
3-3

電玩，讓牧者變成 路人甲？

有天，一位牧者和我談起教會年輕人的事工。他對於時下的電子遊戲文化，有很濃厚的興趣。於是我們開始了對話——

牧者：在我牧養的年輕弟兄當中，電玩是很普遍的休閒活動。甚至在團契聚會時，也有人偷著玩……我認為這是撒但在這個時代用來迷惑年輕人的工具。每次年輕人聊電玩，我就被晾在一邊兒，從牧師變成路人甲，只能傻傻陪笑。

這好像是我在牧養上永遠無法觸及的黑洞。我想多瞭解一點，但又不得其門而入。

筆者：我非常能體會您的挫折感。我盡量試試用簡單明瞭的語言，來回答您對電玩的疑慮，對新一代的電子遊戲，給出基本的輪廓，不知可否幫助您，讓您和年輕人打成一片（我是否太樂觀）？

不過，首先我想指出，您剛才的話裡，至少有兩個假設性的

描述，第一，電玩只是年輕弟兄的休閒活動，與姊妹無關。第二，電玩完全是負面的，是撒但迷惑人的工具。透過以下的討論，我相信您會對電玩有更完整的圖畫，幫助您下結論。

當代電玩的新風貌

牧者：我年輕時也打過電玩，那時流行的《俄羅斯方塊》或《小蜜蜂》。印象中打電玩必須先買遊戲機，要不然就得去電玩店。現在的電玩應該很不一樣了吧？

筆者：《俄羅斯方塊》和《小蜜蜂》？年代有點久遠啊！這二十年來，電玩經歷了許多的變革。首先，隨著個人電腦的普及，許多遊戲，包括《俄羅斯方塊》和《小蜜蜂》，後來都搬到電腦上玩了。

而九〇年代後，您剛提到的遊

戲機從傳統的陽春版，進化成為很複雜的 console game（單機遊戲）。console 其實就是新一代的遊戲機，幾家大型電玩公司，如索尼（其 Play Station 系列，至今方興未艾）、Nintendo（即「任天堂」。這些年很紅的「體感」遊戲 Wii，就是他們旗下的產品）、微軟（X-Box 是其代表作），都推出了自己品牌的 console 和遊戲軟體。

早期陽春版的遊戲機，只能讓你玩已經安裝好的遊戲，無法再安裝新遊戲。玩法、規則也很簡單，沒有角色扮演，故事情節就更別提了。畫面死板，欠缺想像力，也沒有炫麗、震撼的音效。

console 就不一樣了，可以讓你更換著玩各式各樣不同的遊戲（當然，這得花錢買）。新一代的 console 遊戲極具聲光效果，畫面做得細緻、逼真，有立體聲環

繞音場（玩家需要買專業的音響喇叭）。

還有公司砸錢為遊戲裡的故事角色，量身訂做主題曲，請專業管弦樂團、流行搖滾樂團配樂。電玩大廠如 Electronic Arts（當紅遊戲 Mass Effect 的發行公司），甚至雇請好萊塢劇作家，為遊戲編寫故事劇情，陣仗絲毫不遜於好萊塢電影製片規格。

因此，每當有重量級的遊戲推出新版本，如紅透半邊天的 HALO，或是極具爭議性的 GTA（Grand Theft Auto），年輕人趨之若鶩，爭先搶購。

新一代的 console 可以接上網路，或是 LAN。如此，兩個人，甚至更多人，可以一起在網上玩。有些年輕人還會在家裡開 LAN Party……

LAN Party

牧者：什麼是 LAN？什麼是 LAN Party？

筆者：LAN 就是區域網路（Local Area Network），和開放的網路（Internet）不一樣，LAN 只能在有連線的區域使用，是封閉的網路系統。

年輕人在家裡開 LAN party，就是把幾台 console 機器連接起來，呼朋引伴一起打遊戰。有時一打就好幾個小時。也有週六打整晚的。這也是為什麼主日早晨，有些年輕人爬不起來敬拜的原因。

