

農村網吧裡的孩子們
——基於湖北省藕鎮留守兒童互聯網使用
與社會交往的民族誌調查*

管成雲**

投稿日期：105年5月1日；通過日期：106年2月15日。

* 本文完稿特別受益於武漢大學新聞與傳播學院夏倩芳教授的指導，特此深表感謝。作者同時衷心感謝《新聞學研究》兩位匿名審稿人所提供的寶貴修改意見。

** 管成雲為陝西師範大學新聞與傳播學院講師，研究興趣：媒介社會學；新媒體與社會發展。E-mail: guanchengyun@126.com。

本文引用格式：

管成雲（2017）。〈農村網吧裡的孩子們——基於湖北省藕鎮留守兒童互聯網使用與社會交往的民族誌調查〉，《新聞學研究》，132: 1-59。

《摘要》

本文以湖北省藕鎮為個案，採用民族誌的調查路徑，以探討網吧產業嵌入農村之後對留守兒童的社會交往所產生的影響問題。研究發現，農村人口的城市流動導致了農村的空心化，而網吧產業正好「乘虛而入」，爭奪孩子們的市場。心智未成熟的留守兒童由於缺少自控能力，很難經受住誘惑，而將大量的時間和精力都耗在了網路世界裡，儘管他們體驗了到「快樂」，消解了他們的孤獨與無聊，但是他們的社會交往活動也被捲入到了遊戲產業鏈之中。這不僅影響了他們與大人們之間的交流，而且也深刻影響到了他們社會交往中社會資本的建構，導致其社會資本出現了弱勢積累的問題。這使他們無心讀書而陸陸續續退學之後，開始了他們流動的打工生活。

關鍵詞：農村網吧、留守兒童、社會交往、社會資本

前言

在中國加快推進城鎮化建設的同時，農村不應該被遺忘。近年來有不少從農村走出去的知識青年和學者年底返鄉後，都在記錄故鄉的衰敗景象，以此深省轉型中國農村社會所呈現出來的現實問題。因為每一個村莊裡都有一個「中國」，有一個被時代影響又被時代忽略了的國度，一個在大歷史中氣若遊絲的小局部（熊培雲，2011，頁 1）。他們的目的並不是唱衰農村，而是呼喚社會給予農村更多的關注和扶持。而且 2016 年中央發佈的一號檔指出：「任何時候都不能忽視農業、忘記農民、淡漠農村」。受此啟示，同樣是「提著筆桿子」進城的我，也應肩負起一份責任，以此為中國農村的命運鼓與呼。由於知識青年和學者對故鄉見聞的書寫，從不同側面反映了農村道德的缺失、社會風氣的敗壞、農民進城務工導致的老弱婦孺留守等社會問題，而還未注意到數位時代農村媒介環境的變化及其對農村社會造成的影響，為此這成了本研究觀察農村的一個視角。新傳播科技的普及從根本上改變了當代社會的結構與功能，而已成為社會的神經系統。Castells（1996／夏鑄九、王志弘等譯，2001）將這種網路化的發展趨勢概括為「網路社會的崛起」。為此當前農村社會媒介環境的最大變化莫過於網路新媒體在農村的擴散，而將之帶入了網路社會之中。

目前中國農村互聯網事業發展的一種重要表現形式是通過網吧這種集中上網的方式迅速擴散（〈如何辦好農村網吧〉，2008 年 8 月 2 日；楊小川、陳向東，2011，頁 73；〈黑網吧悄然進入農村〉，2013 年 6 月 25 日；〈揭秘農村黑網吧：開麵包車到校門口接學生〉，2013 年 7 月 13 日）。因為電腦設備及入網費對農村家庭而言還是一筆很大

的開銷；除此之外，由於農村社會的空心化，即使家庭購置了電腦，也很可能處於閒置狀態，而不能發揮應有的功效。而留守的老人由於知識和生活經驗已相對固化，學習全新的網路技術對他們而言是一件苦差事，而被區隔在了農村網吧之外，留守兒童由此成了農村網吧的消費主體。因為農村人口的大批流動引起了農村社會的巨大變遷，從而直接改變了留守兒童社會化的交往環境，使他們變成了「孤獨的群體」，這使他們習慣依賴網路尋求補償。因為留守兒童的社會化發展和健康成長有著強烈的社會交往需求，如與親屬和社區鄰裡之間的交流溝通、遊戲玩耍以及參與社區活動、受到管教和關愛等。而農村勞動力的大規模外出，造成了他們交往的首屬群體缺失。這使留守兒童的社會交往需求很難從現實中得到滿足。當他們的交往需求得不到滿足時，他們就習慣依賴網路尋求補償。因為網路的社交、遊戲、娛樂等功能，恰好替代性地滿足了他們交往的需求，成為他們排解孤獨無聊的重要方式。有研究也表明：「較多的互聯網使用與家庭成員交往及與本地社交圈規模的減少相關」（Mesch, 2006, pp. 119-138）。

因此無論筆者是在中部的湖北和湖南農村做調查，還是在西部的陝西農村和雲南農村做調查時，問村裡的老人：「在網吧上網的都是哪些人？」他們的一致回答是「都是些孩子」。網吧產業在農村的擴散，替代性地滿足了留守兒童社會交往的需求，這使得互聯網成了他們社會化的重要媒介。為此本研究旨在探討農村留守兒童是如何使用互聯網進行社會交往的問題，以考察網吧產業嵌入農村之後對他們社會化所產生的影響。

壹、文獻綜述與研究問題

由於網路新媒體是社會經濟發展的重要支撐力量，中國十分重視數位化的網路建設。在「資訊通訊技術促進發展」以及「縮小數位鴻溝」等理念下，農村資訊化的推進成為中國農村政策中的重要組成部分。由於互聯網的採納不僅要求購置價格不菲的電腦和網路器材，同時對採納者的知識水準和電腦使用技能也有較高的要求，但就中國農民現階段的收入和教育水準而言，對互聯網的採納和使用僅僅靠個人行為是很難實現的（郝曉鳴、趙靳秋，2007，頁 103）。因此，早期互聯網在農村的推廣與擴散，很大程度上是政府主導扶持嵌入的結果。在項目建設過程中，政府部門在鄉鎮社區設立了信息服務站（中心）。其目的方面可以為農民提供信息查詢服務和相關諮詢，另一方面也給農民提供了接觸網絡的機會，可以帶動農民購置家用電腦，推進網路的家庭普及率。

然而由於傳統的小農經濟與現代性的網路社會並沒有建立直接的相關性，農民無法從中得到直接的實惠或受益，因此大部分農村社區居民對網路資訊的需求和依賴程度非常低。而設立的信息服務站並沒有發揮預期應有的功效而成了擺設。隨著項目資金的枯竭而政府無力維持，鎮鄉一級的信息服務站（中心）幾乎全部關閉甚或蛻變成了「黑網吧」，在信息扶貧方面也沒有產生明顯的效果（郝曉鳴、趙靳秋，2007，頁 103；葉明睿，2014，頁 75；楊小川、陳向東，2011，頁 73；〈揭秘農村黑網吧：開麵包車到校門口接學生〉，2013 年 7 月 13 日）。因為互聯網帶動農村經濟發展的前提假設在於農業生產與現代性的網路社會建立了直接的商務關係，且農村居民會主動使用互聯網獲取大量的知識和信息並加以有效應用（陳剛，2009，頁 6）。但從內部結構看，目前中

國農村人口多是留守的老人和小孩，真正能掌信息傳播技術而從事農業生產的中青年群體整體缺失，因此這兩個前提假設在現階段的農村很難成立，互聯網對農村經濟的拉動作用並不明顯。這也成了互聯網在中國農村地區擴散的最大制約因素，並直接影響到了互聯網在農村的家庭自主接入率。

目前農村居民對購置家用電腦也並不熱衷，即使在 2007 年開始的「家電下鄉」政策實施過程中，家用電腦作為政策補貼的對象之一，13% 的價格補貼這一優惠政策也未能激起農村居民的購買熱情。葉明睿的調查發現，農民還沒有任何考慮購置電腦的計畫，對國家在購買電腦時的補貼政策也沒有予以任何關注（葉明睿，2013，頁 117）。其原因首先在於農民認為購買電腦是一筆很大的開銷，況且每月都要承擔入網費但又未從中受益，因此覺得很不划算，互聯網對他們而言「沒有用處」，即使購置電腦也是被閒置在家中。其次，當前農村社區對於資訊需求的整體疲弱，使得農村居民在對互聯網的認知中難以形成足夠的切實需求（葉明睿，2014，頁 66）。此外，由於中青年農民外出打工，家裡只有老人和小孩，他們也認為沒有這個必要，而且買了之後還擔心孩子天天上網玩遊戲，不安心學習。因此，目前互聯網在農村的家庭自主接入率非常低。

綜上而言，學者對農村互聯網的關注，主要從創新擴散的理論角度，考察了互聯網在農村擴散的兩種路徑及其受阻的主要原因，即「政府扶持嵌入」和「家庭自主接入」。但未關注到受市場驅動的網吧產業在農村社區擴散的情況。近年來網吧產業在城市激烈的市場競爭壓力之下已悄無聲息地向「不設防」的農村社會擴張，進行新一輪的「圈地運動」以拓展農村市場。

網吧是一個借由互聯網這項新傳播技術而生、以提供互聯網接入為

核心功能的技術性社會空間（楚亞傑，2013）。其發展主線是從 90 年代精英壟斷局面而逐漸向基礎社區日常生活回歸的網路實踐過程（邱林川，2013，頁 75）。網吧在中國文化市場建設和網路文化發展中一直發揮著重要作用，具有鮮明的草根特色。然而，2002 年自北京「藍極速網吧」大火發生後，中國政府逐步加強了對網吧產業治理的力度。為了推動網吧產業的連鎖化經營，中國政府對網吧總量進行控制，不再審批網吧經營的許可證，以提高網吧產業的准入門檻。「現在想開一個正規的網吧，差不多比登天還難」（丁未，2009，頁 136）。因此網吧產業在城市的生存空間變得非常狹小，而且隨著城市家用電腦和寬頻網路的日益普及，以及智能手機、平板電腦等互聯網終端的多元化，網吧產業在城市的發展空間受到強大擠壓而陷入了微利競爭的局面，逐漸從中心城區退守城中村。丁未（2009，頁 146）採取「國家—地方政府—社區」這一自上而下的框架體系，分析了黑白網吧在城中村的運營邏輯，從中可以看到中國流動人口強大的底層需求滋生著城中村黑網吧的盛行。這類網吧對社會底層群體來說，有著正規網吧所不具備的親和力。另外，為了拓展新的市場空間，網吧產業也開始向經營成本低且監管極其薄弱的農村地帶擴散。如今網吧已不再是城市的專利，而正在中國農村悄然興起。該媒介現象尚未引起學者的關注。

截至 2014 年 12 月，我國網民中農村人口占 27.5%，規模達 1.78 億。其中農村學生所占比重最大，為 24.4%，約為 4,300 多萬（中國互聯網絡信息中心，2015）。而全國農村留守兒童的規模為 6,100 多萬，其中學齡前農村留守兒童（0-5 歲）達 2,342 萬，學齡留守兒童（6-17 歲）為 3,761 萬（全國婦聯，2013）。由此可知處於學齡期的留守兒童是農村學生網民中最重要的人群體。此外，《中國未成年人互聯網運用報告（2013-2014）》也調查顯示，農村未成年人上網普及率為 88.2%，其

中超過五成的未成年人在 10 歲以前首次接觸互聯網；有七成的農村未成年人至少一周上一次網（李文革、沈杰、季為民，2014，頁 4）。他們上網除了在家使用手機外，主要是去網吧。因為地方政府扶持主導的信息服務站（中心）已被關閉，而中國農村社區裡電腦網路的家庭入戶率又極低，為此農村網吧作為互聯網接入的終端，則成了農村上網的公共場所。目前中國農村因人口流動已空心化，而留守的老人由於「數位溝」被排斥在了網路社會之外（葉明睿，2014，頁 75），當我們深入追問「在農村誰在使用互聯網」時，這無疑也將問題的焦點聚到了留守兒童身上。

當前中國農村網吧的消費主體基本上是留守兒童。儘管中國政府嚴格規定「禁止未成年人進入網吧」，但是這一禁令在地方實踐中悄然被市場的力量所解構，農村留守兒童已是網吧裡的「常客」，並將互聯網融入到了他們社會化的交往之中，成了網路社會裡的「原住民」。那麼，農村留守兒童是如何使用互聯網進行社會交往的？這種交往對其社會化產生了怎樣的影響？這成了本研究所要討論的問題。

貳、研究方法：「在家的田野」

為了解答上述問題，本研究選擇民族誌調查的路徑，去觀察互聯網在農村的實踐情景以及數位背後被隱藏的秘密。本研究選擇湖北省公安縣藕鎮作為民族誌調查的田野地點，著手對藕鎮留守兒童的互聯網使用情況展開調查。根據聯合國《兒童權利公約》對兒童的界定，是指 18 歲以下的未成年人。中國對留守兒童的界定也與此一致，並沒有專門區分青少年群體，而是將其作為兒童的一個亞群體，與成人區隔開來。全國婦聯（2013）在對農村留守兒童進行調查時，將留守兒童界定為：

