

# 污名化：新闻报道对网游青少年的形象建构

燕道成 黄果

## 摘要

通过对具有普遍性和显著性意义的新闻报道进行筛选和分析，文章论述了新闻报道对网游青少年的污名化建构，发现新闻媒体在对网游青少年的报道中，通过强调有卖点的内容，戏剧化处理报道和剥夺玩家话语权等方式，给网游青少年群体贴上了“责任感缺失”、“问题少年”、“犯罪倾向”等标签，以此形成对网游青少年形象的污名化建构。新闻报道对网游青少年的形象塑造已经逐渐深入公众的潜意识，这些潜意识是刻板印象的根源，也是公众在现实生活中对待网游青少年的内在依据。本文解析了新闻报道对网游青少年形象构成污名化的过程和影响，并提出去污名化的方法与途径。

## 关键词

污名化、建构、网游青少年、媒介偏见

## 作者简介

燕道成，湖南师范大学新闻与传播学院副教授。电邮：yandaocheng@tom.com。

黄果，湖南师范大学新闻与传播学院2011级传播学专业研究生。

本文是国家社科基金项目《网络暴力游戏对青少年的影响与引导研究》（项目编号：12BXW049）和湖南省社科基金项目（项目编号：11YBA231）的成果之一。

## Stigmatization: News Reporting on Online Gaming Teenagers' Image Construction

Yan Daocheng, Huang Guo

## Abstract

After screening and analyzing the universal and significant news report, the article discusses news report on online games youth's stigma construction, found that news media which report online games youth through stressing the marketing content, dramatic coverage and depriving players' discourse right, have labeled "loss of sense of responsibility", "problem juvenile", and "crime tendencies" to the online gaming teenagers. This forms the online games youth's stigma. News reports' image - building of young players of online games has gradually gone deep into public subconscious, which is the root of the stereotype and the inherent basis that the public treat the young players of online games in real life. The article tries to analyze the process and impact that the stigma on the online gaming teenagers' image, and propose some effective ways and means to remove the stigma.

## Keywords

stigmatization, construction, young players of online games, media bias

## Author

Yan Daocheng is an associate professor at the Journalism and Communication College, Hunan Normal University. Email: yandaocheng@tom.com.

Huang Guo is a postgraduate at the Journalism and Communication College, Hunan Normal University.

This paper is a part of the research project “Study on guidance and impact of Internet violent games on the adolescent” (project number: 12BXW049), subsidized by the National Social Science Fund; which is also sponsored by the Hunan Social Science Fund(project number: 11YBA231).

长久以来，在大多数新闻报道中，玩网络游戏的青少年往往不是偷窃成瘾，就是热衷暴力，甚至杀人犯法。但杀人犯罪的网游青少年毕竟只是极端的个案，而新闻媒体通过长期以往的负面报道，为网游青少年贴上“个性暴躁”、“行事偏激”等标签，构建出一个污名化的网游青少年形象。根据欧文·戈夫曼 (Goffman, 2009) 的污名化理论，污名化 (stigmatization) 就是“社会给某些个体或群体贴上的贬低性、侮辱性的标签”，进而导致社会对被贴标签人的不公正待遇。戈夫曼还提出污名化的对象，也就是被贴标签者，拥有了一个“受损身份”——他的社会地位被贬低和受损了，在他人眼中丧失了原有的社会信誉和价值，并遭受到社会的排斥 (戈夫曼, 2009: 9)。当前网游青少年的“不被社会待见”正体现了新闻报道对其形象的污名化建构。

那么，新闻报道是如何完成这个污名化的过程的呢？为了解答这些问题，笔者搜集了部分有代表性的新闻报道，通过分析新闻媒体报道网游青少年的角度、手法、主题等，对网游青少年形象污名化的建构过程、后果和解除污名化的方式进行了分析。

