

暴力网络游戏对高中生的不良影响

◆张帆

(河南省驻马店市正阳县第二高级中学 463600)

摘要:近年来,由于科技异军突起、日新月异的发展,为网络游戏的发展带来了质的飞跃,尤其是暴力网络游戏更是以其海量的内容、3D的画面、逼真的音效、时尚复古的人物,吸引了大批的青少年游戏爱好者。然而一切事物一分为二比如硬币,一正一反,这些游戏除了给青少年带来乐趣除外,也带来了种种问题,本文将着重论述暴力网络游戏对高中生的不良影响,以便家庭、学校和社会制定相应的措施!

关键词:暴力网络游戏;高中生;不良影响

近年来,由于科技异军突起、日新月异的发展,为网络游戏的发展带来了质的飞跃,尤其是暴力网络游戏更是以其海量的内容、3D的画面、逼真的音效、时尚复古的人物,吸引了大批的游戏爱好者。

网络游戏爱好者中所占比例比较高的是初中生和高中生!这些网络游戏犹如硬币一样有正有反,它除了可以给青少年带来无穷的乐趣之外,也带来了种种问题。一些网络游戏中充斥着色情、暴力、血腥、杀戮、愚昧、迷信等等消极不健康的生活糟粕,这些内容对于高中生的吸引远远要超过父母老师的淳淳教诲!高中生的年龄正处于15—18岁期间,是人生观、价值观、世界观逐渐形成期,如果他们沉溺于暴力游戏,不仅会影响他们树立正确的人生三观,也会影响自身的身心健康,甚至会危害社会 and 人类!本人认为这些网络游戏尤其是暴力游戏会对高中产生以下不良影响:

一、模糊了网络的虚拟世界和现实的真实世界的界限,产生了扭曲的人生观、世界观和价值观

1、增加金钱万能的金钱至上论和拜金主义

在网络游戏中,设计者为了牢牢抓住玩家,他们设计的游戏级别往上是无限的,玩家如果希望自己强一点,再强一点,那你可以充钱、充钱、再充钱来购买装备、道具。有了高级别的装备和道具,你在生活中得不到的成就感和满足感在游戏中你就可以实现了,你可以在游戏中随意地虐别人、吊打别人,让别人对自己充满无限的崇拜和仰慕。这些玩家为了不断地保持住自己的位置,就不断地往游戏中充钱,有了钱,就有了高级别地装备和道具,就有了一切。这些玩家在潜移默化中不断地形成了有了钱就有了一切,金钱至上地错误金钱观。他们为了获得金钱不惜一切代价,偷、抢、打砸等等非法行为!

2、沉溺于网络的虚拟世界,使高中生的心理发生扭曲

人在社会中,必然要扮演着不同的角色,肩负着不同的责任。为了更好地完成自己地责任和义务,我们难免会面对这样或那样地挑战,或成功或失败;难免会面对这样或那样地指责;难免会面对理想不被理解甚至被嘲笑。高中生的心智和心理尚未发育成熟,他们遇到挫折时,一旦接触到这些网络游戏尤其是暴力网络游戏,他们被暴力网络游戏的独特魅力深深吸引,在现实生活中遭受的挫折感、失落感和寂寞感,在网络的虚拟世界里,生活中的烦恼一扫而光。他们进入了一个自我主动权很大的虚拟世界里,他们通过自己的装备和道具,掌握了绝对的权力和话语权,随时可以变成一个指点江山、改变时局的超级英雄!现实生活中越失意,这部分高中生就越沉溺于暴力网络游戏,不愿正视自己和社会,那么他们的感知能力、记忆能力、理解能力、判断能力和逻辑能力就得不到正确的发展。久而久之,他们逐渐丧失了语言能力、社交能力,无法正确了解自己和社会,导致了高中生在人格发展的过程产生障碍,使他们的心理发生严重的扭曲,影响他们今后正常的生活!

