

# 网络游戏对代际关系影响的变迁

童芬燕\*

---

**【摘要】**作为一种极具吸引力的大众娱乐平台，网络游戏容易让游戏者产生较为严重的心理依赖。出于对未成年人身心健康的担忧，广大家长普遍抵制网络游戏。近年来，网络游戏产业迅猛发展，所引发的代际关系问题引起社会关注。研究者通过对一位年轻网络游戏主播进行访谈，发现网络游戏对代际关系存在正负面两种影响，网络游戏早先是引发代际冲突的重要导火线，而现今则能成为促使代际融合的桥梁。这一转变进一步显示了代际文化传承方向的改变，以及代际关系“去亲密化”的发展趋势。

**【关键词】**网络游戏 代际关系 代际冲突 代际融合

## 一 问题的提出

新浪网在2012年曾报道，“12岁小学生玩LOL月入3万！社会批评，母亲力挺”<sup>①</sup>。通过网上查证发现，这个12岁的小学生叫小新，小新离开学校打游戏，也是他父母的决定，小新的妈妈认为小新以前在学校学习成绩就不拔尖，唯一的爱好就是玩游戏，再三考虑之后，这位思想开明的“80后”妈妈最终支持儿子离开了学校当全职主播。现在已经4

---

\* 童芬燕，中共江门市委党校，助教，主要研究方向：家庭关系发展研究。

① LOL即网络游戏《英雄联盟》。腾讯游戏《12岁小学生直播LOL月入3万 母亲：社会批评不公》，<https://games.qq.com/a/20151123/028355.htm>，最后访问日期：2019年10月8日。

年过去了，“小新”现在是什么状况笔者无从得知，但笔者发现随着互联网的发展，“游戏直播”这个行业已经越来越流行，“播主”的年龄更是呈现低龄化特点。资本市场的浮躁，创业者和互联网巨头们的狂热，让直播平台如雨后春笋般层出不穷，市场有需求就会带动发展，这一点并不难理解，但是作为父母的群体为什么会认同这一变化，以及这个认同反映了代际关系有何变化？本文将通过“小贤菌”的故事来探讨这些问题。

小贤菌是另一个版本的小新，也是无数个小新之一，14岁看游戏视频后就开始制作游戏视频，到现在已经3年了。在对他的访谈中可以看出他比同龄人显得更加自信。

笔者：你为什么想着做视频呢？

小贤菌 “一开始只是看别人做，后来觉得只玩游戏没意思，所以自己也想学着做，就开始做了。”

笔者 “你爸爸妈妈知道你当播主吗，他们怎么看待这件事？”

小贤菌 “他们知道的，他们觉得只要不耽误学习就没关系。”

笔者 “那你现在制作视频的频率是怎样的？有多少粉丝呢？”

小贤菌 “我每天都会录游戏视频，现在有2万多名粉丝。”

笔者 “那你记得你的视频中最大的一次播放量吗？”

小贤菌 “记得，好像是有70多万次的播放量。”

小贤菌很瘦小，脸色有点苍白，坐在一堆电脑配件面前更显得瘦弱，虽然笔者通过视频的方式与他交流，但他从容的说话方式依然让笔者印象深刻。笔者从访谈中得知，小贤菌的“主播事业”得到了父母的认可与支持，但这个认可也是他长期努力与战斗的结果。

## 二 传统视角下的网络游戏

游戏产业是一个新兴的朝阳产业，经历了20世纪末的初期形成阶段，及近几年的快速发展，中国网络游戏在逐步走向成熟。1997~1998年由于

受到盗版的冲击,加上一些经营场所缺乏规范管理以及社会舆论的压力,游戏产业陷入低谷期。之后随着政策环境的改善,互联网发展下更开放和包容的舆论环境使得游戏产业有了更大的发展,学界和社会对网络游戏的关注度也逐步提高。

