

郝向宏
中国青少年网络协会 秘书长
赵飞
清华大学新闻与传播学院

建设绿色网络资讯环境促进青少年成长发展 ——现状与对策

摘要：互联网、通信技术和计算机的广泛集成形成的网络资讯环境，成为青少年成长的主导环境，在很大程度上决定着青少年的学习方式、工作形式、生活程式和娱乐样式。要从绿色网络内容、载体、场所、人才、组织和产业等入手，充分发挥政府、社会组织和企业力量，尊重青少年的主体地位，实现网络资讯环境与青少年的良性互动。

HAO Xiang-hong
Secretary-General,
China Youth Association for Network Development
ZHAO Fei
school of journalism and communication,
Tsinghua university

Build Healthy Environment of Internet and Information to Promote Youth Development in the Mainland China

The environment composed of internet, communication and computers makes an important role in the youth development. This article analyses the relationship between environment and the youth development, It focuses on the content, the frame, the location, the elite, the organization and the industrial products. It also suggests inspiring the power of government, NGO and enterprises to construct healthy environment.

?? 网络资讯环境与青少年成长发展的互动关系

网络资讯环境与青少年成长发展是辩证的关系。一方面，网络资讯环境决定着青少年成长发展的方向和质量，为青少年提供了思想、精神和知识。另一方面，青少年作为网络资讯环境中最积极最有生气的力量，也在以创造性活动丰富发展着网络资讯环境。1993年中国内地开始接入互联网以来，网络资讯环境与青少年之间的互动关系日益明显。海量的网络资讯环境开阔了青少年的知识视野，促进了青少年与时代共成长的社会化进程。青少年勇开时代新风的品格不断繁荣着网络资讯环境，发挥了推进网络资讯环境发展的生力军和先锋队作用。

网络资讯环境对于青少年成长发展的作用集中表现为以下两个方面的趋势。

第一，网络资讯环境成为青少年高效学习、快乐生活和全面发展的驱动力量。

网络拓展了青少年学习的途径。目前,青少年所获取的知识中有 50%以上来自于网络资讯,正规学校教育提供的知识量同比下降。信息浏览、网上阅读成为青少年喜爱的网络学习方式。网络提供了青少年娱乐的平台。数字互动娱乐日益吸引青少年,网络娱乐已成为青少年快乐生活的重要方式。网络设置了青少年创业的纽带。学业和智慧通过创业实践来检验,创业实践提升学业智慧的水平。新的发明创造、工作理念和商业赢利模式,都可以依托网络找到实现的途径。

第二,网络资讯环境同时也成为青少年沉溺网络、远离社会和片面发展的诱导因素。青少年处在学习、成长、发展的高峰期,对新鲜事物有一种天然的追逐欲。同时,青少年的身心发展不成熟,自制力和自控力弱,对一些不适合自身成长阶段的信息辨识力差。作为青少年需求高峰的必然结果是他们把网络作为自己的伙伴,是抱着键盘长大的一代,快速认同虚拟世界的规则并沉入其中。作为青少年成长特点的必然结果是他们不分良莠地兼收并蓄,是在海量信息中泡大的一代,混淆了虚拟世界和现实世界的区别,甚而走向社会和人生的反面。作为这两种结果的共同表现是青少年网络成瘾等现象大量出现。

关注和促进青少年的成长发展就要求我们充分认识网络资讯环境对青少年成长发展产生作用的规律,发挥积极作用,防止负面作用,建设绿色网络资讯环境。

二、网络资讯环境的构成状况及其对青少年的影响

一般来讲,网络资讯环境由互联网发展状况、电信业发展状况和电视、广播、报刊、图书、音像制品发展状况等构成。从载体影响力来讲,互联网的影响力在迅速上升,电信业针对青少年的服务产品的影响力在上升,电视、广播、报刊、图书、音像制品的影响力相比出现下降的情况。目前,中国内地的网络资讯环境正处在一个蓬勃发展的过程中。

