

# 网络游戏：一种道德资源及其教育利用

闫守轩，朱宁波

(辽宁师范大学教育学院，辽宁 大连 116029)

**摘要：**传统传媒与公众对网络游戏的责难远多于理性考量，相关研究也大多强调其对青少年道德成长的负面影响。不可否认，网络游戏对青少年道德成长确实存在消极影响，但是，网络游戏的传媒性和技术特性，决定了网络游戏作为道德资源之一及其教育利用的必然性和优势。网络游戏的角色、内容与任务设定及其社区化，都是可资利用的道德教育资源。

**关键词：**网络游戏；道德资源；教育利用

网络游戏的迅速兴起与普及是我国步入信息时代的一个必然结果，对于网络游戏，现代社会不能、也是无法抗拒的。网络游戏给当前青少年思想道德带来的冲击与挑战的力量之强、范围之广、影响之深远是前所未有的。

作为网络游戏主体的青少年自身的原因、网络游戏本身的问题及外部环境综合因素（包括学校与家庭教育）等造成了青少年的网络沉溺与道德失范。由是，网络游戏利弊各执一词的争论不绝于耳，相关研究也大多强调网络游戏对青少年道德成长的消极影响，对于其对青少年道德发展可能的积极作用却较少关注与探讨。

网络游戏作为信息社会人们一种重要的认识世界与社会交往的方式，青少年的网络沉溺与道德失范其实并非网络游戏本身的错，关键在于对网络传播功能的正当、合理、有效和适度使用。网络游戏的确对青少年道德成长有着不可忽视的负面影响，但又不可能取缔网络游戏。如此，换一视角和思维全面、理性地审视网络游戏：网络游戏是否也具有积极的道德资源性，如何发挥其可能的、潜在的道德教化功能，是我们必须正视、亟待研究的问题。

## 一、网络游戏作为一种道德资源的必然与优势

### （一）网络游戏作为一种道德资源的必然性

游戏作为一种极为古老而普遍的社会生活现象，是人类生存、活动的基本方式，更是儿童展现、确证生命存在与活力的舞台。“游戏，作为儿童生活和儿童文化的一个自然而重要的组成部分，并不仅仅意味着‘玩’，甚至也不仅仅是儿童用以理解他生活于其中的世界的手段，它实际上是儿童存在的一种形式，是儿童生存的一种状态。”<sup>[1]</sup>从本质上讲，游戏是一种主体性活动，以其自发性、自主性、虚拟性、体验性与非功利性之特性，在促进儿童认知和社会性的发展、健康人格的形成与完善及创新意识与潜能的萌发等方面具有独特价值。事实上，游戏作为一种道德资源及其积极的道德教化意义早已为人们所认识和利用，如人们所熟知的“过家家”游戏：在儿童对家庭生活的模拟游戏中，自然而潜移默化地向儿童传播着家庭恩爱、分工合作、责任与义务等的家庭伦理观念。

现代传媒大师麦克卢汉（Marshall McLuhan）一语中的地指出，游戏不仅仅是一种娱乐手段，更是一种传播媒介：“游戏作为一种传媒，承载着社会文化传播的功能，它浓缩了社会的道德价值观念，在设计者加工整理中，以大众喜闻乐见的游艺形式传播于受众，这是任何游戏传媒都必然具有的社会功能。”<sup>[2]</sup>也就是说，任一游戏传媒都内在地蕴涵与承载着或明显或潜隐的道德性资源，在传播的过程中发挥着一定的道德教化功能。

因之，作为新媒介之一的网络游戏同样也是一种道德资源，也必然具有道德传播与教化功能，这是由网络游戏的传媒性所客观决定的。在网络日益成为人们、尤其是青少年重要生存样式之一的时下，网络及网络游戏所承担的传播作用日益增强。麦克卢汉还将媒介分为热媒介与冷媒介，认为“热媒介有排斥性，冷媒介有包容性”<sup>[3]52</sup>。作为热媒介的网络游戏以其文本结构的现实主义与叙事的浪漫主义，图文并茂，声像俱全，场面壮观，创造出英雄史诗般的游戏环境和任务，使玩家兴奋且义无反顾地进入其中，但同时使接收者（玩家）无

