

青年数字游戏消费的后亚文化批判

梁维科

(山东工艺美术学院)

[摘要]后亚文化背景下青年的数字游戏消费出现了娱乐要求与游戏成瘾间的矛盾。新媒介的传播和文化产业的繁荣为当代青年对数字游戏的消费提供了载体和空间。国内数字游戏被“标签”为“毒害”,消费数字游戏的青年被归为“反叛”的亚文化群体。多数研究者漠视数字游戏在满足青年娱乐要求方面的正价值,把各种负面效应特别是成瘾性看成是青年消费数字游戏的主要结果。其实,娱乐作为青年文化的时代标志才是青年对数字游戏消费的主流指向。

[关键词]青年;数字游戏;成瘾性;娱乐

[中图分类号]G112 **[文献标识码]**A **[文章编号]**1006-1789(2013)01-0022-06

后亚文化语境下的现代城市被描述为一个凸显多元化和异质性的社会系统。城市中的人们特别是青年的消费具有明显的时代性特点。“普莱斯顿(Preston 2001)认为,除了电脑游戏,媒体领域并没有发生产品上或内容上的‘革命’——更谈不上革命已经‘成功’。”^[1]如今,数字游戏逐渐成为青年娱乐消费的重要项目,成为一种集商业与文化于一体的新媒介,并带来媒体和社会领域的一次“革命”。然而,青年的数字游戏消费在彰显新时代青年的趣味与风格的同时也出现了青年消费数字游戏的娱乐初衷与痴迷后可能引发成瘾性的矛盾。如何破解这一矛盾成为新时代青年研究的一个重要领域。

数字游戏一般是指以数字技术为手段,在相关数字设备上运行的各种游戏的总称。所以“数字游戏”实际为“数字化游戏”的简称,而非基于数字和算术的计算游戏。在国外,数字游戏已成为继绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌、舞蹈、戏剧、影视之后的“第九艺术”。在国内,数字游戏被通俗地称做“电子游戏”。不过,国内民众往往笼统地将电视游戏、掌机游戏和街机游戏统称为电子游戏,把电子游戏同电脑游戏和手机游戏并列起来。本文将使用数字游戏这一称谓。

一、后亚文化背景下青年对数字游戏消费的载体和空间

(一)新技术与媒介的传播为青年消费数字游戏提供载体

“后亚文化”这一术语被学界广泛讨论和认可出现于2001年在维也纳举办的“后亚文化研究”专题研讨

[收稿日期]2012-12-12

[作者简介]梁维科,山东工艺美术学院,讲师,主要研究方向为青年文化和文化产业。

大会之后。事实上,钱伯斯(Chambers)在1987年出版的著作《大都市图绘:通往现在的可能性》中最早使用该词汇,后经过伯尔默斯(Polhems 1996)和马格尔蒙顿(Muggleton 1997)的集中研究和他们公开发表的一系列相关著作,后亚文化理论才获得了巨大发展。^[2]尽管许多批评者认为后亚文化研究者更多地研究范畴局限于发掘和讨论少数的、缺少代表性的青年的文化和休闲活动上,但“后亚文化”这一术语和相关研究已经形成了较为独立的研究领域和相关理论范式。基于后现代主义和全球经济一体化语境下的青年文化现象,后亚文化把焦点转向了新技术和新媒体产业、时尚产业、文化产业等领域,关注青年亚文化中强烈的新媒体意识和对新媒体的使用,以及在这一过程中不断呈现的青年文化的流动性和碎片化特征。从20世纪后半期开始,伴随着信息技术的飞速发展和互联网的普及,数字游戏这一新兴的媒介和产业链呈现出蓬勃的生机,众多以游戏机、电脑、手机等数字设备为平台的数字游戏如雨后春笋般地涌现,游戏产品逐渐成为青年文化消费的重要项目。改革开放以来,特别是进入21世纪的十几年间,在社会经济、文化繁荣背景下,城市青年的选择意向和文化身份日益明显的流动性和碎片化倾向呈现出与西方非常相似的特征,特别是在新技术和新媒介领域,“人们日益普遍地通过电子媒介而不是面对面地接触来获得和体验这些关系和文化知识”。^[3]新技术与媒介的应用、游戏设备的研发、丰富的游戏软件等为青年消费数字游戏提供了载体。