「父母雙方或一方從農村流動到其他地區，兒童留在戶籍所在地的農村地區，並因此不能同父母雙方共同生活的 17 周歲以下的未成年人」；並按照年齡將農村留守兒童區分為幼兒（0-5 歲）、義務教育階段的兒童（6-14 歲），大齡兒童（15-17 歲）三個部分。本研究所指的留守兒童也承繼這一界定。由於 5 歲以下的年幼兒童尚未從真正意義上接觸使用互聯網而未被納入調查範圍之內。因此本研究的調查對象是指 6-17 歲處於學齡期的留守兒童。本文遵照學術研究的規範，文中出現的人名作了技術處理。

本研究之所以選擇湖北省藕鎮作為田野調查的地點，主要基於以下兩個方面的考慮：一是互聯網在藕鎮發展迅速，幾乎每個村落都有一個家庭作坊式的小網吧，以此作為調查地點，足以提供豐富的研究材料。儘管對於中國來說，藕鎮並不為人所知，因為它只是中國無數鄉鎮當中的一個，但是從這裡出發剖析，卻可以看到一個鄉村裡的「數字中國」情景，而深省留守兒童社會化成長的重大現實問題。二是，「在家的田野」是人類學家和社會學者做田野的實踐路徑之一。費孝通選擇開弦工村作為田野調查的地點寫出了《江村經濟》，除了這一地區本身具有值得注意和研究之處以外，其優勢也在於「在家的田野」，即作為本地人研究自己家鄉所擁有的各種便利條件，使他在兩個月內就完成了調查。當前「在家的田野」研究的勢頭逐年上升（Hume & Mulock, 2005／龍菲、徐大慰譯，2010，頁 17）。藕鎮也是筆者的家鄉。選擇這一地方作為田野調查的地點，比較「接地氣」，筆者能獲得可靠的社會支持網路，在常態的自然情境下收集到真實的第一手資料。

藕鎮位於江漢平原的東南部，是湘鄂交界地區的一個重要鄉鎮，它以「池多而盛產蓮藕」聞名。全鎮版土面積 97.2 平方公里，轄 13 個行政村，4 個社區，耕地面積 10.29 萬畝，總人口約 5 萬人。境內荊岳

路、岳澧路、曾黃路等五條高等級公路穿插交匯，村級水泥路縱橫交錯。城區建有大型的客運站一座，開闢了直達武昌、西安、重慶、上海、福建、廣東、深圳、珠海、廈門、海口等地的客運專線。在建的江南高速公路和荊嶽鐵路途經鎮區，並設有一個出口和月臺，省道、縣道穿插交匯。藕鎮優越的地理位置和通達的交通條件為農民的外出打工提供了極大的便利。目前藕鎮農民常年外出務工人數初步統計約 9 千左右，多數是初中文化；孩子大都留守在家，由老人照管（藕鎮人力資源與社會保障服務中工作人員，2015/2/12）。

在藕鎮傳統的媒介環境裡，電視佔據著主導地位。由於「家」是電視收視的主要場所，這使得電視成了農村兒童的「電子保姆」。然而在新媒體時代，自從互聯網嵌入藕鎮社區以後，網路新媒體逐漸主導了孩子們的媒介時間，電視開始受到冷遇。其原因一方面在於在網上，他們不僅可以玩遊戲、聊 QQ，也可以找到他們想看的視頻內容如電影、電視劇、動畫片等，且可以一口氣看完而不用受廣告的幹擾。而電視卻缺少針對他們的節目，這使他們在看電視時經常會犯困、打盹。為此當筆者問：「你們為什麼沒呆在家看電視，而喜歡來網吧上網？」他們的回答是：「電視不好看，也沒什麼好看的」。即使在家裡和老人一起看電視，他們的眼睛也不是盯著電視，而是喜歡埋頭玩手機；另一方面的原因在於父母外出打工，爺爺奶奶要下地幹活，他們一個人呆在家看電視比較孤獨和無聊，而喜歡去網吧玩。關於這一點接下來將展開詳細的說明。

由於藕鎮鎮政府缺少對該鎮互聯網事業發展的統計資料和相關記載，而網吧老闆又比較警惕，不願透露。為了瞭解藕鎮網吧的發展概況，筆者通過他們的左鄰右舍、鎮上的老人以及網吧孩子們的記憶來搜集資料，據稱 20 世紀 90 年代末，藕鎮上就有網吧了。鎮上老人說，在

他們的記憶裡，藕鎮上最早的網吧是王登磊開的，大概是 1997 或 1998 年左右，因為那時他在鎮上開電腦培訓。為了核證這一說法，筆者去藕鎮王登磊電腦培訓學校進行了調查，在該學校的招生簡章裡（見圖一），介紹了「湖北王登磊電腦專業學校（原藕池電腦學校）是經社會力量辦學機構和勞動局批准設立的本地唯一專業電腦培訓機構，批准文號為鄂勞社證字 20020004 號，……，其辦學業績受到全國各地報刊和主管部門的充分肯定」。從中可以發現該學校於 2002 年註冊成立。而在未註冊之前王登磊已在藕鎮開展電腦培訓並兼營著網吧。替湖北王登磊電腦專業學校守門的老人（約 70 歲）也說王登磊辦電腦培訓快有二十年了，那時他就開了一家網吧。由此可以推斷，藕鎮在 20 世紀 90 年代末期就開始有網吧了。自此之後，藕鎮從事電器維修的師父和個體經營戶看到了網吧的商機，大大小小的網吧也陸續在藕鎮出現，到現在為止幾乎每個村落的小集市上都有一家家庭作坊式的網吧（見圖二）。

圖一：藕鎮王登磊學校招生簡章



（拍攝於 2015/2/12）

圖二：北村網吧場景



(拍攝於 2014/1/10)

筆者從 2013 年 1 月至 2015 年 10 月回到藕鎮做調查。除此時間段外，筆者還通過電話和網路跟藕鎮的留守兒童保持著聯繫，並對他們進行回訪，以瞭解他們社會化的軌跡。儘管在家做調查時父親不理解我，因為在他固有的思想裡，做研究是「書齋裡的學問」，認為我整天背著一個包在外面跑，跟那些網吧裡的孩子混在一起，是不務正業，覺得很丟臉，不像個讀書人。但母親比較深明大義，為此還批評他：「你不幫他就算了，你還說他，他需要這樣做才能把論文寫好，這是他的事業」。並且在她忙完農活的間隙，總是關心我調查的情況，並不斷幫我聯繫調查對象。因為母親人緣很好，村民閒暇時喜歡和她聊自家孩子的事情。這為我調查的順利進行提供了極大的便利。

參、網吧裡的童年：無處可去的孩子們

網吧是藕鎮孩子集中上網的地方，也是他們日常交往的中心。為此，筆者深入到藕鎮網吧這一具體的傳播場景，去親身體驗、觀察他們交往的意義世界，以捕捉鮮活的事例。閒暇時間藕鎮留守的孩子習慣去

網吧玩。由於筆者天天出現在網吧裡，跟這群孩子打招呼，和他們一起玩網路遊戲，這使他們對我這個外來的大朋友不再陌生，他們邀請我加入他們的遊戲社群和 QQ 群，這使我能親身體驗到他們用網路建構的交往世界。有時他們還讓我替他們跑腿，出去給他們買吃的，因為他們遊戲打得正酣，不容下線離開。在此過程中，我結識了宏兒。通過他的介紹，我認識了一群人。這群網吧裡的孩子，年齡集中在 10 到 17 歲，絕大多數為留守兒童，其父母在外打工，由爺爺奶奶在家照管。新聞媒體關於農村網吧的報導也都指出「在農村網吧上網的都是些留守兒童」（〈驚！農村「黑網吧」肆虐蔓延 家長感慨：「黑網吧」幾乎把自家孩子給毀了〉，2013 年 7 月 15 日；施志軍，2014 年 8 月 19 日）。由於調研期間遇到他們的寒暑假，為此在寒暑假期間宏兒每天 9:00 約我從家出發，和他的夥伴們一起騎自行車去網吧玩，我跟在他們的隊伍裡，傾聽他們的談話，在有意思的地方，我會打斷他們進行深入追問。故事的序幕也就從「孩子們去網吧」開始。

一、去網吧：藕鎮孩子孤獨與無聊的選擇

家庭是孩子健康成長的搖籃，也是他們交往的重要場域。對藕鎮留守兒童來說，父母外出打工在很大程度上改善了家庭的經濟狀況和自身的生活條件，但是家庭結構的變動則直接改變了他們社會交往的環境，而使他們淪為了孤獨的個體。「家」對他們來說就是一個「無聊得呆不住的地方」。因為孤獨是個體對自身交往需求得不到滿足時所產生的一種不愉快的主觀體驗，通常伴隨著空虛、無聊等消極的情緒反應（Asher & Paquette, 2003）。藕鎮留守的孩子之所以感到孤獨無聊，主要原因在於家庭對他們交往所需的教育功能和情感交流功能缺失。由於

父母長期不在身邊，這使他們在日常交往中缺少父母的關愛、指導、教育和陪伴而讓他們在心裡產生一種無依靠的感覺。「父母不在身邊，感覺心裡空蕩蕩的，有一種無依靠的感覺，有時遇到問題，身邊也沒有交流的人（丹丹，15 歲，2013/8/11）」。而且父母外出打工也導致家庭與外界的交往聯繫減少，這使得家庭沒有了往日的熱鬧、歡樂與溫馨，家庭氛圍也由此變得非常「冷清」。

儘管外出父母時常會用手機與藕鎮留守的孩子保持聯繫，但也主要發生在外出父母與監護人之間以詢問孩子在家的情況，而與留守孩子的通話時間以及通話頻率較低。因為他們缺少在一起生活的經歷，通話也沒有什麼話可說，外出的父母與孩子通話時往往就是問及一些學習和生活方面的情況或身體好不好等。這既不能排解他們內心的孤獨，也不能滿足他們渴望父母陪伴的願望。「爸爸媽媽在外打工，有時會給我打電話，並不頻繁，通話也沒有什麼話說，每次就問我的學習情況和生活情況或身體好不好之類的話（磊磊，16 歲，2014/1/28）」。而作為監護主體的留守老人由於上了年紀，精力有限，留守的孩子稍微有一點鬧騰，他們就有點受不了，便會提醒「你能不能安靜一會，吵死了」。而且由於年齡和生活經驗的巨大差距，留守老人與留守兒童之間的溝通交流也存在代溝。為此留守老人對孩子的照顧基本上限於滿足留守兒童物質生活上的需求，而容易忽視他們內心的情感需要。學者關於留守兒童的調查也證實「父母外出後，家庭氛圍變得冷清，留守兒童普遍感到孤獨（範興華，2012，頁 89）」。

因此「家」帶給他們的不再是親情的呵護與溫暖，而是孤獨與無聊。尤其是許多屬於獨生子女的留守兒童，他們的這種孤獨感就更加強烈。為此藕鎮留守的孩子一有時間就往外跑（去網吧）。在網吧裡玩的孩子也都說：「一個人在家無聊得很，呆不住」。「一個人在家不好

玩，又沒有事情做，不去網吧玩遊戲，那做什麼呢。在網吧裡玩什麼都好玩，大家在一起，不會覺得孤獨」（吳昊，14 歲，2014/11/13）。儘管少數孩子的家裡由於父母在外打工時帶回了電腦，但是也在家裡呆不住，因為一個人在家裡玩遊戲沒有激情，連說話的人都沒有。「我家裡有電腦，爸爸打工帶回來的，我媽媽讓我就在家裡玩，不要到處跑，但我一個人在家裡不好玩，玩得不過癮，就來網吧玩了。因為網吧裡人多，經常來網吧的就是那些人，我們都很熟悉，大家在一起玩比較有氛圍」（宏兒，14 歲，2014/8/7）。孩子們所說的氣氛，其實就是同輩群體在一起交往的熱鬧氛圍。這種氛圍能讓他們不會感到孤獨，而享有一種「我們在一起」的社群歸屬感。

當然，留守的老人和婦女對孩子去網吧起初還是會嚴格限制的，因為藕鎮網吧裡往往是「小混混」的集中之地和一群不愛學習的孩子，擔心自己家的孩子去那裡會交上一些不三不四的朋友，跟他們學壞；其次是擔心孩子太小，怕他們玩上癮，不安心學習。所以在網吧裡時時會遇到這樣的情形，留守的老人和婦女經常會去網吧找孩子，找到之後就狠狠地批評，「你好大的膽子，一眨眼功夫，你就跑來了，還不快回去」。爽爽（14 歲，2014/8/7）也說：「小學三年級時就偷偷跑去家附近的網吧玩，被媽媽發現了，還打我罵我，說我不聽話」。甚至有些老人直接跟網吧老闆說：「你見到我孫子到你這裡上網，你不能給他開機子啊」（吳昊的爺爺，2014/2/7）。

