



中国青少年研究中心最新研究报告显示：近八成学生从小学就开始接触网络游戏 亲子关系越差，越易导致孩子沉迷网络游戏



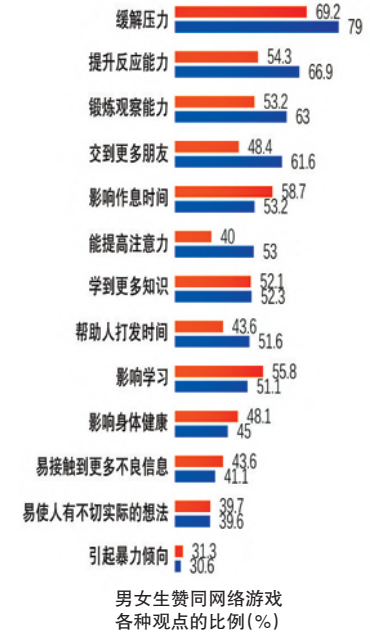
近八成学生从小学就开始接触网络游戏，网络游戏已经成为被中小學生普遍接受的一种娱乐方式。超过七成的学生表示喜欢网络游戏。他们玩网络游戏不是想变坏，不是不认真学习，而是通过游戏来缓解课业负担、放松心情、舒缓压力。另一方面值得注意的是，孩子沉迷游戏行为与亲子关系密切相关。亲子关系越差，越易导致孩子形成沉迷网络游戏的行爲。中国青少年研究中心日前发布的一份“中小學生及其家长网络游戏认知与态度研究”揭示上述现象。

青年报记者 刘昕璐 制图 蔡广新

超七成学生

认为网络游戏能缓解自身压力

女生 男生



超九成学生

认为网络游戏使业余时间更愉快

课题组对中小學生网络游戏的感受进行的研究发现，总体来说，中小學生对网络游戏的情感认知比较积极。

认为网络游戏使自己业余时间更愉快的中小學生比例高达91.6%。可见，中小學生对网络游戏愉悦身心的功能最认可。有87.0%的学生认为玩网游可以认识到一些未知世界，85.6%的学生认为网络游戏开阔了想法，78.5%的学生认为网络游戏使自己多了分享快乐的朋友。

77.3%认为通过网络游戏学会了控制自己，76.8%认为网络游戏给生活带来了生机与活力。认同度最低的是网络游戏“带给我幸福生活的能量”，比例也有近七成(68.2%)。

性别比较发现，男生比女生对网络游戏的感受更积极。通过网络游戏与他人交往也是男生对网络游戏重要的情感认知。从年级上看，高年级学生从网络游戏上获得的感受更好更深刻，低年级学生对网络游戏的感受则更浅更差。

研究发现，学生对网络游戏人更讲究规则、思维更严谨的印象认同率比较高，两项比例分别为31.7%和34.4%，两项均超过了三成；对网络游戏人群的负面印象里，自制力不强、学习注意力不集中是主要看法，两项比例分别为31.6%、30.5%，也均超过了三成。

这说明，在中小學生眼中，爱玩游戏的人优点是尊重规则、思维严谨，缺点是缺乏自制力，注意力易分散。

研究还得出，学生对爱玩网络游戏的人普遍持积极或中立的态度。赞同爱玩网络游戏的人格更孤僻比例仅占19.4%，仅21.1%的学生赞同玩网络游戏的人与家关系更差，仅18.9%的学生认为玩网游的人与老师关系更差。

由此可见，在中小學生的心目中，网络游戏虽然对人有一定的负面影响，但是爱玩网络游戏的同龄人并不是性格缺陷、人际关系差的学生，中小學生对网络也游戏人群不存在刻板印象。其间，男生也更赞同爱玩网络游戏的人聪明及思维更严谨。

超七成学生

对网络游戏人群看法积极和中立

男女赞同以下对网游人群看法的比例(%)

	男生	女生
成绩大多不好	25.5	23.8
大多不爱学习	26.2	25.5
学习注意力不集中	30.6	30.5
更聪明	32.2	20.6
思维更严谨	39.2	28.6
自制力不强	34.0	28.9
性格更孤僻	31.0	17.4
更讲究规则	25.7	26.8
与家长关系更差	21.6	20.7
与老师关系更差	19.3	18.4
调皮捣蛋	24.4	25.6
心理问题多	21.1	19.0
兴趣爱好少	24.0	23.3
生活习惯不好	24.7	22.9
体质更差	24.1	21.7
不爱锻炼	29.1	26.4