1、互联网进入一个新的发展阶段,其用户数、主机数、域名数和带宽总量高速增长。

据第十五次中国互联网发展状况统计报告,截止到 2004 年 12 月 31 日,我国的上网用户总人数为 9400 万人,同 1997 年 10 月第一次调查结果 62 万上网用户人数相比,现在的上网用户人数已是当初的 151.6 倍(如图 1 所示)。

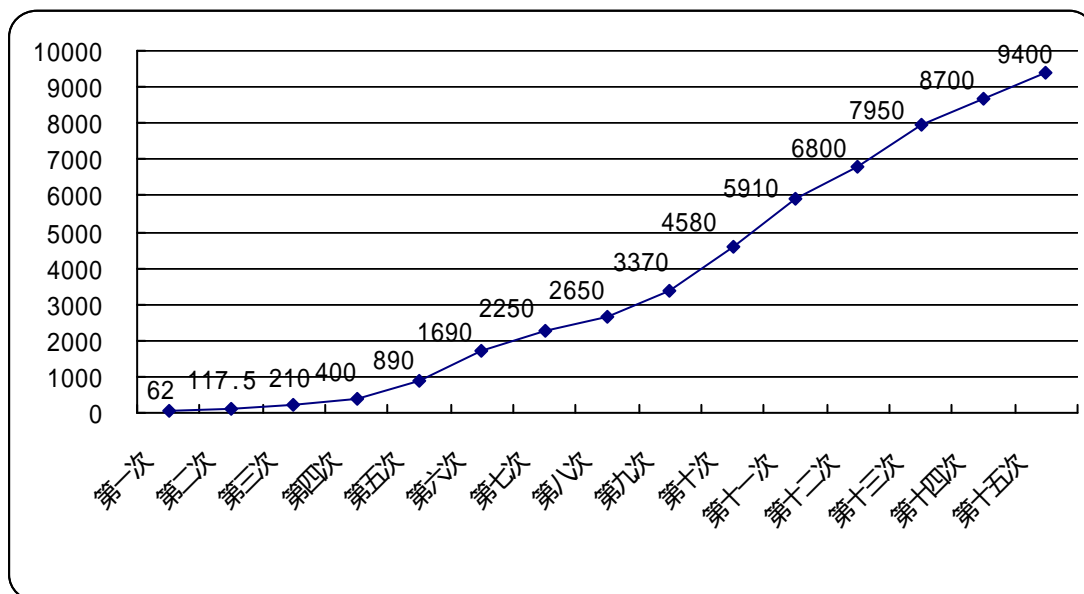


图 1 历次调查上网用户总数 (万人)

上网计算机数为 4160 万台, CN 下注册的域名数为 432077 个, WWW 站点数为 668900 个, 国际出口带宽总量为 74429M, IPV4 的地址总数为 59945728 个。

调查结果显示，网民中 18-24 岁的年轻人所占比例最高，达到 35.3%，(如图 2 所示)。35 岁及以下的网民占 80.8%，网民在结构上仍然呈现低龄化的态势。

