

网络游戏对大学生的负面影响及其思考

钱艳丽,王雯

(华东师范大学传播学院,上海 200062)

摘要:大学生沉溺网游,影响到身体和心理的健康发展,甚至荒废学业。网游对大学生的生活和学习造成了负面影响,要从硬环境改善等方面对大学生网游玩家进行教育和引导。

关键词:大学生;网络游戏;负面影响

中图分类号:G645

文献标识码:A

文章编号:1672-447X(2009)01-0128-03

网游本身,最初只是作为大学生的一种新的娱乐方式,丰富他们的业余生活。但是,2008年《全国大学生网络游戏专题调查报告》中显示,有超过一半的大学生都玩网络游戏,其中有10%左右的大学生对网络游戏有沉迷倾向。^[1]因沉迷网游而荒废学业的大学生大有人在,更有对网游极度痴迷的学生,连续日夜玩网游而猝死。据《海南特区报》2008年10月的一篇有关网络成瘾的报道,海南一男大学生张某因不分昼夜玩传奇游戏,被医生诊断出眼角膜脱落,不得不休学。大学生因网游犯罪的案例,全国各地也时有发生。这些负面新闻都在传递一个共同信息:网游和大学生之间的关系已经发生变化,网游对大学生的负面影响和危害越来越明显和深入。以了解网络游戏对在校大学生的影响和分析对策为目的,对在校大学生玩网游的情况进行了问卷调查。

一、研究方法和调查对象

此次调查采用分类随机抽样方法,对华东师大金融统计学院和教育学院的在校大学生派发问卷共300份,收回问卷224份,其中有效问卷206份。包括52名男性,154名女性,男女比例约为1:3,年龄为18到36岁。在问卷设计上,把有关网络游戏影响大学生行为的

几个问题分别设计问卷选项,包括大学生网络游戏使用时间调查、现实角色与网络角色的区分调查、自我形象在网络空间和现实世界的展现差异调查、网络游戏与大学生犯罪的认知调查等。最后运用SPSS进行数据收集统计分析。

二、研究结果阐述

(一)大学生网游玩家玩网游的时间及特点分析

网络在大学校园的使用已十分普遍。宿舍能上网的便利、学校周边网吧林立和网络游戏花样的日新月异,使得越来越多的学生倾向于玩网游来打发空闲的时间。在全部206名被调查者中,超过50%的被调查者平均每天都玩网络游戏,约3%的被调查者每天至少玩6小时以上。在网络使用上,痴迷网游的同学相应的网络使用时间比其他同学要多,且网游是其最主要网络使用行为和目的。

总的来看,还是有将近一半的大学生从未接触过网游,每天玩网游超过3小时的大学生比例仅为6.3%。可见,极度沉迷网游的大学生还是少数,但是不可避免的是,这些轻度网游玩家也是有可能会发展成为网游痴迷者的。

根据调查,这些大学生玩网游的时间呈现三个特

收稿日期:2008-09-10

作者简介:钱艳丽(1984-),安徽安庆人,华东师范大学传播学院硕士研究生,研究方向为媒介经营管理;

王雯(1984-),安徽安庆人,华东师范大学传播学院硕士研究生,研究方向为动画理论。

点。第一,集中。一般都是在晚上 8 点到夜间 2 点之间。第二,连续。玩网游几个小时停不下来,连续玩的时间越久越觉得过瘾。第三,不断增多。很多大学生表示玩网游会上瘾,投入在网游上的时间会不断增多。从大学生玩网游的时间特点分析中,也能说明大学生确实容易在玩网游的过程中出现不想中止游戏,不能自拔的倾向。

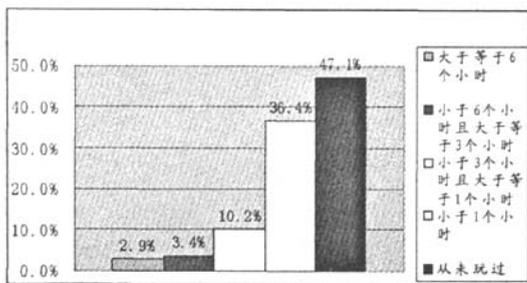


图 1 玩网络游戏的比率

(二)大学生网游内外现实和虚拟身份地位的分析

网络游戏中精彩的画面、曲折跌宕的情节、新奇刺激的武器装备让玩家迷恋不已,很容易沉浸其中,甚至在游戏之外的时间里也出现难以将自己的情绪和意识从游戏中剥离出来的情况。在 109 名平均每天都玩网络游戏的被调查者中,有 14 人有时有些混淆网络角色和现实角色,有 4 人不能区分,比率分别为 12.8%和 3.7%。

