

谁要“治”游戏的“病”

第一台计算机诞生7年后,就有了第一个电子游戏。在超过40年时间里,从超级玛丽到魔兽世界,全球20多亿人打过各种各样的电子游戏。2017年,全球电子游戏市场的产值超过1千亿美元。

6月18日,世界卫生组织(WHO)表示,一部分人可能会因打游戏而生病。“游戏障碍”被其添加到《国际疾病分类》第11版(ICD-11)预先预览版,位列“成瘾性疾患”章节。

全世界都看到了这条新闻。北京大学第六医院门诊部主任孔庆梅觉得“终于落地了,支持”。这位精神科医生向记者表示:“在临床工作中,诊断标准就是ICD系统。”美国马萨诸塞州的玩家贾斯汀·克拉克在推特发表反对意见:“新闻干脆换成这个标题吧:我的孩子喜欢了一个我不了解的东西,这让我感到恐惧!”

“《国际疾病分类》从草案到真正在一个国家落地,还不知道是几年之后呢。”北京师范大学心理学系教授张学民表示。

在ICD-11于2022年1月1日正式生效前,“游戏障碍”能否正式写进这本厚厚的册子、WHO各成员国能否接纳这个“新疾病”,还是未知数。

失控是最基本的特征

一个20多岁的中国小伙在网吧里待了7个昼夜,除了吃饭、排泄、偶尔睡一会儿,他都在打游戏。为了不被家人“打扰”,他出走外地7个月、借高利贷,跟怀孕的妻子也不联络。当家人找到他时,他说:“我就玩一下而已。”

郝伟对这个小伙子印象深刻。他不怎么玩游戏,能脱口而出的名字只有《王者荣耀》。作为中南大学湘雅二医院精神卫生研究所副所长,他如今每次出门,都能碰上因“游戏障碍”来求助的人。

他的患者常常是赌博、吸毒成瘾者。当打游戏打到“失控”的人被送到他眼前时,郝伟发现,这些“瘾”有相似之处:“明知有害还欲罢不能,复发率高,严重的有暴力倾向,还有人会对父母挥刀……”

因此,他坚决主张将游戏障碍作为一种疾病,写入ICD-11中。作为世界卫生组织新版《国际疾病分类》成瘾相关工作委员会成员,“游戏障碍”章节正是他参与起草的。

2004-2005年间,他在WHO为网络成瘾的专家会议做准备。在最后审批阶段,这个项目被否决了。WHO表示,其最重要的工作还是支持发展中国家,在当时,家用电脑在很多发展中国家尚未普及,“相当于有的国家还没吃上糖,就开始预防糖尿病了”。

“游戏障碍究竟是不是一种疾病?”从临床的角度来看,它与化学物质成瘾没有多少区别,郝伟解释说:“失控是最基本的特征。明知有害,还是控制不了使用的时长和频率,惩罚措施对他们来说收效甚微。”游戏障碍也有耐受性,打游戏时间越来越长,就像酒精成瘾的人酒会越喝越多。与此同时,游戏障碍也有“戒断症状”,还容易反复。不让游戏障碍者接触游戏,他们也会“烦得要死、跟你拼命”。失控还有一个重要表现是,游戏是成瘾者的第一需要。

2017年,北京师范大学认知神经科学与学习国家重点实验室张锦涛课题组在国际权威期刊上发表研究称,网络游戏成瘾者确实在大脑结构异常等方面与物质成瘾者具有相似性,只不过在认知功能方面受损程度较低。

最终,郝伟所在的工作组聚焦到网络成瘾中发生率最高、研究证据更加充足的游戏障碍上。

在这份重量级手册简短的预览版中,游戏障碍的定义是:“即一种游戏行为(‘数码游戏’或‘视频游戏’)模式,特点是对游戏失去控制力,日益沉溺于游戏,以致其它兴趣和日常活动都须让位于游戏,即使出现负面后果,游戏仍然继续下去或不断升级。”

“就游戏障碍的诊断而言,行为模式必须足够严重,导致在个人、家庭、社交、教育、职场或其他重要领域造成重大的损害,并通常明显持续了至少12个月。”

为这两段话,WHO研究了6年,在全球范围内举行了4次专家讨论会,就游戏障碍的早期识别、临床表现、流行病学调查等方面进行探讨。郝伟回忆,越讨论,大家的看法就越一致。

