

网络游戏是不是精神鸦片

网络游戏是不是精神鸦片

网络游戏进入中国开始时。最早接触游戏不是从电脑上而来，而是日本任天堂的红白机，接着是任天堂的掌机系列，再来是索尼的play station系列和他的掌机，最后国内主机和掌机没落以后才开始接触的网络游戏。《br /》《br /》早在网游没火之前大家能接触的大部分为这些家庭主机，绝大部分是只能提供1到4名玩家共同游玩，那时候的家庭主机真的是完爆电脑上的各类游戏。我也是得益于我家那时候在做游戏机的生意，我几乎那个年代的家庭主机和掌机都玩过。随着时代的发展，中国网络开始普及，由盛大代理的奇迹进入中国，奇迹以他独特的游戏模式，深深吸引了大批的玩家。游戏中的交互式体验是玩家从没接触过的，许多玩家刚一上手就完全沉迷得无法自拔。《br /》因此后来也引发了许多社会问题，一些自控力差的人甚至为了游戏而走上了抢劫犯罪的道路。因此在那段时间网络游戏几乎受到了千夫所指。比较有名的就是大概在04年左右，有专家提出来游戏就是电子海洛因。这也深深得到了家长的认同。从此以后游戏的印象在人们心中就完全被妖魔化了！人们普遍认为玩游戏就是玩物丧志，是没有前途的。也确实在当时的时代背景下，游戏能给人带来的绝大部分是负面影响。然而电子竞技的兴起开始渐渐改变了人们对于其的印象。《br /》《img src="http://www.roo.cn/product/uploadimages/1451916453DSC02793.jpg" width="350" alt="" /》《br /》最早的是暴雪的星际1在韩国爆火，之后魔兽争霸彻底引燃了电子竞技在中国的发展之势。无数的游戏爱好者依靠魔兽争霸走向了世界，获得了冠军，赢得了丰厚的奖金。我们最熟悉的sky, moon, thooo, 只要玩过魔兽就没有不认识的。我们发现游戏也能像体育赛事那样拥有如此好的观赏性和商业价值。但是在这些选手成名之前他们都有共同的称号网瘾少年。我相信他们几乎每一个人选择这条路的时候都会遭受到家人的反对。《br /》《br /》或者换个思路，同样害人不浅的吸烟，吸毒，赌博，为什么国家就禁止呢？“赌博是入刑法的犯罪”赌博对于个人的危害就不说了，赌博主要会制造社会不稳定因素。打架斗殴，杀人放火，为了金钱和利益，什么事都做的出来。因为制造了社会不稳定因素，所以国家严格禁止赌博。但是不以盈利为目的的，打打扑克和麻将，是不在赌博的定义之内的（当然还有细化的规定）。《br /》再换个例子如香烟，吸烟有害健康，为什么国家不禁止香烟销售呢？税收贡献的翘楚，又不会制造混乱。那吸毒呢？吸毒的危害性太大，会让国民的身体素质下降，鸦片战争可见一斑，当兵的都上不了战场了。由此可见，国家明令禁止的赌博、吸毒，严重危害国民身心健康的，而且还会制造社会矛盾冲突。而同样危害健康的香

烟，只是禁止未成年人吸烟。《br /》《img

src="http://www.roo.cn/product/uploadimages/203211541312020031621133.jpg" width="350"

alt="" /》《br /》那么，大家讨论的第一个的问题就来了，网络游戏到底算不算害人不浅？我的

观点，对于未成年人，算。对于成年人，不算。网络游戏只是危害青少年的身心健康。所以在

2007年，国家颁布了防沉迷系统，就是防止青少年（未成年人）过度沉迷游戏导致身心健康受损。

更早在2002年，国家就明令禁止未成年人进入网吧。所以说，网络游戏害人不浅，但是国家给予了相应的保护，不论是网络游戏，还是未成年人。《br /》《br /》但是同时，我们也应该了解，电子

游戏的发行是需要送审的。和电影电视一样，是要经过审查才能发行或者上线运营的。所以说

，在国家层面上，电子游戏这项产业，是经过国家认可的。游戏产业有多吸金？一款皮肤一天卖

1.5个亿已是前无古人，但估计还会后有来者。综合来看，网络游戏不但不制造混乱，还会让以前

“游手好闲”的闲散人等找到发泄的途径，稳定社会秩序；吸金为国家创造税收；容易管控，所有游戏必须送审才能发行，甚至可以当做文化传播的工具。所以为什么要禁止网络游戏呢？《br /》

