

现代游戏德育的现实基础与发展逻辑

李萍 陈倩^①

摘要：现代数字信息技术的发展将我们带入了智能时代，“智能时代”是对当代信息技术革命及其为人类社会带来的机遇和挑战的整体概括。智能时代的到来为现代德育带来极大的生机和活力，也给德育带来了全新的“实践场景”和严峻的现实挑战。本研究以现代游戏作为研究的切入点与聚焦点，试图通过揭示现代游戏的本质特征，阐明现代游戏能否成为一种新的学习媒介，能否被青少年群体所接受并与现代德育结缘等问题，运用科技发展的正面价值促进现代道德教育的变革与深化，为建立现代游戏德育的理念与方法提供理论的支持，为未来德育新形态寻找一种更有生命力的合理价值。

关键词：现代游戏；游戏德育；青少年群体；亚文化

科技革命作为一种现代生产力，在对人类的生产方式、生活方式产生巨大影响的同时，也必然对教育理念、教育手段、教育场域等产生深刻的影响，学习媒介也从简单的文本演变为多媒体。相较于传统的学习媒介，如书籍、报纸、广播、电视等，现代游戏因其互动性、创造性、情景化和个性化等特点逐渐成为青少年群体所青睐的接受知识与提升技能的新的学习媒介之一。然而，一方面，现代游戏也引起了家长、学校更大的忧虑，甚至有人将其视为消解德育的反面教材；另一方面现代游戏作为现代科技革命发展的产物，与德育对象——青少年群体的发展具有一种内在契合性，这种内在契合性为现代德育的发展提供了空间和契机，提供了新的可能。为此，我们必须科学地认识现代游戏作为新的学习媒介之本质，进一步运用科技发展的正面价值促进现代德育的改革发展，为建立现代游戏德育的理念、方法提供理论的支持，为智能时代德育新形态寻找一种更有生命力的合理价值。本研究讨论三个问题：如何认识现代游戏的基本特征？如何理解青少年群体的生活场域所发生的深刻变化及这个群体的亚文化特征？现代游戏德育的发展逻辑又如何？本研究认为，现代德育要走出困境，必须在教育的主客体之间找到相互需要的契合点，必须在青少年生命成长的内在逻辑中找到教育的切入点，必须在如何实现德育价值的引领力上进行深刻的教育改革。因此，建立现代游戏德育的理念与方法无疑是回应时代之间的重要探索。

一、现代游戏的基本特质

^① 李萍（1957-），女，广东蕉岭人，哲学博士，中山大学马克思主义哲学与中国现代化研究所暨哲学系教授，博士生导师，主要从事学校德育与比较德育、伦理文化与价值教育等研究；陈倩（1990-），女，甘肃山丹人，中山大学马克思主义学院博士生，主要从事道德教育、游戏德育等研究。本文系国家哲学社会科学基金重大项目“中国马克思主义哲学新形态研究”（项目编号：22&ZD032）研究成果。

“游戏”作为伴随人类生活方式的一种自然活动、仪式，几乎与人类文明演进的生活史同在。从传统游戏到电子游戏、网络游戏，“游戏”日益成为一种重要的文化现象与教育主题。在教育史上，无论在中国还是在西方，传统社会中的“游戏”较大程度上都被赋予正面的价值。在中国，寓教于乐的教育思想和实践具有深厚的文化传统。《礼记正义·学记》言：“故君子之于学也，藏焉，修焉，息焉，游焉。”^[1]这是将“游戏”视作君子学习的重要内容。孔子也提出：“志于道，据于德，依于仁，游于艺。”^[2]孔子既将“游”视为一种实践、学习、教育和社交的方式，更将其作为实现理想人格的重要方式。在西方，游戏一直被视为一种重要的教育手段。杜威认为游戏是“自由的，是具有可塑性的”^[3]活动，皮亚杰则提出“儿童的游戏构成了一种最好的社会制度”^[4]。20世纪中叶，大量电子游戏开始出现，人们对游戏教育价值的认识出现转向，即从正面价值转向负面价值。20世纪末期以来，人们对电子游戏教育价值的认识又进入了一个新的阶段，即更加理性的批判阶段。本研究认为，正确认识现代游戏教育价值的关键在于科学认识现代游戏的本质特征。与传统游戏相比，现代游戏具有虚拟性、双向互动性和开放性的基本特征。

