

如何面对孩子想当游戏玩家

《中国未成年人互联网运用报告(2020)》日前发布。报告指出,目前超过半数未成年人熟悉网络用语,游戏玩家、网红等成为未成年人期待的职业,四成未成年人在玩网络游戏。

网络对未成年人的心理、语言、行为习惯产生了哪些影响?又该如何在虚拟的网络世界教会未成年人“趋利避害”?带着这些问题,记者采访了多位专家和学校教师。

■哭笑不得 作业中出现网络用语

“表示尴尬时,他们会说‘脚趾抓地’;表示鼓劲儿、加油时,他们会说‘奥利给!’;表示自己是个追星族,她们会说自己‘老·饭圈女孩儿’了……”永娜是一位五年级的语文老师,她说自己在批改学生作业时,时常看到这样的表达,会觉得哭笑不得。

《中国未成年人互联网运用报告(2020)》对全国7岁至18岁的在校学生抽样调查显示,未成年人的互联网普及率已达99.2%,未成年人首次触网年龄不断降低,10岁及以下开始接触互联网的人数比例达到78%。而未成年人“熟练”上网,对他们的语言习惯显然会造成很大影响。“大自然少了,感悟少了,网络用

语多了”,永娜认为,孩子们日常习惯使用网络用语让她觉得有些“老气横秋”,网络用语出现在作文中也显得缺乏想象力,“童心是需要滋养的,要不然会早衰枯萎。”

点评:中国社科院新闻所副所长、《中国未成年人互联网运用报告(2020)》课题组长季为民认为,网络用语的流行对于满足青少年文化交流的需求是有利的,当然也存在许多弊端。除了影响青少年规范的语言学习之外,网络用语中还夹杂着许多格调不高的词汇,对青少年价值观和道德意识造成冲击。此外,网络用语中不乏不堪入耳甚至涉及语言暴力内容,会对青少年身心造成伤害。

最近,北京市中小学心理咨询中心主任温方感触颇深。高一学生小林在父母的陪同下,近日走进了咨询中心。小林初中时开始以上网查资料为由频繁上网打游戏,到了初三时发展为每天打游戏数小时。上了高中,小林迷恋上了网络直播,梦想成为一位靠粉丝打赏实现“独立”的“游戏主播”。“开播”后,他一个月在平台赚到了1000元钱,信心大增,强烈要求父母给他办理退学。

无奈的父母带着小林来到心理

“平时我比较喜欢玩游戏。”高二学生小李告诉记者,在假期时,她每天玩游戏一小时左右,现在开学了,游戏时间控制在一周一次,一次一小时。“日常每天也会上网两小时,但主要是用来查资料、处理学业问题。”小李说,很多人认为玩游戏会影响学习,但对于她来说,两者之间没有必然联系。“只要你正确看待它们之间的关系,认识到学习的重要

“提高网络素养的观点虽然在社会上、家庭中、教育部门得到了认可,但是网络素养课程的推广却是非常难。”季为民介绍,目前,全国将网络素养培养纳入地方课程体系的,只有广东省。通过调查国外经验,季为民发现通过技术方法来解决青少年在互联网应用中遇到的诸多问题,难以达到预期效果。他认为,对于未成年人网络素养的培养,成年人的监管和引导应该起到主要作用,排在第一“责任人”的是孩子的父母。

■深受荼毒 为当游戏主播竟想退学

咨询中心,温方让他算一算每个月生活开销有多少,结论是超过3000元。“如果离开父母的抚育,你当游戏玩家的收入能覆盖你的生活支出吗?”面对温方的提问,一心想靠做“主播”实现“经济独立”的小林沉默了。经过多方努力,小林表示愿意暂时收起“游戏理想”,先回到学校继续完成学业。

点评:《中国未成年人互联网运用报告(2020)》调查显示,在未成年人喜爱的“网红”中排名前20位的可大致分为四类:一是娱乐明星类;二是网络游戏解说和电竞选手;三是短视频创作红人;四是带货主播。

季为民指出,在未成年人对未来的职业期待这一问题上,虽然教师仍是孩子们排在“好感度”第一位的职

■辩证看待 谈“游戏”色变也没必要

性,平衡好时间,学习和玩游戏之间就是一种劳逸结合的关系。”她说。

《中国未成年人互联网运用报告(2020)》显示,娱乐、学习、社交是未成年人上网的主要目的。居于前5位的分别是音乐、游戏、在线学习、

微信和视频。

点评:季为民表示,许多家长谈“游戏”色变,其实也没有必要。他说,有些游戏不仅能提高认知水平、激发探索动力,通过游戏训练还有可能激发特定的知识兴趣,使之成为助

■专家观点 父母是健康上网第一“责任人”

调查显示,未成年人在家庭中完成了超过85%的网络活动。然而,家庭对未成年人正确使用网络提供的教育引导相对有限,家长在代际沟通、网络运用等方面给予子女的指导都不够。

季为民表示,提升家长的网络抚育能力、构建线上和线下良好亲

子关系是改进未成年人互联网运用的重要途径。培养并维护良好的生活习惯、增进亲子间的信任,是管理引导未成年人网络行为、提高其网络素养的前提。另外,家长在保持良好网络运用习惯方面要以身作则,避免对子女造成不良影响,如一些年轻父母自身对网络高度依赖,

业,但明星(18.0%)、游戏玩家(17.2%)已高于科学家(14.6%)、医生(13.3%)、企业家(12.0%)等。

“这在一定程度上表明了未成年人对娱乐明星、游戏玩家及网红等职业的认可。但是不可否认,这样的职业成功与否往往有极大的偶然性。即便成为网红,也同样是以牺牲大量的个人空间和日常生活为代价。”季为民认为,面对日益蓬勃的网络文化,成年人有责任帮助青少年提高辨识度和认知度,引导他们做出理性的道路选择。

力学习的辅助工具。一些青少年可以通过游戏参与增强“亲社会”行为,提高合作技能,建立良好的伙伴关系。

“游戏是可以产生正相关的因果关系和积极影响的,前提是网络使用的合理和适度。超过标准、长时间使用,则有可能对青少年产生沉迷等不利影响。在这方面,成年人帮助他们‘立规矩’就显得尤为重要。”季为民说。

自然会子女造成不良影响。

温方同样强调“亲情感”在未成年人形成健康上网习惯中的重要作用。“网络沉迷和亲情割裂往往成互为因果的关系,要引导孩子理性上网,一定要用孩子可以接受的方式”,温方给家长提了个建议:要建立心理认同,创造一些情景增强亲子间感情交流,比如让孩子的意见参与到家庭的规划或家居的设计等方面,就可以有效增强认同感。

据北京晚报



资料图片