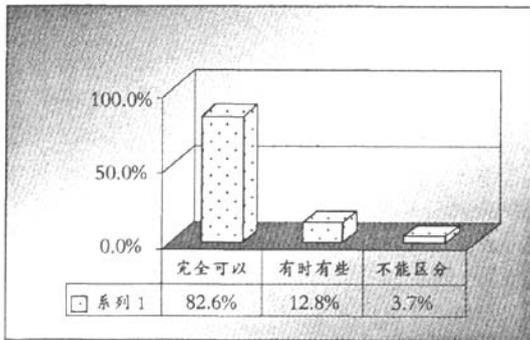


图 2 能否区分网络角色和现实角色

大约 1/5 的被调查者认为自己在现实和网络游戏中完全不同,网络游戏中常展现与现实不同的自己,有 1/3 的被调查者认为自己在现实和网络游戏中有一些差别。不少被调查者表示,他们在网游中可以发挥出自己在现实中难以展现的能力,发泄自己在现实中无法自由抒发的情绪。

虚拟的网游空间给了大学生一个完全自由而逼真的游戏环境,这就很容易使他们将游戏中的某些元素带到现实中,混淆了自己的现实身份和网络虚拟身份。大学生还处在人格塑造期,如果长期处在这样的两种

角色错位中难以分离的话,很容易缺乏区分现实和虚拟环境的能力,无法形成一个完整、真实的自我角色定位。

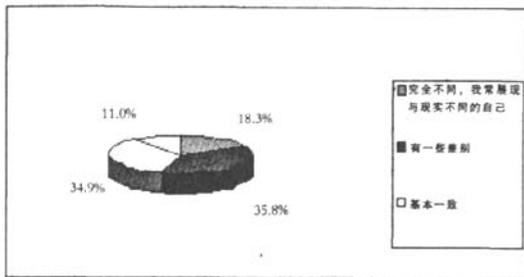


图 3 被调查者在现实和网络中是否不同

(三)网游介入大学生日常生活和学习的程度分析

大学生生活和之前的高中生活相比,学习压力明显减轻。大学校园是个小型社会,在这个社会里增加了很多丰富多彩的集体活动,为在校大学生提供了一个扩展社交圈、提高交际水平、培养组织能力和团队精神的广阔平台。但是,调查显示,大约 34% 的玩网络游戏的被调查者减少了参加集体活动的次数,还有 1/3 的被调查者因此打乱了日常生活秩序。这无形中影响了对大学生一些基本能力的培养,不利于他们今后融入集体生活和进入社会后的社交。

网络游戏还在一定程度上影响了大学生的学习。大学生的最重要的身份是学生,学生的本职就是学习,网络游戏不可避免地占用了他们的学习时间和精力,必然影响到学习。在此次调查中,有 1/4 的被调查者因玩网络游戏而逃课,这种逃课行为表明,网络游戏已经直接影响到了这部分被调查者的学习兴趣,很容易导致厌学甚至荒废学业。

