

电竞文化对青少年价值观的双刃效应研究

杨昊, 李海磊, 范永辉

周口职业技术学院体育学院, 河南 周口

收稿日期: 2026年3月1日; 录用日期: 2026年4月2日; 发布日期: 2026年4月14日

摘要

目的: 基于“编码-解码”模型、社会认知理论与生态系统理论, 构建研究模型, 探究电竞文化对青少年价值观的双重价值影响。方法: 通过自编《电竞文化感知和价值观传导量表》, 对1813名12~19岁青少年进行问卷调查、数理统计分析、质性访谈。结果: 1) 电竞积极感知显著正向影响青少年价值观, 电竞消极感知显著负向影响青少年价值观, 验证了“双刃效应”; 2) 社会认知起到显著的中介作用(间接效应占比25%以上)。3) 家庭支持、学校引导及平台治理构成的社会生态因素, 对上述路径均起显著的调节作用。结论: 电竞文化可以通过系统化的干预转化为育人资源。建议构建家校社协同治理体系, 推动电竞活动健康有序地融入青少年教育实践。

关键词

电子竞技文化, 青少年价值观, 双重价值传导, 自编量表, 实证研究

A Study on the Double-Edged Sword Effect of E-Sports Culture on Adolescents' Values

Hao Yang, Hailei Li, Yonghui Fan

School of Physical Education, Zhoukou Vocational and Technical College, Zhoukou Henan

Received: March 1, 2026; accepted: April 2, 2026; published: April 14, 2026

Abstract

Objective: Based on the “Encoding-Decoding” model, Social Cognitive Theory, and Ecosystem Theory, a research model was constructed to explore the dual-value impact of e-sports culture on adolescents' values. **Methods:** A self-developed “Scale of E-sports Culture Perception and Value Transmission” was used to conduct a questionnaire survey, mathematical statistical analysis, and qualitative interviews among 1813 adolescents aged 12~19. **Results:** 1) Positive perception of e-sports significantly positively influenced adolescents' values, while negative perception of e-sports significantly negatively influenced adolescents' values, verifying the “double-edged sword effect”; 2) Social cognition played

a significant mediating role (the indirect effect accounted for more than 25%); 3) Social ecological factors including family support, school guidance, and platform governance all played significant moderating roles in the above paths. Conclusion: E-sports culture can be transformed into educational resources through systematic intervention. It is suggested to construct a collaborative governance system involving families, schools, and society to promote the healthy and orderly integration of e-sports activities into adolescent education practice.

Keywords

E-Sports Culture, Adolescents' Values, Dual Value Transmission, Self-Developed Scale, Empirical Research

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

电竞文化是对电子竞技运动的认识、理念和精神等文化层面的综合表达[1]。从表层来看,电竞文化是业余玩家的圈层化实践,包括竞技游戏、互动弹幕、虚拟社交等。从深层来看,电竞文化是职业电竞的体育化表达,涵盖赛事规则、训练体系、伦理规范等内容。随着数字技术的深度发展及全球文化生态的加速重构,电子竞技已经超越传统体育的范畴,演变成为兼具竞技性、社交性的主流文化现象。2022年的杭州亚运会,首次将电子竞技列入了官方赛事,这意味着电子竞技在社会上的正当性和文化可视性都上升到了一个新的高度。根据《2024年中国电子竞技产业报告》,我国电子竞技玩家的数量已经超过了4.95亿人,其中24岁以下的青少年占比37.5% [2]。作为数字化体育的新兴形态,电子竞技已然成为形塑青少年价值取向的重要载体。电竞文化中,公平竞争、团队协作与国家荣誉等积极元素,与暴力血腥、攻击性话语、消费攀比等消极因素并存。在立德树人视域下,内涵不断丰富的电竞文化对青少年价值观的影响宛如一把“双刃剑”,展现出积极与消极并存的双重效应[1]。然而,目前国内外的研究还没有构建出一个合理的理论体系来应对这种复杂性。国外多从媒体效应或者发展心理学的维度入手研究电竞,如Przybylski等人(2010)运用“自我决定理论”分析电竞如何满足青少年的自主性、胜任感和归属感[3];Kowert(2013)则从社会补偿的视角,解释社会焦虑的青少年更容易沉迷电竞[4]。国内研究多聚焦电竞的体育属性[5]、成瘾机制[6]或职业发展[7],却鲜有系统审视电竞文化对价值观的深层影响,理论整合与实证证据尤其匮乏。本研究将“编码-解码”模型、社会认知理论与生态系统理论融为一体,搭建电竞文化影响青少年价值观的分析框架,借助问卷、统计与质性访谈,系统揭示电竞文化对青少年价值观的双重作用机制,为数字时代的道德教育提供理论支点与干预思路。

2. 理论基础与研究假设

2.1. 电竞文化的双重价值传导

斯图亚特·霍尔(1980)的“编码-解码”模型提出,意义的生成与传递并不是线性推进的,而是传播者先以符号“编码”,受众依自身立场“解码”,双方在互动中不断重塑意义[8]。在电竞语境下,内容生产者把规则、赛事叙事与角色形象转化为价值符号,完成价值“编码”,而玩家则凭个人经验与社会地位对这些符号进行选择性的“解码”[9]。具体而言,当玩家在电竞活动中感知到规则意识、团队协作等积极文化元素时,可能会通过认知内化机制强化积极的人格特质[5];反之,如果他们持续接触到暴力血

