

(游戏的意义)

问题：玩游戏真正意义是什么？

玩游戏最大的意义，就是明白什么是没有意义的。

这不是指游戏本身没有意义——“知道什么是没有意义的”本身就有很大的价值，作为一个可以高效探索这个问题的工具，游戏当然很有意义。

编辑于 2023-06-30

<https://www.zhihu.com/answer/3097402222>

---

评论区：

Q: 通过玩游戏我明白了——难度越低的关卡，越没意思。快乐是痛苦送给你的礼物。

---

Q: 乍一看像是说玩游戏没有意义，再一看，是说通过游戏进一步反思和判断，重新思考什么是有意义的，什么是没有意义的。

玩游戏当然是有意义的，但这份意义对自己，到底是工作，是事业，是锻炼，是放松，或者是逃避，是麻醉。在夜深人静之时，重新审视游戏之于自己的意义，重新思考自己是否认同这种意义，思考自己打算选择什么意义。

---

Q: 答主能不能稍微细说一下为什么

B: 我现在的看法是，行为可以粗略的分成「生产」和「消费」两种。

生产行为可以增加对人类有用的资源，比如建造实体物（楼、粮食、手机等）、创造精神物（比如能帮助别人的文字等）。

消费行为是使用资源，但不产出有用的东西/很少产出有用的东西。比如刷短视频，半个小时的时间看了几十个上百个短视频，精神上体验到某种爽快感（消费，使用时间换取感受）。但除了精神上体验到一些感受外，自身无法把浏览的这几十个短视频上百个短视频转换成经验，用于以后的生产。

生产行为和消费行为之间的界限比较模糊，因为不是所有的生产行为都能直接带来生产结果——有些时候只是积累了很多必要的经验，可以作为将来的生产原料，但现阶段所积累的经验，无法直接拿去生产。

而消费行为也不全都是纯消费，它总是能积累一点点可以用来生产的经验。所以在我看来，生产行为和消费行为之间的界限，在于前者可以积累较多的生产经验，后者不能——短视频能积累一点生产经验，但相较于观看短视频所投入的时间，这点生产经验微不可察。

「生产」是制造和创造，而被制造和被创造的东西，有较长的存世能力。

「消费」是以消耗换取体验，而所谓的“体验”的存世能力很弱，因为体验依赖情绪，情绪无法常驻，相反很容易消失。它们之间的区别使得生产能带来更长久、更稳定的意义，而消费不能——当因消费欲而出现的冲动和消费后的满足感都退散了，此前进行的消费行为就彻底结束了，它不留下什么能回味的东西。

游戏适用上述道理：玩游戏的方式会决定「玩游戏」这个举动是生产还是消费，如果能较多的用它积累一些于生产有帮助的经验，它就是有意义的——通过现实的反馈确认该游戏对生产有足够的帮助，于是玩这个游戏自然就是有意义的。

如果在玩它的时间里，基本都是用它来消费时间、换取情绪感受，那么它所带来的感受就是短暂的、易消逝的，且消逝之后无影无踪的——当这个过程重复许多次，当事人会慢慢察觉到“玩了很久游戏，什么都留不下，玩它不划算啊，不如做点别的”这个道理。

无论是生产路线还是消费路线，游戏都能让人得出关于意义的结论。

答主在这里也是表达了“可以通过玩游戏确认「什么是没意义」的”，不过没有说“玩游戏是没意义的”。

C: 消费社会批判看西马

---

Q: 补充阅读，就是点击答主头像，搜索“浪费时间”“浪费生命”“人生意义”之类的字眼

如果想简单点，就用这篇来测评一下自己

<https://www.zhihu.com/answer/2589592244> (#浪费生命#)

A: 要想真的找到有效的上下文，素问 sooon.ai 要比知乎内建搜索好。

B: 能够进行信息检索也是锻炼

---

Q: 刚才去电玩城玩了会推币机，发现我现在还是道心不稳啊[doge]，面对类似赌博的利益诱惑还是会短时间内心神不宁，情绪受到干扰。

果然我还是要锻炼一下心性。当然我还是要说这是我人生中第一次随便扔了俩币进去就直接爆机出了一千多张票。不过等到冷静了一会之后看了一眼发现能换的东西还够不上币钱

A: 逢赌必输，福气非凡

---

更新于 2023/11/14