在已有的关于网络游戏的研究中,一是关注青少年网络游戏成瘾现象,针对青少年网络游戏有瘾的现状、成因以及预防机制进行研究。邓验(2012)通过问卷调查,从知、情、信、意、行五方面心理因素对网瘾进行界定,发现不同程度网瘾的青少年接近总数的一半,其中超过一半的男生存在网络游戏成瘾的现象<sup>①</sup>。闫宏微(2013)在对大学生网络游戏成瘾问题的研究中指出,网络游戏成瘾的大学生比例达到4.35%<sup>②</sup>。而成因是网络游戏能满足青少年人际交往与归属、现实情感补偿、自我实现等方面的心理需求(才源源,2007)<sup>③</sup>。游戏者的人格、使用动机、网络游戏的自我效能和特色都是影响青少年网络游戏成瘾的重要因素(余强,2007)<sup>④</sup>。在预防方面,闫宏微(2013)认为要以建立个人信念为重点,做好家庭、学校、社会的功能整合<sup>⑤</sup>。二是关注网络游戏对青少年的影响,主要集中在行为和心理层面。如刘亚娜等(2014)探讨网络游戏对青少年犯罪、法律意识的影响,认为青少年对网络游戏的过度参与疏离了现实,从而弱化了青少年的社会责任意识和法律意识<sup>⑥</sup>。刘德寰等(2014)则指出,青少年在网络游戏中的人际交往是基于现实人际关系的需求,而这种在虚拟世界中的人际交往过程对现实人际关系具有一定的积极倾向<sup>⑦</sup>。刘红心(2018)认为,受网络游戏的影响,青少年在社会化过程中呈现虚拟社会化、反向社会化和再社会化三种新形态<sup>⑧</sup>。

① 邓验 《青少年网瘾现状及监控机制研究》,博士学位论文,中南大学,2012。

② 闫宏微 《大学生网络游戏成瘾问题研究》,博士学位论文,南京理工大学,2013。

③ 才源源 《青少年网络游戏者的心理需求研究》,硕士学位论文,华东师范大学,2007。

④ 余强 《青少年学生网络游戏成瘾及其影响因素研究》,硕士学位论文,西南大学,2007。

⑤ 闫宏微 《大学生网络游戏成瘾问题研究》,博士学位论文,南京理工大学,2013。

⑥ 刘亚娜、胡悦、郭虹 《论网络游戏对青少年犯罪的影响》,《东北师大学报》(哲学社会科学版)2014年第1期。

⑦ 刘德寰、李雪莲 《日常情境下的网络游戏使用与青少年人际交往的质性研究》《广告大观》(理论版)2014年第2期。

⑧ 刘红心 《网络游戏对青少年社会化的影响研究》,硕士学位论文,山东师范大学,2018。

总结前人的研究，大多探讨的仍是网络游戏对青少年成长的负面影响，网络游戏与使用主体呈现的是一种控制和被控制的关系，很少关注在互联网的快速发展下，主体对网络游戏的操控，以及网络游戏所产生的正功能。本文试图从一位年轻游戏主播的从业经历入手，探讨网络游戏对代际关系影响的变迁。

### 三 网络游戏的现代转型

符号互动论认为事物对个体社会行为的影响往往不在于事物所包含的世俗化内容与功用，而是在于事物本身相对于个体的象征意义，这种象征意义来源于事物与个体的互动，个体总是会通过自己的解释去修改事物对该个体的意义<sup>①</sup>。网络游戏相对于个体的象征意义正在随着社会环境的变化而不断改变。

#### （一）网络游戏趋中性化发展的象征意义

早期的舆论和研究都倾向于将网络游戏定位成网络发展负功能的衍生品，这种角色定位一方面是缘于网络游戏对青少年学习以及成长产生的不良影响，另一方面是游戏产业探索式的发展得不到大众的普遍认可且被少数群体标签化。随着网络游戏产业链的逐步形成，在网络游戏产业链条上，有游戏的开发商，有使游戏走向市场的运营商，最后是玩游戏的用户群体，早期的社会定位是基于少部分用户群体的角度，而现在尤其是互联网时代的到来以及智能手机的普及，使网络游戏市场产生了巨大的经济效益和社会影响力，而网络游戏本身的多元化发展也越来越与社会发展相契合。从形式上来讲，网络游戏的管理规范化程度有很大提高，对不良网络信息的流入进行了抑制；从内容上来讲，具有各种各样的网络游戏，兼具娱乐性与益智性。如小贤菌经常玩的《我的世界》，这款游戏没有任何剧情，玩家在一个三维世界里用像积木一样的元素来建筑城堡、城市等各种各样的物体。在游戏过程中，玩家一方面能自由自在地创造自己想要的东

