

[文章编号] 1009-3729(2013)06-0060-07

# 犯罪青少年的网络行为特征调查研究

刘海彬

(河南财经政法大学 社会学系, 河南 郑州 450002)

**[摘要]**为了获取犯罪青少年使用网络情况的第一手资料,对少管所500余名在押青少年和1800余名在校学生进行了问卷调查。根据犯罪组青少年与对照组青少年上网状况的对比,可以看出,犯罪青少年在网络使用方面与正常青少年既有共性的一面,也有自己的特点:更长的网龄、高昂的上网费用、更为频繁的上网次数、上网地点多集中于网吧;上网内容更多以休闲交友、寻找乐趣为主,打游戏是其首要选择;对网络世界表现出一定的痴迷,对于现实世界与网络世界的道德评价出现一些扭曲。

**[关键词]**犯罪青少年;网络行为;道德评价;行为偏差

**[中图分类号]** C91; D669.5 **[文献标志码]** A **[DOI]** 10.3969/j.issn.1009-3729.2013.06.012

广泛使用网络是当代青少年的一种生活方式,而网络的不良影响也成为一些青少年滑入犯罪深渊的一个重要诱因。犯罪青少年在网络使用上具有怎样的特征,他们与正常青少年在网络使用方面存在哪些差异,是一个值得深入研究的问题。这方面的研究能够使我们加深对青少年犯罪群体的了解,增进对青少年犯罪原因的认识,为青少年犯罪的预防与矫治提供某些借鉴,同时也可为我国的网络管理与青少年教育提供参考依据。

当前关于青少年网络行为特征的研究主要集中在对网瘾群体的研究方面,如沈冯娟等<sup>[1]</sup>将沉溺于网络的青少年与正常青少年作了对比研究,发现网络沉溺群体上网频率更高,上网时间更长,上网内容更集中在网络游戏等娱乐性内容上。周世杰等<sup>[2]</sup>通过对网瘾青少年群体的研究也发现,网瘾青少年开始接触网络的年龄较正常网络使用者更小,网龄更长,上网更频繁,内容更多选择成人色情、网络游戏或网络双向沟通等方面,网络成瘾青少年有更多的上网快感和上网焦虑,对网络有更多的消极评价。尽管这些研究的对象为网络成瘾群体,与犯罪青少

年存在差异,但其研究结论可以作为一个有益的参考。

值得注意的是,耿丽丽等<sup>[3]</sup>通过对3830名在校青少年及1466名少管所青少年的网络使用状况与网瘾状况进行调查,发现犯罪青少年的网瘾发生率显著高于在校青少年的网瘾发生率。在上网活动内容上,在校青少年玩游戏的首要原因是释放压力,而犯罪青少年玩游戏的首要动机是消磨时光。但调查的内容仅限于网络活动内容,稍显狭窄。颜翠芳等<sup>[4]</sup>通过对合肥市青少年的研究发现,犯罪青少年较正常青少年接触网络次数更为频繁,时间更早,上网持续时间更长。

应该说,目前的研究对于犯罪青少年的网络行为特征的揭示还不全面,在研究内容、研究方法等方面还需拓展,已有的结论仍需加以印证,尤其需要更多基于社会调查基础上的实证资料的支持。为了获取犯罪青少年使用网络方面的第一手资料,我们分别对少管所500余名在押青少年和1800余名在校学生进行了问卷调查,比较犯罪青少年在网络行为上与正常青少年群体的差异,以期对相关研究提供借鉴。

[收稿日期] 2013-11-05

[基金项目] 国家哲学社会科学基金项目(06BSH056)

[作者简介] 刘海彬(1976—),男,河南省新乡市人,河南财经政法大学讲师,主要研究方向:青少年社会工作。

## 一、相关概念与调查方法

### 1. 相关概念

本研究涉及3个主要概念,即青少年、犯罪青少年与网络行为。对于青少年年龄区间的界定,不同的学科有不同的划分,一般认为青少年就是初中、高中与大学的在校学生,年龄大致为12~22岁。本研究的调查对象均处于初中与高中(中专)阶段,年龄大致在13~21岁之间。