奈地处于被动的受众地位，参与程度低。因为，“游戏是一架机器，参加游戏的人要一致同意，愿意当一阵子傀儡时，这架机器才能运转。”<sup>[3]295</sup>“它以一种固定的模式排斥着受众的参与，受众只有参与和不参与的自由、只有扮演这一角色或那一角色的自由，绝无修改规则的自由。”<sup>[4]</sup>这正印证了尼葛洛庞帝所谓的“每一种技术或科学的馈赠都有其黑暗面”<sup>[5]</sup>。也就是说，网络游戏作为一种新媒介、热媒介，其强制性更高。但是，从另一角度来看，这一强制性的技术特性恰恰为特定道德观念的传播创造出了一个恰当的载体和有效的形式。

一款网络游戏从研发到投入运营，游戏规则的制定、游戏内容的厘定与游戏运营方式的选择可以说是网络游戏得以生存、发展的三大核心问题。但游戏规则的制定，游戏内容的采择，游戏运营方式的选择，不是游戏者的创造，而是网络游戏生产商的杰作。游戏者首先必须接受这一规则，通过游戏规则，网络游戏以其特有的、高度的强制性技术形式，将其所携带与渗透的价值观、道德观让游戏者在不自觉中以自觉的方式接受着，并通过后续的规则训练程序，使玩家在声像情景中趋于认同，潜移默化于生活之中。正是从这一角度而言，提高网络游戏设计者的文化涵养、道德操守与社会责任感至关重要。我们不能因为网络游戏自身的发育不良和青少年的游戏沉溺，而怀疑、否定网络游戏作为一种道德资源及其教育利用的可能性与必然性，这是由网络游戏的传媒性和强制性的技术特性所客观决定的，问题的关键和核心在于如何因势利导、有效利用网络游戏积极的道德性资源。

## （二）网络游戏作为一种道德资源的优势

网络游戏作为一种新媒介和娱乐手段，其传媒性道德资源具有自身的新特点和独特优势与价值。

### 1. 承载内容的丰富性

除却网络游戏的娱乐元素本身，网络游戏可承载与传播内容之丰富，可以说其他传统媒介难以望其项背。经济、文化、历史、宗教等一切受众感兴趣的内容，只要拥有强大的技术支持与广阔的市场前景，都可以成为网络游戏的传播内容。网络游戏设计与开发的过程其实就是一个说故事的过程，丰富的“任务型”故事情节交织在一起，甚至“每一个NPC都有自己不为人知的故事”，在这些故事中是能够大量而自然地以网络游戏特有的形式融入期望的道德教化内容，游戏玩家就是相对的听众，听众通过了解故事情节与背景接受融入和携带的道德元素，在玩家互动游戏与分享经验的时候又使相应的道德价值观再一次传播。如此，可以将传统静态的纯文本化的道德教育内容转变为由声音、图像、文本等构成的动态立体化的道德教育内容，借助网络平台的传播优势，实现道德教育内容的信息化、最大化和开放化。

堪称国产网络游戏中的史诗级作品的《梦幻西游》与《天龙八部》就是直接取材于人们熟知的古典名著《西游记》与金庸著名的同名武侠小说，利用这两部作品在大众中的知名度，以网络游戏之方式在游戏的历史背景、故事情节的表现和升级设置等方面植入了大量中国传统文化与道德元素，如儒家所强调的礼义仁智信和武侠文化所张扬的行善惩恶等，激发起积淀在玩家内心深处的优秀民族文化传统与道德的共鸣和认同。

### 2. 传播方式与过程的亲和性

作为最需要进行道德引导的青少年群体，采取什么样的道德教育方式一直是道德教育的难点。大量的研究与实践表明，传统说教式的道德教育时间固定，模式单一，单向传授，缺乏灵活性，缺乏感染力与互动等，青少年普遍对其有较强的抵触情绪。网络游戏作为一种新兴的传播媒介，比之于传统传媒拥有先天的独特优势，就是其传播、影响方式与过程的亲和性与可融入性。它紧紧抓住人们喜爱游戏、渴望交流的天性，从人类天然的游戏本能入手，依托于互联网强大的技术支持，自然地融入人们的生活之中，满足了人们休闲娱乐、聚会交友等愿望，并获得大量资讯，融合了知识、娱乐、交友等多方面元素，使人们在娱乐的同时各取所需，深受大众尤其是青少年的喜爱。网络游戏时间灵活，具有高度的虚拟性与互动性，新颖逼真，融入生活，具有亲和力与感染力，以其及时性、互动性及形式多样在很大程度上恰恰可以弥补传统道德教育方式之不足，使道德学习与影响的过程成为跨越时空的学习者

