



## 電玩 亦是人生

2014-03-23 記者 彭士捷 文



「電玩」對於許多人而言，有的視為珍寶，有的卻不屑一顧。對於不喜愛電玩的人來說，玩遊戲就是一個浪費時間、浪費生命的事情，與其花上百上千個小時專注在電腦螢幕上，還不如多看點書、多做點運動。但對於喜愛電玩的人來說，玩遊戲不僅是一項極佳的休閒娛樂，更能夠讓自己開闊眼界。不論是在網路世界還是現實生活中，都能因此獲得更多社交機會與另類的學習環境。

當然，若是能夠將電玩遊戲視為一種正當休閒娛樂的存在，試著透過遊戲獲得成就感，相信這對於身心靈都會有著極為正向的影響。

### 懵懂的線上遊戲初體驗

還記得在小學階段，最讓我印象深刻的三款線上遊戲分別是：《競馬樂園》、《爆爆王》、《三國演義Online》。《競馬樂園》是最早期的Web Game之一，主要以賽馬做為主軸，玩家儲值點數購買馬匹，並且訓練牠在競技場上獲得勝利。當然，如果只有這麼無聊的遊戲內容當然不足以讓我感到印象深刻，最讓我喜愛的還是這款遊戲帶給我的良好教育。

在《競馬樂園》中，玩家可以選擇購買成馬或是小馬，成馬可以直接進行比賽，為你獲得獎金。但是購買小馬，你可以從小就選定一個重點方向培養牠，就看你重視的是速度、耐力還是爆發力等等。除了依照自己的喜好量身訂做賽馬之外，購買小馬最大的好處就是當你花上全部心力培養牠的時候，牠就真的像是你現實生活中的寵物了。

那種自己親手養大的馬兒在競技場中奔馳的感覺，至今難忘。尤其是我的愛寵提摩斯，擁有「追入」屬性的牠，往往在終點線前將對手一一超越，為我賺到大大把的點數。透過這款遊戲，我深刻地學到投入多少，得到多少的概念以及對於寵物的愛與關懷。

小學五年級的時候，順應潮流地接觸到《淡水阿給》，後來換了一家新的代理公司，改名為《爆爆王》。這款遊戲是我第一次接觸到的線上回合制遊戲，也是我真正開始在網路世界有自己生活圈的開始。

顧名思義，《爆爆王》就是一個不斷放炸彈炸死對手的遊戲，戰鬥模式與遊戲機中的《炸彈超人》大同小異。雖然許多人認為這款遊戲很幼稚與無腦，但基本上，從一個玩家在《爆爆王》的成就足以判斷這個人這輩子在電玩遊戲中能夠達到得高度，因為這是一款極為吃重操作、反應與心機的遊戲。



爆爆王看似簡單可愛，其實操作難度相當高。（圖片來源／遊戲橘子）

在這款遊戲中，我曾經歷了很多事情與感悟。例如從剛開始玩就一直被當成假新手而遭到辱罵與踢出遊戲時，我就深刻體會到人的忌妒心與猜疑有多麼可怕。我相信這對於一個小學生而言絕對是一個殘酷卻良好的社會化學習過程。

其後也在一次又一次的遊戲中認識到了許多好朋友，也收了一個年紀比我大的日本網友當徒弟，以及追到一個網婆（虛擬世界的女朋友）。只是該名日本網友在告知我其實他是日本人時就果斷被

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

我逐出師門了，因為那時候學校的社會課剛好在上二次世界大戰的歷史。至於網婆的部分，在我看到網路人妖充斥的新聞之後也已果斷拒絕往來。可以說，《爆爆王》的出現，讓我提早體會到人生中的悲歡離合。

## RPG 遊戲中的虛擬社會

在小學六年級的時候，我開始嘗試RPG類型的線上遊戲：《三國演義Online》，與我哥一起在三國演義的世界中闖蕩。我們打怪練等，加入公會，賺錢賺到遊戲裡的富豪榜前十名，也結交了許多忘年好友還有勢不兩立的仇家。

這款遊戲帶給我的回憶多不勝數，除了組隊打怪之外，也經歷了許多事情，最重要的是更加學會如何與人溝通。不論是與盟友的日常往來、組隊打怪的奮鬥日子，還是寶物或補品交易，都在學著與人溝通的技巧。

在遊戲世界中，所有角色都是平等的，即使現實生活中只是個小學生，但只要有實力，依然會得到尊敬。當然，身為一個小學生，有好處也有壞處，好處就是人們會更加照顧你並且時常教導你人生大道理。壞處就是時常與人結仇，不過以前的RPG遊戲通常不會設置禁止PK制度，我想這也是一種鼓勵競爭的體現。



十年前的線上遊戲三國演義Online畫面。（圖片來源／天極網）

值得一提的是，似乎在以前的RPG遊戲才能真正體會到一個社會的感覺，許多之後推出的同類型遊戲，都越來越強調畫面的美感與「免月費」制度，導致玩家間的交流越來越少而外掛卻越來越多，這也是為什麼我始終不再接觸RPG遊戲的原因。

## 回歸現實 Dota電子競技

隨著年齡的增長，我漸漸發現將時間與精力投注於虛擬世界當中是非常不明智的。畢竟一款遊戲很難永久生存，尤其是MMORPG系列，壽命通常都很短，導致在遊戲中認識得好友們總歸會煙消雲散。而Dota類遊戲不僅耐玩、壽命長，更能使人們透過團隊合作來加深現實中彼此的友情。

例如當年國高中的時候，最快樂的回憶就是每天放學和三五好友一起衝去網咖包台玩《魔獸爭霸》，不僅可以放鬆課業壓力，三國、信長等名詞更成為同學間最常聽見的話題，儼然形成了一種次文化。即使老師常常對我們有所誤解，總是認為打信長的都是壞學生，但其實Dota打得好的學生是非常難能可貴的，因為這遊戲的確很需要動腦。

上大學以後開始接觸《英雄聯盟》（簡稱LOL），透過時常與同學及學長姐們一起打LOL，也加深了彼此之間的感情。系上更是自己組成了一個Facebook社團「傳科LOL王者之顛」，由綽號「黑橘」的02級學姐楊雅涵擔任團長，常常帶領學弟妹們走向勝利。綽號「大鼻孔」的李彥璋學長也常常透過LOL尋找劇組人才，提拔學弟妹，對此我也常常在心中充滿感激。



系上自組英雄聯盟社團，方便組隊遊戲。（圖片來源/Facebook截圖）

總而言之，適當地使用電玩遊戲，除了能夠做為休閒娛樂，使人們放鬆心情之外，更能夠拓展自身的人生經歷。透過電玩，一邊放鬆壓力的同時，更能學習到許多現實世界中難以獲得的經驗。

### 總編輯的話

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。

▲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