(二)国内文化领域的繁荣为青年消费数字游戏提供了广阔的空间

如今,在虚拟化和碎片化的城市文化氛围中青年不断挖掘和体验新媒介带来的新奇和时尚,其中数字游戏逐渐受到青睐的原因之一,就是因为国内文化环境和现实的数字游戏市场为青年的消费提供了选择空间。首先,国家文化发展战略层面的充分保障。2011年,党的十七届六中全会审议并通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》,这是继十四届六中全会讨论思想道德和文化建设问题之后,中共中央决策层又一次集中探讨文化课题,并对此作出的重大决定。《决定》多次强调“整合都市类媒体、网络媒体等宣传资源”、“发展网络新技术新业态,占领网络信息传播制高点”、“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”、“重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场”等,为新媒体和新技术领域的发展与创新提供国家发展战略层面上的保障。其次,国内文化产业欣欣向荣的大好局面为数字游戏产业的发展指明方向。2011年9月16日,国家统计局公布了2010年我国文化及相关产业法人单位的增加值。统计数据显示,2010年我国文化及相关产业法人单位增加值达到11052亿元,占国内生产总值的比重达2.75%。文化产业结构继续优化,文化服务业增加值占文化产业法人单位增加值的53.7%。2008—2010年间,文化产业法人单位增加值年均增长24.2%,继续较大幅度高于同期GDP的现价年均增长速度。^[4]文化产业日益成为经济社会发展中新的增长点。最后,国内数字游戏市场多元化和复杂化的生存状态也为青年的游戏消费提供了更多的选择机会。以电视游戏为例,其首次进入国内市场可追溯到20世纪80年代,当时早期雅达利游戏机和日本任天堂公司的“红白机”(NES)以“水货”的身份进入国内,短时间内就吸引了国内娱乐资源匮乏的青年。“它疯狂的销售使其成为这一波游戏机扩张过程中最具代表性的一个,此时的NES几乎代表了整个电子游戏界,它所孕育的是一种新的游戏文化,也几乎是这代年轻人对游戏的全部记忆。”^[5]国内由此开始了以“水货”和盗版为主题的游戏文化,但这在客观上为青年对数字游戏的消费创造了机会。

二、国内被“标签化”的数字游戏体现了社会和家庭的偏见和武断

美国芝加哥学派的霍华德·贝克尔(Howard Becker)继承该学派关注“越轨人群”的传统,于20世纪60年代提出了“标签理论”。认为越轨人群不是与生俱来,而是由社会中的强势群体造成的。被贴上越轨标签就会成为越轨者。在国内,无论是数字游戏还是消费数字游戏的青年都被贴上了“负面”标签。

(一)数字游戏被片面地贴上了“毒害”的标签

从20世纪80年代开始,数字游戏便在国内风靡一时。面对青年的疯狂追逐和痴迷,成年人就给数字游戏贴上了“洪水猛兽”、“电子海洛因”、“精神鸦片”等标签。它反映了当时绝大多数中国人对数字游戏的看法。随着数字游戏的不断进化,国内家长排斥的姿态开始松动,但坚决抵制之声仍此起彼伏。其实,数字游戏对青年究竟会造成什么样的影响,需要做长期的跟踪调查,不能简单着眼于当前的暂时状态。例如,逐渐成长

为社会中坚力量的80后和90后正是生活在数字游戏传入国内的年代。2012年初,笔者随机对山东工艺美术学院524名在校青年大学生进行了随机抽样调查发现,儿时玩过数字游戏的占94.2%,当时很痴迷的占43%,对自身无明显影响的占84.7%,至今仍热衷数字游戏的占6.2%,数字游戏并未对他们造成绝对危害性的影响。

另外,各学科的研究者也尝试从不同角度来分析数字游戏及其影响,有针对数字游戏成瘾的医学研究,有探讨数字游戏异化的文化批评,也有暴力数字游戏与青年犯罪关系研究等。但从总体上看,对数字游戏的负效用研究的较多。