### 一、污名化何以形成：新闻报道的傲慢与偏见

事实上，报道中的网游青少年形象并非网游青少年本身。“新闻媒体与受众之间的关系一直是不平等的。……媒体机构控制着人们对某些内容的接触，……在媒体与受众的关系当中，媒体仍然扮演着宰制者和掌握者的角色”（伯顿, 2007: 23）。新闻媒体宰制着受众所能看到的内容，掌握着报道对象的塑造过程，但可怕的是，新闻媒体并不能总是做到公正和客观，而是时常带有傲慢和偏见——这就是新闻媒体污名化网游青少年的过程，那么这个过程何以发生呢？鉴于网游青少年犯罪是新闻报道中出现频率颇高的内容，因此，笔者以“网络游戏 青少年犯罪”为关键词，在百度新闻的搜索引擎中进行搜索，共得到26,900篇报道。由于样本量巨大，受时间和精力所限，不可能将所有新闻内容作逐个分析，因而我们以“新闻标题”为对象抽取了最近的30篇报道作为本文的分析样本。虽然样本选择并不具有普遍代表性，但对新闻报道污名化网游青少年的问题仍可窥见一斑。

#### (一) 新闻媒体对网游青少年报道的妖魔化手法

在相关的新闻中，妖魔化的手法并不少见，下面我们将通过对一些报道的案例分析，来了解新闻媒体妖魔化网游青少年三种主要的方式。

##### 1.剥夺网游青少年的话语权力，形成刻板成见。

经过对30篇样本的内容分析后发现，新闻媒体往往将犯罪的网络青少年视为“他者”，用自以为是的笔调对其进行描述和分析，甚少给予他们开口说话的机会。以新浪游戏频道的新闻报

道《大学生毕业后沉迷网游7年 不玩游戏浑身发抖》(陈中, 2010)为具体分析案例。报道对网游青少年“儿子”这一形象的塑造, 几乎都是通过“老两口”的叙述而进行的, 如“‘他对外面的世界已经完全陌生了, 每次带他出去吃饭, 他都觉得很不自在。’老徐说”。全文字数为2248字, 其中对“儿子”的直接描述的字数为447字, 只占到20%, 就算提到“儿子”, 文中也都是从负面的视角出发进行报道。这种剔除正面、只关注负面的报道手法, 将网游青少年妖魔化为消极、易怒、冲动的人群。

### 2.热衷描绘故事的冲突与矛盾, 忽略理性分析。

在笔者随机抽取的30篇报道样本中, 全部报道的焦点都聚集在“杀人”、“犯罪”上面, 并且大部分的内容都在挖掘报道对象杀人的动因、经过, 如《网游少年面带微笑弑母 狱内竟笑聊网游》(蔺玉红, 2009)的报道, 主要分析了弑母者杀人冲动产生的原因, 以及杀母的过程。报道称, “网游成瘾已成为未成年人犯罪的重要诱因”。再如《14岁少年沉迷网络游戏 杀死表妹后奸尸》、《15岁网游少年行窃被发现 高压锅虐杀5龄童》、《15岁少年沉迷暴力网游 称替天行道杀害8旬老人》等, 这些报道对网游青少年杀人的过程进行了淋漓尽致地描写, 但却忽略了对引发悲剧事件原因的深刻分析。

在《大学生毕业后沉迷网游7年 不玩游戏浑身发抖》这篇报道中, 记者用诸多笔墨强调了“老两口”和“儿子”的矛盾与冲突。在报道中, “老两口”的逆来顺受与“儿子”的不孝产生了强烈的对比: “从老两口的眼中, 记者看到了泪花。指着院子内桌上的一根木条, 老徐说, 这木条就是儿子拿来打他们时折断的”, 通过这些描述, “儿子”被塑造成与“老两口”对立的角色, 这位沉溺网络游戏的青年在强烈的对比中, 理所当然地成为了人们道德愤慨的对象。但令人奇怪的是, 报道中却没有对“老两口”教育失责的疑问, 也没有对于“儿子”的正面描述。这种避重就轻、剥夺话语权、强调矛盾冲突的手法, 极易造成人们对网游青少年整体印象的偏差。

### 3.频用情感强烈的词汇, 强调戏剧化情节。

此处我们仍以《大学生毕业后沉迷网游7年 不玩游戏浑身发抖》作为分析案例。在这篇报道中, 记者极尽写作的渲染能力, 为受众塑造出了一对饱受儿子欺负, 且逆来顺受的“老两口”。如报道中对“老两口”的痛心疾首这样写道: “说到此处, 夫妻俩的眼圈更红了, 但是微笑却始终保持在他们的脸上”, 写到动情处, 记者甚至极富情感地感叹道: “夫妻俩的朴实和随和让记者心里一阵疼痛, 那是心疼和惋惜”。记者完全忽略了家长对孩子应有的监护职能, 而将报道对象事实上已有精神病的倾向, 家长却没有送子就医的事实一笔带过。这些情绪化的叙述、非全面的描写都有失新闻报道的客观性要求。

