#打游戏#

问题：如何看待红网论坛发布“关闭青少年游戏，是亿万家长和所有教师的呼声”？

这个问题其实很现实的。不养孩子不知道痛苦，子女染上网瘾和游戏瘾了，真的是很折磨。手机ipad一刷一通宵，没收手机就要死要活。别说没收手机了，删一个游戏就要跟你断绝关系和绝食了。为了保住手机和ipad，什么狠话都说，什么狠事都做。

平心而论，确实没太大可能让课堂学习变得比刷短视频、休闲小游戏、在线斗图有趣。更不用提把“做作业”变得比这些东西有趣了。这些东西都是挖空心思直接按照调动动物本能、触及快感中枢的原则设计的，甚至会动用到认知学前沿来指导一切细节。而且其无孔不入的程度，常常令家长们瞠目结舌。谁想得到有道词典还能刷短视频呢？

在这些东西面前，课堂教育、学校教育，很自然就是节节败退的。

疫情期间很多学校搞网课教学，不知多少小学生开着ipad的分屏模式在玩游戏。这问题，咨询的人不计其数，坦率讲，我也没有立竿见影的办法。

你的子女没有上瘾，坦率说一般是一种运气，不是必然的。上瘾是大概率事件。

这事只能这么说——请家长们把心放宽，这类跟头早栽也不见得比晚栽后果更坏。既然事已至此，只能顺其自然，镇之以静，等待ta自己玩到留级和吊车尾，然后看能不能浪子回头。

暂时没有什么好办法。若非如此，家长们何至于对游戏深恶痛绝呢。

知乎小孩多，幸存者效应极其强烈——被游戏毁了学业、毁了前途的，有几个会来回答这个问题呢？

你没有眼看着你儿子在升学前哭闹、逃学，拿命跟你抢游戏机，你不知道这事的痛苦和绝望。将来遇到了自己再看吧。

其实理论上的确是可以放任自流，任由游戏和网瘾淘汰一批——也就六成吧——前额叶发育不优良的人。只是这个政府历来喜欢多管闲事，总要做一些从自然法则里的虎口里夺食的事，所以这才成了一个问题。

不过话说回来，如果全都把你们交给自然法则发落，我又何必要多写这么多的字呢？

所谓的爱，其实也就是这么一回事罢了。

---

对了，提醒一下各位家长——

1）不带家长控制功能的移动设备不要买。家长控制功能一开始就要打开，不要有任何侥幸。不明白就去学清楚。

2）路由器也有家长控制功能，自己注意学习。

编辑于 2023-07-17

<https://www.zhihu.com/answer/2569826233>

---

评论区:

Q: 回想起自己小时候为了玩游戏与父母的斗智斗勇了。

从最初的路由器网络访问限制，电脑设置开机密码，到出门拔网线放包里带走，到出门拔网线+路由器放包里带走，到直接锁书房门…

但想要玩游戏的愿望帮助我战胜了一切困难——天花板粘摄像头偷拍密码，偷配路由器&网线，橡皮泥自制书房钥匙…

现在小朋友们接触的东西，成瘾性和我小时候玩的比，不知要高出多少倍，又能在和爸妈的“斗争”中玩出多少奇招，光想想就不寒而栗。

ta们能接触到这些东西的渠道太多了，父母在这方面能做的的引导和干涉其实已经很有限了。一旦开始上学，孩子几乎是必然会接触到这些成瘾内容的。

很多孩子在很小的年纪，还没培养出任何爱好之前第一个玩到的就是手机。这往往是因为家长的懒惰，心力交瘁的时候塞个手机过去，孩子就能一个人玩一上午，家长就不需要安排任何活动，能轻松不少。

至少在上学之前，让孩子尽可能晚地摸到手机（给手机也要上家长锁），同时在这之前给孩子多培养一些爱好，可能能稍微管点用。

---

Q: 沉迷这些游戏的孩子们，事实上也几乎很少接触过真正好的单机游戏。

看到过一篇游戏策划写的文章，他对于此现象的解决方法是，带孩子玩那些真正需要门槛、投入智力与深刻情感的游戏，于是孩子见过了什么是好的，也就对那些“是兄弟就来砍一刀”“打卡上班网游”失去了许多兴趣。

