

**The Effect of Violent Online Games on
Adolescents : an Empirical Study in
Mainland China**

CHEN, Yunbo

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Degree of
Doctor of Philosophy
in
Communication

The Chinese University of Hong Kong

May 2013

暴力網遊對中國內地青少年影響的實證研究

陳韻博

傳播學課程
哲學博士論文

香港中文大學
2013年05月

Thesis/Assessment Committee

Professor LEUNG Wing Chi Louis (Chair)

Professor FUNG Ying Him Anthony (Thesis Supervisor)

Professor QIU Lin Chuan Jack (Committee Member)

Professor BU Wei (External Examiner)

論文評審委員會

梁永熾 教授（主席）

馮應謙 教授（論文導師）

邱林川 教授（委員）

卜衛 教授（校外委員）

內容摘要

隨著網絡遊戲產業在中國的蓬勃發展以及網絡遊戲在青少年中的盛行，網絡遊戲中的暴力元素對青少年的影響也日益成為各方關注的焦點。當前國內外的研究多為行為層面的效果探討，且并未達成共識。本研究以涵化理論為理論框架，討論暴力網絡遊戲對青年認知、態度、情感等層面的影響，同時考察玩家的暴力經驗與網游的認知真實這兩個調節變量的作用。在此基礎上進一步探討暴力網游的“第三順序”（third order）涵化效果——即對玩家暴力意圖的影響。

研究采用量化的問卷調查法，針對廣州市的中學生進行分層整群抽樣，樣本量為 518 人。同時，以《魔獸世界》這一最受歡迎的網絡遊戲為例，分析暴力元素的展現特點以及暴力的敘事策略。

結果顯示，在青少年中大受歡迎的網絡遊戲，以暴力網游為主。暴力網游對玩家個人層面的暴力認知沒有顯著影響，社會層面的暴力認知的涵化效果僅部分成立。暴力網游的接觸量與玩家的恐懼感之間也沒有顯著正相關關係。但是另外一方面，暴力網游在“卑鄙世界綜合症”、暴力態度、移情水平以及暴力意圖等方面，具有顯著的涵化效果。具體而言，玩家的暴力網游的接觸量越大，則越傾向於認為世界是卑鄙的，他人是不值得信任的，對暴力的贊同度越高，移情水平越低，且越傾向於採取暴力行為作為解決矛盾衝突的手段。本文還分析了暴力網游的涵化效果與電視涵化效果的異同，並給出了合理的解釋。

此外，本研究還利用結果方程模型對暴力網游接觸量、暴力態度、移情和暴力意圖四者之間的關係進行了探索性研究，優化後的模型顯示，暴力網游接觸量對暴力意圖既有直接正面影響，也通過影響暴力態度從而間接對暴力意圖產生影響。暴力網游接觸量還與移情有顯著負相關，但移情則與暴力意圖無顯著相關。該模型驗證了暴力網游的第三順序的涵化效果。

Abstract

With the development of online games in Mainland China and the popularity of them among adolescents, the effects of violent games on this group arise more and more attention. Researches talk more about the effect on adolescent's behavior, and cannot confirm the causal relations between violent online games and aggression. Based on cultivation theory, the current study mainly investigated the effects of violent online games on adolescents from cognitive, attitudinal and affective perspective, and also tested the moderating effect of players' violent experiences and perceived reality of online games. Moreover, this study explored the third order cultivation effect of violent online games, which refers to whether online game playing will affect players' intentions to solve problems with aggressive behaviors.

This study adopted quantitative questionnaire surveys among adolescents as the main research method, supplemented by qualitative textual analysis. By selecting World of Warcraft, which is the most popular MMORPG game among players, this study analyzed the characteristics of how the violent elements are demonstrated and also the narrative strategies of violence. Questionnaire surveys were conducted based on a stratified cluster sampling of eight middle schools in Guangzhou. The final sample consisted of 518 adolescents.

The findings show that most popular games among adolescents are violent. Violent online games did not predicted significant violent beliefs on personal level, and partly predicted violent beliefs on societal level. Violent online game playing was not significantly associated with players' fear of crime. However, on the other hand, the cultivation effects of violent online games on mean world syndrome, attitude toward violence, empathy and violent intentions are supported.

Adolescents who play more violent online games are more inclined to think that the world is mean, others are not worth trusted. More playing are also associated with more proviolent attitude, lower empathy, and more violent intentions. Based on these findings, the differences and similarities of cultivation effects between TV viewing and game play are analyzed.

This study also conducted an exploratory research on the relationships among violent online games playing, attitudes toward violence, empathy and violent intentions by using Structural Equation Modeling. It is found that violent online games playing directly influenced intentions, and also indirectly influenced intentions through its effects on attitude towards violence. Violent online game playing is negatively associated with empathy, but empathy is not significantly associated with intentions. The final modified model confirmed the third order cultivation effect of violent online games.

致謝

很慶幸有機會在吐露港畔這個美麗的校園度過我的博士求學生涯。在這裏，我們不僅得到了規範嚴謹的學科訓練，更有對自由真知的執著追求。學院諸位師友的幫助，始終令我感懷。馮應謙教授在我論文撰寫過程中所給予的悉心指導與最大的包容，是激勵我堅持到底的動力。無法忘記第一個學期的方法課，梁永熾教授在他的辦公室裏花了幾個小時去幫助我們跑那份因為一個小小的失誤而必須重頭再來的數據，他的耐心、細緻、謙和、嚴謹將是我治學和教書生涯中努力達到的目標。為邱林川教授做研究助理的經歷，使我受益匪淺。我不僅發現了今後研究的興趣和方向所在，也從邱教授身上看到了對少數族群的關心與悲憫，以及研究的腳踏實地和身體力行，這些將讓我受益終生。還有誠摯感謝我的學生兼同學張引在我的論文寫作過程中給予的巨大幫助。

感謝在問卷調查中幫助了我的各個學校的領導與老師，更要感謝那些接受了調查和訪問的中學生們，如果沒有他們的配合，我的研究將無法順利完成。

最後，還要把我最誠摯的謝意獻給我的家人。感謝我的先生劉大會給予的無私的愛和支持，讓我毫無後顧之憂，可以心無旁騖地享受研究的艱辛與樂趣。感謝媽媽無微不至的關懷，以及對我寫作過程中間歇性的喜怒無常的無私包容。還有我的小天使妞妞，little kitty，雖然這篇論文因為你的降臨而拖延了數年，但與你帶來的巨大快樂相比，一切都是值得的！

目录

摘要.....	i
Abstract	ii
致谢.....	iv
目录.....	v
圖示及表格索引.....	xi
第一章 研究背景介绍.....	1
1.1 選題背景.....	1
1.1.1 網絡遊戲的迅猛發展.....	1
1.1.2 網絡遊戲成爲青少年的主要娛樂方式.....	2
1.1.3 青少年喜歡的網遊多有暴力成分.....	4
1.1.4 暴力遊戲的盛行與青少年犯罪.....	6
1.1.5 社會各界的反應.....	9
1.1.6 暴力網遊真的十惡不赦嗎？.....	14
1.2 研究問題與研究價值.....	16
1.2.1 研究問題.....	16
1.2.2 研究價值.....	19
1.3 研究框架	20
第二章 文獻綜述（一）：媒介暴力效果研究.....	23
2.1 西方媒介暴力效果研究的歷史沿革.....	23
2.1.1 電影與暴力：佩恩基金會的研究.....	23
2.1.2 漫畫暴力.....	25
2.1.3 電視暴力的效果研究.....	27

2.1.4	暴力電子遊戲.....	34
2.1.5	小結.....	39
2.2	媒介暴力效果研究相關理論.....	41
2.2.1	解釋媒介暴力短期效果的理論.....	41
2.2.2	解釋媒介暴力長期效果的理論.....	44
2.2.3	媒介暴力的治療和抑制效果：淨化理論（Catharsis Theory）	53
2.2.4	小結.....	55
2.3	中國內地的媒介暴力研究.....	56
2.3.1	中國學術研究語境中的“媒介暴力”	56
2.3.2	中國內地的媒介暴力研究.....	58
2.3.3	中國內地媒介暴力效果的量化實證研究.....	60
2.4	暴力的定義.....	63
第三章	文獻回顧二：涵化理論.....	67
3.1	涵化理論的發展歷程.....	67
3.1.1	發展期（1968-1978）	68
3.1.2	挑戰期（1978-1990）	75
3.1.3	理論發展期（1990-2000）	83
3.1.4	涵化理論的發展現狀（2000-2010）	87
3.2	中國內地和港臺地區的涵化效果研究.....	91
3.2.1	中國內地的涵化效果研究.....	91
3.2.2	港臺地區的涵化研究.....	96
3.3	涵化理論在暴力網絡遊戲中的適應性.....	100

3.3.1	涵化理論運用於網絡遊戲所面臨的挑戰.....	100
3.3.2	暴力網遊的涵化研究：當前的文獻.....	104
第四章	研究假設和研究問題.....	106
4.1	“延伸的涵化效果”	106
4.2	與暴力相關的涵化變量.....	107
4.3	不同變量的涵化效果強度.....	109
4.4	研究假設與研究問題.....	112
4.5	調節變量的影響.....	121
第五章	研究方法.....	125
5.1	數據收集過程.....	125
5.1.1	焦點小組.....	125
5.1.2	問卷調查.....	126
5.2	變量的測量.....	129
5.2.1	自變量：暴力網絡遊戲的接觸量.....	130
5.2.2	因變量.....	131
5.2.3	控制變量.....	135
5.2.4	調節變量.....	136
5.3	數據處理方法.....	140
5.3.1	多元分層回歸分析 (Hierarchical Regression Analysis)	140
5.3.2	結構方程模型.....	141
第六章	理解遊戲世界.....	147
6.1	網絡遊戲簡介.....	147

6.1.1	網絡遊戲及其分類.....	147
6.1.2	網絡遊戲的魅力.....	149
6.2	走近暴力網游.....	151
6.2.1	網絡遊戲中暴力的根源.....	151
6.2.2	暴力網絡遊戲的影響機制.....	152
6.3	網絡遊戲中的暴力——以《魔獸世界》為例.....	153
6.3.1	選擇《魔獸世界》的理由.....	154
6.3.2	從整體規劃看《魔獸世界》中暴力的特點.....	156
6.3.3	從角色技能看暴力的展現.....	162
6.3.4	從視覺角度看《魔獸世界》中的暴力場景.....	163
6.3.5	遊戲世界之外的暴力.....	167
第七章	研究發現.....	169
7.1	量表的信度和效度.....	169
7.1.1	信度.....	169
7.1.2	效度.....	171
7.1.3	本研究量表的信度和效度.....	173
7.2	青少年網絡行為基本描述.....	185
7.2.1	平均每周上網時間.....	185
7.2.2	網上活動.....	186
7.2.3	玩網絡遊戲的歷史.....	187
7.2.4	遊戲地點.....	187
7.2.5	最受歡迎的網絡遊戲.....	188

7.2.6	網絡遊戲花費.....	189
7.2.7	父母監督.....	192
7.3	變量的基本描述.....	193
7.3.1	自變量：暴力網游接觸量.....	193
7.3.2	調節變量.....	195
7.3.3	因變量.....	197
7.4	變量之間的相關分析.....	211
7.4.1	自變量與調節變量的相關分析.....	211
7.4.2	因變量與調節變量的相關分析.....	213
7.5	涵化基本假設的檢驗.....	222
7.5.1	暴力網游接觸量與個人層面的暴力認知.....	222
7.5.2	暴力網游接觸量與社會層面的暴力認知.....	232
7.5.3	暴力網游接觸量與卑鄙世界綜合症.....	249
7.5.4	暴力網游接觸量與暴力態度.....	253
7.5.5	暴力網游接觸量與移情水平.....	257
7.5.6	暴力網游接觸量與暴力意圖.....	261
7.5.7	暴力態度與暴力意圖之間的關係檢驗.....	264
7.5.8	移情水平與暴力意圖之間的關係檢驗.....	266
7.5.9	暴力網游接觸量與對犯罪的恐懼.....	267
7.5.10	本節小結.....	269
7.6	第三順序的涵化效果：結構方程模型的檢驗結果.....	272
7.6.1	驗證性因子分析.....	273

7.6.2	結構方程模型的檢驗結果.....	276
第八章	總結與討論.....	287
8.1	研究結果總結.....	287
8.1.1	暴力網遊的吸引力.....	287
8.1.2	暴力網遊對青少年的涵化效果.....	289
8.1.3	小結.....	295
8.2	本研究的理論價值.....	298
8.3	本研究的方法創新.....	305
8.4	本研究的現實啓示.....	306
8.4.1	網絡遊戲的暴力性評估和分級制度.....	306
8.4.2	青少年的網絡媒介素養教育.....	313
8.4.3	對社會各界的啓示.....	315
8.5	研究局限與未來的方向.....	320
8.5.1	本研究的局限.....	320
8.5.2	未來的研究方向.....	324
附錄	問卷.....	327
參考文獻	339

圖示索引

圖 1-1 2003-2011 年中国网络游戏市场规模及增长.....	2
圖 1-2 中國大型網絡遊戲用戶年齡結構.....	3
圖 1-3 2010 年中國網絡遊戲用戶最常玩的遊戲類型.....	6
圖 1-4 未成年網絡遊戲用戶父母瞭解情況.....	10
圖 4-1 H4-H8 之間的路徑關係圖.....	121
圖 6-1 網絡遊戲分類.....	147
圖 6-2 和諧前的《魔獸世界》圖標.....	166
圖 6-3 和諧後的《魔獸世界》圖標.....	167
圖 7-1 暴力態度的二階二因子模型.....	274
圖 7-2 移情的二階四因子模型.....	276
圖 7-3 結構方程模型的路徑圖.....	278
圖 7-4 結構方程模型的簡化路徑圖.....	278
圖 7-5 最終的結構方程模型圖.....	286

附錄二 表格索引

表 4-1 涵化變量的不同維度.....	112
表 5-1 抽樣樣本的學校和班級分布.....	128
表 5-2 樣本的基本描述.....	129
表 7-1-1 信度值 α 係數的參考範圍.....	170
表 7-1-2 KMO 的取值與是否適合因子分析之關係表.....	172
表 7-1-3 “卑鄙世界綜合症” 量表各題項與總分的相關係	

數.....	173
表 7-1-4 “卑鄙世界綜合症” 量表的項目分析結果.....	174
表 7-1-5 “卑鄙世界綜合症” 量表的信度分析.....	174
表 7-1-6 “暴力態度” 量表的 KMO and Bartlett 檢驗.....	174
表7-1-7 暴力態度之因子分析摘要表.....	175
表 7-1-8 “暴力態度” 量表的信度分析.....	176
表 7-1-9 移情的 KMO and Bartlett 檢驗.....	176
表7-1-10 移情量表各題項第一次因子分析結果.....	176
表7-1-11 移情量表各題項第二次因子分析結果.....	178
表 7-1-12 移情量表的信度分析.....	180
表 7-1-13 暴力意圖量表各題項與總分的相關係數.....	180
表 7-1-14 “暴力意圖” 量表的項目分析結果.....	181
表 7-1-15 “暴力意圖” 量表的信度分析.....	181
表7-1-16 “網游的認知真實” 量表各題項第一次因子分析結果.....	182
表7-1-17 “網游的認知真實” 量表各題項第二次因子分析結果.....	183
表 7-1-18 “網游的認知真實” 量表的信度分析.....	184
表 7-2-1 中學生的家庭關係和學校關係的基本描述.....	185
表 7-2-2 平均每周上網時間的基本統計.....	185
表 7-2-3 人口統計學變量與上網時間的 T 值/F 值表.....	186
表 7-2-4 青少年網上活動的基本情況.....	187
表 7-2-5 玩網絡游戲的地點分布.....	188
表 7-2-6 青少年網絡游戲的花費.....	190

表7-2-7 年級* 網游花費 交叉製錶.....	190
表 7-2-8 年級* 網游花費的卡方檢驗.....	191
表 7-2-9 性別* 網游花費 交叉製錶.....	191
表 7-2-10 性別* 網游花費卡方檢驗.....	192
表 7-2-11 父母對網絡游戲時間的監督.....	192
表 7-2-12 父母對網絡游戲的種類的監督.....	193
表 7-3-1 暴力網絡游戲接觸量的基本描述.....	194
表 7-3-2 人口統計學變量與暴力網游接觸量的 T 值/F 值表.....	195
表 7-3-3 受訪者的暴力經驗.....	196
表 7-3-4 網絡游戲的認知真實的基本描述.....	196
表 7-3-5 不同學校類別對網絡游戲認知真實的多重比較.....	197
表 7-3-6 個人層面的暴力估計基本描述.....	198
表 7-3-7 個人層面暴力估計的性別 T 檢驗.....	198
表 7-3-8 個人層面的暴力估計學校類別的 F 檢驗.....	199
表 7-3-9 個人被攻擊的可能性估計的學校類別的多重比較.....	199
表 7-3-10 學校關係、家庭關係與個人層面暴力估計的相關分析.....	200
表 7-3-11 社會層面的暴力估計基本描述.....	201
表 7-3-12 社會層面的暴力估計的性別 T 檢驗.....	201
表 7-3-13 社會層面暴力估計的學校類別 F 檢驗.....	202
表 7-3-14 社會層面的暴力估計與家庭關係、學校關係的相關分析.....	202
表 7-3-15 卑鄙世界綜合症的基本描述.....	203
表 7-3-16 學校類別在卑鄙世界綜合症上的多重比較.....	203

表 7-3-17 卑鄙世界綜合症與家庭關係、學校關係的相關分析.....	204
表 7-3-18 對犯罪的恐懼感的基本描述.....	205
表 7-3-19 對暴力的恐懼感的性別 T 檢驗.....	205
表 7-3-20 家庭關係、學校關係與暴力普遍的相關分析.....	206
表 7-3-21 暴力態度的基本描述.....	206
表 7-3-22 學校類別在暴力態度上的多重比較.....	207
表 7-3-23 家庭關係、學校關係與暴力態度的相關分析.....	207
表 7-3-24 移情水平的基本描述.....	208
表 7-3-25 家庭關係、學校關係與移情的相關分析.....	209
表 7-3-26 暴力意圖的基本描述.....	209
表 7-3-27 學校類別在暴力意圖上的多重比較.....	210
表 7-3-28 家庭關係、學校關係與暴力意圖的相關分析.....	210
表 7-4-1 不同暴力經驗受訪者的暴力網游接觸量比較.....	211
表 7-4-2 暴力網游接觸量的暴力經驗 F 檢驗.....	211
表 7-4-3 暴力網游接觸量與認知真實的相關分析.....	212
表 7-4-4 不同暴力經驗受訪者的個人層面的暴力估計比較.....	213
表 7-4-5 網游的認知真實與個人層面的暴力估計的相關分析.....	214
表 7-4-6 不同暴力經驗受訪者的社會層面的暴力估計比較.....	214
表 7-4-7 網游的認知真實與社會層面暴力估計的相關分析.....	215
表 7-4-8 暴力經驗與卑鄙世界綜合症的關係.....	215
表 7-4-9 不同暴力經驗受訪者在卑鄙世界綜合症上的多重比較.....	216
表 7-4-10 卑鄙世界綜合症與網游認知真實的相關分析.....	217

表 7-4-11 不同暴力經驗受訪者對犯罪的恐懼感的比較.....	217
表 7-4-12 網游的認知真實與對犯罪的恐懼感的相關分析.....	218
表 7-4-13 不同暴力經驗受訪者的暴力態度比較.....	218
表 7-4-14 網游認知真實與暴力態度的相關分析.....	219
表 7-4-15 不同暴力經驗受訪者的移情水平比較.....	219
表 7-4-16 網游認知真實與移情水平的相關分析.....	220
表 7-4-17 不同暴力經驗受訪者的暴力意圖比較.....	221
表 7-4-18 網游的認知真實與暴力意圖的相關分析.....	221
表 7-5-1 預測個人層面的暴力認知的多元分層回歸分析結果.....	224
表 7-5-2 預測個人層面的暴力認知（題項 PV1）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）.....	225
表 7-5-3 預測個人層面的暴力認知（題項 PV2）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）.....	226
表 7-5-4 預測個人層面的暴力認知（題項 PV3）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）.....	228
表 7-5-5 預測個人層面的暴力認知（題項 PV1）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）.....	229
表 7-5-6 預測個人層面的暴力認知（題項 PV2）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）.....	230
表 7-5-7 預測個人層面的暴力認知（題項 PV3）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）.....	231
表 7-5-8 預測社會層面的暴力認知的多元分層回歸分析結果.....	234

表 7-5-9	預測社會層面的暴力認知（題項 SV1）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	236
表 7-5-10	預測社會層面的暴力認知（題項 SV2）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	237
表 7-5-11	預測社會層面的暴力認知（題項 SV3）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	238
表 7-5-12	預測社會層面的暴力認知（題項 SV4）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	239
表 7-5-13	預測社會層面的暴力認知（題項 SV5）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	240
表 7-5-14	預測社會層面的暴力認知（題項 SV6）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	241
表 7-5-15	預測社會層面的暴力認知（題項 SV1）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	242
表 7-5-16	預測社會層面的暴力認知（題項 SV2）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	243
表 7-5-17	預測社會層面的暴力認知（題項 SV3）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	244
表 7-5-18	預測社會層面的暴力認知（題項 SV4）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	245
表 7-5-19	預測社會層面的暴力認知（題項 SV5）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	246

表 7-5-20	預測社會層面的暴力認知（題項 SV6）的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	247
表 7-5-21	研究假設 2 的檢驗結果小結	248
表 7-5-22	預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析（控制人口變量）	249
表 7-5-23	預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析 （控制人口變量和暴力經驗）	250
表 7-5-24	預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析 （控制人口變量和認知真實）	252
表 7-5-25	預測暴力態度的多元分層回歸分析	253
表 7-5-26	預測暴力態度的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）	255
表 7-5-27	預測暴力態度的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）	256
表 7-5-28	預測移情水平的多元分層回歸分析	257
表 7-5-29	預測移情水平的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）	258
表 7-5-30	預測移情水平的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）	260
表 7-5-31	預測暴力意圖的多元分層回歸分析	261
表 7-5-32	預測暴力意圖的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）	262
表 7-5-33	預測暴力意圖的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）	263
表 7-5-34	暴力態度與暴力意圖的多元分層回歸分析	265
表 7-5-35	移情水平與暴力意圖的多元分層回歸分析	266
表 7-5-36	預測對犯罪的恐懼感的多元分層回歸分析結果	267
表 7-5-37	研究假設和研究問題的多元分層回歸分析結果	271
表 7-6-1	暴力態度的二階二因子模型擬合優度指標	274

表 7-6-2 移情的二階四因子模型擬合優度指標.....	276
表 7-6-3 暴力意圖模型的潛在變量與觀測變量.....	278
表 7-6-4 模型假設檢驗結果表.....	279
表 7-6-5 結構方程模型檢驗的擬合優度指標.....	282
表 7-6-6 修正模型的檢驗結果表.....	283
表 7-6-7 假設模型與修正模型的擬合優度比較.....	283
表 7-6-8 變量之間直接影響.....	284
表 7-6-9 變量之間間接影響.....	285
表 7-6-10 暴力网游接觸量、暴力態度、移情與暴力意圖的總效應.....	285
表 8-1 德國 USK 分級制度表.....	311

第一章 研究背景介紹

1.1 選題背景

1.1.1 網絡遊戲的迅猛發展

遊戲（包括電子遊戲和網絡遊戲）在世界各國已經成為娛樂業的主流，對經濟的發展有著重要的推動作用。日本的三大國民支柱產業中（汽車業、動漫業、數字媒體業），有兩個與遊戲相關；韓國 2011 年遊戲產業的銷售總額達到 9.11 兆韓元（折合人民幣約為 513 億元），比前一年增長 22.7%，遊戲一度擔負起拯救韓國經濟發展的使命；美國遊戲業已經超越好萊塢電影業而成為整個電子娛樂產業的龍頭。

中國網絡遊戲產業是一個新興的朝陽產業，經歷了 20 世紀末的初期形成期階段，以及近些年的快速發展，已經形成了巨大的產業規模，現在正處在成長期並快速走向成熟期的階段。其爆炸式增長主要體現在以下幾個方面：

（一）網絡遊戲市場規模迅速擴大。

與繁榮的電影市場相比，2009 年中國的網遊市場規模達 258 億元，遠超前者的全國城市票房收入 62.06 億元。2011 年，中國網絡遊戲市場規模(包括互聯網遊戲和移動網遊戲市場)為 468.5 億元，同比增長 34.4%，增長速度止跌回升。其中，互聯網遊戲為 429.8 億元，同比增長 33.0%；移動網遊戲為 38.7 億元，同比增長 51.2%¹。

¹ 《2011 中國網絡遊戲市場年度報告》

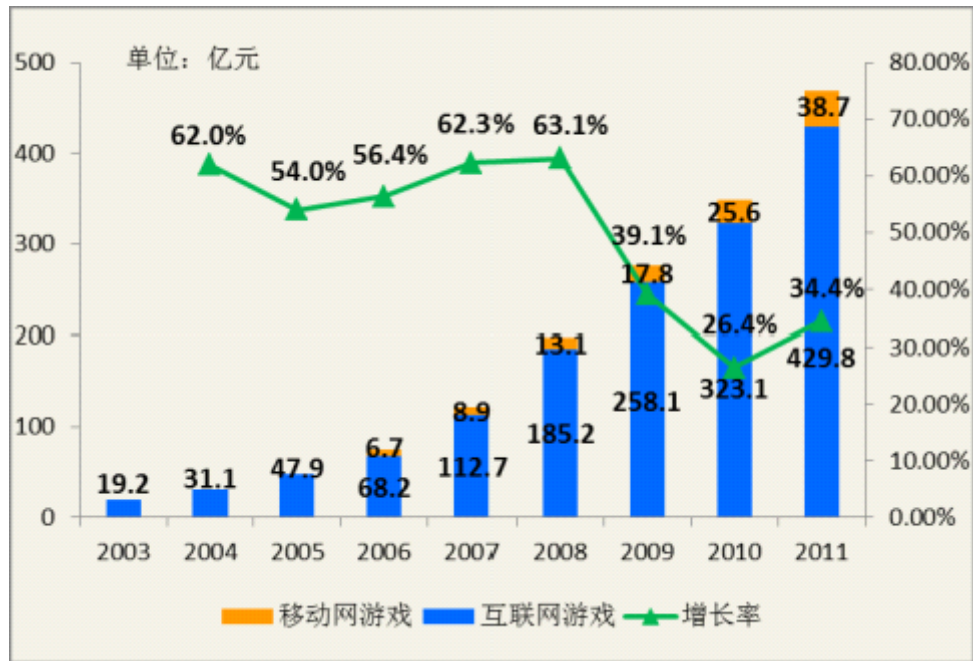


圖 1-1 2003-2011 年中国网络游戏市场规模及增长

(二) 網絡遊戲玩家呈幾何增長

2011 年互聯網遊戲用戶總數突破 1.2 億人，同比 2010 年增長超過 9.1%。儘管網絡遊戲市場規模的增長速度在明顯放緩，但是用戶的增長速度超過了規模的增長。市場從生命週期角度看還遠未達到成熟期，仍處在快速發展的成長期。

(三) 網絡遊戲用戶遊戲使用時間較長，防沉迷狀況不容忽視

根據中國互聯網絡信息中心（以下簡稱 CNNIC）的調查，不僅網民數量在不斷壯大，大型網絡遊戲用戶平均單次遊戲使用時間也較長，為 3.1 小時，略微超過 3 小時的健康遊戲時間標準。從遊戲時間段分析，2-3 小時與 3-5 小時用戶比例最大，分別為 35.9% 和 32.9%²。

1.1.2 網絡遊戲成爲青少年的主要娛樂方式

青少年已經成爲中國最大的網絡遊戲用戶群體。CNNIC 發布的報告調查顯示

² 《2009 年中國網絡遊戲市場研究報告》

³，在整體網絡遊戲用戶中，10-19 歲年齡段的用戶群體最大，佔到整體網絡遊戲用戶的 46.1%。與之相對應的，在校學生是構成中國網絡遊戲用戶的最大群體，佔到總體的 37.2%。20-29 歲以及 30-39 歲年齡段用戶比例分別為 35.5%和 13.6%，40 歲以上遊戲用戶比例為 4%，詳見圖 1-2 所示。

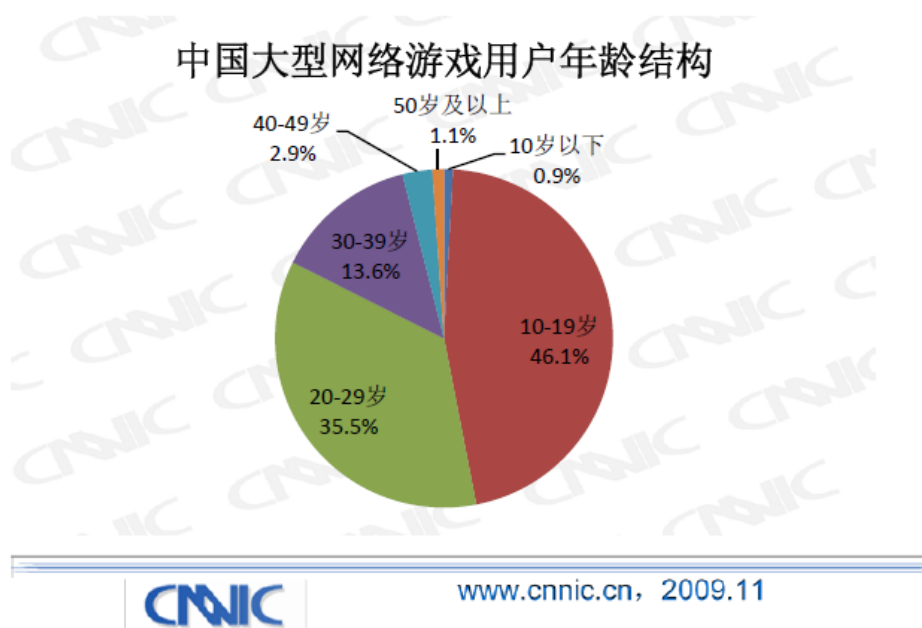


圖 1-2 中國大型網絡遊戲用戶年齡結構

另一方面，網絡使用也成為青少年主要的媒介接觸行為。根據《中國青少年上網行為研究報告》，截至 2009 年底，中國青少年網民規模達 1.95 億人，佔網民總體的 50.7%，同比增長 16.8%。中國青少年互聯網使用普及率達到 54.5%。2009 年中國青少年網民平均每月上網時長為 16.5 個小時，比 2008 年增加了 1.9 個小時。中學生網民平均每月上網時間增幅較大，首次超過 10 個小時，達到 12.1 個小時，同比增加 2.4 個小時。中國青少年網民網絡使用娛樂化特點較為突出，2009 年在網絡音樂（88.1%）、網絡視頻（67%）、網絡文學（47.1%）和網絡遊戲（77.2%）上的使用率均高於整體網民。中國中小學生網民網絡應用娛樂化特

³ 同 2

點更爲突出，中學生和小學生網民網絡遊戲的使用率分別達到 81%和 82.3%。其中未成年網民網絡遊戲的使用率達到 81.5%，不僅高于整體網民，也高于青少年網民 77.2%的水平。

從短期來看，網絡遊戲以青少年群體爲主的格局很難改變，其吸引力所在可以用馬斯洛需求理論來解釋。在滿足個人生理以及安全感等基本需求後，獲得尊重、歸屬感以及自我實現等較高層次的需求變得越來越強烈，而對於青少年群體來說，這些需求很難在現實社會滿足，因此，該人群往往會依賴網絡遊戲空間去獲取。

1.1.3 青少年喜歡的網遊多有暴力成分

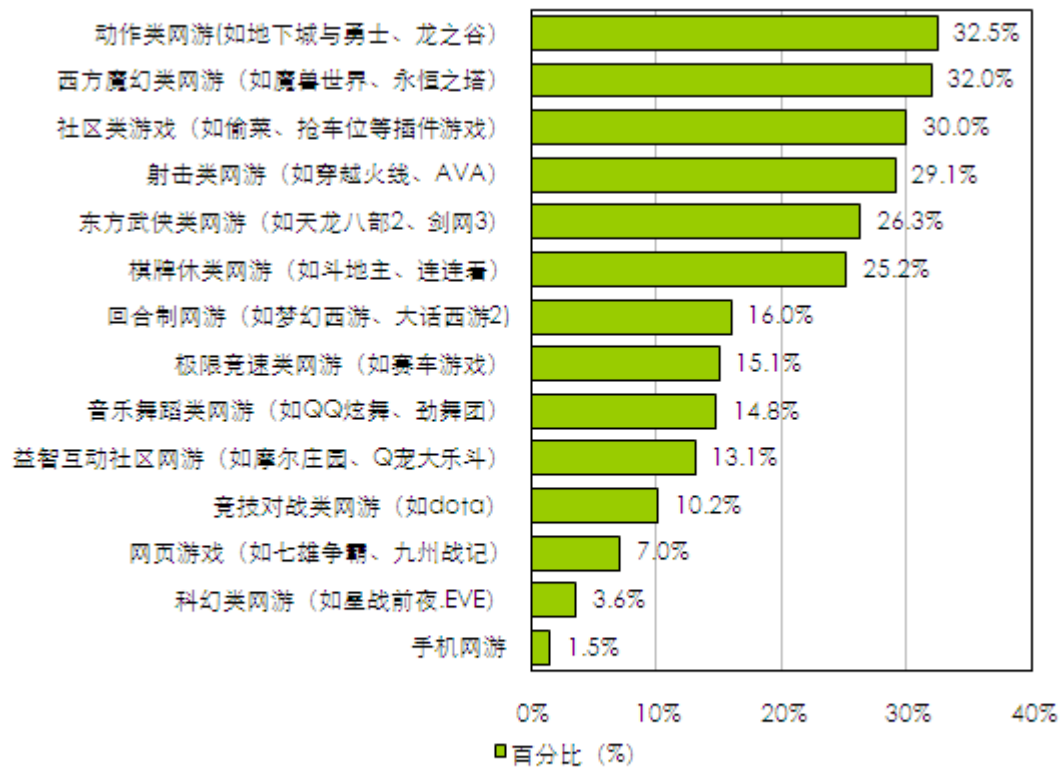
如前所述，網絡遊戲已經成爲青少年主要的娛樂方式之一，而其中需要引起多方重視的一個事實是，青少年喜歡的網絡遊戲很多都含有暴力成分。中國青少年網絡協會 2009 年底公布了針對 411 名網癮青少年進行的調查結果，此次被調查的對象主要是未成年人。統計數據顯示，玩網絡遊戲是這些未成年人上網的主要目的。《地下城與勇士》（2007 年進入中國市場）是最讓未成年人沉迷的網絡遊戲。其他 13 款網絡遊戲包括《夢幻西遊》、《魔獸世界》（2005 年 6 月開始在中國商業化運營）、《穿越火綫》（2008 年進入中國市場）等。調查中，中國青少年網絡協會的工作人員和孩子們進行了深入交流。孩子們就《地下城與勇士》給出了如下評語：“打打殺殺的很過癮，百玩不厭”、“遊戲的虛擬，刺激，還有現實中做不到的，在網絡中能够做到”。有 80 人選擇了最喜歡玩《夢幻西遊》，佔 20.6%。孩子們說：“當我打到頂級時有一種很大的成就感”、“在遊戲裏通常會玩兒出比較大的名聲，極大滿足自己的虛榮心，可以填滿內心的空

虛感”、“刺激、血腥，打敗了對方有成就感和自豪感”、“與衆人一起聊天殺怪升級，有一種快樂感，可以在虛擬世界中隨心所欲”。有 63 人選擇最喜歡玩《魔獸世界》，佔 16.2%。孩子們告訴調查人員選擇這款遊戲的理由是“現實中達不到的一種完美狀態在遊戲中可能達到”、“能將人帶入其中無法自拔”。有 35 人選擇最喜歡玩《穿越火綫》，佔 9.02%。孩子們的理由是“這款遊戲可以殺人，驚險刺激，有快感”、“我很喜歡玩這樣的暴血遊戲，心裏很爽”、“自由、無約束，可以滿足自己的虛榮感”。

《中國青少年網癮報告（2009）》調查結果顯示，在接受調查的 2665 名青少年網民中，“魔獸世界”是青少年網民最喜歡玩的網絡遊戲，佔青少年網民選擇全體的 10.3%，但是在深訪過程中，調查者不只一次聽到老師、家長對“魔獸世界”的控訴。

由艾瑞諮詢（iResearch）和騰訊公司發布的《2010 年中國網絡遊戲人群分析》顯示，動作類、西方魔幻、社區類、射擊類、東方武俠類和棋牌休閒類網遊受到網民歡迎，滲透率均超過 25%（見圖 1-3）。遊戲是否刺激、服飾外觀是否精美、遊戲是否可以團隊冒險等因素，是網民選擇心儀遊戲的重要依據。

2010年中國網絡遊戲用戶最常玩的遊戲類型



样本描述: N=48865; 2010年12月通过网络联机调研获得。

©2010.12 iResearch Inc.

www.iresearch.com.cn

圖 1-3 2010 年中國網絡遊戲用戶最常玩的遊戲類型

上述這些調查報告，雖然實施的主體和受調查的對象不盡相同，但調查結果都表明，當前在青少年中受到歡迎的網絡遊戲，大部分都帶有射擊、槍殺、血腥等暴力場面。同樣的情況在國外也非常普遍。例如，Dietz 曾于 1998 年取樣 SAGA 和任天堂的 33 款遊戲進行分析，發現 80%的遊戲本質上是暴力的。而 Carnagey (2004) 和 Anderson (2001) 等人的調查也發現，遊戲玩家喜愛的遊戲，大部分都是暴力的。

1.1.4 暴力遊戲的盛行與青少年犯罪

隨著暴力遊戲在青少年中的盛行，近年來，越來越多的青少年犯罪被歸因于

暴力遊戲（包括電子遊戲和網絡遊戲）的影響，國內外都有類似的案例以及相同的關注與指責。1999年4月20日美國科羅拉多州杰佛遜郡哥倫拜恩高中（Columbine High School）發生校園槍擊事件，兩名青少年學生配備槍械和爆炸物進入校園，槍殺了12名學生和1名教師，造成其他24人受傷，兩人接著自殺身亡。後來經過調查發現，凶手都是《毀滅公爵》遊戲迷，這是一款被美國軍隊特許用來訓練士兵殺人的電腦遊戲。這起事件被視為美國歷史上最血腥校園槍擊事件之一，引起了美國社會對暴力電子遊戲負面影響的討論。類似的情況，在加拿大、德國、日本等國家都有發生，同樣在中國也有愈演愈烈之勢。警方在一些涉及青少年的案件中發現，網絡遊戲引發青少年犯罪居高不下，80%以上的青少年暴力犯罪案件中，網絡遊戲是他們違法犯罪的直接或間接誘因⁴。根據北京市海澱區法院的統計，搶劫罪的數量在1999年後上升為未成年人犯罪之首，性犯罪的案例近年來也有所增加，而其中八成左右都與網絡有關⁵。以下是發生在中國的與暴力網遊相關的犯罪事件的部分案例：

案例1：2005年5月4日晚，鞍山市靈山居民區內的一個網吧發生傷人案。19名年輕人涌進網吧，手持砍刀槍刺、磚頭瓦塊，導致5人受傷，其中3人重傷。參與血戰的19名年輕人中已有16人落網，14人被刑拘。引發這場傷人案的原因，竟然是虛擬世界裏的一把“反天劍”。警方介紹說，根據有關統計和分析，青少年犯罪絕大部分與其在網吧上網玩遊戲、聊天等引發糾紛有關。網上一言不和即在現實世界中相約“決鬥”，打架鬥毆幾乎成了家常便飯。他們成天沉迷于虛擬

⁴ 《上海警方在青少年案件中發現八成犯罪與暴力遊戲有關》，
http://www.qingdaonews.com/content/2004-10/17/content_3772716.htm

⁵ 《“研究報告”顯示網遊給青少年帶來的傷害最大》，
http://news.xinhuanet.com/edu/2009-05/19/content_11398665.htm

的網絡世界中打打殺殺，刀光劍影，血肉橫飛，網絡遊戲滿足了他們戰勝一切的欲望，暴力崇拜成爲其共同特點。——2005年7月14日，新華網⁶

案例2：由于沉溺于網絡暴力遊戲，弓憲民和李新陽等一群不到20歲的年輕人，在短短的半年時間內，模仿遊戲套路在河南境內的20多個縣、市作案40多起。2005年9月2日，河南省高級人民法院簽發了對弓憲民和李新陽執行死刑的命令，結束了兩個年僅21歲的生命。是一款名爲“CS”（俗稱“半條命”）的網絡遊戲要了弓憲民和李新陽兩人的命。這款遊戲以“反恐”爲題材，豐富的場景設置、逼真的音響效果以及血腥的射殺場面都是引起玩家興趣的興奮點。正是這款緊張、刺激、血腥的槍戰遊戲，讓弓憲民深陷其中，不能自拔。面對死刑，痴迷于網絡遊戲的弓憲民依舊不知悔改。他說，自己是遊戲高手，只有在遊戲中，他才能體驗到自己是統領一方的“霸主”。他始終認爲，武力可以征服一切，他要一步步按照“遊戲套路”去鍛煉自己的膽量和“計謀”。——2005年9月9日，《中國青年報》。

案例3：想不到，網絡遊戲中的“血雨腥風”，會引來現實社會中的一場刀光劍影。廣州越秀區警方4月5日破獲3月31日發生在白雲路口學生聚衆鬥毆案件，6名參與聚衆鬥毆的學生被越秀警方刑事拘留。這宗群毆案起因竟是玩網絡遊戲“魔獸”而引發，據有關資料顯示，遊戲中的暴力血腥等有害因素把大量的青少年拽到網癮的深淵，導致逃課、輟學和被勸退的中學生日益增多，引發的犯罪逐年低齡化。白雲派出所辦案民警稱，兩幫學生均是來自多間技校，有的是技校開除的學生，平時喜好上網玩遊戲。越秀區警方提醒家長和學校要正確引導和教育青少年遠離不良網遊，使之身心健康發展，杜絕網絡不良信息對青少年的

⁶ http://news.xinhuanet.com/newscenter/2005-07/14/content_3218029.htm

侵害。——《玩魔獸人也變魔獸?十餘男子追砍學生禍起網遊》，《羊城晚報》，2011年4月8日。

與其他娛樂媒介相比，網絡遊戲能使青少年沉溺其中樂此不疲，並在相當程度上誘發暴力犯罪的幾個特點在于，首先，玩家對網絡遊戲有高度認同感。雖然網絡遊戲的血腥暴力場面不一定比電影、電視多，但却可能使玩家對遊戲中攻擊者產生角色認同，並主動參與遊戲中的攻擊行爲。玩家的角色認同度越高，將遊戲中的攻擊手段運用到衝突情境中以解決問題的可能性就越高。因此，在犯罪動機的支配下，往往會衝動性地模仿網上角色的行爲方式。其次，網絡遊戲具有超現實和理想化色彩，它迎合了人們內在的本性的需求，如自我表現、自我實現等。當青少年在網上受到這些信息的刺激，很容易不加鑒別地接受，從而產生暗示效應，促成類似行爲的實施。再次，網絡遊戲中的主體和對象體現了去生理化和去規則化的特點（吳彬，2007）。作爲一個正常人，暴力犯罪的代價無時無刻地提醒其恪守道德或法律，但是，在網絡遊戲中却不必如此。隨著遊戲與生活的界限越來越模糊，難免令人擔心虛擬犯罪或許是真實犯罪的開始。

1.1.5 社會各界的反應

隨著網絡遊戲逐步進入大眾娛樂生活，由于存在開發管理、遊戲運營以及遊戲選擇規則都不規範的問題，加之青少年玩家比重高，而網遊極易對成長中的青少年產生較大的影響，社會大眾對網遊這個新生事物存有深深的疑慮。青少年由于迷戀網絡遊戲，甚至沉迷成癮而導致的成績下降、無心向學，自閉、甚至暴力犯罪等嚴重後果，已經引起家長及社會的廣泛關注和擔憂，政府部門對暴力網遊的負面影響也越來越重視。

（一）家長

作為對未成年人影響最大的群體，一方面，家長對網絡成癮和暴力網絡遊戲普遍存有戒備或反對的態度，認為青少年會受到其不良影響。2010年發布的《中國未成年人互聯網運用報告》調查了家長對孩子接觸的網絡意向，42.6%的家長對孩子上網“比較反對”或“非常反對”，高于“比較支持”或“非常支持”的家長人數。同時，被調查家長深受“網癮”觀點的影響，九成家長認為“網絡沉迷”很普遍，超過一半家長認為網絡沉迷“極其嚴重”。

但是另一方面，CNNIC2009年針對未成年網絡遊戲用戶父母網絡遊戲產品瞭解狀況進行了調查，結果不容樂觀。數據顯示，46.4%的未成年網絡遊戲用戶父母對於網絡遊戲不瞭解，其中一點也不瞭解的父母比例高達16.5%，而對網絡遊戲瞭解的缺乏也造成對未成年人使用網絡遊戲態度的歪曲（見圖1-4）。

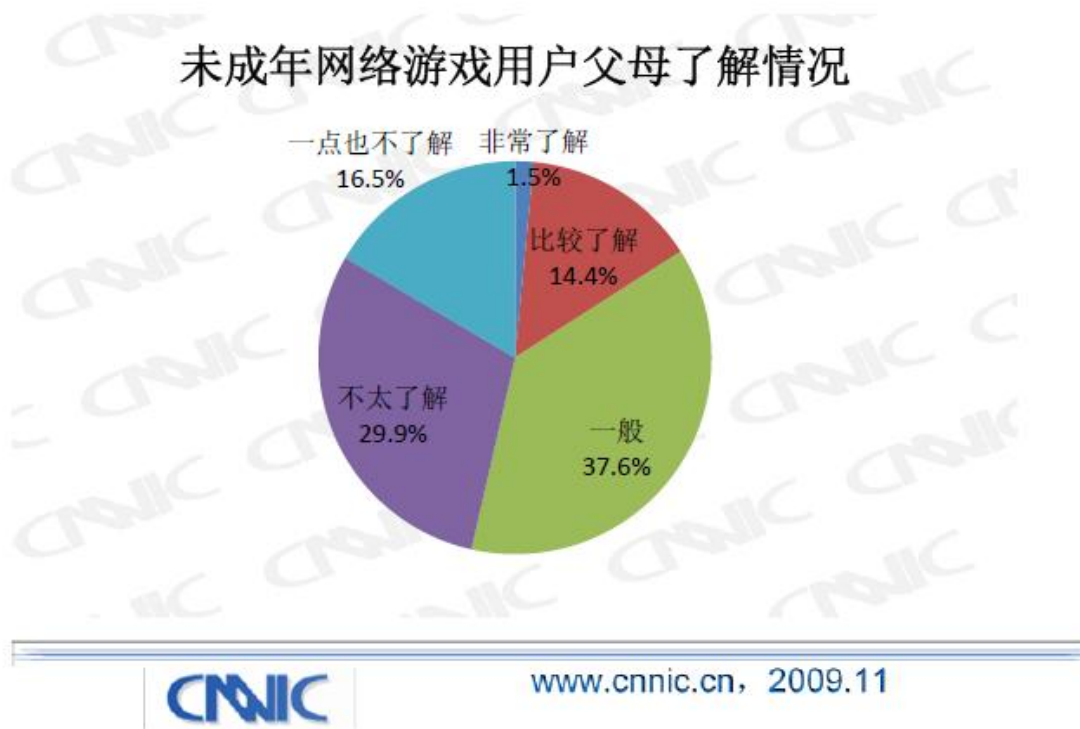


圖 1-4 未成年網絡遊戲用戶父母瞭解情況

由此可見，雖然家長對網絡持有保守意見，且對網遊可能存在的負面影響大都表示擔心，但由於對網絡遊戲的瞭解程度較低，難以客觀看待這一新生事物，很可能在與孩子溝通的過程中存在障礙，從而導致無法良性規範孩子的上網行爲，對其網絡遊戲的接觸給予適當的指導。

（二）學校

學校教育是未成年人獲取知識的基本途徑，學校作為教育場所應該對網絡遊戲引導起到作用，而網絡遊戲的特殊性又加大了學校對於網絡遊戲教育的急迫性。但目前看來，學校對於未成年人網絡遊戲教育有待提升。CNNIC2009 網絡遊戲用戶調研數據顯示，超過 3 成的未成年網絡遊戲用戶在學校並沒有接受過網絡遊戲相關的教育。

青少年平日主要活動的時間和範圍都是在學校，因此如何加強網絡遊戲教育，引導學生正確看待網絡遊戲的利弊，學校的教育任重而道遠。

（三）遊戲業界

作為網絡遊戲的運營主體，網絡遊戲對玩家產生的影響，尤其是不良影響，網遊業界同樣肩有責任。

2010 年，北京、上海兩市試點開展了網絡遊戲適齡提示工程，網絡遊戲運營企業根據遊戲的複雜激烈程度、價值導向性等特點，對遊戲所適宜的玩家年齡進行提醒，從而指導未成年人及其監護人正確選擇適合本年齡階層的遊戲產品，提高其網絡休閒娛樂的合理性和健康性。

在文化部的指導下，2010 年 2 月，由完美時空、深圳騰迅、廣州網易、盛大網絡、巨人網絡、搜狐暢遊 6 家網絡遊戲骨幹企業自主發起了“家長監護工程”，2010 年 5 月，36 家網絡遊戲企業也相繼加入。此工程旨在加強家長對未

成年人參與網絡遊戲的監護，引導未成年人健康、綠色參與網絡遊戲，體現了網絡遊戲企業行業的自律意識及社會責任感。

（四）監管部門

針對網絡遊戲存在的種種情況，監管部門出臺了一系列的措施與政策，並對相關的制度作出努力的嘗試，但似乎收效甚微，部分原因在於對網絡遊戲沒有真正透徹的瞭解，沒能貼近和把握網游玩家的心理，對網游的規範與管理過於簡單與粗暴。

1、防沉迷系統

2007年4月9日，新聞出版總署與教育部、公安部等8部委聯合下發《關於保護未成年人身心健康實施網絡遊戲防沉迷系統的通知》，按照2006年9月18日公布的《網絡遊戲防沉迷系統開發標準(試行)》，使用者累計3小時以內的遊戲時間為“健康”遊戲時間，累計遊戲3小時之後，再持續下去的2小時遊戲時間為“疲勞”遊戲時間，累計遊戲時間超過5小時為“不健康”遊戲時間。不同累計在綫時間的遊戲收益處理如下：累計在綫時間在3小時以內，遊戲收益為正常；3-5小時內，收益降為正常值的50%；5小時以上，收益降為0。

雖有良好的初衷，該系統的有效性却遭到懷疑。例如，該系統可能會促使玩家玩遊戲的次數增多；玩家可以通過申請多個賬號或者同時玩多個遊戲來規避防沉迷系統；而且防沉迷系統只在正規的處於官方監管之下的遊戲服務器上架設，這可能導致出現更多非法運行的私人服務器。

2. 網遊實名制

2010年6月3日，文化部頒布了《網絡遊戲管理暫行辦法》（以下簡稱《辦法》），這是中國第一部專門針對網絡遊戲進行規範和管理的部門規章，其中最為

引人關注的是有關“網遊實名制”的規定。新規規定，網絡遊戲賬戶需通過有效身份證件實名注冊。這是我國首次就網絡遊戲實名制出臺相關法規，雖有利于淨化網遊環境、減少過度沉迷、保護網民虛擬資產，但實施以來，執行情況並不樂觀，各方對於新規的態度褒貶不一，應對新規的方式也層出不窮，網絡上的所謂“身份證生成器”泛濫成災，借助此工具，網民可以輕鬆獲取符合標準的虛擬身份證號碼。此外，網遊運營商也認為，鑒于網絡玩家數量眾多，自己無法一一區分其注冊信息是否真實，而且就目前技術手段及權限而言，運營商實際上也很難判斷一個身份證號碼的真偽。在這種情況下，網遊實名制也顯得多少有些尷尬。

3. 網絡遊戲分級制

加強網絡遊戲的分級管理制度是規範網絡遊戲產業良性發展和保護青少年網絡遊戲玩家的重中之重。2010年1月，北大文化產業研究院受文化部委托進行的網遊分級標準課題研究完成。據介紹，他們建議的分級將網遊分為適合全年齡段、12歲以上、18歲以上三個級別。該標準提出文化價值導向性、虛擬社會健康度等5個評價指標，與西方主要依據引起身體反應的標準（比如色情、暴力、藥品等）進行分級不同，該標準主要從價值取向、文化內涵等軟性內容和服務水平進行分級管理。雖然尚未正式實施，很多網民却對此表示“不買賬”，騰訊投票顯示，高達86%的網友表態不會按照分級制度玩遊戲⁷。

綜合以上討論，雖然監管部門針對網絡遊戲的各項措施和政策都面臨或反對或質疑的聲音，但畢竟都是有意義的嘗試。其執行實施的不力，很大程度上在于沒有真正貼近網絡遊戲和遊戲玩家，而是將網絡遊戲，尤其是暴力網遊單純視為需要被規範管理的對象，對其受歡迎的成因以及發生作用的機制沒有深入的瞭

⁷ <http://hb.qq.com/a/20100201/002340.htm>

解。因此，亟需相關的研究為政府部門制定相應政策提供依據。

（五）學界

學術界關於暴力遊戲對青少年的不良影響的研究由來已久，針對暴力網絡遊戲的研究，亞洲學者更多研究成癮的危害（例如 Wan & Chiou, 2006, 2007; Yee, 2006; Koo, 2009），西方學者則沿襲暴力媒介的效果研究的傳統，更加注重暴力網游對玩家的攻擊性行為的影響（例如 Norris, 2004）。自從暴力網游與青少年犯罪成為社會熱點議題，中國的學者也紛紛從以上兩個角度進行研究。其中，針對暴力網游與青少年的攻擊性行為之間的因果關係的研究，結論不一。有的研究表明二者存在正相關的關係（例如陳碧雲 2010；曾凡林，2004），但也有的研究則發現暴力網游不會導致使用者的暴力行為，但會影響其對暴力的態度以及相關認知（例如張曉冰，2009；賀建平等，2009）。可見暴力網絡遊戲對青少年的影響成因非常複雜，需要從多個層面多個角度進行探索。

1.1.6 暴力網游真的十惡不赦嗎？

很多人尤其是青少年家長把網絡遊戲看做邪惡的誘惑，使青少年沉溺其中不可自拔，猶如吸毒一般，稱之為“電子海洛因”，還有人將其比喻為潛伏在文化花園中的毒蛇。網絡遊戲，尤其是暴力網游，是否真的如眾人所擔憂的那般是洪水猛獸，避之唯恐不及呢？玩網絡遊戲真的毫無價值和意義嗎？在對其進行責難及貼上各種標籤之前，有必要對其進行理性的分析，才能給出公允的評價。

如前文所述，就暴力網游是否導致青少年玩家的暴力行為，學術研究並未達成一致結論。此外，還有研究表明，網絡遊戲對遊戲玩家其實也存在著正面的效應。例如，《心理科學》上的一項長期調研後總結出的研究報告指出，動作要素

豐富的電子遊戲有助于培養人的觀察力。報告列舉了一系列數據，證明在接觸過一段時間的動作類遊戲後，被測試者對事物觀察的敏銳程度有了明顯的提高⁸。Gentile 等人（2009）的縱貫研究發現，親社會的遊戲有利于增加玩家的親社會行爲。類似情況在其他學者的研究中也有發現（例如 Greitemeyer & Osswald，2010）。

此外，作為直接參與者的網絡遊戲玩家，對於網遊被賦予衆多負面色彩也持有很大的意見。《2009 中國未成年人互聯網運用狀況調查》報告顯示，四成中學生認爲網絡遊戲能“釋放壓力”。被調查中學生認爲網絡遊戲有幫助他們調節自身情緒的作用，另外還有利于拓展自己的社交關係。必須承認，中學生承受的壓力的確較大，這種壓力可能主要來自學業競爭和家庭期待，如果壓力得不到釋放和緩解，將會成爲中學生學習及生活中的一大問題，所以需要尋求更多的減壓方式來給學生降壓。

面對社會各界對網絡遊戲的詬病，有的玩家針鋒相對地列出了玩網遊的十大好處，包括結實新朋友，學會人際關係和互相尊重；學到合作團結的精神，獲得滿足感和成就感；激發各種思維，訓練思考能力和應變能力；舒解壓力，放鬆心情，平復煩燥的情緒；打怪升級可以讓玩家學會正義和鍛煉恒心等等⁹。還有的玩家在博客中寫到：“如果說網遊充滿色情、暴力，容易毒害未成年人的話，那我從小看的四大名著、電視中也有，爲什麼沒人管？作為玩家，我覺得很冤。我曾經天真地以爲，時間會讓人們對於新事物的恐懼慢慢消散。但時隔多年，恐懼依然在延續。謾罵、爭吵，解決不了任何問題，只能讓彼此的誤會加深。¹⁰”

⁸ <http://game.17173.com/content/2007-02-25/20070225112447248.shtml>

⁹ <http://bbs.duowan.com/thread-16339233-1-1.html>

¹⁰ <http://wow.17173.com/content/2010-02-02/20100202100506763.shtml>

綜合以上分析，社會主流（包括家長、學校、業界、監管部門等）普遍對暴力網絡遊戲持有高度懷疑和焦慮的心態，但是出于各種原因，例如對網絡遊戲的瞭解不多，缺乏相關的網絡遊戲教育，無法真正貼近青少年，瞭解其所思所想所需，出臺的措施或政策脫離實際情況，難以順利貫徹實施，這些都導致目前對暴力網絡遊戲的認知出現兩極分化的情況。一方面，是被社會各界妖魔化，另一方面，則被爲了對抗權威展示自我的青少年美化。因此，深入探討暴力網絡遊戲受歡迎的成因，分析網遊中暴力元素的展現方式和敘述策略，通過科學實證的方法檢驗暴力網遊對青少年的影響，是本研究最主要的研究目的。

1.2 研究問題與研究價值

1.2.1 研究問題

Lazarus 等人指出，幾乎每隔十年，人們就向媒體進行一次詰難(卜衛, 2002)，當今社會最主要的靶子就是暴力網遊。如上一節所介紹的，網絡遊戲已成爲青少年主要接觸的娛樂方式，且受歡迎的網遊多充斥著暴力元素，青少年網絡成癮也多以網絡遊戲成癮爲主，在這多股因素的共同作用下，暴力網絡遊戲對青少年的不良影響自然成爲各方關注的焦點。

媒介暴力效果研究是傳播學研究中的經典主題，從電影暴力，到漫畫，到電視暴力，到電子遊戲，近百年來，相關的研究如汗牛充棟，學者們也相應提出了不同的理論以闡釋媒介暴力對受衆產生效果的機制，並不斷得到發展和完善。相較于傳統媒體，網絡遊戲尚屬于新生事物，對它的效果研究正處于起步階段，現有的研究結果還不足以讓人們對網絡遊戲的影響有足夠清晰的認識。因此，本研究將從以下幾個層次對網絡遊戲進行探討，以期給大衆以較爲全面的瞭解：

首先，暴力網絡遊戲中，暴力元素是如何展現的？其敘事策略有什麼特點？

網絡遊戲異于傳統媒體的特點，例如通過獎懲機制鼓勵玩家的參與，玩家的主動性和互動性更強，玩家對遊戲角色有高度的認同感等，這都決定了網遊暴力與傳統的媒介暴力甚至暴力電子遊戲相比，存在諸多不同。瞭解網絡遊戲中暴力元素的展現和表達，以及其敘事策略的特點，將有助於更全面地把握暴力網遊對青少年產生影響的機制。

其次，對於青少年這個身心發展尚未完全成熟的群體，暴力網絡遊戲會在認知、情感和態度等層面產生什麼樣的影響？

一個人犯罪的成因很複雜，且當前的社會環境也很多樣，因此很難斷言媒介的暴力內容是造成青少年犯罪的直接或主要原因。媒介效果研究探討媒介內容對受眾認知、態度及行為等層面的影響，暴力網遊對青少年犯罪的影響只是行為層面且是少數人極端行為層面的一個影響，且當前並無足夠有力且一致的證據證明暴力網遊與攻擊性行為二者因果關係。例如，賀建平等（2009）的研究發現，玩網絡暴力遊戲會改變人們對暴力行為的看法，但只是網絡暴力遊戲本身使遊戲玩家產生一種暴力傾向，且這個過程是長期的、潛移默化的。同時，無論在網絡世界中還是在現實世界中，青少年對網絡遊戲的模仿並不是普遍現象。張曉冰（2009）針對暴力網遊進行的研究也發現，受訪者選擇“將遊戲中的暴力方式複製到現實中解決”的寥寥無幾。

在這種情況下，我們不妨將思路轉向研究暴力網遊對一般青少年的影響，尤其是在認知、情感和態度等內在層面，畢竟行為的產生也是各種心理機制作用的結果，這種轉向或許更有助於理解暴力網遊的真正影響。

在媒介效果研究的相關理論中，涵化假說是最有代表性的著眼于分析媒介暴力對受眾認知與態度層面長期效果的理論。由于暴力網遊高度的參與性、互動性和認同度，可能使青少年受到潛移默化的影響更大，因此，本研究將以涵化理論為主要理論框架，探討暴力網絡遊戲對青少年的影響。具體而言，本文從以下幾個方面探討暴力網遊的影響：

1. 暴力網遊如何影響青少年的暴力認知？大量接觸暴力網遊，是否導致青少年玩家愈發高估社會的暴力普遍程度以及個人成為受害人的可能性？
2. 暴力網遊如何影響青少年對暴力的態度？接觸暴力網遊越多的青少年是否對暴力的贊同度越高？
3. 暴力網遊如何影響青少年的情感？長期大量接觸暴力網遊，是否導致青少年的移情水平降低？
4. 暴力網遊如何影響青少年的暴力意圖（包括在解決網絡遊戲中的矛盾以及現實中的矛盾時的暴力意圖）？

第三，哪些調節變量會影響暴力網絡遊戲對青少年的涵化效果？

考察哪些調節因素會影響暴力網遊的涵化效果，例如在哪些情況下，網遊暴力對青少年無作用或者作用更大，哪些特定條件下的遊戲玩家，在認知、情感或態度層面最不受暴力網遊的影響等等，這些問題的探討都有助于全面展現暴力網絡遊戲的影響機制，並提供防範暴力網遊不良影響的可能性，將其不良影響降至最低。

需要指出的是，前文中曾涉及網癮（internet addiction，或網絡沉迷）的相關內容，但本研究並不打算從這個角度來探討暴力網遊的影響。網絡成癮一詞迄今

尚未有統一的定義和診斷標準，通常研究者較為強調由于過度使用互聯網而導致個體的心理依賴、行為衝動失控以及在社會功能等方面的明顯損害。與之關注的焦點不同，本研究不是僅以網絡遊戲成癮者為研究對象，而是試圖探討暴力網遊對玩家在認知、情感、態度以及意圖等層面的影響及作用機制。

1.2.2 研究價值

隨著暴力網遊受到越來越多的關注，探索它對青少年的認知、情感和態度將會產生何種影響是一個在實踐上和理論上都非常有意義的嘗試。

首先，本研究源于對一個當前社會熱點問題的關注，因此必然有其社會現實意義。本研究將采用科學的社會調查法（survey），以量化方式展現青少年的網絡遊戲（尤其是暴力網遊）的基本使用情況，暴力網遊產生作用的影響機制以及相關的調節因素。本研究的結果可以作為業界和學界專家的參考資料，亦可作為家長學校正確對待青少年使用遊戲，並監督、約束孩子網遊行為的指引，同時政府監管部門也可在此基礎之上準確科學地評價暴力網遊並制定相關的政策與管理規範，以期共同保護青少年這一身心發展尚未完全成熟的群體免受網遊暴力的負面影響。

其次，本文以涵化理論為主要理論框架探討暴力網遊的影響，既是傳統媒介暴力效果研究的延伸和拓展，同時也是將涵化理論運用于新的傳播技術的創新。從理論價值上看，本文主要有以下幾點貢獻：

1. 通過分析網絡遊戲這種新興的媒介形式的特點及其暴力展現方式與傳統媒體的不同，在此基礎上探討網遊暴力對青少年的影響機制；
2. 和傳統的媒介暴力效果研究相比，當前關於暴力網遊效果的實證研究尚處

于起步階段，且多以探討行為層面的影響為主，而認知和態度層面的效果研究非常匱乏，本文是一個全新的嘗試和有利的補充。

3. 涵化理論作為重要的媒介效果理論歷經四十多年的發展和完善，研究主題不斷擴大，涉及的媒介類型也不斷增加，從電視到報紙到網絡，涵化研究也開始在世界各國得以實施。這一理論是否適用於解釋網絡遊戲這種新型的互動性很強的媒介形式呢？目前相關的研究還非常缺乏，僅有 Mierlo 和 Bulck（2004）以及 Williams（2006）做了初步的嘗試。本文的研究結果將為涵化理論在新媒體中的適用性提供佐證。

4. 自上個世紀末作為主要的媒介效果理論引介入中國內地以來，涵化理論在中國傳播學界開始得到重視，也取得一定的研究成果。但總的來說，尚存在綜述和評介多，實證研究少等問題，目前僅有龍耘（2005）和王玲寧（2009）兩位學者進行過系統的量化實證研究，但前者探討的是電視的涵化效果，且針對的是 18-65 歲的成年人，而不是青少年這一群體。後者則同時考察電視、電影碟片和網絡對青少年的影響。專門著眼于討論暴力網絡遊戲的涵化效果的研究，目前尚屬空白。因此，本研究也將為中國內地的涵化效果研究提供有力的補充。

1.3 研究框架

本文共有八章，研究架構如下：

第一章對本研究的選題背景做了介紹，提出研究問題並分析了本研究的研究價值。

第二、三章是文獻綜述部分，針對主要的研究問題從兩個個方面對相關文獻進行梳理。首先是媒介暴力效果研究的回顧，包括媒介暴力效果研究的歷史沿革

(從電影，到漫畫，電視到電子遊戲，到網絡遊戲)，媒介暴力效果研究的相關理論(社會學習理論、涵化理論、淨化論、脫敏理論、認知新連接理論、興奮論等)，並對暴力的定義進行了詳細的分析。第二部分詳細回顧本研究運用的主要理論——涵化理論，介紹該理論發展的不同歷史階段，回顧該理論在中國(包括內地和港澳臺地區)的研究現狀，並進一步論證了運用該理論來分析暴力網遊的影響的可行性和創新性。

第四章提出本研究的研究假設和研究問題。本研究從以下幾個方面來探討大量接觸暴力網遊對青少年的影響：青少年對暴力普遍狀況的估計、青少年對個人成爲暴力受害人的估計、卑鄙世界綜合症(mean world syndrome)、青少年的暴力態度、移情水平以及暴力意圖。此外，本研究還進一步考察個人的暴力經驗、對網絡遊戲的真實性認知這兩個調節變量對涵化效果的影響。

第五章介紹研究設計與研究方法。該章共有三節。首先是數據收集過程，包括問卷調查的抽樣地點、抽樣過程和樣本的組成。第二部分介紹研究假設中涉及的主要變量的操作化定義和測量方法。第三部分介紹本研究所采用的主要數據處理方法，包括多元分層回歸分析，結構方程模型等。

第六章和第七章是研究發現部分。第六章首先介紹了網絡遊戲的相關分類以及暴力網絡遊戲大受歡迎的機制，接著以《魔獸世界》這一非常具有代表性的大受歡迎的暴力網絡遊戲爲例子，分析暴力網遊中暴力元素展現的特點以及暴力的敘事策略。第七章采用描述性統計、相關分析、方差分析、多重分層回歸分析和結構方程模型對來自問卷調查的數據進行研究假設的檢驗。該章共有 6 節，第一節對本研究中采用的量表進行信度和效度檢驗。第二節針對第一組研究問題，對青少年接觸網絡、網絡遊戲以及暴力網絡遊戲的基本情況進行描述。第三節是變

量（包括自變量、因變量和調節變量）的基本描述，同時考察人口統計學變量的影響。第四節分別檢驗自變量與調節變量以及因變量與調節變量之間的相關關係。第五節針對本研究的 8 個研究假設以及研究問題進行多元分層回歸的檢驗。第六節運用結構方程模型，檢驗暴力網絡遊戲第三順序（third-order）的涵化效果。

最後一章（第八章）是總結與討論部分，由五節構成。第一節對本研究的結果進行整合與總結。第二節--第四節充分討論本研究在理論和方法上的創新與貢獻，並指出本研究在現實中的意義。研究結果表明，大量接觸網絡遊戲暴力，雖然不會影響玩家對個人層面和社會層面的涵化認知，但是會通過影響情感、態度從而影響玩家的暴力意圖。在沒有有力證據支持暴力網遊與暴力行為之間因果關係的情況下，這一研究發現值得社會各界的關注與警惕。第五節指出本研究的限制與不足之處，並對今後的進一步研究提出建設性的建議。

第二章 文獻綜述（一）：媒介暴力效果研究

網絡遊戲是一種新型的娛樂媒介，要瞭解它的暴力效果，有必要回顧一下媒介暴力效果研究的歷程和相關成果。幾十年來，來自不同學科領域的專家學者對媒介暴力進行了多層次多角度的研究，這些研究成果對於政策制定者、大眾傳媒工作者、教育工作者以及其他社會各界解決因媒介暴力而產生的社會問題都起到了積極的作用。本章首先回顧西方媒介暴力效果研究的歷程，接著對幾十年來各個學科領域形成的用以解釋媒介暴力效果的理論進行評介和比較，第三節介紹國內地媒介暴力效果研究的現狀，最後比較不同研究中學者對暴力所下的定義，並給出本研究的暴力的定義。

2.1 西方媒介暴力效果研究的歷史沿革

在西方社會，媒介暴力的效果研究或是隨著新媒介的出現而引起社會各界的關注，或是因為社會暴力問題的嚴重引起政府的關注。例如少年兒童對媒介中暴力行為的模仿、社會不安全感的產生、犯罪率的升高等等，數十年來一直是社會研究和媒介研究的熱點。本節以美國不同歷史階段的媒介暴力效果研究為主綫，對其研究歷程進行總結和回顧。

2.1.1 電影與暴力：佩恩基金會的研究

第一次世界大戰時，電影成爲普及的家庭娛樂形式。20 世紀 20 年代，電影發展成爲一種大規模的媒體，介入幾乎每個美國人的生活。電影觀眾在短時間內迅速增加。僅 1922 年一年，美國每周賣出電影票約 4 千萬張。到 20 年代末，這個數字增長了兩倍多，達到 9 千萬張！1929 年大約有 4 千萬未成年電影觀眾，其中 1,700 萬不到十四歲。到 20 年代中期，人們對新興電影工業的影響

關注度迅速增加。無數的報紙社論、雜誌文章以及社會輿論嚴厲指出電影正對兒童產生不利的影響。

1928 年美國電影調查委員會邀請了一批大學的心理學家、社會學家和教育學家，由一個私人慈善基金會（佩恩基金會 The Payne Fund）提供經濟援助，對有關電影影響兒童的各方面進行了一系列調查。研究進行了 3 年，從 1929 年一直到 1932 年，其結果分爲 10 卷，于 30 年代初出版。

該研究是大眾傳播研究史上首次規模巨大的調查研究，雖然並非專門針對媒介暴力的效果研究，但研究的初衷是由對電影引發的負面影響諸如性、暴力等問題的關注而起，而且研究成果中由布魯默（Herbert Blumer）負責的《電影與行爲》主要針對電影對兒童犯罪的影響，預見了日後成爲分析媒介對人類行爲長期影響的核心理論：“意義”理論(meaning theory)以及示範理論(modeling theory)，並且還關注了一些新興的研究領域中的課題，如態度轉變、休眠效應、使用與滿足、內容分析、模仿的影響和現實的社會性建構；此外在研究方法上，既把定量分析、實驗和調查的方法放在一個非常重要的位置，同時又使用了更多的定性分析方法，奠定了媒介暴力效果研究的基礎，因此佩恩基金會研究被視爲媒介暴力研究的開端。

該研究的內容根據目的分爲兩個大類：評估影片的內容並確定觀衆的數量和構成；評估電影主題和信息對觀衆的影響。一共對幾種主要效果進行了研究，即電影對信息獲取、態度改變、感情刺激、健康損害程度、道德水平的侵蝕程度以及對行爲的影響。

Blumer 的研究採用生活史的定性研究方法，收集了 1 ,800 多名男女青年和少年兒童的自述，旨在找出電影如何影響他們的童年遊戲，各種模仿成人行爲的

舉動、幻想、情感經歷和生活方式。雖然其研究方法遭到很多批評和質疑，但是就很多方面而言，這是佩恩基金會研究中最有趣的項目，因為它以豐富的細節展示了所研究的 1,823 個對象總結電影如何影響了自己的生活。Blumer 在其研究成果《電影與行爲》(1933)一書中指出：電影對兒童的感情產生了強烈衝擊，他們的情感被電影佔有，有的甚至被電影耗盡；他們的日常行爲和遊戲也被污染，孩子們模仿銀幕形象的許多舉止、講話方式和其他行爲，遊戲充滿了各種格鬥、刺殺、射擊、轟炸等戰鬥場面。因此，他認爲，電影具有廣泛的影響力。在他實驗報告的最後一部分當中，Blumer 試著總結看電影對兒童長期的和全面的影響。在這個過程中，他預見到了大眾傳播效果研究中的兩項後來才得到系統發展的理論：由德弗勒及助手完善的媒體內容“意義”理論(meaning theory)以及 Bandura 的示範理論(modeling theory)。

佩恩基金會的成果發表時，證實了評論家對電影及電影業最壞的擔心。30 年代初，電影業加強了《製作法》，並建立起行業的自我監督機制。30 年代中後期，電影中大大減少了社會影響有爭議的內容。

2.1.2 漫畫暴力

20 世紀 50 年代，漫畫在美國非常流行。漫畫出版商爲追求短期利益，放任暴力、色情等不良因素充斥于漫畫作品之中。某些漫畫圖書甚至公開打出了“兒童不宜”的字樣來刺激未成年人的購買欲望。這些做法引起了社會輿論的強烈反彈，一股“反漫畫”的社會思潮悄然形成。1950 年，美國聯邦參議院發表了《關於漫畫對青少年造成不良影響》的調查報告，進一步推動了“反漫畫思潮”的發展。聯邦和各州的立法機構也相繼推出了一些限制漫畫銷售的法規，查禁、乃至

