

论网络游戏对青少年犯罪的影响

刘亚娜¹, 胡悦¹, 郭虹²

(1. 东北师范大学政法学院, 吉林 长春 130037;

2. 伊犁师范学院, 新疆 伊犁 835000)

[摘要] 随着互联网的发展,网络游戏的普及,网络游戏所引发的青少年法律意识偏差和青少年违法犯罪问题日渐凸显。过度参与网络游戏容易导致青少年模糊现实生活中的规则意识,动摇规则的权威性和确定性;疏离于现实,弱化青少年的社会参与意识和责任意识,不利于形成健康积极的法律意识。网络游戏对青少年犯罪的影响表现为在犯罪类型上,与网络游戏有关的财产型犯罪增加;在行为方式上,受网络游戏影响的暴力型犯罪率上升;在犯罪主体的组织形式上,因为玩网络游戏而形成的结伙型犯罪数量上升。笔者主要运用实证研究的方法,并结合理论分析探究当下网络游戏对青少年法律意识及青少年违法犯罪的影响,以期理论与实务界对网络游戏因素给予高度关注,在积极预控由网络游戏引发的青少年违法犯罪率量下严格规制网络游戏,有效培育青少年法律意识,充分发挥学校和家庭对青少年正确上网、合理参与网络游戏的教育和引导功能。

[关键词] 网络游戏;青少年法律意识;青少年犯罪;实证研究

[中图分类号] D902

[文献标志码] A

[文章编号] 1001-6201(2014)01-0029-06

根据荷兰学者胡伊青加的界定,“游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的,其规则是游戏者自愿接受的,但又有绝对的约束力,游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及对它‘不同于日常生活’的意识。”网络游戏, (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, 简称MMORPG), 是一种基于互联网的计算机应用软件,以一定的文化内涵为核心的新型休闲娱乐方式^[1]。关于网络游戏的通常界定是指“利用传输控制/网络协议(TCP/IP),以因特网为依托,可以多人同时参与的游戏。它以计算机及其附属设备为物质载体,以游戏制作者选定的文化为背景,以游戏玩家为受体,依靠数字化等手段,在虚拟的空间传播特定的思维方式和行为方式。”^[2]从广义上看,网络游戏分为游戏平台型和虚拟世

界型两类。所谓游戏平台型就是单机游戏,是因为互联网的普及而出现的游戏类型。而虚拟世界型则是由游戏公司的服务器来提供游戏,而玩家们则是由公司提供的客户端来连上服务器进行游戏,也就是通常意义上的网络游戏。这类游戏的特征是玩家都会有一个虚拟身份,而不必使用自己的真实身份与其他玩家进行沟通。近两年来,出现在社交平台上的新游戏形式——社交类游戏在短时间内迅速普及。其中的“农场游戏”用户量最多,玩家数量已经突破了一亿^[3],形成一个新的网络游戏类型。

本文所重点关注的网络游戏,采用狭义概念,亦可以视为一种网络化服务模拟程序。英文名称为 Online Game, 又称“在线游戏”, 或者简称“网游”, 是指以互联网为传输媒介, 以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端, 以游戏客户

[收稿日期] 2013-10-21

[基金项目] 国家社会科学基金项目(13BFX058)。

[作者简介] 刘亚娜(1973—),女,辽宁建昌人,东北师范大学政法学院副教授,博士生导师,刑法学博士;胡悦(1960—),男,吉林长春人,东北师范大学政法学院教授;郭虹(1980—),女,河南临颖人,伊犁师范学院讲师。