但是這種限制很快就被打破了，因為農村社區的空心化讓大人們在家裡也呆不住，一有時間他們也會去社區的牌場子（也就是麻將館）打牌。更何況天生好玩的孩子。「他（宏兒）小的時候去網吧，我會管的。但是他呆著家裡也很無聊，也不可能天天把他關在家裡。後來他去網吧我也就不管了，免得他到處跑。因為我在家也呆不住」（宏兒的媽

媽，2014/8/9）。為此後來孩子們去網吧也就逐漸被大人默許了。當然，藕鎮留守兒童去網吧也與藕鎮社區裡公共空間的衰弱有著莫大的關係。

二、社區公共空間的萎縮：從「去外面玩」到「去網吧玩」

社區裡的公共空間是孩子們社會化的交往場所，也是社區公共活動開展的地方，它對孩子們的童年具有重要的意義。閒暇時間「去外面玩」是孩子們童年生活的重要選擇。在馬路邊技藝高超地用一根木棍驅使著鐵圈向前滾動、或在曬場上跳繩、打陀螺；在樹林裡玩彈弓、蕩秋千；成群結隊去農村劇院看電影或地方戲；在茶館裡看大人們下棋、打牌；在學校裡打乒乓球等這些童年戶外玩耍的場景曾經讓農村孩子樂此不疲。

而現今的農村社會，這些充滿美好回憶的場景隨著社區公共空間的急劇萎縮早已不復存在。主要原因在於農民大規模的城市化流動，造成了農村人口的「結構性斷裂」，而呈現出「M」型的狀態，即處於中間階層的中青年農民外出打工，而處於兩端的主體是留守家園的老人和孩子。社區原有的公共空間由於無法彙聚足夠的「人氣」而日漸衰弱，如劇院、茶館、小賣部等逐漸消失了；被撤的小學也變成了私人住宅區；曬場也被築起了圍牆，變成了院子，不能自由進入。孩子們以往乘涼、蕩秋千的樹林現已雜草叢生或遭砍伐，因為像電風扇和空調等家用電器的普及使得這一自然空間失去了以往休閒納涼的基本功能，早已無人光顧。而現代化的交通體系向農村延伸，則使農村留守兒童的交往空間進一步縮小。因為現代化的交通體系在改善農村交通環境的同時，也給農村留守兒童的戶外活動帶來了交通風險。這使他們進一步失去了他們的

「領地」，而不可能像過去那樣在馬路邊自由的玩耍，因為太危險。

受各種現代性因素的影響，藕鎮社區裡的公共空間幾近消失。這造成孩子們失去了童年交往所需的多元化的空間和農村公共生活，他們無處可去，而只能選擇去網吧。「在村裡沒有什麼活動場所，除了呆在家裡之外，就是去網吧」（偉偉，14歲，2014/1/28）。他們除了網吧之外也沒有其他地方可去。從「去外面玩」也就變成了「去網吧玩」。這些來網吧玩的孩子也都說：「我們沒有地方去，才來網吧的……你說我們不去網吧，去哪裡呢。只要在網吧，就玩什麼都好玩」。他們往往在外面走著走著自然而然地就來網吧了。「今天我本想約同學出去玩，在路上遇到了他們，但是我們也不知去哪裡玩，後來走著走著就來網吧，大家都習慣了。還是大家坐在一起閒扯，打遊戲比較過癮」（爽爽，14歲，2014/7/28）。

而對於留守的老人來說，農村社會缺少了原「熟人社會」對孩子戶外活動的隨時看護，造成了留守兒童戶外玩耍的風險加大。「這裡到處都是溝渠，水比較多，像他這麼大的孩子又喜歡玩水，如果沒有大人看著，萬一出意外怎麼辦……而且現在路修好了，路上往來的車輛又開得快，在外面玩很怕出事。雖然上網並不好，但至少呆在網吧裡不用擔心溺水和出交通事故」（金輝的奶奶，2014/8/13）。基於對戶外玩耍風險的高度警覺，留守的老人也極不放心自家的孩子去外面玩，但他們又在家裡呆不住，因此「去網吧玩」反倒讓留守的老人比較省心，因為不用擔心他們到處亂跑而出意外。甚至有老人還親自送孫子來網吧，並囑咐說「就在網吧玩，不要在外面到處亂跑」。為此農村網吧也象徵性地發揮了「托兒所」的功能。實際上，按照政府的相關規定，未成年人是不允許進入網吧的。不過，這一規定在農村現實中並未得到遵守，顯示了政府對農村網吧管理的失控。

三、網吧管理規制的農村失控

中國網吧在媒體相對固定的報導框架下長期處於汙名狀態，尤其是未成年人的入場，讓網吧老闆「罪不可恕」，為此他們對外來的陌生人非常警惕。藕鎮網吧也是如此，網吧老闆發現我這一陌生人入場時，就格外警惕，時時發現我在裡面拍照和錄音，就以為是記者，搞暗訪調查，便直接過來詢問：「你是不是在搞暗訪，我觀察你很久了，還在裡面拍照，經常來我這裡玩的人，我都很熟悉，我怎麼從來沒有見過你」。由於藕鎮網吧基本上都是家庭作坊式的小規模經營，沒有營業執照，屬於國家界定的「黑網吧」，所以他們非常擔心政府來查或怕被媒體曝光出事。我出示了我的身份證，介紹了我的來意，並且在社區裡結識的小夥伴也在網吧裡，都過來跟老闆說，「他是我們家附近的，回來做調查，他經常跟我們在一起玩」。這樣才消除了網吧老闆的疑心，「我的疑心很重，擔心出事」。

大陸 2002 年頒佈的《互聯網上網服務營業場所管理條例》對網吧管理的規定：「實行身份證准入制度，對未滿 18 歲的未成年人嚴禁入內」。這一禁令在象徵層面執行著，如在藕鎮「大眾」網吧的門外，儘管在小黑板上用粉筆寫著「請出示您的身份證上網（見圖三）」；但在實際層面上，它被基層市場的力量解構了。留守兒童的年齡太小，很少辦身份證，即使辦了，也不可能隨身攜帶。在有些網吧，留守兒童進出無需身份證，直接交錢就可以上網，還有些網吧老闆甚至把這一規制變成了牟利的手段。如藕鎮「大眾」網吧，留守的孩子們過來上網由於沒有身份證，就需要多出 1 元的身份證租用費。該網吧老闆在用收集來的身份證給他們刷卡時非常謹慎，往往會將有頭像的一面朝下放在刷卡機

上，這時打印機會自動打出一張只有身份證號的紙條，網吧老闆對著電腦把上機密碼寫在這個紙條的背面，孩子們拿到這個紙條後輸入身份證號和密碼就可以上網了。而身份證刷完之後，網吧老闆會隨即放回抽屜。為此這使人無法得知他們在使用誰的身份證上網。有些鄉鎮網吧收集的身份證經常不夠用，這使得一些孩子不得不走很遠的路來藕鎮網吧上網。「我走好遠的路過來的，因為我們鎮上的網吧要是去遲了就沒有身份證了，這裡的網吧準備的身份證很多，隨時來都有」（洋洋，14歲，2014/8/22）。這樣國家規定的身份證准入制度以試圖將未成年人擋在網吧之外，但在農村基層市場的侵蝕之下已形同虛設，甚至蛻變成了一種網吧牟利的手段。

圖三：藕鎮「大眾」網吧



（拍攝於 2014/1/18）

如果說身份證准入制度是留守兒童進入網吧的第一道障礙而被市場的力量所解構，那麼大陸政府規制設置的第二道障礙則是被他們自己破解的。國家對網路遊戲管理實行實名制度，規定「網路遊戲應通過身份證實名註冊，拒絕未成年人登錄」。實施網路遊戲實名制的目的在於解

決網路遊戲在發展過程中對現實社會既有秩序所造成的衝擊和產生的嚴重社會問題，尤以規避未成年人網路遊戲成癮和虛擬貨幣交易糾紛為重點（姜亦周、張平，2012，頁 55）。因此按常理孩子們在網吧如果不用身份證實名註冊是不能玩遊戲的。但是由於網路遊戲實名制認證系統只是要求使用者在註冊帳號時提供真實姓名和身份證號碼，在技術上未能避免未成年人利用他人的身份資料完成帳號註冊，從而導致他們可以在未提供自己真實身份資訊的前提下接觸（姜亦周、張平，2012，頁 56）。因此這一障礙並沒有難倒這群孩子。他們普遍採用的應對方法是在網上搜索「身份證大全」，找成人的身份證號註冊。「我太小，自己沒有身份證，第一次玩遊戲時，我就在網上搜『身份證大全』，在網上找別人的身份證號註冊」（迪迪，11 歲，2013/8/3）。而那些不太熟悉網路的孩子，則乾脆就用自己父母的身份證號註冊。「剛開始玩遊戲時不知道從網上搜索身份證號，我就用我爸爸的身份證號註冊的」（劉兒，13 歲，2014/2/4）。

為此國家為保護未成年人所設置的障礙在市場力量和留守兒童的自主實踐下被破除了。網吧產業在城市日漸處於微利競爭的處境而從中心城市區退守「城中村」，市場競爭的壓力也迫使該產業向農村這一灰色地帶擴散，著手新一輪的「圈地運動」，以尋找新的市場空間。國家對網吧管理的禁令也在這一灰色地帶被解構，留守兒童則成了農村網吧裡最受歡迎的消費者。因為他們在家裡呆不住，又無處可去，去網吧就成了該群體的集體選擇，這也是他們適應農村社會變遷而滿足社會化交往需求的無奈選擇。「不去網吧，去哪裡呢」。因此藕鎮留守的孩子成了社區網吧裡的常客，在這裡形成了他們日常交往活動的中心。

肆、在一起做什麼：孩子們網吧裡的交往活動

從宏觀的制度環境到微觀的個人狀態，留守兒童社會化的交往環境都已發生急劇的變化。而網吧作為一塊在農村出現的新型公地，將孤獨的無處可去的孩子彙聚在了一起，形成了他們交往的「意義世界」。這裡替代性地滿足了他們多方面的交往需求而成了他們理想的社交場所。他們已習慣在網吧裡從事各種交往活動如「朋友見面」、「生日慶祝」、「同輩玩樂」、「早戀約會」等，甚至「等人」他們也會選擇在網吧裡。因此散落在藕鎮社區裡的網吧被挪用成了留守兒童社會化交往的中心。在網吧裡，孩子們不僅能獲得與同輩群體交往的快感和樂趣，而且也將他們的交往活動延伸到了網路裡，成了網路社會裡的「原住民」。他們在一起的網路活動主要是玩遊戲和聊天交友。但要說清楚這一問題，就不得不從藕鎮網吧裡的電腦談起。

一、玩遊戲：被市場規訓的網吧電腦

藕鎮裡的網吧主要是以家庭作坊的方式經營，其中散佈在藕鎮各村落裡的網吧，其電腦規模一般為 18-30 台，而藕鎮鎮上網吧的電腦規模為 150 多台。由於網吧老闆皆是從事小本經營的個體戶，或是脫離農業生產的農村知識份子，其經濟實力使他們無力購買全新的電腦設備。為此藕鎮網吧裡的電腦多是從城裡購買回來的二手貨。國家為了促進網吧產業的連鎖化發展，早已不再審批網吧營業執照，因此農村網吧皆為國家網吧管理規制認定的「黑網吧」。這也促使他們不敢花「鉅資」高額投入到網吧裡，而以小額投資的經營方式來規避被查處的風險，「萬一

沒收了，損失也不大」。為了最大限度地吸引留守兒童的光顧，獲取利潤，網吧老闆根據市場化的原則對電腦進行系統設置，在電腦上裝載的全是營利性的娛樂遊戲軟件，而其他非營利性軟件系統如 office 等系統幾乎沒有安裝，因為非營利性軟件的安裝會佔用電腦的硬盤和內存而影響遊戲軟件運行的速度。

例如藕鎮的「大眾」網吧和「高村」網吧，它們電腦「桌面」都比較簡單，除了電腦系統必備的程序軟件之外，就是「騰訊 QQ」和「遊戲」菜單。而在「遊戲」菜單裡安裝了各式各樣非常流行的遊戲軟件。在電腦桌面的導引下，孩子們過來上網，打開電腦後首先登入自己的 QQ，然後點擊「遊戲」菜單進入自己喜歡玩的遊戲，這已成了一種慣習。因此被市場規訓的網吧電腦也將孩子們的互聯網使用牢牢地限制在了遊戲玩樂的世界裡，而很難進行其他有意義的操作。