(二)消费数字游戏的青年被标签为问题青年

青年是国家的未来,对青年及其文化的关注和研究体现了成年人对未来社会的理想期待和对自己未来塑造的愿望。但是,“青年亚文化”往往表现为对非常规的、新兴的、反叛的青年的过分关注,如街头黑帮、黑社会、越轨青年等。在新媒介特别是互联网的深刻影响下,消费数字游戏的青年以“问题青年”的身份受到研究者关注。他们建议社会和家庭对青年严格监管,避免数字游戏的“侵蚀”和“污染”。然而,在研究方法上却容易落入“好和坏”式的二元对立判断:首先设想和制定一个理想的、积极向上的好青年标准,而把不在此标准范围内的青年标签为“问题青年”。其实,面对青年对数字游戏的消费我们应该多些理解和宽容,不必总是把事情设想得非常糟糕。“那些行为乖张、穿着奇异、打架斗殴,甚至纵火抢掠的青少年,再也不能被媒体简单描述为‘民间恶魔’或‘社会公害’,而应该得到真正的重视和对待。”^[3]更何况,数字游戏作为青年的一种休闲娱乐产品并非一无是处。抛开纯商业利益驱动下的个别数字游戏出现的种种异化,数字游戏产品已经成为新时代青年重要的休闲和学习方式,并且向着公正、自由、创造和学习的方向迈进,不断推动着艺术创造、技术进步、体育竞技等事业的繁荣。^[4]所以,我们应该反思,“反叛青少年到底有没有像我们所描绘的那么恐怖,成人社会是不是在‘制造’恐慌和反叛者?”^[5]

三、成瘾性是国内研究者确信青年消费数字游戏的主要结果

由于数字游戏的性质、潜在的负面效应、家长的普遍反对和研究者的关注,国内文化环境下青年对数字游戏的消费呈现出青年的娱乐要求和家长严格监管之间的对抗和交锋。而成瘾性则是家长和研究者对青年消费数字游戏担心和抵制的最主要原因。

(一)成瘾是理解现代社会的一把钥匙

在生活中,我们往往把“瘾”看成是一个贬义词,把“瘾”与毒品和犯罪联系在一起,谈“瘾”色变。成瘾的概念源于临床医学中出现的药物依赖现象,可以将其理解为由于经常使用某种物质而产生的强烈依赖性。社会行为学家依照此定义提出了“行为成瘾”的概念。任何活动、内容、对象、行为,成为一个人生活中注意力的主要集中点并排斥其他活动,或者说已经开始在身体上、精神上对个人或他人造成伤害的行为被认为是一种成瘾行为。^[7]简单地说,成瘾行为就是对事物或活动的过分迷恋。所以,“瘾”就是一种被迫从事的模式化行为,人一旦停止这种行为就会变得异常焦躁。在现代社会中,当科技成果给生活带来无限便利并逐渐演化为生活中不可或缺的一部分时,成瘾行为日益常态化。人们变得对任何事物都可能成瘾,并且通过对某事物的成瘾来彰显生活的意义和归属。所以,“成瘾”已经成为人们消费行为的一个重要特征,已经越来越成为“理解现代生活和现代人的钥匙”^[8]。因此,当代青年对数字游戏的消费,无论是享受数字娱乐所带来的乐趣,还是在虚拟世界中迷失自我,都属于正常的社会现象。当然,数字游戏成瘾与毒品成瘾截然不同。“游戏的快感源于人体自身的神经奖励,其失衡状态可以通过调理得到恢复;而海洛因等毒品的快感来自外界的化学物质,其改变具有物理性。”^[9]

(二)数字游戏与青年成瘾性间没有必然的关联

对同一事物,不同个体可能产生依赖也可能不产生依赖,是否产生依赖要考察个体的情感和辨别能力以及个人的社会背景和体验等。以往,对于“数字游戏可能导致青年成瘾”这一命题过多地关注了“成瘾”而忽视了“可能”,时常把成瘾的个案分析扩展到整个青年文化群体,把理论上的假设当成最终的结果。要全面反映青年消费数字游戏与成瘾性之间的关系,应关注互联网媒体、数字游戏产品性质、政府监管、家庭环境、同