端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。具体是指玩家必须通过互联网连接来进行多人游戏。一般指由多名玩家通过计算机网络在虚拟的环境下对人物角色及场景按照一定的规则进行操作以达到娱乐和互动目的的游戏产品集合。伴随着青少年参与网络游戏的日渐普及,网络游戏与青少年法律意识、与青少年犯罪的关联性成为一个新的时代课题。2012年11月9日,胡锦涛在党的十八大报告中明确提出要加强社会主义核心价值体系建设。要全面提高公民道德素质,推进公民道德建设工程。要加强和改进网络内容建设,唱响网上主旋律。要增强文化整体实力和竞争力,要坚持把社会效益放在首位,社会效益和经济效益相统一,推动文化事业全面繁荣、文化产业快速发展。可以说,培养青少年遵纪守法的法律意识和道德风尚是我国社会主义公民道德建设工程中的基础工程,是建设社会主义文化强国的关键环节,而合理规制网络游戏是加强和改进网络内容建设不容回避的重要问题。胡锦涛同志的这一论述为合理规制网络游戏的开发和监管指明了方向,也启示我们要深入探究网络环境、网络游戏与青少年的思想道德、公民意识、法律意识以及由此引发的青少年违法犯罪行为之间的相关性。

随着网络时代的到来以及进一步发展,当今时代甚至在某种意义上来说已经成为网络游戏的时代。中国互联网络信息中心统计结果显示,2007年我国网络游戏玩家有4 016万人,2008年达到4 936万人。其中25岁以下的青少年占75%,成为参与主体。根据iResearch^①《2010—2011年中国网络游戏行业发展报告》统计,2010年中国网络游戏市场规模为327.4亿元,同比增长21.0%。网络游戏用户规模迅猛增长,达到2.96亿。2012年1月16日,中国互联网络信息中心(CNNIC)在北京发布《第29次中国互联网络发展状况统计报告》。《报告》显示,截至2011年12月底,中国网民规模突破5亿,互联网普及率较2010年提升4个百分点,而网络游戏在网络娱乐应用中一直处于上升趋势。网络游戏给社会带来了巨大的经济效益,但所形成的消极隐患也令人堪忧。根据iResearch(2010)的调研结果

显示,18岁以下青少年仍然是网游用户的最大主体。本课题组在已有的研究资料中得出几个关于青少年参与网络游戏的基本特点与规律。一是各类学生群体中玩网络游戏的比例均高于80%。二是青少年首次接触网络游戏的年龄段相对集中,基本在13—15岁;并且年龄越小的受访群体首次接触网络游戏的时间越早,首次接触网络游戏呈现出越来越低龄化的趋势,三是第一次玩网络游戏的起因具有较大的共性,经同学介绍和偶然进入网吧而开始玩游戏的占最高比例;四是持续玩网络游戏的原因具有共性,其中选择无聊、打发时间的高居第一位,其次是学习生活压力大,为自己减压,还有一部分人选择环境影响,周围很多人都在玩,自己不玩显得落伍。并且在访谈中还发现,年龄越小的学生越倾向于认为周围很多人都在玩,自己不玩显得落伍;而大学生中倾向于无聊、打发时间的相对更多。

网络游戏可以使青少年进入一个无拘无束的虚拟时空,具有极强的趣味性与智力性,再加上设置很多关卡,而每个关卡都具有一定的诱惑力,适应了青少年逞强好胜,喜欢奇异刺激的特点,具有一定的易成瘾性。2010年2月1日,中国青少年网络协会第三次发布了最新的《中国青少年网瘾报告》。在我国城市青少年网民中,网瘾青少年的比例约为14.1%,约为2 404.2万人。中国青少年犯罪研究会于2009年经过实证调查,对未成年人犯罪情况进行了深入地了解后发布了《我国未成年犯抽样调查分析报告》。在论述未成年人犯罪值得关注的几个问题中的第4点指出,“大多数未成年犯是由于沉迷网络和接触网络不良信息而犯罪,网上邀约犯罪成为未成年犯罪新动向”。调查中发现:80%以上的未成年人犯罪与接触网络不良信息有关;在未成年人犯中,“经常进网吧”占93%，“沉迷网络”占85%，上网主要目的是“聊天、游戏、浏览黄色网页、邀约犯罪”占92%。在我国未成年人犯罪的主要社会原因的分析上,该报告指出“渲染暴力、色情的网络游戏、网上大量不良信息、低级庸俗的网上聊天、网吧秩序混乱等都可能成为未成年人违法犯罪的诱因。近年来,未成年人因沉迷网络游戏而导致的暴力犯罪、受网上暴力文化的误导而导致的暴力犯罪、因上网缺钱而导致的财产型犯罪、