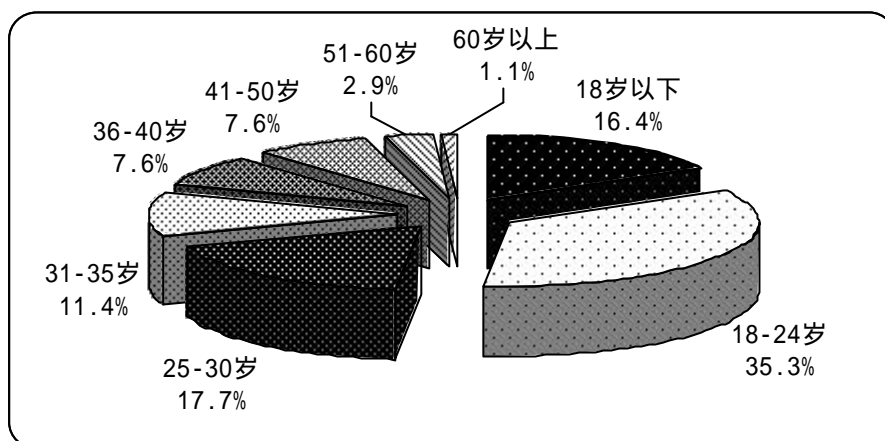


图 2 网民年龄分布

调查结果显示，网民中学生所占比例最多，达到了 32.4% (如图 3 所示)。

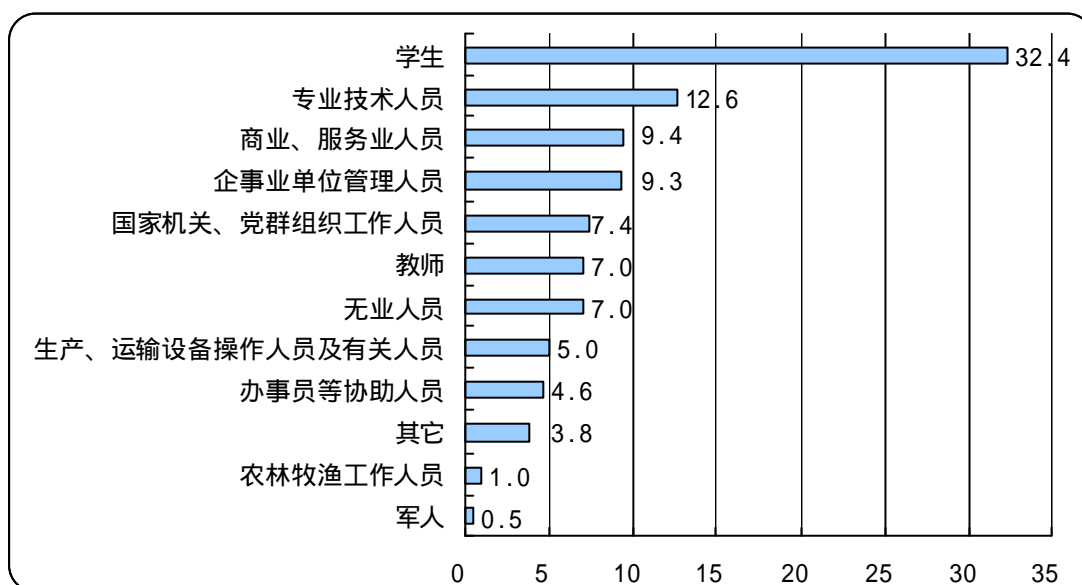


图 3 网民的职业分布 (%)

2、电信产业跨越式发展劲头强劲，电话用户数、电信增值服务持续增长。目前，电话用户总数已达到 6.74 亿户，其中固定电话用户 3.25 亿户，移动电话用户 3.49 亿户，网络和用户规模居世界第一位。各种新业务迅猛发展。2005 年一季度，移动电话短信息发送量达到 672.1 亿条，同比增长 39%；IP 电话通话时长达 307.4 亿分钟，增长 16.8%；宽带上网用户新增 348.4 万户，总数达到 2833.1 万户。各电信运营企业推出的新业务有 30 种之多。电信增值业务看好，市场进入行为踊跃。据不完全统计，截止到 04 年第三季度末，全国累计发放的增值业务许可证已经超过了 11000 个。SP 发放的许可证全国超过 10000 个。中国移动通信推出了专门面向青年学生的服务品牌“动感地带”，他们崇尚时尚、率性、轻松的生活方式，并且以其青春、前卫的新形象而成为一个具有鲜明特色的族群。“动感地带”正在逐渐引导着这些青年族群的生活方式，其影响力也正在慢慢扩大。

