

青少年网络游戏素养现状与规范措施研究

王天昊

北京联合大学应用文理学院, 北京

收稿日期: 2024年6月17日; 录用日期: 2024年8月1日; 发布日期: 2024年8月12日

摘要

当前网络游戏日益丰富化, 逐渐更深嵌入到人民群众的娱乐生活中, 而社会阅历不足和受青春期影响的青少年由于其网络游戏素养的低下, 容易在网络游戏世界中迷失自我, 做出错误判断。对于广大青少年而言, 由于自身家庭条件和思想水平的差异, 难以在网络游戏素养方面完全统一, 故青少年网络游戏素养可因其发展水平的不同分为在游戏中使用: 获取、识别、评价与传播与在游戏中协作: 创造、法规、伦理和道德。因而笔者认为提升青少年网络游戏素养需要多方协同助力, 国家需要推进立法、完善制度; 家庭需要维护环境、理解游戏; 学校则需要教育先行、贯通多方。

关键词

网络素养, 游戏素养, 青少年

Research on the Current Situation and Normative Measures of Youth's Online Game Literacy

Tianhao Wang

College of Arts and Science, Beijing Union University, Beijing

Received: Jun. 17th, 2024; accepted: Aug. 1st, 2024; published: Aug. 12th, 2024

Abstract

Currently, online games are becoming increasingly rich and deeply embedded in the entertain-

文章引用: 王天昊. 青少年网络游戏素养现状与规范措施研究[J]. 社会科学前沿, 2024, 13(8): 391-399.

DOI: 10.12677/ass.2024.138717

ment lives of the people. However, teenagers with insufficient social experience and influenced by adolescence are prone to losing themselves and making incorrect judgments in the world of online games due to their low level of online gaming literacy. For the vast majority of teenagers, due to differences in their own family conditions and ideological levels, it is difficult to fully unify their online gaming literacy. Therefore, their online gaming literacy can be divided into two categories based on their different levels of development: use in games: acquisition, identification, evaluation, and dissemination; and collaboration in games: creation, regulation, ethics, and morality. Therefore, the author believes that improving the online gaming literacy of young people requires collaborative efforts from multiple parties, and the country needs to promote legislation and improve systems; Families need to maintain the environment and understand games; Schools need to prioritize education and connect multiple aspects.

Keywords

Network Literacy, Gaming Literacy, Youngsters

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

游戏是人们生活不可或缺的一部分，是满足人民精神文化需求的重要方式，适当且有趣的游戏可以缓解烦躁的心情，给无声的生活带来一点欢声笑语。随着互联网的飞速演进，网络游戏成为当今人类的生活中一道色彩。根据《2022 年中国游戏产业报告》[1]，截至 2022 年，全球游戏市场规模约为 2000 亿美元，用户规模约为 32 亿人。我国游戏市场规模为 2658.84 亿元，用户规模约为 6.64 亿人。我国以全球约五分之一的玩家数量、约七分之一的市场规模，这庞大规模的数据充分显现着我国游戏行业的壮大和游戏用户规模的巨大。网络游戏也是这庞大数据的重要主体之一，我国的网络游戏随着互联网和移动网络的发展协同进步，已经成为人民群众的主要娱乐方式之一，王者荣耀、英雄联盟手游等游戏深入网络游戏用户的心中。网络游戏作为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，区别于传统单机游戏，网游具有高互动性、高即时性、强冲击性等特点，在给玩家带来新鲜刺激的游戏体验的同时，还可以让用户在游戏公司搭建的社交平台中与他人互动，产生联系。有趣的游戏内容和与他人产生网络连接的双重体验容易吸引用户沉溺其中。