<sup>①</sup> 宋林飞 《西方社会学理论》，南京大学出版社，1997，第245～272页。

西,另一方面又需要无限发挥自己的创造力,不仅需要掌握一些自然知识,如对生物、植物了解,还需要一定的逻辑运算和远程运作的的能力。根据小贤菌的描述,观看他玩这款游戏的群体也主要是小学生或同龄人,对于这个群体,无限挖掘他们的创造力尤其重要,而这款游戏恰好能在一定程度上达到目的。

常人方法学认为人们日常生活中的沟通和行动都具有“索引性”,即当事人在实践活动中运用共同完成且未经申明的假设和对知识的共享<sup>①</sup>。对于扮演父母角色的群体来说,对网络游戏的评价来源于其他同类群体的认识。这种认识可能是经验所得也可能是初期假设,他们共享的信息是网络游戏不利于青少年的成长;而当网络游戏产业发展到一定阶段,开发商和运营商也逐渐开始扮演父母的角色,他们之间所共享的信息是对网络游戏的客观评价,同时覆盖不同年龄层的玩网络游戏的群体,也了解不同年龄层对网络游戏的认识与话语权,而这个不断扩大的群体需要将网络游戏解释为更具有正功能的事物。

## (二) 网络游戏与使用主体的关系变化

在早期,网络游戏与使用主体之间表面上看是使用主体玩游戏,但实质上由于使用主体在“玩”的过程中浪费大量的时间甚至是金钱,当使用主体玩游戏所消耗的个人资源过度时,网络游戏就掌控了主体的行为,主体属于网络游戏的控制对象,因此,主体与网络游戏是被控制的关系。随着网络游戏产业链的形成,网络游戏其他衍生品如游戏手办、游戏视频、游戏主播产生,游戏本身只是最基础的一环,这时使用主体可以发挥更大的主观能动性,如访谈对象小贤菌,玩游戏已经不是其行动目的,而是其行动手段。

笔者:你怎么开始做游戏直播的?

小贤菌:我一开始只是录制游戏视频,通过与视频网站签约获取一定的报酬,现在直播不是越来越火嘛,而且直播比较赚钱,我的很

---

<sup>①</sup> 杨善华主编《当代西方社会学理论》,北京大学出版社,1999,第58页。

多粉丝也要求我去直播，因为这样可以跟他们有更多的互动。

笔者：你是怎么与这些平台联系上的呢，与平台的关系如何？

小贤菌：我一开始传视频到各种平台，后来爱奇艺的小编找我说可以签独家，可能是因为我的视频观看量还比较多吧。我是爱奇艺的忠实粉丝，所以跟爱奇艺合作很开心的，但是因为爱奇艺现在还没有直播平台，所以我在斗鱼开的直播。

笔者：那你会不会觉得是平台在利用你呢？

小贤菌：这个不存在利用的关系吧，只能说是合作关系，互惠互利。不过也许有些平台给播主的工资很少，但是要求又特别多，因为我没有碰到，所以也不知道怎么处理。

笔者：你平时除了玩游戏外还有其他兴趣爱好吗？

小贤菌：好像没有吧，就是跟同学一起玩游戏。周末的时候写完作业就在玩游戏，没有特殊情况的话都是这样。

从与小贤菌的交流中可以看出，网络游戏至少发挥了三种工具属性，一是生存工具，小贤菌通过制作游戏和开直播不仅可以完全满足自己生活所需，还有剩余；二是人际交往能力的提升，小贤菌通过在直播过程中与粉丝的互动提升了人际交往过程中所需要的技巧，同时获取了可与同学分享交流的共同性话题，重要的是他已经拥有2万多名粉丝，而且这个数量可能会不断增长，伴随粉丝数量的上涨，他个人所掌握的社会资本也会越来越多；三是在兴趣导向下提升了自学能力，录制游戏视频是一项技术工作，而对于这个14岁的少年来说，这是通过自学并且需要不断学习才能满足市场和粉丝需求的工作，因此他在这个过程中，培养了自学和自律的能力。对于如小贤菌这样的人来说，前期的网络游戏爱好被一定的情感属性所依附，但后期显示出来的是运用游戏网络而达到其他目的，从而使主体成为能够对网络游戏进行主动控制的行为个体。

