网络沉迷情况、成因的了解，以学生需求为中心，配合学生在校期间各阶段发展，以学术知能 (Academic Knowledge)、学习社群 (Learning Community)、转化知能 (Transitional Knowledge)、服务学习 (Service-Learning) 为主轴，规划推出一套循序渐进的“大学校园防治网络沉迷的同侪支援 ACTS”方案^[50]。

(二) 大陆学者对网络游戏影响的分析

相比于国外及台湾学者对网络游戏的辩证态度，大陆学者对网络游戏几乎持“一边倒”的负面评价，特别是从网络成瘾起步逐步探讨网络游戏对青少年身心、思想道德各方面的影响，形成对网络游戏成瘾是一种不良行为并对青少年带来各方面负面影响的共识——这些负面影响包括：网络游戏利用玩家的性格弱点，如攻击性、报复心理、好胜、好色等，来设计活动和情节，从而对玩家进行精神控制；网络游戏利用玩家虚荣心、追求虚拟世界的成就感，对玩家进行心理引诱；网络游戏以其精美的制作成为西方国家软实力的重要载体，网络游戏中所体现的西方世界观、人生观、价值观有效地配合着游戏背景国的软实力战略，对我国的文化安全构成了巨大威胁，对青少年道德教育提出了巨大的挑战；网络游戏成瘾会促使青少年犯罪行为呈现出更多的暴力性、随意性和突发性，等等^{[51][52][53][54]}。

在形成网络依赖的原因方面，程亮从青年人的独

特属性(青少年身心发展的特殊性、认知能力的局限性、固有的人格缺陷、自我同一性混乱、需要的满足)来解释^[55]。黄芩归因于网络的虚拟性、青少年的心理特点、家长的教育方式、新的科技知识等几点^[56]。罗新安参考了中外关于青少年犯罪预防研究的权威成果，总结出引发青少年网瘾的五大成因：自我中心性格较强、认知偏差、独立需要得不到满足、少年期生理性缺钙和不良环境^[57]。杨鹏通过对6位网络游戏玩家的个案访谈，总结出青少年网瘾来自几个方面：游戏的互动结构、青少年特有的心理状态以及外部环境(包括家庭、学校、同辈群体)^[58]。刘德寰则从人格量表的角度论证了网络依赖形成的因素，认为形成青少年网络依赖的主要原因是个体人格的影响：在五种人格(I.外向、充满活力、热情；II.愉快、利他、有感染力；III.公正、克制、拘谨；IV.神经质、消极情感、敏感；V.率直、创造性、思路新)当中，具有第四种人格(神经质、消极、敏感)的人更容易形成网络依赖；具有第三种人格(公正、克制、拘谨)的人不容易形成网络依赖，这两种人格对网络依赖的影响是最重要的；其次男性也比较容易形成网络依赖^[59]。

此外，国内学者也将青少年网游的问题扩展到社会道德和价值层面——从青少年在网络游戏中的虚拟世界与现实生活的比较，分析对社会道德、价值体系、自我认同、自我实现、心理发展、人格特征的影响^{[60][61][62][63][64][65][66][67][68][69]}等；研究网络社会和现实社会的差异，如虚拟社区的建立^[70]，以及在这两种互动环境下，网络社会中出现的问题，像网恋、同居、网瘾、暴力、犯罪、网络伦理道德等^{[71][72][73][74][75][76]}。

文献总结与研究设想

整体上看，国内针对网络游戏、特别是针对网络游戏对青少年影响的研究思路正在逐渐与国际接轨，在网络游戏分类定义、产业分析、群体研究和实际影响等几个方面，都有相应的关注和探讨，并无明显的研究空白。然而与国外的研究工作相比，国内在产业模型、影响机制和干预策略等研究领域的工作还有待深入，相关的实证研究需要进一步开展。