(游戏者)共享的过程,成为一种个性化的自主性、交互性、反思性引导与学习。

### 3. 影响群体的针对性

据《2010年中国游戏产业报告》统计,在网络游戏用户的分布方面,13~15岁的用户占用户总数的3.8%,16~18岁的用户占用户总数的9.3%,19~20岁的用户占用户总数的10.5%,21~23岁的用户占用户总数的18.0%,24~26岁的用户占用户总数的15.4%。<sup>[6]</sup>可以看出,在网络游戏的用户中,13至26岁的用户占到用户总数的57%,如果将13岁下的网络游戏玩家也统计在内,这一比例定会更高,这充分说明青少年是网络游戏最主要的使用者和消费者。

青少年正处于道德观念与行为形成的关键期,加之心理发展尚未完全成熟,缺乏成熟的社会经验与理性判断,正是最需要进行道德教育与引导的群体。如果我们能够科学开发与有效利用网络游戏所携带与渗透的积极的道德资源,以“寓教于乐”的传播形式润物细无声地对青少年进行道德教化与引导,相信会胜过空洞无味的道德说教。

## 二、阻滞网络游戏作为一种道德资源有效利用的因素

从网络游戏作为道德资源利用的角度而言,其道德影响确有正、负双向功能。但相对于网络游戏负面影响的报道与研究,网络游戏正面的积极作用似乎很少得到关注。哪些因素制约着网络游戏积极的道德传播功能的发挥呢?笔者认为,网络游戏自身的发育不良及其内在属性的规约是阻碍网络游戏中道德资源有效利用的根本原因,社会舆论的偏误认识是网络游戏道德资源有效传播的重大制约。

### (一) 网络游戏自身的发育不良

整体来看,我国网络游戏产业尚处发展的初期阶段。国外网络游戏占据着我国网络游戏市场的半壁江山,这些网络游戏虽经我国相关部门的审查,但其携带与传播的毕竟是西方主导的文化与道德价值观,“往往包含个人主义、消费者选择和其他具有重要政治效应的价值的潜意识形象和信息”<sup>[7]</sup>;国产网络游戏在设计与开发上,尽管大多生产商与设计者的游戏开发道德指向性体现着社会主流的、积极的道德价值观,但其对社会主流的、积极的道德资源的利用和挖掘还是自发的,同时在研发机制上也缺乏伦理学、道德教育领域等专业力量的参与与互动,往往偏重网络游戏的“技术合理性”而忽视其伦理向度;从网络游戏的内容来看,确有一些网络游戏隐含有血腥、暴力性的内容;从网络游戏研发技术来看,游戏系统设置的道德限制与防沉溺技术还不够成熟,等等。这些都对网络游戏作为一种道德资源的有效利用与传播产生根本性阻滞。

### (二) 网络游戏内在属性的规约

“虚拟性”是网络游戏的本质属性。在网络游戏空间里,虚拟化畅行其道,游戏玩家可以随意编造自己的身份或是匿名,游戏内容是虚拟化与情景化的“符号”。玩家摆脱现实的压抑和限制,在虚拟的角色面具下尽情地发泄个人情绪,不必顾忌社会舆论、传统道德观念的监督和约束。