3、电视、广播和报刊、图书、音像制品进入一个竞争发展的新阶段。《2003 年国民经济和社会发展统计公报》发布，到 2003 年末，全国有广播电台 282 座，

中短波广播发射台和转播台 744 座，电视台 320 座，教育台 62 个。全国有线电视用户 10508 万户。广播覆盖率 93.6%，电视覆盖率 94.8%。据央视索福瑞《中国电视栏目发展报告》，2004 年全国电视频道总量为 2094 个，新闻、专题、综艺是最受关注的节目类型，2003 年收视量分别占总量的 15.5%、7.1%和 5.8%。新闻出版总署发布的数据显示，2003 年全国有报纸 2119 种，其中全国性报纸 213 种，省级报纸 766 种，地、市级报纸 898 种；县级报纸 242 种。在全国和省级报纸中有综合性报纸 335 种，专业报纸 644 种。全国有日报 506 种，占报纸种数的 23.88%，周三刊以下 1084 种。去年全国报纸出口 79.61 万份、98.38 万美元，同比数量下降 15.01%。报纸进口 1120.55 万份、1158.17 万美元，同比种次增长 25.94%，数量增长 72.85%。全国共有出版社 570 家（包括副牌社 35 家）。电子出版物出版单位 121 家。共出版期刊 9074 种。2002 年全国共出版图书 170962 种，其中新版图书 100693 种，重版、重印图书 70269 种，总印数 68.7 亿册(张)，总印张 456.45 亿印张。全国共出版少年儿童读物 7393 种(初版 4193 种)、23042 万册(张)、694849 千印张、总定价 151063 万元。

表 1 青少年媒体接触率

媒体	15—24 岁受众	25 岁以上受众
电视	99.17	98.66
报纸	48.8	37.86
杂志	41.19	17.55
广播	22.39	10.30
互联网	26.64	3.85
其它	0.35	1.17

来源：中国青少年电视收视行为报告 靳智伟

从表 1 中可以看出，网络资讯环境对青少年的影响非常大。在一定意义上说，网络资讯环境是什么样的，置身于其中的青少年就是什么样的。

表 2 青少年业余活动年龄特征指数

活动类型	15—24 岁人群集中度(基准:100)
户外活动	123
读书	250
逛商场	169
社交聚会	131

上网或网吧	399
养宠物	140
逛书店	306
唱卡拉 OK	233
旅游、郊游	169
琴棋书画	142
网络游戏	383
听音乐	374
酒吧、茶馆、咖啡厅	152
跳舞	179
业余学习班	376
健身房	203
摄影、录像	223
美容	123
看话剧、文艺演出	243
按摩、桑拿	138
看艺术展览	196
收藏古董、字画	145
游泳	200
篮球	800
滑冰	400
其他	127
无业余活动	45

来源 :中国青少年电视收视行为报告 靳智伟

从表 2 中可以看出，青少年的旺盛的活力与他们丰富的社会活动成正比，同样，也与他们置于其中的网络资讯环境成正比。网络资讯环境对于健康益智活动的推动，必然带动青少年对健康益智活动的实践。

事实上，互联网、电信、广播电视电影和新闻出版构成的网络资讯环境，不但深刻影响着青少年一代，而且也深刻影响着整个社会。网络资讯环境从本质上讲是对现实经济社会文化环境的反映，从特质上来讲同时具有自身的发展规律。而且随着互联网、通信技术和计算机的广泛集成，一个由网络实现的政治经济社会文化同构的虚拟环境将变成现实，进而虚拟思维方式、虚拟组织方式、虚拟生产方式、虚拟科学方式都将成为信息社会的重要组成方式。青少年是社会的晴雨表，他们最先感知信息社会的需求，而正确反映这些趋势的网络资讯环境将对青少年产生巨大的影响。

网络资讯环境作为经济社会文化形态中的重要部分对青少年的影响是显而易见的。在一定意义上可以说，网络信息通信技术的快速发展为青少年实现与网络资讯环境的良性互动提供了实现的可能。最吸引青少年的网络内容无一不是高科技实现的产物。近年来网络通信技术快速发展，高性能计算机的研制和应用出现新的突破。中国使用网络技术自行研制成功了 10 万亿次的曙光 4000A 型高性能计

算机，网络成为高性能计算机的一个新的研究热点。光纤速率大幅提高，一对光纤可以在不足 0.1 秒内传完 30 卷的大英百科全书。一开始架设的 IPV6 网络能够创造出近乎无限的地址空间。此外，无线上网技术，通过身体接触或在握手之间传输信息的技术也将突破。