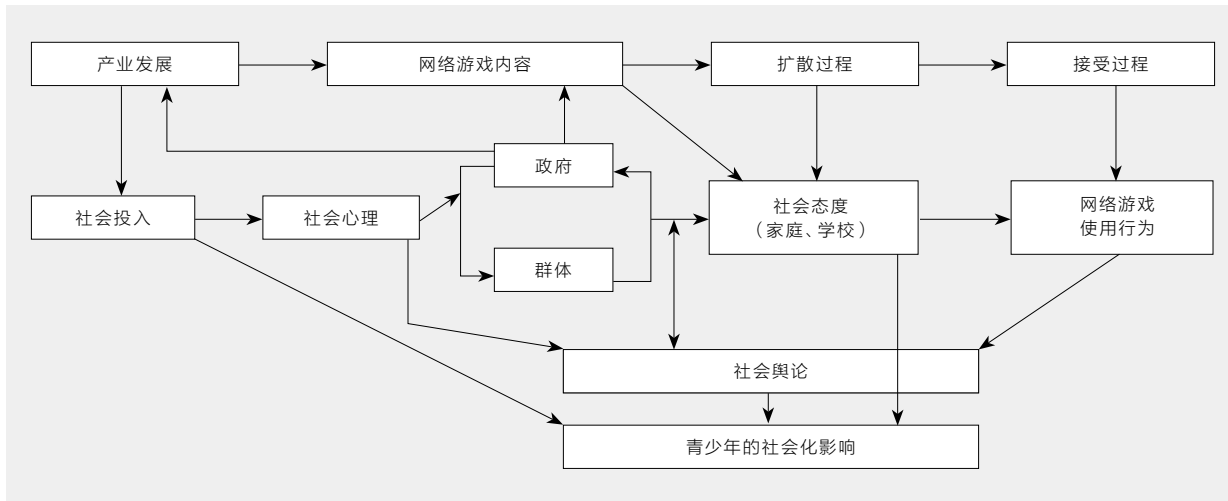


图9 青少年网络游戏综合研究思路

而无论国内研究还是国外文献，对青少年网络游戏问题的分析都囿于某单一学科、单一维度，缺乏学科交叉的研究和对多角度综合分析的视角。而针对网络游戏对青少年的影响正是一个综合性的社会问题，需要从传播学、心理学、社会学、教育学、产业经济学等多学科的角度进行考量，也需要结合产业政策、社会舆论、媒介传播、教育引导、行为规训等多因素进行研究——在这个意义上，本文认为应以网络游戏对青少年发展的引导和影响为主线，利用文献研究、案例分析、问卷调查、重点访谈等各学科门类的方法，综合研究网络游戏传播扩散方式、及其对青少年社会化过程的影响等基础性问题。

第一，从研究对象来看，关于青少年网络游戏问题的研究应涉及政府政策引导、网络游戏产业、社会舆论与社会心理、传播媒介和社会群体（特别是青少年群体）之间相互作用及影响的关系；重点关注各研究对象对青少年群体行为特征、社会化过程、虚拟社

区建构等方面的影响。

第二，从研究层次上来看，从理论上应阐明网络游戏在青少年群体中的传播扩散方式、网络游戏对青少年的“社会化”作用；在现实层面回应使用网络游戏的青少年群体特征及行为倾向、青少年网络游戏中的虚拟社会、网络游戏导致的青少年网瘾等问题；并在对策研究层面，从大众舆论、社会态度、家庭教育、学校教育等角度，探讨对青少年网络游戏使用的干预和引导。

第三，从研究线索来看，应以网络游戏对青少年群体的影响为主线，关注网络游戏使用、网络游戏传播、针对网络游戏的社會态度、网络游戏的内容、网络游戏的虚拟性、网络游戏导致的网瘾现象等自变量，对青少年成长、发展与社会化这一因变量的影响和作用机制（如图9所示），从而更有针对性地实现和完成对青少年网络游戏行为的引导和教育。

（注：此论文系2011年度国家社会科学基金重点项）

| 注 释 |

- [1] Heeks, R. Social outsourcing: creating livelihoods. i4D, 2006, IV(9) - September, 17-19
- [2] Porter, M.E. The Competitive Advantage of Nations. Macmillan Press, London. 1990.
- [3] Heeks, R. Social outsourcing: creating livelihoods. i4D, 2006, IV(9) - September, 17-19
- [4] 黎力，《网络游戏产业发展现状概述》，《中国传媒科技》，2004年9月
- [5] 卓武扬，《网络游戏产业研究》，《江西财经大学学报》，2004年1月
- [6] 任亨日，《网络游戏产业链与商业模式分析》，《上海管理科学》，2004年2月