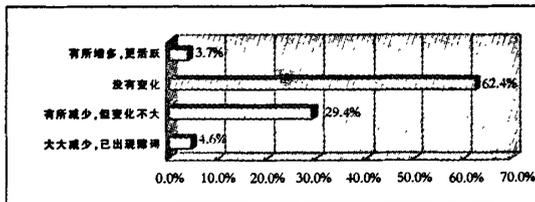


图 4 网络游戏对参加集体活动的影响

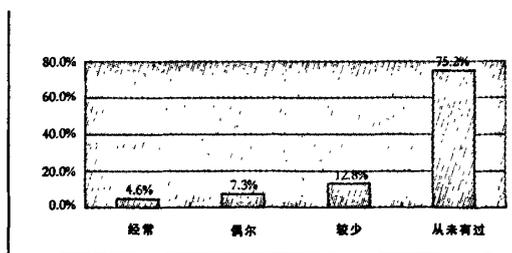


图 5 是否因玩网络游戏而逃课

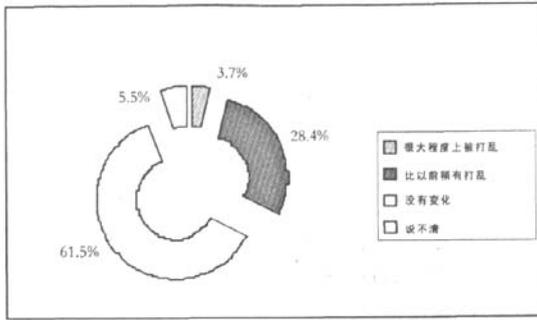


图6 是否因玩网络游戏打乱日常生活

(四)网游与大学生犯罪的关联性分析

随着媒体上爆出越来越多的大学生因沉迷网游而犯罪的骇人新闻，网游是否是大学生犯罪的诱因之一成为了众多心理学家、犯罪学家和传播界等各个领域的一个新的研究课题。

根据调查，大约 2/3 的被调查者认为网络游戏是大学生犯罪的诱因之一。可见，这部分大学生都很清楚地认为，网络游戏是可以诱发大学生犯罪的。这么高比例的被调查者都有此认识，但是面对网游，面对网游引发大学生犯罪的各种新闻事实，还是有部分被调查者无法摆脱网络游戏的诱惑，沉迷虚拟的网游世界，暂时将理智抛在脑后。

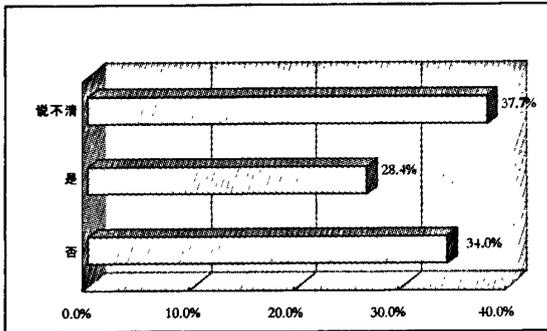


图7 网络是否是大学生犯罪的诱因之一

三、思考及建议

大学生迷恋网络游戏与网游本身设计适于年轻人使用有关，针对青年人的心理设计出的游戏，在很多方面能够较好地迎合年轻人的各种心理欲求，比如人的征服欲以及沟通欲等等。但是，越来越多人的人认识到，网络游戏成为导致大学生沉迷网络的原因之一，不仅仅和网游本身的设计有关，也与大学生本身的主观因素有较大的关联性。

一方面，大学生刚从比较辛苦的高中学习中解放出来，一下子来到强调学习自主性、学习氛围比较宽松的大学中来，较容易出现不能适应的状况。特别是本身学习自主能力较差的学生更加无法安排好自己的生活。通过调查统计，发现沉迷网络的学生在一定程度上呈现出使用网游时间过量的倾向，而日常生活失调及现实活动受到较大影响的学生往往在网络游戏时间上均表现出过量。由此可见，网游使用不当的学生在时间安排上存在严重问题。网络行为比较单一化，使用网络游戏占据了大部分网络使用时间。

有效改善大学生中存在的网络游戏使用不当的情况，可从三个方面对大学生网游玩家进行教育和引导。

第一，要不断在硬环境上努力，用科学技术帮助学生养成正确的网络使用习惯。例如开发出规范校园网络使用行为的技术，年内在全国网吧推广的网游“防沉迷”系统就是一个很好的尝试。第二，要加强宣传力度，帮助大学生尤其是新生树立正确使用网络意识，定期开展正确用网的校园活动。第三，对已出现沉迷网游倾向的学生给予更多的指导，这项工作应由大学辅导员完成，同时学校应提供必要的心理援助。总之，网游本身并非异类，引导大学生培养正确的观念才是重点。

参考文献：

[1]李文攀.网络游戏对大学生的影响[J].现代企业文化, 2008,(17).

