



論電玩遊戲汙名化

2015-11-29 記者 周書賢 文



科倫拜校園事件

一九九九年四月二十日，在美國科羅拉多州的科倫拜高中（The Columbine High School）發生了一起大規模的校園槍擊慘案，兩名學生攜帶槍枝和爆裂物進入校園並進行掃射，造成總共十三人死亡和二十四人受傷的結果。最後這兩名發起槍擊案的學生，在被逮捕前決定以自殺來結束自己的生命。但是自殺並沒有讓事件就此劃下句點，該槍擊案不但被拍攝成紀錄片【科倫拜校園事件】（Bowling for Columbine）更引起許多社會人士的討論這起事件發生的背景，例如：槍枝管理問題、校園裡被孤立的學生等。犯案學生的興趣更是討論的重點，而他們所喜愛遊玩的暴力電玩遊戲【毀滅戰士】（Doom）和【重返德軍總部3D】（Wolfenstein 3D）則被認為是導致他們偏差行為的原因，引發各界對於暴力電玩的審視，同時也讓電玩遊戲和偏差行為產生掛勾。

電玩讓人變壞

而國內一直以來也存在著打電玩遊戲的小孩會變壞的想法，從一九九四年前各家大型電玩遊藝場龍蛇雜處的形象，到網路咖啡廳盛行後，發生在其中的各種社會案件，讓家長對於電玩遊戲避之唯恐不及。加上發生重大案件時，若是犯罪人喜好電玩遊戲，媒體便會將其提出並且加以討論。例如：二〇一四年的臺北捷運隨機殺人事件，TVBS就曾看過《鄭捷瘋格鬥電玩 最愛5連殺系統「英雄聯盟」》的新聞報導，該新聞在文中是如此描述【英雄聯盟】（League of Legend）這款遊戲：「第一人稱、RPG角色扮演，遊戲中爆頭、打殺，更設計有其他血腥格鬥遊戲中所沒有的『5連殺系統』，讓嗜血的鄭捷，把電玩場景、變成了他殺人遊戲的模擬。」但實際上，【英雄聯盟】既不是第一人稱遊戲，也不是角色扮演遊戲，而遊戲的暴力表現也受到規範，和新聞的描述有很大的不同。



在【英雄聯盟】中的角色被擊敗後只會倒地，
而沒有其他血腥的效果，以和現實做為區分。

（圖片來源／Arqade）

誇張的描述將遊戲本身塑造造成鄭捷嗜血的原因，錯誤的資訊造成大眾對於遊戲的誤解，進而產生對電玩遊戲的汙名化。

雖然有很多對於電玩遊戲的汙名化是來自於媒體的間接連結，但是有些對於電玩遊戲的指責是有其道理。二〇一五年九月七日在蘋果日報《父母心痛2少女迷手機遊戲8千元賣初夜》這則報導中，提到兩名十四歲少女因為缺錢去購買遊戲中的抽獎道具，選擇以出賣初夜方式來換取金錢。其實除了上述的新聞外，小孩盜刷父母信用卡買遊戲寶物、偷竊等案件也是族繁不及備載。這類的社會問題或許源自於遊戲付費方式的改變，從原本的一次付費就能夠體驗到完整的遊玩過程，到在遊戲的過程中透過個別付費加速玩家遊玩體驗的方式，讓遊玩電玩遊戲所需的花費上升。在這樣的事件裡，電玩遊戲的確是處於一個該被議論的位置，但是除了遊戲之外，家長的教導、同儕的壓力、社會給予的價值觀……，是否有更多更直接的因素，是造成價值觀的偏差和社會事件的原因，值得思考。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 散播快樂 「鄭」面能量
- 桂圓·冰糖·水
- 那些關於廢文的事
- 論電玩遊戲汙名化