一是虚拟性。虚拟性不仅是智能时代未来技术最显著的本质特征，而且是现代游戏区别于传统游戏的根本特征之一。从广义而言，现代游戏的虚拟性仍指向现实，其主要包括三个方面：一是对现实世界的虚拟，是对现实世界存在物的模仿和仿真；二是对现实世界中存在的可能事物的虚拟，是对现实世界可能存在的但实际上还未存在的事物进行数字化的展现和模拟；三是对尚未存在或者不可能存在的事物的虚拟，是对现实世界尚未出现且也不可能出现的事物的数字化的表现^[5]。正是在这个意义上，“虚拟”至少具有反映现实和超越现实这两种功能，目前虚拟技术已经可以达到展现“不存在之物”和“不可能存在之物”的水平，从而极大地丰富和改变了人们的生活方式。具体而言，现代游戏的虚拟性至少有三个基本维度：虚拟空间、虚拟身份以及虚拟行为。

所谓虚拟空间，是指通过复杂的计算机技术和网络系统构建的一个虚幻场域，主要通过游戏引擎或虚拟现实技术为游戏者呈现出一个虚拟世界或环境。例如，现代游戏中的岛屿、大陆、地下城以及一些神秘领域等，各有其独特的风光和地貌，在这些虚拟空间中，游戏者可以尽情地探索、沉浸式体验，通过探索虚拟空间来发现隐藏的秘密、解决问题，展开丰富多样的游戏体验。由此，虚拟空间不仅为游戏者提供了一个沉浸式体验的舞台，还提供了一种与日常现实分离的新颖体验和沟通方式。

虚拟身份是游戏者在游戏世界中所扮演的角色及其个性化的表征。游戏者通过对这个身份在游戏世界中的外表和行为的掌控，创造了独特的角色形象。每个人不再只是单一的主体或者客体，而是处于主客体交互的关系当中。通过游戏者与游戏内部角色、其他游戏者的交互，形成一种动态的虚拟社交网络。在此意义上，虚拟身份激发了游戏者的创造力和自我表达能力，使得游戏者不断地进行自我追求、自我实现。

虚拟行为指的是游戏者在扮演角色或操控实体时的行动，这些行动往往会从简单的移动

等行为上升为复杂的社交等行为。例如，游戏者可以在山脉、森林、草地、湖泊等各种地形中徒步，或利用角色的技能在游戏世界里自由探索；也可以与其他游戏者组队一起进行副本挑战或在社交区域进行交流等。虚拟行为使游戏者不仅可以根据自己的喜好和目标设定个性化的游戏内容，还可以与其他角色互动、竞争，从而获得更加丰富的游戏体验。无限多样的虚拟行为赋予现代游戏较强的互动性和自由度。

现代游戏以其虚拟化身、虚拟社区和虚拟行为的现实呈现，对游戏者的生活方式、社会交往模式和集体行动的表达形式产生了重要影响。现代游戏既为游戏者带来探索自我的机会，同时也会给游戏者带来虚拟和现实之间的冲突与张力，需要游戏者在游戏和现实之间做出权衡与选择。同时，我们也要意识到，游戏的虚拟性给游戏者提供了多种自由选择的可能。

二是双向互动性。现代游戏通过虚拟性特征使游戏者能够在游戏中扮演不同的角色和身份，突破时空等物理因素的限制，实现真正的“互联共玩”。这种互动性不再局限于游戏者自身对游戏世界的探索，而是通过游戏者自身的决策、行为和与游戏系统、虚拟身份以及其他参与者的互动，共同推动游戏的发展，提升游戏的体验。现代游戏的双向互动性主要表现为如下三点。

第一，人与人之间的互动。在最初的街机游戏、单机游戏中，游戏者一般通过线下交流进行游戏心得分享，而现代游戏借助互联网技术，使得游戏者之间互动的内容与形式更加丰富和多样。例如，现代游戏中的组队、聊天等操作，以及阵营活动、副本挑战等设置，都为游戏者提供了更多互动的机会。这种互动频率的增加，不仅颠覆了传统游戏的叙事模式，也极大地增强了游戏者的体验性。