犯罪青少年,学界认为是指实施了犯罪行为、触犯治安管理法规的违法行为和违反道德规范的不良行为的,处于10~25岁年龄段的人群,其行为后果具有较为严重的社会危害性。<sup>[5]</sup>由于我国对于追究刑事责任的年龄规定,青少年犯罪实际上包含了未满18周岁的少年犯罪和已满18周岁但不满25周岁的青年犯罪。根据调查对象的实际状况,本研究中的犯罪青少年指的是处于13~20岁之间的实施犯罪行为的人群。

网络行为则是指基于网络使用的各种行为,包括网络信息的浏览、发布、交流、下载,以及由此衍生出来的网络费用的筹集使用、网友交流及对网络世界的态度等。需要说明的是,由于信息技术的飞速发展,今天的网络使用实际上包括通过电脑使用网线上网与利用无线信息终端如手机等无线上网2大类。由于调查条件的限制,本文所涉及的上网行为仅指通过电脑网线的上网行为,利用手机上网等无线上网方式不在本研究的考察范围内。

### 2. 调查方法

本课题研究的基本思路是利用相同的问卷进行调查,通过犯罪青少年与正常青少年上网行为的对比,归纳出犯罪青少年网络行为的特征,进而发现犯罪行为的影响因素。本课题的调查对象分2类,即犯罪青少年与正常青少年,分别列为犯罪组与对照组。2010年8月,我们分别对广州市少年犯管教所与郑州市少年犯管教所的580名少年

犯进行了问卷调查。郑州市少管所由我们的调查员在管理人员的帮助下组织调查,让符合条件的被调查者当面填写问卷调查表。由于广州市少管所较远,我们委托少管所管理人员代为进行问卷调查。在具体操作过程中,我们对管理人员详细说明了问卷的内容、调查方法与注意事项,由管理人员组织犯罪青少年进行现场答卷,随后密封寄回,由课题组成员进行数据的录入整理。资料的统计分析采用SPSS19.0中文版软件进行。

我们共向2个少管所发放问卷580份,回收问卷580份,其中无效问卷25份(《中华人民共和国监狱法》规定,“未成年犯年满十八周岁时,剩余刑期不超过二年的,仍可以留在未成年犯管教所执行剩余刑期。”因此,在少管所关押犯人部分实际年龄超过18岁,但不会超过20岁。所以在样本的筛选上,我们将年龄答卷超过20岁的样本视为无效问卷予以剔除),故用于研究对比的犯罪组样本为555份,有效率为95.69%,详见表1。

为了更清楚地了解犯罪青少年上网行为的特征,我们利用2009年进行的对在校青少年的调查问卷结果作对比分析。2009年我们用整群抽样的方式在郑州、漯河与平顶山市的3所中学与1所中专学校对没有犯罪经历的在校青少年做了调查,两次调查问卷中用作对比研究的内容完全相同。调查采取现场自填问卷的方式,共发放问卷1830份,回收1830份,无效问卷43份,有效率为97.65%。用于研究对比的对照组样本共有1787份,详见表2。

## 二、调查结果

### 1. 犯罪青少年网络使用基本情况

#### (1) 上网时间

网络使用时间是网络对青少年产生实质影响的一个基本前提,也是考察网络沉溺程度的一项基本指标。我们首先对两组样本人员的网龄进行了统计,详见表3。

表1 犯罪组青少年年龄分布(2010年)

性别	11岁	14岁	15岁	16岁	17岁	18岁	19岁	20岁	合计	
男	计数	0	1	23	84	205	150	39	6	508
	性别比例/%	0.0	0.2	4.5	16.5	40.4	29.5	7.7	1.2	100.0
女	计数	1	0	0	1	15	18	8	4	47
	性别比例/%	2.1	0.0	0.0	2.1	31.9	38.3	17.0	8.5	100.0
合计	1	1	23	85	220	168	47	10	555	

表2 对照组青少年年龄分布(2009年)

性别		10岁	12岁	13岁	14岁	15岁	16岁	17岁	18岁	19岁	20岁	21岁	合计
男	计数	1	5	40	179	125	60	127	149	100	39	4	829
	性别比例/%	0.1	0.6	4.8	21.6	15.1	7.2	15.3	18.0	12.1	4.7	0.5	100.0
女	计数	0	4	43	139	101	67	182	215	151	43	13	958
	性别比例/%	0.0	0.4	4.5	14.5	10.5	7.0	19.0	22.4	15.8	4.5	1.4	100.0
合计		1	9	83	318	226	127	309	364	251	82	17	1787

