

# 支持政府规制网络游戏的意向及其影响因素研究

——基于不同群体的差异性分析

任怡林 牛 静

**摘要:**通过对网络游戏玩家和非网络游戏玩家的比较,可以探索人们支持规制网络游戏的意向及其影响因素。实证研究发现:人际讨论、制度信任、风险感知均影响网络游戏玩家与非玩家支持政府规制网络游戏的意向;但影响程度不同,风险感知是非网络游戏玩家支持规制意向最强的预测因素,而影响网络游戏玩家支持规制意向的最强因素是制度信任。此外,人际讨论对支持规制意向的作用机制是通过风险感知这一中介变量而实现的。网络游戏玩家与非玩家的人际交流、制度信任、风险感知、支持规制意向存在显著差异。建构公众支持政府规制网络游戏意向的理论模型,可揭示不同群体支持规制意向形成的内在机制,从而为政府部门规制网络游戏提供对策建议。

**关键词:**网络游戏;制度信任;风险感知;支持规制意向

**中图分类号:**G209 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2021)04-0059-13

**项目基金:**湖北省委宣传部与华中科技大学部校共建新闻学院项目(2020B04)

## 一、研究缘起

网络游戏凭借其隐匿性、草根性、互动性等特点而深受人们的喜爱。近年来网络游戏产业迅猛发展,适合各类群体使用的游戏应用频出,同时智能手机的普及使普通用户接触网络游戏的概率增大,网络游戏用户数量激增。“截至2019年12月,游戏类APP数量达90.9万款,占APP总量比重为24.7%,其数量在移动应用种类中排名第一,截至2020年3月,我国网络游戏用户规模达5.32亿……占网民整体的58.9%。”<sup>[1]</sup>然而,网络游戏流行和使用所引发的社会问题接踵而至,网络游戏成瘾、网络游戏引发暴力犯罪等问题受到各国政府的重视。众多研究表明,网络游戏中的暴力色情内容会对孩子的态度和行为产生负面影响,玩这些游戏会导致上瘾和攻击行为的增加<sup>[2]</sup>。玩暴力游戏更容易引发攻击性思维,唤醒攻击性情绪,诱发攻击性行为 and 减少亲社会行为<sup>[3]</sup>。网络游戏使用可能带来诸多负面影响,因此人们要求规制网络游戏的呼声越来越高。

中国网络游戏规制模式是政府机构主导型<sup>[4]</sup>,即通过政府出台的相应的法律法规和规范性文件进行治理,多个部门依据法律法规或规范性文件对网络游戏进行发行前的审查和上市后的监督。学界对网络游规制戏的研究集中在以下三个方面:其一,研究政府规制网络游戏的发展历程;其二,探究政府规制网络游戏的法律法规内容的合理性和缺陷,为政府规制网络游戏提供建议;其三,研究政府规制或防范网络游戏成瘾的路径<sup>[5-7]</sup>。现有文献多是以论述方式基于管理者的视角进行研究,缺少以实证方法进行基于公众视角的研究。而公众是受网络游戏规制影响最大的群体,网络游戏规制的合理性与否直接影响着公众的游戏使用体验,同时公众对网络游戏的认知也影响着政府规制政策的出台。因此,我们有必要对公众支持政府规制网络游戏的意向及其影响因素进行研究,这是本研究的第一个问题。

公众支持政府规制网络游戏的意向可能与风险感知密切相关,因为风险感知多次被证实是影响人们行为意向的重要因素。人们对某一事物风险的感知可能来源于直接经验或间接经验,直接经验是指个人的亲身经历与感知,间接经验是指通过媒体的传播或教育等获得的感知<sup>[8]</sup>,有研究发现受事件直接影响的人和未直接受事件影响的人对该事件的风险感知存在差异<sup>[9-10]</sup>。网络游戏玩家对网络游戏的认知或感知往往是通过其直接经验而形成的,而非网络游戏玩家对游戏的认知更多是通过间接经验而形成的。那么,玩家和非玩家支持政府规制网络游戏意向及其影响因素是否存在差异性?这是本研究的第二个问题。

鉴于此,本研究以网络游戏玩家和非网络游戏玩家两个群体为研究对象,探究人们支持政府规制的意向及其影响因素,试图构建公众支持规制意向的理论模型,从而揭示不同群体支持规制意向形成的内在机制。这同样可为政府部门规制网络游戏提供建议。

## 二、文献探讨与模型建构

规制是国家在社会集团行为或个人行为与社会共同目标不一致时所采取的纠偏措施和行为限制<sup>[11]</sup>。当前,网络游戏的繁盛有助于经济发展,但造成的一系列社会发展问题不容小觑,因此,需要政府部门对其进行规制,以平衡经济收益和公众利益之间的冲突。而合理的政府规制行为会使公众获得较好的游戏使用体验,从而进一步提升公众对政府规制的支持意向,公众的这种支持意向又会进一步增强政府规制行为的合理性。

行为意向(Behavior Intention, BI)是指决策者对从事某项行为主观概率的评价<sup>[12]</sup>。换言之,行为意向是指一个人想要实现某种行为时,计划或者愿意付出多大的努力。计划行为理论(Theory of Planned Behavior, TPB)将行为意向视为行为发生的最直接、最准确的预测变量,因为行为意向包含了影响行为决策的所有动机因素,而这些因素又暗示行为主体愿意为该行为付出努力的程度<sup>[13]</sup>。Ajzen 等认为,相比态度、感觉和信念等因素,行为意向可以更准确地预测行为主体的未来行为,如果想要判断行为主体在未来采取某种行为的可能性有多大,最佳办法就是了解行为主体的行为意向<sup>[12]</sup>。由此可见,行为意向是行为强有力的预测因素,在行为决策过程中发挥着举足轻重的作用,若想了解人们对某件事情所采取的行为,了解其行为意向是至关重要的。鉴于此,笔者着重研究网络游戏玩家和非网络游戏玩家支持政府规制网络游戏的意向及其影响因素,并分析这两个群体在该事上所存在的差异。