腥、消费攀比等负面文化时，则可能会放大负面风险倾向[10]。据此，提出假设：

H1：电竞文化感知对青少年价值观具有双重影响。

H1a：电竞积极感知对青少年价值观具有正向预测作用。

H1b：电竞消极感知对青少年价值观具有负向预测作用。

2.2. 社会认知的中介桥梁作用

班杜拉(1986)的社会-认知理论集中体现为“替代性强化”原理，认为个体通过对榜样行为的观察与模仿，可以实现社会价值观念的内化与重构[11]。具体到电竞场景，玩家对电竞的感知既有积极的一面，也有消极的一面。当玩家对电竞选手或电竞中的角色所展现的职业态度、团队协作精神等正向特质产生高度认同时，能够有效激发其内在的心理认同，进而驱动他们积极行为的效仿[5]。当然，玩家还往往受到同伴群体的压力，会对其价值观产生正向或负向影响[12]。据此，提出假设：

H2：社会认知在电竞文化感知与青少年价值观之间扮演中介桥梁的角色。

H2a：社会认知在电竞积极感知与青少年价值观之间具有中介作用。

H2b：社会认知在电竞消极感知与青少年价值观之间具有中介作用。

2.3. 社会生态因素构成边界条件

尤里·布朗芬布伦纳(1979)的社会-生态系统理论揭示了个体的发展往往受微观、中观、宏观、外层等多重环境交互作用的影响[13]。在电竞活动中，家庭支持不仅能放大正向文化的教育功能，也能抑制负面文化的渗透[14]；学校引导能够提升青少年的文化解码能力，促使他们从被动性的沉浸转向批判性的参与；电竞平台的内容审核机制让用户主动识别并抵制负面信息[15]。这些因素共同构成了电竞产生影响的边界条件。据此，提出假设：

H3：社会生态各维度在电竞文化感知经由社会认知影响价值观的路径中起调节作用。

H3a：社会生态各维度强化电竞积极感知经由社会认知对价值观的正向影响。

H3b：社会生态各维度弱化电竞消极感知经由社会认知对价值观的负向影响。

上述三项理论之间具有紧密的衔接逻辑：“编码-解码”构成信息接收阶段，“社会认知”形成信息加工过程，“生态系统”则构成外部条件约束，这种跨理论的整合有力地支撑了电竞文化对青少年价值观影响的四阶传导路径。具体而言，价值观的影响是由电竞文化感知、社会认知加工、社会生态调节等多重因素交互作用的结果，既蕴含育人的潜能，也潜藏异化的风险。研究假设模型见图1。

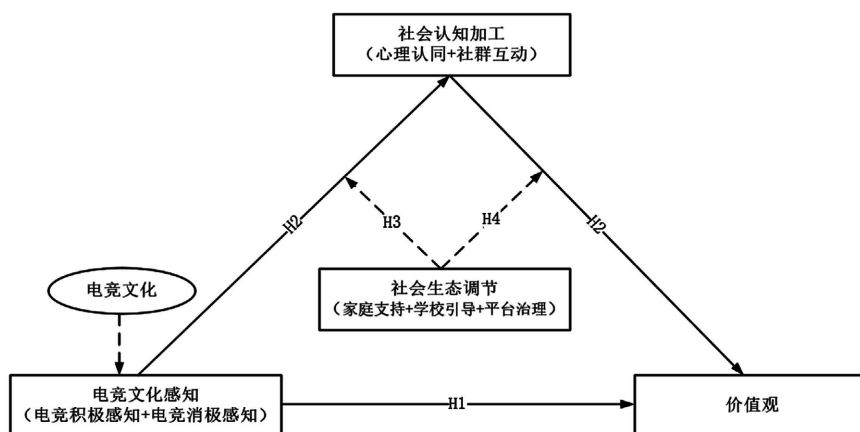


Figure 1. Research hypothesis model

图1. 研究假设模型

3. 研究设计

3.1. 数据来源与样本特征

采用分层随机抽样法,在豫东开封、周口、商丘、驻马店4市面向12~19岁青少年开展问卷调查。共发放调查问卷2000份,回收有效问卷1813份,有效率为90.7%。样本在性别、年龄、学段、城乡分布、家庭经济状况等各方面均有代表性。

3.2. 测量工具开发

鉴于现有量表虽涵盖了普适性价值观维度,但难以适配电竞文化特有的价值符号。为精准捕捉电竞文化对青少年价值观影响的复杂机制,本研究在借鉴Schwartz价值量表(Schwartz Value Survey, SVS, 1992) [16]核心维度框架的基础上,结合电竞场景的特征,严格遵循Churchill(1979)提出的量表开发经典流程[17],并结合García(2017)教育心理测量学标准[18],自主编制《电竞文化感知和价值观传导量表》。