因為「對打」需要很專注，頗耗體力，LAN Party 上通常會有些吃的、喝的，像 pizza、可樂、炸雞等以補充能量。這些一起打遊戲長大的哥兒們，彼此有一種難以言喻的情感，凝聚成他們自己的特有文化。

在一般人的印象裡，console 遊戲是年輕男性的天下。但 2013 年 Microsoft 針對 X-Box 用戶所做的研究，結果出人意外：console 遊戲的女性人口，已攀升至 40% 以上。這個現象值得注意。

硬派遊戲和休閒遊戲(**hard-core v.s. causal**)

牧者：我看到很多年輕人在 iPhone、iPad 上打遊戲。那些也是 console game 嗎？

筆者：那不是 console game，而是 online game（線上遊戲），像 2016 年爆紅的 POKEMON GO 就是一種整合了 GIS（地理資訊系統）技術的 online game。拜網路科技及智慧型手機的普及，online game 成了玩家的新寵。

online game 可以粗分成 hardcore（硬派遊戲）和 casual

（休閒遊戲）兩大範疇（console game 也可以如此區分）。所謂的 hardcore，是指那些需要大量時間和高度技巧投入、需要有破關策略的遊戲，如 MMORPG 型或 MOBA 型的遊戲。通常遊戲規則較複雜，有故事劇情，有角色扮演，有團隊對抗。

MMORPG 是 Massive multiplayer online role-playing game 的簡稱。目前最受歡迎的 MMORPG，是 WoW-World of Warcraft。這是很典型的大型角色扮演遊戲，賣點是有精彩的故事情節，你可以和來自世界各地的玩家，在網上一起玩角色扮演。

MOBA（Multiplayer online battle arena）遊戲類型的特色，則是團體對抗。目前當紅的英雄聯盟（LoL-League of Legends），需要玩家分成兩個團隊，目標是攻佔對

方的城堡，搶奪資源。這遊戲沒有明顯的故事劇情，就是純粹的團隊競爭。

玩 hardcore 遊戲的，都是比較專業、高投入的玩家。據統計，他們一週至少花二十五個小時在這些遊戲上。相對於 hardcore 需要較高的進入門檻，玩 causal game 就簡單親和多了，玩家只需要一個智慧型手機，不需要高階技術、角色扮演、團隊策略。想玩就玩，想停就停，很隨性。植物大戰僵屍（Plant v.s. Zombies）、Candy Crush Saga 等，都是時下很受歡迎的 causal game。很多人以為，花在 casual game 上的時間，一定會比 hardcore game 少。其實不見得！為了闖關晉級，有人可能天天熬夜、上癮成癖、不能自拔、錢財入不敷出（特別是經濟能力較弱的學生）。

關於上癮

牧者：所以我說電玩是撒但拿來殘害年輕弟兄的工具。沒錯吧？

筆者：上癮，的確是電子遊戲最大的問題。但是任何事（即使是好事），若不節制，都可能被撒但利用：吃甜食上癮，上網癮，購物上癮，愛漂亮上癮，工作上癮（工作狂），感情上癮（愛情奴隸），政治上癮（狂熱分子）……把任何人、事、物擺在上帝的位置上，都是在製造偶像。

而且，不要以為只有年輕弟兄打遊戲會上癮，三、四十歲的姊妹一樣不能倖免。據 Casual Games Association（CGA）所作的一項統計，玩 causal game（休閒遊戲）的，高達 74% 都是女性。以 Candy Crush Saga 為例，這家公司利用 Facebook 為平台，吸引二十五至五十五歲的女性玩家，完全就是看