### (一) 制度信任与支持规制意向

本研究中的行为意向是指网络游戏玩家和非玩家在多大程度上愿意支持政府规制。具体而言,包括对政府规制网络游戏行政法律性规制和经济性规制的支持意向。制度信任是影响公众对政策支持意向的关键因素。制度信任在组织中表现为成员对组织制度可信任程度的评价<sup>[14]</sup>。Welter 认为,制度信任是对政治、法律、经济架构和非正式规则的功能的信任。制度信任的对象主要是制度本身和制度功能<sup>[15]</sup>。因此,在对制度信任进行测量时,从制度合法性和制度有效性两个维度进行测量。制度合法性是指群体接受程度,即该制度是否是可取的、正当的、合适的,强调的是利益相关者的接受状况,而制度有效性是指制度是否得到有效的执行<sup>[16]</sup>。

本研究的制度信任是指公众对国家网络游戏主管部门(中华人民共和国文化和旅游部、中华人民共和国工业和信息化部、国家新闻出版署等)制定的管理网络游戏的规章制度和法律法规的信任,主要从制度合法性和制度有效性两个维度来评估制度信任。制度合法性主要是测量不同群体接受网络游戏规章制度的程度和状况,制度有效性主要是测量不同群体对制度执行效用的信任程度。

制度信任是进行有效治理的一个重要条件,也是影响公共政策实施的关键因素<sup>[17-18]</sup>。Smith 等在研究民众支持应对气候问题的政策的意愿时发现:居住在具有高度制度信任的人更愿意支持政府出台的政策<sup>[19]</sup>。何可等人和魏东等人在研究农民参与环境治理意向时也发现农民的制度信任显著

影响其参与治理的意愿。<sup>[20-21]</sup>故本研究提出如下研究假设:

H1a: 网络游戏玩家的制度信任正向影响其支持规制意向

H1b: 非网络游戏玩家的制度信任正向影响其支持规制意向

### (二) 人际讨论与风险感知、支持规制意向

人际讨论的核心是强调人与人之间的信息传递和交流活动。本研究的人际讨论主要是指人们对媒体报道的有关网络游戏负面新闻内容的讨论。已有的研究表明,越频繁接触媒体信息的人,越会频繁地就接收到的相关信息进行人际间讨论,这进而影响个人的规范认知和行为<sup>[22-23]</sup>。Jenn 等人的研究发现,积极的人际传播策略可以提高人们对政策的支持意向<sup>[24]</sup>。Hannibal 等研究发现,对环境问题讨论越多的人,越愿意支持政府出台的环境治理政策<sup>[25]</sup>。Scheufele 认为人际讨论可以影响人们的政治参与行为,但影响是微弱的,具体而言,越是善于与人交流的人,其支持政府政策的意向会越强烈<sup>[26]</sup>。因此,本研究拟验证人际讨论是否会影响人们对政府规制网络游戏的支持意向,故提出如下研究假设和问题:

H2a: 网络游戏玩家对负面信息的人际讨论正向影响其支持规制意向

H2b: 非网络游戏玩家对负面信息的人际讨论正向影响其支持规制意向

风险感知指个体对存在于外界的各种风险的感受和认识<sup>[27]</sup>。在网络游戏使用情境中,风险感知是指网络游戏用户在使用游戏过程中对游戏不良影响的感知。这种不良影响可能是心理上或生理上的,如过度使用网络游戏造成身体疲劳、耽误学业和工作、导致自闭等<sup>[28]</sup>。

以往研究表明风险感知是影响行为意向的重要因素之一,Smith 等在研究民众支持气候政策的意愿时发现,居住在具有气候问题的国家的人更愿意支持气候政策<sup>[19]</sup>。张郁的研究也发现,公众对环境类邻避设施的健康和环境风险感知是影响其参与意向最重要因素<sup>[29]</sup>。依此来推测,公众对网络游戏使用行为的风险感知可能会影响其支持政府规制网络游戏的意向。鉴于此,本研究提出研究假设:

H2c: 网络游戏玩家的风险感知正向影响其支持规制意向

H2d: 非网络游戏玩家的风险感知正向影响其支持规制意向

张龙在研究农民工对城市的适应时发现,人际讨论是建构农民工对城市的风险认知的重要因素<sup>[30]</sup>。罗茜等人和 Binder 等人的发现都证实了人际讨论的频次会增加人们的风险感知。<sup>[31-32]</sup>崔波等人的研究发现人们对转基因食品的讨论会增加其对转基因食品的风险感知。<sup>[33]</sup>那么人们对网络游戏负面报道的讨论也有可能增加人们对网络游戏使用行为的风险感知。故提出如下研究假设:

H2e: 网络游戏玩家对负面信息的人际讨论正向影响其对网络游戏使用行为的风险感知

H2f: 非网络游戏玩家对负面信息的人际讨论正向影响其对网络游戏使用行为的风险感知

### (三) 风险感知的中介效应

已有的研究多次证明人际讨论会影响人们支持某一政策的意向<sup>[25]</sup>。但这些研究仅仅讨论了人际讨论对支持规制意向的直接影响,并没有发现其影响的过程和机制。那么,人际讨论究竟如何影响支持规制意向? 风险的社会放大理论为我们提供了一些思考。风险的社会放大理论认为:被用来描述风险或风险事件及其特征的风险信号会被个人或社会“放大站<sup>①</sup>”放大<sup>[34]</sup>,这种放大的风险会增强或减弱公众的风险感知,进而会导致一些态度或行为改变,如:对风险事件的态度改变、政治和社会压力的变化、风险监测和监管的变化、要求实施限制性管制等<sup>[35-37]</sup>。本研究希望分析:当媒体报道和人际讨论作为风险内容传播的“放大站”,人们对网络游戏负面报道的讨论是否会加重人们对网络游戏使用行为的风险感知,风险感知进而影响人们支持规制意向。故提出如下研究假设:

