

# e时代的儿童网络媒介接触行为探查

■ 郭 莹

根据传播学媒介系统依赖论,儿童与媒介的依赖关系主要表现在三个方面,即理解、行动定向和娱乐。如果儿童的媒介使用影响了儿童在现实世界的生活,如对媒介过度依赖,使之终日沉浸在媒介所提供的幻想世界中,并对现实生活越来越不认同,越来越依靠媒介来排除生活中的烦恼,那么就形成“媒介瘾”,或称之为“媒介综合症”。

在e时代,这种“媒介瘾”突出地表现在网络媒介上,也就是我们常说的“网瘾”。“网瘾”能成为一种社会现象,直接原因就是接触网络媒体的儿童数量在不断扩大。据2006年7月19日中国互联网络信息中心(CNNIC)在北京发布的《第十八次中国互联网络发展状况统计报告》表明,我国网民人数达到了1.23亿,其中在2亿中小學生中,上网学生已达3000万,中小學生互联网渗透率已达到15.4%。网络媒体在儿童中有如此高的渗透率,使得开展网络媒介素养教育,正确引导人们尤其是儿童批判地接受媒介影响成为我们的课题。

为了了解宁波市儿童的网络媒介接触情况,探讨宁波市儿童网络媒介素养的问题,笔者进行了媒介接触行为以及媒介素养方面课题的调查研究。笔者采用问卷调查研究方法,参考已有研究结果设计出一份“儿童网络使用行为暨网络媒介素养问卷”。问卷包括两个部分:儿童基本个人数据及网络使用情况,包含家中计算机数、父母是否会使用网络、使用网络时间,以及有关网络的主要知识来源与网络使用行为等;关于儿童网络媒介素养的认知测量,根据前面的定义,将网络媒介素养分为五个层次,包含网络使用、信息评价、网络安全、网络法律及网络礼仪,五个层次分别设计适当的问卷题目。

这次调查以宁波市小学六年级作为测试对象,采用随机抽样的方式,抽取海曙区范桂馥小学和孝文街小学六年级学生进行问卷测试,测试时间为2006年2月15日至2006年2月18日。两次测试分别收回有效问卷42份和60份,问卷有效率100%。将问卷数据以SPSS统计软件进行结果分析。数据结果如下:

在网络媒介素养部分,题目分正向题与负向题这两种类型,并将答案分为五个等级,在正向题型中,“非常

同意”给5分;“同意”给4分;“不同意”给3分;“非常不同意”给2分;“不知道”或是未填答者给1分;而在反向题型中,“非常同意”给2分;“同意”给3分;“不同意”给4分;“非常不同意”给5分;“不知道”或是未填答者给1分。基本资料统计描述如下:

## 一、关于社会人口学变量

### 1、性别

在有效问卷中,男生有52位,占50.3%;女生有50位,占了49.7%。

### 2、家中计算机数

在102位受试学生中,有85位家中有计算机,比例为83%,家中平均计算机数为1.13台。

### 3、家中是否可以上网

家中可以上网的学生有67位,占64.4%。

### 4、本身是否会上网

会上网的学生共有98位,占96%,而不会上网的学生共有4位,占3.6%。

### 5、开始使用网络的时间

在这项问题上,20.4%的学生选择一年至两年,而选择三个月以内、半年至一年、两年至三年以及三年以上的都约占17%,使用时间在三个月至半年的最少,占10.4%。

6、主要计算机知识来源(复选题,最多可选三个)

在主要计算机知识来源中,最常见的是学校老师,其次是同学朋友,再次是父母或是兄弟姐妹。

7、父母是否会干涉或是否参与我的网络使用行为

会干涉的占58.4%,不会干涉的占41.6%。而为了详细定义,本研究又将干涉或是参与的方式合并为“高度干涉参与”(28.9%)、“中度干涉参与”(17.7%)、“低度干涉参与”(11.8%)及“不会干涉参与”(41.6%)。