有一些游戏，深入游玩反而是需要在身心都完全准备好、状态积极时才下得去决心玩、也如此才方能玩得下去的游戏，如同读一本书一般，需要心理能量。

这时虽然也可能投入到忘我状态，但这种情况下，更有可能是小孩下了决心，立志要做出同样伟大的作品来，而非“一直滑视频”的状态。

家长于此的引导也同样重要，可以不是完全不让ta玩，而是既然你喜欢游戏，那我就给你玩点好的，舌头尝过了满汉全席，自然就对加满了油盐辣的街头调料包食物失去了兴致。

问题之一就在于，游戏这个载体，它太包容万象了。

可能一个电子赌场也被叫作游戏，一本深刻的文学作品也被叫做游戏；

一个“无聊盒子”被叫做游戏，一部制作精良的电影也被叫做游戏；

一个情绪发泄场所叫做游戏，一个飞机驾驶学习流程也被叫做游戏。

正因为这种包罗万象，所以游戏被人恐惧，又被人奉为艺术。但其实，前者与后者基本上就是差别巨大的两个领域。

可以带孩子多去后面的那个领域逛逛。它能自发地消散孩子对前者的向往。

B: 说的是，前几年出的《Detroit:Become Human》惊艳得不得了。

Q: 我在B站上看了岚少的全程实况[捂嘴]。

这款游戏真实帮助了现实中一位家暴受害者终于下定决心逃离，因为她觉得自己的处境就如同游戏中那位女机器人的处境，而对方的勇气鼓舞了她。

游戏需要被明确边界，的确有一些地区是危险的，这需要被注意。于此同时，也有很多地区，是能拓宽人们生命的。

推荐一款新游戏：《星际拓荒》，真实将很棒的故事做入了3D宇宙探索，非常动人的太空歌剧。

C: 你这属于刻舟求剑了，家长的想要的是不打游戏吗？是学习，只要儿童的时间精力用在任何非学习以外的事上那妥妥的负面行为，冥想和运动那也是发呆和多动

Q: “玩游戏”同样是学习。

其中的区别只是看你怎么玩，玩什么。

---

Q: 我觉得还是要培养孩子的其他爱好，比如滑冰打篮球什么的，这样他就不会一天到晚玩游戏了。

A: 基本没啥用。游戏上瘾全部放弃

B: 请问答主，游戏不上瘾的人是因为对游戏没兴趣，还是说有其他力量打败了游戏。

A: 比如正好是学霸，保持第一名的快感可以压倒游戏。

---

Q: 我就没见过谁能一直玩下去不感觉厌烦的...

A: 用不着“一直玩下去”。玩几个月就已经后果很严重了

B: 我觉得这就是中国或者东亚特有的问题了，因为竞争激烈导致人生的每个阶段都有kpi milestone，差“几个月”都可能落后太多追赶无力。我有美国同事各种gap甚至有玩到三十岁才开始努力学习工作，现在生活还能很好，想想真是很无奈。

A: 没办法，毕竟这是客观现实

---

Q: 上瘾者之一。知道自己上瘾，但是焦虑而无法解脱。玩手机，是浸在工业糖精兑的甜水里活活腻歪死。不玩手机，又得每天紧绷着面对不想面对的现实：从早六学到晚十，周围同学个个优秀，而自己又社恐又废。

其实在对手机上瘾之前，是对白日梦上瘾。每个周末拖到正午才起床并不是真的睡到正午，而是赖在床上幻想自己受人喜爱、功成名就，一幻想就是一上午。关键是无论是对哪个上瘾，都确确实实虚假满足了一部分社交和娱乐需求。于是更不想出门。更加完蛋。