H3a: 风险感知在网络游戏玩家对负面信息的人际讨论与支持规制意向的关系中发挥中介作用

①放大站是指传达风险的科学家、新闻媒体、政治家和政府机构、文化团体、人际网络等。



H3b: 风险感知在非网络游戏玩家对负面信息的人际讨论与支持规制意向的关系中发挥中介作用

#### (四) 网络游戏玩家和非网络游戏玩家的差异性

人们对某一事物的风险感知可能来源于直接经验或间接经验<sup>[8]</sup>, 研究者也发现受事件直接影响的人和未受直接影响的人对事件的风险感知存在较大差异<sup>[9-10]</sup>。网络游戏玩家对网络游戏的认知、感知往往是通过其直接经验而生产的, 但非游戏玩家对游戏的认知更多是通过间接经验而形成的。因此, 他们在制度信任、人际讨论、风险感知、支持规制网络游戏的意向等方面可能存在差异, 故提出如下研究假设:

H4a: 网络游戏玩家和非网络游戏玩家的制度信任存在差异

H4b: 网络游戏玩家和非网络游戏玩家支持规制意向存在差异

H4c: 网络游戏玩家和非网络游戏玩家的人际讨论存在差异

H4d: 网络游戏玩家和非网络游戏玩家的风险感知存在差异

### 三、研究方法

#### (一) 问卷设计与量表

本研究采用问卷调查法获取数据, 在设计问卷时, 所有变量测量题项均参考了国内外研究中的成熟量表, 以确保量表效度。此外, 根据国务院、国家新闻出版广电总局等部门出台的规制网络游戏的法律法规, 对制度信任和支持规制意向的量表进行调整。问卷针对上述研究模型中的4个变量, 设计了26道题目, 所有的题目均使用李克特五级量表(非常不同意, 不同意, 一般, 同意, 非常同意)进行测量。每个变量对应的测量题项和量表来源如表1所示。

表1 变量测量

变量	题项	来源
制度信任	我相信政府出台的法律法规规定网络游戏公司对游戏玩家进行实名制是合理的 我相信政府出台的法律法规规定网络游戏公司限制未成玩家的使用时长是合理的 我相信政府出台的法律法规对违规的网络游戏进行下架或罚款等处罚是合理的 我相信政府出台的法律法规对网络游戏的色彩、画面、音效等内容进行审查是合理的 我相信政府部门对网络游戏内容上线前采取的审查和规范措施, 可以有效地过滤掉网络游戏里的不良内容(如: 色情、暴力) 我相信政府部门要求网络游戏公司进行游戏实名制, 可以有效地防止未成年人过度使用 我相信政府部门对网络游戏检查和处罚, 可以有效地规范网络游戏的内容 我相信政府部门对违规网络游戏公司进行的处罚是有力的	戚玉觉等 <sup>[16]</sup> 姜素芳等 <sup>[38]</sup>
人际讨论	当我看到媒体报道使用网络游戏的负面新闻时(如: 过度使用网络游戏造成猝死、使用网络游戏造成的财产损失、模仿网络游戏内容造成的犯罪和人身伤害等), 我会: 我会与家庭成员交流 我会与亲戚交流 我会与朋友交流 我会与同事/同学交流 我会与他人讨论关于过度使用网络游戏造成猝死的媒体报道 我会与他人讨论关于使用网络游戏造成财产损失的媒体报道 我会与他人讨论关于模仿网络游戏内容造成犯罪的媒体报道 我会与他人讨论关于模仿网络游戏内容造成人身伤害的媒体报道	Lin 等 <sup>[39]</sup> Lee 等 <sup>[40]</sup>

		续表
变量	题项	来源
风险感知	我认为玩网络游戏会浪费时间 我认为玩网络游戏会浪费金钱 我认为玩网络游戏会影响工作或学习 我认为玩网络游戏会影响家庭和睦 我认为玩网络游戏会影响身体健康	Elias 等 <sup>[41]</sup> Weinstein <sup>[42]</sup>
支持规制意向	我愿意支持政府部门对网络游戏内容进行上线前的审查 我愿意支持政府部门加大对网络游戏内容违规行为的处罚力度 我愿意支持政府部门要求网络游戏公司加强对未成年人的保护 我愿意支持政府部门对网络游戏内容进行的不定期检查 我愿意支持政府部门对网络游戏场所(网吧)进行的不定期检查 我愿意支持政府部门对网络游戏进行严格的管理	Hoffne 等 <sup>[43]</sup> 国家新闻出版总署 <sup>[44]</sup>

## (二) 数据收集与样本情况

在 2020 年 9 月 15 日—30 日,研究者通过 QQ 群、QQ 空间、微信群、微信朋友圈等多种途径以滚雪球的方式发放问卷,最终获得了 652 份问卷。为了确保问卷的质量,将填写时间低于 90 秒、所有题目答案相同、前后选项相悖的问卷剔除,最终得到 523 份有效问卷。

问卷同时调查了受访者的性别、年龄、学历、婚姻状况、生育状况、已育受访者的孩子的年龄,详细的样本构成情况如表 2 所示。

表 2 总样本构成情况(N=523)