3.2.1. 模型建构与变量操作化

基于“编码-解码”模型、社会认知理论与生态系统理论,将核心构念操作化为五个潜在变量(表1):电竞积极感知(E-sports Positive Perception, EPP)、电竞消极感知(E-sports Negative Perception, ENP)、价值观(Values, VAL)、社会认知(Social Cognition, SC)、社会生态(Social Ecological, SE)。各构念的理论边界先回溯文献,再经情境化阐释加以界定,使维度划分获得充分依据。变量操作化见下表1。

Table 1. Variable operationalization specification table

表1. 变量操作化说明表

变量类型	变量名称	操作化定义	测量来源/开发依据
自变量	电竞积极感知(EPP)	对电竞中公平竞争、团队协作、国家荣誉等主流价值的认同程度	基于赵伟成(2024)、刘明明(2015) [1] [19]电竞文化理论框架开发
	电竞消极感知(ENP)	对电竞文化中攻击性语言、暴力血腥、消费攀比等亚文化的暴露程度	
因变量	价值观(VAL)	对电竞场景中特有的价值实践测量,包括权力、成就、博爱、友善、刺激、自主、享乐、遵从、传统和安全10个维度。	基于Schwartz价值量表(SVS, 1992) [16]改编
中介变量	社会认知(SC)	对电竞选手奋斗精神、电竞理念的情感共鸣与自我投射以及同伴群体规范、从众压力对行为态度的影响强度	基于班杜拉社会认知理论“榜样认同”; Ajzen计划行为理论“主观规范”改编 [2] [11] [20]
调节变量	社会生态(SE)	个体在成长与发展过程中,外部环境系统所形成的多维度、层级化保护体系。包括家庭支持、学校引导与平台治理等。	基于杜文娅等(2020)“社会支持量表”改编[21]

3.2.2. 初始题项池构建

研究采用“理论-数据”双轨策略生成初始条目。团队先系统检索并精读中外文献,提取已被验证的题项,再按本土语境微调措辞。之后,聚焦电竞场景,从MOBA与FPS游戏规则、直播弹幕及社交媒体讨论中抓取高频语义单元,据此编写情境化题项。两轮工作共沉淀5个维度50个题项。

3.2.3. 专家评审与内容效度评估

专家组由 2 名心理学教授、1 名体育社会学研究者及 4 名一线班主任(辅导员)组成,围绕内容相关性、表述清晰度、年龄适配性以及文化适宜性,进行两轮德尔菲评审。采用李克特 4 点评分(1 = 不恰当, 4 = 非常恰当),删除平均得分不足 3.5 的题项 3 个,例如“某些比赛存在宣传煽动极端民族情绪”因争议大、易误解而被剔除。修改完善题项 18 个,最终确定 47 个题进入预试,内容效度指数为 0.91,高于国际通行的 0.80 阈值。

3.2.4. 预测试与探索性因子分析(EFA)

在豫东周口市随机调查 300 名青少年(男占 50.3%)。各潜变量探索性因子分析结果(表 2)显示,各维度 Cronbach's α 介于 0.866~0.950,信度良好。KMO = 0.963, Bartlett 球形检验 $p < 0.001$, 样本满足因子分析前提。以特征根大于 1 并参考碎石图拐点,析出 5 个因子,累计解释 62.04%的方差。各个潜变量的平均方差提取量(AVE)全都大于 0.5,组合信度(CR)也超过了 0.8,信效度都很好。

Table 2. Summary of reliability and validity analysis results (N = 300)

表 2. 信度与效度分析结果汇总(N = 300)

维度	观察变量	Alpha	SFL	CR	AVE
电竞积极感知	我注意到大多数职业选手在比赛中都能遵守比赛规则		0.866		
	我观察到许多电竞战队通过密切配合赢得比赛		0.871		
	即使处于劣势,我也常看到选手坚持战斗到最后	0.888	0.868	0.948	0.754
	我看到比赛结束后,选手与对手都要礼节性地握手致意		0.871		
	我了解到职业选手为提高技能需要长期坚持高强度训练		0.864		
在观看比赛时,解说员经常提到尊重对手和公平竞争		0.871			
电竞消极感知	我玩过的部分电竞游戏中存在过度展示暴力击杀的画面		0.830		
	在电竞游戏聊天中,我常看到玩家使用脏话或嘲讽他人		0.843		
	我曾听到或看到有玩家表示“只要能赢,作弊也可以接受”	0.866	0.835	0.922	0.702
	有选手通过非体育精神的方式获胜,仍然受到不少粉丝欢迎		0.843		
有些电竞游戏允许玩家通过付费购买装备来提升竞技优势		0.839			
价值观	在电竞团队中,成员之间应该相互支持,共同提高		0.947		
	当队友在游戏中失误时,鼓励比指责更重要		0.947		
	在团队游戏中遇到技术弱的队友时,应该主动帮助而非嘲笑		0.946		
	在电竞比赛中,团队的整体利益应该高于个人表现		0.947		
	通过电竞,能够不断提高自己的技能和知识		0.946		
	在电竞中,应该不断挑战自我,追求更高的水平		0.947		
	电竞选手的成功不仅需要个人技术,团队配合同样重要	0.950	0.947	0.992	0.897
	即使团队比赛输了,只要大家尽力了,就应该得到肯定和尊重		0.947		
	选手通过长期刻苦训练实现目标,是非常值得敬佩的		0.948		
	在电竞中,应该尊重和维护传统文化		0.947		
在电竞比赛中“遵守规则”比“赢得比赛”更能体现竞技精神		0.947			
在电竞中,保护个人隐私和网络安全是非常重要的		0.948			
在电竞中,应该积极接受新的游戏技术和规则		0.947			

