

# 桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾调查

孟 鲁, 黄承龙

河池学院教师教育学院, 广西 河池

收稿日期: 2022年9月6日; 录用日期: 2022年10月10日; 发布日期: 2022年10月18日

## 摘 要

目的: 为了了解目前桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾的现状, 以便为小学心理健康教育工作提供一定的参考。方法: 本研究采用《网络游戏成瘾问卷》, 对桂西北地区3至6年级共351名小学生进行了调查。结果: 1) 桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾倾向较低, 整体状况良好。2) 男生比女生更容易对网络游戏成瘾。3) 小学生网络游戏成瘾在年级之间差异显著, 四年级小学生网络游戏成瘾倾向最高。4) 小学生学业表现越差, 对网络游戏成瘾的倾向越高。5) 留守儿童比非留守儿童更容易对网络游戏成瘾。结论: 目前桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾程度并不高, 性别、年级、学业成绩、是否留守对网络游戏成瘾有影响。

## 关键词

小学生, 农村地区, 网络游戏成瘾

# A Survey of Addiction to Online Games among Primary Students in Northwestern Rural Areas of Guangxi

Lu Meng, Chenglong Huang

School of Teacher Education, Hechi University, Hechi Guangxi

Received: Sep. 6<sup>th</sup>, 2022; accepted: Oct. 10<sup>th</sup>, 2022; published: Oct. 18<sup>th</sup>, 2022

## Abstract

**Objectives:** This paper aimed to learn about the status quo of addiction to online games among primary students in northwestern rural areas of Guangxi, and thus provide certain references for mental health education in primary schools. **Methods:** A survey was conducted on 351 primary school students from Grade 3 to 6 in the northwest of Guangxi, with the *Questionnaire on Addiction*

**to Online Games. Results: 1) Primary students in the northwest of Guangxi are less inclined to be addictive to online games, with good physical condition on the whole. 2) Male students are easier to become addictive to online games than female students. 3) Addiction to online games among primary students shows obvious differences in grades, and those in grade 4 are more inclined to become addictive to games. 4) The poorer academic performances primary students achieve, the more inclined they are to become addictive to online games. 5) Left-behind children are more easily addictive to online games than other children. Conclusions: In northwestern rural areas of Guangxi, there is not a high level of addiction to online games among primary students, which is affected by gender, grades, academic performances and whether they are left-behind.**

## Keywords

Primary School Students, Rural Areas, Online Game Addiction

Copyright © 2022 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

网络游戏成瘾是指个体过度 and 强迫性地参与导致社交或情绪问题的网络电子游戏, 尽管自己知道存在问题, 仍无法控制自己游戏行为的现象[1]。起初, 游戏者对网络游戏的依赖只是在精神层面上, 渴望时刻都能够参加到网络游戏中; 而后, 可能发展成为生理上对网络游戏的高度依赖, 具体体现在游戏者情绪低落, 甚至无精打采等。有的学者还把网络游戏成瘾叫做“网络游戏成瘾综合征”或“网络游戏依赖症”。虽然目前关于网络游戏成瘾依旧没有一个统一的诊断标准和定义[2], 但综合研究者的观点来看, 个体在明明知道网络游戏给自己带来危害的情况下还继续游戏, 是网络游戏成瘾行为的典型特征[3]。

2022年2月, 中国互联网信息中心发布的第49次《中国互联网络发展状况统计报告》指出, 互联网使用者有明显低龄化的趋势, “我国未成年网民已达1.83亿, 互联网普及率为94.9%, 远高于成年群体互联网普及率。其中, 小学生互联网普及率达到92.1%”[4]。互联网的普及给小学生的学习和沟通带来了便利, 同时也给小学生参与网络游戏制造了更多的可能性。网络游戏是互联网娱乐最常见的方式之一, 随着电脑和各种智能移动终端设备的普及, 以及热门游戏的轰动效应, 特别是近年受新冠肺炎疫情影响许多小学生需要频繁使用网络等原因, 导致网络游戏的参与者也有明显低龄化的趋势, 许多小学生参与到网络游戏中来, 甚至对网络游戏成瘾。

《报告》还指出, 农村未成年通过手机上网的比例超过了城镇, 那这有没有可能意味着农村小学生网络游戏成瘾现象也相对严重呢? 因为相比城镇, 农村地区小学生的课外娱乐活动和学习机会更少, 并且部分留守儿童还缺乏父母的有效监管, 因此网络游戏, 特别是手机游戏, 成为他们休闲娱乐的重要方式[5]。在新时期互联网背景下, 相比城镇小学生, 或许农村小学生更需要积极的引导。鉴于以上原因, 本研究立足桂西北农村地区, 对小学生的网络游戏成瘾现状进行了调查, 希望能为偏远农村地区小学生的心理健康教育工作提供一定的参考。