準了姊妹們的社交關係取向。你所牧養的姊妹，可能很多都淪陷了，甚至花不少錢在上面呢！

暴力電玩會使人暴力嗎？

牧者：除了上癮，美國最近一連串的大型槍擊案件，很多人都歸咎於遊戲暴力的影響。這些兇手一定是玩太多暴力電玩，才把真實生活當成是遊戲場景，大肆屠殺吧？

筆者：暴力電玩大行其道，的確令人擔心！特別是近年來，Rockstar 公司推出的 GTA 系列遊戲，極具爭議性。其內容充滿暴力和犯罪，如偷車、販毒、虐待人質、搶銀行、脫衣女郎……角色扮演徹底脫離了道德的約束。只要耍狠，夠厲害，就可以逢凶化吉、逃脫 FIB（遊戲商為避免官司，故意把美國聯邦調查局 FBI 寫成 FIB）的緝捕。如果不幸中槍進醫院，傷癒

出院後，可再幹一場！若是被逮，出獄後又是一條好漢！罪犯總是可全身而退，重新來過，不必負責任，也沒有後果。

電影 Spring Breakers（放浪青春），描述三個女大學生放春假，手頭緊，需要錢。其中一位女生，說服姊妹淘聯手去搶劫：「只要假裝是在打遊戲就行！（Just pretend like it's a video game!）」這句台詞十分經典，常被用來證明暴力電玩的負面影響力。

值得一提的是，比起看電影和電視，研究發現：電玩需要玩家更多程度的心理投入，特別是 RPG 角色扮演的遊戲，玩家會透過一種「角色認同」的機制，把自己想像成那個角色。這使得電玩對人身心的影響，高於其他的電子媒體。

目前，學術界對暴力電玩影響力的實證研究，可信度比較高的，

都僅止於短期效果的研究。他們發現：讓受試者玩有暴力傾向的遊戲（如 First Person Shooting），短期內玩家的暴力傾向（aggressive）會增強。如果讓受試者玩幫助人的遊戲，他的助人傾向（pro-social）也會增強。不過，這些都是短期效果，只要過一段時間，這些效果就會減弱或消失。（參：林日璇博士 Lin, J-H.，有關短期暴力效果研究論文）

而有關長期效果的研究，目前都是靠問卷調查，變因難以控制，可信度打折扣。而且並無定論。也就是說，一個人是否會有暴力傾向，和他是否「長期」曝露在暴力媒體的環境裡，關係並不確定，有待更多樣本的累積和追蹤（請參閱 ESA — Game and Violence, 2013）。

電玩使人愈來愈孤僻？

牧者：除了暴力和上癮以外，

我還懷疑，那些沉溺於電玩的人，性格會愈來愈孤僻，與人愈來愈疏離。因為他們花太多時間在電玩上，大大減少了與人的社交。是吧？

筆者：花太多時間在電玩上，無可避免會影響在「現實生活」中與其他人的社交。但不要忘了，很多遊戲，都需要和網路上的其他玩家高度互動，共謀策略，團隊必須有效地合作。而 LAN Party 更是一種因共同興趣、嗜好結盟的社交活動。

根據 ESA（Sales, Demographic and Usage Data）在 2013 年的調查統計，62% 的玩家，會與其他人（包括父母、配偶、其他家人及朋友）一起玩電玩。無疑，玩家有自己的文化、社交圈，甚至自己的語言符號。他們自成一個社區、一個國度。所以有人認為，新一代玩電玩，並非與社交完全脫節。

當然，也有人懷疑，這種「虛擬世界」裡的互動和角色扮演，算不算得上是「社交」？是否使人陷入更深的孤獨和疏離？有可能！但社會學家對此尚無定論。正、反兩派各持己見，互不相讓。

虛擬可以代替現實嗎？這個問題，不斷被提出來討論！幾年前美國很火的遊戲 *Second Life*，曾引起過廣泛的討論。許多人厭倦了在現實生活中不斷是失敗者，於是在虛擬世界「另起爐灶」。在 *Second Life* 裡，人們可以更換角色，受人尊敬，交友廣闊，可以成為億萬富翁、地產大亨，過更自由自在，也更有意義的生活……