第二，人与游戏之间的互动。这种互动主要指的是游戏者与游戏内容之间的互动，包括视听体验和信息交互。与其他媒介相比，现代游戏更能给予游戏者真实的在场感和沉浸感。通过游戏中的交际的生活方式主要体现在社交网络、在线学习、数字娱乐、消费形式等方面。首先，社会交往是人类生存的基本方式，在日趋数字化的“生存场域”中，作为“数字原住民”的青少年群体自然趋向于通过社交媒体平台进行虚拟社交和网络交流。这种数字化的形式为他们提供了一个更具多种可能的，能展现自我、建立社交关系并保持联系的平台。其次，当代通过在线教育平台获取知识和教育资源的青少年群体呈现日益增长的趋势。“在线学习”因为提供了更加灵活、多元的学习机会和可能性，使得青少年群体的学习诉求有可能打破现实社会的诸多限制而获得满足，其学习过程更具互动性和个性化，故受到越来越多网络公民尤其是青少年群体的青睐。再次，青少年群体对数字娱乐的依赖程度逐步加深。电子游戏、电影、音乐和在线视频等数字化娱乐内容已逐渐成为满足他们需求的主要渠道，因为数字化娱乐内容在某种意义上确实给人带来多变的、多样化的娱乐体验以及多元化的情感共鸣。最后，在日常生活中，青少年群体毫无疑问是线上购物的主力军。我们无法否认的是，青少年群体的生存方式、生活方式已发生根本性的变化，这是一个不争的事实。

特征二：群体结构圈层化。从历史唯物主义的立场和方法来理解青少年群体的生活方式

之巨大变化，我们发现，一方面数字化的生存场域，造就了新生代的“数字原住民”，或新生代的“数字原住民”自然而然地生成数字化的生活方式。显然，在智能时代生活方式的巨大变革中，相对于中老年群体而言，青少年群体具有绝对的先天优势。另一方面，从青少年群体生活方式的转向中，他们亦逐渐形成了基于自己数字化生存方式、生活方式的亚文化，群体结构圈层化是这种文化突出的特点。“圈层”作为人类社会关系的一种现象，一直是伴随人类社会生产方式、生活方式形态的发展而演进的。在以农业文明为基础的传统社会，人与人之间的联结主要是以“机械的联系”为特征的，中华文明中“关系本位”的文化传统，使得“圈层”主要以“血缘”“亲缘”“地缘”等为纽带而组建，“圈群”具有较强的自然性；在以工业文明为基础的现代社会，人与人之间的联结是以“有机的联系”为特征的，“圈层”主要以“学缘”“业缘”“趣缘”等指征社会地位等的要素作为组建圈群的考量因素。与传统社会“圈层”组建的特征相比，现代社会群体圈层最明显的变化在于它具有更强的价值性、功利性诉求。随着数字时代的到来，信息网络技术为新的“圈群”组建提供了前所未有的开放性条件，打破了以“自然禀赋”“社会地位”作为圈层主要考量要素的藩篱，以共同的“兴趣爱好”“价值观念”“消费习惯”“话语模式”等自主性需要为主要依据而聚类建群，网络圈层成为青少年社会交往的重要形式，青少年群体“网络圈层化”已经成为一种显著的亚文化现象。其表现出圈层身份独立、圈层选择自由、圈层内容小众、圈层表达方式独特等特征。与传统社会中以“血缘”“亲缘”“地缘”“业缘”等为纽带形成的圈层相比，信息社会的网络圈层赋予青少年圈层身份独立性以及更多自由的选择权利：从复杂的现实生活中剥离，纯粹以个人兴趣爱好、情感诉求等为选择的主要考量标准，以达到满足自身心理归属和身份认同的目的。在选择过程中，个体作为主体，既是信息接收者，同时也是信息创造者和传播者，并可能不断生成新的圈层。兴趣是青少年群体增加圈层垂度的核心要素，他们在选择自己喜欢的圈层中获得“自由”的满足，并对自己向往的圈层充满信任和依赖。但这种圈层文化，极易形成圈层内容小众化以及对圈内文化“免检”，对圈外文化“免疫”的新藩篱，不仅使之成为自我束缚的陷阱，也可能导致网络圈层文化呈现纵深垂直化的文化生产模式，形成“文化孤岛”的僵局。

特征三：社会心态多元平面化。显然，与前两种“圈层”组建要素和基本特点相比，“网络圈层化”是一种不以客观条件为约束，而以自我表达为中心的“圈层”聚合，这种现象已然成为当代青少年追捧的亚文化。的确，一方面，数字技术的变革为“圈层化”群体结构的形成提供了基本的条件，另一方面，它为个体的独立性、主体性表达，满足个体对存在感、认同感和归属感的精神需要提供了平等的场域，在相当程度上满足了青少年的情感需求和自我发展需求。在某种意义上可以说，青少年群体圈层结构在广度、宽度和厚度等方面都是中老年群体不可比拟的，作为“数字原住民”，青少年群体是这一圈层结构中最具活力、生命力的数字主体，他们在被圈层塑造的同时，反过来也建构和生成着新的圈层，使得自身的社会心态呈现平面化的图像，这是现代游戏德育的重要切入口。社会心态作为某些社会群体中