青少年是网络游戏用户的重要一分子，青少年的学习压力日趋加大，网络游戏成为了他们减轻学习压力、放松身心的重要方式之一。根据《2021 年全国未成年人互联网使用情况研究报告》[2]，2018 年以来，我国未成年网民规模保持四年连续增长，到 2021 年未成年人互联网普及率为 96.8%，其中小学、初中、高中、中等职业教育学生的互联网普及率分别为 95.0%、99.4%、98.4%、98.8%；报告中关于未成年网民在网上从事娱乐活动的数据显示，62.3%的未成年网民会经常玩网络游戏。数据充分证明了网络游戏在未成年网民生活中的地位是不可或缺的。而网络游戏的内容全面发展，网络游戏不仅仅包括游戏一个内容，还会包括社交、看直播等功能，网络游戏内容的复杂化，给青少年带来的不仅仅是游戏操作上的不便，更是心理和生活上的困境。

2. 研究综述

2.1. 概念厘清

2.1.1. 青少年

青少年是指人类从儿童到成人的过渡期，这一时期被学者称为青春期。在此阶段，人类会经历一段蜕变的时期。青春期的青少年还处于社会化的初级阶段，他们的自我认知、判断和决策能力还不完善，因此需要给予他们建议和支持。本研究定义青少年为年龄在 12~19 岁之间的人群，他们正处于青春期，情绪敏感，学业压力较大，即将面临重要的中考和高考，需要更多的关注。

2.1.2. 网络游戏

网络游戏是一种在线游戏，通常被简称为“网游”。它利用互联网作为传播媒介，用户可通过游戏运营商服务器和计算机、手机、iPad 等电子设备作为处理终端，利用游戏客户端软件或网页进行信息交互。这种游戏旨在提供可持续性的娱乐、休闲、交流和虚拟成就的体验[2]。

2.1.3. 网络素养

关于网络素养的含义，学术界有众多不同的见解。1994 年，由美国学者麦克库劳(C.R. McClure)首次提出“网络素养”概念。麦克库劳认为，网络素养由两方面组成，即知识和技能[3]。美国学者阿特·西尔夫布莱特(Art Silverblatt)丰富了网络素养的涵义，他认为网络素养包括七个层面：分别为第一，可以决定自己的网络消费；第二，对网络传播的基本原理有较好的了解；第三，能够认清网络对于个人及社会的影响；第四，具有分析网络信息策略的能力；第五，善于解读网络信息文本和网络媒介文化；第六，能够很好地理解和欣赏网络信息的内容；第七，向网络互动的对象提供负责的、有效的媒介讯息[4]。

2017 年喻国明等人发表的《网络素养：概念演进、基本内涵及养成的操作性逻辑》的文章对网络素养概念的演进、基本内涵等进行了详细的阐述，提出了网络素养培育和养成的核心内容与梯度范式，即“认知－观念－行为[5]”。杭孝平教授发表的《网络素养：基本概念、评价指标与主要内容》的文章对网络素养下了全方位、全层次的定义，认为网络素养标准包括三部分内容，即知网、用网、融网。知网是指对网络有基本认知，了解网络的基本定义、特征、功能等；用网是指如何使用网络，包括网络信息获取能力、识别能力、评价能力和传播能力等；融网就是创造性地使用网络，以及网络道德、网络伦理、网络法规等[6]。

2.1.4. 游戏素养

David Buckingham 和 Andrew Burn [7]在《游戏素养的理论与实践》中指出，分析游戏素养要关注其可能性与局限性，需要将游戏素养与其他素养区分开来，注意游戏与其他媒介所具有的共同特征，以及游戏作为一种文化形式能与其他媒介区分开来的特征。谈到为在校学生设计的游戏“Making Games”这个项目时，他们从文化、批判性和创造性这三个维度对游戏素养进行了解释。对于游戏素养的具体定义，张倩苇[8]提出，它指游戏者能从玩游戏中获得知识、技能和体验，具备在游戏情境中运用所学的知识和技能做出决策的能力，具有批判意识和创造性。他还认为游戏素养包括游戏知识、游戏规则、游戏技能、游戏动机与游戏情感、游戏意识五方面。苟超群[9]认为游戏素养就是指在网络游戏虚拟空间中，游戏玩家有正确有效体验网络数字游戏的综合能力与技能，在游戏的过程以健康、乐观、积极地心态与他人合作、创造、互动在娱乐中获得的个体和社会方面的情感体验。