當眾焚毀漫畫書的事件也屢有發生。

1954年春，精神病學家弗雷德里克·沃瑟姆（Frederick C. Wertham）博士出版《引誘無辜》（*Seduction of the Innocent*）一書，抨擊連環漫畫的弊端。他的研究主要集中在兩個方面，一是犯罪漫畫的形式和內容，二是犯罪漫畫的不良影響。他發現漫畫書的主流並非如成年人所設想的那樣主要是卡通漫畫或幽默漫畫，而是犯罪漫畫。通過內容分析，他把犯罪漫畫書分為四種：警匪漫畫、森林冒險漫畫、超人漫畫和愛情漫畫。他認為這些漫畫或許形式各異，但本質是相同的，都充滿暴力、犯罪和恐怖等內容。許多戰爭漫畫雖然披著愛國主義的偽裝，但也充斥著大量犯罪與暴力的元素。他堅信充斥著暴力和陰暗內容的漫畫，是助長青少年犯罪和社會混亂的根源，是毀滅年輕一代的禍根。從認知上來講，媒介暴力是社會現實的部分反映，會改變兒童對世界的看法，大量犯罪和暴力的內容會讓兒童認為世界就是如此，提供給兒童刻板成見和扭曲的世界觀。在行為上，兒童從漫畫書中學到犯罪的技巧，產生犯罪的念頭，進而模仿犯罪行為。

在稍後的相關論文中，**Wertham** 進一步闡明他對大眾媒介與暴力的關係的看法。他認為二者是天生就聯繫在一起的詞，大眾媒介已經成為教育人們使用暴力作為解決問題工具的學校。否認媒介暴力的效果是在掩蓋事實。他還強調，大眾媒介不僅引發了社會問題，其本身就是一個社會問題。

Wertham 的研究遭受到了很多批評。首先，他對連環漫畫的內容分析並不系統，不是隨機抽取的樣本。他傾向突出最具有侵犯性的材料，從而歸納整個連環漫畫業的特點。其次，他研究的年輕人很多都是被認為有行為問題的。他在著作中使用了大量牽強附會或缺乏事實依據的論斷。比如，他宣稱，曾經接受過心理治療的少年犯都曾坦言自己的犯罪行為與漫畫有關，但却拿不出相關的病例記

錄；爲了能够激起人們的義憤，他甚至毫無道理的指責《蝙蝠俠》中包含有宣揚同性戀的成分等等。Wertham 聲稱的漫畫書的負面效果，更多是建立在他自己的個人判斷上，而不是堅實的科學證據之上。

雖然 Wertham 的發現從未被專業研究領域接受或證實，但在大眾中影響巨大，且促進了漫畫圖書業標準的制定。同年 4 月，美國聯邦參議院青少年犯罪調查委員會召開聽證會，專門討論漫畫對青少年的影響，Wertham 以證人的身份出席。他聲稱：漫畫是玷污兒童純真，引發少年犯罪的罪魁禍首，相對於漫畫而言希特勒只是小兒科。“孩子們往往從四歲開始，就遭受到漫畫的毒害。”他甚至要求馬上禁止所有漫畫書的出售。儘管這次聽證會沒有能够形成一個明確的結論，但是主張對漫畫業採取限制政策的主張在美國國會中佔了上風。最終，聯邦參議院要求頒發一個強制性檢查標準，以杜絕漫畫中一切可能毒害青少年和敗壞道德的內容。

此外，Wertham 的研究還激發了暴力效果理論的形成。一種認爲漫畫暴力直接影響兒童的行爲，且可以改變兒童對世界的看法；另外一種爲淨化論，認爲看漫畫書可以適度的發泄情緒，是解除“成長之痛”的良藥。（卜衛，《大眾媒介對兒童的影響》，新華出版社，2002 年，第 327 頁）

當時的大眾傳播效果研究進入到一個轉折期，即有限效果論時期，Wertham 的研究強調媒介效果的強大，相對於所謂的主流研究可謂一個另類。體現了大眾傳播研究的另一幅圖景：媒介的強效果以及擺脫有限效果研究的僵局而進行的轉型。

2.1.3 電視暴力的效果研究

1947 年電視興起，成為美國一般家庭的普遍的休閒活動。從 1950 年代早期大眾開始關注電視暴力的影響。1960 年以來，電視暴力的效果研究趨于成熟，尤其是行為效果研究（即接觸電視暴力與攻擊性行為之間的正相關或因果關係）被眾多研究結果所證實。研究更加多樣，既有短期效果，也有長期效果研究。有關媒介暴力效果的理論學說開始提出和形成，並不斷補充、修正。對暴力的測量制定了專門的暴力指數指標，成為今後眾多暴力測量的標準。研究方法也更加多元化和科學。

半個多世紀以來，美國電視暴力效果研究主要經歷了以下轉變（潘玲娟，2005）：

1· 1950 年代末到 1960 年代，著重探討電視暴力對觀眾的攻擊性行為的影響

從 1950 年代後期開始，學者們主要針對電視暴力與觀眾的攻擊性行為的關係進行研究。大多採用實驗法測量觀看電視的短期效果。

到了 1960 年代，美國社會街頭暴力盛行，民權運動高漲，再加上連續的刺殺事件，社會環境充滿暴力與不安。美國政府欲瞭解此現象是否與電視暴力有關係，因此由政府主導，資助了許多電視暴力對兒童和青少年影響的研究，其中以探討對其攻擊性行為的影響的研究為主流。在這種政治和社會條件下，行政性研究（Administrative research）主導了這一時期電視媒體內容研究的走向，多關注暴力節目的負面影響，而忽略電視可能對親社會行為的正面功能。下面分別介紹最有代表性的兩個大型研究的成果。

(1) 國家暴力成因與防範委員會

1968 年，美國總統 Eisenhower 下令成立“暴力成因與防範委員會”以探究電視暴力對兒童和青少年的影響，試圖從學術研究中找出明確的答案以期在國會

聽證會上做成具體結論，作為總統採取行動和管理電視暴力節目的依據。該委員會于 1969 年出版 15 冊報告，以 Baker 和 Ball 所編的《暴力與媒體》(violence and the media) 最具學術價值。該報告主要分為三大部分：對言論自由的歷史觀點介紹、對新聞媒體的批評，以及對電視娛樂節目與暴力的研究。第三部分委托賓州大學 Annenberg 傳播學院的學者 George Gerbner 負責。他採用內容分析法分析了黃金時段電視節目中暴力內容的數量，並在全美國進行大型的社會調查，以瞭解大眾真正受到暴力侵害的實際經歷。內容分析發現 1967 和 1968 年的電視娛樂充斥著暴力內容，大約 80% 的節目包含有一個或更多的暴力事件。而且，絕大多數暴力情節在意圖上都被描述為嚴肅而非逗樂的，出于幽默意圖的暴力在暴力行為中僅佔 20%。

《暴力與媒體》一書並沒有明確解答電視暴力節目對青少年和兒童有什麼影響，因為書中許多有關電視暴力節目的短期效果是綜合他人研究成果而下的結論，並非作者自己的實證研究結果。至于長期效果方面，雖然它舉出很多值得注意的問題，但因為該書研究期間短暫，難以驟下斷語。(林東泰，2002，《大眾傳播理論》)。

不過該書的一些結論值得注意，譬如 Baker 和 Ball 認為，雖然許多人會說電視暴力節目造成受眾行為和態度上具有暴力傾向，但是我們不得不注意到一個事實，即成千上萬的觀眾天天在看電視暴力節目，但並非人人都成為暴力分子。此外，研究者關於媒體的長期影響的大量結論仍包含了更多新的洞察，並在很多方面預見了今後研究的走向，而這些研究方向在 20 世紀 70 年代末和 80 年代初成為主流。例如研究者指出“受眾在社會化的過程中長時間接觸大眾媒體對暴力描述，將使他們接受這些描述中關於暴力的規範、態度和行為。”

(2)公共衛生局長的報告

由于“暴力成因與防範委員會”所提的研究報告沒有明確指出電視暴力節目是否會對青少年和兒童產生不良的直接影響，同時社會暴力仍舊層出不窮，1969年3月，參議員 Pastore 要求時任公共衛生局局長的 William H. Stewart 成立一個由專家組成的委員會，以探討電視暴力是否會影響兒童，產生反社會行爲。社會學會、社會心理學會、美國廣播電視學會以及三大電視公司等受邀組成了一個“衛生局長對電視與社會行爲科學指導委員會”，針對電視暴力的負面影響展開深入研究。2年後，40多篇研究報告集成“美國公共衛生局長對電視與社會行爲的研究報告”。

該報告覆蓋面很廣，從觀看電視時間的長度、觀看節目的種類、對電視節目甚至廣告的反應等，都以電視暴力對兒童和青少年的行爲及態度的影響爲重點；同時採取不同的研究方法，如社會調查法、內容分析法、實驗法、觀察法、田野實驗法等（林東泰，1997）。具體而言，主要的內容包括：媒體內容與控制，電視和社會學習，電視與青少年攻擊行爲，電視與日常生活，電視的效果等。從這5卷研究可以得出3個主要結論：電視內容已經嚴重地滲透進暴力；兒童和成年人接觸暴力內容的時間越來越多；總體看來，調查證據支持了收看電視暴力節目會增加暴力行爲的可能性這一假說。證據既來自實驗室實驗，也來自調查；前者允許因果推論，後者則在日常事件中提供了與現實生活相關聯的證據（《大眾傳播效果研究的里程碑》，劉海龍譯，340頁）。

由于該委員會的人員構成問題（12名中5名是電視公司的代表）以及研究方法和過程的不一致，導致該報告的公正性受到質疑。但是該報告也促使學界積極從事電視暴力研究，促成研究的豐收。在1970年左右，相關論文不超過500篇，

但 5 年之後竟高達 2400 篇 (Comstock & Fisher, 1975)

2. 1970 年代：電視暴力研究逐漸從行為層面轉為認知層面，探討除了攻擊性行為之外，電視暴力對受眾其他方面的影響

1970 年代，電視研究取得了關鍵性的進步，即人們意識到應該從更廣泛的角度來理解媒介。學者不再依循攻擊行為的研究議題，開始研究電視暴力對兒童其他行為的影響。

Comstock 等人收集 1970 年代中期有關電視暴力對兒童的影響的相關研究，他們將相關影響歸納並分類為：社會化態度與價值觀念、心理反應以及情緒表現等。Drabman 和 Thomas (1976) 認為，媒體的虛擬暴力會使人對真實生活中的暴力感覺冷漠，因為媒介暴力教導兒童“攻擊行為是美國生活的方式之一，不必看得太嚴重。”甚至，因為媒體暴力常常比真實生活中的暴力更殘暴，因此造成兒童對暴力行為容忍的偏差觀念。在心理反應方面，Cline, Croft 和 Courier (1973) 分析，和常看電視的兒童相比，不常看電視的兒童在看到電視中的暴力場面時，其脈搏跳動的變化較大。這表明常看電視的兒童早已過度暴露于暴力場面，因此變得麻木。情緒變化方面，Biblow (1973) 分析，兒童在觀看攻擊性影片之後，情緒會由憤怒轉為羞愧和傷心，而在觀看非攻擊性影片後，情緒反而由憤怒轉為高興。這是第一次顯示觀看電視暴力可能產生傷心或沮喪的情緒的研究 (Lefkowitz & Huesmann, 1981)。McCarthy (1975) 也發現，常看電視暴力的兒童，心情常是悲傷、沮喪的。

此外，電視暴力研究開始轉向認知層面，探討電視暴力對受眾在暴力認知、態度以及對真實世界的認知等方面的影響。這對於傳統的媒體效果研究是個很大的突破。傳統的電視暴力研究關注的是青少年和兒童在接觸電視暴力之後是否會

受到它的立即影響，產生暴力的行為反應。而 Gerbner 在他早期進行的電視暴力內容分析研究基礎上，進一步探究一般受眾觀看電視及其對外在社會真實的認知二者之間的關係，並據此發展成涵化理論，認為長期收看電視暴力節目，會讓社會大眾對外在世界感到不安、恐懼和疏離，甚至覺得世界人心都是卑鄙、險惡、狡詐和自私自利的。該研究取向拋棄了簡單、綫性、短暫、刺激反應的媒介效果模式的思考架構，根本否定了從電視到觀眾是一條單向的（oneway）、單一的（monolithic）過程，或者單一取向的（unidirectional）影響，認為應該去探究持續的、一再重複的媒介內容到底對廣大社會大眾產生什麼樣的長期的、累積的持久性作用和穩定性作用，而非短期間的變化。

3. 1980 年代以後，著重分析電視以什麼樣的方式描述暴力

從 1980 年開始，美國電視暴力的研究重點轉為媒介對暴力行為的描述方式和情境，電視是在激勵暴力還是批判暴力，電視使觀眾變得麻木或恐懼的趨勢是否上升？例如，Williams 等（1982）檢驗暴力行為的企圖、後果和暴力是否以幽默的方式呈現等情境因素，而 Sherman 和 Dominick（1986）則研究暴力行為的後果和行使暴力的過程中是否使用武器。另外，Potter 和 Ware（1987）探討暴力行為是否得到獎賞，是否被合理化，暴力行為的動機以及是否以英雄的姿態描述行使暴力的角色等情境因素。

1994年開始的國家電視暴力研究（The National Television Violence Study，簡稱NTVS）是一個具有代表性的大型研究，成為近年來各界廣為引用的權威證據來源。該研究由美國國家有線電視協會（National Cable Television Association, NCTA）資助，歷時3年整，由美國4所大學的研究機構合作完成。其中加州大學聖芭芭拉分校（University of California, Santa Barbara）負責

評估娛樂節目裏的暴力內容、北卡羅萊納大學(University of North Carolina, Chapel Hill) 負責檢測公益廣告裏的反暴力內容、德州大學奧斯汀分校(University of Texas at Austin)負責評估“真實”節目(比如談話節目等)裏的暴力內容、威斯康星大學麥迪遜分校(University of Wisconsin, Madison)負責研究暴力節目的受歡迎程度。此項研究由300多人合作完成,共研究分析了近1萬小時的電視節目,有1600多人參與了5個獨立的實驗。該報告稱“這一研究是電視研究歷史上的一個路標,此前從未有如此之多的電視內容被抽樣作為研究對象”。

與之前30多年裏關注電視暴力對受眾的影響的無數研究不同的是,“國家電視暴力研究”從一開始就聲明該研究的宗旨是“鼓勵更加負責任的電視節目製作和收視”(encouraging more responsible television programming and viewing)。在現實的社會環境下,喚起製作者和觀看者的重新思考。這一宗旨決定了其研究方向與策略,不是回答“為什麼”,而是“怎樣”的問題。

“國家電視暴力研究”在總體上採用了內容分析的研究方法。因為暴力定義直接影響到對樣本內容的定量分析,所以,這項大型研究給出自己的十分明確而且操作性很強的定義:暴力是對一個生命或一群生命用體力施以確定的威脅或行動,且能導致身體傷害的一種公開的描述。暴力同時也指用一種看不見的形式,使得一個生命或一群生命產生一系列的身體傷害的過程。在這個定義中,三種形式的暴力:確實的暴力威脅、暴力行為以及看不見的暴力傷害都包括進去了。

根據連續3年的調查研究發現,有持續60%的電視節目包含著暴力,黃金時段的暴力節目比例呈上升趨勢;一般的暴力節目每小時至少包含六個暴力鏡頭。該報告對美國的電視暴力的總體評估,主要有以下四個基本判斷:多數電視節目裏

的暴力行為被美化了；大多數暴力節目的影響被淡化淨化了，只有不到20%的對暴力的描述會對朋友、家庭和社區產生有害的影響；多數的嚴重暴力行為被輕描淡寫化了；極少節目強調反暴力的主題。該報告還特別提到了並不被大家注意的卡通節目，指出對於小于7歲的兒童，卡通節目中存在高風險的暴力表現。

這項規模浩大的研究對美國國內幾乎所有的電視內容進行了詳細的統計和分析，是目前最詳盡的有關電視暴力內容分析的一項研究。不但提交了自己的學術發現，而且從多方面提出了建議。不僅有對電視業的建議，還有對評級者、監管者、政策制定者的建議，以及對家長的建議和要求，甚至對於舉行反對暴力的媒介宣傳活動也提出了看法和改進建議，在研究方法和研究重點上都值得借鑒。

2.1.4 暴力電子遊戲

1972年，隨著電子遊戲 Pong 的面世，一種新型的娛樂媒介開始走進人們的生活，這一娛樂產業的革命開始對人們產生巨大的影響。儘管電子遊戲在設計時有娛樂性的，挑戰性的，甚至教育性的，但是大多數都含有暴力的內容。在許多流行的電子遊戲中，傷害其他角色是遊戲的主要行為。有將近一半的遊戲的暴力內容會導致遊戲中的其他角色嚴重受傷甚至死亡（Children Now，2001； Dietz，1998； Dill，Gentile，Richter，& Dill，2001）。在針對4到8年間的學生的研究中，超過一半的學生喜歡的遊戲裏，主要的動作就是暴力行為（Buchman & Funk，1996； Funk，1993）。正是這些遊戲中大量存在的殺戮行為引起了媒介暴力研究者、兒童組織和父母的擔憂。自從美國發生哥倫拜恩等多起校園槍殺案以來，暴力電子遊戲成為大眾輿論的焦點。理所當然的，人們會質疑，電子遊戲是否會產生與其他娛樂媒介類似的影響？接觸暴力電子遊戲是否會導致攻擊性

行為、情感的增加？

在過去的 30 多年間，許多學者針對暴力電子遊戲對青少年潛在的負面影響進行了研究。認為玩暴力電子遊戲和攻擊性行為之間存在因果關係的理論假說，很大程度上源于大量的媒介暴力效果研究的支持。媒介暴力研究使用各種研究設計，包括實驗法、觀察法和長期縱向（longitudinal）設計等來驗證媒介暴力導致攻擊性行為、認知（cognition）和情感（affect）增加的假說。與電視暴力的研究一樣，學者從以下幾種機制來探討電子遊戲的暴力效果，包括減弱抑制性行為，合法化攻擊性行為、學習榜樣和強化、移情的減少、世界觀的改變等（Bushman & Anderson, 2002； Funk, Buchman & Germann, 2000； Lynch, Gentile, Olson & VanBrederode, 2001）。第一個綜合的敘事性文獻回顧（narrative review）（Dill & Dill, 1998）發現這些暴力效果是有證據支持的，但是也顯示當前的研究存在許多問題和空白。

1·暴力電子遊戲效果的元分析

元分析（meta analysis）可以找出大量不同的關於暴力遊戲效果研究中的共同的影響。直到 2000 年後才有足夠的相關研究以利用元分析來探討暴力遊戲的影響。2001 年，Anderson 和 Bushman 進行了第一個大型的暴力電子遊戲效果的元分析。兩年後的結果再次得到相同的發現。根據他們的研究，玩暴力遊戲的效果主要體現在以下五個方面：

（1）增加生理上的喚起。研究發現，和玩非暴力遊戲相比，玩暴力遊戲會導致心跳更快，血壓波動（Gwinup, Haw & Elias, 1983）。暴力遊戲和生理喚起之間的平均效應量（effect size）是 0.22。Lynch（1994, 1999）發現那些已經具有更強攻擊性傾向的兒童在玩暴力遊戲時的生理反應更加強烈。具有強烈敵意的

青少年，心跳、血壓和血液中腎上腺素和睪丸素的水平都更高。這表明對於那些已經有更强攻擊性傾向的兒童玩暴力遊戲的負面效果更强。

(2) 增加攻擊性認知 (cognition)。研究發現，和非暴力遊戲相比，暴力電子遊戲會增加玩家的攻擊性思維。(Anderson & Dill, 2000; Calvert & Tan, 1994) 玩暴力遊戲和攻擊性認知之間的效應量是 0.27。這些效果在成年人和兒童，男性和女性以及實驗室研究和非實驗室研究中都能發現。敵意偏見非常重要，因為具有這種特定的兒童更易于表現得富有攻擊性，並更可能不適應社會。

(3) 增加攻擊性情感 (emotions)。研究發現，暴力遊戲和攻擊性情感之間的效應量是 0.18。這些效果在兒童與成年人，女性和男性，實驗室研究和非實驗室研究中都能找到。

(4) 增加攻擊性行爲。研究發現，玩暴力的電子遊戲和非暴力電子遊戲相比，更容易增加玩家的攻擊性行爲。二者之間平均的效應量是 0.19。在兒童與成年人，女性和男性，實驗室研究和非實驗室研究中都能找到這些效果。在一個相關性研究中，玩更多暴力遊戲的青少年與老師的爭吵更頻繁，也更易于捲入肢體衝突中 (Gentile et al, 2003)。即使在控制了性別、敵意和每周玩遊戲的時間等變量的情況下，玩暴力電子遊戲和肢體衝突之間仍然存在因果關係。

(5) 親社會行爲減少。和玩非暴力電子遊戲相比，玩暴力遊戲會導致親社會行爲的減少。二者之間平均的效應量是-0.16。這些效果在實驗室研究和非實驗室研究中都能找到。

Anderson 等人在 2010 年的元分析中再次肯定了暴力遊戲與青少年攻擊性行爲之間的聯繫 (C. A. Anderson et al., 2010)，但是他們的結論受到了其他學者的各種質疑。例如 Ferguson 和 Kilburn (2010) 指出 Anderson 等人在方法上的錯誤，

如在元分析中納入了許多並未發表的研究結論，過多地考察雙變量的關係等，且.15的效應值（effect size）也非常小，不足以證明存在顯著的效果。他們還利用現實生活中的數據駁斥了 Anderson 等人的結論。雖然隨後 Anderson 等人針對這些批評進行了多方面的回應（Bushman et al., 2010），但這些都顯示了學界在關於暴力遊戲與青少年攻擊性行為之間的關係並未形成一致意見。在這種情況下，轉而研究暴力遊戲對青少年玩家其他層面的影響或許不失為一種新的思路。

2·暴力電子遊戲效果的調節變量

諸多研究的證據表明，暴力電子遊戲有負面的效果，並對相關變量的調節效果進行了檢驗。雖然沒有足夠的研究表明，特定的群體受到暴力電子遊戲的影響更大，但是已經有一些單獨的研究提供相關的證據。例如，有一些研究發現，敵意對暴力電子遊戲的效果有調節作用。敵意更強的兒童，在玩暴力電子遊戲時的生理反應會更大（Funk, 2001）。縱向研究反復證明，過往的暴力史與將來的攻擊性行為之間存在因果關係（Surgeon General, 2001）。電視和電影暴力研究也表明，具有攻擊性特性的兒童更加容易受媒介暴力的影響（Bushman & Huesmann, 2000）。Anderson 和 Dill（2000）也發現，反復接觸暴力電子遊戲對具有攻擊性傾向的青少年負面效果更強。

還有的研究討論了對遊戲角色的認同度這一因素的調節作用（Bijvank, Konijn, and Bushman, 2007；Carll, 2007），和被動收視的電視和電影的觀眾相比，電子遊戲的交互性特點使得玩家對暴力角色的認同度更高。

父母對兒童使用媒體的監督和限制也是一個非常重要的調節變量。父母積極的參與，例如限制媒介的使用，鼓勵收看有益的媒介和限制接觸負面信息，對於兒童的收視、理解節目內容並對之產生反應、模仿等，都有良好的效果（Lin &

Atkin, 1989)。

總的來說，雖然玩暴力電子遊戲具有普遍的負面效應，但是並非對所有的兒童效果都完全一樣。可能會使負面效應更強的調節變量包括：更小的年齡，解決社會問題的技巧不高，父母的監督不多，男性，敵意，以及過往的暴力史等。但是這並不意味著暴力電子遊戲只影響擁有以上特點的兒童。即便是在控制性別、敵意水平、玩遊戲時間等變量的情況下，電子遊戲暴力和肢體衝突之間仍然存在因果關係。敵意分值最低的兒童，玩暴力遊戲後產生肢體衝突的可能性是沒有玩暴力遊戲時的 10 倍。實際上，敵意水平最低的兒童，在玩了大量暴力遊戲後，要比敵意水平最高但是沒有玩暴力遊戲的兒童更容易捲入肢體衝突之中。

3·反面的意見

儘管不少研究驗證了暴力遊戲與玩家攻擊性之間的關係，仍然有學者對此表示質疑，並從不同角度進行了討論。

(1) 因果關係是否成立？

Gentile 等人 (2004) 指出，本身敵意更高的年輕人會玩更多的暴力遊戲，這導致了暴力遊戲與攻擊性之間因果關係的問題。年輕人是因為接觸了媒介暴力而變得更富有敵意和攻擊性，還是本來就有敵意的年輕人更喜歡玩暴力遊戲呢？這是許多相關性分析所無法回答的。這也說明一個事實：即在討論暴力遊戲對青少年的影響時，還要考慮更多其他的因素和情境。

(2) 暴力遊戲是替罪羊

有的研究者通過擺數據來證明犯罪率並未上升，認為暴力遊戲導致負面影響的研究是錯誤的。“如衆人所知，犯罪率從 1990 年代早期以來已有顯著下降，而許多暴力的電子遊戲正是在這個時期進入市場。如果暴力遊戲會導致暴力行為

的顯著增加，那麼我們應該看到犯罪率的上升。”（Gee，2007）“在 Doom（一款 1993 年發行的最歡迎的暴力遊戲）發行後的 10 年間，青少年謀殺案的比率下降了 77%。校園槍擊案仍舊很少。”（Sternheimer，2007）Sternheimer 指出，媒介和政客應該準確報道事實，而不是讓公眾陷入恐慌。她認為媒介和政客誇大暴力遊戲負面影響的做法，只是在為發生的諸起校園槍擊案尋找開脫的藉口。Buckingham（2000）也認為媒介暴力很多時候只是替罪羊，有許多因素會影響媒介暴力和攻擊性的關係，因此很難將一個研究中的結論推及全部人群，因為許多特定的因素和情境對不同個人的影響不同。

（3）暴力遊戲的益處

正如對電視暴力效果的探討，也有分析其對觀眾的益處和正面效果的研究一樣，並非所有的研究都認為暴力遊戲有負面的影響。

The Media Awareness Network [MNet]指出了電子遊戲的一些益處：提供娛樂，鼓勵團隊合作，增強兒童的自信心，閱讀能力，數學水平和解決問題的能力。許多研究者認為這些積極的影響，不僅僅適用於電子遊戲，同樣適用於暴力遊戲。另一方面，有的研究者認為暴力遊戲也有有益的一面：例如青少年通過玩暴力遊戲來控制憤怒的情感或作為情感的一個宣洩口（Gee 2007; Kestenbaum & Weinstein 1985）。Ferguson（2010）也探討了暴力遊戲在視覺空間的認知、社會網絡以及作為教育手段等方面的作用，指出對暴力遊戲的效果研究應該不僅包括負面的影響，也要考慮積極的方面。

2.1.5 小結

從西方媒介暴力效果研究的歷程來看，幾乎是每種新媒介面世不久，就會遭

受質疑，輿論的焦點普遍針對媒介的暴力內容可能產生的負面影響，尤其是對兒童和青少年這些身心發展尚未成熟極易被媒體內容左右的群體。近百年來，不論媒體形式的變化以及研究側重點和方法的不同，這一主題始終保持不變。我們不由要問：為何每一種新型的娛樂媒介出現，迅速引起公眾關注的焦點無一例外地都包括暴力內容？為什麼暴力內容會如此受歡迎？對於暴力信息的接受者而言，媒介暴力的吸引力何在？而對於媒介，又是哪些因素促使它們提供此類信息？在暴力內容的傳與受之間，存在怎樣的角力和共謀？這些都值得深入分析。尤其是本研究所針對的網絡遊戲的暴力，在很大程度上區別於電影或電視暴力，甚至與視頻遊戲暴力也有不少差異。其獨特之處在哪里？為何青少年遊戲玩家更鍾情于玩暴力網絡遊戲，甚至沉迷成癮？暴力網游滿足了青少年玩家在哪些方面的需求和渴望？本研究將盡力探究這些問題的答案。

另一方面，縱觀近百年來的媒介暴力研究，不論針對哪一種媒介的暴力內容，社會各界關注的焦點以及學界研究的重點都在于對受眾的行為，尤其是攻擊性行為的影響，這也是可以理解的。畢竟，相較於認知和情感、態度層面的影響，暴力行為對社會的影響更為顯著，也更易于引起重視。因此，每當發生惡性暴力事件時，媒介暴力就會一次又一次地被拉出來審視。儘管大家也都意識到暴力犯罪行為是各種因素（包括個人、社會、媒體等）共同影響的結果而非媒介一己之功，儘管這也許是政客企圖回避責任而尋找藉口或替罪羊的做法，但不可否認的是，尋找並驗證媒介暴力和攻擊性行為二者之間的因果關係，始終是社會和學者們努力的方向。從現有的暴力遊戲效果研究的文獻來看，絕大部分也是關注這一主題，而從認知與態度層面去探討暴力遊戲影響的研究，寥若晨星。在目前的研究尚無法確定二者因果關係的情況下，不妨另闢蹊徑，轉而探討暴力遊戲對玩家

的認知、態度和情感的影響。

雖然和電影或電視劇相比，受眾對遊戲的真實性認知較低，但是隨著技術的發展，遊戲的畫面質素越來越高，圖像也越來越逼真，玩家在多大程度上能區分遊戲世界與現實世界？長期接觸暴力遊戲，是否會影響玩家對社會真實的建構？是否會導致玩家認為採用暴力手段作為解決問題的手段是可以接受甚至理所當然的？甚至進一步，是否會影響玩家在面臨糾紛或矛盾時採用暴力手段的意圖？網絡遊戲區別於視頻遊戲的特點中，有哪些會對這些影響效果起調節效應？上述這些在暴力遊戲的文獻中尚未得到足夠關注的問題，正是本研究的出發點，希冀能夠為暴力遊戲的效果研究增添新的發現。

2.2 媒介暴力效果研究相關理論

媒介暴力效果的研究主要有以下幾種取向：心理學取向，社會學取向，人際互動取向以及社會文化取向(林東泰,1997；翁秀琪，1992)。在幾十年的研究過程中，心理學、傳播學和社會學領域形成了不少成熟的理論用來解釋媒介暴力對受眾的影響，不論是短期還是長期的。其中用以解釋短期效果的理論包括媒介啟動理論（priming）和興奮轉移理論，解釋長期效果的包括社會認知理論、社會學習理論、脫敏論、一般攻擊模型和涵化理論等，此外還有理論和上述這些理論恰好相反，認為接觸媒介的暴力內容會減少受眾的攻擊性行為，即淨化論。以下將分別對這些理論進行介紹，並分析它們相互之間的聯繫與差別。

2.2.1 解釋媒介暴力短期效果的理論

媒介啟動理論和興奮轉移理論都集中討論媒介暴力的短期效果。

1· 媒介啓動理論 (Media Priming)

媒介啓動理論又稱爲激發理論，是研究媒介暴力對受衆短期效果的一個視角。

啓動理論是Berkowitz在他的暗示理論基礎上擴展而來的。Berkowitz認爲只有當個體所面臨的情景中存在激發攻擊行爲的“攻擊性綫索”時，其內在的“準備狀態”才會轉化爲外在的行爲表現。生氣的個體接觸電視暴力時，電視中的暴力情節，如武器、角色等可作爲暗示，誘發觀衆表現出攻擊行爲。因此，當觀衆在真實生活中面臨這些暗示時，就會聯想到暴力而增加表現攻擊行爲的可能性。按照攻擊綫索（暗示）理論，經常接觸暴力媒介內容會提高受衆對類似情景中攻擊性信息的敏感性和注意能力，使他們更容易注意到攻擊性綫索（如武器），這些攻擊性綫索會誘發攻擊行爲。Berkowitz把這種現象稱作“武器效應”，並形象地說：“槍不僅容許暴力，而且也能激發暴力。手指勾動著扳機，但扳機也可以牽引著手指去勾動它”。

Berkowitz(1984)把暗示理論擴展成爲認知啓動(cognitive priming)理論,用以解釋受衆對媒體暴力的短期反應。根據該理論，接觸媒介的內容會迅速增加媒介信息的可接近性。一旦特定的信息被受衆接收，就會影響受衆的態度、信念甚至行爲。如果受衆接觸到媒介中的攻擊性或暴力內容，就會形成攻擊性的圖式(schemata)，這些攻擊想法又會連結儲存于記憶中的其他相關想法、情緒和行爲傾向，隨之受衆會用形成的這一攻擊性圖式來處理在其他社會情境中的信息，並提高其他攻擊性認知出現在意識的機會。這種認知是自動的，無需太多的思考，個體往往是不知不覺被動地產生的。因此，在接觸媒體暴力後的短時間內，觀衆是處于攻擊想法和攻擊行爲傾向隨時可能啓動的狀態。

2. 興奮轉移說 (Excitation Transfer)

在解釋為什麼接觸到媒介中的暴力內容後會即時導致人們攻擊性行為的理論中，興奮轉移說是另一個被廣泛討論和運用的理論。該理論是由齊爾曼 (Zillmann) 提出的，也稱作興奮遷移模型。Zillmann認為攻擊性行為是由個體的情緒喚起水平引發的，從一個方面引起的情緒喚醒可以與從另外方面引起的情緒喚醒聯合起來，從而增強或降低情緒反應的強度。在他的一項研究中，Zillmann讓實驗者的助手或者激怒男性被試，或者用中性的態度對待男性被試。然後再讓其中一半的被試從事大運動量的鍛煉，而另一半被試不鍛煉。稍加休息後，給被試提供了一個電擊助手的機會，正如Zillmann所預料的，憤怒且鍛煉的人比憤怒但沒有鍛煉的被試用更高的電壓電擊助手。除了鍛煉，大的噪音、暴力與淫穢電影等引起的激起都會增加人們的攻擊性。

根據該理論，媒體內容會增加人的生理喚醒。對大部分受眾而言，觀看媒體暴力會導致個體心律加快、皮膚電阻降低及其他生理指標的變化，而且這種興奮和喚醒具有遷移性。個體的生理喚醒的消失需要一段時間，即使個體採取反應有意消除它，情緒喚醒也不可能立刻終止，逐漸消失的興奮的殘餘部分會進入後繼的、潛伏的獨立情緒反應和情緒經驗中。如果在很短的時間內有兩個獨立的喚醒事件，第一個事件引起的生理喚醒可能被錯誤地歸因于第二個事件上。由于生理喚醒本身會進一步激發、維持或強化個體當前的行為傾向，因此當前一件事與攻擊性有關時，生理喚醒導致個體本身的攻擊動機更易轉化成攻擊行為，而如果第二個事件又與憤怒有關，那麼這個喚醒將使個體更加憤怒，通過後一件事進行攻擊性行為的強化。

用電影和電視中的暴力內容來進行的旨在測試該理論的實驗結果表明，當接觸到媒介暴力刺激時，攻擊性行為會立即產生，而且通常僅持續幾分鐘。

Zillmann(1971)的實驗研究，將大學年齡的受測者分成三組，分別觀看暴力影片，色情影片以及中性(不具暴力或色情)影片。研究結果顯示，觀看色情和暴力影片的受測者，表現出較高的攻擊性。Zillmann因此假設，觀看色情和暴力影片後，觀眾因為處於興奮狀態，因而造成行為的改變，“興奮”是解釋媒體暴力對觀眾產生攻擊行為效果的重要因素。

興奮轉移理論，雖然可以用來解釋行為改變的原因，如非模仿的攻擊行為為何增強，但對觀看者為何模仿影片中的攻擊行為，却無法作有效的解釋。此外，興奮假設也無法合理的解釋，不同的背景說明影響觀看者的行為反應的實驗結果。基本上，電視或影片的“指導作用”才是影響觀看者行為的主要因素。因此，“興奮”因素或許可視為造成行為改變的次要因素，與“媒體內容”在影響觀眾的行為上，具有互補的作用(鄭明椿譯, 1994)。

2.2.2 解釋媒介暴力長期效果的理論

1· 脫敏理論

脫敏理論為接觸大眾媒介暴力內容的長期效果提供了另一種解釋的角度。該理論假設在接觸到暴力信息時，大部分人天生會產生負面的心理和生理反應。同一刺激反復呈現通常使神經生理反應越來越弱，即出現神經生理反應的習慣化。脫敏可以理解為人們在接觸到媒介和現實中的暴力後在認知、情感和行為等方面所產生的不適反應的逐漸減弱或習慣化(Rule & Ferguson, 1986)。

不斷地接觸媒體暴力會使個體對暴力的消極情感反應去敏感化，使其不再像

從前那樣對消極的喚醒感到不安。消極的生理喚起和情緒反應一般會對思考、縱容和實施暴力行為具有抑制作用。但是，長期接觸暴力內容的結果是人們不再有類似的反應。當人們大量觀看暴力電影、電視或其他媒體後，最初緊張不安的生理反應減少甚至消失，在現實生活中面臨暴力情境時不僅不會產生激動情緒和抑制動機，反而會產生司空見慣和麻木不仁的態度，使其心理上的恐懼感和罪惡感減少，暴力開始被認為是尋常可見的，導致受眾在現實生活中把暴力行為當作一種可以接受的行為規範，實施攻擊行為的閾限降低，從而更輕易地使用暴力，或對暴力受害者的同情心與幫助減少。

儘管脫敏理論被大量地運用于電視暴力研究中，但是實證研究的結果顯示該理論得到的支持非常有限(Carnagey & Anderson, 2003)。至于在視頻遊戲的相關研究中，僅有 Funk 等人直接驗證該理論在視頻暴力遊戲中的適用性(Funk, et al, 2004)。他們對 150 名 4 年級和 5 年級的學生進行調查，發現視頻遊戲中的暴力和親暴力行為之間存在正相關的關係，而且接觸越多的視頻遊戲暴力會導致對受害者的同情降低。

2· 社會學習理論

社會學習理論是用來解釋媒介暴力的長期效果的理論之一，由 Bandura 在《社會學習和個性發展》(Social Learning and Personality Development)中(1963)首次提出。他認為，人類一切行為方式都是後天學習的結果。Bandura 將社會學習分為直接學習和觀察學習兩種形式。直接學習是個體對刺激做出反應並受到強化而完成的學習過程。其學習模式是刺激—反應—強化，離開學習者本身對刺激的反應及其所受到的強化，學習就不能產生。觀察學習也稱替代學習 (vicarious learning)，是指個體通過觀察榜樣在處理刺激時的反應及其受到的強化而完成學

習的過程。學習者可以不直接作出行為反應，也不需要直接體驗強化，而只是通過觀察他人一定環境下的行為及該行為所帶來的正面或反面的後果就可完成學習。社會學習理論將觀察學習過程分為四個主要的組分部分：注意過程、保持過程、運動復現過程（或反應再生過程）、強化和動機過程。簡單地說就是觀察學習須先注意榜樣的行為，然後將其記在腦子裏，經過練習，最後在適當的動機出現的時候再一次表現出來。人的活動的動機來自過去別人和自己在類似行為上受到的強化，包括替代性強化、直接強化與自我強化，其中前兩種屬於外部強化，第三種屬於內部強化。替代性強化是 **Bandura** 提出的一個非常重要的概念，指通過觀察別人受強化，在觀察者身上間接引起的強化作用。例如，學生看到別人成功的行為得到肯定，就加強產生同樣行為的傾向；反之，看到別人的某種行為受到處罰，自己就會避免那樣做。這種榜樣可以擴大到電影、電視、小說中的人物。**Bandura** 運用社會學習理論為指導，將社會問題研究與心理學研究方法相結合，開展了一系列社會行為的研究。其中最有影響的是關於攻擊性行為的研究。關於攻擊性行為，有人認為是出于人的攻擊本能（如弗洛伊德、洛倫茲），也有人認為是因為受到了挫折才發生（如多拉德）。**Bandura** 則明確指出，人類並不是生來就帶著一個行為庫的，人的一切行為方式都是後天學習的結果。**Bandura**（1961年）所做的觀察學習的 **Bobo doll** 實驗就很好地說明了學習對攻擊行為的影響。**Bandura** 認為，兒童攻擊行為的獲得並不一定要以其親身獲得獎勵或懲罰為前提，兒童可以通過觀察他人從事此類行為之後受到獎勵或懲罰而學會這類行為。在研究中，**Bandura** 把兒童帶到一間屋子裏完成一個藝術項目，在同一個屋子的另一頭，一個大人正在悄悄地與一些玩具（**Tinker Toys**）玩，在它們的旁邊有一個大木槓和一個假人（**Bobo doll**）。兒童被分為實驗組和控制組：實驗組的兒童

看到大人叫喊著用大木槌擊打假人，控制組的兒童看到的是大人只是悄悄地自己玩玩具。在孩子們看了約十分鐘之後，把他們帶到另一間放著各種各樣孩子們喜歡的玩具的屋子，告訴他們說這些玩具是留給其他人玩的，以此激起他們的挫折感。之後把孩子們帶到第三間屋子，屋子裏有一些玩具，包括 Bobo doll。結果正如人們所預料的：實驗組的兒童比控制組的兒童表現出了更多的侵犯行爲。

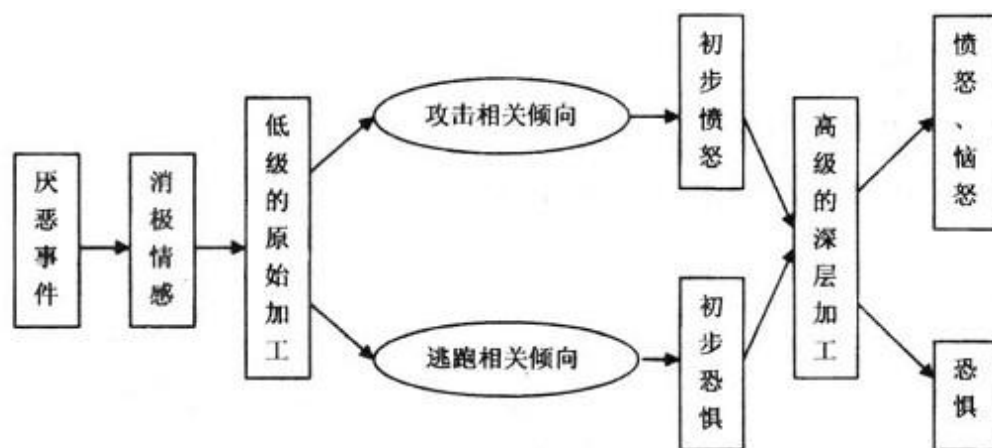
Bobo 娃娃實驗的主要目的是說明，接觸具有攻擊性的行爲模範(model)，通常會對兒童產生教導效果(teaching effect)。Bandura 的貢獻更在於發現，兒童的行爲的表現(行爲操作)與行爲的獲得是不同的。具體地說，兒童通過觀察習得的行爲，也許會直接的表現出來，但也可能並不表現出來。兒童在觀察學習後沒有表現的行爲，並不意味著他們沒有學習到行爲。只要外部條件和內部動機相適應，習得而未表現的行爲就會表現出來。Bandura 的實驗還表明，行爲模範並不僅限于生活中的真實人物,也可以是電視,電影中的角色或卡通影片中的虛擬人物。許多實驗研究結果顯示，兒童可以如同模仿真實人物般的模仿影片中的人物(Bandura, 1965; Bandura et al., 1963)。而且，電視、電影和卡通圖片中的人物對兒童的示範影響力，絲毫不亞于生活中真實人物的影響力。除了教導效果外,攻擊行爲模範對兒童還具有推動效果(motivating effect)，促使兒童解除對暴力行爲的抑制能力，或稱解禁效果(disinhibition)。

Bandura 在社會學習理論的基礎上進一步提出社會認知理論(social cognitive theory)(Bandura, 1986)。社會認知理論重視觀察學習的認知過程，如注意過程和維持過程等，而且，被廣泛地用來闡釋受眾從媒體暴力學習攻擊行爲的過程。社會學習理論與社會認知理論都是瞭解受眾從媒體暴力中學得新的行爲模式的架構。兩者的差別于社會學習理論以行爲導向，探討電視暴力對觀看者產生攻擊行

為的影響，而社會認知理論探討的層面則從行為導向轉為認知導向，強調認知因素在產生影響的過程中的重要性。

3· 認知新聯繫理論

認知新聯繫理論是 Berkowitz 在挫折-攻擊性理論的基礎上加入認知因素後演變而來，著重考察認知、情緒與行為、內在行為傾向之間的聯繫。該理論是認知主義觀點的進一步發展，它用現代神經理論與認知主義相結合的認知聯結主義觀點來解釋攻擊行為的產生。根據該理論，厭惡事件（如挫折、挑釁、高噪音、不舒服的溫度和不愉快的氣味）產生消極情感，而由不愉快經歷導致的消極情感又自動地激發與“戰鬥”和“逃跑”傾向相聯繫的各種思維、記憶、表達性運動反應和生理反應等。隨後的高級加工過程（如歸因、評估和圖式概念）進一步強化、抑制、改善和區分最初的各种反應。如果產生消極體驗的個體不能迅速從該狀態解脫，則個體會產生攻擊性以應對。2003年，Berkowitz 把模型描述如下：



認知新聯繫理論模型 (Berkowitz, 2003)

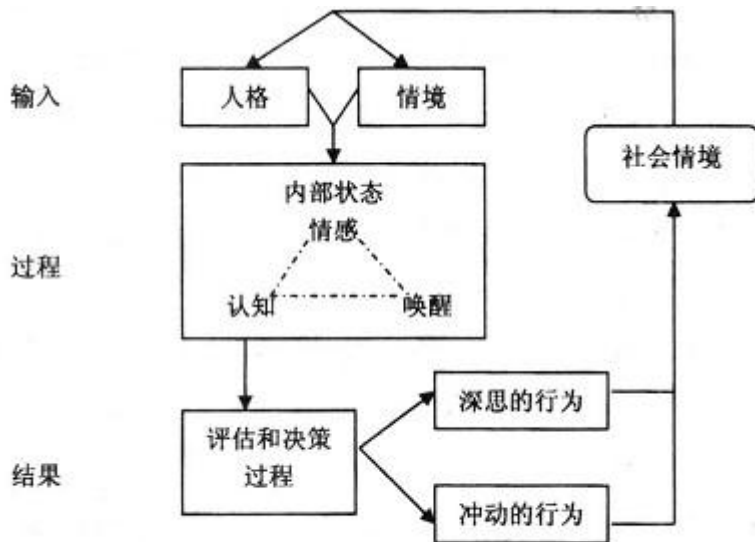
該理論認為，攻擊性的思維在記憶中建立起一個互相聯繫的網絡。一旦攻擊

性的思維被激發，其激活作用會沿著交互的聯繫路徑從一個節點傳到另一個節點，從而激發與之相聯繫的攻擊性概念和暴力情感，甚至導致攻擊性行爲。因此當人反復接觸媒介的暴力內容時，在他們的頭腦中就會產生更詳細的相互聯結的攻擊性思維網絡，逐漸形成攻擊性的認知和情感反應模式，引發與攻擊有關的技能、信念，從而增加在現實生活中出現暴力行爲的可能性。在特定的情境下，它還會使人分不清什麼樣的行爲是適當的。因此，在時間或方式上帶有強制性的暴力媒體接觸通常會導致攻擊性的反應。

4· 一般攻擊模型 (General Aggression Model)

2002年，Anderson等人根據多年積累的研究成果，在社會學習和社會認知理論的基礎上提出了一種包容性更強，更加全面科學的理論解釋：即一般情感性攻擊模型CAAM(General Affective Aggression Model)。後來，Anderson和Bushman又將這個模型升級為既強調外部因素，又關注個體特徵的一般攻擊模型GAM (General Aggression Model)。該模型的具體理論來源有：Bandura的社會學習理論，Berkowitz的認知聯結模式，Dodge的社會信息加工模式；Huesmann的腳本理論以及Zillmann的興奮遷移模式等。一般攻擊模型綜合了來自認知、情緒、生理、人格心理學等多個流派的觀點，吸納和總結心理學各個流派在攻擊行爲領域中的研究成果，形成了目前該研究領域中的一個最為完整的理論體系。

GAM用來解釋特定情境下攻擊性行爲發生的機制，其流程如下圖所示：



一般攻击模型 (Anderson, 2002)

GAM關注處于情境中的人 (person in the situation)，即事件 (episode)。作者認為，人類從嬰兒時期就開始學習如何感知、解釋、判斷和回應現實環境中的發生的事件。隨著時間的推移，我們都採用各種各樣的知識結構。我們通過觀察自己與現實生活以及虛擬場景中的人們的互動而建立起這些認知脚本 (cognitive schemata)。根據GAM，反復暴露于某一因素 (如媒介暴力) 會造就較強的攻擊性。這種長期的影響是儲存于記憶中的與攻擊相關的知識結構發展、激活和強化的結果。在當前的情境下，這種攻擊性人格的長期改變會影響輸入變量：個人內部變量 (如敵意特質、性別、信念、價值、長期目標、對攻擊行為的態度等) 和外部情境變量 (如失敗、挫折、真實世界中的暴力或媒介暴力、激惹性事件，疼痛與不舒服、藥物等)。一方面，人格變化會造成面臨情境的個體多方面特質的變化；另一方面，反復暴露于不利于適應的情景會通過改變知識結構甚至人格特質以系統地影響其他情境變量。這兩個變量相互作用影響個體當前的內部狀態從而影響最終的輸出行為。

個體內部狀態的變化反映在認知 (如敵意思想或攻擊性脚本)、情緒 (敵意感受或表現攻擊行為的傾向) 和生理喚醒 (如心律、血壓和內分泌等) 3個方面，

相互作用，彼此激活，決定了個體對攻擊行為的評價、判斷和攻擊動機的形成。通過激活攻擊性認知或思想，通過誘發以憤怒為主的情緒狀態，通過生理喚醒來引發個體對攻擊行為的評估和決策。評價過程包括即刻評價（對情境的解釋和對情感的體驗）和再評價（對情境和情緒進行更多理性的解釋和評估）。前者是一種快速的、幾乎無意識的評價，導致衝動行為，後者則需要更多的認知資源，會產生深思熟慮的行為。評估之後將是行為選擇和動機形成階段（即決定是否採取攻擊行為）。該理論認為人類的攻擊機制可能是一個動力循環的過程。

GAM為攻擊行為的產生及媒介中的暴力內容如何影響攻擊行為提供了一個整合的理論模型。按照該模型的觀點，媒介暴力對青少年攻擊行為的形成具有短期效應和長期效應。在短期效應中，媒介暴力是作為一個情境變量起作用，會在短時間內提高攻擊性認知、敵意情緒和生理喚醒等方面的激活水平，進而促進暴力攻擊行為的產生。在長期效應中，媒介暴力通過強化青少年的攻擊性信念與態度，鞏固其攻擊圖式與腳本，作出攻擊性預期，使個體對攻擊具有高度脫敏性，或從狀態攻擊性轉化為特質攻擊性等方式來起作用。另外，從長期效應來看，長期接觸媒介暴力不僅可以改變個體的人格，而且也會改變個體周圍的環境，當個體變得富有攻擊性時，如與家人、教師、朋友的交往減少，更容易結交一些具有暴力傾向的夥伴，受這些夥伴的影響，個體的觀念與活動場所會逐漸發生變化。人格的變化與新的環境相結合，再一次對個體行為造成新的影響。

此外，一般攻擊模型認為媒介暴力內容對青少年的不同時期具有不同的影響，其中對早期青少年的影響更明顯。一方面，早期青少年的生理喚醒水平高，觀看媒介暴力內容更容易引起興奮，並傾向於通過攻擊行為宣泄這種緊張興奮的身心狀態。另一方面，早期青少年更容易依照即刻評估的結果來做出衝動魯莽的

決策和行爲，由于認知能力和自我控制能力的提高，年長的青少年則更多通過再評估的過程做出更理智的決策，這在一定程度上抑制了生理喚醒導致的攻擊傾向。

5 · 涵化理論(cultivation theory)

有別于上述強調媒介暴力內容對受眾攻擊性行爲影響的理論，傳播學者 **Gerbner** 提出的涵化理論主要從認知的角度分析媒介如何形塑觀念以及建構社會真實(Hughes, 1980)，其重點在于電視對觀衆在建構“社會真實”(social reality)上的可能影響。面對暴力充斥電視節目的現象，涵化論者關切的不是這些節目會不會使觀衆變得更暴力，而是這些節目會不會使觀衆“覺得”社會上的暴力問題就像電視上演的一樣。**Gerbner** 認爲電視暴力節目會對社會大眾發生潛移默化的功能，它爲大家建構了一個圖像，認爲這是一個“卑鄙世界”(mean world)，而且解決問題需靠暴力。

涵化理論假設電視是主流媒介，而電視內容是根據同一套市場規格呈現的，被系統地扭曲了的、代表主流價值觀的信息滲透于傳媒，尤其是電視的節目之中。當觀衆以儀式性、非理性、習慣性的態度收看主流媒介——電視所呈現出的陳腐、重複、同一市場規格、與現實不符的訊息時，會產生長期的、隱性的、集體的、潛移默化的效果。

涵化研究通常使用社會調查的研究方法來評估收視量不同所帶來的不同影響。簡而言之就是試圖證明，與那些收看電視較少但是在一些重要的人口統計學特徵上可以互相比較的受眾相比，那些花更多時間收看電視的受眾更可能以電視中最普遍最常出現的信息所代表的方式來感知現實世界。**Gerbner** 等學者長期收集、分析電視暴力節目的內容，並對觀衆的觀念、意見、態度等進行調查，發現

長期觀看電視的觀眾對“社會真實”的認知,與電視所呈現的“媒介真實”(media reality)相符。觀眾通過接收電視訊息建構出媒介真實,看電視的時間愈長,愈易認為媒介真實就是社會真實。由于媒介真實和社會真實之間常有落差,而電視所呈現的媒介真實傾向于強調暴力,因此暴力節目看得愈多的觀眾,通常也認為現實生活中暴力愈多,愈覺得身處“卑鄙世界”。此外, Gerbner 等學者從許多以不同年齡的觀眾作為樣本的研究中也發現,相較于輕度收視者,重度收視者越傾向于認為世界是充滿暴力的地方,而且也認為他們本身較可能成為暴力受害者(Signorielli & Morgan, 1990)。

該理論強調傳媒扮演的社會控制代理人的角色,而觀眾的錯誤觀念則源自于傳媒。這些觀念之所以被稱為是錯誤的,是因為它們偏離了客觀現實。電視和其它傳媒展現了一種令人驚恐的社會關係,在實際生活中常見的角色和規範幾乎蕩然無存,而電視沉迷者心目中的社會現實因而深受影響(Morgan & Shanahan, 1996)。

2.2.3 媒介暴力的治療和抑制效果：淨化理論 (Catharsis Theory)

淨化理論又稱為宣泄理論、滌情理論、替代性參與等。與上述討論媒介暴力內容的短期或長期效果的理論不同,淨化理論認為媒介暴力不會導致現實中的攻擊性行為。恰恰相反,該理論認為接觸媒介的暴力內容反而會減少觀眾的攻擊性行為。

這一概念最早是由古希臘大思想家亞裏士多德(Aristotle)提出來的,他認為文學作品或戲劇中悲劇的手法,可以使人們的情感,例如悲傷、恐懼與憂慮等得以釋放,以達到淨化的目的。

後來，這一概念被弗洛伊德引用到其學說之中。早在 20 世紀初，弗洛伊德 (Floyd, T.L.) 在治療神經症的時候就發現，當病人向自己訴說了積壓在內心深處的一些欲望之後，病人的病情會得到好轉，他把這種現象稱為宣泄。弗洛伊德認為，攻擊是一種本能，是人與生俱來的驅動力。每人都有一個本能攻擊性能量的儲存器，應當不斷以各種方式使攻擊性能量發泄出來，還可以適當地表現一些攻擊的行為和舉動，否則攻擊性能量滯存過多，後果將不堪設想。

延續這一想法，學者 Seymour Feshbach 主張，個體心中的悲傷、害怕、憐憫、憤怒和攻擊衝動，往往能通過觀看電視上的類似情節而澄清淨化，因此，原來潛藏在心中的攻擊欲望，能透過觀看電視暴力而被洗滌除去。因為戲劇主人公的攻擊行為替代性地表達了人們內心的暴力傾向，因而通過觀看電視暴力，可以降低採取實際侵犯行為的衝動 (Feshbach, 1955)。他還認為人在生活中的挫折感是焦慮與暴力的來源，當焦慮與暴力無法宣泄時，看到別人的暴力行為也會得到紓解或補償作用，社會低層人士比高層人士更需要這種替代性參與的發泄，因為高層人士的社經條件使自己的挫折感較低，所受的教育背景亦使自己較能控制情緒。

Feshbach (1961) 的實驗研究結果支持淨化理論。研究發現，原本憤怒的個體，在看過暴力影片之後的心理測驗結果顯示，個體的攻擊意願降低。後來 Feshbach 和 Singer (1971) 採用實地研究，隨機地將紐約和加州七個社區學校的 400 名曾有受挫經驗的青少年分為兩組，分別觀看暴力的或非暴力的電視節目，每人每周看 6 個小時的節目，連續 6 周；並在這一段時間內，觀察和測量他們攻擊行為的差異。結果發現，收看非暴力電視內容的青少年比收看暴力電視內容的青少年展現更多的攻擊行為。這證實了暴力內容的治療抑制效果，個體的攻擊傾

向借由替代性參與得到減弱。

儘管 Feshbach(1955,1961)的研究結果非常支持淨化理論，然而，這個理論一直無法得到相關研究的支持，特別是在兒童研究方面。從 Berkowitz 的攻擊暗示理論以及 Bandura 的社會學習理論來看，觀察他人的攻擊行為不僅不能減輕憤怒，而且還會強化侵犯的傾向和行為。心理學家們還分別做了實驗。實驗結果也表現出彼此矛盾的情形。另外 Feshbach 的研究結果受到質疑的原因在於，它無法控制或考慮一些重要的因素。例如，1971 年的實驗，收看非暴力電視內容的多數青少年表示不喜歡所看的影片，因此產生更多的反抗攻擊行為，顯示實驗過程沒有考慮到研究對象的心理作用及其對影片內容的興趣，導致研究結果有所偏差。此外，試圖複製類似實驗的其他研究並無法得到相同的研究結果。

雖然多數研究並不支持淨化理論，不過淨化理論仍然是電視暴力與攻擊行為這方面研究的重要理論之一。

2.2.4 小結

總的來說，媒介效果理論主要集中於兩個層面，即對行為和認知的影響。在行為層面的長期效果研究中，社會學習理論、興奮轉移理論、認知新聯結理論、GAM 等都認為媒介暴力內容會引發、刺激或增強攻擊性行為的發生，而淨化理論則提出相反的觀點，認為媒介暴力內容有助於人們宣洩消極情緒，從而減少攻擊性行為的發生。社會學習理論、興奮轉移理論、認知新聯結理論和 GAM 的相似之處還在於，它們都認為是環境提供了刺激，然後形成一個認知的過程，最後導致行為的發生。通過體驗社會環境而形成的圖式、腳本和聯合網絡等引導了認知過程，它們幫助個人闡釋媒介內容所提供的刺激的含義。不同之處在於，社會

學習理論強調觀察在學習與模仿過程中的作用，興奮轉移理論則強調接觸媒介暴力會提高生理的興奮狀態，從而產生強化行為的作用，認知新聯結理論則強調認知與情緒和行為傾向之間的聯繫。

涵化理論區別于其他理論的根本就在于，它所指的效果是媒介暴力內容對人的觀念的涵化，強調的是媒介暴力對人的認知層面的影響，而其他幾種理論（不論針對短期效果還是長期效果）則強調媒介暴力對受眾行為的影響，即是否會引發、刺激或增強攻擊性行為的產生。雖然社會學習理論發展到社會認知理論，擺脫行為主義的窠臼，開始強調對認知的影響，但其落腳點還是在行為上，基本上仍然以行為主義的基調和方法探究兒童、青少年觀看電視的行為，只是強調暴力內容是如何影響認知，認知在影響過程中發揮了什麼樣的作用，從而作用于人們的行為的。實質上只是將“認知”當作行為主義中“刺激→反應”模式的一個“中介變量”而已。

如前所述，本研究的出發點在于探討暴力網游對玩家認知、價值觀念、態度層面的影響，因此以涵化理論為解釋的理論框架，不失為一種合理的選擇。

2.3 中國內地的媒介暴力研究

2.3.1 中國學術研究語境中的“媒介暴力”

對“媒介暴力”的概念到底如何界定，學界一直看法各異，歸納起來，主要的有以下幾種說法：

第一類觀點，以中國社會科學院的陳憲奎為代表，認為“媒介暴力”由“真實暴力”與“幻想中的暴力”兩種形式構成。“真實暴力”指大眾傳媒對社會生活中真實發生的暴力事件、暴力場面的報道；幻想中的暴力，則主要是指在一些

娛樂性節目、電視劇中出現的暴力場景。¹¹還有學者作出了這樣的定義：“媒介暴力一般被認為是包括電影、電視、電子遊戲、報刊等在內的媒體含有或刊登暴力內容，並對人們正常生活造成某種不良影響的暴力現象。”¹²以上這兩種觀點都是將媒介暴力看作是大眾傳媒中所承載的暴力內容，沒有提及傳媒自身作為“施暴方”所實施的暴力行為。

另有一類觀點則認為：“媒介暴力即大眾媒介傳播對受眾造成顯性的或者是隱性的，身體上或者心理上傷害的行為。”這一觀點是將媒介暴力定義為一種傷害行為，將傳媒看作是“施暴方”，傾向於強調其負面影響¹³。

郝雨（2009）根據構成形式及其影響效果，將現代社會中的媒介暴力作了分類：一是大眾傳媒所傳播的暴力內容，可簡稱為“媒介化的暴力”，細分為“真實的”和“幻想的”兩種，“真實暴力，指媒體對城市騷亂、示威游行、政治暗殺事件、戰爭場面等等的報道；幻想中的暴力，是指在一些娛樂性節目中存在的暴力場景，如在電視劇裏大量存在的暴力鏡頭，一些兒童節目中出現的暴力遊戲。”二是大眾傳媒作為實施者所施加的暴力行為，可簡稱為“暴力化的媒介”，其主要特點有話語的集權主義，傳媒的越權行為，無法擺脫的強制傳播等；三是高科技條件下的現代傳媒所搭建的虛擬世界中的遊戲化暴力，簡稱為“虛擬化暴力”。

根據郝雨的分類，本文所探討的“媒介暴力”的效果，針對的是第一種類型，即大眾傳媒所傳播的暴力內容對受眾所產生的認知和行為上的影響。同理，

¹¹陳憲奎：《美國市民社會研究》第12頁，中國社科出版社

¹²趙允芳：《解剖“媒體暴力現象”》，《傳媒觀察》2004年12期

¹³馬小璐、蒲蒔、鄭少雲、陳琦：《媒介暴力問題研究筆談：關於媒介暴力的界定》，《今傳媒》2007年第3期

“網絡暴力”在本文中指的是網絡媒體所承載的以文字、圖片和影像形式表現的暴力內容。在當前學術界中熱議的“網絡暴力”還有另一層意思：即“網民以道德討伐的名義，以網絡為載體，對網絡事件的當事人發布進攻性、侮辱性的言論，並搜索、公布當事人的真實姓名、工作單位、生活細節等具體信息對當事人的精神和生活造成巨大影響的行為”（程剛，2010）。這個不在本文所討論的範圍之內。

2.3.2 中國內地的媒介暴力研究

西方媒介暴力研究經歷了半個多世紀的發展，已經有非常成熟的理論框架，相關的實證研究成果也汗牛充棟，相比之下，媒介暴力的研究在中國可謂剛剛起步。在理論上，還處于對西方媒介暴力相關的理論進行評介的階段，並沒有任何理論的創新。用“媒介暴力”、“電視暴力”“網絡暴力”等關鍵詞在中國期刊網中搜尋，從1980年以來的30年間，相關研究結果僅兩百餘篇。總的來說，當前內地的媒介暴力研究有以下一些特點：

（一）研究數量逐年上升，尤其是隨著網絡新媒體的出現，相關研究激增。

2000年以前，媒介暴力的研究僅有二十餘篇，且多集中于電視暴力的探討。2000年以來，隨著互聯網的出現和迅猛發展，網絡暴力也開始引起學者們的關注，與網絡暴力相關的研究在10年間達到100餘篇。但是正如前文所述，由于“網絡暴力”這個概念在中文語境中的涵義多樣，在這100多篇文章中，大部分討論的網絡暴力，是以人肉搜索為主要表現形式的侵犯他人隱私對當事人造成嚴重傷害的行為。而真正研究以互聯網為載體所傳播的暴力內容的論文非常少，只有20多篇，其中以討論暴力網絡遊戲的影響為主。

(二) 質化的評介居多，量化的實證研究非常少。

與中國傳播學界重質化輕量化的傳統一致，內地媒介暴力的研究成果也呈現出質化研究多量化研究急缺的特點。質化的研究中，1990年代早期多集中于介紹國外對電視暴力內容的限制，尚未涉及學術研究成果的討論（兩文，1993；張書雄，1994；廖天琪，1994）。1990年代中期以來，對西方暴力研究的歷史及理論的引介趨于成熟，在此基礎上，相關的研究主題也逐漸多樣。但是其邏輯非常單一，多遵循“擺現象（電視/網絡暴力的出現）——分析成因——指出危害——討論對策”這樣一條思路，且論述多流于泛泛，有真知灼見和創新的文章並不多見。有的即使題為“媒介暴力與青少年行爲的相關性”研究，但也僅是羅列西方媒介暴力效果研究的結果，並未真正進行量化的實證研究。

具體而言，主要從以下幾個方面探討媒介暴力：

1· 媒介暴力/網絡暴力的定義和類型：郝兩（2009）

2· 媒介暴力的影響：對媒介暴力的影響的研究，以負面效應為多，且多集中于對青少年和兒童這一易受影響的群體的討論。主要表現為弱化道德底線、異化未成年人的人生觀和價值觀、影響未成年人的正常社會化、導致恐懼和焦慮、導致學習成績下降和人格障礙（針對暴力网游）、誘發現實的暴力和攻擊性行爲（彭昊文，2010；徐樂，2008；金多嬌，2009；宋維虎，2007；杜好強，2009；沈新潮，2009；孫佔利，2008）。除此之外，也有部分學者注意到媒介暴力的正面效應：電視暴力可以作為吸引受眾的營銷策略，也能疏導壓力、宣泄情緒。網絡暴力游戲則能讓青少年擺脫自我、轉移和消解現實社會中的學業競爭和就業壓力（肖小霞，2007）

3· 如何防範媒介暴力和進行社會控制的手段：從幾個角度同時進行。

(1) 政府要加強立法，完善法規。影視內容的分級制是最常提到的一個議題，學者都一致認為影視內容分級制是保護兒童不受屏幕不良內容侵害的最佳武器，在當下中國不僅勢在必行而且愈快愈好。也有學者意識到單純的內容分級可能造成“禁果效應”，更加刺激兒童的觀看欲，因此應引入新的技術手段以彌補這一缺陷，強調利用電視分級制與V芯片技術結合的手段來控制電視暴力內容的傳播（蔡騏，2006）。針對暴力網游的影響，呼籲國家建立嚴格的游戲評級制度也是研究者的對策之一。

(2) 大眾媒介的自律。強調媒介的監督、把關以及社會責任感，媒體從業人員職業道德和專業修養的提升。

(3) 提高受眾的媒介素養，從根本上控制媒介暴力的影響（楊帆，2009；陳紅蓮，2008；）。曾鴻（2008）著重探討在卡通暴力影響之下的兒童媒介素養教育問題，強調家庭、學校和社會的共同參與和配合，並介紹了港臺地區的相關模式以資參考。

2.3.3 中國內地媒介暴力效果的量化實證研究

如上文所言，當前內地關於媒介暴力的量化實證研究非常有限，主要體現以下幾個特點：

- (一) 絕大部分討論媒介暴力的負面影響，尤其是對青少年和兒童的影響。
- (二) 大多數研究討論的是媒介暴力與偏差行爲、攻擊性行爲之間的關係，採用調查法和實驗法等量化研究方法，多為心理學領域的學術研究。

和網絡暴力的效果研究相比，電視暴力的量化實證研究更少。曾凡林（2004）採用問卷對 259 名初中生進行觀看暴力鏡頭的頻次、對暴力的認同態度、觀看暴

力鏡頭的情緒反應、攻擊行為傾向等方面的調查。結果發現青少年觀看暴力鏡頭頻次和興奮水平越高，情緒宣泄越少，表現出攻擊行為傾向越多；男生的攻擊行為比女生多；青少年的攻擊行為隨年級升高而降低，工讀學校學生比普通學校學生表現出更多的攻擊行為。該研究的結論認為，過度地觀看電視暴力可能導致青少年攻擊性行為傾向增加，且攻擊行為與觀看電視暴力引起的情緒反應有關。但是由於採用的是調查法，無法驗證因果，且該研究沒有考慮其他中介變量。

對網絡暴力的量化研究，多集中于暴力網絡遊戲的負面效果。例如，肖小霞（2007）基於 60 家網吧 250 位遊戲玩家的實證調查發現，沉迷于暴力網游的青少年多為學歷較低的中專技校學生，普遍存在性格孤僻、態度冷漠和非人性化的傾向。陳碧雲（2010）以南京部分高校的大學生為被試，採用問卷調查的方法，探求網絡暴力遊戲和大學生攻擊性之間的關係。研究發現，網絡遊戲暴力會顯著提高男大學生的攻擊性。張曉冰（2009）以廣州市中學生為研究對象，探討青少年玩網絡暴力遊戲的狀況。研究發現，所有受訪者對暴力遊戲的負面影響（三個指標：影響手眼協調能力、導致精神緊張無法放鬆、浪費時間影響學習）持中立態度，有近六成對暴力遊戲的未來發展持明確支持和中立的態度。對網絡中的矛盾和現實中的矛盾，選擇“將遊戲中的暴力方式複製到現實中解決”的人寥寥無幾。超過 20% 的人對暴力行為持贊同態度，這一指標與 SES 變量無顯著相關，而與“平均每次玩網絡遊戲的時間”呈正相關。賀建平（2009）以涵化理論和社會學習理論為基礎理論，以 13-16 歲的中學生為研究對象，探討網絡暴力遊戲和青少年暴力行為的相關性。研究發現，玩暴力網游會改變人們對暴力行為的看法，會容易產生憤怒、報復、進攻等情緒，但無論在網絡世界還是現實世界中，青少年對網絡遊戲的模仿並不是普遍現象。而且網齡越長，採取暴力手段解決問

題的人數所佔的比例越小。上述研究均採用社會調查法，無法證明因果，只能證明相關性。也有少量研究採用實驗法，探討暴力遊戲的效果。例如，張國華（2008）以 163 名初中一二年級學生為被試，探討暴力網絡遊戲偏好和青少年死亡認知的關係，發現暴力網游通過共情（*empathy*）對死亡認知的兩個維度“適用性”（*applicability*）和“終結性”（*cessation*）產生顯著的間接預測。魏謹（2009）採用實驗法對暴力網絡遊戲組和對照組分別進行攻擊的內隱聯結測量。發現遭遇不利時，青少年的內隱攻擊將被激活；暴力網游組與對照組青少年相比，在內隱層面更傾向於將攻擊與不愉快相聯結。

不論是採用社會調查法還是實驗法，上述研究在媒介暴力是否存在引發青少年攻擊性行為的負面影響這個核心問題上，都未能達成一致結論。

（三）雖然數量極少，仍然有部分研究從受眾的認知、態度等方面討論媒介暴力的影響。例如，王玲寧（2005）針對上海中學生進行問卷調查，發現接觸電視的時間和內容偏好對暴力贊成度無顯著影響，但是在內容偏好中，越偏好港臺電視連續劇的受眾其人際信任感越差。龍耘（2003）則以電視劇為例，採取兩級抽樣，對 34 個衛星頻道在 2001 年 11 月和 12 月兩個月間的黃金時段電視劇進行內容分析，並選取全國、北京、蘭州和上海四地收視率最高的四部連續劇進行內容分析和文本分析，以量化形式反應電視暴力的指向和強度，並以質化分析解釋各項指標所蘊含的意義。該研究還以涵化理論為理論框架，驗證了收視時間與受眾的暴力認知、恐懼感等涵化指標之間的關係。

總的來說，中國內地的媒介暴力研究還處於初步發展階段，不論是理論，還是方法，都沒有跳出西方媒介暴力效果研究的套路。當前研究的熱點，還是集中于暴力網絡遊戲對受眾，尤其是兒童與青少年玩家的攻擊性行為的影響，引用得

較多的理論是 Anderson 的一般攻擊模型（GAM），這些研究都集中在心理學領域。傳播學領域的量化實證研究較少針對行為層面的影響，而是探討媒介暴力在認知和態度層面的效果，下一章將對此進行詳細分析。

2.4 暴力的定義

暴力是一個隱含著政治學、文化學、心理學、社會學、倫理學等方面微妙象徵性意義的複雜概念。在媒介暴力研究中，暴力的定義以及測量標準的問題存在諸多爭議。正如 Signorielli 等人所指出的：暴力被界定的次數，恐怕已經和它被研究的次數一樣多了。面對這樣一個具有多重寓意的概念，如何將其界定並進行客觀可靠的量化，是十分棘手的工作，但這又是研究媒介暴力效果的一個十分關鍵的因素。

數十年來的媒介暴力效果研究，對暴力的定義和測量標準，眾說紛紜。有的按照施暴者和受害者的不同角度進行區分，前者強調行為，後者強調結果；施暴類型有區分為有意圖的暴力和無意圖的暴力；而暴力行為類型又分為肢體暴力和語言暴力；按照參與人數的多少可以分為個人暴力和集體暴力等。在暴力的測量上，更是差異巨大。大多數的研究者採用明顯的肢體暴力行為作為測量標準，而有的研究則採納一切暴力鏡頭，而不考慮節目的類型和情境。

在暴力的定義中，有幾個術語如“攻擊性”（aggression）、衝突（conflict）、“犯罪”（crime）和“反社會行為”（anti-social behavior）通常被研究者作為暴力的同義詞，有的則與暴力概念部分重疊。