出现的一种社会心理态势，在某种程度上代表了人们对社会现实的及时和动态的再现，这是一个变化的过程。在青少年群体社会生活日益数字化、圈层化的演进中，其社会心态表现为“多元平面化”的特点。一方面，青少年群体因其独特的经历、观点和态度，使其社会心态呈现出个性化突出、差异性明显等特征；另一方面，由于受圈层文化的影响，他们在价值观念、兴趣爱好、行为方式等方面又表现出相似或者趋同的地方。

正如前析，如果说圈层选择的自由，表达了人的自主性，那么圈层身份的独立性则奠定了圈层之间的排他性。即“彼圈”与“此圈”之间有明显区别，分属不同圈层的人所接收的信息、价值以及所能接触的网络人群都各有独立标识，存在明显的差异；“圈内人”与“圈外人”之间亦有明显区别。因此，青少年群体的网络圈层化结构，在向他们提供自我意识的个性化表达权利的同时，也加速增强了代际疏离感并扩大了代际鸿沟。特别是“虚拟圈”与“现实圈”的鲜明区隔，使得处在自我意识成长敏感期的青少年群体在“现实中的我”与“圈层中的我”双重身份认识上的冲突加剧。如现实生活中很“社恐”的青年，在圈层中是“社牛”。每个独立个体的自主诉求与矛盾看似在特定的场域中得到缓解或“解决”，但同时又可能在更为广义的社会化交往中陷入作茧自缚的僵局。青少年群体的这种社会心态不仅反映了智能时代社会变化的轨迹，而且集中折射出社会矛盾心态的显著特征，特别是青少年群体的内在矛盾诉求。

三、现代游戏德育发展的内在逻辑

正如前述，信息技术革命已在迅速地、全方位地改变着人类的生存方式和生活方式，现代游戏作为信息技术革命的一种产物和形式，由于其具有的虚拟性、双向互动性和开放性等特点，深深地吸引着正处在生命成长期，充满好奇、幻想和自我意识萌发的青少年群体，这表明现代游戏自身的特点与青少年群体的身份探索、自我意识增强、情绪波动、逆反心理、社交需求以及对未来追求等诉求有显著的机缘契合。现代德育要利用现代游戏与青少年群体成长需求相契合的机缘，发展现代游戏德育，就必须顺应信息智能时代的变革，以积极、科学的态度面对科技革命的挑战，以当代青少年群体的生存方式、生活方式为基点，构建现代游戏德育的“平台”，以切实引导青少年拥有健康的生活方式，培育公民道德，激发他们的创造力和潜能。换言之，现代游戏为现代德育改革发展提供了一种新的教育逻辑：即实现从“独语”到“对话”、从“垂直”到“扁平”、从“现实”到“虚拟”的双向实践转型。

第一，从“独白”转向“对话”。我们从出生的那一刻起，就置身于某种文化共同体中，在长期的社会化过程中，逐渐从“自然人”转变为“社会人”“文化人”。文化对于现代德育来说，并不是一种直接且明确的形式，而是一种隐性、复杂和有影响力的互动形式。在青少年群体学习成长阶段，最重要的一种互动形式就是与老师的互动，从本质上说这是一种“我与你”的关系。教育与其他物质活动不同，在学习过程中，学生是学习活动的主体，而教育

者则是客体,评估这种主客体关系协调与否在于这个关系是否能满足学生成长的需求;在教学过程中,教师是教育活动的主体,而学生作为接受者则是客体,评估这种主客体关系价值的高低在于学生能否达到教育目标的要求。因此,教育活动中的主客体关系是相互交替、相互包含,互为主客体的^[9]。正是在这个意义上,教育活动中的师生关系是一种主体间性的关系,是平等的对话关系。