续表

	在电竞社区中, 对不同的观点和文化应该保持开放的态度		0.947		
	游戏的乐趣很重要, 但不应影响学业或其他现实责任		0.947		
	电竞游戏中的英雄故事促使我反思自己的人生目标和努力方向		0.868		
	我特别崇拜某位电竞选手, 并希望成为像他那样的人		0.864		
社会 认知	职业选手的成长经历加深了我对“成功需要长期投入”的认同	0.886	0.864	0.955	0.782
	当我玩电竞时, 我会模仿我喜欢的选手的比赛风格或言行举止		0.869		
	我觉得我和队友之间的默契让我有了“归属感”		0.865		
	我在电竞相关的群组或论坛中, 感受到与他人合作的重要性		0.869		

3.2.5. 正式施测与验证性因子分析(CFA)

在主样本(N = 1813)中对精简后的量表进行 CFA 检验。使用 Amos 25 构建 4、3、2、1 因子模型, 4 个因子模型拟合结果最好(CMIN/DF = 2.159, TLI = 0.982, CFI = 0.984, RMSEA = 0.025, SRMR = 0.018), 各项拟合指标均达到理想标准, 表明模型具有良好的区分效度。

3.2.6. 跨方法三角验证

为强化构念效度, 研究引入质性材料做三角验证: 参与式观察笔记、访谈逐字稿与弹幕主题分析结果均能对应量表维度。例如, 有青少年在访谈里说“看到职业选手每天 10 多个小时高强度训练, 让我意识到只有坚持不懈地努力才能最终实现理想”, 直接体现了“社会认知”这一中介路径; 家长则提到“和孩子商量制定玩游戏的时间后, 孩子开始合理安排自己的游戏时间”, 表明积极价值观已外显为行为。量表由此完成从理论到数据的闭环, 既验证了构念, 也保证了后续结构方程模型的数据质量。

4. 结果与分析

4.1. 共同方法偏差检验

研究采用 Harman 单因素检验法对各潜变量进行探索性因子分析, 结果提取出的 5 个特征值大于 1 的因子中首个公因子方差解释率为 31.8%, 低于 40% 的临界标准, 表明共同方法偏差不显著。

4.2. 描述性统计与相关性分析

描述及相关性见表 3。电竞积极感知显著正向影响社会认知($\beta = 0.347, p < 0.01$)和价值观($\beta = 0.345, p < 0.01$); 电竞消极感知显著负向影响社会认知($\beta = -0.338, p < 0.01$)和价值观($\beta = -0.317, p < 0.01$)。描述统计与相关分析结果初步验证了相关假设。

Table 3. Descriptive statistics and correlation analysis results

表 3. 描述统计、相关分析结果

变量	M ± SD	1	2	3	4
1. 电竞积极感知	3.72 ± 0.904	1			
2. 电竞消极感知	2.32 ± 0.923	-0.372**	1		
3. 价值观	3.78 ± 0.864	0.345**	-0.317**	1	
4. 社会认知	3.76 ± 0.892	0.347**	-0.338**	0.344**	1

注: **在 0.01 级别(双尾), 相关性显著。

4.3. 直接效应检验

SEM 路径分析显示(图 2)，模型拟合良好(CMIN/DF = 2.159, RMSEA = 0.025)。电竞积极感知对青少年的社会认知($\beta = 0.293, P < 0.001$)和价值观($\beta = 0.209, P < 0.001$)均有显著的正向影响。电竞消极感知对青少年的社会认知($\beta = -0.270, P < 0.001$)和价值观($\beta = -0.160, P < 0.001$)均有显著的负向影响。支持假设 H1、H1a、H1b。揭示了电竞文化对青少年价值观的“双刃”效应。