游戏社交虽然能够扩大人们的弱关系搭建范围，但这种低效社交的质量提升却面临重重阻碍。通过引入社会临场感理论(social presence theory)，Nguyen 等(2021)将游戏视为一种低临场感的媒介。这种低频次接触让游戏被定位为“非亲密”媒介。游戏在人们的媒介使用习惯中多被用于连接现实社交圈层以外

的弱关系。替代理论(displacement theory)提示人们,无意义的游戏社交往往会取代维持亲密关系的时间,甚至会破坏现实关系以及降低生活的幸福感[9]。

综上所述,现在无论是学界还是业界对网络游戏素养没有一个准确的定义,都是从其他接近概念相互借用。通过对网络游戏、网络素养、游戏素养概念的梳理,笔者在本文将网络游戏素养定义为用户在网络虚拟空间玩网络游戏时对游戏有全面的认识 and 了解,并且通过对游戏的认识和理解,用户对网络游戏有一个完美的体验,且能获取相关知识和内容、或者达到心理上的愉悦和放松。

2.2. 研究现状

通过在知网对“青少年网络游戏素养”为关键词的检索,当前学界和业界对青少年的网络游戏素养这个小角度的研究是处于 0 的状态,通常都是对未成年人的网瘾问题和网络游戏对青少年影响的研究,而且大部分研究都是几年前的,近几年的相关研究是少之又少。随着网络游戏的快速迭代,网络游戏的内容更加丰富,对青少年的网络游戏素养就相应的提高了很多,但是青少年的网络游戏素养跟不上网络游戏迭代的速度,导致他们在通过网络游戏进行放松时会遇到很多操纵和伦理上的困惑和不解,这无疑会对青少年的健康成长带来一定的影响。当前对于此方面的研究存在很大的缺口,没有相关研究,就无法对青少年的健康成长带来有效的帮助,因此针对青少年网络游戏素养的现状、困境和解惑亟待解决,所以本文从现存文献挖掘有相关价值的数 据,梳理当前青少年网络游戏素养的现状和存在的困境,为青少年的网络游戏素养研究提供微薄之力,促进青少年的网络游戏素养的有效发展,为青少年健康成长做出真实有效的帮助。

3. 现状分析

据共青团中央维护青少年权益部和中国社科院共同制作的 2021 年互联网时代青少年发展调查显示[10],62.34%的青少年选择通过手机端来进行游戏,远高于排名第二的电脑(16.81%),而近些年来,随着智能手机的渐趋成熟化,具备一般游戏性能的手机价格连年走低,这给青少年参与网络游戏提供了前所未有的“机遇”,使得截至 2021 年底,共计约七成的未成年人通过手机为主的媒介接触网络游戏,他们参与互联网生活,并主要游玩具有强对抗性的网络游戏,“王者荣耀”(占比约 35.1%)、“和平精英”(占比约 31.4%)等游戏赫然在列。

我国自 2021 年 8 月 31 日正式实行了网络游戏防沉迷机制,其中主要内容就是针对未成年人网络游戏时间的限制和规定,但这并未让未成年人丧失了对游戏的热情,转而将目光投向更多可以网络游戏的衍生领域,诸如游戏二创和周边以及游戏文化等,未成年人以去中心化、轻意义、强归属的态度参与到每周仅剩的两小时游戏中,并在游玩网络游戏的过程中逐渐形成同一的游戏行为和相似的游戏心态。