从表 3 中可以看出，网民经常使用的网络服务都要靠网络通信技术的支撑才能实现。

表 3 用户经常使用的网络服务/功能（多选）：

电子邮箱：	85.6%
看新闻：	62.0%
搜索引擎：	65.0%
软件上传或下载服务：	37.4%
浏览网站/网页：	49.9%
网上聊天（聊天室、QQ、ICQ 等）：	42.6%
BBS 论坛、社区、讨论组等：	20.8%
个人主页空间：	4.9%
电子政务：	2.0%
网络游戏：	15.9%
网络购物：	6.7%
短信服务：	2.3%
网上教育：	6.3%
电子杂志：	7.3%
网络电话：	1.0%
网上医院：	0.6%
网上银行：	5.1%
网上炒股：	3.4%
网上拍卖：	0.7%
票务、旅店预定：	0.5%
视频会议：	0.4%
VOD 点播：	3.9%
网上直播：	2.2%
多媒体娱乐（MP3、FLASH 欣赏等）：	8.0%
远程登录：	0.7%
信息发布：	2.3%
网上推广：	1.3%
网上销售：	1.6%
信息化系统（ERP、CRM、SCM）：	0.6%
网上招聘：	3.5%
网络数据库：	0.8%
同学录、校友录：	14.8%
其它：	0.2%

来源：第十五次中国互联网络发展状况分析报告

同时,作为构成网络资讯环境的亚环境的网络游戏环境、网络博客(Webblog)环境和网络虚拟组织环境,也对青少年的成长发展发挥着重要的影响。

第一,网络游戏产业快速发展,同时,也带来了青少年沉溺网络游戏的问题,沉溺严重者易患上互联网成瘾综合征。根据2004年度中国游戏产业发展报告,中国网络游戏市场规模在2004年为24.7亿元人民币,预计2009年将达到109.6亿元。目前中国网络游戏玩家有2225万人,平均年龄为23岁,50%的玩家是在网吧里玩游戏。游戏产业本身属于互动数字内容产业,也是休闲产业,同时又是一个跨互联网、计算机、软件、消费电子等的综合体。2004年网络游戏对电信业务收入的贡献达到150.7亿元。据美国心理学会的统计,美国上网人群中网瘾的比例在6%左右。据北京师范大学的一个调查,中国青少年网瘾的比例在13%左右。青少年沉迷网络游戏的现象是内外因综合的结果。作为内因的是青少年在现有的教育制度下难以体会到天马行空的自在感和成就感,是青少年特殊的成长阶段自控力较弱的表现。作为外因的是网络游戏的多人角色扮演具有强烈的吸引力,过关升级的设计激发了青少年的征服欲和好奇心。既促进网络游戏产业的繁荣,又照顾青少年的成长特点,做到健康上网而不沉迷,应是网络游戏产业发展和整个社会需要认真解决的问题。

第二,网络博客作为一种新的网络表达方式日益吸引青少年的加入,并成为影响青少年的重要网络形式。博客用各种网络元素建立起属于自己同时也是属于大家的个性化网络空间,达到了自我思考与思考自我相结合、我思故我在和他看故我在相配合、信息共享和思想互动相融合的效果。据美国一家专门从事美国民众与互联网研究的机构(The Pew Internet & AmericanLifeProject)发布的数据,2004年2月到11月,美国博客人数跃升了58%,达到了3200万人。美国超过800万公民都创建了网络日记,并且每10个美国人中有一个人曾至少写过一篇网络日记。如今,全球博客的数量已逼近1000万左右,占网民总数的1%~2%,其中我国博客的数量已经在不断上升。中国博客网的活跃用户达到120万。据Perseus的研究显示,90%以上的博客在13-29岁之间,51.5%的博客是由13-19岁的博客们创建的。博客作为一种新的网络思想表达方式,既可以成为青少年的精神家园,也可能对主流的价值观和主流的话语权形成挑战。