對不同暴力概念和定義的分析可以發現，其根本不同主要體現在傷害的特徵，是否有意圖以及傷害是身體還是言語的。歸納起來，暴力（或攻擊性）的定

義主要包括以下這些：

1· 有的定義強調行為的目的性

Dollard 等人 (1939) 把攻擊性定義為“對其他有機體造成傷害的有目的的行為”。顯然，有意圖的傷害在這個定義中是最重要的。Bandura (1973) 把暴力定義為“造成人身傷害和財物損壞的行為，這種傷害可能是心理的，也可能是生理的。”他還認為，如果一個人有意識地用槍或足以致命的東西去傷害別人，即使他傷害的不是他的目標，那麼也應被看做是暴力行為。可見，Bandura 的定義也強調有意圖和傷害。Baron (1977) 提出的定義為有意圖傷害他人的行為，造成的傷害包括生理及心理層面。Mees (1990) 的定義也同樣強調意圖和傷害。他把有意圖詳細地區分為三類 (1) 輕率 (施暴者考慮了可能的危險性但沒有去做); (2) 不替別人著想 (施暴者考慮到了行為會因其傷害，但還是實施了行為並把自己的個人利益凌駕於別人之上); (3) 蓄意的 (惡毒並有意的傷害)。Berkowitz (1993) 將攻擊性定義為“有意對別人造成生理或心理傷害的任何行為”，指出不僅肢體的侵略動作屬於攻擊行為，口頭侵犯也一樣，他還把暴力看做是攻擊性的最極端形式。在 1990 年代美國的國家電視暴力研究 (NTVS) 中，對暴力所下的定義是：有意對他人造成傷害的公然行為，也包括以看不到的暴力手段對他人造成的身體傷害。這裏同樣強調行為的有意圖，而且暴力行為不僅有公然的，還包括看不見的。黃明明 (1994) 把暴力定義為“以任何明顯而具體的言語或行為意圖使人屈服，無論有無人員傷亡或物品損毀之情境皆屬暴力”，該定義強調暴力的意圖而不是其結果。Gerbner 在國家暴力成因與防範委員會的研究者所使用的暴力定義是被研究者採納得最多的，他將暴力定義為“有意傷害或者殺害的公然的武力行為”。該定義強調行為的有意圖，不包括心理上的傷害以

及言語暴力，而是採用明顯的肢體暴力行為作為測量標準，在實際操作中更加明確而缺少爭議。

2· 有的暴力定義則比較寬泛。

例如，Muncer ,Gorman 和 Campbell（1986）將暴力區分為（1）身體和言語的；（2）陌生人之間的暴力和熟人之間的暴力；（3）有意的和無意的暴力。UCLA（美國加州大學洛杉磯分校）的傳播政策研究中心對大眾傳媒進行的暴力監測，其暴力的範圍包括運動暴力、滑稽暴力、口頭暴力、任何能導致身體傷害的暴力，無論是有意還是無意的，是對自己還是他人的，這個定義顯然更加寬泛。1988年，新加坡亞洲大眾傳播研究與情報中心對亞洲 8 國的電視節目進行暴力監測，將暴力定義為“使用武力或言辭對某人或某些人造成心理或肉體上的傷害，包括對財產和肉體的損毀”，該定義也很寬泛，和格伯納的定義相比，增加了言語暴力和心理傷害。

由于電子游戲與電影電視存在諸多差異，因此在暴力游戲效果的研究中，學者對暴力的定義也異于傳統暴力效果研究。後者多強調暴力或攻擊性行為的意圖性、展現方式和造成的傷害，而游戲中的暴力則加入了對非生命物體的破壞行為（aggression toward inanimate objects）。例如 Silvern 和 Williamson（1987）對攻擊行為的定義包括（1）肢體暴力（physical aggression）：肢體的攻擊、破壞、揶揄與威脅的表情姿態；（2）口語暴力（verbal aggression）：憤怒地命令、口頭取笑、貶抑；（3）物體暴力（object aggression）：對物體進行肢體暴力。Irwin 和 Gross（1995）同樣指出，攻擊行為的對象不僅僅為對其他有機體的攻擊行為（肢體暴力與語言暴力），更包括對非生命物體的破壞行為，其對攻擊行為的操作性定義包括例如：打人、推人、捏人、拉扯衣服、踢人、拉頭髮、丟東西等肢體暴

力，也包括威脅他人、意圖傷害踢人或以口語對實際攻擊動作的描述等口語暴力。(林育賢，2001)。

綜合以上對媒介暴力效果研究中暴力的定義分析，本研究對暴力進行以下定義：運用肢體或工具（法術），以對生物（包括人、動物或其它生命體）或物品構成肉體上的痛苦、傷害或損害為目的的威脅或行爲。

第三章 文獻回顧二：涵化理論

本章包括三個部分，首先對涵化理論的發展歷程進行詳細梳理，接著回顧中國內地和港臺地區涵化研究的現狀，最後一個部分結合本研究的主題分析涵化理論在暴力網絡遊戲研究中的適用性。

3.1 涵化理論的發展歷程

美國傳播學者 Gerbner 提出的「涵化理論」(cultivation theory)，對電視可能產生的效果提出相當完整的論述，其要點簡述如下：電視是當代最具影響力的媒介，其內容千篇一律地充滿了暴力及刻板映象，並不符合真實世界。觀眾日積月累地接受這種訊息，久而久之便會受到影響，對世界產生扭曲的印象，其受影響的程度由電視接觸量而定。

涵化論者一般將涵化理論的發展分為三個時期(李慧馨, 1994; Signorielli & Morgan, 1990)：首先是發展期(1967~1978)。在這個期間研究的重點在於討論電視暴力內容形塑了什麼樣的社會真實及如何影響受眾社會信念之建構，進而發展出舉世聞名的暴力素描(violence profile)。第二階段是挑戰期(1978~1987)。主要是針對不同的批評與挑戰提出回應與修正，使得理論更為周密；主流化(mainstreaming)和和諧(resonance)這兩個概念便是在此時被提出。第三階段(1987-2000)則是理論發展期。此階段的研究，已經脫離了傳統涵化理論的範疇，除了有關暴力的研究外，也加入其他社會真實的研究，如政治取向、少數團體、性別角色等主題的涵化研究。而 Gerbner 更是強調未來的研究應該朝向不同文化及跨國際(international)的涵化分析。

自 2000 年以來，由於互聯網等新媒體的蓬勃發展，對涵化理論形成了一定的挑戰，某些基本的理論假設在新的媒介環境下需要重新審視，這十年的發展期

在涵化理論的發展歷程中具有獨特的特色，因此可歸為第四個發展階段。

本節將以四個時期的劃分，分別介紹涵化理論在這四個歷史階段中的發展及取得的成果。

3.1.1 發展期（1968-1978）

（一）背景介紹：文化指標（culture Index）

涵化理論產生的背景是當時有兩股互相矛盾的歷史潮流：一方面，佔主流的學術話語認為媒介效果至多是非常有限的，而公眾和國會則越來越擔心電視對暴力的影響。當時美國國會憂心電視有強大的影響力，懷疑社會出現的動盪、暴力和不穩定乃源自電視的推波助瀾，於是提撥專款進行研究。1968年，全國暴力成因與防範委員會成立，主要目的是探究社會中的暴力問題，包括對電視暴力研究的回顧（Baker & Ball, 1969）。委員會還資助了一項新的研究：對1967-1968年的黃金時段電視節目進行內容分析，Gerbner和他的同事獲得這筆經費。不過，他們的企圖不僅止於檢驗收看電視節目與某一社會現象之間的關聯而已，而是將電視做為型塑當代文化的主要機制，想要就與電視產業有關的各個環節做整體檢驗，進而釐清其在文化上的意義。

他們的研究總稱，就是「文化指標」，涵化分析是“文化指標”的一個部分。從一開始，Gerbner就堅持認為傳播的“效果”不在於短期的態度或行為的轉變，而在於研究以下三者長期的互動關係：即生產媒介訊息的制度結構、信息系統本身以及蘊含在文化中的形象結構。因此該研究包括三個部分的内容：組織流程分析（institution process analysis）、媒介訊息分析（media message analysis）和涵化分析（cultivation analysis）（Gerbner, 1969）。

組織流程分析的目的在於找出影響媒介表現的各個因素，以及這些因素對媒

介內容有系統地產生作用的過程。

媒介訊息分析旨在檢驗媒介所呈現的內容（尤其是電視黃金時段的內容），重點在於找出為較多數受眾接收的訊息裡所隱含的形式（pattern）。

涵化分析則是以受眾為對象，探討媒介訊息分析所發現的電視現實，與受眾認知的社會現實之間的關聯。不過，Gerbner 等人發表的與文化指標有關的研究主要集中在涵化分析上，由這方面的研究所建構出的涵化理論，較文化指標更受到學界重視。

文化指標研究主要集中于黃金時段和週末白天的電視節目的內容。媒介訊息分析自 1967 年開始每年都在繼續，到了 1990 年代，分析還擴大到 Fox 電視網、“真實”節目以及其他被選中的有線電視網。

（二）基本理論假設

涵化理論是建立在若干前提之上的。充分把握與理解這些前提，是完整準確地理解“涵化理論”的關鍵。

首先，在媒介訊息方面，涵化論者認為，電視節目內容是一致的。在商業機制下，由於經濟效益的驅動和對收視率的追求，電視節目內容往往是能夠滿足最大多數人共同興趣的。因此，儘管電視節目有不同的種類，不過，各個種類節目裡所要傳達的訊息其實有相當的一致性。電視節目投資者和製作者更加樂於複製那些已被證明可以獲得高收視率的有利可圖的節目。基於這個想法，他們分析電視節目內容時，著重的是各個節目裡共通的型式，不在獨特的表現。這一點，Gerbner 在制度分析中進行了分析論述。

其次，電視信息是具有整體傾向性的。電視所傳達的信息是語言、圖像、聲音等象徵符號的有機組合系統。而隱藏在這一象徵符號系統背後的是則是特定的

意識形態系統。這就必然導致了該符號系統意義“結構的完整性”與“整體傾向性”。通過“訊息系統分析”，Gerbner 認為，美國的傳播媒介反映了統治階級尤其是統治資本的價值和利益。也恰恰是基於這一前提，涵化理論得以成為美國經驗學派同法蘭克福批判學派共同感興趣的理論交集。

第三，鑒於電視內容的一致性，Gerbner 認為，受眾雖然會在電視節目之間進行選擇，但其實並沒有太大的選擇餘地。換言之，涵化論者認為看電視本質上是種儀式性、而非功能性的行為。他們雖不否認觀眾在能夠看電視的時候，還是會在各個可供觀看的節目裡做選擇，不過，在前述有關媒介訊息的前提下，儘管各個節目的內容有些差異、各個節目的種類也有不同，但各節目所負載的訊息型式相當一致，觀眾其實沒有太大的選擇空間。

此外，電視有別於其他大眾媒介，以聲光傳遞訊息，受眾不需要具備太多的知識技能，就可以使用此一媒介。正如 Gerbner 所說的：“電視機已經成為家庭的中心成員，成為在大多數時間解說最多故事的那個敘述者。”許多人從出生開始便與電視為伴，被包圍在電視提供的信息之中。深在其中的人們很難對電視世界與現實世界做出清晰正確的區分。

基於上述前提，涵化理論的基本假設是：看電視的時間愈長，所形成的對社會現實的認知和態度會愈接近電視所呈現的景象，也就是「媒介現實」(media reality)。由於媒介現實和社會現實之間有些落差，且電視所呈現的媒介現實裡有強調暴力、色情的傾向，因此，電視看得愈多的人，愈有可能覺得身處「丑惡世界」(mean world) (Gerbner, 1970)。

(三) 研究方法

涵化分析檢驗在多大程度上重度收視者從隱含在符號世界中的模式來瞭解

真實的世界。Gerbner 等人當初採取的研究方式相當簡單。

首先，要找出電視內容裏最常出現和最穩定的模式，尤其是在大部分節目類型中都存在的穩定的形象、描述 (portrayals) 和價值。這通常還要與訊息系統的分析配合，或對現有的內容進行分析。

接著，測量觀眾的收視情況和對社會現實的認知。雖然涵化是一個宏觀社會層面的現象，不僅僅是個體對電視訊息的反應的總和，但是如果不通過測量個體則很難測量出涵化的效果。典型的涵化研究使用社會調查法，用以調查人們收看電視的情形，以及所建構的社會現實的面貌。在自變量、也就是收看電視的情形上，僅測量受訪者平常每天看電視的時間長度，將受訪者依收看電視時間多寡分為高、中、低收視組，然後比較這三組受訪者在因變量——也就是社會現實——上的差距。社會現實的測量採選擇題的方式，提供兩個答案，一個接近真實情況，一個則接近電視現實。例如，問受訪者社會上每一千人裡有多少人從事律師的行業，答案有兩個選項，各是一個數字，一個是依據客觀事實而來（如：律師公會提供），另一個則由分析電視節目內容而來（如：計算各戲劇節目所出現的人裡執業律師的人數）。

最後，測量涵化差異。知道了電視對現實的描述以及受眾對現實的認知之後，涵化的最後一步就是比較二者之間的關係。“標準”的涵化分析先利用交互表 (cross-tab) 分析不同的收視量（輕度，中度和重度）與受眾關於現實的認知（分為電視答案和非電視答案）之間的關係。高收視組裡選擇媒介現況答案的受訪者比例，減去低收視組裡選擇媒介現況的比例，即為「涵化差異」(cultivation differential)。涵化論者認為此一差異的肇因在於收視電視時間長短不同，由此推論出電視有涵化效果。例如，假設有 52% 的重度收視者認為

他們在下一年很有可能成為犯罪的受害人，而只有 39%的輕度收視者這麼認為。

在這個例子裏，涵化差異即+13。

(四) 研究結果

1. 內容分析的結果

暴力指數 (violence index) 或許是文化指標內容研究最廣為人知的一個成果。暴力指數結合了不同的測量方法，能夠對任一年黃金時間和週末白天的電視節目的暴力程度進行快速評估。這個相對較為簡單的公式結合了 5 個專門的測量指標：暴力節目的百分比 (即樣本中出現暴力的節目佔所有節目的比率)，每個節目中暴力動作的比率，每小時暴力動作的比率，以及捲入暴力的角色的百分比，被捲入謀殺的角色的百分比。該公式簡單表述為：

*暴力指數=暴力節目的百分比+2*每個節目中暴力動作的比率+2*每小時暴力動作的比率+捲入暴力的角色的百分比+被捲入謀殺的角色的百分比*

每小時和每個節目的暴力比率測量解決了節目長度和節目類型不同的問題；由於在數學上這兩個比率比其他三項要小，因此將其系數雙倍以增強其權重。

結果顯示，每年的暴力指數平均為 160 (在 115 到 185 之間浮動)，為每年電視節目中的暴力數目提供了一個簡單的估算。該數值本身並無意義，但是在考察長期的趨勢以及進行比較上非常有用。該數值可以用來比較不同的年份，不同電視網，不同時間段，不同節目類型等所包含的暴力的不同。

2. 涵化分析結果

涵化研究公佈的第一批結果顯示，在有關執法部門、犯罪、信任和安全感等議題方面，重度收視者比輕度收視者更容易給出接近電視的答案。

例如，文化指標的訊息系統分析數據顯示，黃金時間的電視節目中的角色，

每週有將近 2/3 會捲入暴力事件中。而 1970 年聯邦調查局的數據顯示每年每 1000 人中僅有 3.2 人捲入暴力事件，1973 年的數據則是每 1000 人中有 4.1 人。儘管這樣的官方數字並非完全準確，但不可否認的是一個人在現實世界中遭遇暴力的幾率要遠遠低於電視世界。根據涵化假設，收看電視會涵化受眾關於現實的設想，這些設想反映了媒體最常見的描述，因此重度收視者會更傾向於高估個人遭遇暴力的幾率。在這個例子中，當被問及每週捲入暴力事件中的人數更接近 1/10 還是 1/100 時，有 52% 的重度收視者選擇了 1/10，而選擇這個選項的輕度收視者只有 39%。

涵化分析不僅僅比較關於現實世界和電視世界的某些事實的數字估算，同時還測量諸如信任等議題。例如當被問及“是否大部分人都值得信任”，有 65% 的重度收視者認為“你對別人多小心都不為過”，而只有 48% 的輕度收視者選擇這個選項。從類似的研究結果，研究者總結出了“卑鄙世界綜合症”（mean world syndrome），認為觀看電視涵化了受眾一系列的看法，包括會誇大自己成為受害者的幾率，沮喪，恐懼，不安全感，焦慮和不信任等等。

更重要的，諸如種族、教育、收入、性別等影響社會信念和態度的變量也和電視一起互相作用，互相聯繫。例如，高收入和受教育程度低的人看電視較少。因此，從一開始，涵化研究者就意識到對變量的控制是非常必要的。尤其是那些可能影響或決定收視程度和社會認知的背景因素（通常包括受教育水平，職業威望，收入，其獨立或綜合的影響），還有年齡、性別、種族及其他媒介使用情況（如看報紙，看電視新聞等）。

因此，對重度收視者和輕度收視者的百分比比較，通常是在相對同質化的亞群體（subgroup）裏進行的。控制了這些因素，用來比較例如大學生和非大學生，

男性與女性，30 歲以上和 30 歲以下等群組之間的涵化差異。在大多數情況下，進行變量控制後並沒有太大影響涵化的結果，儘管不同亞群體間因變量的值會變大或變小，有的群組的關係會變強或變弱，但總的來說，涵化差異的方向和力度都保持著。

這些看起來非常直接的模式很快引發了大量的批評和爭論。測量、編碼、抽樣、控制、問卷的措辭、信度，分析的方法等等，每一個方面都受到檢驗。

（五）小結

在涵化學者看來，“涵化不是關於選民對一個政黨候選人的態度會怎樣被新聞或廣告戰役所影響；不是一個新的廣告如何說服消費者購買一款新的牙膏；不是關於兒童（或其他人）在觀看了一個暴力節目後是否會變得更有攻擊性，會做惡夢或得到宣洩；不是關於不同的觀眾對於肥皂劇中某個角色離開其情人的動機會有不同的理解，或是對某個複雜的謀殺案的最終結局有不同意見；不是關於青少年如何被低俗的脫口秀或充滿性意味的情景劇所腐蝕；不是關於這一季（或這一星期）的新明星如何改變公眾的發現或職業規劃。涵化研究關心的是，電視（尤其是戲劇性的娛樂節目）為受眾所提供的影像和意識形態裏那些穩定的、重複出現的、非常普遍的以及無可逃避的模式所蘊含的含義。涵化研究從來沒有否認媒介導致的攻擊性行為的存在，也沒有否認電視會令受眾對暴力產生“脫敏“或”去抑制化”的傾向。的確，特定的心理機制可以解釋受眾如何內化關於權力的相關內容。但是，涵化的重點與其他實驗性或側重行為的研究不同，它將電視暴力放在一個更廣泛的意識形態和文化情境中去考察，而不僅僅是一個什麼對兒童好或強大的電視機構應享有憲法第一修正案所保護的“權利”的問題。”（Morgan & Shanahan，1997）

涵化研究將電視看作是一個信息的系統，——該系統的要素不是一成不變或完全一樣的，而是互為補充、有機的和連貫的——並研究這些作為一個系統的信息如何對其受眾起作用 and 產生影響。涵化研究的核心是長時間接觸電視的累積效果。Gerbner 等人（1978，1979）認為，電視暴力描述了社會關係，展現了社會權力，尤其是反映了社會的權力等級並複製了社會秩序。

在所有對於媒介效果的研究中，涵化理論可以說是讓媒介重新回到宏觀效果論的關鍵之一（McCombs & Gilbert, 1986）。其最大貢獻在於認為傳播媒介的效果並非是在改變受眾，而是維持與強化的效果。涵化理論自提出後，即為美國傳播研究裡的主要學派，Gerbner 融合了歐洲關於社會批判的思想和美國實證主義的理論，被視為實證主義的傳播研究和歐洲文化批評取向的傳播研究彼此可能接軌的所在（Bryant, 1986）。

3.1.2 挑戰期（1978–1990）

雖然涵化理論將以往傳統傳播效果的研究由短期、立即、行為層面的影響，拉到長期、認知層面的影響，為傳播的研究開啟了另一道重要的里程碑。但是，Gerbner 的涵化理論，也受到許多的批評。

直到 1978 年，文化指標項目得到的批評大部分來自電視行業的研究者，批評主要集中於訊息系統分析的不同方面。這些批評針對暴力的定義和衡量（有批評家認為文化指標的概念太模糊太寬泛），還有樣本量，信度，效度，編碼的過程和大量其他相關的問題。

到 1970 年代末，涵化分析已經成為用以評估電視訊息如何影響對與社會權力相關的議題的認知的的方法。然而並非每個人都這麼看待涵化研究，許多不同意見導致了一波又一波的討論和爭議。許多爭論雖然已經有幾十年了，但仍然沒有

完全得到解決。

以下將詳細介紹針對涵化理論的各種批判以及涵化論者的回應。

（一）來自文化研究學者的批評

文化研究認為媒介內容的含義以及對內容的理解會因受眾的社會背景而異，社會背景包括社會階層、性別，或所屬文化分支等，因此強調受眾在對媒介內容的解讀過程中的主動性。

文化研究學者 Newcomb (1978) 批評涵化理論對於暴力的定義界定不夠清楚。他引用當代文化研究和符號學的概念和理論，認為媒介訊息是具有多義性的，不同的理解之間互相影響，妥協或互斥。因此暴力在美國的歷史和文化中有不同的意義，並非所有的觀眾都以同一種方式來解釋一個暴力動作。他強調針對每個節目進行深度分析的重要性，而不應該像文化指標那樣強調總體的模式。他尤其強調差異的作用——情境的差異，節目的差異，觀眾的差異。他認為這些差異意味著沒有一個節目對所有的觀眾來說是只有一種解釋的。亦即他質疑觀眾是否能夠得到 Gerbner 的研究中所聲稱的通過觀看電視暴力所得到的東西。

另一個學者 Livingstone (1990) 對涵化理論也有類似的批評。他認為內容含義固定化或是含義存在於內容之中的說法是錯誤的，受眾是具有主動性的，因此觀眾對於電視情節的不同理解在電視影響社會“觀念現實”的過程中扮演了中介角色。

針對這些批評意見，涵化學者首先肯定了符號是複雜的，其意義也是多層次、不確定、多變的。但他們認為，Newcomb 和 Livingstone 的觀點與涵化的基本精神並不衝突。強調受眾與媒介文本的互動會導致多樣性和多義性並非否認共性存在的可能性。像涵化研究所做的那樣，揭示這些共性，也並非否認差異的存

在，的確，符號系統的結構顯示出傳播是一個多層次的現象，但是並不意味著媒介訊息不能以某些共通的方式來進行解讀。否則，我們關於語言、文化和傳播的概念本身就是沒有意義的。

在回應 Newcomb 的批評中，Gerbner 和 Gross 強調了他們之所以考察不同類型節目的共性，是因為電視節目更像是公式化的、追求市場需求的流水線產品，而不是充滿個體表達的獨特的藝術品。他們指出，Newcomb 提出的“暴力對於觀眾意味著什麼”的這個問題不僅是不相關的，而且是轉移視線的。區別不在於“人文主義”還是“社會科學”的不同，甚至也不是定量和定性的不同，簡單而言，不過是宏觀和微觀的區別罷了。

（二）涵化效果無法在他國得到複製

Wober（1978）在英國進行的研究被視為挑戰涵化理論的實證研究，因為涵化效果並未能得到複製。

涵化論者對此的解釋是，這一結果或許反映了英美兩國重要的文化差異和媒體結構差異。英國的重度收視者比美國的輕度收視者看電視的時間還要少，而且英國的電視制度機制和控制保證了媒介訊息的流動更加平衡和多樣化，不完全受商業利益所驅使。如果是這樣的話，這恰恰增強了涵化效果在美國的說服力。因為如果接觸到的訊息系統不是被暴力內容所主導的，確實不會被“涵化”出對治安的擔憂和對他人不信任的觀感。

此外，Gerbner 等人還批評 Wober 在對受眾進行恐懼感和暴力認知的測量時沒有注意避免讓他們聯想到與電視的關係。Wober 的研究數據是在獨立廣播機構的支持下收集的，被調查者從一開始就知道問卷是用來測量他們“對電視的態度”。而 Gerbner 等人在研究中則非常小心地避免提及“電視”這一說法，直到

問卷最後或者訪談最後才涉及到收視量的問題。因為任何與電視相關的提法都可能讓被訪者在回答關於社會現實的問題時受到他們腦海中媒介訊息的影響，或者讓他們敏感地意識到研究的目的從而導致答案的偏差。

（三）涵化效果在加拿大的檢驗以及共鳴效應的提出

加拿大學者 Doob 和 Macdonald (1979) 關於街區犯罪率在涵化過程中的作用的研究對涵化效果提出了質疑，被認為是“最被廣泛引用的挑戰涵化假說的研究” (Tamborini 和 Choi, 1990)。

Doob 和 Macdonald 認為，住在高犯罪率或城市地區的人會對犯罪更加恐懼，從而花更多的時間在室內，因此會看更多的的電視。亦即，重度收視者會因為他們住在更暴力更危險的環境中而更加恐懼。研究者從多倫多的四個地區抽取樣本：高犯罪率/市區，高犯罪率/郊區，低犯罪率/市區，低犯罪率/郊區。如果收視量與對暴力的觀感之間的關係是由街區的犯罪率引起的，那麼控制了這個“第三”變量之後，“同一街區的涵化效果會降低或消失”。

受訪者被要求回答 34 道與他們對犯罪、暴力、安全感以及成為受害者的恐懼等相關的封閉性問題。因子分析抽取了 9 項以測量“對犯罪的恐懼”。研究結果顯示，總體而言，對犯罪的恐懼和電視節目收視量之間顯著相關 ($r=.18$, $P<.01$)。但是不同街區間的相關差異較大，在高犯罪率/市區這個地區中，自變量和因變量的關係顯著相關，比高犯罪率/郊區地區的關係要更加明顯。此外，在高犯罪率/郊區地區，自變量和因變量的關係與總體樣本的關係基本相同，但是由於樣本量的大量減少從而未能達到顯著。Doob 和 Macdonald 據此認為，涵化關係僅在高犯罪率/市區這個地區存在，而在其他三個地區消失。他們還強調，這四個地區的平均相關係數只有 .09，因此“當街區的影響被去掉之後，媒介使

用量和對暴力的恐懼之間的關係不再存在。”

針對這一挑戰，涵化學者進行了以下回應：

首先，這些數據並不說明“虛假”的關係，如果是的話，那麼在所有四個地區的相關係數應該為0。這些結果顯示的是一種理論上來說可稱之為“特定化”(specification)的關係——即即使在低犯罪率地區，關係消失或者呈負相關，但是在高犯罪率地區仍存在，而且更為顯著。Gerbner等人(1980)把高犯罪/市區這個地區自變量與因變量之間的強關係解釋為“共鳴”(resonance)。他們認為，人們不是在一個真空裏接觸電視訊息，而是在不同的個人因素、社會因素、家庭及其他因素共同作用的情境下受電視訊息的影響的。如果個人生活的環境所提供的訊息與電視訊息相異，則電視的效果非常有限。同理，如果個人的環境與電視的訊息沒有衝突或者高度吻合的話，這種“雙重作用”(double dose)的訊息會導致涵化效果的大大增強。

其次，Gerbner 等人還批評了該研究在研究方法上的一些失誤。例如，在調查的一開始，研究者們就給受訪者一張報紙，上面羅列了所有的電視節目，並問他們在過去的一個星期裏面看過哪些節目。如前所述，這會讓被訪者意識到研究的目的從而導致數據被污染。而且這一問題測量的是前一周看過的節目的總數，而不是收視時間的總量。又比如，對暴力恐懼的測量只包括了 34 道問題中的 9 項。在他們稍後的一篇文章裏，Doob 和 Macdonald 發現剩餘 25 項中的 14 項，在 4 個地區中仍存在著顯著相關。為什麼會這樣？因為這些問題是用來衡量更偏向事實層面而不是個人恐懼層面的認知。Doob 和 Macdonald 試圖解釋這兩個不同的發現，他們認為“電視或許在作為影響人們認知現實的訊息來源上更有成效，而很難改變人們的恐懼感”。涵化學者認為，這一結論與涵化理論完全一

致，電視通常教給我們的是“世界是怎麼樣的”這些社會層面的東西，但不一定影響我們關於自身的觀感，後者通常更易受到日常直接經驗及其他一系列因素的影響。

此外，涵化學者還指出，該研究在加拿大的多倫多進行，因此它與美國的相關性並不是確定的。

Doob 和 Macdonald 的研究不僅使人們瞭解到涵化的模式在不同的亞群體間是不一樣的，也促進了“共鳴假說”的提出，以更好的修正涵化理論。

（四）虛假（spurious）的因果關係以及“主流化”（mainstreaming）思想的提出

涵化理論在1980年代經歷了更多的批評、回應和再次的批評。其中最廣為人知的是Hughes（1980）和Hirsch（1980，1981）對NORC（美國全國輿論研究中心，National Opinion Research Center）的數據的再次分析，這一研究引起了曠日持久的尖銳的爭論，其核心焦點主要圍繞著虛假關係（spuriousness）和對變量的控制。

早期大部分涵化研究每次只對一個第三變量進行控制，研究結果以簡單的交互表形式表現。Hughes 和 Hirsch 發現如果同時控制多個變量，之前研究中發現的相關關係不再與前相同。對 NORC 數據進行的再分析結果，包括文化指標研究者們進行的研究最終都得出一個結論：同時控制多個變量會導致收視量和一系列因變量之間的關係減弱甚至消失，這些關係在每次控制一個變量時是存在的。

涵化學者承認早期的涵化研究沒有同時控制多個變量的確是個問題，但是“其初衷並非對數據進行錯誤的描述。只採用對單個亞群體進行比較的模式，是因為這個方法簡單明瞭且能提供足夠的信息。更重要的是，它清楚的展現了不同

亞群體相對的效應值 (effect size) (即涵化差異)。” 他們的回應指出，首先，並非所有的涵化關係在控制多個變量的條件下都消失。其次，在亞群體內部涵化關係仍可能存在。這一發現 (即涵化關係可能存在於特定的亞群體內部，即使把樣本作為一個整體進行多變量控制時涵化關係會消失) 在概念上和分析上都對涵化理論具有意義深遠的啟發，並最終導致了涵化理論的重要修正和完善，其中最核心的思想就是“主流化”的思想。

所謂主流化，是指不同群體中的重度收視者，共享此涵化的特性，其他因素的差異不構成影響。也就是 Gerbner 等人認為涵化效果能跨越不同的文化與社會等亞群體；只要是看電視較多者對現實都有共同的認知，形成社會思潮的主流。主流化意味著觀眾原本由於其他因素影響而造成的行為和觀點上的差異，會因為重度收視而被抹去。

從概念上看，主流化的思想有助於人們更好地瞭解涵化過程。涵化不是一個單向的過程，而更像是一個“萬有引力 (gravitational)” 的過程。其引力的角度取決於不同群體的觀眾以及他們的生活方式與萬有引力的方向——電視世界裏主流的方向——的交匯點。每個群體都可能被拽向一個不同的方向，但是所有的群體都受到同一“中心力流” (central current) 的影響。不同的亞群體存在巨大的差異性，他們與特定的因變量之間的相關性也不同，因此很難精準地預測主流化會在何時何地發生。

主流化不僅在美國和其他國家進行的與政治傾向相關的研究中被發現，而且還涉及到性別角色的刻板成見，個人的不信任，健康，科學及其他議題。這些發展都表明涵化遠比它最初所展現出來的更為複雜，而所有這些批評都有助於涵化理論的修正與完善。

（五）其他批評與回應

除了上述針對涵化理論的經典挑戰以及有代表性的回應之外，涵化研究面臨的其他批評還包括¹⁴：

1. 電視內容同一性問題。有些學者發現，某些節目類型與涵化效果的關係比收看時間的長短與涵化效果的關係更為密切（例如，Hawkins & Pingree，1981；Weaver & Wakshlag，1986；Potter & Chang，1990）。關於不同風格的電視娛樂節目內容產生不同涵化效果的發現後來被稱為“延伸的涵化理論”。這些批評的共同點是，涵化關係也許因“內容”而異。涵化理論家們對此的回應很簡單：收看電視多的人看什麼節目都多，因此，收看時間總量這一概念仍應作為重要的理論構成部分和實證量度指標。

2. 有人將矛頭指向涵化理論的一項基本假設，即觀眾認為電視的劇情是真實的而忽視其虛構和功能性取捨的特質（Gerbner & Gross，1976）。沿著這條研究思路，學者們引入了“認知真實”（perceived reality）這個條件變量（Hawkins & Pingree，1980），即觀眾越是相信電視準確地反映了社會現實，他們就越容易受電視內容的影響。

3. 批評並非挑戰涵化理論本身，而是著眼於理論沒有明確或充分闡述的涵化效果形成的內在心理活動過程。不少研究致力於探索這個涵化理論的“缺失環節”（例如，Condry，1989；Hawkins，Pingree & Adler，1987；Shrum & O'Guinn，1993；Tapper，1995）。Hawkins 和 Pingree 曾試圖用社會認知理論予以解釋。他們使用的模式包括兩個過程：認知（learning）與建構（construction）。一般來說，在第一個過程中，觀眾從電視中得到偶然性信息（認知），

¹⁴ 以下部分引自郭中實（1997）《涵化理論：電視世界真的影響深遠嗎？》

然後在這些信息的基礎上，在第二個過程裏形成他們的世界觀（建構），這個說法後來被 Potter（1988，1991）以多種方式擴展成更複雜的模式。這個心理過程模式儘管在概念上有些死板，但它仍然值得作進一步的實證研究。

在 1980 年代早期，涵化處於爭論和挑戰不休的階段，受到了大量來自傳播學術圈內外的批評，也為涵化的進一步發展奠定了基礎。許多大學裏涵化理論仍然是傳播理論中的重要組成部分。主流化和共鳴效果的提出，能作為發現有涵化效果的實證研究的注腳，也能為沒能發現涵化現象的研究結果提出解釋。但是，涵化論者無法指出在何種情形下會出現共鳴效果，在何種情形下則會出現趨向主流的效果，這些修正的主要功能是事後找下臺階。近年來社會心理學和認知心理學發展迅速，所提出的一些概念對於闡明涵化效果所由而來的機制，具有不少啟發。

3.1.3 理論發展期（1990-2000）

Morgan 和 Shanahan 在 1997 年傳播學年鑒 (Communication Yearbook) 上發表文章，梳理總結了“涵化理論”提出後二十多年中的 5600 多項“涵化研究”後，肯定了“涵化效果”的存在。作者認為儘管很多問題沒有得到解決，但從總體來看，“涵化理論”已經得到了證明。正像 Dominick 在他的書中講的那樣：“公平地說，儘管不是所有的傳播學者都對“涵化理論”表示信服，但越來越多的證據顯示“涵化”效果在一部分群體中確實存在。”

儘管涵化分析一開始集中於暴力的議題，隨著時間推移和研究的深入，研究主題開始擴大到性別角色、年齡、政治傾向、家庭、環境態度、科學、健康、宗教、少數族群、職業以及其他領域。除了主題範圍的擴大之外，涵化研究也開始

在世界各國得以實施，如阿根廷(Morgan & Shanahan, 1992), 巴西、加拿大(Gosselin, DeGuise, & Paquette, 1997), 、中國、香港(Cheung & Chan, 1996), 英國、匈牙利、以色列(Cohen & Weimann, 2000), 、荷蘭、俄羅斯、韓國、瑞典、臺灣、特立尼達(Shanahan & Morgan, 1999, p. 4)及其他地區。

進入 1990 年代以來，涵化理論主要在以下幾個方面取得了新的發展：

(一) 檢驗電視節目的統一性，以及造成統一性的原因

Gerbner 等人認為，電視內容的統一性來自電視節目的中央化產制流程，以及吸引大量觀眾的獲利動機。(Shapiro (1995)將此稱做『涵化理論的文化制度模式』(the cultural-institutional model of cultivation theory)。

(二) 新傳播科技對涵化過程的影響

經典的“涵化理論”完全是針對電視傳播效果所做的研究。在此基礎上，學者們還對家用錄像機、有線電視等新媒介技術環境下的“涵化”效果進行了研究，以檢驗新媒介對“涵化理論”的影響。對“涵化理論”在新媒介環境下的驗證也已成爲“涵化研究”的一個發展方向。有學者預言，新傳播科技將會把傳統的電視觀眾分眾化，因而削弱過去電視所發揮的涵化效果(Perse et al., 1994)。Dobrow(1990)與 Gerbner 等人認為，因為錄影帶賦予觀眾更彈性的收視時間，反而會減少觀眾實際觀看節目的多樣性(因此增強了電視的涵化效果)。應當指出的是，無論是家用錄像機還是有線電視，其基本的信息傳遞仍是基於電視的。因此，“涵化”所賴以發生作用的媒介環境並沒有發生根本的改變。

(三) 把涵化效果分成初級信念與次級信念(Hawkins & Pingree, 1990)

初級(或第一級)信念(first-order beliefs)指的是個人對有關真實世界

各種事實的想法，如暴力犯罪的發生率等。次級（或第二級）信念(second-order beliefs)指的是個人對真實世界各種事實的期望與態度，如社會是安全的還是危險的。“第一級信念”與“第二級信念”雖然在程度上是遞進的關係，但它們並不具有天然的因果關係。學者發現電視對認知、情感和行為反應的影響並不是一致的，第一順序的效果要強於第二順序的效果（Potter，1991a，1991b）。“第一級信念”更多的受電視影響，而“第二級信念”則受電視以及其它各種因素的綜合制約。

（四）『延伸的涵化假設』（the extended cultivation hypothesis）的提出

有些學者對經典的涵化理論研究者所強調的電視內容統一性問題提出批評，發現某些節目類型與涵化效果的關係比收看時間的長短與涵化效果的關係更為密切。例如McLeod等人（1995）認為涵化理論不見得適用所有電視內容，但可能適用特定類型電視節目。他們的研究超越了娛樂節目範圍進入電視新聞領域，發展了涵化理論，並在基礎上創立了“新聞折射假說”：接觸地方新聞內容可能強烈影響對罪行等行為的理解，因為這種消息具有高度可感覺的現實性，又接近家園。研究證明充滿罪惡的地方新聞最強烈地意味著罪行危機，並促進了人們的虛構體驗。

（五）涵化效果的認知機制的研究

過去的20年，涵化研究的主流旨在為第一順序的涵化效果尋求認知層面（cognitive）的解釋，以更詳盡的理解其發生的機制，而不是僅像Gerbner所說的“人們在電視上花了大量時間，從而將其內容內化了”（Shanahan & Morgan, 1999, p. 173）。早期涵化研究中的缺失環節——涵化效果形成的內在心

理活動過程這一問題得到了充分的探索。

涵化是個不斷重複的媒介接觸過程，因此實驗法很難測量其效果，尤其是針對較為穩定的態度和價值觀。涵化研究中對受眾的電視收視通常是測量，而不是控制，這也導致了推導因果關係的問題。因此，探究能夠解釋涵化效果的認知過程非常重要。雖然這樣的模型無法確保因果，但是能夠增強其說服力。在這些試圖解釋涵化效果的認知過程的模型中，最常被引用的除了Hawkins and Pingree' 的學習和建構模型 (Hawkins & Pingree, 1980, 1982)，就是Shrum的啟發過程模型 (heuristic processing model) (Shrum, 1995, 2002)。

該模型專門針對電視收視量和與社會現實相關的可能性或大小百分比的估計 (例子包括估計暴力盛行的程度，離婚率，百萬富翁的比率等——不論是個人層面還是社會層面的) 之間的關係。該模型有兩個觀點。第一個觀點認為，電視收看能夠增加概念 (construct) 的可接近性。看電視使得與特定概念 (如犯罪，律師，游泳池等) 相關的信息更加容易接近，對於那些看電視相對更多的人，效果更強。第二個觀點認為，通常用來檢驗涵化效果的對可能性或百分比進行的估計，是使用認知啟發而做出的，尤其是可獲得性 (availability) 和模仿

(simulation)。總的來說，該模型認為，看電視使得經常在電視中出現的大量榜樣 (exemplar) 不斷聚集在腦海中。隨著看電視越來越多，這些榜樣在記憶中的可接近性越來越高。由於做出估計的類型往往是大小或頻率，在做這樣的估計時通常運用啟發過程，因此增加的可接近性會導致高估。這樣，看電視增加了可接近性，反過來又增加了對特定現象的估計，這表明了可接近性的中介作用。通過一系列的研究，Shrum及其同僚 (O' Guinn & Shrum, 1997) 要求受訪者對一系列話題給出概率的估計或大小的判斷，這些話題在電視上得到的描述比他們在現

實生活中出現的要多（例如暴力犯罪事件，特定職業的普遍程度），並測量參與者給出答案的時間。他們發現，重度收視者不僅傾向於給出更高的估計，與涵化效果一致，而且比輕度收視者回答得更快。

此外，該模型還認為，如果人們使用啟發式過程是因為他們沒有必要給出非常準確的答案，那麼增強其給出準確答案的動機，則會減少其啟發式過程的使用，從而減少對電視例子的依賴，最終降低電視的效果。相反，如果人們在給出估計時，處理信息的能力被削弱的話（例如面臨時間壓力，或注意力被分散），則他們對啟發式過程的依賴更大，最終增加電視榜樣的涵化效果。

3.1.4 涵化理論的發展現狀（2000-2010）

Bryant 和 Miron (2004)指出，1956 年到 2000 年間，發表在主要學術期刊上的大眾傳播研究，涵化理論是最常被引用的三個理論之一。該領域的研究充滿了活力，生機勃勃，進一步延伸到 Gerbner 可能都沒有設想到的領域。2000 年以來，涵化理論的視野和關注重點持續擴展，在各個維度持續延伸深入，發表的相關新研究超過 120 多個（Morgan 和 Shanahan，2010）。總結起來，新世紀以來的 10 年裏，涵化研究主要體現出以下特點：

（一）對特定類型/節目（genre-specific）的涵化分析越來越多

對涵化理論一個非常普遍的批評就是 Gerbner 及其同僚把所有的收視混為一談。早期的涵化研究非常明確探討的是以集合形式出現的信息系統，然而，近來的涵化研究成果中非常突出的一個傾向就是檢驗觀看特定類型節目的涵化效果。對於大多數研究者而言，這些研究是否能被稱為涵化研究並非一個問題，大量的學者正在涵化的框架下研究特定類型（甚至是特定的單個節目）的涵化效果。

脫口秀是受到關注的節目類型之一，例如The Oprah Winfrey Show等。還有

其他新的節目類型也得到檢驗，如美容節目或整容瘦身節目，交友婚戀節目等。有的研究甚至以某一個特定的電視劇——例如實習醫生格蕾（Grey's Anatomy）——為樣本來檢驗涵化的效果（Quick，2009）。

總的來說，儘管這些針對特定類型節目的研究還沒有很清晰地解釋它們與更廣泛意義上的涵化（強調不同節目之間的共性）有什麼相似或不同之處，可以肯定的是這樣的研究仍舊會繼續（見 Bilandzic & Rössler, 2004）。

（二）以“對犯罪的恐懼”為主題的涵化研究仍舊很多

“對犯罪的恐懼”這一話題仍舊是涵化研究的主題，且近來的研究常常針對特定類型和節目的影響。Grabe and Drew (2007) 檢驗不同犯罪類型的節目，包括新聞和電視劇，並檢驗特定類型收視和總收視量的相對重要性。還有大量的研究針對當地新聞，因為當地新聞受到大量關注，總是充滿了與暴力和犯罪相關的內容。全國新聞也得到了檢驗 (Holbert, Shah, & Kwak, 2004)。此外還有警察真人秀 (reality police shows)，虛構的犯罪劇 (fictional crime drama) 等。除了這些特定類型或節目的涵化效果，有的研究也發現了電視總收視時間與對犯罪的恐懼之間的聯繫。共鳴的假設在某些近期的研究中得以證明。顯而易見，近期關於犯罪恐懼感的研究都達成了共識，即電視收視（有時是總收視量，有時是本地新聞，有時是現實犯罪劇等）應得到認真的對待。

在這些近期的研究中，對“恐懼”的操作化測量存在很大差異。有的測量人們關於暴力數量的認知，有的則測量個人感受到的風險。還有的針對個人對成為受害人的恐懼程度的估計。這些都是不同層面的測量，且不一定互相聯繫。有的屬於情感層面，有的屬於認知層面。對社會上的暴力數量高估的人，不一定會對獨自在家感覺恐懼，如果其社區是很安全的話。

意識到這些概念上的區別並不是什麼新的發現，但是許多近來的研究忽視了這些不同或將其混為一談，導致這些號稱檢驗“恐懼”的涵化分析，實際上討論的不是同一個東西。從涵化的角度來看，電視更傾向於告訴我們社會層面的東西，即世界是怎麼樣的，而不必然會影響我們關於個人的認知，後者受到其他更多因素以及日常經驗的影響更大。

（三）對涵化效果的認知機制的研究進一步深化

Shanahan & Morgan 在 1999 年總結了當時關於涵化的認知機制的研究 (Shanahan & Morgan, 1999, Chapter 8)。雖然 Gerbner 及其同僚並不是很關注這個問題，但對其他人來講，這仍然值得投以關注。Shrum 和其他研究者繼續將研究擴展到今天看來已經非常重要的概念，即涵化的認知機制：對信息的啟發式 (heuristic) 接收和處理使得重度收視者更傾向於依賴這些信息來建構關於真實世界的認知。Busselle (2001) 的實驗室研究發現也肯定了啟發式處理模型。Shrum (2004a, 2007) 比較了不同的數據搜集方法，發現在電話調查中啟發式處理的作用更強於郵件採訪（因為受訪者在電話調查中的時間壓力更大）。Shrum 和 Bischak (2001) 使用與犯罪相關的直接經驗作為調節變量，發現那些有直接經驗的觀眾的涵化效果更強。因為這些經驗“在記憶中使得與犯罪相關的形象更加豐富，更容易接近”，這一認知解釋與共鳴的提法是相一致的。

（四）涵化理論的延伸

涵化理論在更多的領域被採用來作為解釋的框架，這也顯示出該理論的實用性和靈活性。在對娛樂媒介在性別社會化中扮演的角色進行回顧時，Ward (2002) 發現，在檢驗媒介對觀眾的性別態度的影響的調查研究中，涵化理論已經成為

“被提及的主要模型”。此外，涵化還在其他理論框架的背景下得以檢驗，不僅包括傳播學領域，還有其他更多的學科領域。例如：Nabi and Sullivan (2001) 使用理性行動理論 (theory of reasoned action)，分析對暴力的恐懼以及卑鄙世界信念可能會導致觀眾採取具體的保護性行動。Roskos-Ewoldsen 等 (2004) 從精神模型的框架來檢驗涵化理論。Shanahan, Scheufele, Yang and Hizi (2004) 結合涵化和沉默的螺旋理論來檢驗對吸煙的普遍程度的認知。Diefenbach 和 West (2007) 採用第三人效果理論來檢驗電視收視與對精神健康的態度二者之間的關係。Jeffres, Neuendorf, Bracken, and Atkin (2008) 更進一步，使用第三人效果理論來整合涵化和議程設置理論。他們發現，與涵化效果的議題比與議程設置相關的議題更能體現出第三種效果，表明“受眾意識到媒介對他們的影響是不同的”。上述例子都表明涵化理論是極富靈活性和適用性的，這些不同理論之間的聯繫和整合也增加我們了對媒介效果的理解。

小結：

進入新世紀以來，對涵化的基本假設造成最大威脅的莫過於媒介環境發生的巨大變化了。早期對涵化的批評，例如沒有考慮到受眾的主動性，沒有涉及新形式的媒體，以及沒有考慮到電視頻道和媒介信息的更大的多樣性等等，也變得更加猛烈。涵化理論應該如何面對這些變化和批評？其中的一個應對就是進行創新和調整，使之適應媒介環境的新變化，因此對特定類型媒介的接觸（如電子遊戲，社會性媒體等）被視為新的且很重要的自變量。

對於涵化理論及其他大眾傳播學的理论來說，關鍵的問題是：自變量可以是微觀層面，也可以是宏觀層面的。涵化很清晰地將信息理解為系統，這無疑是宏觀的角度。其他一些理論則將信息還原為更小的組成部分，尤其是當它們可以在

實驗室中被輕易地控制時。這些概念都存活了很多年。在大眾傳播時代，宏觀層面的概念可能解釋力更強。而在一個中介化的個人傳播時代，受眾分眾化的時代，這樣宏觀層面的概念看上去可能不是那麼重要了。因此，涵化及其他相關理論在未來的範式地位很大程度上取決於媒介制度和技術的發展（Morgan & Shanahan，2010）。

3.2 中國內地和港臺地區的涵化效果研究

3.2.1 中國內地的涵化效果研究

和涵化理論在美國受到的關注不同（據統計，在美國傳播學界圍繞眾多理論模式發表的大量論文中，有關涵化研究的論文在數量上僅次於議程設置理論而居第二位¹⁵），大陸傳播學界對涵化理論的重視程度遠遠不如其他傳播學理論（例如使用與滿足、議程設置、沉默的螺旋等），相關的理論與實證論述也非常欠缺。

使用“培養理論”、“教養理論”、“涵化理論”等為關鍵詞在中國期刊網檢索 1990 年至 2010 年這 20 年間的文章，搜索到的相關論文不到 20 篇。其中 1990-2000 年期間，僅有一篇與涵化相關的論文¹⁶（郭中實，1997），而且是由香港學者對涵化理論進行的較為詳細的梳理。作者在介紹了涵化理論的中心概念和操作定義的基礎上，繼之介紹了涵化理論受到的主要批評和質疑以及涵化論者對之的回應，並對涵化理論在不同社會和文化背景下的詮釋和發展提出了自己的見解。該篇論文可謂大陸傳播學界首批與涵化相關的研究之一，被之後的涵化研究所廣泛引用。陸曄發表在《社會科學》95 年 2 月號的文章《作為現代社會文化

¹⁵ 郭中實（1997），《涵化理論_電視世界真的影響深遠嗎》，《新聞與傳播研究》，1997 年第 2 期

¹⁶ 雖然劉建明（1996）的《新聞內容的涵化》使用了涵化一詞，但是其含義是指“新聞事實主體化的潤飾，顯露出報道者隱含新聞中的觀念痕迹”，與本文所探討的涵化理論是兩個概念。

情況的媒介現實》對“客觀現實”、“媒介現實”與“主觀現實”三者的關係進行了討論，而對“培養理論”的論述只是作為對三種現實關係的一種印證；張克旭等（1999）則從框架理論的角度對三種現實的關係進行探討。嚴格說來，以上這些文章都不能算作對涵化理論的專門論述。

對涵化理論的研究從 2000 年以後才逐漸起步，然而這十幾篇涉及涵化理論的論文，不管是從理論貢獻或現實意義上來講，水平參差不齊，真正有學術價值的並不多。除了部分是譯著外（龍耘，2002；Gerbner，2004），其他的多為對涵化理論的綜述和評介。有的對涵化研究的方法論進行反思（蔡騏，楊靜，2005；徐鑫鑫，2008¹⁷），有的探討新媒體語境下涵化理論的模式轉變（石長順，周莉，2008），還有的分析了涵化理論在效果研究應用中的主要矛盾，並指出“涵化研究不僅需要針對各種批判和質疑作出被動修補，更需要一種較為根本的主動的視域轉換和本體論提升”（徐翔，2010）。

部分論文沿襲了涵化理論對暴力議題的關注。孫召路（2004）將涵化理論視為網絡暴力和少年暴力的鏈接和理論紐帶，並得出結論“要預防和減少少年的暴力行為，就必須充分認識到網絡自身的暴力涵化效應……”，可以說並沒有理解涵化理論的基本精神。涵化理論關注的不是媒介暴力對觀眾的行為層面的影響，而是如何影響觀眾對現實的認知以及與之相關的態度和觀念。楊靜（2008）的論文雖然題為“從涵化理論的角度看電視暴力對兒童的影響”，但是論述流於泛泛，無甚新意，並未進行實證研究，而且其類似於“除了導致攻擊性行為之外，電視暴力的涵化作用還表現在……”這樣的論述明顯說明作者對涵化理論的關注核心以及基本精神尚未理解透徹。王玲寧（2005）採用實證的研究方法，以上

¹⁷ 徐鑫鑫（2008）的文章幾乎是蔡騏（2005）一文的摘抄，有抄襲之嫌

海市中學生的社會調查結果探討網絡暴力遊戲對青少年的涵化影響。與傳統的涵化研究將媒體接觸時間作為自變量不同，該研究的自變量是網絡內容的偏好。這個屬於“延伸的涵化理論”，即探討不同風格的媒介內容所產生的不同涵化效果，而不是關注收視時間（或上網時間）的長短與涵化效果的關係。這個設計在內地當前關於涵化的研究中是較為獨特的，也是符合網絡暴力遊戲這種特定的媒體的。該研究以一系列人口統計學變量和 SES 變量為控制變量，探討網絡內容偏好（自變量）與暴力贊成程度（因變量 1）、人際信任感（因變量 2）之間的關係。遺憾的是，在實際的操作中直接測量控制變量與因變量之間的關係，完全將控制變量視為自變量。這個研究方法上的缺陷導致該研究的結果與研究假設產生脫節，也使該研究的價值打了折扣。¹⁸王曉華（2009）以深圳的社會治安議題為例探討大眾傳播、人際傳播和直接經驗對公眾的議程設置和涵化效果，該研究是這十餘篇與涵化相關的期刊論文中為數不多的在體例、操作上都較為規範的一篇。研究從兩個層面來衡量涵化效果：對社會真實治安狀況的判斷指標和安全感指標，這符合涵化研究中所發現的第一順序和第二順序的涵化效果。在自變量的設計上，除了探討大眾媒介訊息接觸的涵化效果外，還同時考察直接經驗和間接經驗的影響。這一點也是非常重要的。研究結果表明，直接經驗、間接經驗和大眾傳播三個自變量對公眾判斷現實社會的治安狀況都具有顯著影響，證實了涵化效果的存在。在安全感層面，直接經驗和間接經驗具有顯著影響，而大眾傳播的訊息則沒有影響公眾的感知。這個與以往的涵化研究結果是一致的。Hawkins 和 Pingree（1990）曾經指出“看電視與第一順序的涵化觀念之間的關係明顯要強於與第二順序涵化觀念之間的關聯，並且較少受到第三變量的影響。”

¹⁸作者在其博士論文（後已成書）中也存在同樣的研究方法上的失誤，而且這一方法失誤在其他研究者的研究中也同樣存在，筆者將在下文中重點討論。

除了暴力之外，還有論文探討其他議題的涵化效果。王瑩（2010）分析了電視意識形態對消費態度的涵化；與之相似，陳龍（2002）從媒介文化的傳播形式、經濟和技術背景分析了產生涵化功能的物質前提條件，探討媒介文化的全球化與當代意識形態的涵化。姬德強（2010）則在分析娛樂文化的霸權本質和涵化機制的基礎上，解讀了娛樂文化逐漸佔據人們注意力空間和文化認同空間的現實。這些論文雖然沒有採用涵化分析常用的實證研究方法，並未針對特定的涵化效果假設進行實證論證，但是其關注的意識形態的涵化議題，其精神與涵化理論對電視在社會控制及社會權力等方面的作用的強調是一脈相承的，值得進一步研究。

有些論文從題目上看，雖然是試圖針對特定電視節目類型和收視人群進行涵化分析，但不論是對涵化理論本身的掌握，涵化理論在該研究中的適用性，還是研究的方法，都存在很多不盡如人意的地方。陳明（2010）探討《新聞聯播》對當代大學生的涵化效果，但理論與實際操作脫節，導致最後的調查結果與涵化毫無關係，僅限於對大學生觀看《新聞聯播》的頻率、內容關注度等描述性報告。劉月文（2009）對電視劇《大明王朝 1566》進行涵化理論分析，但似乎並不理解涵化理論所探討的核心是“電視如何影響重度收視者的觀念現實”，不僅研究方法不規範，且通篇的論述和最終的結論非常牽強。張瑋，李坤（2009）則運用涵化理論的“共鳴”效應來分析韓國電視長劇在中國大受歡迎的原因，純屬對涵化理論的生搬硬套。丁婕（2006）的論文也存在理論運用與論述脫節的問題，並未能針對電視法制節目的涵化效果給出令人信服的研究。

論及涵化的書籍，多為介紹傳播學理論的著作或譯著。郭慶光的《傳播學教程》中有對涵化理論的專門論述。此外，華夏出版社出版的譯著《傳播理論-起源方法與應用》和中國社會科學出版社出版的譯著《大眾傳播學-影響研究範式》

中都有對涵化理論的較全面論述。郭鎮之（1997）在其本人研究加拿大和美國新聞傳播的論文集《北美研究傳播》中也對涵化理論有專門的介紹。

當前僅有兩部專著是以涵化理論為基礎的實證研究，下文將詳細分析。

龍耘的《電視與暴力：中國媒介涵化效果的實證研究》可謂第一部系統針對大陸媒介暴力進行內容分析和效果研究的著作，也是建立在涵化理論基礎之上的第一個媒介暴力實證研究，具有開創性的意義。該書對涵化理論進行了非常系統和細緻的梳理及評述，在此基礎上進行實證研究，檢驗涵化假設在中國的適用性。該研究的假設和研究設計與傳統的涵化研究並無二致，主要探討觀念現實、媒介現實和客觀現實三者之間的關係，考察媒介現實（以收視時間為自變量）對受眾觀念（以個人層面、社會層面和世界觀層面等三個角度的治安觀感為因變量）的作用，並考察地區差異、媒介接觸及年齡、文化程度等諸多變量對涵化效果的影響。為了考察媒介現實，該研究首先進行電視節目的內容分析，這是首次對中國省級以上衛視黃金時段播出的電視劇進行全面掃描和抽樣分析，勾勒出中國大陸熒屏暴力的基本素描¹⁹。該研究對暴力和電視暴力的概念界定及測量方法，值得借鑒。在內容分析的基礎上，還以質化方法對電視暴力進行文本分析，解釋各項指標所蘊含的意義，為瞭解中國電視暴力狀況提供了非臆想性的可靠分析。

令人遺憾的是，在考察受眾差異（以人口統計學變量、收視狀態和地區差異為控制變量）對涵化效果的影響時，錯誤地將控制變量當作自變量，直接檢驗受眾差異和因變量（即三個層面的恐懼感）之間的關係。這大大影響了研究的結論，削弱了該研究的理論價值和現實意義。因此，研究最終的結論“收視時長並非影響涵化效果的決定性因素”值得質疑，需要使用更規範的研究設計和數理統計方

¹⁹ 這一作法非常重要。在美國的許多涵化研究中，省略了這一步，是因為 Gerbner 等人幾十年來持續進行的內容分析已經說明暴力內容在美國電視熒幕上的普遍狀況。但是在中國電視節目中是否如此，這個是考察中國電視暴力涵化效果的一個非常重要的前提。

法來進行進一步的探討。但需要指出的是，引入受眾的個人差異和其他方面等變量進行控制來探討涵化效果，這一點值得肯定和借鑒。

王玲寧的《社會學視野下的媒介暴力效果研究》是繼龍耘之後第二部使用涵化理論對媒介暴力進行的實證研究成果。與龍耘的研究對象(18-65歲的成年人)不同，王的研究選擇青少年——一個身心發展正處於急劇變化而又不確定階段的群體作為研究對象。其研究的媒介除了電視外，還包括電影(碟片)和網絡。研究以媒介接觸時間、接觸媒介的動機以及媒介內容偏好為自變量，探討它們與暴力認知、人際信任感、暴力贊成度等因變量之間的關係，控制變量包括年齡、性別、學習成績、家庭關係和學校關係。和龍耘一樣，王也沒有正確地處理控制變量，而是分別檢驗控制變量與自變量和因變量之間的關係，無法真正對研究假設進行檢驗，導致其研究結果和結論的價值打了折扣。不過在沒有控制第三變量的情況下所直接考察的自變量和因變量的關係結果表明，以收視時間為標準而劃分的收視程度對青少年認知的涵化假設未得到檢驗，而媒介內容偏好的涵化效果顯著，媒介的儀式性使用動機和工具性使用動機的涵化效果均得以驗證，不同媒介其動機的涵化效果不同。以上這些結論具有指導意義，值得在本文中借鑒。

總的來說，目前中國內地傳播學術界對涵化理論的實證研究還非常缺乏，且現有的研究不論在對涵化理論內涵的把握還是研究方法的運用上，都存在諸多亟待改進的地方。本研究以內地中學生為目標對象，探討暴力網絡遊戲對他們的涵化效果，試圖爭取在理論和方法上都有所突破和創新，豐富中國內地涵化效果的實證研究。

3.2.2 港臺地區的涵化研究

港臺地區有關涵化理論的探索要早於內地，其研究成果尤其是臺灣傳播學界

對“涵化理論”的專門研究成果也更加豐富。

（一）臺灣地區的涵化研究

在理論綜述和評介方面，已經有書籍篇章和期刊論文對此一理論進行文獻探討。例如，李金銓（1981）的《大眾傳播理論》和翁秀琪（1992）的《大眾傳播理論與實證》兩書裡，都有專章觸及此一理論，李慧馨（1994）發表於《廣播與電視》期刊的專文「涵化理論回顧與前瞻：1967-1993」，則對涵化理論作了細緻的梳理並且提出了理論發展的前瞻。

臺灣相關的涵化研究主要分為四個方向（陳士哲，2006）：

第一個方向是討論客觀真實、媒介真實與符號真實，如“電視劇之性別刻板印象與兒童詮釋之初探性研究”（王敏如，1999）。如果不侷限在研究名稱是否有「涵化」字眼，而將檢驗電視效果、且文獻探討裡明白以涵化理論為基礎的論文也視為涵化研究，吳翠珍（1998）在一項學術研討會裡發表的《台灣地區民眾電視使用與社會實體之建構》，也充實了台灣有關涵化理論的實證內涵。不過，該篇論文沒有檢驗受訪者看電視時間與所認知的社會現實之間的關聯，此外，在看電視時間長短和做為中介變項的相信電視程度的計算上，該篇論文似乎出現若干錯誤。

第二個方向集中於探討媒介暴力內容所產生的涵化效果，如黃明明（1992）的碩士論文探討電視新聞暴力內容對兒童之涵化效果，不過針對的特指“電視新聞”而非「電視收視」。在研究設計上，作者就電視新聞節目作內容分析，也進行問卷調查蒐集受訪者看電視新聞和對社會現實所持觀感等資料，然後比較內容分析和問卷調查的結果，研究結構相當完整。研究發現對電視新聞認知的真實程度是影響電視新聞涵化的重要變量，但是對電視新聞認知真實程度高的兒童在暴

力贊成度和人際信任度方面的涵化效果越弱。

第三個方向集中於電視涵化對認知與價值層面的效果研究，如王旭（2001）的《收看電視與對治安觀感之間的關聯-培養理論的驗證》對中研院1993和98年社會變遷調查的數據進行次級分析，比較兩筆資料分析的結果。分析結果顯示，受訪者看電視的時間愈長，對治安問題有愈會感到煩惱擔心的傾向。資料分析所發現的涵化效果，在控制住看報紙時間後仍然顯著。不過，此一涵化效果呈現「屋頂效應」，且會受到受訪者有無暴力犯罪的親身經驗和對電視相信程度的制約，亦即涵化效果不會出現在有暴力犯罪直接經驗的受訪者裡，但會出現在對電視採中度信任的受訪者身上。此外，研究還發現有線電視有促使涵化效果顯現的作用。湯允一和陳毓麒（2003）則檢驗台灣地區青少年電視使用、個人經驗、與世界觀之間的關係，發現電視對青少年的世界觀有涵化效果，但是對個人經驗進行控制後，與共鳴效果相抵觸。對此作者進行了電視收視時間的操作性定義之測量以及涵化分析之普遍適用性的討論，很有借鑒意義。

最後一個研究方向則探討不同媒介所產生的涵化效果，如“影響臺灣大學生價值觀之媒介因素探討”（陳尚永，1998）。陳怡璿（2006）則探討聳動呈現時下年輕人兩性觀念的綜藝性談話節目如何型塑受眾的世界觀。研究發現看越多呈現婚前性行為是普遍的綜藝性談話節目，越會高估現實社會中年輕人從事婚前性行為的比例，也對婚前性行為持較寬容的態度，較能允許自己發生婚前性行為。羅文輝等人（2009）針對青少年的網絡色情接觸進行的研究，也驗證了涵化效果的存在。

當前臺灣地區對網絡遊戲，尤其是暴力網絡遊戲的涵化效果的研究並不多，陳士哲（2006）的碩士論文是僅有的一篇明確討論線上遊戲對青少年涵化效果的

研究。但是與傳統以量化方法為主的涵化研究不同，該文採納線上田野觀察、深度訪談和焦點小組等質化研究方法，以遊戲《天堂》為例，探討玩家參與遊戲的動機和各種心理需求滿足，以及玩家在遊戲中與抽離遊戲後的互動過程與行為變化之影響。玩家的家庭背景和父母管教方式等因素對涵化效果的影響也得到了討論。此外，對涵化效果劃分為個人和社會層面的作法，也在該研究中得到肯定。雖然沒有採用標準化的量化方法來測量玩家的涵化變量，該文的方法過程和結果建議對本研究仍具有很多啟發和指導意義。

（二）香港地區的涵化研究

香港的涵化研究與臺灣相比，相對較少。其中比較有代表性的包括：

郭中實等人（2000）通過整合涵化理論與非個人影響理論，探討不同信息源在影響個人對犯罪觀念的形成及變化中所起的作用。研究選取香港和廣州為樣本選擇地，是首次跨越兩地的涵化實證研究。結果發現，儘管兩地的實際犯罪率均有下降，但是媒體報導的篇幅與煽情程度卻大幅增加，而居民對犯罪的看法更加接近媒體的描述，研究還進一步驗證了“第三地”效應。該研究也是將涵化理論和其他相關理論進行整合的一個有益的探索，體現了涵化理論的靈活性和延展性，值得借鑒。

此外，李月蓮（2002）針對中大迎新營事件中學生的不文言行，分析了傳媒塑造的粗鄙不雅文化使得香港的年輕人脫敏，對暴力及色情感覺遲鈍，從而呈現出 Gerbner 所形容的「冷酷世界症候群」（Mean World Syndrome）。

在暴力網遊的涵化效果研究方面，香港地區也存在空白，目前尚未有學者對這一領域進行探討。

3.3 涵化理論在暴力網絡遊戲中的適應性

隨著越來越多的人從傳統媒體轉向被數字媒體吸引，對這些新媒體的使用和效果的研究成為非常重要的議題。網絡遊戲是最受歡迎的新媒介之一，在這些虛擬世界裏，來自全世界的玩家互相競爭，合作，社交，充分的互動。但同時網絡遊戲又是被研究得最少的。對於電子遊戲(video games)的首批元分析(Anderson & Bushman, 2001; Sherry, 2001)在2001年才得以進行，而對網絡遊戲的研究起步更晚，但也有越來越多的研究關注網絡遊戲對玩家的影響。尤其是許多遊戲中暴力內容的普遍及其與攻擊性的潛在影響吸引了眾多關注(例如Griffiths, 1999, 2000)。在成文的此時，很少有研究將涵化理論運用到網絡遊戲對玩家的認知和態度層面的影響上。

3.3.1 涵化理論運用於網絡遊戲所面臨的挑戰

在闡釋涵化理論時，Gerbner 等人(1994)解釋了電視的影響之所以如此大的原因“它的電視劇，廣告，新聞和其他節目給每個家庭提供的影像系統是相對穩定而一致的……電視已經成為社交和獲取每日信息(尤其是以娛樂的形式)的主要來源。”在當前越來越分眾化，選擇性越來越強的數字媒體環境中，這些前提在多大程度上仍舊成立？網絡遊戲可以說是對涵化理論的這些前提假設造成破壞力最強的一種媒介了。例如，玩家玩遊戲的決定完全不受網遊製作者的時間表控制。網遊玩家隨時都可能在線，而且遍佈全球。

初看之下，把網絡遊戲和涵化理論聯繫起來並不是那麼有說服力。作為基於電視的媒介效果理論，涵化理論有其獨特的前提假設。而玩網絡遊戲和收看電視之間存在著諸多差異，這些差異導致涵化理論初始的前提假設受到一定的挑戰。

Mirelo 和 Bulck (2004) 從以下幾個方面闡述了將涵化理論運用於暴力遊戲所面臨的挑戰：

首先，網絡遊戲中的暴力與電視暴力並不相同。Dominick (1984) 認為，電子遊戲暴力的效果與電視暴力的效果之間有很大的不同，因為“電子遊戲暴力是抽象的，通常充滿爆炸的宇宙飛船或者變成碎片的外星人 (p. 138).”在他看來，電子遊戲提供的影像和內容更不真實，因此不會具有和電視同樣的效果。

其次，玩家在玩遊戲中的地位與電視觀眾也不一樣。電視觀眾只能被動接受電視節目，而無法影響甚至改變電視上正在播出的內容。雖然觀眾有選擇不同頻道或節目的自由，但是根據涵化理論的前提，儘管電視節目有不同的種類，但各個種類節目裏所要傳達的訊息有相當的一致性。與之相反，遊戲的玩家在遊戲中處於積極參與的狀態，他們在遊戲中的表現構成了遊戲內容的一部分。網絡遊戲不僅是玩家進行社會交往的場域，實際上這些紛繁多樣的遊戲內容是由玩家和製作商同時創造的。因此，大型網遊既是大眾傳播，又是人際傳播的空間。遊戲的內容一部分由程序開發商決定，同時又受玩家在遊戲中的行為所影響。儘管網遊的情節發展不同，沒有開發商能夠完全預測遊戲中人際互動的全部情形。因此在某種意義上來說，玩家本身就是網遊的內容的一部分，而開發商的影響更多的是一個變量而不是像在電視節目中那樣的常量。遊戲開發商所創造的世界有受控制的，也有完全自由和開放的。電視觀眾看到的是屏幕中人們，野獸，異形等被擊倒或毀滅，而遊戲玩家則滿足於正是由他們自己在進行射擊或破壞行動。

(Christoffelson, 2000)

把涵化理論運用於網絡遊戲中存在的第三個問題即遊戲內容的“選擇性”問題或普遍性問題 (generalizability)。涵化分析的獨特及重要之處正在於強

調電視的總體收視，而不管不同類型或節目之間的區別。網絡遊戲的“選擇性”問題則非常明顯。玩家選擇他們當時想玩的遊戲來玩。因此，有的玩家可能喜歡沒有暴力內容的遊戲，從而接觸不到暴力。另一方面，有的玩家可能只接觸暴力遊戲。涵化分析雖然並不否認選擇性收視的潛在重要性(Shanahan & Morgan, 1999, p. 31)，但更強調的是大量異質化的受眾通過觀看不同節目共享的價值觀。大量證據表明，重度收視者的選擇性更小，對任何內容他們都大量觀看(例如 Van den Bulck, 1995)。而許多遊戲的研究者則驚訝地發現電子遊戲(以及網絡遊戲)的內容和體驗是非常豐富的，要把這麼大量的內容和情境糅雜在一起，統一變成一個被稱為“遊戲時間”(game play)的變量，無異於認為電視，廣播或電影是毫無區別的。正如Dill和Dill(1998)所說，“這就像把《美人魚》和《低俗小說》這樣的電影混為一談，並希望所謂的‘看電影’這個變量能夠預測某些東西”(p243)。因此在檢驗媒介接觸和內容的種類之間的關聯時，研究者要非常小心。

儘管網絡遊戲的獨特性使得涵化理論的運用面臨著挑戰，但上述這些挑戰並不是不可以超越的(Mirelo 和Bulck, 2004)。

首先，關於暴力內容的差異問題。隨著技術的發展，現在網絡遊戲的逼真程度已經可與電視暴力相比。Herz(1997)發現早在1997年，電子遊戲的的像素水平已經大大提高，因而看上去更加真實。

其次，與被動的電視觀眾相比，網絡遊戲玩家的主動性和高參與度可能會調節網絡遊戲的影響。有的研究者認為積極的參與可能意味著網絡遊戲中的暴力比電視暴力的影響更大(Dill & Dill, 1998, p411; Griffiths, 1999; Anderson & Dill, 2000, p772, Sherry, 2001, p411)。只是在衡量這種影響時，用以測

量的變量應該與傳統的涵化分析有所區別。作為被動接受暴力內容的電視觀眾，以往的涵化分析通常衡量他們的恐懼感或是對成為受害者的估計。而網絡遊戲玩家則是暴力行為的主動施加者（當然也是接受者），如果還是以恐懼感作為衡量暴力內容影響的變量已經不合時宜，因此可以考慮測量其他與認知或態度相關的變量（例如對暴力的贊成度或使用暴力的意圖等）。

再次，關於遊戲內容的選擇性問題。網絡遊戲與電視的選擇性問題並非如表面看起來差異那麼大。Heintz-Knowles 和同事發現，87%的電子遊戲含有暴力元素。這一比例足夠大以說明暴力在電子遊戲中幾乎是無處不在的。超過半數的學生表明他們最喜歡的遊戲中大部分是暴力的（Buchman & Funk, 1996）。中國的調查數據也顯現出類似的趨勢：在青少年喜愛的網絡遊戲中，大部分含有暴力內容，動作類、西方魔幻、射擊類、東方武俠類和網遊受到網民的歡迎²⁰。既然暴力元素在網絡遊戲中如此盛行，因此有理由認為大部分玩家會接觸到遊戲暴力。但是仍有學者指出，雖然有研究發現大部分流行的遊戲中都含有暴力或色情的元素，但不同遊戲的內容並非完全一致。普遍性仍舊是遊戲研究要面對的一個問題。有鑒於此，本文試圖探究的是涵化理論在暴力網絡遊戲而不是所有網絡遊戲中的適應性。這一點在電視的涵化效果研究中已不鮮見。有些學者發現，某些節目類型與涵化效果的關係比收看時間的長短與涵化效果的關係更為密切（例如，Hawkins & Pingree ,1981; Potter & Chang, 1990）。關於不同類型的電視節目內容產生不同涵化效果的發現後來被稱為“延伸的涵化理論”。本文將涵化理論運用于暴力網遊這一特定類型的網絡遊戲中，可以視為“延伸的涵化理論”在新型媒介中的檢驗。

²⁰数据来自艾瑞諮詢（iResearch）和騰訊公司發布的《2010年中國網絡遊戲人群分析》

3.3.2 暴力網遊的涵化研究：當前的文獻

到目前為止，研究網絡遊戲/視頻遊戲(不論是針對暴力的還是所有的遊戲)對玩家的影響的效果研究多集中在行為層面，涉及認知和態度層面的非常少，而運用涵化理論的研究則更是寥若晨星。

Anderson 和 Dill (2000) 測量暴力電子遊戲對犯罪可能性的估計及安全感的影響，發現玩電子遊戲對犯罪可能性的估計沒有顯著影響，但和安全感存在顯著關聯，儘管在控制了性別後變得不顯著。這些發現很有意思，因為這與電視研究者的發現恰好相反。Shanahan 和 Morgan (1999) 對過去 20 多年間的數百個研究的 5633 個結果進行元分析，發現電視的涵化效果只存在於第一順序，而第二順序的涵化效果不顯著。他們認為這些發現與涵化理論完全一致，涵化理論認為電視教給我們世界是怎麼樣的，但是不必然影響我們的態度，後者受到更多因素及日常生活直接經驗的影響更大。Anderson 和 Dill (2000) 的研究結果對後來的研究者提供了許多啟發，探索涵化理論對電視觀眾和網絡遊戲玩家在不同層次上的涵化效果差別及其原因將是本研究要致力於解決的問題之一。

Mierlo 和 Bulck (2004) 首個檢驗了涵化理論是否可運用於電子遊戲這一可能性。他們認為電子遊戲已經變得非常逼真，開始與現實無異，因此運用涵化分析成為可能。針對比利時的學生進行的相關性研究顯示遊戲的涵化效果小於電視，作者認為適用於電視世界的用來測量涵化效果的指標，不能照搬到電子遊戲的涵化研究中，因此他們建議要在把握電子遊戲的主流(尤其是遊戲類型 genre) 的基礎上來設計問卷。

Williams (2006) 進行了第一個縱貫 (longitudinal) 研究，採用控制性實驗以探究暴力網絡遊戲的涵化效果。在一個月的實驗之後，暴力網遊的玩家對於

在現實生活中遭遇危險的估計受到了顯著影響，但是這些危險只和在遊戲中出現的情形相關，而對其他在遊戲中沒有出現的情況的估計則不受影響。

總的來說，雖然將涵化理論運用於暴力網絡遊戲的效果研究還非常少，但這些研究的結果意味著從涵化理論的角度去研究暴力網絡遊戲會非常有意思。原因如下。首先，在不同的情境（context）中研究一個電視效果理論，可能會對該理論有更多啟發。其次，它是從縱貫的視角（雖然通常採用的方法是橫剖性研究 cross sectional）來研究接觸娛樂媒介訊息影響的媒介效果理論。長期接觸暴力信息會導致的暴力，恐懼或攻擊性等問題，在暴力網絡遊戲中會不會更強於電視？第三，在 Morgan 和 Shanahan (1997, 1999) 進行的涵化效果元分析中發現，電視收視和對現實的認知之間總的效應值（effect size）是 0.09。因此有必要進一步探討類似的關係是否存在於玩網絡遊戲及玩家對世界的看法之間。電視的第一順序涵化效果強於第二順序，而 Anderson 和 Dill (2000) 對暴力視頻遊戲的研究結果則剛好相反。本研究也針對暴力網絡遊戲，結果會與 Anderson 和 Dill 的研究相似還是不同呢？不論如何，本研究都將有助於探討涵化理論在電視和遊戲這兩種不同的娛樂媒介中的適用情況的差異。

第四章 研究假設和研究問題

4.1 “延伸的涵化效果”

在探討網絡遊戲的暴力內容的涵化效果之前，有必要明確是針對全部的網絡遊戲還是暴力網絡遊戲進行分析。傳統的涵化假設“將注意力集中在無法直接觀察到的信息系統的深層結構上，亦即縱貫所有節目的主導性信息。在信息結構的另一個極端，或最表層的部分，是個別的電視節目，如《王朝》、《成長的煩惱》，甚至一條特定的新聞。處于中間的是各種各樣的節目類型和體裁，如新聞、虛構的暴力節目、寫實的警匪故事，等等”（郭中實，1997）。最初的涵化研究大部分集中于電視，原因在于其在社會中的重要作用，其顯著的商業特性以及觀眾的儀式性而非選擇性消費模式等。涵化學者認為電視類型（如新聞，廣告，電視劇等）共享相似的特點和價值觀並形成一致的信息系統。不同的類型不是互相矛盾衝突，而是互相鞏固增強，電視劇因此被認為是所有電視類型的代表，對受眾形成一致的世界觀具有涵化的作用。（Gerbner，1998； Gerbner et al，1994）。Gerbner 等認為涵化理論應該涉及出現于最深層次的現象，因此強調對電視總收視量的測量，而不是關注某種類型的電視節目的涵化效果。這種做法遭致很多批評。由于製片人越來越傾向于用特定類型的電視內容來吸引越細分化的受眾，很多研究者認為有必要重新審視不同電視節目的涵化效果一致這樣的提法。Potter和Chang（1990）認為和整體收視相比，不同節目類型的收視量更有助于預測涵化效果。例如在探討電視與恐懼的關係時，很多學者認為二者的關係可能會因為電視節目的內容不同而存在不同的效果。因此，研究者將與犯罪相關的電視節目區分為新聞和犯罪劇，發現不同類型節目的涵化結果並不一致。研究發現，電視

總收視與恐懼無關，不支持涵化效果。收看全國新聞和閱讀新聞期刊的時間也與恐懼無關。因為二者的暴力程度都很低，不像暴力現實劇和節目那樣集中于暴力內容。而本地新聞和暴力劇則有涵化效果。此外，現實犯罪節目(reality-based)由于其逼真性和引發關注對犯罪故事的情感反應，很可能會提升觀眾對個人安全感的擔憂，因此也成為涵化研究的對象之一。

除了探討不同電視節目類型（如新聞，現實劇等）的涵化效果，還有不少學者進一步研究不同媒介渠道（廣播，電影，報紙）的涵化效果。有的集中于某一特定媒介，有的則進行比較研究。例如Liska和Baccaglioni（1990）發現，報紙關於當地自殺的新聞報道與增加的恐懼相關，但是非當地的自殺報道則無顯著相關。他們總結說“其他城市的犯罪讓人們通過比較而感到安全”（p367）。Grabe和Drew（2007）的研究也發現媒介類型和不同的媒介渠道對與犯罪相關的認知，恐懼和潛在的行為具有不同的涵化效果。由于研究方法的不一致以及這些領域的研究數目相對較少，這些研究對涵化理論的影響不是那麼顯著。但是，它們也代表了傳統涵化研究的一種轉向。

本文試圖探討網絡遊戲的暴力內容對玩家的涵化效果。考慮到當前遊戲類型的多樣以及不同類型的遊戲其內容所存在的巨大差異，本文的研究焦點是暴力網絡遊戲而不是全部的網絡遊戲。

4.2 與暴力相關的涵化變量

暴力可以說是涵化研究經久不衰的主題，從涵化理論提出來的40多年間，已經有成千上萬的研究集中討論媒介暴力（主要是電視暴力）如何引起受眾在認知、情感和態度等方面的變化。其中，研究者們關注的變量主要包括以下這些：

1. **對警察數目的估計**：涵化研究的一個早期例子中，在回答就職于執法和犯罪偵查機構的男性所占比例是5%（電視世界答案）還是1%（真實世界答案）時，59%的重度收視者選擇前者，而選擇這一數字的輕度收視者是50%。之後的研究也表明，重度收視者越傾向于誇大對警察、律師等從業者的數量的估計。

2. **持續增加的對暴力的恐懼感**(Bryant, Carveth, & Brown, 1981; Wakshlag, Vial, & Tamborini, 1983; Vitelli & Endler, 1993)：大量的涵化研究結果顯示，由于電視屏幕充斥著大量暴力的內容（尤其是謀殺），而且通常使觀眾認為犯罪事件是隨時可能發生且無法避免的，從而導致重度收視者更易于覺得真實世界是不安全的，是令人恐懼的。例如Romer 等人（2003）發現收看充滿犯罪信息的本地電視新聞與對犯罪的恐懼和擔憂相關。Cohen和Weimann（2000）發現重度收視和對暴力的恐懼顯著相關，但是只發生在恐懼是以直接的問題測量的時候，例如“你有多害怕被謀殺？”，而不是傳統的估計可能性的問題，例如“獨自走夜路你覺得有多安全”。

3. **對暴力普遍程度的過高估計/對真實世界危險性的認知**：研究表明，當要求對犯罪率、社會上暴力的普遍程度等做出估計時，重度收視者比輕度收視者更傾向于給出更高的估計。例如，Goidel, Freeman 和 Procoplo（2010）檢驗觀看電視和公眾對青少年犯罪率的估計之間的關係，尤其關注那些收看電視新聞和警察節目的觀眾，考察是否他們的涵化效果更強。結果驗證了假設。看更多與犯罪相關電視的觀眾，更傾向于對青少年犯罪持有錯誤的認知。Busselle（2001）、Gerbner, Gross 和 Eleey（1977）、Shrum（2001）、Diefenbach 和 West（2001）等人的研究也都表明電視收視量和犯罪率的估計存在正相關。

4. **對自己成為受害人的估計 (Victimization)**：除了檢驗證收視者對犯罪率

等社會層面的估計外，很多涵化研究還要求收視者估計自己成為受害者的可能性，例如捲入暴力事件的比例、遭受搶劫、槍擊或入室偷盜等犯罪事件的可能性等，重度收視者通常給出的估計要大于輕度收視者。

5. **卑鄙世界綜合症**：Gerbner 和他的同事們在反復進行實證研究後發現，各種各樣的暴力內容在美國電視節目中無處不在。他們推論：看這種充斥暴力的電視越多，就越容易涵化出世界是危險和卑鄙的印象。媒介不僅歪曲人們對犯罪的認知，而且為人們提供不現實的恐懼和不信任，可以說正是電視中“恐懼的世界”導致人們產生互不信任的感覺。重度收視者更易于認為大多數人都只關心自己，在和別人打交道的時候再怎麼小心也不為過。

6. **種族刻板成見**：根據涵化理論，電視是頗具影響力的媒介，內容充滿暴力與刻板印象（並非真的社會真實），觀眾日積月累其潛移默化，對世界（社會）產生扭曲印象。由于電視節目中，捲入暴力事件的罪犯大部分是非白種人等少數族群，因此看電視越多的觀眾，越傾向于對少數種族持有刻板成見，越容易認為在現實世界中，暴力事件的罪犯大多是非白種人。

4.3 不同變量的涵化效果強度

由于媒介暴力的涵化研究所分析的涵化變量的不同，導致其涵化效果的大小也不一致。經過多年來的研究，涵化學者們區分了以下幾種不同的涵化效果，並對其影響的差異給出了解釋：

（一）第一順序（**first-order**）和第二順序（**second-order**）的涵化

學者們在研究的過程中發現電視對認知、情感和行為反應的影響並不是一致的。例如，Tyler（1980）發現，新聞媒介中的暴力數目影響受訪者對其所在街區

犯罪率的估計，但是不會造成他們對犯罪的恐懼。相似的，Doob 和 Macdonald (1979)發現受訪者所處街區的特點會調節電視收視與成爲被害人恐懼之間的涵化效果，但是不會影響收視與對暴力普遍程度的估計之間的關係。

區分第一順序和第二順序的涵化效果來自 Hawkins 和 Pingree (1982) 的理論探討，之後也有其他學者進一步進行檢驗（如 Gross & Aday, 2003； Potter, 1991； Shrum, 2004； Shrum & Bischak, 2001）。前者測量電視收視和受訪者對社會中某些事件出現的頻次或可能性的量化估計之間的關係（例如，警察的比率或犯罪行爲的頻次等），這些問題的答案可以直接得自電視內容。後者則測量電視收視與價值判斷或對世界普遍的態度之間的關係，例如對他人的不信任，生活滿意度，物質主義等，需要從媒介內容中推斷而出。實證研究發現，這兩種測量都支持涵化假設，但其強度不同，前者的效果比後者更強(e.g., Cohen & Weimann, 2000; Hawkins & Pingree, 1980; Potter & Chang, 1990).