在網吧裡絕大多數的孩子都在熱火朝天地玩遊戲。因此只要一進網吧就可以聽到各種「我靠」、「德瑪西亞之力」、「炸死他」、「砍他」、「血不夠了，快跑」等喧嘩之聲。他們在一起玩遊戲的常規方式表現在以下三個方面：**一是組隊刷挑戰**。網吧裡的孩子們常常是呼朋引伴地進入遊戲世界，有時兩三個，有時十來個，一起組隊刷挑戰，跟別人對打。如果缺人，就從遊戲社群裡約。與朋友們一起共同抗敵，體驗驚險與刺激，找尋屬於他們的樂趣。「打得好有味，你看我一刀兩個（殺死兩個兵）」（洋洋，14 歲，2014/2/6）。「我在玩 CF 時認識了一個戰友，我們常在一起刷挑戰，後來他將我帶入他們的戰隊，在戰隊裡我認識許多新戰友，以後我們戰隊就經常一起打戰隊賽，在遊戲裡我們同生死，共患難，成為好兄弟」（宏兒，14 歲，2014/8/2）。藕鎮網吧裡常常爆滿，「去遲了，我們就沒有位置了」。來遲了的人就在一旁觀戰，時時指導，教他們如何「抗敵」。因此常在網吧玩的孩子就自然

而然地形成了一個交往圈子，經常相互約著一起組隊進入遊戲世界，刷挑戰（見圖四）。

圖四：夥伴一起刷挑戰



（拍攝於 2014/8/2）

圖五：挪動顯示器，公平 PK



（拍攝於 2014/1/8）

二是**相互 PK 遊戲**。在藕鎮社區裡，留守的孩子聚在一起就喜歡討論遊戲裡的事。網路遊戲成了他們閒餘時間討論最多的話題，且喜歡相互攀比遊戲技能，在遊戲裡一決高下，逞英雄。而且他們常常會施以一定的「賭注」，例如誰輸了，誰請吃面或付上網費等。這樣玩更精彩刺激。有時他們為了公平起見，不讓對方發現自己在遊戲中的位置，會主動將電腦顯示幕挪動而斜側著對打（見圖五）。此外，在 PK 遊戲中勝出也能使他們獲得在同輩群體中的聲望和成就感而成為炫耀的資本。在訪談時宏兒比較驕傲地跟我說：「我們班的同學都知道我玩 CF 厲害，很少有人能打得過我（2014/7/28）」。

三是**練功升級、打裝備**。在虛擬的遊戲世界裡，「級別」和「裝備」是他們獲得身份認同的價值標準，而且能提升他們在同輩群體中的地位，使他們感覺很拽、很酷。為此玩遊戲所需的各種級別和裝備成了留守兒童追求、攀比的價值目標。否則要是級別低、裝備差，就會被夥

伴鄙視，在一起玩時還會遭罵，因為這樣會拖團隊的後腿。「我在《QQ 飛車》裡有很多朋友，有的人級別低、裝備差，群裡的人就會罵他，或者把他剔出群，不跟他在一組玩」（佳佳，12 歲，2014/12/10）。除此之外，如果級別低、裝備差，就沒有殺傷力，總是幾下就被別人打翻了，這也使他們玩得很不爽。這種虛擬的身份認同無形之中迫使他們耗費大量的時間和精力在遊戲裡練功升級、打裝備。一旦他們投入了相當的時間和精力，積累了一定的經驗值，他們就不會輕易放棄這一款遊戲，隨著目前移動數位媒體的普及，這些孩子甚至可以隨時隨地通過自己的智能手機對遊戲進行操作。

留守兒童是農村網吧存在和發展的市場資源。為了吸引他們的光顧，網路遊戲是農村網吧的主打業務。如果在網吧裡不能玩遊戲，也就意味著網吧的倒閉。松村網吧的關閉也正是如此。該網吧老闆說：「電腦遊戲的硬盤都壞了，就沒有生意了。更換新的遊戲硬盤需要很大一筆費用，有點不划算，準備改行去做其他生意」（2014/2/3）。藕鎮網吧裡的絕大部分人都在玩遊戲，常常爆滿，座無虛席。而被市場規訓的電腦正投其所好，迎合了孩子們愛玩的天性，各種新奇的網路遊戲俘獲了他們的心，而把他們的交往活動以及童年應有的興趣愛好牢牢控制在了網路的世界裡，讓他們流連忘返。

二、聊天交友：打發單調的閒暇時間

除了玩遊戲之外，「聊天交友」是藕鎮留守兒童在網路社會裡的另一項常規交往活動，藉以打發單調的閒暇時間，排解孤獨與無聊。在網路裡聊天交友，這能讓他們體驗到「我們在一起」的社群氣氛。「我初中時開始接觸網絡，經朋友的介紹，我申請了一個 QQ 號，整天聊得不

亦樂乎，一上網就登 QQ」（佳佳，12 歲，2015/2/15）。尤其是智能手機的普及，更使他們習慣整天掛在網上找人聊天。「平時閑得無聊，就在 QQ 群裡找人聊天，相互調侃、玩笑，打發無聊的時間」（小琴，16 歲，2015/2/3）。他們在網路裡除了分享生活瑣事和無意義的閒扯之外，聊天交友的議題主要還是跟遊戲相關。

（一）遊戲經驗的分享與交流：「不聊遊戲好嗎？」

在網路社群裡孩子們在一起交流和分享遊戲經驗，可以使他們彼此相互熟悉，結為朋友，提高他們的遊戲技能，並把優秀的戰績放在 QQ 群裡炫耀一下，獲得別人的點贊，這使他們感覺蠻爽。並且他們一聊遊戲，就剎不住而興奮不已。例如在孩子們的 QQ 群裡，經常有人將遊戲裡的良好戰績截圖放在 QQ 群裡，而很快就跟群裡的人聊開了。但是像這樣滔滔不絕地聊遊戲，也會引起其他人的不滿，「不聊遊戲可以嗎？」因為話題太單調了，想聊點別的。但是離開了遊戲，他們也不知道聊什麼才好。因此在網路社群裡孩子們一起交流遊戲經驗與心得是經常的事，他們走到哪裡，談論的話題都是像英雄聯盟（LOL）之類的網路遊戲。

（「回憶…」將 LOL「五殺的圖片」發在了 QQ 群裡）

回憶…：太多五殺了，怎麼玩都是虐菜的感覺

小彬：我好少五殺哦。一般三殺或四殺。可以加你為好友嗎？

回憶…：嗯。你什麼區，我帶你超神。沒事，我最近一直帶別人打，感覺很好啊。他們都叫我大神。

小彬：教我戴符文

回憶…：你是要戴那種？

小彬：攻擊……暴力

回憶…：法、功、輔助、肉，還是專門為一個角色打一套？

小彬：我浪費了……好多符文……。攻擊。

回憶…：嗯嗯。你什麼區。勝率沒 50% 就不要了，我幫你匹配。

小彬：我最近幾天戰績還可以……雷瑟守備。

回憶…：我幫你打排位，直接上白銀。

小彬：過幾天上夜網，加。

回憶…：影流我可以帶你打。

小彬：我玩好久才 30 級哦。

回憶…：我 30 級的號有幾個。

回憶…：知道我為什麼喜歡玩 lol 麼？這個遊戲和別的遊戲不一樣，這個就是拼技術。

……

名草：不聊遊戲好嗎？

回憶…：不聊遊戲，聊什麼呢？

小彬：對啊，沒什麼好聊的啊。

……

（孩子們的 QQ 群，2014/7/14）

（二）結交遊戲玩家：認乾親/拜師傅

互聯網不僅為孩子們提供了遊戲玩樂的空間，同時也為他們提供了聊天交友的平臺，而與網路裡的陌生人有接觸和聯繫的機會，拓展出了他們虛擬的網路關係。「進入遊戲社群，和高手交朋友，他們會帶你玩，比較過癮」（小琴，16 歲，2014/2/2）。在遊戲世界裡，要想提升自己的身份和地位，就必須不斷地做任務、打怪升級，從而獲得重量級

的裝備。但這些虛擬財富的獲得除了自己花時間慢慢練或往遊戲裡充錢購買之外，還有一個來源就是在虛擬社群裡結識的朋友，尤其是那些厲害的高手玩家。當在玩遊戲時隨機認識到這樣的玩家時，為了將關係穩定下來，就產生了虛擬世界的「認乾親/拜師傅」的現象。這既能幫助他們取得虛擬的財富資源而提升他們在遊戲裡的地位，同時也是對玩家身份的認同，能使對方獲得一種虛假的滿足感。為此雙方都比較願意。

「2012年我迷上了一個叫穿越火線的遊戲，簡稱CF，由於剛玩時技術很菜，便在遊戲中拜了一個師父，師父對我很關心，一有時間便和他並肩作戰，讓他帶我玩，就容易升級、打贏。如果自己摸索，就太費時間了（倫傑，16歲，2014/7/29）」。

「小樂，是我在網上認識的弟弟，因為我CF玩得厲害，認我做哥哥，我經常把CF號給他玩，讓他體驗一下我的重量級裝備『雷神（槍）』，他高興的不行（涵涵，13歲，2014/7/30）」。

遊戲中相遇的玩家在遊戲結束後仍是陌生人。而如果在玩時認乾親/拜師傅，就意味著彼此之間的關係就被確定下來，以後可以經常在一起玩。此外，對於這群孩子而言，有些裝備是可望不可即的，因為太貴了。儘管不能擁有，但可以通過這種方式向自己認的乾親或師父借著玩，「過把癮」。為此在孩子們的QQ群裡經常會出現這樣的內容：「誰給我號玩，我認他做哥哥」。

當然，藕鎮留守兒童的互聯網使用除了工具性的玩樂之外，也會在QQ群裡傾訴一下煩惱，尋求一些安慰。「在心情不好的時候，身邊又沒有人，就在網上找朋友聊聊天」（小琴，16歲，2014/7/21）。儘管有時候不可能尋得什麼好的建議，但是他們把自己心中的苦悶說出來，這會讓他們輕鬆很多。

藕鎮網吧電腦的專用功能是遊戲娛樂，其他的功能都受到了限制。

留守兒童聚在一起的網路交往活動也主要是玩遊戲和聊天交友。由於農村家長缺少互聯網知識，而藕鎮的中小學校也沒有開設電腦課程。因此留守兒童在網吧裡自然習得的互聯網使用能力非常有限，更多的是局限於遊戲娛樂領域。他們除了能熟練操作遊戲軟件和聊天軟件之外，其他的知之甚少，甚至最基本的操作都不會。這裡的互聯網使用能力是指兒童能操作電腦，且能借此豐富生活、輔助學習如培養興趣愛好，搜集、查找學習資料，獲取有用資訊等，而不只是簡單的消遣娛樂。但網路對農村留守兒童來說，無所謂好壞，他們不管好不好，只要玩得過癮就行。「他們天生就喜歡搞這些事情，玩遊戲」。只要進入那個空間，每個孩子都異常興奮，熱情高漲，「精神就來了」。有些孩子把身上帶的錢花完了，就站在旁邊看別人打，還久久不願離去。儘管他們在網路裡體驗到了「快樂」，消解了他們的孤獨與無聊，但是他們的交往活動也被捲入到了遊戲產業鏈之中，而深刻影響到了他們在社會化過程中與大人們之間的交流。

伍、交流的無奈：大人、網路與小皇帝

交往總是伴隨著話語和情感的溝通交流。面對面、心連心地與大人們之間的溝通交流是兒童社會化正常發展的重要因素，這能使他們得到關愛和呵護，耳濡目染地習得與人打交道的能力和素養。還記得我們的孩提時代嗎？當我們玩累了回到家裡，我們這些孩子總會快樂地與家裡的大人（家屬和親人）交流分享一天所發生的事情，在講的過程中總是樂呵呵地笑個不停。而且大人們也會利用與孩子在一起的時間，教他們一些社會化的知識，給予相關的教育和關愛。然而像這樣富有樂趣和充滿父母關愛的面對面、心連心地交流，在新媒體時代受到了很大的衝

擊。因為互聯網在農村社區的擴散，將大人們與孩子們的交往世界區隔開來，使得留守兒童習慣將自己的情感寄託在網路裡而熱衷在其中玩耍，這導致他們與大人們之間面對面、心連心地溝通交流被阻隔，由傳統的心靈依賴變成了媒介依賴。這使得大人們與孩子們相處時交流很無奈，他們看似在一起，實則遠在天涯。

一、「不在場」：社區公共活動的缺席

由於農村社會的空心化，平日裡缺少人氣，為此藕鎮裡各種喜慶之事，也基本集中在農民工返鄉的春節期間。因為平時親戚朋友都在外打工，回來不方便，如果舉辦的話，也不熱鬧。所以藕鎮外出打工的農民返鄉之後，忙的最多的就是「吃喜酒」。在這種喜慶的場合，父母也喜歡帶著孩子一起去，讓孩子認識一下自己的親戚和長輩，增進彼此之間的聯繫。「吃喜酒」本應是孩子們喜歡參與的社區公共活動，因為他們天生愛湊熱鬧。但是農村網吧的嵌入使得藕鎮留守的孩子越來越不願參加這樣的活動，因為他們覺得和大人們在一起很無聊，不好玩。即使聚在一起，大人們也會詢問他們的學習情況，這使他們很不好意思開口。為此他們有時寧願一個人呆在家裡去網吧玩，也不願和爸爸媽媽去「吃喜酒」。「爸爸媽媽去親戚家吃喜酒了，我不想去，就約朋友，帶著弟弟來網吧玩，比較自在」（甯兒，14歲，2014/2/11）。他們不願去，父母也無奈，往往埋怨說：「一點都不出眾，去和親戚朋友會一下，該多好啊。你一個人在家，做飯的人都沒有」。即使去了，他們也只是露一下臉，人都不喊，就跑去網吧上網或者呆在一邊玩手機（打遊戲）。「今天來北村這邊『吃喜酒』，跟大人沒有話說，就來網吧玩了，不喜歡湊熱鬧」（曉曉，10歲，2014/2/12）。她奶奶說：「進門椅子都沒

