

当代大学生网络游戏成瘾问题探析

胡青青

(湖南工业大学 国际学院,湖南 株洲 412007)

[摘要]大学生网络游戏成瘾导致其严重的身心健康问题和一系列家庭社会问题,大学生网络游戏成瘾的原因既有其个体自身的原因,也和外部社会环境影响密切相关。只有以马克思主义休闲思想为指导思想,树立正确的游戏观,才能从根本上解决大学生网络游戏成瘾问题。

[关键词]大学生;网络游戏成瘾;自由全面发展;游戏观

[中图分类号]G41 [文献标识码]A [文章编号]1674-117X(2015)05-0098-04

Analysis on the Online Game Addiction of College Students

HU Qingqing

(School of International Education, Hunan University of Technology, Zhuzhou, Hunan 412007, China)

Abstract: In view of kinds of health problems and family or social problems caused by online game addiction, it has its individual reasons of college students and external social environmental impacts both. Only taking Marxist Leisure Ideology as its guiding thought, establishing a correct game concept, can we solve students' on-line game addiction problem fundamentally.

Key words: college students; online game addiction; free and overall development; view on game

随着信息技术和个人电脑的普及,网络已成为一种重要的信息沟通媒介,逐渐深入到当代大学生的学习、生活和日常交际当中,扮演着获取知识、交流意见和娱乐游戏的角色,同时也成为了广大网民不可或缺的精神家园。根据相关调查获取的资料看,目前我国大学生网络成瘾案例中,网络游戏成瘾几乎占到了70%以上,这个数据说明了网络游戏成瘾在网络成瘾中占有最大比例。网络成瘾症是基于精神病医师 Goldberg 临床诊断的术语,匹兹堡大学金伯利·杨博士认为网络成瘾是指“无成瘾物质作用下的上网行为冲动失控,表现为由于过度使用互连网而导致个体明显的社会心理功能损害。”^[1]所谓网络游戏成瘾是指在无成瘾物质前提

下,人们由于过度使用网络而导致的社会适应不良、心理情绪不稳、人际关系冷漠和郁闷、焦躁、神情呆滞的社会心理功能受损现象。网络游戏成瘾折射出当代大学生的心理异化和情感危机并引起了社会各界的广泛关注。如何有效疏导大学生网络游戏成瘾问题,已经成为当代社会的一个重要的现实问题。

一 网络游戏成瘾折射的问题

网络游戏成瘾者对网络游戏的热衷离不开游戏本身的娱乐性、互动性和现实虚拟性。众所周知,基于高科技的开发平台,网络游戏通过画面的精美逼真、人物角色的奇幻、场景的真实华丽以及

以背景音乐的盛大震撼,展现了生活娱乐的一体化,较好地满足了游戏群体释放压力和休闲娱乐的需求。然而,纵观目前网络游戏成瘾现状,一般来说,网络游戏成瘾者都倾向于在网络游戏上花费大量时间,甚至把网络游戏当成了唯一的精神追求,在情绪上对网络游戏产生强烈的依赖性,具体表现为成瘾者心理健康问题严重,缺乏学习的热情和积极性,其给家庭和社会带来了一系列负面影响,具体如下:

第一,网络游戏成瘾者存在严重身心健康问题。长时间的网络游戏,不利于游戏玩家的视力保护和运动关节的保健;网络游戏成瘾往往带来身体损伤、身心成疾甚至心理异化和情感危机等问题。据调查统计,超过半数的网络游戏成瘾者花在网络游戏上的时间为2~4小时,而20%左右的玩家则长达8小时以上,长时间使用电脑,眼睛疲劳者占80%以上,腰酸腰痛者占60%以上,头痛和食欲不振者各占50%以上。^[2]由于电脑键盘的设置与身体的高度差,游戏玩家需要长时间保持一种固定姿势,必然导致其腰部、颈部、肩部、肘部和腕部肌肉的劳损甚至损伤,轻则产生局部酸胀感,重则严重压迫神经,使之出现疼痛和头晕等症状。其次,网络游戏成瘾直接导致了大学生荒废学业和不思进取的现状,给大学生的学业发展和身心健康造成了极大的负面影响。再者,长时间操作游戏系统也容易产生很大的精神和心理压力。比如,游戏玩家在长期的网络游戏中,容易形成要么坚持过关、要么放弃攻关的思维习惯,这种思维习惯不利于人在现实生活中的交流,网络游戏成瘾者在社会人际关系的交往中,常常出现内心的紧张、焦虑和不安,使其丧失自信,导致身心疲惫、人际交际障碍等问题。

