http://www.wenweipo.com

300萬內地

內地網絡遊戲(又稱線上遊戲)產品層出不窮,深受眾多「80後」青少 年歡迎,部分人更因日夜打機而患上網成癮症。有調查指,目前內地約有 300多萬網癮青少年,其中大部分人沉迷網絡遊戲《魔獸世界》。家長、教師及 政府對此情況非常關注,認為網絡遊戲荼毒思想,青少年不應泥足深陷。傳媒亦大 肆報道玩網絡遊戲的禍害。然而青少年並不認同網絡遊戲是網癮的「元兇」,有人更以 網絡遊戲《魔獸世界》為藍本,製作影片《網癮戰爭》,聲稱網絡遊戲是玩家的「精神食 糧」。本文將以《魔獸世界》及《網癮戰爭》為出發點,探討內地的網癮青少年狀況,再進

■趙明德博士 浸大社會學系助理教授





一步剖析不同持份者對網絡遊戲的意見。

香港浸會大學中國研究課程成立於1989年,至今已培養近兩千 名本科生,為香港歷史最悠久的中國研究課程。香港文匯報與浸 大中國研究課程合作推出通識專欄,以專業的角度,深入淺出地 探究中國在社會民生、城市規劃、經濟轉型、外交政策等多方面 的最新發展,為本港高中生提供具權威性的「現代中國」通識科 單元學習材料

患上網成癮症(又稱網絡成癮症),並且間接導致犯罪率上升。據統 計,北京市有9成青少年犯罪個案是與網癮有關,例子包括有人因無 錢上網而打劫。另外,亦有調查顯示,大學生的網癮率將近1成。



上網成癮症

簡單而言,上網成癮症指人在非為工作目的的情 況下,每天上網超過6小時,如果試圖控制、減少 及停止上網,便會感到坐立不安及情緒波動,難以 戒掉網癮。上網成癮症患者不但會因沉迷網絡世界而影響學業,與家

人的關係亦會日益惡化,甚至成為隱蔽青年。 2008年,北京軍區總醫院制定全國首個《網絡成癮診斷標準》,並 將網絡成癮症納入精神病診斷範疇。《網絡成癮診斷標準》將網絡成 癮症分為5大類,分別是網絡遊戲成癮、網絡關係成癮、網絡色情成 癮、網絡資訊成癮、網絡交易成癮,其中以網絡遊戲成癮者居多。

《魔獸世界》付費用戶逾千萬

《魔獸世界》是一款大型多人在線角色扮演遊戲,在2004年在美 國、加拿大、新西蘭及墨西哥發行,受到玩家熱捧。中國的伺服器在 2005年正式收費運作。據統計,截止2008年底,《魔獸世界》的付費用 戶已超過1,100萬人。



《網癮戰爭》短片反映網友不滿

《網癮戰爭》是一套以網絡遊戲《魔獸世界》為藍本的影片,由一 群內地年輕網民所製作,主要反映他們對傳媒報道的不滿。影片將多 個社會熱點串聯起來,最終以被限制遊戲的玩家的一段感人演說,構 成影片高潮。這套原創影片迅速紅遍內地的網絡世界,總點擊率超過 450萬,還取得2010年土豆印象節的金土豆獎,榮膺最佳短片。

這套影片同時反映家長及政府等對青少年沉迷網絡遊戲的想法及所 採取的遏止行動。下文將就以上持份者的意見作出進一步分析。

式下,文化藝術按照資本運行邏輯生產,追求最大利潤。文化 產業涵蓋大眾流行文化、傳播媒介及藝術,如流行音樂、互聯

網及商業設計等。文化產業是在全球化的背景下發展出來的一

種新興產業,由於回報率不斷提高,因此有朝陽產業或黃金產

社教化 Socialization

業之稱。

文化產業(亦稱創意產業)意指按照商品生產 方式來生產文化藝術的產業模式。在這種模



▲有調查指,內地目前約有3,000萬名網 絡遊戲玩家,其中1/10人可能患上網成

◀《魔獸世界》大受歡迎,甚 至「走入」真實世界。圖為09 年遊戲展中展商派遊戲女郎 Cosplay《魔獸世界》的角色吸 引參觀人士。

送戒網廳中心 接受心理管制

由於網絡遊戲影響學業,如果家中 有個沉迷網絡遊戲的孩子,父母一定 不會坐視不理。除了平日的管敎責 罵,孩子還有可能被送去各種各樣的 戒網癮中心,接受行為乃至心理上的 管制。家長這樣做的目的,是要確保 孩子不再沉迷網絡遊戲,改善學業及 與家人的關係。

其實,家長所做的不單是聯合抗 議,還有不斷給政府和遊戲商壓力。



內地的家長會把患網癮症的孩子送到 戒網癮中心接受心理治療。 資料圖片

玩遊戲被禁 氣憤難平

的年輕人來說,他們沒有足夠的經濟實力,甚至在社會上還未找到自己的立 足之地。因此,遊戲對於他們而言,可説是最基本、最便宜的娛樂方式之 一。他們認為,若連這樣的娛樂都被禁止,會感到很憤慨。

