

# The Moral Emotions and the Interpersonal Relationships in Online Games for High Grade Children

Sijie Cai<sup>1</sup>, Hui Xiong<sup>2</sup>

<sup>1</sup>School of Management, Jinan University, Guangzhou Guangdong

<sup>2</sup>Guangzhou Close-Watching Education Information Co., Ltd., Guangzhou Guangdong

Email: 375610596@qq.com

Received: Aug. 15<sup>th</sup>, 2017; accepted: Aug. 29<sup>th</sup>, 2017; published: Sep. 7<sup>th</sup>, 2017

---

## Abstract

Mainly from the point of view of online games, with the questionnaire as research tool, based on the information collected by the questionnaire, by data processing and statistical inference, we analyze the present situation of the elementary school higher graders' moral emotion and interpersonal relationship, and explore the relationship between the moral emotion and interpersonal relationship. Moreover, according to the results of the analysis, for the elementary school higher graders, we also make a prediction of moral emotion and interpersonal relationship in the future. This provides some references for the parents and school teachers who want to deal with the matter of children's playing online games.

## Keywords

Elementary School High Graders, Moral Emotions, Interpersonal Relationships, Prediction

---

# 高年级儿童在网游中的道德情绪与人际关系

蔡思洁<sup>1</sup>, 熊 辉<sup>2</sup>

<sup>1</sup>暨南大学管理学院, 广东 广州

<sup>2</sup>广州临观教育信息有限公司, 广东 广州

Email: 375610596@qq.com

收稿日期: 2017年8月15日; 录用日期: 2017年8月29日; 发布日期: 2017年9月7日

## 摘要

本研究主要从网络在线游戏角度, 以问卷为研究工具, 依据问卷调查所搜集到的资料进行数据处理与统计推断, 分析小学高年级儿童道德情绪与人际关系的现状, 并探讨道德情绪与人际关系之间的相关性。此外, 根据现状分析的结果, 也对小学高年级儿童日后的道德情绪与人际关系做出了预测, 这对于父母与小学教师就儿童玩网络在线游戏问题的处理提供了可资借鉴之处。

## 关键词

小学高年级儿童, 道德情绪, 人际关系, 预测

Copyright © 2017 by authors and Hans Publishers Inc.

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

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



Open Access

## 1. 绪论

根据“第30次互联网调查报告”所发布的信息, 截至2012年6月底, 中国网民数量达到5.38亿, 网络游戏用户3.31亿人(第30次中国互联网络发展状况调查统计报告, 2013)。台湾金车教育基金会在2008年公布“青少年网络休闲问卷调查”发现, 57%的青少年在小学阶段就沉迷电脑游戏(台湾金车教育基金会, 2013)。根据互联网调查报告, 在中国大陆与港澳地区, 有三成多的小学生在二年级就开始接触网络游戏, 小学生沉迷于网络游戏在城市里更为普遍, 网络俨然成为孩子生活中不可欠缺的一部分, 计算机和网络已成为家庭不可或缺之电子设备。

早在1986年, Creasey和Myers提到, 网络游戏将多人实时参与的特性融入其中, 可满足青少年想独立的需求(Creasey & Myers, 1986)。网络游戏因为需要与其他人有互动, 较不会产生孤独感, 且游戏的实时性需要高度的投入, 虚拟世界也存在多元幻想, 因此网络游戏对青少年孩童身心发展具有重要的影响力。此外, 也有学者认为网络游戏对于学习与认知有所帮助, 如Salin和Zimmerman强调网络游戏的本质在于游玩, 在玩的过程中, 孩童可以学习解决问题的能力(Salin & Zimmerman, 2003)。而Funk提出, 许多网络游戏会产生不良影响, 包括健康问题, 如长期使用电玩所导致的骨骼肌肉伤害、眼部肌肉紧绷、头痛、疲劳、食欲不振、冒冷汗、胸部疼痛等; 产生对阅读与其它活动的排挤效应、网友问题、金钱问题等; 更严重的还有网络成瘾的问题(Funk, 2001)。