第二,网络游戏成瘾者给家庭和社会带来一定的负面影响。目前社会上由于网络游戏成瘾导致学生退学、无心工作学习、给家人朋友造成故意伤害、离家出走、社会犯罪甚至离奇死亡的故事和事例不在少数,这说明网络游戏成瘾已经对大学生的学习、生活产生了严重的影响,正如美国心理学家戴维·坎特所认为的:“知识时代出现的信息大爆炸使得很多人无法再吸收新的知识,他们的大脑因为充斥了过多的次要信息而达到了饱和状态,这些人往往会因此而忘记很多重要的信息。”^[3]由于网

络游戏成瘾者把大量的时间都花在网络游戏上,甚至沉迷于网络上的虚拟情感而无暇承担家庭责任,他们往往习惯忽略对家人的关爱,甚至对家人不管不顾,直接导致了家庭人际关系的疏远。相比较于现实社会,网络社会对法律法规没有相应的限制和要求,必然导致网络游戏成瘾者违背道德伦理、人际交往伦理。活跃于现实社会的大学生,习惯了网络社会中无所顾忌和随心所欲,他们往往不需要按照现实社会的规范和其他人的监督,恣意妄为,以致引发诸多社会暴力事件。

二 网络游戏成瘾问题的原因

随着大数据时代的到来,信息技术迅猛发展,网络时代下特有的虚拟性、平等性、开放性和信息共享性等技术特征,促进了网络游戏中角色的多样化、个性的张扬和凸显,网络游戏玩家无需遵守现代社会诸多规范和约束,从而使之主观能动性得到了极大提升。然而,在网络游戏的实践过程中,人们建立或过分依赖于虚拟网络平台上的充分主体性也将导致人类现实社会群体的主体性丧失。例如:网络游戏成瘾者沉迷于场面的声势浩大和跌宕起伏的发展情节和随意替换的角色扮演促使成瘾群体丧失了人的主体性,造成自我道德的失范、自我情感的迷失、自我角色的混乱、自我评价的模糊以及人际交往的自我封闭等等。因此,网络游戏成瘾问题,尤其是成瘾问题带来的负面影响不容忽视。究其原因,大学生网络游戏成瘾问题除网络游戏本身作为一种新型娱乐方式,较好满足了游戏玩家内心深处对新兴事物的渴求之外,还与大学生个体和社会环境因素紧密相关,具体分析如下:

首先,当代大学生的个体因素。网络游戏成瘾问题离不开网络游戏本身的特质,同时更离不开游戏成瘾者个人的特征。所谓个性,是一个多层面和多侧面的范畴,特指一个人的整体精神面貌,具体表现为具有一定倾向性的心理特征的总和。^[4]现实社会中的众多网络成瘾、网络游戏成瘾的研究表明,网络游戏成瘾者的个性存在某些偏执因素,他们内心极其孤独空虚,控制欲和自尊心较强,不善与人沟通交流但崇尚标新立异,并且大部分人对现实生活存在强烈不满。随着大学校园生活和学习自由度和灵活度的大大提升,他们面对各种各样的

人际关系、自身的学习和生活问题时往往感到无所适从。尤其是当现实和理想差距甚远时,他们往往对自己产生怀疑、厌弃、绝望情绪,从而使现实和理想的距离越来越远,导致自我完全失衡。