#### 四 正负功能：网络游戏在代际关系中的作用

代际关系一直是学界研究的热点，其中以从不同维度探讨的代际冲突

居多。由于生长环境的差异,在价值观念、思维和行为方式上两代人之间存在“代沟”。而由代沟形成的冲突就是代际冲突<sup>①</sup>。网络游戏对于仍处于社会化前期的青少年来说,是实现理想自我的主要途径之一,而这种自我期待与父母及社会的期待之间存在巨大差异,由此构成了鲜明的代际冲突<sup>②</sup>。但笔者通过对小贤菌的访谈发现,代际期待并不总是背道而驰的,也会发生融合,而网络游戏在冲突与融合过程中扮演着重要的角色。

### (一) 网络游戏引起的代际冲突

每一种代际冲突的背后都是不同世代和不同时代文化方式和价值态度<sup>③</sup>。网络游戏作为互联网时代的衍生品,在社会转型期不可避免会引起家庭关系的紧张。代表现代社会的新生事物会冲击传统社会的习性与认识,因而遭到排斥。在社会层面,由于缺乏具体的行动个体,传统与现代两种力量之间会有不同程度的摩擦,但很少形成直接的冲突;但在家庭层面,传统与现代恰好是老一代的父辈与子女之间力量的直接对抗,拥有传统权威而想一直掌握话语权的父母与想实现自我理想,以及受到平等对待的子女之间存在无法跨越的沟壑,而网络游戏只是作为导火线将代际冲突以更具体的形式呈现。

#### 1. 父辈通过寻求有效手段解决代际的冲突和矛盾

笔者通过对小贤菌的调研和网上搜集的资料,认为父辈采取措施的过程可以分成三步:首先是借助语言劝告和言语威胁,如小贤菌的父母在他玩网络游戏早期会经常劝他向其他成绩好的同学学习,如果他继续沉迷于网络游戏,就会停止给他生活费等。小贤菌的父母虽然过去说话比较极端,但也只是停留在语言层面。其次是采取行动强制干预。最后是在行动失败后借助外部手段。在网络游戏电竞圈中赫赫有名的 RNC 团队打野(指游戏对战过程中负责收割野区并游走对线)选手就被曝十年前曾进入

① 金定海 《表达与被表达——“90后”代际话语权的思考》,《上海师范大学学报》(哲学社会科学版)2013年第4期。

② 蔡骥、卞寒月 《青蛙游戏:代际冲突下的青年成长》,《中国青年研究》2018年第8期。

③ 金定海 《表达与被表达——“90后”代际话语权的思考》,《上海师范大学学报》(哲学社会科学版)2013年第4期。

杨永信的网戒中心进行电击治疗，而在这之前还出现过他的父亲持菜刀相威胁的情况。笔者无法判断这位有名的网络游戏玩家是否真的有这段经历，但是确实有不少青少年曾经因为玩网络游戏而被送进所谓的“治疗”机构，在求生欲的逼迫下代际冲突表面上得以解决，实质上却进一步恶化。

## 2. 父辈为解决代际冲突所采取的行动寻找合理的解释

合理行动理论认为个体的行动是通过理性思考的，参与某一特定行为的决定是一个以目标为导向的遵循逻辑顺序的推理过程，个体对每一行为导致的结果都进行了考量，行为结果又反过来反映了行为的意向，而行为态度和主观标准是决定意向的两个因素<sup>①</sup>。不管是小贤菌的父母还是那些送小孩进网戒中心的父母，都拥有坚定的态度，即认为自己的行为绝对正确。一方面是合理结果导向下的行为合理化。父辈认为虽然现在的手段或行为可能不对，但是小孩最后变得“听话”的结果是好的，从长远来看，小孩以后会感激父母的所作所为，所以行为也是合理的。另一方面是主要行动者与次要行动者分工合作下的行为合理化。在早期反对他玩网络游戏时，小贤菌的父母扮演的角色存在差异，当父亲责骂他不该玩网络游戏时，母亲会好言相劝，父母的分工合作促进了小贤菌对他们行为的认同。而对于被送入网戒中心的青少年来说，父母扮演的是送他们去网戒中心的次要行动者，“杨永信”这种盈利者才是主要行动者，父母并没有真正实施伤害行为，因此，这种外部人员介入的分工合作得到的是其他人或同辈群体的认同。