這也算是一種自我救贖吧？可惜回到現實世界，會有更大的挫敗感。我十分期待神學院中，有學者可以從信仰和教牧輔導的角度，來研究、探討這方面的問題。

電玩有任何正面的功能嗎 (如果有的話) ？

牧者：耶穌基督是唯一的道路、真理和生命，只有祂能使人重獲新生！除祂以外，別無拯救。以別神代替耶和華的，愁苦就必加增。你應該也同意，電玩是很負面的活動吧？

筆者：其實電玩的種類太多，你無法一竿子打翻一整艘船。就像電影、網路、音樂，以及其他媒體一樣，可以是負面的，也可以是正面的。在下面幾個領域裡，電玩其實有它較為正面的作用：

教育——ABC News 曾深入報導，美國海軍針對成人做過一項研究，發現電玩遊戲可增強手、眼協調能力，提昇認知能力，幫助人對周圍環境更準確地分析，更快地反應 (split-second decision making) 。

現今很多教學，都大量運用遊戲，以求寓教於樂。以遊戲增強學習動機，gamification（遊戲化，在非遊戲的場合中使用遊戲的元素）是現代教學上很時髦的概念。孩子不就是在遊戲中學習的嗎？由美國國會支持的一項研究（Education Development Center and the Ready To Learn Initiative, 2009）發現，語言遊戲軟體，對學齡前幼童學習發音、辨識單詞，有很明顯的輔助效果。不過，前提是父母或老師和孩子一起玩。所以，請父母不要拿遊戲機給孩子做保姆。

專家建議，六歲以前的孩子，不要玩闖關或射擊的遊戲。研究發現，這類的遊戲，會大幅縮短孩子們的注意力。對於喜愛音樂的人來說，音樂遊戲軟體可學習作曲技巧、進行不同樂器的組合實驗，還可模擬大型交響樂團，一圓音樂家

之夢。而且，低成本。

醫學——類似 Wii 具運動性質的體感遊戲，愈來愈受到醫學界的重視和應用，特別是在物理治療和復健上，相當有效。加州大學柏克萊分校 Helen Willis 神經醫學研究所，在 2011 年發佈的研究報告〈Playing video games helps adults with lazy eye〉指出，電玩遊戲可以幫助弱視（視神經退化）孩童及成人，增強視神經的敏感度。

這是一個很驚人的發現。一般認為，視神經在分化完成後，就無法改變，所以成人弱視被認定無藥可醫，現在有了契機。

軍事——最早的遊戲就是從電腦軍事模擬開始的。把數學模型程式化，用來計算、預估武器的威力和精準度。後來慢慢演變成更完整的戰事模擬，成為電玩遊戲的前身。這些遊戲雖然是暴力的，卻非

全然負面。

美國政府為節省軍事預算，把許多實戰演習搬到電玩上，做為訓練的一部分。透過模擬戰爭情境，學員們學習在什麼狀況下，可以開槍或發射飛彈，什麼時候該找掩護（或掩護同袍），以避免發生重大傷亡。

中國解放軍在 2013 年初，也推出其首款軍事遊戲，取名〈光榮使命——渡海奪島〉，以釣魚台為背景，日軍為假想敵。這些遊戲逐漸在現代軍事訓練裡，取代了耗資的傳統軍演，更環保、節能。

結語

隨著遊戲人口快速成長，電玩不再是一種私人的娛樂。電玩和電影、流行音樂一樣，成為當代文化的重要部分。

不可忽略的是，很多八〇後傳道人是打電玩長大的，現已陸陸續續「出爐」，加入教會事奉的行列，轉戰神國戰場，以 2016 年爆紅的 POKEMON GO 為例，我看到不少二、三十歲的教會團契輔導也加入了這一波「抓」神奇寶貝的行列。

電玩勢必對教會文化和牧養生態，帶來可觀的衝擊！

* 本文原刊於第 65 期《舉目》雜誌。（OC 海外校園出版）

* 特別感謝林日璇博士，提供意見並幫忙審閱。