第三,网上虚拟组织已成为青少年参与较多的新型组织,对青少年的影响日益加深。根据中国青少年网络协会的研究,网上虚拟组织可以分为以下四种:一是交流型虚拟组织,这种组织起始于BBS一类的虚拟社区,组织是松散的,主要目的是进行网络交流和话题讨论,一般不会组织线下活动。二是爱好型虚拟组织,这种组织依托网络留言板等进行以爱好为取向的线下活动,组织是随机的,但一旦形成,该组织在活动时段内是有序的,主要目的是以网络为工具组织爱好型线下活动。三是工作型虚拟组织,这种组织以共同使用的即时通讯工具为依托,基于工作联系或社交联系而进行,组织是有一定门槛和范围标准的,主要目的是提高工作效率和方便工作开展,偶尔也进行情感交流。腾讯QQ的群就是由用户自发创建的虚拟组织,由于技术的限制,目前每个虚拟组织最多容纳200人,但可以用树型管理方式组织起无数人。目前其QQ注册用户数超过3.5亿人,同时在线人数超过1000万人,群的数量超过1000万个,对青少年的影响力巨大。四是帮派型虚拟组织,这种组织基于明确的目标和先进的网络技术,有着相对严格的管理制度,在各自的领域中具有强大的影响力。目前比较典型的是各类游戏中自发形成的公会和社区。联众江湖目前有3362个门派,29万多联众用户加入,其中最

大的龙虎门目前注册人数 14277 人。这类组织如果引导不善，容易形成对社会的冲击力。

三、建设绿色网络资讯环境的基本对策

2004 年 11 月，中国青少年网络协会在北京选择 10 所中学的 3000 名中学生中进行了“中学生游戏状况调查”，调查显示：初中阶段没玩过游戏的学生为 7%，经常玩和每天都玩的学生占 44%。高中阶段没玩过游戏的占 1%，经常玩和每天玩的占 38%。这充分说明游戏已经成为青少年最主要的娱乐方式，游戏是他们成长的伙伴。调查同时也表明：初中阶段学生认为玩游戏经常影响到学习以至于不想学习的占 20%，高中阶段这个比例占到了 32%。可见，青少年网络游戏成瘾问题不容忽视。当我们问到你对于一些游戏中出现了专门收钱替别人骂人杀人的职业玩家的看法时，52%的初中生认为存在就是合理，是无所谓的，而持同样看法的高中生达到 65%。这种颠倒是非的看法说明虚拟世界的反规则现象同化了青少年的思维，引导他们误入歧途。那么青少年究竟喜欢什么样的网络游戏呢？60%的初中生选择了健康益智的绿色游戏，51%的高中生做出了同样的选择。

2004 年 11 月 28 日，中国青少年网络协会推出了绿色游戏推荐标准：兼顾动态和静态两个方面，根据青少年的特点，把适于他们接受的游戏推荐给他们。同时，采取建立绿色服务器和设立绿色专区的方式，限制游戏时间，防止网络沉溺。当然，这个标准是一个倡导性的标准，需要主管部门的大力支持，需要游戏开发商、运营商、渠道商的充分认同和积极参与，也需要广大青少年的接受和自律。

关心保护青少年的健康成长，避免他们受到网络游戏的伤害，是全社会高度关注的问题。国际上是由行业组织制定游戏分级标准，通过产业界行业自律和行业组织监管的办法来保护青少年权益的。美国、日本、韩国和欧洲大部分国家都是采取这样的办法。随着网络游戏在我国青少年中的普及，一套适合于中国国情的网络游戏管理办法也将会应运而生。网络游戏作为一个产业的发展，青少年健康成长权益的保障，最终要靠法制的力量才能解决。

这样的判断是站得住的：游戏与书籍一样，同样是青少年成长进步的阶梯，抱着键盘长大能在虚拟空间中自由驰骋的青少年一代，也终将在现实世界中创造推动经济社会发展的网络奇迹。喜欢游戏，从游戏中体验生活，在虚拟实践和现实实践的结合中成长，是当代青少年的特点。我们就要用绿色游戏来促进青少年的健康成长，为他们提供与现实世界互为补充而又体现主流价值的游戏产品。

因此，大力推进绿色网络资讯环境的建设工作十分必要，建设绿色网络资讯环境的主要对策包括绿色网络内容、绿色网络载体、绿色上网场所、绿色网络人才、绿色网络组织和绿色网络产业六个方面的内容。