- [7] 孙超,《我国网络游戏产业发展策略分析》,西南财经大学硕士学位论文,2006年
- [8] 黄莹,《论中国网络游戏运营商赢利模式的研究和创新》,《现代商贸工业》,2008年5月,第20期
- [9] 刘德寰、郑雪,《手机互联网的数字鸿沟》,《现代传播》2011年1月
- [10] 杨健、郭建中,《试论中国的网络游戏产业》,《上海大学学报(社会科学版)》,2004年1月第11期
- [11] 郝文静、惠太望,《中国网络游戏产业发展探析》,《浙江统计》,2006年5月
- [12] 高旭琳,《我国网络游戏产业的SWOT分析》,《华中师范大学学报》,2006年2月,第13期
- [13] 咚贺丰,《关于我国网络游戏产业的SWOT分析》,《科技管理研究》,2006年8月
- [14] 尚慧、郑玉刚,《中国网络游戏产业发展现状的实证研究》,《改革与战略》,2009年1月
- [15] 章恩伟,《我国网络游戏产业的经济学分析》,《上海海事大学硕士学位论文》,2006年
- [16] 梁艳、宋辰,《中国网络游戏产业的实证研究》,《大连理工大学学报(社会科学版)》2005年2月,第26期
- [17] 沈明伟,《网络游戏产业外向型发展模式研究》,《山东大学硕士学位论文》,2006年
- [18] 杨明智,《网络游戏产业成功因素分析》,《大众科技》,2006年4月
- [19] 尚志红、王素娟,《网络游戏分级的法律思考》,《广西政法管理干部学院学报》,2006年1月
- [20] 彭桂芳,《我国网络游戏产业的政府规制研究》,《华中师范大学硕士学位论文》,2008年
- [21] 王洪,《对我国网络游戏产业监管的研究》,《北京邮电大学硕士学位论文》,2008年
- [22] 朱立峰,《美国网络游戏管理的启示》,《新闻爱好者》,2011年8月
- [23] 魏锋,《盛大的经营之道》,《对外经济贸易大学硕士学位论文》,2007年
- [24] 朱守宇,《网络游戏运营商虚拟经营战略研究》,《东北财经大学硕士学位论文》,2008年
- [25] 黄漫宇,《从盛大看网络游戏运营企业的主要商业模式》,《中南财经政法大学学报》,2005年4月
- [26] 全振海,《中国网络游戏企业竞争战略研究》,《对外经济贸易大学硕士学位论文》,2005年
- [27] 梁菲明,《网络游戏运营模式研究》,《华中师范大学硕士学位论文》,2008年
- [28] 章浩芳,《网络游戏顾客价值感知要素实证研究》,《浙江大学硕士学位论文》,2005年
- [29] 郭兵,《网络游戏消费者行为分析》,《浙江大学硕士学位论文》,2006年
- [30] 陈慧敏,《网络游戏顾客满意度影响因素研究》,《东华大学硕士学位论文》,2007年
- [31] 杨鹏、胡春,《网络游戏消费行为影响因素的归纳性分析》,《北京邮电大学学报》2007年6月,第九期
- [32] 郭欣,《基于玩家需求的网络游戏虚拟道具设计研究》,《上海交通大学硕士学位论文》,2008年
- [33] 林栋,《网络游戏消费意愿影响因素研究》,《北京邮电大学硕士学位论文》,2008年
- [34] 于淼,《我国当代大学生网络游戏消费动机研究》,《吉林大学硕士学位论文》,2008年
- [35] Heeks, R. "Gold Farming": Current Analysis and Future Research on Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games[C]. Development Informatics Working Paper, IDPM, University of Manchester, UK, 2008.
- [36] Bartle, R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs. [DB]. Essex, UK: MUSE Ltd.1996.
- [37] Patricia Wallace, The Psychology of the Internet[M]. Cambridge, Cambridge Univ Pr. 2001.
- [38] 刘志华、张漓,《青少年网络情结的心理分析》教育理论与实践》,2003年1月
- [39] 才源源、崔丽娟、李昕,《青少年网络游戏行为的心理需求研究》,《心理科学》,2007年第30期
- [40] 黄少华,《青少年网络游戏行为研究》,《淮阴师范学院学报(哲学社会科学版)》,2008年1月
- [41] 周世杰、唐志红、彭阳,《网络成瘾青少年的网络相关行为特征》,《中国临床心理学杂志》,2009年2月
- [42] 黄少华,《网络游戏意识对网络游戏行为的影响——以青少年网民为例》,《新闻与传播研究》,2009年2月
- [43] 柴晓运、龚少英,《青少年的同一性实验:网络环境的视角》,《心理科学进展》,2011年3月
- [44] Bertrand, J.T., O'Reilly, K., Denison, J., Anhang, R. & Sweat, M. Systematic review of the effectiveness of mass communication programs to change

HIV/AIDS-related behaviors in developing countries[J]. Health Education Research, 2006.21(4), 567-597.