样本特征	分类	人数(个)	占比(%)
性别	男性	180	34.42
	女性	343	65.58
年龄	18~25 岁	276	52.77
	26~45 岁	163	31.17
	46~60 岁	81	15.49
	60 岁以上	3	0.57
学历	小学	4	60.80
	初中	34	18.20
	高中	82	10.90
	大学	324	6.40
	硕士研究生	69	1.70
	博士研究生	10	2.10
婚姻状况	未婚	295	56.40
	已婚	228	43.60
生育状况	未育	300	57.36
	已育	223	42.64
孩子年龄	6 岁以下	27	12.11
	6~12 岁	51	22.87
	12~18 岁	59	26.46
	18 岁以上	78	34.98
	未知	8	3.59

## 四、研究发现

### (一) 测量评估

本研究采用 SPSS 软件进行数据分析,使用 Cronbach's Alpha 系数以检验量表的内部一致性信度。结果显示:量表整体的 Cronbach's Alpha=0.941,4 个变量分量表的 Cronbach's Alpha 均在 0.882 以上(见表 3)。根据被普遍接受的 Cronbach's Alpha $\geq$ 0.70 的标准来看,量表具有良好的内在一致性,信度较高,可以进行下一步的数据分析。随后,使用探索性因子分析来评估量表的聚合效度。所有变量的 KMO 值均大于 0.9, Bartlett 球状检验中 P 值为 0.000,平方差抽取量(AVE)均大于 0.5,证明该量表的效度较好。

表 3 信度和效度分析

变量	Cronbach's $\alpha$	KMO	P 值	平均方差抽取量(AVE)
制度信任	0.882	0.863	0.000	0.554
支持规制意向	0.962	0.911	0.000	0.841
风险感知	0.933	0.871	0.000	0.789
人际讨论	0.939	0.860	0.000	0.707

### (二) 不同群体的差异性分析

本研究选用独立样本 t 检验分别考察两个群体在制度信任、支持规制意向、人际讨论、风险感知上的差异性。结果显示(见表 4):制度信任、支持规制意向、人际讨论、风险感知 4 个变量的双尾概率 p 值都小于 0.05,达显著水平。这说明网络游戏玩家和非玩家的制度信任、人际讨论、风险感知、支持规制意向存在显著差异,且 t 值均为负值表明非网络游戏玩家的制度信任、支持规制意向、人际讨论、风险感知均高于游戏玩家,其中,游戏玩家和非游戏玩家的风险感知差异最大。因此,H4a、H4b、H4c、H4d 成立。

表 4 游戏玩家与非玩家的差异(N=523)

	游戏玩家		非游戏玩家		t 值	P 值
	均值	标准差	均值	标准差		
制度信任	4.18	0.67	4.32	0.63	-2.45	0.015
支持规制意向	4.31	0.67	4.47	0.62	-2.84	0.005
人际讨论	3.51	0.79	3.76	0.79	-3.50	0.000
风险感知	3.31	0.90	4.04	0.79	-9.86	0.000

### (三) 回归分析

#### 1. 不同群体支持规制网络游戏意向的影响因素

本研究使用 OLS 回归分析方法探究影响两个群体支持规制网络游戏意向的因素,将受访者的性别、年龄、学历、婚姻状况、生育状况以及孩子年龄作为控制变量,制度信任、人际讨论、风险感知作为自变量,支持规制意向作为因变量,带入回归方程进行分析。

结果显示(见表 5),两个群体的制度信任、人际讨论、风险感知均正向影响其支持规制意向。因此,H1a、H1b、H2a、H2b、H2c、H2d 得到证实。但对非游戏玩家来说,风险感知( $\beta=0.475, p<0.001$ )

对其支持规制意向的影响最大,其次是制度信任( $\beta = 0.229, p < 0.001$ ),而人际讨论( $\beta = 0.135, p < 0.05$ )对其支持意向的影响最小。对网络游戏玩家来说,制度信任( $\beta = 0.398, p < 0.001$ )对其支持规制意向的影响最大,其次是人际讨论( $\beta = 0.183, p < 0.01$ ),而风险感知( $\beta = 0.148, p < 0.05$ )对其支持网络游戏规制意向的影响最小。此外,所有的控制变量中,只有受访者孩子的年龄对其支持规制意向产生了影响,即网络游戏玩家和非网络游戏玩家的孩子年龄越大,他们支持规制意向越高。

表 5 网络游戏规制意向的影响因素 OLS 回归分析

变量	模型 1		模型 2	
	非游戏玩家	游戏玩家	非游戏玩家	游戏玩家
控制变量				
性别	-0.011	0.026	-0.03	0.047
年龄	-0.107	-0.126	-0.078	-0.053
学历	-0.011	-0.042	-0.012	0.009
婚姻状况	0.133	-0.147	0	-0.029
生育状况	0.07	-0.184	-0.313	-0.045
孩子年龄	0.311	0.316	0.307	0.184
自变量				
制度信任			0.229	0.398
人际讨论			0.135	0.183
风险感知			0.475	0.148

注: 代表  $p < 0.001$ , 代表  $p < 0.01$ , 代表  $p < 0.05$ , 相关性是显著的

## 2. 人际讨论与风险感知

为探索影响两个群体风险感知的因素,本研究使用 OLS 回归分析方法,将受访者的性别、年龄、学历、婚姻状况、生育状况以及孩子年龄作为控制变量,人际讨论作为自变量,风险感知作为因变量,带入回归方程进行分析。

结果显示(见表 6),对非网络游戏玩家来说,人际讨论( $\beta = 0.404, p < 0.001$ )正向影响其对网络游戏的风险感知,所有控制变量只有生育状况( $\beta = 0.523, p < 0.05$ )对非玩家的风险感知产生影响;对网络游戏玩家来说,人际讨论( $\beta = 0.234, p < 0.001$ )正向影响其对网络游戏的风险感知,所有控制变量只有孩子年龄对玩家的风险感知产生影响。因此,H2e、H2f 得到证实。