有意思的是，雖然有的研究發現二者之間存在顯著相關，但有的則不然。例如，Hwkins 等人 (1987) 發現第一順序的涵化效果對收視與第二順序的信念之間的關係沒有調節作用，因此第一和第二順序的涵化效果之間沒有相關關係。與之相反 Potter (1991b) 發現在某些話題上，二者存在不對稱的相關，前者影響後者。Ferraro (1995) 將 20 個“對犯罪的風險估計”當做自變量或控制變量進行的分析發現，屬於認知層面的風險估計可以預測屬於情感層面的對犯罪的恐懼。總的來說，這些結果表明，二者之間的關係很可能存在，雖然要更加認真地探究其存在的條件。

(二) 社會層面和個人層面的涵化效果

一些涵化研究者提出另一種概念的差異。他們指出，電視信息可能對受衆的

社會層面的信念有影響，但對他們的個人層面的觀念並無影響。例如許多學者引用Doob和Macdonald的結論，以證明涵化效果並不存在，但他們忽略了一個事實，即對暴力恐懼的衡量只包括了34道問題中的9項。在他們稍後的一篇文章裏，Doob和Macdonald(1979)發現剩餘25項中的14項，在4個地區中仍存在著顯著相關。將實際犯罪率控制為常數時，電視收視與觀眾個人層面上的罪案受害觀念之間的關聯就消失了，但是電視收視與觀眾在社會層面上的犯罪情況的觀念的關聯却依然存在。為什麼會這樣？Doob和Macdonald試圖解釋這兩個不同的發現，認為“電視或許在作為影響人們認知現實的訊息來源上更有成效，而很難改變人們的恐懼感” (P. 179)。

Tyler 和 Cook (1984) 進一步在各種有關危險性評估的領域檢驗傳媒“非個人化影響”(Impersonal impact)的假說。該假說由兩個部分構成。首先，關於犯罪受害人的一般判斷可以區分為兩種類型：社會層面的風險判斷和個人層面的風險判斷。社會層面的判斷指的是關於任何人成為犯罪受害人的風險的評估，或是對社會犯罪率的估計（例如估計每年捲入暴力犯罪的人的百分比），個人層面的風險判斷則針對本人成為犯罪受害人的風險估計（例如，本人被搶劫的幾率或者是否害怕在家附近獨自走夜路）。Tyler 進一步說明，這兩種判斷是互相獨立的，影響其中一種判斷的經歷不必然影響另一種。其次，直接和間接經驗對兩種判斷有不同的影響。Tyler and Cook (1984)認為，來自媒介信息的間接經驗影響社會層面的判斷，而個人層面的判斷則主要依靠直接經驗，媒介信息的影響很小甚至沒有。該假說不僅得到 Tyler 的研究的支持，也與一些涵化研究的結果一致。涵化認為電視教導我們世界是怎麼樣的等社會層面的東西，但不一定影響我們關於自身的觀感，後者通常更易受到日常直接經驗及其他一系列因素的影響。雖然學

術界對於恐懼是否算是個人層面的現象，以及個人-社會層面的區別是否有根據仍然眾說紛紜，但這兩個概念本身的不同，以及它們在實證研究中顯示的差異值得作進一步的探討（郭中實，1997）。

4.4 研究假設與研究問題

本研究旨在探討暴力網絡遊戲對青少年玩家的涵化影響。在提出具體的研究假設之前，首先要解決的是第一組研究問題：

RQ1-1：青少年接觸網絡遊戲的基本情況是什麼樣的？

RQ1-2：青少年接觸暴力網絡遊戲的基本情況是什麼樣的？

從本節前面的分析可以總結出來，媒介暴力的涵化研究集中探討的涵化變量可以劃分為以下幾個維度：第一順序/個人，第一順序/社會，第二順序/個人，第二順序/社會，具體見表 4-1：

表 4-1 涵化變量的不同維度

	個人	社會層面
第一順序	對個人成為受害人的估計	對警察數目的估計/對社會暴力普遍程度的估計/種族刻板成見
第二順序	對暴力的恐懼	卑鄙世界

依照這一框架，本研究首先從這四個維度探討暴力網絡遊戲對青少年玩家的涵化影響：

1· 第一順序/個人層面：電視暴力的涵化研究發現，重度收視者越傾向於高估自己成為受害人的可能性。與之相似，接觸暴力網游越多的玩家，由於在遊戲

中長期的浸染，常規的動作就是與對手的 PK，打打殺殺，從而更易于認為自己在現實生活中也會面臨同樣的境況。因此本研究的第一個研究假設是：

H1：青少年玩家的暴力網游接觸量越大，越傾向于高估自己成為受害人的可能性。

2. 第一順序/社會層面：如前所述，電視的重度收視者更易于高估暴力的普遍程度（或是犯罪率）。同樣的，網游玩家玩得時間越多，他們就越容易用遊戲中的意象來看世界。如果遊戲是暴力的，則玩家也會認為現實世界是充滿暴力的。因此，本研究的第二個研究假設是：

H2：青少年玩家的暴力網游接觸量越大，越傾向于高估暴力普遍的程度。

3. 第二順序/個人層面：涵化分析對這個維度的效果研究通常集中在受眾的恐懼感是否會受收視時間的影響。但是電視與網絡遊戲很大的一個差異在於，電視觀眾的收視是被動的，因此大量的接觸暴力的電視內容，可能會導致觀眾的恐懼；而網絡遊戲的玩家對暴力網絡遊戲屬於主動性的接觸，且他們在玩遊戲的過程中是暴力動作的施加者和承受者，從這層意義上來看，大量地接觸暴力遊戲似乎並不會增加網絡遊戲玩家的恐懼感。但是這一判斷仍舊需要實證研究來證明。因此本研究的第二個研究問題是：

RQ2：暴力網游的接觸量與青少年玩家的恐懼感之間是否存在正相關的關係？

4. 第二順序/社會層面：涵化理論認為電視看得愈多，愈相信人情淡薄、人心險惡。而暴力的網絡遊戲中，玩家除了接觸大量暴力之外，在與其他玩家的

互動中，還可能遭遇被騙裝備、賬號被盜等欺詐事件，結果是在網絡遊戲裏玩家之間充滿了不信任。Shrum的啓發-回憶模式（heuristic-recall model）認為，特定動作或模式的反復出現會影響玩家對綫下生活的認知。如果玩家在遊戲中總是見到騙子，則會導致對他人信任的降低，因為玩家可能開始懷疑現實生活中的人也會騙人。因此，本研究的第三個研究假設是：

H3：青少年玩家的暴力網游接觸量越大，越傾向於認為世界是卑鄙的。

在對這四個維度的涵化指標進行測量的基礎上，本研究還對以下問題感興趣：暴力網絡遊戲不同維度的涵化效果有什麼差異？是個人層面的涵化效果更強還是社會層面的涵化效果更強？第一順序和第二順序的涵化效果又是哪個更強？其差別是否與電視的涵化效果的差別一致？是什麼原因造成的？因此，本研究提出第三組研究問題：

RQ3-1：暴力網游在第一順序/個人層面、第一順序/社會層面、第二順序/個人層面、第二順序/社會層面這四個維度的涵化效果，哪個更強？原因何在？

RQ3-2：暴力網游在第一順序/個人層面、第一順序/社會層面、第二順序/個人層面、第二順序/社會層面這四個維度的涵化效果差異與電視相比，是否一致？原因何在？

除了按照個人層面/社會層面以及第一順序/第二順序對涵化效果進行劃分之外，本研究還關注暴力網絡遊戲對青少年在以下幾個方面的涵化影響：

1. 暴力網游與暴力贊成度

對暴力贊成度的考察有助於瞭解個人的行為，雖然涵化理論不關注媒介暴力如何影響個人的行為，但是考察個人的暴力態度也有助於深化理解暴力網游的影

響。

暴力態度的形成受許多因素的影響，例如在現實生活中以及媒介中所接觸到的暴力的數量，同時父母與同儕的態度也是影響因素之一（Vernberg, Jacobs, & Hershberger, 1999）。在將負面的認知和情感轉化為行為的過程中，對暴力的態度起著非常重要的作用。研究發現，兒童和青少年對暴力的贊成程度越高，則產生攻擊性行為的可能性越大。

對於大多數人來說，媒介中的暴力往往比現實生活中的暴力更加普遍。如果觀眾認為暴力是習以為常的，他們會漸漸變得對現實生活中的暴力脫敏且麻木不仁（Bushman & Huesmann, 2001）。由於媒介中的暴力往往被描述成正義和情有可原的，長期接觸這樣的暴力內容，會使受眾改變“暴力行為是錯誤的”的觀念，從而產生親暴力的態度。Sherry對25個相關研究的元分析顯示，大量接觸遊戲中的暴力會導致親社會行為的減少。

如前所述，網路遊戲和電視相比，更具有參與感和交互性，玩家不是被動地接受暴力影像，而是積極主動地挑選自己喜歡的角色進行扮演，並實施一系列富有攻擊性的動作和行為。這樣的遊戲合法化了暴力的使用，同時掩蓋了其可能產生的現實效果。由於不是真的，所謂的“受害者”並非真正的受到侵害，因此暴力是可以接受的。由於暴力遊戲通常會將暴力正常化，甚至美化，所以近來的研究都集中於研究反復接觸遊戲暴力的麻醉（*anesthetizing*）效果。所謂“麻醉效果”指的是接觸媒介化的暴力會導致兒童對暴力脫敏，最終對暴力的容忍度越來越強，從而導致對暴力的接受度和贊成度提高，認為暴力是用來解決問題的手段的可能性也更大。Rushbrook（1986）檢驗玩電子遊戲和對戰爭的態度之間的關係，結果顯示玩遊戲的時間越多，則對戰爭的態度越正面。Krahe 和 Moller（2004）

針對 231 名德國青少年進行的調查表明，暴力遊戲與對暴力行為的接受程度之間存在顯著正相關。在美國小學生中進行的其他研究也肯定了遊戲暴力對兒童的脫敏效果。旨在檢驗遊戲暴力對玩家態度層面的影響效果的實驗室研究也發現了類似的結果。Deselms 和 Altman (2003) 的實驗結果也表明，大量接觸暴力遊戲導致男大學生對暴力行為的敏感度降低。Ran Wei 在 2005 年夏天對 312 名中國的青少年進行調查，同樣發現玩暴力遊戲的時間與親暴力態度之間存在顯著正相關。這是關於暴力遊戲對中國青少年的影響進行的第一個實證研究。

在以上這些研究結果的基礎上，本研究提出第四個研究假設：

H4：青少年玩家的暴力網游接觸量越大，越傾向於對暴力持贊成的態度。

2. 移情 (empathy)

移情能力在探討觀眾如何解讀電影或電視內容的研究中很常見，而且在暴力遊戲研究的領域中也扮演著重要的角色。在討論暴力遊戲（包括電子遊戲和網絡遊戲）對青少年的影響時，作為道德判斷過程中非常關鍵的因素，移情是常被研究的另一個變量。

移情，也稱共情，又譯作“通情”、“共感”、“同感”、“同理心”、“神入”、“感情移入”等等(鄭日昌，2006)，是在人際交流過程中自然產生的一種情感，可以界定為一種替代性的情緒反應能力，是既能分享他人情感，對他人的處境感同身受，又能客觀理解、分析他人情感的能力，是個體內真實或想像中的他人的情緒狀態引起的並與之相一致的情緒體驗。Smith (1989) 把移情解釋為“站在他人的角度理解他人的感受體驗，設想自己也處在別人的位置經歷別人的體驗”。

經常接觸現實生活和媒體中的暴力內容，可能改變人們的認知、情感和行為過程，導致移情的降低，從而對刺激的認知、情緒和行為反應減弱或消除。青少年在現實生活中面臨著來自學習等各方面的壓力，容易遭受到挫折，而在網絡遊戲中可以宣泄壓力，這也是他們比較喜歡網絡遊戲的一個重要原因。但是目前較為流行的網絡遊戲，如反恐精英(CS)、星際爭霸、魔獸爭霸2等，都存在著攻擊性內容。暴力遊戲為玩家提供一次次暴力傷害甚至是傷害致死行為的示範。玩家在勝利時不僅獲得戰勝了真實存在的其他玩家後自我實現的滿足感，同時還有豐厚的不義之財和高級的裝備或遊戲物品等。這會在很大程度上刺激和增強玩家施暴獲勝的成就感。只要使用暴力也只有使用暴力，就能成為戰無不勝的人物，就能得到自己想要的一切。這在玩家心理上是對其道德弱化的放縱，極易導致青少年形成扭曲的道德觀，對其他玩家遭受的苦痛（不論是現實中還是遊戲世界中）麻木不仁甚至幸災樂禍。青少年若長期沉迷于暴力網絡遊戲，對遊戲中的“暴力”現象熟視無睹，久而久之，必將降低他們的正常移情反應。

Funk 等人（1998）發現，喜好暴力遊戲並經常捲入暴力遊戲的兒童的移情最低。在該研究中，玩暴力遊戲和非暴力遊戲的被試，在遊戲結束後馬上測量的移情水平上沒有顯著差異，但是長期接觸暴力遊戲後，被試的移情水平降低。針對青少年的研究也表明，低移情往往與攻擊性和社會適應不良顯著相關（Cohen & Strayer, 1996）。Sakamoto（1994）對 307 名日本 4-6 年級的學生進行調查，發現玩電子遊戲的頻率及對暴力電子遊戲的喜好與移情分數呈負相關。Barnett（1997）等針對 229 名 15-19 歲的年輕人進行的調查表明，對暴力遊戲的偏好與更低的移情程度之間存在顯著相關。針對四年級和五年級學生進行的調查發現，長期接觸暴力遊戲導致移情的降低。

與電視和電影相比，網絡遊戲具有交互性、創造性、更加積極主動等特點，可以預見玩暴力網游與移情反應之間具有更為顯著的負相關。

因此，本研究的第五個研究假設是：

H5：青少年玩家暴力網游的接觸量越大，則移情水平越低。

3. 暴力意向 (intention)：對暴力網絡遊戲第三順序 (third-order) 的涵化效果的進一步檢驗：

雖然涵化研究並非常常衡量行為傾向和行為，但是涵化效果的研究往往源于這樣的考量：因為長期收視而形成的對真實世界扭曲的看法可能影響到受眾的行為。涵化研究在不同程度上已證明電視收視量和信念，世界觀之間有關係，但迄今為止從涵化的視角出發去檢驗長期收視導致的態度是否會轉化為相應的行為意圖或行為，這樣的研究還非常稀缺。這並不是說電視收看與行為之間的關係沒有被檢驗過。Gerbner 等人 (1978) 對 NORC 數據進行的二手分析表明，夜間犯罪節目的重度收視者更傾向于購買一隻狗或持有槍支以自衛。但是他們的分析沒有對變量進行控制，例如對犯罪的直接或間接經驗，這會影響最終的結果。此外，這些分析也沒有考慮與信念或態度相關的變量的調節作用。

近來，研究者開始從社會心理學的視角來豐富涵化理論的研究。例如，Shrum (1995) 借用啟動 (priming) 的提法，或信息可接近性來解釋在涵化的語境中電視收看對信念的影響。與之相似，Nabi 和 Sullivan (2001) 首次嘗試將廣為引用的理性行為理論 (TRA) 和涵化相結合。他們認為轉向與態度轉變和行為相關的社會心理學理論，比如理性行為理論，有助于涵化研究的深入，會讓人們更清楚地理解電視可能影響個人行為的過程，也可能為涵化測量的發展提供概念性的指導，而這正是當前所缺乏的。

理性行為理論認為，個人和他所處的社會的普遍觀念是一個人的態度和價值觀念的重要決定因素。而個人態度和價值觀念又決定了一個人是否會產生採取某種特定行為的動機，動機最終決定了某種行為最終是否被一個人所採納。其他變量，例如人口統計學變量，個人特質，相關態度等，也對行為造成影響。理性行為理論研究的元分析支持該模型的假說，即態度和主觀規範可以預測行為意圖，從而預測行為。

從各自的理論假設來看，理性行為理論和涵化理論有相似之處。涵化理論認為，對社會現實的估計與更廣泛的世界觀之間有聯繫，理性行為理論同樣也認為，與行為相關的信念會預測與該行為相關的態度。但是理性行為理論進一步探討，態度對行為意圖以及行為的影響，而涵化理論則很大程度上忽略了收看電視對後二者的影響效果。把這兩個理論視角結合在一起，有助於深化涵化理論關於電視如何影響社會以及這些效果產生的過程的解釋。

儘管兩個理論之間有相似點，但是由於源自不同的學術傳承，要將二者結合並不是那麼容易。最明顯的就是變量的概念化操作。Nabi 和 Sullivan 比較了二者在概念化操作上可能存在的差異，並試圖對其相容性給出解釋。在涵化的語境中借用理性行為理論，必須考慮理性行為理論應用的局限性是否與涵化相容。理性行為理論適用的條件是態度和行為意圖是穩定的，因為涵化的態度經過長期時間，因此可以期望它是穩定的。實際上，穩定正是涵化的一個特點。因此，這些限制不會影響使用理性行為理論來作為深理解涵化。

Nabi 和 Sullivan 通過整合涵化理論和理性行為理論，探討重度收視是否不僅僅影響關於暴力的信念和態度，而且會影響採取保護性措施的意向和實際行動。結果表明，電視收視量直接影響對暴力普遍度的估計以及採取保護性措施的

意向，而間接影響卑鄙世界的態度和實際的保護性行爲。該研究表明，採用理性行爲理論來深化涵化理論的理解是有價值的，爲涵化研究引入第三順序效果——行爲意圖——有助於填補涵化態度與潛在的行爲後果之間的鴻溝，使我們更清晰地理解這些效果發生的過程（Nabi 和 Sullivan，2001）

在 Nabi 和 Sullivan 的研究基礎上，本研究試圖進一步探討玩暴力網絡遊戲如何影響玩家採取特定行動的意向。由于本研究針對的是暴力網絡遊戲，而不是電視，因此在對意向的測量上有別于 Nabi 和 Sullivan 的研究，不是關注採取保護性行動的意向，而是玩家是否傾向于採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突的手段。因此，本研究的第 6 個研究假設是：

H6：青少年玩家暴力網游的接觸量越大，越傾向于採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突的手段。

除了暴力網游的接觸量外，對暴力的態度以及移情的水平也會影響採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突手段的意向。因此，提出以下研究假設：

H7：玩家對暴力的贊成度越高，則越傾向于採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突的手段。

H8：玩家的移情水平越低，則越傾向于採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突的手段。

綜合研究假設 5 到研究假設 8，可以建構如圖 4-1 中所示的假設模型。

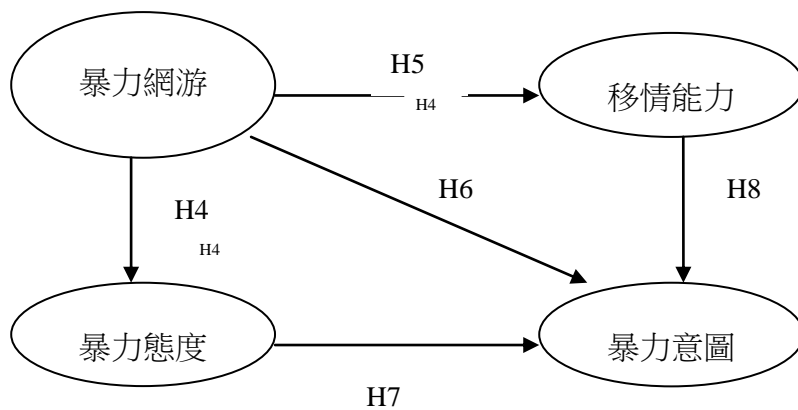


圖 4-1 H4-H8 之間的路徑關係圖

4.5 調節變量的影響

(一) 人口統計學變量

儘管 40 多年來，涵化假設從概念到方法都受到眾多質疑和攻擊，其核心概念——即媒介的重度使用者更易于持有類似于大眾媒介中所傳遞的觀點——仍舊不斷為大眾傳播研究提供推動力，而受眾特性研究為最初的涵化概念的完善提供了很大的幫助。針對相關批評，Gerbner 等人提出了主流化和共鳴的概念。這些批評指出，在控制了人口統計學變量的情況下，電視收視與對犯罪的恐懼之間不再存在統計學意義上的顯著相關。自那時起，對人口統計學變量的影響加以控制已經成為涵化研究的標準做法。許多學者還探討了種族、性別、居住地及犯罪受害人一手經驗等變量對涵化效果的特定影響（Chiricos, Eschholz, & Gertz, 1997; Gross & Aday, 2003; Morgan & Shanahan, 1997）。

具體到遊戲，年齡、性別、學校類別等變量都被證明具有調節作用。例如，大量研究表明，男孩子玩遊戲的時間要多于女孩，而且比女孩子更偏愛暴力和運動類的遊戲，女孩則更喜歡娛樂類和幻想類的遊戲（Funk et al, 2004; Sherry et

al.1998)。不同的學校類別也會對學生接觸遊戲的時間、種類以及相關的認知和態度起調節作用。相關調查²¹發現，“大專生”網民中網癮青少年比例最高，達19.0%，其次為“職高/中專/職專/技校學生”（18.6%），對於“大專”和“職高/中專/職專/技校”的在校學生，大多數是住校或一個人住，缺少父母監管，學習壓力不如普通初、高中生大，因此可能容易沉迷網絡，尤其是網絡遊戲。

有鑒于此，本研究將在對性別、年齡、學校類別、家庭關係、學校關係等相關的人口統計學變量加以控制的同時，考察暴力网游對玩家的涵化影響。

（二）玩家的暴力經驗

諸多針對涵化分析方法及概念上的批評都促使學者考慮潛在的調節變量對涵化效果的影響。除了人口統計學變量之外，最顯著的就是個人的經驗，包括直接經驗和間接經驗。涵化理論的修正之一共鳴假說認為“人們在電視中看到的情景同其日常生活的所見所聞（甚至是對現實的信念）不謀而合時，兩者的疊加會加倍強化電視信息的作用，並顯著提升涵化效果”（Gerbner 等，1980，P. 15）也就是說，電視中的信息與個人經驗的重合會引發了“共鳴”的效果，這大大豐富了涵化的形式。

而涵化研究最新的成果——即 Shrum 提出的啓發式過程理論，尤其是關於概念（construct）的可接近性的闡述——也從另一個側面解釋了個人經驗對涵化效果起調節作用的原理。Shrum 的研究顯示對暴力普遍程度的高估很有可能是電視節目啓發式過程的結果，因為電視中的概念在重度收視者那裏的可接近性越高（Shrum，2001）。因為重度收視者頻繁接觸電視上的影像和主題，這些主題在他們的記憶中的可接近性更高，從而更能影響他們對諸如暴力普遍程度等做出的估

²¹摘編自中國青少年網絡協會：《中國青少年網癮報告（2009）》

計判斷。對於那些有直接經驗的受眾，電視收視對他們的估計的影響會更大。這與接近性的相關研究及其對信息處理的影響是一致的。直接經歷過的犯罪會更加生動，更多被記起，從而提高了信息的可接近性。對於有直接經驗的收視者，高度可接近的關於犯罪的事例，不論來自直接經驗還是電視，都會成為對相關現象作出估計的基礎。而那些直接經驗少的人，則不會把電視的信息與之前的經驗聯繫起來。

除了個人的直接經驗外，與暴力相關的間接經驗（例如親人、朋友曾遭遇過的暴力事件）也會影響相關的認知。更重要的是，之前的涵化研究考察個人經驗的調節作用時，往往只考慮到受訪者（或其親朋）作為暴力事件的受害人的角色，而忽略了他們作為暴力行為施加者的角色。而暴力網游的玩家與電視觀眾的差異在於在遊戲過程中他們同時兼具兩種身份，即施暴者和受害者，而在現實生活中也有可能如此，因此本研究還將把暴力網游的玩家作為施暴者的個人經驗納入考察的範圍。

綜上所述，考慮到可接近性在當前涵化理論中的核心地位，本研究從以下幾個方面檢驗個人的暴力經驗如何影響涵化過程：作為施暴者的直接經驗和間接經驗，以及作為受害者的直接經驗和間接經驗。

（三）網絡遊戲的認知真實（perceived reality of online games）

對信息的真實性的認知也是影響涵化的另一個相關因素。Gerbner 等涵化論者始終不認為在驗證電視收視與社會實況之間的關聯時，有納入電視信賴感的必要（Morgan, Shanahan, 1996）。他們堅持觀眾是被動地在看電視，長此以往，涵化效果自然產生，觀眾是否相信電視，或相信到什麼程度，對涵化效果都沒有

太大的影響。不過，並不是所有的實證研究都發現電視收視與對治安觀感之間的關聯，學者提出受訪者相信電視與否可能是影響涵化效果的關鍵之一，認為對於較相信電視的受訪者，電視的涵化效果才較可能出現 (Tyler, 1984)。Potter (1986, 1988) 發現，對犯罪劇的真實性認知程度越高，對犯罪也更加恐懼。Oliver 和 Armstrong (1995) 發現，觀眾對基于現實的電視劇的可信度要高于犯罪劇，從而他們建議將來的涵化研究應該檢驗兩種不同類型的收視的涵化效果。

暴力遊戲的玩家在多大程度上認為暴力遊戲是真實的，這種認知如何影響他們被涵化的效果，這是本研究要探討的另一個問題。因此，本研究以玩家對網游的認知真實為調節變量，檢驗其在涵化作用之中的可能作用。

第五章 研究方法

本章詳細介紹本研究的研究方法。第一節介紹數據收集的過程。本研究主要採用問卷調查的方法，抽樣地點、抽樣過程和樣本組成等情況將得到詳細說明。問卷調查前採用焦點小組的方法以確定問卷。第二節介紹變量的測量，第三節介紹數據的處理方法。

5.1 數據收集過程

本研究採用量化和質化結合的研究方法。為了檢驗暴力網絡遊戲的接觸量與玩家的認知、態度和意圖之間的關係，使用量化的問卷調查法針對 12-18 歲之間的在校中學生進行調查。在進行正式的問卷調查前，採用焦點小組的方法以幫助最終正式問卷的確定。

5.1.1 焦點小組

在正式的問卷調查之前，先進行了幾次焦點小組的訪談。24 名中學生志願者（來自高中和初中的各有 12 名）分為四個小組，于 2009 年 11 月 3 日-6 日之間進行了焦點小組的討論。每組的討論時長大約為一個小時。討論的話題主要集中于以下幾個方面：中學生使用網絡的基本情況（包括時間、地點、頻次和種類等），玩網絡遊戲的基本類型和時長，他們對網絡遊戲和暴力網游的基本看法，他們對社會治安情況的認知，他們對暴力的態度以及意圖等。

在研究者的主持下，鼓勵參與者積極討論，暢所欲言，焦點小組的數據用于幫助確立本研究最終要測量的變量以及研究設計，而且也有助于確立正式版本的調查問卷，包括建構“網絡遊戲的認知真實”這一變量的測量量表，同時也有助于對其他現有量表的調整和修正。

5.1.2 問卷調查

這一部分主要針對網絡遊戲青少年玩家的人口社會背景資料、網絡遊戲的接觸行為及其與暴力相關的認知、態度、情感和意圖進行調查。

1. 調查對象

本研究的目標對象是網絡遊戲的青少年玩家。青少年如何界定？其方式有許多種，可以將其視為生理發展的一個階段，或是一個年齡發展的區間，也可以是一種社會學現象。英語中的青少年（adolescent）一詞來自拉丁語“adolescere”，意為進入成熟期。從這個意義上講，青少年是一個過程而不是一個時期，是一個獲得有效地參與社會所需要的態度、信仰的過程。從國內外學者的諸多研究來看，無論是以生理發展、智力發展、個性發展還是以活動特點為依據劃分年齡階段，在年齡的分期上都存在著內在的一致性，例如 0-2、3 歲，2、3-7 歲，7-12 歲，12-15 歲，15-18 歲，18-25 歲，25-35 歲，35-55 歲或者 60 歲；60 歲以上，幾乎都是一致的。

結合中國的實際，以年齡段為依據，并結合青少年的身心發展實際，本研究把青少年階段的劃分界定為 12-18 歲之間，即正處於初中和高中階段的中學生。

2. 抽樣地點

雖然有越來越多的鄉村和城鎮青少年能接觸到互聯網，但是城鄉之間媒體接觸的差異仍然非常巨大。在某些邊遠地區的青少年甚至連電視這樣的大眾媒介都接觸不到，更提不上互聯網或玩網絡遊戲了。因此本研究只針對中國城市裏的青少年進行抽樣。

在選擇抽樣地點時還要納入考慮的因素包括該城市在多大程度上反映了中

國當前的社會背景，該城市的網絡遊戲市場在全國的地位以及該城市青少年的互聯網接觸行爲及網絡遊戲接觸是否在全國具有代表性等。廣東省的網絡遊戲用戶數持續數年位居全國第一（2011 年用戶占全國 12%），網游市場收入也居首位（2011 年超過 250 億元，占據全國半壁江山）²²，綜合以上因素，本研究選取廣東省的省會城市廣州爲抽樣地點。

3. 初步研究（pilot study）

在正式的問卷調查之前，于 2009 年 11 月 20 日對暨南大學附屬中學的 112 名學生進行了初步研究。在調查過程中，鼓勵學生針對問卷中存在的任何問題進行提問，包括問題的措辭，備選答案的意義等。在參考了初步研究的結果以及學生提出的意見和建議的基礎之上，最終確定正式的調查問卷。

4. 抽樣過程

本研究的總體（population）是全廣州市的中學生，而問卷調查的分析單位是被抽樣抽到的每一個學生。考慮到畢業班的學習緊張，壓力很大，可能會影響其網絡遊戲的接觸行爲，從而影響其在整個總體中的代表性，本研究不將初三和高三的學生納入抽樣範圍。此外，由于可以理解的原因，針對畢業班的學生進行問卷調查通常會面臨較大的阻力，因此本研究僅針對初一、初二和高一、高二的中學生進行抽樣。

問卷調查采用分層整群抽樣的方法。首先，采用隨機抽樣的方法，從廣州市老的六大城區（包括荔灣區、越秀區、海珠區、天河區、白雲區和黃埔區）中抽取兩個區，分別爲海珠區和天河區，爲了使樣本盡可能具有廣泛的代表性，按照

²² <http://it.sohu.com/20120229/n336235640.shtml>

重點中學、普通中學和技校（包括中專、中職、技校）的分類，從這兩個區的所有中學裏，隨機抽取 1 所重點中學，4 所普通中學和 3 所技校，組成整群的樣本。這 8 所學校中，5 所位于天河區，3 所位于海珠區。針對這 8 間中學，再進行年級的隨機抽樣。如果某個年級已經在兩所學校被抽中，則在下一所學校的抽樣中，先排除這個年級，在剩下的年級中抽取，隨後的抽樣以此類推。該抽樣方法的基本理念就是盡可能符合廣州市主城區中三種類別的學校學生分布的實際情況。抽樣以班級為單位，最終抽出 8 個班級，涵蓋 4 個年級和三類學校（具體分布見表 5-1）。

表 5-1 抽樣樣本的學校和班級分布

	初一	初二	高一	高二
普通中學	●●	●		●
重點中學		●		
技校			●●	●

采用統一問卷的形式，以班級為單位發放問卷并當場回收，調查于 2009 年 12 月 10-20 號之間進行，共回收問卷 534 份，其中有效問卷 518 份，有效率達 97%。

5. 最終樣本的組成

在最終的樣本裏，學生的性別比例為男生 52.3%，女生 47.7%，年級的比例分別為初一 25.5%，初二 25.7%，高一 24.3%，高二 24.5%（見表 5-2）

表 5-2 樣本的基本描述

		人數	百分比 (%)
性別	男	270	52.1
	女	248	47.9
年齡	12	39	7.5
	13	92	17.8
	14	94	18.1
	15	55	10.6
	16	99	19.2
	17	107	20.6
	18	32	6.2
年級	初一	128	24.7
	初二	130	25.1
	高一	126	24.3
	高二	134	25.9
學校類別	普通中學	266	51.4
	重點中學	60	11.6
	職業學校	192	37.0
合計		518	100

5.2 變量的測量

本節將詳細介紹本研究的研究假設和研究問題中涉及到的自變量、因變量以及控制變量的測量。需要注意的是，使用因變量或自變量的說法只是為了方便，並不意味著因果關係。在我們的測量中，沒有時間順序，例如很可能暴力贊成度

高的玩家會選擇特定的遊戲類型，從而增加正相關的關係。

5.2.1 自變量：暴力網絡遊戲的接觸量

涵化分析的議題之一就是如何選擇最正確的衡量收視變量的方法。Gerbner, Gross, Morgan 和 Signorielli (1986) 認為，用總收視時間更加合適，因為電視世界展示的訊息系統是長期穩定不變的，長期接觸這些信息會讓受眾傾向於認為電視世界反映的正是現實世界。因此，Gerbner 及其同僚認為電視的累積接觸才是重要的 (Morgan & Shanahan, 1997)。

另一方面，越來越多的學者指出，不論從概念化還是現實基礎來看，以總收視作為衡量的標準都是不令人滿意的。例如 Potter (1993) 認為，在涵化理論剛提出的 1970 年代，信息系統確實還是相對穩定不變的，但是之後的 20 年間，出現了 200 多個有線電視頻道，這意味著電視內容更加多元化和分散化。此外，越來越多的實證結果表明，在檢驗涵化效果時測量總收視時間并不比測量特定節目的收看時間有效 (如 Allen & Hatchett, 1986; Carveth & Alexander, 1985; Hawkins & Pingree, 1980)。

有鑒于此，本研究檢驗暴力網絡遊戲而不是網絡遊戲的接觸量對玩家的涵化效果。與傳統的涵化研究測量收視時間不同，本研究不僅僅以玩暴力網游的時間為測量標準。因為不同的網絡遊戲，其內容的暴力程度也不同，如果僅以“暴力網絡遊戲”一詞就涵蓋了所有含有暴力元素的網絡遊戲，很可能造成最終的結果出現偏差。因此，本研究從兩個方面測量“暴力網絡遊戲的接觸量”這一自變量：即玩暴力網絡遊戲的時間，以及暴力網絡遊戲的暴力程度。

在問卷裏，受訪者被要求列出所玩過的花費時間最多的五個網絡遊戲的名稱

(至少提供一個)，然後針對每個遊戲，要求分別列出在“周一至周四”、“周五”、“周六”和“周日”平均每天花費的時間。將這些時間匯總，即得到每個遊戲每周花費的總時間。

接著，對玩家給出的每個遊戲進行暴力程度評級，暴力等級分為三等：0（沒有暴力成分，例如泡泡堂等唱歌或舞蹈的比賽），1（含有一些暴力成分，例如《中國 Odyssey》等冒險主題的遊戲），2（充滿暴力元素，例如《魔獸世界》等戰爭或反恐遊戲²³）。把每個遊戲花費的總時間乘以該遊戲的暴力等級，則得出玩家在玩該遊戲時的暴力接觸量。最後，把玩家玩的所有遊戲的暴力接觸量相加，得到的就是該玩家的暴力網絡遊戲接觸總量。

5.2.2 因變量

（一）第一順序/個人層面的涵化：個人成為受害人的估計

建立在之前研究的結果上（例如 Shrum et al.，1998），採用以下 3 道問題來檢驗受訪者對個人成為受害人的可能性的估計：（1）你認為在一年內，你本人遭受到攻擊的可能性是多少？（2）在一年內，你的家被盜竊的可能性是多少？（3）在一年內，你被搶劫的可能性是多少？受訪者被要求從 1-100 之間選擇一個數作為可能性的估計（1 為最低，100 最高）。

（二）第一順序/社會層面的涵化：社會暴力普遍的程度

該變量以 Nabi & Sullivan（2001）的研究為基礎，採用以下 6 道問題來測量受訪者對暴力普遍程度的估計：（1）在任意一個星期裏，100 個人中有多少人會捲入暴力事件中？（2）所有的犯罪中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫

²³ 該暴力等級是筆者在諮詢了眾多網絡遊戲玩家以及相關從業者、專家的意見后確定下來的

和重傷——所占的百分比是多少？（3）如果一個小孩在一個月中，每天白天都要在公園獨自玩耍一個小時，你認為他或她成爲暴力犯罪受害人的可能性是多少（從 1-100）？（4）人們在一生中被槍擊的可能性是多少（從 1-100）？（5）每年有百分之多少的謀殺案沒有被破（從 1-100）？（6）青少年罪犯中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫和重傷——所占的百分比是多少（從 1-100）？

（三）第二順序/個人層面的涵化：對犯罪的恐懼感

對犯罪的恐懼在以前的研究中以各種方式進行過操作化定義，包括對犯罪的擔憂（例如安全感的擔憂），成爲被害人的風險估計，在夜間走夜路的不安等（Ferraro, 1995； Warr, 2000）。本研究在 Eschholz, Chiricos 和 Gertz (2003) 的量表基礎上，用 6 個問題詢問受訪者是否害怕成爲以下犯罪的受害人：（1）被搶劫，（2）屋子被爆竊，（3）在家時有人破門而入，（4）被強姦或性侵犯，（5）被人用刀或槍攻擊，（6）被謀殺。問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，分數越高說明恐懼感越強。

與那些詢問是否敢獨自走夜路的測量不同，該測量針對具體的犯罪，這是很多研究者所推薦的（Ferraro, 1995； Ferraro & LaGrange, 1987； Warr, 1990）。

（四）第二順序/社會層面的涵化：卑鄙世界綜合症

1980 年，Gerbner 及其同僚提出了他們稱之爲“卑鄙世界綜合症”的概念。三個變量綜合起來構成卑鄙世界指數。考慮到這 3 道經典的卑鄙世界問題信度較低，僅爲 0.61，因此借鑒 Nabi 和 Riddle (2008) 的測量方法，在原來的基礎上共採用 7 道問題作爲卑鄙世界綜合症的測量。這 7 道題包括：（1）大部分人只顧自己；（2）總的來說，和別人相處怎麼小心都不爲過；（3）如果有機會，大部分

人都會占你的便宜；(4) 通常而言，世界是很危險的；(5) 大部分人本質上是誠實的；(6) 人們大部分時間都盡力幫助別人；(7) 總的來說，大部分人是可信任的。問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，後三道題進行反向編碼，分數越高說明越認同世界是醜惡的。

(五) 暴力態度

暴力的態度定義為以對暴力行為來解決衝突的接受程度。

以房克 (Funk) 等人 (1999) 的暴力態度量表 (The Attitude Towards Violence Scale: A measure for adolescents) 為基礎，結合中國的具體環境，最後確定 10 個項目進行統計分析，包括 (1) 為了達到目的，有時使用暴力是必要的；(2) 我總是儘量遠離那些可能發生暴力衝突的地方；(3) 一個人在團體中，只要打架打贏別人，就不會被別人看不起；(4) 攜帶武器能使我感覺更安全；(5) 如果有人先動手打我，回擊并沒什麼不對；(6) 如果有人詆毀我或我的家人，打他一頓并沒什麼不對；(7) 如果生活在治安不好的社區，攜帶武器以防身并沒什麼不對；(8) 為了保護自己，做什麼都是可以接受的；(9) 父母應該告訴他們的孩子，在有必要的情况下可以使用暴力；(10) 如果有人要和你打架，你應該走開。

該量表不僅能夠評估個人對暴力態度的一般傾向，而且測量暴力態度的兩個關鍵要素：暴力的文化 (culture of violence) 和應激性暴力 (reactive violence)。前者指的是對暴力相對穩定、不易隨著時間變化的態度。後者指的是個體面臨即時威脅時的反應。

問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，其中第 2 題和第

10 題反向編碼。分數越高，說明越能夠接受暴力行爲。

(六) 移情水平

使用Davis (1980) 的「人際反應指標」(the Interpersonal Reactivity Index, IRI) 量表進行測量。此量表由四個分支量表構成，包含幻想 (fantasy，對電影、小說、戲劇或其他虛構情境中的人物進行認同的傾向)；觀點轉移 (perspective-taking，自發性地採納他人的觀點、並且由他們的角度來看事情的傾向)；同理關心 (empathic concern，個人本身的熱情和對他人的關心等感覺)與個人挫折 (personal distress，當看到其他人的負面經驗時所產生的焦慮與不舒服感)，皆在測量移情能力的相關概念。量表采用五点计分法，从“1-很不同意”到“5-很同意”，分数越高说明移情水平越高。

本量表共28道问题，包括(1)我經常幻想可能發生在我身上的事情；(2)我經常對比我不幸的人有溫柔及關心的態度；(3)我有時覺得用他人的角度看事情很困難；(4)有時，我不會對有困難的人感到很難過；(5)我看小說時，會投入角色的情緒中；(6)在緊急的情況中，我會覺得焦慮及不自在；(7)我看電影或戲劇時通常很客觀，而且我不太會完全陷入其中；(8)在我做決定前，我會嘗試考慮每人的不同觀點；(9)當我看到有人被佔便宜了，我會想要保護他們；(10)有時，當我在很情緒化的場合時，我會覺得無助；(11)我有時會嘗試以朋友的角度想像事情，來多了解他們；(12)對一本好書或是電影很投入，很少發生在我身上；(13)當我看到有人受傷，我通常會保持鎮定；(14)他人的不幸通常不會讓我心神不定；(15)如果我確定我是對的，我不會浪費太多時間去聽別人的爭論；(16)在看過一場電影或是演出，我曾經覺得我好像是其中

的一個角色；(17) 在很緊繃的情緒中讓我害怕；(18) 當我看到他人受到不公平待遇，我有時並不會覺得他們可憐；(19) 我通常在處理緊急事故時都很有效率；(20) 所見的事情，我通常會受感動；(21) 我相信每個問題都有兩面看法，也會嘗試去正視這兩面看法；(22) 我是心腸軟的人；(23) 當我看一部好電影時，我會很容易把我想像成是主角；(24) 我在緊急事故中常會失控；(25) 當我對某人生氣時，我經常會嘗試用他的想法來想事情；(26) 當我看到一則有趣的故事或小說時，我會想像如果事情真的發生在我身上，我的感覺會是如何；(27) 當我看到危難中急需幫助的人時，我會崩潰；(28) 在批評他人前，我會嘗試想像如果我和他們一樣，我的感受是如何。

問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，其中第(3)、(4)、(7)、(12)、(13)、(14)、(15)、(18)和(19)題反向編碼，分數越高說明移情水平越高。

(七) 暴力意圖

本研究的假設之一是接觸暴力網游越多的玩家越傾向於採取暴力行為作為解決矛盾衝突的手段。問卷設置了以下問題來測量採取暴力行為的意圖：(1) 如果有人打我，我會還擊；(2) 如果有人令我討厭或看不順眼，我會揍他一頓；(3) 如果朋友需要，我會幫他們教訓他們的對手。問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，分數越高說明受訪者採用暴力的行為意圖越強。

5.2.3 控制變量

在涵化研究中，對人口統計學變量進行控制是常規的做法。本研究對以下變

量進行控制，以考察暴力網游的涵化效果：性別、年齡、年級、學校類別、家庭收入、家庭關係、學校關係等。

其中，“家庭關係”設置4道題：（1）家裏人很關心我所做的一切；（2）我很關心我的家庭；（3）在家裏，我感覺很安全、愉快；（4）爸爸和媽媽的關係很好。問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，分數越高說明受訪者與家庭的關係越融洽。

“學校關係”設置5道題：（1）我在我們班很愉快；（2）在班裏我是個受歡迎的人；（3）在班裏，我是個很重要的人；（4）老師認為我是個好學生；（5）我討厭學校。問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，第5道題進行反向編碼，分數越高說明受訪者與學校的關係越融洽。

5.2.4 調節變量

（一）個人的暴力經驗

作為受害人的直接經驗：被訪者要求回答他們是否曾經有以下經驗：1. 在學校被恐嚇，2. 被竊，3. 被搶劫，4. 被以肢體暴力相威脅，5. 遭遇肢體暴力。

答案為 A. 是 B. 否

作為受害人的間接經驗：被訪者要求分別回答他們的家人或好朋友是否曾經有以下5種暴力經驗：1. 在學校被恐嚇，2. 被竊，3. 被搶劫，4. 被以肢體暴力相威脅，5. 遭遇肢體暴力。答案為 A. 是 B. 否 C. 不清楚

作為施害人的直接經驗：被訪者要求回答他們是否曾經有以下經驗：1. 在學校恃強凌弱，2. 盜竊，3. 搶劫，4. 以肢體暴力相威脅他人，5. 對他人施加肢體暴力。答案為 A. 是 B. 否

作為施害人的間接經驗：被訪者要求回答他們的家人或好朋友是否曾經有以下經驗：1. 在學校恃強凌弱，2. 盜竊，3. 搶劫，4. 以肢體暴力相威脅他人，5. 對他人施加肢體暴力。答案為 A. 是 B. 否 C. 不清楚

（二）網絡遊戲的認知真實

在傳統涵化分析中，電視的認知真實得到了非常充分的討論，其中 Potter (1986) 的三維度測量是被引用得最多的。他認為“認知真實”是觀眾對電視內容寫實程度的認知，本質上是心理層面的，以此作為涵化分析的中介變量會比其他變量更有解釋力。Potter 將認知真實分為三個維度：1. 魔窗 (magic window)：即觀眾相信電視內容是正確的，能反映真實世界的情境。此概念源自兒童與電視的研究，心智仍處在發展階段的兒童，相信電視是呈現真實世界圖像的“魔窗”，但隨著年齡的增長，其認知能力發展至較高層次時會對電視內容的真實性逐漸產生懷疑與批評；2. 教導：指觀眾認為電視具有指導的作用，能幫助觀眾擴大及延伸他們的直接經驗，並且可以學習規則性的本質（例如從新聞節目中獲取事實）或社會本質（例如得到其他人有何種問題存在以及如何解決問題的訊息）。相信電視節目具有教導功能的人認為，即使電視節目的本質是虛構的，但因為它呈現了對人類有用的道德課程，因此能夠幫助人們替代性的處理問題及學習如何應付問題。3. 認同：指觀眾對於電視節目中的主角是否和他們的真實日常生活類似程度的認同，認同度越高，越容易受到電視角色榜樣 (role model) 的影響。

相比之下，對遊戲的認知真實的探討還非常缺乏，只有少數幾個學者進行了探索性的研究（如 Bolter and Grusin (1999)；Frasca, 2004；Frasca, 2003; Malliet,

2006)。Malliet (2006) 在結合前人研究成果的基礎上，針對視頻遊戲提出了 5 個維度的認知真實：

1. 對現實世界的如實反映 (*Factuality*)：對於網絡遊戲是否能反映現實世界，許多人持懷疑態度。有人甚至認為關於遊戲的真實性這樣的問題是荒謬的，因為遊戲就不可能是真實的。儘管如此，遊戲在某些地方還是可以準確反映現實生活的特定層面的。例如某些遊戲中的地圖和城市與現實生活中的地理位置就非常吻合貼切。

2. 真實性 (*Authenticity*)：建立在 Hall (2003) 的典型性 (某些事件或行為與日常生活中的普通人或事相關，而不是異端) 和可行性 (*plausibility*，即某些事件或行為可能在真實生活中發生) 之上。

3. 遊戲作為虛擬經驗 (*Games as a virtual experience*)：玩家可以積極地操縱虛擬的角色，這是一種新的社會想像。在作出選擇的時候，遊戲的玩家比電影觀眾的自由度要更高，在這個意義上，遊戲更像現實生活。這種自由與現實生活中所享有的選擇自由很相似。(在遊戲中可以做現實中無法做的事，而且無需承擔後果)

4. 角色投入程度 (*Character involvement*)：如果玩家對遊戲中所扮演的角色能夠感同身受，或者對其情感反應與現實生活中的某個人一樣的話，那麼他對遊戲的真實性的感知會更高。(Hall, 2003, p635)

5. 視覺效果 (*Perceptual pervasiveness*)：隨著電腦技術的發展，網絡遊戲從圖像上看，已經比 10 年或 20 年前更加逼真。

由于目前並無現成量表用以測量網絡遊戲的認知真實，因此本研究在 Malliet (2006) 的成果基礎上構建量表，用以下問題測量網絡遊戲玩家對網絡遊戲的認

知真實：

1. 在大部分網絡遊戲中發生的事情也會在現實生活中出現。
2. 人們在網絡遊戲中相處的方式與在現實生活中相似。
3. 網絡遊戲中的角色在現實生活中也很典型。
4. 網絡遊戲中發生在玩家身上的事情，在現實生活中也可能發生。
5. 我在網絡遊戲中碰到的人和現實時候中的很相似。
6. 網絡遊戲是具有真實性的，因為玩家可以從中尋求解決某些情緒問題的辦法。
7. 網絡遊戲有助於人們瞭解在現實社會中某些行為會造成的後果。
8. 像魔獸世界這樣的大型多角色扮演遊戲可以讓玩家發現自己個性中的某些特點
9. 網絡遊戲和現實生活很相像，因為人們都面臨同一個主要問題，即如何控制某種境況。
10. 網絡遊戲與現實生活相似的地方在於玩家可以自由地做出選擇。
11. 玩網絡遊戲的時候，我覺得自己是整個場面的焦點。
12. 玩網絡遊戲的時候，我遠離了現實完全沉浸在遊戲世界中。
13. 玩網絡遊戲的時候，我對我選擇的遊戲角色感同身受。
14. 玩網絡遊戲的時候，我覺得我在遊戲中的夥伴和對手是真實的。
15. 高清晰度的畫質使得網絡遊戲更像現實世界。
16. 網絡遊戲要想更逼真，一個重要的因素就是具備高超的繪圖能力。
17. 當被問及網絡遊戲的真實性時，第一個反應就是畫面。

問題採用五點計分法，從“1-很不同意”到“5-很同意”，分數越高說明受

訪者對網絡遊戲認知真實程度越高。

5.3 數據處理方法

本研究採用多種雙變量和多變量的數據統計方法來檢驗研究假設和回答研究問題。例如採用頻次檢驗 (Frequency tests) 來描述玩家接觸暴力網絡遊戲的量的分布，採用相關分析 (Correlation analyses) 來討論各個變量之間的關係，採用 T-檢驗和 ANOVA 來檢驗不同 SES 變量對各個自變量和因變量的影響，採用因子分析 (Factor analysis) 對“暴力態度”、“移情”進行效度檢驗，同時也對“網絡遊戲的認知真實”這個之前文獻中沒有具體測量量表的變量進行因子分析，得出了四個維度的量表。對所有的量表和因子都進行了信度分析 (reliability analysis)，以保證其有較高的信度。

針對本研究的 8 個研究假設以及 3 組研究問題，主要採用多元分層回歸分析以及結構方程模型的分析方法，下面將對這兩個方法進行詳細介紹。

5.3.1 多元分層回歸分析 (Hierarchical Regression Analysis)

本研究沒有採用常用的一般綫性回歸技術，而是採用分層回歸分析技術。該技術的最大優勢在於能够在控制一定變量作用的基礎上，考察自變量對於因變量進行解釋的增量。具體到本研究而言，就是在控制各種人口統計學變量和“暴力經驗”及“網游的認知真實”這兩個調節變量對因變量影響的基礎上，考察暴力網游的接觸量對於各個因變量的影響。

本研究的主要目的是檢驗接觸暴力網絡遊戲（自變量）對青少年的暴力認知、態度、情感和行爲意圖（因變量）的涵化影響，同時對人口統計學變量、個人暴力經驗和網游的認知真實進行控制。針對本文的 8 個研究假設，分別使用 8

次分層回歸的方法來進行檢驗。首先，人口統計學變量（包括年齡、性別、年級、學校類別、家庭關係和學校關係）進入 Block1。其中，年齡以連續型變量進行測量。性別為分類變量，1 代表男，0 代表女。年級為分類變量，1 代表初一，2 代表初二，3 代表高一，4 代表高二。學校類別為分類變量，1 為普通中學，2 為重點中學，3 為技校。家庭關係和學校關係為連續型變量。

接著，調節變量（分別為“暴力經驗”及“網游的認知真實”）進入 block2，其中暴力經驗包括個人作為受害人的直接/間接經驗、個人作為加害人的直接/間接經驗，該變量是分類變量，1 代表有作為受害人/加害人的直接/間接經驗，0 代表沒有相關的類似經驗。網游的認知真實為連續型變量。

暴力網絡遊戲的接觸量進入 Block3，在檢驗了控制變量、自變量和因變量的關係之後，有顯著相關的變量關係被納入到最初的路徑模型當中。這樣，主要變量之間的關係雖然是基于理論的概念化，但是也源于實證的研究結果。

5.3.2 結構方程模型

因為本研究中的暴力態度、移情水平和暴力意圖均為潛變量，不可避免的在測量誤差，而本研究中采用的是分層回歸的方法，其假設前提是各個測量均沒有誤差。結構方程模型與回歸分析相比，允許自變量和因變量含有誤差。同時，由于回歸分析只能檢驗單一綫性關係，而結構方程模型除了有回歸分析的各種估計與檢測功能之外，可同時讓所有的預測變量進入分析，更能够整合成完整的結構模型，進行系統性的說明。因此，針對本研究的研究假設H4-H8還需要采用結構方程模型予以進一步的驗證。

（一）簡介

結構方程模型 (Structural Equation Modeling, 簡稱SEM) 是一種不同于傳統統計方法的新型的綜合性統計方法, 是由Jareskog及Sorbom根據Beck及Bargmann (1966)的共變量結構分析(covariance structural analysis)加以擴充發展而成, 所以也稱為協方差結構分析。它是一種實證分析模型方法, 通過尋找變量間內在的結構關係驗證某種結構關係或模型的假設是否合理、模型是否正確, 並且如果模型存在問題, 可以指出如何加以修改。結構方程模型可同時分析一組具有相互關係的方程式尤其是具有因果關係的方程式, 有助于研究者開展探索性分析和驗證性分析。簡單的說, SEM是一種結合了“因子分析”與“路徑分析”(path analysis)的方法, 其一方面減少了這兩種方法的限制, 另一方面又能同時達到兩種分析的目的。

(二) 結構方程模型的優點

結構方程模型集合多種傳統統計分析方法的優點, 已成為適用廣泛的分析方法, 在心理學、社會學、教育學及管理學等領域內均有應用。相對於傳統的統計建模分析方法而言, 結構方程模型主要有以下幾個優點。

(1) 允許回歸方程的自變量含有測量誤差, 通過計算觀測變量的誤差來精確估計觀測變量與潛在變量之間的關係。

在傳統統計方法尤其是計量模型中, 自變量通常都是默認可以直接得到的觀測測量, 不存在觀測誤差。而結構方程模型能將這種誤差有機地納入模型, 加強模型對實際問題的解釋性。

(2) 可以同時處理多個因變量

在傳統統計計量模型中, 一般而言, 方程的因變量只有一個, 但是在社會科

學研究領域，一個自變量往往影響到多個因變量，而在結構方程模型中，允許存在這樣多個因變量并存的問題，並對所有變量的信息都加以考慮，以提高模型的有效性。

(3) 同時估計因子結構和因子分析

假設要瞭解潛變量之間的相關係數，每個潛變量都用于多個指標或題目測量，一個通常的做法是對每個潛變量，先用因子分析計算潛變量與題目的關係，進而得到因子得分，並將因子得分作為潛變量的觀測值，進一步計算因子得分的相關係數，作為潛變量之間的相關係數，這是2個獨立的步驟。然而，前後兩次所考慮的對象和範圍的不同，導致2個步驟之間存在不可避免的誤差。結構方程模型的這一突出的優勢體現在，既能估計出因子之間內在的包含關係(歸屬關係)，構造各個變量之間的結構，又能同時根據觀測變量的觀測值得到各因子之間的相互影響關係。這避免了因為考察範圍不同而出現誤差的情況。

(4) 估計整個模型的擬合程度

在傳統的路徑分析中，只能估計每一路徑(變量間關係)的強弱，在結構方程模型分析中，可以計算不同模型對同一樣本數據的整體擬合程度，根據研究的實際情況，結合相關擬合指數，選擇最合適的模型。

(三) 結構方程模型的構成

結構方程模型可分為測量方程(measurement equation)和結構方程(structural equation)兩部分。測量方程描述潛變量與指標之間的關係，結構方程描述潛變量之間的關係。

外源潛變量測量方程形式如下：

$$X = \Lambda_x \xi + \sigma$$

內生潛變量測量方程形式如下：

$$Y = \Lambda_y \eta + \varepsilon$$

X — 外源 (exogenous) 指標組成的向量

Y — 內生 (endogenous) 指標組成的向量

ξ — 外源潛變量

η — 內生潛變量

Λ_x — 外源指標與外源潛變量之間的關係，是外源指標在外源潛變量上的因子負荷矩陣

Λ_y — 內生指標與內生潛變量之間的關係，是內生指標在內生潛變量上的因子負荷矩陣

σ — 外源指標 X 的誤差項

ε — 內生指標 Y 的誤差項

結構方程規定了所研究的系統中假設的潛在自變量與潛在因變量之間的因果關係，其基本形式如下：

$$\eta = \beta \eta + \Gamma \xi + \zeta$$

ξ — 外源潛變量

η — 內生潛變量

β — 內生變量之間的關係

Γ — 外源潛變量對內生潛變量的影響

ζ — 結構方程的殘差項，反映了 η 在方程中未能被解釋的部分

(四) 結構方程模型的步驟

結構方程分析可分為四個步驟：

(1) 模型建構 (model specification)

即在進行模型估計之前，研究人員先要根據理論或研究成果來設定假設的初始理論模型。模型構建包括以下內容：第一、確立觀測變量（即指標，通常是題目）與潛變量（即因子，通常是概念）的關係。第二、確立各變量間的相互關係（制定因子間的相關效應和直接效應）。第三、在複雜模型中可以限制因子負荷和因子相關係數等參數的數值或關係。在建構模型時，應當先檢查每一個測量模型的擬合效果。如果因子與指標的擬合性較差，即指標無法有效地說明因子，則不宜強行繼續檢查因子間關係。

(2) 模型擬合 (model fitting)

模型擬合過程就是求解模型參數的估計值。在結構方程模型分析中，求解目標是求出使模型隱含的協方差矩陣（即再生矩陣）與樣本協方差矩陣“差距”最小的參數估計值。

(3) 模型評價 (model assessment)

在取得了參數估計值以後，需要對模型與數據之間是否擬合進行評價，並與替代模型的擬合指標進行比較。模型評價的主要內容是：1) 結構方程的解是否適當，包括迭代估計是否收斂、各參數估計值是否在合理範圍之內。2) 參數與預設模型的關係是否合理。數據分析可能出現一些預期以外的結果，但各參數絕不應出現一些相互矛盾、與先驗假設有嚴重衝突的現象。3) 檢驗多個不同類型的整體擬合指數，如NNFI、CFI、REMSEA、CHI-Square 等，以衡量模型的擬合程度。

(4) 模型修正 (model modification)。

如果模型不能很好地擬合數據，就需要對模型進行修正和再次設定。在這種情況下，研究人員需要決定如何修改模型的參數。通過參數的再設定可以增加模型的擬合程度。模型修正的內容主要包括：1) 依據理論或有關假設，提出一個或數個合理的先驗模型。2) 檢查潛變量（因子）與指標（題目）間的關係，增減或重組題目，建立測量模型。若用同一樣本數據去修正重組測量模型，繼而檢查新模型的擬合指數，這個過程相當於探索性因子分析的功能。3) 若模型含有多個因子，可以循序漸進地、每次只檢查含有兩個因子的模型，確立測量模型部分合理後，再將所有因子合併成預設的先驗模型，作一個總體檢查。4) 對每一個模型，檢查標準誤、t 值、標準化殘差、修正指數、參數期望改變值、CHI-Square 等各種擬合指數，以此為根據修改模型。5) 最後的模型依據某一樣本修改而成，最好用另一個獨立樣本交互確定 (cross-validate)。

本研究統計分析主要運用SPSS11.5 統計軟件和AMOS 17.0軟件。利用SPSS對模型中各要素進行探索性因子分析和Cronbach' s α 信度檢驗，利用AMOS 17.0 進行驗證性因子分析和結構方程模型分析。AMOS軟件既可以實現協方差技術，又可以做到一般綫形模型分析和通常的因子分析。其路徑圖可以更清楚地顯示了結構方程模型的原理，保證研究者避免測量誤差的影響，更好地分析要素間的潛在關係。

第六章 理解遊戲世界

6.1 網絡遊戲簡介

6.1.1 網絡遊戲及其分類²⁴

CNNIC 將網絡遊戲定義為，以電腦為客戶端，互聯網絡為數據傳輸介質，必須通過 TCP/IP 協議實現多個用戶同時參與的遊戲產品，用戶可以通過對於遊戲中人物角色或者場景的操作實現娛樂、交流的目的。

中國網絡遊戲產品按照不同維度分類也有所不同；CNNIC 按照中國網絡遊戲市場特點，參考網絡遊戲產品的“使用方式”以及“產品形式”，采取複合分類方法，將網絡遊戲劃分為兩大類三小類：大類為大型多人在線遊戲（MMOG）與多人在線遊戲（MOG）；小類為大型多人在線角色扮演遊戲（MMORPG）、在線休閒遊戲（Online Casual Game）、瀏覽器遊戲（Browser Game），詳見圖 6-1 所示。



圖 6-1 網絡遊戲分類

²⁴ 引自《2009 年中國網絡遊戲市場研究報告》

其中，大型多人在綫游戲（MMOG：Massive Multiplayer Online Game）指以互聯網絡為傳輸基礎，使多個用戶能夠同時進入某個游戲場景進行操作的網絡游戲產品；該游戲類型按照游戲操作方式又可以分為大型多人在綫角色扮演游戲（MMORPG）和大型多人在綫休閒游戲。

多人在綫游戲（MOG：Multiplayer Online Game）與大型多人在綫游戲使用方法類似，但該類型游戲容量相對較小，內容表現形式也更為豐富。

大型多人在綫角色扮演游戲（MMORPG：Massive Multiplayer Online Role Playing Game）指以互聯網絡為傳輸基礎，能够使多個用戶同時進入某個游戲場景，操作具有某種社會特性的游戲角色，并且能與其他游戲用戶控制的角色實現實時互動的游戲產品，目前流行的此類產品有《魔獸世界》、《天龍八部》等。

休閒類網絡游戲的使用方式與 MMORPG 類似，主要區別在于該類型產品以回合制為主，單局游戲時間較短，用戶在游戲產品使用過程中更加注重對於場景或者角色的操作技巧，CNNIC 將休閒游戲分為對戰平臺類游戲、棋牌類休閒游戲以及大型多人在綫休閒游戲。

對戰平臺類網絡游戲：對戰平臺類網絡游戲（或理解為對戰平臺）自身往往沒有特定的游戲內容，其主要功能是利用虛擬專用網絡技術（VPN），將具有局域網對戰特性的單機游戲通過互聯網絡途徑實現多人同時操作，目前中國常見的對戰平臺有盛大網絡的“浩方對戰平臺”、騰訊公司的“QQ 對戰平臺”等。

棋牌類休閒游戲：與平臺對戰網絡游戲類似，該種游戲也以平臺為基礎，區別在于棋牌類游戲往往從平臺自身下載，無需單機游戲支持，內容也多以棋牌等小型互動游戲為主。

大型多人在綫休閒游戲：該休閒游戲類型與其它兩種休閒游戲類型區別主要

有兩點：獨立運營無需支持平臺、容量較大（該類產品容量小則數十兆，多則在百兆甚至千兆以上）。目前中國網絡游戲市場中常見的大型多人在綫休閒游戲類型主要包含以下 4 種類型，隨著產品創新的發展，未來大型休閒游戲類型會進一步豐富：

大型多人在綫第一人稱射擊游戲（MMOFPS：Massive Multiplayer Online First-Person Shoot），用戶可以以第一視角控制游戲角色與其他游戲用戶進行對抗，如《穿越火綫》、《特種部隊》。