最后,成瘾工作组容纳了来自中国、日本、韩国、澳大利亚、美国等地的40多位专家。他们走向共识:游戏障碍应该被当作一种疾病。他们将列入精神与行为障碍章节下的“物质使用或成瘾行为障碍”分类,与赌博障碍并列。

郝伟说,专家组正是根据化学物质依赖的标准和思路来描述游戏障碍的。

这个结果孔庆梅等待了十多年。截至目前,有“玩游戏过度者”来就医,孔庆梅都将他们“归到情绪行为障碍或冲动控制障碍谱系”。她一直期待着“治疗能更有章可循”。

认定什么是“病”需要很多研究

在郝伟所在的“成瘾工作组”,有三位专家一开始就持反对意见。

刚开始,“最大的反对是说把社会问题医学化了”。郝伟举例:“精神分裂,过去只知道要打骂、捆起来,抑郁过去被认为是性格、思想问题。海洛因成瘾是意志薄弱、道德败坏。现在这些是病,这就是医学化。几乎所有的精神障碍都是这样一个过程。”

郝伟的同行还提出了这样一种疑问:游戏障碍很多是“继发性”的,源头在抑郁症、焦虑症等,将游戏障碍作为疾病有过度医疗之嫌。郝伟承认,“继发性”的确存在,但是“原发性”的疾病要治疗,继发性的问题同样要干预。”

去年,“游戏障碍入病”进入筹备尾声,24位外国学者联名发布了一封公开信,他们质疑世界卫生组织“相关研究基础质量太低劣”,定义过于依赖药物使用及赌博行为失调的有关标



准,关于偏差游戏行为的症状及评估方法都缺乏共识。

玩家在网络中表达他们的不解:“我昨天玩了8个小时游戏,我有精神病”“为什么不把网络赌博、网络色情上瘾都列上呢”……

郝伟直言:“公众需要了解我们具体想做什么,我们从来没有反对游戏,我们是从公共卫生的角度,反对有害身心健康的游戏方式,我们对游戏障碍的诊断有非常严格的规定,没有将疾病扩大化。”在下发到各国医疗工作者手中的ICD标准里,针对游戏障碍,世卫组织将提供详实的诊断、治疗工具。并且,网络成瘾者中游戏障碍者最多,WHO选择聚焦于对未成年人影响巨大的游戏障碍。

有网友嘲讽道:“以后是不是还要有抖音上瘾、快手上瘾、微博上瘾?”对此,郝伟细数了增强现实、人工智能等新技术,“它们将来肯定比网络游戏更好玩,但根子还在成瘾上。问题是,变成一个病要做很多研究,没那么简单”。

今年1月,WHO表示会将游戏障碍加入ICD-11时,由任天堂、索尼电脑娱乐、育碧软件等游戏行业巨头组成的娱乐软件协会ESA就已经发表过反对声明。3月,ESA还在官网上写道,“36名国际知名和受人尊敬的心理健康专家和社会科学家反对WHO此举,并将于医学期刊《行为成瘾杂志》发表反对文章”。

草案一发布,ESA与加拿大、欧洲、南非、澳洲、韩国、巴西等地的行业协会再次公开表示抗议,称WHO此举是基于“高度争议和不确定”的证据。

“是不是病,不是游戏公司说了算。”郝伟表示,专家组成员准备一起写一封公开信,“力争我们的正确性”。

限制不应是摆设

在中国,一份能清楚界定游戏障碍的医学手册被期待已久。

这是一个“太新”的问题,“目前还没有药物能治”。孔庆梅介绍,临床上采取的方式也以“药物-心理-社会综合干预”为主,其中药物主要针对的还是与游戏障碍常常共同出现的抑郁或焦虑症状。

在世卫组织的专家给出临床使用指南之前,中国已经出现了近百家网瘾戒断机构,还有各色戒网瘾训练班、夏令营。但是采取什么手段、收效如何、是否科学,都还没有统一

的评价标准。

中国青少年心理成长基地也是一家网瘾戒断机构。在北京市大兴区接近南六环的几栋小楼里,40多人正接受网瘾戒断的治疗,最小的9岁,最大的38岁。几个月间,他们被限制在一大铁门之内。四周有防止他们翻墙的螺旋状铁丝网,负责军训的教官会注意锁好每一道门,以防有的孩子为了打游戏而偷偷离开基地。

询问孩子们走进来的理由是什么,就能列出时下最火的游戏名录。游戏公司开发的反沉迷系统,在这些玩家看来就是一种摆设。几乎每一个孩子都会对陶然表示,限制不是问题,“不出5分钟就能搞定”。

