

【时文选粹】玩物只会丧志？你思维里的墙该拆掉了

编者按：

游戏对孩子们来说是“刚需”，游戏是孩子的天性，没有游戏的童年不是完整的童年，甚至会引致有缺憾的人生。西方心理学大师弗洛伊德特别强调，一个人的人格是由幼年的经验所决定的，正处于人格塑造过程当中的孩子，需要在游戏活动中开发智力和运动能力，锻炼意志、养成乐群开朗的阳光心态。如何看待游戏，给孩子提供什么样的游戏，这些问题需要引起全社会关注。

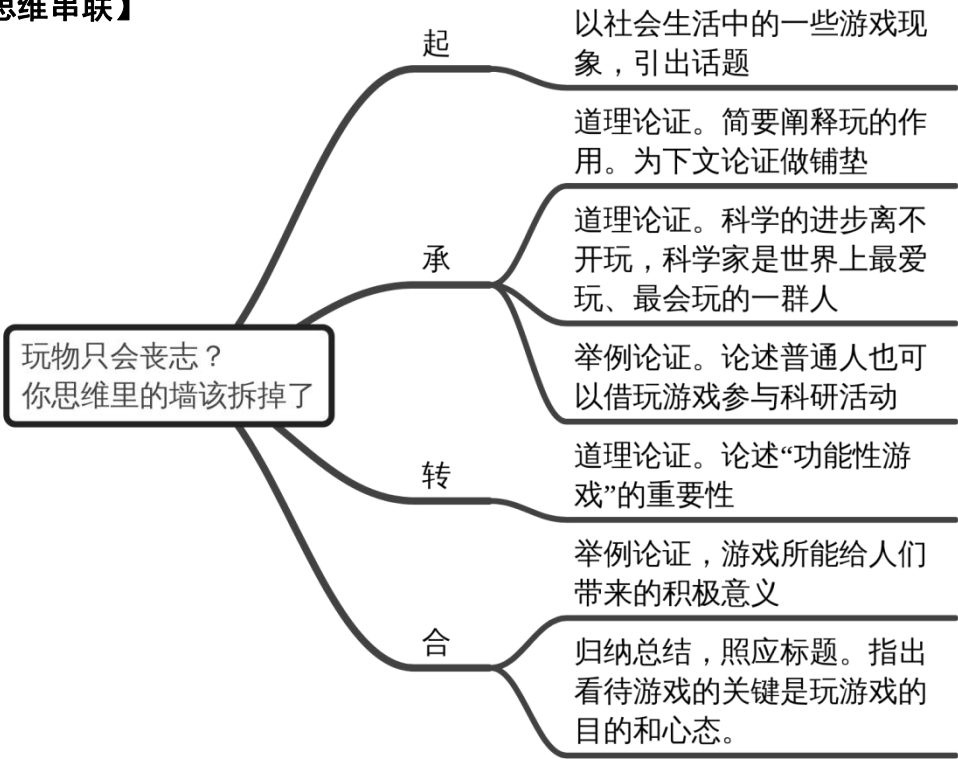
玩物只会丧志？你思维里的墙该拆掉了	提出问题，表明观点。
①玩会上瘾。足球世界杯期间，人们三五成群，或于酒肆广场，或于家中网上，无论观赛环境优劣、经济条件参差，都要共襄盛会，这是玩足球的乐趣。前几日，在成都举办的一场王者荣耀比赛中，爱玩的人们竟然有了球迷之癖：在寒风中站至午夜等待比赛结果，似乎自己也置身游戏局中。	①以社会生活中的一些游戏现象，引出话题。
②这并不奇怪，玩是人类的天性。我们无法知道谁第一个观测了夜空中的繁星，谁偶然中学会了取火，但人类总是能拆掉思维的墙，踏上一段“让好奇心再飞一会”的奇妙旅程。此时，<u>玩就成了创新灵感的源泉，人类进步的原始动力之一。</u>	②道理论证。简要阐释玩的作用：创新灵感的源泉，人类进步的原始动力之一。
③科学的进步，其实也离不开玩。你觉得科学家应该是怎样的一群人？穿着白大褂、夹着书本来去匆匆的书呆子？才不是！本质上，真正的科学家是世界上最爱玩、最会玩的一群人，爱玩能够激发探究的欲望，会玩让他们更加努力地探索这个世界。	③道理论证。科学的进步离不开玩，科学家是世界上最爱玩、最会玩的一群人。