大型多人在綫音樂游戲（MMORG：Massive Multiplayer Online Rhythm Game），游戲的操作需要以音樂背景為基礎，用戶按照節奏對游戲角色或者場景進行操作，目前國內市場常見的音樂類網絡游戲有《勁舞團》、《熱舞派對》、《QQ 炫舞》等。

大型多人在綫體育游戲（MMOSG：Massive Multiplayer Online Sports Game），游戲形式以模擬現實體育競技內容為主，常見的產品有《超級跑跑》、《街頭籃球》等。

大型多人在綫賽車游戲（MMOR：Massive Multiplayer Online Racing），用戶可以在游戲場景中駕駛賽車與其他用戶進行實時競技，常見的賽車類網絡游戲有《跑跑卡丁車》、《瘋狂賽車》等。

6.1.2 網絡游戲的魅力

網絡游戲之所以有如此大的吸引力，尤其是贏得青少年玩家的青睞，在于滿足了他們在以下幾個方面的需求：

1. 新奇感的滿足

青少年正處于好奇心強、對一切新鮮事物都敏感而易于接受的階段，對於他們而言，網絡遊戲的精美設計，花樣繁多，引人入勝，情節精彩新穎和刺激，並且變化無窮，這些無疑都是一種巨大的誘惑。此外，在整個遊戲世界中，雖是同樣的遊戲環境，却能給人不同的感受，即使每天都在同一時間登入遊戲，所遇到的人、事、物都充滿無可預期，這種不確定性正是吸引青少年之所在。

2. 獲取成就感

青少年時期是人成長過程中一個重要的過渡時期。青少年的成人意識增強，他們想要對這個世界，對自己的命運進行控制，但同時由于自己的能力限制和社會的制約，無法實現這一想法。而網絡遊戲的虛擬性，為他們逃避現實、宣泄情緒提供了完美的情景。在網絡遊戲中沒有年齡的區分，沒有現實社會中身份地位的差別，這個社會中有一套有別于現實的更為簡單明確的行為準則。在這個相對平等的世界中，玩家都是主角，也都是編劇，除了玩家誰也無法改變該角色的命運，遊戲玩家之間對另一個人認同的標準就是他玩遊戲的水平，也即等級的高低。他們不會考慮高手的人格怎麼樣，玩家的等級越高越容易得到他人的認可。所以即使是一個在現實生活中被父母和老師天天批評的孩子，只要遊戲玩得好，照樣會有很多的追隨者，青少年玩家可以從中獲取成就感，實現自己的理想。

3. 個性表現的滿足

網絡遊戲的設計極具個性，遊戲的種類繁多，有角色扮演類、技巧類、格鬥類、戰略類等等。青少年可以根據自己的喜好選擇不同種類的遊戲。另外，遊戲中的角色人物的外貌、能力和性格都不盡相同，甚至所持的武器、所養的寵物都千奇百怪，這也給青少年提供了展示個性、標新立異的舞臺。

4. 社交的需求

網絡遊戲通常在正常社交圈很難見到的親密氛圍中進行。網絡遊戲將陌生人聯繫在一起，戰場上是“敵人”，下綫後可能是朋友。由于以上的種種原因，網絡遊戲對中學生乃至是年輕人有巨大的吸引力。

6.2 走近暴力網游

如第一章背景介紹部分所述，網絡遊戲已經成為青少年的主要娛樂方式，而他們喜歡的網游多數都含有暴力成分。本節將具體分析網絡遊戲中暴力元素的根源，在此基礎之上，總結以往相關研究中暴力網游對玩家的攻擊性認知、情感和行爲的影響機制。

6.2.1 網絡遊戲中暴力的根源

學者在分析美國的電視內容充斥著暴力元素時指出，“暴力可以讓人產生興奮感，情感的張力，提高恐懼，并常常能給許多觀眾一種替代性的滿足。我們享受我們的儀式，正義獲得勝利，邪惡得到懲罰，好人得到女孩。”此外，電視中的暴力能吸引大量的觀眾，從而贏得更多的廣告商。在國際市場上，暴力也同樣有很好的銷路，主要的辛迪加獲得大量利益。幽默并不能總是成功跨越文化邊界，而暴力翻譯成另一種語言的成本則很低。如 Gerbner 指出的，并不是受眾更喜歡暴力類型的節目，而是暴力能够在國際市場上贏得更多的經濟利益。這種傾向在過去這些年裏的動作片市場上顯得尤為明顯，電視與電影越來越模糊的經濟邊界意味著電視更能反映這種變化。

與之相似，網絡遊戲中的暴力只是現實暴力的一種比喻。網絡遊戲是一種競爭的遊戲，競爭的結果是獲勝或贏得某種物品，它滿足了遊戲玩家要勝過他人、成為冠軍并因此受到尊重的欲望，滿足了玩家取得權力的欲望，滿足了玩家一統

天下的欲望。這些欲望有著深刻的社會心理根源，也是網絡遊戲暴力的根源。

6.2.2 暴力網絡遊戲的影響機制

大量的媒介暴力效果研究使用各種研究設計，包括實驗法、觀察法和長期縱貫（longitudinal）設計等來支持媒介暴力導致攻擊性行爲、認知（cognition）和情感（affect）增加的假設。暴力遊戲是否也會產生類似的效果？由於相關的概念性變量是一致的，與電視暴力一樣，學者從以下幾種機制來探討暴力遊戲的效果。

1. 攻擊性網絡的啟動和加工

接觸暴力遊戲可能會導致更多的攻擊性，其中一種解釋就是通過攻擊性網絡的建構、啟動和加工。Berkowitz 的認知新聯結模型認為，當人們反復接觸攻擊性行爲，他們在自己的頭腦中建立起更加詳細和互相聯結的攻擊性網絡。接觸到攻擊性行爲會引發相關的情感以及和攻擊性相關的技巧、記憶和信念。同時還能影響人們，在特定的情境下什麼樣的行爲是正確的。

2. 減弱抑制性行爲，合法化攻擊性行爲

為何電視暴力和電影暴力會增加攻擊性行爲，其中一個理論解釋認為接觸大量的媒介暴力會減弱受眾對攻擊性行爲的抑制（Berkowitz & Geen, 1966）。去抑制發揮作用的機制是通過改變一個人關於什麼樣的行爲是正常或可接受的認知來進行的。網絡遊戲中的暴力通常被描述爲“正當的”“合法化”的。媒介暴力的研究文獻明確顯示，有正當動機的暴力往往比沒有正當動機的暴力更容易喚起攻擊性行爲（例如 Berkowitz & Geen 1966）。因此從理論上講，大量接觸暴力遊戲同樣也會使玩家更加傾向於認為暴力行爲是可以接受的，因為其中的概念性變

量是一樣的。

3. 對榜樣的學習和強化

Bandura 的社會學習理論認為，兒童通過觀察和強化來學習，在特定的環境中，什麼樣的行為是正確的，是可以獲得獎勵的。同理，一個暴力遊戲的玩家將學會，在一個衝突的環境中，打另一個人或甚至對其開槍是可以接受的或者正當的反應，而且這種觀念還可能得到強化。

4. 移情的減少

另一個解釋媒介暴力效果的理論認為，媒介暴力會降低受眾對受害者的移情 (Buchman & Funk, 1996)。如果玩暴力遊戲會導致玩家認為受害者遭受攻擊是應得的，而且這些遊戲傾向於將其他人描述為“攻擊的對象”，那麼很可能玩家的移情會降低，而對暴力的容忍度和贊成度則升高，最終影響其暴力意圖與行為。

5. 世界觀的改變

如 Buchman 和 Funk (1996) 發現的，玩暴力遊戲也會影響玩家關於這個世界的認知，認為世界是個危險的地方。Gerbner 等 (1980) 認為，接觸媒介暴力會導致恐懼的增加，從而形成歪曲的世界觀，認為暴力比真實的狀況更加盛行。Bryant, Carveth 和 Brown (1981) 採用實驗法研究發現，在實驗室中短期接觸媒介暴力會增加焦慮感以及對個人安全的擔憂。從理論上講，暴力網絡遊戲也會產生類似的效果。

6.3 網絡遊戲中的暴力——以《魔獸世界》為例

傳統的涵化研究在檢驗基本假設檢驗之前，通常會對訊息系統(即媒介信息)進行內容分析，以說明受眾觀看到的電視節目充斥著暴力內容(在美國，這一工

作持續了數十年，每年發布的暴力指數都說明美國的電視屏幕上的暴力未有明顯減少。）

在本研究中，由于檢驗的是暴力網絡游戲對玩家的效果（即“延伸的涵化”），毋須對游戲進行內容分析以證明其暴力元素的普遍程度，但如果對有代表性的網絡游戲中暴力的特點、呈現方式以及潛在的影響進行分析，將有助于我們更好地理解網游暴力的涵化效果。

6.3.1 選擇《魔獸世界》的理由

《魔獸世界》(World of Warcraft、簡稱WOW或魔獸)是著名的游戲公司暴雪娛樂(Blizzard Entertainment)所製作的一款大型多人在綫角色扮演游戲(MMORPG)。《魔獸世界》在製作之初就被賦予了專屬於自己的歷史：“Warcraft的宇宙是由無數的世界組成；這些世界又都是由叫做扭曲虛空(Twisting Nether)的死亡領域相連接，在扭曲虛空的世界裏到處都是惡魔的身影(包括可怕的燃燒軍團Burning Legion)；守護者Guardians(一種特殊生命體)爲了遠離扭曲虛空，在艾澤拉斯大陸上建立了提瑞斯法文明，在這之後過了大約1000年，守護者把手中的文明傳給了他們的後代——游戲玩家從守護者手中接過捍衛國土的接力棒”。它具有獨立的世界觀，深厚的人文色彩，感人的任務系統，豐富的職業設定和花樣繁多的玩法，吸引了廣大青少年，成爲全世界玩家心目中的坐標和經典。

2004年9月《魔獸世界》在美國開放，2005年4月26日，《魔獸世界》正式在中國啓動公開測試。時至今日，全世界的WOW玩家總數超過了1150萬，這個數字和古巴或者美國紐約的人口相當。在全世界的玩家中，以亞洲的玩家數最多，近一半玩家都來自亞洲，22%爲北美，17%來自歐洲、13%來自其他地區。全球WOW

的服務器大約有2萬台，每天光是維護這些服務器的費用就達13·6萬美元，相當于一輛全新的奧迪R8跑車。《魔獸世界》中每天大約有1660萬個任務被完成，350萬個拍賣(游戲模擬拍賣，將游戲物品拍賣換成金幣)發生，魔獸玩家每天花費在游戲的平均時間僅僅比工作和看電視的時間少。根據mmogchart·eom(大型多人在线游戲數據統計網站)2010年2月的統計，在全球MMORPG市場中，《魔獸世界》占據了62·3%的市場份額，其他同類游戲難以望其項背。

《魔獸世界》在中國網游市場也占據了大半份額，如果說《傳奇》開創了網絡游戲在中國的的第一個傳奇，那麼《魔獸世界》則有可能是網絡游戲史上的巔峰，只有被模仿，從未被超越。雖然近年來國產網游層出不窮，且在游戲製作和技術上都有長足的發展，但始終無法超越《魔獸世界》的影響力。在不少喊著堪比魔獸、超越魔獸的新游宣傳口號中，仍然有無數的狂熱者被吸引而擁入艾澤拉斯大陸。不同的調查數據表明，在網癮青少年中最受歡迎的網絡游戲類型是“角色扮演”，《而最受歡迎的角色扮演類游戲是《魔獸世界》。

使用 www.google.hk 搜索關鍵詞“魔獸世界”，只要 0.05 秒就能找到約 66,100,000 條結果，還有詳細的百科介紹，魔獸現在已經成爲一種文化現象，或者說更像是一個大型的社區，玩家和玩家之間可以產生很深刻的聯繫，通過綫上繼而綫下或者發散到論壇、IM、SNS 等其他平臺。7 年過去了(自美服公測起)，作爲一款網絡游戲產品，《魔獸世界》在全球範圍內得到了廣泛的歡迎，影響了千萬人的生活。游戲有很多，却只有它除了在業界長久地擁有這麼多話題外，還引起社會各方面的廣泛關注。

2009年6月7日，《魔獸世界》更換在中國大陸的代理商，500萬中國大陸《魔獸世界》的玩家被迫終止了在虛擬世界中的搏殺，但在這段漫長的停止服務的時

間中，眾多的遊戲玩家在網絡上不斷發泄自己的不滿，甚至集體維權。隨之而來的是“賈君鵬你媽媽喊你回家吃飯”和“哥吃的不是面是寂寞”的惡搞和爆紅，各大網站、報紙、電視臺也紛紛就此現象做出了方方面面的分析和評論，從而把以《魔獸世界》為代表的網絡遊戲推到了風口浪尖之上。

此外，《魔獸世界》中的暴力元素也一直為專家所詬病。許多暴力事件中的主角因為是《魔獸世界》的重度玩家，也使得它被貼上“網絡鴉片”的標籤。但同時也有很多玩家都為其叫屈：“WOW暴力嗎？不見得，當然事情都有兩面性。你真的要說PK和去打怪打BOSS也是暴力的話，那國家看來要把電影電視，N多的中國、韓國還有叫不出名的單機和網游全關了，同時像散打，拳擊之類的不是更暴力，該關了嗎？還有很多很多了……對了中超也很暴力啊。”

在近幾年非常流行的網絡暴力遊戲“反恐精英（CS）”中，遊戲場景從遊戲者的角度來呈現，暴力場面血腥、逼真，遊戲者可以聽到對手被擊中的慘叫聲和鮮血噴射出來的畫面。而相比之下，《魔獸世界》的畫面並沒有那麼暴力，為何又成為千夫所指？或許我們可以借此分析一下《魔獸世界》裏面暴力的表現方式和敘事策略，以探究其對青少年的影響機制，尤其是潛移默化的涵化效果。

綜上所述，無論從受眾的廣泛性，業界的影響力，遊戲內容的暴力程度，還是話題的爭議性來看，《魔獸世界》都是一個很好的研究樣本，有助于理解暴力網絡遊戲對玩家的涵化影響。

6.3.2 從整體規劃看《魔獸世界》中暴力的特點

1. 暴力：唯一的通行證

首先我們從《魔獸世界》的主要獨創要素出發，來展現《魔獸世界》的整體

規劃。

遊戲設定為兩個對立陣營，一個為聯盟，一個為部落，假如部落和聯盟在遊戲裏相遇，他們是無法進行語言溝通的，所發出來的文字信息在對方的屏幕上顯示出來的只有亂碼，雙方只有兩個選擇，要麼做個“打招呼”動作然後擦身而過，要麼進行一場廝殺拼個你死我亡。在這樣的遊戲設定下，暴雪為了讓部分休閒玩家在野外遭遇不必要的殺戮，將服務器分為 PVE 和 PVP 服務器。PVP 服務器在任何時候任何地點（除了某些特定的主城，如沙塔斯城），雙方相遇都可以進行打鬥，而 PVE 服務器需要開啓 PVP 選項之後才能進行 PK。

那麼，聯盟和部落相遇是和諧友好的多？還是廝殺的多？一個玩家在從 1 級練到滿級的過程中，大大小小的 PVP 戰鬥絕對占據了高比例的遊戲時間。不管是被高自己幾個等級的玩家欺負，還是欺負比自己低幾個等級的玩家。這裏不得不提一下，南海鎮這個地方，這個 20 級左右的練級地點，在一段是時間裏經常尸骨遍野。

在《魔獸世界》中，所有的故事都發生在一個叫艾澤拉斯的大陸上，數以千計的遊戲玩家同時在綫遊戲，或者一起結伴冒險，或者是在戰鬥中相互角鬥。如果在遊戲中獲勝，就必須從一個 1 級玩家升級成一個擁有足夠裝備、掌握衆多技能的 85 級玩家，然後才能進入戰場征戰。只有這樣才有資格去更多地方，從弱者變成強者，到更廣闊的地方，打更多的怪物，得到更多的裝備。《魔獸世界》的裝備分為綠、藍、紫、橙幾種，越往後顏色的裝備質量越好，能力也就越強，所以為了將怪物攻打成功需提高裝備，如此循環反復，沒有最終結果，使其對遊戲的追求也就永無止境。而要升到 85 級，玩家必須日復一日地殺死各種各樣的怪物。

爲了獲得頂級裝備，玩家們要參加一個叫“副本”的遊戲程序，在那裏殺死怪獸，根據遊戲的副本大小不同，要求玩家人數和攻打的時間也有所不同。最大的副本人數是 40 人，所需要的時間在 5 小時左右。因爲這個副本的活動過程主要是靠玩家與玩家之間的配合，而這個配合是相當嚴謹的，如果某個玩家在某個時段退出的話，可能會導致整個 40 人團隊的擊殺過程失敗，所以在這個娛樂過程中，玩家相對來說是被動的，是被遊戲本身的設定所限制的。副本裏的怪獸被殺死後，從它身上掉落的武器却只有三四件，這對於 40 人的團隊來說根本就不够分，所以爲了得到頂級的裝備，玩家們不得不一遍又一遍地反復來玩這個遊戲，那就遠不是 5 個小時的問題了。當練級變成一種折磨，現在從 45，到 60，到 70，到 80，到 85，這個級數會越來越高，如果沒有什麼帶刷破碎，帶刷血色之類的《魔獸世界》最佳貢獻發明，這個升級過程會讓許多人爲之想吐。

這裏提一下中國服務器的名人：三季稻。部落的人都叫他“三哥”，這個人 在國服的“艾薩拉”服務器有一個滿級部落法師賬號。在很長的一段時間內，這個人不斷游走在聯盟的低級小號區，用自己滿級的法師屠殺著一個又一個練級的聯盟小號（小號就是等級偏低的號）。導致聯盟的玩家根本無法安心做任務練級，每天重複著倒地（死亡），跑尸體這兩件事，很多想在艾薩拉扎根的聯盟玩家無法忍受這樣惡劣的練級環境，都被逼走了，結果，三季稻依靠一個人的力量把艾薩拉這個“聯盟優勢服”（聯盟玩家比部落多）活生生逼成平衡服（聯盟玩家與部落玩家均等）。

2. 暴力：歸屬感與“合法化”、“正義化”

儘管練級的過程不斷重複，但《魔獸世界》不會讓玩家停留在無趣的砍殺中，

它賦予玩家以更多的創造力和歸屬感，例如鼓勵玩家之間組成更緊密的群體、社區或國家。

“曾經的魔獸世界，每一個地方都是一個故事，我們戰鬥在充滿歷史沉澱感的人類古都激流堡；我們跋涉過神秘而美麗的巨魔古都辛薩羅；我們騎著馬，在艾薩拉滿地的楓葉中穿行；我們乘著船，看著眼前漸漸浮現出來的港口城市塞拉摩。每一個地方，活在老玩家的印象之中。”驅使玩家進行 PVP 的，正是暴雪遊戲設定的奇妙之處：角色代入感和歸屬感。在練級的過程中，玩家通過不斷地做任務，通過不斷的成長，開始瞭解聯盟與部落的恩怨，開始感受到自己陣營那種強烈的榮譽心，開始將自己作為這個陣營的一份子。當遇到對立陣營的人會怎麼辦呢？當然只能舉起屠刀，這應該是大部分人的選擇。

而《魔獸世界》的副本設置秘訣就是“難度的平衡”和“職業的搭配”，遊戲副本玩家終會通過，但絕對不會很輕鬆地就過了(雖然這麼說有點不符合現在的碾壓時代，但對於不是速刷起來、一步一步自己走過來的玩家而言的確如此)。而職業搭配使得玩家在副本過程中都有自己的不同的責任，不能輕易被取代。這剛符合心理學裏對團體凝聚力的部分解釋：當團體成員具有榮耀感和榮譽感，并有外部壓力的情況下，最容易形成高度的凝聚力。這種對網絡暴力遊戲中的角色的認同，比觀眾對電視、電影中的角色的認同感更強烈，其影響也更深遠。當前很多 3D 網絡暴力遊戲讓遊戲者從自己的視角來玩遊戲，這增加了遊戲者對網絡暴力遊戲角色的認同性。

除了強烈的團體歸屬感和榮譽感外，被正義化和合法化的暴力行為也是驅使玩家樂此不疲地投入戰鬥的另一動力。“《魔獸世界》中有威嚴壯闊的城堡，有風景宜人的河灘，有寒冷之地，有熾熱之地，有雪山，有沼澤，有乾燥的沙丘，

有光明的殿堂，也有黑暗的西廬之地。玩家通過完成各種任務的方式，來拯救一塊塊看似已經被遺棄的土地，消滅那裏邪惡的“天災軍團”，給《魔獸世界》的黑暗地域帶去光明和希望。不管在哪里，游戲玩家的信念和游戲所弘揚的主題都是戰勝邪惡、排除萬難的西方騎士精神。”不論玩家是否帶有正義的初衷去開始游戲，需要指出的是，在實際的游戲過程中，聖騎士的所有美德統統簡化成了“扛打”，游戲者修煉美德的唯一方式便是花越來越多的時間端坐在電腦面前提升等級。“符合俠義精神的玩家，其角色升級速度太慢，‘俠之大者’反而變成了其他玩家的刀下冤魂，最厲害的角色倒是那些隨意殺戮的PK者，‘打’造英雄演變成了游戲的真諦。”

對於“正義化”暴力的幻象，有些游戲玩家也認識得非常透徹——

“一切摩擦和衝突的產生，在游戲世界裏都是被默許的。你被人打劫，你認為對方邪惡，却為啥不反省下自己幹嘛獨身一人跑去零點零？……利益產生糾紛，雙方扯皮，這種情況根本無所謂誰對誰錯，哪邊代表你的利益，那就是正義。所以，作為新人，我看到居然有軍團人士聲稱某軍團熱愛和平，代表正義，我立即笑趴。”

“軍團也不必為了誰是正義爭來爭去的，沒意義。我相信玩家更關心你的軍團能否給你的成員帶來歸屬感和平等對待的友誼。”

“力量就是正義。”

“我在哪，哪就是正義的。正義不過是利益換種說法罷了”

“玩個游戲，無所謂‘正義’啦”。

可見，“俠義”、“正義化、合法化的暴力”這些在傳統暴力影視劇中所強調的元素，在網絡游戲中已經被淡化了。“武”的成分被大大強化，成為決定游

戲進程的首要元素。

3. 暴力：毋須承擔後果的恣意狂歡

暴力網絡遊戲實際上為玩家提供了一個可以肆意狂歡的虛擬廣場，其基本特徵即“平等”、“自由”。在這樣一個虛擬廣場上，玩家不依賴身體等物質現實獲得體驗，他們通過虛擬形式最大程度地放縱和自由著，體驗現實狂歡能獲得的一切快感，同時體驗著現實生活中不能體驗的經歷，尤其是關於暴力的體驗。

如果說影視中的暴力對觀眾而言是一種替代性的學習，那麼在暴力的網絡遊戲中，玩家就是直接的親身體驗者，是暴力行為的施加者和接受者。現實當中生和死是不可輪回的，但是在遊戲當中它卻可以輪回。現實當中不能肆無忌憚去攻擊別人，但是在遊戲當中可以。在暴力的影視劇中，人們通常會為正義的最終取勝而歡呼，但是在網絡遊戲中，即便選擇了代表邪惡的一方，也可以在被消滅後再次輪回。在暴力網絡遊戲創造的虛擬世界裏，現實社會中無處不在的道德約束和法律威懾都蕩然無存，人性中長期被壓抑的生物性本能就在征伐殺戮中毫無掩飾地被釋放出來。玩家可以隨意殺人、放火、掠奪，而這一切都不必承擔後果和責任，涉世未深的青少年的人生觀、價值觀、道德觀很容易因此被扭曲。另外，網絡暴力遊戲中設置的一些對抗情景，要求玩家必須出招快、狠、准，才能置“敵”于死地，這也使青少年受到了潛移默化的影響，形成了固定的思維和行為方式。在虛擬的網絡世界裏，由于沉迷暴力遊戲不能自拔的往往都是一些意志薄弱、自製力差的未成年人，因此一旦他們在現實生活中體驗到類似網絡暴力的情感和環境，而又被“暴力行為毋須承擔後果”的假像所誤導時，往往容易喪失理智，導致悲劇的發生。

6.3.3 從角色技能看暴力的展現

“當你進入 10-19 級戰場中，你就會發現 4.01 版本的小號戰場，是魔獸歷史中最為暴力的。因為你隨時會碰到擁有“秘法彈幕”的法師、擁有“痛苦動蕩”的痛苦術士、擁有“爆裂射擊”的生存獵人、擁有“暗影閃現”的敏銳盜賊。這 4 個純 dps 職業都手握以前 60 級才能獲取的殺人技能，在戰場中進行瘋狂的屠殺。”

從上面這段話，我們可以看出，《魔獸世界》中角色的技能部分（包括法術）也充分體現了暴力的普遍。舉兩個物理攻擊職業的技能名稱：戰士的一個技能名稱叫“斷筋”，作用是減少目標的移動速度，還有一個技能叫“斬殺”，效果是對目標造成傷害；而盜賊方面（由于盜賊這個職業名稱不符合國家要求，後期國服被和諧為“潛行者”），一個技能叫“腎擊”，效果是對目標造成暈眩效果，一個技能叫“剔骨”，終結技，效果為造成傷害。由這幾個技能名稱可以看出，《魔獸世界》裏的暴力因素還是普遍存在的，潛藏在遊戲裏的暴力因素無形中會影響玩家的控制意識，導引著玩家使用這些技能來進行攻擊和防禦。

以下是《魔獸世界》4.01 版的天賦改變後，每個職業在 10 級就能獲得的特殊技能：

法師

秘法天賦：秘法彈幕，火焰：炎爆術，冰霜：召喚水元素

盜賊

刺殺天賦：截肢，戰鬥天賦：劍刃亂舞，敏銳天賦：暗影閃現

獵人

野獸天賦：脅迫，射擊天賦：瞄準射擊，生存：爆裂射擊

術士

痛苦天賦：痛苦動蕩，惡魔天賦：召喚惡魔守衛，毀滅：焚燒

元素天賦：雷霆風暴，增強天賦：熔岩暴擊，恢復天賦：大地之盾

牧師

戒律天賦：懺悟，神聖天賦：聖言術_譴，暗影天賦：精神鞭笞

武器天賦：致死打擊，狂怒天賦：嗜血，防護天賦：盾牌猛擊

平衡天賦：星涌術，野性天賦：割碎，恢復天賦：迅愈

騎士

神聖天賦：神聖震擊，防護天賦：復仇之盾，懲戒天賦：聖殿騎士的裁決

單從字面上看，就可以發現玩家在 10 級就獲得的天賦特殊的強力技能充斥著“截肢、爆裂射擊、致死打擊”等字眼，所以小號戰場變得非常的暴力。

6.3.4 從視覺角度看《魔獸世界》中的暴力場景

暴力網絡遊戲通常追求一種“暴力的美”，這種暴力美通過人的肢體表現、冷熱武器、爆炸場面、甚至坍塌、翻滾，給人以視覺衝擊，表現出力量、能力的

強大，讓人心靈產生震撼，熱血沸騰。通過頻繁使用“對軟弱不必仁慈，對死亡不必憐憫，對屠殺不必有眼淚”這種暴力美學的敘事模式，通過栩栩如生的震撼畫面，暴力網游把人帶進了一個好鬥而又危險的世界，滿足青少年最樸素的期待視野和最原始的審美欲望，因此也更容易引起共鳴，達到“娛樂青少年”的目的。

暴力的呈現可以劃分為兩種形態：一種是暴力在經過形式化改造以後，其攻擊性被軟化，以使人更容易接受，比如《諸黑破壞神》，玩家扮演的是英勇的魔法士或戰士，而設置的敵人則是邪惡的僵尸或巨人，這樣一來，暴力被正義化，玩家不但有了戰鬥的理由，而且在消滅敵人的時候能獲得更多的滿足感；另一種是較為直接的展現暴力過程及其血腥效果，極力渲染暴力的感官刺激性，CS堪稱是這一類型的代表。為了吸引更多的網絡游戲愛好者，設計者竭力將一些暴力游戲的場面設計得更血腥，環境更逼真，力圖綜合地運用聲光電，最大限度地產生視聽覺上的效果，滿足游戲者感官上的刺激。游戲者往往情緒緊張，有身臨其境的感覺，以至于許多人完全陷入游戲的角色，真正達到了“人機合一”的程度。

與許多暴力網游一樣，《魔獸世界》在視覺畫面上的暴力元素非常普遍。例如，個別任務設置中有要求玩家砍頭提首或取心提交，或要求將人頭插在長矛上在指定地點示眾後才算完成任務；有非情節需要的曝尸、叉尸等殘忍、恐怖場景；在表現玩家使用兵器攻擊“人型生物”時，渲染鮮血噴濺效果等。即便如此，在眾多暴力網游中，《魔獸世界》在視覺上絕對不是最暴力血腥的，然而由于多種原因却屢遭“和諧”，讓諸多魔獸玩家為之叫屈。

從九城時代，到網易時代，《魔獸世界》經歷了多次的和諧整改。2007年6月26日，在苦苦等待了半年之後，玩家們發現升級了的《魔獸世界》裏所有的“骨頭”都沒了——露骨的亡靈種族長出了血肉，所有的骷髏，包括怪和背景尸體，

都變成不露骨頭的僵尸；所有露骨頭的僵尸，包括被遺忘者玩家，都變成不露骨頭的僵尸；所有玩家的尸體，無論死于PVP還是PVE，都變成帶墓碑的墳墓——全球獨樹一幟，歐服、美服、韓服、台服都沒見過。2009年7月30日，在經歷了更換代理停服2個月的磨難後，《魔獸世界》再次遭受“和諧”打擊。數百萬玩家為重新開服歡呼雀躍“泪流滿面”的同時，也驚訝地發現遊戲裏的一些模型再遭修改，特別是很多“頭顱”圖標，都被換成了“盒子”，“盒諧”後的《魔獸世界》被玩家稱為《盒子世界》（前後對比圖參見圖6-3-1和圖6-3-2）。玩家們發現的其他修改還有：“亡靈普遍長胖了，應該增重了幾十斤；亡靈系中憎惡性怪就是那個大胖子，以前肚子是開著的腸子挂著的，現在全縫好了；所有生物被灌注綠色血液；做任務時遇到的尸體碎塊全變綠色豆腐塊；卡拉贊骨龍的龍息吐出來的全是麵粉袋；食尸鬼被擊敗後尸體斷兩截的效果被修改，有點像把麵團拉長的感覺；太陽井布魯塔盧斯之戰中燃燒後怪物慘叫的音效被取消；艾瑞達雙子掉的放血剃刀改名成重傷剃刀；急救時呻吟的音效被取消；亡靈大多數任務被和諧或取消……”

然而這樣的整改似乎收效甚微，不僅沒有達到初衷，反而激發了憤怒的玩家的靈感和智慧，多種“反盒諧”補丁和插件應運而生，這種玩家自製的補丁可以讓遊戲中的盒子變回原樣。論壇中時有玩家發帖“求一魔獸世界界面骨龍還原補丁 亡靈還原等血腥補丁！！！” ，而跟帖應者雲集。

反和諧插件的出現，一方面固然反映了玩家惡搞的反抗，另一方面也表明玩家的的確確從遊戲中的血腥和暴力中獲得一定的感官刺激和快感的滿足，這是無可否認的，也是不宜用簡單粗暴的思維予以壓制和消滅的。



圖 6-2 和諧前的《魔獸世界》圖標



圖 6-3 和諧後的《魔獸世界》圖標

6.3.5 遊戲世界之外的暴力

如前所述，《魔獸世界》從畫面、視覺效果來看，並不是最血腥、最暴力的網絡遊戲，但卻屢屢首當其衝地成為被有關部門整改和諧的典型，很大一部分原因就在于遊戲外的暴力衝突。在許多暴力犯罪案件的報道中，尤其是青少年犯罪，其主角往往是《魔獸世界》的玩家。

網絡遊戲畢竟是一個虛擬的環境，在這個複製現實的虛擬環境中，人們不受現實生活中法律和道德的約束，將自我釋放到不受束縛的原始狀態，在這種狀態下，人們靠拼殺和爭搶取勝。所以，不管網絡遊戲的畫面製作得多麼精美，遊戲背景設置得多麼柔和，網絡遊戲始終擺脫不了比拼爭奪的氛圍，遊戲玩家在這樣的氛圍下，經過相互爭鬥的刺激，很容易就會出現各種衝突行爲。

在《魔獸世界》裏，除去遊戲裏蘊含的暴力因素，更多的是由遊戲而引起的現實衝突。引起現實衝突的原因主要有兩個：一，因為遊戲裏的利益衝突而引發。這一點甚廣，遊戲裏的衝突包括物品掉落的歸屬衝突，工會內部的利益衝突，各工會之間的衝突等等；二，因為玩家素質高低有別而引起的衝突，包括惡意刷屏導致互相謾罵、騙點卡騙金幣等等這一類舉不勝舉。遊戲畢竟是遊戲，虛擬人物雖然在遊戲中顯得很真實，但是玩家來自全國各地，摸不到看不著。大部分玩家在出現矛盾之後，往往選擇息事寧人。但現在由于“人肉搜索”的存在，網絡信息的健全，對於虛擬人物，興許也能找出現實的當事人，所以將遊戲衝突帶入到現實的事件也是時常發生。

在第二屆網絡遊戲評論文化沙龍上，中國青少年綠色網絡建設傳播聯盟常務副秘書長明宗峰提到了對遊戲暴力的理解：“在抵制遊戲暴力之前，有必要對暴力進行界定。簡單的流血不等同于暴力，而因為遊戲中一些不健康的規則導致玩家把遊戲中的虛擬紛爭引向現實，給社會造成不良影響，這才是真正的暴力。”在他的調查中發現，有些玩家因為在遊戲中的能力不足以擊敗對方，于是經常被對方在遊戲中“虐殺”“惡意的PK”，導致惱羞成怒，公然在論壇上發帖稱“願意出錢買對方玩家的家庭住址”，這意味著遊戲中的仇恨被轉移到現實中予以報復，“這是非常危險的。因此，企業在遊戲設計中應儘量避免‘虐殺’和‘惡意PK’的出現。”然而吊詭的是，PK系統正是當前許多號稱免費的網游賴以生存和謀利的來源。

第七章 研究發現

本章分為 6 節，第一節對本研究中採用的量表進行信度和效度檢驗。第二節針對第一組研究問題，對青少年接觸網絡、網絡遊戲以及暴力網絡遊戲的基本情況進行描述。第三節是變量（包括自變量、因變量和調節變量）的基本描述，同時考察人口統計學變量的影響。第四節分別檢驗自變量與調節變量以及因變量與調節變量之間的相關關係。第五節針對本研究的 8 個研究假設以及研究問題進行多元分層回歸的檢驗。第六節運用結構方程模型，檢驗暴力網絡遊戲第三順序（third-order）的涵化效果。

7.1 量表的信度和效度

良好的科學工具應具有足夠的信效度，判斷測量品質的好壞最常使用的方法就是估計測量的信度(reliability)和效度(vailidity)。

7.1.1 信度

信度 (Reliability) 是指測量數據（資料）與結論的可靠性程度，即測量工具能否穩定地測量到它要測量的事項的程度。也就是說信度是指測量的穩定性與一致性而言的，表示一個量表各題項之間在內容上的一致程度。量表的信度愈高，表示該量表愈穩定。

在社會科學研究領域，檢驗量表信度的方法主要有 4 種：再測法 (Retest Method)、複本相關法 (Equivalent-Forms Method)、折半法 (Split Half Method)、內部一致性係數法 (Cronbach α 係數法)。一般的研究無法對同一被試組織多次測試，重測信度通常無法得到；同時由于大多數研究基本都是採用一套

量表進行測量, 複本信度也無法得到, 因此在既無複本也不可能重複測量的情況下, 常採用Cronbach α 係數法來估計量表的信度。 α 係數愈高, 代表量表的內部一致性愈佳, 表明測量的可信程度越大。在本研究中, 對所採用的各量表的信度的檢驗, 主要通過分析各量表題項間的Cronbach α 來實現。

至于 Cronbach α 值多大才算理想, 目前並沒有十分一致的看法, 一般認為若測量對象是一個比較“大”的概念, 則對量表信度要求應高些。學者 Cuieford 認為 Cronbach α 值大于 0.7 者為高信度, 小于 0.35 者為低信度; Malhotra 建議 Cronbach α 值在 0.6 以上代表量表達到可信的程度; Wortzel (1979) 認為, Cronbach α 值介于 0.7 至 0.98 之間是屬於高信度。臺灣學者吳統雄所建議的關於 α 值的參考範圍見下表 7-1-1:

表 7-1-1 信度值 α 係數的參考範圍

α 系数	可信程度	备注
$\alpha \leq 0.3$	不可信	
$0.3 < \alpha \leq 0.4$	用于初步研究, 勉强可信	
$0.4 < \alpha \leq 0.5$	可信	
$0.5 < \alpha \leq 0.7$	很可信	最常见
$0.7 < \alpha \leq 0.9$	很可信	次常见
$0.9 < \alpha$	十分可信	

由表 7-1-1 可見, 吳統雄所建議的信度要求更為寬泛些。本文綜合幾位學者的觀點, 認為一份信度係數較好的量表, 最好在 0.60 以上; 若 α 係數在 0.60 以下, 則應考慮重新修訂量表或增刪題項; α 係數在 0.90 以上, 則表示信度甚佳。

7.1.2 效度

效度是指測量根據能正確地測得研究所要測量的因子的特徵程度。效度越高表明測量的結果越接近所要測量的因子的真正特徵。對效度的分類包括以下三種(吳明隆, 2003): (1)內容效度(Content validity)指測量或量表內容或題項的適當性與代表性; (2)效標效度(Criteria Validity)指測量與外在效標間關聯的程度, 如果測量與外在效標間的相關愈高, 表示此測量的效標關聯效度愈高; (3)結構效度(Construct Validity)指測量能夠測出理論的特質或概念的程度。

在檢驗內容效度時, 一般是採用“單項與總和的相關分析”, 即計算每個題項的得分與總分的相關, 題項得分與總分的相關係數顯著程度愈高, 則表明該量表的內容效度愈高; 如果相關關係不顯著, 表明該題項的鑒別能力低, 最好從量表中刪除該題項。

效標效度亦稱效標關聯效度。效標是指一個與量表有密切關聯的獨立標準。在檢驗量表的效標效度時, 將量表所測特性看作因變量, 將效標作為自變量, 考察所測特性與效標之間是否有顯著的相關, 或是對效標取不同的值, 看所測特性是否表現出顯著差異。由于在實際研究中, 選擇理想的效標比較困難, 所以研究者在檢驗量表的效度時, 優先考慮內容效度和結構效度。在內容效度和結構效度得到保證的前提下, 量表的效度基本滿足研究要求了。

結構效度主要用于評價量表測量的結果是否與理論假設或理論框架相關。用于考察量表結構效度的常用方法有因子分析法(Factor Analysis)和項目分析法(item analysis)。因子分析法將量表中的題項集成不同的群, 使每個群的變量(題項)共享一個公共因子(即該群中的變量與這個公共因子高度相關), 這些公共因子就代表了量表的基本結構。項目分析主要用于檢驗量表中各題項對

所測特性的鑒別能力，通常的做法是檢驗高分組（前25%）和低分組（最後25%）在該題項上的得分是否有顯著差異。

在本研究中，主要對測量各變量所用的量表進行內容效度和結構效度的檢驗。對於單維量表，主要使用“單項與總和的相關分析”檢驗其內容效度，使用項目分析檢驗其結構效度；本研究中使用多維量表，主要來源於較為成熟的相關文獻，從理論上講量表能夠反映其所測量的內容或主題，因此對於多維量表效度的檢驗，主要使用因子分析來檢驗其結構效度。

在進行因子分析前，要對數據是否適合因子分析進行檢驗，一般採用KMO(Kaiser Meyer Olkin)檢驗。KMO 是取樣適當性度量，取值在0~1 之間，KMO 值愈接近1，表示變量之間共同因子愈多，愈適合進行因子分析；KMO 值愈小，則愈不適合因子分析。關於KMO 多大時適合因子分析，Kaiser 給出了如下度量標準，見表7-1-2：

表7-1-2 KMO 的取值與是否適合因子分析之關係

KMO 取值	是否適合因子分析
$KMO > 0.9$	非常適合
$0.8 < KMO < 0.9$	適合
$0.7 < KMO < 0.8$	一般
$0.6 < KMO < 0.7$	不太適合
$KMO < 0.5$	不適合

Kaiser 提供的標準表明：KMO 值低於0.7 時，表明較不適合進行因子分析；0.7~0.8 之間，勉強可作因子分析；達到0.8 之後，比較適合因子分析。

7.1.3 本研究量表的信度和效度

(一) “卑鄙世界綜合症” (研究假设 3 的因变量)

對該變量的測量改編自 Nabi 和 Riddle (2008) “卑鄙世界綜合症” 量表，該量表為單維度量表，涉及 7 個題項：(1) 大部分人只顧自己 (M1)；(2) 總的來說，和別人相處怎麼小心都不為過 (M2)；(3) 如果有機會，大部分人都會佔你的便宜 (M3)；(4) 通常而言，世界是很危險的 (M4)；(5) 大部分人本質上是誠實的 (M5)；(6) 人們大部分時間都盡力幫助別人 (M6)；(7) 總的來說，大部分人是可信任的 (M7)。

7 個題項與總分之間的 Spearman 相關係數如下表 7-1-3 所示：

表 7-1-3 “卑鄙世界綜合症” 量表各題項與總分的相關係數

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7
卑鄙世界綜合症	.557**	.595**	.719**	.779**	.877**	.812**	.708**

* $p < .05$; ** $p < .01$, *** $p < .001$ ，下同

由上表可以看出，7 個題項均與總分均達到了顯著相關，而且相關係數相當高，可見該量表具有較好的內容效度。

由于該量表為單維度量表，作者同時計算了 KMO 值為 0.563 < 0.7，表明各數據測量的是同一個概念，而且彼此之間的共線性程度不高，這正是構建單維量表所要求的。因此使用項目分析對“卑鄙世界綜合症” 量表進行結構效度的檢驗。

將卑鄙世界綜合症量表的總分進行由小到大排序，定義前 25% (104 個個案) 為低分組，最後 25% (104 個個案) 為高分組，對這兩組在 7 個題項上得分進行卡方檢驗，發現低分組和高分組在 7 個題項上的得分均有顯著差異，如下表 7-1-4

所示。由此可以看出，該量表的 7 個題項均有足夠的鑒別力。

表 7-1-4 “卑鄙世界綜合症”量表的項目分析結果

	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7
卡方檢驗 p 值	***	***	***	***	***	***	***

最後，對該量表的信度進行檢驗，發現內部一致性係數達 0.89(見表 7-1-5)，說明該量表具有較好的信度。

表 7-1-5 “卑鄙世界綜合症”量表的信度分析

Cronbach α	題項數
.89	7

(二) 暴力態度 (研究假設 4 的因變量)

暴力態度量表由 10 個問題組成，使用 SPSS14.0 中的探索性因子分析功能進行分析。發現 KMO 指標為 0.848，Bartlett 球形檢驗達到顯著水平，適合進行探索性因子分析 (見表 7-1-6)。

表 7-1-6 “暴力態度”量表的 KMO and Bartlett 檢驗

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy		.848
Bartlett's Test of Sphericity	Chi-Square	2577.69
	df	45
	Sig.	.000

採用主成分因子分析法 (principal component analysis) 提取公因子，旋轉方法為方差最大法正交旋轉，以特徵值大於 1 為因子提取標準，共析出 2 個因子，分別為應激性暴力和暴力文化。其中前一個因子由 6 道題來測量 (分別為題項 1、2、3、4、7、8)，後一個因子由 4 道題測量 (分別為 5、6、9、10)，兩個因

子對總體方差的解釋率為70.02%，結果見表7-1-7。

表7-1-7暴力態度之因子分析摘要表：

因子	測量條目 (item)	因子負荷量	
		因子一	因子二
因子一 暴力文化	1	.805	.249
	2	.764	.233
	3	.841	.207
	4	.771	.081
	7	.776	.104
因子二 應激性暴力	8	.807	.337
	5	.320	.761
	6	.087	.900
	9	.297	.840
	10	.013	.756
特徵值		1.304	3.330
解釋方差量		39.276%	30.745%
累積解釋變異量			70.021%

在社會科學中，因子載荷係數大于0.4 就被認為是有效。從上表結果可見，因子載荷係數都大于0.4，因此量表的設計是有效的。

對暴力態度量表進行內部一致性係數 (The Cronbach α) 檢驗，結果見表7-1-8 暴力文化 ($\alpha = .898$) 和應激性暴力 ($\alpha = .859$) 的內部一致性係數均大于0.8，說明量表的信度良好。

表 7-1-8 “暴力態度” 量表的信度分析

維度	測量條目	內部一致性係數
暴力文化	6	.898
Reactive 暴力	4	.859
總量表	10	.883

(三) 移情 (研究假设 5 的因变量)

移情量表由 28 個問題組成，使用 SPSS14.0 中的探索性因子分析功能進行分析。發現 KMO 指標為 0.751，Bartlett 球形檢驗達到顯著水平，適合進行探索性因子分析（見表 7-1-9）。

表 7-1-9 移情的 KMO and Bartlett 檢驗

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy		.751
Bartlett's Test of Sphericity	Chi-Square	1294.87
	df	276
	Sig.	.000

採用主成分因子分析後，經過Promax旋轉後，共抽取出4個因子，4個因子對總體方差的解釋率為59.82%。結果見表7-1-10。

表7-1-10 移情量表各題項第一次因子分析結果

因子	題目	因子負荷量			
		因子一	因子二	因子三	因子四
因子一 幻想	1	0.455	0.190	0.137	-0.028
	5	0.830	0.273	0.108	0.031
	7	0.742	0.170	0.254	-0.060
	12	0.734	0.198	0.045	0.021

	16	0.855	0.091	0.118	0.237
	23	0.830	0.030	0.159	0.211
	26	0.742	0.039	0.024	0.138
	2	0.180	0.842	0.088	0.060
	4	0.257	0.840	0.149	0.103
因子二	9	0.347	0.742	0.213	-0.069
同理關心	14	-0.197	0.887	0.039	0.211
	18	-0.192	0.794	0.234	0.163
	20	0.195	0.442	0.118	-0.111
	22	0.111	0.863	0.215	0.093
	3	-0.117	0.089	0.012	0.761
	8	-0.057	0.098	0.144	0.718
因子三觀點轉移	11	0.330	-0.001	0.090	0.622
	15	0.227	-0.011	0.070	0.677
	21	0.011	0.196	0.177	0.598
	25	0.207	0.060	0.085	0.653
	28	0.039	0.231	-0.172	0.802
	6	0.250	0.265	0.818	0.034
	10	0.345	0.196	0.709	-0.103
因子四	13	0.194	0.118	0.589	0.221
個人挫折	17	0.300	0.017	0.503	-0.006
	19	0.056	0.025	0.823	0.223
	24	0.178	0.095	0.479	0.217
	27	0.331	0.167	0.735	0.045
特徵值		2.971	2.696	2.286	1.732
解釋變異量		18.43%	15.81%	11.22%	13.66%
累積解釋變異量		18.43%	34.94%	46.16%	59.82%
Cronbach α		0.8747	0.7549	0.8582	0.7401

從上表中可以發現，題項 1、20、17 和 24 這 4 個題項有明顯缺陷，其中題項 1、20 和 24 的因子載荷係數都小于 0.5，而題項 17 在不同因子上的載荷分布模糊，在因子 1 上的載荷為.300，在因子 3 上的載荷為.503。因此，在進行第二步探索性因子分析時，將這 4 個題項刪除。

第二次因子分析仍以特徵值大于1 為因子提取標準，共析出4 個因子，累計解釋方差的68.03%。第二次因子分析結果如表7-1-11 所示。

表7-1-11 移情量表各題項第二次因子分析結果

題目	因子負荷量			
	因子一	因子二	因子三	因子四
5	0.767			
7	0.711			
12	0.823			
16	0.758			
23	0.770			
26	0.794			
2		0.711		
4		0.814		
9		0.749		
14		0.785		
18		0.721		

	22			0.659
因子三 觀點轉移	3			0.811
	8			0.767
	11			0.809
	15			0.727
	21			0.660
	25			0.793
	28			0.677
因子四 個人挫折	6			0.683
	10			0.847
	13			0.810
	17			0.761
	19			0.647
	24			
	27			
特徵值	5.492	2.240	1.851	.743
解釋變異量	20.50%	17.81%	15.46%	14.26%
累積解釋變異量	20.50%	38.31%	53.77%	68.03%
Cronbach α	0.8747	0.7549	0.8582	0.7401
KMO		0.789		

經過第二次因子分析後，得到以下 4 個因子：幻想、觀點轉移、同理關心和

個人挫折。對移情量表進行內部一致性係數（The Cronbach α ）檢驗，結果見表 7-1-12。幻想、觀點轉移、同理關心和個人挫折的內部一致性係數均大于 0.8，說明量表的信度良好。

表 7-1-12 移情量表的信度分析

維度	測量條目	內部一致性係數
幻想	6	0.898
觀點轉移	6	0.883
同理關心	5	0.897
個人挫折	7	0.877
總量表	24	0.916

（四）暴力意圖（研究假设 6 的因变量）

問卷設置了以下問題來測量採取暴力行為的意圖：（1）如果有人打我，我會還擊（VI1）；（2）如果有人令我討厭或看不順眼，我會揍他一頓（VI2）；（3）如果朋友需要，我會幫他們教訓他們的對手（VI3）。3 個題項與總分之間的 Spearman 相關係數如表 7-1-13 所示：

表 7-1-13 暴力意圖量表各題項與總分的相關係數

	VI1	VI2	VI3
暴力意圖	.532**	.573**	.647**

* $p < .05$; ** $p < .01$, *** $p < .001$ ，下同

由上表可以看出，3 個題項均與總分均達到了顯著相關，而且相關係數相當高，可見該量表具有較好的內容效度。

由于該量表為單維度量表，因此使用項目分析對其進行結構效度的檢驗。將暴力意圖量表的總分進行由小到大排序，定義前25%（104個個案）為低分組，最後25%（104個個案）為高分組，對這兩組在3個題項上得分進行卡方檢驗，發現低分組和高分組在3個題項上的得分均有顯著差異，如下表7-1-14所示。由此可以看出，該量表的3個題項均有足夠的鑒別力。

表 7-1-14 “暴力意圖” 量表的項目分析結果

	VI1	VI2	VI3
卡方檢驗 p 值	***	***	***

最後，對該量表的信度進行檢驗，發現內部一致性係數達0.74（見表7-1-15），由于本量表的設計帶有一定探索性，對於探索性研究而言，0.74 的信度值, 已經滿足要求。

表 7-1-15 “暴力意圖” 量表的信度分析

Cronbach α	題項數
.740	3

（五）對網游的認知真實（调节变量）

網游的認知真實量表由 17 個問題組成，使用 SPSS14.0 中的探索性因子分析功能進行分析。發現 KMO 指標為 0.778，Bartlett 球形檢驗達到顯著水平，適合進行探索性因子分析。

採用主成分因子分析後，經過Promax旋轉後，共抽取出4個因子，4個因子對總體方差的解釋率為68.34%。結果見表7-1-16。

表7-1-16 “網游的認知真實”量表各題項第一次因子分析結果

	題目	因子負荷量			
		因子一	因子二	因子三	因子四
因子一 現實的如實反映	1	0.738			
	2	0.859			
	3	0.840			
	4	0.787			
	5	0.639			
因子二 游戲的虛擬經驗	6	0.445	0.378		
	7		0.437		
	8		0.652		
	9		0.856		
因子三 角色投入	10		0.890		
	11			0.709	
	12			0.843	
	13			0.775	
因子四 視覺效果	14			0.771	
	15				0.858
	16				0.855
	17				0.769
特徵值		3.821	1.661	1.262	.869
解釋變異量		20.19%	16.77%	16.03%	15.35%
累積解釋變異量		20.19%	36.96%	52.99%	68.34%
KMO			0.778		

從上表中可以發現，對“網游的認知真實”量表做的第一次探索性因子分析，只抽取出了4個因子，這與設計量表時預設的5個維度有所區別。題項4、5、6原屬於預設的維度2“真實性(Authenticity)”，但是在探索性因子分析中，題項4和5與題項1、2、3同時歸于了因子1。重新檢驗量表的題項，或許是因為維度1和維度2的題項設計在測量特定概念時含義不夠明確，造成兩個維度的題項最終歸于同一因子。而原屬於維度2的題項6，在因子1的負荷為.445，在因子2的負荷為.378。題項7的因子負荷僅為.437。因此，在進行第二步探索性因子分析時，將題項6和題項7刪除。

第二次因子分析仍以特徵值大于1為因子提取標準，共析出4個因子，累計解釋方差的73.32%。第二次因子分析結果如表7-1-17所示。

表7-1-17 “網游的認知真實”量表各題項第二次因子分析結果

	題目	因子負荷量			
		因子一	因子二	因子三	因子四
因子一 現實的如實反映	1	0.732			
	2	0.864			
	3	0.832			
	4	0.789			
	5	0.646			
因子二 游戲的虛擬經驗	8		0.617		
	9		0.829		
	10		0.912		

	11				0.724
因子三	12				0.849
角色投入	13				0.794
	14				0.774
因子四	15				0.854
視覺效果	16				0.872
	17				0.787
特徵值	3.622	1.511	1.211	.640	
解釋變異量	22.52%	18.94%	17.36%	14.50%	
累積解釋變異量	22.52%	41.46%	58.82%	73.32%	
KMO		0.782			

經過第二次因子分析後，得到以下 4 個因子：現實的如實反映、遊戲的虛擬經驗、角色投入和視覺效果。對移情量表進行內部一致性係數(The Cronbach α) 檢驗，結果見表 7-1-18。4 個因子的內部一致性係數均大於 0.8，說明量表的信度良好。

表 7-1-18 “網游的認知真實”量表的信度分析

維度	測量條目	內部一致性係數
現實的如實反映	5	0.877
	3	0.816
角色投入	4	0.859
視覺效果	3	0.855
總量表	15	0.878

7.2 青少年網絡行爲基本描述

本節將報告調查問卷中中學生的網絡行爲的基本情況，並考察人口背景變量對網絡行爲的影響。本次調查的人口背景變量主要包括中學生的年齡、性別、年級、學校類別、家庭關係和學校關係等。由於學生的行爲在很大程度上受到家庭和學校的影響，他們與家庭成員以及老師、同學的關係是否融洽，可能會影響到他們的網絡接觸行爲，以及認知和態度，因此本次調查中特別將家庭關係和學校關係納入人口背景變量的考察。調查樣本的年齡、性別、年級的基本情況，在第五章中已有描述（見表 5-2）。他們的家庭關係和學校關係的結果見表 7-2-1，其均值分別為 3.30 和 3.49，從前文對它們的賦值處理可知，得分越高，說明與家庭和學校的關係越融洽。因此，由其均值可以推斷，大部分中學生與家庭的關係以及與學校的關係較為一般。

表 7-2-1 中學生的家庭關係和學校關係的基本描述

	均值	標準差
家庭關係	3.30	.86
學校關係	3.49	.71

7.2.1 平均每周上網時間

表 7-2-2 顯示，中學生平均每周上網時間最大值為 50，最小值為 2，均值為 13.36，標準差 3.51。可見，在受訪的樣本裏，青少年的觸網率已經達 100%。

表 7-2-2 平均每周上網時間的基本統計

	最大值	最小值	均值	標準差
每周上網時間	50	2	13.36	3.51

人口變量中，性別與上網時間有顯著相關，男生上網的時間顯著高于女生，其均值分別為 16.28 和 10.16。

方差分析發現，技校學生上網的時間顯著高于普通中學和重點中學的學生，而普通中學和重點中學的學生之間則無顯著差異。（見表 7-2-3）

表 7-2-3 人口統計學變量與上網時間的 T 值/F 值表

人口特性		平均值	T 值	F 值	Sig (2-tailed)
性別	男	16.28	17.96		.000
	女	10.16			
學 校 類 別	普 通 中 學	9.97		11.62	.000
	重 點 中 學	9.66			
	職 業 中 學	19.07			

7.2.2 網上活動

中學生上網時，最經常進行的活動前三位依次是：用 QQ 聊天交友（95.3%）、看電影、聽歌（95.0%）、玩網絡遊戲（93.8%），如表 7-2-4 所示。

表 7-2-4 青少年網上活動的基本情況

	人數	百分比
用 QQ 聊天交友	503	95.3
看電影、聽歌	492	95.0
玩網絡遊戲	486	93.8
看新聞與評論	419	80.9
討論熱門的話題，BBS 跟 貼灌水	390	75.3
收發電子郵件	380	73.5
搜索，查資料	285	55.1
其他：看小說、寫博客	239	46.3

本研究以下的統計結果針對玩網絡遊戲的受訪者（共計 486 人）進行。

7.2.3 玩網絡遊戲的歷史

在受訪的 518 名中學生中，沒有玩過網絡遊戲的僅有 32 名（佔 6.2%），而有 93.8% 的學生曾經玩過網絡遊戲。其中時間最長的達 8 年，而最短的僅 2 個月，平均時間為 3.26 年。

7.2.4 遊戲地點

從統計結果來看（如表 7-2-5 所示），中學生玩網絡遊戲的主要場所是家裏（包括自己家 87.1% 和同學家 50.8%），手機上網的也佔了一定比例（45.5%），而由于廣州近年來規範了網吧上網的規定（必須出示身份證），因此在網吧玩網絡

遊戲的中學生較少，而幾乎沒有人在校電腦室玩網絡遊戲。

表 7-2-5 玩網絡遊戲的地點分布

地點	人數	百分比
家裏	423	87.1
同學家	247	50.8
手機	221	45.5
網吧	93	19.1
學校	28	5.7
其他（親戚家、老師辦公室、星巴克、學校圖書館、）	77	15.9

7.2.5 最受歡迎的網絡遊戲

問卷要求受訪者列出花費時間最多的五個網絡遊戲，按照本研究的暴力等級劃分，被提及的網絡遊戲達 103 個，按照暴力等級的標準劃分，分別如下：

暴力 0 級：即沒有含有暴力內容（幾乎大部分為休閒類遊戲如：祖瑪、俄羅斯方塊此類，少許一部分為 RPG 網游，即多人角色扮演，但畫面幾乎都很 Q 的遊戲），包括街頭籃球、QQ 幻想、連連看、冒險島、石器時代、七龍珠 OL、跑跑卡丁車、火拼 QQ 堂、眼鏡世界杯、掃雷 ABC、高考第六名、選修三杆一、拖鞋超人、BGOL、夢幻西游、奇迹 MV、仙境傳說 RO、ECO、水滸 Q 傳、泡泡堂、QQ 農場、空之軌迹、洛克人、QQ 炫舞、大話西游、草泥馬、街頭籃球、飛飛、馬裏奧、空中接龍、祖瑪、黃金礦工、俄羅斯方塊、NBA Live、仙游記、七龍記、星

戰、幸運酒吧、榮光醫院、超級舞者、Fifa Online 2、SD 敢達、海之樂章、QQ 三國、快樂西游、彩虹島、掃雷 OL、泡泡龍 OL、黃金伯伯、好友買賣、零用錢大作戰、大富翁、鬥地主、舞街區、牧場物語、對對碰、明星三缺一、夢想世界、找茬、桌上彈球、鋤大地、蜘蛛紙牌、盛大 DJmix、

暴力 1 級：即含有較少暴力內容（有玩家跟玩家的 PK 設定，PK 內容佔遊戲比重大，可以裝備買賣，欺負新手的遊戲幾乎歸入此類；少部分為格鬥遊戲，但有拳打腳踢鮮血四濺的設定；少部分為 FPS 遊戲，即第一人稱射擊遊戲，帶有爆頭一槍斃命的設定）：三國殺、天下、天下 2、拳皇、梟雄、永恒之塔、三國無雙、問道、精靈樂章、魔劍、奇迹、夢幻龍族、植物人大戰僵尸、洛奇、熱血江湖、火影忍者 PS2、魔域、華夏 2、七龍珠 OL、。

暴力 2 級：即含有大量暴力內容的遊戲：傳奇（傳奇是由盛大從韓國引進，盛大發家的根源，傳奇算是中國網絡遊戲圖形化的始祖，PK 設定的先鋒，玩家死亡掉落物品的設定更是引起無數玩家相互 PK）、尾行（尾行是日本出的一個 H 遊戲，就是所謂的成人遊戲，通過選擇不同的對話或行為來引起不同的事件，事件觸發成功帶來的結果就是性方面的各種圖片，宗旨就是一個跟踪並且對女孩下毒手的遊戲）、反恐精英、穿越火綫、CS online、魔獸世界：燃燒的遠征、魔獸世界：末日的迴響、地下城與勇士、特種任務。

其中，被提及次數最多的網絡遊戲前五位是：《魔獸世界》、《CS online》、夢幻西游、傳奇和泡泡堂。可見，在當前最受中學生歡迎的網絡遊戲裏面，超過半數是暴力遊戲。

7.2.6 網絡遊戲花費

受訪的中學生中，每月在網絡遊戲上的花費大部分低於 50 元，具體如表 7-2-6 所示。

表 7-2-6 青少年網絡遊戲的花費

	從不 花錢	50 元以下	50-100 元	100-150 元	150 元以上	合計
人數	338	98	31	15	4	486
百分比(%)	69.5	20.2	6.4	3.1	0.8	100

根據年級進行的卡方檢驗表明，初中學生在網絡遊戲上花費與高中學生相比，存在顯著差異，高中生的網游花費相對要更高（見表 7-2-7 和表 7-2-8）。

表 7-2-7 年級* 網游花費 交叉製錶

		網游花費						
		從不花錢	50元以下	51-100元	100-150元	150元以上	合計	
年 級	.00 (初 中)	計數	203	40	3	3	0	249
		年級 中的 %	81.6%	16.0%	1.2%	1.2%	.0%	100.0%
	1.00 (高 中)	計數	135	58	28	12	4	237
		年級 中的 %	57.0%	24.5%	11.8%	5.1%	1.6%	100.0%
合計		計數	338	98	31	15	4	486

表7-2-8 年級* 網游花費的卡方檢驗

	值	df	漸進 Sig. (雙側)
Pearson 卡方	47.957 ^a	4	.000
似然比	55.461	4	.000
綫性和綫性組合	46.238	1	.000
有效案例中的 N	486		

a. 4 單元格(40.0%) 的期望計數少于 5。最小期望計數為 1.49。

根據性別進行的卡方檢驗也表明，女生與男生在網絡游戲的花費上存在顯著差異，男生的網游花費相對更多（見表 7-2-9 和表 7-2-10）。

表 7-2-9 性別* 網游花費 交叉製錶

	網游花費					合計
	從不花錢	50元以下	51-100元	100-150元	150元以上	
性別 .00(女)計數	194	23	5	3	0	225
性別 中的 %	86.2%	10.2%	2.2%	1.4%	.0%	100.0%
1.00 計數 (男)	144	75	26	12	4	261
性別 中的 %	55.2%	28.7%	10.0%	4.6%	1.5%	100.0%
合計 計數	338	98	31	15	4	486

表7-2-10性別* 網游花費卡方檢驗

	值	df	漸進 Sig. (雙側)
Pearson 卡方	73.327 ^a	4	.000
似然比	78.626	4	.000
綫性和綫性組合	59.612	1	.000
有效案例中的 N	486		

a. 4 單元格(40.0%) 的期望計數少于 5。最小期望計數為 1.44。

7.2.7 父母監督

1. 對網絡游戲時間的監督

統計顯示，受訪者中，有 91.1%的父母會對其網絡游戲的時間進行約束，而從不限制的佔 8.9%。可見，大部分父母都較為關注子女玩網絡游戲的行為及網絡游戲潛在的影響，具體情況如表 7-2-11 所示。

表 7-2-11 父母對網絡游戲時間的監督

	N	百分比
從不	43	8.9
偶爾	29	6.0
有時	232	47.8
經常	134	27.5
總是	48	9.8

2. 對網絡遊戲的種類的監督

和玩網絡遊戲的時間相比，父母對中學生玩網絡遊戲的種類的限制相對較松，僅有 27.2%的家長“經常”或“總是”管束孩子玩的遊戲的種類，而“從不”進行限制的佔 25.1%。說明父母雖然對網絡遊戲可能存在的負面影響有所警惕，但是對網絡遊戲本身的瞭解還甚少，沒有對遊戲的種類有足夠的認識（見表 7-2-12）。

表 7-2-12 父母對網絡遊戲的種類的監督

	N	百分比
從不	122	25.1
偶爾	136	28.0
有時	95	19.6
經常	104	21.5
總是	29	5.7

7.3 變量的基本描述

本節將對本研究的自變量（暴力網絡遊戲的接觸量）、因變量（個人與社會層面的暴力認知、卑鄙世界綜合症、暴力態度、移情水平以及暴力意圖）和調節變量（包括受訪者的暴力經驗和對暴力網絡遊戲的認知真實）的基本情況進行描述，考察人口統計變量對它們的影響。

7.3.1 自變量：暴力網游接觸量

根據定義，暴力網絡遊戲的接觸量由玩家每周暴力網游的接觸時間以及網游的暴力等級相乘而得，本研究要求受訪者列出最多 5 個玩得最頻繁的網絡遊戲，

因此玩家的暴力網游總接觸量就是這 5 個網絡游戲的接觸量相加而得。調查結果顯示，暴力網游接觸量的最大值為 100，最小值為 0，均值為 22.38，見表 7-3-1。

表 7-3-1 暴力網絡游戲接觸量的基本描述

Max	Min	Mean	St
100	0	22.38	4.91

人口統計變量中，性別、年級、學校類別、家庭關係和學校關係與暴力網游的接觸量均有顯著相關，具體見表 7-3-2。

從表中可以看出，男生的暴力網游接觸量（均值為 33.69）顯著高于女生（均值為 10.18），這與之前相關研究的結果是一致的。說明性別差異會影響玩家對游戲種類的喜好，男生多喜歡角色扮演類、打鬥、戰爭類的網游，而女生則更喜歡休閒娛樂類的小游戲。

從學校類別來看，技校學生的暴力網游接觸量（均值 38.73）顯著高于普通中學（均值為 13.19）和重點中學（均值為 9.35）的學生，這一點也是可以理解的。重點中學的學生通常學習壓力較大，可以用于玩網游的閑暇時間並不多，相比之下，技校的學生則壓力較小，家長和老師的管束也較少，逃學曠課的情況較為普遍，因此有更多的時間用于玩網絡游戲，而許多暴力的 MMRPG 游戲正是需要玩家投入大量的時間和精力。

表 7-3-2 人口統計學變量與暴力網游接觸量的 T 值/F 值表

人口特性		平均值	T 值	F 值	Sig (2-tailed)
性別	男	33.69	17.16		.000
	女	10.18			
學校類別	普通中學	13.19		35.92	.000
	重點中學	9.35			
	技校	38.73			

在對基本的涵化假設進行檢驗時，暴力網游接觸量的值為 0 的個案不納入統計範圍（共 68 個個案）。為了後面分析的方便，本研究將暴力網游接觸量進一步劃分為 5 個等級：其中 1-20 賦值為 1，21-40 賦值為 2，41-60 賦值為 3，61-80 賦值為 4，81-100 賦值為 5。本研究將重新賦值後的變量視為連續性變量進行處理。

7.3.2 調節變量

本研究主要考察兩個調節變量：受訪者的暴力經驗以及對暴力網游的認知真實對涵化效果的影響。

（一）暴力經驗

根據研究需要，受訪者按照暴力經驗分為四個組別，其構成如表 7-3-3 所示。在過去一年中，曾有暴力受害者經驗（包括直接經驗和間接經驗，下同）的人數為 69 人（14.2%），曾有加害者經驗的為 59 人（12.1%），兩種經驗兼而有之的

為 67 人 (13.9%)，兩種經驗都不曾經歷過的為 291 人，超過一半 (59.8%)。

表 7-3-3 受訪者的暴力經驗

	受害者	加害者	兼而有之	二者都無	合計
頻次 (人)	69	59	67	291	486
百分比	14.2	12.1	13.9	59.8	100

(二) 對網絡遊戲的認知真實

根據該變量的賦值處理可知，得分越高，則對網絡遊戲的認知真實程度越高。該變量的均值為 2.41，方差為 0.34，可見受訪的中學生對網絡遊戲的真實性持較懷疑的態度。按照性別進行的 T 檢驗表明，男女生之間不存在顯著差異。不同學校類別的學生對網絡遊戲真實性的認知程度則存在顯著差異，多重比較結果顯示，重點中學和技校的學生對網游真實性的認知程度明顯高于普通中學的學生（見表 7-3-4 和表 7-3-5）。

表 7-3-4 網絡遊戲的認知真實的基本描述

		均值	方差	T/F 值
總體樣本		2.41	.34	
性別	男	2.40	.34	-.189
	女	2.41	.35	
學校類別	普通中學	2.35	.34	6.92**
	重點中學	2.54	.44	
	技校	2.43	.30	

表7-3-5 不同學校類別對網絡游戲認知真實的多重比較

(I) 學校類別	(J) 學校類別	均值差 (I-J)	顯著性
普通	重點	-.19**	.001
	技校	-.08*	.029
重點	普通	.19**	.001
	技校	.11	.052
技校	普通	.08*	.029
	重點	-.11	.052

*. 均值差的顯著性水平為 0.05。

7.3.3 因變量

(一) 個人層面的暴力估計

在以往相關的涵化研究中，對於個人層面的認知估計這個變量的處理，主要有三種方式：1. 把各個題項的值簡單相加（或取均值），作為對該變量的測量值（例如 Busselle，2003）。2. 根據各個題項的值，計算出 Z-score，從而得出一個用來測量該變量整體趨勢的值（例如 Nabi & Sullivan，2001）。3. 對每一個題項的結果進行具體分析，分別考察自變量和控制變量對每一個題項的影響（例如 Williams，2006）。這個與 Potter（1993）對涵化研究的批評是相一致的。因此本研究採取第三種方法來對個人層面的暴力估計這個變量進行處理。

對測量該變量的 3 個問題，受訪者的答案如表 7-3-6 所示。認為“一年內遭受攻擊的可能性”（PV1）的估計均值為 12.27%，最大值為 40%，最小值為 1%。

對“自己或朋友的家被盜的可能性”(PV2)估計均值為 11.84%，最大值為 40%，最小值為 1%。對“自己或朋友被搶的可能性”(PV3)估計均值為 11.39%，最大值為 40%，最小值為 1%。總體來說，受訪者對自己或親朋成爲暴力犯罪受害者的估計相對較低。

表 7-3-6 個人層面的暴力估計基本描述

	Max	Min	均值	標準差
PV1	40	1	12.27	6.22
PV2	40	1	11.84	6.54
PV3	40	1	11.39	5.22

以性別進行的 T 檢驗結果表明，男生對自己被攻擊的可能性顯著高于女生，而在另外兩項個人層面的暴力估計上，性別沒有顯著差異。(見表 7-3-7)

表 7-3-7 個人層面暴力估計的性別 T 檢驗

	PV1		PV2		PV3	
	均值	T 值	均值	T 值	均值	T 值
男	13.25	9.76**	12.13	0.73	11.79	2.15
女	11.37		11.58		11.04	

以學校類別進行 ONEWAY ANOVA 檢驗，在“被盜的可能性”以及“被搶劫的可能性”的估計上，不同學校的學生之間無顯著差異。但是對“個人被攻擊的可能性”估計，技校學生明顯高于普通中學的學生(見表 7-3-8 和表 7-3-9)。

表 7-3-8 個人層面的暴力估計學校類別的 F 檢驗

學校類別	PV1		PV2		PV3	
	均值	F 值	均值	F 值	均值	F 值
普通中學	11.36	6.235**	11.88	1.21	11.01	1.224
重點中學	11.92		10.60		11.54	
技校	13.64		12.22		11.87	

表 7-3-9 個人被攻擊的可能性估計的學校類別的多重比較

(I) 學校類別	(J) 學校類別	均值差 (I-J)	顯著性
普通	重點	-.56	.56
	技校	-2.28**	.001
重點	普通	.56	.56
	技校	-1.72	.08
技校	普通	2.28**	.001
	重點	1.72	.08

對家庭關係、學校關係與玩家個人層面的暴力估計進行相關分析，結果顯示，家庭關係與個人層面的暴力估計呈顯著負相關，亦即家庭關係越差的玩家，越傾向於高估個人層面的暴力估計。而學校關係與個人層面的暴力估計之間無顯著的相關關係。具體結果見表 7-3-10。

表 7-3-10 學校關係、家庭關係與個人層面暴力估計的相關分析

		PV1	PV2	PV3
家庭關係	Pearson 相關	-.204***	-.152**	-.144**
	顯著性(雙側)	.000	.002	.003
學校關係	Pearson 相關	.069	.002	-.018
	顯著性(雙側)	.160	.965	.720

(二) 社會層面的暴力估計

受訪者對社會層面的暴力估計的 6 道問題的答案如表 7-3-11 所示，總體來說，中學生對社會治安的觀感持較為樂觀的估計。

對於題項 SV1 “任意一個星期裏，100 個人中有多少人會捲入暴力事件中”，最大值為 40，最小值為 1，平均值為 18.41。

對於題項 SV2，“在所有犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”的估計，最大值為 80，最小值 30，平均值為 49.04。

對於題項 SV3，“如果一個小孩在一個月中，每天白天都要在公園獨自玩耍一個小時，你認為他或她成為暴力犯罪受害人的可能性是多少”，最高的估計值為 70，最低值為 5，平均值為 20.1。

對於題項 SV4，“人們在一生中被槍擊的可能性是多少”，最高值為 40，最低值為 1，平均值為 7.24。

對於題項 SV5，“每年有百分之多少的謀殺案沒有被破”，最高的估計為 70，最低值為 20，平均值為 45.38。

對於題項 SV6，“青少年罪犯中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫和重傷——所佔的百分比是多少”，最高的估計值為 80，最低為 30，平均值為 50.22。

表 7-3-11 社會層面的暴力估計基本描述

	Max	Min	Mean	Std
SV1	40	1	18.41	10.28
SV2	80	30	49.04	9.99
SV3	70	5	20.10	9.71
SV4	40	1	7.24	7.11
SV5	70	20	45.38	14.48
SV6	80	30	50.22	10.67

以性別進行的 T 檢驗顯示，在題項 SV1、SV5、SV6 上，存在顯著差異。即相較于女生，男生更易于高估“任意一周內，捲入暴力事件的人數”、“每年沒有偵破的謀殺案的比例”以及“青少年犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”。（見表 7-3-12）