表 6 网络游戏风险感知的影响因素 OLS 回归分析

变量	模型 1		模型 2	
	非游戏玩家	游戏玩家	非游戏玩家	游戏玩家
控制变量				
性别	0.038	0.007	-0.004	0.018
年龄	0.05	-0.265	0.135	-0.263
学历	-0.046	-0.057	-0.021	-0.04
婚姻状况	0.196	-0.285	0.201	-0.247

续表

变量	模型 1		模型 2	
	非游戏玩家	游戏玩家	非游戏玩家	游戏玩家
生育状况	0.523	-0.287	0.362	-0.272
孩子年龄	-0.024	0.538	-0.014	0.540
自变量				
人际讨论			0.404	0.234

注：代表  $p < 0.001$ ，代表  $p < 0.01$ ，代表  $p < 0.05$ ，相关性是显著的

#### (四) 中介效应的检验

本研究使用 SPSS 中的 process 插件检验中介效应,当置信区间不包含 0,且 P 值小于 0.05 时,则说明中介效应是显著的。中介效应比则是指间接效应占总效应的比值,这个值越大证明中介变量在自变量与因变量的关系中发挥的作用越大。结果显示(见表 7、表 8):网络游戏玩家的风险感知在其人际讨论与支持规制意向关系中发挥中介作用,中介效应比为 17%;非网络游戏玩家的风险感知在其人际讨论与支持规制意向关系中发挥中介作用,中介效应比为 56%。因此,H3a、H3b 得到回应。

表 7 网络游戏玩家风险感知的中介效应检验(Bootstrap 样本量为 5000)

	直接效应	间接效应	总效应	中介效应比	Bootstrapping Bias-Corrected 95% CI		P 值
					Lower	Upper	
人际讨论-风险感知(a)	0.3561	0.076	0.4385	17%	0.0337	0.1274	0.000
风险感知-支持规制意向(b)	0.2155						
人际讨论-支持规制意向(c')	0.3618						
人际讨论-风险感知-支持规制意向	\						

表 8 非网络游戏玩家风险感知的中介效应检验(Bootstrap 样本量为 5000)

	直接效应	间接效应	总效应	中介效应比	Bootstrapping Bias-Corrected 95% CI		P 值
					Lower	Upper	
人际讨论-风险感知(a)	0.4573	0.2316	0.4132	56%	0.1077	0.2721	0.000
风险感知-支持规制意向(b)	0.5064						
人际讨论-支持规制意向(c')	0.1816						
人际讨论-风险感知-支持规制意向	\						

## 五、结论与讨论

本研究探究网络游戏玩家、非网络游戏玩家支持政府规制网络游戏意向的影响因素及影响机制,发掘这两个群体在此问题上的差异性。研究发现:这两个群体在制度信任、人际讨论、风险感知、支持规制意向方面存在显著差异;制度信任、人际讨论、风险感知均对两个群体支持规制意向产生显



著影响。在这项研究中,我们有一些意外的发现:①非网络游戏玩家对网络游戏的风险感知远高于网络游戏玩家,且风险感知是非网络游戏支持规制意向最强有力的预测因素;②网络游戏玩家支持规制意向很高,制度信任是影响其支持规制意向最强的因素;③人际讨论对支持规制意向的影响是通过风险感知这一中介效应实现的,且非网络游戏玩家的风险感知在其人际讨论和支持规制意向关系中发挥的中介作用大于网络游戏玩家风险感知发挥的中介作用。这些研究发现有待进一步讨论。

其一,两个群体在支持规制意向及其影响因素方面存在显著的差异。独立样本 t 检验的结果显示:非网络游戏玩家的制度信任、人际讨论、风险感知、支持规制意向均显著高于游戏玩家。其中,非网络游戏玩家的风险感知远远高于网络游戏玩家,这一发现有与之前的研究并不相同。以往研究结论通常是:对某一事件具有直接经验的人比间接经验的人的风险感知水平高,如:王积龙研究发现对雾霾具有直接经验的保定市大学生的雾霾风险感知水平高于对雾霾具有间接经验的海口市大学生<sup>[10]</sup>。但本研究并不支持这一论断。可能存在两个原因:一方面,这与研究主题有关。雾霾作为一种灾害性天气,它带来的后果是负面的,雾霾地区的人们能够直接感受到雾霾天气对其身体、生活带来的负面影响(如:雾霾导致呼吸道疾病、影响市民正常出行等),因此,雾霾地区人们的风险感知水平往往高于非雾霾区。但是,网络游戏使用行为带来的后果并不一定是负面的,对网络游戏玩家来说,适当使用网络游戏是一种调节生活、放松娱乐的途径,过度使用网络游戏才可能会导致负面后果,而网络游戏玩家作为直接经验者,对游戏的风险感知往往来源于自己的使用体验。所以,风险感知水平反而低于非网络游戏玩家,就像刘德寰等在研究教师群体对青少年网络游戏行为的认知和态度时候发现:玩游戏的教师表现出对网络游戏益处更多的认可,而不玩游戏的教师更多肯定网络游戏的害处<sup>[45]</sup>。另一方面,非网络游戏玩家对游戏的风险感知缺乏客观性,可能存在偏差。这一群体并未使用过网络游戏,无法直接感受到网络游戏使用存在的风险,其风险感知来源于间接经验,如媒体对网络游戏的负面报道、他人对游戏引发各类问题的讨论等。因为有研究表明:媒体报道(尤其是图片)会影响受众的情绪,继而加剧受众对事件的风险感知水平<sup>[46]</sup>,且本研究发现非网络游戏玩家的对相关媒体报道内容的人际讨论对风险感知的影响远远大于网络游戏玩家。