表3 两组青少年网龄不同占比比较 %

身份	<1年	1~3年	3~5年	>5年
犯罪组	11.4	36.0	30.4	22.2
对照组	28.7	34.6	22.1	14.6

表4 两组青少年一天上网时间不同占比比较 %

身份	<1小时	1~2小时	2~3小时	3~6小时	>6小时
犯罪组	4.7	13.7	24.5	24.2	32.9
对照组	48.6	29.0	14.7	5.3	2.4

表5 两组青少年一周上网天数不同占比比较 %

身份	1天	2天	3天	4天	>5天
犯罪组	6.8	9.0	17.4	17.8	49.0
对照组	65.4	30.1	2.2	2.2	0.2

表6 两组青少年一年上网的月数不同占比比较 %

身份	1个月	1~2个月	2~3个月	3~6个月	6~9个月	9个月
犯罪组	10.5	11.9	13.6	20.8	18.3	25.0
对照组	43.6	24.7	15.1	9.4	3.2	4.1

在犯罪组中,高达88.6%的调查对象有1年以上的网龄,有3年以上网龄的占到52.6%。对照组的网龄情况与犯罪组有显著不同,其中28.7%的调查对象网龄不到1年,除去“不到一年”选项外,其他各个选项对照组也均低于犯罪组。由此可以初步得出结论:网龄长短与网络犯罪有一定的相关性。

仅仅网龄长并不能说明调查对象对网络的沉溺程度,考察其是否沉溺于网络,或者说是否受到网络的较大影响还必须看他们是否比较密集地上网与有较长的持续上网时间。为此,我们还从每天上网时长、每月上网时长与每年上网时长3个方面对两组青少年的上网情况进行了考察,详见表4—表6。

由表4—表6可知,犯罪组与对照组在上网时间方面有显著差异。对照组成员每天上网时间在2小时以下的为77.6%,而犯罪组是18.4%;犯罪组每天上网时间在3小时以上者高达57.1%、每天上网6小时以上者也有32.9%,而对照组分别仅为7.7%和2.4%。一个人每天除去吃饭睡觉等时间外,可以自由支配的时间也只不过12小时左右,有3成多的犯罪组成员每天竟有过半的时间是呆在网络上的,可见其对网络的痴迷程度。在每周中一天上网超过2个小时的天数调查中,2天以下的比率在犯罪组是15.8%,而对照组是95.5%;5天以上者在犯罪组是49%,而对照组仅为0.2%。在一年中把大部分闲暇时间花在网上的月份的调查选项中,犯罪组回答2个月以上者达到77.6%,而对照组为31.7%。考虑到学生的寒暑假等可以自由支配的时间大致为2个月,可以推论出把大部分闲暇时间花费在网络上的时间超过2个月者应该是占用

了大量的非假期时间。

产生如此显著差异的原因可能主要在于,对照组为在校学生,较为繁重的学习任务与严格的作息时间限制了他们的上网时间,而犯罪组相当部分人员被管教前曾有辍学、逃学经历,他们的较长上网时间与不在校状态显著相关,但还不能断定他们到底是因为痴迷网络而逃学、辍学,还是因为逃学、辍学而导致对网络的痴迷。

此外,我们还调查了痴迷网络对于犯罪青少年生活的影响(见表7)。在回答“在网吧上网有没有夜不归宿的情况”的问题时,犯罪组调查对象中表示经常存在夜不归宿情况者高达56.4%(包括“几乎每天都是”与“多数时间是”),表示不存在夜不归宿情况的仅为6.1%。长期的夜不归宿,使得这部分青少年经常游离于学校与家长的监督管理之外,结交社会上各色人物,从而使其受到各种不良影响的机会大增。

(2) 上网地点

表8为两组青少年上网地点调查情况。由表8可知,犯罪组青少年上网最多的地方是网吧,占

85.6%;其次是家里,为10.9%。这与对照组之间存在一个显著的差异,对照组上网最多的地方是家里,占到了55%;其次才是网吧,为29.5%。网吧上网脱离了家长和教师的监控,使得青少年在上网内容上更加无所顾忌、交友方面良莠不齐,接触到不良网络内容与社会不良人员的机率大大增加。