表 7-3-12 社會層面的暴力估計的性別 T 檢驗

	SV1	SV2	SV3	SV4	SV5	SV6
男	19.76	49.85	21.05	7.60	47.40	52.45
女	18.18	48.30	19.22	6.91	43.53	48.17
T	2.57*	1.58	1.93	.99	2.75**	4.18***
顯著性	.011	.11	.054	.32	.006	.000

不同類別學校的受訪者，僅在題項 SV2 上存在顯著差異，即技校的學生要比普通中學和重點中學的學生更易于高估“所有犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”（見表 7-3-13）。

表 7-3-13 社會層面暴力估計的學校類別 F 檢驗

	SV1	SV2	SV3	SV4	SV5	SV6
普通中學	17.77	47.92	19.34	6.91	46.08	49.48
重點中學	17.19	48.27	20.48	6.25	43.85	49.81
技校	19.71	50.84	21.01	8.03	44.94	51.36
F 值	2.03	4.05*	1.36	1.68	.615	1.43
顯著性	.133	.018	.257	.188	.541	.239

相關分析的結果顯示，家庭關係與題項 SV1、SV2、SV3、SV6 存在顯著負相關的關係，即家庭關係越不融洽的受訪者，越易于高估“任意一周內，捲入暴力事件的人數”、“所有犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”、“白天在公園獨自玩耍的小孩被害的可能性”以及“青少年犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”。學校關係則與題項 SV2、SV3、SV6 存在顯著負相關，即與同學和老師相處越不融洽的學生，越易于高估“所有犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”、“白天在公園獨自玩耍的小孩被害的可能性”以及“青少年犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”（見表 7-3-14）。

表 7-3-14 社會層面的暴力估計與家庭關係、學校關係的相關分析

		SV1	SV2	SV3	SV4	SV5	SV6
家庭關係	Pearson	-.140**	-.135**	-.124**	.012	-.045	-.194**
	顯著性	.002	.003	.006	.400	.177	.000
學校關係	Pearson	-.058	-.106*	-.109*	.019	-.027	-.188**
	顯著性	.118	.015	.013	.347	.290	.000

(三)卑鄙世界綜合症

根據該變量的賦值處理可知，得分越高，則越認為世界是卑鄙的，他人是不值得信任的。卑鄙世界綜合症的均值為 4.04，方差為.76，說明中學生普遍對其他人持有較不信任的態度，認為他人是自私自利，只顧自己的。

男女生之間存在顯著差異，男生比女生更易于認為世界是卑鄙的，他人是自私自利，只顧自己的。不同學校類別的學生在該變量上也存在顯著差異，技校學生和普通中學的學生相比，更傾向于認為世界是卑鄙的，他人是不值得信任的。

(見表 7-3-15 和表 7-3-16)

表 7-3-15 卑鄙世界綜合症的基本描述

		均值	方差	T/F 值
總體樣本		4.04	.76	
性別	男	4.36	.57	9.08***
	女	3.75	.79	
學校 類別	普通中學	3.91	.80	7.83***
	重點中學	4.03	.96	
	技校	4.23	.58	

表7-3-16 學校類別在卑鄙世界綜合症上的多重比較

(I) 學校類別	(J) 學校類別	均值差 (I-J)	標準誤	顯著性
普通	重點	-.12	.11631	.296
	技校	-.31***	.07958	.000

重點	普通	.12	.11631	.296
	技校	-.19	.12055	.110
技校	普通	.31****	.07958	.000
	重點	.19	.12055	.110

相關分析檢驗的結果顯示，家庭關係和學校關係與卑鄙世界綜合症呈顯著負相關。與家庭和學校的關係越不融洽的學生，越傾向於認為世界是卑鄙的，其他人都只顧自己，不值得信任（見表 7-3-17）。

表 7-3-17 卑鄙世界綜合症與家庭關係、學校關係的相關分析

		卑鄙世界綜合症
家庭關係	Pearson 相關性	-.748**
	顯著性（雙側）	.000
	N	417
學校關係	Pearson 相關性	-.757**
	顯著性（雙側）	.000
	N	416

（四）對犯罪的恐懼

“對犯罪的恐懼感”的 6 道問題的答案如表 7-3-18 所示，總體來說，中學生對犯罪的恐懼感不是很高。

表 7-3-18 對犯罪的恐懼感的基本描述

題項	均值	標準差
被搶劫 (FC1)	3.29	1.05
屋子被爆竊 (FC2)	2.48	1.05
在家時有人破門而入(FC3)	2.86	.88
被強姦或性侵犯 (FC4)	2.30	.98
被人用刀或槍攻擊 (FC5)	3.17	1.02
被謀殺 (FC6)	3.08	1.37

以性別進行的 T 檢驗顯示，男生和女生僅在題項 FC4 上存在顯著差異（見表 7-3-19）。對於“被強姦或性侵犯”的恐懼感，女生（均值為 2.73）比男生（均值為 1.83）更加強烈。

表 7-3-19 對暴力的恐懼感的性別 T 檢驗

	FC1	FC2	FC3	FC4	FC5	FC6
男	3.29	2.53	2.87	1.83	3.11	2.98
女	3.30	2.45	2.85	2.73	3.23	3.18
T	.003	.610	.061	10.628**	1.548	2.218

相關分析的結果顯示，家庭關係和學校關係與對犯罪的恐懼感之間無顯著的相關（見表 7-3-20）

表 7-3-20 家庭關係、學校關係與暴力普遍的相關分析

		FC 1	FC 2	FC 3	FC 4	FC 5	FC 6
家庭關係	Pearson	.043	.079	.064	.012	-.045	-.003
	顯著性	.376	.108	.191	.400	.177	.496
學校關係	Pearson	-.058	-.009	-.090	.019	-.027	-.055
	顯著性	.118	.847	.067	.347	.290	.266

(五) 對暴力的態度

根據該變量的賦值處理可知，得分越高，則越傾向於對暴力持有贊成的態度。該變量的均值為 3.03，方差為.96，可見中學生對暴力的態度較為中立。

人口統計學變量中，性別、學校類別、家庭關係和學校關係與對暴力的態度呈顯著相關。從表中可以看出，男生的暴力贊成度（均值為 3.41）顯著高於女生（均值為 2.67）；技校學生的暴力贊成度（均值為 3.31）顯著高於其他學校類別的學生，普通中學（均值為 2.86）和重點中學（均值為 2.89）的學生在暴力態度上則無顯著差異。（見表 7-3-21 和表 7-3-22）

表 7-3-21 暴力態度的基本描述

		均值	方差	T/F 值
總體樣本		3.89	.49	
性別	男	3.41	.97	11.73***
	女	2.67	.82	
學校類別	普通中學	2.86	.92	10.91***
	重點中學	2.89	1.05	
	技校	3.31	.94	

表7-3-22 學校類別在暴力態度上的多重比較

(I) 學 (J) 學			均值差 (I-J)	標準誤	顯著性	95% 置信區間	
校類別	校類別	下限				上限	
LSD	普通	重點	-.02927	.14563	.841	-.3155	.2570
		技校	-.45101*	.09964	.000	-.6469	-.2551
	重點	普通	.02927	.14563	.841	-.2570	.3155
		技校	-.42174*	.15093	.005	-.7184	-.1250
	技校	普通	.45101*	.09964	.000	.2551	.6469
		重點	.42174*	.15093	.005	.1250	.7184

*. 均值差的顯著性水平為 0.05。

相關分析結果表明，家庭關係和學校關係與暴力態度之間存在顯著負相關。家庭關係和學校關係越不融洽的受訪者，則越傾向於對暴力持有贊同的態度（見表 7-3-23）。

表7-3-23 家庭關係、學校關係與暴力態度的相關分析

		相關性		
		家庭關係	學校關係	暴力態度
家庭關係	Pearson 相關性	1	.616**	-.577**
	顯著性（雙側）		.000	.000
	N	417	416	415
學校關係	Pearson 相關性	.616**	1	-.632**

	顯著性 (雙側)	.000		.000
	N	416	416	415
暴力態度	Pearson 相關性	-.577**	-.632**	1
	顯著性 (雙側)	.000	.000	
	N	418	418	418

** . 在 .01 水平 (雙側) 上顯著相關。

(六) 移情水平

根據該變量的賦值處理可知，得分越高，則移情水平越高。該變量的均值為 3.61，標準差為.67，可見中學生的移情水平處於中等偏高的水平。從表 7-3-24 中可以看出，女生的移情水平 (均值為 3.66) 與男生 (均值為 3.56) 無明顯差異；不同學校類別的學生的移情水平，也無明顯差異 ($F=1.136$, $p>.05$)。

表 7 -3-24 移情水平的基本描述

		均值	標準差	T/F 值
總體樣本		3.61	.67	
性別	男	3.56	.68	2.493
	女	3.66	.66	
學校類別	普通中學	3.62	.66	1.136
	重點中學	3.64	.76	
	技校	3.59	.66	

相關分析結果表明，家庭關係和學校關係與移情之間無顯著相關，亦即與家庭成員或老師同學的關係是否融洽，不會顯著影響受訪者的移情水平 (見表

7-3-25)。

表7-3-25 家庭關係、學校關係與移情的相關分析

		家庭關係	學校關係
移情	Pearson 相關性	.086	.028
	顯著性 (雙側)	.078	.570
	N	418	418

(七)暴力意圖

暴力意圖的均值為 3.03，方差為.98，說明受訪者的暴力意圖處于中立位置。人口統計學變量中，性別、學校類別、家庭關係和學校關係與暴力意圖呈顯著相關。從表 7-3-26 中可以看出，男生的暴力意圖（均值為 3.38）比女生（均值為 2.70）明顯；技校的學生，其暴力意圖顯著高于其他學校類別的學生，而普通中學和重點中學的學生在暴力意圖上無顯著差異。（見表 7-3-27）

表 7-3-26 暴力意圖的基本描述

		均值	標準差	T/F 值
總體樣本		3.03	.98	
性別	男	3.38	1.02	55.67***
	女	2.70	.82	
學校類別	普通中學	2.89	.94	8.75***
	重點中學	2.84	.85	
	技校	3.28	1.03	

表7-3-27 學校類別在暴力意圖上的多重比較

(I) 學 校類別	(J) 學 校類別	均值差 (I-J)	標準誤	顯著性	95% 置信區間	
					下限	上限
LSD 普通	重點	.04740	.14902	.751	-.2455	.3403
	技校	-.39783*	.10196	.000	-.5982	-.1974
重點	普通	-.04740	.14902	.751	-.3403	.2455
	技校	-.44523*	.15445	.004	-.7488	-.1416
技校	普通	.39783*	.10196	.000	.1974	.5982
	重點	.44523*	.15445	.004	.1416	.7488

*. 均值差的顯著性水平為 0.05。

相關性分析結果顯示，家庭關係、學校關係與受訪者的暴力意圖均呈顯著負相關，意味著受訪者的家庭關係和學校關係越不融洽，則暴力意圖越明顯。（見表 7-3-28）

表7-3-28 家庭關係、學校關係與暴力意圖的相關分析

		家庭關係	學校關係
暴力意圖	Pearson 相關性	-.406**	-.170**
	顯著性（雙側）	.000	.000
	N	418	418

**. 在 .01 水平（雙側）上顯著相關。

7.4 變量之間的相關分析

在探討自變量（暴力網游接觸量）與因變量（一系列涵化指標）之間的關聯之前，本研究先檢驗這兩個變項與調節變項之間的關係。

7.4.1 自變量與調節變量的相關分析

（一）暴力網游接觸量與暴力經驗

按照暴力經驗區分的四個組別的受訪者，其暴力網游接觸量的基本情況如表 7-4-1 所示。多重比較顯示（見表 7-4-2），各組別的暴力網游接觸量存在顯著差異，同時具有暴力受害者和加害者經驗的受訪者，其暴力網游的接觸量最高，接著依次是具有加害者經驗的受訪者和具有受害者經驗的受訪者，兩種經驗都沒有的受訪者，其暴力網游接觸量最低。

表 7-4-1 不同暴力經驗受訪者的暴力網游接觸量比較

	N	均值	標準差	F 值
受害者	54	2.74	.87	36.71***
加害者	59	3.10	.86	
二者兼有	64	3.52	.87	
二者都無	241	2.38	.81	
合計	418	2.70	.94	

表7-4-2 暴力網游接觸量的暴力經驗F檢驗

(I) 暴力經驗	(J) 暴力經驗	均值差 (I-J)	顯著性
受害者	加害者	-.36*	.023
	二者兼有	-.77***	.000
	二者都無	.36**	.004

加害者	受害者	.36*	.023
	二者兼有	-.41**	.006
	二者都無	.72***	.000
二者兼有	受害者	.77***	.000
	加害者	.41**	.006
	二者都無	1.14***	.000
二者都無	受害者	-.36**	.004
	加害者	-.72***	.000
	二者兼有	-1.14***	.000

(二) 暴力網游接觸量與認知真實

二者的相關性檢驗結果表明，暴力網游接觸量與網絡遊戲的認知真實之間存在顯著的正相關（ $r=.141$ ， $p<.01$ ），說明暴力網游的接觸量越大，則越傾向於認為網絡遊戲是真實的（表7-4-3）。

表7-4-3 暴力網游接觸量與認知真實的相關分析

		暴力接觸量	認知真實
暴力接觸量	Pearson 相關性	1	.141**
	顯著性（雙側）		.004
	N	418	418
認知真實	Pearson 相關性	.141**	1
	顯著性（雙側）	.004	
	N	418	418

**．在 .01 水平（雙側）上顯著相關。

7.4.2 因變量與調節變量的相關分析

(一) 個人層面的暴力估計與調節變量的相關分析

1· 暴力經驗與個人層面的暴力估計

以暴力經驗區分的四個組別的受訪者，在個人層面的暴力估計三個題項上的均值和標準差如表 7-4-4 所示。對“被竊的可能性”，各個組別之間沒有顯著差異($F=2.25, p>.05$)，而對於“被攻擊的可能性”以及“被搶劫的可能性”的估計，具有加害者經驗的受訪者以及同時兼有暴力受害經驗和加害經驗的受訪者，其估計值顯著高于其他兩個組別的受訪者。

表 7-4-4 不同暴力經驗受訪者的個人層面的暴力估計比較

	被攻擊的可能性		被竊的可能性		被搶劫的可能性	
	均值	標準差	均值	標準差	均值	標準差
受害者	12.20	6.18	10.68	5.49	10.69	5.49
加害者	15.10	7.48	13.15	5.68	13.15	5.68
二者都有	15.47	8.57	12.97	6.81	12.81	6.76
二者皆無	10.75	4.36	11.49	6.81	10.75	4.36
F 值	16.11***		2.25		5.56**	
顯著性	.000		.082		.001	

2· 網游的認知真實與個人層面的暴力估計

另一個調節變量“對網游的認知真實”與個人層面的暴力估計各個題項之間的相關分析如表 7-4-5 所示。結果表明，兩個變量之間不存在顯著相關，對網游的真實性的認知沒有影響到受訪者對個人層面的暴力估計。

表 7-4-5 網游的認知真實與個人層面的暴力估計的相關分析

	認知 真實	個人估計1 被攻擊	個人估計2 被竊	個人估計3 被搶劫
認知真實 Pearson 相關性	1	.005	.002	.008
顯著性 (雙側)		.462	.486	.437
N	418	418	418	418

** . 在 .01 水平 (雙側) 上顯著相關。

(二) 社會層面的暴力估計與調節變量

1. 暴力經驗與社會層面的暴力估計

調節變量中，暴力經驗對社會層面的暴力估計的影響如表 7-4-6 所示。具有不同暴力經驗的受訪者，僅在題項 SV6 上存在顯著差異 ($F=4.76$, $p<.01$)，具有暴力加害者經驗以及同時兼具加害者和受害者經驗的受訪者，越易于高估“青少年犯罪中，暴力犯罪所佔的比例”。

表 7-4-6 不同暴力經驗受訪者的社會層面的暴力估計比較

	SV1	SV2	SV3	SV4	SV5	SV6
受害者	19.46	49.81	21.85	7.15	46.48	50.74
加害者	19.20	48.64	20.51	7.25	44.24	53.56
二者都有	20.05	50.47	21.72	8.17	48.13	52.50
二者都無	17.55	48.59	19.17	7.01	44.69	48.67
F 值	1.41	.738	1.97	.453	1.18	4.76**
顯著性	.239	.530	.119	.715	.318	.003

2. 網游的認知真實與社會層面的暴力估計

相關分析結果顯示，除了題項 SV4 之外，網游的認知真實與社會層面的暴力估計中的其他 5 個題項都無顯著相關關係。具體見表 7-4-7。

表 7-4-7 網游的認知真實與社會層面暴力估計的相關分析

		SV1	SV2	SV3	SV4	SV5	SV6
認知 真實	Pearson 相關性	.018	.022	-.007	-.129**	-.027	.062
	顯著性（雙側）	.710	.648	.890	.008	.578	.205
	N	418	418	418	418	418	418

（三）卑鄙世界綜合症與調節變量

1. 卑鄙世界綜合症與暴力經驗

暴力經驗與卑鄙世界綜合症的關係如表 7-4-8 和表 7-4-9 所示。具有不同暴力經驗的受訪者，在該變量的取值上存在顯著差異。多重比較分析顯示，同時具備加害者和受害者暴力經驗的受訪者，卑鄙世界綜合症的取值（均值為 4.52）顯著高于其他組別，說明他們更容易認為世界是卑鄙的，他人是無法信任的。而兩種經驗都沒有的受訪者（均值為 3.85），卑鄙世界綜合症的取值則明顯低于其他組別，可見暴力經驗與卑鄙世界綜合症之間存在一定的正相關關係。

表 7-4-8 暴力經驗與卑鄙世界綜合症的關係

	均值	標準差	F 值	顯著性
受害者	4.21	.74	16.550***	.000
加害者	4.17	.59		

二者兼有	4.52	.49		
二者都無	3.85	.80		

表 7-4-9 不同暴力經驗受訪者在卑鄙世界綜合症上的多重比較

(I) 暴力經驗	(J) 暴力經驗	均值差 (I-J)	標準誤	顯著性
受害者	加害者	.04039	.13642	.767
	二者兼有	-.30575*	.13385	.023
	二者都無	.36342*	.10906	.001
加害者	受害者	-.04039	.13642	.767
	二者兼有	-.34613*	.13074	.008
	二者都無	.32303*	.10522	.002
二者兼有	受害者	.30575*	.13385	.023
	加害者	.34613*	.13074	.008
	二者都無	.66917*	.10186	.000
二者都無	受害者	-.36342*	.10906	.001
	加害者	-.32303*	.10522	.002
	二者兼有	-.66917*	.10186	.000

2 · 卑鄙世界綜合症與網游的認知真實

認知真實與卑鄙世界綜合症的關係如表 7-4-10 所示。二者存在顯著正相關

($r=.101, p<.05$)，說明受訪者對網游真實性的認知程度越高，則越傾向於認為世界是卑鄙，他人是不值得信任的。

表 7-4-10 卑鄙世界綜合症與網游認知真實的相關分析

		認知真實	卑鄙世界
認知真實	Pearson 相關性	1	.101*
	顯著性 (雙側)		.020

*. 在 .05 水平 (雙側) 上顯著相關

(四) 對犯罪的恐懼感與調節變量

1. 暴力經驗與對犯罪的恐懼感

調節變量中，暴力經驗對社會層面的暴力估計的影響如表 7-4-11 所示。具有不同暴力經驗的受訪者，在題項 FC1、FC3 和 FC5 上存在顯著差異。同時兼具加害者和受害者經驗的受訪者，對“被搶劫”、“在家時有人破門而入”和“被人用刀或槍攻擊”的恐懼感高于沒有相關經驗的受訪者。

表 7-4-11 不同暴力經驗受訪者對犯罪的恐懼感的比較

	FC1	FC2	FC3	FC4	FC5	FC6
受害者	2.35	3.24	2.78	2.35	3.20	3.22
加害者	2.76	3.15	3.03	2.24	2.98	3.10
二者都有	2.95	3.36	3.11	2.14	3.28	2.77
二者都無	2.32	3.32	2.77	2.34	2.94	3.13
F 值	8.38***	.533	3.59*	.857	2.73*	1.45
顯著性	.000	.660	.014	.464	.044	.227

2. 網游的認知真實與對犯罪的恐懼感

相關分析結果顯示，除了題項 FC3 之外，網游的認知真實與對犯罪的恐懼感其他 5 個題項都有顯著相關關係。具體見表 7-4-12。

表7-4-12網游的認知真實與對犯罪的恐懼感的相關分析

		FC1	FC2	FC3	FC4	FC5	FC6
認知 真實	Pearson 相關性	.419**	-.224**	-.063	.282**	-.786**	-.893**
	顯著性 (雙側)	.000	.000	.202	.000	.000	.000
	N	418	418	418	418	418	418

(五) 暴力態度與調節變量

1. 暴力經驗與暴力態度

受訪者的暴力經驗與暴力態度的關係如表 7-4-13 所示。具有不同暴力經驗的受訪者，對暴力的態度也存在顯著差異。具有加害者經驗（均值為 3.23）以及同時兼具加害者和受害者經驗的受訪者（均值為 3.83），越傾向於對暴力持有贊同的態度。而兩種經驗都沒有的受訪者（均值為 2.75），對暴力的贊同度顯著低於其他組別的受訪者。

表 7-4-13 不同暴力經驗受訪者的暴力態度比較

	均值	標準差	F值	顯著性
受害者	3.10	.90	26.38	.000
加害者	3.23	.85		
二者兼有	3.83	.84		
二者都無	2.75	.90		

2. 暴力態度與認知真實

認知真實與暴力態度的相關分析結果如表 7-4-14 所示，二者無顯著相關關係 ($r=.07, p>.05$)。可見，受訪者對網游的真實性認知程度不會影響其對暴力的態度。

表7-4-14 網游認知真實與暴力態度的相關分析

		認知真實	暴力態度
認知真實	Pearson 相關性	1	.070
	顯著性 (雙側)		.155
	N	418	418
暴力態度	Pearson 相關性	.070	1
	顯著性 (雙側)	.155	
	N	418	418

(六) 移情水平與調節變量

1. 移情水平與暴力經驗

暴力經驗與移情水平的關係見表 7-4-15。不同組別的受訪者的移情水平無顯著差異 ($F=1.82, p>.05$)，說明受訪者的暴力經驗對其移情水平無顯著影響。

表 7-4-15 不同暴力經驗受訪者的移情水平比較

	均值	方差	F值	顯著性
受害者	3.56	.61	1.82	.143
加害者	3.77	.61		
二者兼有	3.50	.65		
二者都無	3.62	.69		

2. 移情水平與網游的認知真實

認知真實與移情水平的相關關係見表 7-4-16，兩個變量之間無顯著相關 ($r=.007, p>.05$)，亦即對網游的真實性認知程度對受訪者的移情水平沒有顯著的影響。

表7-4-16網游認知真實與移情水平的相關分析

		認知真實	移情
認知真實	Pearson 相關性	1	.007
	顯著性 (雙側)		.888
	N	418	418
移情	Pearson 相關性	.007	1
	顯著性 (雙側)	.888	
	N	418	418

(七) 暴力意圖與調節變量

1. 暴力意圖與暴力經驗

暴力經驗對暴力意圖的影響如表 7-4-17 所示。具有不同暴力經驗的受訪者，其暴力意圖的程度也存在顯著差異。兩種暴力經驗都沒有的受訪者 (均值為 2.73)，其暴力意圖顯著低於其他組別，而兼具兩種暴力經驗 (均值為 3.73) 和有加害者經驗 (均值為 3.36) 的受訪者，其暴力意圖顯著高於其他兩個組別。

表 7-4-17 不同暴力經驗受訪者的暴力意圖比較

	均值	標準差	F值	標準誤
受害者	3.17	.89	24.58***	.000
加害者	3.36	1.10		
二者兼有	3.73	.99		
二者都無	2.73	.83		

2. 暴力意圖與網游的認知真實

網游的認知真實與暴力意圖的相關分析見表 7-4-18。兩個變量之間存在顯著正相關 ($r=.131$, $p<.01$)，亦即受訪者對網游的真實性認知程度越高，則其暴力意圖就越明顯。

表7-4-18 網游的認知真實與暴力意圖的相關分析

		認知真實	暴力意圖
認知真實	Pearson 相關性	1	.131**
	顯著性 (雙側)		.007
	N	418	418
暴力意圖	Pearson 相關性	.131**	1
	顯著性 (雙側)	.007	
	N	418	418

** . 在 .01 水平 (雙側) 上顯著相關。

7.5 涵化基本假設的檢驗

本研究共有 8 個基本的涵化假設，針對前 6 個假設，首先運用分層多元回歸分析，探討自變量（暴力網游接觸量）和因變量（6 個基本的涵化指標）之間的關係，然後分別討論個人的暴力經驗和對暴力網游的認知真實這兩個調節變量對涵化效果的影響。本研究沒有採用常用的一般綫性回歸技術，改而採用分層回歸分析技術。該技術的最大優勢在於能够在控制一定變量作用的基礎上，考察自變量對於因變量進行解釋的增量。具體到本研究而言，就是在控制各種人口統計學變量以及調節變量對因變量的影響的基礎上，考察暴力網游接觸量對因變量的影響。

針對後 2 個研究假設，分別運用分層多元回歸分析，探討自變量（暴力態度和移情水平）對因變量（暴力意圖）之間的關係。

本節的最後，還將對本研究的兩組研究問題進行分析解答。

7.5.1 暴力網游接觸量與個人層面的暴力認知

（一）基本研究假設的檢驗

為了檢驗研究假設1“暴力網游的接觸量越大，越傾向於高估自己成為受害人的可能性”，在分層多元回歸分析中，首先性別、年齡、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作為控制變量進入Block1，由於性別、學校類別都是名義類別變量，因此，在加入模型前，分別以男性和技校為參照類進行虛擬化處理自變量，（後面的7個分層回歸分析都是這樣處理）“暴力網游的接觸量”進入Block2。。

在進行多元分層回歸時，同時進行了自變量的共綫性診斷，結果表明各自變

量容忍度均在0.7 以上，表明變量間不存在多重共線性問題，因此可以通過比較標準化回歸係數Beta 絕對值的大小，來比較它們對因變量影響的重要性。年齡、年級和學校類別存在高度相關，因為技校學生為高中生，因此不把年齡和年級納入考慮。

影響個人層面的暴力估計的各變量回歸分析結果如下表7-5-1所示。

1· 對於因變量的第一個題項“個人遭受到攻擊 (assault) 的可能性” (表中簡化為PV1)，控制變量解釋了因變量方差的7.4%($p < 0.001$)。其中，性別、學校類別和家庭關係這三個變量與“個人遭受到攻擊 (assault) 的可能性”估計顯著相關，這表明，男生對“個人遭受到攻擊 (assault) 的可能性”估計明顯高于女生；技校的學生對“個人遭受到攻擊 (assault) 的可能性”估計明顯高于其他學校類別的學生；家庭關係越差的學生，越傾向于高估個人受到攻擊的可能性。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”，加入後的模型僅模型1 增加了0.1%的解釋力 ($\Delta R^2=0.1$)，且自變量暴力網游接觸量的標準係數不顯著 ($\beta=.038$, n. s.)，說明在控制人口變量的情況下，研究假設H1a不成立。

2· 對於因變量“個人層面的暴力估計”的第2個題項“家被盜竊的可能性” (表中簡化為PV2)，控制變量解釋了因變量方差的3.0% ($p < 0.05$)。其中，家庭關係與“家被盜竊的可能性”估計顯著負相關。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”後的模型僅比模型1 增加了0.1%的解釋力，且自變量暴力網游接觸量的標準係數不顯著 ($\beta=.049$, n.s.)，說明在控制人口變量的情況下，研究假設H1b不成立。

3· 對於因變量的第3個題項“被搶劫的可能性” (表中簡化為PV3)，控制

變量解釋了因變量方差的3.2% ($p < 0.05$)。其中，家庭關係與“被搶劫的可能性”估計顯著負相關。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”的模型雖然比模型1增加了0.4%的解釋力，($F = 2.562, p < 0.05$)，但暴力網游接觸量的標準係數不顯著($\beta = .084, n.s.$)，說明在控制人口變量的情況下，研究假設H1c不成立。

表7-5-1 預測個人層面的暴力認知的多元分層回歸分析結果

	PV1		PV2		PV3	
	第一步	第二步	第一步	第二步	第一步	第二步
	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)
性別(女=0)	.109*	.098	.010	.004	.045	.070
學校類別(技校=0)						
普通中學	-.164**	-.156*	-.013	-.004	-.073	-.090
重點中學	-.073	-.067	-.065	-.058	-.006	-.018
家庭關係	-.164**	-.147**	-.162**	-.139*	-.152**	-.191*
學校關係	.025	.023	.058	.057	.084	.087
暴力網游接觸量		.038		.049		.084
R ²	7.4	7.5	3.0	3.1	3.2	3.6
ΔR^2		0.1		0.1		0.4
F 值	6.61***	5.56***	2.521*	2.196*	2.721*	2.562*

(二) 調節變量的影響

爲了進一步探討個人經驗和認知真實度自變量和因變量之間的關係的影響，針對每一個題項，分別進行兩次多元分層回歸分析。首先性別、年齡、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1，調節變量（個人的暴力經驗或網游的認知真實）進入block2，“暴力網游的接觸量”進入Block3。其中調節變量“個人的暴力經驗”是分類變量，在進入模型前進行啞變量處理（後面7個研究假設都做一樣的處理）。

1· 個人的暴力經驗對個人層面的暴力估計的涵化效果的影響

對於題項1，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2比模型1對方差的解釋力增加了5.5%。其中有加害者經驗以及同時兼具兩種暴力經驗的受訪者，和兩種暴力經驗都沒有的受訪者相比，更傾向于高估自己被攻擊的可能性。當自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，雖然模型3仍然成立($F=6.790$ ， $p<0.001$)，但是“暴力網游的接觸量”的標準係數不顯著($\beta=.044$ ，n.s.)，說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H1a不成立。

但是從模型3的結果來看，有加害者經驗以及同時兼具兩種暴力經驗的受訪者，傾向于高估自己被攻擊的可能性。這在一定程度上驗證了共鳴的效果（見表7-5-2）。

表7-5-2 預測個人層面的暴力認知（題項PV1）的多元分層回歸分析（控制

人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.109*	.022	.032
學校類別（技校=0）			
*普通中學	-.164**	-.079	-.084
	-.073	.019	.016

重點中學			
家庭關係	-.164**	-.135**	-.155**
學校關係	.025	.022	.023
暴力經驗			
受害者		.080	.085
加害者		.215***	.221***
二者兼有		.224***	.234***
暴力网游接觸量			.044
R ² (%)	7.4	12.9	13.0
△R ² (%)		5.5	0.1
F 值	6.608***	7.588***	6.790***

對於題項2，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2雖然仍舊成立（ $F=2.025$ ， $p<0.05$ ），但暴力經驗的標準係數不顯著，說明該調節變量對“個人被竊的可能性的估計”沒有顯著影響。自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，模型3不成立（ $F=1.833$ ，n. s.），說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H1b不成立（見表7-5-3）。

表7-5-3 預測個人層面的暴力認知（題項PV2）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第三步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.010	.010	.018
學校類別 (技校=0)			

*普通中學	-.013	-.010	.014
重點中學	-.065	-.045	-.042
家庭關係	-.162**	-.150**	-.133*
學校關係	.058	.062	.061
暴力經驗			
受害者		-.046	-.051
加害者		.067	.062
二者兼有		.051	.042
暴力网游接觸量			.068
R ² (%)	3.0	3.8	3.9
△R ² (%)		0.8	0.1
F 值	2.521*	2.025*	1.833

對於題項3，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2比模型1對方差的解釋力增加了2.6%。其中有加害者經驗以及同時兼具兩種暴力經驗的受訪者，和兩種暴力經驗都沒有的受訪者相比，更傾向於高估自己被攻擊的可能性。當自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，雖然模型3仍然成立(F=3.318，p<0.01)，但對方差的解釋僅增加0.2%，“暴力网游的接觸量”的標準係數不顯著(β=.056，n.s.)，說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H1c不成立。

但是從模型3的結果來看，有加害者經驗以及同時兼具兩種暴力經驗的受訪者，傾向於高估自己被搶劫的可能性。這也在一定程度上驗證了共鳴的效果(表7-5-4)。

表7-5-4 預測個人層面的暴力認知（題項PV3）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.045	.007	.023
學校類別（技校=0）			
*普通中學	-.073	-.019	-.036
重點中學	-.006	.049	.041
家庭關係	-.152**	-.131*	-.192**
學校關係	.084	.086	.089
暴力經驗			
受害者		-.001	.015
加害者		.156**	.175**
二者兼有		.129*	.160**
暴力网游接觸量			.056
R2 (%)	3.2	5.8	6.0
Δ R2 (%)		2.6	0.2
F 值	2.721*	3.147**	3.318**

2. 暴力网游的認知真實對涵化效果的影響

對於題項1，在控制了人口變量後，网游的認知真實進入模型，模型2雖然成立（ $F=5.605$ ， $p<0.001$ ），但對方差的解釋力僅比模型1增加0.2%，而且网游的認知真實的標準係數不顯著（ $\beta=-.038$ ，n.s.），說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，雖然模型3仍然成立（ $F=4.863$ ，n.s.），但對方差的解釋僅增加0.1%，且“暴力网游的接觸量”的標準係數不顯著（ $\beta=.042$ ，n.s.），說明在控制人口變量和网游的認知真實的情況下，研究假設H1a不成立（見表7-5-5）。

表7-5-5 預測個人層面的暴力認知（題項PV1）的多元分層回歸分析（控制

人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.109*	.109*	.096
學校類別 (技校=0)			
普通中學	-.164***	-.168***	-.161**
重點中學	-.073	-.069	-.062
家庭關係	-.164**	-.170**	-.151*
學校關係	.025	.027	.028
認知真實		-.038	-.041
暴力網游接觸量			.042
R ² (%)	7.4	7.6	7.7
△R ² (%)		0.2	0.1

對於題項2，在控制了人口變量後，網游的認知真實進入模型，模型2不成立 (F=2.107, n. s.)，說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，模型3也不成立 (F=1.894, n. s.)，說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H1b不成立（見表7-5-6）。

表7-5-6 預測個人層面的暴力認知（題項PV2）的多元分層回歸分析（控制

人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.030	.030	.007
學校類別 (技校=0)			
普通中學	-.033	-.035	-.013
重點中學	-.077	-.075	-.054
家庭關係	-.138**	-.139**	-.127*
學校關係	.049	-.054	.052
認知真實		-.019	-.032
暴力網游接觸量			.095
R ² (%)	3.0	3.0	3.1
△R ² (%)		0	0.1
F 值	2.521*	2.107	1.894

對於題項3，在控制了人口變量後，網游的認知真實進入模型，模型2雖然成立 (F=2.308, p<0.05)，但對方差的解釋力僅比模型1增加0.4%，而且網游的認知真實的標準係數不顯著 (β=-.026, n.s.)，說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，模型3雖然成立

(F=2.216, p<0.05)，但對方差的解釋僅增加0.3%，且“暴力網游的接觸量”的

標準係數不顯著 ($\beta=.082$, n.s.)，說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H1c不成立（見表7-5-7）。

表7-5-7 預測個人層面的暴力認知（題項PV3）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.071	.071	.061
學校類別 (技校=0)			
普通中學	-.082	-.089	-.083
重點中學	-.021	-.015	-.010
家庭關係	-.114*	-.120*	-.193*
學校關係	.082	.085	.086
認知真實		-.026	-.020
暴力網游接觸量			.082
R ² (%)	3.2	3.3	3.6
ΔR^2 (%)		0.1	0.3
F 值	2.721*	2.308*	2.216*

綜上所述，研究假設 H1a、H1b 和 H1c 不論是在控制人口變量的情況下，還是同時控制人口變量和調節變量（包括個人的暴力經驗和網游的認知真實）的情況下，都不成立。但是個人的暴力經驗對“個人被攻擊”和“個人被搶劫”的可能性的估計存在顯著正相關的影響，這與之前部分涵化效果研究的結果相一致。

7.5.2 暴力網游接觸量與社會層面的暴力認知

(一) 基本研究假設的檢驗

本研究用6個題項來測量因變量“社會層面的暴力認知”(暴力普遍程度),爲了檢驗研究假設2“暴力網游的接觸量越大,越傾向于高估暴力普遍的程
度”,分別進行6個分層多元回歸分析中,首先性別、學校類別、年級、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1,“暴力網游的接觸量”進入Block2。

影響社會層面的暴力估計的各變量回歸分析結果如下表7-5-8 所示。

1· 對於因變量的第一個題項“任意一個星期裏,100個人中有多少人會捲入暴力事件中”(表中簡化爲SV1),控制變量解釋了因變量方差的3.5%($p < 0.001$)。其中,性別與題項1的估計顯著正相關,這表明,男生比女生更易于高估任意一個星期裏,100個人中會捲入暴力事件中的人數。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”,加入後的模型雖然成立($F=2.787, p < 0.05$),但僅比模型1增加了0.4%的解釋力,且自變量暴力網游接觸量的標準係數不顯著($\beta=.073, n.s.$),說明在控制人口變量的情況下,研究假設H2a不成立。

2· 對於因變量的第2個題項“所有的犯罪中,暴力犯罪所佔的百分比”(表中簡化爲SV2),控制變量解釋了因變量方差的2.8%($p < 0.001$)。其中,普通中學對題項2的估計顯著負相關,這表明技校學生比普通中學的學生更易于高估暴力犯罪所佔的百分比。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”,模型對方差的解釋力增加了4.1%

($F=5.060$, $p<0.001$), 暴力網游接觸量對因變量有顯著的正向影響 ($\beta=.236$, $p<0.001$), 說明暴力網游的接觸量越大, 則越可能高估暴力犯罪在所有犯罪中的比例。在控制人口變量的情況下, 研究假設H2b成立。

3. 對於因變量的第3個題項“小孩在公園成爲暴力犯罪受害人的可能性”的估計(表中簡化爲SV3), 第一步控制變量進入模型, 模型不成立($F=1.932$, n. s.)。第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”, 模型成立($F=2.642$, $p<0.05$), 說明在控制人口變量的情況下, 自變量對因變量有顯著的正向影響($\beta=.139$, $p<0.05$), 究假設H2c成立。

4. 對於因變量的第4個題項“人們被槍擊的可能性”(表中簡化爲SV4), 模型1和模型2均不成立, F值分別爲.961和.875, 說明在控制人口變量的情況下, 研究假設H2d不成立。

5. 對於因變量的第5個題項“每年有百分之多少的謀殺案沒有被破”(表中簡化爲SV5), 模型1不成立($F=.961$, n. s.)。自變量“暴力網游的接觸量”進入方程後, 模型2雖然成立, 但暴力網游接觸量標準係數不顯著($\beta=.105$, n. s.), 說明在控制人口變量的情況下, 研究假設H2e不成立。

6. 對於因變量的第6個題項“青少年犯罪中, 暴力犯罪所佔的百分比”(表中簡化爲SV6), 控制變量解釋了因變量方差的5.7%($p<0.001$)。其中, 性別與因變量顯著正相關($\beta=.185$, $p<0.001$), 家庭關係與因變量顯著負相關($\beta=-.102$, $p<0.05$), 表明男生以及家庭關係不融洽的學生更易于高估青少年犯罪中暴力犯罪所佔的百分比。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”, 模型對方差的解釋力增加了5.6% ($F=8.656$, $p<0.001$), 暴力網游接觸量對因變量有顯著的正向影響 ($\beta=.275$,

p<0.001)，說明暴力網游的接觸量越大，則越可能高估暴力犯罪在青少年犯罪中的比例。在控制人口變量的情況下，研究假設H2f成立。

表7-5-8 預測社會層面的暴力認知的多元分層回歸分析結果

	SV1		SV2		SV3	
	第一步	第二步	第一步	第二步	第一步	第二步
	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)
性別 (女=0)	.11*	.082	.063	.028	.075	.021
學校類別 (技校=0)						
普通中學	-.084	-.066	-.145**	-.088	-.077	-.043
重點中學	-.075	-.060	-.087	-.038	-.016	.012
家庭關係	-.096	-.084	-.016	-.021	-.010	-.012
學校關係	-.040	-.039	-.042	-.040	-.090	-.088
暴力網游接觸量		.073		.236***		.139*
R ²	3.5	3.9	2.8	6.9	2.3	3.7
△R ²		0.4		4.1		1.4
F 值	2.999*	2.787*	2.352*	5.060***	1.932	2.642*

續上表

	S4		S5		S6	
	第一	第二步	第一步	第二步	第一步	第二步
	步(β)	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)

性別（女=0）	.051	.066	.140	.099	.185***	.078
學校類別（技校 =0）						
普通中學	-.081	-.090	.032	.058	-.088	-.020
重點中學	-.084	-.092	-.031	-.010	-.050	-.007
家庭關係	-.019	-.025	-.005	.011	-.102*	-.059
學校關係	.029	.029	.055	.056	-.013	-.010
暴力网游接觸量		-.038		.105		.275***
R ²	1.2	1.3	2.3	3.1	5.7	11.3
△R ²		0.1		0.8		5.6
F 值	.961	.875	1.948	2.212*	4.918***	8.656***

（二）調節變量的影響

1. 個人的暴力經驗對社會層面的暴力認知涵化效果的影響

對於題項1，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2比模型1對方差的解釋力僅增加了0.2%。暴力經驗的標準係數不顯著，說明該調節變量對題項1沒有顯著影響。自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，雖然模型3仍然成立（ $F=1.932$ ， $p<0.05$ ），但是“暴力网游的接觸量”的標準係數不顯著（ $\beta=.075$ ， $n.s.$ ），說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H2a不成立（見表7-5-9）。

表7-5-9 預測社會層面的暴力認知（題項SV1）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.111*	.106*	.084
學校類別(技校=0)			
*普通中學	-.084	-.080	-.069
重點中學	-.075	-.068	-.060
家庭關係	-.096	-.096	-.084
學校關係	-.040	-.042	-.041
暴力經驗			
受害者		.046	.040
加害者		.009	.008
二者兼有		.013	.005
暴力网游接觸量			.075
R ² (%)	3.5	3.7	4.1
△R ² (%)		0.2	0.4
F 值	2.999*	1.968*	1.932*

對於題項2，在控制人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2不成立（F=1.648, n. s.），說明該調節變量對題項2沒有顯著影響。自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，模型3成立（F=3.968，p<0.001），“暴力网游的接觸

量”對因變量有正向的顯著影響 ($\beta=.269$, $p<0.01$)，說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H2b成立。此外，模型3中，學校類別與因變量也有顯著相關，說明技校的學生在這一變量上的涵化效果要更加明顯(見表7-5-10)。

表7-5-10 預測社會層面的暴力認知(題項SV2)的多元分層回歸分析(控制人口變量和暴力經驗)

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別(女=0)	.063	.074	.005
學校類別(技校=0)			
*普通中學	-.145**	-.158**	-.117*
重點中學	-.087	-.099	-.070
家庭關係	-.016	-.017	-.025
學校關係	-.042	-.046	-.042
暴力經驗			
受害者		.023	.002
加害者		-.053	-.112
二者兼有		-.016	-.081
暴力网游接觸量			.269**
R ² (%)	2.8	3.1	8.1
Δ R ² (%)		0.3	5.0
F 值	2.352*	1.648	3.968***

對於題項3，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2不成立 ($F=1.643$, n. s.)。但是在自變量“暴力网游的接觸量”進入模型後，模型3成立 ($F=2.063$, $p<0.05$)，且“暴力网游的接觸量”對因變量存在顯著正相關的

影響，（ $\beta=.135$ ， $p<0.05$ ），說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，研究假設H2c成立（見表7-5-11）。

表7-5-11 預測社會層面的暴力認知（題項SV3）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.075	.056	.016
學校類別（技校=0）			
*普通中學	-.077	-.062	-.041
重點中學	-.016	-.006	.020
家庭關係	-.010	-.010	-.011
學校關係	-.090	-.096	-.094
暴力經驗			
受害者		.091	.080
加害者		.022	.007
二者兼有		.054	.021
暴力网游接觸量			.135*
R ² (%)	2.3	3.1	4.4
ΔR^2 (%)		0.8	1.3
F 值	1.932	1.643	2.063*

對於題項4，三步模型都不成立，F值分別為.961,.626和.605。在控制人口變量和個人的暴力經驗情況下，H2d不成立（見表7-5-12）。

表7-5-12 預測社會層面的暴力認知（題項SV4）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第三步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.051	.049	.061
學校類別 (技校=0)			
*普通中學	-.081	-.080	-.086
重點中學	-.084	-.085	-.089
家庭關係	-.019	-.019	-.025
學校關係	.029	.029	.028
暴力經驗			
受害者		-.009	-.005
加害者		-.019	-.010
二者兼有		.010	.020
暴力網游接觸量			-.040
R ² (%)	1.2	1.2	1.3
△ R ² (%)		0	0.1
△			
F 值	.961	.626	.605

對於題項5，三步的模型都不成立，F值分別為1.948,1.405和1.661。在控制人口變量和個人的暴力經驗情況下，H2e不成立（見表7-5-13）。

表7-5-13 預測社會層面的暴力認知（題項SV5）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第三步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.140*	.129*	.097
學校類別(技校=0)			
*普通中學	.032	.038	.055
重點中學	-.031	-.025	-.013
家庭關係	-.005	-.007	.011
學校關係	.055	.051	.052
暴力經驗			
受害者		.025	.015
加害者		-.032	-.057
二者兼有		.042	.015
暴力网游接觸量			.113
R ² (%)	2.3	2.7	3.6
△R ² (%)		0.4	0.9
F 值	1.948	1.405	1.661

對於題項6，在控制人口變量後，個人的暴力經驗進入模型，模型2成立（F=3.687，p<0.001），對方差的解釋力比模型1增加1.1%。其中有加害者經驗

的受訪者更易于高估暴力犯罪在青少年犯罪中的比例。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，模型對方差的解釋力增加了4.8%，（ $F=5.944$ ， $p<0.001$ ）。暴力網游的接觸量對因變量存在顯著正相關的影響（ $\beta=.268$ ， $p<0.001$ ），說明在控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，受訪者接觸暴力網游的量越大，則越傾向于高估暴力犯罪在青少年犯罪中的比例，研究假設H2f成立（見表7-5-14）。

表7-5-14 預測社會層面的暴力認知（題項SV6）的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第三步 (β)	第二步 (β)
性別（女=0）	.185***	.158**	.081
學校類別（技校=0）			
*普通中學	-.088	-.060	-.020
重點中學	-.050	-.017	.012
家庭關係	-.102*	-.100*	-.059
學校關係	-.013	-.012	-.009
暴力經驗			
受害者		.046	.023
加害者		.113*	.054
二者兼有		.048	.017
暴力網游接觸量			.268***
R^2 (%)	5.7	6.8	11.6
ΔR^2 (%)		1.1	4.8
F 值	4.918***	3.687***	5.944***

2· 暴力網游的認知真實對涵化效果的影響

對於題項1，在控制了人口變量後，網游的認知真實進入模型，模型2對方差

的解釋力沒有增加，而且網游的認知真實的標準係數不顯著 ($\beta=.014$ ，n.s.)，說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，雖然模型3成立 ($F=2.275$ ， $p<0.05$)，但“暴力網游的接觸量”的標準係數不顯著 ($\beta=.068$ ，n.s.)，說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H2a不成立（見表7-5-15）。

表7-5-15 預測社會層面的暴力認知（題項SV1）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.128*	.128*	.101
學校類別（技校=0）			
普通中學	-.081	-.079	-.063
重點中學	-.063	-.065	-.050
家庭關係	-.086	-.085	-.076
學校關係	-.027	-.028	-.026
認知真實		.014	.005
暴力網游接觸量			.068
R ² (%)	3.5	3.5	3.9
ΔR^2 (%)		0	0.4
F 值	2.898*	2.423*	2.275*

對於題項2，在控制了人口變量後，網游的認知真實進入模型，模型2不成立 ($F=1.889$ ，n.s.)，說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力

“暴力網游的接觸量”進入模型後，模型3成立（ $F=4.189$ ， $p<0.001$ ），“暴力網游的接觸量”對因變量存在顯著的正向影響（ $\beta=.238$ ， $p<0.001$ ），說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H2b成立（見表7-5-16）。

表7-5-16 預測社會層面的暴力認知（題項SV2）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.066	.065	.028
學校類別（技校=0）			
普通中學	-.145**	-.146**	-.089
重點中學	-.090	-.089	-.037
家庭關係	-.007	-.008	.024
學校關係	-.040	-.040	-.033
認知真實		-.008	-.039
暴力網游接觸量			.238***
R^2 (%)	2.8	2.8	6.9
ΔR^2 (%)		0	4.1
F 值	2.267*	1.889	4.189***

對於題項3，在控制了人口變量後，網游的認知真實進入模型，模型2不成立（ $F=1.722$, n. s.），說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力

“暴力网游的接觸量”進入模型後，模型3成立（ $F=2.264, p<0.05$ ），“暴力网游的接觸量”對因變量存在顯著的正向影響（ $\beta=.134, p<0.05$ ），說明在控制人口變量和网游的認知真實的情況下，研究假設H2c成立（見表7-5-17）。

表7-5-17 預測社會層面的暴力認知（題項SV3）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.074	.074	.021
學校類別 (技校=0)			
普通中學	-.078	-.078	-.046
重點中學	-.007	-.007	.023
家庭關係	-.003	-.003	.015
學校關係	-.099	-.099	-.095
認知真實		.001	.017
暴力网游接觸量			.134*
R ² (%)	2.5	2.5	3.8
ΔR^2 (%)		0	1.3
F 值	2.071	1.722	2.264*

對於題項4，在控制了人口變量後，网游的認知真實進入模型，模型2對方差的解釋力增加2.0%，而且网游的認知真實與因變量顯著負相關（ $\beta=-.143$ ，

p<0.01)。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，雖然模型3成立(F=2.038，p<0.05)，但對方差的解釋力沒有增加，且“暴力網游的接觸量”的標準係數不顯著($\beta=.013$ ，n.s.)，說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H2d不成立(見表7-5-18)。

表7-5-18 預測社會層面的暴力認知(題項SV4)的多元分層回歸分析(控制人口變量和認知真實)

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別(女=0)	.055	.054	.059
學校類別(技校=0)			
普通中學	-.089	-.106	-.109
重點中學	-.099	-.083	-.086
家庭關係	-.027	-.039	-.041
學校關係	.023	.030	.030
認知真實		-.143**	-.142**
暴力網游接觸量			.013
R ² (%)	1.5	3.5	3.5
ΔR^2 (%)		2.0	0
F 值	1.214	2.375*	2.038*

對於題項5，多元分層回歸分析的3個模型都不成立，F值分別為1.434,1.272和1.567，可見在控制人口變量和網游的認知真實情況下，研究假設H2e不成立(見

表7-5-19)。

表7-5-19 預測社會層面的暴力認知（題項SV5）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.127*	.126	.085
學校類別 (技校=0)			
普通中學	.037	.032	.058
重點中學	-.013	-.010	.014
家庭關係	.005	.002	.016
學校關係	.037	.039	.042
認知真實		-.035	-.049
暴力网游接觸量			.106
R ² (%)	1.8	1.9	2.7
ΔR^2 (%)		0.1	0.8
F 值	1.434	1.272	1.567

對於題項6，在控制了人口變量後，网游的認知真實進入模型，模型2對方差的解釋力僅增加0.2%，且网游的認知真實的標準係數不顯著 ($\beta=.041$ ，n.s.)，

說明該調節變量對因變量沒有顯著影響。自變量“暴力網游的接觸量”進入模型後，模型3成立 ($F=7.043, p<0.001$)，“暴力網游的接觸量”對因變量存在顯著的正向影響 ($\beta=.276, p<0.001$)，說明在控制人口變量和網游的認知真實的情況下，研究假設H2f成立（見表7-5-20）。

表7-5-20 預測社會層面的暴力認知（題項SV6）的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別（女=0）	.182***	.182***	.075
學校類別（技校=0）			
普通中學	-.077	-.072	-.007
重點中學	-.049	-.053	.007
家庭關係	-.101*	-.097*	-.061
學校關係	-.015	-.017	-.009
認知真實		.041	.005
暴力網游接觸量			.276***
R ² (%)	5.4	5.6	11.1
ΔR^2 (%)		0.2	5.5
F 值	4.534***	3.890***	7.043***

(三)小結

研究假設2“暴力網游的接觸量越大，越傾向于高估暴力普遍的程度”的檢

驗結果，小結如表7-5-21所示。

表7-5-21 研究假設2的檢驗結果小結

研究假設	基本檢驗（控制 人口變量）	調節變量 （暴力經 驗）	調節變量（網游的認知真 實）
H2a（暴力网游接觸量 越大，越高估卷入暴力 事件中的人的比例）	——	——	——
H2b（暴力网游接觸量 越大，越高估暴力犯罪 在所有犯罪中的比例）	成立	成立	成立
H2c（暴力网游接觸量 越大，越高估独自玩耍 的小孩成为受害人的 可能性）	成立	成立	成立
H2d（暴力网游接觸量 越大，越高估人們在一 生中被槍擊的可能性）	——	——	——
H2e（暴力网游接觸量 越大，越高估每年未破 的谋杀案的比例）	——	——	——
H2f（暴力网游接觸量 越大，越高估暴力犯罪 在青少年犯罪中的比 例）	成立	成立	成立

7.5.3 暴力網游接觸量與卑鄙世界綜合症

(一) 總體樣本的檢驗

爲了檢驗研究假設3 “暴力網游的接觸量越大，越傾向于認爲世界是卑鄙的”，性別、學校類別、年級等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1， “暴力網游的接觸量” 進入Block2。。

影響卑鄙世界綜合症的各變量回歸分析結果如下表7-5-22所示。

表7-5-22 預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析（控制人口變量）

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.274***	.134**
學校類別 (技校=0)		
普通中學	-.136**	-.044
重點中學	-.032	.034
家庭關係	-.373***	-.155**
學校關係	-.123**	-.137**
暴力網游接觸量		.474***
R ² (%)	36.0	48.9
△R ² (%)		12.9
F 值	46.277***	65.488***

結果顯示，在第一步多元分層回歸中，人口統計變量對卑鄙世界綜合症的解釋力爲36.0% ($p < 0.001$)。具體情形爲： 性別與卑鄙世界綜合症顯著正相關，這表明 男生和女生相比，更易于認爲世界是卑鄙的。和普通中學的學生相比，

技校的學生更易于認為世界是卑鄙的。家庭關係和學校關係也與卑鄙世界綜合症呈顯著負相關，即與父母和老師同學的關係越不融洽，則越可能認為世界是卑鄙的，他人是不值得信任的。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”，加入後的模型也是成立的(F=65.488, $p < 0.001$)，且比模型1增加了9.8%的解釋力，說明本研究的自變量暴力網游接觸量對卑鄙世界綜合症的解釋力為9.8%，前者對後者有顯著的正向作用($\beta = .474$, $p < 0.001$)，即暴力網游的接觸量越大，則越傾向於認為世界是卑鄙的。研究假設3成立。此外，從模型2中可以看出，男生在這一變量上的涵化效果要大于女生。同樣的，家庭關係和學校關係越不融洽的受訪者，其涵化效果也越強。

(二) 調節變量的影響

1. 個人經驗對涵化效果的影響

“個人的暴力經驗”這一調節變量對暴力網游接觸量與卑鄙世界綜合症之間的關係的影響，具體見表7-5-23。

表7-5-23 預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析(控制人口變量和暴力經驗)

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別(女=0)	.274***	.237***	.136**
學校類別(技校=0)			
*普通中學	-.136**	-.108*	-.052
重點中學	-.099	-.006	-.033

家庭關係	-.373***	-.371***	-.166***
學校關係	-.123**	-.134**	-.144***
暴力經驗			
受害者		.152***	.100**
加害者		.021	.044
二者兼有		.110**	.005
暴力网游接觸量			.468***
R ² (%)	36.0	38.5	50.2
△R ² (%)		2.5	11.7
F 值	46.277***	32.023***	45.658***

*p<0.05, ** p<0.01, ***p<0.001

從表中結果可看出，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗對卑鄙世界綜合症這一涵化指標的解釋力為2.5%（ $\Delta R^2=2.5\%$ ， $p<0.001$ ）。具體而言，有過受害者經驗的受訪者以及兩種經驗兼有的受訪者比兩種受害經驗都沒有的受訪者更易于認為世界是卑鄙的。

在同時控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，自變量暴力网游的接觸量進入模型。模型的解釋力比模型2增加了11.7%（ $p<0.001$ ），自變量與因變量之間存在顯著的正相關（ $\beta=.468$ ， $p<0.001$ ），說明研究假設3在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下，仍舊成立。

此外，從模型3的結果來看，性別和受害者經驗與因變量呈顯著正相關，家庭關係和學校關係與因變量存在顯著負相關，說明男生以及有受害者經驗的受訪者的涵化效果更強，而家庭關係和學校關係越不融洽的受訪者，越容易認為世界

是卑鄙的。

以前的涵化研究中發現的共鳴效應，通常針對的是認知層面的估計，而本研究發現態度層面也有共鳴效應，值得關注。

2· 暴力網游的認知真實對涵化效果的影響

“暴力網游的認知真實”這一調節變量對暴力網游接觸量與卑鄙世界綜合症之間的關係的影響，具體見表7-5-24。

表7-5-24 預測卑鄙世界綜合症的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.274***	.275***	.134**
學校類別(技校=0)			
普通中學	-.136**	-.133**	-.044
重點中學	-.032	-.035	-.035
家庭關係	-.373***	-.369***	-.155**
學校關係	-.123**	-.125**	-.137***
認知真實		.086*	.040
暴力網游接觸量			.474***
R ² (%)	36.0	36.2	48.9
△R ² (%)		0.2	12.7
F 值	40.810***	35.004***	43.689***

從表中結果可看出，在控制了人口變量後，網游認知真實對卑鄙世界綜合症這一涵化指標的解釋力僅為0.2%，該變量與因變量之間存在顯著正相關（ $\beta=.086$, $p<0.05$ ），說明受訪者對網游真實性的認知程度越高，則越可能認為世界是卑鄙的。

在第三步，自變量暴力網游的接觸量進入方程後，模型的解釋力增加了12.7%（ $F=43.689$, $p<0.001$ ）。自變量與因變量之間顯著正相關（ $\beta=.474$, $p<0.001$ ），說明在控制了人口變量和網游的認知真實這一調節變量的情況下，研究假設3仍舊成立。在模型3中，網游的認知真實與因變量之間不再存在顯著相關，說明前者對涵化效果的調節作用不明顯。

7.5.4 暴力網游接觸量與暴力態度

（一）總體樣本

為了檢驗研究假設4“暴力網游的接觸量越大，越傾向於對暴力持贊成的態度”，性別、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作為控制變量進入Block1，“暴力網游的接觸量”進入Block2。

影響暴力態度的各變量回歸分析結果如下表7-5-25所示。

表7-5-25 預測暴力態度的多元分層回歸分析

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別（女=0）	.272***	.111***
學校類別（技校=0）		
普通中學	-.174***	-.068
重點中學	-.102*	-.026

家庭關係	-.302***	-.052
學校關係	-.124**	-.140***
暴力网游接觸量		.542***
R ² (%)	30.9	47.8
△R ² (%)		16.9
F 值	36.865***	62.800***

結果顯示，人口統計變量對暴力態度的解釋力為30.9% (F=36.865, $p < 0.001$)。具體情形為：性別與暴力態度顯著正相關，這表明，男生與女生相比，更易于對暴力持有贊同的態度。而技校的學生對暴力的贊成度明顯高于其他學校類別的學生。家庭關係和學校關係與暴力態度存在顯著負相關，表明受訪者與家庭和學校的關係越不融洽，則越可能持有親暴力的態度。

第2步加入自變量“暴力网游的接觸量”，加入後的模型同樣成立 (F=62.800, $p < 0.001$)，且比模型1增加了16.9%的解釋力。暴力网游的接觸量對暴力態度有顯著的正向作用 ($\beta=.542$, $p < 0.001$)，研究假設4成立。

從模型2中可以看出，男生的涵化效果更強，學校關係較差的學生，涵化效果更強。

(二) 調節變量的影響

1. 個人經驗對涵化效果的影響

“個人的暴力經驗”這一調節變量對暴力网游接觸量與暴力態度之間的關係的影響，具體見表7-5-26。

表7-5-26 預測暴力態度的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.272***	.197***	.087*
學校類別(技校=0)			
普通中學	-.174***	-.110*	-.048
重點中學	-.102*	-.033	-.003
家庭關係	-.302***	-.285***	-.059
學校關係	-.124**	-.135**	-.146***
暴力經驗 (二者皆無=0)			
受害者		.112**	.055
加害者		.060	.011
二者兼有		.223***	.108*
暴力网游接觸量			.514
R ² (%)	30.9	34.8	48.9
△R ² (%)		3.9	14.1
F 值	36.865***	27.332***	43.445***

從表中結果可看出，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗對暴力態度的解釋力為3.9% (F=27.332, p<0.001)。具體而言，具有受害經驗的受訪者以及兼具兩種暴力經驗的受訪者，更易于對暴力持有贊同的態度。

在同時控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，自變量暴力网游的接觸量進入模型。模型3的解釋力比模型2增加了14.1% (F=43.445, p<0.001)，自變量與

因變量之間存在顯著的正相關 ($\beta=.514$, $p<0.001$) , 說明研究假設3在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下, 仍舊成立。

在模型3中, 兼有兩種暴力經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比, 對暴力的贊同度更高, 涵化的效果更強。這也證明了共鳴的效果。

2 · 暴力網游的認知真實對涵化效果的影響

“暴力網游的認知真實”這一調節變量對暴力網游接觸量與暴力態度之間的關係的影響, 具體見表7-5-27。

表7-5-27 預測暴力態度的多元分層回歸分析 (控制人口變量和認知真實)

	第一步 (β)	第三步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.272***	.272***	.110**
學校類別 (重點中學=0)	-.174***	-.172***	-.070
普通中學	-.102*	-.103**	-.023
技校			
家庭關係	-.302***	-.301***	-.055
學校關係	-.124**	-.125**	-.139***
認知真實		.011	.025
暴力網游接觸量			.545***
R ² (%)	30.9	31.0	47.9
Δ R ² (%)		0.1	16.9
F 值	36.865***	30.663***	53.823***

從表中結果可看出，在控制了人口變量的情況下加入“網游認知真實”這一調節變量後，模型2對暴力態度的解釋力僅增加了0.1%，網游的認知真實與暴力態度之間無顯著正相關（ $\beta=.011$ ，n.s.），說明在控制了人口變量的情況下，受訪者對網游真實性的認知程度對其暴力贊同度沒有顯著的影響。

第三步，自變量暴力網游的接觸量進入方程後，模型3對暴力態度的解釋力增加了16.9%（ $F=53.823$ ， $p<0.001$ ）。自變量與因變量之間顯著正相關（ $\beta=.545$ ， $p<0.001$ ），說明在控制了人口變量和網游的認知真實這一調節變量的情況下，研究假設4成立。在模型3中，網游的認知真實與因變量之間無顯著相關，說明前者對暴力態度該涵化指標的調節作用不明顯。

7.5.5 暴力網游接觸量與移情水平

爲了檢驗研究假設5“暴力網游的接觸量越大，越傾向於持有較低的移情水平”，性別、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1，“暴力網游的接觸量”進入Block2。。

影響移情水平的各變量回歸分析結果如下表7-5-28所示。

表7-5-28 預測移情水平的多元分層回歸分析

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別（女=0）	-.060	-.002
學校類別（技校=0）		
普通中學	.014	.026
重點中學	.015	.014
家庭關係	.071	.422

學校關係	.008	.043
暴力網游接觸量		-.208**
R ² (%)	1.1	3.6
△R ² (%)		2.5
F 值	.906	2.549*

結果顯示，模型1不成立 (F=.906, n. s.)。第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”，模型2成立 (F=2.549, p < 0.05)，暴力網游的接觸量對移情水平有顯著的負向作用 (β= -.208, p < 0.05)，表明暴力網游的接觸量越大，則移情水平越低，研究假設5成立。

(二) 調節變量的影響

1. 個人經驗對涵化效果的影響

“個人的暴力經驗”這一調節變量對暴力網游接觸量與移情水平之間的關係的影響，具體見表7-5-29。

表7-5-29 預測移情水平的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	-.060	-.067	-.016
學校類別 (重點中學=0)	.014	.028	.003
普通中學	.015	.030	.016
技校			

家庭關係	.071	.078	.024
學校關係	.008	.003	.002
暴力經驗			
受害者		-.006	-.005
加害者		-.114*	-.147*
二者兼有		-.021	-.046
暴力网游接觸量			-.234***
R ² (%)	1.1	2.5	5.4
△R ² (%)		1.4	2.9
F 值	.906	1.303	2.589**

從表中結果可看出，模型1 (F=.906, n.s.) 和模型2 (F=1.303, n.s.) 都不成立。在同時控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，自變量暴力网游的接觸量進入模型3。模型3對方差的解釋力為5.4%，(F=2.589, p<0.001)，自變量與因變量之間存在顯著的負相關 ($\beta = -.234$, p<0.001)，說明在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下研究假設5仍舊成立。

在模型3中，具有加害者經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比，移情水平更低，涵化效果更強，這也證明瞭共鳴的效應。

2· 暴力网游的認知真實對涵化效果的影響

“暴力网游的認知真實”這一調節變量對暴力网游接觸量與移情水平之間的關係的影響，具體見表7-5-30。

表7-5-30 預測移情水平的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	-.060	-.059	-.004
學校類別 (重點中學=0)	.014	.017	.023
普通中學	.015	.013	.018
技校			
家庭關係	.071	.073	.022
學校關係	.008	.009	.004
認知真實		.019	.033
暴力網游接觸量			-.212**
R ² (%)	1.1	1.1	3.7
△R ² (%)		0	2.6
F 值	.906	.776	2.243*

從表中結果可看出，模型1 (F=.906, n.s.) 和模型2 (F=.776, n.s.) 都不成立，人口統計變量和網游的認知真實與移情水平之間都無顯著相關的關係。自變量暴力網游的接觸量進入方程後，模型3對方差的解釋力為3.7% (F=2.253, p<0.05)。自變量與因變量之間顯著負相關 (β=-.212, p<0.001)，說明在控制了人口變量和網游的認知真實這一調節變量的情況下，研究假設5成立。在模型3中，網游的認知真實與因變量不存在顯著相關，說明前者對移情水平該涵化指標的調節作用不明顯。

7.5.6 暴力網游接觸量與暴力意圖

爲了檢驗研究假設6“暴力網游的接觸量越大，採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突手段的意圖越明顯”，性別、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1，“暴力網游的接觸量”進入Block2。。

影響暴力意圖的各變量回歸分析結果如下表7-5-31所示。

表7-5-31 預測暴力意圖的多元分層回歸分析

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	. 257***	. 039
學校類別 (技校=0)		
普通中學	-. 158**	-. 015
重點中學	-. 112*	-. 010
家庭關係	-. 315***	-. 023
學校關係	-. 110*	-. 021
暴力網游接觸量		. 733***
R ² (%)	24. 7	55. 6
△R ² (%)		30. 9
F 值	27. 037***	85. 803***

結果顯示，人口統計變量對暴力意圖的解釋力爲32. 8%(F=27. 037, p < 0. 001)。具體情形爲：性別與暴力態度顯著正相關，說明男生的暴力意圖比女生更明顯。而技校學生的暴力意圖明顯強于普通中學和重點中學的學生。家庭關係和學校關係與暴力意圖存在顯著負相關，表明受訪者與家庭和學校的關係越融洽，

則其暴力意圖越不明顯。

第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”，加入後的模型同樣成立 ($F=85.803, p < 0.001$)，且比模型1增加了30.9%的解釋力。暴力網游的接觸量對暴力意圖有顯著的正向作用 ($\beta=.733, p < 0.001$)，表明暴力網游的接觸量越大，則暴力意圖越明顯，研究假設6成立。

(二) 調節變量的影響

1. 個人經驗對涵化效果的影響

“個人的暴力經驗”這一調節變量對暴力網游接觸量與暴力意圖之間的關係的影響，具體見表7-5-32。

表7-5-32 預測暴力意圖的多元分層回歸分析（控制人口變量和暴力經驗）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第步 (β)
性別 (女=0)	.257***	.181***	.027
學校類別 (技校=0)			
*普通中學	-.158**	-.090	-.004
重點中學	-.112*	-.035	-.007
家庭關係	-.315***	-.297***	-.017
學校關係	-.110*	-.008	-.024
暴力經驗			
受害者		.138**	.095*
加害者		.129**	.029
二者兼有		.207***	.047
暴力網游接觸量			.714***
R ² (%)	24.7	28.8	56.0
ΔR^2 (%)		4.1	27.2
F 值	27.037***	20.694***	57.649***

從表中結果可看出，在控制了人口變量後，個人的暴力經驗對暴力意圖的解釋力為28.8% (F=20.694, p<0.001)，模型2比模型1對方差的解釋力增加了4.1%。具體而言，沒有暴力經驗的受訪者和其他三類受訪者相比，其暴力意圖越不明顯。

在同時控制人口變量和個人暴力經驗的情況下，自變量暴力网游的接觸量進入模型。模型3的解釋力比模型2增加了27.2% (F=57.649, p<0.001)，自變量與因變量之間存在顯著的正相關 ($\beta=.714$, p<0.001)，說明研究假設6在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下，仍舊成立。

在模型3中，有受害者經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比，暴力意圖更明顯，這也證明瞭共鳴的效果。

2. 暴力网游的認知真實對暴力意圖涵化效果的影響

“暴力网游的認知真實”這一調節變量對暴力网游接觸量與暴力意圖之間的關係的影響，具體見表7-5-33。

表7-5-33 預測暴力意圖的多元分層回歸分析（控制人口變量和認知真實）

	第一步 (β)	第二步 (β)	第三步 (β)
性別 (女=0)	.257***	.258***	.041
學校類別 (重點中學=0)	-.158**	-.148**	-.012
普通中學	-.112*	-.120*	-.014
技校			
家庭關係	-.315***	-.303***	-.026
學校關係	-.110*	-.005	-.023

認知真實		.079	.031
暴力网游接觸量			.729***
R ² (%)	24.7	25.3	55.7
△R ² (%)		0.6	30.4
F 值	27.037***	23.195***	73.630***

從表中結果可看出，在控制了人口變量的情況下加入“网游認知真實”這一調節變量後，模型2對暴力意圖的解釋力僅增加了0.6%，网游的認知真實與暴力意圖之間無顯著相關（ $\beta=.079$ ，n.s.）。

第三步，自變量暴力网游的接觸量進入方程後，模型3對暴力意圖的解釋力增加了30.4%（ $F=73.630$ ， $p<0.001$ ）。自變量與因變量之間顯著正相關（ $\beta=.729$ ， $p<0.001$ ），說明在控制了人口變量和网游的認知真實這一調節變量的情況下，研究假設6仍舊成立。在模型3中，网游的認知真實與因變量仍不存在顯著相關，說明前者對暴力意圖該涵化指標的調節作用不明顯。

7.5.7 暴力態度與暴力意圖之間的關係檢驗

為了檢驗研究假設7“玩家對暴力的贊成度越高，則採取暴力行為作為解決矛盾衝突手段的意圖越明顯。”，性別、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作為控制變量進入Block1，“暴力贊成度”進入Block2。。

影響暴力意圖的各變量回歸分析結果如下表7-5-34 所示。

表7-5-34 暴力態度與暴力意圖的多元分層回歸分析

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.257***	.149**
學校類別 (技校=0)		
普通中學	-.158**	-.089*
重點中學	-.112*	-.072
家庭關係	-.315***	-.195***
學校關係	-.110*	-.049
暴力態度		.396***
R ² (%)	24.7	35.5
Δ R ² (%)		10.8
F 值	27.037***	37.768***

第一步分層回歸分析檢驗人口統計變量對暴力意圖的解釋力，其解釋力為24.7%(F=27.037, $p < 0.001$)。具體情形為：性別與暴力態度顯著正相關，說明男生的暴力意圖比女生更明顯。技校學生的暴力意圖明顯強於普通中學和重點中學的學生。家庭關係和學校關係與暴力意圖存在顯著負相關，表明受訪者與家庭和學校的關係越融洽，則其暴力意圖越不明顯。

第2步加入自變量“暴力態度”，加入後的模型同樣成立(F=37.768, $p < 0.001$)，且比模型1增加了10.8%的解釋力，暴力態度對暴力意圖有顯著的正向作用($\beta = .396$, $p < 0.001$)，表明受訪者對暴力的贊同度越高，則其暴力意圖越明顯，研究假設7成立。

7.5.8 移情水平與暴力意圖之間的關係檢驗

爲了檢驗研究假設8 “玩家的移情水平越低，則採取暴力行爲作爲解決矛盾衝突手段的意圖越明顯”，性別、學校類別、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作爲控制變量進入Block1，“移情水平”進入Block2。。

影響暴力意圖的各變量回歸分析結果如下表7-5-35 所示。

表7-5-35 移情水平與暴力意圖的多元分層回歸分析

	第一步 (β)	第二步 (β)
性別 (女=0)	.257***	.251***
學校類別 (技校=0)		
普通中學	-.158**	-.156**
重點中學	-.112*	-.111*
家庭關係	-.315***	-.309***
學校關係	-.110*	-.012
移情		-.086*
R ² (%)	24.7	25.4
ΔR^2 (%)		0.7
F 值	27.037***	23.370***

在控制人口統計學變量的情況下，自變量“移情水平”對因變量“暴力意圖”的方差解釋力爲25.4%，(F=23.370, p < 0.001)，但僅比模型1增加了0.7%的解釋力。移情水平對暴力意圖有顯著的負向作用($\beta = -.086$, p < 0.05)，

表明受訪者的移情水平越低，則其暴力意圖越明顯，研究假設8成立。

7.5.9 暴力网游接觸量與對犯罪的恐懼

在檢驗了本研究的8個研究假設之後，繼續針對研究問題2“暴力网游的接觸量與青少年玩家的恐懼感之間是否存在正相關的關係？”進行分析。

本研究用6個題項來測量因變量“對犯罪的恐懼感”，為了回答研究問題2，分別進行6個分層多元回歸分析，與之前的研究假設檢驗相似，首先性別、學校類別、年級、家庭關係和學校關係等人口統計學變量作為控制變量進入Block1，“暴力网游的接觸量”進入Block2。

影響“對犯罪的恐懼感”的各變量回歸分析結果如下表7-5-36所示。

表7-5-36 預測對犯罪的恐懼感的多元分層回歸分析結果

	FC1		FC2		FC3	
	第一步	第二步	第一步	第二步	第一步	第二步
	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)	(β)
性別(女 =0)	.001	.020	.011	.006	.008	.027
學校類別 (技校=0)						
普通中學	.923***	.909***	.046	.050	-.615**	-.627**
重點中學	.162**	.152**	.193**	.197**	-.177**	-.186**
家庭關係	-.045	-.022	-.050	-.046	.029	.001
學校關係	-.017	-.020	.036	.051	-.001	.001

