

# 从网络游戏成瘾看青少年新媒体素养教育\*

王仕勇

(重庆工商大学 政治与社会发展学院,重庆 400067)

[摘要] 社会各界对青少年网络游戏成瘾现象的不同归因,折射了在新媒体到来时家庭社会化功能的弱化、学校教育职能的偏离和大众传媒社会责任的不足。无论是社会发展还是青少年的个人发展,新媒体素养都需要提上重要的议事日程。青少年要学会正确认识、利用和参与新媒体,形成良好的传媒素养,家庭、社会、学校都应是提升青少年新媒体素养的重要途径。

[关键词] 网络游戏;新媒体;道德;传媒素养

[中图分类号] B845.4 [文献标识码] A [文章编号] 1672-0598(2008)02-0149-03

互联网娱乐功能在青少年群体中的过度发展,引起了社会各界的广泛关注。以网络游戏为例,据中国互联网协会 DCC 互联网数据中心调查报告,2007年我国网络游戏用户达到了4800万,其中主体是青少年。网络游戏为青少年提供了超越时空、现实身份、家庭背景和教育程度等方面限制的新型娱乐和生活方式,但同时也带来了日常生活游戏所没有的暴力、色情、恐怖等问题,不少青少年沉迷于这一虚拟的世界。网络游戏由此被称为“电子海洛因”,于是开始出现了此起彼伏的“救救孩子”的呼吁。

针对不良网络游戏内容严重侵蚀青少年身心健康、网络成瘾等一系列严重的社会问题,学校、家长关心的是如何保护青少年网络游戏玩家的身心健康,引导青少年“玩健康的游戏与健康地玩游戏”;社会媒体及公众对网络游戏的认定几乎都是否定性的。笔者以为,上述问题的产生,实际上折射出在青少年社会化过程中家庭社会化功能的弱化、学校教育职能的偏离和大众传媒社会责任的不足。归根结底是家庭、社会、学校在面对媒介的转型,面对以数字技术为基础的新媒体时准备不足,缺乏新媒体素养。

## 一、从网络游戏的正负面影响看提升青少年新媒体素养的意义

网络游戏的发达给青少年带来了巨大的影响,

虽然现在人们更多地注意到其负面的影响,如迷恋网络游戏浪费时间、浪费金钱、危害健康,模糊道德认知,引发性格孤僻、冷漠、怪异和暴躁心理,导致道德失范、行为越轨甚至违法犯罪。实际上,网络游戏本身带给青少年的不仅仅只是负面影响。

首先,网络游戏是高科技的产物,具有仿真性、竞技性和互动性,能让人获得身临其境的逼真娱乐体验,对于喜欢刺激和新奇,具有丰富想象力的青少年来说,能从中得到乐趣和放松。其次,网络游戏被称作智力挑战,能启迪人的幻想和空间想象力,有益于培养探索精神,锻炼人的毅力,从解决难题和升级过关中青少年可以获得一种虚拟的进步和成就感,得到在现实生活中得不到的自我肯定及社会肯定,从而得到极大的心理满足。第三,网络游戏的最大魅力在于它具有交互性,提供了人与人之间不限地域的交流,还可以让青少年经历友谊、爱情、竞争、协作、团队精神等。

由此看来,人们对网络游戏带有偏见、误解和近视的眼光。美国学者拉扎斯菲尔德和默顿曾指出:大众媒介是一种既可以为善服务,也可以为恶服务的工具。青少年作为整个社会成员中最敏感的层次,在学习压力和社会压力越来越大的情况下,他们需要找到一个途径,来展现他们对新事物、新知识的迅速反应能力、强烈的求知欲和积极的探

\* [收稿日期] 2008-01-05

[基础项目] 本论文为王仕勇主持的重庆市教委人文社科重点项目《传媒环境对大学生思想政治教育的影响及对策研究》(项目编号:07SK186)阶段性成果。

[作者简介] 王仕勇(1970-),男,四川巴中人,重庆工商大学政治与社会发展学院党总支书记,副教授,研究方向:传播学、思想政治教育。

索创新精神,网络游戏营造的虚拟空间恰恰满足了这种需求。因此,关键是要充分发挥包括网络在内的新媒体的积极作用和阻止新媒体的消极影响。这就要求提高青少年的新媒体素养。