表7 犯罪组青少年在网吧上网夜不归宿的情况

问卷类别及回答	频次	百分比	有效百分比	累积百分比
有效				
有,几乎每天都是	107	18.6	19.2	19.2
有,多数时间是	207	36.1	37.2	56.4
有,偶尔是	209	36.4	37.5	93.9
没有	34	5.9	6.1	100.0
合计	557	97.0	100.0	
缺失	系统	17	3.0	
合计		574	100.0	

表9 两组青少年上网内容不同占比比较

身份	看新闻	看影视节目	下载歌曲、软件、图片	收发邮件	玩游戏	查阅资料	聊天	写博客	在论坛上发帖	其他
犯罪组	4.5	12.5	10.1	0.7	42.5	1.3	27.4	0.6	—	0.6
对照组	9.3	19.2	13.2	1.9	18.5	12.2	22.2	2.1	0.2	1.2

犯罪组成员将如此多的时间花费在玩网络游戏上,他们在玩什么游戏呢?游戏内容对他们的犯罪行为有影响吗?为此,我们对犯罪组的游戏内容也做了调查,由调查对象填写3个经常玩的游戏名称。由于是开放式问题,所以回答结果比较凌乱,经过我们的整理分类,结果见表10。由表10可知,犯罪组青少年所玩游戏最多的是角色扮演游戏(76%),其次是射击类游戏(26.7%),再次是音乐类游戏(24.5%)与竞速类游戏(22.1)。因桌面游戏、网页游戏、体育游戏、QQ游戏等只是游戏的形式,无法确认其游戏内容,故不参加排序。

网络是一个虚拟的世界,网络游戏提供了不同于现实社会的另外一个世界,那里没有现实世界中的各种规则,游戏者可以在游戏中摆脱现实中的种种束缚,在另一个领域重新规划自己,寻求自己的成功与快乐。游戏者一旦投入游戏设定的情境,将自己融入游戏角色中,就可以进行战斗、社会交往、谋划事业等各种社会活动,也可以通过不断的升级提高自己在游戏中的水平和在游戏同伴中的地位,获得一定的成就感。犯罪组成员往往在现实世界各种

表8 两组青少年上网地点不同占比比较

身份	家里	学校	网吧	同学家	其他
犯罪组	10.9	1.5	85.6	1.6	0.4
对照组	55.0	5.9	29.5	4.2	5.4

### (3) 上网内容

我们对两组青少年上网活动中花费时间最多的各种内容进行调查,排序结果见表9。犯罪组最多的3项内容依次是玩游戏(42.5%)、聊天(27.4%)与看影视节目(12.5%);对照组上网最多的3项内容分别是聊天(22.2%)、看影视节目(19.2%)与玩游戏(18.5%)。二者在上网活动的基本内容方面比较类似,反映出两组青少年共同的兴趣特征,即爱玩耍、好奇及渴望友情。最为显著的差异是对游戏的态度,有42.5%的犯罪组成员将最多的上网时间花费在玩游戏上,而对照组的比例仅为18.5%。

表10 犯罪组青少年从事网络游戏种类统计

游戏种类	频次	百分比	个案百分比
角色扮演游戏	316	33.0	76.0
动作游戏	31	3.2	7.5
冒险游戏	29	3.0	7.0
策略游戏	6	0.6	1.4
战略游戏	7	0.7	1.7
即时战略游戏	1	0.1	0.2
格斗游戏	39	4.1	9.4
射击类游戏	111	11.6	26.7
益智类游戏	9	0.9	2.2
竞速类游戏	92	9.6	22.1
桌面游戏	48	5.0	11.5
音乐游戏	102	10.7	24.5
网页游戏	128	13.4	30.8
体育游戏	26	2.7	6.3
QQ游戏	12	1.3	2.9

竞争中处于劣势,最典型者如学习成绩差等,在现实中难以获得社会的认可与肯定,而在虚拟世界的游戏中往往可以得到一种心理上的补偿,这也许是很多游戏者沉溺网络的内在原因。