可见，父辈在为自己阻止小孩玩网络游戏的行动寻找合理解释时存在根本的差异，这种差异来源于解释对象，而解释对象的不同又导致了代际冲突的不同。小贤菌的父母期望得到的是当事人即小贤菌对他们行为的理解，达到减少代际冲突的实质性目标；而送小孩去网戒中心的父母期望的是得到其他人而非当事人对他们行为的理解，所以他们从本质上已经忽略了当事人对他们行为的感受，达到的是减少代际冲突的表面性目标。表

---

<sup>①</sup> 杨廷忠、裴晓明、马彦 《合理行动理论及其扩展理论——计划行为理论在健康行为认识和改变中的应用》，《中国健康教育》2002年第12期。



面上看,不同父母采取的差异化措施可能受当事人对网络游戏沉迷程度的影响,但背后实质上是教育理念的差异,只有建立在理解与尊重基础上的教育才能真正减少代际冲突。笔者很想借用一位微博名叫“敦煌郡公”的一句话结束这一段,“金庸辞世,一代人眼中的丧志玩物已经成为经典;IG夺冠,另一代人眼中的丧志玩物开始闯出名堂”。

## (二) 网络游戏产生的代际合作

### 1. 从父母角度出发的代际支持

理性选择理论认为个人是利益最大化的追求者,在特定情境中有不同的行为策略可供选择;理性人会选择效益最大化的行为策略<sup>①</sup>。作为仍是未成年人的小贤菌,他的父母有责任与义务为他做出最优抉择。

笔者:你是先跟父母商量后开始当主播的还是当了一段后再告诉他们的?

小贤菌:肯定是当了一段之后啊!因为玩游戏的事跟他们经常吵架,所以根本不敢告诉,但是后来就被发现了。

笔者:那他们发现之后没有找你聊聊?

小贤菌:他们没有反对,只是让我不要耽误学习。

笔者:那你觉得是什么原因让父母同意你当主播?

小贤菌:可能是因为我最近不需要找家里要钱了吧。

笔者:方便说下你父母的职业吗?

小贤菌:噢……他们开了一个小超市,也算职业吧。

笔者:你身边玩游戏的同学多吗,主要在哪里玩?

小贤菌:我身边的同学大部分都玩游戏吧,我们男生如果不玩游戏的话可能就不能玩到一起,你不玩游戏别人会觉得你没劲。不过女生的想法可能不一样,但我知道的女生当中也有玩的。我一般在家里玩,部分同学会去网吧玩,但我爸妈不想让我去网吧,所以一直在家玩。

---

<sup>①</sup> 杨善华、谢立中主编《西方社会学理论》(下卷),北京大学出版社,2006,第16页。

笔者认为，小贤菌的父母对小贤菌玩网络游戏的态度从斥责到支持是物质理性的发展逻辑。小贤菌父母的理性考量基于两个方面：一是对当下现实条件的分析。小贤菌虽然成绩不算好，但是很喜欢玩游戏，从游戏中也学到了制作游戏和直播游戏的新知识，同时，他以前很少跟父母或者朋友交流，但是自从直播游戏和用公众号管理粉丝后，性格发生了很大变化，而小贤菌的解释是“如果不会聊天就不能吸引更多的粉丝”。性格方面的改变是父母逐步接受网络游戏的起点，而直接带来的经济收入是父母彻底改变态度的关键原因。小贤菌与同龄人相比，已经可以通过制作和玩游戏自给自足，在减少父母的经济压力的同时使父母在同学父母之中更有“面子”，额外资本的累积让父母对他玩网络游戏的态度由反对变为不反对，进而变为支持。二是对未来社会发展的判断。小贤菌的父母虽然只是广西一个小县城里的个体户，但是他们也能切身感受到互联网发展带来的变化，社会发展的包容性要求他们在子女教育方面更多元化，更多地结合子女的兴趣爱好进行引导教育。既然小贤菌爱玩网络游戏，又玩得好，未来也可以继续朝这个方向发展，这对小贤菌和他的父母来说都是最优的选择。