1970 年,美国传播学家蒂奇诺等人通过一系列实证研究得到了知沟假说,并在日后的岁月中不断完善理论脉络。而随着智能技术的逐渐完善,信息的接入沟问题已不再存在,因当下对于的数字鸿沟的相关研究,主要聚焦于城乡差异、代际差异和地域差异等方向。与硬件缺乏所导致的信息贫困不同,信息“新穷人”并不等同于未接入现代媒介系统的人,而是已拥有互联网接入设备,却长期处于信息匮乏、信息劣质状态下的人群。信息贫困与数字鸿沟这一问题相关,对数字鸿沟的研究开始转向“使用沟”的研究。对于广大青少年而言,由于自身家庭条件和思想水平的差异,难以在网络游戏素养方面完全统一,其网络游戏素养在发展过程也因具体表现的不同而产生了多种表现。

3.1. 在游戏中获取:搜寻与协商

表层娱乐的快感让玩家难以自拔,青少年在游戏中获取认同感,在进行游戏的过程中处理大量由游

戏产生的信息(如游戏更新公告、社区信息等),玩家作为行为主体如何利用有限的时间找到自己真正需要的信息的鉴别能力, 衡量所获得信息的真伪辨析能力, 并进行十足有效的传播和内容分享能力是区分这一部分青少年与其他青少年的关键要素。

青少年在游戏的过程中首先逐渐明确了如何获取信息。包括由官方下场的信息社群、玩家同仁创作的 ugc 内容等大量的信息来源途径丰富着用户的获知方式。以《原神》为例, 其在哔哩哔哩弹幕网上的二创视频播放量达 1000 万的共计 41 个, 以“原神”为标题名关键词的共计 1020 个(仅为粗略估计)。涉及的内容包括游戏内攻略、玩家趣事分享等, 种类繁多、制作精良, 传播量大。用户在视频中交流经验, 官方也乐于下场与用户交流互动, 高频次的交流让原神用户清晰了自身的信息诉求并习惯于同官方反馈。通过这种协同式参与, 游戏玩家被从分散的状态聚集在一起共同讨论, 成为可行的获取信息途径。

青少年在获取了信息之后展开了对信息的辨别和识别环节。作为青少年个体由于年级较小, 缺乏识别能力, 通常难以第一时间分辨出好坏, 故玩家采用实践和再分析的方式得出自己的看法。不乏玩家在构思的过程中再构建玩法方式, 实现了由鉴别到创造的跨越。这种方式最常见于竞技性游戏玩家的社群中, 如在《王者荣耀》这款游戏中, 针对不同版本不同游戏角色均有用户在得到官方发布在《王者营地》等游戏平台, 上传至平台的信息之后加以解编码, 得到自己的理解并尝试后发表看法, 这种分享又会引起用户群体的二次传播。

在上述的环节中, 青少年在针对信息内容进行获取和辨别的同时, 也充分发挥了青少年作为客体的评价和传播能力。玩家的评价从接受到信息便开始产生, B 站视频作者“卡萨鹏”因采取风趣方式表达对自己喜爱的游戏角色的评论而成功走红网络, 成功收获 11 万粉丝(截至 2022 年 11 月 8 日)。对于即将迈入的 web3.0 时代, 在公开的视频网络或公众平台发表自身的评论本身就具有一定的传播意味。对于能点出多数玩家心声的评论或分享, 这类青少年自知有意义便易产生传播现象。

但当代玩家并不局限于获知 - 识别 - 评论 - 传播的环节模式, 部分已跳出刻板模式的青少年对于同样的内容产生出自发式的创造行为, 他们利用共同的网络道德和伦理规劝其余玩家的行为, 并期获得成效, 这种方式目前未得到广泛的普及, 但确有值得借鉴学习之处。

3.2. 在游戏中沟通: 创造与进步

对于游戏公司而言, 青少年用户既肩负着重要的游戏玩家身份, 又是其游戏文化及游戏法规伦理的参与者和制定者, 他们参与到游戏文化的设定和分享中, 发布大量有价值的留言, 让更多的游戏厂商认识到过分单一的内容输出和收不到回应的社群建构是足以影响其与青少年用户交流的关键原因。

