

# 电子化背景下的童年危机及应对策略

文星星 鲁丽萍

(云南经济管理学院 教育学院, 云南 昆明 650000)

**摘要:** 电子游戏作为新技术和新文化发展的代表产物,已成为儿童重要的娱乐方式。与此同时,电子化背景下的儿童童年正面临着巨大挑战,部分对于电子游戏的过度沉迷从而有了这“童年正在消逝”这一说法,形成童年危机这一现实状况。因此通过对电子化背景下童年危机的研究,围绕其负面影响的方面展开讨论,力争找出其应对策略,以期让儿童回归童年生活,回归自然,回归户外游戏,从生活中获得体验和交往,以此更好的适应社会。

**关键词:** 电子游戏;童年危机;应对策略;社会适应

德国教育家福禄贝尔指出:游戏是儿童内心活动的自身表现,是儿童最纯洁、最神圣的心灵活动的产物。前苏联教育家维果斯基则强调,游戏是解决儿童日益增长的新需要和儿童本身的有限能力之间的矛盾的一种活动。我国著名的学前教育学家陈鹤琴先生曾说:“游戏是儿童的生命”。都高度评价了游戏对幼儿的价值,都非常重视游戏在儿童成长中的作用,可知游戏与儿童这两个概念是紧密相联系的。电子游戏作为高科技发展下的产物,它具有形象性、刺激性和可操作性的特点,受到广大儿童的喜爱,而过去的传统游戏也渐渐被遗忘,儿童生活逐渐被电子游戏充斥着,因此,引发了我们对儿童及“童年”的思考,儿童童年应如何来度过?尼尔·波兹曼的“童年正在消逝”<sup>[1]</sup>这一论断,不仅引发现代人们对信息时代儿童与童年的关注与反思,对当今儿童教育也是一种警示。高尔基说“游戏是儿童认识世界的途径,他们生活在这个世界里,并负有改造它的使命。”在电子技术发展的新环境中,大众传媒没有明确的主体,各类书籍、广播、电视、网络对于他们所面临的受众究竟是儿童还是成人是模糊不清的,儿童与成人的身份在电子游戏中逐渐消弥,成人与儿童的界限在游戏中模糊,成人与儿童变得无界限可循,游戏忽略了儿童成长的阶段性特征和年龄段发展的需要,游戏玩家甚至有儿童成熟化和成人幼稚化的倾向,对儿童的身心发展都产生了一定的影响。儿童与成人都是同一平面的个体,二者的界限却又变得模糊,童年逐渐消逝。童年危机是童年生活的一种异化,是一种使幼儿远离社会,脱离自然,过早成人化的生活。为此,尼尔·波兹曼教授有关“童年消逝”<sup>[2]</sup>的断言给我们重要警示,捍卫和守护童年应成为学校、社会和家庭教育的责任。

## 一、电子游戏中童年危机的具体表现

### (一) 电子游戏逐渐替代传统的儿童游戏

尼尔·波兹曼认为儿童游戏早已变得稀有,简言之就像濒于灭绝的事物,并且童年也面临着同样的命运。社会的快速发展,快节奏生活方式和城市化进程的发展,过去传统的儿童游戏开始被新的娱乐方式取代,这些新的方式通常与电子媒介有关。过去常见的丢手绢、捉迷藏、过家家、跳皮筋等活动越来越少见,相对于过去传统的伙伴集体玩耍,现在儿童趋向于更为静态的娱乐,他们在不识字的情况下也能从中得到乐趣:看电视,玩电子游戏并且他们在电子媒介中的沉迷程度更深,投入时间更多。儿童就像“温室里的花朵”没有户外的集体活动游戏,脱离对大自然社会的亲近,不沾地气,儿童性格易从外向活泼变得内向孤僻,儿童体质也变得较弱,容易造成儿童的孤独感,不爱与人交往,社会适应能力差。电子游戏对传统儿童游戏的替代,容易使儿童在游戏中缺乏自律陷入自我沉迷,无法判断虚拟环境与现实世界,没有清楚的自我意识,因此人们不难发现,成人和儿童在言行举止、处世态度和需求欲望上,甚至在身体外观和衣着打扮上,都越来越难以分辨了。

### (二) 电子游戏的普遍流行性

通常情况下,为了吸引大量受众,尽可能满足多种玩家需求,电子游戏开发商进行了改良和创编,因此除了少数为特定受众服务的游戏之外,电子游戏具有普遍流行性。在现在手机流行的时代里,基本上人手一台手机,生活中,儿童最容易接触的就是手机游戏、端