责任编辑:高 煊

Online Game Addiction among College Students: Impact and Reflections

Qian Yanli, Wang Wen

(East China Normal University, Shanghai 200062, China)

Abstract: The increasing online game addiction among college students, a block to their physical and mental development and a fatal distraction from their school work, has all negative impacts on the every aspect of school life. Measures should be taken to treat these young game addicts especially in hard environment construction.

Key words: college students;online game addiction;negative impact

网络游戏对大学生的负面影响及其思考

作者: [钱艳丽, 王雯, Qian Yanli, Wang Wen](#)
 作者单位: [华东师范大学, 传播学院, 上海, 200062](#)
 刊名: [黄山学院学报](#)
 英文刊名: [JOURNAL OF HUANGSHAN UNIVERSITY](#)
 年, 卷(期): 2009, 11(1)
 引用次数: 0次

参考文献(1条)

1. 李文攀 [网络游戏对大学生的影响](#)[期刊论文]-[现代企业文化](#) 2008(17)

相似文献(10条)

1. 学位论文 刘庆晓 [大学生网络游戏行为影响因素及其成瘾预防研究](#) 2007

随着计算机软硬件技术的日新月异和网络普及率的快速提升而出现并获得发展的网络游戏, 开启了新的虚拟产品时代, 给市场经济带来了新的发展焦点。2001年盛大公司凭借一款《传奇》创立了市场奇迹, 网络游戏的市场价值开始得到社会各界的瞩目。然而, 网络游戏是把双刃剑, 网络的普及和网络游戏的迅猛发展在给人们带来惊喜的同时, 也引发了一系列的社会问题, 其中大学生网络游戏成瘾已经开始受到各界学者的重视。大学生是社会潮流最积极的追随群体, 他们好奇心强, 求知欲旺, 接受能力快, 比较敏感, 有激情, 可塑性大, 这些特征决定着这一群体更容易接受网络游戏这一新事物且容易受到网络游戏的影响。同时, 大学生的心理发展尚未成熟, 他们对网络游戏的辨别和抵御能力较差, 网络游戏的负面影响成为一个突出的问题, 网络游戏成瘾成为影响大学生正常学习和生活的一个重要因素。大学生中患网络游戏成瘾的人虽然在整个学校所占的比例较小, 但对于每个学生来说却是百分之百的危害。“寒窗苦读二十载, 一朝却被网游害”, 成了许多因沉溺网络游戏而葬送学业的大学生的真实写照。网络游戏对大学生的危害不仅体现在学业上, 网络游戏还会在生理、心理、道德和人际交往方面给大学生带来严重的危害, 不少大学生甚至走上了犯罪的道路。因此, 探索大学生网络游戏行为的影响因素, 建立大学生网络游戏成瘾预防措施具有极为重要的意义。正确的研究方法是研究工作能否成功进行的基础和前提, 研究方法的选择是由所选择的研究对象所决定的, 考虑到大学生网络游戏行为的复杂性, 本文采用理论研究和实证研究相结合的方法。通过对以往的文献研究, 初步归纳出大学生网络游戏行为的影响因素分为三个层面十个因素, 这三个层面是: 大学生自身因素、校园环境因素和网络游戏因素。其中自身因素包括孤独感、理想和现实差距、不适应学校生活三个因素; 校园环境包括校园文化缺陷、校园社团不健全、学生评价体系不合理和心理教育机制不完善四个因素; 网络游戏因素包括网络游戏的沉浸性、网络游戏的娱乐性和网络游戏能带来成就感三个因素。在实证研究方案的设计中, 通过建立大学生网络游戏行为模型, 通过问卷调查来获取实证研究所需要的数据, 然后利用统计方法进行统计分析。问卷设计采用了三个阶段来进行: 通过对一些大学生网络游戏痴迷玩家的访谈调查, 确立问卷的合理性; 预调研采用的是实地调研, 通过与被调查者面对面的交流, 进一步改进了问卷的提问方式, 减少问题的歧义; 在正式调研中, 问卷发放是利用网络媒体进行的, 即把问卷链接在各网络游戏的官方网站上, 最终收到大学生网络游戏有效样本233份。在统计方法的选择上, 本文使用了信度检验和效度检验、描述统计方法、重要性评价和方差分析方法对问卷及数据进行分析, 最后利用Logit模型来验证十个影响因素对大学生网络游戏行为的拟合效果。全文分六章, 各章的结构和基本内容如下: 第1章——绪论本章主要探讨以下几个问题: 论文研究的背景, 研究的目的和意义, 研究的方法和研究的思路以及研究的创新点和不足处。近几年互联网高速发展, 网络游戏如势如破竹迅猛前进。