游戏障碍入病的消息一出,前壹基金传播总监姚遥在媒体发表评论称:要警惕过去曾被新闻曝光、有侵害人权之嫌的那些网瘾戒断机构重新抬头。

郝伟提到此事时态度非常坚决:“打着研究治疗游戏障碍的旗号,为了商业目的,制造噱头,甚至使用所谓军事化管理,给青少年身心健康造成了危害。我们需要按照伦理与科学的原则,来规范治疗与干预,希望那些不能乱来了。”孔庆梅说,这个病被界定清楚后,有专业人员通过研究和经验确定治疗方案,反而让游戏障碍者有机会到专业机构接受规范的治疗,“其实是对患者有益的”。

一个绕不开的问题是,游戏有错吗?

接受记者采访的多位专家都不希望否定游戏本身,但他们都对当前国内一些游戏厂商的做法表示了不满。游戏里吸引人沉浸的部分,在以经济效益最大化为目的的游戏公司那里,被放大了。随着智能手机的普及,未成年人成为用户的机会也变得更多。

比如时下最热门的大型多人在线游戏“绝地求生”,在美国的游戏分级体系下,13岁以下的孩子不能玩。但是在中国,相关的限制不够有效。

郝伟希望,应该更严格落实国家提出的一系列法规和管理条例限制游戏公司的产品,“不是你做什么就做什么,比如限制多少岁的小孩才能玩,不能超过多少时间,也要对内容进行审查”。

市场机构Newzoo去年发布的一份报告显示,中国的游戏用户已经超过5.6亿。郝伟估计,游戏障碍在青少年中的发生率约为5%~10%。“在中国乃至东亚地区,程度还要重一些”。 / 中国青年报

百度无人车 量产下线

人工智能应用于百姓生活

百度创始人李彦宏4日说,百度与金龙客车合作打造的L4级自动驾驶巴士“阿波龙”量产下线。这款车将发往多地开展商业化运营,并拿到来自日本的商业订单。李彦宏认为,相对于传统汽车,自动驾驶汽车将以全新的逻辑进化,人工智能技术也将加速应用到百姓生活。

李彦宏是在4日于京召开的百度AI开发者大会上做出上述表述的。

无人车所依靠的自动驾驶技术可分为5级。从全球看,跨国车企已实现部分自动驾驶(L2级)汽车的批量生产,少数推出有条件自动驾驶(L3级)汽车,以谷歌、百度等为代表的新技术力量在开展全自动驾驶技术(L4级、L5级)的研发测试。此次L4级自动驾驶巴士量产下线,表明人工智能技术在无人驾驶领域的逐渐成熟和深度应用。

无人车没有方向盘,甚至没有“驾驶位”,硬件元器件在减少,软件层面的复杂度却迅速提升。很少有企业具备足够的资源,只有把更多的数据、运算力、技术汇集在一起,才能够加速行业进步,展现出更大的影响力。

李彦宏说,百度将多年积累的人工智能能力开放出来,搭建平台,面向行业共享技术、代码和数据。自动驾驶巴士“阿波龙”搭载的“面向量产的解决方案”、硬件参考设计等也面向开发者开放。基于此,硬件厂商可加速自己的硬件开发,开发者也可以更低成本获取硬件打造自己的无人车。 / 新华社

四川注册“扶贫商标” 助力产业脱贫

四川省近日出台文件,进一步加强贫困地区农产品的产销对接,助力精准脱贫。目前,四川省相关单位已完成“四川扶贫”公益性集体商标的注册申报工作,随后将对扶贫产品开展认定,并通过多渠道积极推介销售带有“扶贫商标”的扶贫产品。

四川省近日出台的《关于创新扶贫产品销售体系促进精准脱贫的意见》,明确还将通过推广新型生产经营模式、完善扶贫产品直通渠道等具体举措,加快贫困地区农产品走向市场销售,帮助贫困群众增产增收、稳定脱贫。

四川省政府副秘书长、省扶贫移民局局长降初表示,意见紧紧围绕产业发展助推精准脱贫目标,创新扶贫产品销售机制,强化产销对接,推动形成产业扶贫、行业扶贫和社会扶贫有机融合的大扶贫格局,以更大力度推进产业扶贫,促进高质量完成脱贫攻坚任务。

四川省商务厅厅长刘欣介绍,接下来将着力拓展市场流通渠道,重点选择一部分批发市场、零售商超、电商平台等经营场所集中推广销售,并借助四川商务系统的拓展活动对扶贫产品开展推介。 / 新华社