^① iResearch是一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值等新经济领域,深入研究和了解消费者行为,并为网络行业及传统行业客户提供市场调查研究和战略咨询服务的专业研究咨询机构,已经发展成为网络经济时代中国最优秀的专业研究咨询公司。

因受网上色情毒害而导致的性犯罪逐渐增多。据统计,当前80%的未成年违法犯罪人员都曾涉足过网吧”^{[4]6}。这些结论的得出为我们研究网络游戏与青少年法律意识以及青少年犯罪的相关性提供了重要的依据和继续研究的动力,并展示了进一步探索和分析的空间。2010年8月3日,在“拒绝网瘾,远离犯罪”系列活动座谈会上,吉林省长春市朝阳区人民检察院披露,自2007年3月至2010年8月,长春市六大城区的未成年刑事案件共369件810人,其中因网瘾导致的犯罪130件345人,占案件的35.22%,占犯罪人员的42.5%。前述中国青少年犯罪研究会的分析报告中亦有相关的数据和比例,警示我们加强研究网络游戏对青少年法律意识、法律行为的影响具有理论上的必要性和事实上的迫切性。

为此我们课题组专门针对北方某地区的4个少年犯看守所、3所监狱、2个工读学校中的三组对象进行了问卷调查,问卷主要涉及“网络游戏的规则对你在现实生活中的思想和行为是否有影响”、“玩网络游戏以后,在现实生活中参加集体活动方面是否发生了变化”、“热衷于玩网络游戏时每月的花费”以及“花费的主要来源”等相关内容。在看守所发放问卷800份,回收780份,经过测谎分析,得到有效问卷775份;在监狱发放问卷600份,回收570份,得到有效问卷550份;工读学校发放问卷500份,回收465份,有效问卷460份。而外,我们还对长春市某看守所96名青少年在押人员进行了个别的访谈和座谈,与看守所相关工作人员进行了座谈和交流,与个别网瘾孩子的家长、中小学教师以及网吧管理人员等进行了调研与交谈,并借助电视、报纸、网络等媒体进行了大量的案例收集与个案分析,得出如下网络游戏引发青少年违法犯罪的相关结论。

一、诱发反规则意识,引发反规则行为

在问及网络游戏的规则对你在现实生活中的思想、行为是否有影响时,三组对象中认为有影响的比例分别为46.6%、59.18%、61.05%;认为无影响的比例分别是53.4%、40.82%、38.95%;而下一个问题你如何看待网络游戏中的规则,选择是游戏得以正常进行的保障,愿意维护他的权威的分别为47.31%、32%、27.4%;是阻止任务顺利完成的障碍,希望时常可以变通的分别为23.66%、42%、32.19%;只想尽快熟悉有关规则,对规则的内容没有深层次思考的分别

为29.03%、26%、40.41%。可以说,规则意识是法律意识的核心和基础,只有确立严肃的、明确的规则意识,才可能对法律这种社会生活规则形成维护和坚守的内心信念。而青少年自发状态下的参与网络游戏,虽然时刻在规则中,但是对游戏规则的认知与践行并不能形成积极的规则意识,而更容易出现的后果是冲击规则意识,淡化规则的确定性和权威性。这是我们未来在网游产业发展中需要进一步加强研究和注意的问题,是网络游戏对青少年法律意识及思想行为具有消极影响的一个方面。