### (4) 上网费用

经常在网吧上网必然带来高额的上网费用。我

们的调查问卷中设计了“经常在网吧上网每月的上网费用”问题,结果显示,只有21%的调查对象的费用在100元以下,其余79%的青少年每月的上网费用都在100元以上,更有20.1%的青少年上网费用竟高达500元以上(见表11)。值得注意的是,上网费用的高低与家庭经济状况并不正相关,有不少家庭经济状况较差的青少年在网吧上网的费用反而超越了来自富裕家庭的青少年(见表12)。其中原因可能是经济状况较差的青少年家庭无上网条件。

高额的上网费用从何而来呢?为此,我们设计了网吧上网费用来源的问题,调查结果见表13。从调查对象回答的情况来看,上网费用来源涉及到犯罪的只有“骗取别人的钱”与“偷盗或抢劫所得”两项,二者的比重总计只有14.7%。在我们所调查的少管所内,青少年都有犯罪经历,而且所犯罪行为67%与获取金钱有关,包括诈骗、抢劫、抢夺、强迫卖淫等。之所以出现这种填报不实的结果,我们认为,主要是因为犯罪青少年填写问卷时是在少管所管理组织的组织管理之下进行的,抱有一种警惕、戒备心理,有故意隐瞒、回避自己犯罪事实的意图与行为。目前调查的数据尚不能断定犯罪青少年上网费用与犯罪行为之间存有关联。

表11 犯罪组青少年上网费用情况统计

问卷类型及上网费用	频次	百分比	有效百分比	累积百分比
<100元	114	19.9	21.0	21.0
100~200元	122	21.3	22.5	43.5
有效 200~300元	120	20.9	22.1	65.7
300~500元	77	13.4	14.2	79.9
>500元	109	19.0	20.1	100.0
合计	542	94.4	100.0	
缺失	系统	32	5.6	
合计		574	100.0	

表12 不同家庭经济状况的青少年

上网费用不同占比情况 %

家庭经济状况	<100元	100~200元	200~300元	300~500元	>500元
非常富有	12.5	37.5	12.5	12.5	25.0
比较富有	15.8	21.1	26.3	10.5	26.3
一般	21.3	20.7	24.4	13.4	20.2
比较贫困	19.4	24.1	23.1	20.4	13.0
非常贫困	29.0	25.8	6.5	6.5	32.3
不清楚	19.0	38.1		9.5	33.3

## (5) 上网原因

网络已经成为当代青少年生活的一部分,网络世界的新奇、丰富、迅捷等特性对青少年具有强烈吸引力。但犯罪青少年群体的上网原因有何独特之处,其与其他青少年有无差别?如果存在差别,那么这种差别对于他们的犯罪行为有无影响?这也是我们调查中着重搞清楚的问题。为此,我们在问卷中设计了“上网原因”的问题调查结果见表14(百分比和总计以响应者为基础计算)。

调查结果显示,在上网原因方面,两组青少年调查对象既有共性的一面,也存在显著的差别。同为青少年,其上网原因具有相似之处,如喜欢新鲜事物、缓解学习压力、寻求友谊、排遣孤独、朋辈影响等,这体现了青少年群体由于年龄特征与面临问题的相似性,如学习压力大、社会交往不足、对未知世界充满好奇等共性的一面。但上网原因排序上却存在很大的不同。犯罪组的前3项重要的上网原因依次是“网络世界太精彩,好玩”(58.3%)、“交朋识友”(47.5%)与“现实生活中太孤独,无聊”(46.8%),而对照组的前3位的原因则是“学习压力太大,想放松”(61.4%)、“查找学习资料”(55.9%)与“受邀陪同学上网”(30.2%)。出现这种差异应该与两组调查对象所处的环境不同有关。对照组生活在学校,受到较为严格的管理、承受较大的学习压力,上网无论是起到了辅助学习的作用还是放松的作用,都与学习、学校有关。而犯罪组中相

表13 犯罪组青少年在网吧上网的费用来源

问卷类型及上网费用来源	频次	百分比	有效百分比	累积百分比
大人给自己的零用钱和压岁钱	237	41.3	44.2	44.2
公开向父母要的上网费	99	17.2	18.5	62.7
偷拿父母的钱	40	7.0	7.5	70.2
骗取别人的钱	20	3.5	3.7	73.9
偷盗或抢劫所得	59	10.3	11.0	84.9
有效 自己赚的	72	12.5	13.4	98.3
自己省的	4	0.7	0.7	99.0
借的	1	0.2	0.2	99.2
朋友请的	1	0.2	0.2	99.4
别人给的	3	0.5	0.6	100.0
合计	536	93.4	100.0	
缺失	系统	38	6.6	
合计	574	100.0		