网络游戏提供了现金交易平台, 作者调查发现, 有不少孩子为了要获取虚拟宝物, 不仅将零用钱全部花光, 甚至有盗取的行为出现; 此现象可以看出, 为了能够继续留在那个世界, 孩子们的道德观、价值观有了非常大的转变。目前中国大陆与港澳台地区的网络游戏分级制度不明甚至根本没有分级制度, 使得孩子在不知情的状态下, 接受了不当的信息。这不只影响学生的心理卫生发展, 是否受影响而出现暴力、性别之间的不当举动也有待观察。在现在日新月异的社会中, 道德情绪在网络游戏充斥的现在, 能够有多少的影响, 是本研究的动机之一。

“道德情绪”(moral emotion)一词, 最早由Scheffler于1977年提出, 并提供了认知构成; 其指出, 道德情绪是依赖某一道德种类的假定, 形成个体内在的情绪, 通过情绪的感受, 激发主动的行为(Scheffler, 1977)。后来的学者基本上都认同道德情绪乃发展道德价值观的必要要素, 如果没有道德情绪的发生, 则

缺乏内省与回馈, 好的行为不能维持, 不好的行为也不能因此改进。

道德情绪究竟是属于道德还是情绪以及如何分辨, 是研究道德情绪的学者及推动道德教育的老师们最关心的部分。为了说明什么样的情绪表达属于道德情绪, 表 1 整理了国内外各学者对于道德情绪表现的看法。

因为道德情绪的表现有不同的情绪, 一种是对高尚的道德行为或结果产生喜爱, 另一种则因为对于不道德的行为产生反感。本文综合以上观点, 并将各类的情绪表现具体描述为: 1) 积极性情绪: 荣誉感、辞让之心与内疚感、自豪感; 2) 消极性情绪: 恐惧、焦虑、羞耻感、愤怒、羞恶之心; 3) 利他情绪: 同理心、同情、怜悯之心。

据问卷调查, 有四分之一的孩子会参加网络游戏玩家所举办的网聚活动, 稍有不慎即可能发生离家、性侵或伤害等不幸事件。网络游戏产品不断推陈出新, 加上媒体的大肆宣传, 对接触网络游戏的小学高年级儿童来说, 除了产品提供的休闲娱乐以外, 对他们的人际关系会有多大的影响。这是本研究的动机之二。

缤纷多样的网络游戏世界, 辅以声光效果与引人入胜的故事内容与升级快感, 加上网友网络实时通讯与网络匿名性, 游戏中可与其它同样“志同道合”但却又“陌生”的人进行互动。这对一个心智发展尚未成熟的小学儿童而言, 诱惑力相当巨大。当他们/她们在虚拟世界里发生人际互动时, 其道德情绪是否因此而有所不同? 在离开计算机后, 进入现实社会与真实人群互动时, 认知上是否会混淆并影响真实的人际关系呢? 为了了解这一情形, 是本研究的动机之三。

本文的主要研究目的, 是分析小学高年级学生道德情绪与人际关系的相关情形与预测情形。依据本研究之研究目的与所采用的样本与方法, 有必要详细说明本研究之相关信息。1) 研究区域。本研究为区域型研究, 取样范围局限于珠三角地区。2) 研究对象。样本取自珠三角地区的小学高年级学生。为使样本具有代表性且便于分析, 采取分层丛集随机抽样的方式, 依据学校规模按比例取样, 样本容量为 900。3) 研究内容。以问卷调查所搜集之资料为主, 了解不同网络游戏经验的珠三角小学高年级学生道德情绪与人际关系情形及其关系, 最后针对研究结果提出结论与建议。在网络游戏方面, 作者根据一些较有影响的游戏网站的分类将其整理为: 角色扮演游戏、实时战略游戏、益智游戏、模拟游戏、运动游戏、动作游戏与冒险游戏等七项。道德情绪方面分为: 积极性情绪、消极性情绪、利他情绪三个层面; 人际关系分为: 朋友关系、同学关系、家人关系、师生关系四个层面。4) 研究方法。以问卷调查法为主, 使用问卷为自编的“小学高年级学生在网络游戏中道德情绪与人际关系的调查问卷”。5) 研究变量。不同网络游戏经验的小学高年级学生的道德情绪与人际关系的影响因素都非常多, 本文主要从性别、年级、父母对在线游戏不同态度、家长管教方式、父亲教育程度、母亲教育程度、学业成绩、不同网络游戏资历、每周网络游戏时间、每月网络游戏花费及最常玩的游戏类型等网络游戏背景, 探讨学生的道德情绪与人际关系。这些无法涵盖所有的变量, 因此在研究分析时会有限制。