同时网络游戏中的某些规则本身也可能误导青少年形成错误的行为规则和行为倾向。如据《西部商报》2010年10月13日一篇题为《“偷菜”游戏或取消或改良》的报道,甘肃天水女子李某受网上“偷菜”游戏诱导,上演现实版偷菜闹剧被抓,并被公安机关拘留罚款。对此文化部有关工作人员表示,游戏中种菜、浇水、施肥等功能确实能为青少年等网民提供一个充满自然情趣的虚拟网络平台,但互动“偷菜”功能属于简单机械的操作,并没有启迪思维和开发智力的益处。这样的案例告诉我们网络游戏自身设计的游戏规则会直接影响到青少年玩家在现实生活中的行为规则系统,进而引发相应的反规则行为。启示我们在进行网络游戏产品的研发和制作中要注意设置积极向上的游戏规则,如引导青少年形成热爱劳动、尊重劳动、尊重他人的劳动以及财产等正确的思想意识,进而形成正确的行为习惯。

二、疏离社会现实,导致青少年情感冷漠和行为异常

在回答“玩网络游戏以后,在现实生活中参加集体活动方面是否发生了变化”一题中,选择比以前少了的比例分别为:21%、27%、38%。由于我国青少年群体基数大,有近2成到4成的人因为沉迷于网络游戏而选择更少参加集体活动,网络游戏对青少年的吸引力之大可想而知。并且在相关的访谈中我们还发现,网络游戏在低龄群体中表现出越来越大的吸引力,越来越多的青少年将网络游戏作为主要的娱乐方式,而网络游戏的虚拟性必将影响到行为主体对现实社会生活的参与热情、参与意识与参与能力。在回答“玩网络游戏以后,你与现实生活里其他人的交流是否发生变化”一题时,选择交流更少一项的人员比例分别为36.37%、40.21%、50.87%,与

没有变化和交流更多的其他两项相比,均处于最高比例。

同时,与教师、家长的访谈中也发现青少年因为沉迷网络游戏而造成封闭、孤僻和自我隔离的若干个案,值得关注。天津13岁少年张某跳楼事件:张某生前是天津博文中学二年级学生,他在网吧上网36个小时后,站在天津市海河外滩一栋24层的高楼顶上,双臂平伸,双脚交叉成“飞天”姿势,纵身跃起朝着东南方向的大海“飞”去,去追寻网络游戏中的那些英雄朋友:尤第安、泰兰德……^[5]与现实疏离,迷失于网络之深可见一斑。不难理解,一个缺失了社会参与意识的青少年,其对现实生活处于隔离和疏远的状态,自然难以形成对现实社会生活的关注和关心,而冷漠、旁观、置身事外的思想意识自是难以蕴育青少年的责任感,难以形成乐观向上的人生观和世界观,必将影响青少年积极的法律意识培育与行为选择。

三、诱导错误的金钱观念,诱发青少年侵犯财产犯罪类型的比例上升

三组人群中热衷于玩网络游戏时每月的花费基本集中于50元以下,比例分别达到33.95%、70%、60.11%。用于网络游戏的金钱第一来源最高比例均为家长供给,分别高达46.24%、55.67%、60.12%。这是由青少年处于特定年龄段、经济尚未独立决定的。而由此衍生的一个问题就是相对于对网游的依赖和家长的经管束而加剧了青少年对金钱的渴望,在回答玩网络游戏以后你对金钱的态度是否发生了变化这一题时,强化了金钱的重要性,因为玩游戏、买装备都需要金钱的支撑这一选项均位于绝对的优势比例,分别高达41.49%、47.47%、36.11%,明显高于没有变化和淡化了金钱重要性的另外两个选项。同时在对未成年犯和成年犯关于犯罪类型与犯罪动机的调查中,因为玩网络游戏而导致的侵犯财产型和物欲型动机犯罪的比例明显较高,分别高达31.18%、35.35%。

国内某大型网游设计师赵岩指出:“大部分网游虽然声称免费,但事实上,一旦陷入,玩家就不但要耗费大量的时间参与挂机,还要花钱购买网游商城中的虚拟货物,否则很难玩的畅快,而且一些虚拟物品动辄标价上万元,有的甚至达到几十万元”^[6]。通过和一些网吧管理人员及网瘾孩子家长的访谈、和青少年玩家的交流,得知青