坐熱，就往網吧裡跑，你就不能坐一會跟大家在一起說說聊聊啊」。

逢年過節「走親戚」也是如此。年底返鄉的家長春節期間會帶著孩子「走親戚」，這是鄉土中國的文化習俗，也是增強與親人之間情感的需要。但是農村網吧的嵌入，尤其是隨著智能手機的普及，使得網路空間隨時隨地橫互在孩子們與大人們之間，而將彼此隔離開來。這使得藕鎮留守的孩子不懂得珍惜返鄉親人的陪伴，而是專注於網路，頻頻抽身出來逃離現場，而進入另一個「空間」裡遊玩。這使「走親戚」而與親人相聚在一起的意義消失了。春節期間藕鎮及周邊村落的網吧都異常爆滿。即使在松村，由於網吧遊戲硬盤出了問題，順子就將網路遊戲「三國一統天下」下載在手機裡，然後和表弟呆在房間裡玩。客人來了，也不出來打招呼。「你叔叔阿姨一年才回來一次，你們就在一起講講、聊聊，該多熱鬧呀。跟你們說了好幾次了，就是不聽。現在網吧不能玩了，就整天守著手機，真是沒辦法」（順子和磊磊的奶奶，2014/2/10）。「他們只要能上網就行，跟我們都很少說話」（磊磊的父母）。有時在屋裡信號不好，他倆就呆在屋外（冬天），繼續一起玩遊戲，交流如何才能打贏。由於「數位溝」的存在，大人們被排斥在了孩子們的網路世界之外，這使得孩子們在社區活動裡與大人之間所能分享的文化經驗越來越少，反而使他們覺得和大人在一起比較警扭，很不自在。

二、教他們做事：「心不在焉，毛手毛腳」

藕鎮是湖北重要的商品糧和商品棉種植基地，每年的 7 至 8 月份是農忙的「雙搶（搶收搶種）」時節，而且盛夏的伏旱天氣常常達 37 度。為此留守的老人往往早出晚歸，每天凌晨 5:00 就下地幹活（夏天天亮得早，凌晨 5:00 已開始變亮），做到 10:30 左右回家休息，下午

約為 15:30 出門幹活，做到 19:00 收工，以此避開盛夏的高溫時段而完成田間耕作，滿足家裡的收成。而喜歡去網吧玩的孩子基本處於留守狀態，是家裡的「小皇帝」，每天早晨睡到自然醒，吃完飯後就整天呆在網吧裡，一直玩到老人在田裡快收工時，才回家。

農忙季節，有時留守的老人忙不過來就教孫子做輕一點的農活和家務，但是他們做事往往不認真，總是想著一下子就把事情全部做完，然後跑去網吧玩。所以做起來心不在焉，毛手毛腳，往往讓老人返工，重來一遍，這叫「幫倒忙」。這也讓老人感到很無奈，「有時想教他們做點事，鍛煉他一下，讓他知道務農的艱辛，但他一點耐心都沒有，總是弄幾下就跑了。弄的幾下也不像人做的」（磊磊的爺爺，2014/8/9）。所以老人們乾脆就不教他們做了，讓他們自己玩自己的，只要注意安全，反倒讓他們比較省心。「只要他自己玩自己的，不用我們操心，讓我們安心做事，我們就感到滿足了，還指望他幫忙，不給我們幫倒忙就行」（濤濤的奶奶，2014/8/20）。留守兒童也就這樣被嬌慣壞了，喜歡上網，不讓就不行。當筆者問他們：「現在農忙季節，你們不在家幫忙做點事情啊」。他們說熱得要死，誰做呢，「我們只負責玩」。

藕鎮留守的孩子並不沒有切身體驗到老人在家務農的艱辛，而更多的時候是呆在網吧裡玩，成了家裡的「小皇帝」，習慣以自己為中心，什麼事情都懶得學著做，只負責玩。這也讓外出打工的父母感到焦慮，而常常與留守的老人發脾氣，「這麼大人了，還衣服都不會洗，只知道上網，書也讀不進去，您是怎麼教孩子的」。這也讓留守的老人感到無奈和委屈。

三、跟他們說話：身在咫尺，心在天涯

網路在農村社區的使用在孩子們與大人之間創造了無盡的心理距離，讓彼此之間面對面、心連心地自由交流變得不再可能。因為藕鎮留守的孩子學會上網之後，跟大人說話交流變得很不耐煩，往往大人還沒有把話說完，他們就不耐煩的回答，「是的，我知道了，我出去玩了（去網吧）」、「您太囉嗦了，我不想聽」。大人們也常常抱怨，「他們不願聽我們教育他的話，你一說，他就煩」。

藕鎮留守的孩子在家閒得無聊時就去網吧消遣，「夥伴們都在那裡，比較好玩」。而回到家之後就喜歡呆在一邊玩手機。因為父母外出打工，缺少對他們的關愛和照顧，心裡懷有一種愧疚。為了彌補這份愧疚，一般只要孩子想要的，他們都會儘量滿足。而在網路世界的誘惑下，這些孩子不斷要求父母打工回來給他們買智能手機，不買就賭氣（發脾氣），天天吵著要，而且還不要老人機（按鍵機），因為覺得「丟人」，「太土」，「不時髦」。

為此藕鎮留守的孩子幾乎人人都有智能手機。而智能手機在他們當中的普及，則將「移動的網路空間」變成了現實，這使得孩子們與大人們之間面對面、心連心的自由交流變得更加不可能。因為自從有了夢寐以求的手機之後，網路的隨時「在場」，使他們更願意獨處，甚至在一起上桌吃飯這樣習以為常的交流場景也受到了影響。這些孩子往往盛好飯、夾完菜後，就獨自呆到一邊去玩手機了。這樣的行為使他們的父母和長輩都看不慣，時常批評說，「吃完飯了去玩（手機）不行啊」、「整天玩手機，連（上桌）吃飯都沒有時間了啊」。要是受大人批評之後，他們就一聲不響地匆匆吃完飯，再呆到一邊去玩手機了（見圖

六)。

圖六：家長在餐廳吃飯，忠忠急急忙忙吃了幾口飯後，
就與表姐呆在一邊玩手機



(拍攝於 2015/2/6)

父母離家外出打工，本來返鄉的時間就短，一年回一次，至多回兩次，在家的時間合起來不超過一個月。這使得大人們非常珍惜與孩子在一起的時間，尤其是吃飯時，想和他們坐在一起談心交流，說說心裡話，教他們一些做人的道理，讓他們懂點事，好好學習。但互聯網通過手機終端向家庭的延伸，使得他們不願上桌吃飯了，像這樣飯桌上一家人坐在一起交流的機會也在失去。「孩子現在 10 歲了，就喜歡去網吧玩，回到家了就玩手機，跟我們沒有多少話好說，吃飯時想推心置腹地給他說說心裡話，結果你說你的，他玩他的（低頭玩手機），吃飯都不上桌」（曉曉的父母，2014/2/12）。儘管大人們與他們身在咫尺，但卻遠在天涯。這些孩子習慣隨時掛在網上，進入遠程的遊戲之中，而逃避大人們在飯桌上的叮囑和嘮叨。「他哪有專心聽你講話，說上幾句，就嫌你煩」、「他們不願聽你嘮叨，吃完飯了就去網吧玩，拿他沒辦

法」，這成了大人們跟孩子溝通交流時不斷重複的抱怨。即使是自己的父母也是如此。「我爸爸媽媽都在外打工，爺爺奶奶不在了。我一個人在家，暑假時媽媽請了一個星期的假回來看我，讓我這幾天在家呆著，陪她說說話，不讓我出來網吧玩，但是我在家呆不住，一個人自由慣了，趁她不注意，我就溜出來了，跟他們大人沒有什麼話說……要是沒有網吧或網路，還真不知道該怎麼過，在家裡和媽媽呆在一起看電視，沒有話說，很無聊，沒有意思」（胡兒，16歲，2014/8/12）。

網路的介入將農村社會明顯區隔成了「大人們的世界」和「孩子們的世界」。像以前那樣同處於一個自由交流的場景早已不復存在，孩子們很難再像過去那樣敞開心扉，「面對面、心連心」地與大人進行深層的交流 and 溝通，跟他們說心理話。反而大人們說上一兩句，就嫌他們哆嗦嘮叨。這不僅使他們失去了接受大人言傳身教的機會，而且窄化了他們現實生活中的交往圈子，孤立了自我，增強了他們對網路的依賴性，導致其社會化過程中社會資本出現了弱勢積累的問題。

陸、電腦椅上的「土豆」：網路依賴與社會資本的弱勢積累

農村網吧為留守兒童的社會交往創造了新的場域，隨之帶來了他們社會交往活動的改變。孩子們由於交往活動的偏向，脫離了社區公共活動和家庭生活，這使他們與大人們之間的心理距離在不斷擴大，無法再像過去那樣進行面對面、心連心地自由交流。但另一方面由於他們與同輩群體以及網路裡的玩家或網友之間，頻繁的互動交往也強化了他們對網路的依賴性，使其社會交往活動也被網路所控制，蛻變成了電腦椅上的「土豆」。

圖七：藕鎮網吧裡的場景



(拍攝於 2014/7/26)

藕鎮裡的留守兒童去網吧玩時，往往會買一堆零食帶進來，玩到中午肚子餓了一邊吃一邊玩，「免得再出去買吃的，不方便」。而沒有帶零食進來的孩子，則玩到中午肚子餓了，趁著遊戲打完後再載入的間隙，就跑出去買零食回來坐下吃（見圖七）。這群孩子由於缺少自控能力，上網沒有時間觀念，一玩就入迷，因此常常忘記回家的時間。這使得他們的親戚和家人還必須到網吧喊他們回去吃飯。即便如此，他們也不願意離開，因為遊戲中的快感總讓他們感到無比地興奮刺激，「打贏了會有人為你喝彩，讓你想再來一盤；打輸了，不服氣，總想贏回來」。昊昊到吃晚飯的時間還沒回去，為此他奶奶來網吧找人，喊他回去吃飯。昊昊頭也不抬地跟奶奶說：「快結束了，打完這局就走」。奶奶等了一會，發現還沒結束就催了，「還玩啊，我走了啊，屋子裡都是煙味，烏煙瘴氣，你一直不抽煙的，你受得了啊」。這使得他有點不耐煩了。因為遊戲打得非常慘烈，稍有不注意，就可能被對方打死，所以要保持注意力高度集中。「您不要催，這樣我會打輸的。您直接回去，我打完就來」（昊昊，14 歲，2014/2/13）。他奶奶一直等到他把遊戲打完，才帶他離開。因為老人們都知道，要是不在一傍等著，他們可能

還會繼續玩下去。像這樣的場景在藕鎮的網吧裡時時可見。

在日常生活中要是不讓去網吧，他們就不斷地說「很無聊，不知道做什麼好」。為此他們在社區裡逛著逛著，也會不知不覺地逛到網吧裡玩玩。因為在空蕩的社區裡，他們找不到歸屬感，而只有在網吧裡，才能找到慰藉和自我存在的價值。只要一說到遊戲，他們就來勁而非常得意，「我在遊戲裡很厲害，好多人都佩服我。你看我的裝備多高級」（虎子，16 歲，2014/10/7）。儘管藕鎮裡的留守兒童普遍有手機，但手機並不能滿足他們的上網需求，因為手機上網的網速較慢，不能玩大型的網路遊戲，而且一個人呆在家玩比較無聊，沒有氛圍，這使他們習慣拿著手機去網吧上網（見圖八）。

圖八：拿著手機進網吧的孩子



（拍攝於 2014/8/2）

因此藕鎮裡的留守兒童對網吧有著強烈的依賴性，這導致他們的社交關係網絡比較封閉、狹窄，而不利於優質資源的嵌入，從而使其社會資本出現了弱勢積累的趨勢。因為社交關係網絡是社會資本的來源，而