8、如果父母会干涉我的网络使用行为,他们通常会如何做

其限定方式设定为:限制上网时间(29.7%),规定做完功课之后才能上网(28.7%),以及会限制孩子上哪些网站(13.0%)。

## 二、关于网络使用行为

1、上网地点:最常上网的地点分别是在家里(57.2%)及学校(35.1%)。

2、每星期上网的次数:每个学生平均每星期使用网络2.52次。

3、每星期上网的时间:每个学生平均每星期使用网络的时间为116分钟。

4、如果在使用计算机或是网络上有问题,最常去找谁帮忙:通常是父母(29.3%)、兄弟姐妹(24.9%)、同学朋友(22.8%)与学校老师(18.8%)。

5、上网主要从事的活动(复选题,最多可选三个):学生上网最主要的活动是查数据,其次是玩网络联机游戏。

6、会使用的网络工具:大部分的儿童都会使用WWW及搜寻引擎,另外也有不少儿童会使用e-mail,使用QQ及BBS的儿童则较少。

7、会不会因为使用网络而耽误作其它事的时间:认为会的仅占4.5%,偶尔的占28.6%,而几乎不会的占64.5%。

## 三、关于网络媒体素养

本研究关于网络媒体素养的题目共有三十道,而这三十题的问题分别代表了五个层次的网络能力。

网络媒体素养分数将问卷结果计算之后可以得到五项平均分数,分别是网络使用能力(21.08)、信息评价能力(25.14)、网络安全能力(25.43)、网络法律能力(12.85)、网络礼仪能力(16.00),而媒体素养总分(20.10)则是由这五项能力加总之后平均所得。研究结果发现在每题平均得分上以“信息评价能力”(4.19)最高,而网络法律能力(2.57)最低,显见目前儿童在对于网络法律的概念仍有加强倡导的必要。

根据以上数据进行分析,笔者得出以下几项结论:

1、儿童会上网的比例相当高。本研究发现儿童会上网的比例高达96.4%,这里“会上网”的概念被定义为“有使用网络的经验”。目前宁波市儿童家中的计算机及网络设备相当普及,父母会上网的比例高。即使家中没有接触网络的条件,他们也可以在学校或其它地方上网,因此可以认为儿童会上网的比例高,与家庭环境及学校信息教育有密切的关系。

2、儿童上网的频率及时间都还算合理,唯一要注意的是上网所从事的活动,不论是本研究或是其它研究均发现,玩网络计算机游戏成为他们上网的主要动机之一。这就证明媒介系统依赖论的观点。(紧转第100页)

这样的评估,不仅仅是因为以“三度”为依据的数量统计,而是因为作为开发者的影视艺术家,准确地把握住了文学名著最有文化价值、审美价值的原创性因素,并能用音像艺术的特殊技巧,恰如其分的表现出来,使新创的符号文本保持着原创文本的优秀质量的同时,创造出新型的艺术经典——经典电影和经典电视剧。同时,通过新媒体形式传播,获得观众的认同和欢迎。不仅把受众面扩大到文学文本难以达到的广泛程度,而且扩展了具有时代意义的“媒介空间”,扩大了人类艺术发展的“可利用机缘”。

“系列叙事(或连续叙事)”的历史延续,也是媒介空间“开发机缘”的突出体现。作为人类艺术重要的表达方式和传播方式,“系列叙事”的发明造就了一些影响深远的经典模式。其中,最为普及、影响最广泛的是电视连续剧的系列叙事模式。然而,电视连续剧的产生,不是现代电视艺术家毫无历史根基的突发奇想,而是把握和利用“开发机缘”取得的很大成就。

美国电视文化学者罗杰·哈基多对于“系列叙事”有专门而系统的研究,他指出,“早在系列型虚构文学发展之前,许多叙事作品就包含了与系列剧相关的因素。举例来说,《一千零一夜》并非只是插曲式的,而是包含了故事嵌套以及人物在叙述的多个层面中展开,其作用是创造一个居住着众多循环人物的世界”。而“连续型的印刷品已存在了数个世纪”。这种

“印刷品”指的是通过连载方式发行文学作品的刊物,查尔斯·狄更斯1838年完稿的《匹克威克外传》等欧洲文学名著,都曾通过报刊连载而发行。“1842年,原创小说的连载形式成为了法国所有报纸都不可或缺的一个栏目”。此外,西方国家的漫画连载、美国电影系列剧,尤其是广播系列节目与系列剧等,都是“系列叙事”不同类型的传统模式。<sup>④</sup>这些活跃于各个历史时期,传承、发扬着“系列叙事”原创基因的叙事模式,长期储存于“媒介空间”,不间断地给各种门类的艺术家提供赖以创新的基础性资源,直至给电视连续剧的开创,提供不可或缺而又弥足珍贵的“开发机缘”。

中国对于“系列叙事”也有特殊的贡献。中国古代的章回体长篇小说,可以说是世界上独一无二的“系列叙事”的经典模式。“欲知后事如何,请看下回分解”,调起读者欲罢不能的“胃口”。同时,章回体长篇小说通过说书人的口头讲述、纸质媒体发行以及戏曲改编,创造了一种文学艺术的大众传播模式的中国传统。可以说,无论是在创作方面还是在传播方面,章回体小说作为一种中国传统的“系列叙事”模式,都是“媒介空间”所储藏的珍贵资源。