---

Q: 曾经想过“学习怎么变得比游戏有趣”发现这件事门槛太高了。

1.游戏可以顺着制作组设计的难度，一关关打上去，难度设计合理，刚好在玩家挑战的边缘。

而学习不是只要“有兴趣”就可以的，走下去就会遇见瓶颈，会有和当前等级不匹配的难关，会有理解力超出当前水平的难题。

就算找外力帮助，给了攻略，而站在难题身前这件事是只有当事人可以做到的。

在高于自己的难题面前克制烦躁和恐惧，以一己之力尝试去理解它，认知浅薄，没有发现市面上有教材可以教授这种能力。[捂脸]

我朋友说家教的时候，那个孩子遇见不会做的题，三分钟就不想继续了，我朋友可以告诉他知识点，告诉他怎么解题。

但他不愿意继续面对那个题目，只有他本人的意志可以决定继续坐在桌前面对。

2.朋友让我教她技能，我当时说:“你做过的题不要再错，错了就再做一遍，找出你脑中的做错的逻辑，修正那个逻辑，不断重复到无错。”

她说这太难了，太煎熬了。明知道不修正错误，学习就是幻象，但内心恐惧一道题就做那么久，后面还有其它的知识怎么办？

即使沉下心来认真学，会发现进度太慢了，像在大脑里修桥，建立一道道连接，施工怎么快得起来？

而游戏反馈无比迅速的，打怪几秒就有奖励，肝就有回报。

学习却有漫长的时间看不见回报，更无乐趣可言，走到兴趣难以支撑的陡路。

想了好几年了，真的太难了。

B: 这也是我不反对游戏的原因，因为现在的家长对教育极其重视，我所见的不管影视剧还是游戏，都被注入了引导学习知识的趋势，这才是主流市场的需求呀，要正面向好向上，游戏行业要生存定当这么迎合。

我是支持“快乐教育”的，当然现在是个被人喊打的口号，只能说鉴于现在成功的标准还是那么少，有了孩子不想输掉竞争力，要多管齐下——不管黑猫白猫能抓老鼠就是好猫，游戏能带来乐趣，那就挖掘那些好的游戏，顺水推舟了。

---

Q: 家长素质差，不会教育孩子，怪到游戏上面了。孩子为什么会喜欢打游戏，因为他没有健康的兴趣爱好，那么要打发时间只有打游戏了，打游戏总比他出去吃喝嫖赌要强多了吧，至少不花钱啊。

我以前读大学的时候也喜欢打游戏，有时一打就是几个小时，后来工作以后也知道这样子对身体不好，逐渐的开始不玩电脑游戏了，休息天就去公园跑步锻炼，这样锻炼了身体，放松了心情。家长可以不让孩子打游戏，但是必须正确的指导孩子锻炼身体，空下来就带他出去玩，这样可以到户外玩了，自然就不会去打电子游戏了。

A: 为什么家长素质差，就不能怪在游戏上？

人自己抵抗不了新冠，为啥要怪病毒？

Q: 你生活在这个世界上，就要适应这个世界的规则，物竞天择，适者生存你不懂吗?

A: 那禁毒干嘛？

---

Q: 现在的问题是，孩子不用家长的身份信息是没办法玩很多游戏的。真正能长时间游戏几乎都意味着家长明里暗里的放任、妥协、亦或是贿赂。责怪家长自己人格上的幼稚确实太残酷了，可如果每周几个小时的游戏时长控制还不能阻止儿童游戏成瘾，那我相信把这几个小时再砍成零恐怕也没多大意义。

要求游戏做得不好玩那是非常滑稽的事情。要求游戏只能吸引成年人，对儿童无效。。。。。。这还是快请个神仙来。要么就是取消一切电子产品或者取缔整个游戏产业。能解决、或者预防游戏成瘾的家庭，根本不care这些变化啊，这些家长有钱有闲而且思维广阔认知资源充足、技术手段丰富——这也是最正确的方向，真正的上策。可这并不能解决眼下的问题。有没有可能，目前许多家庭面对的这个问题，其实没有“好办法”解决

A: 刷短视频需要什么认证？

---

Q: 我认为也许您们有时候应当顺应自然法则。我以前伤害过一些呕心沥血想要救我的老师们，我根本没能力报答他们，而且还辜负了他们。您们何必这样付出？去救那些更值得的人不是更好吗？