为了达到新闻的轰动效应, 新闻媒体往往倾向于选择含有严重暴力, 并具有戏剧化情节的内容进行报道, 所以, 在媒体的世界中, 网游青少年形象往往十分极端, 不是“丧失理智”、“六亲不认”的不孝儿女(大多是儿子), 就是“杀人强奸”、“道德沦丧”的变态罪犯。这些个性突出的形象与正常的青少年群体相距甚远, 但却常常能引起受众强烈的道德愤慨。再加之新闻报道常常强调, 这些形象极端的青少年, 都是因为沉迷网络游戏所引起的不道德和违法犯罪行为, 最终形成公众对网游青少年乃至网游玩家的刻板印象。至此网游青少年妖魔化的过程也就完成了。

## (二)新闻报道对网游青少年的标签化处理

在新闻报道对网游青少年污名化形象的建构过程中, 除妖魔化的报道手法之外, 另一个重

要的方式是标签化处理。标签理论是犯罪社会心理学中的一个概念,该理论由美国犯罪学家爱利克森于1962年提出,认为一个人或群体,在被社会权威集团贴上负面标签后,就会改变自我的看法和对社会的看法,甚至被迫走上犯罪之路(转引自默顿,2001:102)。新闻报道在对网游青少年的形象建构中,将网游青少年这个成长中的群体进行负面的标签化,往往有意无意地将其塑造成深受网游毒害的、有犯罪行为倾向的群体。

为了解新闻报道标签化处理网游青少年的过程,笔者通过WORD文档的关键词查找工具,对随机搜集的30篇报道进行了词频分析。由于新闻报道为网游青少年贴上的标签多是负面的,笔者选取了几组有关负面人格的词语作为词频分析的关键词,分别为:“冷漠/淡定”、“丧心病狂”和“狂躁”。最后根据对30篇随机样本的词频分析发现,出现“冷漠/淡定”和“狂躁”的报道都为24/30,出现“丧心病狂”的报道则为1/2。尽管这个分析不甚完善,但于此可见一斑。具体而言,新闻报道对网游青少年标签化的处理方法主要有以下两种。

### 1.商业价值观的主导:选择负面的情感倾向

自从新闻产生以来,媒体似乎就对负面的、非常的信息情有独钟。美国新闻学者J·加尔通和M·如歌指出,“负面性事件的处理”是一种特殊的新闻价值观(转引自伯顿,2007:297)。尤其是在传媒愈来愈市场化的今天,商业利益追逐中的新闻媒体更愿意选择负面的新闻,因为这些新闻更能吸引受众的眼球。所以,在报道网游青少年时,新闻媒体倾向于选择负面的报道。

笔者通过百度新闻搜索引擎随机得到的30个报道样本,发现全部都是从负面的角度进行报道,如《迷失“三国”90后爸爸抢劫杀人 典型的青少年犯罪》、《青少年网瘾易误入歧途 行凶后仍玩游戏》,《两外省少年模仿网络游戏杀人 宣汉司机被伤26刀》这三篇报道着重描写了报道对象的残忍与冷漠;《斩断网络诱因 预防青少年犯罪》、《网络暴力成为青少年犯罪新根源》、《谨防青少年沉迷网游致激情犯罪》等几篇文章则强调网络游戏对青少年的诱导作用,认为网游青少年极易产生暴力的冲动,甚至做出杀人犯罪的行为。

如此看来,“负面”成为新闻媒体报道网游青少年的一般化态度,也成为网游青少年的标签。但是,新闻报道对网游青少年整体进行负面报道时却忽略了报道对象的个体性,常常由某一个报道对象的冷血行为,而引申到网游青少年整个群体的负面形象。这些同质化的负面报道,成为了“隐匿的上帝”,“统治着这个圈子”(布尔迪厄,2007:27),也主宰着人们对于网游青少年的态度。

### 2.迎合市场的需要:趋于一致的负面定义

在笔者搜集的30个报道样本中,所有的报道都不遗余力地对网络游戏进行了批判和讨伐,其选取的对象都统一是有犯罪倾向的、或者已经产生犯罪行为的网游青少年。为何新闻报道的做法如此一致?因为在传媒市场中,负面的、血腥的新闻往往能为其带来轰动效应,增加关注度、点击率、收视率,这也就间接提高了新闻媒体的商业利润。