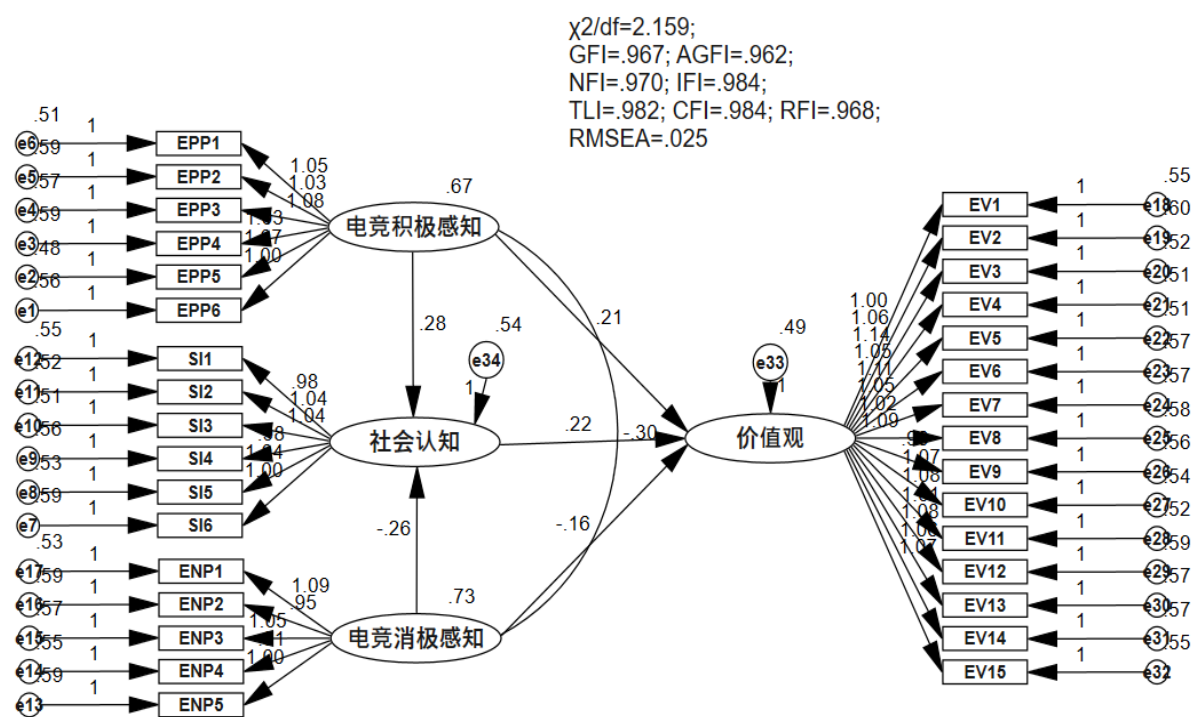


Figure 2. Test of direct effect of e-sports culture perception on values

图 2. 电竞文化感知对价值观的直接效应检验

4.4. 中介效应检验

研究构建两个并行的中介模型。模型 1 检验电竞积极感知(EPP)经社会认知(SC)对价值观(VAL)的影响；模型 2 检验电竞消极感知(ENP)经社会认知(SC)对价值观(VAL)的影响。PROCESS (Model 4)重复抽样 5000 次, 结果表明(表 4), 电竞积极感知和消极感知分别解释了社会认知 12.06% ($R^2 = 0.1206, F = 193.51, p < 0.001$)和 11.43% ($R^2 = 0.1143, F = 177.00, p < 0.001$)的变异。其中, EPP 通过提升 SC 正向预测 VAL (间接效应 = 0.0845), ENP 通过降低 SC 负向预测 VAL (间接效应 = -0.0846), 95%CI 均不含 0。表明社会认知是电竞文化影响青少年价值观的重要传导机制。

Table 4. Mediating effect test results of social cognition (Bootstrap = 5000)

表 4. 社会认知的中介效应检验结果(Bootstrap = 5000)

路径	R ²	F	前因变量→中介变量	中介变量→结果变量	间接效应	95% Bootstrap CI
EPP → SC → VAL	0.1206	193.51	$\beta = 0.3427^{***}$	$\beta = 0.2465^{***}$	0.0845	[0.0633, 0.3853]
ENP → SC → VAL	0.1143	177.00	$\beta = -0.3268^{***}$	$\beta = 0.2587^{***}$	-0.0846	[-0.1076, -0.064]

注: ***p < 0.001; 置信区间基于偏差校正的非参数百分位法计算, 不含 0 视为中介效应显著。

4.5. 调节效应检验

社会生态因素中家庭支持(FS)、学校引导(SG)、平台治理(PG)三维度,在两条中介路径中均起显著调节作用,但调节效应有一定差异(表 5)。在“电竞积极感知→社会认知→价值观”(EPP → SC → VAL)路径中,各调节变量均显著负向调节社会认知(SC)的中介效应,即随着 FS、SG、PG 水平的提升,EPP 通过 SC 对 VAL 的间接影响逐渐减弱,其中学校引导(SG)的调节效应最强(index = -0.0370),其次为平台治理(index = -0.0347)和家庭支持(index = -0.0329)。在“电竞消极感知→社会认知→价值观”(ENP → SC → VAL)路径中,各调节变量均显著正向调节社会认知的中介效应,即随着 FS、SG、PG 水平的提升,ENP 通过 SC 对 VAL 的间接负面影响逐渐减弱,其中学校引导的调节效应最强(index = 0.0322),其次为家庭支持(index = 0.0263)和平台治理(index = 0.0255)。总之,学校引导在两条路径中均表现出最强的调节作用。这一结果支持假设 H3、H3b,部分支持 H3a。

Table 5. Results of moderating effects of each dimension of social ecology
表 5. 社会生态各维度调节效应结果

路径	调节变量	β	R ²	ΔR^2	低水平 效应值	中水平 效应值	高水平 效应值	Index [95% CI]
EPP → SC → VAL	家庭支持	-0.133	0.179	0.021	0.4021 FS = 2.5	0.2017 FS = 4.0	0.1348 FS = 4.5	-0.0329 [-0.047, -0.020]
	学校引导	-0.15	0.193	0.026	0.4091 SG = 2.5	0.1840 SG = 4.0	0.1090 SG = 4.5	-0.0370 [-0.052, -0.023]
	平台治理	-0.141	0.195	0.026	0.3877 PG = 2.5	0.1764 PG = 4.0	0.1059 PG = 4.5	-0.0347 [-0.049, -0.021]
ENP → SC → VAL	家庭支持	0.101	0.166	0.012	-0.369 SG = 2.5	-0.216 SG = 4.0	-0.165 SG = 4.5	0.0263 [0.013, 0.039]
	学校引导	0.124	0.179	0.018	-0.376 SG = 2.5	-0.189 SG = 4.0	-0.127 SG = 4.5	0.0322 [0.019, 0.047]
	平台治理	0.098	0.178	0.013	-0.344 PG = 2.5	-0.197 PG = 4.0	-0.147 PG = 4.5	0.0255 [0.013, 0.039]