且它本身就是一種社會資本（Coleman, 1990／鄧方譯，1999，頁356）。其社會資本的弱勢積累具體表現為：

一、親屬關係疏遠，缺少管教。在傳統社會中，孩子們與親人和家屬同處於一個社區空間裡，受到他們的關愛與呵護，彼此互動交流頻繁，關係緊密。而且在社區活動中，親人和家屬非常重視對孩子的管教，常常借助行為動作和體態語言等方式加以示範和引導，並輔之以獎懲措施，「手把手」地教他們養成良好的社交禮儀和規範，從小培養他們形成好的品行和學習習慣。而互聯網的介入使留守兒童的交往活動產生了偏向。他們不習慣參與社區活動，而喜歡在網路遊戲裡打打殺殺，這使他們與親屬之間的溝通交流變得非常缺少，其關係也在不斷疏遠。

「以前沒有網路的時候，和我們在一起總是有說有笑的，而現在就喜歡上網，跟我們沒有話說（丹丹的阿姨，2014/2/2）」。「吃飯都不上桌了，不願跟我們多交流（金輝的爸爸，2014/2/9）」。去網吧玩的孩子也都說，「跟大人們在一起沒有話說，還是網吧裡好玩」。由於社區活動的「不在場」，這使他們缺少來自親人和家屬的管教而習慣我行我素。他們稍有不如意，就喜歡出口傷人，為此也常常被社區裡的人稱為「沒有教養的孩子」。

二、師生關係不好，不受老師重視。在藕鎮裡每年家長外出打工時一般要等到孩子開學之後才出去，因為他們會親自把孩子送到學校裡，跟老師說好話，並囑託說：「我家孩子在學校不聽話，您幫我管教他，打他都可以，我不會怪您的，這是您對我們家長負責」。而老師為教好孩子，讓他們安心學習，都規定學生不准去網吧，尤其是在教室和就寢時間不准玩手機。而這群孩子受網路的影響而不能專心學習。每天上課時幾乎都會偷偷玩手機，「忍不住」；下晚自習後，還常常溜出網吧玩通宵，「（網吧）玩通宵比較便宜，不到 10 元錢」。第二天就在教室

裡睡覺，因為桌上的書和學習資料比較多，可以作掩護。而老師出於管教的責任抓到之後，除了嚴厲地訓斥之外，還會「罰站」、「讓他們寫檢討」、「沒收手機，等到學期末再發還」，但有些孩子則不服管教，由此也常常造成師生關係比較緊張。「反復告誡他們不要去網吧玩，上課不要玩手機，好好學習，但該說的都說了，但他們就是聽不進去，我們也沒有辦法，父母不在身邊，僅靠我們老師怎麼管得了呢（藕鎮周老師，2013/7/9）」。而且藕鎮裡的留守兒童由於喜歡上網，學習時，抄作業的現象比較嚴重，考試時常用手機作弊。因此他們成績普遍不好，但又不服管教，他們也就逐漸不受老師重視了。「睜一隻眼，眼閉一隻眼，只要不要做得太過分（藕鎮楊老師，2015/8/14）」。

三、同學關係分化，成績好的學生不願意與他們交往。在學校裡，由於面臨升學的壓力，這促使成績好的學生與同學間交往的理性意識在增強，他們傾向於結交在學習上對自己有幫助的人。而有網路依賴的留守兒童由於喜歡上網玩遊戲，不安心學習，成績不好。這些孩子也都承認網路影響了他們的學習，「父母不在身邊，缺少約束和指導，很難自覺形成好的學習習慣，心玩野了，就學不進去了（丹丹，15 歲，2013/8/11）」。為此即使在同一個班上，成績好的學生也不願與沉迷網路的人交朋友，因為怕影響學習，彼此間的交情就談不上了，只是表面上的「認識而已」，碰面了儀式性地打一下招呼，否則面子上過不去，畢竟是同學。「這些人成績很差，不好好學習，他們甚至將生活費省下來去玩遊戲，我們怎麼能跟他們玩在一起啊。要是跟他們在一起，爸媽發現了會說我的，說我不喜歡好學習，整天這些不愛學習的人混在一起（小敏，16 歲，2015/8/2）」。「他們是『網神』，哪能跟他們玩在一起啊，說話都說不到一塊。要是跟他們在一起，就會玩廢掉的（阿興，16 歲，2015/2/16）」。「你是什麼樣的人，你周圍就是怎樣的人」。

因此在學校裡往往成績好的學生形成一個交往群體。而成績不好的學生則形成了另外一個交往群體。「我們（成績差的孩子）和他們（成績好的孩子）是兩個世界的人，你叫他們去打遊戲，他們也不去，怕影響學習，還怕家長說，跟我們玩不到一塊。我們反正成績差，就無所謂了（金輝，15歲，2013/1/28）」。

由於社會關係網路的建構表現為人際間交往和傳播的過程，它需要通過交往活動來拓展和維持。而且社會資本積累的過程，也是一個不斷建構優質關係網路的過程。然而蕪鎮留守兒童交往活動的網路化偏向，使他們逐漸脫離了社區和學校生活，深刻影響到了他們社會交往中社會資本的建構，導致其社會資本出現了弱勢積累的趨勢，即網路依賴使留守兒童在社會交往中無法積累到優質資源，反而使他們利用網路新媒體的群聚功能將周圍一些不愛學習的同學和夥伴聚在一起，形成了一個關係緊密的小圈子。「我們在一起玩的人是比較固定的，不能可能今天是一夥人，明天又是另一夥人。放學後，大家經常相互約著去網吧玩，一個約一個，一起出去，大家成績都差得很（劉陽，15歲，2014/2/11）」。而且網路遊戲也成了他們鞏固和建立社交關係的重要方式。

由於他們把大量的時間和精力都耗在了網路裡，這使他們與網路裡的社群關係整合得比較好。因為在玩遊戲的時候，團隊合作很重要。「如果沒有團隊合作，隊伍就像一團散沙，各玩各的，單打獨鬥，是很難打贏的」（小潔，13歲，2013/1/20）。因此，在虛擬的遊戲世界裡，孩子們往往會加入遊戲裡的幫會組織，這樣大家在一起玩時才會盡力合作，以順利完成各種任務。為此，當他們在遊戲裡陷入危險處境時，經常會大喊大叫：「哎呀，兒呀，快死了、快死了……」。這一方面是對陷入危險處境時的情緒反映，另一方面是急切呼喚夥伴過來救援，幫助脫離險境。而且在遊戲社群的幫會裡，他們根據遊戲的技能和

級別確定有自己的領導成員，由領導成員負責招募新人、組織集體活動、分配戰利品，並把做任務時經常不出力、喜歡貪便宜的人或不服從命令、喜歡搗亂的人剔出去。在幫會裡成員之間的互動交往所形成的這種網路社群，能夠促進彼此間的互助合作，取得自己想要的東西如裝備、排位、虛擬貨幣等。而這些東西的獲得，反過來又會進一步提升、強化他們對幫會組織的認同，而更願意積極參加幫會裡的遊戲活動。倫傑喜歡玩《劍俠情緣》，他加入的幫會裡有 50 多人。他是裡面的堂主，上面有一個幫主和副幫主。這樣的排位是依據個人在遊戲裡的技能來排的。他們幫會裡經常會組織活動，集體做任務，如刷副本、打怪等。因為網路社群的生命力也在於互動交往，持續參與，如果幫會沒有活動安排，入會的人的各種要求如打他需要的裝備，就不能得到滿足，就會有人退出，幫會也就沒有人氣了，「我們也就成光杆司令了」。

為此留守兒童低限度的新媒體使用能力以及由此形成的網路依賴習慣在其社會交往中容易固化他們既有的社群聯繫，而習慣在網路社群裡尋找歸屬感和認同感。這非常不利於優質資源的嵌入，反而促進了他們社會資本的弱勢積累，導致其社會化成長過程中的社會資本極為貧乏。儘管在網路空間裡，他們可能接觸到不同階層的人，但在網路裡流動的陌生人群，能夠進入他們網路社群圈子的也基本上都是一些愛玩遊戲的人。這些人以學生群體居多，還有少數年齡相差不大的新生代農民工（見圖八訪談截圖）。「除了周圍的朋友（同學、夥伴）外，在網上結識的人都是跟我們一樣的學生，大家成績都不好，愛玩遊戲；還有幾個年齡比我大一點的在外打工的人（新生代農民工），當他們知道我是一個初中生的時候，還勸我說『我們都是過來人了，認真讀書吧』。但是這些話聽不進去，一有時間就溜出去上網了（瑜兒，12 歲，2014/12/9）」。「在網上一般不會去結識社會上雜七雜八的人，因為怕

上當受騙，認識的都是還在學校讀書的學生，也有幾個在外打工的，但年齡相差不大。年齡相近的人在一起玩比較好交流一點（演兒，16歲，2015/7/20）」。因此藕鎮留守兒童社會資本的弱勢積累所形成的實際上是一個「消遣娛樂」的圈子，其功能主要止於虛擬的網路世界而很難轉換為現實的資源，這不僅使他們在學習和受教育上無法獲得實質性的幫助和支持，反而進一步強化了他們對網路的依賴性，使他們在社會交往中更加沉迷於網路遊戲，進而也嚴重影響了他們在校學習的情況。

圖八：關於藕鎮留守兒童網路社群圈子的線上訪談截圖



然而這與藕鎮非留守兒童的社會資本積累形成了比較大的反差。筆者調查發現，藕鎮非留守兒童與親屬之間的關係緊密，受到的管教比較好。在親屬關係中父母是孩子健康成長的第一責任人，而且是他們最重要的社會資本。因為父母是他們接受管教、受到關愛、積累生活經驗、養成良好習慣的重要來源。藕鎮非留守兒童的家長非常重視他們的學習和對他們的管教，對其上網有著嚴格的控制，尤其不許去網吧，「爸爸媽媽不允許我去網吧，說網吧不是什麼好地方，怕我去網吧會跟那些不愛學習的孩子在一起學壞（小楠，16歲，2015/8/1）」。而且家長很少

給他們買智能手機，認為沒有這個必要。「爸爸媽媽管得嚴，（智能）手機也不給買，說我要（智能）手機幹什麼，一個學生有多少事情要用手機啊（阿興，16歲，2015/2/16）」。儘管少數非留守兒童家裡有電腦，但家長為了孩子的學習著想，直接把網線斷了，甚至有家長怕孩子玩遊戲上癮、不安心學習一氣之下把電腦給砸了。「我家裡本來是有電腦的，但爸媽發現我放學回家後不做作業，就知道玩遊戲，吃飯還要喊，而且喊了好幾遍我都沒有回應，因為在打遊戲的時候中途不能停，必須打完，如果停了，就輸了，隊友就不會再跟你玩了，甚至還會罵你。為此，爸爸喊了好幾次我都沒出來，說『回來作業也不做，吃飯還要喊，是不是玩上癮了啊，這麼下去還得了』，他一氣之下就把電腦砸了。爸媽管得嚴，慢慢也就不敢玩了，他們希望我好好讀書，將來考個好大學，脫離農村（阿王，13歲，2014/7/14）」。「為孩子的學習成長著想」，這也是農村電腦網路家庭接入率非常低以及少數家庭接入之後出現「網路中輟」的重要原因（葉睿明，頁74-75）。藕鎮非留守兒童與父母生活在一起，關係緊密，在日常交往中受到了比較好的管教，尤其是父母對其上網的控制，使他們沒有網路依賴的習慣而能夠安心讀書學習。但對藕鎮的留守兒童而言，因長期親子分離，他們不能得到父母及時有效的關注和支持，也就缺失了這一重要資本。因此鎮上的老人也都說「爸媽在家的孩子，就是不一樣，教的比較好」。當然這並不是說藕鎮裡的非留守兒童不接觸網絡而是他們非常有節制，不沉迷其中。由於沒有網路依賴對他們交往活動的束縛，這使得藕鎮裡的非留守兒童喜歡參與社區裡的活動，與返鄉的親人們玩在一起，給他們端茶倒水，跟他們一起聊天、打牌、逛街等。返鄉的親人也非常願意教導他們，注意培養他們各種良好的品行和道德素質，並在學習上加以輔導。這使得他們比較名事理，很有人緣。

其次是師生關係融洽，比較受老師重視。藕鎮裡的非留守兒童在學校讀書學習有著非常明確的價值目標，即希望考個好大學，改變自己的農村身份。這一方面源於親屬的管教，「只有讀書才有出息」；另一方面他們在家的勞動鍛煉中切身體驗到了在農村生活的艱辛。為此，這使他們在校讀書學習比較吃苦，喜歡向老師求教，問問題。老師們也非常願意花功夫和精力來指導。為此藕鎮非留守兒童的學習成績普遍偏好，且在學校重點班的學生也大多是這些孩子。在校學學習時，老師也會不斷告誡他們，「誰要是不好好學習，就把誰放到普通班去，看他和那些整天只知道上網的學生在一起有什麼前途」。

此外，由於「升入重點高中才意味著能考上重點大學」，在升學的壓力之下，藕鎮無網路依賴的非留守兒童在社會交往中的理性意識也在增強，他們善於結交身邊成績好的同學。這使他們周圍的學習氣氛比較好，而且能相互激勵幫助。因此，與有網路依賴的留守兒童相比，無網路依賴的非留守兒童在社會交往中的優質社會資本在不斷嵌入，使他們能源源不斷地獲得學習和教育上的幫助和支持，而且考入重點高中的學生，幾乎都是這些無網路依賴的非留守兒童。