“对新闻媒体来说,鲜有争议的最普遍的新闻标准是‘暴力’”(刘潇潇,2009),同样的,新闻媒体报道网游青少年最普遍的标准也是“暴力”。经由这种偏向负面的“把关”,网游青少年无形中被与暴力、犯罪紧密联系在一起,并被社会视为非主流的群体。于是,为了迎合市场对于负面新闻的需求,网游青少年在这些态度一致的讨伐报道中,被模糊了作为个体的轮廓,在记者远观的视角中虚化成沉溺网络、没有思考的群体。换句话说,经过媒体有选择性的报道,网游青少年在这些“态度一致”的报道中,被专业化和流水化地贴上了“性情焦虑和冲动”(刘

丹,黄奕,2004),“好斗、好胜”,“性犯罪多发”等标签。

由此,我们不难得出新闻报道对网游青少年形象的污名化建构的流程,如下图:

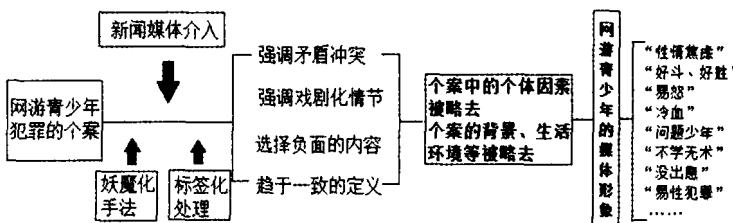


图:新闻媒体对网游青少年的污名化建构的流程

## 二、污名化的后果:网游青少年的社会身份受损

从妖魔化的手法到贴上负面的标签,新闻报道对网游青少年的污名化过程就此完成。虽然网游青少年的犯罪行为不容忽视,但是新闻媒体这种“趋于一致”的负面报道手法,却给网游青少年整个群体带来了强大的社会压力。一个正常的青少年,只要沾染上网络游戏便被家长和教育者视为“不学无术”、“玩物丧志”,这让社会对网游青少年充满着恐慌。如此一来,网游青少年的社会地位便低于普通的青少年,而成为被社会“主流价值体系诋毁”(易前良,王凌菲,2012)的群体——这就是污名化的后果。具体而言,污名化让网游青少年的社会身份遭到损害的表现主要有以下两点。

首先,污名化可能导致网游青少年心理失衡。在构建网游青少年形象的过程中,新闻媒体剔除了个体的差异性,通过一些极端的案例,为整个网游青少年群体贴上了负面的标签。一般而言,此类新闻报道往往用令人惊讶的、高度一致的报道方式开始:“被抓的那天某某依然沉溺网络游戏”或者是“某某的家长、同学一致认为是网络游戏害了他”;也经常以近乎一致的话语结束描述:“他走上犯罪道路,就源于迷恋暴力网络游戏”,这种定论性的言辞,将网游青少年整体打入了社会的负面视野之中。当社会以消极的、负面的标签检视网游青少年时,“这对其本身的自我概念的认同就会产生消极的影响”。因此,站在主流社会对立面的网游青少年,背上了过多的社会歧视与道德义愤。如此一来,就算是网络游戏的正常玩家,也往往被视作是“不务正业”、“不学无术”的“劣民”。这让个体的青少年玩家也必须承受起社会对群体的指责和批评,使得他们很容易对社会产生敌意与疏离感,进而导致心理失衡,不仅强化了网游青少年对社会的消极与对抗意识,更为他们做出偏激行为提供了可能。

其次,污名化阻碍网游青少年正常的社会化过程。青少年社会化的过程对其今后的发展至关重要,在这个过程中,青少年将通过与社会主流文化的交互,使自己被主流文化接纳,最终成为履行一定职责的社会人。但是,新闻报道对网游青少年的污名化却阻碍了他们正常的社会化过程。社会标签理论认为,人虽然在一生当中可能产生大大小小的偏差行为,但不一定会因这些偏差而走上犯罪的道路,但是当某个群体被污名化而贴上负面标签时,他就得面对社会的歧视、偏见等,并不得不面对旁人施加的“社会减等的标签”(郑杭生,2003:102)。因此,在污名化的语境之下,网游青少年不得不背负“社会减等标签”,而为主流社会所排斥,使得他们难以通过主流文化环境的熏陶形成遵守社会规范的责任意识,从而阻碍了网游青少年正常的社会化过程。

