



论多媒体信息技术的负面影响

<http://www.firstlight.cn> 2000-01-31

“多媒体”这一术语现在已经风靡全球，“信息技术”则早就家喻户晓。作为技术，二者的结合体现了当代科技高度综合的发展方向。“多媒体信息技术”并非“多媒体计算机技术”的同义语。一般认为，多媒体信息技术是对文本、声音、静止图像、动画、运动图像等信息进行综合处理的技术。它包括多媒体信息的输入输出技术、传送技术、转换技术和综合处理。从这个意义上来说，高清晰度电视、VCD和DVD技术、可视电话和视频会议技术、多媒体计算机技术、光纤通讯，以至“信息高速公路”，均含有多媒体信息技术的成分。多媒体信息技术正以一种汹涌难阴的气势深刻影响着人类生活。它的优势和潜力，为“信息时代”的到来和前景作了良好的注脚。然而，任何事物都有两面性。在多媒体信息技术发挥巨大功能的同时，其大大小小的负作用，也已渐露端倪。本文在正面肯定多媒体信息技术取得巨大成就的基础上，重点讨论它所呈现的和潜在的负效应，并提出相应的对策性建议，呼吁教育界、大众传播及其它有关方面采取正确导向，以促进多媒体信息技术的深入健康发展。

一、多媒体信息技术的正面影响概述

我们肯定多媒体信息技术的正面影响，意义在于，了解技术的利与弊，就不致于在极其乐观的情绪中夸大优势而忽视弊端，以偏盖全，也不会因害怕诸多负效应而因噎废食。由于大家都已经熟悉了对多媒体信息技术优势的各种描述和设想，下面尽量作概括介绍。

首先，在通讯领域，“多媒体信息技术”的介入使高速传输丰富多彩的综合信息成为可能。GSM智能电话、电视会议、综合业务数字网等技术，或者提供多种功能的个人移动通讯手段，或者促成隔“时空”的“面对面”对话，都在改变传统通讯的观念、手段和内容。人们已经认识到，传统的通信系统必须进行改革，向多媒体化、高速度、大容量、交互性方面发展。

其次，在经济领域，一方面，这种技术的发展，促成了一种新的产业—多媒体产业。据有关资料，1995年世界多媒体市场产值为200亿美元，1996年上升到290亿美元，增长率高达45%，1997年增长到380亿美元，已成为世界上最大的产业之一。因此，有人说多媒体技术正在推动一种“一本万利”产业的发展，言之并不太过。另一方面，通过网络视讯会议来谈生意、进行产品宣传、企业形象设计等已进入初步运用阶段。多媒体信息技术把商品信息的流通提升到超程高速进行的程序，从而使经济交换更方便、更“经济”。可以看出，多媒体信息技术正在改变经济交换的方式、消费的方式，也在增加经济生产、交换、分配和消费的内容。

第三，多媒体信息技术本身就是科技的内容，然而它又作为科技手段来促进科技的发展。科研方面，多媒体计算机辅助设计、制造得到广泛运用，虚拟现实技术可以把卫星传来的资料变成与资料来源处相似的“真实环境”。这对远距离、危险性环境下的科研、勘探来说，无疑是一个长足的进步。除此之外，利用多媒体网络进行资料的搜集、奥与处理，对科技活动显得尤为重要。

第四，在教育领域，一方面，多媒体信息技术以信息处理的高速大容量、多媒体和交互性，能提高教育教学的效率。另一方面，这项技术在渐渐影响教育教学的观念，改变教育教学的方式。多媒体信息技术教育运用的特点，可归结为以下几点：

- 1.丰富的表现力，使教学内容通俗易懂；
- 2.强的交互性，提高了教学的深度与广度，增加了学生学习的主动性，为开发学生创造性思维提供了良好的条件。
- 3.支持远程教学、个别化教学的交互性多媒体网络环境的出现，改变了学校教学的单一模式，把教育推向整个社会，为“大教育”、“学习化社会”的观念提供了有力支持。