少年因为或者买装备或者花网费,或者在网吧中的其他消费等原因,经常千方百计筹钱。2006年17岁史某因迷恋网络游戏无钱上网,持刀抢劫,被判有期徒刑一年,缓期一年执行。孙某,14岁,因网游成瘾,从开始从父母、亲朋中借钱到和网友多次偷盗,因不满16岁,被公安机关教育后释放^[7]²⁴⁴。过度参与网络游戏使很多青少年形成了对金钱的不正当和过分的需要。“按照犯罪心理学的原理,强烈、畸变的需要正是形成犯罪心理结构的核心,是犯罪心理产生的原动力”^[8]。可以说由网络游戏引发的这类案件几乎达到了俯首皆是程度,青少年财产型犯罪的发生率正在受到不容忽视的影响,网络游戏因素使青少年财产犯罪在各种犯罪类型中所占的比例大幅提高,值得重视。

四、暴力随意化导致青少年抵制暴力倾向的内心力量被消解,暴力型犯罪增加

在回答你认为自己属于哪一类型的玩家一题时,选择杀手,认为玩游戏的最大快感来源于战胜他人的时候,最喜欢和别人PK这一选项的比例稳居领先地位,分别达到50%、33%、36.22%。高于征服者、社交家和探险家选项。可见在网络游戏中的打打杀杀行为成为常态,不知不觉中销蚀着青少年本该有的和平、友好、善良、真诚、和谐等正面情感,代之以拼杀、对抗、强硬、投机取巧等消极思想。在回答玩过网络游戏以后你对暴力的态度是否发生了变化这一题时,成年犯和未成年学生的最高比例选项是淡化了对暴力的恐惧,认为暴力是一种很随意的行为,分别为54.55%、36.02%。而在未成年犯一组中,选择本选项的占21.28%。但同时选择更加崇尚暴力,认为暴力可以直接解决问题的达到19.15%,形成两个优势选项。

2010年12月12日新文化报报道:湖南攸县某中学14岁网瘾少年持刀杀父,担心报警并挥刀捅昏自己亲生母亲。检察官手记:在他茫然的双眼中,没有悔恨,也没有眼泪。2010年9月27日新文化报报道:德惠市发生重大抢劫杀人案,5名嫌疑人抢劫一名“的姐”后杀人抛尸。被害人被扎30余刀死亡。作案人年龄分别为13、14、15、15、16岁。检察官分析原因时指出,网络、色情、凶杀对未成年人影响是巨大的。张某,福州市少年犯管教所,出生于1991年。因沉迷于网游中PK杀人结怨而演化成一场真实的杀戮,因故意

伤害致死被判刑两年^{[7]151}。北京某县 17 岁的初中学生李阳(化名),为筹集玩网络游戏的钱款深夜潜入叔叔家,将爷爷、奶奶、叔叔等一家 5 口杀害,其中 1 人身中 60 多刀^[9]。江苏省某市一位 14 岁的花季少女,因沉溺于网络游戏偷同学的钱被老师批评,心理扭曲的她于是仇恨老师,疯狂报复,用菜刀将老师活活砍死^[10]。2011 年 7 月下旬发生在挪威、造成 76 人死亡的爆炸袭击案件,凶手布雷维克嗜血成性,对别人的生命麻木不仁,分析者在探究其犯罪原因时指出,“缺少管教,过多的自由空间以及迷恋暴力游戏,是他走上犯罪道路的主要原因。”^[11]

从问卷统计结果和相关个案的分析中可见,由于网络游戏内容和运行程序的设计与配置,很多青少年玩家在玩游戏的过程中淡化了对暴力的恐惧和负面情绪,导致其自觉抵制暴力倾向的内心理力量被消解。我们在和某看守所的工作人员以及在押人员的访谈中,也发现很多沉迷于暴力游戏的青少年对现实中的暴力也表现得很随意,甚至无所谓。加上这一群体年轻、易冲动等身心特点,很容易发生下意识模仿游戏中的暴力情景而实施的暴力型犯罪行为,这是网络游戏因素作用下青少年犯罪行为类型较为显要的一个变化。