游,或是单独购买的游戏机,手游与端游、游戏机比较起来优势比较突出,具有方便、操作难度低、娱乐性的特点,因此手游也逐渐地成为了现在游戏里面的主流。手游和这一类游戏的受众没有严格的措施管理和对应的身份认证,部分未成年人和儿童便混入游戏市场,这就导致儿童对电子游戏的过分沉迷,儿童游戏成人化、成人游戏低龄化的倾向。这种没有差别的可接近性造就了儿童玩家与成人玩家起点和经历都相同,二者在游戏中享有同一符号世界,具有无差异性,因此在电子游戏中不存在“童年”的概念,童年消逝了。

### (三) 电子游戏的功利性

近年来,电子竞技运动发展蓬勃向上,电子游戏对儿童的吸引力大过于学习和户外游戏,家长方面缺少对儿童的监护和教育,儿童本身又缺乏自律能力,不少儿童受电子游戏影响产生了新的价值判断与价值选择,他们将游戏职业化、商业化,并且不断地追求在游戏中的进步与超越,在游戏里的不断攀比,与同龄人或者成人有着一较高低的心态,从中获得竞争中的成就感,不再是单纯的娱乐与放松。成人也在关注电竞,从某种程度上来说,电竞是更成人化的项目。在这一过程中,一些儿童会模仿更高年龄人的言行举止,以求让自己看起来“成熟”,儿童渴望着快速长大,渴望得到与成人同等的地位,因此催熟着儿童的成长,这些大众传媒罔顾儿童的知、情、意发展需求,所制作的大多是成人化的儿童产品,让儿童成为成人的附属品。他们逐渐蜕去了儿童本有的天性,努力迈进成人的世界。

## 二、童年危机影响因素

近年来,我国学者也越来越关注“童年危机”。基于欧美学者在剖析西方的童年危机时认为“父母、学校和媒体三者为主要影响因素”的观点。我国有学者也从父母、学校和媒体三方面对我国儿童的“童年危机”主要因素进行分析<sup>[3]</sup>。认为父母的教养方式、教养心态是影响电子化背景下童年危机的主要影响因素。童年危机产生的原因是复杂的,具体而言主要表现在以下四个方面:

一是成人与儿童主客关系的对立。在儿童发现和童年概念观念产生之前,儿童淹没在成人团体中被当作“小大人”经历了漫长的时间,在此期间,儿童一直被当做无能无用无价值的成人的附属品,这种观念在漫长的历史时期积累下来,成为人们普遍观念的一部分。文艺复兴和启蒙运动起对人的关注,照亮了儿童发现的道路,成人与儿童从此混沌不分,到儿童脱离成人有着独立的存在价值,是成人与儿童关系发展过程中的转折。但对成人来说,成人与儿童的主客分立的对象关系,在明确了儿童期的独立价值的同时,也可能导致成人对儿童的强权和利用,成人为儿童创造的“幸福童年”,其实质仍难以摆脱成人对儿童的利用,成人对儿童的规训教化催促,成人对儿童的隐秘的强权关系。从儿童来说,儿童主体与成人主体的相互作用又在不断匡正这应有的发展路线。在这种矛盾和反复中,成人与儿童的关系不断变化。若要摒弃成人与儿童的主客关系,就要以某种方式把握成人与儿童的相同性和相通性,最终实现客观精神的共享,使作为主体的成人与儿童及作为生命阶段的成年与童年实现更高层次的统一。从社会角度来说,社会化是个体人格发展的核心。社会化发展是儿童在社会生活中与人交往形成一定关

系下进行的。儿童的社会关系分两类:成人-儿童的关系和伙伴关系。两种关系有不同特点,成人-儿童关系是单方限制、支配行动,而伙伴交往是平等的。但两种关系对儿童的社会化都是不可缺少的,只是作用不同。而成人与儿童主客关系的对立,影响了儿童的成长。

二是成人与儿童两极分属的鸿沟。儿童和成人的界限不可能仅仅依靠年龄或是身心发展水平来划分。我们要站在更广阔的领域,找出儿童和成人的界限。尼尔·波兹曼在其著作《童年的消逝》<sup>[7]</sup>中表达了这样一些观点:在16世纪,由于印刷术和社会识字文化的出现,成年人是指有阅读能力的人,相对的,儿童是指没有阅读能力的人;儿童和成人之间的一个重要区别是成人拥有儿童不宜知道的信息。童年的普遍存在是建立在儿童的生理心理的未成熟性的基础上,成人与儿童的界限与由此划分。成人以特定的主体姿态角色,眼光被权威蒙蔽,自认为度过了童年的他们是成熟的个体,面对儿童就会居高临下。以理性成熟自居的成人世界已经远离了人类童年的启蒙,失去了原初的童真与惊异,成人与儿童的情感、意志、认识等差异形成的鸿沟,隔开了成人与儿童。成人作为终极存在,成为儿童成长的目的。两级分属的鸿沟就是造成童年危机的因素。