增長率年翻倍 明遏實縱

內地政府近年積極提倡發展文化產業,故不會放棄網絡遊戲的開發和管 理,做出「自斷財路」的事。根據早前的市場調查分析,網絡遊戲市場的增 長率幾乎每年翻倍,該產業被譽為朝陽產業。政府亦正需借助網絡遊戲創下 的GDP,宣揚文化產業的豐收,因此實在沒有理由因為民間輿論,放棄這一 大塊「蛋糕 |。

首推防沉迷系統 改變陋習

中國新聞出版總署在2005年制訂全國首個《網絡遊戲防沉迷系統》開 發標準。該標準規定,當玩家的累積在線時間超過3小時而繼續玩遊戲, 遊戲的經驗值和虛擬物品等收益將降為正常值的一半;當累積時間超過5 小時,玩家的收益降為零,即無法獲得經驗值和虛擬物品。雖然這個標準 旨在改變玩家沉迷網絡遊戲的不健康上網習慣,但它如同一堵菜鳥(新手) 都能輕易翻過的矮牆,阻嚇力有限。

因此,在對抗網絡遊戲的戰爭中,政府其實是處於被動的,只是在多方施 加壓力之下,才不得不制定條例對遊戲加以管制。

事實上,雖然各個持份者對網絡遊戲的看法偏向負面,而 年輕的網絡遊戲玩家雖然受到多方壓力,但網絡遊戲是主流娛樂之一[,] 隨着受迎程度不斷增加,將有越來越多人成為網絡遊戲玩家。

「羊教授」是影片《網癮戰爭》的一個大反派角色,影 射的是楊教授,即山東臨沂第四人民醫院的網絡成癮戒治 中心主任楊永信。他的出名皆因採用「電擊療法」(由於 其安全性、有效性尚未得到臨床研究證實認可,有關療法 已被中國衛生部叫停)治療患上網成癮症的青少年。他在 家長中的聲望突然甚高。 授 幫青年戒網癮 手法惹爭議

無論甚麼遊戲,他都熱烈反對,主張對抗到底。實際 上,多虧這些遊戲的存在,才能讓他從家長那兒賺得豐厚 的治療診金。他的所作所為,跟遊戲產業或正義無關,最 多算是沾了政策的光。影片中,卻把楊教授看成是政府派



■有人認為青年過分沉迷玩網絡遊戲 會令學業成績一落千丈。 資料圖片



- 1. 你認為內地青少年患上網成癮症的情況嚴重嗎? 為甚麼?
- 2. 香港的青少年有否類似情況?試收集資料説明之。
- 3. 若青少年患上網成癮症,將對他們有何影響?
- 4. 網絡遊戲是內地積極提倡發展的文化產業,但同時有青少年因 過分沉迷而患上網成癮症。如果你是內地政府官員,你會如何 取捨?
- 5. 北京軍區總醫院將網絡成癮症納入精神病診斷範疇。你對此有何 意見?



■香港青少年熱愛打機,每逢一年一度的遊戲 節,都能吸引大批青少年蜂擁而至。 資料圖片



人際溝通 Interpersonal Communication 互聯網 Internet

朋輩影響 Peer Influence 自律 Self-discipline

娛樂消遣 Recreation

情緒波動 Emotional Upheaval

1.王建元、陳潔詩、朱耀偉:《虛擬後樂園──透視電腦遊戲文

化》,(出版:天窗出版,2005) 2.趙明德:《「本土—全球化」現象:文化邊緣地區創意工業之境 遇》,(出版:香港中文大學香港亞太研究所,2006)

3. Game Studies , http://gamestudies.org/1001



請先閱讀上述文章,然後歸納不同持份者 粉網終游戲的音見,在以下空位埴上答案。

		判构所观剧的总允,任以上王立侯工行来。
	持份者	意見
	家長	1.
	2.	網絡遊戲是最基本、最便宜的娛樂方式之一,若被禁 玩,會感到很氣憤。
	政府	3.



。肾酮的纖斑狀沉其五熱、間胡瓣下 新聞出版總署在05年制訂全國首個《網絡遊戲防 最市體強絡除中其,業畜小文規發倡點極影平近。5.

。 事心青 .2

。心中飘解來促送千刻出會,業學響湯過磁路隔了

扮演不同角色,從中觀察和學習社會規範。在上網成癮的例 子中,由於沉迷網絡遊戲是不被社會認同的行為,因此網癮 青年必須接受社教化,矯正陋習,才能成為一個「正常」的 人。

社教化是一個學習社會規範、價值觀和角色的過程。由於

我們生來如同「白紙」,並不懂得甚麼應做、甚麼不應做,

因此我們需要在成長過程中參與不同的制度(如上學),透過

人閱讀

延伸