龄人群体等在内的多个要素,因为它们共同作用于青年对数字游戏消费的最后结果。

由于国内严格的审查制度,数字游戏产品的互动节目、电视宣传和推介都非常有限。所以,互联网媒体就成为数字游戏宣传和传播的主要渠道。国内的各大门户网站几乎都设有数字游戏的专题栏目,更有许多高级注册用户的专业数字游戏论坛。“互联网提供的文化参与的创造可能性也引发了其他的集体性革新,这些集体性革新通过推进包容性和排他性的观念,也同样提供了一个建构另类的、地下的、亚文化的身份认同基础。”^[3]虽然青年分布在不同的地域和家庭,但通过互联网平台,依托相似的价值取向和生活方式,他们仍然可以共享某些旨趣。青年通过参与数字游戏论坛的发帖和讨论行为来获得帮助,以一名“玩家”的身份获得群体认同,如对索尼游戏产品的追逐者叫“索饭”、任天堂游戏产品的粉丝叫“任饭”等。“互联网作为一种互动中介发挥了尤其显著的作用,通过这个中介,青年人能够建构又能够集体展示他们的‘亚文化’身份。”^[3]通过数字游戏论坛这一互联网中介,青年“玩家”群体可以不断建构游戏群体亚文化,并强化对数字游戏的热衷和对“玩家”群体的身份认同。

数字游戏本身作为一种新兴媒介,其自身的娱乐属性决定了青年的选择意向。青年在消费数字游戏的过程中,所感受到的操作、情节、音乐、美术等方面共同构成了游戏体验。“其中,游戏体验包括游戏过程上玩家所处的情绪状态和感性经验,是游戏性的核心部分。”^[6]“游戏性”是数字游戏所包含的乐趣与体验的集合,是刺激游戏者游戏的动力源泉,能否使人沉迷是衡量一款数字游戏是否成功的重要标准。但是,数字游戏作为一定规则下的系统,无论是游戏中场景与人物、故事与情节、操作与交互,都是现实的人把现实中的各种“游戏”投射于虚拟世界之中,并被赋予了更多的情感和意义。青年在游戏过程中,依靠自己的判断和审美情趣来选择和体验游戏,如果在游戏中能够找到与自己审美观念和价值取向一致的内容就会更快更好地融入到游戏当中,享受游戏带来的乐趣。如果不能够在游戏中找到与自身兴趣的共同点,就会选择放弃或者更换游戏。所以,我们不能以数字游戏的潜在成瘾性危害为依据,否定所有数字游戏产品。数字游戏作为众多娱乐产品中的一员是中性的。对其消费后所产生的娱乐或上瘾,大多取决于消费者自身。“玩电子游戏有益还是有害,受到个体和情境因素的影响,其他相关因素还有性别、认知和社会情绪发展、攻击性特质、社会经济地位以及所处的文化。”^[9]

家庭环境、同龄人群体和政府行为对青年消费数字游戏也有直接或间接的影响。家庭的经济实力、结构状况、亲子关系以及教养方式等对青年消费数字游戏有关联。家长的态度是选择坚决拒绝加严厉惩罚还是共同参与和正确引导,会抑制或助长青年对数字游戏的消费行为。由于家长对青年消费数字游戏的偏见和排斥,以及他们对数字游戏本身认识的欠缺,青年对数字游戏消费的源泉更多地来自于学校和周围同龄人群体的影响。“家长们所拥有的知识、技能和能力正在迅速陈旧,青年的社会化过程愈加受到来自同龄群体和媒体等方面的挑战,因为媒体传播了新的价值、知识和行为模式,更与新时代的社会文化保持同步。”^[10]同龄人群体之间的互动与交流,比如分享游戏攻略技巧、新游戏的推荐、联机攻关、炫耀等是数字游戏传播的重要途径。出于共同的兴趣、依托学校和同龄人群体、凭借互联网媒体的优势,青年形成了特定的数字游戏消费群体。政府行为也会通过政策来规范青年对数字游戏的消费,这主要表现在政府依托国家力量,制定法律和法规,在促进社会文化产业发展和繁荣、提供高质量的青年文化产品的前提下对青年消费数字游戏进行适当的监督和引导。

四、娱乐作为青年文化的时代标志是青年对数字游戏消费的主流指向

当成人用忘忘的目光审视青年对数字游戏的消费时,出现最多的场景是青年全身心地投入到数字游戏带来的愉悦之中并成为其重要的休闲娱乐方式。“因为工业化社会已然‘赋予’了青少年大量空闲时间,所以成年人希望他们能够用这些时间来做正事。但是从定义的角度来看,休闲时光就是应该被用于做正事以外的其他事情。”^[11]在闲暇时光中享受数字游戏带来的娱乐体验才是时代青年所追求的主要目的。

