



## 虛擬暴力 是悍還是憾

2013-01-11 記者 張芮瑜 報導



2011年，挪威一名極右派份子，持槍掃射夏令營營地，殘忍屠殺76人。2012年，一名未成年男孩闖入美國康乃狄克州新鎮的小學內，瘋狂射殺20名小學生，最後舉槍自盡。這件血案在悲傷尚未褪去之時，隨即引發爭論的，除了一直以來的槍支管制政策外，還有暴力電玩對玩家造成的影響。

### 浮上檯面的虛擬暴力

2011年7月22日，挪威一名32歲的極右派份子，在挪威烏托亞島上拿槍掃射參加夏令營活動的青少年，造成共76人死亡。沒想到事隔一年數個月，這起震驚全球的悲劇或多或少隨時間隱沒之時，2012年12月14日，康乃狄克州新鎮的小學內又發生一名青少年射殺小學生的案件。兩起事件發生地點相隔一片大西洋，時間也差距甚遠，但是悲劇的發生掀起對過往事件的討論聲浪。兩起槍殺血案的共同點在於，兇手皆有玩暴力電玩的嗜好，也因此引發輿論對暴力電玩的撻伐。

根據報導，挪威夏令營槍殺案的兇手安德斯在他長達1500頁的日記中表示，玩《魔獸世界》可以掩人耳目不受別人懷疑；而《現代戰爭2》則可以「演練」一些殺人行動的細節。美國康州小學血案中兇手藍札最後自殺身亡，但他的同窗佛羅斯特回憶，藍札似乎對名叫《反恐精英》的電玩很感興趣，平時鮮少與人互動交談的他，會和其他同學一起玩電玩。他記得藍札選用的武器正是M4軍用攻擊性步槍和葛洛克手槍。

這些報導一出，引發社會大眾和孩童家長對暴力電玩的恐慌，學界也爭相探討暴力電玩對玩家所造成的影響，美國政府間甚至出現禁止暴力電玩流通的呼聲。然而，對於暴力電玩的定義卻又眾說紛紜，因為現今市面上許多電玩都含有血腥暴力的成份，揮刀殺人以得到獎勵經常是許多線上遊戲晉級的方式之一。

有打電玩經驗的大四學生陳祐元表示，「並非所有血腥的電玩都可以算是暴力電玩，必須依照殘暴的等級，像是可以隨意、無意義的殺光路人的《俠盜獵車手》就可以算是暴力電玩。」他認為「如果單只有濺血等血腥畫面，那麼《小朋友齊打交》這類最早期的遊戲，也可以被歸類為暴力了，所以應該是依照暴力的程度和意義來定位。」



電玩雖是虛擬遊戲，但對玩家造成的影響不容小覷。（圖片來源/wason.pixnet.net）

### 現實與虛擬的轉換

將電玩視作單純的遊戲，享受在團隊合作或是相互競爭的快感中，或是將自己沉入虛擬空間中，以個人意志在遊戲中盡情強取豪奪，導致的影響層面又是另一回事。偶爾會打電玩抒發生活壓力的大三學生楊敦元表示，打電玩有時會達到發洩情緒的目的，但也多多少少會影響人格。在電玩中砍殺的是人類或是非人類，得到的滿足感是不同的；而玩有血腥暴力成份的電玩，和一般電玩得到的滿足感，更是不一樣，「有時打電玩追求的是真實感，因為現實生活中不可能發生，所

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

以在電玩中希望越像越好。」

關於打暴力電玩是否真的會對玩家產生影響，一直以來也是學界不斷爭論的議題之一。長期做暴力電玩研究的交通大學傳播與科技學系林日璇老師表示，暴力電玩不可否認會對玩家產生短期認知上的影響，但是目前為止並沒有研究能夠證明，玩暴力電玩和社會上種種犯罪案件有關係；或許更多影響是來自家庭、新聞廣告和社會環境等等，「會這樣認為的人真的把暴力電玩看的太重了，其實影響力沒這麼大。」林日璇老師說。

## 以法制暴的分級制度

至於該如何減低暴力電玩對心智尚未成熟的未成年玩家的潛在傷害，林日璇老師認為，對各種電玩做嚴格的分級制度會是更有效的措施，分級制度能夠或多或少避免孩童接觸到暴力電玩，雖然有措施必定有漏洞，但至少對現階段來說是不無小補的。

向來以自由和法治風氣盛行的美國，早在2011年6月底有過一波關於暴力電玩的論戰，加州參議員認為，市面上販售流通血腥暴力的電玩，對未成年孩童有不良影響，因此立法禁止販賣此類電玩給未成年的民眾。該法案卻被美國最高法院認定違憲。美國最高法院認為，電玩軟體和書本、戲劇等其他創作形式一樣，在美國憲法當中享有言論自由。

加州政府雖然引述了一些兒童心理學家的研究，闡述血腥暴力電玩和兒童行為的關聯，但是最高法院判定指出，這些統計數據還有許多曖昧不明的癥結點，也無法提出充足的科學證據，證明血腥暴力電玩對兒童確實有負面影響，因此不能夠推翻電玩所受到的憲法保障。美國最高法院在聲明中強調，政府無權代替家長決定，孩子應該或不應該接觸哪些創作內容。

相較台灣也有類似爭議，在2003年公布的「兒童及少年福利法」第二十七條第一項明定「出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級；其他有害兒童及少年身心健康之物品經目的事業主管機關認定應予分級者，亦同」。經濟部工業局依據兒少法的授權，也發布「遊戲軟體分級管理辦法」，其中對各分級有清楚明確的規範，不只電腦遊戲，時下流行的App遊戲也包含在管制的範圍內。針對暴力情事，若「涉及人或角色被傷害之攻擊、殺戮等血腥、殘暴或恐怖的畫面，令人產生殘虐印象。」列為限制級，18歲以上使得使用。18歲的限制以下，更有15歲、12歲、護級、普級等區別。

身為兩個兒子的家長章清鳳表示，孩子都已經升上高中、大學，每天打上一場電玩的習慣也好幾年了，但是她對兒子們接觸電玩的類型、種類，毫無頭緒。青少年的家長普遍對電玩少有接觸，也很少花心思深入了解，分級制度的實踐，能夠樹立家長在對電玩做初步判斷的準則，達到保護的功效。



2012年修訂的管理辦法將以往的四級制改為五級，管理細緻化。

(圖片來源/3c-player.blogspot.com)

## 對待電玩該平心而論

暴力電玩的討論向來眾說紛紜，台灣對於電玩的接受度更不比美國來的大，許多家長對於電玩的態度仍保守，將打電玩視為戕害身心的陋習，甚至一味的將青少年的反社會人格、暴力思想歸咎於電玩，但是電玩帶來的正面效益往往被負面抹滅掩蓋。其實電玩被歸類為一種傳播媒體，對人造成的影響不應該用放大鏡檢視，若能站在平等理性的角度探討電玩所導致的影響，將能夠更正確有效的提出免於受暴力電玩影響的方法。



那些年 爸爸與芭樂的回憶

在阿爸生日那天，摳摳憶起爸爸與芭樂的故事。

變化自如 幕後的聲音演員



資深配音員蔣篤慧，娓娓道來身為臺灣配音員的酸甜苦辣。