第五，多媒体信息技术已经深入到人类的日常生活，多媒体文化悄然兴起。现在多媒体已经渗入人类生活的大多数领域。人们手中转着遥控器，从多屏显示的高清晰度电视上选择喜爱的节目；手指轻触按键控制视盘的播放；移动鼠标玩生动的游戏；用GSM智能电话联络生意；发电子邮件求职；在家庭平台上购物和学习……我们玩多媒体，用多媒体，看多媒体和有关多媒体的资料、信息，整天谈论多媒体，在多媒体世界中感受“信息社会”强烈跃动的脉搏。所有这些，是否可以说明多媒体信息技术的广泛影响呢？是否可以说，一种新的文化现象——多媒体文化已经形成呢？从以上分析，概括而言，多媒体信息技术是从三个方面影响当今社会生活的。一是作为“信息时代”的警钟，影响、改变着人们的观念；二是作为“信息社会”的积极分子，介入经济、通讯、教育、科技和日常生活的内容之中；三是作为“信息世界”和“学习化社会”新的传播处理手段，影响和改变着人类的的生活方式。

多媒体信息技术的影响如此深刻而广泛，以臻引起世界各国政府的重视。我国最近进行政府机构调整压缩，取消了15个部委，在新增的仅有四个部委中，就有信息产业部。这一举措无疑是具有战略意义的。

二、多媒体信息技术的负面影响

人们往往过于乐观的意识取向，忽视了多媒体信息技术负影响。实际上，这种技术的负效应现已逐渐显露。进一步思考，其潜在的弊端和危险足以令人触目惊心。

1. 多媒体的“容器人”效应

西方学者认为，信息环境中的人是把自已封闭在“自我”之中，成为所谓的“容器人”。这种“容器人”整日将大量时间耗费在传媒上，把自己的思想、感情沉浸于媒介内容之中，对未来漠不关心，视野狭窄，极端自我内化。久而久之，造成忧郁焦虑的心理，甚至发展成忧郁症。在计算机环境尚未形成时候，电视环境下的“容器人”——“电视人”效应就引起了大量的关注和研究。人们对“伴着电视长大的一代”伤透了脑筋。现在和将来，多媒体信息环境，特别是交互性计算机环境，其内容的丰富多彩和人机对话的便利性，让使用者陶醉于控制机器的“自我实现”中。这就使“容器人”效应更加严重。对于青少年和成人正常人格的形成、顺利的社会化和正常社会活动来说，“容器人”效应都是非常不利的。正像有人在分析大众传媒影响时所说：“在众传媒的无所不在、无所不能，已经在某种程度上改变了人们的交往方式……这种由大众传媒所提供的信息组成的‘拷贝世界’……对人的社会化产生了比真实的‘感怀世界’更深刻、更广泛的影响。”

2. 负信息的负面影响

“负信息”，泛指对特定社会的人群和社会秩序产生不良影响的信息内容，包括多暴力的、多恐怖的、色情的、极度虚幻和歪曲的信息内容，以及侵犯特定社会群体意识文化形态扒息(后者因其特殊性将另列论证)。电影和电视中暴力节目直接影响儿童的侵犯行为。这一结论经常得到各种研究和调查的证实。有一项研究认为，儿童看电视与使用暴力和与家庭发生冲突成正相关。尤其使人提忧的是，近来媒介呼吁“因特网”上“黄货”泛滥。有的文章介绍说，美国在网络上的色情服务，做到用虚拟现实技术创造不道德活动条件，真是让人瞠目结舌。这种负面影响，直接污染了人的心灵，诱发了人们背弃伦理道德的行为，对个人和社会造成严重的不良后果。我们应该尽早寻求对策来预防和控制。