在现代游戏德育中,强调的“我和你”关系,不仅突出了“你”的重要性,而且没有一味地去弱化“我”的存在,建立了一种完全平等的双主体关系。“对话”消解了传统意义上“我”对道德的绝对控制和先天的优先地位,同时也反对将“你”自身的特定前见或问题视域凌驾于“我”之上,而是强调“我和你”要在“倾听”中完成阐述与理解^[10]。我们如何在现代德育中建立教育中的“我和你”的关系?现代游戏的“趣味性”对从“独白”走向“对话”,实现把教育思维从面向对象思维转向关系思维具有深刻的启示。

趣味性是游戏吸引众多游戏者,尤其是青少年群体的重要原因。其指向的是一种有趣、吸引人的活动或体验,它能够激发游戏者的兴趣和好奇心,从而引导他们去探索、学习和成长。巴尔塔扎·格拉西安认为,趣味具有教化的力量^[11],现代游戏通过角色塑造和情节发展展现了游戏叙事的教化力量。游戏角色通常拥有各种特质和能力,在整个叙事中面临各种挑战和冲突,这些角色的旅程和经历成为游戏者思考生活和形成价值观的催化剂。在某些角色扮演游戏中,游戏者被迫做出艰难的道德选择并承担其后果。这样的情节设定促使游戏者思考伦理和道德困境,培养内省和学习的欲望。同时,游戏的情节可以启发游戏者对各种社会问题和现象的关注与思考。通过叙事和角色塑造的相互作用,能较好地增强游戏者对教育变革力量的深刻理解和责任感,从而使他们将之内化为个体的思想道德品格。

第二,从“垂直”转向“扁平”。传统的德育结构是一个具有显著中心或者层级式的结构,教师主要凭借自身的专业知识、经验和能力,获得学生的尊重和认可,他们的权威来自他们对知识的深入理解和对教育过程的熟悉,因此教师可以通过教学、教育传导知识和价值,并且要求学生视其为唯一正确的“权威”。在此,传统教育确实隐含了一个认知误区,即将教师“权威”与教师“权力”混为一谈。这与传统德育架构的价值指向是吻合的,即家长、教师或者广泛意义上的领导“权威”通常处于中心或层级的顶层,由此与学生或孩子生成一种“中心—边缘”或者“焦点—外围”的关系场^[12]。

现代德育强调教师的权力应该建立在与学生平等的基础上,注重与学生之间的沟通和互动,尊重学生的主体性和个性差异。尤其在德育活动中,教师不仅要动之以情,晓之以理,而且要言传身教,以行为示范影响学生,而不是仅仅依靠权力来管控学生。一方面,教育法律法规和制度构成了教育权力的支撑,使教育成为一种具有相当“强制性”的力量,这意味着教师可以根据制度赋予的权力,履行自己作为教师的义务、责任。另一方面,教师必须要善于区分和运用法律权威与教育权力的不同,应当通过不断学习新知识和创新教育实践方式,增强理论的说服力,并在师生彼此尊重的前提下,建立平等的交流互动机制,只有当我

们的教学活动满足了学习主体需要的时候,学生才能从“要我学”转变为“我要学”,而这个转变对德育课程尤为重要,因为思想道德是不能简单给予的,无论我们出于什么样的动机。现代游戏作为一种特殊的媒介文本,其“叙事性”具有消解“权威”,打破“中心—边缘”“焦点—外围”藩篱的自治性功能,从而凸显了“我和你”的关系性思维,在以趣味和共情为圆点的相互关系中,弱化了教师角色的“绝对权威性”,增强了学生的自主性学习,使教师和学生成为一种共生交融的互动关系,促进他们的共同成长。

第三,“现实”与“虚拟”的双向转化。在社会文明的历史进程中,人类教育经历了一系列的变革与创新,极大地推动了社会的发展。其中,教育改革的三次重要飞跃产生了深远而持久的影响:学校教育劳动的分离;从少数人有限接受教育到普及教育;从传统课堂向虚拟教育的转变^[1 3]。这三次变革与创新改变了现代教育的原始轨迹,拓展了其在时间和空间纬度上的发展。在信息社会,以信息与数字技术为代表的“数字空间”正迅速地不断演变和生成。正是在这个新的社会空间中孕育了现代德育实践所需的“虚拟教育空间”。作为现代游戏最重要的特征之一,虚拟性满足了构建现代德育“虚拟教育空间”的需求,它使以往局限于特定时空的道德活动超越了这些限制,极大地增强了德育活动的自由度。现代游戏为道德教育打造了一个新的领域,延长了时间,扩大了空间,提供了灵活的方法,并开拓了一个开放的系统。因此,每个教育实体都可以选择在任何时间和地点获取信息与知识,这是未来教育发展的趋势。