柒、退學的孩子：流動生活的開啟

網路依賴所造成的社會資本的弱勢積累，使得藕鎮留守的孩子很難獲得學習和教育上的幫助和支持。由於他們在學校裡找不到成就感，就喜歡去網吧消遣，參加網路社群裡的活動。而且他們很容易受到夥伴們的慫恿，只要有人一說去網吧玩，大家興致就來了。「不去也不好，因為大家經常在一起玩的」。而網吧裡各種新奇的網路遊戲則俘獲了他們的心，使他們異化成了網路遊戲產業鏈上的「網路玩工」。為此藕鎮留

守的孩子平時喜歡宅在網吧裡，與外界沒什麼交際，即使朋友見面也是約著去網吧打遊戲，熱衷於參與網路社群的活動。因此，結成的社會資本網路也基本都是周圍缺少優質資源而喜歡玩遊戲的夥伴和遊戲裡的玩家。而這一群體聚在一起，相互感染，則更加不願讀書學習，反而進一步增強了他們對網路的依賴性。「大家在學校裡學不進去，上課聽不懂，很多題都不會做，感到無聊時，就喜歡去網吧上網。上網也不幹別的，就是玩遊戲（劉陽，15 歲，2014/7/14）」。

為了孩子的前途著想，年底返鄉的家長常常苦口婆心地勸說他們要好好讀書，將來考個好大學，這樣就不用呆在農村「受苦」了。但是這些孩子把這些話聽不進去，一有時間就溜去網吧了，只為了好玩。「像我們這些在學校裡混的人都是學渣，幾乎每個星期都跑去網吧玩，誰搞學習啊（爽爽，14 歲，2014/8/7）」。他們上課時感到無聊就睡覺或玩手機，學習成績也就談不上了。藕鎮留守的孩子對自己學習成績的評價也都表示「成績不好，在學校混畢業」。為此這些孩子基本被學校分在普通班裡。而一個普通班的人數為 55-60 人，通過中考考取重點高中的沒有，考取較好高中的只有 4-5 人；由於大部分人考的分數很低，就只能進一些對中考分數沒有什麼要求的一般高中或職校。因此藕鎮留守兒童有相當部分的人在初中畢業後終止學業或在高中階段退學，因為「讀書讀不進去，考大學沒有希望」，甚至還有人沒完成義務教育就退學了。新聞媒體關於留守兒童的報導也普遍都在反映「留守兒童在學習上存在諸多問題，成績不理想，輟學率高（〈「六一」前全國婦聯對留守兒童調查顯示 輟學率高成違法犯罪高危人群〉，2009 年 5 月 21 日；趙小俠，2014 年 12 月 3 日；〈海南留守兒童：孤獨作伴，寂寞成長〉，2016 年 7 月 19 日）」。而網路則是其中非常重要的影響因素。

而與之相比較，藕鎮裡無網路依賴的非留守兒童，他們的成績普遍

偏好，而且大多被學校分在重點班裡。而重點班的學生三分之一的能考入重點高中，其他的人則能考入比較好的高中。「我們重點班的學生跟普通班的人數是差不多的，一個班約 55-60 人，中考時三分之一的人考入重點高中，其他的能考入比較好的高中；這些孩子的父母在家，對他們上網有嚴格的控制，使他們不沉迷網路而能形成好的學習習慣。而普通班的學生，則沒有人考入重點高中，考入較好高中的人數也只有 4-5 人。普通班的學生愛上網，爸媽不在家，沒有人管，經常跑到網吧上網，還玩通宵，學習成績就可想而知了（藕鎮楊老師，2015/8/6）」。

藕鎮的老師們也普遍反映「留守的孩子就喜歡上網，不喜歡讀書」。家長們也在哀歎：「他們要是把玩遊戲的氣力，放在學習上就好了」。儘管有時網上的朋友發現他們還是未成年的孩子，也規勸他們要認真讀書，但是這些話他們根本聽不進去，仍是一有時間就溜去網吧了。因為社會資本的弱勢積累使他們在學校裡找不到讀書的意義和價值，他們也就不想讀了。「厭學」已成了藕鎮留守兒童的普遍心理，正如孩子們在 QQ 群裡聊的一樣，「再讀也就睡兩年」，而且還浪費家裡的錢。因此，這一群體中退學的人非常普遍。「高中都考不上，還讀什麼大學」。儘管家長有心培養孩子，但他們不想讀書了，家長也沒有辦法。「天天跑去網吧玩，把書讀不進去，也就不想讀了，不想糟蹋家裡的錢」（佳佳，12 歲，2013/2/1）。藕鎮網吧裡的這些孩子陸陸續續地退學之後就開始了他們流動的打工生活，而成了新一代的農民工。

我不配：你在哪裡上學？

紅塵默客：我已退學啦。

我日：為什麼啊。

紅塵默客：我去年年底退的學，上夠啦。上學對我來說不重要。

我日：我也上夠了，我爸不讓。

紅塵默客：我不準備上時，我家人也不同意。

我日：好吧。我爸爸媽媽因為這個事哭了。我不想讓他們傷心了。

紅塵默客：我第一次不上，我爸爸給我換了一個學校，在第二個學校混了一年。

我日：好吧，你多大。

紅塵默客：嘿嘿，我才15歲，你呢。

我日：15歲，知己。

紅塵默客：嗯嗯。

我日：交個朋友怎樣。

紅塵默客：可以啊。在學校整天無聊的很。

我日：恩。一樣的。無所謂。我在學校還可以玩手機，睡覺啊！

紅塵默客：我在學校，老師就不管我。嘿嘿，經常約著哥們去網吧打比賽。在學校裡混。

我日：一樣的。哈哈！學渣萬歲。

紅塵默客：我可是我們班的大仙！老師特封的。該睡覺啦！明天還要上班。

我日：你啊！上什麼班，我跟你混啊。我本來也出去打工的，我爸爸給我的理由是，不讓我在外面瞎混。他怕我在外面混社會學壞。

.....

偉偉：強強，我不讀了，反正成績不好。

黎系翰煦：為什麼啊？

偉偉：心情不好不讀了。

LIUCH9ENYAI：讀書還要看心情麼。

偉偉：讀的話，也就在學校睡兩年，玩兩年。

LIUCH9ENYAI：那就睡下去啊。

那誰〈私愛你〉：去混社會。

偉偉：沒人。初三混完去打工，18歲就回來混社會。

LIUCH9ENYAI：混真的沒有那麼容易。

陳偉：混起來不是目的，目的是這樣混好混拽。

黎系幹照：你夠拽了

LIUCH9ENYAI：才多大，出去混。

那誰〈私愛你〉：好吧！我媽要我讀大學！哎。

偉偉：我被學校踢了。

（孩子們的QQ群，2014/2/10）

上面來自孩子們QQ群裡的材料，我對偉偉進行了追蹤調查，他因打老師被學校勸退了。偉偉在藕中打架被開除了，後來又轉學到閘鎮中學，由於喜歡去網吧上網，很快就和學校裡的「混混們」混熟悉了。學校規定在晚上就寢時間和上課時不准玩手機。而偉偉由於晚上就寢時，偷偷玩手機（打遊戲），太投入了，沒有注意到來查寢的班主任老師，結果手機就被收走。偉偉當時有點不服氣，覺得老師管得有點寬，就跟老師打了一架。他說反正不想讀了，再讀也就在學校睡兩年。其結果被學校勸退了，現在已流動到城裡打工。

捌、夢的破滅：父母的痛苦與憂傷

家長無力改變自己「受苦」的命運，他們當初流動的主要目的是想通過打工改善家庭的生活環境，好好培養孩子。因為在他們看來，要改變孩子的身份，實現向社會中上階層流動，教育是比較理想而現實的出路，但是孩子接受教育的歷時投入，使他們僅靠土地的辛苦耕耘是很難

承受的，而且將來孩子讀大學，還需要很大一筆錢。「在家裡種田收入不大，孩子讀書要花錢，負擔不起，就出來打工了……出來打工都是為了孩子，我們在外打工掙錢供他讀書，希望他將來有出息」（磊磊的父母，2014/8/6）。因此家長選擇外出打工而將希望寄託在了孩子身上，希望他們接受良好教育，實現社會階層的向上流動，以擺脫底層的身份，而不要像他們一樣「受苦」。家長們一生最大的心願也是「讓孩子讀書上大學，有一個好的前程」。

但是農村社會的變遷和人口流動，從根本上改變了孩子們社會化的交往環境，而農村網吧也正逢此時「乘虛而入」，使得互聯網成了他們社會化的重要媒介。在缺少任何防護的情況下，心智未成熟的留守兒童被過早地捲入虛擬的網路世界尤其是網路遊戲之中，使他們無心學習而早早外出打工了，重複著他們父母的足跡。甚至一些孩子的父母還專程為了孩子的事情從外地趕回來，痛罵他們不好好學習，在學校惹事生非，並跟學校老師說好話，希望老師能好好管教，但是打也打了，罵也罵了，可孩子還是喜歡往網吧裡跑，「不想上學」，父母也沒有辦法了。佳佳的媽媽因她初中一年級都沒讀完就退學出來打工，傷心得年底都沒有回家過年，而在打工的地方哭了好幾天。

大多數家長也都認為網吧和網路遊戲確實危害了他們的孩子，使其社會化的發展偏離了他們的初衷，並沒有成為他們希望成為的那種類型而過早地加入了打工的隊伍，這讓他們無法承受住一代人被荒廢垮掉的生命之重，而因此痛心疾首。正如孩子們在 QQ 群裡所聊的那樣，當他們不想讀書了，他們的爸爸媽媽都傷心地哭了。這不僅使家長們當初的願望落空了，而且使他們更加無可奈何。

玖、總結與討論

農村互聯網是農村信息化的重要部分，也是中國互聯網未來發展的潛力所在。而當下的實際情況是，雖然互聯網已進入中國農村，少數富裕一些的家庭也購置了電腦，但在農村用電腦上網的地方主要還是散落在鄉鎮裡的網吧。留守的老人由於「數位溝」被排斥在外，留守兒童則成了農村網吧的消費主體。目前互聯網已融入到他們的日常生活之中，成了他們社會交往的重要媒介。

本研究以湖北省藕鎮為個案，採用民族誌調查的路徑，以探討網吧產業嵌入農村之後對留守兒童社會交往所產生的影響。本研究發現，農村的急劇變遷和人口流動導致農村的空心化，而網吧產業正好「乘虛而入」，在農村著手新一輪的「圈地運動」。心智未成熟的留守兒童群體由於缺少自控能力，很難經受住誘惑，而將大量的時間和精力都耗在了網路世界裡，儘管他們體驗了到「快樂」，消解了他們的孤獨與無聊，但是他們的交往活動也被捲入到了遊戲產業鏈之中而對網路形成了過度的依賴，由此深刻影響到了他們社會交往中社會資本的建構，導致其社會資本出現了弱勢積累的問題，即網路依賴使留守兒童在社會交往中無法積累到優質資源，反而使他們利用網路新媒體的群聚功能將周圍一些不愛學習的同學和夥伴聚在一起，形成了一個關係緊密的小圈子。而這些孩子聚在一起，相互感染，則進一步增強了他們對網路的依賴性，這使他們無心讀書而過早地退學，開始了他們流動的打工生活，有的甚至初中未畢業就外出打工了。至於怎麼打工，能打什麼樣的工，其命運已不由他們決定，而只能身不由己地被捲入世界工廠的產業鏈之中而成為廉價的低齡勞工，這讓家長們痛心不已。

到此，本研究所講述的「農村網吧裡的孩子們」的故事就結束了。如果用一句話來總結本研究的發現，那就是：網吧產業嵌入農村之後，對留守兒童的社會交往產生著負能量，正在導致留守的一代人被荒廢垮掉。因為這不僅是藕鎮的問題，而且是數位時代整個中國農村無法回避的重大現實問題。

現在網吧產業正在向「不設防」的農村擴散，而農村網吧的消費主體也基本上都是留守兒童，且越來越呈低齡化的特點。新聞媒體在全國各地的調查採訪也都發現，農村網吧內「禁止未成年人進入」的標語形同虛設，電腦前坐著的都是中小學生。一些網吧為了吸引這一群體來上網還提供中餐、夜宵，允許在沙發上睡覺，也可以賒帳等（鐘發斌，楊健，2003，頁 143）。甚至還開麵包車到學校門口去接他們（〈黑網吧悄然進入農村〉，2013 年 6 月 25 日）。每天上學前、訪學後，留守的孩子習慣成群結隊地去網吧玩，甚至有不少孩子上課時間也呆在網吧裡（〈黑網吧危害農村娃〉，2010 年 4 月 11 日）。家長們普遍反映，孩子喜歡去網吧玩遊戲，自己多次把他們從網吧裡面找回來，但他們一放學又進去了，天天腦袋裡想的就是遊戲能升多少級，賺多少錢（王勇，2007 年 7 月 3 日）。在這一群體中逃課、曠課都是家常便飯，上課更是無精打采（王樹恒，2015 年 8 月 13 日）。即使他們不玩電腦，也喜歡去網吧裡逛逛，感受與同輩群體在一起的熱鬧氛圍。這造成他們社會化的交往活動對網路的過度依賴，無心讀書而在學校裡混日子，等到年齡稍大一點，就想著出去打工。