大学生作为时代潮流的追随者, 不少已经加入到网络游戏的大军中, 网络游戏对大学生的负面影响开始越来越受到人们的重视。本文试图采用文献研究归纳出大学生网络游戏行为的影响因素, 并通过问卷调查, 取得数据, 利用实证研究对大学生网络游戏行为影响因素进行实践论证, 以提出相应的对策来预防大学生网络游戏成瘾。第2章——理论简介及文献综述本章包括四部分: 首先介绍了网络游戏的起源以及国内网络游戏发展情况; 其次是简要介绍了目前国内外对网络游戏内涵、特征及其分类的不同观点; 再次是在前人的基础上归纳和总结了大学生网络游戏行为的影响因素, 具体分为三个层面: 自身因素(孤独感、理想与现实差距、不适应学校生活)、校园环境因素(校园文化、校园社团、学生评价体系、心理教育机制)和网络游戏因素(带来成就感、娱乐性、沉浸性); 最后是简单介绍了网络游戏成瘾的含义。第3章——大学生网络游戏行为影响因素理论模型和方法简介本章主要包括以下几部分: 第一, 借鉴talor&toddy关于网络游戏参与行为的影响因素, 并结合大学生的实际情况, 拟建立大学生网络游戏行为影响因素体系, 建立相应的模型。第二, 根据建立的模型, 提出三个待以研究的问题和十个假设。第三, 设计实证研究方案。过程有: 确定调查研究的目标和对象; 通过探查研究, 初步归纳出大学生网络游戏行为的影响因素分为三部分: 大学生自身因素、校园环境因素和网络游戏因素; 设计调查问卷, 问卷调查分为三个阶段进行: 电话访谈阶段、预调研阶段和正式调研阶段, 最终得到233份有效样本。第四, 主要介绍实证部分使用到的统计分析过程, 通过描述统计分析大学生网络游戏玩家的人口统计特征和变量特征; 信度检验和效度检验问卷是否可信和有效; 通过重要性评价来确定各因素对大学生网络游戏行为影响的重要程度; 最后利用方差分析来确定不同人口特征(性别和学历)差异对网络游戏行为影响因素的感知是否存在差异。第4章——研究实证与数据分析本章是实证检验的第一部分, 全章分为四部分: 第一, 根据问卷调查得到的数据, 利用excel软件对人口统计特征进行简单的描述统计分析。第二, 问卷的信度和效度检验。利用spss对问卷的信度进行检验, 得到问卷调查的信度系数为0.641, 表明问卷调查的可靠性是可以接受的; 采用因子分析方法对问卷进行效度检验, 三个因子的累积方差贡献率达到77.52%, 说明十项量表均为有效的量表。第三, 主要是重要性评价。对大学生网络游戏总体玩家进行评价, 得出的结论是: 除不适应学校生活和学生评价体系两个因素上的感知是不确定外, 其余八个因素的感知都是重要的; 对大学生网络游戏痴迷玩家进行评价, 得出的结论是: 痴迷玩家对十个因素的感知都是重要的。第四, 方差分析。通过不同性别的网络游戏行为影响因素的方差分析, 得出男性更容易因为自身原因导致网络游戏成瘾; 对不同学历的网络游戏行为影响因素的方差分析, 得出专科生比本科生, 本科生比研究生更容易倾向网络游戏成瘾。第5章——基于logit模型的十个变量对大学生网络游戏成瘾的拟合本章是实证检验的第二部分, 主要是通过logit回归来检验十个变量对大学生网络游戏成瘾的拟合效果。本章分两部分, 一是简要介绍了logit回归模型, 二是利用样本数据进行回归, 并对样本进行回代检验, 回代检验结果表明, 采用这十个变量的Logit模型对大学生网络游戏成瘾总体的判别准确度比较高, 达到了91.7%; 对未成瘾的样本判别准确度是94.7%, 误判样本数有2个; 对成瘾的样本准确度是80%, 误判样本数有3个。第6章——研究的结论以及大学生网络游戏成瘾预防措施本章是文章的最后部分, 全章分两部分, 一是简述了研究的结论; 二是针对大学生网络游戏行为影响因素提出了相应的网络游戏成瘾预防措施, 主要包括: 加强大学新生入学教育、培养学生耐挫力、建立合理的学生评价体系、推广素质教育重视、心理健康教育、加强校园文化建设, 丰富校园文化生活 and 加强政府对网络游戏审查和监管力度, 严厉打击不良网络游戏。综观全文, 创新之处主要有两点: 第一, 从研究范围来看, 虽然目前国内对网络成瘾关注很多, 对中小学网络成瘾的研究很多, 但是对大学生网络成瘾, 特别是大学生网络游戏成瘾的关注却很少, 对大学生网络游戏行为的影响因素的研究更是罕见, 而且现有的研究主要体现在理论层面的研究, 对大学生具体的网络游戏行为的实证调查研究还几乎是空白。第二, 国内已有的研究大多数局限于网络游戏行为的后果分析, 而没有对网络游戏行为内在的影响因素进行分析, 本论文运用文献研究与统计方法专门分析了大学生这一特殊群体的网络游戏行为, 并结合我国网络游戏的发展状况, 提出大学生网络游戏行为的影响因素。需要指出的是, 尽管我已努力将这篇文章做得更充实, 但限于理论知识和研究水平的欠缺。文章主要存在下面几个问题: 第一, 调查方法采用的是网上调查, 使得被调查者不易控制, 可能会导向问卷调查代表性不高的问题。同时, 网上的任何人都能填写问卷, 它完全是自我决定的, 如果同一人重复填写的话, 问题就变得复杂了。第二, 在选择游戏痴迷玩家时, 根据“每次网络游戏时间”和“每周游戏次数”来确定有些粗糙。