## 2. 小学高年级儿童道德情绪与人际关系的现状及分析

本节旨在了解小学高年级儿童玩网络游戏时, 道德情绪与人际关系的情形。本调查问卷采用 Likert 四等量表, 根据小学高年级儿童在本研究问卷上之得分, 获得其道德情绪与人际关系各层面与整体之情形。

### (一) 最受小学高年级儿童欢迎的网络在线游戏调查

本研究对珠三角九个市辖区的小学高年级学生进行抽样, 将小学高年级儿童主要游玩的在线游戏类型, 以受欢迎程度为指标进行排序。统计结果如表 2 所示。限于篇幅, 只给出其中三地的数据。

从表 2 可以看出, 在广州市的样本中, 运动类型游戏使用频率最高, 共 236 人, 占全部样本数的 27.31%, 其次为模拟类型游戏共 181 人, 占全部样本数的 20.95%; 再次为实时战略游戏共 162 人, 占全

**Table 1.** Emotional expression of moral emotions

**表 1.** 道德情绪的情绪表现

提出者	年代	道德情绪表现
Rich	1980	内疚感(guilt)、懊悔(remorseful)、愤怒(anger)
Peters	1981	悔恨、羞耻、厌恶、骄傲、失望
Kagan	1984	惧怕、同情、内疚、厌恶、焦虑
Spiecker	1988	内疚感(guilt)、羞耻感(shame)、怜悯(pity)、同情(sympathy)
Harris	1989	自豪(pride)、羞耻感(shame)、内疚感(guilt)
Eisenberg	2000	移情(empathy)、内疚感(guilt)、羞耻感(shame)
刘国雄, 方富熹, Monika Keller	2003	移情、内疚、羞耻、共情、尴尬

**Table 2.** The sort table of the most frequently used online game for the effective sample in the formal survey

**表 2.** 正式问卷调查有效样本中的最常玩网络游戏排序表

最常玩的 网络游戏 类型	广州市样本			深圳市样本			东莞市样本			三地区总样本		
	有效样 本容量	百分比	排序	有效样 本容量	百分比	排序	有效样 本容量	百分比	排序	有效样 本容量	百分比	排序
运动类型	236	27.31%	1	121	16.62%	3	112	19.38%	2	469	21.64%	1
实时战略	162	18.75%	3	185	25.41%	1	63	10.90%	6	410	18.92%	2
模拟类型	181	20.95%	2	98	13.46%	5	86	14.88%	3	365	16.84%	3
益智类型	92	10.65%	5	124	17.03%	2	125	21.63%	1	341	15.73%	4
角色扮演	131	15.16%	4	103	14.15%	4	67	11.59%	5	301	13.89%	5
动作类型	42	4.86%	6	72	9.89%	6	77	13.32%	4	191	8.81%	6
冒险类型	17	1.98%	7	25	3.43%	7	48	8.30%	7	90	4.15%	7

部样本数的 18.75%。在深圳市的样本中, 次数最多为实时战略类游戏, 共 185 人, 占全部样本数的 25.41%; 其次为益智游戏, 共 124 人, 占全部样本数的 17.03%; 再其次为运动游戏, 共 121 人, 占全部样本数的 16.62%。在东莞市的样本中, 选择最多的是益智游戏, 共 125 人, 占全部样本的 21.63%; 其次为运动类游戏, 共 112 人, 占全部样本数的 19.38%; 再次为模拟游戏, 共 86 人, 占全部样本数的 14.88%。若将三市样本合并, 则最常玩的网络游戏中, 运动类游戏高居榜首, 占三地总样本的 21.64%; 其次为实时战略游戏, 占三地总样本的 18.92%; 再次为模拟类游戏, 占三地总样本的 16.84%; 而益智类游戏此时却屈居第四, 占三地总样本的 15.73%。

