



虛擬滿足 電玩人生

2010-12-19 記者 徐志玲 文



線上遊戲進入人們的生活，細緻的動作和畫面吸引了大人和小孩，它取代了人們身邊的玩伴，佔用了人與人互動的時間。電玩雖然總會跟浪費時間，功課變差，視力損壞等負面印象連接在一起，但從2001年的17億到2009年飆升為180億的臺灣線上遊戲經濟產值可知，電玩的魔力不容忽視。

電玩將現實生活中的場景虛擬化，人們在現實生活中得不到的滿足，轉而從分數和等級的提升中獲得成就感。電玩玩家蔡勁翰表示，「電玩可以用虛擬的人物來達成現實生活中無法達成的事物，我吉他彈的很爛，可是有一種電動吉他，它就可以讓我滿足。」

電玩取代真實世界互動

電玩使人實際參與其中，一舉一動都可能牽動情節的發展，將自身「投射」為遊戲中的角色。隨著科技的發展，電玩遊戲的「真實」程度越來越高，逼真且立體的畫面、聲音，第一人稱視角的轉換和玩家操作的細膩度等，配合複雜多變且近乎真實的人工智慧，讓玩家彷彿進入了另一個「真實」的世界，藉由電玩超強的互動性，和虛擬的真實度，可以使玩家想像自己是活在電玩世界裡，而忘了現實生活中該做的事或該念的書，甚至讓很多人願意犧牲睡眠時間來玩電玩，造成為了使電玩裡的人物變得更強壯，真實世界玩家生病的病態世界。虛擬世界裡的法寶，無法真的解決現實社會裡的問題。

電玩產業未發達以前，小朋友透過扮家家酒或官兵捉強盜等遊戲，來培養與同伴之間的情誼，也試著學習成人世界裡的真實互動模式。在電玩出現之後，透過有趣的遊戲規則、等級與地位的連結、團隊之間的緊密合作等結構，經由嚴密的設計，比家家酒更能吸引小朋友，讓小朋友感到更好玩。雖然玩電玩遊戲對小朋友而言可以訓練反應力，但他們卻失去了與同儕、朋友之間互動的機會。



可愛的畫面吸引玩家沉迷電玩，重視電玩中的團體多於現實，失去與同儕、朋友的互動。（圖片來源／遊戲基地）

玩電玩 讓你不再寂寞？

很多人因為內心空虛而玩電玩，把自己寄託在虛擬的電玩世界中，久而久之，跟身邊的人愈來愈疏離，在現實世界的人際關係變得大有問題。無論任何事物，只要上癮，都不是好的。如何適度

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余廣色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉 忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

在電玩中啟發潛力，而不是過度沉迷，得要靠父母們好好引導孩子。父母和師長擔心自己的小孩和學生，被科技時代的電玩給吞噬掉的同時，遊戲科技業卻日新月異蓬勃的在發展，在臺灣，2001年17億的線上遊戲經濟產值，2009年突破為180億。由此可知，電玩產業是臺灣經濟最重要的金雞母。此外，接踵而來的還有視力減弱的問題，在臺灣需要戴眼鏡的人特別多，每十人中約有九人戴眼鏡，國家在推動科技產品時，也間接提高了近視的人數。

擁有這麼多壞處，為何電玩業依然興盛？許多玩家投身其中，是否因為現代人都太寂寞了，沒有朋友，沒有玩伴，沒有聊天對象，日子很無聊？奇怪的是，由於生活水平的提升，生活應該要越來越開心，為什麼憂鬱的人反而變得更多，迷戀電玩的人數都數不清。交換學生曹姜笛表示：「心情好我一定會出門，而不願意只待在電腦面前。有的人說玩電玩是為了鍛鍊智商，但這說法短期內是不會見效的，如果有朋友，我會比較願意與朋友玩。」



如何適度在電玩中啟發潛力，而不是過度沉迷，得要靠父母們好好引导孩子。(圖片來源/大紀元)

電玩成為新時代顯學？

不會玩電玩和會玩電玩的人有什麼差別？在古代讀詩的人中流傳：「不讀詩無以言」。在玩電玩的人群中，似乎也可以看到這樣的現象。玩電動，確實可以增加同儕之間的聊天話題。但不玩電動就真的沒有可以聊天得話題嗎？有些人說電動真能提高智力，某方面來說，或許是正確的吧。因為他犧牲了課餘的時間，與同伴接觸的時間，甚至減少睡眠時間，電動給予他的刺激，也許真的會提升他某方面的能力，但這個能力是否能用在學業上、生活中，則有待商榷。

打電動是玩物喪志、浪費生命的活動，如果還有這樣的想法是不是就太落伍了？在世界電玩大賽中奪得佳績的臺灣選手們被視為臺灣之光，總統接見選手、頒發獎牌的瞬間，以往被視為不務正業的電玩，頓時搖身一變成為熱門的新時代顯學。打電動不但不浪費生命，還能出國比賽、為國爭光。電玩似乎已經不再是「不務正業」的代表，世代在改變，新的思考模式不斷更迭，環境使得人們「接受」新的想法。然而，這些想法真的是對的嗎？

成功的遊戲令人懾服之處在於它們促進人們思考、合作、和創造的核心價值。在遊戲世界中，學習不再是一項困難的「工作」，而是解謎、探索、和不斷進行的挑戰與驗證。許多現實中的社群時常煩惱成員無法達到最基本的參與度，然而在遊戲中，玩家群卻可以展現出驚人活力與高度的參與感，並且付出大量的時間和精力。這樣的精神不知道要羨煞多少老師、企業主管。臺灣玩家對遊戲展現的熱忱是有目共睹的，這些付出如果可以用在學習與工作上會不會對社會更好？社會要如何吸引人民付出像玩電玩一樣的熱情專注？這是人們永遠需要思考的問題。



老驥伏櫪 馬躍八方

獲得世界象棋聯合會認證的特級國際大師馬仲威，他下棋的心路歷程，與對臺灣棋界整體環境的看法。

恐怖情人 當深愛變成殺害



近年來，情殺案件頻傳的現象，來自於社交媒介轉換、媒體的連鎖效應及教育體制的根源，情感問題是大眾關注且必須學習的議題。