网络游戏中对青少年进行的道德引导只能创设一种虚拟的情境,是一种游戏性的模仿,青少年得到的更多是一种技术的成熟和闯关的成就感,绝不是真正意义上的道德实践活动,不能取代青少年的亲身道德履历和体验,无法延伸至生活实践和内部特质的模仿。从个体道德发展的规律来说,真实而非虚拟化的道德实践活动是青少年道德成长的根本动力和机制。在此意义上,网络游戏中对青少年的道德引导还只能停留于一种虚拟世界,并未真正克服长期以来道德教育中存在的顽症——轻实践与脱离生活,并未让道德教育回归青少年真实的道德生活世界。同时,网络游戏作为一种新兴的娱乐工具,其主要目的在于娱乐,偏离了这一主体目的,网络游戏可能将不再是游戏。网络游戏的虚拟化与娱乐化属性势必会弱化其可能的、理想的道德教化价值。

### （三）部分“专家”无意或有意“妖魔化”网络游戏

以传播学的迷研究（Fan Studies）的观点看，任何一种娱乐活动，只要过分投入，都有可能产生依赖心理，以致于影响到正常的工作和生活。在此意义上，沉迷于网络游戏与沉迷于网络聊天、看电视等并无本质的不同。

然而，部分“专家”利用大众对网络游戏缺乏了解，大肆夸大网络游戏的危害，并推出各种各样的所谓“戒除网瘾”的方法。迄今为止，世界范围内并未有任何组织或个人对“网瘾”一词作出过权威界定，即使是这些“专家”本人，对“网瘾”的解释也大相径庭。对于他们曾开展过的各种戒除网瘾的“拯救学校”“训练营”等的“疗效”，至今并未有任何权威部门出具的能够支持他们“神奇疗效”的证据。但他们都在电视等媒体多次公开发表过曲解网络游戏的言论。对网络游戏缺乏深入了解、甚至歪曲无疑在很大程度上制约着网络游戏之积极道德资源的理性认识和有效发掘。

### （四）电视等媒体报道失实

虽然互联网用户在迅速攀升，但作为传统媒体的代表，电视媒体依然是现今普及率最高、受众分布最广的传媒形式。中央电视台作为中国重要的新闻舆论机构和全国公众获取信息的主要渠道，其导向对公众价值判断具有重大影响，且具权威性。然而，仅在2009年一年之中，中央电视台便数次BUG丛生，针对网络游戏进行过失实或错误报道。

2009年11月4日，《朝闻天下》在对《魔兽世界》的报道中，在视频导读位置，却赫然出现即时战略游戏《魔兽争霸》的截图。玩家苦笑：“原来通过局域网联机，也叫上网啊？”

2009年12月15日，在《新闻直播间》一则《花朵在网游中迷失只为报复母亲》的新闻报道中，画面上显示的却是一款日本色情单机游戏《尾行3》。很多玩家表示，中央电视台使用色情游戏《尾行3》的画面，目的是为了丑化网络游戏，有失新闻媒体客观、公正之立场。

网络游戏的被“妖魔化”，大众传媒的失实报道，使包括家长在内的社会公众对网络游戏的技术特点、功能和利弊缺乏全面、科学、系统的认知，加之青少年的使用不当和社会监管疏松和无为等，都对网络游戏之潜在道德资源的合理发掘及其正面道德教化功能的发挥产生一定的阻滞。

## 三、网络游戏作为一种道德资源教育利用的可能性

网络游戏如何能让青少年在游戏娱乐的过程中发挥其可能的积极性道德传播与教化功能呢？笔者依据自己的网络游戏经历、体认与研究，认为有如下方面之可能或切入点。

### （一）网络游戏角色设定的多元化促使玩家拥有更强的团队与合作意识

众所周知，多人在线的大型网络游戏中，玩家可以根据自身的喜好与特点选择不同的职业角色。每个角色因其特点、优劣各有不同，在游戏中的作用也不尽相同。网络游戏的内容及职业设定虽然五花八门，但归纳起来无外乎以下几种类型：近战物理系的职业（如战士）、远程职业（如弓箭手）、法术使用职业（如魔法师）与战斗辅助职业（如牧师）。从早期网络游戏《传奇》仅设定了战士、法师与道士三个简单职业相比，现在的网游职业划分更加细致，游戏职业及其技能设定呈现出特点突出及组合性等特点。