(二) 小学高年级儿童道德情绪调查及现状分析

本小节针对小学高年级儿童道德情绪认知现状的整体层面及各题的平均数概况, 来进行分析。依据东莞市小学高年级儿童的答题结果, 将其道德情绪的整体与各层面现状分析及差异结果, 整理如表 3 所示。限于篇幅, 只给出东莞市的结果, 其他市辖区的结果同理分析。

由表 3 可以看出, 东莞市小学高年级儿童在“小学高年级儿童道德情绪量表”中, “积极性情绪”层面中平均每题得分 2.46; 在“消极性情绪”层面中平均每题得分 2.92; 在“利他情绪”层面中平均每题得分 2.66; 整层面共有 15 题, 平均每题得分为 2.66。本研究采取 Likert 四点量表, 每题平均值为 2.5 分。可见, 小学高年级儿童道德情绪在消极性情绪与利他情绪层面的得分高于平均值, 积极性情绪则略低于平均数。而在三个层面中又以“消极性情绪”的 2.92 分为最高, “积极性情绪”的 2.46 分最低。东莞市小学高年级儿童在“小学高年级儿童道德情绪量表”各题得分的平均数与标准差分析结果如表 4 所示。

**Table 3.** Analysis summary for the present situation of moral emotion from the higher grade children in primary schools from Dongguan city**表 3.** 东莞市小学高年级儿童道德情绪现状分析摘要

情绪层面	题数	平均数	标准差	平均数/题数	排序
积极性情绪	5	12.30	4.15	2.46	3
消极性情绪	5	14.62	3.44	2.92	1
利他情绪	5	13.01	3.41	2.60	2
整体	15	39.91	8.65	2.66	

**Table 4.** Summary for average and standard deviation of moral emotion scale from the higher grade children in primary schools from Dongguan city**表 4.** 东莞市小学高年级儿童道德情绪量表之各题平均数与标准差摘要表

情绪	题号	题目内容	平均数	标准差
积极性情绪	1	网络游戏中能获得他人的肯定,我感到自豪。	2.36	0.96
	2	网络游戏中我因人物的等级很高而感到自豪。	2.36	1.02
	3	网络游戏中我觉得拿到虚拟宝物是一种很光荣的事。	2.31	1.02
	4	网络游戏任务中,成为致胜的关键人物,我觉得非常光荣。	2.53	1.05
	5	网络游戏中,我觉得在后方补血与远程攻击的玩家对团队帮助很大。	2.72	1.09
利他情绪	6	网络游戏中组队时,我愿意担任替伙伴补血或支援的角色。	2.80	1.05
	7	生活中,当无辜的同学被欺负,我觉得他很可怜。	3.28	0.90
	8	网络游戏中,我会与他人分享升级或拿到虚拟宝物的小撇步。	2.71	1.06
	9	虽然我没有令人羡慕的虚拟宝物,但看到他人有,我也会替他高兴。	2.94	0.94
	10	网络游戏中,知道有人因为虚宝被偷或被骗,我觉得他很可怜。	2.89	1.04
消极性情绪	11	网络游戏中,对趁人之危抢夺虚拟宝物或装备的玩家会感觉很生气。	2.84	1.12
	12	日常生活中,我会因同学欺负弱小同学而生气。	2.95	1.01
	13	上课时在全班面前被老师骂,我觉得很丢脸。	2.97	0.99
	14	网络游戏中,我避免去伤害其它玩家的原因是怕被报复。	2.15	1.10
	15	网络游戏中我害怕成为团队任务失败被指责的对象。	2.23	1.13

由表 4 可以发现,“小学高年级儿童道德情绪量表”各题得分的平均数介于 2.15 到 3.28 之间,标准差介于 0.94 到 1.13 之间,其中以第 7 题“生活中……觉得他很可怜”得分最高,为 3.28 分;第 14 题“在网络游戏中……怕被报复”得分最低,为 2.15 分。本研究采取 Likert 四点量表,每题平均值为 2.5 分,“小学高年级儿童道德情绪量表”除了第 1、2、3、14、15 题以外,其余各题均高于平均值。此部分分值以小学高年级学生人际关系现状整体层面及各题平均数概况,来进行探讨。