五、交友途径扩展,临时纠集的 结伙型犯罪主体形式增加

网络游戏置身于网络世界,游戏玩家以虚拟身份随时随意结识任何另外的玩家,大大简化了现实中交友的各种现实环节。使得青少年的交友空间被无限扩大,满足了青少年简单交友、轻松合作的渴求。在回答通过参与网络游戏,你认为与他人合作最大的乐趣是什么这一题目时,两组未成年群体选择能够找到更多志同道合的朋友,扩大交往的占据最高比例,分别是 50.36%、39.66%;成年犯一组则选择本项的占 34.53%,而选择能够借助合作的力量实现个人实现不了的目的则占 40.29%,位居最高比例。可见调查对象均高度地正面评价游戏中的与他人“合作”,这是和青少年的心理尚不完全成熟和独立的特点相契合的。同时在面对另一题目:通过网络游戏,你对于目标和手段的关系是否有新的理解时,回答更加重视目标,忽视手段,可以为达到目标不择手段的占据较高比例,分别为 30.43%、41.05%、32.28%。这样在不正当需要的基础上

形成犯罪动机,确定犯罪目的,在选择实现目的的手段过程中,选取自己最认可的方式,便使得青少年犯罪出现了大量的合伙型犯罪。

新文化报曾报道一案例:6 人结伙抢学生。案情是 2009 年 11 月 5 日,长春市曹某等 6 人像平常一样于傍晚时分相聚到网吧门口,准备通宵上网玩游戏,然而他们兜里却没有足够的钱。无计可施的情况下曹某提出抢劫,其他人一拍即合。随后 6 人持刀将两名体校学生劫持到一隐蔽处,手持凶器,抢走被害人 150 元、手机一部^[12]。江某,西安人,父去世后,母失踪。和奶奶生活在一起,小学三年级进入网吧成为网瘾者,结识网络游戏玩家(分别为 13 岁、14 岁、18 岁),几人合伙抢劫^{[7]224}。中国青少年犯罪研究会发布的《我国未成年犯抽样调查分析报告》中也得出相近的结论:“网上邀约犯罪成为未成年犯罪新动向。”^{[4]8} 在我们的调查中,两类犯罪人群中结伙犯罪的分别高达 62.64%和 64.65%,远远高于单独犯罪,因上网或者玩网游而临时纠集的结伙型青少年犯罪数量及其造成的危害不容忽视。这种结伙型犯罪类型的增加趋势提示我们,网络以及网络游戏为陌生青少年之间的轻易结合创造了空前便利的空间,也为我们设计网络游戏监管对策时提供了一个应该给予关注的视角。

诸多案例表明,青少年犯罪作为一个传统性命题,正在受到网络游戏这一新的时代性因素的影响。实践中许多青少年犯罪个案的直接或间接诱因、犯罪动机、犯罪手段、犯罪类型、犯罪主体形态等与网络环境、网络游戏及其内容、玩儿法、不断的升级方式以及由此形成的易成瘾性特点密切相关。虽然不能据此认为网络游戏是青少年法律意识淡薄、违法犯罪行为增加的直接因素,但不可争议的事实是青少年参与或沉迷网络游戏,确实在很大程度上影响了青少年的规则意识、参与意识、责任意识。过度参与网络游戏成为影响青少年犯罪的一个时代因素,因为上网玩游戏使青少年对金钱的欲望增加而致使物欲型犯罪案件增加、暴力网络游戏使青少年对暴力的恐惧和抗拒力量被消解、不断升级的诱惑致使青少年网游成瘾人数增加进而形成不正常的人格,引发反常规的甚至违法犯罪的行为。鉴于网络游戏无法完全从青少年的世界中消失这样一个现实,要求我们在网络环境与网络游戏的影响因素考量下,充分发挥网络游戏监管和加强青少年法制教育的功能。积极探究青少年法制教育路