研究发现，学生对网络游戏人更讲究规则、思维更严谨的印象认同率比较高，两项比例分别为31.7%和34.4%，两项均超过了三成；对网络游戏人群的负面印象里，自制力不强、学习注意力不集中是主要看法，两项比例分别为31.6%、30.5%，也均超过了三成。

这说明，在中小學生眼中，爱玩游戏的人优点是尊重规则、思维严谨，缺点是缺乏自制力，注意力易分散。

研究还得出，学生对爱玩网络游戏的人普遍持积极或中立的态度。赞同爱玩网络游戏的人格更孤僻比例仅占19.4%，仅21.1%的学生赞同玩网络游戏的人与家关系更差，仅18.9%的学生认为玩网游的人与老师关系更差。

由此可见，在中小學生的心目中，网络游戏虽然对人有一定的负面影响，但是爱玩网络游戏的同龄人并不是性格缺陷、人际关系差的学生，中小學生对网络也游戏人群不存在刻板印象。其间，男生也更赞同爱玩网络游戏的人聪明及思维更严谨。

超八成学生

没在网络游戏上花过钱

课题组在对网络游戏的影响进行调查时发现，超过六成学生(66.6%)认为玩网络游戏的影响利弊相当，有23.3%认为利大于弊，有10.2%认为弊大于利。

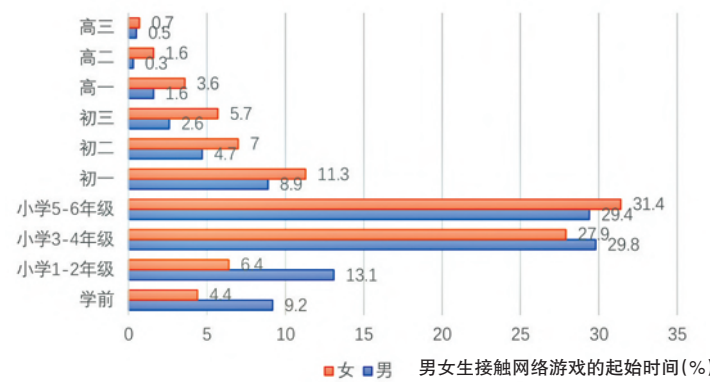
可见，虽然成年人总是担心玩网络游戏会弊大于利，但是以上结果显示大多数学生对网络游戏对人产生的影响持中立态度。其中，男生比女生更多地认为玩网络游戏利大于弊，女生比男生更中立地看待网络游戏。同时，年级越高学生对网络游戏的态度越中立。

近八成学生(76.3%)从小学就开始接触网络游戏，体现出上网游龄化的现象。在这些学生中，以小学5-6年级开始接触网络游戏的比例最高(30.3%)，其次是小学3-4年级(28.9%)。到高三才开始接触网络游戏的学生比例仅为0.6%。其间，男生比女生接触网络游戏更早。

分析认为，这或许与学生的家庭经济状况、社会地位、父母的受教育水平、父母的教育素质等有关。在上述条件更好的家庭中的孩子，一方面更可能取得较好的成绩，另一方面更有条件较早接触到数字设备。

关于花费方面，近八成学生(79.7%)表示没有在网络游戏上花过钱，14.5%每星期在网络游戏上的花费不到30元，每周花费超过100元的人数比例为2.5%。

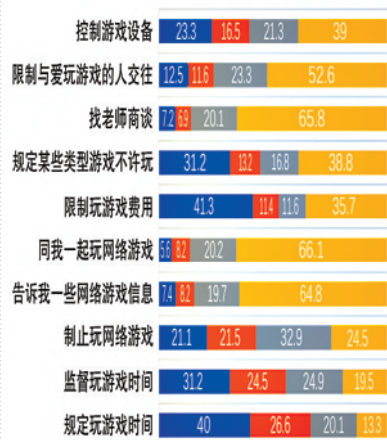
和女性相比，男生在网络游戏上花钱更多。有些竞技类游戏也需要购买装备获得更高的技能，男生为了追求那种获得感与自豪感，更愿意在网络游戏中花钱。同时，年级越高在网络游戏上花钱越多。



仅一成多家长

曾与孩子一起玩游戏

总是如此 经常如此 很少如此 几乎没有



父母对孩子玩游戏采取的管教措施(%)

调查中，有近一半的中小學生(46.5%)更乐于主动与父母谈论网络游戏，而主动与孩子谈论网络游戏的家长比例仅为32.4%。分析认为，这可能是因为孩子更愿意与父母谈论自己的兴趣爱好，而父母则把精力更多地放在孩子的学习、健康方面，对其娱乐需求与行为有所忽视。