依据小学高年级儿童的答题结果,小学高年级儿童人际关系的整体与各层面现状分析及差异结果,如表 5 所示。

由表 5 可以见,小学高年级儿童在“小学高年级儿童人际关系量表”中,“朋友”层面中平均每题得分 2.64;在“师长”层面中平均每题得分 2.01;在“家人”层面中平均每题得分 2.96;在“同学”层面中平均每题得分 2.12;整层面共有 19 题,平均每题得分为 2.44。本研究采 Likert 四点量表,每题平均值为 2.5 分,人际关系现状的“家人”、“朋友”层面的得分高于平均值;不过在“同学”、“师长”层面的得分低于平均值。而在四个层面中又以“家人”的 2.96 分为最高,“师长”的 2.01 分最低。小学高年级学生在“小学高年级儿童人际关系量表”各题得分平均数与标准差分析结果如表 6 所示。

**Table 5.** Analysis summary for the present situation of interpersonal relationships from the higher grade children in primary schools from Dongguan city

**表 5.** 东莞市小学高年级儿童人际关系现状分析之摘要表

关系层面	题数	平均数	标准差	平均数/题数	排序
朋友	8	21.19	5.63	2.64	2
师长	5	10.06	3.27	2.01	4
家人	3	8.88	2.54	2.96	1
同学	3	6.37	2.42	2.12	3
整体	19	46.50	10.32	2.44	

**Table 6.** Summary for average and standard deviation of interpersonal relationships scale from the higher grade children in primary schools from Dongguan city

**表 6.** 东莞市小学高年级儿童人际关系量表之各题平均数与标准差摘要表

层面	题号	题目内容	平均数	标准差
朋友	1	我会想要参加朋友所组成的在线游戏公会。	2.68	1.080
	2	我喜欢和我的朋友讨论在线游戏的内容。	2.98	0.954
	3	和朋友一起玩, 会增加我玩在线游戏的意愿。	2.92	0.998
	4	网络游戏中, 我认为也有与人互动的机会。	3.06	0.937
	5	网络游戏中, 我认为可以交到很好的朋友。	2.59	1.080
	6	我在学校会邀集朋友下课后一起玩在线游戏。	2.08	1.080
	7	玩网络在线游戏会造成一些生活中的朋友不理我, 但我还是继续玩。	1.92	1.02
	8	在学校的时候, 我曾和朋友讨论在线游戏。	2.95	0.972
师长	9	学校老师并不会反对我们玩在线游戏。	2.60	1.000
	10	学校老师曾经和我们分享在线游戏的内容或心得。	1.70	0.982
	11	我曾经因为学校某一位老师会玩在线游戏, 所以特别喜欢那位老师。	1.64	0.906
	12	我会想要知道学校哪些老师有在玩在线游戏。	2.12	1.150
	13	我曾经因为玩在线游戏, 让成绩退步, 所以被老师骂。	1.99	1.030
家人	14	曾经和家人聊天时聊到我所玩的网络在线游戏。	2.51	1.100
	15	通常经过爸妈的同意, 我才能玩网络在线游戏。	3.11	1.660
	16	父母会规定我上网的时间。	3.25	0.943
同学	17	我会因为班上同学和我聊喜欢的在线游戏而选他当班级干部。	1.54	0.860
	18	我会因为班上同学和我聊共同喜欢的在线游戏而与他感情较好。	2.30	1.100
	19	曾经因为班上同学在玩在线游戏, 所以我会一起玩同样的游戏。	2.53	1.090

由表 6 可以发现, “小学高年级儿童人际关系量表”各题得分的平均数介于 1.54 到 3.25 之间, 标准差介于 0.860 到 1.660 之间, 其中以第 15 题“通常经过.....在线游戏”得分最高, 为 3.25 分; 第 17 题“我会因为班上同学和我聊喜欢的网络游戏而选他当班级干部。”得分最低, 为 1.54 分。本研究采取 Likert 四点量表, 每题平均值为 2.5 分。除了第 6、7、10、11、12、13、17、18 共 8 题低于平均值外, 其他 11 题项的得分均高于平均值。