三是成人文化与儿童文化的冲突<sup>[8]</sup>。儿童文化产生于同伴间的交往,并逐渐形成一些公认的并能在儿童群体间流传的并能共同遵循的规则。文化冲突是在多样性文化的传播与交流过程中,不同范式的异质文化由差异所引发的碰撞或对抗的文化现象。儿童文化与成人文化之间存在着许多差异,二者之间的文化冲突亦是必然的,在一定程度上表现为强势文化与弱势文化等方面的冲突。“冲突关系说”<sup>[9]</sup>认为儿童文化与成人文化之间不可避免存在着冲突,成人文化在一定程度上是反儿童文化的。从社会学的角度来看,儿童文化属于弱势文化,成人文化属于强势文化。成人文化压抑儿童天性,漠视和压制儿童文化,阻碍儿童文化的生长和养成。

四是成人对童年的遗忘和儿童对成人的排斥<sup>[9]</sup>。一方面,成人对童年的遗忘是生命阶段从成年到童年替代带来的结果,长大后我就成了你。成人轻易的忘记了自己的童年,忘记了童年的记忆。儿童文学家朱自强感叹到“人类目前非但没能解决成人自身的童年乐园的丧失问题,反而又造成了儿童自身的童年的消逝。”<sup>[6]</sup>比如,成人对童年游戏的遗忘。成人摒弃儿童式的游戏,无视儿童的游戏需要,忽略了游戏是儿童的天性。在儿童尚未成人前,就已经被训练成大人了。另一方面,儿童对成人的排斥,因成人文化与儿童文化的冲突,成人文化的主体地位对童年的排斥和误解,从本质说,是因为文化中童年的界定和童年观念本身在排斥成人。总之儿童的成长应是自由的身心和諧的全面发展。

总之,童年面临的危机,从表面上看,可能是社会节奏、电子产品、传播媒体等原因造成的,但实质上与成人和社会如何认识理解儿童和童年相关。在分析影响因素过程中要兼顾家庭、社会和学校三个方面。

### 三、应对策略-童年的守护

儿童的成长环境本应纯洁,却因为各类不良信息通过大众传媒肆意传播而受到污染。儿童童年的守护应是社会和成人的责任,回归属于儿童的权力。具体而言从游戏市场本身方面、社会和家庭方面开展措施

#### (一)加强游戏市场管理,改善实名制漏洞

游戏开发方应遵守国家相关法律规定,合法保护未成年人的权利,同时针对不同年龄段的群体开发与之相适应的游戏,游戏再分级细化,有利于促进各阶段玩家的个性发展,防止儿童游戏成人化和成人游戏低龄化的倾向。除此之外,游戏登陆人口应当加强对身份证件的核查,改善实名制漏洞,避免“冒名顶替”现象。明确规定游戏时间,严格管理游戏环境,净化网络游戏环境,营造积极健康的社区氛围,顺应儿童成长发展阶段的需要,减少“童年的消逝”。

#### (二)家长与学校应当进行合适的引导

家长与学校应当做好儿童媒介环境中的“把关工作”,引导他们选择性地接触对身心发展有益的内容,教育他们正确看待媒介信息和电子游戏,避免游戏功利化;鼓励儿童积极参与社会实践,动手、动脑构建,多参加户外游戏,与人交往,释放儿童的天性。家长要配合好游戏厂商的管理,不能因为对孩子的溺爱就纵容不管。

童年的消逝可能是最坏的结果,对于童年危机的到来应积极去应对,无论如何让儿童拥有一个幸福的童年是成人和教育的责任。当电子媒体强势入侵人类的生活时,儿童与成人的分界线变得渐渐模糊,早熟的儿童与缩水的成人现象慢慢合二为一。当我们探讨并忧虑儿童与童年概念的消逝时,同时也是对未来社会发展的担忧的时候,以电子媒介为代表的电子游戏充斥着世界的每一个角落,包括在众人看来非常纯净和神圣的校园。所以,从社会、学校、社区到家庭,每个方面、每一环节都有“保卫童年”的责任,更为重要的是,家庭、学校与社区要形成有效的合力,共同关注儿童的生活,关怀其生命价值,让儿童回归童年生活,回归自然,回归户外游戏,为儿童的成长提供一片蔚蓝的天空。

#### 参考文献:

- [1][2][7](美)尼尔·波兹曼著.章艳、吴燕译.童年的消逝[M].桂林:广西师范大学出版社,2004.
- [3]宋敏.消逝与绽放:童年危机之表征、归因与解构[J].教育导刊,2018.03,14-18
- [4]王任梅.冲突与共生:儿童文化与成人文化关系研究述评[J].上海教育科研,2011,(2)
- [5]崔金丽.回归童年-成人理解儿童的一种可能途径.
- [6]朱自强.童年的诺亚方舟谁来负责打造-对童年生态危机的思考.中国儿童文化.2004

#### 作者简介:

文星星(2000—),女,汉族,云南昭通人,云南经济管理学院教育学院学生,研究方向:学前教育,大学本科。