### 三、污名化何以解除：寻找新闻媒体的公正之径

通过商业化、产业化的流水线运作，新闻报道制造出妖魔化的网游青少年。那么这种污名化的结果，到底是新闻媒体在追求轰动效应和市场占有率驱使下做出的不自知的行为，还是媒体在制造主流化观点中有意的“共谋”？这些我们不得而知，但是污名化给网游青少年带来的危害不可轻视，新闻媒体必须重新审视对网游青少年的报道，从而还予网游青少年群体公正、客观的形象。那么，污名化何以解除？

#### （一）超脱报道者的情感，让受众判断是非

“超脱、平衡、公正地对待事物”是一种专业理念的体现（陈力丹，2008：69），因此，记者必须是所报道事实的第三者，不论所发生的事情是令人愤慨的、还是令人愉悦的，记者都要做到克制情绪。但是，如我们之前所举的案例《学生毕业后沉迷网游7年 不玩游戏浑身发抖》，该文作者不仅显示出对沉迷网游的“儿子”愤慨的态度，并向其父母表示出同情。为了强化矛盾和冲突，有关网游青少年杀人、犯罪的报道中，常常出现记者情感强烈的义愤，诸如“凶残”、“丧失良心”、“丧心病狂”、“这可以说是一个冤魂的控诉”等，这些内容都有违新闻报道的客观公正原则。

事实上，在报道网游青少年的犯罪事件时，记者应该选择中立的词语表述所谈事实，并尽量将自己的情感隐藏于事实之中。诚然，一名记者在报道过程中要做到完全地超脱和公正是不太可能的，但是就算是要表露情绪，记者也应该学会通过所描述的事实来传递自己的情感倾向，让受众从事实中判断是非。

#### （二）给予网游青少年话语权力

对于犯罪的网游青少年，有关新闻中最常出现的词语是外表斯文、冷漠，但是却很少给他们开口说话的机会。因而，新闻报道对网游青少年的形象塑造，大多通过家长、老师、同学、警察的叙述来进行建构的。尽管犯罪的网游青少年做出了违法的举动，但是记者也不能站在与网游青少年对立的一面进行报道，哪怕记者觉得自己站在了正义的一方，这是有违记者职业道德的行为。所以，在报道网游青少年时，记者应该有意识的让报道对象在文中有说话的机会，以平衡报道的情感倾向。

#### （三）从宏观社会环境中报道网游青少年

一个网游青少年的堕落及其犯罪行为的发生，往往与其背后生活的家庭、学校和社会环境息息相关，家庭关爱的缺乏，学校和社会关怀的缺失，往往容易让青少年成为社会边缘者；而网络游戏，往往轻易成为催发青少年暴力和性犯罪的力量，尽管这个力量不可忽视，但是记者在报道相关新闻时必须从“义愤填膺”的小视野中超脱出来，而兼顾网游青少年犯罪的社会背景和家庭环境。而现实中有些记者总是急不可耐地将自己的观点抛出，这从新闻标题中就能一窥端倪，如《大学宿舍里流行“网游病” 网游何时成为“病”了？》，从标题中我们即可看出记者对网游愤慨的、敌视的态度。不能忽视的是，诸多网游的益智功能并不少见，正当的网游也并没有教唆青少年偷盗、抢劫、暴力、性犯罪等等。青少年是社会的一份子，他们的成长离不开社会，因此，社会环境因素的优劣极大地影响着青少年的行为活动。

#### （四）多采用专家的分析而非民众的情绪宣泄

要做到公正、客观地报道网游青少年，新闻报道还必须注意的是，多采用专家的分析，而非民众的情绪化论断。中央电视台的《焦点访谈》曾经有一篇很好的报道《一个杀人犯的自白 聚焦网络游戏的色情暴力》，该节目较少直接对杀人的评判，而是采用将杀人者的自我叙述及数字娱乐产业分析师王涛、中国青少年网络协会秘书长郝向宏、华中师范大学特聘教授陶宏开三位专家的意见错开剪辑，让受众在事实和专家的评论中，形成对网游青少年犯罪问题的自我判断。节目最后，主持人张羽说：“为了避免让更多的孩子受到危害，一方面网络游戏应该有严格的分级制度和限制，而另一方面相关企业也应该承担起自己的社会责任。一个企业可以把游戏当做产业，但绝不能把责任当做游戏”。这样的评述体现了新闻报道应有的客观、克制、谨慎和公正的态度，要解除新闻报道对网游青少年的污名化，就必须遵循这样的态度进行报道。