2. 学位论文 韩慧华 [网络游戏对大学生德育负面影响的研究](#) 2007

随着网络的普及, 网络游戏成为人们休闲娱乐生活中的一部分。网络游戏玩家最为集中的群体为大学生。德育就是对学生进行政治、思想、道德、法制、心理健康教育。网络游戏的特点使得大学生喜欢甚至沉迷于网络游戏, 对大学生德育造成了负面影响。其主要表现为: 在思想政治方面, 网络游戏冲击大学生的国家观念、民族意识, 使他们“媚外”思想滋生, 并且网络游戏中的强权意识影响大学生的和平稳定理念; 在大学生道德方面, 网络游

戏造成大学生责任感和道德规范的漠视, 导致他们正义感缺乏和双重道德标准; 在法制方面, 网络游戏致使大学生法律意识淡薄, 衍生出游戏外的违法行为; 在心理健康方面, 网络游戏使沉迷者情绪异常、意志不坚定、人际关系淡漠、心理具有超年龄性, 甚至有人格异化倾向; 在大学生身体健康方面, 网络游戏影响大学生的视力, 使他们出现语言功能障碍, 导致他们身体素质下降。网络游戏使一些大学生沉迷其中, 从游戏来说, 是人生来就具有游戏的天性; 从人自身而言, 大学生精神生活贫乏、人生价值观功利化、自我约束力弱化、责任感的缺乏, 都是其导致沉迷的原因; 从环境来说, 家庭是影响大学生的直接场所, 但因我国传统思想、各社会思潮等的影响, 家庭对一些大学生的影响比较微弱; 学校强调他们的成绩、技能, 忽视了思想和道德的关注; 现在社会中流行的功利性、无深度的大众文化, 极易使一些大学生沉迷网络游戏。为解决此种现象, 从政策上, 对各部门应明晰职责, 齐抓共管; 对网络游戏产业, 既要积极扶持, 又要严加监管; 并且要加强网络游戏带来负面影响的研究。高校应重塑教育精神、改革德育教育方式、加强学校管理。在生活中, 应加强生活德育教育, 以形成良好的生活道德环境。