对于中国互联网网游市场截至 2020 年底共计 88.7 万个游戏的庞大体量, 游戏厂商需要时刻保持内容更新, 进行跨界合作, 创新互动形式, 关注同青少年等用户的交流, 留住玩家以形成消费粘性, 因而这类青少年在可以提出合理化建议的基础上简介推动了厂商通过现金奖励、跨圈合作热门 ip 等方式拉动用户活跃度, 这类活动不妨以《王者荣耀》为例, 从游戏诞生至今, 已与 G-SHOCK、周大生、猫王、欧莱雅、鸿星尔克、气味图书馆等共计 28 个品牌(截至 2022 年 5 月)合作推出游戏内容。这种方式所能起到的作用在短期内颇为明显, 带动王者荣耀达到了 2022 年收入 2.1 亿美金的业绩。但天美工作室并不局限于联名的方式, 创立了王者营地, 牵头创立了 kpl 电竞赛事, 拉动青少年玩家在看中玩, 玩中说。

除却玩家自主创造内容外, 青少年参与网络游戏, 进入游戏文化社区, 也让各家游戏厂商和工作室也在近年间重视将游戏道德、伦理等与素养直接相关的内容带入明面。长久以来, 青少年在游戏中扮演着自己所构想的社会存在, 他们无所不用其极地展现自身的优越性, 过于松散和缺乏监管的游戏环境也推动着各种未有明显益处的社会亚文化出现并盛行。各大竞技类游戏的厂商在注意到该现象后及时调整策略, 以《英雄联盟手游》为例, 游戏上线之初由于玩家不太熟悉游戏内容, 产生了大量的局内玩家互

骂、挂机现象,影响了正常进行游戏的玩家体验,k6工作室作为主代理运营商出台了《管制条例》,加大了对于非正常游戏的玩家的惩罚和判定方式,希望培养出玩家认真负责的游戏态度,并收获了一定成效。但仍有骂人者不被处罚、正常游戏的玩家遭到误判的失误而引起的更大程度的用户抵触。道德和伦理问题的防治之路仍任重道远。

作为新时代的青少年玩家通过网络游戏获取社会认同,满足自身娱乐需求,消遣个人休闲时间,并在游戏的过程中参与到游戏的文化和法规的制定上,倒逼游戏厂商做出让步。但如今,难以衡量的网络道德标准和难以及时反应的反馈机制阻碍着青年人网络游戏素养的提升,游戏行业内互联网犯罪行为难以抹除。当下的权益之策应从多方面入手,让青少年玩家拥有一定的引导和教育机制,并着实提升青少年自身素质,畅通交流渠道,让青少年在阳光道下合理接触网络游戏。

3.3. 在游戏中爆发:冲突与欺凌

游戏以其娱乐性、虚拟性以及情感沉浸等特征,成为青少年应对日常生活压力和情绪转移的重要方式之一,以媒介应对(media coping)为视角的游戏研究应运而生。应对指个人为管理与环境的紧张关系而采取在认知或行为层面上的努力,分为问题集中型应对(problem-focused coping)与情绪集中型应对(emotion-focused coping)两种。卷入游戏的青少年的不良适应还表现在身份混淆。Kurek、Jose 和 Stuart 的实证研究证实,相比普通用户,重度游戏玩家呈现出更高程度的错误自我感知(false self-perceptions)及更低的真实性适应不良是过度沉迷游戏世界加剧了与现实世界的经验冲突的一种反映。以上种种表现推动了青少年网络素养走向极端,正因网络游戏本身拥有的大体量、强刺激、快反馈等特点容易让青少年产生沉浸心理,并且青少年在参与网络游戏的过程中过分追求浅层娱乐的快感,急于输出自身的负面情绪,因而诞生了诸多负面效应。

其一是“网络喷子”现象猖獗。Cook 从需求理论(demand theory)出发,指出游戏欺凌根源于玩家与游戏之间、玩家相互之间的需求不平衡,玩家因游戏体验无法满足认知和身体需求从而游离于心流状态之外,此时他们会因无聊而挑衅其他玩家以增加游戏乐趣或成就感。这一现象被广泛表述为“网络喷子”,各大游戏平台为了规范青少年的游戏行为,以净化游戏环境为由头推出了诸多限制游戏玩家发言的政策,但收效甚微。