(一)通过游戏获得娱乐体验是人类物种的基本生存方式之一

现代神经生物化学的理论认为,游戏给人带来的快感与其他大多数情绪相同,都产生于神经的相互作用,与大脑结构和神经化学有密切的关联。人类在玩泥巴、搭积木、下象棋、玩魔方等不同类别的游戏过程中

所体验到的乐趣来自于人意识的表层,并伴随着注意力集中、创造性思维、逻辑推理等高级智力活动。^[6]通过游戏对快乐和愉悦的追求是人和动物所共有的属性,但以数字化的形式进行游戏则是人类才具备的高级智力活动。英国著名生物人类学家德斯蒙德·莫利斯博士在观察动物和审视人类的过程中提出了“刺激”理论。他认为:“人类超级部落的发展不再要求我们为生存而斗争,于是如今的人类一生都在进行寻求刺激与控制刺激的斗争。”^[12]无论什么时候,人都不能太安逸,理由很简单,如果他放弃了寻求刺激的斗争,最后就会陷入严重的困境。“在一切物种里……人是最活跃的探索者。人与生俱来的内嵌式的生物需求是:从环境中获得大量的刺激输入。”^[12]而各种刺激既需要一定强度,又需要多种形式;既需要一定数量,又需要一定品质。如果青年的生活和学习环境过分平淡、有规律性和模式化,就会使他们陷入一种“无聊”状态,此时他们会适时地寻找刺激。今天,青年会把数字游戏作为新的刺激源来使自己处于一种活跃状态。另一种情况是,如果某种刺激太强,人们也会减少对输入感知的反应,借以减少行为的输出。比如,当青年背负过于繁重的学习任务时,刺激就会迫使他们采用“关闭原理”来堵塞外界过多的刺激输入。“如果人类动物不能逃离长时期过度刺激的状态,他就会生病,身心的疾病。”^[12]而数字游戏恰恰能起到缓和紧张情绪的作用,可以帮助青年在虚拟的游戏环境中获得某种平衡。所以,青年通过消费数字游戏的方式来减少外界的过分刺激比起由于不能寻找到刺激失衡的平衡点而任意放纵自己要好得多。

(二)娱乐是青年对数字游戏消费的主要原因

数字游戏的出现,其本身并无任何道德层面的偏向。在社会的普遍关注下,它开始渐渐超越自身而成为一种对社会和青年有重要影响的因子。但无论如何,数字游戏已经在全球盛行开来,在各种支持与反对的声音中证明了自身的价值也带来了文化产业的繁荣。许多学者指出,随着科技的发展,发达国家依托相关文化产业进入一种以休闲和娱乐为特征的新型社会。2005年,腾讯游戏频道对湖南长沙市的居民网游消费取向进行了抽样调查。调查数据显示,游戏、聊天和查找信息为市民上网的3个主要目的。其中,年龄段为18到23岁的青年是游戏消费的主体。在关于消费网络游戏的原因的统计当中,38.4%的人选择和朋友在一起玩,31.8%的人纯粹为了娱乐,24.5%的人是为了消磨和打发时间,3.9%的人是为了在游戏中成为高手,只有1.2%的玩家表示自己玩网络游戏是把它当成一种赚钱方式。^[13]很显然,在消费网络游戏的原因中约70.2%的人都是为了休闲和娱乐。总之,数字游戏自身的属性决定了可能会导致青年的成瘾性,特别是网络游戏。但数字游戏只不过是一种新型的休闲娱乐方式,并非必然有害,相反,如果适度消费还有一定的积极作用。

在后工业时代,青年可以凭借充裕的闲暇时间和可观的金钱来自由地支配和选择他们所需要的休闲产品。“其中最受欢迎的活动包括兼职工作,放学之后参与课外活动、购物、和朋友一起闲逛,以及享受一种或多种大众传媒提供的服务,包括电视、电台、电影、音乐唱片和影视光盘、电子游戏,还有越来越多的互联网服务。”^[11]数字游戏已经成为他们工作和休闲环境中的一项极佳选择。2012年1月16日,中国互联网络信息中心(CNNIC)公布《第29次中国互联网络发展状况统计报告》显示,80%的网络游戏用户消费棋牌类的休闲小游戏且用户结构更为稳固,各个年龄段均有较高的使用率。这在一定意义上也表明,出于休闲和娱乐要求而消费数字游戏已渐成主流。当然,青年在追求快乐的过程中,一直处在同家长的“斗争”之中。因为,家长担心青年在消费数字游戏时会陷入成瘾性的泥潭,总是有意无意地说服甚至强制地切断青年与数字游戏的接触。实际上,“最好不要将青少年的空闲时间看成是‘零’,青年参与一种活动必然会减少参与另一种活动的时间”^[14]。一定的娱乐和休闲可以让青年更加有效率地投入到其他事情之中,特别是在面对日益紧张的社会压力,以娱乐为主的数字游戏消费已逐渐成为青年缓解压力、调节情绪和消磨时间的重要手段。

