



網路遊戲的是與非

2007-12-23 文 / 陳濡群

現代人的最愛已經不再是傳統的單機板遊戲，而是線上網路遊戲，隨著網際網路的普及，線上遊戲的豐富聲光效果，以及與遊戲裡虛擬社群的互動，已經讓越來越多人變成線上遊戲一族。

MUD改變電腦遊戲世界的結構

線上遊戲最早起源於1970年末由英國艾賽克斯大學學生Roy Trubshaw所創造的冒險性遊戲「泥巴」(Multi-User dungeon or dimension, MUD)，它指的是一個存在於網路、許多人都能參與、使用者可以增加的虛擬實境，是一種文字化的線上遊戲。它的要求是需要有一部電腦作為MUD的伺服器，控制裡面的玩家所經歷的事件和場景轉變，MUD可以說是現代線上遊戲的雛型。

網路遊戲之所以會風行，是因為它是一個可以創造自我的虛擬世界；在遊戲裡，玩家就像戴上了面具，每個人都可以在線上扮演著不同角色，裝扮成與現實生活中完全不同的自我。透過這個角色，玩家可以在遊戲中隨意遊走探險，也可以與其他玩家對話與交往，經由頻繁的互動，一起作戰或交談，產生了情感上的連結，接著發展出一個新的虛擬社會結構。

網路遊戲是在同一時間有上千上萬人在線上，藉此可以認識很多朋友，不管現實距離有多遙遠，甚至是不同環境背景的人，也會因遊戲而碰在一起；像是另類的交友網站，但同時具有遊戲的樂趣。如果在現實生活中遭遇到挫折與失敗，也可以藉由線上團體的安慰，或是以遊戲獲勝的方式，來取得心靈上的慰藉。另外，線上遊戲吸引人的地方在於它會不斷更新，從早期在遊戲中僅僅只能以文字聊天，隨著科技的發展，現在可以在對話中加入虛擬人物執行表情、動作...等等。遊戲內容也可藉由網路來直接更新，每過一段時間就有新的關卡、新的角色供使用者選擇，這也是網路遊戲與單機板遊戲最大的差異，怎麼玩也不會膩，這是線上遊戲受歡迎的主因之一。

線上遊戲衍生問題令人擔憂

不過現在有許多的社會問題及健康方面的顧慮來自線上遊戲，因為遊戲裡充斥著暴力，像是打怪練功，需要使用武器來殺死怪物取得經驗值升級，若是在遊戲中與其他玩家發生衝突，常常也是以武力解決殺掉對方玩家。不管什麼時間、地點，遊戲裡都充滿著暴力，因此才說線上遊戲裡的暴力程度對社會有著影響。當一個人一直待在充滿血腥暴力的環境，而且在其中殺害生命是一點法律和懲罰也沒有的時候，在不斷的潛移默化之下，會令道德感降低以至於產生偏差行為，又或者因為司空見慣了而不會去在意，對相關議題產生冷漠心態。



目前最熱門的線上遊戲之一：魔獸世界。圖片來

源：魔獸世界官方網站

在虛擬的世界中，可以隨意扮演自己喜歡的角色，透過不同玩家的參與，一方面可以享受多人對打的刺激感；另一方面可以結交到不同的朋友，當然這也是許多上班族與學生，下班或放學後的休閒娛樂，可以減輕個人的壓力也可以藉機滿足真實世界中，個人無法達到的角色地位與慾望發洩。有的人在真實世界中或許沒有虛擬世界過得愉快，虛擬世界可以任意發揮自己想要的角色，將一天的壓力發洩其中；但是關上電腦，還是要回歸到真實世界。

現代人的生活跟傳統年代的生活差異很大，現代人的壓力過大，當理想的我無法被現實的我所滿足時，會產生落差，甚



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

- 關余膚色 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，或值得紀念的人事物。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
陳思享 / 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

至會發生失序等狀況，因而爆發自殺危機。在虛擬世界裡，玩家可以充分藉由各種角色去扮演，有的扮演壞人，有的扮演好人；我們可以發現現實世界的我跟虛擬世界中的我，所選擇的角色差異很大，主要在於補償作用，有的人希望藉由虛擬世界中的角色來滿足現實中無法完成或達到的角色，利用這樣的交換來滿足自己，達到身心的平衡。當然虛擬世界畢竟只是虛擬，終究還需回歸真實世界，透過短暫想像來宣洩或抒發並非壞事，但若太過沉迷，就產生弊端。



橙色的季節 唯美「柿」界

新竹九降風吹起陣陣柿香，一片澄黃映入眼簾，那既是辛苦的結晶，也既是甜美的滋味。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0