3. 不同国家、民族之间的文化冲突

随着卫星电视的普及和国际“信息高速公路”的建立，不同生活水平的群体、国家和民族间的相互了解变得更加直观容易。这对促进国际交流与合作来说当然是好事。然而，生活水平、文化差异有较大反差的群体、民族在进行沟通时，低文明程度的群体、民族在心理意识、自我定位和民族意识上产生的动荡与震颤，及进一步形成的群体、民族精神的迷失问题，是不可小视的。美国和印度曾合作进行了一项实验，用卫星直播向全印度四个偏僻农业区播放电视，希望“促进社会变迁，达到全国团结，接受进步价值观，”“改善教育”。研究指出，在大部分被试者心目中，电视节目只是娱乐。而当人们发现自己生活的落后时，观众大受震激，追求高物质享受，而学生的学业成绩却没有改进。这是一个不同群体之间交流的例子。在不同国家，不同民族之间，这种影响就更加严重。尤其是在文化价值取向相异的民族间，在意识形态对立的国家间，全球卫星电视网和计算机互联网使各种文化直接接触的时候，这种文化和意识形态的冲击、斗争，和由此引起的社会心理问题、民族意识问题都必将更加复杂。如何有效解决这个问题，将困扰各国政府、社会学、大众传播及教育界等方面。特别要指出的是发达国家利用传媒优势进行“文化侵略”，是更为严重的政治问题。美国政治家、传播学家布热津斯认为，在现代经济和跨国传媒影响下，传统的国际政治环境在改变。在这一进程中，美国是主要角色。美国“凭借它提出发的思想观念的力量来改变别的国家”，美国左右着全球的议论、认识和教育。由于“全球通讯网和电视网的建成，”“消除了视听通讯方面的障碍……美国可以使其思想观念、政见及价值观念一下子传遍全球，并产生直接影响”。“当美国人大谈人权问题时，全世界都认为这是个日益敏感的问题。”这些观念体现了美国进行“信息霸权”和“文化侵略”的倾向，对我国的信息网络建设来说，提出了一个潜在的危机。有人指出：“有些国家的大公司已经在生产的计算机软件上做手脚，一旦需要他们可以随时或定时诱发计算机病毒或启动预先设定的其他程序，就会造成有关团体或国家运行系统的混乱。”上述信息提醒我们，多媒体信息环境的建设，特别是信息高速公路的建设，在给社会巨大正面效应的同时，其危险也是巨大的。要及早研究相应对策。

4. 各种侵权行为的加剧

录像机、计算机、网络环境的功能，使任何人都能便利地复制、改变所能得到的，甚至是远在天涯海角的一般信息、科研资料、发明信息和个人档案资料，也可能利用互联网侵入国家和国外的档案库，从而造成对知识产权、个人隐私权，甚至国家主权的侵犯。这些侵权行为，在传统信息环境下发生的可能性则要小得多。

5. 网络脆弱性带来的危险

常有报载“黑客”对网络的破坏很容易。最近有消息说美国用假伴的“黑客”以各种手段对国家信息网络系统进行侵犯和破坏，从而检验系统的可靠。结果发现，“黑客”可以轻而易举地入侵国家安全系统，对其造成破坏，使美国军方“在太平洋的司令部”网络系统陷入瘫痪。像这样，由技术本身的缺陷带来的危险，也应引起足够的重视。

6. 多媒体信息海洋中的“迷航”现象

我们都有这个经验，当老师短时间滔滔不绝添塞超量的内容时，我们的大脑就近乎停滞。同样，当大量花样繁多、五彩缤纷的多媒体信息包围着人们的时候，其琳琅满目的程度足令人目眩头晕而无从选择。另外，各种信息均具有的诱人外壳，也影响着我们对所需内容、意义的检索处理和理解接受，这就是多媒体信息海洋中的“迷航”现象。其影响使我们在机器上乱撞瞎闯，走马观花地浏览一通而找不到合适的“通道”，白白浪费了时间和精力。

7. 对过度和非伊朗的娱乐、游戏行为的支持

多媒体信息技术有支持人类趋于安逸享受的天性方面，可真得说是有无与伦比的优势。在快节奏、竞争激烈的当代社会，人们于闲暇时间渴求放松，原本是很正常的。问题在于诸如电子游戏等多媒体技术的产物，往往让人像上烟瘾一样迷恋上机器的虚幻世界，时间就在击键和游动鼠标的过程中悄悄逝去了。现在，大街小巷无处不有的电子游戏厅，已经让学校和家庭为孩子的学习成长费尽了心机。多媒体局域网和全球网一旦建成，孩子们在这样广阔的天地里乐游难返，则更令人思量不及。

8. 不良的计算机交互学习课件对学生思维的消减作用

“媒体是人的延伸”。这话是有道理的。但另一方面，媒体在依赖技术手段加强人某些感官功能的同时，也限制了人类某些器官的潜在能力。当学生为多姿多彩的多媒体信息所吸引时，当他们按课件设计者预定的某些模式和思路、线索进行人机交互时，他们是在欣赏赏心悦目的信息呢，亦或是顺应设计者的思维方式做简单的应答呢，还是真正在积极理解与消化教学内容，恐怕不容易做出准确的判断。传统的CAI课件往往因这个问题而影响了教学效果，但用于改进课件的“积件”思想是否能彻底解决这个问题，也还值得实践检验。

