

Globethics Repository

The logo for Globethics, featuring the word "Globethics" in white, sans-serif font centered within a solid blue rectangular background.

重视网络游戏的道德功能 [Valuing the Ethical Function of Online Games]

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository. More information on Globethics see <https://www.globethics.net>. Data and content policy of Globethics Repository see <https://repository.globethics.net/pages/policy>.

Item Type	Article
Authors	任, 建东
Publisher	中国人民大学
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-07-08 04:18:26
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/182486

任建东：重视网络游戏的道德功能

任建东

网络游戏作为一种娱乐活动已悄然走进人们生活，如何利用和提升网络游戏的道德功能，关乎网络游戏健康发展。

网游极具道德传媒性

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，在设计者加工整理后，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。与传统游戏的传播不同，网络游戏作为一种新媒介，其道德传媒性更为强烈。具体表现为：

——传播手段的融入性。网络游戏作为传播手段，有着天生的亲和力，它从人们天然的游戏本能入手，既满足休闲娱乐、聚会交流的愿望，又提高网络技术、获取知识观念，集知识、技能、娱乐、交友等为一体，受到大众的喜爱。相反，人们对传统说教式的传播手段存在心理抵触，对报纸、广播、电视等手段的单一刺激产生了一种感官疲劳，无形中妨碍了价值观、道德观的有效传播。网络游戏是一个能被社会大众接受的传播媒介，它能自然地融入人们的生活之中，这一形式是其他媒介所不具备的。

——传播观念的强制性。作为热媒介的网络游戏，在参与规则的制订方面，以一种固定的模式排斥着受众。受众只有参与或不参与的自由，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。现代媒介的这一强制性，使大众对媒介导向的依赖程度和接受程度更高，大众在获得更多行动性自由的同时，观念的不自由也同时迸发着。我们选择什么样的观念传播、以什么样的观念压制其他观念，这正是社会与传播者个人所需要作出的选择。网络游戏的这一技术特性为特定的道德观、价值观的传播创造出了一个恰当的形式与有效的方法。

——传播内容的丰富性。网络游戏的内容丰富多样，涉及政治、军事、文化等一切内容。它可以把博大精深的中华文化作为网络文化的重要源泉，推动我国优秀文化产品的数字化、网络化，加强高品位文化信息的传播。同样，它也可以把腐朽没落的文化作为内容。通过游戏，可以提升某种思想的价值，贬低另一种思想的价值。看似纯娱乐的游戏，包含着设计者核心的道德观与价值观。传播者须有鉴别地加以选择，无选择的商业经营可以获得巨额的商业利益，却会败坏和瓦解社会的道德元素。

面对不可避免的以声影像为主导的热媒介社会，拒斥网络游戏是毫无意义的，视而不见的结果只能是与现代媒介失之交臂，这不仅无助于网络游戏问题的解决，而且会丧失难得的机遇。关键是如何因势利导，掌握网上舆论主导权，提高网上引导水平，讲求引导艺术，积极运用新技术，加大正面宣传力度，形成积极向上的主流舆论。充分利用网络游戏所具有的道德资源性，唱响网上思想文化的主旋律，努力宣传科学真理、传播先进文化、倡导科学精神、塑造美好心灵、弘扬社会正气。

网游规则亟待道德约定

任何游戏都有规则。游戏形式可能千变万化，却只是规则的不同表达。规则是游戏的价值核心，游戏只是游戏规则的不同诉求。从网络游戏的道德资源性来看，游戏规则具有两面性：

游戏规则是一种发明与创造，创造着社会的道德观与价值观。游戏规则是一种人为的创造，它可以是对现实生活规则的模拟，也可以是对现实生活规则的理想化，同样也可以是对现实生活规则的颠覆，特别是角色扮演类游戏更是如此。规则的发明，为人的现实生存创造和提供了一种生活行为的可能性，使这一规则有可能在生活中展开和运用。

游戏在提供规则的同时又能将这一规则强加于人。通过游戏的程序，游戏者首先必须接受规则。通过游戏的规则，游戏这一媒介将其所承载的价值观、道德观以强制的方式传播给游戏者。在进行道德观、价值观传播的同时，游戏以其特有的形式让游戏者在不自觉中接受游戏规则。特别是网络游戏全方位的图文并茂、声像俱全的视觉艺术，更是以一种无法抗拒的诱惑征服游戏者，使其无奈并兴奋且义无反顾地进入其中。网络游戏在进行观念传播的同时，通过后续的规则训练程序，使受众在声像情境中趋同于规则，并潜移默化于生活之中。对于一个理性人来讲，走出游戏就走出了游戏的规则，回归于现实生活。而事实上，许多人走出游戏却恍惚于游戏与现实之间，游戏规则依然左右着其行为方式。可见，这一规则对受众的影响之大。

网络游戏规则不是游戏者的创造，而是网络游戏生产商的杰作。在网络游戏生产商那里，设计师们主宰着这一切，他既可把博大精深的中华文化作为创作的重要源泉，也可把色情、暴力作为诱人的情节。他的知识积淀、兴趣爱好、情趣品位决定着游戏情节的内容形式；他的文化涵养、价值取向、理想操守，决定着游戏规则的价值走向。对设计师们来讲，拥有精湛的技术、能创设精彩的情节与画面是远远不够的，还需要有高度的社会责任感。因而对该职业进行严格的认证，对其产品设立道德约定是极其必要的。应该通过游戏规则的道德约定，对可能诱发网络游戏成瘾症的游戏规则进行技术改造，让游戏规则符合道德的底线要求，并向高品位迈进，从而发挥道德传递和道德训练的社会功能。

游戏社区化有利道德养成与整合

从网络游戏的趋势看，网络游戏越来越呈现出社区化势头。社区化使网络游戏拥有了可利用的社区性资源。

——游戏社区化有利于群体达成一致的价值观、道德观。不同兴趣爱好的人聚集在共同的网络社区空间里，进行共同的游戏、交流心得体会、谈论社会文化，形成一个既虚拟又真实的社会群体。随着游戏产业化的不断发展，其社会影响力必将增强。这一发展轨迹，与社会道德传播规律相同，媒介本来就是通过部落化形成特定的社会模式，在传播中使之扩大并形成社会化的趋势，并使这一被社会化的模式重归于统一的社会生活空间即重新部落化。

网络游戏的社区化使特定人群形成和坚守着自己的游戏规则，并扩大和吸纳着其他游戏者，它的扩大是非部落化的过程，是一个重新整合社会观念、形成新的社会规则的过程。在经济发展、社会变迁、价值观念日益多元化的今天，网络游戏对社会道德观、价值观的整合日益强烈，这一整合形式正是一次社会道德资源利用的难得机遇。

——游戏社区化有利于个体美德的养成。道德是群体的生存状态，更是个体的一种美德。在游戏社区化的趋势中，群体的道德生存对个体道德的养成有着关键性的作用，也是个体道德发展的难得机遇。网络游戏群体是交往频繁的真实存在，如何引导这一群体的走上道德生存之路，需要全社会的通力合作，具有巨大的现实意义，无论如何是我们不能放弃的。在网络游戏社区，目前以国外游戏为主导并聚集成群的现象十分普遍，这对我国道德文化的传承构成直接威胁甚至颠覆。因而自主开发具有浓厚的民族性和丰富的文化内涵的网络游戏，提高网上引导水平，开辟并引导游戏社区顺应文化发展潮流，使民族文化在游戏中得以弘扬和传承，是一项紧迫的任务。

（作者系北京邮电大学文法学院教授）

来源: [《中国教育报》](#)

/