[45] M.D. Griffiths, Mark N.O. Davies, Darren Chappell, Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers[J]. Journal of Adolescence, 2004(27) 87-96.

[46] A. Anderson, E. Dill, Video Games and Aggressive Thoughts Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life[J]. Journal of Personality and Social Psychology, 2000 Vol. 78 No. 4 772-790.

[47] Nicholas Yee, The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage[C]. in R. Schroder & A. Axelson (Eds.), Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments . London: Springer Verlag, 2006.

[48] Yu-Tzu CHIANG, etc., Exploring online game players flow experiences and positive affect[J]. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, January 2011, volume 10 Issue 1.

[49] Jon-Chao HONG, etc., Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online moral game[J], TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, April 2011, volume 10 Issue2.

[50] 赵杰夫、杨一鸣,《大学校园网路沉迷防治策略研究——以联结服务学习课程为例》,《朝阳人文社会学刊》,2009年12月

[51] 张春露,《网络游戏与青少年犯罪》,《理论月刊》,2006年3月

[52] 陶宏开,《回来吧,孩子——预防与戒除网瘾指南》,北京:中国人民大学出版社,2006年

[53] 高英彤、刘艳妹,《论软力量与网络游戏——未成年人道德教育视角》,《外国教育研究》,2007年6月

[54] 曹颖、王红梅,《角色扮演型网络游戏对青少年参与者的负面影响及规范建议》,《学理论》,2008年第18期

[55] 程亮,《青少年网络成瘾的心理机制及其矫治》,《当代教育科学》,2003年第23期

[56] 黄芩,《青少年网络成瘾的成因及干预》,《职业与健康》,2004年9月

[57] 罗新安,《网瘾怎么办》,北京:海外侨胞出版社,2006年

[58] 杨鹏,《游戏、心理与环境:以系统思维综合对待网络游戏成瘾——对6位网络游戏玩家的个案访谈》,《中国青年研究》,2006年6月

[59] 刘德寰,《网络依赖的影响因素分析》,《广告研究》,2006年2月刊

[60] 张轶楠,《网络游戏对青少年人格心理发展的影响》,《现代传播》,2003年第五期

[61] 崔丽娟、王小晔,《互联网对青少年心理发展影响研究综述》,《心理科学》,2003年第3期

[62] 李琳、姜英杰、李雪艳,《网络游戏对青少年心理发展的影响及其自我调控对策》,《现代中小学教育》,2004年第7期

[63] 步平平,《网络游戏对青少年的心理发展影响初探》,《青年现象》,2004年第5期

[64] 沈洁,《网络游戏对现实社会道德规范的冲击》,《当代青年研究》,2004年第4期

[65] 彭阳、唐烈琼,《网络游戏对青少年人格发展的负面影响》,《湖南科技学院学报》,2005年第1期

[66] 柳铭心、雷雳,《青少年的人格特征与互联网娱乐服务使用偏好的关系》,《心理发展与教育》,2005年第4期

[67] 袁小武,《论网络游戏文化对未成年人价值观形成的影响》,《教育与职业》,2006年第29期

[68] 陆玉林,《虚拟时空中的角色探索——论网络游戏与青少年发展》,《当代青年研究》,2006年第9期

[69] 陶丽、洪景琳,《第三空间下青少年自我认同及与生命态度关联性的探究》,《基础教育》2011年第8期

[70] 邓天颖,《想象的共同体:网络游戏虚拟社区与高校亚文化群体的建构》,《湖北社会科学》,2010年第2期

[71] 谢泽明,《网络社会学》,北京:中国时代经济出版社,2002年

[72] 崔成有,《网络游戏对青少年犯罪的诱发作用及对策分析》,《山西警官高等专科学校学报》,2004年第9期

[73] 郭玉锦、王欢,《网络社会学》,北京:中国人民大学出版社,2005年

[74] 崔丽娟,《用安戈夫方法对网络成瘾与网络游戏成瘾的界定》,《应用心理学》,2006年第12期

[75] 蒙衡、余愿、吴汉荣、孙琳,《初中生网络成瘾倾向及网络行为Logistic回归分析》,《中国学校卫生》,2011年第3期

[76] 杨震,《网络同居与青少年性越轨的社会学分析》,《绵阳师范学院学报》,2011年第4期