其二,本研究证实了两个群体的人际讨论均正向影响其风险感知,但影响程度不同。非网络游戏玩家的人际讨论对风险感知的影响较强,即非网络游戏玩家对网络游戏负面报道的讨论会加剧其风险感知水平。此外,影响非网络游戏玩家风险感知的因素是多样的,本研究还发现非网络游戏玩家的生育状况会影响其感知水平,即养育孩子的非网络游戏玩家比未养育孩子的人的风险感知高。这可能与“父母”这一特殊身份有关,网络上充斥着大量有关未成年人过度使用网络游戏的负面报道,而不使用网络游戏的父母群体在看到同类新闻时,往往更容易产生共鸣,因此影响其风险感知水平。

其三,网络游戏玩家支持政府规制网络游戏的意向较高。在这项研究中,笔者意外发现网络游戏玩家非常支持政府规制网络游戏,测量网络游戏规制意向的题目(最大值为5)的均值为4.31,远远高于中位数3。本研究主要测量人们对政府部门审查游戏内容、加大违规行为处罚力度、加强对未成年人的保护、检查网吧等措施的支持程度,这些措施在很大程度上是为了保护未成年人的身心健康。网络游戏玩家支持规制网络游戏可能的解释是:网络游戏玩家出于利他主义,认为基于保护未成年人的目的,应当支持政府规制网络游戏。Schmierbach 等人研究发现,第三人效果感正向影响人们支持网络游戏的审查和规制的意向<sup>[47]</sup>,也就是说,认为网络游戏对他人造成较大不良影响的人更愿意支持政府规制网络游戏,游戏玩家愿意支持政府规制网络游戏的原因是为了保护他人。

其四,受访者的孩子的年龄也影响其风险感知和支持规制意向。具体而言,这两个群体的孩子年龄越大,他们支持政府规制意向就越高。对游戏玩家来说,孩子年龄会影响其风险感知水平,即孩子年龄越大的游戏玩家感受到来自网络游戏的风险越高。这与当前社会实际情况相符,多数家长普

普遍认为网络游戏对孩子的学习与成长带来了极大危害,因此,他们对网络游戏的风险感知较高,也更愿意支持政府规制网络游戏。

其五,网络游戏玩家与非玩家的制度信任、人际讨论、风险感知水平均正向影响其支持规制的意向。这与 Smith 等人<sup>[19]</sup>、Jenn 等人<sup>[24]</sup>、张郁<sup>[29]</sup>的研究结论一致。但是,这两个群体的制度信任、人际讨论、风险感知对其支持规制意向的影响程度有着很大差异。具体而言,网络游戏玩家支持规制意向最强有力的预测因素是制度信任,而非网络游戏玩家支持规制意向最强有力的预测因素是风险感知。也就是说,越是相信政府能够对网络游戏进行良好规制的网络游戏玩家,越支持政府规制网络游戏,非游戏玩家较高的风险感知水平使其更愿意支持政府对网络游戏进行规制。

最后,我们发现风险感知在网络游戏玩家与非网络游戏玩家的人际讨论与支持规制意向关系中均发挥中介作用,即人际讨论通过风险感知进而影响支持规制意向。这一作用机制印证了风险的社会放大理论。风险放大过程包括信息传播机制和社会反应机制:信息传播机制即人们对风险信息的处理会增强或减弱人们的风险感知水平;风险放大过程的社会反应机制是指人们风险感知水平的增长会激起人们对制度的反应,或者寻求来自政府或社会机构的保护。<sup>[36-37,48-49]</sup>媒体上对网络游戏的负面报道和人们对网络游戏负面报道的讨论呈现成为“放大器”,人们对负面报道内容的讨论,加剧了他们的风险感知水平。曾有学者研究发现:人民网关于网络游戏青少年的负面新闻报道占关于网络游戏报道总量的90%。媒体在报道中将网络游戏的危害放大,使网络游戏不断被“污名化”<sup>[50]</sup>。而这些负面报道通过人际讨论被扩散、传播,进而增强了公众对网络游戏的风险感知。随着人们风险感知水平的不断提升,人们希望并支持政府对网络游戏实施规制措施。

值得注意的是,风险感知在网络游戏玩家的人际讨论与支持规制意向关系中发挥中介作用小于非网络游戏玩家。可能的原因是:一方面,人际讨论对网络游戏玩家的风险感知影响较弱,因为网络游戏玩家的风险感知更多来源于其使用网络游戏的直接经验,而不是人际讨论,Kasperson 等的研究表明直接经验对于最大限度地减少对风险的扭曲认识是非常有必要的<sup>[48]</sup>。因此,网络游戏玩家的风险感知水平更为真实客观,更多的是受到直接经验的影响而非人际讨论。另一方面,网络游戏玩家的风险感知水平较低,因而对支持规制意向的影响较弱,所以,网络游戏玩家的风险感知发挥的中介作用较弱,人际讨论更多的是直接影响支持规制意向。

总的来说,通过研究可以发现,影响不同群体支持规制意向的因素是多方面的,制度信任、负面内容的人际讨论、风险感知等都是重要的因素。如果仅从单一的角度寻求政府规制的合理性往往会有失偏颇,所以政府规制网络游戏时应当注意以下几点:第一,为了提升不同群体对政府规制网络游戏的支持度,政府部门规制网络游戏的目标应该是多元化的。保护未成年网络游戏玩家、敦促网络游戏产业健康发展、提升网络游戏产业的经济效益等都应该作为规制网络游戏的目标而被政府所考虑。第二,规制网络游戏时,应当兼顾规制行为涉及的各个群体的利益,切勿仅基于非游戏玩家的风险感知和他们强烈的支持规制意向就过多地限制网络游戏,因为非网络游戏的风险感知可能存在偏差,应当注意游戏玩家的合理的利益诉求。第三,媒体对网络游戏的报道多呈现为负面报道,这影响着公众对网络游戏的客观认知,所以媒体应公正客观地对网络游戏进行报道和评析,同时,政策制定者需要全面地了解有关网络游戏的媒体报道,特别是需要注意正面的报道,从而增强政策内容的合理性。第四,继续培育大众的制度信任,如出台相关政策时,应及时向游戏玩家解释动因,与游戏玩家互动获反馈等,从而制定更加合理的网络游戏规制政策以获得玩家的认同。