径,以保护青少年为第一要务,严格规范网络游戏,积极培育法律意识^[13]。以趋利避害为根本指针,引导青少年正确参与网络游戏。同时加强学校教育和家庭教育在网络时代下的转型与应对,老师和家长应理性、客观地对待网络游戏,强行地一味阻止未必取得良好效果,而疏忽、放任更不可取。正确的态度应该是根据孩子的成长阶段和个性身心特点,科学引导,合理规划,密切关注,适时调试^[14]。

[参考文献]

- [1] 王晓英. 网络游戏与大学生思想道德观念的构建[J]. 思想政治教育理论研究, 2006(5): 61.
- [2] 李梓茵, 欧阳泓杰, 谢再琼, 许欢欢. 基于社交平台的社交类游戏对大学生影响的实证研究与分析[J]. 软件导刊, 2010(8): 115.
- [3] 高英彤, 刘艳姝. 论软力量与网络游戏——未成年人道德教育视角[J]. 外国教育研究, 2007(6): 76.
- [4] 操学成, 刘桂明, 路琦, 牛凯. 我国未成年犯抽样调查分析报告[J]. 青少年犯罪问题, 2010(4).
- [5] 孙绍光. 少年陷网游从 24 楼跳下, 曾写 8 万字网络笔记

- [EB/OL]. [2005-01-23]. <http://www.nen.com.cn>.
- [6] 刑程. 网游“玩”心理, 近半大学生被诱惑[N]. 新文化报, 2012-11-21(5).
- [7] 陈青松. 救救孩子——中国“网瘾少年”调查[M]. 北京: 东方出版社, 2007.
- [8] 罗大华. 犯罪心理学[M]. 北京: 中国政法大学出版社, 2007: 45.
- [9] 绿色童年. 戒除网瘾, 家长行动起来[EB/OL]. [2012-12-08]. <http://child.rksec.com/edu/wy/6025.html>.
- [10] 马立军. 中小學生网癮的診斷與防治體系探討[EB/OL]. [2011-09-17]. <http://wuxizazhi.cnki.net/Article.html>.
- [11] 单桂志. 挪威遭遇双重袭击[N]. 新文化报, 2011-07-27(4).
- [12] 陆续. 未成年人犯罪——三分之一因网瘾[N]. 新文化报, 2010-08-06(4).
- [13] 高英彤, 宫倩, 蔡冬. 青少年参与网络游戏的特点趋势及成因分析[J]. 东北师大学报: 哲学社会科学版, 2013(1): 159-162.
- [14] 李立丰, 高娜. 独立青少年司法模式的应然废止: 以美国实践为摹本的前提批判与经验分析[J]. 当代法学, 2012(2): 67-69.

The Influence of Online Games on Juvenile Crime

LIU Ya-na¹, HU Yue¹, GUO Hong²

(1. College of Politics and Law, Northeast Normal University, Changchun 130037, China;

2. Yili Normal University, Yili 835000, China)

Abstract: With the development of the Internet, the popularity of online games, youth awareness of the law of the deviation caused by online games and adolescents criminal issues is increasingly prominent. Excessive play online games easily lead young people to blur the awareness of the rules in real life, shake the authority and certainty of the rules; alienated reality to weaken social participation of young people and sense of responsibility, is not conducive to a healthy and positive awareness of the law. The online game's effect on teenagers' crime is manifested in the types of crime, and online games related to property crime increased; in the way of behavior, the influence of online game's violent crime rate is on the rise; in the subject of crime of organization form, because playing online games and the formation of gang crime amount rises. This paper mainly uses the method of empirical research, and theoretical analysis of exploring the current online games on Teenagers' legal consciousness and the juvenile delinquency of the effect, in order to theory and practice from all walks of life to the online games factors to give height attention, juvenile delinquency under the consideration of positive pre-control triggered by the online games strictly regulated online games, nurturing young legal awareness, give full play to schools and families of adolescents correction internet, reasonable participation in the education and guidance of the online games.

Key words: Online Games; Youth Awareness of the Law; Juvenile Delinquency; Empirical Study

[责任编辑:秦卫波]