如何在保持相对客观的前提下,体现研究者对处于弱势地位的青年、对各种新兴的和非主流生活方式的关注、理解和支持已成为当代青年研究的重要方向。数字游戏作为一种新兴的媒介和娱乐方式,我们应该在理性分析的同时给予充分的理解和支持。当我们还在惊恐青年在消费数字游戏时可能产生成瘾性“危害”时,为什么不能稍稍放弃一些“可能”,多关注一下青年的娱乐要求,让时间和技术来决定数字游戏的未来指向呢?或许会出现如法国哲学家斯蒂格勒所说的那样:“技术带来的任何深层社会变革都会遇到障碍,因为技术体系的发展一般会影响到其他社会体系从而受到抵制,它‘既可能是危机的缘由,又可能是走出危机的办法’。”^[14]

参考文献:

- [1] 伯顿.媒体与社会:批判的视角[M].史安斌译.北京:清华大学出版社,2007:232.
- [2] D.Muggleton&R. Weinzierl.The Post-subcultures Reader [M].NewYork: BERG, 2003:3-4.
- [3] 班尼特,哈里斯.亚文化之后:对于当代青年文化的批判研究[M].中国青年政治学院青年文化译介小组译.北京:中国青年出版社,2012(3):41、10、203、206.
- [4] 国家统计局.2010年我国文化及相关产业法人单位增加值 11052 亿元 [EB/OL].http://www.stats.gov.cn/tjfx/fxbg/t20110916_402754453.htm,2011-09-16.
- [5] 丁肇辰.数字娱乐设计史[M].北京:清华大学出版社,2011(6).
- [6] 黄石、丁肇辰、陈研洁.数字游戏策划[M].北京:清华大学出版社,2008:216-217、33、92-95.
- [7] Ruth Engs. Alcohol and Other Drugs: Self Responsibility[M], Tichenor Publishing Company, 1987.
- [8] 郑也夫.后物欲时代的来临[M].上海:上海人民出版社,2007:180.
- [9] 赵春梅.窗边的孩子:青少年电子游戏成瘾的家庭因素研究[M].杭州:浙江大学出版社,2010:14.
- [10] 让-查尔斯·拉葛雷.青年与全球化:现代性及其挑战[M].陈玉生、冯跃译.北京:社会科学文献出版社,2007:11-12.
- [11] 劳伦斯·斯滕伯格.青春期:青少年的心理发展和健康成长[M].戴俊毅译.上海:上海社会科学院出版社,2007:302-303、284、286.
- [12] 德斯蒙德·莫利斯.裸猿三部曲:裸猿,人类动物园,亲密行为[M].何道宽译.上海:复旦大学出版社,2010:175、179、214.
- [13] 腾讯游戏.长沙居民网游消费取向的抽样调查报告[EB/OL].<http://gamezone.qq.com/a/20050126/000089.html>,2005-01-26.
- [14] 斯蒂格勒.技术与时间:2.迷失方向[M].赵和平、印螺译.南京:译林出版社,2010:119-120.

Critique of Contemporary Youngsters' Digital Games Consumption in the Context of the Post-subculture

Liang Weike

(Shandong Arts and Crafts Academy)

Abstract: In the context of the post-subculture, youngsters' digital games consumption leads to ensuing contradictions between entertainment requirements and possible addiction. The spread of new media technologies and the prosperity of the cultural industries provide a carrier and space for youngsters to choose consumption of digital games. In China, the digital games are considered to be harmful, while the youngsters who consume the digital games are classified as "rebel" sub-cultural groups. Most researchers ignore the positive value of the digital games to meet youth's entertainment requirements but take the negative effects especially the addiction as the main results. In fact, entertainment as the sign of the youth culture in the times is the mainstream of youth's consumption of digital games.

Key words: Youngsters; Digital Games; Addiction; Entertainment

责任编辑 曾燕波