### 3. 本研究的主要结论

首先需要说明的是, 本研究虽然对比了珠三角九个地区的小学高年级样本, 但以下结论主要是根据

东莞市的样本所做的分析、总结与预测。由于东莞市在中国的二、三线城市中属于经济比较发达的地区,因此以下结论可能不能直接推广于其他城市。本论文也没有涉及儿童道德情绪判断及其归因模式,对此感兴趣的读者可参阅文献刘国雄、方富熹、Monika Keller (2003),陈少华、郑雪(2000),凌辉、黄希庭(2009)。

### (一) 数据分析结果

本研究对比了珠三角九个市辖区的数据,但以东莞市小学高年级儿童为主要研究对象。本节对有效样本受试者的基本资料做综合整理,并对其人际关系现状进行分析。主要结论如下:

1) 小学高年级儿童在网络游戏中道德情绪的整体情况,在四点量表中每题平均得分为 2.66 分,介于“不同意”与“同意”之间,可见目前小学高年级儿童在网络游戏普遍都能够认知到道德情绪,但认知程度尚不高。

2) 小学高年级儿童在网络游戏中道德情绪各层面情况,在四点量表中每题平均得分在 2.42 到 2.92 之间,介于“不同意”与“同意”之间,在游戏中普遍都能引发儿童的道德情绪,其中以“消极性情绪”层面的认知程度较高,其次是“利他情绪”、“积极性情绪”。

3) 小学高年级儿童人际关系的整体情况,在四点量表中每题平均得分为 2.44 分,偏向“不符合”的程度,可见目前小学高年级儿童对人际关系整体得分略低,也就是说在网络游戏中的人际关系并不是很密切。

4) 小学高年级儿童认知人际关系之各层面中,得分高低依序为“家人”(2.96)、“朋友”(2.64)、“同学”(2.12)、“师长”(2.01),在四点量表中每题平均得分在 2.01 到 2.96 之间,彼此差异甚大,介于“符合”到“不符合”的程度。

关于东莞市小学高年级儿童在网络游戏中道德情绪与人际关系之间的相关情形,主要结论如下:

1) 小学高年级儿童道德情绪与人际关系之间呈现正相关且达显著水平( $r = 0.578, p < 0.001$ ),属于高度相关,显示小学高年级儿童道德情绪分数越高,人际关系就会越好。

2) 小学高年级儿童道德情绪整体及各层面与人际关系各层面之间亦呈现显著的正相关性,其中以道德情绪的“积极性情绪”与人际关系的“朋友”层面相关较高,为 0.676;而以道德情绪的“积极性情绪”层面与人际关系的“家人”层面相关最低,为 0.093。

关于道德情绪对人际关系整体及各层面的预测分析,主要结论如下:

1) “积极性情绪”和“利他情绪”对人际关系整体有正向的推动作用力,整体推动率为 43.8%和 45.8%,整体预测达显著水平。道德情绪共二个层面对整体的预测力达显著水平,预测力由高至低为“积极性情绪”及“利他情绪”。

2) 小学高年级儿童道德情绪各层面对人际关系“朋友”层面的预测分析:“积极性情绪”和“利他情绪”对人际关系整体有正向的推动力,整体推动率为 45.7%和 48.2%,整体预测达显著水平。道德情绪共二个层面对“朋友”层面的预测力达显著水平,预测力由高至低为“积极性情绪”及“利他情绪”。

3) 小学高年级儿童道德情绪各层面对人际关系“师长”层面的预测分析:“积极性情绪”层面对人际关系中“师长”关系层面有正向推动作用力,其推动率为 21.7%。

4) 小学高年级儿童道德情绪各层面对人际关系“家人”层面的预测分析:“利他情绪”和“消极性情绪”对人际关系整体有正向的推动力,整体推动率为 7.1%和 7.5%,整体预测达显著水平。道德情绪共二个层面对“家人”层面的预测力达显著水平,预测力由高至低为“利他情绪”及“消极性情绪”。