按照钢锯的观点，早早淘汰掉我这样容易自暴自弃的人，对社会对人类 都未必是件坏事，人类就是这样进化的啊。

A: 一个人若有一百只羊，一只走迷了路，你们的意思如何？他岂不撇下这九十九只，往山里去找那只迷路的羊吗？ 若是找着了，我实在告诉你们，他为这一只羊欢喜，比为那没有迷路的九十九只欢喜还大呢！

---

Q: 世界上所有的东西都不是孤立的，互相之间有内在的联系。

心理学里有代际传递和非主动攻击的说法。通俗点讲就是哪里有压迫，哪里就有反抗。

好好把孩子当人看，你会发现没那么难管。怕的是把孩子教废了，几十岁了还不知道自己该把自己当人看[捂脸]。

A: 自己生一个试试

---

Q: 这是游戏的问题吗？没游戏以前都好好学习天天向上了？

A: 没有海洛因以前也不需要禁毒

---

Q: 说的很好，到时候我会为削减养老金投一票。

A: 不反对你尝试

---

Q: 从小带孩子玩玩真正的好游戏，他是不会去玩这些垃圾的。

我家小孩5岁，喜欢玩动森，风之旅人，switch运动里的击剑。对我整天玩的宝可梦，群星，老头环都很感兴趣。等他6岁了就送他一个mc，一起挖泥巴盖房子，根本不需要没收什么，删除什么。

A: 那还早。等十一二岁才知道

---

Q: 在tb上搜“戒网瘾专用 华为”应该就能找到那种改装过的华为手机，我没买过，只是看介绍觉得家长控制还是比较严密，蛮适合小朋友。另外现在彩色水墨屏的平板、手机也有了，必须用手机平板的话，也是一个选择。

---

Q: 游戏上瘾就不行 不知道多少家长刷视频上瘾呢[尴尬]看到你写游戏带上短视频什么的就来气 肯定很多人把这也归功于游戏 我就是个最讨厌短视频的臭打游戏的像我这样的应该也不少

A: 所以只要爹妈有的问题，子女就可以有。

教练有的问题，运动员就应该有。

是这个道理吗？

---

Q: 在手稿中，作者提出了“上瘾是大概率事件。”和“家长需要使用技术手段控制未成年人”的主要观点，但在文章并没有给出支撑该观点的相关数据图表，不能保证研究结果的科学性和真实性。为了读者能够更好的理解作者的观点和保证读者的权益，本着对读者、发布平台和作者都负责的态度，作者被希望对一下问题做出解答：

1、作者提出了“这些东西都是挖空心思直接按照调动动物本能、触及快感中枢的原则设计的，甚至会动用到认知学前沿来指导一切细节。”的观点，这些情况在那些游戏中出现过，还是做所有游戏中普遍存在，希望作者以图片/表格的形式给出统计数据、代表作品和典型例证的分析。

2、作者提出了“你的子女没有上瘾，坦率说一般是一种运气，不是必然的。上瘾是大概率事件。”的观点，但没有给出样本的统计结果。作者被希望给出支撑该结论的相关数据。

3、作者提出“知乎小孩多，幸存者效应极其强烈——被游戏毁了学业、毁了前途的，有几个会来回答这个问题呢？”。作者被希望给出“幸存者效应强烈”的相关证明和支撑数据，据我所知，知乎目前是一个较为开放的平台，并不会限制该类观点的发布。

4、作者提出“其实理论上的确是可以放任自流，任由游戏和网瘾淘汰一批——也就六成吧——前额叶发育不优良的人。”。这是全文不多的几个数据，希望作者明确数据来源，以保证数据可信。

以上是本人对该稿件的审稿意见，感谢平台的推送，感谢作者为游戏领域研究做出的贡献，但由于稿件数据支持不充分，不建议发表。

A: 为什么没有看到别的立场得到这个要求？

我的话都是爱听就听，不听随你。

---

Q: 这个看个人吧。我上高中的时候正好是网吧兴起的时候，我也就中午和晚上各玩半个小时，没怎么影响学习。

A: 那时候的东西跟现在完全不是一个数量级

---

更新于2023/12/23