## 2. 从子女角度出发文化反哺

文化反哺是在社会急速变迁时代年轻一代向年长一代传授知识的过程，它标志着人类社会原本由父及子的文化传承模式出现了革命性的变化或代际“颠覆”<sup>①</sup>。对新生代所大量接触的网络游戏，年轻一代的学习和接受能力远远超过上一代。仍以小贤菌为例，小贤菌的父亲在经营自家超市时有大量空余时间，为了打发时间，他一开始是在网上斗地主或看视频，但后来看到小贤菌玩《王者荣耀》，他也忍不住想玩，但是他不知道去哪里下载这款游戏，下载后也不知道怎么玩，直到后来放下“面子”去问小贤菌，并且通过观看他制作的游戏视频才逐渐学会。这一网络游戏文化反哺蕴含了两种意义：其一，小贤菌的父亲可以放下“面子”去问，说明父辈的传统权威正在逐步减弱，父辈以示弱的方式去学习并接受新事物，年轻一代的话语权逐步增加，从家庭层面来讲这是家庭平等化的表现。其

<sup>①</sup> 周晓虹 《文化反哺：生发动因与社会意义》，《青年探索》2017年第5期。

二，小贤菌的父亲向他询问的是自己曾经坚决反对的网络游戏，说明父辈对新事物的接受度越来越大，可见网络游戏在代际引发冲突的可能性越来越小。

## 五 去亲密化：代际关系的另类经营

心理学的研究指出，越亲密的人之间越容易产生冲突，这种冲突一方面来源于情绪的操控，另一方面是对对方的期望。代际情绪的控制能力弱往往是因为对对方有更高的期望，父母基于自己的付出认为子女应该更加孝顺、听话，子女基于自己在某一方面的成绩或是与其他同学的父母对比则认为自己父母应该更加包容。因此，当代与代之间的期望得不到满足时，就容易产生冲突，而当代际期望减少时，代际关系也相对更和谐。

情感上疏离的关系有助于缓解代际的直接冲突<sup>①</sup>。反观小贤菌与父母之间的关系变化，情感上的疏离或者说是小贤菌单方面情感的疏离是减少他与父母之间冲突的一个重要原因。小贤菌经济上的独立也伴随着情感上的独立，一方面是在掌握物质基础上的话语权，另一方面他长期与自己的粉丝保持亲密的互动，粉丝可以完全满足他情感上的需求，因此在情感上他也逐步减少甚至摆脱了对父母的习惯性依赖，成为独立行为的个体。对于小贤菌的父母来说，家庭话语权来源于对物质条件的控制和传统权威的把握，而现实情况是，在小贤菌的社会化过程中传统权威的影响本身就比较薄弱，加上父母在物质和情感两方面都失去了原有的优势，随着付出的减少期望也相应降低，父母会有更多的包容与忍让，这从源头上减少了导致代际冲突的因子。

代际去亲密化关系的发展一方面是为了缓解代际冲突，另一方面则是缘于亲密关系替代者的出现。就后者而言，同辈群体的亲密化关系是重要的替代者。在现有的教育体制下，大部分青少年较早进入寄宿学校就读，相同的年龄、共同的话题、一致的爱好的，加上长时间的相处，相互之间早

---

<sup>①</sup> 肖索未 《“严母慈祖”：儿童抚育中的代际合作与权力关系》，《社会学研究》2014年第6期。

已结下了深厚的友谊，而当这群中学生步入大学后，又会出现同一类型的同辈群体，他们之间开始谈论爱情、人生、社会、价值观等，他们一起去上课、逛街、吃饭等，在语言和行动上都展现出亲密性。即使参加工作了，因为联系媒介的存在，他们仍会以小团体的方式聚集于微信群和城市的咖啡店。因此，同辈群体亲密关系的持续存在可以满足个体对亲密关系的需求，从而继续维持代际关系的去亲密化，以获得代际关系的表层融合。

从社会大环境层面来说，去亲密化这种代际关系的发展与人越来越要求自我价值的实现是相适应的。个体越是追求自我的价值，在家庭关系方面的精神和物质投入就越会相应减少，而投入的多少会直接影响父母与子女之间的关系。有学者指出，父母通过参与子女购房过程，可以与子女建立“协商式亲密关系”，即通过经济赞助获得参与子女家庭事务决策的机会，从而可以进一步培养感情和获得子女的尊重<sup>①</sup>。与父母通过主动投入来获得“协商式亲密关系”相反，子女对父母投入的拒绝则是试图建立一种“远离式亲密关系”。一种是有权利享用父母的投入但拒绝享用的个体，如小贤菌：首先是在物质方面，通过养活自己而获得更多话语权与自主选择权，是从顺从式亲密关系中的解脱；其次在精神方面，亲密关系替代者的出现减少了他对父母的情感依赖，采取“远离式亲密关系”的策略以获得父母其他方面更多的投入，如包容、谅解。另一种是已经没有权利享用父母的投入而且拒绝享用的个体，这种行为主体鄙视“啃老族”，从表面上看，他们不过多享用父母的投入，是为了获得同辈群体和社会的赞赏，但本质上，他们这种行为也可以减少后期义务的履行，通过拒绝父母的投入，减少父母参与的机会，使早期的亲密关系逐渐演变成“远离式亲密关系”。