5) 小学高年级儿童道德情绪各层面对人际关系“同学”层面的预测分析:“积极性情绪”层面对人际关系中“同学”关系层面有正向推动力,其推动率为 27.7%。

### (二) 综合分析结果

依据本研究结果发现,整体而言,小学高年级儿童在网络游戏中道德情绪情况不错,每题平均得分

接近“符合”的程度。就道德情绪各层面而言, 每题平均得分接近“不符合”到“符合”的程度, 以“消极性情绪”层面为较高, 其次依序是“利他情绪”、“积极性情绪”。由此可知, 目前网络游戏普遍都能引发小学高年级儿童的道德情绪。

小学高年级儿童在网络游戏的人际关系并不密切, 其中以“家人”为较高, 其次为“朋友”、“同学”、“师长”。依据本研究结果发现, 整体而言, 小学高年级儿童在网络游戏的人际关系并不密切, 每题平均得分接近“不符合”的程度。就小学高年级儿童人际关系各层面而言, 每题平均得分介于“不符合”与“符合”之间, 彼此差异甚大, 以“家人”层面为较高, 其次是“朋友”、“同学”和“师长”。所以小学高年级儿童在网络游戏中的的人际关系互动, 以家人关系最密切。

网络游戏对于小学高年级儿童的人际关系有一定的影响, 小学高年级儿童在玩游戏前, 多数都需要家长的同意方能进行, 且父母亲都会规定游戏时间, 但较少儿童会与家人分享所玩的网络游戏。至于在朋友方面, 可能会因网络游戏多认识了一些接触游戏时间较长的玩家, 会去带领儿童如何快速升级、寻宝等, 让他们之间更有话题; 也有可能是接触时间较短的玩家, 这时儿童就能扮演指导者的角色, 协助其它玩家, 从而提升儿童的自信心。“同学”之间, 因在同一班而有互动, 网络游戏对儿童来说, 是额外的一种互动方式; “师长”层面, 因老师的传统刻板印象, 儿童较不会和老师讨论此一课题, 所以在此部分分数较低。

特别地, 我们发现, 对于六年级男生, 若父母亲对网络游戏持赞成态度, 则其接触网络游戏时间越长、每周游玩时间越久、每月网络游戏花费越多的话, 在网络游戏的道德情绪得分就越高。玩网络游戏的男生多于女生, 且男生对网络游戏的一切都相当热衷, 更能引发儿童的道德情绪; 六年级儿童较五年级儿童接触网络游戏时间可能较长, 所以六年级男生在网络游戏的道德情绪得分较高。但并非说女生的道德情绪不好, 而是玩网络游戏的女生比男生少, 所以在网络游戏的道德情绪认知也比较少。父母亲不反对儿童玩网络游戏, 让儿童能够在读书以外的时间有消遣的活动, 不光是让儿童和父母亲间更加和谐, 也让父母和儿童多了一个沟通的话题; 在面临进入青春期的儿童来说, 可能是一帖帮助儿童度过叛逆期的良药。接触网络游戏时间长, 了解如何在网络游戏中和人互动, 除了游戏本身提供的互动性与趣味性以外, 儿童也在其中找到受人重视的感觉与一展特长的机会。每周游玩时间较长, 儿童游玩时间越长, 就越容易沉溺在游戏的环境中, 将自己当作是游戏中主角的化身。若是游戏需购买点方可继续进行, 为了想持续此种自信心、荣誉感以及趣味性, 花费较多的儿童会因支出的原因, 更热衷于该网络游戏。