其次,社会环境因素。这里的社会环境因素包括社会、校园和家庭环境,主要体现为社会不良风气的蔓延、家庭和谐教育氛围的缺失、大学应试教育的失误。第一,社会整体环境方面。当代社会正处于信息全球化和社会转型时期,当代大学生在传统、现代和后现代多元价值观念的冲击和挤压下,其多元化价值观也随之成型。尤其在拜金主义、享乐主义等及时行乐等消极思想影响下,当代大学生个人前途和理想信念出现了不同程度的迷茫和缺失。其次,社会公正的缺失,尤其是社会机会的严重不公平、社会现实不公正问题动摇了大学生“读书改变命运”“奋斗改变人生”的人生信念和人生价值观,这也是当代大学生网络游戏成瘾的现实原因。再者,随着现代社会的飞速发展和日益激烈的社会竞争,大学生在生活和学习的巨大的心理压力之下,他们希望通过网络游戏来躲避孤独、排解压力和寻找心理慰藉。第二,校园环境方面。众所周知,大学教育是大学生个体形成正确世界观、人生观和价值观的重要阶段。然而,大学校园主流文化的偏离、学生评价指标的不科学、大学生心理健康机制的不健全等在一定程度上为大学生网络游戏成瘾提供了滋生的温床。尽管大学教育改革呼声较高,但国内绝大部分高校教育仍停留在应试教育上。具体表现:教育目的与教育方式的严重脱节;课堂教授与当前社会实际、学生个人实际相脱离;课堂氛围沉闷单调,学生的积极性和创新性被繁琐深奥的理论所替代;部分的课程考核方式缺乏科学性,甚至变成了一种没有意义的形式。再者,在急功近利、追求升学的心态下,教育不再是以促进人的发展和社会发展为根本目的,暴露出越来越多应试教育的弊端。在这种背景下,部分网络游戏成瘾者不健康的情绪不能有效释放,甚至极端情绪不能得到有效地控制,从而造成网络游戏成瘾队伍不断扩大。第三,家庭环境方面。主要体现在亲子教育的缺失和家长权威制的横行。当代中国社会,众多大学生是家里的独生子,部分父母打着为了尽量让孩子少吃苦、少走弯路的旗号,不尊重孩子的天性

和兴趣,包办孩子的一切事物,代替孩子解决本应该由他们自己去解决的各种问题,从而造成孩子挫折教育的严重缺失。其次,传统父爱主义的流行,许多父母对孩子的限制太多,他们很少考虑子女的心理感受和愿望,强迫子女接受自己的看法和认识,造成了孩子不同程度的依赖性强、独立性差、适应能力差、缺乏责任感。再者,部分父母设定“以分数论英雄”“一切为了高考”的培养目标,忽视了孩子的心理健康、身体素质、思想道德修养的发展,使孩子缺乏足够的创新能力和问题处理能力。而网络游戏似乎给这些孩子提供了施展能力、自己作主、自己规划人生的机会,他们一旦遇到挫折和困难,便非常容易倾向于从网络游戏中寻找成就感。

三 解决网络游戏成瘾问题的对策

网络游戏作为一种技术化的生存方式,从数字化层面虚拟构建现实社会的存在方式,不仅具有现实物理空间的特征,同时还具备一定的想象空间性。大学生群体之于这个虚拟空间,其思维方式和行为方式得到了较大的扩展和体验,填补了现实社会中无法实现的精神慰藉,丰富了他们的精神生活。但与此同时,也带来了信息技术盲目崇拜下人类全面发展中的压抑与束缚、虚拟社会延伸空间—现实社会情感危机和道德滑坡。对此,我们应以马克思主义休闲思想为指导思想,树立科学的正确的游戏观,促进大学生的全面自由发展。

休闲在《辞海》被释义为“吉庆、欢乐”,具体体现为适当范围之内的娴静和安宁。马克思把休闲生活作为人类社会存在的状态;把休闲时间理解为社会个体全面自由发展的空间;也就是说,社会个性如果要得到全面自由发展,就必须为自身的兴趣和追求等方面的发展和超越腾出时间和空间。^[5]这也好验证了马克思休闲思想所倡导的以自由时间思想为前提,以人的全面自由发展为核心的思想观念。其中自由时间是人的全面自由发展的现实基础,也是社会个体积极发挥其主动性和创造性的意义所在,而人的全面自由发展是自由时间的价值意义和现实追求的宗旨所在。