新媒体对社会和个人的影响日益巨大,新媒体素养将成为个人发展的重要条件和标志之一。新媒体的许多副作用,其实只是使用不当所致。提高新媒体素养,能帮助青少年面对新媒体时学会明智地选择和正确地分辨,让他们了解自己的信息需求,有效地、批判性地获取信息,熟练地、批判地评价信息,并能够根据实际精确地、创造性地使用信息,从中获得更多的有益成分,避免其消极影响和危害。20世纪30年代的传媒素养教育的意义就在于,培养更主动、更有批判能力的媒介使用者,以抵抗传媒的低俗、商业化等带来的负面影响。

## 二、从网络的特征和使用现状看青少年新媒体素养的内涵

在网络空间,个人能凭借大规模信息交流系统建立多向的相互联系,个人既可以是新闻和信息的接受者,也可以成为新闻和信息的传递者。网络传播的特性使任何人只要进入网络,都可借助隐匿的网民身份和虚拟的名字畅所欲言。这种自由和交互性使各种议题纷呈,消解了舆论的整合性,造成了网上舆论的分散性和多元化。网络的全球化使网络文化呈现开放性、非主流性特征。在网络世界,通俗文化与高雅文化、大众文化与精英文化的分野和界限模糊,多元文化共存,既有优秀文化,也有落后腐朽甚至反动的文化。网络上有用信息和虚假信息同时并存,社会理想和颓废情绪同时传播,时尚生活与淫秽、色情、赌博、欺诈等行为一起显现,网络文化良莠不齐。

根据第20次《中国互联网络发展状况统计报告》,青少年学生网民对互联网所扮演的各种角色的应用程度排序为:娱乐工具>沟通工具>信息渠道>生活助手。他们对互联网娱乐功能的使用超过对任何一种其他功能,就连信息渠道功能也在其之后。青少年学生对网络音乐的使用率为91.4%,高出总体网民使用率22.9%;对网络影视的使用率为79.6%,高出总体网民使用率18.8%;对网络游戏的使用率为67.1%,高出总体网民使用率11.1%。在网络新闻使用、搜索引擎使用上却低于总体网民使用率。

网络的特征在很大程度上反映了新媒体的出现对使用者的素质提出了更高的要求。青少年网络应用程度更显示了提升青少年媒介素养尤其是新媒体素养的极端紧迫性。笔者综合各方面的资

料认为,青少年的新媒体素养教育的内涵,应包括以下几个方面:

第一,能正确认识新媒体,包括了解新媒体的基本知识、性质、特点。懂得新媒体具有容量大、迅速及时等长处,也有损身体健康,容易造成包括虚假信息、色情信息、垃圾邮件等信息污染等短处。

第二,能正确认识新媒体的影响。懂得新媒体增加了公众维护自己权益和参政议政的机会,提高了政治的开放度和透明度,提供了建立社会联系和交流、参与社会公共生活的新机会,促进了全社会的经济发展,同时也会形成数字化时代新的信息、知识和机会的不平等,同时加剧了信息控制和话语霸权,还提供了新的违法犯罪途径;懂得新媒体有助于构筑和保持文化多元,加强人们的自主性,同时又对社会文化的存在,对人们的个人意识、思维方式、生活方式、工作方式和交往方式有很大的影响;懂得新媒体使人与人、人与社会的交往更为频繁,联系更为紧密,但同时又容易使人疏离真实世界,降低在现实中的行动能力。

第三,能有效地利用新媒体。学会使用相关的设备和软件,能熟练地从新媒体获取和发出信息;能充分地取利避害,善于分辨信息的优劣,对网络安全问题有一定的防范意识和能力;有必要的自我控制能力,不陷入各种聊天、游戏、色情内容而贻害身心;能切实履行好义务行使好权利,遵守社会公德,自觉承担社会责任。

## 三、从网络游戏成瘾的原因看提升青少年新媒体素养的途径

网络游戏已经成为青少年休闲娱乐方式中最吸引人的一种文化消费类型。随着中国社会的变迁,传统的社会化权威日渐弱化,新的社会化范式正在生成。在家庭和学校的社会化力量削弱,它们与青少年联结出现松动的同时,以新技术革命为特征的信息时代到来了,网络等新媒体成为现代社会信息交流的重要途径,它以其特有的方式为青少年提供了一种认识事物和把握事物的新环境。笔者以为,造成青少年网络成瘾的原因主要有三个方面:

### 第一,家庭的社会化功能不断弱化

父母忙于自己的事业,缺乏充足的时间和精力与子女进行交流和沟通,父母把对孩子的教育让位于学校,造成家庭社会化职能外移。据调查,对电脑游戏和短信上瘾的青少年很多都是在“类孤儿环境”中长大的,除了单亲家庭之外,父母或双双出国、或忙于工作,很少关心孩子的所思所想,不了解孩子对新媒体“上瘾”的内在驱动力。同时,父