## 2. 方法

### 2.1. 研究对象

本研究采用随机抽样的方式, 在桂西北地区河池市随机选取了两所农村小学, 在每所小学的三至六

年级各随机抽取一个班,共 8 个班的 380 名小学生参与了调查,删除随意作答和未完成作答的无效问卷,最终获得有效问卷 351 份,有效率 92.37%。

## 2.2. 研究工具

问卷包括两部分。第一部分为个人信息,涉及调查对象的性别、年级、学业表现、是否留守。第二部分为《网络游戏成瘾问卷》,该问卷改编自教志明编制的相关问卷,他的问卷包括 8 个题目,采用五级评分,所得分值越高说明被试参与网络游戏存在的问题就越严重[6]。本研究在教志明编制的问卷的基础上,增加了第 9 题“家人叫我停止玩游戏时,我会感到不耐烦,甚至愤怒”。在本次施测中,本问卷的克隆巴赫 $\alpha$ 系数为 0.804,证明具有良好的信度。KMO 值为 0.894 > 0.5, Bartlett 球形检验显著性  $P < 0.001$ ,进一步的分析表明所有题项都可以保留,说明该问卷具有良好的建构效度。

## 2.3. 数据处理

删除无效问卷后,采用 IBM SPSS Statistics 25 进行数据的录入和统计分析。

## 3. 结果

### 3.1. 小学生网络游戏成瘾的整体水平

为了清晰地反映小学生网络游戏成瘾的整体水平,采用单样本  $t$  检验,将问卷实际得分与问卷得分的理论中间值 27 进行对比,结果发现,此次调查中小学生的网络游戏成瘾水平显著低于理论中间值,也就是说,小学生的网络游戏成瘾程度整体上较低。结果见表 1。

**Table 1.** The overall level of primary school students' online game addiction ( $N = 351$ )

**表 1.** 小学生网络游戏成瘾的整体水平( $N = 351$ )

	平均值	标准差	$t$	$P$
网络游戏成瘾	20.58	7.46	-16.12	0.000

### 3.2. 小学生网络游戏成瘾在性别上的差异

采用独立样本  $t$  检验,比较小学生网络游戏成瘾水平在性别上的差异,结果发现,性别差异显著,男生的网络游戏成瘾水平显著高于女生。结果见表 2。

**Table 2.** Gender differences in primary school students' online game addiction

**表 2.** 小学生网络游戏成瘾在性别上的差异

	性别	人数	平均值	标准差	$t$	$P$
网络游戏成瘾	男	200	21.59	7.66	2.94	0.003
	女	151	19.25	7.00		

### 3.3. 小学生网络游戏成瘾在年级上的差异

单因素方差分析发现,小学生网络游戏成瘾水平存在显著的年级差异,事后比较显示,四年级小学生的网络游戏成瘾程度显著高于六年级( $P = 0.002$ ),其他各年级间的差异不显著,结果见表 3。

**Table 3.** Differences in grade of primary school students' online game addiction  
**表 3.** 小学生网络游戏成瘾在年级上的差异

	年级	人数	平均值	标准差	<i>F</i>	<i>P</i>	事后比较
网络游戏成瘾	3 年级	54	21.44	7.27	3.49	0.016	4 年级 > 6 年级
	4 年级	81	22.47	6.25			
	5 年级	112	20.14	8.12			
	6 年级	104	19.13	7.42			

### 3.4. 小学生网络游戏成瘾在学业表现上的差异

本研究根据平时语文和数学成绩来划分学业表现, 问题为: “在平时的单元测试中, 你的语文和数学双科的成绩总分等级是?” 答案分为四个等级, 分别是不及格(120 分以下)、及格(120 分~149 分)、良好(150 分~179 分)、优秀(180 分~200 分)。从平均值上来看, 学业表现越好的学生网络游戏成瘾程度越低, 单因素方差分析发现, 小学生网络游戏成瘾在四种学业表现上差异显著, 进一步的事后比较显示: 不及格 > 良好 > 优秀, 及格 > 优秀。具体结果见表 4。

**Table 4.** Differences in online game addiction among primary school students with different academic performance  
**表 4.** 小学生网络游戏成瘾在学业表现上的差异

	成绩	人数	平均值	标准差	<i>F</i>	<i>P</i>	事后比较
网络游戏成瘾	不及格	48	23.40	7.79	6.86	0.000	不及格 > 良好 > 优秀 及格 > 优秀
	及格	87	21.41	7.76			
	良好	160	20.47	6.77			
	优秀	56	17.18	7.48			