本研究还发现, 男生自己、父母亲对网络游戏持赞成态度的话, 则接触网络游戏时间越长、每周游玩时间越长及每月网络游戏花费越多的儿童, 在网络游戏的人际关系就表现越佳。网络游戏的特性之一是和其他玩家的互动性, 除此以外, 也能够成为茶余饭后闲聊的话题之一; 而男生玩网络游戏的人数较多, 比例也较高, 所以为了达到游戏设定的目标, 此一共同话题便成了人际关系的起点。而父母亲对网络在线游戏态度赞成的儿童, 比起父母禁止游玩的儿童来说, 亲子关系较和谐; 在生活, 儿童有任何问题, 也比较敢和父母沟通, 成了亲子沟通之间的桥梁。接触网络游戏时间较长、每周游玩时间较长, 及每月网络游戏花费较多的儿童, 人际关系也较好。因为接触时间较长, 游戏人物等级较高、装备好、经验丰富, 朋友与同学间会因其丰富的经验询问一些技巧, 甚至邀请他一同游戏; 花费许多时间、金钱在网络游戏的儿童, 因为对游戏有所认同, 能与他人聊到许多游戏的细节, 增加他人对己的好感, 无形中人际关系的互动也较佳。

此外, 我们还发现, 小学高年级儿童在网络游戏道德情绪与人际关系有显著地正相关性, 其中以道德情绪的“积极性情绪”与人际关系的“朋友”相关较高, 而以道德情绪的“积极性情绪”层面与人际关系的“家人”层面相关较低。由此可知, 道德情绪整体、“积极性情绪”、“利他情绪”和“消极性情绪”等层面程度愈高, 与人际关系整体、“朋友”、“师长”、“家人”和“同学”等层面的关系也



就越好。

最后, 本研究发现, “积极性情绪”在人际关系整体及“朋友”、“师长”和“同学”层面的影响均达显著水平, 显示“积极性情绪”在人际关系及“朋友”、“师长”和“同学”层面均有显著的预测性能。其中以“积极行情绪”层面对人际关系的“朋友”预测性能显著水平较高, 由此可知, 积极性情绪对朋友关系的预测程度较高, 这表明儿童进入青春期及以后的生命过程中, 朋友关系将成为其最重要的人际关系或对其最有影响的人际关系。

## 基金项目

澳门基金会资助项目“华人沙盘游戏治疗模式研究”, 项目编号: CUM-16 号。

## 参考文献 (References)

- 陈少华, 郑雪(2000). 儿童道德情绪判断及归因模式的实验研究. *心理科学*, 23(6), 703-707.
- 第 30 次中国互联网络发展状况调查统计报告. (2012).  
<http://wenku.baidu.com/view/c07d543531126edb6f1a1079.html>
- 凌辉, 黄希庭(2009). 高低自立水平儿童道德情绪判断及归因特点的实验研究. *心理科学*, 32(2), 411-413.
- 刘国雄, 方富熹, Monika Keller (2003). 幼儿对条件许诺的理解. *心理学报*, 35(5), 656-661.
- 台湾金车教育基金会(2013). *青少年网络休闲问卷调查*. <http://kingcar.org.tw/>
- Creasey, G. L., & Myers, B.J. (1986). Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement. *Merrill-Palmer Quarterly*, 32, 251-262.
- Eisenberg, N. (2000). Emotions, Regulation and Moral Development. *Annual Review of Psychology*, 51, 665-697.
- Funk, J. B. (2001). *Video Games Grow up: Electronic Games in the 21 Century. Children, Adolescents and the Media*. CA: Sage.
- Harris, P. L. (1989). *Children and Emotion: The Development of Psychological Understanding*. Cambridge, MA: Basil Blackwell.
- Kagan, J. (1984). *The Nature of the Child*. New York: Basic Books.
- Peters, R. S. (1981). *Moral Development and Moral Education*. London: George Allen & Unwin.
- Rich, J. M. (1980). Moral Education and the Emotions. *Journal of Moral Education*, 9, 81-87.  
<https://doi.org/10.1080/0305724800090202>
- Salin, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Scheffler, I. (1977). In Praise of the Cognitive Emotions. *Teachers College Record*, 79, 171-186.
- Spiecker, B. (1988). Education and the Moral Emotions. In B. Spiecker & R. Straughan (Eds.), *Philosophical Issues in Moral Education and Development* (pp. 43-63). Philadelphia, PA: Open University Press.

**Hans 汉斯**

### 知网检索的两种方式:

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>  
下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2160-7273, 即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>  
左侧“国际文献总库”进入, 输入文章标题, 即可查询

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: [ap@hanspub.org](mailto:ap@hanspub.org)