



手指揸著眼在字裡行間探險
或沉思悠悠低谷，或停頓蒼鬱林道、或勇闖巍峨山巔
哪一段都可以是起點
有風的時候 便讓它拂上滴了汗的臉
走過崎嶇，就能讀享蔚藍晴天。

\\天下雜誌

Library Weekly News

發刊日期：102年11月05日

期數：102學年度第一學期第11週

發行單位：教務處

新知鮮聞

沉迷於線上遊戲是因為好玩嗎？

資料來源：《這樣想沒錯，但也不對的40件事》 冀劍制著



線上遊戲真的很吸引人。尤其是角色扮演類型，我們可以進入一個奇幻世界，扮演不同的角色，法師、精靈、鬼怪、或是半獸人，在那裡和不同的「真人」玩家一同降妖除魔、一同遨遊天地、甚至為正義而戰。

不用懷疑線上遊戲的樂趣。它當然好玩，但是，無論多好玩也是會玩膩的。大概沒有什麼固定事物能夠讓人持續玩樂而不膩吧！這應該是人的天性。所以，為了讓人持續玩下去，線上遊戲必須不斷改版、不斷增加新的東西。但是，創意總是跟不上樂趣消逝的速度，要人持續沉迷於線上遊戲也不是件容易的事情，為了這塊大好商機，程式設計師們總得想想辦法。讓人即使感到累了、倦了、膩了、煩了，還是會持續努力奮戰。

這聽起來滿奇怪的，玩遊戲不就只是為了樂趣嗎？為什麼當樂趣消失時還會想繼續玩下去呢？這就是人性有趣的地方，剛開始沉迷電玩的，或許是因為樂趣，但若持續一段長時間，大都不是因為樂趣，而是乎應人性內在的另一種渴望。

為什麼餓了還不去吃飯？累了還不去睡覺？明天要上的課還沒準備好，為何不去唸書？卻一直守在電腦面前持續打怪。這個樹林的怪已經被我殺光又復活、殺光又復活、至少也有十多次了。這麼枯燥乏味的舉動為何可以持續這麼久？理由其實很簡單，我想要趕快升級！因為再升一次級就可以換上更好的裝備，就可以更強大。看著螢幕底下那個「經驗條」不斷往前移動，只要到達盡頭就成功升級。每多打一個怪，它就往前移動一點點，看著每一個努力都能獲得成果，貪心地持續戰鬥。

如果真實人生中，也有類似經驗條一般的東西，大概很少有人會失敗了。

假如我們做任何事都有一個相對應的經驗條，每一個努力都可以看到其收穫，

在不斷的努力中，看著它持續成長，只要到達盡頭就可以成功。那麼，還有多少人會半途而廢呢？

舉例來說，如果我想要考取台大，每當我讀多一點書，就像玩線上遊戲一般可以看見經驗條往前移動，知道距離目標有多遠，而且只要到達經驗條的終點就一定會考上。那麼，我猜大多數人都能夠完成這個使命。但是，很可惜的，在我們的真實世界中，沒有這樣的東西，所以，我們常覺得努力白費，這也導致任何挫折都讓人感到沮喪，並且覺得無論怎麼努力都不會成功，這些心理障礙讓我們還沒上戰場就已經先敗了。

人們希望自己更強，並以強者的姿態生活在世界上。在線上遊戲中，只要你願意努力（或甚至只要願意花錢），它就能滿足這種感覺，也就愈沉迷於其中。雖然這是正向奮發的精神，但追逐的卻是虛擬世界的頭銜。這個成就就像夢一般，只要繼續上線，夢能持續。

進入虛擬世界之後，我們展開另一個人生，一切從頭開始，以最大的努力勝過別人、比別人等級更高、比別人更了解那世界的一切、比別人更強大。這個感覺真的不錯，只要努力就能達成，每一個人都能成為最強的戰士。然而，夢終究是要醒的，醒來之後，還是必須面對這個困難重重的現實人生。作業還沒寫、澡還沒洗、甚至飯還沒吃。而且，更糟的是，花愈多時間在線上虛擬遊戲裡，在現實世界就愈落後，也就愈想再回到虛擬世界去忘掉這一切。這惡性循環就讓人身不由己地深陷網路遊戲。

這樣的沉迷是因為好玩嗎？其實好玩只是一小部份，另一大部分則是被努力就有收穫、期待自己更強的慾望牢牢魅惑，難以掙脫。許多人因此荒廢學業、消耗健康、家庭失和、甚至手握滑鼠含笑而終。

另外，也有許多人提早發現在虛擬世界中所追求的一切都將成空，於是開始企圖遠離。這一場心理戰短時間內還不會停止，而沉迷電玩所導致的悲劇，在不久的將來，也還是會繼續上演。

【三魚網獨享好康】

10/31 ~ 11/10, 至
《陣學師：亞米
帝斯學院》討論區
回答以下問題，即
有機會獲得《陣學
師：亞米帝斯學
院》新書一本。問
題：「如果可以進
入魔法學校就讀，
你最想學習的魔
法是什麼？並說
明為什麼。」（限
100字以上）。

活動詳情請參
閱：[http://
www.ireader.cc/
index.php/
p6_01/
p6_01_detail5?
sn=220](http://www.ireader.cc/index.php/p6_01/p6_01_detail5?sn=220)

智慧小語



困難不僅僅是我們所看到的阻礙外型。
接受它、剖開它，裡面藏有進化的果實。
困難來了，運用智慧，它就是轉機。

—冀劍制