#### 四、结语

在新闻报道对网游青少年的形象建构过程中，造成对其污名化后果的深层原因来自于媒体的偏见、歧视和武断，尽管网络暴力游戏对青少年的健康成长构成了威胁，但是益智类网游的教育作用却也显而易见；尽管网游青少年犯罪的事件不断发生，但是导致其犯罪的原因，却并不仅仅在于网络游戏的引诱，其背后还有家庭、学校和社会等环境的影响。新闻报道只有坚持真实、公正、全面、客观的理性态度，才能避免继续对网络青少年的污名化，从而还原网游青少年群体的真实形象。

（责任编辑：李新颖）

#### 引用文献 [Works Cited]

- 皮埃尔·布尔迪厄(2011).《关于电视》(许钧译).南京：南京大学出版社.  
[Bourdieu, P. (2011). *About television*. Nanjing: Nanjing University Press.]
- 格雷姆·伯顿(2007).《媒体与社会：批判的视角》(史安斌译).北京:清华大学出版社.  
[Burton, G. (2007). *Media and society: critical perspectives*. Beijing: Tsinghua University Press.]
- 陈力丹(2008).《新闻理论十讲》.上海：复旦大学出版社.  
[Chen, Lidan (2008). *Ten speeches on journalism*. Shanghai: Fudan University Press.]
- 陈中(2010年9月25日).大学生毕业后沉迷网游7年 不玩游戏浑身发抖.2012年10月25日访问于新浪网游戏频道, <http://games.sina.com.cn/y/n/2010-09-25/0933439057.shtml>.  
[Chen, Zhong (Sep. 25, 2010). After graduating from college students addicted online games for 7 years, the whole body trembles without playing games. Retrieved on Oct.25, 2012, from Sina game channel, <http://games.sina.com.cn/y/n/2010-09-25/0933439057.shtml>.]
- 欧文·戈夫曼(2009).《污名:受损身份管理札记》(宋立宏译).北京:商务印书馆.  
[Goffman, I. (2009). *Stigma: damaged identity management notebook*. Beijing: The Commercial Press.]
- 李强(2010).“网游”的两张面孔.《上海商学院学报》,(4), 92.  
[Li, Qiang (2010). The two faces of “online game”. *Journal of Shanghai Business School*, (4), 92.]
- 蔺玉红(2009年12月7日).网游少年面带微笑弑母狱内竟笑聊网游.《光明日报》,9.  
[Lin, Yuhong (Dec. 7, 2009). The online teenager killed his mother with a smile, smiled and chatted online games in prison. *Guangming Daily*, 9.]

刘丹,黄奕(2004年10月15日).上海八成青少年犯罪与暴力网络游戏有关.2012年10月25日访问于新浪网游频道,<http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/101553752.shtml>.

[Liu, Dan & Huang, Yi (Oct.15, 2004). Shanghai eighty percent juvenile crime and violence have a relationship with online games. Retrieved on Oct.25, 2012, from sina game channel, <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/10/101553752.shtml>.]

刘潇潇(2009).大众传媒对越轨者形象塑造现象的思考.《法制与社会》,(30), 237-238.

[Liu, Xiaoxiao (2009). On the phenomenon of the mass media shaping aberrance person image. *Law and Society* , (30), 237-238.]

罗伯特·K·默顿(2001).《社会研究与社会政策》(林聚任等译).北京:三联书店.

[Merton, R. K . (2001). *Social research and social policy*. Beijing: SDX Joint Publishing Company.]

屈琦(2010).污名化与闲散青少年违法犯罪.《青少年犯罪问题》, 31(2), 57-60.

[Qu, Qi (2010). Stigmatization and idle youth illegal crime. *The Teenagers Crime*, 31(2), 57-60.]

易前良,王凌菲(2012).《御宅:二次元世界的迷狂》.苏州:苏州大学出版社.

[Yi, Qianliang & Wang, Lingfei (2012). *Otaku:the infatuations in ACG*. Suzhou: Suzhou University Press.]

郑杭生(2003).《社会学概论新修(第2版)》.北京:中国人民大学出版社.

[Zheng, Hangsheng (2003). *Introduction to sociology (2nd Ed.)*. Beijing: China Renmin University Press.]