注: 1) R² 为中介变量(SC)回归模型的决定系数, ΔR^2 为交互项引入后模型解释力的增量; 2) 低/中/高水平效应值对应调节变量的 16th、50th、84th 百分位数。

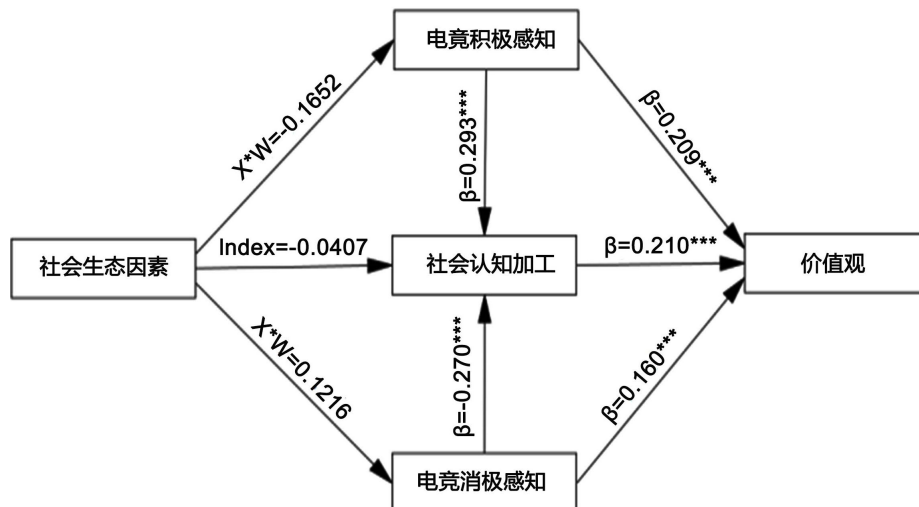


Figure 3. Model result diagram
图 3. 模型结果图

综上可知, 社会生态各维度在电竞文化对青少年价值观影响的中介效应中起到了显著的调节作用, 是典型的有调节的中介, 假设 H1、H2、H3 均成立。由此得出本研究最终结构模型关系(见图 3)。

4.6. 模型稳健性检验

研究依据性别、年龄以及父母对待电竞的态度进行多群组分析, 发现各分组模型拟合都较理想。以性别群组为例(表 6), 从构型到严格不变性模型, CFI 变化值(Δ CFI)都小于 0.01, RMSEA 值也稳定在 0.018, 低于 0.05 的标准值, 各项适配指标“良好”, 具备结构恒等性和模型稳健性。

Table 6. Results of multi-group measurement invariance test (gender grouping)

表 6. 多群组测量不变性检验结果(性别分组)

模型约束层级	χ^2 (df)	CMIN/DF	CFI	RMSEA [90% CI]	Δ CFI	AIC
基线模型	1470.33 (916)	1.605	0.983	0.018 [0.017, 0.020]	—	1750.33
测量权重不变	1528.56 (944)	1.619	0.982	0.018 [0.017, 0.020]	0.001	1752.56
结构权重不变	1536.86 (949)	1.619	0.982	0.018 [0.017, 0.020]	0.000	1750.86
测量残差不变	1573.29 (986)	1.596	0.982	0.018 [0.017, 0.020]	0.000	1713.296

5. 讨论

5.1. 电竞文化的双刃效应：正向激励与负向风险并存

调查发现, 青少年对电竞的积极感知多半来自职业赛事规范化运作带来的价值。有 70.6% 的受访者明确认可“职业选手在比赛中能严格遵守规则”。电竞消极感知的来源主要是业余玩家圈层的亚文化活动。参与 MOBA 类游戏的玩家里, 有 55.5% 的人表示“曾遭遇过语言攻击”。这一调查结果也正佐证了此前定义中提到的分层结构。数理统计结果表明, 电竞积极感知对青少年价值观具有显著的正向影响, 而电竞消极感知则对青少年价值观具有显著的负向影响。这与霍尔的“编码-解码”理论相契合: 即文化信息由生产者进行“编码”, 而青少年作为受众, 会在具体的社会情境和个人经历的共同作用下, 对这些信息进行多元化的“解码”, 从而影响到他们的行为倾向和价值判断。具体而言, 如果电竞文化中包含有奋斗、坚持、协作等积极符号时, 青少年通过“解码”把这些信息转换成自我提升的动力。但是, 如果文化内容包含有攻击性表达、炫耀性消费等符号时, 一些青少年会将其解读为“游戏中的正当行为”, 从而把不理智消费、言语暴力等合理化。这种解码偏差不仅重塑了个体对电竞实践的认知, 还可能再生产出负面的文化规范, 形成闭环式的亚文化习惯[22]。