本研究发现非网络游戏玩家的风险感知远远高于游戏玩家,未来的研究可以对非网络游戏玩家风险感知的影响因素进行分析,也可以对非网络游戏玩家风险感知进行更多层面的考察。现行的网络游戏规制在一定程度上会损害游戏玩家的用户体验感,但网络游戏玩家支持政府规制网络游戏的意向非常高,那么,除了本研究发现的几个影响因素以外,也可以进一步发掘其他影响因素。

## 参考文献:

- [1] 中国互联网络信息中心. 第45次中国互联网络发展状况统计报告. 2020-04-28. [2020-09-16] <http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/>.
- [2] H. Wolf, J. Dee. Public Opinion Regarding the Role of Government in Regulating Violent Content in Video Games. *First Amendment Studies*, 2013, 47(2): 170-197.
- [3] 戴维·迈尔斯. 社会心理学. 侯玉波, 乐国安, 张智勇译. 北京: 人民邮电出版社, 2006: 301.
- [4] 宫倩, 高英彤, 王家曦. 美国网络游戏规制体系析论. *中国青年研究*, 2015, 2: 113-119.
- [5] 敖晓华. 完善网络游戏立法的若干思考. *中国青年政治学院学报*, 2005, 1: 86-89.
- [6] 张丽滢. 我国网络游戏法律规制的历史演进研究. *边疆经济与文化*, 2016, 9: 37-38.
- [7] 陈崎. 关于加强未成年人网络游戏监管的建议. *上海人大月刊*, 2018, 11: 29.
- [8] G. Wachinger, O. Renn, C. Begg, et al. The Risk Perception Paradox—Implications for Governance and Communication of Natural Hazards. *Risk Analysis*, 2013, 33(6): 1049-1065.
- [9] M. C. Ho, D. Shaw, L. Sin, et al. How Do Disaster Characteristics Influence Risk Perception? *Risk Analysis: an Official Publication of the Society for Risk Analysis*, 2008, 28(3): 635-643.
- [10] 王积龙. 雾霾区和非雾霾区大学生风险感知与政策认知的实证研究. *现代传播(中国传媒大学学报)*, 2018, 12: 121-127.
- [11] 高英彤, 王家曦, 刘长君. 网络游戏社会性规制的路径论析. *东北师大学报(哲学社会科学版)*, 2017, 5: 69-74.
- [12] I. Ajzen, B. L. Driver. Prediction of Leisure Participation from Behavioral, Normative, and Control Beliefs: An Application of the Theory of Planned Behavior. *Leisure Sciences*, 1991, 13(3): 185-204.
- [13] B. W. Kulik, M. J. O'Fallon, M. S. Salimath. Do Competitive Environments Lead to the Rise and Spread of Unethical Behavior? Parallels from Enron. *Journal of Business Ethics*, 2008, 83(4): 703-723.
- [14] B. H. Bornstein, A. J. Tomkins. Institutional Trust: An Introduction. *Nebraska Symposium on Motivation. Nebraska Symposium on Motivation*, 2015, 62: 1.
- [15] F. Welter. All You Need Is Trust? A Critical Review of The Trust and Entrepreneurship Literature. *International Small Business Journal*, 2012, 30(3): 193-212.
- [16] 戚玉觉, 杨东涛, 何玉梅. 组织中的制度信任: 概念、结构维度与测量. *经济管理*, 2018, 2: 192-208
- [17] J. R. Kluegel, D. S. Mason. Fairness Matters: Social Justice and Political Legitimacy in Post-communist Europe. *Europe Asia Studies*, 2004, 56(6): 813-834.
- [18] D. D. Cremer. Trust and Fear of Exploitation in a Public Goods Dilemma. *Current Psychology*, 1999, 18(2): 153-163.
- [19] E. K. Smith, A. Mayer. A Social Trap for the Climate? Collective Action, Trust and Climate Change Risk Perception in 35 Countries. *Global Environmental Change*, 2018, 49: 140-153.
- [20] 何可, 张俊飏, 张露等. 人际信任、制度信任与农民环境治理参与意愿——以农业废弃物资源化为例. *管理世界*, 2015, 5: 75-88.
- [21] 魏东, 刘鸿渊, 孙玉平. 制度信任对农民参与环境治理决策意愿影响研究. *软科学*, 2019, 7: 111-115.
- [22] B. G. Southwell, M. C. Yzer. The Roles of Interpersonal Communication in Mass Media Campaigns. *Communication Yearbook*, 2007, 31: 419-462.
- [23] T. W. Valente, A. Ritt-Olson, A. Stacy, et al. Peer Acceleration: Effects of a Social Network Tailored Substance Abuse Prevention Program Among High-risk Adolescents. *Addiction*, 2010, 102(11): 1804-1815.
- [24] A. Jenn, R. A. Kuehl, S. A. M. Drury, et al. Policies aren't Enough; the Importance of Interpersonal Communication about Workplace Breastfeeding Support. *Journal of Human Lactation*, 2015, 31(2): 260-266.
- [25] B. Hannibal, A. Vedlitz. Social Capital, Knowledge, and the Environment: The Effect of Interpersonal Communication on Climate Change Knowledge and Policy Preferences. *Sociological Spectrum*, 2018: 1-16.
- [26] D. A. Scheufele. Talk or Conversation? Dimensions of Interpersonal Discussion and Their Implications for Participatory Democracy. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 2000, 77(4): 727-743.
- [27] 谢晓非, 徐联仓. 风险认知研究概况及理论框架. *心理学动态*, 1995, 2: 17-22.