在一个游戏团队中，根据任务的不同，需要具有不同职业特点的玩家加入。这样的设定不仅加强了玩家之间的互动性，同时也要求玩家具有很强的团队合作意识，以高效率地完成团队任务。战士近身肉搏、承受伤害打击；法师及弓箭手负责输出伤害；牧师则保证全队成员的存活。各种职业各司其职、紧密配合，将个体利益与团队利益紧密结合在一起，这对于绝大部分为独生子女而缺乏合作意识的青少年玩家应该会具有较强的潜移默化的道德引导与教育价值。当然，促使玩家自愿而兴奋地承担不同角色、团队合作的主要原因和动力还是来自游戏内容与形式本身的吸引力。

## （二）网络游戏的功能模拟有利于培养玩家的社会公德意识

作为一款多人在线的模拟世界型网络游戏，为了合理有序地组织大量玩家并平衡各方利益，网络游戏中设定了大量模拟现实社会的系统功能，如交友功能、交易功能等。虽然网络游戏的功能设定与世界观未必与现实世界相同，但为了使玩家在感受与现实世界截然不同的网游世界的同时能拥有更多的归属感，网络游戏又有着高度的模拟现实的一系列功能。

如果说打怪升级等游戏行为尚属个人行为的范畴，那么玩家在运用这些交友、交易等功能时必然涉及到双方、多方甚至一个群体互动，这时玩家的游戏行为在一定程度上就有了类似社会行为的性质。玩家如果想要对类似行为的好坏进行判断，很自然地会借鉴现实社会中的道德评价体系与标准。就如同现实交友一样，有信用、公正善良的玩家会在游戏中交到更多的朋友，讲信誉的玩家更容易与其他玩家进行装备或游戏币的交易。破坏游戏秩序、损害其他玩家的利益，固然能够得到一时的好处，但久而久之，经常有这种行为的玩家会被排斥于游戏玩家群体之外。

当然，并不是所有的网络游戏都具备如《魔兽世界》那样完备的装备分配及交易系统。现在大部分网络游戏的装备交易及分配仍是建立在玩家信誉的基础之上的，会出现在团队副本分配装备及奖励物品时玩家只顾自己利益而损害他人利益的不道德行为。但应当看到，在网络游戏中，最成功的玩家大部分是具有团队精神且维持公共利益的玩家或者帮派团体。

一款具有高度模拟性的网络游戏一般会通过系统设置对玩家的游戏行为作出正确的道德性限制与导向，通过游戏规则的道德约定，让游戏规则保持道德的底线要求；另外，现在很多网络游戏也针对网络游戏中的不道德行为设置了一系列处罚措施，以增强网络游戏正确的道德指向性。这对于尚未步入社会或刚刚步入社会的青少年玩家而言，无疑会具有一定的道德制约与引导价值。

## （三）网络游戏的内容与任务设定系统符合青少年道德发展规律

有过网络游戏经历的人都知道，任何一款网络游戏初期，完成任务是最主要也是最快捷的升级方式。网络游戏的设计者通过 NPC 在每个阶段固定地发放一定的任务，在玩家完成任务后给予一定的经验或者装备的奖励。这种设定，一方面可以让玩家尽快地熟悉游戏的操作并了解游戏的故事背景，另一方面让玩家迅速地提升等级，体验到网络游戏的乐趣。

作为一个游戏任务，完成之后固然会有金钱、装备或是荣誉的奖励，但随着任务的深入和故事背景的展开，玩家定会碰到诸多科尔伯格式的道德两难选择，即道德冲突。譬如，在《魔兽世界》这款游戏中就大量存在此类道德两难选择的任务，这也为这款游戏增添了更多的人文内涵与道德教育蕴意。以《魔兽世界》中的人物艾德温·范克里夫为例，范克里夫曾是暴风城石匠工会的成员，当暴风城建造完毕后，奢侈腐败的贵族却以战争预算透支为由，拒付工程费用。范克里夫在拒绝了贵族们的收买后，带领石匠工会成员发起暴动，组建了迪菲亚兄弟会。接下去的几年里，他按部就班地实施着他的复仇计划，目标是炸毁暴风城。最终，这名“暴风城第一通缉犯”死在了玩家手上。范克里夫究竟是为祸人类、伤害无辜的恶人，还是不肯屈服于强势、奋起与不公斗争的英雄？