### 3.5. 小学生网络游戏成瘾在是否留守儿童上的差异

由于缺少家长的监督等原因, 留守儿童或许比非留守儿童更容易网络游戏成瘾。在本次调查中对留守儿童的定义是“父母双方或一方长期外出务工”。独立样本 *t* 检验显示, 留守儿童的网络游戏成瘾程度显著高于非留守儿童。结果见表 5。

**Table 5.** Differences in online game addiction between left-behind children and non-left-behind children  
**表 5.** 小学生网络游戏成瘾在是否留守儿童上的差异

	是否留守	人数	平均值	标准差	<i>t</i>	<i>P</i>
网络游戏成瘾	是	98	27.95	5.31	14.59	0.000
	否	253	17.72	6.09		

## 4. 讨论

本调查显示桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾的整体情况并不严重。这或许和国家及时出台相关法律和政策文件有关, 这充分说明国家对未成年人的网络游戏限制和保护是卓有成效的。自新冠肺炎疫情

情发生以来,许多小学生需要使用网络学习和沟通,这也为小学生参与网络游戏提供了便利,加上时下热门游戏的吸引,网络游戏的参与者呈现明显低龄化的趋势。针对这种情况,国家及时出台了相关措施,严格限制企业向未成年人提供网络游戏服务的时间,并且不得向未实名注册和登录的用户提供游戏服务。在相关政策的推动下,未成年用户的网络游戏使用时长明显降低[7]。在本研究调查过程中,通过对小学生的访谈得知,小学生参与网络游戏的频率一般集中在每周1至2次,每次参与游戏时间不超过1小时。由于受到严格的游戏限制,目前桂西北农村地区的小学生整体上状况良好,并不存在严重的网络游戏成瘾现象。

不同性别的小学生在网络游戏成瘾上存在差异,男生比女生更容易对网络游戏成瘾。该结论与国内相关研究是一致的,值得一提的是不仅仅是在小学阶段,国内外大量研究发现在各个年龄阶段,各个社会阶层,都是男性比女性更容易对网络游戏成瘾[8]。网络游戏成瘾的性别差异主要是由生理原因造成的,比如男性比女性有更强的动机水平,对奖赏有更高的价值评估,而女性比男性的执行控制功能更强等[9]。通过日常访谈和观察也不难发现,男生的确比女生更喜欢网络游戏,男女生在游戏动机和游戏体验上有明显差别。男生一般好奇心重,热爱探险,有很强的成就动机,在网络游戏中也同样有很强的好胜心;而女生相对文静内敛,对胜负没有强烈的渴求度,在网络游戏中以追求快乐的情绪体验为主。大部分的网络游戏中充满挑战,游戏自由度很高,男生可以在网络游戏中体验到挑战和探险的快感,因此网络游戏特别是对抗型游戏对男生的吸引力更强,男生相对女生也更容易网络游戏成瘾。

小学生网络游戏成瘾在年级上存在差异,从趋势上来看三、四年级上升,五、六年级又开始下降,四年级小学生的网络游戏成瘾程度明显高于六年级。由于是自评问卷调查,考虑到低年级小学生阅读理解能力有限,本次只调查了小学中高年级,因而无法反映整个小学阶段的发展趋势,但从中也可以清晰地看出一些发展规律。在小学中年级学段,随着年级的升高小学生的网络游戏成瘾程度升高,这应该是由多种因素共同造成的,从自身因素来看,小学生的认知能力逐渐提高,参与网络游戏的主观条件更加成熟;从外部因素来看,随着年龄的增加他们接触互联网和手机娱乐的机会也会增多,等等。高年级学段小学生的网络成瘾程度又开始下降,六年级最低。最主要的原因应该是学业压力,由于要升学,小学生的学业压力变大,加上教师和家长的约束,小学生参与网络游戏的机会减少了,是否还有其他原因值得进一步探索。

学业表现越差的小学生网络游戏成瘾的倾向越高。根据马斯洛需要层次理论,小学生随着身心的发展对尊重的需要日渐加强。往往学业表现越优异的小学生越能受到老师及家长的赞扬和同学的尊重,而学业表现较差的学生很少获得赞赏。由于觉得自己在学习中得不到老师关注和同学尊重,所以学业表现较差的学生很可能就会选择从其他方面获得被关注、被尊重的感觉,而网络游戏恰恰给这些学生提供了这种机会,于是他们便沉浸在游戏世界中,努力让自己变成游戏中的强者,在游戏中找回在现实中得不到的成就感和自信心。所以,学业表现越差的学生越容易沉迷在网络游戏的世界中,越容易对网络游戏成瘾。本研究根据经验假定学业表现为自变量,但从另一个角度来看,沉迷于游戏也会导致学业成绩变差,网络游戏成瘾和学业表现存在相反的共变关系,但是哪个是原因哪个是结果,要结合个体的真实经历来分析才有意义。