3、漠视生命,增加攻击性

传统的电影、电视剧中也存在色情、血腥和暴力,但是观看

者往往是一个旁观者,所谓当局者迷旁观者清,我们在看电影电视时,我们可以站在一个旁观者的角度上去审视什么是对和错。当今高中生所玩的暴力游戏呈现出一些新特点:参与性、互动性和逼真性。玩家进入游戏后,必须全身心地投入游戏之中,集中精力干掉对方,否则就会被对方消灭,在玩地时候,游戏地设计者设计了逼真地场景血溅四射,让玩家血脉喷张,极度兴奋!在杀于被杀地较量之中,被杀地一方往往会情绪低落、心理失衡、情绪失控,加之对方语言上地挑衅,他们有的会充钱再来一局,要报复要复仇,有的甚至到社会上找人对其报复。长期沉溺于暴力网络游戏会使他们形成两种偏执:一是充钱买点,生命就可以满血复活。他们把网络虚拟世界里生命等同于现实中生命,漠视生命,忽略了生命地一次性,不可复制性!二是在游戏中受到地挫折感、失败感得不到合理地宣泄,他们带着这股戾气走到现实社会中,增加了他们自身地攻击性,给他人带来了不可估量地伤害!

4、长期沉溺于网络游戏,造成社会角色缺失

长期沉溺于网络游戏,一方面是他们长期固定于自己所喜好地角色,然而社会会根据不同地时期和不同地环境,需要我们随时调整 and 选择,以便更好地适应社会,他们不能适时改变自己,逐渐发现自己与社会脱节,有的为了减少与社会的接触,选择了自我封闭,沉醉于自我的小世界了,时间久了,他们的语言功能得不到锻炼,形成了一个内向封闭的性格,不能更好的融入社会!

二、长期玩暴力游戏,不仅会对高中生的生理造成不可修复的创伤,而且会使高中生产生厌学情绪,荒废学业!

研究表明:玩暴力游戏时会使玩家血压升高、心跳加快、心率加速,高中生正是身体器官发育逐步成熟的时期,过早的使心脏超负荷的运转,使他们在青春年少时过早地患上了中老年人才有地慢性疾病!

高中生处于一生重要的学习阶段,过度的网络游戏不仅会阻碍大脑的正常发育、早中期的智力开发,加大高中生对网络有着强烈的依赖感和需求感,而且会消耗高中生大量的时间和精力。现在由于科技的快速发展,许多网络游戏原本只能在电脑上玩,现在直接可以在手机上玩,而且两者的体验没有什么大的区别,原本需要不断逃课外出上网玩游戏的,现在只要有一部手机,就可以通宵玩游戏了。高中生本身的课业就已经很繁重了,他们在把大量的时间浪费在游戏上,很容易导致上课瞌睡,没有精力听讲,无法及时完成作业,考试的时候面对试卷一脸茫然,成绩一路直线下降,并因此对学习失去兴趣和信心,然后乘老师不注意来通过网络游戏中虚拟的美好世界来逃避现实的尴尬,由此慢慢地形成了恶性循环,荒废了学业!美好的前程断送在游戏手中!

参考文献:

- [1]陈浩然.青少年越轨与网络游戏成瘾相关性研究[D].中国政法大学 2007
- [2]田维.从心理学角度看网络游戏的教育潜能[J].重庆科技学院学报(社会科学版).2009(02)
- [3]张轶楠.网络游戏对青少年人格心理发展的影响[J].现代传播.2003(05)
- [4]田菩提.《上网负面影响分析及消解对策》.[J].南京航空航天大学学报社会科学版,2005.3
- [5]韩慧华.《网络游戏对当代人德育的负面影响的分析》.[J].贵州大学学报(社会科学版),2006.6

基金项目:河南省教育科学“十三五”规划2018年度一般课题项目,课题名称:暴力网络游戏对高中校园欺凌的影响及对策研究,课题编号:[2018]—JKGHYB—1433。