当部分青少年由于辍学或逃学,脱离了学校,或者自暴自弃,对学习不再感兴趣,由于没有了学习的压力,所以其上网原因就更侧重于寻求快乐、缓解孤独、结交朋友,通过浏览网络来寻求自身的满足等。

## 2. 网络行为与网络态度

### (1) 网络行为与现实行为差异性的比较

青少年网络行为与现实行为是否存在差异,有没有其独特之处?为此,我们设计了7组问题,均为常见的不良行为,分别是“经常说脏话”、“欺骗”、“算命”、“浏览色情信息”、“崇拜犯罪高手”、“不喜欢和老年人聊天”、“对待朋友困难置之不理”,同时设置网络世界与现实世界两种场景,要求被调查者分别对两种场景中自己的表现打分。每组均设置“不符合”、“稍有符合”、“基本符合”、“比较符合”、“非常符合”5个选项,分值分别为1~5分,将7个得分加总,得分越高则表明其行为与如上几项不良行为越符合。为了方便分析与比较,我们将所有样本得分依据总分由低到高依次分为3组,分别是“较不符合”(7~16分)、“符合”(17~25分)与“非常符合”(26~35分),总分越高则代表越容易出现上述7种不良行为。相关结果见表15。

从表15可以看出:两组青少年都对自己的网络行为与现实行为给予了较高的正面评价,多数人认为自己不会出现调查选项中的越轨行为。然而,我们还是可以从中发现二者间的差异:对照组对自己

行为的肯定评价,无论是现实行为还是网络行为,都要显著好于犯罪组;而负面评价(符合与比较符合选项)则要大大低于犯罪组。由此我们可以看出,对照组对于自己的现实表现和上网的自制能力,都更有信心,具有较为积极的自我评价;而犯罪组则具有较低的自我评价,在他们眼中,自己的确具有某些社会评价中“坏孩子”的特征,更容易表现出不良行为。

无论是对照组还是犯罪组,通过对其网络行为与现实行为的自评进行 Pearson 相关性分析可知,两组的网络行为与现实行为均呈显著相关( $P = 0.000$ ),但犯罪组的相关性相关系数达0.832,而对照组为0.651。也就是说,一个青少年在现实中容易出现如欺骗、撒谎、涉猎色情、迷信信息等越轨行为的,其在网络行为中同样容易出现此类行为;在现实中品行比较端正的,其网络行为也一般不容易越轨。相比之下,犯罪组青少年网络行为与现实行为间的相关性更高、一致性更强。网络行为相比现实行为,对于社会规范的顾忌与遵守更少,更能表现出个人最真实的意图。犯罪青少年这种网上网下行为的一致性并不是反映其网络行为对于社会规范的遵守,而恰恰是折射出他们在现实行为中对社会规范的无视与背离,反映了他们对现实的不屑与自暴自弃。

表14 两组青少年上网原因比较

身份	网络世界太精彩,好玩	现实生活中太孤独,无聊	学习成绩不好,想逃避	学习压力太大,想放松	受邀陪同学上网	查找学习资料	交朋识友	其他
犯罪组	58.3	46.8	11.0	17.0	21.6	7.5	47.5	1.1
对照组	24.7	24.6	4.7	61.4	30.2	55.9	25.5	0.0

表15 两组青少年网络行为现实行为得分分组占比情况

身份	网络行为得分分组			现实行为得分分组		
	较不符合	符合	非常符合	较不符合	符合	非常符合
犯罪组	65.8	29.8	4.4	74.2	21.8	4.0
对照组	93.7	5.8	0.5	96.5	2.9	0.6

### (2) 对网络世界与现实社会的评价

为了考察青少年对网络世界与现实世界的评价,我们设计了“你认为网络世界和现实世界哪个更容易出现下列情况”的问题,给出了生活中常见

的8种美德——“热爱祖国”、“言语文明”、“待人诚实”、“遵纪守法”、“尊老爱幼”、“助人为乐”、“关心集体”与“崇尚科学”,分别作为问题A—H,要求被调查者在“网络世界”、“现实世界”与“都一样”3个选项中选择在哪个世界更容易实现,调查结果见表16。