其二是“网络欺凌”现象加剧。游戏内的欺凌方式多样,包括从语言到行为等多种,但欺凌也可能是一种框定和规范游戏社区的新途径。Graham 援引“边界维护”(boundary maintenance)的概念表明,游戏欺凌驱逐了游戏世界的边缘群体,如女性、新手等,从而塑造了游戏圈层的边界。同样,Cook 等发现,游戏社区在某种程度上促成并延续了欺凌,旁观者往往会加入欺凌者和受害者之间的骂战,却很少采取制止行为。由此而言,狭隘和排外的游戏文化应该是游戏欺凌的根源。在网络欺凌中,往往多次受害经历才会促成从被欺凌者到欺凌者的转化,然而,这一循环周期在游戏欺凌中升级至仅需一次互动。长期暴露于有害游戏环境会使人们丧失对社交攻击应有的道德判断,Grizzard 等的纵向实验证实,重复游戏会诱发玩家对反道德行为的脱敏(desensitization to moral violations),这种脱敏效应还会延续至未来的游戏体验中。Fox 等在考察玩家游戏日记时佐证了此观点[11]。

4. 解决措施

结合上述的讨论及分析,笔者认为提升青少年网络游戏素养需要多方协同助力,青少年作为需要保护及关注的群体,需要为其在国家、家庭、学校三个层面保驾护航,

4.1. 国家:推进立法、完善制度

互联网作为一个持续演进并开放共享的空间,汇聚着来自不同领域、不同年龄的人群,因而难以对

其采取严格限制,但这并不意味互联网空间可以任其发展。2019年10月1日,《儿童个人信息网络保护规定》正式落地,该《规定》关注了青少年长时间上网导致的网络成瘾问题,并先见地提出了由于网络信息良莠不齐,诸多色情、暴力元素混杂其中,可能对青少年的三观形成造成恶劣的影响。因而国家层面需要进一步明晰相关法律条款,形成行之有效的游戏内容分级制度,为青少年提供更符合自身年龄、智力、三观及认知水平的网络游戏内容[11],让青少年可以自行选择更符合自身发展状况和网络素养能力的游戏。同时,各级政府和网络监管部门要时刻保持在线,在合理合法,不侵害青少年隐私的基础上实现对青少年网络游戏行为的24小时监视,完善相关制度规定,及时处置传播淫秽色情、暴力血腥等不利于青少年成长的游戏企业,加大对青少年网络保护消极怠工的游戏企业的惩处力度,切实维护未成年人的健康成长。

4.2. 家庭：维护环境、理解游戏

家庭关系的和谐与否同样会对青少年产生较大影响,家长在提升青少年网络游戏素养方面首先要做到理解游戏,不能再简单地将网络游戏视为洪水猛兽,需要正确理解网络游戏对于当今青少年社交、娱乐、认识世界等方面的作用,正确地理解游戏能给青少年成长的助力,但也要注意在这过程中可能产生的网络成瘾问题,让青少年可以在合理的范围内使用网络游戏,真正实现网络游戏的益处,避免青少年受其消极作用影响。在家庭中,家长要塑造一个温馨和睦的家庭环境,家长首先不能沉溺于网络,要重视同青少年交流,关注青少年心理问题,切实保护青少年权利,不侵犯青少年隐私,为青少年提供一个有安全感的家庭环境,避免青少年因家庭关系不和而诉诸网络,通过沉迷在虚拟世界来回避现实家庭环境的恶劣[12]。家长也需适当引导青少年正确使用互联网,通过提升自身网络素养以保证给青少年正确的教育。家庭作为青少年网络素养替身的关键一环,需要每个家长的关注。