在信息社会逐渐普及的今天,大学生在坚持学习第一的宗旨之下,网络休闲成为了他们施展才华、凸显个性、满足需求的主要精神场所。然而,大

学生网络休闲中,尤其是网络成瘾和网络游戏成瘾的各种现状表明,网络游戏一方面实现了游戏玩家追求身心愉悦和自我价值的目的,同时也折射出大学生主体性地位的削弱与丧失、自我价值的迷失,从一定程度反映了网络休闲的异化,主要体现在以下三点:第一,部分大学生在网络游戏中由于上瘾而不能自拔,他们往往受制于游戏的各种束缚和规制,出现了个体的极度“不自由”现状,人类主体性消失,独立思考和实践的空间受限,成为了科学技术、信息时代的牺牲品。第二,网络游戏成瘾中主体地位和自由的丧失、“人机一体”的现实所带来的弊端以及对现实生活的逃避等方面与休闲的本质相悖,异化了休闲是社会个体融入社会的一种方式性质。于是,网络成瘾者往往孤立于社会或者疏远社会集体,逐渐形成了对现实生活的逃避和对技术网络的更加依赖,最后导致人类情感日渐冷漠。第三,网络游戏成瘾折射出大学生群体对休闲本身认知能力的欠缺,他们仅仅把握了网络游戏给社会群体带来的娱乐和刺激,却忽视了休闲作为人类自身自由享受和发展的手段和途径的本义。

马克思认为人的“全面发展”是人类发展最理想的状态。在这个理想的状态下,人们可以遵从自己的意识来自主选择各自的人生轨迹,充分发挥人的主观能动性来改变周围的社会,并以此来实现自己的目的和满足自己的需要。换句话说,人类社会的发展就是在不断产生需要、追求和实现需要的过程中不断实现的。大学生通过网络游戏的实践过程,其实质就是他们在娱乐休闲、人际交往、团队合作、不同角色体验和平等自由体验下的全面发展的过程。然而,网络游戏成瘾与人的自由全面发展严重相背离。对网络和对网络游戏的过度依赖和投入反映网络游戏成瘾者的片面发展观,同时也折射出表面自由化之下的非自由本质。这要求社会、

高校和家庭积极倡导以人的自由和全面发展为整体价值导向的发展观和人生观,努力创造人的自由全面发展的实践平台,从而实现大学生的自由全面发展的最终目标。

总之,网络游戏成瘾问题的预防与解决,不能一味地强调杜绝与强制禁用网络,需要我们坚持马克思主义休闲思想,树立正确的网络游戏观,积极开展休闲教育,尤其把重点放在大学生网络休闲教育上,把游戏视为一种健康积极的休闲方式和排解焦虑和压力、放松疲劳和身心的一种途径。同时,我们也要积极推动游戏产业健康发展,督促其注重游戏的休闲元素,加强其行业自律,强化游戏对青少年和大学生群体健康成长的辅助作用和正面积极效应。总而言之,网络游戏之于社会大众而言,是当今大数字时代下的愉悦体验、增长见识、丰富生活、排忧解难的一种休闲方式。在网络游戏中,我们不应上瘾沉沦,而应在游戏中追求互动交流,娱乐休闲,以此促进我们的身心健康。

参考文献:

- [1] 林绚晖, 阎巩固. 大学生上网行为及网络成瘾探讨[J]. 中国心理卫生杂志, 2001(4): 281-283.
- [2] 周春莲, 郭继志. 网络成瘾问题研究现状及展望[J]. 中国医学伦理学, 2004(3): 21-22.
- [3] 戴维·坎特. 电脑导致年轻人记忆力减退[N]. 青年报, 2001-12-14.
- [4] 朱智贤. 心理学大词典[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 1989: 25.
- [5] 马克思, 恩格斯. 马克思恩格斯选集: 1卷[M]. 2版. 中共中央马克思、恩格斯、列宁、斯大林著作编译局, 编译. 北京: 人民出版社, 1995: 75.

责任编辑: 黄声波