3. 期刊论文 [叶娜. 佐斌. 张陆. YE Na. ZUO Bin. ZHANG Lu 大学生网络游戏动机与成瘾的关系研究 -黑龙江高教研究](#)

2009 (4)

研究者利用<网络游戏动机量表>和<网络游戏成瘾量表>调查了湖北省546名参与网络游戏的大学生, 以探讨青少年网络游戏动机和网络游戏成瘾的状况及二者之间的大关系。结果表明, 整体来看大学生网络游戏动机处于中等偏下水平, 并且男生比女生有较高水平网络游戏动机; 参与网络游戏的大学生中成瘾者比例为4%; 网络游戏动机中的成就满足维度对网络游戏成瘾的预测作用最大。

4. 学位论文 [赵彤 网络游戏对大学生成长的影响及教育对策研究 2007](#)

网络的普及和网络游戏的迅猛发展在给人们带来惊喜的同时, 也引发了一系列的社会问题, 其中, 大学生参与网络游戏的问题越来越受到人们的重视。本研究以在校参与网络游戏的大学生为研究对象, 通过调查问卷、访谈等研究方法, 探讨该研究的中心问题, 网络游戏对大学生成长的影响及教育对策。其中, 调查问卷主要采取了网上联机的方式, 对当前大学生参与网络游戏的现状和他们的生活、学习等状况有所掌握, 在此基础上, 通过深度的个案访谈案例, 进一步了解网游者成长过程中遇到的问题和参与网络游戏过程中的心理状态, 从而对其参与网游的原因作了一定的分析, 认为原因是多方面的, 客观原因是网络游戏的社会化、多媒体化、平等化以及自由化等独有特征, 而这些特征满足了网游者的心理需要是大学生参与网游的主观原因, 家庭教育的滞后性和不足, 学校的教育理念和管理措施存在的漏洞以及目前社会的巨大变动, 功利化观念也是他们参与网络游戏的原因之一。

网游带给大学生的影响既有积极方面也有消极方面, 大学生是否能够理性地对待网络游戏以及如何把握网络游戏, 在一定程度上决定了网游对他们的正面或负面影响, 因此, 通过以上的综合分析, 本文在网络游戏背景下对大学生的成长提出相应的教育对策, 即家庭、学校与社会三方面的有利结合, 从而引导大学生正确对待网络游戏。

5. 期刊论文 [鲍军. 高超. BAO Jun. GAO Chao 大学生网络游戏成瘾的危害性分析 -广东工业大学学报\(社会科学版\)](#)

2008, 8(z1)

随着互联网的快速发展, 网络游戏为越来越多的人所接受。大学生是一个特殊的网络游戏玩家群体, 是我国网络游戏玩家的“主力军”, 网络游戏成瘾的问题在大学生中表现得十分突出。由于过度沉迷于网络游戏而导致其身体、心理以及家庭问题相继出现, 并逐渐成为一种社会问题。

6. 学位论文 [沈宁 大学生网络游戏内隐态度研究 2007](#)

本研究运用测量内隐态度的GNAT方法和原因分类方法对网络游戏被试和非网络游戏被试进行实验, 以探索网络游戏者和非网络游戏者的内隐态度。

研究一采用GNAT方法探求了网络游戏者和非网络游戏者对生活、人际、学业和生活控制感的内隐态度, 发现无论是网络游戏者还是非网络游戏者对生活、人际、学业都持有积极的态度, 但是网络游戏者在生活和学业上没有非网络游戏者积极; 同时也发现网络游戏者比非网络游戏者对生活持有更不可控制的态度。

研究二采用原因分类中的可控-非可控维度进一步验证研究一的结论, 发现网络游戏者比非网络游戏者对游戏有更可控的态度, 非网络游戏者对不接触游戏更加可控; 在采用原因分类中的内-外因维度进行验证时发现, 网络游戏者比非网络游戏者对生活消极状态有更多的外归因, 也间接的说明了网络游戏者对生活持有更不可控的态度。

7. 期刊论文 [刘贻新. 冯广. LIU Yi-xin. FENG Guang 大学生网络游戏行为的影响因素分析 -广东工业大学学报\(社会科学版\)](#)

