



## 面对网络游戏，教育工作者该怎么办？

内容编辑：景瑞 / 网上发布：2007-9-15 / 已经查看：15043次

北师大全国中小学计算机教育研究中心 黄小玉

中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的互联网络发展状况统计报告显示，截至到2005年6月30日，我国上网用户总数突破1亿，为1.03亿人，其中青少年学生的比例占到了32.4%，而18岁以下的网民占15.8%，即目前我国有1630万中小学生在上网。互联网对中小学生的影响正在迅速增强。

近几年网络游戏异军突起，据统计：2000年网络游戏在中国刚刚起步，当年的市场规模仅有3000万人民币，到2004年就达到了24.7亿元，预计5年后中国网络游戏市场年销售收入将达到100多亿元。截至到2004年底，全国各种各类游戏玩家2100万，其中18岁中小岁以下占17%，即有357万左右的中小学生在玩各种电脑游戏。青少年学生上网的主要需求是游戏娱乐，占了上网总需求的35.8%，游戏娱乐已成为青少年学生上网的第一需求。

网络游戏的快速发展也带来了种种问题，如网络游戏中存在色情、暴力、迷信等不健康内容，这些内容在潜移默化地影响着青少年的道德观和价值观；部分缺乏自制力的青少年沉溺于网络游戏、不可自拔，荒废学业，影响其身心健康并诱发了一系列社会问题等等。

网络游戏所存在的种种社会问题，导致社会各界对教育的指责，青少年问题让教育背上了黑锅，而教育界的集体失语和对网络游戏的漠然，使这种趋势愈演愈烈！

那么，教育工作者该如何面对来势汹汹的网络游戏哪？

首先，要充分认识到玩游戏（包括网络游戏）是中小学生的本性，也是他们的权利，而提供健康的可供选择的、多种形式的游戏是教育工作者（包括家长）的责任。其次，面对网络游戏，既不必对其谈虎色变，也不能熟视无睹，更不能因为担心其负面影响，就简单地对其围追堵截、四处喊打，实践也表明仅靠封杀和围追堵截是行不通的。只要教育工作者正确认识、妥善引导，不仅可以避免网络游戏的负面影响，而且还可以充分利用其促进中小学生全面发展的教育功能。

在现阶段，有以下工作需要教育工作者重点去关注和研究的：

一、要从教育的各个维度去认识了解网络游戏、调查研究网络游戏，以便充分的利用网络游戏的教育价值和更有效的消除网络游戏的负面作用。

从家庭和社会教育角度研究如何创造和谐的家庭、社会环境对中小学生在上网行为进行指导和监管；

从学校和课堂教育角度研究如何创造绿色网络校园，并对中小学生在进行网络思想道德教育，提高学生的信息技术素养，使学生能够科学的、正确的利用互联网等信息技术；

从教育心理学角度分析网络游戏吸引玩家上瘾的因素，如学生的学习压力大、逃避现实、渴望交流、追求虚拟的成就感和自豪感等，并研究出切实可行的办法预防和治疗游戏成瘾；



- [理论探讨] 中国高校教育技术学科综合竞 ...
- [新闻快报] 中国教育技术协会2008年征文通知
- [研究生教育] 教育技术学硕士研究生招生变 ...
- [资源共享] CSSCI来源期刊（2008—2009年）
- [新闻快报] 第二届国际信息技术研讨会（ ...
- [专家学者] 汪琼 教授
- [专家学者] 祝智庭 教授
- [就业展望] 徐州师范大学2008年人才招聘
- [课题奖项] 全国教育科学“十一五”规划 ...
- [教育技术史] 思辨中演进的教育技术学（上）

- 教育信息化 将向“游戏化学习”发展
- 文化部公布第三批适合未成年人网游
- MIT上海国际游戏与学习论坛
- 我国教育游戏现状分析
- 论网络教育游戏的设计
- “教育游戏”国内研究现状概述
- 用心理学理论为教育游戏“把脉”
- 教育如何与游戏结合？
- 教育网络游戏成为发展热点
- 动漫教育呼之欲出

- 《EyeToy: EduKids》韩 ...
- 2007年首届中国教育游 ...