④求知本身并没有界限，普通人能参与到科研活动中吗？答案是能，实现的办法之一竟然是玩游戏。美国的两位科学家设计了一款名为《Foldit》的游戏，主要目的是“偷懒”。原来，这是一款研究蛋白质折叠过程的游戏，虽然科学家们早就掌握了若干蛋白质折叠的规则，但却苦于没有足够的人手去进行运算。	
⑤两年的时间里，这款游戏收集了超过百万份可靠的数据，成功帮助科学家解析出了反转录病毒的蛋白酶结构，解决了困扰科学家多年的难题。相关成果发表在《自然》《科学》两份顶尖杂志上，作者一栏填写着：来自全球的 57000 名玩家。	⑤举例论证。论述普通人也可以借玩游戏参与科研活动。
⑥这并非孤例。像这样的游戏，甚至已经有了一个正式的社会名称：功能性游戏，在天文观测、生物医学、图像音频分析等领域都颇有建树。这便是玩的魅力。现实社会中已经充斥了太多的规则与束缚，唯有从心底迸发出的那份玩的乐趣与纯真，推动着思绪在辽阔的世界、无垠的宇宙中漫游。为了满足心底对玩的渴望，人们迸发出的创造力简直令人难以置信。	⑥道理论证。论述“功能性游戏”的重要性。
⑦在著名的沙盒游戏《我的世界》中，有人竟然在其中搭建了一台 32 位 cpuMinecraft 通用计算机，用游戏中的计算机玩这款游戏，是怎样一种体验？不用想都知道，这必然是网络平台的热门话题。	
⑧更妙的是，在这段旅程中，人究竟起到了怎样的作用？是游戏的玩	⑧举例论证，游戏所