可以看出,两组调查对象都认为在现实世界中更容易出现各种美德,但相比于对照组,犯罪组对于网络世界给予了更高的评价,在8个选项上对于网络世界的评价均高于对照组,其中6项的差距在10

个百分点以上。同时,犯罪组对于现实世界则表现出了较低信任度。换言之,犯罪组对于虚拟的网络世界给予了更高的道德评价。现实生活中,普遍存在对于问题青少年的歧视,他们在现实规则下很难获得认可与赞许,经常要遭受人们的白眼与指责,这必然会造成他们对于周围世界形成某种负面的评价,使得他们要到熟悉的现实环境之外去寻找温情、友谊与认可。网络世界中人们往往对主流价值的遵循程度不够,甚至存在某种对于标新立异、非主流与叛逆行为的偏好,犯罪青少年往往能在这里获取现实中所得不到的东西,发现知音,得到认可。另外,网络交往更多是基于年龄、爱好、共同情感等条件,青少年能在网络上拥有更多的共同语言,找到意向相投的朋友。这些原因必然会造成犯罪青少年对社会道德与网络道德评价方面一定程度上的错位。

表 16 两组对问题 A—H 的回答统计 %

问题	身份	网络世界	现实世界	都一样
A	犯罪组	21.8	51.3	26.9
	对照组	8.2	61.7	30.1
B	犯罪组	16.5	60.9	22.6
	对照组	5.6	70.0	24.3
C	犯罪组	10.7	66.1	23.2
	对照组	3.8	77.4	18.8
D	犯罪组	15.1	61.7	23.2
	对照组	3.0	74.9	22.1
E	犯罪组	10.2	65.7	24.2
	对照组	3.1	74.3	22.6
F	犯罪组	19.5	55.5	25.0
	对照组	6.5	66.5	27.0
G	犯罪组	22.0	52.1	25.9
	对照组	6.5	69.6	23.9
H	犯罪组	26.3	45.9	27.8
	对照组	10.3	58.1	31.6

### 三、研究结论

根据对犯罪组青少年与对照组青少年上网状况的调查与对比,可以看出,同为青少年,犯罪组与对照组在网络使用方面具有很多的相同点,如双方对

网络均具有较高的兴趣,都不同程度地接触了网络;上网的主要目的也大致相仿,如娱乐、交友、查阅资料等;上网的内容基本相同,如下载影音资料、聊天与游戏等。但犯罪青少年作为一个特殊的群体,还具有自己的一些特点。相对于正常青少年群体,犯罪青少年往往拥有更长的网龄,上网次数更为频繁,上网地点更多集中于缺少社会监管的网吧,上网目的主要为了休闲交友与寻找乐趣,打游戏是首要选择。应该说这些结论与社会的普遍看法较为一致,也可与以往的研究相互印证。

本次调查发现的一个新问题是:犯罪青少年对网络世界表现出的痴迷,在一定程度上已经影响到其对于现实世界与网络世界的评价。相比于正常青少年,犯罪青少年的网络行为与现实行为更具一致性,反映出他们对社会规范的无视与叛逆。犯罪青少年对现实世界中的道德评价较低,对于网络世界却给予了较高的道德评价,存在着一种对于网络世界与现实社会认识上的偏差。尽管这种评价在程度上尚未将对网络世界的评价提升到现实社会之上,但其与正常青少年的这种差异已经反映出犯罪青少年对网络世界认识的偏差,这种趋势是值得社会关注的。

### [参 考 文 献]

[1] 沈冯娟,黄少华. 青少年网络沉溺群体的行为特征及其社会控制[J]. 甘肃社会科学,2006(6):59.

[2] 周世杰,唐志红,彭阳. 网络成瘾青少年的网络相关行为特征[J]. 中国临床心理学杂志,2009(9):151.

[3] 耿丽丽,金志成. 犯罪青少年与在校青少年网络成瘾的对比研究[J]. 中国健康心理学杂志,2011(9):1082.

[4] 颜翠芳,王邦虎. 青少年网络犯罪研究——以合肥市为个案[J]. 合肥学院学报:社会科学版,2007(1):43.

[5] 邵道生. 中国青少年犯罪的社会学思考[M]. 北京:社会科学文献出版社,1987:7.