總編輯的話 / 孔婉寧



本期為喀報第二百二十八期，共有二十八篇稿件，其中以人物專訪居多。本期側欄廣告以聖嬰現象為題，為近期暖冬現象做出介紹。

本期頭題王 / 薛如真



我是薛如真，粉紅與夢幻狂熱者。生性吵鬧卻又喜歡獨處，好懂又極好相處的一個雙魚座女孩。

本期疾速王 / 吳和謙



我是吳和謙，來自台北。最大的興趣就是唱歌和桌球，因為這也是種展現自我能量與抒發壓力的優質管道。閒暇時喜歡看書或聽音樂，暫時擺脫世俗的紛擾。

本期熱門排行



星光熠熠 電競全明星賽
林儒均 / 即時新聞



散播快樂 「鄭」面能量
吳偉立 / 人物



青郊草地音樂季 飄揚樂曲
王鈞鋒 / 即時新聞



百年傳承 艋舺龍山寺
李宗諺 / 照片故事



性與不性 妙手回「春」
薛如真 / 社會議題

電玩形象大不同

然而隨著時代改變，思想也在跟著變化。二〇一二年十月台灣電子競賽隊伍台北暗殺星（**Taipei Assassins**）拿下【英雄聯盟】第二季世界錦標賽的冠軍，帶著世界冠軍的獎盃和一百萬美元的高額獎金凱旋歸國，讓大眾知道打遊戲也可以在世界獲得知名度，為國爭光。而在二〇一五年十月二十六日的電子遊戲競技，也被正名為體育項目的一環，可以說是改變台灣對於電玩遊戲形象的一大進步。甚至在二〇一五年的【英雄聯盟】世界錦標賽，臺北市市長柯文哲親自出馬扮裝成遊戲中的角色，為出國比賽的臺灣隊伍拍攝加油影片。讓電玩遊戲產生和以往不同的想像。

臺北市市長柯文哲扮演遊戲中角色替隊伍加油。（影片來源/Youtube）

而Twitch實況網站的興起，更是改變了網路的生態，讓玩遊戲也可以變得像是娛樂節目：玩家化身為實況主，此種嶄新型態的職業，就像是綜藝節目中的藝人一樣。透過網路將自己遊玩遊戲時的誇張反應，以實況的方式傳遞給電腦前的觀眾，為大眾帶來樂趣，改變以往玩遊戲便是孤僻不與人接觸的形象。而實況除了是一種新興的娛樂方式，更是一種全新的賺錢方法。有趣的實況內容會吸引大量的閱聽眾，而越多的閱聽眾能帶來越多的廣告和收入。例如：國內暱稱亞洲統神的實況主張嘉航即透過實況的方式月入十萬。遠遠超過大學新鮮人初入社會的薪水。

電玩是什麼

電玩遊戲在台灣的形象向上提升，對於遊戲愛好者來說當然是件好事。但真是如此嗎？改變台灣對於電玩遊戲印象的主因是電競和實況，剛好電競和實況的共通點，即是兩者都能夠賺錢。換句話說，台灣大眾和政府認為電玩需要獲得正名，並不是因為解開了對「電玩遊戲」的誤解，而是因為「電競」和「實況」看起來賺錢。電玩遊戲不僅僅是一種娛樂消遣，更是一種強大的新媒體，因為閱聽人不僅在觀看、收聽遊戲所傳遞出的訊息，更將自己投射在其中。這樣的特性讓電玩遊戲比一般的傳統媒體更具感染力和互動性，並為其帶來了許多可能性。這些可能性有好有壞，像在【這是我的戰爭】（**This war of mine**）中透過遊戲的互動性和感染力，讓玩家體驗戰時的物資缺乏和道德難題，並捐出遊戲收入的一部份，幫助戰爭孤兒，給予人們一種新的角度去看待並幫助戰爭的受害者就是一種可能性。而前面所提到的社會事件也是一種可能性。



【這是我的戰爭】呈現理解戰爭的新方法（圖像來源/Softonic）

更全面的審視何謂電玩遊戲，才能夠真正的了解電玩遊戲的價值和其對人所造成的影響，武斷地拒絕理解這個新媒體，將會無法理解因電玩遊戲而發生的社會事件其背後的成因，自然也無法避免事件發生。而只理解其外圍的經濟價值，更會錯失掉這個新媒體所蘊含的眾多可能性。



台灣超低生育率 人口失衡

台灣超低生育率，將造成未來兩代人人口減半，無論是社會或經濟面是否能因應，是全台人民需共同克服的難題。

那些關於廢文的事

這是一篇
廢文。

廢文之路遙遙無盡，更崎嶇難行，努力向前，但求寫出優質廢文。

0則回應

排序依據 熱門 ▾



新增回應……

 Facebook Comments Plugin

▲TOP

[關於喀報](#) [聯絡我們](#)

© 2007-2015 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0