家,还是其中一个必然的环节?昔日庄周梦蝶,发出了触动人心的哲学一问:周之梦为胡蝶与,胡蝶之梦为周与?看看,玩不仅能解决自然科学问题,还能引发哲学思考。	能给人们带来的积极意义:不仅能解决自然科学问题,还能引发哲学思考。
⑨当然,尽管玩有种种好处,人们却更愿意看到玩的缺点:如玩物丧志。其实,关键问题不在“玩”,而是“志”。真正充满对世界的好奇心,上下求索,玩出乐趣,玩出真谛,又何尝不是美事一桩呢?	⑨归纳总结,照应标题。指出看待游戏的关键是玩游戏的目的和心态。
来源:2019-01-19《科技日报》 作者:杨仑	

【时代警语】

功能性游戏,在天文观测、生物医学、图像音频分析等领域都颇有建树。这便是玩的魅力。现实社会中已经充斥了太多的规则与束缚,唯有从心底迸发出的那份玩的乐趣与纯真,推动着思绪在辽阔的世界、无垠的宇宙中漫游。为了满足心底对玩的渴望,人们迸发出的创造力简直令人难以置信。

【思维串联】



【思考】

结合文本说一说,什么是“功能性游戏”?



扫描二维码关注“新课标大语文”公众号
查看思考题参考答案

(本篇解析老师:河南省巩义一高 赵焰)

【相关链接】

游戏本无原罪把游戏本能转化为创造动力

随着数码技术的发展，游戏成为人们文化娱乐的重要方式，也带来全新的社会问题，其中最令人闻之色变的，就是游戏成瘾。世界卫生组织今年发布的《国际疾病分类》中，将游戏障碍添加到成瘾性疾患中，引起关注。如何分析游戏成瘾的成因，并制定对策，这不是简单的医学问题，也不是光靠强制戒断的方式所能解决的。

在新技术推动下，新的生活方式带来新的社会文化心理的发展。各种各样的上瘾正成为我们这个时代的典型症状：我们反复地检查邮件、不间断地挂QQ、刷微博、给朋友圈每一个人点赞……游戏成瘾是数码成瘾中最具有幻想色彩，最超越现实，也可以说是最具有艺术性的表现形式。对于艺术的本质，几千年来人们争论不休，其实一个电子虚拟社交游戏的名字就给出了一个好的“答案”：“第二人生”，亦即艺术是建立在人们“成为他人”的认同渴望上的虚拟现实。无论是文学还是电影，都仿若造梦空间，然而我们终究要合上书页或面对剧终，在游戏里却能不断死去活来，产生控制世界的幻觉，由此获得电影和文学都未达到的沉浸感。

与传统艺术还有一点不同，人物、情节、想象，这些要素在游戏中以更感性直观的形式呈现。更关键的是，游戏具有强烈的交互性，玩家不是被动地接受作品，而是可以直接走进幻想空间，以自己的行动改变游戏结局，这对现代人尤其是青少年具有强烈吸引力。因此，创造与掌控，是游戏魅力的关键，也是理解游戏成瘾的钥匙。为什么青少年特别容易沉迷游戏？因为他们可以从游戏中找到主体性。某种程度上说，游戏的意义是无用。无用不是无能，而是超越功利，进入所谓自由的境界。

今天的成瘾研究从生物学、心理学和社会学这三个角度切入，认为成瘾是三种因素共同作用的结果。家庭与教育的因素在国内未成年人的游戏成瘾问题上表现得更为突出。高强度而又较为单一的学习模式，容易让孩子产生厌学心态，进而在游戏中寻求逃避。社会流动和竞争压力又会产生父母与孩子分离的现象，缺少父母陪伴的孩子也更容易向游戏寻找心理安慰。当父母怪罪孩子沉迷游戏时，其实应该好好问自己以下这些问题：我每天有多少时间与孩子在一起，我们在一起时有共同分享的快乐吗，孩子究竟遇到了哪些问题，我对于这些问题又提供了什么样的支持？

网络、手机、游戏，这些新媒体都具有比传统媒体更容易令人上瘾的可能性，但新媒体本身并不是洪水猛兽，我们需要更全面地理解个人、社会、时代等因素综合作用下的成瘾原因，及其与新媒体的复杂关系。一方面，游戏厂商需要在游戏中建立防沉迷的机制。另一方面，也可以进一步开发和利用游戏在娱乐、社交、认知、情绪释放等方面的优势，在教育过程中融合进游戏元素，寓教于乐，让教育本身变得更主动，更活泼。

把数字化新技术和社会关怀结合起来，为家庭搭建更好的亲子沟通、亲子娱乐的网络平台，开发更适合孩子成长的游戏，这是解决游戏成瘾问题更好的努力方向。比如风靡世界的一款教育游戏让孩子使用绘图工具画出各种部件和场景，内置学校各年级相关教学案例，几乎可以模拟教科书全部物理现象，让课本内容变得生动直观。认知科学的最新研究也表明，电子游戏能给大脑功能带来积极改善，如提高注意力、增强短时图像记忆力、使人在不同任务之间转换更自如，这些大脑的高效状态如果能与需要专注和想象力的严肃工作进行结合，就能更好地提高效率。

康德、席勒、斯宾塞等思想家早就阐发了游戏的意义，他们认为艺术起源于游戏，游戏可以帮助人实现感性与理性的统一，进入自由与审美的境界。今天，游戏与技术日益融合，技术打开游戏的可能，也释放人类的游戏天性，使游戏成为重要文化现象。在这样一种形势下，我们更需要认识人类的发展与游戏的关系，在游戏与学习、教育、工作乃至社会治理方面寻找结合点，把人的游戏本能通过新的媒介形式转化为创造与进步的动力。

（来源：2018-09-19 《人民日报》百家号）