4.3. 学校：教育先行、贯通多方

学校是青少年花费多数时间度过的地方,青少年在这一环境中易受到各种因素影响而选择沉迷网络,如校园暴力、老师体罚、校园性侵等,因青少年身心成长并未健全,缺乏自控力和对信息的鉴别能力,需要老师和校方对此提供协助。因而校方首先要明确自身的教育任务,为青少年游玩网络游戏提供更科学、更系统、更全面的教育,开设网络防沉迷课程,讲明沉迷网络的弊端,点明网络游戏的益处,让青少年首先全面地了解网络游戏,老师还可将游戏的内容与教学内容相结合,教学相长,以此保证青少年提升网络游戏素养[13]。另一方面,学校也需要关注青少年的心理问题,对于性格孤僻、缺乏同伴的学生要格外注意,关注其课余生活,尝试融入学生群体,帮助学生形成合适的交友观,让他们可以将更多的目光放到现实生活,在现实生活找到身份认同,并形成对生活的期待。

4.4. 平台：规范自身、引导玩家

平台作为游戏内容的主要负责人,承担对青少年玩家的网络素养的正面引导本应是自身的义务使然,平台方应明确自身权责划分,制定符合青少年玩家的游戏内规范,从游戏内容、平台社区搭建、平台核心价值观等方面在青少年使用网络游戏的过程中时刻保驾护航。做到标准严格、划分明确、引导有度,让青少年玩家在进行游戏时既可以感受到游戏给他们带来的正面效应,又可尽可能地避免其负面作用影响自身。平台内部应成立相关的部门界定自身社区规范是否越界,避免产生如侵犯隐私、损害青少年利益等伦理失范现象的出现,关注青少年的心理健康,切实维护青少年的健康成长环境。

5. 结论与展望

网络游戏对日常生活的嵌入,成为了影响人民群众娱乐生活的重要因素,青少年作为网络游戏用户

中愈发重要的一部分，正处于青春期的他们，在青春期的影响下，无论是网络游戏的好的一面还是不好的一面，都会在青少年心理和生理两个层面形成扩增反应，会更严重地影响到青少年的身心健康，而青少年的网络游戏素养恰恰是解决这些问题的关键变量。

对于广大青少年而言，由于自身家庭条件和思想水平的差异，难以在网络游戏素养方面完全统一，故本文将青少年网络游戏素养可因其发展水平的不同分为两种：1) 在游戏中获取：搜寻与协商：青少年在游戏过程中获取自己感兴趣或对自己有利的信息，接着青少年会根据自己既有的知识框架和价值标准来识别和评价有效信息，最后青少年会把有效信息传播出去[14]；2) 在游戏中沟通：创造与进步：青少年通过自己在网络游戏体验中的反馈，倒逼游戏厂商创造出更好的游戏价值，让青少年在更好的伦理道德下进行安全游戏；3) 在游戏中爆发：冲突与欺凌：青少年在游戏中会通过多项诸如“喷人”、“欺凌”的行为来宣泄自身的情感，以期达到使自身满足的目的[15]。

针对这些情况，本文也提出了一些破解路径：1) 国家：推进立法、完善制度：国家层面需要进一步明晰相关法律条款，形成行之有效的游戏内容分级制度，为青少年提供更符合自身年龄、智力、三观及认知水平的网络游戏内容，同时，各级政府和网络监管部门要时刻保持在线，完善相关制度规定，加大对青少年网络保护消极怠工的游戏企业的惩处力度，切实维护青少年的健康成长；2) 家庭：维护环境、理解游戏：家庭作为青少年网络素养替身的关键一环，需要每个家长的关注。家长在提升青少年网络游戏素养方面首先要做到理解游戏，不能再简单地将网络游戏视为洪水猛兽，需要正确理解网络游戏对于当今青少年社交、娱乐、认识世界等方面的作用，正确地理解游戏能给青少年成长的助力；3) 学校：教育先行、贯通多方：学校是青少年花费多数时间度过的地方，因而校方首先要明确自身的教育任务，为青少年游玩网络游戏提供更科学、更系统、更全面的教育，开设网络防沉迷课程，讲明沉迷网络的弊端，点明网络游戏的益处，让青少年首先全面地了解网络游戏，老师还可将游戏的内容与教学内容相结合，教学相长，以此保证青少年提升网络游戏素养[16]。4) 平台：规范自身、引导玩家：平台是青少年接触网络游戏的第一阵地，平台必须明确自身的地位，做到从多方面严格要求自身，从而保障青少年的利益。