（一）大力繁荣符合青少年成长需求的绿色网络内容

游戏、动漫、短信、彩铃和流媒体音视频是青少年最喜爱的网络内容，对青少年的世界观、人生观、价值观发挥着重要影响。要把握网络内容的发展趋势和规律，照顾青少年的网络内容需求，把绿色网络内容推荐给青少年，加大绿色网络内容的研发力度，坚持网络内容的正确导向，用健康网络内容建设绿色网络空间。

（二）积极建设服务青少年发展要求的绿色网络载体

门户网站、专业网站、主题网站，搜索工具、电子邮箱、即时通讯工具，聊天室、论坛、博客等，是青少年最常用的网络载体，在青少年的工作、学习、生活和娱乐中发挥着积极的作用。要遵守网络法规和道德，正确使用网络载体，共

同维护网络载体。要适应网络科技日新月异的发展趋势，加强技术创新，推出科技含量高、使用便捷性强和适合青少年特点的绿色网络载体。

（三）切实营造适合青少年身心特点的绿色网络场所

社会上网、学校上网、家庭上网和移动上网，是青少年体验网络生活的主要渠道，关系青少年网络素养的提高和网络品格的形成。要倡导网络文明公约，安装合格的过滤软件，防止不良信息对青少年的伤害，建设有利于青少年的上网场所。要结合青少年的特点，推荐有利于保护青少年的优秀网络产品。要制订规范和标准，推出促进青少年成长发展的绿色网络场所。

（四）大力培养促进网络文明建设的绿色网络人才

健康网络内容的提供者、优秀网络载体的设计者、安全上网场所的管理者和一切网络文明的参与者、建设者，都是促进网络文明的有生力量。要形成优秀青少年网络人才选拔培养机制，推动青少年网络人才的成长。要开展多种形式的网络竞赛活动，采取有效措施，发现并积极举荐各类青少年网络人才，为网络文明建设培养更多的绿色网络人才。

（五）不断壮大引领先进网络文化的绿色网络组织

各级各类网络协会、信息化人才协会、计算机协会、软件协会等正式组织，大中专院校与网络有关的各类研究会、协会和兴趣小组等非正式组织，各类网上社团等虚拟组织，是引领网络文化的重要力量。要牢固确立网络文化时尚的正确导向，推出弘扬优秀传统文化和体现爱国主义精神的文化活动。要富于时代性、把握规律性、体现创造性，依托现实网络组织和虚拟网络形式促进主流文化的发展。要评选表彰一批促进先进网络文化建设的绿色网络组织，调动各方面力量共建网络文明。

（六）努力推动标志经济社会发展水平的绿色网络产业

当今时代，网络信息技术突飞猛进，以网络信息产业发展水平为主要标志的综合国力竞争日趋激烈，计算机技术、网络平台技术和通信技术的广泛集成，孕育并催生了综合信息提供、平台搭建、基础运营、增值服务等节点的网络产业。要贯彻科学发展观，实现网络与青少年的良性互动，实现网络经济、网络社会和网络文化与青少年的和谐发展。要大力开展绿色网络文化创意竞赛，加强青少年网络运用能力的培养，促进绿色网络产业的持续发展。

网络资讯环境的建设离不开政府、社会、企业和公民的广泛参与。为此，以下一些具体的实操建议是应该考量的。

一、成立“青少年健康上网联席会议”，协调政府部门的管理力量创建促进青少年网络发展的决策平台。

二、授权青少年网络社团设立“青少年优秀互联网产品评测认证中心”，用适合青少年身心特点的网络产品服务青少年。

三、建立“青少年网络成瘾救助基金”，分别由政府、社会、企业筹集，通过组织专门的志愿者队伍来开展帮助活动。

四、授权青少年网络社团开展“青少年网络技能培训认证中心”，由其联合国内国际组织共同开展面向青少年的网络技能培训工作，提高青少年正确使用互联网的能力。

五、设立“网络资讯环境与青少年成长发展”国际论坛，综合借鉴国际范围内的有益经验，以更宽广的视野观察和把握网络资讯环境与青少年间互动的关系。