

淺談手遊

手遊、電腦網路遊戲等，皆是時下青少年最愛的休閒，常常玩到忘我、忘記吃飯、忘記睡覺、忘記作業、忘記上課、忘了所有現實生活中的事情，取而代之的是網路世界，遊戲世界，彷彿這個虛擬的世界，已完全取代真實世界的樣貌。國外屢屢有類似新聞，父母玩手遊，玩到忘記孩子、寵物，把孩子或寵物活活餓死，台灣也有新聞是，幾天幾夜泡在網咖，連續90，100小時以上沒有闔過眼，到最後暴斃在電腦前，等到身體變硬了，才被服務生，或者隔壁桌的客人發現。雖然有這些例子，仍舊有越來越多的青少年，沉迷在網路遊戲裡面，無法自拔。

今年5月25日，世界衛生組織正式將遊戲成癮定調為「**遊戲障礙**」並列入疾病分類之中，希望能藉由醫療介入，協助這些沉迷在網路遊戲的人可以脫離成癮。今天不談醫療部分，而是來探索沉迷於網路手遊的心路歷程，思索或許可以從另一個角度來給予成癮一個鬆脫與改變的機會。

多年前「南方四賤客」這部卡通，有一集曾播出沉迷於網路遊戲這個主題，這集描述裡面一個資深玩家，幾乎24小時掛在遊戲世界中，以至於練功練到極致，沒有任何玩家可以對抗他，屢屢被秒殺，南方四賤客也幾乎放棄這款遊戲，後來遊戲公司知道這件事情之後，覺得事態嚴重，因為玩家一個一個棄遊，最後將終極武器(存在一個USB，鎖在公司保管箱裡面)拿出來，交給南方四賤客其中一位的父親，由他進入遊戲，將此終極武器交給自己的孩子，然後把這位資深玩家在遊戲裡的人物砍死了，才挽救了這個遊戲世界。

對於南方四賤客來說，這個遊戲世界是如此真實，當你跟隊友一起組隊出去打仗，如果贏了，那種成就感是非常強烈的，但反之，如果不論怎麼練功，就是打不過別人，那種挫折也很強烈。對於在真實世界中的青少年來說，如果學業或者人際關係不佳，則網路世界，我只要待越久，花的時間越多，我的功力就會越來越高，相對的，我能夠打敗的人就越來越多，而大家一起組隊去攻擊敵方，也會營造出團隊革命情感，對於人際關係不佳的青少年來說，能在這裡得到群體的歸屬感是非常具有吸引力的！有的網路遊戲公司，為了營收，還會出很多很多不同的禮包，或者不同的道具，而這些禮包或道具是需要花錢去購買，遊戲商會宣傳，買了這些禮包

或者道具，則你的功力會增加多少百分比，而這些數據對於想建立自己網路世界王國的青少年來說，會毫不考慮的砸錢下去，即使花盡了所有零用錢、打工賺來的錢，還是願意，甚至於有些青少年因此走偏，不惜以犯罪方式得到這些金錢，來建立自己的手遊王國。在真實世界中，不論是學業、人際、或者工作，努力不見得會成功，而且需要花很長的時間去經營，才能得到一點成果，但遊戲世界，你只要一個按鍵，買下一個禮包，實力的提升是瞬間，而實力越高，其他玩家對你的看重，甚至於敬重就越高，所得到的回饋是立即性的，而且非常有成就感。兩相比較，當然對於這些現實生活中屢屢遭遇挫敗的青少年來說，網路遊戲世界有不可抗拒的吸引力！這會形成一種惡性循環，手遊世界越來越壯大，真實世界很容易脫軌越嚴重。

這樣看來，似乎脫離網路成癮是不可能的任務，真的是如此嗎？或許我們可以問自己幾個問題。

1. 虛擬世界可以存留多久？
許多手遊，因著時間推移，一一下架，遊戲開發商的工程師無法有更新的創意，玩家感到了無新意，一一棄遊，遊戲商因退遊人數不斷增加，最後放棄這款遊戲，而開發新的遊戲，過去所累積的功力，瞬間歸零。當然很多人因此選擇玩下一個遊戲，但是請問問自己下面的問題。
2. 當同伴一一離開時，遊戲人數到達某種飽和程度、玩1-2年以上的玩家，新鮮感慢慢消失，此時就會有夥伴一一離開，當昔日一起作戰的夥伴離開時，那種凝聚力與歸屬感也會隨之瓦解。
3. 當不得不面對真實世界時，求學階段的青少年可以逃學，可以流連網咖，或者關在房間沒日沒夜玩手遊，但終究有一天得走出虛擬世界，進入真實世界，父母有一天會老，無法再讓青少年當啃老族，或者重要他人因病離開，此時就是不得不面對真實世界的時候了。

當你面臨以上幾個問題時，當初所經營累積下來的虛擬成就，能留下多少？能帶多少到真實世界中？答案應該是零，回首過往，一切皆成過眼雲煙，而此時卻已失去為自己人生打拼的最佳時機，只能成為社會下層階級的人，這樣的人生是自己所想要的嗎？或許心中已有答案。

線上申請開放囉!!

A 符合弱勢學生身份

B 完成學習歷程檔案建置

C 學期成績及格或進步



線上申請

請由單簽E化平台登入
<完善弱勢協助補助系統>申請

學習歷程獎勵

A+B+C=  \$1000元/每人限申請一次
即日起開放系統申請，至名額額滿為止。

只要符合三條件，就能獲得1000元獎學金!

洽詢單位：諮商輔導中心 陳儀婕
(04-23924505 分機2383)