跟城市孩子相比，農村留守兒童的互聯網使用並沒有一個良好的開端，並且在社會化的交往中不斷強化著他們社會資本的弱勢積累，使其沉迷於虛擬的網路世界。有研究也表明，偏遠地區兒童近用電腦並不會自動地改善其學習狀況，反而易強化其弱勢，沉迷於網路遊戲，而非像

城市孩子用於改善學習，獲取知識（林宇玲，2007，頁 83）。為此本研究還可以透視到在數位時代，城鄉之間的差距從下一代人開始已經擴大。因為數位鴻溝的影響形塑了網路社會的不平等。這種不平等已不再簡單地體現在資訊和知識上的差距，而是更深刻影響到孩子們的社會化成長。儘管農民的城市流動，從其家庭的總體收入來看，確實帶來了生活品質的改善和農村經濟的發展，但是所付出的代價卻是孩子的未來和前途，這使家長們痛心不已而後悔當初出來打工，沒有把孩子教好。

遇到此問題時，學界往往習慣將責任單一歸罪於網吧和網路遊戲，但是當我們追問城市裡的孩子為什麼沒有變成這樣時？其問題就不是僅僅歸罪於網吧和網路遊戲本身這麼簡單，其根源應從社會環境、家庭責任、學校教育、政府職責等來尋找。因為農村留守兒童由於缺乏父母的管教和約束，其社會化的健康成長已成為社會問題，而網吧的「趁虛而入」，則使問題變得更加嚴峻。

本研究的理論貢獻在於以一種「內視角」進入農村，觀察到了網吧產業嵌入之後的互聯網使用情形，深刻揭示了留守的一代人被荒廢垮掉的重大現實問題。現有的研究很少觸及到這一重大問題，而更多的是停留在一系列農村互聯網政策、措施和項目實施的討論和效果分析上。而且學界關於農村互聯網的調查研究，習慣將「農村網民」作為一個模糊的整體來描述農村互聯網的使用情況，卻忽視了內部的差異性和實踐問題，而本研究也彌補了這一不足。

本研究受限於研究方法，未能根據留守的不同情況，將留守兒童細分出「父外出」、「母外出」、「雙親外出」的情況。而處於不同留守狀態下的兒童，其互聯網使用有何不同？要回答這一問題，未來的研究則需要借助定量研究的方法對其進行精細化的測量。另外，由於網吧裡的孩子以留守男童居多，為此文中對留守男童的調查相對比較多，當然

也涉及到了留守女童。至於留守男童與留守女童在互聯網實踐中有哪些差異，這就延伸出「留守兒童與網路」的另外一個主題，即留守兒童的互聯網實踐與性別差異問題。該問題也是值得未來研究繼續深入探討的問題。

注釋

本文由於篇幅限制，豐富的實證材料沒有完全呈現出來，研究者如果需要，可以向本人索取。

參考文獻

- 丁未（2009）。〈黑白世界：一個城中村的互聯網實踐〉，《開放時代》，3: 146。
- 中國互聯網絡資訊中心（2015）。《2014年中國農村互聯網發展狀況調查報告》。取自 <http://www.cnnic.net.cn/>。
- 中國青少年研究中心（2014）。〈中國農村留守兒童生存狀態調查：9大突出問題〉。澎湃新聞。取自 <http://www.thepaper.cn/>。
- 《互聯網上網服務營業場所管理條例》（2016年修訂版）。中華人民共和國工業和資訊化部。取自 <http://www.miit.gov.cn/>。
- 〈「六一」前全國婦聯對留守兒童調查顯示 輟學率高成違法犯罪高危人群〉（2009年5月21日）。《法制日報》。取自 <http://news.sohu.com/20090521/n264085288.shtml>
- 王勇〈黑網吧正向農村轉移，女生不會聊QQ被認為老土〉（2007年7月3日）。王樹恒《海南日報》。取自 <http://news.qq.com/a/20070703/000917.htm>
- 全國婦聯（2013）。《我國農村留守兒童、城鄉流動兒童狀況研究報告》。取自中國經濟網 <http://www.ce.cn/>
- 〈如何辦好農村網吧〉（2008年8月2日）。《農民日報》。取自 <http://m.bitscn.com/wb/netbar/200808/147939.html>
- 李文革、沈杰、季為民（編）（2014）。《中國未成年人互聯網運用報告（2013-2014）》，北京：社會學科文獻出版社。
- 林宇玲（2007）：〈偏遠地區學童的電玩實踐與性別〉，《新聞學研究》，90: 83。
- 邱林川（2013）。《資訊時代的世界工廠》。廣西：廣西師範大學出版社。
- 姜亦周、張平（2012）。〈網路遊戲實名制的法律問題分析〉，《武漢大學學報》（哲社版），1: 55。
- 施志軍（2014年8月19日）。〈紮堆網吧沒人管 留守兒童常效仿黑社會影片〉，《京華時報》。取自 <http://www.in853.com/3g/news/bencandy.php?fid=55&id=48809>
- 夏鑄九、王志弘等譯（2001）。《網路社會的崛起》。北京：社會學科文獻出版社。（原書 Castells, M. [1996]. The rise of the network society: The information age: Economy, society, and culture (Vol. 1). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.）
- 〈海南留守兒童：孤獨作伴，寂寞成長〉（2016年7月19日）。《海南日報》。取

- 自 <http://share.iclient.ifeng.com/news/shareNews?aid=111242896&autoFresh=1&channelId=>
- 郝曉鳴、趙靳秋（2007）。〈從農村互聯網的推廣看創新擴散理論的適用性〉，《現代傳播》，6: 103。
- 陳剛（2009）。〈中國農村互聯網發展的有關問題研究〉，《廣告大觀》，6: 6。
- 〈揭秘農村黑網吧：開麵包車到校門口接學生〉（2013 年 7 月 13 日），《瞭望新聞週刊》。取自 <http://tech.sina.com.cn/i/2013-07-13/07368536046.shtml>
- 〈黑網吧危害農村娃〉（2010 年 4 月 11 日）。《安徽日報》。取自 <http://ah.anhnews.com/system/2010/04/11/002792895.shtml>
- 〈黑網吧悄然進入農村〉（2013 年 6 月 25 日）。《人民日報》，第 9 版。
- 〈黑網吧潛入農村危害大〉（2015 年 8 月 13 日）。《河南日報農村版》。取自 <http://www.szwblm.com/show-30-137-1.html>
- 楊小川、陳向東（2011）。〈查處取締黑網吧工作的思考〉，《中國工商管理研究》，5: 73。
- 楚亞傑（2013）。《城市日常生活場景中的網吧研究》。復旦大學博士論文。
- 葉明睿（2013）。〈用戶主管感知視點下的農村地區互聯網創新擴散研究〉，《現代傳播》，4: 117。
- 葉明睿（2014）。〈擴散進程中的再認識：符號活動視域下農村居民對互聯網認知的實證研究〉，《新聞與傳播研究》，4: 66, 74-75。
- 熊培雲（2011）。《一個村莊裡的中國》。北京：新星出版社。
- 趙小俠（2014 年 12 月 3 日）。〈中國留守兒童孤獨感強，成績滑坡問題嚴重〉，環球網。取自 <http://finance.huanqiu.com/view/2014-12/5225653.html>
- 範興華（2012）。《家庭處境不利對農村留守兒童心理適應的影響》。長沙：湖南師範大學出版社。
- 鄧方譯（1999）。《社會理論的基礎》，北京：社會科學文獻出版社。（原書 Coleman, J. [1990]. Foundations of social theory. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.）
- 龍菲 徐大慰譯（2010）。《人類學家在田野：參與觀察中的案例分析》。上海：上海譯文出版社。（原書 Hume, L., & Mulcock, J. (Eds.). [2005]. Anthropologists in the field: Cases in participant observation. New York, NY: Columbia University Press.）
- 鐘發斌、楊健（2003）。〈網吧治理：問題與對策〉，《中山大學學報論叢》，4: 143。
- 〈驚！農村「黑網吧」肆虐蔓延 家長感慨：「黑網吧」幾乎把自家孩子給毀了〉（2013 年 7 月 15 日）。《瞭望新聞週刊》。取自 <http://www.gamersky.com/news/201307/286176.shtml?tag=wap>

農村網吧裡的孩子們——基於湖北省蕩鎮留守兒童互聯網使用與社會交往的民族誌調查

Asher S. R., & Paquette J. A. (2003). Loneliness and peer relations in childhood. *Current Directions in Psychological Science*, 12(3), 75-78.

Mesch, G. (2006). Family relations and the Internet: Exploring a family boundaries approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), 119-138.

附錄

本文中涉及的主要受訪者在校學習的基本情況

化名	性別	年齡	是否屬 留守儿童	學習情況	備註
丹丹	女	15 歲	留守儿童	中考分數較低，升一般高中	高中退學，外出打工
金輝	男	15 歲	留守儿童	中考分數太低，沒升高中	外出打工
磊磊	男	16 歲	留守儿童	中考分數太低，由家長花錢進了一般高中	
昊昊	男	14 歲	留守儿童	中考分數太低，沒升高中	外出打工
宏兒	男	14 歲	留守儿童	中考分數較低，升一般高中	
爽爽	男	14 歲	留守儿童	中考分數太低，沒升高中	選擇當兵
偉偉	男	14 歲	留守儿童	成績差，初中退學	外出打工
洋洋	男	14 歲	留守儿童	中考分數太低，沒升高中	外出打工
迪迪	男	11 歲	留守儿童	初中在讀，學習成績不好	
劉兒	男	13 歲	留守儿童	初中在讀，學習成績不好	
佳佳	女	12 歲	留守儿童	成績差，初中退學	外出打工
小琴	女	16 歲	留守儿童	中考分數低，升一般的高中	
倫傑	男	16 歲	留守儿童	中考分數太低，由家長花錢進了一般高中	高中退學，外出打工
涵涵	男	13 歲	留守儿童	初中在讀，學習成績不好	
甯兒	男	14 歲	留守儿童	未升高中，選擇讀職校	職校對中考分數要求非常低
曉曉	男	10 歲	留守儿童	讀小學，成績不好	
順子	男	15 歲	留守儿童	中考分數較低，升一般高中	

化名	性別	年齡	是否屬留守兒童	學習情況	備註
濤濤	男	15 歲	留守兒童	中考分數較低，升一般高中	高中退學，外出打工
胡兒	男	16 歲	留守兒童	中考分數較低，升一般高中	
虎子	男	16 歲	留守兒童	中考分數較低，升一般高中	高中退學，外出打工
劉陽	男	15 歲	留守兒童	中考分數太低，沒升高中	外出打工
小潔	女	13 歲	留守兒童	初中在讀，學習成績不好	
瑜兒	男	12 歲	留守兒童	初中在讀，學習成績不好	
演兒	男	16 歲	留守兒童	未升高中，選擇讀職校	職校對中考分數要求非常低
小敏	女	16 歲	非留守兒童	成績很好，中考升入重點高中	
阿興	男	16 歲	非留守兒童	成績很好，中考升入重點高中	
小楠	女	16 歲	非留守兒童	成績很好，中考升入重點高中	
阿王	男	14 歲	非留守兒童	成績很好，被分在初中重點班	

Children in Rural Internet Café
——Ethnographic Investigation on the Internet
Usage and Social Interaction of Left-behind
Children in Ou Town Hubei Province

Cheng-Yun Guan *

ABSTRACT

The paper that takes Ou Town in Hubei Province as a case, studies the influence on the socialization of left-behind children after the intrusion of the Internet café industry into rural areas by ethnographic investigation. This study figures out a large number of migrant workers crowding into urban areas left nothing but the hollowing-out in rural regions. Unfortunately, the Internet café industry makes use of this chance to scramble for the children's market. Mentally immature left-behind children find it hard to resist the temptation because of lack of self-control, so that they waste massive amount of time and energy in the virtue world. Despite they have experienced the "pleasure", and relieved from loneliness and boredom, their interaction activities have also been involved in the online game industry chain. This does not only exert impacts on the communication among people, but also on the construction of social capital in their social interaction, which leads to the

* Cheng-Yun Guan is Lecturer at School of Journalism and Communication, Shaanxi Normal University, Xi'an, China.

disadvantaged accumulation of social capital. The group affected by the network, inadvertently learns at school and drops out one after another, ending up in their flow-life work from one city to another.

Keywords: left-behind children, rural Internet café, social interaction, social capital

• 新聞學研究 • 第一三二期 2017 年 7 月