暴力網游		.033		.023		-.064
接觸量						
R ²	78.1	78.1	3.6	3.6	32.3	32.6
△R ²		0		0		0.3
F 值	94.538***	49.226***	3.094**	2.594*	39.396***	33.100***

續上表

	FC4		FC5		FC6	
	第一步(β)	第二步(β)	第一步(β)	第二步(β)	第一步(β)	第二步(β)
性別(女 =0)	-.485***	-.522***	-.029	.003	-.033	-.006
學校類別 (技校=0)						
普通中學	.296**	.272**	.251***	.230***	.180*	.154*
重點中學	.019	.002	.167**	.152**	-.003	-.022
家庭關係	-.115	-.057	.098	.048	-.155*	-.093
學校關係	-.055	-.052	.012	.015	.034	.030
暴力網游 接觸量		-.124*		-.109		-.134*
R ²	30.7	31.6	7.9	8.6	6.1	7.2
△R ²		0.9		0.7		1.1
F 值	36.528***	31.655***	7.106***	6.461***	5.376***	5.276***

對於題項FC1，控制變量解釋了因變量方差的78.1%($p < 0.001$)。其中，學校類別與題項FC1的存在顯著正相關，即技校的學生對“被搶劫”的恐懼感更低。第2步加入自變量“暴力網游的接觸量”，加入後的模型雖然成立($F=49.226$ ， $p<0.001$)，但與模型1相比，對方差的解釋力沒有增加，且自變量暴力網游接觸量的標準係數不顯著($\beta=.033$ ，n.s.)，說明在控制人口變量的情況下，暴力網游的接觸量與對“被搶劫”的恐懼感之間無顯著正相關的關係。

同樣的，對於題項FC2、FC3和FC5，暴力網游的接觸量與其都沒有顯著的相關關係(標準係數分別為.023, -.064和-.109)。而對題項FC4和題項FC6的多元分層回歸分析，雖然自變量暴力網游的接觸量對因變量有顯著的影響，但標準係數分別為-.124和-.134，說明暴力網游的接觸量越大，則對“被強姦或性侵犯”以及“被謀殺”的恐懼感就越弱。

可見，對於RQ2“暴力網游的接觸量與青少年玩家的恐懼感之間是否存在正相關的關係？”，多元分層回歸分析的結果顯示，在關於“對犯罪的恐懼感”的6個題項上，二者之間都不存在正相關的關係。這與電視暴力的涵化效果研究結果並不一致。

7.5.10 本節小結

本研究主要探討暴力網絡遊戲對青少年的涵化效果，具體而言，即探索暴力網絡遊戲的接觸量(自變量)與一系列涵化指標(因變量)之間的關係，同時考慮個人的暴力經驗以及對網游的認知真實這兩個調節變量的調節作用。表7-5-37對研究假設和研究問題多元分層回歸分析的結果進行了總結。

第一順序/個人層面的涵化假設(即H1)不被支持，即暴力網游的接觸量與

個人受害可能性估計之間不存在正相關。第一順序/社會層面的涵化假設(即 H2)部分成立,亦即暴力网游的接觸量僅對暴力普遍程度該因變量的部分題項有正向影響。

第二順序/社會層面的涵化假設(即 H3)得到支持,自變量與“卑鄙世界綜合症”存在顯著正相關的關係,而且這種關係在對個人的暴力經驗以及對网游的認知真實這兩個調節變量進行控制的情況下仍然成立。此外,在對 H3 進行檢驗的過程中還發現了個人暴力經驗的“共鳴”效果,具有受害人經驗的受訪者,其涵化效果更強。

自變量與對犯罪的恐懼感(即 RQ2)之間的正相關關係沒有得到驗證,這也與電視暴力的涵化效果研究不一致。

從前面這四個研究發現可以看出,自變量僅對第二順序/社會層面的涵化指標有顯著影響,而對其他幾個層面的涵化指標,不存在或僅部分存在顯著相關。這個與電視暴力的涵化效果有很大的不同。傳統的涵化研究發現,第一順序的涵化效果要強於第二順序的,還有研究發現社會層面的涵化效果強於個人層面的。而暴力網絡遊戲在這幾個層面的涵化效果強度,與電視存在諸多差異。造成這些差異的原因及背後的影响機制,將在第八章中進一步討論與總結。

除了以上四個涵化指標,本研究還進一步探討了自變量對暴力態度、移情以及第三順序的涵化指標——暴力意圖這三個因變量的影響。多元分層回歸分析的結果顯示,自變量與這三個因變量之間存在顯著正相關,且暴力態度與移情也對暴力意圖有正向顯著影響。為了進一步厘清第三順序的涵化效果的影响機制,在本章的下一節將運用結構方程模型對這四個變量(即暴力网游的接觸量、暴力態度、移情和暴力意圖)之間的關係進行進一步檢驗。

在涵化假設檢驗的過程中，還發現了共鳴效果的存在。傳統的電視涵化研究中，共鳴效果多出現在認知層面，而在本研究中，針對卑鄙世界綜合症、暴力態度、移情和暴力意圖的涵化檢驗，都發現了共鳴效果，亦即個人的暴力經驗會放大受訪者在這幾個指標上的涵化效果。其背後的涵義也將在第八章中進一步探討。

表 7-5-37 研究假設和研究問題的多元分層回歸分析結果

		總體樣本	控制暴力經驗	控制認知真實	備注
H1：個人受害可能性	H1a：	不成立	不成立	不成立	個人的暴力經驗對“個人被攻擊”和“個人被搶劫”的可能性的估計存在顯著正相關的影響，這與之前部分涵化效果研究的結果相一致
	H1b	不成立	不成立	不成立	
	H1c	不成立	不成立	不成立	
H2：暴力普遍的程度	H2a	不成立	不成立	不成立	
	H2b (暴力犯罪百分比)	成立	成立	成立	
	H2c (小孩成為受害人可能性)	成立	成立	成立	

	H2d	不成立	不成立	不成立	
	H2e	不成立	不成立	不成立	
	H2f (青少年犯罪百分比)	成立	成立	成立	
H3：卑鄙世界綜合症		成立	成立	成立	共鳴效果
RQ2：恐懼		不成立	不成立	不成立	
H4：暴力態度		成立	成立	成立	共鳴效果
H5：移情水平		成立	成立	成立	共鳴效果
H6：暴力意圖		成立	成立	成立	共鳴效果
H7：暴力態度→暴力意圖		成立	成立	成立	
H8：移情水平→暴力意圖		成立	成立	成立	

7.6 第三順序的涵化效果：結構方程模型的檢驗結果

結構方程模型由兩部分組成：測量模型 (Measurement Model) 和結構模型 (Structural Equation Model)。其中，測量模型主要用于表示觀測變量 (observed variables) 與潛變量 (latent variables) 的關係，具體而言就是利用驗證性因子分析方法 (CFA) 來驗證模型中各個觀測變量是否能夠準確地測量其潛在變量。；結構方程模型的目的則在于研究各潛在變量之間的因果關係，以驗證其理論模型。在進行研究模型擬合度之前必須獲得可接受的測量模型，且必須考慮變量的測量誤差，以避免不正確的測量模型所造成的錯誤結果；接著是對擬合

度(model fitness)進行評估，驗證整個研究模型是否與收集到的資料之間無顯著差異，目的在於檢驗模式中各個潛在變量之間的因果關係是否成立。

本節先利用驗證性因子分析來驗證模型中觀測變量與潛在變量的關係，在此基礎上，針對本研究的研究假設 4-研究假設 8 進行結構方程模型的檢驗，探討“第三順序”的涵化效果。

7.6.1 驗證性因子分析

因子分析是一種資料的推導，對於因子抽取的決定，是根據實際所收集的資料而得，可是，我們會依據過去學者的研究及種種的理論基礎來決定各題項所屬的因子，對於研究者而言，我們所搜集的資料對於先前提出的概念模式是否恰當就必須藉由驗證性因子分析來確定。

本研究需要進行驗證性因子分析的變量有兩個：暴力態度和移情水平。驗證性因子分析包括兩方面的內容：一是因子和指標之間的載荷係數；二是測量模型的擬合度。

1. 暴力態度

利用 AMOS 17.0 對 VA1—VA10 這 10 個觀測變量進行驗證性因子分析，驗證暴力態度的結構，結果如圖 7-6-1 所示。從分析結果可以看出，所有 10 個測量條目在相應因子上的負荷都高於 0.50。模型擬合優度見表 7-6-1。除了 GFI 稍低之外，絕大多數擬合優度指標達到了可接受的水平，說明模型是可以接受的。從結果可以看出，暴力態度很好地解釋了暴力文化和應激性暴力這兩個維度的暴力態度。

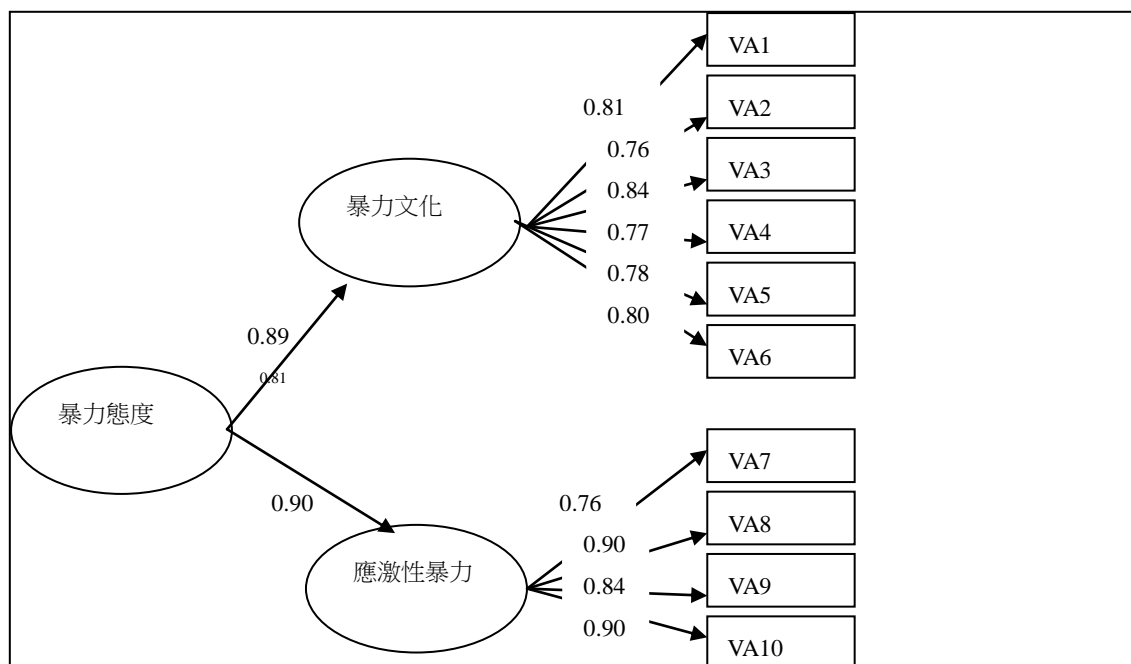


圖 7-1 暴力態度的二階二因子模型

表 7-6-1 暴力態度的二階二因子模型擬合優度指標

	χ^2	df	Chi-Square/df	GFI	RMSEA	CFI	NFI	NNFI
判斷標準			<5	>.90	<.08	>.90	>.90	>.90
模型	140.5	33	4.26	.89	0.078	.97	.97	.98

2. 移情水平

在本章第一節對移情水平這一變量進行探索性因子分析時，量表中的28個題項，保留24個，現在繼續利用驗證性因子分析對這24個題項進行檢驗，驗證移情的結構，驗證結果見圖7-2，模型擬合優度見表7-6-2。從分析結果可以看出，所有24個測量條目在相應因子上的負荷都高於0.50，模型的擬合優度指標也達到了可接受的水平，說明模型是可以接受的。移情很好地解釋了幻想、觀點轉移、同理關心和個人挫折這四個維度，同時絕大多數擬合優度指標達到了可接受的水平。移情的二階因子結構得到很好的驗證。

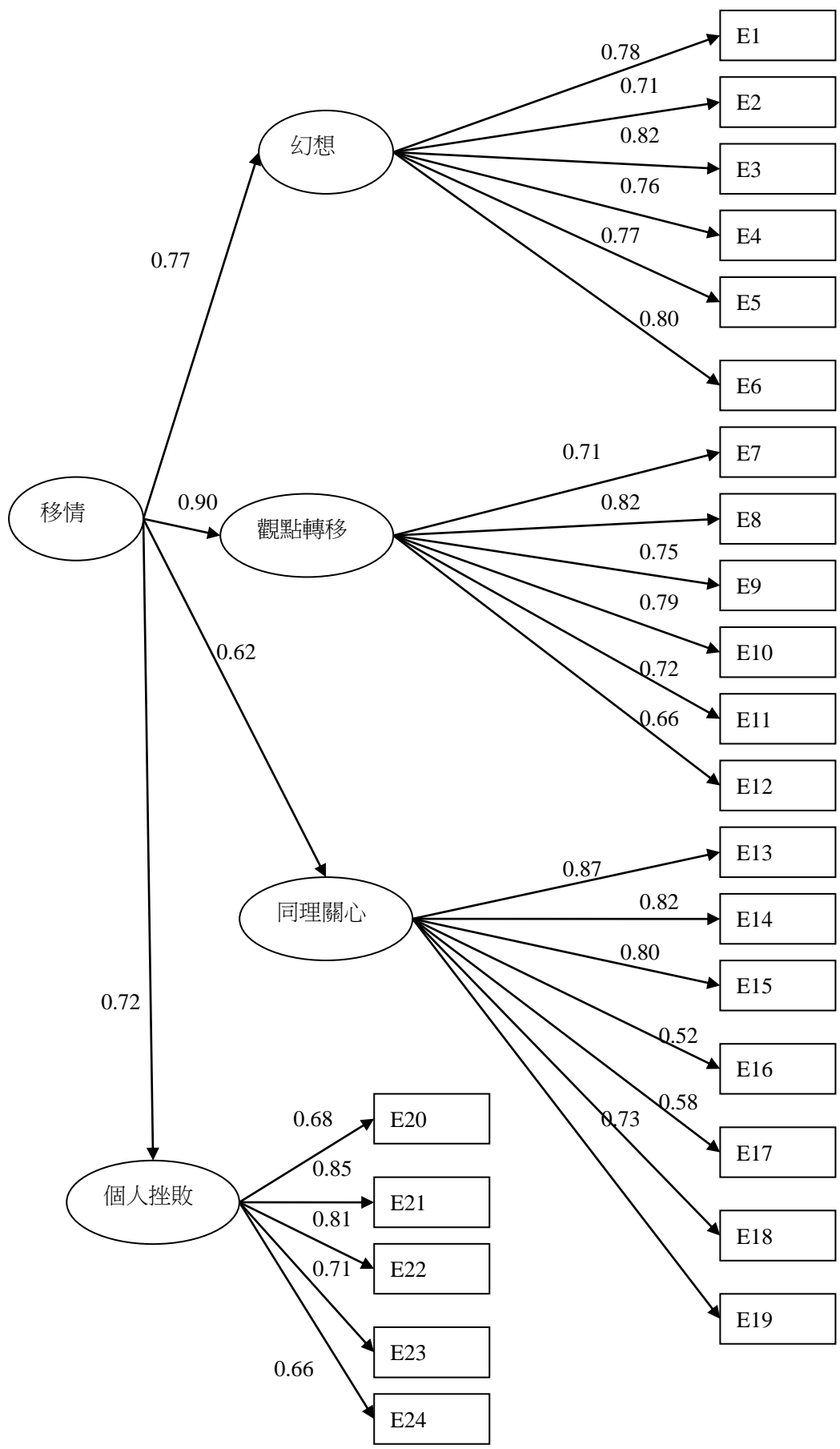


圖 7-2 移情的二階四因子模型

表 7-6-2 移情的二階四因子模型擬合優度指標

	Chi-S quare	df	Chi-Square/ df	GFI	RMSE A	CFI	NFI	NNFI
判斷標準			<5	>.90	<.08	>.90	>.90	>.90
模型	829.4	178	4.66		0.056	.93	.94	.93

7.6.2 結構方程模型的檢驗結果

(一) 模型建構

在進行模型估計之前，研究人員先要根據理論或研究成果來設定假設的初始理論模型。模型構建包括以下內容：第一、確立觀察變量（即指標，通常是題目）與潛變量（即因子，通常是概念）的關係。第二、確立各變量間的相互關係（制定因子間的相關效應和直接效應）。第三、在複雜模型中可以限制因子負荷和因子相關係數等參數的數值或關係。在建構模型時，應當先檢查每一個測量模型的擬合效果。如果因子與指標的擬合性較差，即指標無法有效地說明因子，則不宜強行繼續檢查因子間關係。這一步在上一節中已經進行。

在本研究想要運用結構方程模型來探討的假設中，有三個內源潛變量（即暴力態度、移情水平和暴力意圖）以及一個外生潛變量（暴力网游的接觸量）。（具體見下表 7-6-3）

表 7-6-3 暴力意圖模型的潛在變量與觀測變量

	潛在變量	觀測變量
自變量（外生變量）	$\xi 1$: 暴力網游接觸量	X1: 暴力網游接觸量
因變量（內源變量）	$\eta 1$: 暴力態度	Y1: 暴力文化
		Y2: reactive 暴力
	$\eta 2$: 移情水平	Y3: 幻想
		Y4: 觀點轉移
		Y5: 同理關心
		Y6: 個人挫折
	$\eta 3$: 暴力意圖	Y7: 暴力意圖

對於內源潛變量“暴力態度”，有兩個觀測變量，分別是暴力文化和應激性暴力。根據上一節驗證性因子分析的結果，暴力文化由 6 個題項組成（分別是 VA1-VA6），應激性暴力由 4 個題項組成（VA7-VA10）。

內源潛變量“移情水平”有 4 個觀測變量，分別是幻想、觀點轉移、同理關心和個人挫折。其中，幻想由 6 個題項組成（E1-E6），觀點轉移由 6 個題項組成（E7-E12），同理關心由 7 個題項組成（E13-E19），個人挫折由 5 個題項組成（E20-E24）。

內源潛變量“暴力意圖”由單個觀測變量進行衡量，該觀測變量由 3 個題項組成（分別是 VI1-VI3）。

外生潛變量“暴力網游接觸量”由單個觀測變量衡量。該觀測變量對暴力網

游的接觸量重新進行劃分，其中 1-20 為較輕度，賦值為 1；21-40 為輕度，賦值為 2，41-60 為中度，賦值為 3；61-80 為較重，賦值為 4；81-100 為重度接觸，賦值為 5。

具體的路徑圖見下圖 7-3。

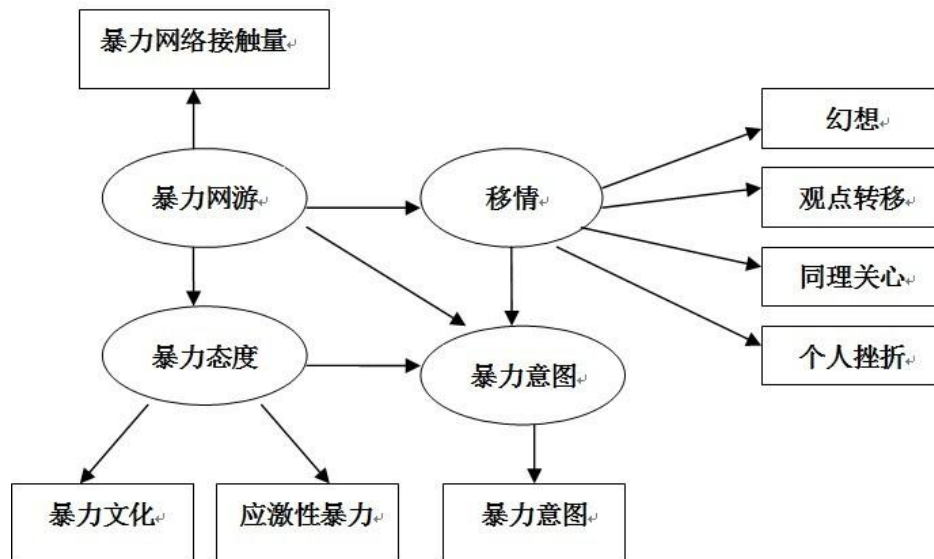


圖 7-3 結構方程模型的路徑圖

在利用 amos17.0 進行處理時，將上面的路徑圖簡化為下圖 7-4。

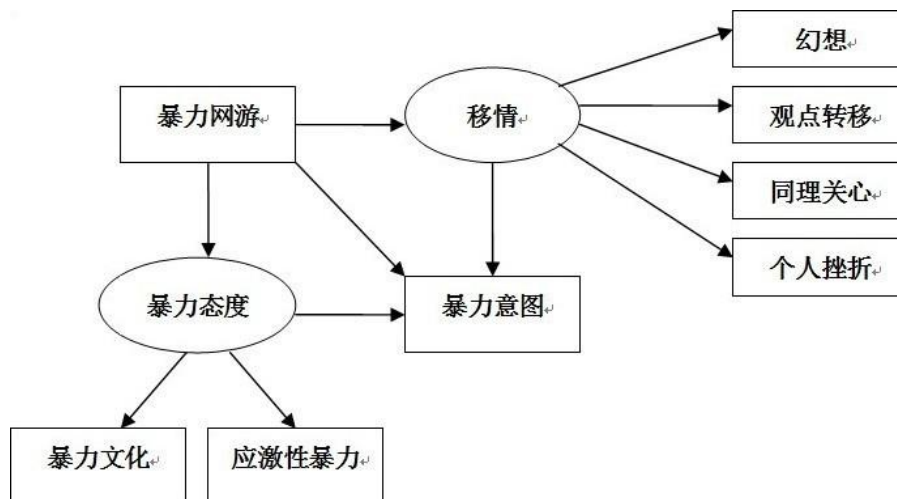


圖 7-4 結構方程模型的簡化路徑圖

(二) 模型擬合 (model fitting)

模型擬合過程就是求解模型參數的估計值。在結構方程模型分析中，求解目標是求出使模型隱含的協方差矩陣（即再生矩陣）與樣本協方差矩陣“差距”最小的參數估計值。

如前所述，一個完整的結構方程模型由兩部分組成：測量模型描述的是每個潛在變量是如何被觀測變量所預測的（結果如本章第一節中所示），結構模型則描述一組有直接影響的外源潛變量和內源潛變量之間的關係。表7-6-4是通過Amos 17.0對前文的假設進行檢驗的結果，其中路徑值是對假設關係的一個基本驗證，用來說明各變量之間的關係是正相關還是負相關以及這種相關關係的程度。路徑值越大，說明這種作用程度越強烈。在以上計算結果的基礎上便可以討論研究假設的驗證情況。

表7-6-4 模型假設檢驗結果表

研究假設	路徑假設	係數負荷	P值	結論
H4	暴力網游接觸量→暴力態度	.699	.000	支持
H5	暴力網游接觸量→移情水平	-.197	.000	支持
H6	暴力網游接觸量→暴力意圖	.668	.000	支持
H7	暴力態度→暴力意圖	.111	.031	支持
H8	移情水平→暴力意圖	.006	.858	不支持

從上表看出，除了移情——暴力意圖這一路徑的係數不顯著之外，其他路徑的係數都顯著。研究假設H4認為，暴力網游接觸量和暴力態度正相關。從表中可以看出，自變量與暴力態度直接的標準化係數為.699，二者存在顯著正相關，即暴力網游的接觸量越大，暴力贊同度就越高，研究假設假設H4成立。

暴力網游接觸量與移情水平呈顯著負相關（標準化係數為-.197），說明暴力網游的接觸量越大，移情水平越低，研究假設H5成立。

暴力網游接觸量與暴力意圖呈顯著正相關（標準化係數為.668），說明暴力網游的接觸量越大，則暴力意圖越明顯，研究假設H6成立。

暴力態度和暴力意圖顯著正相關（標準化係數為.111），即對暴力態度的贊同度越高，則暴力意圖越明顯。研究假設H7成立。

移情水平與暴力意圖無顯著相關（標準化係數為.006，n. s.），研究假設H8不成立。（需要指出的是，在上一節對研究假設H8的檢驗是成立的（ $\beta = -.086$ ， $p < 0.05$ ），但顯著程度不是那麼高，而在本節中綜合考察諸變量對暴力意圖的影響時，移情水平與暴力意圖的相關程度變得不顯著，可見，對暴力意圖這個第三順序的涵化指標，其他兩個變量（暴力網游接觸量和暴力態度）的影響程度更高。）

（三）模型評價（model assessment）

結構模型的計算結果包括三方面的內容：一是外源潛變量和內源潛變量之間的路徑係數及其統計顯著性判斷；二是內源潛變量之間的回歸圈中及其統計顯著性判斷；三是結構模型的擬和度。因此在取得了參數估計值以後，需要對模型與數據之間是否擬和進行評價，其目的主要是判斷研究者所建構的理論模式是否能夠對實際觀測所得的資料予以合理的解釋。

1、結構方程的指數評價體系

評價結構方程的擬合優度時，應依據多個擬合指數的綜合擬合結果，而不能依賴其中的一個或幾個擬合指數的值。在滿足基本擬合標準的基礎上（基本擬合標準是用來檢驗模型的誤差、辨認問題或輸入是否有誤等，可衡量指標的衡量誤

差不能有負值、因子負荷不能太低（小于 0.5）或太高（大于 0.95），並且這些因子負荷是否都達到顯著水平。）），結構方程模型常用的擬合指數包括絕對擬合指標和相對擬合指標。

（1）絕對擬合指數包括：

擬合優度卡方值 χ^2 ：擬合結果希望得到不顯著的卡方值，即卡方值應該對其自由度相對很小。很小的卡方值說明擬合很好，很大的卡方值說明擬合不好。

χ^2/df ：儘管卡方檢驗提供模型在統計上是否成功的信息，但卡方值與樣本規模相關聯，因而，它常常不能很好地判定模型的擬合。侯杰泰(2004)認為報告 χ^2/df 比單純報告 χ^2 更受歡迎，特別在模型比較時更具有參考價值。通常如果卡方值與自由度之比小于5，則認為模型擬合較好。

擬合優度指數GFI (Goodness-of-Fit Index)：GFI 可以測定觀察變量的方差協方差矩陣S 在多大程度上被模型定義的方差協方差矩陣E 所預測。

Browne & Cudeck (1993) 建議使用均方根近似誤差 (root mean square error of approximation, RMSEA) 作為每個自由度差距量數(measure of discrepancy per degree of freedom)。均方根近似誤差不大於 .05 時是「擬合度良好」(good fit)；.05至 .08 是屬於「擬合度尚佳」(fair fit)；.08至 .10 屬於「擬合度普通」(mediocre fit)；如大於 .10 則屬於「擬合度不佳」(引自吳裕益, 2004)。

（2）相對擬合指數

相對擬合指數反映了一個模型與另一個模型的相對擬合程度，常用的相對擬合指數包括有：NFI (Normal Fit Index) 和CFI (比較擬合指數, Comparative Fit

Index) 等，NFI 值介于0 和1 之間，越接近于1，表明模型擬合效果越好。同樣，CFI 的取值也在0 和1 之間，越接近于1，表明模型的擬合效果越好。

2. 本研究的擬合程度

表 7-6-5 中列出本研究假設模型中的擬合指標值，並與理想的參考標準值進行比較。

表 7-6-5 結構方程模型檢驗的擬合優度指標

		參考標準	實際值
絕對擬合指數	Chi-square χ^2		49.5
	df		17
	χ^2/df	<5	2.91
	RMSEA	<.08	.068
	GFI	>.90	.96
相對擬合指數	NFI	>.90	.97
	CFI	>.90	.98

從表 7-6-5 的結果可以發現，假設模型的卡方值為 49.5，自由度為 17， χ^2/df 的值為 2.91，小于 5，說明模型的擬合優度較好。其它絕對擬合指數和相對擬合指數的值也符合參考標準，可以看出整個模型的擬合優度是較為理想的。

(四) 模型修正與再評價

從上一節的結果可以看出，本研究的假設模型基本成立，有較好的擬合優度。暴力网游的接觸量、暴力態度、移情水平和暴力意圖四個變量之間的假設關係大部分得到了驗證。但是有的變量之間的關係顯著程度並不高。例如移情和暴

力意圖兩個變量之間的路徑係數僅為.006，p 值大于 0.05。因此，可以對假設模型進行進一步的修正，以使其得到更高的擬合優度。

本研究採取刪除 t 值不顯著的路徑來對模型進行修正。在假設模型中，移情和暴力意圖兩個變量之間的路徑係數為.006（ $p > .05$ ），這說明移情對暴力意圖沒有非常明顯的直接影響。在刪除掉該路徑之後，再次對新的修正模型進行驗證。重新進行估計的各個參數值都達到顯著水平，可見，新的假設模型也得到了驗證，各個變量之間的路徑係數的顯著程度均有提高（見表 7-6-6）。

表7-6-6 修正模型的檢驗結果表

研究假設	路徑假設	係數負荷	P值	結論
H4	暴力網游接觸量→暴力態度	.699	.000	支持
H5	暴力網游接觸量→移情水平	-.197	.000	支持
H6	暴力網游接觸量→暴力意圖	.668	.000	支持
H7	暴力態度→暴力意圖	.118	.028	支持

前後兩個模型的擬合優度比較見表 7-6-7：

表 7-6-7 假設模型與修正模型的擬合優度比較

		實際值	修正後
絕對擬合指數	Chi-square χ^2	49.5	49.6
	df	17	18
	χ^2/df	2.91	2.76
	RMSEA	.068	.065
	GFI	.961	.964
相對擬合指數	NFI	.973	.973

	CFI	.982	.982
--	-----	------	------

表 7-6-7 顯示，修正後的模型的擬合優度指標與修正前的大部分差不多，有一些指標有了改善。例如 χ^2/df 從 2.91 降低到 2.76，RMSEA 的值從.068 降低到.065，GFI 值從.961 增加到.964。這說明刪掉路徑之後的修正模型較之前的假設模型有了更高的擬合優度。

(五) 暴力網游接觸量、暴力態度、移情與暴力意圖的關係總結

本研究運用結構方程模型來檢驗暴力網游接觸量、暴力態度、移情與暴力意圖四個變量之間的相互關係，其直接效應和間接效應以及總效應如表 7-6-8——表 7-6-10 所示。

表 7-6-8 變量之間的直接影響

		接觸量	暴力態度
暴力態度	β 值	.699	
	p	.000	
移情水平	β 值	-.197	
	p	.000	
暴力意圖	β 值	.668	.110
	p	.000	.032

從上表可以看到，接觸量對暴力態度和移情水平有直接顯著影響，其路徑係數分別為.699 ($p < 0.001$) 和-.197 ($p < 0.001$)。接觸量和暴力態度對暴力意圖也有直接的顯著影響，其路徑係數分別為.668 ($p < 0.001$) 和.110 ($p < 0.05$)。接觸量對暴力意圖除了直接影響外，還通過暴力態度這一變量對暴力意圖有間接影響。其

影響的值为.077（即.699*.110），见表 7-6-9。

表 7-6-9 變量之間間接影響

		接觸量
暴力意圖	β 值	.077

綜上所述，假設模型中所有變量之間的效果歸納在表 7-6-10 中。

表 7-6-10 暴力網游接觸量、暴力態度、移情與暴力意圖的總效應

		接觸量	暴力態度
暴力態度	β 值	.699	
移情水平	β 值	-.197	
暴力意圖	β 值	.754	.110

本小節探討中學生玩暴力網游的接觸量和他們的暴力態度、移情水平以及暴力意圖之間的關係。根據研究假設，接觸量和暴力態度、暴力意圖存在正相關的關係，與移情水平存在負相關，暴力態度與暴力意圖存在正相關，移情水平與暴力意圖存在負相關。這些假設在結構方程模型的驗證中，大部分得到了支持。根據最終修正後的模型顯示，這些變量之間存在著 5 種顯著路徑：接觸量直接正向影響暴力態度；接觸量直接負向影響移情水平；暴力態度直接正向影響暴力意圖；移情水平之間負向影響暴力意圖；接觸量通過暴力態度間接正向影響暴力意圖。

總的來說，本研究中用結構方程模型來檢驗的 5 個研究假設大部分成立。標有全部參數值的結構方程模型圖如圖 7-6-5 所示。

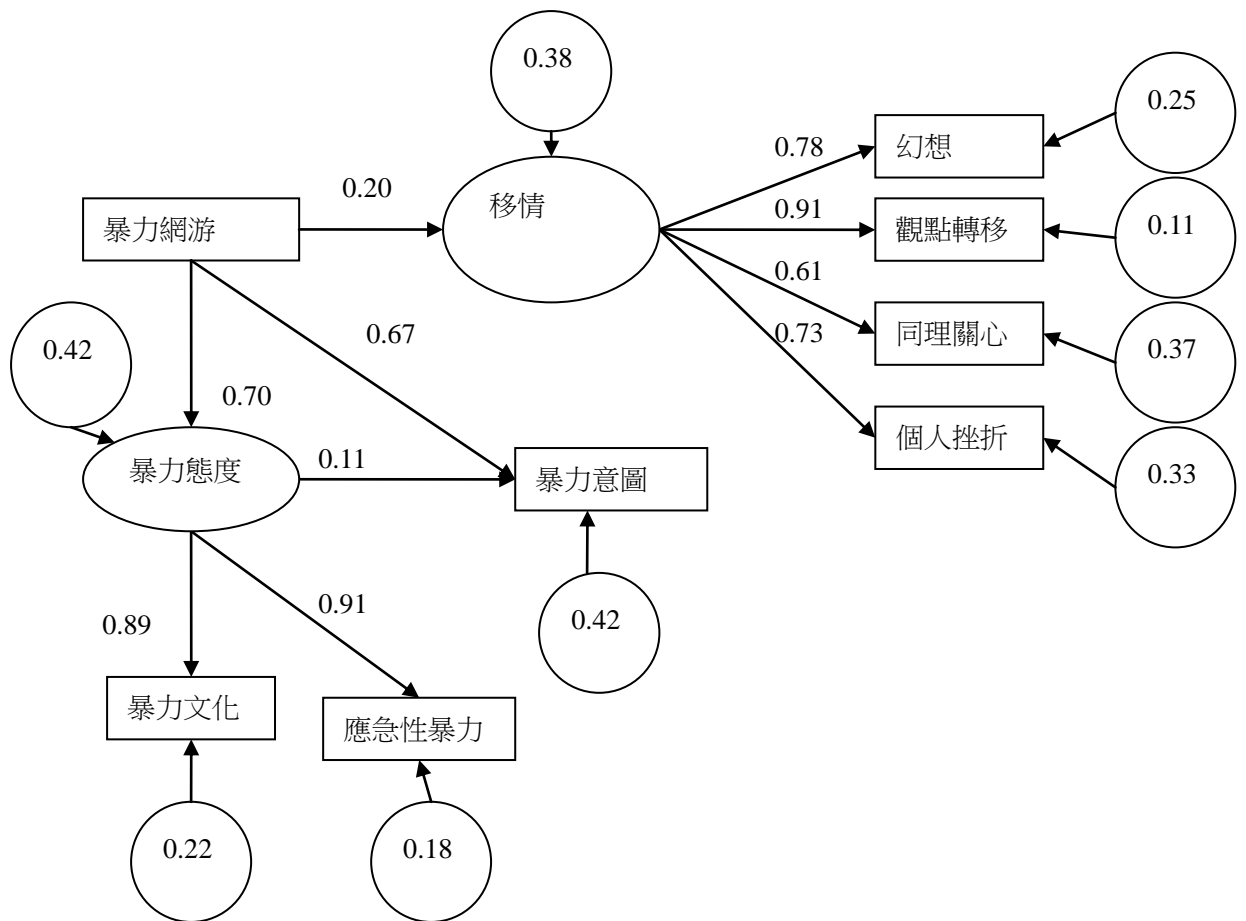


圖7-6-5 最終的結構方程模型圖

第八章 總結與討論

本章對研究結果進行摘要總結，並探討本研究的理論價值、方法創新和對現實的啓示，最後分析研究的局限不足之所在以及今後的研究方向。

8.1 研究結果總結

網絡與遊戲結合的全新娛樂方式打破了傳統的遊戲模式，帶來了翻天覆地甚至是革命性的變化，以網絡遊戲為代表的新娛樂文化在全球範圍內引發了數字娛樂消費的浪潮。隨著網絡遊戲，尤其是暴力網遊在青少年玩家中的盛行甚至是成癮，社會各界對其關注也越來越大，澄清暴力網絡遊戲對青少年認知、態度和情感等方面產生何種影響也成為一個在理論上和實踐上都很有意義的問題。

8.1.1 暴力網遊的吸引力

本研究發現在青少年中大受歡迎的網絡遊戲，以暴力網遊為主，這和之前的相關研究中的調查結果類似（如王玲寧，2005；尚小霞，2007）。其中《魔獸世界》和《反恐精英》依然是熱玩的兩款網絡暴力遊戲，而其他的雖然發生了變化，但多含有暴力元素。這表明網絡暴力遊戲更新的速度很快，並且數量和類型越來越多。從另一個角度可以看到網絡暴力遊戲有著越來越大的市場，衆多遊戲玩家的追捧和支持讓廠商有利可圖，故而有如此多的新遊戲面世，其中青少年已經逐漸成為衆多支持者中的主力軍。因此，在對本研究的研究假設進行驗證之前，研究者選取《魔獸世界》為例子，從視覺表現、角色技能以及整體規劃等不同層面分析了暴力網遊中暴力元素的展現、暴力的敘事以及暴力網遊受歡迎的成因（第六章）。

在視聽效果層面，為了給玩家以更加真實的暴力刺激感，網絡遊戲的逼真程

度日益提高，進步的速度日新月異。早期網遊中的暴力表現，不論敵我都只是簡單的動作，玩家的遊戲快感除了簡單的挨打動作外，更大部分來源於傷害數值的大小。例如經典網遊《大話西遊》中，玩家發出攻擊指令，遊戲角色以規定好的動作跑到怪物身邊攻擊。怪物受到攻擊後，做出受傷的動作，然後頭頂冒出“-99999”之類的代表血量的數字，超過了怪物血量後，怪物就會狼狽跑開，這樣的戰鬥還顯得相當可愛。後來玩家對這種傻傻的暴力不感興趣了，於是更為華麗的暴力形式——特效和光效出來了，人物越來越精緻，怪物越來越凶惡，只有這樣，征服這些怪物玩家的興奮點才越高，滿足感才更強。很快，玩家對華麗的光效又習以為常了，只能用更高級的暴力來滿足他們，在打打殺殺中加入怪物的配音，在擊打怪物後獲得血濺八方的暢快淋漓的感覺，拳拳到肉、轟爛成渣、支離破碎的怪物屍體和撕心裂肺的聲音，令玩家大呼過癮²⁵。在《魔獸世界》的許多畫面被和諧之後，玩家迅速發明瞭各種補丁來恢復原來的暴力畫面和聲效，這也從一個側面反映了玩家在長期浸淫中被“培養（或涵化）”出來的重口味。令人擔憂的是，網頁遊戲和手機網遊也面臨著同樣的趨勢，雲技術的出現，多平臺網遊技術難題一步步被攻克，無端和有端遊戲的差距逐漸縮小，刀光劍影、血肉橫飛的場面極有可能出現在網頁遊戲中。而技術上的瓶頸被突破後，手機網遊的暴力因素達到 PC 網遊水平也將指日可待。

除了視覺表現力上反映的刀光劍影、血肉橫飛等極度血腥和渲染暴力的傾向外，團隊歸屬感、暴力的正義化和合法化敘事，都有助於暴力網遊的大行其道，而其背後是更加隱蔽的精心設計的強化玩家爭強好勝心態的 PK 系統。如同現實生活中有限的資源與無限的欲望之間的矛盾，在網絡遊戲的世界裏，等級、武

²⁵（2011年10月2日），是美學還是重口味——暴力遊戲大剖析。2012年1月訪問于17173.com，http://news.17173.com/content/2011-10-02/20111002154049746_all.shtml

器、虛擬貨幣等也是眾玩家如饑似渴、爭相追逐的稀缺資源。想要突破資源的限制，就要付出高額代價。以《魔獸世界》為例，遊戲玩家們獲得武器裝備的途徑只有兩種，或是通過購買升級，或是通過擊殺一種超級怪物。也就是說，一方面有需求就有市場的基本經濟規律在遊戲世界中同樣可行，只要擁有足夠的經濟基礎，升級、裝備等問題便可以通過購買迎刃而解。但如果玩家囊中羞澀，卻又想遊戲中佔據一席之地，那就要耗費大量的時間資源攻克一個又一個難關。也正是因此，長時間耗在電腦面前就成為大多數玩家的唯一選擇²⁶。

目前市場上大多數遊戲中都有拉鋸戰式的規則設定，在遊戲進行過程中，玩家無法隨意上、下線，而眾多玩家也就被遊戲開發商的這些程序輕而易舉地控制著。此外，雖然設計者也會推出種種懲罰措施來限制玩家之間的 PK，但遊戲運營方面會“貼心”地推出種種補償，只要玩家花錢，系統懲罰會在很短時間內恢復。本來為了遊戲平衡所精心設置的懲罰在金錢的面前變得不堪一擊，也間接鼓勵了玩家進行 PK，玩家的好勝心越強，遊戲道具越好賣，運營商的收益也就越高。正是這些設計使得遊戲逐步失去了其本身的娛樂性和教育意義，淪為了依靠暴力刺激感官的視覺遊戲²⁷。

8.1.2 暴力網遊對青少年的涵化效果

在分析了暴力網遊大受歡迎的機制之後，本文運用多元分層回歸分析以及結構方程模型來檢驗暴力網遊對青少年玩家的涵化效果。傳統的涵化研究發現，電視對受眾第一順序的涵化效果要強於第二順序的，也有分析發現受眾社會層面的涵化效果要強於個人層面的，受此啟發，本研究首先將涵化指標劃分為第一順序

²⁶ 同 25

²⁷ 同 25

/個人層面、第一順序/社會層面、第二順序/個人層面以及第二順序/社會層面，接著進一步探討暴力態度、移情以及暴力意圖的涵化效果。

(一) 第一順序(認知層面)的涵化效果

本研究分別通過 3 個題項和 6 個題項來測量玩家對個人層面和社會層面的暴力認知。

結果顯示，不論是在控制人口變量的情況下，還是同時控制人口變量和調節變量(包括個人的暴力經驗和網遊的認知真實)的情況下，個人層面的暴力認知都不成立。但是個人的暴力經驗對“個人被攻擊”和“個人被搶劫”的可能性的估計存在顯著正相關的影響，這與之前部分涵化效果研究的結果相一致。

社會層面的暴力認知的涵化效果，僅在部分題項上得到支持。重度接觸暴力網遊，會影響玩家對“所有的犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”、“小孩在公園成爲暴力犯罪受害人的可能性”和“青少年犯罪中，暴力犯罪所佔的百分比”的估計，但是在“任意一個星期裏，100 個人中有多少人會捲入暴力事件中”、“人們被槍擊的可能性”和“每年有百分之多少的謀殺案沒有被破”這三個題項上，涵化效果不存在。

把涵化研究中所探討的社會認知區分爲個人層面和社會層面，有其理論上的必要。其著眼點就是此區分對於瞭解涵化作用所由而來，或可提供部分解釋。玩家在建構屬於個人層面的社會現實時，所考量的與個人有關的各項因素，相關的訊息較可能經由個人親身接觸而來；在建構社會層面的社會現實時，則傾向於媒介接觸所得。因此，在研究社會層面的涵化指標時，媒體的涵化效果較可能出現。把社會現實進行個人層面和社會層面的區分，還涉及另一個假設：不同的訊息渠道彼此競爭，當媒體所提供的訊息是玩家主要賴以建構社會現實的基礎時，涵化

效果才有產生的條件。然而在本研究中，雖然網絡遊戲是玩家經常接觸的媒體之一，但由於玩家對網遊的認知真實性並不很高（均值為 2.41），意味著玩家主要賴以建構社會現實的訊息並非來自網絡遊戲，因此社會層面的認知涵化效果並沒有全部成立。需要更細緻的研究來探索，為何在某些題項上的社會層面的認知涵化效果存在，而在某些題項上則不然。

此外，中美在社會治安等方面的差異或許也是認知層面的涵化效果不成立的部分原因。和美國不同，中國尚未允許個人持有槍支合法化，因此對於被槍擊的可能性估計，普遍較低，即使這在暴力網遊中是司空見慣的場景。

（二）第二順序的涵化效果（卑鄙世界綜合症與恐懼感）

和第一順序的涵化效果一樣，本研究也從社會層面（卑鄙世界綜合症）和個人層面（恐懼感）兩個角度對第二順序的涵化效果進行測量。

在控制人口變量的情況下，卑鄙世界綜合症的涵化效果成立（ $\beta = .474, p < 0.001$ ），男生和女生相比涵化效果更強。家庭關係和學校關係越不融洽的受訪者，其涵化效果也越強。對暴力經驗和人口變量同時控制的條件下，涵化效果仍舊存在（ $\beta = .468, p < 0.001$ ），且有受害者經驗的受訪者的涵化效果更強。同時控制人口變量和網遊的認知真實，假設仍舊成立，但調節變量“網遊的認知真實”對涵化效果的調節作用不明顯。

在控制不同變量的情況下，在關於“對犯罪的恐懼感”的 6 個題項上，都沒有發現玩家存在個人層面/第二順序的涵化效果，亦即暴力網遊的接觸量與玩家的恐懼感之間不存在正相關的關係。這個與電視暴力的涵化研究結果不同，其原因或許在於電視與網絡遊戲的受眾所處的地位的差異。電視觀眾對於電視暴力內

容處於被動接受的狀態，長期收視可能涵化出恐懼的觀感；而暴力網遊的玩家在遊戲中處於主動的地位，同時是暴力行爲、動作的發出者和承受者，而其中的暴力元素正是吸引他們樂此不疲地玩遊戲的誘因，因此恐懼感較少。

(三) 暴力態度、移情和暴力意圖的涵化效果

本研究首先通過多元分層回歸分析來分別驗證暴力網遊接觸量對暴力態度、移情水平以及暴力意圖的影響。

對於總體樣本，暴力態度的涵化效果成立 ($\beta = .542, p < 0.001$)，暴力網遊的接觸量對暴力態度有顯著的正向作用。其中男生以及學校關係較差的學生涵化效果更強。在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下，對暴力態度的涵化效果依然存在 ($\beta = .514, p < 0.001$)，且兼有兩種暴力經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比，對暴力的贊同度更高，涵化的效果更強。在控制了人口變量和網遊的認知真實的情況下，對暴力態度的涵化效果也存在 ($\beta = .545, p < 0.001$)，但網遊的認知真實這一變量的調節作用不明顯 ($\beta = .025, p > .05$)。

對於總體樣本，玩家的移情水平與暴力網遊的接觸量有顯著的負相關 ($\beta = -.208, p < 0.05$)。在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況下負相關關係仍舊成立 ($\beta = -.234, p < 0.001$)。具有加害者經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比，移情水平更低，涵化效果更強。在控制人口變量和網遊的認知真實的情況下涵化效果仍然存在 ($\beta = -.212, p < 0.001$)，但網遊的認知真實這一變量的調節作用不明顯 ($\beta = .033, p > .05$)。

總體樣本的暴力意圖的涵化效果成立 ($\beta = .733, p < 0.001$)，暴力網遊的接觸量對暴力意圖有顯著的正向作用。在控制了人口變量和個人暴力經驗的情況

下該涵化效果仍舊成立 ($\beta = .714$, $p < 0.001$)。且有受害者經驗的受訪者與沒有暴力經驗的受訪者相比，暴力意圖更明顯。在控制人口變量和網遊的認知真實的情況下，自變量與因變量之間的正相關關係仍舊存在 ($\beta = .729$, $p < 0.001$)，但調節變量網遊的認知真實的調節作用不明顯 ($\beta = .031$, $p > .05$)。

此外，本研究還分別檢驗暴力態度與移情水平對玩家暴力意圖的影響。多元分層回歸分析結果顯示，暴力態度對暴力意圖有顯著的正向作用 ($\beta = .396$, $p < 0.001$)，而移情水平則對暴力意圖有顯著的負向作用 ($\beta = -.086$, $p < 0.05$)，

爲了進一步厘清暴力網遊的第三順序的涵化效果，本研究使用結構方程模型來探討暴力網遊接觸量、暴力態度、移情以及暴力意圖四者之間的相互關係。研究發現，暴力網遊的接觸量不僅對暴力意圖有直接影響 ($\beta = .668$, $p < 0.001$)，同時也通過影響暴力態度 ($\beta = .699$, $p < 0.001$) 而對暴力意圖有間接影響。其中，暴力態度對暴力意圖也有正向影響 ($\beta = .111$, $p < 0.05$)，而移情水平與暴力意圖沒有顯著相關 ($\beta = .006$, $p > 0.05$)。從這個結果可以更好地看出自變量對暴力意圖的作用機制：一個很有趣的發現，移情與暴力意圖的關係在多元分層回歸分析中得到驗證，但是在結構方程模型中不成立，說明意圖更多地通過暴力態度影響，而移情水平則不必然影響玩家的暴力意圖。從多元分層回歸分析中也可以看出，暴力態度對暴力意圖的影響係數 ($\beta = .396$, $p < 0.001$) 要遠大於移情水平的影響係數 ($\beta = -.086$, $p < 0.05$)。

(四) 共鳴效應

在本研究的假設檢驗過程中，多處發現暴力經驗的共鳴效果。玩家的暴力經驗對於卑鄙世界綜合症、暴力態度、移情水平和暴力意圖都有調節效果，意味著

有暴力經驗的玩家，會更傾向於對他人持有不信任的觀感，對暴力會持有更加贊成的態度，移情水平更低，而暴力意圖更明顯，這一研究結果對家長、學校都有著深刻的啟發意義。

（五）控制變量的作用

研究還發現家庭關係、學校關係和學校類別對部分涵化效果存在調節作用。被調查對象的學校關係與家庭關係結果顯示，青少年的人際關係有所淡化，同學、師生之間很少出現很好的關係（均值為 3.49），而本應該比較好的與父母之間的關係也趨於一般化（均值為 3.30）。家庭關係比較差的學生，在卑鄙世界綜合症上的涵化效果更強。學校關係較不融洽的學生，在暴力態度上的涵化效果更強。而技校的學生，和其他學校類別的學生相比，在部分涵化指標上的效果更加明顯。

這些結果也給予我們多種啟示：電腦網絡在為那些“性格內向”的青少年提供了展示自我平臺的同時，也使他們在“網下”的現實生活中產生更加內向、孤僻、冷漠、情感缺乏和親情淡化等心理狀態，從而導致青少年非人性化傾向增加。人際關係越疏離，與現實世界互動越少的青少年，當長期沉浸在網絡遊戲中，儀式性的使用會使他越加接受遊戲所呈現的媒體世界以及遊戲中的規則。

技校的學生通常受到父母與學校的管束更少，脫離學校環境後，常聚集在網吧裏，同儕之間的影响力更加深了網絡遊戲所呈現的媒介真實對於青少年主觀真實的建構。暴力網遊或許不會立刻把一個本來品學兼優的好學生變成江洋大盜，但對於那些與家庭、社會疏離的學生，很可能強化他們對於社會的負面認知。在這樣的重度玩家身上，特別容易發生涵化理論中的共鳴效果。

（六）虛擬或真實？

研究結果發現，玩家對網遊的認知真實程度較低（均值為 2.41），且不受接觸時間影響。從認知層面大部分的涵化假設沒有成立來看，似乎不需要太擔心玩家對網遊世界的虛擬和現實世界的混淆。但是，這或許是由於量表的設計不成熟導致的，或許是因為遊戲世界的暴力存在誇張的層面，且多為魔獸、神怪類，自然會讓玩家覺得與現實有差異。另一方面還應看到，雖然網遊裏的暴力畫面不會讓玩家覺得與現實相符，但是其暴力敘事機制已經潛移默化地植入玩家的思維。在網遊世界中，也有等價交換、欺騙、友情、暴力、衝突……………這些實際上也是現實生活的一個映射。在虛擬世界裏，玩家們的遊戲行為基本都是虛擬行為，他們不顧及虛擬行為所帶來的後果，有很多玩家在遊戲中以級別高而任意“殺人”，甚至以此為樂。這種虛擬行為，把人性本能深處潛在的佔有欲、報復心等醜惡面都調動了起來，很可能對玩家的人格產生直接的影響。

8.1.3 小結

涵化理論認為，大多數的媒體都在扮演著“說故事”的角色，不論是以故事、神話、新聞還是娛樂的形式，通過持續性的重複，不斷地向新一代人傳承文化，同時界定著我們生活的世界以及合法化一種特定的社會秩序。如 Gerbner 所說，在 20 世紀的後期，扮演著在大部分時間向大部分人講故事這一角色的是電視，而對於中國現今的青少年學生，充當這一角色的或許是網絡，或者網絡遊戲。

相較于單向地對使用者說故事的電視節目或電影，網絡遊戲互動性更高，其內容不是單一的由遊戲公司或單個玩家創造，而是多方共同的創作。在整個網絡

遊戲的大環境下，媒體“說故事”的社會功能，其實就在建構整個共同的符號環境，玩家如果長期沉浸於網絡遊戲的環境中，按照涵化理論的觀點，無疑會受到其影響。例如，陳士哲針對《天堂》玩家進行的涵化研究發現，“不論在焦點小組座談，還是深度訪談的個案中，幾乎一周玩《天堂》超過三十小時的玩家，幾乎滿嘴的天堂經，不論是生活中各種情況的發生，他可以用天堂相類似的情況譬喻講解說明，對於遭遇到衝突紛爭時，他們解決問題的思維方式也是用玩天堂時的思考方式為主軸。” 與之相似，筆者接觸的《魔獸世界》玩家，也都有這種把遊戲中的角色、劇情、各種元素熟練運用在現實生活中的情況。他們不見得認為遊戲中的事件會發生在現實生活中，但是潛移默化中，遊戲已經養成了他們待人接物、處事、處理問題的一套既成系統。亦即網絡遊戲或許不會影響玩家關於“世界是怎麼樣”的認知，但是會讓玩家在面對特定情況時如何思考、有何種情感應對或態度產生微妙的影響。本文的研究結果也驗證了這一點：雖然暴力網遊不是玩家賴以建構社會現實的主要依據（從研究結果看，暴力網遊接觸量不會顯著影響玩家對社會現實的建構），但是在相關的情感、暴力態度以及傾向方面存在涵化效應。大量接觸暴力網遊，會使玩家對他人漠不關心、覺得他人不值得信任、在暴力網遊中浸淫得越久，就越熟悉並接受用武力來解決矛盾和衝突的作法。

從本質上說，網絡遊戲構成了一個基於現實社會規則之上的精神世界，相當於一個麻雀雖小、五臟俱全的小社會，身在其中的每一個人都受遊戲規則的約束，並體驗遊戲規則下各種行為所帶來的真實感受。這是一個有別於電視、廣播、平面媒體、甚至互聯網的更加強大的媒體，它不僅讓用戶看到、聽到它所想傳達的價值觀，更讓用戶自覺自願地在不斷體驗中接受和強化它想傳達的價值觀。作為一個價值觀的訓練營，它實現了遊戲者的文化體驗和文化認同，承載著對日常

生活和行為習慣的價值重構²⁸。因此，暴力網遊正是網絡時代人們文化體驗和身份認同的一種存在和情境，只是青少年在追求自我認同的這個過程中，由於其所處的階段在生理和心理等方面的特點，很容易陷入疑惑，發生迷失。

此外，雖然沒有證據證明暴力網遊會直接誘發暴力或攻擊性行為，但是本研究對第三順序涵化效果的探索，也增強了暴力網遊對攻擊性行為有間接效果的可能性。網遊暴力通過增加玩家腦中與暴力相關的想法、強化其間的聯結，使得玩家對暴力的認同度和容忍度提升，從而增加其施展攻擊性行為的意圖。這對社會大眾也是一個啟發。過去人們一直認為媒介暴力會導致暴力行為的模仿，如果受眾沒有攻擊性行為的增加則不用擔心。但本研究再次表明，媒介暴力的效果是可能通過先改變態度、情感和意圖，從而對行為造成影響。因此網遊暴力在態度、情感等層面的涵化效果，應該引起社會大眾的重視和關注。

需要進一步說明的是，涵化理論最初是作為批判理論來構想的，只是它恰好用來闡述媒介的問題，因此對於同樣具有講故事功能的網絡遊戲，僅把關注點放在其是否會誘發青少年玩家的攻擊性上並不足夠，還應該透視整個行業、開發商是如何運用暴力元素吸引青少年，以及青少年玩家如何在暴力網遊中一步步淪陷的作用機制。亦即本研究的目的不僅止於檢驗涵化理論在這一新型媒體中是否適用，或是指出暴力網遊對青少年的不良影響，同時也要揭示暴力網遊這一娛樂形式背後更深層的影響機制。網遊行業的快速發展吸引了數以億計的投資，投資商的動力是賺錢，如何刺激、擊中青少年的弱點，讓青少年像吸鴉片一樣對網遊上癮、欲罷不能，才是他們孜孜以求的，而所謂的道德引導和人格健康的問題，則根本不在他們的考慮範圍之內。他們打著“時間免費”的幌子，採取道具收費的模

²⁸ (2007年7月14日). 網遊分級考驗政府監管智慧. 2013年1月訪問于搜狐網, <http://news.sohu.com/20070714/n251053258.shtm>

式，刺激玩家在官方道具商城中購買現金道具來獲得“高人一等”的快感，從而提升運營商的實際收益。這種被冠以“免費模式”的收費制度在實際執行中造成了玩家比“不免費”的點卡收費遊戲還要高昂的花費，究其原因正是對前文所分析的 PK 系統的強調。這種收費方式在音樂類或者競速類遊戲中所造成的結果不過是外觀漂亮與否或者速度快慢，但在大型多人在綫角色扮演類遊戲、橫版過關類遊戲和第一人稱視角射擊遊戲中，就是赤裸裸的暴力了²⁹。長期沉浸在這種氛圍的遊戲中，會讓玩家越來越習慣暴力，爭強好勝心態越來越嚴重，為了追求更強的裝備、更強的道具、更高等級的技能，玩家對虛擬世界的暴力逐漸習以為常，對現實世界中的暴力也開始麻木不仁。而這些對正在處於成長期的青少年影響尤為嚴重，他們的世界觀和價值觀都會受到扭曲，“暴力至上”的解決問題方式一旦深入人心，對整個社會的正常發展都將造成不可挽回的損害。如米金升(2010)指出的，網絡遊戲提供了遊離於體系的存在狀況，但彌散的霸權似乎無所不在，文化掮客、政治手腕和資本誘惑的合力依然強大無比，在這個解放和控制的立場中，雙方進行的還是不對稱的對決。

8.2 本研究的理論價值

本文的第一個理論價值在於探討了涵化理論在新媒體環境下的適用性。作為一個植根於電視效果的理論，涵化理論在新媒體環境下是否仍舊適用無疑成為學者們很感興趣的問題。“在 Youtube, Facebook, Hulu, Twitter 或 TiVo 時代，我們是否仍舊可以討論涵化？答案是肯定的。”著名的涵化論者 Morgan 和 Shanahan (2010) 非常明確地回答。

媒介環境的巨大變化給涵化的基本假設造成了很大的威脅，早期對涵化的批

²⁹ 同 25

評，例如沒有考慮到受眾的主動性，沒有涉及新形式的媒體，以及沒有考慮到電視頻道和媒介信息的更大的多樣性等等，也變得更加猛烈。因此檢驗涵化理論在特定類型媒介（如網絡遊戲，社交媒體等）中的適用性則顯得非常重要而迫切。本研究正是這樣一種嘗試。

研究發現，雖然網絡遊戲這種媒介明顯異於電視（例如玩家享有主動權，既是網絡遊戲的消費者，同時在一定程度上又是生產者），但涵化理論的基本假設並沒有遭到破壞。

首先，關於電視節目的一致性與整體傾向性。本研究以《魔獸世界》為代表分析了暴力網遊中的暴力敘事特點以及暴力元素的多種展現形式，揭示了當前網絡遊戲的 PK 系統對青少年沉迷的影響機制。可見，在暴力網遊中，內容的一致性和整體傾向性同樣存在。

其次，關於受眾在觀看節目時選擇餘地很小的問題，在暴力網遊中也沒有太大改觀。雖然網遊本身互動性強的特點賦予了玩家更多的主動性，但是這種主動仍舊是在一定範圍限制內的，逃脫不掉遊戲商家精心設計的 PK 陷阱的捕捉。

從研究結果來看，網遊的互動性更加強化了玩家的涵化效應。玩家除了按照遊戲公司設計的腳本進行遊戲外，還可以和遊戲中來自不同領域、不同背景的玩家進行互動，其間的運作模式無異於一般的現實世界。而且網絡遊戲屬於分眾媒體，玩家都是因為對媒體的內容有興趣才願意投入時間和金錢參與遊戲，所以當玩家沉浸在遊戲世界時，他所表現的專心投入，更容易使得遊戲中所隱藏的訊息，如暴力、色情，在玩家毫無預警和防備的情況下接受。

另外，涵化理論認為，傳播媒介的內容構成一個訊息的系統，這個系統可以產生全面性的意識形態，在使用者心中形成一套隱藏而潛在的價值系統。從電視

的暴力訊息和相關研究發現，長期接受扭曲的訊息內容，使得受眾對現實生活的人產生不信任。雖然網遊的暴力與電視暴力有諸多差別，與現實中的暴力也有差別，但是其中的暴力敘事體系更有技巧，對玩家更有吸引力，也對玩家的暴力態度和意圖影響更大。只要這種流行的敘事體系和共享的價值仍然存在，Gerbner的主要觀點就會繼續有效。

除了肯定涵化理論在新媒體環境下的適用性外，本研究還進一步揭示了暴力網遊的涵化效果與電視的涵化效果的異同，擴展了涵化理論的內涵，這也是本研究的第二個理論價值所在。

美國大眾傳播理論研究大多涉及三個現實之間的複雜關係，即客觀存在的社會現實 (social reality)、媒介所反映的“符號現實” (symbolic reality) 和受眾主觀理解和闡釋的“觀念現實” (perceived reality)。傳統涵化理論的基本內涵就是探討電視如何影響受眾有關社會現實的觀念和信念。網絡遊戲與電視相比，由於媒介特性的差異，以及受眾地位的差異，必然會導致涵化效果也存在不同，本研究對此進行了探索性的分析。研究發現，雖然涵化效果在暴力網遊這種新型媒介中依然存在，但其作用的層面和電視相比發生了很大的變化。

首先，暴力網遊的重度接觸不會顯著影響玩家關於個人與社會的暴力認知，但是對“卑鄙世界綜合症”、暴力態度和移情水平等有顯著影響。亦即暴力網遊的第二順序涵化效果的強度要強於第一順序的，這個和電視涵化效果的作用方式剛好相反。一個原因或許在於電視與網遊對現實的反映的差異，前者相對而言更真實些，而對於後者，從研究結果可以看出，玩家的“網遊的認知真實”這個變量的分值不高，說明玩家對網遊反映現實的能力還存有一定疑慮。因此在第一順序的涵化效果上，暴力網遊沒有起到明顯的影響。

其次，在“恐懼感”這個變量上，暴力網遊對玩家沒有影響，這個研究結果也與電視剛好相反。其原因可以從受眾在媒介中的地位來解釋。電視觀眾相對處於比較被動的地位，對於電視節目中的暴力恐怖內容只能接受（且根據涵化理論的基本假設，他們並沒有太多的其他選擇）。而暴力網遊的玩家在遊戲中處於主動參與的狀態，電視觀眾看到的是屏幕中人們、野獸、異形等被擊倒或毀滅，而遊戲玩家則滿足於正是由他們自己在進行射擊或毀滅性的行為（Christoffelson, 2000）。在這種情況下，感覺不到恐懼是正常的。

另一方面，在電視涵化研究中發現的“卑鄙世界綜合症”仍舊存在。雖然暴力網遊並沒有影響玩家對現實世界的認知，但是由於網絡世界中同樣存在暴力、競爭、欺騙、爾虞我詐等行為，因此重度玩家會傾向於認為他人是自私自利、不值得信任的。

對網遊和電視這兩種不同媒介的涵化效果發生作用的層面與原因進行分析，有助於我們進一步厘清涵化的影響機制，擴展了涵化理論的內涵，賦予其更豐富的發展空間。

在比較了暴力網遊第一和第二順序的涵化效果基礎之上，研究者進一步**對暴力網遊第三順序的涵化效果進行探索，賦予涵化理論更強的生命力。這是本研究的第三個理論價值。**

經過近半個世紀的發展，涵化理論不僅在越來越多的領域被用來作為解釋的框架，而且還在其他理論框架的背景下得以檢驗，不僅是在傳播學領域，還在其他更多的學科領域。這些不同理論之間的聯繫增加了我們對媒介效果的理解，同時也表明涵化理論的適用性（utility）和靈活性（flexibility），該理論是生機勃勃、與時俱進的。

本研究也努力進行嘗試，在借鑒理性行動理論（TRA）的基礎上，進一步分析涵化效果在意圖層面是否存在。迄今為止從涵化的視角出發去檢驗長期收視導致的態度是否會轉化為相應的行為意圖或行為，這樣的研究還非常稀缺。同樣的，關於網絡遊戲在玩家暴力意圖層面的涵化研究也還是空白。鑒於暴力網遊在認知層面的影響甚微，本研究採用結構方程模型來探討暴力網遊如何通過影響暴力態度以及移情水平從而最終影響玩家的暴力意圖。

研究表明，採用TRA來深化涵化理論的理解是有價值的。為涵化研究引入第三順序效果——行為意圖——有助於填補涵化態度與潛在的行為後果之間的鴻溝，使我們更清晰地理解這些效果發生的過程，而且也有助於結合社會心理學的角度更進一步厘清媒介暴力對個人行為層面的影響。這一探索暴力網遊第三順序的涵化效果的嘗試，不僅顯示了涵化理論與其他理論相互結合的可能性，也增強了涵化理論的生命力。

此外，如前文所述，本研究不僅旨在檢驗涵化理論在這一新型媒體中是否適用，或是探究暴力網遊對青少年有哪些負面影響，同時還要揭示暴力網遊這一娛樂形式背後更深層的影響機制，因此，涵化理論的批判性在關於暴力網遊的研究中並未消失，而是得到了延續，這也是本文的第四個理論貢獻。

對媒體技術影響進行社會文化考察是涵化理論轉向批判模式的一個重要體現。涵化理論後來的發展遠遠超出了“暴力”與“恐懼”之間直接的綫性關係，而更加關注政治經濟權力對電視的影響，認為在資本主義商業媒體體制中，電視控制在少數權力集團手中，必將成為經濟壟斷和政治控制的文化工具，系統地表達主流意識形態，在受眾中產生“同質性”影響。而這種受眾的趨同性會進一步幫助統治者維護現狀、推行政策、製造共識、排除異見，從而達到有效的社會控

制，其批判性正體現在對政府合法化其國家機器的揭示。

本文是針對暴力網遊這一新型娛樂媒體進行的涵化研究，其研究對象發生了變化，但其批判性沒有消失。媒體新技術的發展或許改變了傳統媒體的權力結構，比起早期涵化研究中政治經濟權力的潛在隱合作用，技術權力的影響更加突出而明顯。然而，儘管新技術帶來了多種可能，涵化關係在新媒體語境下仍然存在，新技術並沒有改變媒體內容被權力精英控制的現狀：一方面，遊戲玩家的“主動性”只是一種假像，他們貌似擁有自主權和能動性去選擇自己喜歡的網遊、決定如何展開遊戲進程、遊戲時間……實際上這種所謂的自主或主動僅是一種幻象，玩家始終無法逃脫遊戲商精心設計的系統，終究只能是在這個看不見圍欄的陷阱中享受暴力的狂歡。正如有研究者指出，涵化理論“隱蔽性地採用了一種被動的受眾觀念”。在暴力網遊這一新媒體的情況中，被動的受眾並未改變，只是變得更加隱蔽了。另一方面，和所有大眾文化產品一樣，網絡遊戲為了獲得經濟利益，贏得更多消費者，就必須訴諸大眾的共性，符合資本的意識形態，符合現存的社會規訓。因此網絡遊戲開發商以及網遊產業鏈在利益驅使下對暴力的青睞有增無減，為玩家編織了一張難以逃脫的充滿幻象的網。實際上，網絡遊戲的發展和網絡硬件的發展緊密結合在一起，都被納入到了市場的權力機制下。如Gross（2012）指出的，如果你在消費媒體而同時又沒有為之付費的話，其實你自己已經成為產品，即便是在新媒體盛行的今天，這個法則仍舊適用。

最近的涵化研究對新媒體技術權力批判主要體現在媒體內容數量增加的背後是少數壟斷性組織的操縱，新媒體只是技術上的更新，技術總是掌握在擁有最多權力和最強能力的人和組織手中，新媒體的盈利模式可能導致其完全被商業主義控制（石長順，2008）。本研究的結果也從另一角度對上述批判進行了呼應。

潘忠党（2004）曾提出，大眾傳播的媒介效果理論太少，又太多（只局限于具體現象，只見樹木不見森林，孤立地解答問題）。他認為，媒介效果研究作為一種以邏輯實證主義為基調的話語，有明確的價值取向，有極強的應用和批判傾向，即運用理論，以發現、建構并分析現實問題，以價值觀和實證觀察相結合，對現實提出批判。本研究正是基于這樣一種理念的初步嘗試。

除了上述的幾個理論貢獻外，本研究也豐富了中國內地的涵化研究成果。涵化理論自提出以來，在世界各國得以檢驗。相比其他傳播效果理論（例如議程設置理論或框架理論），涵化理論在中國內地受到的重視程度不足，相關的實證研究也非常缺乏，不論在對涵化理論內涵的把握還是研究方法的運用上，都存在諸多亟待改進的地方。僅有的兩部著作分別研究的是電視的涵化效果（龍耘，2004）以及青少年的媒介使用的涵化效果（王玲寧，2008），還沒有一個研究專門從涵化的角度針對青少年進行暴力網絡遊戲的效果探索。本研究的結果不僅能為暴力網遊的效果研究提供各方面的啓示，也將充實豐富中國內地的涵化研究成果。此外，涵化分析最適合於多國的、跨文化的比較研究，藉以全方位地測評不同國家間的相似點和差異，以及一個國家文化政策的實際意義（Morgan，1990）。由於目前其他國家的網絡遊戲涵化研究也並不豐富，尚未能對不同國家的異同進行總結比較，但本文為中國背景下的相關涵化研究提供了研究的樣本和參考，這亦是本研究的又一理論價值所在。

此外，中國內地當前關於暴力網絡遊戲的實證效果研究，當前多探討對行為層面的負面效果的影響，且未能達成一致結論，本研究轉而探討認知與態度等層面的影響，并結合對遊戲業界的分析和批判，試圖從多方位多角度地厘清暴力網絡遊戲的影響。

8.3 本研究的方法創新

“涵化不是別的，而是關於敘事的文化過程”，因此，“涵化被認同是作為一個批評性的社會理論而非方法運用”。涵化研究始終堅持批判的根源和文化的取向，並在此基礎上形成綜合的、更加適宜其研究對象的方法取向。國內外的相關研究也越來越多地闡述敘事理論的重要性，認為涵化本身隱含著一種文明、文化的敘事性解釋。本文的研究對象——暴力網絡遊戲——作為一種大眾文化，根源於我們生活的複雜的社會，也反作用於這個複雜的社會，因此需要深刻地理解它本身的複雜性和這種作用的複雜性。單純地對其危害進行道德批判，只是屬於穩坐釣魚臺的說教，而且脫離了具體的文本，顯得缺乏力度，也就無法理解這一具體文本的種種複雜內涵。基於上述考慮，本研究在採用量化的方法具體檢驗暴力網遊對青少年玩家在認知、情感、態度和意圖等層面的涵化指標的同時，結合質化的研究方法，選取《魔獸世界》為案例，從視覺表現、角色技能以及整體規劃等不同層面分析了暴力網遊中暴力元素的展現、暴力的敘事以及暴力網遊受歡迎的成因。**這是本研究在方法上的第一個創新之處**。這一做法也異於涵化研究中對電視節目中的暴力進行內容分析的傳統研究路徑，是針對暴力網遊這一特殊的研究對象的特點（例如遊戲文本的開放性、無限性）做出的選擇。

圍繞著暴力網遊的特點來進行數據收集、變量測量和數據處理，是貫穿本研究始終的一大方法上的特色。例如對自變量“暴力網遊接觸量”的測量，在無前人經驗可以借鑒的情況下，針對暴力網遊的特點從兩個方面（即玩暴力網絡遊戲的時間以及暴力網絡遊戲的暴力程度）來進行測量。又比如針對網絡遊戲的虛擬特性，本研究以玩家對“網遊的認知真實”為調節變量，檢驗其在涵化效果之中

的可能作用。對於這一尚無成熟量表進行測量的變量，本研究綜合前人研究成果自建了量表，並進行了信度和效度的分析，取得較為令人滿意的結果。

8.4 本研究的現實啓示

8.4.1 網絡遊戲的暴力性評估和分級制度

1. 分級制度的必要性

2012年3月，“中國青年網”組織專家，抽測了目前流行的117款網遊。被專家初步認為適合小學生及以上年齡用戶使用的遊戲僅6款，約佔全部測評遊戲比例的5%。近七成被抽測網遊由於傳播低俗信息、鼓勵惡意PK等原因，被專家認為不適宜未成年人使用。中國目前網絡遊戲市場境外進口遊戲比重較大，而這些網遊許多在其原產國並非是供給所有未成年人玩的。

雖然無明確證據表明暴力網遊與青少年犯罪之間有直接的因果關係，但本研究的結果表明，大量接觸暴力網遊與玩家的高暴力贊成度和低移情水平顯著相關，且會影響玩家的暴力意圖，因此，在中國當前網遊市場沒有相應的管理機制，未成年人可以隨意選擇包含有暴力等因素的網絡遊戲娛樂的情況下，網絡遊戲的暴力性評估和分級制度顯得尤為重要。

美國遊戲定級機構工作人員曾表示，定級的目的是為了“向消費者提示互動視頻或電腦娛樂軟件的內容適合怎樣的年齡層，以便幫助家長們更好地阻止和控制未成年人可能接觸到的不健康內容”。如果沒有分級制度，未成年人會產生一種“錯覺”：我玩遊戲合理合法，只是父母太討厭，侵犯自己的自由。而分級制度可以從源頭進行治理，同時為家長提供明確的監護依據。網絡遊戲分級不僅能保護未成年人，還能保護成年人的合法權益，滿足社會多元文化消費的需求。