母对于社会环境的变迁包括新媒体的出现缺乏足够清醒的认识,产生认识上的滞后和对新环境适应的困难,甚至不能接受“文化反哺”,于是放弃了对子女的疏导。

### 第二,学校教育职能偏离

学校在教育中对学业的偏重和学校的过度竞争给青少年造成压力是网络成瘾的又一原因。面对新媒体的到来,我国的各类学校都没有引起足够的重视,媒介素养教育的缺失从一个角度体现了学校教育职能的偏离:过分注重学业,忽视对学生适应社会能力的培养。媒介素养教育与研究在国外已兴起了七、八十年,英、美等国家和港台地区已将媒介素养教育内容列入大、中、小学课程,联合国教科文组织也制定了传媒教育计划。第 20 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,青少年学生第一次接触互联网大多在 13 - 16 岁,这部分网民占总体学生网民的几乎一半(47.5%)。这一时期正是大部分学生的初中阶段和高中早期阶段,是进行媒介素养教育的启蒙时期关键时期。我国青少年媒介素养教育的缺失,导致他们在接触网络的同时没有学会建立对网络信息的批判接受模式,没有学会独立思考和判断问题,不能客观认识网络,网络信息中的落后腐朽文化,消极颓废的价值观和人生观,网络游戏中的暴力、色情、凶杀等,对他们的心理和行为产生了潜移默化的影响。

### 第三,大众传媒社会责任不足

我国数字娱乐及网络游戏产业蓬勃发展,成为文化经济、文化产业一个新的增长点,但由此也带来了管理上的混乱。如一些网络游戏产品中存在淫秽、色情、赌博、暴力、愚昧、迷信以及危害国家安全等不健康内容;一些商业网站打着交友、性教育的幌子散布色情信息,网络色情已成为严重的社会公害;一些网络媒体基于提高点击率等目的,不惜

传播虚假信息和错误信息等。这些都直接表明了大众传媒社会责任的不足。

由此看来,提升青少年的新媒体素养是一项系统工程,除青少年自身学习提高外,还需要学校教育、家庭教育、社会教育和新媒体的“言传身教”。在家庭教育方面,家长要学会掌握现代社会信息交流的工具,进入孩子们的新媒体世界,直接了解虚拟世界里的孩子。这样才能缩短家长与孩子的代沟,增强相互间的了解。家长提高了新媒体素养,就可以更好地、更直接地指导孩子充分有效地利用新媒体,培养、提高孩子的审美能力、辨别能力,使之取其高雅、弃其低俗,才能使青少年受益于新媒体。在学校教育方面,应该在中小学阶段大力普及新媒体素养教育课程,通过学校授课的方式,在青少年接触新媒体的同时,就具备较好的传媒素养。学校要帮助青少年选择思想性强、艺术水平高的文化产品作为文化消费对象,自觉抵制新媒体带来的负面影响。在社会教育方面,可在各级各类学校和其他场所,开设面向社会的相关课程和讲座,如在社区、街道、村镇开展新媒体技能培训等。大众传媒要在自己的传播活动中加强职业道德和社会责任,同时加强传媒素养方面的传播。

#### [参考文献]

- [1] 蒋宏. 徐剑. 新媒体导论 [M]. 上海交通大学出版社, 2006
- [2] 鲍宗豪. 网络与当代社会文化 [M]. 上海三联书店, 2001.
- [3] 华红琴. 网络影响下的青少年社会化与生活方式 [J]. 社会, 2007, (2).
- [4] 兰宜春. 转型期青少年社会化困境的研究 [J]. 经济纵横, 2005, (5).

(责任编辑:朱德东)

## On New Media Quality Education of the Adolescents Based on the Internet Game Addiction

WANG Shi - yong

(School of Politics and Social Development, Chongqing Technology and Business University, Chongqing 400067, China)

**Abstract:** The various reasons for internet game addiction of adolescents concluded by all circles reflect the reduction of family socialization function in the situation of new media and the deviation of school education duty and the insufficiency of massive media social responsibility. No matter how social development or individual development of adolescents goes, new media quality education should be put on important agenda. The adolescents should properly understand, utilize and participate in new media to form good media quality. Furthermore, it is important for family, society and school are all important factors to improve new media education quality.

**Keywords:** internet game; new media; morality; quality of media