留守儿童的网络游戏成瘾程度显著高于非留守儿童。这种现象主要是家庭的情感忽视造成的,留守儿童由于缺少父母的陪伴,更容易对网络游戏成瘾[10]。留守儿童主要由祖辈隔代监护,而祖辈往往只关注留守儿童的吃穿等日常生活问题,缺少情感上的交流。除了家庭情感的缺失,教育和互动方面的不足也构成了留守儿童情感的原生困境,最终这种情感向虚拟世界迁移并寻求情感补偿[11]。并且很多父母为了弥补亏欠感或与孩子保持联系,给留守在家的孩子配备了手机,或者给更多的零花钱作为父爱、母爱缺失的补偿,这又为孩子玩网络游戏提供了便利,陷入恶性循环。留守儿童家庭教育的缺失是导致他们

比非留守儿童更容易对网络游戏成瘾的重要原因。

## 5. 结论

未成年人“触网”有越来越低龄化的趋势,并且农村儿童在使用网络时比城镇儿童更多地参与网络游戏,基于这种现实问题,本研究立足桂西北农村地区,对农村小学生的网络游戏成瘾现状进行了调查。调查发现目前桂西北农村地区小学生网络游戏成瘾的整体水平较低,不存在普遍的网络游戏成瘾问题,整体状况是良好的,这充分说明国家对未成年人的网络保护和网络游戏限制收到了显著的效果。但是具体到不同的小学生群体,仍旧存在明显差异,具体表现为男生比女生更容易网络游戏成瘾,中年级学生比高年级学生更容易网络游戏成瘾,学业成绩差的学生比成绩好的学生更容易网络游戏成瘾,留守儿童比非留守儿童更容易网络游戏成瘾。这给小学生网络游戏成瘾的预防和干预工作提供了一定的参考,在农村地区的小学心理健康教育工作中,可以针对以上相对容易成瘾的群体,有针对性地实施教育。本研究使用的问卷并非是临床意义上的诊断问卷,只能测量整体水平,不能鉴别网络游戏成瘾的个体,因此研究结果没能反映网络游戏成瘾人群的比例,是本研究的遗憾和不足之处。

## 基金项目

广西高等教育本科教学改革工程项目:“乡村振兴战略下地方高校农村小学全科教师心理辅导能力培养模式的研究与实践”(2021JGB320);河池学院科研项目:“全科型农村小学教师心理辅导能力发展现状及提升策略研究”(2020XJYB012)。

## 参考文献

- [1] Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. and Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, **12**, 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- [2] 方丹逸. 网络游戏成瘾国内研究现状分析[J]. 中国药物依赖性杂志, 2020, 29(1): 47-53.
- [3] 奚婉, 胡玉正. 青少年网络游戏成瘾的研究现状与展望[J]. 应用心理学, 2022, 28(1): 3-19.
- [4] 中国互联网络信息中心. 第49次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL]. <http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwxzbg/hlwtjbg/202202/P020220721404263787858.pdf>, 2022-02-25.
- [5] 彭洁茹. 留守儿童手机游戏社交与现实社交的相互作用探析[D]: [硕士学位论文]. 海口: 海南师范大学, 2021.
- [6] 教志明. 小学生参与网络游戏问题与对策研究[D]: [硕士学位论文]. 哈尔滨: 哈尔滨师范大学, 2017.
- [7] 蒲晓磊. 未成年用户网络游戏使用时长明显降低[N]. 法治日报, 2022-06-03(001).
- [8] 周璞. 亲子沟通、学校归属感、基本心理需求与青少年网络游戏成瘾的关系研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 华中师范大学, 2020.
- [9] 李惠. 网络游戏成瘾者游戏渴求与大脑结构特征的性别差异[D]: [硕士学位论文]. 金华: 浙江师范大学, 2018.
- [10] 杨邦林, 黄瑾. 情感忽视与农村留守儿童游戏成瘾: 逆境信念的调节作用[J]. 中国特殊教育, 2020(9): 74-80.
- [11] 王清华, 郑欣. 数字代偿: 智能手机与留守儿童的情感社会化研究[J]. 新闻界, 2022(3): 37-47+94.