从教育技术和教学设计角度研究如何在网络游戏中渗透教育教学内容等。

## 二、从教育角度研究网络游戏实名制和分级制的可行性

目前世界上部分国家实行了网络游戏实名制和分级制，尤其是网络游戏分级制度，相对来说比较成熟。

美国“娱乐软件定级委员会”（ESRB）是一个独立的机构，它的任务是在娱乐软件业的支持下，为互动娱乐软件产品制定一套标准的定级系统。美国的娱乐软件分级标准有：

“E”（EVERYONE）适合所有人，此类游戏可涵盖多种年龄层和口味，它们包含有最少的暴力内容，部分漫画风格的恶作剧（例如闹剧式的喜剧），或者少量的粗鲁语言。

“EC”（EARLY CHILDHOOD）适合三岁以上的儿童，不包括任何可能引起家长反感的内容。

“T”（TEEN）适合十三岁以上的玩家。此类游戏可能包含合适的暴力内容、温和或强烈的语言，和/或暗示性的主题。

“M”（MATURE）适合十七岁以上的玩家，比“少年”类产品包含有更多的暴力内容或语言。另外，此类产品可能包含有成人的性主题。

“AO”（ADULTS ONLY）仅适合成年玩家。此类产品包含有性和/或暴力的图片描述，严禁向十八岁以下的玩家销售或出借。

欧洲互动软件联盟ISFE制订最新的泛欧洲游戏信息系统PEGI（Pan Europe Game Information）在欧洲的西班牙、比利时、丹麦、芬兰、法国、德国、爱尔兰、意大利、英国、挪威、波兰等16个国家全面启动。主要参考游戏的暴力程度（Violence）、性（Sex）、毒品使用（Drug）、种族歧视（Discrimination）、惊怖（Fear）和说脏话（Bad Language）六个标准制定。PEGI标准将游戏分成“3+”、“7+”、“12+”、“16+”、“18+”5大级别，分别对应3岁、7岁、12岁、16岁、18岁以上五个年龄段。

日本电子娱乐分级组织（CERO）主要参考游戏是否包括“成人向”、“性”、“恐怖”、“暴力”、“赌博”、“犯罪”、“烟和酒”、“毒品”、“脏话”9项成分及其程度，分为“全年龄”、“12岁以上”、“15岁以上”、“18岁以上（俗称18禁）”五个级别。

中国目前还没有实行网络游戏实名制和分级制，只有新闻出版署和文化部等主管部门对网络游戏实行备案和审查制度。国内一些行业协会开始研究探索网络游戏分级制度，如中国消费者协会消费指导工作委员会、中国软件行业协会游戏软件分会出台的《游戏软件分级标准》和中国青少年网络协会游戏专业委员会出台的《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》，这些分级制度都是建议和推荐性的，不具备强制力，而且来自教育领域的话语权很小，目前还存在很大的分歧和争议，急需教育工作者的研究和参与。

## 三、积极开发各种寓教于乐的教育类游戏软件。

网络游戏是一把双刃剑，不仅只有其负面作用，也具有很多积极的意义，利用网络游戏可以充分发挥其潜在的教育价值，譬如开发学生的观察、记忆、判断、逻辑思维等能力，手眼协调能力，拓展学生的知识面，提高学生的沟通交流和社会交往能力，培养学生网络思想道德水平等等。

教育游戏产品的开发仅靠网络游戏公司是不够的，教育软件公司更责无旁贷。以“寓教于乐、网络互动”为突破口，也许就是教育软件产业摆脱目前困境、再度辉煌的市场机遇和必由之路！

国内一些企业已经开始这方面的尝试和探索，珠海奥卓尔公司的系列教育游戏软件、上海昱泉公司的“游戏学堂”、创新未来公司的“wawayaya”、K12教育网的“K12play快乐教育世界”都从不同层面参与到教育游戏软件的开发，尤其是K12play快乐教育世界的推出，给沉寂许久的教育软件行业带来不小的震撼，倍受各界人士瞩目。

K12play是K12教育网等单位联合三辰卡通集团，在北京师范大学等科研院所众多教育技

术专家的指导下，组织大批中小学特、高级教师和游戏开发人才，以国家“十五”教育科学规划重点科研课题为依托，将中小学的学科学习、百科知识、智力开发、休闲娱乐等与网络游戏相结合，以教育为目的，以游戏为手段，寓教于乐，其目标是打造让学生高兴、让家长放心、让老师满意的网络教育游戏，使K12play成为国内最具影响和吸引力的中小学生学习、娱乐、交流的快乐教育网络平台。

目前K12play正在内测，即将免费公测。我们期待着K12play的正式推出，也期待更多的教育软件厂商参与教育游戏软件的开发，为中小学生提供健康的教育游戏产品。

摘自：[http://www.k12play.com/news/speciallist\\_detail.aspx?infoID=163](http://www.k12play.com/news/speciallist_detail.aspx?infoID=163)

[【资料】](#) [【短消息】](#) [【订阅】](#) [【收藏】](#) [【我要发布】](#) [【评论】](#)



---

Copyright © 2007 本网站版权归：徐州师范大学|教育技术学科网, 未经同意严禁转载、镜像。

[清除 Cookies](#) | [联系我们](#) | [关于我们](#)

地址：徐州师范大学信息传播学院（221009）