5.2. 社会认知的中介作用：认知重构与情感投射相依

上述结果表明, 社会认知在价值观传导路径中, 起到了极为关键的中介桥梁作用, 且中介效应所占的比例超过 25%, 凸显了它在价值转化过程中的重要作用。这说明, 不管是正向激励还是负向侵蚀, 它们的影响力都通过情感共鸣以及自我投射的方式达成深层次的內化效果[23]。说明社会认知构成了电竞文化影响青少年价值观的关键心理桥梁。所以, 在对青少年开展价值观引导时, 关注的重点不应仅仅停留在对内容加以过滤这一层面, 更要注重建立起一个有道德感召力的电子竞技榜样系统, 提升青少年的社会认知能力和水平, 以此强化正向符号的激励作用, 削弱负面文化的消极影响。

5.3. 社会生态的调节效应：边界条件的揭示

社会生态各维度的调节效应随着变量水平的提高而逐渐减弱, 这个结果反倒说明, 高社会生态有“平衡器”的作用。像家庭支持、学校引导等, 通过提供多方面的信息, 一定程度上可以弱化青少年对电竞

的极端认知(不管是积极还是消极的认知),帮他们养成更理性、更中立的价值观。具体来讲,家庭是青少年价值观社会化的核心场域,家庭支持可能通过替代性活动削弱积极电竞文化的正向影响,但它在缓冲消极电竞文化的负向影响方面较为显著,这足以说明亲子之间的沟通交流实则是价值辨识环节中的第一道防线[24]。学校引导在两条路径中均表现出最强的调节作用。由此可见,学校对学生参与电竞的干预方式,决定着电竞影响的最终走向。要是用“禁止 + 隔离”的强硬管理办法,原本是为了减少电竞文化带来的负面影响,却可能切断学生正确认识电竞的渠道,反倒让他们对电竞产生更强烈的神秘感,转入私下的交流社群,甚至发展成逆反式的沉迷。这种看似矛盾的结果启示我们,构建一套成体系的媒介素养教育已经刻不容缓[25]。平台治理则具有“环境净化”的作用,即有效的治理可以遏制不良内容的风险扩散[26]。这三个维度相互协同,共同构建起一个多层级的防御和引导体系。

5.4. 测量工具的情境适配: 电竞场景下价值观量表的本土化探索

现有的价值观量表,大多聚焦于传统的社会场景,很难精准捕捉到电竞圈特有的价值符号。本研究根据 Churchill 量表开发的常用范式,通过“理论驱动 + 情境扎根”的方法路径,构建出一套《电竞文化感知和价值观传导量表》。理论层面参考了 Schwartz 青少年价值观量表(1992)“权力、成就、博爱、友善、刺激、自主、享乐、遵从、传统和安全”10个维度框架,结合电竞本身的场景特征进行操作化测量。在实证验证上,邀请了相关专家进行评审,开展了预调查(N=300)和正式调查(N=1813),探索性因子分析和验证性因子分析结果均表明量表的信效度良好,整体的 Cronbach's α 系数为 0.888,模型适配状况较为理想($\chi^2/df = 2.159$, RMSEA = 0.025, CFI = 0.984)。这份量表填补了电竞场景中价值观测量工具的空白,可直接应用于青少年价值观的评估工作,以及家校社协同干预的相关项目。当然,后续研究需要进一步扩大样本覆盖范围,还可考虑采用纵向追踪设计,以便更深入地验证该量表的跨区域适用性,以及更深入地探讨变量间的因果关系与发展脉络。

5.5. 实践路径与协同机制: 电竞育人生态系统的构建

研究启示我们,若要电竞文化发挥正向作用并抵挡住不良信息的渗透,就必须有一套系统、协同的管理与教育干预机制。教育主管部门应将电竞素养教育融入学校体育与健康课程,纳入学生综合素质评价体系,提升学生对电竞文化的认知水平;学校应开设“电竞伦理”“电子竞技文化辨析”等专题课程,通过召开“数字公民责任”主题班会等活动,帮助学生识别并屏蔽不良信息;同时积极开辟“电竞 + 教育”应用场景,引导学生以健康方式参与电竞活动。家庭需要打破“禁止 - 对抗”这种非黑即白的互动模式。借助家庭系统理论,可编写家长操作手册,引导父母走进孩子的电竞世界,协商每日游戏时长与内容红线,将部分规则制定权交还给青少年,从而提升孩子自我管理的内驱力。平台企业需履行主体责任,优化内容审查算法,建立“青少年模式价值观审核机制”,把价值导向审查嵌入直播弹幕、语音聊天与社区评论。与此同时,推动“家 - 校 - 社 - 企”四维联动的电竞育人网络,在中小学校试点电竞德育课程,实现从风险控制到价值引导的转向,为数字时代的青少年健康成长提供助力。

6. 结论与展望

研究以 1813 名 12~19 岁青少年为样本,采用“电竞文化感知 - 社会认知加工 - 价值观塑造 - 生态系统调节”的四维模型,探讨电竞文化对青少年价值观的双重影响路径。结构方程模型分析发现:积极的电竞文化感知显著正向影响青少年价值观,然而消极的文化感知则会显著负向影响价值观,而在这双向价值传导过程中,社会认知发挥着极为关键的中介传导作用。另外,家庭的支持、学校的引导、平台治理感知对以上路径均有显著的调节效应。