“不创前未有,焉得后无穷”。中国影视艺术的要想步入良性发展轨道,在把握和利用“开发机缘”的基础上,应该为“媒介空间”的创造性开拓作出应有的贡献。这就要求中国影视

艺术家坚持走不断创新的道路,直至最终成为在很多方面对国际影视艺术卓有贡献的“原创者”。不言而喻,要想使中国影视艺术的创作与传播,在一些重要的、关键性的领域迈向“原创者”的征程,要想使中国在某些影视艺术领域成为“原创国”,认真研究“媒介空间”的创造性开拓,不仅具有十分重要的现实意义,而且具有不可忽略的历史意义。

(作者单位:重庆工商大学新闻与传播学院)

#### 注释:

①②(澳)麦克·金:《亚洲电视节目的国际化》,载张凤铸等主编:《全球化与中国影视的命运》,北京广播学院出版社,2002年出版,第364、365页。

③④⑤(德)恩斯特·卡西尔:《人论》,甘阳译(根据美国耶鲁大学1944年版),上海译文出版社,1985年出版,第41、66、65页。

⑥John Hartley: *Uses of Television*,伦敦Routledge出版社,1999年版,第218页。

⑦“三度传播”:指不同时代不同媒体的三种方式的传播,如某一文学典籍作为语言符号文本,通过纸质媒介传播时,可称为“一度传播”;该文本传承至电影时代,被作为音像文本通过银幕媒介传播时,称为“二度传播”;进入电视时代,该文本作为音像文本通过电子荧屏传播时,称为“三度传播”。

⑧参阅(美)罗杰·哈基多:《无疑会继续:系列叙事简史》,载曲秦景《中美电视剧比较研究》,上海三联书店2005年出版,第106-116页。

(紧接第101页)即受众对于媒介的娱乐依赖是很有道理的。

3、在网络媒体素养各项能力的表现方面,儿童在“网络使用能力”及“信息评价能力”的表现要较“网络安全能力”、“网络法律能力”及“网络礼仪能力”佳,学校的教育多着重于前两者,而较少重视后三者的能力。

4、根据回归分析的结果发现,“是否会因上网耽误其它事”因素是网络媒体素养能力的重要预测变项。

5、“父母干涉参与的程度”对于儿童网络媒体素养的表现也有很大的影响,父母干涉参与程度为中度或是高度的儿童,在网络媒体素养的能力上要比那些父母完全不干涉参与或是低度干涉参与的儿童好些。

6、家中有计算机或是可以上网的儿童,在“网络使用能力”及“信息评价能力”的表现上明显优于家中没有计算机或是无法上网的儿童,从这样的研究结果来看,“数字鸿沟”(digital divide)是确实存在。

7、研究发现,上网时间越长的儿童,虽然在“网络使用能力”上表现较好,但在“网络法律能力”及“网络礼仪能力”上却较差,这是一个值得注

意的问题,当政府与教育管理部门在积极鼓励全民上网的同时,却造成网络使用者的素质下降,这就要求我们加强对于信息科技的伦理教育。

8、网络使用时间越长的儿童,在网络媒体素养的表现上不一定较好。但研究结果也发现,如果家长能够适度地干涉参与,或是培养儿童使用网络自制的能力,则可以提高儿童的网络媒体素养。

根据研究结果及其分析,笔者提出以下几点建议:

1、目前的信息课程将学习重点放在信息处理及信息搜寻上,而对“信息科技的认知”方面,却很少涉及,建议教育管理部门在制订课程上可以增加这方面的课程内容。本研究显示儿童对于“网络安全能力”、“网络法律能力”及“网络礼仪能力”上仍嫌不足,而政府部门及相关单位在积极推动全民上网的工作之外,也应该倡导与网络媒体素养相关的其它概念,让儿童除了可以更早、更有机会接触使用到网络时,更能够具备网络使用以外的知识。

2、建议学校老师除了教授关于网络使用、信息搜寻与处理的课程之外,也应教导学生以批判性的角度思

考所搜寻到的信息。除此之外,老师也应利用机会与学生讨论关于“网络安全”及“网络礼仪”的问题。

3、根据研究显示,儿童网络媒体素养的能力高低与家长是否会使用网络,以及家长是否会干涉或参与网络使用行为有相当密切的关系,而家中也是学生最常上网的地点,建议家长除了要积极学习网络知识,成为孩子在遭遇困难时可以求助的对象,也可以多参与儿童的网络使用行为,了解他们在网络上做些什么,了解他们所遭遇到的问题,与他们多进行讨论并提供协助,以帮助培养儿童对于网络的正确态度及网络媒体素养。

4、就儿童而言,除了应将学校老师所教授的课程应用吸收之外,自己也应多涉猎相关的参考书籍。千万不要因为在网络空间中的自由度及匿名性的屏障便做出一些在日常生活中不被允许而且可能冒犯或是伤害他人的举动。儿童也应该多利用这项工具在学习及生活方面的应用。

(本文系浙江省传播学会2005年度课题《宁波市中小学生学习媒介接触状况研究》成果)

(作者单位:浙江万里学院文传学院媒介教研室)