由任务型背景故事的道德感知与陶冶，逐步过渡到道德冲突的选择，这一网络游戏内容与任务设定的发展轨迹，与青少年道德形成、发展的过程与规律基本一致。玩家也只有在解决了上述道德冲突之后游戏才能继续进行下去，而“人的道德成长就是在不断解决道德冲突的过程中逐步实现的”<sup>[8]</sup>。

## （四）网络游戏的社区化为个体道德的养成提供了重要机制与平台

如今，多人在线大型网络游戏都有其公共网络交流平台，网络游戏日益呈现出社区化的发展趋势。不同地域、不同兴趣爱好、甚至不曾相识的人们玩着同一款游戏，聚集在网络社区空间里，分享着游戏经验，交流着心得体会，谈论着社会生活，形成一个既虚拟又真实的社会部落。同一社区的游戏玩家在游戏互动及经验分享和交流讨论中逐步形成和坚守着自己

群体的游戏规则和认同的道德价值观,并不断吸收、同化着新“游民”(游戏玩家)的加入,新游戏玩家加入的前提和过程正是接受与内化群体规则和道德价值观的过程,这一过程日益成为一个整合与传播社区规则与道德价值观念的过程,可以说这是网络游戏比之其他媒介所具有的独特功能。作为社会化、群体化生存的个体,群体的道德生存对个体道德的养成有着关键性影响。诚如心理学家勒邦所言,“群体中的人对于灌输具有令人惊奇的高度敏感:群体中的各种情感、各种行为都是具有感染力的,同时,一个人很容易为了集体的利益而牺牲个人的利益。然而,类似的行为与人的天性是相矛盾的。因此,一个人只有当他是集体一分子时,才会敢于牺牲。”<sup>[9]278</sup>“成千上万相互分离的个体,在一定时机有可能同时受到某种强烈情感或某个重大民族事件的影响,这样一来,就会获得充满崇高思想的群体的所有特征。”<sup>[9]228</sup>

在急促的社会转型与价值观多元化的当前,网络游戏发展的社区化趋势日益成为个体、尤其青少年道德修炼的重要途径与平台之一,也成为学校和社会青少年道德教育创新、社会道德资源整合利用的难得机遇。如何有效利用与引导网络游戏这一社区群体走上积极的道德生存之路,充分发挥网络游戏这一“软力量”与“隐性课程”在青少年道德养成与认同中的积极作用,则是我们必须正视与研究的新课题。

#### 参考文献

- [1]边霞.儿童文化的基本特征[J].学前教育研究,2000(1):14-16.
- [2]任建东.网络游戏的道德资源性分析[J].伦理学研究,2008(4):26-29.
- [3]马歇尔·麦克卢汉.理解媒介[M].何道宽,译.北京:商务印书馆,2000.
- [4]任建东.网络游戏的道德资源性及其有效利用[J].北京邮电大学学报:社会科学版,2008(4):10-13.
- [5]N.尼葛洛庞帝.数字化生存[M].胡泳,范海燕,译.海口:海南出版社,1996:267.
- [6]中国游戏产业网. [Http://www.cgigc.com.cn/201109/109468513257.html](http://www.cgigc.com.cn/201109/109468513257.html).
- [7]约瑟夫·奈.软力量——世界政坛的成功之道[M].吴晓辉,钱程,译.北京:东方出版社,2005:49.
- [8]傅维利.真实的道德冲突与学生的道德成长[J].教育研究,2005(3):13-16.
- [9]谢·卡拉-穆尔扎.论意识操纵[M].徐昌翰,等译.北京:社会科学文献出版社,2004.

## The Online Game: A Moral Resource and its Educational Utilization

Yan Shouxuan Zhu Ningbo

**Abstract:**The censure of the traditional media and the public to online game is far more than rational consideration. Most research in the field emphasized the negative impact of online game on the moral development of the youth. Admittedly, online game has some negative effects on the moral development of young people; however, the nature of online game as a media and the technological characteristics it harbors determine online game as a kind of moral resources and its necessity and advantages of educational utilization. The role, content and mission setting of online game and its communization can be used as resources of moral education.

**Key words:** online game; moral resource; educational utilization