研究将“编码 - 解码”理论、社会认知理论与生态系统理论一并应用到数字媒介情境,证实电竞并

非单一价值载体，而是多重力量持续博弈的场域。其育人价值能否落地，取决于个体认知、社会互动与制度设计能否同频共振。下一步，家庭、学校与平台需协同治理，重塑内容生产逻辑，围绕青少年成长搭建积极电竞生态。

基金项目

本文系河南省哲学社会科学教育强省研究项目：电竞文化对青少年价值观塑造的双刃效应及引导策略(2026JYQS396)。

参考文献

- [1] 赵伟成, 王致远. 电竞文化对青少年价值观的多元影响与引导策略[J]. 青年发展论坛, 2024, 34(2): 81-88.
- [2] Team Project. 中国电子竞技产业年度发展概况——基于《2024年中国电子竞技产业报告》的数据[J]. 中国数字出版, 2025, 3(1): 67-77.
- [3] Przybylski, A.K., Rigby, C.S. and Ryan, R.M. (2010) A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154-166. <https://doi.org/10.1037/a0019440>
- [4] Kowert, R.V. (2013) Gaming in a Social World: Examining the Relationship between Social Competence and Online Video Game Involvement. Ph.D. Thesis, University of York.
- [5] 石磊, 丁冉. 电子竞技文化的三重身体交互: 简论电子竞技的体育属性[J]. 沈阳体育学院学报, 2024, 43(1): 86-92.
- [6] 谭青山, 熊禄全, 李红军, 等. 数字时代青少年电子游戏沉迷的生成逻辑与治理路径[J]. 山东体育学院学报, 2022, 38(5): 25-31.
- [7] 张泽君, 张建华, 张健, 等. 中国电子竞技问题审视及应对路径[J]. 山东体育学院学报, 2022, 38(5): 25-31.
- [8] 李媛媛. 斯图亚特·霍尔的传媒理论研究[J]. 中国社会科学院研究生院学报, 2004(6): 64-67, 142.
- [9] 邵颖, 王熙, 苏君阳. 大学生如何解码群团组织的新媒体传播形式和内容——以 Z 组织的 B 站账号为例[J]. 清华大学教育研究, 2024, 45(4): 69-81.
- [10] 杨清明. 要重视网络游戏中的价值观问题——评《网络游戏价值导向研究》[J]. 山东社会科学, 2021(11): 193.
- [11] Bandura, A. (1991) Social Cognitive Theory of Self-Regulation. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 248-287. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-1](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-1)
- [12] 孙浩, 戴焱淼, 张业安. 电子竞技行为对青少年健康影响的实证研究[J]. 沈阳体育学院学报, 2023, 42(4): 106-114.
- [13] 俞国良, 李建良, 王勃. 生态系统理论与青少年心理健康教育[J]. 教育研究, 2018, 39(3): 110-117.
- [14] 马继. 大学生网络道德教育研究[D]: [硕士学位论文]. 无锡: 江南大学, 2021.
- [15] 覃优军. “Z 世代”大学生网络异化研究[D]: [博士学位论文]. 成都: 电子科技大学, 2025.
- [16] Schwartz, S.H. (1992) Universals in the Content and Structure of Values: Theoretical Advances and Empirical Tests in 20 Countries. *Advances in Experimental Social Psychology*, 25, 1-65. [https://doi.org/10.1016/s0065-2601\(08\)60281-6](https://doi.org/10.1016/s0065-2601(08)60281-6)
- [17] Churchill, G.A. (1979) A Paradigm for Developing Better Measures of Marketing Constructs. *Journal of Marketing Research*, 16, 64-73. <https://doi.org/10.1177/002224377901600110>
- [18] García, E.J. (2017) Standards for Educational and Psychological Testing. *Revista Española de Pedagogía*, No. 1, 170-177. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.3051>
- [19] 刘明明. 网络游戏对大学生非良性价值导向影响研究[J]. 内蒙古师范大学学报: 教育科学版, 2015, 28(5): 95-96.
- [20] Ajzen, I. (1991) The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-t](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-t)
- [21] 杜文娅, 仇军, 张帆, 等. 运动员社会支持量表编制与检验[J]. 武汉体育学院学报, 2020, 54(11): 94-100.
- [22] 孙东. 电竞文化符号的建构与传播机制研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西安外国语大学, 2021.
- [23] 田妮. 新时代大学生生命价值观教育实效性研究[D]: [硕士学位论文]. 兰州: 西北师范大学, 2022.
- [24] 林敬平. 大学生社会主义核心价值观知行转化及其机制研究[D]: [博士学位论文]. 福州: 福建师范大学, 2020.
- [25] 李彩虹, 朱志勇. 虚实相生: 学校媒介素养教育的实践镜像——基于 X 市两所小学的个案研究[J]. 中国电化教育, 2021(11): 61-70.
- [26] 孙司芮, 刘亚娜. 我国网络游戏监管模式问题研究[J]. 理论月刊, 2015(10): 160-164.