9. 室外活动的减少对身心伊朗的影响

广播电视网络、多媒体计算机网络的出现，及两者的事例趋势，把各个国家、地区联系在一个“地球村”中。在这个村子中，不同国家、地区和民族的人们大幅度增加了相互了解，改变了人们对社会、国籍、阶级的观念和态度。另一方面，“构成社会的组织——每个家庭却由于媒介的发展而日益封闭起来，变成鸡犬之声相闻，老死不相往来”，不但邻里之间缺乏人际沟通，即使家庭成员间，也因各自耽溺于同“拷贝世界”的对话而减少了相互交流的机会。正像有人所描述的那样，“人与人之间的亲身交往被人与机之间的交流所取代，人际交往日益淡漠。”结果“容器人”出现了，“代沟”的现象加剧了。除在精神、心理上的这些影响外，人们削减了大量户外活动的机会作为人机交往的代价，长期的后果便是人在安逸之中身体机能的下降。

除上述的消极影响外，还有多媒体信息技术在信息上的“马太效应”问题及对结构性失业的支持，也都是值得注意的新问题。

总的来看，多媒体信息技术的负面影响，来源于三个方面：首先是使用者或信息接受者，或因寻求娱乐“乐而忘蜀”，或因缺少鉴别，接受负信息而引起不良反应。这些也说明在多媒体如火如荼的今天，人们对其方方面面尚未有全面的认识，没有足够的准备，也缺少自我保护的意识和方法。其次，就是传媒系统和信息源方面的原因：或因没有合适的导航措施使人面临信息的涌现无从选择，或因某些图谋故意以负信息迎合与引诱人们，或者在传媒监控上没有健全的“把关”手段和法规来监督和规范信息的传播、使用。第三方面，就是技术本身所引起的负效应给个人和社会造成了危胁。

三、积极行动起来，为迎接“多媒体信息社会”做准备

作为一种方兴未艾且前程似锦的新综合技术，人们对多媒体信息技术不会因暇掩瑜。但以辩证的观点看事物，坚持主要矛盾和矛盾主要方面，是技术发展的方向性问题，涉及到技术的正确运用和健康发展。上面大篇幅讨论负面影响，可能会召致这样的诘难：“看吧，你们连一个像样的多媒体信息网都没建成，还谈什么未来的负影响？”是的，现在情况确实是这样。正像1995年召开“七国集团信息社会部长级会议”时，法国代表所说：“在信息高速公路上，最大的悲哀莫过于没有足够的汽车行驶。”，同样强调各国建设网络的急迫性。笔者不是“罗马俱乐部”的支持者，看到多媒体信息技术的辉煌潜力无疑也充满希望。然而有个相法就是一开始即对技术的效应有全面了角，并制定相应的措施，把弊端“禁于未发”，而让优势发挥到极至，是更正确的态度。这就是迎接“多媒体信息时代”的积极态度。但这又是一个很复杂的问题。当负影响还未尽现的时候，预测并制定解决方案，本身就很不容易。我们在这里只能针对问题产生的原因提出一些个人建议，完善的解决办法有待大家共同努力。

建议1：做好“防火墙”的建设。“防火墙”在这里意同“把关人”，起到对信息的监督和过滤作用，负责以特定社会文化价值的判断标准，对多媒体信息进行净化处理。这项措施可以用来消减负信息和的负影响，对“信息侵略”等负效应也有抵抗作用。

建议2：让使用者、消费者、信息接收者学习多媒体信息，特别是网络资源检索利用的正确方法，特别加强对信息利用的目的的教育。这项措施可用来消减“容器人”效应、“迷航”效应。也对消减多媒体之于过量娱乐、游戏行为的支持这个负面影响有一定作用。

建议3：交互程序中导航策略的有效使用要以真正激发人的积极思维为目的，要给学生足够的思考时间。依据认知心理学的元认知研究，在交互策略上有效引导学生运用元认知策略，不断提醒学生监控自己学习的方法、目的、有效性，促进学生积极思维，进行“高级学习”。

建议4：加强人们在信息环境中的自我保护意识，教给人们正确的自我保护方法，从个人角度增加对“负信息”的免疫力。本项针对“容器人”效应、“负信息负影响和不同国家民族文化、意识形态冲突引起的负影响而提出。”

建议5：强化和完善网络保护系统，提高网络可靠性，用于消除技术自身缺陷带来的影响。

建议6：着手多媒体信息产业、多媒体信息商品和多媒体信息市场、多媒体信息传媒等方面法律法规的建设，规范、管理多媒体技术的正确运用，建立一个适应我国社会主义建设事业的良好多媒体信息环境。这是一项综合措施，特别对各种侵权行为、文化、意识形态冲突及负信息的负影响问题的解决有直接作用。

[存档文本](#)