《br /》换个方向说，电子竞技也已进入竞技体育的大门，可以预想发展是越来越好的。从游戏本身来说，制作游戏也属于创作类的工作。可以期待，电子游戏再发展一些年，游戏会和电影电视剧一样，成为一门艺术创作的门类。当然也需要玩家用心去甄别，不要让垃圾游戏再充斥市场了。《br /》

br /》《img

src="http://www.roo.cn/product/uploadimages/19328181233201903281714332haolu.jpg"

width="350" alt="" /》《br /》首先，从心理与神经来看，网络游戏对于自制力差的人，的确是

百害而无一利。玩游戏的时候，玩家被游戏情景吸引，心理上会产生代入感，从而增加了对网络游戏世界架构认同，同时玩到兴奋处，人体内会产生一种物质——多巴胺。产生这个物质，人玩游戏

的时候会感到兴奋，感到快乐，如果一直兴奋，一直刺激神经，持续产生多巴胺，人也会一直感到乐此不疲，感到快乐，感到愉悦。可是，一旦不玩游戏，没有了刺激神经的这个物质，人会感到无聊，空虚。《br /》《br /》

对于制止力强的人，会通过其他替代物，去代替网络游戏，获得神经刺激，获得快感；可是自制力差的人，或许会再次通过玩游戏。来获得快感。久而久之，就会产生依赖，这就产生了过度玩游戏，也就是网络成瘾但对于自制力强的人而言，网络游戏是愉悦心情

，放松精神的一种工具，作为工具，他的用途完全是由使用的人决定的。比如同样一款网络游戏

，有人利用它赚钱，创业，有人利用它诈骗。其次，从教育学心理与知识来讲。网络成瘾，大多是意志不坚定的青少年群体。《br /》我们再把人分成未成年人和成年人来看待沉迷这个问题。《br /》

1. 成年人已经有了自己的判断，自己知道自己在做什么，该做什么。这种情况下，能沉迷游戏的

，能怪游戏？这样的人要么纨绔子弟，要么就是自己整天浑浑噩噩的，体现这一特征的多为受教育

程度不高的人。《br /》2. 对于未成年人来说，首先要游戏便是因为好奇，因为兴趣，但是如果沉迷游戏，那百分之九十以上都是因为家庭教育，一方面父母不做正确引导，堵不如疏，另一方面是父母的不管不顾，当自己的孩子成天逃课去上网、骗钱去上网的事情败露之后，才开始教育，而且还是清一色的打，棍棒底下出孝子，但是从未想过青少年都会有叛逆心理，越是用暴力去制止，越是起到反效果，到最后还是父母作出妥协，认为孩子只要不犯罪，没有生命危险，做什么事都无所谓了，等他长大了他自然知道自己想做什么。《br /》《img

src="https://cos3.solepic.com/20201127/b_5506268202011271346467379.jpg" width="350"

alt="" /》《br /》有人把游戏比作毒品(精神鸦片)。这只是沉迷游戏的借口，毒品毕竟是毒品，存在即是是被迫去接触，你也很难戒掉，但是游戏还远远达不到，只能说游戏有点毒品的影子。所以，网游本身没有错，错的是我们没有正确去认识它，看问题从来都是一杆子打死，出问题永远不思考自己是否有错。《br /》《br /》随着科技的进步，各大游戏厂家创作出来的游戏越来越优质，自然成本也越来越高，商人就是为了挣钱而来的，所以慢慢的很多大型网游都进入了“氪金”时代！而我国的国力日渐强盛，老百姓的生活越来越好，买一台电脑或者一部手机对于一般的家庭来说根本不在话下，所以电脑也陆续的走进了千家万户，所带来的诟病就是，玩网络游戏的人群年龄逐年下降！越来越趋于少年化，而这些孩子不带没有自己的经济来源，更不能很好的把控自己，加上家长管教的缺失，慢慢的就成了游戏的“葬送品”！《br /》《img

src="http://www.roo.cn/product/uploadimages/149151544DSC01078.jpg" width="350" alt=""

/》《br /》但目前国家已经意识到这点的危害，每个大型游戏厂家都有了相应的防沉迷系统（做个摆设的没有用），咱们先不说它管不管用，但最起码看到了国家的重视程度。并且广电总局每年也都在逐渐增加网络游戏审核的难度，游戏内充斥着大量暴力、色情、反动内容的游戏时根本审核不过去的。国家在努力，咱们家长和玩家对自身要有更多的反思，“寓教于乐”玩游戏是消磨时间的工具，是展现自己的平台！不要沉浸进去，不要把虚幻和现实弄混了，家长对孩子要引导教育，不能“一棍子打死”式的教育。当今很多游戏可以教人明是非，可以让孩子交到天南地北的朋友，只要家长或者监护人控制得当，游戏时可以伴随我们一起成长的！《br /》《p》讨论：游戏是不是可以设计成晚上10点后一律不给上线玩游戏，早上8点开放。让国民身体素质提高提高。《/p》《p》《br /》《/p》

(http://roadfire.com/bbs/book_view.aspx?siteid=1000&classid=773&id=145)