调查还发现，有67.9%的父母从不给孩子推荐网络游戏，经常给孩子推荐网络游戏的父母仅占0.9%。

父母对孩子玩游戏的主要管理措施以限制、监督为主，而且重点是限制时间和花费。有近七成父母规定了孩子玩游戏时间，仅一成多与孩子一起玩游戏。

民主型家庭的孩子更能认识到网络游戏的负面影响，而溺爱型、忽视型和专制型的家庭的孩子对网络游戏负面影响的认识更少。同时，民主型教养方式与孩子对网络游戏的喜爱呈反比，而忽视型和专制型教养模式与孩子对网络游戏的喜爱呈正比。

这说明父母与孩子的亲密程度越高，越关爱孩子，孩子越没那么热衷于玩网络游戏；父母对孩子越冷漠，或者对孩子的控制越严，反而会导致孩子更加热衷网络游戏。

研究中还发现，忽视型和专制型家庭的孩子在网络游戏上花费更多，玩网络游戏时间长的孩子，以及易沉迷网络游戏的孩子也更多来自忽视型和专制型家庭。

近四成家长

曾因网络游戏与子女发生过争执

父母对孩子的规定、监督、限制等干预行为，一方面有效地帮助中小學生合理地使用网络和游戏，另一方面也给父母与子女之间带来一些争执。本次调查显示，有38.9%的中小學生因网络游戏与父母发生过争执。

因网络游戏与父母发生争执的男生(47.7%)比女生(28.3%)多了19.4个百分点。这可能是因为女生比男生玩网络游戏少、或者女生更听话、懂事一些，因而更能服从父母的管教，不会轻易反抗父母的权威。

因网络游戏与父母发生争执的高中生比例最高，其次是初中生，最少的是小学



民主型家庭的孩子更能认识到网络游戏的负面影响

不同的家庭教育模式对孩子网络游戏认知、态度、行为有怎样的影响？此次研究也回应了这样的问题。

课题组将家庭教育模式分为民主型、溺爱型、忽视型和专制型后进行的相关分析发现，家庭教育模式对中小學生对网络游戏的认知、对网络游戏的喜爱程度、玩网络游戏的时长与花费等行为均有显著相关。

民主型家庭的孩子更能认识到网络游戏的负面影响，而溺爱型、忽视型和专制型的家庭的孩子对网络游戏负面影响的认识更少。同时，民主型教养方式与孩子对网络游戏的喜爱呈反比，而忽视型和专制型教养模式与孩子对网络游戏的喜爱呈正比。

同侪群体是网络游戏信息传播主要渠道

研究发现，同学或朋友是中小學生获悉网络游戏相关信息的最重要渠道。八成多(83.8%)中小學生通过同学或朋友了解到网络游戏信息，在各渠道中占绝对优势。

除此之外，游戏相关网站、社交网站也是中小學生获悉网络游戏相关信息的重要渠道。八成多(83.8%)中小學生通过同学或朋友了解到网络游戏信息，在各渠道中占绝对优势。

据了解，在中小學生的现实交往中，网络游戏是很受欢迎的话题，他们非常乐于通过游戏用语来表现自己的玩家身份和对网络游戏文化的了解，并由此体验到群体归属感。因此，学生之间交流网络游戏信息也较多。

对话课题组组长

家长的陪伴是最好的管理方式

这份报告在课题组看来呈现怎样的深意？又带来哪些最切实的启示？青年报记者对话中国青少年研究中心少年儿童研究所所长、“中小學生及其家长网络游戏认知与态度研究”课题组组长孙宏艳。孙宏艳指出，对家长来说，陪伴才是最好的管理。同时，培育中小學生的媒介素养与休闲素养，将有利于“00后”从小养成良好的休闲娱乐方式。

记者：您能谈一下这次调研有什么特点吗？

孙宏艳：这次的调研是“配套式”进行的。我们采用实证法，在全国抽取了北京、广州、合肥、成都、宝鸡、辽阳6个城市，通过目的抽样与随机抽样，对中小學生及其家长进行一对一问卷调查。也就是说，学生和家都是来自同一组家庭。研究的调查对象是从小学四年级到高中三年级的在校生，最终获得有效问卷3202份。

记者：您能否帮我们解读一些最触动到课题组的一些调研数据？

孙宏艳：首先，近八成学生从小学就开始接触网络游戏，这说明，网络游戏已经成为被中小學生普遍接受的一种娱乐方式。他们对网络、网络游戏、玩网络游戏的人群大多持积极且辩证的看法，并非一玩就会沉迷、成瘾。这打破了很多成年人的刻板印象，也意味着大家必须用接纳的心态对待青少年对网络游戏的喜爱，要认识到网络游戏已经成为当代青少年快乐生活不可或缺的一部分。