此外，對於網遊業界來說，網遊分級也意味著更加細分的用戶群體和清晰的市場結構，可以更具針對性地開發產品。“屬於未成年人遊戲的，我們就可以進一步避免暴力的因素。針對成年人的遊戲，我們又可以做得更加逼真³⁰。”

2. 網遊分級制遲遲無法出臺

一方面，目前社會各界對於網遊分級的呼聲很高。例如，2011年的兩會上，委員張曉梅在提案中表示，以刺激、暴力打鬥、甚至色情為主要內容的網絡遊戲正在潛移默化地誘導青少年。在暴力網絡遊戲創造的虛擬世界裏，可以隨意殺人、放火、掠奪，而這一切都不必承擔後果和責任。涉世未深的青少年的人生觀、價值觀、道德觀在這裏容易被扭曲。因此她提案要實施網遊內容的審批、分級制度，從源頭上取締涉黃暴力網遊。同時，相關的行業協會和政府部門從2004年開始也已經著手開展網遊分級的嘗試。但是另一方面，經過了將近10年的調研、探索，網遊分級制度仍舊遲遲無法出臺，主要有以下幾方面的原因：

首先，是政府相關部門擔心如果建立了分級制度，很多適合成年人玩的遊戲，將不會再按照保護未成年人的標準進行修改，而這些遊戲由於執法管理能力以及其他方面等原因，很可能會被未成年人接觸到。新聞出版總署科技與數字出版司副司長宋建新在接受採訪時表示，“現階段來看，（網遊分級）這只能是一種思路，還不具備可行性，要找出一個好的實施方式，不能頭腦發熱，簡單照搬西方，要考慮到中國的現實國情。”他認為，要對目前的文化市場執法能力以及社會公眾對出版物分級的心理承受能力等有清醒認識。“分級的願望是好的，但立法、執法、管理以及相應宣傳教育工作要跟上，或者先行，否則，會造成原本不適合青少年的內容，因為分了級，一下子都傳播出去了，其結果反而比不分級

³⁰ 《中國的網絡遊戲分級之路應走向何方》，《中國青年報》，2012年8月10日

還糟糕。”

其次，和電視電影相比，網絡遊戲分級的管理更為複雜，它不是一個靜態的作品，而是一個動態的作品，運營商可以通過網絡進行增添、修改。這也增加了對其內容進行分級管理的難度，因此政府部門對網絡分級工作持有更加“慎重”的態度。

再次，網絡遊戲廠商素質層次不齊的現狀，讓分級制度難以推進。許多廠商利用低俗、暴力的遊戲和露骨、色情的廣告盈利，他們自然不希望看到分級制的出現。

3. 他國的經驗借鑒

在西方國家，分級制度很常見，不僅文學作品、影視作品有，對暴力電子遊戲也已經有比較完善的研究成果，對青少年接觸遊戲的限制也有了明確的規定。所有遊戲都必須通過限制級的審查，根據遊戲的內容，被分為適合各個年齡段的級別。

美國

早在 1994 年，作為國際遊戲分級制度締造者之一的美國，就由 ESRB（娛樂軟件定級委員會）發起，制定了遊戲分級系統，建立了娛樂軟件分級體制。ESRB 是一個獨立的民間機構，任務是“在娛樂軟件業的支持下，為互動娛樂軟件產品制定一套標準的定級系統”。為了獲得等級認定，遊戲發行商需要向 ESRB 提交完整的關於遊戲的圖片和內容。評估人根據評估標準進行獨立的審核，最後推薦一個等級。ESRB 的評估員由具有廣泛背景、種族和年齡層的玩家組成，並且與互動娛樂業無關。他們包括退休的學校校長、家長、專家和其它領域的個人。而

它所進行的定級，只是爲了向消費者提示適合的年齡層次，而不是爲了告訴消費者應該購買哪種，也不是作爲選擇產品的唯一依據。

ESRB 使用的分級標識，是以遊戲適合的用戶群的英文首字母來命名，具體如下：

“EC” (Early Childhood) 適合三歲以上的兒童，不包括任何可能引起家長反感的內容。

“E” (Everyone) 適合所有人，此類遊戲可涵蓋多種年齡層和口味，它們包含有最少的暴力內容，部分漫畫風格的惡作劇（例如鬧劇式的喜劇），或者部分粗魯的語言。

“T” (Teen) 適合十三歲以上的玩家。此類遊戲可能包含暴力內容，溫和或強烈的語言，和/或暗示性的主題。

“M” (Mature) 適合十七歲以上的玩家，比“少年”類產品包含有更多的暴力內容或語言。另外，此類產品可能包含有成人的性主題。

“AO” (Adults Only) 僅適合成年玩家。此類產品包含有性和/或暴力的圖片描述，嚴禁向十八歲以下的玩家銷售或出借。

“RP” (Rating Pending) 已向 ESRB 提交定級申請，但尚未獲得最終確切等級的產品。

ESRB 還包括詳細的內容描述，圍繞著酒精、血腥、幽默、暴力、侮辱、性、藥品、賭博和煙草等 9 個主題進行分類，共有 32 種，以方便家長進行選擇，讓兒童遠離不適合其年齡的遊戲。

歐洲遊戲分級制度 PEGI

歐洲現行的遊戲分級制度 PEGI (Pan European Games Information) 是由歐洲互動軟件聯合會制定於 2003 年春代替原先在歐洲實行的遊戲分級制度。現在該制度適用於歐洲 16 個國家。同美國的 ESRB 類似，PEGI 等級標識也分為年齡種類和內容類型兩部分。年齡種類共有五個類別，分別為 3+ (3 歲以上，下同)、7+、12+、16+、18+。內容描述共有 7 類，分別為粗話、歧視、藥品、恐怖、賭博、性和暴力。通過這些內容標識，家長們可以更好地為孩子選擇適合其年齡的遊戲。

德國

德國是全球第一個制定互聯網成文法的國家，該國政府於 1997 年提出信息與通信服務法，此法為綜合性的法案，用來解決經由互聯網傳輸的違法內容，包括暴力、猥褻、色情、惡意言論、謠言、反猶太人等宣揚種族主義的言論，更嚴格規範了有關納粹的言論思想與圖片等相關信息。其網絡遊戲的分級詳情見下表所示。

表 8-1 德國 USK 分級制度表

德国USK分级制度表 by CaesarZX	
标识	释义
	这个等级的游戏没有任何限制。但是，这仅仅是以性和暴力标准来衡量，而难度和复杂度依然可能不适合幼儿。
	这个等级的游戏可能是抽象化的或者漫画风格的，可能有阴暗主题或者容易让低于6岁的儿童过于投入的内容。
	这个等级的游戏可能注重于战争或者打斗，有少量的歌词和争议性话题。战斗应该是历史性的或者科幻类的，并且被控制在最小程度内。
	频繁的枪战、现代暴力内容（但是流血不可见），并带有成人主题。
	这个等级的游戏可能会有野蛮场面、血腥暴力、鼓励战争或者违反人权。

日本

日本的遊戲分級制度由獨立的第三方電腦娛樂評價機構 CERO 審核，等級標誌位於遊戲包裝盒的正面封面，分為“年齡區分標誌”和“其它標誌”兩大類。其中，“年齡區分標誌”共分五類，適用的年齡層次在標誌上都有標識；A 級適合所有年齡階層，B 級適合 12 歲以上的人群，C 級適合 15 歲以上的人群，D 級適合 17 歲以上的人群。Z 級僅適合 18 歲以上的人群。“其它標誌”共分三類，依次是表示教育類、表示是遊戲 DEMO 以及表示該軟件用於宣傳、促銷，還沒有最後平定等級。對於遊戲分級的審查基準分為四大類(暴力、性、反社會行爲、言語和思想)共 22 條。

韓國

韓國的網絡遊戲產業發展迅猛，目前號稱亞洲網絡遊戲第一大國，也是世界網絡遊戲強國。它建立了嚴格的遊戲評級制度，以保障網絡遊戲產業的健康發展。

韓國負責電影與遊戲內容分級管制的“韓國媒體評等委員會(Korea Media Ration Board)”，簡稱為 KMRB，它是仿效美國 ESRB 的產物，但它的分級觀點和 ESRB 有所不同，帶有濃厚的韓國民情。有些美國認為適合青少年的遊戲，在韓國卻列為限制級，在美國是“18 禁”遊戲到了韓國卻認為是適合青少年。有這樣的差異，主因是文化上的差異。委員會一般將遊戲分成 4 個等級：全年齡、12 歲以上、15 歲以上與 18 歲以上。對於評級結果，委員會要求必須在遊戲資料物的顯著位置標明遊戲等級，在啓動遊戲時，初始畫面的右上角以不同圖案進行等級標記。對於成人遊戲，必須有青少年保護警告條文的記載，以起到提醒作用。

4. 中國的網遊分級嘗試

相比上述各國，中國網遊分級的工作起步較晚，直到 2004 年 9 月 26 日，中國青少年網絡協會才正式公佈了中國第一套網絡遊戲分級標準：《中國青少年網絡協會綠色遊戲推薦標準》。該標準由暴力、色情、恐怖等 5 項靜態評測指標，以及聊天文明程度、對青少年身心的保護力度等 7 項動態指標構成。根據遊戲各項指標所表現出的等級數，設定出相應于初中、高中、18 歲以上 3 個年齡階段人群適合的遊戲參考條件，符合 18 歲以下年齡階段的遊戲統稱為“綠色遊戲”。不過這並非國家強制執行標準，而是一種行業推薦標準。

2009年，北京大學和華中師範大學受文化部文化市場司委託，曾進行網絡遊戲分級分析，並在來年1月的中國文化產業青年論壇上，召開了網絡遊戲發展峰會，對分級標準進行了公佈。但該項目至今仍未有結果。對於未來是否會實施網遊分級管理、及以何種方式實施等問題政府部門仍在研究討論之中，目前尚未形成最終的意見。

5. 小結

社會各界都已體會到網遊分級的重要性及迫切性，有關方面也已展開各種嘗試與探索。當前通過‘非黑即白’的內容審查審批機制來進行內容控制和管理效果非常有限，因此應與分級制結合起來，滿足現在多元的需求。

縱觀國內外的網遊分級制，政策好制定，執行是個挑戰。首先，網絡遊戲不同於單機遊戲，單機的內容是有限的，網絡遊戲則會通過資料片等方式不斷更新，就算網絡遊戲的暴力因素在可控範圍內，萬一更新的資料片中含有暴力元素，如何阻止玩家去更新資料片是個問題。其次，相對比較健全的網吧管理制度，在家的玩家管理難度更大。第三，依靠身份證號驗證玩家年齡從理論上可以實現，但是通過技術手段規避更加方便和普及。

此外，如何保證對遊戲進行分級的人員構成盡可能廣泛，以從不同的角度對遊戲形成客觀公正的評價；政府以何種身份參與到網遊分級的工作中，上述這些問題都有待於進一步解決。

8.4.2 青少年的網絡媒介素養教育

一說到網絡遊戲對青少年的影響，不少成年人首先想到的是“上網成癮”、“網絡暴力信息”、“網絡色情信息”，把網絡看成“電子毒品”，希望青少年

離網絡越遠越好。然而孩子們並不領情，往往對學校、父母推薦的遊戲不屑一顧，“飛蛾撲火”般撲向家長們深惡痛絕的網絡遊戲。其實，網絡遊戲跟其他傳統遊戲一樣，主要起到消遣休閒娛樂的作用，儘管我們希望遊戲最好都能起到寓教於樂的作用，但片面強調“教”反而會引起青少年的反感，使得他們轉向其他不受監管的項目。應該看到，不管是“遊戲成癮”還是“暴力色情信息”都不是網絡特有的東西，在網絡遊戲出現以前這些問題照樣在很多青少年中存在。儘管現在有一些青少年由於沉溺於網絡遊戲而出現了一些社會問題，但也要看到，有更多的接觸網絡遊戲的青少年並沒有出現問題，而那些出現問題的青少年，往往還包含有其他家庭教育、學校教育的因素在裏面。我們不能簡單地將網絡遊戲“妖魔化”，而是首先要瞭解網絡遊戲，幫助青少年批判性地認識網絡媒介，因此，對青少年的媒介素養教育（尤其是網絡的媒介素養教育）迫在眉睫。

媒介素養和媒介素養教育的概念源於 1930 年代初期的歐洲，由英國學者列維斯(E. R. Levis)和其學生桑普森(D. Thompson)等人提出。他們從維護傳統價值觀念、反對大眾傳媒中流行文化的角度出發，號召公眾認清並抵制大眾傳媒對青少年的不良影響，倡導“注射文化疫苗”，即開展媒介素養教育。可見，其宗旨在於正確地認識媒介和理性地使用媒介。進入信息社會以來，我們每天面對大量紛繁蕪雜、良莠不齊的媒介訊息，如何瞭解媒介、辨識媒介信息更是成為每一個現代人需要掌握的基本能力。媒介素養教育，已經不是強調克服或預防媒介的負面影響，而是要提高受眾批判的自主權（autonomy）。

當前，面對暴力網絡遊戲，監管部門通常採取查禁或“和諧”的方式作為解決途徑，但是這容易造成管理上的滯後和不連貫，難以從根本解決問題。青少年缺乏社會經驗和基本的鑒別防範能力，但又對世界充滿好奇和探索欲望，光是一

味地禁止不僅不能取得效果，反而可能適得其反。因此媒介素養教育的普及則顯得非常重要。讓更多青少年擁有現代社會的一項重要生存技能——媒介素養，讓他們成為積極的媒介信息操控者，而不是暴力色情信息的靶子和俘虜，這是家庭、學校以及社會需要共同承擔起來的責任。

從 1997 年卜衛發表《論媒介教育的意義、內容和方法》到十幾年後的今天，中國的媒介素養教育仍處於理論階段，真正的實踐研究還處在起步和實驗階段，教育部也沒有明文規定中小學校把媒介素養教育作為必修課程。學生自有的“媒介素養”多是通過個人的自覺感悟而來，缺乏科學的媒介理論指導和系統的訓練。雖然媒介素養教育無論作為獨立課程還是融入現有課程，要真正進入學校教育體系都需要漫長的時間，因為這不僅是由課程開發的固有規律決定的，也是由教育體制、社會環境等宏觀因素決定的；但另一方面，我們也意識到，推行中學生的媒介素養教育，有助於提高他們對媒介信息的批判能力，提高他們的是非判斷能力、道德評判能力，承擔起社會責任感，進而樹立正確的人生目標和價值觀念，因此推行媒介素養教育是有必要且勢在必行的。除了學校之外，家庭也是中學生媒介素養教育的基礎，中學生的社會化進程深受家庭影響。家庭也是他們接觸各類大眾媒介特別是網絡的主要場所，媒介素養教育要保持一貫性和持續性，離不開家庭和家長的緊密配合。

8.4.3 對社會各界的啓示

由於對網遊缺乏監督的手段，社會上出現了將其“妖魔化”的傾向，把青少年遇到的所有問題都歸結為“網吧”、“網絡遊戲”。除了前面談到的網絡遊戲分級制以及青少年的媒介素養這兩點之外，政府、社會、學校、家庭還應該在

其他方面也團結協作，各司其職，這樣才能既很好地發展網絡遊戲這一新興的文化產業，又能保護青少年不受其消極因素的影響。

（一）政府

在當前遊戲行業只認利益的從業理念之下，如果不從遊戲內容的開發引進、不從遊戲運營市場的準入和運營方式以及過程等方面進行全方位的政府層面的強制監管，那麼這個行業勢必會惡性循環地發展下去，而給整個社會造成的道德、法律甚至是經濟等方面的損害將成倍的增加，其負面效果也將一一顯現。因此，政府部門要及時填補由於互聯網這個新興事物產生後出現的法律空白，形成以法律法規、行政監督、行業自律和技術保障為核心的管理體制，規範網絡遊戲的運作。之前實施的一系列諸如防沉迷系統、網絡實名制等措施，收效甚微，玩家能夠輕易找到破解的途徑，而且對政府的做法頗多不滿，因此政府在進行決策以及執行相關法律法規時，應充分考慮到網民，尤其是青少年網民的特點，才能找到行之有效的辦法，在保證網遊行業健康發展的同時，儘量規避其負面效應。

（二）家庭

在個體社會化的過程中，家庭起著促使個體接受社會規範和引導個體確立生活目標等的重要作用。在本研究的結果中，從人口變量對青少年的涵化影響上來看，家庭關係的好壞在很大程度上影響了青少年的認知和態度。這是由我們的調查對象——青少年這一群體的特殊性所決定的。作為正處於社會急劇轉型和變革的中國來說，家庭在某種程度上也是折射社會環境的一面鏡子，因此，提高家庭教育質量是一項有效的預防暴力網遊負面影響的措施。

當前許多家長雖然意識到了暴力網遊對未成年人的危害，但認識仍顯不足。

他們將網遊視為洪水猛獸，一味地希望做到完完全全斷絕孩子與遊戲的接觸。他們選擇一種消極的逃避方法，想方設法限制孩子對遊戲的好奇與渴望。對已經受到遊戲不良影響，或遊戲成癮的孩子更是採用一種極端的隔離手段，限制孩子的自由，從客觀上讓孩子遠離遊戲。實際上這是一種既不科學又收效甚微的做法。

此外，家庭對青少年的網絡遊戲使用，缺乏明確、有效、必要的指導。本研究的調查結果顯示，大部分家長對孩子玩遊戲的時間進行管束，但對網絡遊戲的類型和內容則缺乏足夠的認識和關注。因此，家長應該正視遊戲，改掉以往一棒子打死的做法，辯證地看待遊戲。可以與孩子一同探索網絡遊戲的五花八門，光怪陸離，將網絡遊戲所發生的負面行為與現實生活做比較，讓青少年知道網絡遊戲世界並非如遊戲公司所說的那樣“讓你實現平常不敢做的事”而無需負責。這樣既促進了青少年與人交流的能力，又可以對遊戲內容是否有潛在負面效果有一個把握。

青少年從心理上還處於一個向社會人過渡的時期，容易受到各種不良事物的誘惑，在這一時期更需要家長與其加強溝通，為子女提供相對自由的環境，與他們進行平等的交流。此外，考慮到本研究中發現的涵化的共鳴效應，在家庭生活中，家長應儘量避免使用暴力行為來管教孩子或解決家庭成員間的衝突，給予孩子較不具有暴力的家庭環境。

（三）學校

很多時候，“中學校園作為現代社會裏的一個機構，就像一個幻覺工廠，一個學著服從權力的實驗室，一個有著獨特邏輯、秩序和欲望的隔離區，教育成為

一個形式的虛設，成年人沒有從根本上理解這個世界。孩子們的傷感、憎恨、幼稚和孤獨，這個‘問題年齡’從未獲得一個合理的解決”。尤其當青少年從網絡遊戲中去尋求解決時，學校教育往往顯得無所適從。

本研究的結果顯示，學校關係這一控制變量在部分涵化指標上存在調節影響，可見教育者在青少年網絡行為的引導上仍肩有相當的責任。學校應該認識到，遊戲是人內在的需要，不管是成年人還是青少年都離不開遊戲。對於青少年來說參與任何一種遊戲的同時都是一個學習的過程，都有其內在的教育意義。除了之前提及的青少年媒介素養教育之外，學校也可以構建網絡活動平臺，積極引導學生參加健康的網絡遊戲比賽，寓教於樂，陶冶學生情操，使他們能保持良好的精神狀態，提高青少年的自我防護能力，避免網絡沉迷現象的出現。此外，開設專門的心理健康教育課程也是積極的舉措之一，對性格內向並喜歡玩暴力遊戲的青少年，應從人際關係著手，使其得到溫暖和愛的體驗，進而擺脫孤獨，克服自卑、交往障礙，學會在現實生活中而不是在虛擬的網遊世界裏與人合作、共事，體驗團結的快樂，恢復自信。

（四）遊戲業界

網絡遊戲的運營是一種企業行為，耗費高成本開發網絡遊戲的商家肯定要考慮盈利的問題，但是由於其受眾群體的特殊性，商家不能僅僅把網絡遊戲看成是一個賺錢工具，不能放棄自己的社會責任。客觀上來說中國本土的網絡遊戲產業也承擔著傳播民族文化，教育受眾的社會責任。網絡遊戲不僅僅是遊戲產業，它更是影響社會生活的重要文化因素，因此網絡遊戲的文化性、思想性是遊戲開發商應慎重考慮的問題。中國目前市場上正在運行的網絡遊戲大多是進口遊戲，而其

中多數又充斥著暴力色情元素，商家不應漠視其可能引發的負面效果，輕忽媒介在社會上所應擔負的教育之責，應該進行自我約束，減少具有暴力動作的內容，若真無法避免，多考量暴力內容的設計安排，以減低不良影響。

（五）學界

著名的涵化論者 Larry Gross 在 2012 年 ICA 年會上的發言中指出，正如我們的現實世界已經被破壞一樣，我們的文化環境在商業化的媒介浸潤之下也遭到了污染。我們應該利用自己的知識與智慧，來揭示媒介系統的商業運作——這是作為一個教育者應該提供的媒介素養的核心。早在 1990 年的，Gerbner 從賓州大學安南伯格學院院長任上退下之後，發起了一個“文化環境運動”，集合了學者、勞工、宗教團體、少數派、消費者群體和媒介專業人士等，旨在批判文化環境中商業主導力量對民主的破壞與挑戰。該運動為後來的媒介改革以及反對媒介中的商業力量奠定了基礎。Gross 認為，對於一個有道德責任感和積極參與公共事務的傳播學者而言，應該謹記文化運動所傳遞的精神和宗旨。

本研究的結果亦呼應了 Gross 的呼籲。針對暴力網遊這一新型的流行娛樂形式，專家學者可以嚴謹研究並告訴大眾網絡遊戲暴力的影響為何，揭示遊戲產業背後的運作並給予主管當局制定政策、管制法令的參考建議，監督產業界避免製作不良內容，且提供一些可行、有效的方法，教導大眾如何將媒體暴力的影響減到最低。

8.5 研究局限與未來的方向

8.5.1 本研究的局限

由於當前關於暴力網遊的效果研究尤其是涵化研究的不足，本研究只能盡力在對傳統的暴力效果研究借鑒的基礎上進行，因此在許多方面仍存在不足之處，需要後續研究以修正與彌補。

（一）無因果關係

雖然本研究發現暴力網遊與青少年玩家的暴力態度、移情水平以及暴力傾向間存在顯著的關聯，但囿於本身採用的研究方法（即問卷調查法的橫斷設計 cross-sectional 的特性），無法證明它們之間的因果關係（在研究方法部分亦已做出明確說明，使用自變量和因變量的說法，只是為了表達的需要，並不說明因果關係）。亦即究竟是青少年大量接觸暴力網遊後導致對暴力持有較高的贊成度和暴力傾向，以及移情水平的下降，還是自身就有高暴力贊成度和暴力傾向的青少年更易於對暴力網遊上癮，這一點無法得到明確的回答。

實際上，這個問題在電視暴力的涵化效果中也存在。電視收視量是因還是果？不少涵化學者認為，由於涵化理論強調，我們在不同程度上被電視社會化，而且通常在形成相關信念和態度之前，我們已經看電視了，所以有理由認為電視收視影響與世界相關的信念，而不是相反。但是與電視不同，我們不是生來就接觸到暴力網遊的，不是與其共同成長的（live with），所以這種因果順序就更加難以確定。

（二）樣本的代表性

由於時間、人力和物力等多方面條件的限制，本研究僅選取廣州地區的中學生進行分析，這也在一定程度上造成樣本的代表性有限的問題。無論是青少年的

網絡接觸行爲、消費水平、還是網絡遊戲的消費方式，都可能和中國其他地區存在諸多差異，因此應該針對其他地區和背景的青少年進行更多的研究。

另外，本研究的問卷調查都是在課堂上進行的，不可避免地忽略掉了那些逃學在網吧玩網絡遊戲的中學生，而這部分被漏掉的學生或許正是與本研究的主題聯繫更加密切的群體。所以僅在學校進行抽樣的研究方法可能一定程度上會影響到研究最終的結果。

（三）變量的測量

在關於變量的操作性定義以及研究設計方面，由於沒有前人的研究可考，只能根據以往的相關研究自行研擬，因此在信度和效度上可能存在諸多不足。

例如自變量“暴力網遊接觸量”，本研究突破以往傳統涵化研究的做法，不是單純地衡量玩家玩暴力網遊的時間，而是同時考慮接觸暴力網遊的時間以及網遊的暴力等級，取二者的乘積來測量自變量。這種方法上的創新，一方面固然考慮到了網絡遊戲的特性，但是另外一方面，由於沒有類似做法的借鑒經驗，仍舊存在許多問題。首先，是關於網遊的暴力等級的劃分。目前中國尚未實行網絡遊戲分級制，也沒有明確的分級標準（相對於電視，網路遊戲的內容開放性和不確定性很強，難度更大），因此要對本研究調查結果中中學生玩的 100 多種網絡遊戲進行暴力等級的劃分，是一件非常困難的事情。研究者諮詢、請教了數位網遊資深玩家以及專業人士，並在參考他們的意見的基礎之上做出暴力等級的劃分。這種劃分標準是非常主觀的，因此很可能會影響測量的信度和效度。但是鑒於本研究在當前仍是一個探索性研究，可供參考的相關研究設計和測量非常稀缺，這種嘗試還是可以接受的。第二個問題是僅從“暴力網遊接觸量”這一個數值中無

法區分開其中包含的意義的不同。例如同樣是 100 的接觸量，它可能意味著接觸暴力等級為 1 的網絡遊戲 100 個小時，也可能意味著接觸暴力等級為 2 的網絡遊戲 50 個小時，而在實際的數據處理中，把這兩種情況都劃歸為 100 的接觸量，等於是一視同仁了，並沒有體現出其中的區別來。這個測量上的缺陷同樣也可能會造成對數據的處理和分析出現偏差。第三個問題是該自變量的測量要求玩家針對每個遊戲列出“週一至週四”、“週五”、“週六”和“週日”平均每天花費的時間，這種區分固然是考慮到了學生在一周當中娛樂時間的差異，但是也可能會過於細化，難以回憶得清楚準確。

此外，因變量“暴力意圖”與因變量“暴力態度”中“應激性暴力”這一維度的某些題項較為相似，可能會造成統計誤差，在今後的研究中需要完善。

（四）開放式問題

本研究在對樣本進行個人層面以及社會層面的暴力認知的測量時，採用的是開放式的問題。例如讓受訪者估計“你認為在一年內，你本人遭受到攻擊的可能性是多少？”或“所有的犯罪中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫和重傷——所佔的百分比是多少？”。問卷中並沒有具體的百分比選項可供選擇，而是讓受訪者自行給出自己的估計。

在涵化研究中，關於開放式或封閉式問題的優劣也曾引起學者的關注。例如，針對 Fox 和 Philliber (1978) 進行的一項關於社會富裕觀的調查，有學者質疑用開放式的百分比問題來衡量因變量的方法。他們批評說，開放式的百分比的問題只會穩定地得到高(或低)的回答，7 個問題在內部一致性上的信度很高，Cronbach alpha 達到 .85. 但是其測量的效度卻值得懷疑。

本研究分別通過 3 道問題和 7 道問題來測量個人層面的暴力認知以及社會層面的暴力認知這兩個因變量，對每一個題項的結果進行具體分析，分別考察自變量和控制變量對每一個題項的影響。這種做法雖然一定程度上避免了單純把題項相加後取均值的短處，但是採用開放式問題是否會造成受訪者的答案出現誇大的系統性傾向，也是需要注意的。

（五）沒有區分直接和間接的“暴力經驗”的調節作用

人們建構社會現實的過程，就是通過總結直接與間接經驗而形成自身看法的整個推斷過程。人們能夠有意無意地將兩種經驗融會貫通，形成對世界的看法、觀念和意見，進而做出判斷和決定並採取行爲。在分析暴力網遊的涵化過程中，爲了進一步檢驗共鳴效果是否存在，本研究將“暴力經驗”作爲調節變量納入考慮。由於具有受害者經驗和加害者經驗的人數較少，且爲了分析的方便，在處理數據時，受訪者的直接經驗和間接經驗被綜合成一個變量。這種做法忽略了不同暴力經驗的影響和作用機制的差異，沒能揭示出這些差異對受訪者的涵化效果的調節作用。

（六）沒有考察網絡遊戲特有的互動元素的調節效果

網絡遊戲與傳統大眾媒介很大的一點區別就在於其人際互動性、情節開放性、更大的情感捲入等特點，不僅是玩家與系統的互動，更重要的是玩家與玩家之間的互動。尤其是在 MMRPG 中，玩家的互動貫穿始終，分配任務、佈置方案、協調合作……如果能夠考察互動過程中，暴力網遊玩家的口頭、文字或其他方面的交流（甚至是衝突）對他們的態度、情感乃至暴力傾向的影響，會更加豐富、加深人們對暴力網遊涵化效果的理解。遺憾的是，本文沒有將網絡遊戲的互動元

素納入考察的範圍，也忽略了口頭暴力和文字暴力對玩家的影響機制。

（七）缺乏對玩家的心理機制的探討

傳統涵化理論經過近半個世紀的發展，到了後期，研究重點轉向探索涵化效果的認知機制：對信息的啟發式（heuristic）接收和處理使得重度收視者更傾向於依賴這些信息來建構關於真實世界的認知。從這可以看出，該認知機制主要還是針對第一順序的涵化效果，亦即關於受眾認知層面的效果的影響機制。

本研究發現，暴力網遊第一順序的涵化效果，僅在社會層面的暴力認知的某些題項上存在，其對受眾的涵化影響，主要還是體現在第二順序（態度、情感等）和第三順序（傾向意圖）的涵化指標上。作為一個探索性的嘗試，本研究沒有進一步去挖掘暴力網遊對玩家第二順序和第三順序涵化效果的心理機制，這也是局限之一。

此外，本研究的問卷調查是在 2009 年底進行的，距離成文的此時已過去三年，許多情況必然已發生改變（例如當下十分熱門的微博，在當時尚未興起，因此在問卷中涉及到中學生網上活動的相關選項裏，並無此一選項），這些都會影響到本研究的相關結論。

8.5.2 未來的研究方向

（一）需要縱貫研究

涵化是個不斷重複的媒介接觸過程，因此實驗法很難測量其效果，尤其是針對較為穩定的態度和價值觀。本研究中對受眾的暴力網遊接觸量也是通過測量的方式，而不是控制，這也導致了推導因果關係的問題。如果能夠針對同一個樣本人群進行縱貫研究，考察接觸網遊前後的涵化指標的變換，將有助於進一步厘清

網遊暴力與青少年的暴力認知、態度、情感以及意圖之間的關係。

(二) 在檢驗暴力網遊的涵化效果時，把與網遊的互動性、玩家的能動性相關的因素納入考察範圍，從中尋找、構建相應的調節變量或中介變量，考察其作用機制，深化對暴力網遊涵化效果的認識。

(三) 本研究是專門針對暴力網絡遊戲進行的涵化分析，考察的是“涵化的延伸效果”。人們或許會感興趣，是否所有的網絡遊戲都會對青少年玩家有類似的效果呢？亦即對於那些沒有接觸過暴力遊戲的網遊玩家，是否只要是重度玩家，也可能會在暴力認知、情感、態度和意圖等指標上存在涵化效果呢？今後的研究可以考慮考察網遊的普遍涵化效果，豐富對電視涵化效果以及網遊涵化效果的內涵及其異同的理解。

(四) 正如涵化學者發現的，涵化效果不一定是負面的或者只與暴力和恐懼相關的，網絡遊戲中的涵化類型也可能是多樣的。網絡世界可以是各種各樣的光怪陸離，其效果必然也有正面負面之分。儘管許多網遊都極力強調和渲染諸如色情、暴力和煽情等元素，但仍舊有許多其他方面的效應值得我們去關注和研究。例如，《心理科學》上的一項研究報告指出，動作要素豐富的電子遊戲有助於培養人的觀察力。還有玩家列出了玩網遊的十大好處，包括結實新朋友，學會人際關係和互相尊重；學到合作團結的精神，獲得滿足感和成就感；激發各種思維，訓練思考能力和應變能力；舒解壓力，放鬆心情，平復煩燥的情緒；打怪升級可以讓玩家學會正義和鍛煉恒心等等。從上述這些觀點中，研究者可以受到啓發，選取感興趣的要點去檢驗暴力網遊的正面涵化效果是否存在。

(五) 本研究中，暴力網遊對玩家認知層面的涵化效果大部分不成立，這個異於電視涵化研究的結果需要重新尋求心理機制上的解釋。根據 Shrum (2001)

的解釋，受眾依賴最“易於接近”的信息來預測暴力的風險和可能性，並形成他們對某些事件或社會的認知。雖然網絡遊戲的重度玩家最易於接近的信息來自暴力網遊，但是從網遊的認知真實這一變量的測量來看，玩家在該變量上的得分普遍不是很高，意味著他們似乎能區分得開遊戲世界與現實世界的差別，因此有必要進一步探索其中的心理機制。此外，暴力網遊對玩家態度、情感以及意圖層面的涵化效果，也值得挖掘背後的心理機制。

最後需要指出的是，涵化理論作為大眾傳播效果理論中的強效果理論，其背後更深層的目的在於揭示媒介使得美國的大眾越來越保守，卑鄙世界綜合症的存在使得人們支持政府的相關做法，因此應該讓真正熱愛美國民主的人行使他們的權利，避免媒介被商業占領，從而將媒介拿回自己手中。可見涵化理論有其深刻的社會文化背景，要將其在中國複製，用以探討暴力網遊的影響，也需要對中國相應的社會文化、受眾心理、網絡遊戲文化、媒介民主等問題有更深入的探討和把握。由於研究框架和時間精力等因素所囿，本文還是沿襲傳統的媒介暴力效果研究的思路，以媒介為中心和出發點，而沒有更多地將受眾（網遊玩家）作為權利的主體，從他們自身出發去考察為何他們會受網絡遊戲（包括暴力網遊）所吸引，網絡遊戲為他們提供了哪些滿足，他們對社會的標籤化有哪些反面意見，“網癮”、“電子海洛因”等是否被建構出來的概念。此外，玩家在網遊維權運動中所彰顯的權利（如 Chew, 2008），是否有助於中國的媒介民主化，對這些問題的探討與解答或許都將有助於進一步深化對本研究主題的理解。

附錄 問卷

親愛的同學：

您好。謝謝您參與該次關於中學生與網絡使用的問卷調查。我們按照科學的抽樣原則，在廣州市選取了 8 所中學進行調查訪問。該問卷將佔用您大約 30 分鐘的寶貴時間。問卷結果將只用於學術研究，您的個人資料絕對不會在研究報告中出現。答案沒有對錯之分。如果您如實作答，我們將萬分感激。謝謝。

在填寫問卷時，請注意下列事項：

1. 凡問題中列出數種情況供您選擇的，請在符合您實際情況的空格中或阿拉伯數字上劃勾。
2. 凡沒有特別說明的，均為單選題。

香港中文大學新聞與傳播學院

1. 目前您平均每週上網時間為_____小時？（如從未上過網，停止答題。）
2. 您上網最常做的事情是（最多可選 4 個）
 - (1) 用 QQ 聊天交友
 - (2) 討論熱門的話題，BBS 跟貼灌水
 - (3) 看新聞與評論
 - (4) 看電影、聽歌
 - (5) 搜索，查資料
 - (6) 收發電子郵件
 - (7) 玩網絡遊戲
 - (8) 進行網上電子商務
 - (9) 其他（請注明_____）
3. 您玩網絡遊戲至今已經有_____年。（如從未玩過，停止答題。）

4. 您通常在以下場所玩網絡遊戲（可多選）

- (1) 學校電腦室 (2) 網吧 (3) 家中上網 (4) 同學朋友家
(5) 手機 (6) 請注明_____

5. 請列出您所玩過的花費時間最多的五個網絡遊戲（請提供不少於一個）。

在你接觸得最多的遊戲中，排第一位的遊戲是：_____（此為
遊戲 1）

在你接觸得最多的遊戲中，排第二位的遊戲是：_____（此為
遊戲 2）

在你接觸得最多的遊戲中，排第三位的遊戲是：_____（此為
遊戲 3）

在你接觸得最多的遊戲中，排第四位的遊戲是：_____（此為
遊戲 4）

在你接觸得最多的遊戲中，排第五位的遊戲是：_____（此為
遊戲 5）

對於遊戲 1，您週一至週四平均每天玩_____小時，週五平均玩_____小時，週六
平均玩_____小時，周日平均玩_____小時。

對於遊戲 2，您週一至週四平均每天玩_____小時，週五平均玩_____小時，週六
平均玩_____小時，周日平均玩_____小時。

對於遊戲 3，您週一至週四平均每天玩_____小時，週五平均玩_____小時，週六
平均玩_____小時，周日平均玩_____小時。

對於遊戲 4，您週一至週四平均每天玩_____小時，週五平均玩_____小時，週六平均玩_____小時，周日平均玩_____小時。

對於遊戲 5，您週一至週四平均每天玩_____小時，週五平均玩_____小時，週六平均玩_____小時，周日平均玩_____小時。

6. 您平均每月遊戲花費多少？

- (1) 從不花錢 (2) 50 元以下 (3) 50-100 元
(4) 100-200 元 (5) 200 元以上

7. 您的父母_____限制你打遊戲的時間

- (1) 從不 (2) 偶爾 (3) 有時 (4) 經常 (5) 總是

8. 您的父母_____限制你打遊戲的種類

- (1) 從不 (2) 偶爾 (3) 有時 (4) 經常 (5) 總是

9. 你認為在一年內，你本人遭受到攻擊的可能性是多少(1 為最低,100 最高)?

10. 你認為在一年內，你的家被盜竊的可能性是多少(1 為最低,100 最高)?

11. 你認為在一年內，你被搶劫的可能性是多少(1 為最低,100 最高)?

12. 在任意一個星期裏，100 個人中有多少人會捲入暴力事件中?

13. 所有的犯罪中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫和重傷——所占的百分比是多少?

14. 如果一個小孩在一個月中，每天白天都要在公園獨自玩耍一個小時，你認為

他或她成為暴力犯罪受害人的可能性是多少（從 1-100）？ _____

15. 人們在一生中被槍擊的可能性是多少（從 1-100）？ _____

16. 每年有百分之多少的謀殺案沒有被破（從 1-100）？ _____

17. 青少年罪犯中，暴力犯罪——例如殺人，強姦，搶劫和重傷——所占的百分比是多少（從 1-100）？ _____

18. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
我害怕被搶劫					
我害怕屋子被爆竊					
我害怕在家時有人破門而入					
我害怕被強姦或性侵犯					
我害怕被人用刀或槍攻擊					
我害怕被謀殺					

19. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
大部分人只顧自己					
總的來說，和別人相處怎麼小心都不為過					
如果有機會，大部分人都會占你的便宜					
通常而言，世界是很危險的					
大部分人本質上是誠實的					
人們大部分時間都盡力幫助別人					
總的來說，大部分人是可信任的					

20 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
爲了達到目的，有時使用暴力是必要的					

我總是儘量遠離那些可能發生暴力衝突的地方					
一個人在團體中，只要打架打贏別人，就不會被別人看不起					
攜帶武器能使我感覺更安全					
如果有人先動手打我，回擊并沒什麼不對					
如果有人詆毀我或我的家人，打他一頓并沒什麼不對					
如果生活在治安不好的社區，攜帶武器以防身并沒什麼不對					
爲了保護自己，做什麼都是可以接受的					
父母應該告訴他們的孩子，在有必要的情況下可以使用暴力					
如果有人要和你打架，你應該走開					

21. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非常不同意	不同意	中立	同意	非常同意
我經常幻想可能發生在我身上的事情；					
我經常對比我不幸的人有溫柔及關心的態度					
我有時覺得用他人的角度看事情很困難；					

有時，我不會對有困難的人感到很難過					
我看小說時，會投入角色的情緒中					
在緊急的情況中，我會覺得焦慮及不自在					
我看電影或戲劇時通常很客觀，而且我不太會完全陷入其中					
在我做決定前，我會嘗試考慮每人的不同觀點					
當我看到有人被佔便宜了，我會想要保護他們					
有時，當我在很情緒化的場合時，我會覺得無助					
我有時會嘗試以朋友的角度想像事情，來多瞭解他們					
對一本好書或是電影很投入，很少發生在我身上					
當我看到有人受傷，我通常會保持鎮定					
他人的不幸通常不會讓我心神不定					
如果我確定我是對的，我不會浪費太多時間去聽別人的爭論					
在看過一場電影或是演出，我曾經覺得我好像是其中的一個角色					
在很緊繃的情緒中讓我害怕					
當我看到他人受到不公平待遇，我有時並不會覺得他們可憐					
我通常在處理緊急事故時都有效率					
所見的事情，我通常會受感動					

我相信每個問題都有兩面看法，也會嘗試去正視這兩面看法					
我是心腸軟的人					
當我看一部好電影時，我會很容易把我想像成是主角					
我在緊急事故中常會失控					
當我對某人生氣時，我經常會嘗試用他的想法來想事情					
當我看到一則有趣的故事或小說時，我會想像如果事情真的發生在我身上，我的感覺會是如何					
當我看到危難中急需幫助的人時，我會崩潰					
在批評他人前，我會嘗試想像如果我和他們一樣，我的感受是如何					

22. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
如果有人打我，我會還擊					
如果有人令我討厭或看不順眼，我會揍他一頓					

如果朋友需要，我會幫他們教訓他們的對手					
---------------------	--	--	--	--	--

23. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
家裏人很關心我所做的一切					
我很關心我的家庭					
在家裏，我感覺很安全、愉快					
爸爸和媽媽的關係很好					

24. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
我在我們班很愉快					
在班裏我是個受歡迎的人					
在班裏，我是個很重要的人					
老師認為我是個好學生					

我討厭學校					
-------	--	--	--	--	--

25. 您是否曾經有以下任一經驗：1. 在學校被恐嚇，2. 被竊，3. 被搶劫，4. 被以肢體暴力相威脅，5. 遭遇肢體暴力？ （ ）

- A. 是 B. 否

26. 您的家人或好朋友是否曾經有以下任一經驗：1. 在學校被恐嚇，2. 被竊，3. 被搶劫，4. 被以肢體暴力相威脅，5. 遭遇肢體暴力？ （ ）

- A. 是 B. 否 C. 不清楚

27. 您是否曾經有以下任一經驗：1. 在學校恃強凌弱，2. 盜竊，3. 搶劫，4. 以肢體暴力相威脅他人，5. 對他人施加肢體暴力？ （ ）

- A. 是 B. 否

28. 您的家人或好朋友是否曾經有以下任一經驗：1. 在學校恃強凌弱，2. 盜竊，3. 搶劫，4. 以肢體暴力相威脅他人，5. 對他人施加肢體暴力？ （ ）

- A. 是 B. 否 C. 不清楚

29. 對於以下陳述，請在您認為合適的空格中劃“√”。

	非 常 不 同 意	不 同 意	中 立	同 意	非 常 同 意
--	-----------------------	-------------	--------	--------	------------------

在大部分網絡遊戲中發生的事情也會在現實生活中出現					
人們在網絡遊戲中相處的方式與在現實生活中相似					
網絡遊戲中的角色在現實生活中也很典型					
網絡遊戲中發生在玩家身上的事情，在現實生活中也可能發生					
我在網絡遊戲中碰到的人和現實時候中的很相似					
網絡遊戲是具有真實性的，因為玩家可以從中尋求解決某些情緒問題的辦法					
網絡遊戲有助於人們瞭解在現實社會中某些行為會造成的後果					
像魔獸世界這樣的大型多角色扮演遊戲可以讓玩家發現自己個性中的某些特點					
網絡遊戲和現實生活很相像，因為人們都面臨同一個主要問題，即如何控制某種境況					
網絡遊戲與現實生活相似的地方在於玩家可以自由地做出選擇					
玩網絡遊戲的時候，我覺得自己是整個場面的焦點					
玩網絡遊戲的時候，我遠離了現實完全沉浸在遊戲世界中					
玩網絡遊戲的時候，我對我選擇的遊戲角色感同身受					
玩網絡遊戲的時候，我覺得我在遊戲中的夥伴和對手					

是真實的					
高清晰度的畫質使得網絡遊戲更像現實世界					
網絡遊戲要想更逼真，一個重要的因素就是具備高超的繪圖能力					

30. 請用盡可能多的詞來描述網絡給你的感覺或印象（隨意填寫）。

I · 最後是關於您的個人情況

您的性別： 1. 男 2. 女

您的年齡是_____歲

你的年級是_____

你的學習成績在班級居於：

- (1)前 十 名 (2)前二十名 (3) 中等 (4)後二十名 (5)後
十名

您全家每月的總收入大約是：

1. 1000 元以下 2. 1001-3000 元 (3) 3001-5000 元
4. 5001-7000 元 5. 7001-9000 元 6. 9001-10000 元
7. 10000 元以上

問卷結束。多謝合作！

參考文獻

英文文獻

- Allen, R., & Hatchett, S. (1986). The Media and Social Reality Effects: Self and System Orientations of Blacks. *Communication Research, 13(1)*, 97-123.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science, 12(5)*, 353-359
- Anderson, C. A. & Carnagey, N., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology, 84(5)*, 960-971.
- Anderson, C. A & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78(4)*, 772-790.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Brad J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 136(2)*, 151-173
- Baker, R. K., & Ball, S. J. (1969). *Mass media and violence: A staff report to the National Commission on the Causes and Prevention of Violence*. Washington, DC: US Government Printing Office.
- Bandura, A. (1963). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology, 1(6)*, 589-595.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prenticehall.

- Bandura, A., Ross, D., & Sheila A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, *66*(1), 3-11.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). *Social learning and personality development*. New York: Holt, Rhinehart & Winston.
- Barnett, M. A, Vitaglione, G. D., Harper, K. K. G., Quackenbush, S. W., Steadman, L. A., & Valdez, B. S. (1997). Late adolescents' experiences with and attitudes towards videogames. *Journal of Applied Social Psychology*, *27*, 1316-1334.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti- and prosocial influences of media events: A cognitive-neoassociation analysis. *Psychological Bulletin*, *95*(3), 410-427.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences and control*. New York: McGraw-Hill.
- Biblow, E. (1973). Imaginative play and the control of aggressive behaviour, in: J. Singer (Ed) *The child's world of make-believe: Experimental studies of imaginative play*. New York: Academic Press.
- Bilandzic, H., & Rössler, P. (2004). Life according to television. Implications of genre-specific cultivation effects: The gratification/cultivation model. *The European Journal of Communication Research*, *29*(3), 295 - 326.
- Bolter, D. & Grusin, R. (1999) *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bryant, J. (1986). The road most traveled: Yet another cultivation critique. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, *30*, 231-235.

- Bryant, J., Carveth, R.A., Brown, D. (1981). Television Viewing and Anxiety: An Experimental Examination. *Journal of Communication*, 31(1), 106 - 119.
- Bryant, J., & Miron, D. (2004). Theory and Research in Mass Communication. *Journal of Communication*, 54(4), 662-704.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology*, 28(12), 1679-1686.
- Bushman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90s: Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 24, 12 - 16.
- Bushman, B. J., Rothstein, H.R., Anderson, C. A. (2010). Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 182-187.
- Busselle, R. W. (2001). Television exposure, perceived realism, and exemplar accessibility in the social judgment process. *Media Psychology*, 3(1), 43 - 67.
- Calvert, S.L., & Tan, S.L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 125 - 139.
- Carll, E. (2007) Violent videogames: Rehearsing aggression. *Chronicle of Higher Education*, 53(45), 12-55.
- Carnagey, N. L. & Anderson, C. A. (2004) . Violent video game exposure and aggression literature review. *Minerva Psichiatr*, 45, 1-18.
- Carveth, R. & Alexander, A. (1985). Soap opera viewing motivations and the cultivation process. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 29(3), 259-273.
- Cheung, C.K., & Chan, C.F. (1996). Television viewing and mean world value in Hong Kong's adolescents. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 24(4), 351-364.

- Chew, M. (2008) . Virtual-world Unrest and the Gamer Rights Protection Movement in China. Paper presented at the 6th Annual Chinese Internet Research Conference, 13-14 June, The University of Hong Kong, Hong Kong
- Christoffelson, J. (2000). The monster massacre or what is a violent video game. In C. von Feilitzen, & U. Carlsson (Eds.), *Children in the new media landscape* (pp. 27 - 29). Goteborg: The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen.
- Cline, Victor B. ; Croft, Roger G. & Courrier, Steven. (1973). Desensitization of children to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27(3), 360-365.
- Cohen, D., & Strayer, J. (1996). Empathy in conduct-disordered and comparison youth. *Developmental Psychology*, 32(6), 988-998.
- Cohen, J., & Weimann, G. (2000). Cultivation revisited: Some genres have some effects on some viewers. *Communication Reports*, 13(2), 99-114
- Condry, J. (1989). *The psychology of television*. Erlbaum, Hillsdale, NJ.
- Diefenbach, D. L., & West, M. D. (2007). Television and attitudes toward mental health issues: Cultivation analysis and the third-person effect. *Journal of Community Psychology*, 35(2), 181 - 195.
- Dill, K.E, & Dill, J.C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior: A Review Journal*, 3, 407 - 428.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., & Dill, J. C. (2001). Portrayal of women and minorities in video games. Paper presented at the 109th Annual Conference of the American Psychological Association, San Francisco, CA, August 2001.
- Dobrow, JA (1990). Patterns of viewing and VCR use: Implications for cultivation analysis. In N. Signo-rielli & M. Morgan (Eds.), *Cultivation analysis: New directions in media effects research* (pp. 71 - 84). New-bury Park, CA: Sage.
- Dollard, J., Miller, N.E., Mowrer, O.H., & Sean, R.R. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press.

- Dominick, J. R. (1984). Videogames, television violence and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34(2), 136 - 147.
- Doob, A.N., & Macdonald, G.E. (1979). Television viewing and fear of victimization: Is the relationship causal? *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(2), 170-179.
- Drabman, R. S. & Thomas, M. H. (1976). Does Watching Violence on Television Cause Apathy? *PEDIATRICS* , 57(3), 329 -331 .
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology*, 14(2), 68-81.
- Ferguson, C. J. ; Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174-178.
- Ferraro, K. F. (1995). *Fear of crime: Interpreting victimization risk*. Albany, NY: SUNY Press.
- Ferraro, K. F., & LaGrange, R. L. (1987). The Measurement of Fear of Crime. *Sociological Inquiry*, 57(1), 70 - 97.
- Ferraro, K. F. (1995). *Fear of crime: Interpreting victimization risk*. Albany, NY: SUNY Press.
- Ferraro, K. F., & LaGrange, R. L. (1987). The Measurement of Fear of Crime. *Sociological Inquiry*, 57(1), 70 - 97.
- Feshbach, S. (1955). The drive-reducing function of fantasy behavior. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50(1), 3-11.
- Feshbach, S. (1961). The stimulating effects of a vicarious aggressive activity. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(2), 381-385.
- Feshbach, S., & Singer, R. D. (1971). *Television and aggression*. San Francisco, CA: Jossey- Bass.
- Fox , W.S. , & Philliber , W.W. (1978). Television viewing and the

- perception of affluence . *Sociological Quarterly*, 19, 103-112 .
- Frasca, G. (2003) Simulation versus narrative: introduction to ludology, in: M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds), *Video game theory* .London: Routledge, 221 - 236.
- Frasca, G. (2004) Videogames of the oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues, in: P. Harrington & N. Wardrip-Fruin (Eds) *First person: new media as story, performance, and game* (Cambridge, MA, The MIT Press), 85 - 94.
- Funk, J.B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *CLIN PEDIATR*, 32 (2), 86-90.
- Funk, C. D. (2001). Prostaglandins and Leukotrienes: Advances in Eicosanoid Biology. *Science*, 294(5548), 1871-1875.
- Funk, J. B., & Buchman, D.D. (1996). Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19 - 32.
- Funk, J. B., & Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.
- Gee, J.P. (2007). Pleasure, learning, video games, and life: The projective stance. In Knobel, M. & Lankshear, C. (Eds.), *A new literacies sampler* (pp. 95-113).
- Geen, R., & Berkowitz, L. (1966). Name-mediated aggressive cue properties. *Journal of Personality*, 34(3), 456 - 465.
- Gentile, D.A., Anderson, C.A. & Yukawa, S. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and social psychology*, 35(6), 752-763.
- Gentile, D. A., & Walsh, D.A. (2003). *Looking through time: A*

longitudinal study of children's media violence consumption at home and aggressive behaviors at school. Paper presented at the Biennial Conference of the Society for Research in Child Development (April, 2003), Tampa, Florida

Gerbner, G. (1969). Toward "Cultural Indicators" : The analysis of mass mediated public message systems. *Educational Technology Research and Development, 17(2)*, 137-148.

Gerbner, G. (1970). Cultural Indicators: The Case of Violence in Television Drama. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 388(1)*, 69-81.

Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living With Television: The Violence Profile. *Journal of Communication, 26(2)*, 172 - 194.

Gerbner, G., Gross, L., Eeley, M.F., Jackson-Beeck, M. Fox, S.J., & Signorielli, N. (1977). Violence profile- an analysis of the CBS report. *Journal of Broadcasting, 21(3)*, 280-286.

Gerbner, G., Gross, L., Jackson-Beeck, M., Jeffries-Fox, S., & Signorielli, N. (1978). Cultural indicators: Violence profile no. 9. *Journal of Communication, 28(3)*, 176 - 207.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with television : The dynamics of the cultivation process. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Perceptives on Media Effects*. Hillsdale, NJ :Lawrence Erlbaum.

Goidel, R. K., Freeman, C. M., & Procopio, S. T. (2006). The impact of television viewing on perceptions of juvenile crime. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 50(1)*, 119 - 139.

Gosselin, A., deGuise, J. & Paquette, G. (1997). Violence on canadian television and some of its cognitive effects. *Canadian Journal of Communication, 22:2*, 12-40.

Grabe, M. E., & Drew, D. (2007). Crime cultivation: Comparisons across media genres and channels. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 51(1)*, 147 - 171.

Greitemeyer, T. & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of personality and social psychology, 98(2)*, 211-221.

- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression & Violent Behavior, 4*, 203 - 212.
- Griffiths, M. (2000). Video game violence and aggression: Comments on 'Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour' by O. Wiegman and E. G. M. van Schie. *British Journal of Social Psychology, 39(1)*, 147 - 149.
- Gross, K., & Aday, S. (2003). The scary world in your living room and neighborhood: Using local broadcast news, neighborhood crime rates, and personal experience to test agenda setting and cultivation. *Journal of Communication, 53(3)*, 411 - 426.
- Gwinup, G., Haw, T., & Elias, A. (1983). Cardiovascular changes in video-game players. Cause for concern? *Postgraduate Medicine, 74(6)*, 245-248.
- Hawkins, R.P., & Pingree, S. (1980). Some Processes in the Cultivation Effect. *Communication Research, 7(2)*, 193-226.
- Hawkins, R.P., & Pingree, S. (1990). Divergent psychological processes in constructing social reality from mass media content, in Signorielli, M. Morgan, (Eds) , *Cultivation Analysis: New Directions in Media Effects Research*, Newbury Park: Sage.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Boston: Little, Brown & Co.
- Hirsch, P.M. (1980). The "Scary World" of the Nonviewer and Other Anomalies: A Reanalysis of Gerbner et al.'s Findings on Cultivation Analysis Part I. *Communication Research, 7(4)*, 403-456.
- Hirsch, P.M. (1981). On Not Learning from One's Own Mistakes: A Reanalysis of Gerbner et al.'s Findings on Cultivation Analysis Part II. *Communication Research, 8(1)*, 3-37.
- Holbert, R. L., Kwak, N., & Shah, D. (2003). Environmental concern, patterns of television viewing, and pro-environmental behaviors: Integrating models of media consumption and effects. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 47(2)*, 177 - 196
- Hughes, M. (1980). The Fruits of Cultivation Analysis: A Reexamination

of Some Effects of Television Watching. *Public Opinion Quarterly*, 44 (3), 287-302.

Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10(3), 337-350.

Jeffres, L. W., Neuendorf, K. A., Bracken, C., & Atkin, D. (2008). Integrating theoretical traditions in media effects: Using third-person effects to link agenda-setting and cultivation. *Mass Communication & Society*, 11(4), 470 - 491.

Kestenbaum, G. I., & Weinstein, L. (1985). Personality, Psychopathology, and Developmental Issues in Male Adolescent Video Game Use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329-333.

Konijn, E. A., Nije B. Marije., & Bushman, B. J. (2007). Wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038-1044.

Koo, D.M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466 - 474.

• Krahe, B., & Moller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27(1), 53-69.

Lina, C. A., Atkina, D. J. (1989). Parental mediation and rulemaking for adolescent use of television and VCRs. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 33(1), 53-67.

Livingstone, S.M. (1990). Interpreting a Television Narrative: How Different Viewers See a Story. *Journal of Communication*, 40(1), 72 - 85.

Lynch, P. J., Gentile, Douglas A.; Olson, Abbie A.; van Brederode, Tara M. (2001). *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors*. Paper presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development (Minneapolis, MN, April 19-22, 2001)

- Malliet, S. (2006). An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 377-394.
- McCombs, M., & Gilbert, S. (1986) News influence on our pictures of the world. In J. Bryant & D. Zillman (Eds.), *Perspectives on media effects*. Hdsdale, NJ: Erlbaum. pp. 1-15.
- McLeod, J.M., Sotirovic, M., Eveland, W.P., & Guo, J.Z. (1996). Let the Punishment Fit the (Perceptions of) Crime: Effects of Local Television News on Evaluations of Crime Policy Proposals. meetings of the International, 1996
- Mees, U. (1990). Constitutive elements of the concept of human aggression. *Aggressive Behavior*, 16(5), 285 - 295.
- Mierlo, J.V. & Bulck, J.V.d. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play. *Journal of Adolescence*, 27(1), 97 - 111.
- Morgan, M., & Shanahan, J. (1992). Television viewing and voting 1972 - 1989. *Electoral Studies*, 11(1), 3-20.
- Morgan, M., & Shanahan, J. (1996). Two decades of cultivation research: An appraisal and meta-analysis. In BR Burleson (Ed.), *Communication yearbook 20* (pp. 1 - 45). Newbury Park, CA: Sage.
- Morgan, M., & Shanahan, J. (1997). Two decades of cultivation analysis: A review and meta-analysis. In B. Burleson (Ed.), *Communication yearbook 20* (pp. 1 - 245). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Morgan, M., & Shanahan, J. (2010). The State of Cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(2), 337-355.
- Muncer, S. J., Gorman, B., & Campbell, A. (1986). Sorting out aggression: Dimensional and categorical perceptions of aggressive episodes. *Aggressive Behavior*, 12(5), 327 - 336.
- Nabi, R. L., & Sullivan, J. L. (2001). Does television viewing relate to engagement in protective action against crime? A cultivation analysis from a theory of reasoned action perspective. *Communication Research*,

28(6), 802 - 825.

Newcomb, H. (1978). Assessing the Violence Profile Studies of Gerbner and Gross: A Humanistic Critique and Suggestion. *Communication Research*, 5(3), 264-282.

Norris, K. O. (2004). Gender Stereotypes, Aggression, and Computer Games: An Online Survey of Women. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(6), 714-727.

O'Guinn, T. C., & Shrum, L. J. (1997). The Role of Television in the Construction of Consumer Reality. *Journal of Consumer Research*, 23(4), 278-294.

Oliver, M. B., & Armstrong, G. B. (1995). Predictors of Viewing and Enjoyment of Reality-Based and Fictional Crime Shows. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 72(3), 559-570.

Perse, E. M., Ferguson, D. A., & McLeod, D. M. (1994). Cultivation in the Newer Media Environment. *Communication Research*, 21(1), 79-104.

Pingree, S., & Hawkins, R. (1981). U. S. Programs on Australian Television: The Cultivation Effect. *Journal of Communication*, 31(1), 97 - 105.

Potter, W. J. (1986). Perceived reality and the cultivation hypothesis. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 30(2), 159 - 174.

Potter, W. J. (1988). Three Strategies for Elaborating the Cultivation hypothesis. *Journalism Quarterly*, 65(4), 930-939.

Potter, W. J. (1991a). Examining Cultivation From a Psychological Perspective Component Subprocesses. *Communication Research*, 18(1), 77-102.

Potter, W. J. (1991b). The linearity assumption in cultivation research. *Human Communication Research*, 17(4), 562 - 583.

Potter, W. J., & Chang, I. C. (1990). Television exposure measures and the cultivation hypothesis. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(3), 313-333.

- Quick, B. (2009). The effects of viewing Grey' s Anatomy on perceptions of doctors and patient satisfaction. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 53(1), 38 - 55.
- Romer, D., Jamieson, K.H., & Aday, S. (2003) .Television News and the Cultivation of Fear of Crime. *Journal of Communication*, 53(1), 88 - 104.
- Roskos-Ewoldsen, B., Davies, J., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2004). Implications of the mental models approach for cultivation theory. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 29(3), 345 - 363.
- Rule, B.G., Ferguson, T.J. (1986). The Effects of Media Violence on Attitudes, Emotions, and Cognitions. *Journal of Social Issues*, 42(3), 29 - 50.
- Rushbrook, S. (1986). "Messages" of videogames: Social implications. *Dissertation Abstracts International*, 47, 6.
- Sakamoto, A. (1994). Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school children. *Journal of Applied Social Psychology*, 24, 21 - 42.
- Shanahan, J., Morgan , M. , & Stenbjerre, M. (1997). Green or brown? Television and the cultivation of environmental concern. *Journal of Broadcasting Electronic Media*, 41, 305 - 323.
- Sherman, B.L., & Dominick, JR (1986). Violence and sex in music videos: TV and rock 'n' roll. *Journal of Communication*, 36, 94-106.
- Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and its viewers: Cultivation theory and research*. London: Cambridge University Press.
- Shanahan, J., Scheufele, D., Yang, F., & Hizi, S. (2004). Cultivation and spiral of silence effects: The case of smoking. *Mass Communication & Society*, 7(4), 413 - 428.
- Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409 - 431.
- Shrum, L. J. (1995). Assessing the Social Influence of Television: A Social

- Cognition Perspective on Cultivation Effects. *Communication Research*, 22(4), 402-429.
- Shrum, L. J. (2001). Processing strategy moderates the cultivation effect. *Human Communication Research*, 27(1), 94 - 121.
- Shrum, L. J. (2004a). Magnitude of effects of television viewing on social perceptions vary as a function of data collection method: Implications for psychological processes. *Advances in Consumer Research*, 31(1), 511 - 513.
- Shrum, L. J. (2004b). The cognitive processes underlying cultivation effects are a function of whether the judgments are on-line or memory-based. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 29(3), 327 - 344.
- Shrum, L. J. (2007). The implications of survey method for measuring cultivation effects. *Human Communication Research*, 33(1), 64 - 80.
- Shrum, L. J., & Bischak, V. D. (2001). Mainstreaming, resonance, and impersonal impact: Testing moderators of the cultivation effect for estimates of crime risk. *Human Communication Research*, 27(2), 187 - 215.
- Shrum, L. J., & O' Guinn, T.C. (1993). Processes and Effects in the Construction of Social Reality: Construct Accessibility as an Explanatory Variable. *Communication Research*, 20(3), 436-471.
- Shrum, L. J., & Wyer, R. S., & O' guinn, T.C. (1998). The Effects of Television Consumption on Social Perceptions: The Use of Priming Procedures to Investigate Psychological Processes. *Journal of Consumer Research*, 24(4), 447-458.
- Signorielli, N., & Morgan, M. (1990). *Cultivation analysis: New directions in media effects research*. Newbury Park, CA: Sage
- Silvern, S.B., & Williamson, P.A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453 - 462.
- Smith, D.W. (1989). *The circle of acquaintance: Perception, consciousness, and empathy*. Boston: Kluwer Academic Publishers.
- Sternheimer, K. (2007). Do video games kill? *Contexts*, 6, 13 - 17.

- Tamborini, R. & Choi, J. (1990). The role of cultural diversity in cultivation analysis. In M. Morgan, & N. Signorielli (Eds.), *Cultivation analysis: New directions in media effects research*. Newbury Park, CA: Sage Publications, Inc
- Tapper, J. (1995). The Ecology of Cultivation: A Conceptual Model for Cultivation Research. *Communication Theory*, 5(1), 36 - 57.
- Tyler , T. R. , & Cook , F. L. (1984) . The mass media and judgments of risk : Distinguishing impact on personal and societal level judgments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 693-798.
- Van den Bulck, J. (1995). The selective viewer:Defining (Flemish) viewer types. *European Journal of Communication*, 10, 147 - 177.
- Vernberg, E. M. , Jacobs, A. K. , & Hershberger, S. (1999). Peer Victimization and Attitudes About Violence During Early Adolescence. *Journal of Clinical Child Psychology*, 28(3), 386-395.
- Vitelli, R. , & Endler, N. S. (1993). Psychological determinants of fear of crime: A comparison of general and situational prediction models. *Personality and Individual Differences*, 14(1), 77 - 85.
- Wakshlag, J., Vial, V., & Tamborini,, R. (1983). Selecting crime grama and apprehension about crime. *Human Communication Research*, 10(2), 227 - 242.
- Wan, C. S. & Chiou , W. B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Ward, L. M. (2002). Understanding the role of entertainment media in the sexual socialization of American youth: A review of empirical research. *Developmental Review*, 23(3), 347 - 388.
- Weaver, J., & Wakshlag, J. (1986). Perceived vulnerability to crime, criminal victimization experience, and television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 30(2), 141-158.
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication*, 56(1), 69 - 87.

Williams, T.M., Zabrack, M.L. & Joy, L.A. (1982). The Portrayal of Aggression on North American Television. *Journal of Applied Social Psychology*, 12(5), 360 - 380.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*. 9(6), 772-775.

Zillmann, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7(4), 419 - 434.

中文文獻

卜衛 (2002)。《大眾媒介對兒童的影響》。北京：新華出版社。

蔡騏，楊靜 (2005)。關於涵化理論的歷史考察和方法論反思。《吉首大學學報：社會科學版》，第4期，頁84-87。

陳碧雲 (2010)。網絡遊戲暴力對大學生攻擊行為的影響研究。《中國科教創新導刊》，第20期，頁13-17。

陳紅蓮 (2008)。從網絡暴力盛行看公眾媒介素養問題。《長江大學學報》(社會科學版)，第05期，頁33-38。

陳龍 (2002)。媒介文化全球化與當代意識形態的涵化。《國際新聞界》，第5期，頁48-53。

陳明 (2010)。當代大學生接觸《新聞聯播》之涵化分析。《社科縱橫》，第6期，頁149-151。

陳尚永 (1998)。《影響台灣地區大學生價值觀之媒介因素探討—以電視廣告為

例》，發表于《1998第二屆媒介與環境學術研討會》，臺北：輔仁大學。11月14日。

陳士哲（2006）。《我的世界是「天堂」？線上遊戲「天堂」對青少年涵化效果之初探》。國立中山大學傳播管理研究所碩士論文。

陳怡璇（2006）。綜藝性訪談節目的涵化效果。《網路社會學通訊》，第59期，頁55-67。

程剛，張衛軍（2010）。淺析網絡暴力現象。《新聞世界》，第7期，頁11-13。

丁婕（2006）。中國電視法制節目的涵化理論。《山東視聽(山東省廣播電視學校學報)》，第3期，頁41-43。

杜好強（2009）。電視暴力對幼兒心理的不良影響及對策思考。《長沙師範專科學校學報》，第01期，頁24-27。

郭慶光（2011）。《傳播學教程》（第2版）。北京：中國人民大學出版社。

郭鎮之（1997）。《北美研究傳播》。北京：北京廣播學院出版社。

郭震之等譯（2000）。《傳播理論-起源方法與應用（第一版）》作者：(美國)賽佛林、坦卡德。北京：華夏出版社出版。

郭中實（1997）。涵化理論：電視世界真的影響深遠嗎？《新聞與傳播研究》，第2期，頁58-64。

郭中實、祝建華、陳懷林、俞旭、黃煜（2000）。無孔不入的媒體現實：直接和間接經驗對香港與廣州受眾犯罪觀念的影響。《新聞學研究》，第 71 期，頁 61-86。

賀建平，趙曉燕，黃尚尚（2009）。網絡暴力遊戲與青少年暴力行爲的相關性。《新聞界》，第 1 期，頁 42-45。

黃明明（1992）。電視新聞暴力內容對兒童之涵化效果初探。《新聞學研究》，第 48 期，頁 63-98。

姬德強（2010）。媒介娛樂的霸權本質與涵化機制。《現代視聽》，第 5 期，頁 43-46。

金多嬌（2009）。電視暴力對受眾心理的影響。《記者搖籃》，第 05 期，頁 33-35。

廖天琪（1994）。天使怎樣變成魔鬼——從西方少年犯罪看電視中的性與暴力。《國際新聞界》，第 3 期，頁 46-49。

李蕙馨（1994）。涵化理論回顧與前瞻-1967到1993。《廣播與電視》，第一卷第四期。

李金銓（1982）。《大眾傳播理論》。臺北:三民書局。

林東泰（2002）。《大眾傳播理論》。臺北:師大書苑。

林育賢(2001)。電玩暴力對學童攻擊行爲之效果研究。私立世新大學傳播研究所碩士論文。

劉海龍等譯（2009）。《大眾傳播效果研究的里程碑(第三版)》，作者:(美)洛厄裏,(美)

德弗勒著。北京：中國人民大學出版社。

劉月文（2009）。電視劇《大明王朝 1566》的涵化理論分析。《科技創新導報》，第 33 期，頁 233。

羅文輝，林奐名，吳筱玫（2009）。網路色情對青少年的涵化效果。《傳播與社會學刊》，第 10 期，頁 59-99。

龍耘譯（2002）。《涵化理論的兩個十年——一個總體評估和元分析（上）》。《現代傳播》，第 5 期，頁 55-61。

龍耘（2005）。《電視與暴力：中國媒介涵化效果的實證研究》。北京：中國廣播電視出版社。

米金升，陳娟（2010）。《遊戲東西》。桂林：廣西師範大學出版社。

潘玲娟（2005）。《電視暴力研究：理論與現象之解釋》。臺北：秀威資訊。

潘忠黨（2004）。《導讀：媒介效果實證研究的話語》。《媒介效果：理論與研究前沿（第二版）》（布萊恩特主編），頁 1-24。北京：華夏出版社。

彭昊文（2010）。電視暴力對青少年的影響及對策。《長江大學學報(社會科學版)》，第01期，頁30-33。

宋維虎（2007）。電視暴力對未成年人的負面影響與對策。《內江科技》，第12期，頁22-24。

石長順，周莉（2008）。新媒體語境下涵化理論的模式轉變。《國際新聞界》，第6期，頁84-87。

孫占利（2008）。網絡暴力遊戲的影響及對策。《新聞愛好者(理論版)》，第06期，頁34-36。

孫召路（2004）。網絡暴力與少年暴力:從涵化理論說起。《青少年研究(山東省團校學報)》，第02期，頁36-38。

沈新潮（2009）。電視暴力鏡頭傳播效果分析。《青年記者》，第11期，頁24-26。

湯允一和陳毓麒（2003）。《台灣地區青少年電視使用、個人經驗、與世界觀--一個涵化分析研究與討論》。臺北：中華傳播學會年會。

王玲寧，張國良（2005）。網絡暴力遊戲對青少年的“涵化”影響——對上海市中學生的調查。《當代青年研究》，第05期，頁6-10。

王玲寧（2009）。《社會學視野下的媒介暴力效果研究》。上海：學林出版社。

王敏如（1999）。《電視劇之性別刻板印象與兒童詮釋之初探性研究》。世新大學傳播研究所碩士論文。

王曉華（2009）。大眾傳播、人際傳播及直接經驗的議程設置與涵化效果——以深圳的社會治安議題為例。《新聞與傳播研究》，第3期，頁50-59。

王旭（1999）。《收看電視與對治安觀感之間的關聯：涵化理論的驗證》。發表于「臺灣社會問題學術研討會」，中央研究院社會學研究所，臺北，1999年12月。

王瑩（2010）。電視文化的涵化培養與“消費示範”——電視媒介的“消費示範”功能。《渤海大學學報(哲學社會科學版)》，第04期，頁148-151

魏謹，佐斌，溫芳芳（2009）。暴力網絡遊戲與青少年攻擊內隱聯結的研究。《中國臨床心理學雜誌》，第06期，頁33-36

翁秀琪（1992）。《大眾傳播理論與實證》。台北：三民書局。

吳明隆（2003）。《SPSS統計應用實務：問卷分析與應用統計》。北京：科學出版社。

尚小霞，任許文（2007）。網絡暴力遊戲與青少年成長——基于6家網吧250位遊戲玩家的實證調查。《青年探索》，第05期，頁34-37。

徐樂，鄒德偉，李高華（2008）。電視暴力對受眾的心理影響。《吉林藝術學院學報》，第03期，頁22-25。

徐鑫鑫（2008）。反思涵化研究的方法論。《青年記者》，第18期，頁53。

徐翔（2010）。“涵化”理論及其在效果研究應用中的主要矛盾。《西南民族大學學報》(人文社會科學版)，第3期，頁116-120。

楊帆（2009）。媒體暴力與媒介素養。《今傳媒》，第05期，頁40-42。

楊靜（2008）。從涵化理論的角度看電視暴力對兒童的影響。《中國商界(下半月)》，第04期，頁233。

兩文（1993）。“我們都是殺人犯”——美國電視界對暴力內容採取限制措施。《新聞戰綫》，第10期，頁21-23。

曾凡林，戴巧雲，湯盛欽，張文淵（2004）。觀看電視暴力對青少年攻擊行爲的影響。《中國臨床心理學雜誌》，第01期，頁41-47。

曾鴻（2008）。卡通暴力影響下的兒童媒介素養教育。《現代傳播》，第3期，頁51-58。

張國華（2008）。暴力網絡遊戲偏好與青少年死亡認知的關係。《中國校醫》，第06期，頁33-36。

張克旭（1999）。從媒介現實到受眾現實——從框架理論看電視報道我駐南使館被炸事件。《新聞與傳播研究》，第2期，頁40-51。

張瑋，李坤（2009）。韓國電視長劇的涵化理論分析。《青年文學家》，第15期。

張曉冰，陳少徐，黃艷蘋，程偉（2009）。廣州市青少年網絡暴力遊戲狀況分析。《新聞界》，第04期，頁22-24。

鄭明椿譯（1994）。《美國電視的源流與演變》。臺北：臺灣遠流出版公司。

鄭日昌，李占宏（2006）。共情研究的歷史與現狀。《中國心理衛生雜誌》，20（4），頁277—279。