2009, 9(z1)

文章着重对大学生网络游戏行为的影响因素进行了总结和梳理, 形成体系, 并在此基础上设计大学生参与网络游戏行为的影响因素模型。

8. 学位论文 [王铮 大学生网络游戏成瘾现象研究 2005](#)

大学生网络游戏成瘾是最近几年一个新兴的课题, 这类的课题关注大学生的生活状态, 并试图寻找产生问题的原因。本文借鉴了国外网络成瘾和网络游戏成瘾两方面的理论, 归纳出了网络游戏成瘾的定义、判断方法, 并采用了个案调查的方式对15个有过网络游戏困扰的学生进行了访问, 根据他们的谈话总结出了大学生网络游戏成瘾的三方面原因: 个人的性格原因、外部环境以及网络游戏。初步探讨了网络游戏作用于人心理的过程, 并通过对原因的分析整理, 从宏观和微观角度提出了改善网络游戏成瘾现象的三种方法: 心理健康教育大众化、重视一年级生活以及学生辅导员职能转变。

9. 学位论文 [孙钦泉 大学生网络游戏现象研究与教育引导对策——以山东理工大学为例 2008](#)

随着互联网的快速发展和互联网用户的急剧增加, 网络游戏这种新型的娱乐方式以其娱乐性、互动性和虚拟现实性的特点为越来越多的人所接受。网络游戏(简称网游)是利用TCP/IP协议, 以互联网为依托, 可以单人或多人同时参加的游戏项目。同人类的以往游戏形式相比, 网络游戏是一种通过网络来实现的新的游戏形式。自从网络游戏进入中国, 它便始终受到众多观点的关注。对于中国游戏厂商而言, 网络游戏提供了一个持续性的利润来源以及免于盗版困扰的捷径; 对于用户而言, 则为他们增加了一项全新的休闲娱乐方式。在这两方面的作用下, 网络游戏在中国取得了飞速的发展。然而, 与此同时快速发展的网络游戏行业也同样缺少管理, 带来诸多的社会问题。例如, 自网络游戏开始在中国出现, 有关网络游戏沉迷的问题始终处在社会关注的中心。早在2003年, 便有报刊、学者提出“电子海洛因”一说。直至今日, 网络游戏“实名制”、网络游戏防沉迷系统等政策的推出, 也未能从根本上解决网络游戏所引发的诸多问题。对于大学生而言, 由于远离家庭, 所受约束较少, 同时也因为年龄、心理等因素, 在很大程度上容易受到流行趋势的影响。不可否认网络游戏已逐渐在大学生间逐渐流行、发展起来, 然而现阶段通过数据对于大学生接触网络游戏的情况进行调查、分析和解释的文章却不多见。

为了客观、公正的了解和评价当代大学生对网络游戏的态度和认识状况, 笔者以山东理工大学学生为研究对象, 采用问卷调查、单独访谈等形式, 对大学生接触网络游戏进行了实地调查, 分析和讨论, 旨在了解当前大学生接触网络游戏的程度以及分析其原因及特点, 以便客观认识当前大学生群体中网络游戏认知状况, 找出网络游戏存在的合理性以及能够迅速发展原因, 并在此基础上对引导大学生合理接触网络游戏提出对策性建议。

10. 会议论文 [梅建文. 何金彩. 刘文 不同类型网络游戏与大学生应对方式、心理健康的关系研究 2006](#)

当前, 随着互联网的不断发展, 玩网络游戏逐渐成为网络使用的主要目的之一。而在玩网络游戏的人群当中, 大学生这一群体由于其年龄、知识文化层次、对新事物的接受能力、自我控制能力、生活学习能力及其处于大学校园这一特殊环境中等原因使得他们成为玩网络游戏人群中的一个庞大群体。本文对网络游戏的研究情况, 以及对大学生的应对方式和心理健康的一些有关方面的研究均进行了概述。该研究采用问卷法, 通过使用大学生上网情况调查表(含有网络游戏情况调查题目)、应对方式问卷、症状自评量表(SCL-90)对421名04级大二学生进行调查, 并以此探讨大学生玩不同类型网络游戏与其应对方式、心理健康的关系。