青少年是国之未来栋梁，他们的健康成长也一定方面关乎着国家的发展。网络游戏世界错综复杂，没有一定程度的网络游戏素养是难以抵御网络游戏世界中的洪水猛兽，因此助力青少年的网络游戏素养的加强是社会各界共同的责任[17]。青少年网络游戏素养虽是一个很不起眼的內容，但是不加以教育，必成大祸，所以愿大家从各自领域为青少年的健康成长贡献自己的一份力量。

参考文献

- [1] 文创宁波. 2022 年中国游戏产业报告[EB/OL]. https://mp.weixin.qq.com/s?_biz=MzI4ODQ1NTMyNw==&mid=2247691734&idx=2&sn=2061a8f048460ce73a3f5141d3f2fe84&chksm=ec338226db440b30d5dcc5c87e98ee3457f5deb54be57937961e12d9781ed5c4032acc2e1a11&scene=27, 2023-02-16.
- [2] 滕素芬, 许一苇, 郭悦. 全国未成年人互联网使用基本情况研究报告——基于 2018-2021 年对全国中小学生、家长及教师的抽样调查[J]. 少年儿童研究, 2023(4): 32-40.
- [3] 刘胜枝. 网络游戏的文化研究[M]. 北京: 北京邮电大学出版社, 2014.
- [4] McClure, C.R. (1994) Network Literacy: A Role for Libraries. *Information Technology and Libraries*, 13, 115-125.
- [5] 王国珍, 罗海鸥. 新加坡中小学网络素养教育探析[J]. 比较教育研究, 2014, 36(6): 99-103.
- [6] 喻国明, 赵睿. 网络素养: 概念演进、基本内涵及养成的操作性逻辑——试论习总书记关于“培育中国好网民”的理论基础[J]. 新闻战线, 2017(2): 43-46.
- [7] 杭孝平, 龙广涛. 网络素养: 基本概念、评价指标与主要内容[J]. 网络素养研究, 2021(1): 23.
- [8] Buckingham, D. and Burn, A. (2007) Game Literacy in Theory and Practice. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 16, 323-349.

-
- [9] 张倩苇. 信息时代的游戏素养与教育[J]. 电化教育研究, 2009(11): 14-18.
- [10] 苟超群. 略论游戏素养[J]. 农业网络信息, 2012(9): 89-92.
- [11] 孙晓蓓, 李泳志, 李欣人. 全球游戏传播的前沿研究图景[J]. 新闻记者, 2022(5): 70-83.
- [12] 耿晓梦, 喻国明. 数字鸿沟的新样态考察——基于多层线性模型的我国居民移动互联网使用沟研究[J]. 新闻界, 2020(11): 50-61.
- [13] 刘赛, 谭旭东. 未成年人网络游戏行为问题的成因及其对策[J]. 少年儿童研究, 2022(11): 34-40, 59.
- [14] 孙江, 袁莎莎. 未成年人沉迷网络游戏的风险及应对[J]. 传媒, 2024(9): 75-78.
- [15] 滕晓笛, 涂志伟. 论对未成年人因网络游戏犯罪的预防[J]. 中国价格监管与反断, 2024(6): 119-121.
- [16] 鲍梦妮. 计划行为理论视角下初中生网络游戏祖安行为研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 浙江传媒学院, 2023.
<https://doi.org/10.27852/d.cnki.gzjcm.2023.000157>
- [17] 初金哲, 李维婷. 探寻·认知·化解: 青少年“网瘾”的潜在危害及治理对策研究[J]. 预防青少年犯罪研究, 2024(2): 72-78.