- [28] 张昆,任怡林.情感的中介效应:网络游戏用户认知与使用行为意向.新闻与传播评论,2020,1:32-46.
- [29] 张郁.公众风险感知、政府信任与环境类邻避设施冲突参与意向.行政论坛,2019,4:122-128.
- [30] 张龙.风险传播视角下的新生代农民工城市适应研究.南京:南京大学博士学位论文,2018.[2020-10-11] <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcod>.
- [31] 罗茜,沈阳.媒介使用、社会网络与环境风险感知——基于CGSS2010数据的实证研究.新媒体与社会,2017,3:79-98.
- [32] A. R. Binder, D. A. Scheufele, D. Brossard, et al. Interpersonal Amplification of Risk? Citizen Discussions and Their Impact on Perceptions of Risks and Benefits of a Biological Research Facility. Risk Analysis An Official Publication of the Society for Risk Analysis, 2011, 31(2):324.
- [33] 崔波,马志浩.人际传播对风险感知的影响:以转基因食品为个案.新闻与传播研究,2013,9:5-20+126.
- [34] 汤景泰,巫惠娟.风险表征与放大路径:论社交媒体语境中健康风险的社会放大.现代传播(中国传媒大学学报),2016,12:15-20.
- [35] R. E. Kasperson. The Social Amplification of Risk and Low-level Radiation. Bulletin of the Atomic Scientists, 2012, 68(3):59-66.
- [36] R. E. Kasperson. The Social amplification of Risk: Progress in Developing an Integrative Framework in Social Theories of Risk. Social Theories of Risk. Westport, CT: Praeger, 1992: 153-194.
- [37] 康妮.从责难信号的角度谈新媒体对网络群体性事件风险的社会放大——以雷洋事件为例.时代金融,2017,11:319-322.
- [38] 姜素芳,潘琪,陈志良.网络食品消费者风险感知能力影响因素的实证研究——以浙江省为例.中国食物与营养,2019,06:37-42.
- [39] C. A. Lin, C. Lague. Effects of News Media and Interpersonal Interactions on H1N1 Risk Perception and Vaccination Intent. Communication Research Reports, 2013, 30(2): 127-136.
- [40] Lee, Chul-joo. The Interplay Between Media Use and Interpersonal Communication in the Context of Healthy Lifestyle Behaviors: Reinforcing or Substituting? Mass Communication and Society, 2009, 13(1): 48-66.
- [41] K. G. Elias, I. L. Beale, C. Minking, et al. A Video Game Promoting Cancer Risk Perception and Information Seeking Behavior Among Young-Adult College Students: A Randomized Controlled Trial. Jmir Serious Games, 2016, 4(2): e13.
- [42] N. D. Weinstein. Accuracy of Smokers' Risk Perceptions. Ann Behav Med, 1998, 20(2): 135-140.
- [43] C. Hoffner, M. Buchanan. Parents' Responses to Television Violence: The Third-Person Perception, Parental Mediation, and Support for Censorship. Media Psychology, 2002, 4(3): 231-252.
- [44] 国家新闻出版总署.国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知:国新出发[2019]34号.2019-11-19.[2020-12-20] <http://www.nppa.gov.cn/nppa/contents/312/74539.shtml>.
- [45] 刘德寰,陈斯洛,王汉生.教师对青少年网络游戏的认知、态度及其影响因素研究.广告大观(理论版),2015,3:43-53.
- [46] S. Gee, M. Skovdal. The Role of Risk Perception in Willingness to Respond to the 2014-2016 West African Ebola Outbreak: a Qualitative study of International Health Care Workers. Global Health Research & Policy, 2017, 2(1): 21.
- [47] M. Schmierbach, Q. Xu, M. P. Boyle. The Role of Exemplification in Shaping Third-Person Perceptions and Support for Restrictions on Video Games. Mass Communication and Society, 2012, 15(5): 672-694
- [48] R. E. Kasperson, O. Renn, P. Slovic, et al. The Social Amplification of Risk: A Conceptual Framework. Risk Analysis, 1988, 8(2): 177-187.
- [49] 全燕.基于风险社会放大框架的大众媒介研究.武汉:华中科技大学博士学位论文,2013.[2020-10.11] <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcod>.
- [50] 燕道成.网络暴力游戏对青少年的涵化与引导研究.北京:知识产权出版社,2015:116-122.

# Research on the Intention and Influencing Factors of Supporting the Government's Regulation of Online Games: Based on the Analysis of Differences Among Different

*Ren Yilin*(Wuhan University of Communication)

*Niu Jing*(Huazhong University of Science and Technology)

**Abstract:** This study explores people's intentions to support the regulation of online games and their influencing factors by comparing online game players and non-online game players. Empirical studies have found that interpersonal discussion, institutional trust, and risk perception all affect players and non-players' intention to support government regulation of online game to varying degrees. The strongest predictor of non-players' intention to support the regulation is risk perception, while the strongest factor for game players' intention to support the regulation is institutional trust. In addition, the mechanism of interpersonal discussion in supporting regulatory intentions is realized through the mediating variable of risk perception. There are significant differences between online game players and non-players in interpersonal communication, institutional trust, risk perception, and support for regulatory intentions. This research constructs a theoretical model of the public's intention to support the government's regulation of online games, to reveal the internal mechanism of the formation of the intention of different groups to support regulation, and to provide suggestions for the government to regulate online games.

**Key words:** online games; institutional trust; risk perception; intention to support regulation

---

■收稿日期:2021-01-22

■作者单位:任怡林,武汉传媒学院新闻传播学院;湖北武汉 430070

牛 静(通信作者),华中科技大学新闻与信息传播学院;湖北武汉 430079

■责任编辑:刘金波