对于青少年而言，网络游戏某种程度上是他们的一种社交语言。当自己的朋友都在玩，如果自己也不玩，就可能没朋友，与大家没有交流的话题等。所以，成年人也应该知道，网络游戏之于孩子

[专家建言] 学校不妨考虑引入网络游戏选修课

上海社科院青少年研究所研究员杨雄认为，这份调研是有现实折射意义的，从调研内容和结果看也颇为有趣，值得引起方方面面的关注和深思。

作为常年观察青少年问题的专家，杨雄表示，对于网络游戏的态度，教育界、商家、政府、家庭、包括青少年自身，因为站在不同的客位上，长久以来，一直颇有争议和分歧，最典型的，就是，家长从学业成绩的角度来说，确实会比较担心孩子因为游戏而分心，特别是处于升学的关键年份，更容易引发焦虑，草木皆兵。

然而，从社会、商家、政府来看，网络游戏作为一种新型业态的发展已是势不可挡。从世界人工智能大会、世界互联网大会的召开，以及上海也明确提出加快建设成为“全球电竞之都”的种种信号，都让杨雄对于网络游戏之于青少年成长偏向谨慎乐观

子一方面是休闲娱乐等需要，另一方面还是交友的需要，甚至是探知世界的一种方式。网络游戏也有其正向的功能。当然，如何消除负面作用，的确很考验家长们的智慧。

记者：有一段数据是揭示“成绩好玩网络游戏也能得到更多的认同”，您怎么看？

孙宏艳：成年人经常用成绩作为衡量孩子是否能玩游戏的标准，成绩好爱玩多久玩多久，成绩不好就不许玩游戏，这就是典型的“功利化”。成年人忽视儿童权利，而把儿童娱乐时间功利化的表现。

我的建议是，成年人不应把成绩作为亲子沟通或孩子是否能接触网络游戏的砝码。家长对孩子接触网络游戏的引导与监管，要保持一定的原则，建议家长们既要允许孩子接触网络游戏，又要和孩子一起商量确立玩游戏的规则与时间，使孩子从小养成理智健康的娱乐习惯。

记者：这次的调研还映射到了家庭关系上，对此，最值得关注的发现是什么？

孙宏艳：只有“乐孩子们所乐，忧孩子们所忧”，才能在关系和谐的基础上对孩子进行教育和引导。接纳他们玩网络游戏，并不意味着放纵。我们觉得，成年人还需对孩子进行积极引导与管理，注重培育中小學生的媒介素养与休闲素养，使“00后”从小养成良好的休闲娱乐方式。

记者：在家庭亲子关系上，父母应该如何处理好孩子玩网络游戏的问题？

孙宏艳：从调研数据看，学生们都不太爱与父母谈论游戏。所以，那些为数不多的被孩子们还

愿意与之交谈的父母，应该感到“荣幸”和“幸福”。我们不妨把网络游戏作为亲子沟通重要话题，这是孩子的“兴奋点”。

如果沟通效果好，孩子在网上的娱乐活动也会更愿意听取家长的意见。与其一听这个话题就火冒三丈、激烈反对，不如因势利导，把网络游戏作为亲子共娱、构建和谐亲子关系的一个桥梁，与孩子在游戏中度过有意义的亲子时光。

还要注意的，陪伴才是最好的管理。当前，家长们对孩子玩网络游戏的主要监管方法是控制时间、费用、设备等，而告诉孩子一些网络游戏信息与与孩子一起玩网络游戏的家长非常少。可见，成年人对孩子与网络游戏的接触，规定、监督、限制远远高于对孩子的支持与陪伴。

家长如果只监管不陪伴，既缺少了两人沟通的话题，也易与孩子形成隔阂。其实，和孩子一起玩玩游戏，既是很好的亲子项目，又可以在与孩子的玩乐中了解孩子的兴趣、交友、情绪等问题，从而引导孩子合理娱乐。

记者：我们注意到，不同的家庭教育模式下呈现出非常不同的结果，这带来什么样的启示？

孙宏艳：家庭教育模式对中小學生接触网络游戏具有特别重要的影响。例如，民主型家庭的孩子对网络的认更理性，忽视型和专制型家庭里的孩子玩游戏时间更长、花费更多，沉迷网络的比例更高。

我们建议家长们多学习科学的教育理念，提升自身的教育智慧，与孩子和谐相处，尊重孩子的成长规律，构建和谐民主的亲子关系，这样才能更好地引导中小學生形成健康的休闲习惯，既享受娱乐的权利又不伤害身心健康与成长发展。