本文基于“网络游戏”对代际关系发挥的正负影响，进一步讨论了代际关系呈现的“去亲密化”趋势。在老一代的代际关系中，伴随着社会的发展和福利制度的完善，子代通过疏远与父母的关系，减少他们对父母养

---

<sup>①</sup> 钟晓慧、何式凝 《协商式亲密关系：独生子女父母对家庭关系和孝道的期待》，《开放时代》2014年第1期。

老义务的履行,尤其是情感上的关怀。在新一代的代际关系中,越来越多的亲代由于需要更多的时间和精力来实现自己的价值,因而会减少对子代的投入,如陪伴和沟通,所以使代际关系在早期体现的就是一种“去亲密化”关系,与传统代际的紧密关系相异。虽然这种从传统代际关系到现代代际关系的变迁有利于个体人格的完善和价值的提升,但是其对整体社会的价值何在仍待探讨。

## 参考文献

腾讯游戏 《12岁小学生直播 LOL 月入3万 母亲: 社会批评不公》, <https://games.qq.com/a/20151123/028355.htm>, 最后访问日期: 2019年10月8日。

邓验 《青少年网瘾现状及监控机制研究》, 博士学位论文, 中南大学, 2012。

闫宏微 《大学生网络游戏成瘾问题研究》, 博士学位论文, 南京理工大学, 2013。

才源源 《青少年网络游戏者的心理需求研究》, 硕士学位论文, 华东师范大学, 2007。

余强 《青少年学生网络游戏成瘾及其影响因素研究》, 硕士学位论文, 西南大学, 2007。

刘亚娜、胡悦、郭虹 《论网络游戏对青少年犯罪的影响》, 《东北师大学报》(哲学社会科学版) 2014年第1期。

刘德寰、李雪莲 《日常情境下的网络游戏使用与青少年人际交往的质性研究》, 《广告大观》(理论版) 2014年第2期。

刘红心 《网络游戏对青少年社会化的影响研究》, 硕士学位论文, 山东师范大学, 2018。

宋林飞 《西方社会学理论》, 南京大学出版社, 1997。

杨善华主编 《当代西方社会学理论》, 北京大学出版社, 1999。

金定海 《表达与被表达——“90后”代际话语权的思考》, 《上海师范大学学报》(哲学社会科学版) 2013年第4期。

蔡骥、卞寒月 《青蛙游戏: 代际冲突下的青年成长》, 《中国青年研究》2018年第8期。

杨廷忠、裴晓明、马彦 《合理行动理论及其扩展理论——计划行为理论在健康行为认识和改变中的应用》, 《中国健康教育》2002年第12期。

杨善华、谢立中主编 《西方社会学理论》(下卷), 北京大学出版社, 2006。

周晓虹 《文化反哺: 生发动因与社会意义》, 《青年探索》2017年第5期。

肖索未 《“严母慈祖”: 儿童抚育中的代际合作与权力关系》, 《社会学研究》

2014年第6期。

钟晓慧、何式凝 《协商式亲密关系：独生子女父母对家庭关系和孝道的期待》，《开放时代》2014年第1期。

## Transition of the Impact of Online Games on Intergenerational Relationship

*Tong Fenyan*

**Abstract:** As one of the most attractive popular entertainment tools , online games can cause players serious psychological dependence. Out of concern for the physical and mental health of minors , parents generally resist online games. In recent years , problems concerning intergenerational relationship due to the boom of China ´s online gaming industry has aroused social concern. Through an interview with a young online game anchor , the researcher found that online games have both positive and negative impacts on the intergenerational relationship. Online games were an important trigger for intergenerational conflicts. Now it can be a bridge to promote intergenerational integration. This transition further shows a change in the direction of intergenerational cultural inheritance and an evolving trend of less intimate intergenerational relationship.

**Keywords:** Online Game; Intergenerational Relation; Intergenerational Conflict; Intergenerational Integration