首先,虚拟教育空间打破了传统德育的限制,使教育实体在时间、地点和过程上能够灵活自由地学习。这种双向互动的学习方式扩展了德育实践的时间和空间维度,加速了知识和信息的传递与交流,提高了学习的兴趣和效率。其次,虚拟场景创造了新的道德学习场域。即现代游戏通过虚拟技术可以为教育者和学习者提供假设与想象道德情景的机会,通过预测未来可能发生各种潜在情况,帮助教育实体提前进入教育实践环境,增强他们的综合判断能力。假设的虚拟情景还可以重新创建历史背景,使教育实体能够理解过去的道德情境并为未来做准备。再次,虚拟教育平台将极大推动教学改革。虚拟教学平台相对灵活、多样、共享和开放,提供了可达到且方便、快速的学习路径。它为培养学生的自主性、创新思维和探索精神提供了更大的可能性,从而为现代德育模式的转变提供了强劲的动力,并为教育者和学习者提供了更广阔、更灵活的学习空间。最后,通过游戏虚拟领域,虚拟教育平台能够创造一个温暖、值得信任和心理培育环境。在游戏中,游戏者可以摆脱现实生活的束缚,与其他角色平等和自由地互动,从而更好地关注他人的情感和需求,促进道德情感的自我同理及与他者的共情。

参考文献:

- [1] 礼记正义·学记[M]. 郑玄,注. 上海:上海古籍出版社,2008:1432.

- [2] 四书章句集注·论语 [M]. 朱熹, 撰. 北京: 中华书局, 2011: 91.
- [3] 约翰·杜威. 民主主义与教育 [M]. 魏莉, 译. 武汉: 长江文艺出版社, 2018: 182.
- [4] 让·皮亚杰. 儿童的道德判断 [M]. 傅统先, 陆有铨, 译. 济南: 山东教育出版社, 1984: 1.
- [5] 李红梅. 网络虚拟性对人的全面发展的阻抗 [J]. 兰州学刊, 2009 (11): 62—64.
- [6] MARIE_LAURER. Beyond myth and metaphor: narrative in digital media [J]. Poetic today, 2002, 23 (4): 581-609.
- [7] 钟明华, 任剑涛, 李萍. 走向开放的道德 [M]. 广州: 中山大学出版社, 1994: 3.
- [8] 鲍宗豪. 数字化与人文精神 [M]. 上海: 上海三联书店, 2003: 5.
- [9] 李萍. 现代道德教育论 [M]. 广州: 广东人民出版社, 1999: 105.
- [10] 罗明星. “我”的道德与“你”的道德: 主体交互中的道德教育 [J]. 江汉论坛, 2019 (12): 43—47.
- [11] 汉斯-格奥尔格·伽达默尔. 诠释学 I: 真理与方法 [M]. 洪汉鼎, 译. 北京: 商务印书馆, 2010: 56.
- [12] 邹红军, 柳海民. 重新认识儿童: 论“数字土著”的思维特征 [J]. 教育研究与实验, 2022 (2): 15—24.
- [13] 王稳东. 教育空间: 内涵本质与三元建构 [J]. 中国教育学刊, 2021 (10): 36—40.

The Realistic Foundation and Development Logic of Modern Game-Based Moral Education

Li Ping Chen Qian

(1. Institute and Department of Marxist Philosophy and Chinese Modernization, Sun Yat-sen University, Guangdong Guangzhou 510275, China; 2. School of Marxism, Sun Yat-sen University, Guangdong Guangzhou 510275, China;)

Abstract: The development of modern digital information technology has brought us into the Era of Intelligence. The Era of Intelligence is a comprehensive summary and representation of contemporary information technology and the opportunities and challenges it brings to human society. The arrival of the Era of Intelligence has brought great vitality to modern moral

education,while also bringing new “practice scenarios” and severe real challenges to moral education.This paper takes modern games as the entry point and focus of the research, and by trying to reveal the essential characteristics of modern games,it clarifies questions about whether modern games can become a new learning medium,and whether they can be accepted by young people and become associated with modern moral education.And by using the positive value of technological development to promote the transformation and deepening of modern moral education,it provides theoretical support for the establishment of concepts and methods of modern game-based moral education,and seeks a viable and reasonable value for new forms of moral education in the future.

Key words:modern game;game-based moral education;adolescent group;subculture

转自《教育科学》2023年第6期