

篇名

線上遊戲對青少年的影響

作者

林奕辰。私立中山工商。資訊科。一年甲班

壹●前言

最近的青少年們爲了線上遊戲把課業與自己的健康拋到九霄雲外，每天看著電視廣告不停地介紹最新的線上遊戲，令我好奇，爲何青少年們可以對線上遊戲這般如癡如狂？線上遊戲的主要目的是要帶給人們歡樂，那爲何又有人爲了線上遊戲傾家蕩產、家破人亡？而現代的家長們爲何會禁止自己的小孩觸碰線上遊戲？彷彿線上遊戲就如毒品一般，一碰就毀了小孩的一生，它真的有這麼恐怖嗎？現在，就讓我們來探討，爲什麼線上遊戲深受青少年歡迎？線上遊戲又會對青少年們造成什麼負面影響？

貳●正文

一、青少年族群著迷於線上遊戲之原因：

「線上遊戲的新風潮，造就了遊戲產業興起，然而線上遊戲不僅讓社會大眾陌生，對遊戲產業也是全新的體驗。因爲線上遊戲的經營法則與傳統的『單機遊戲』大不相同，在摸索的過程當中，遊戲產業其實燒掉不少資金，很多遊戲公司一點也開心不起來。」《註 1》

那又爲何青少年們會沉迷於網路虛擬遊戲中呢？大致上是因爲：

1、現代線上遊戲突破傳統個人單機遊戲

目前熱門的「腳色扮演」類型線上遊戲，例如：仙境傳說（Ragnarok）、天堂、楓之谷等等…一次就突破傳統單人遊戲的遊戲，讓現代線上遊戲更多元化，它不是個人單打獨鬥的遊戲，而是與一群興趣相同的遊戲玩家，藉由網路連線，讓玩家們享受一同遊樂的感覺。

2、遊戲中的遊戲裝備、角色、場景布幕等等

現代線上遊戲的遊戲舞台設計複雜，不論是遊戲角色、裝備等等，都令人著迷，讓人不得不沉溺於其中。就拿遊戲角色來說，每個線上遊戲的遊戲角色都非常精緻，不只有男女性分別，還分爲多重職業以及各職業專屬技能等等…都深受青少年們喜愛，如圖【1】爲仙境傳說的遊戲角色，以及圖【2】的楓之谷遊戲角色，都讓青少年們爲之瘋狂，而有些線上遊戲的背景擬真度非常細緻，配合著遊戲聲光效果，能不斷的獲得感官的刺激、精神的亢奮而感覺快樂。



圖【1】：仙境傳說遊戲角色

(資料來源：作者自行拍攝於仙境傳說線上遊戲)



圖【2】：楓之谷遊戲角色

(資料來源：作者自行拍攝於楓之谷線上遊戲)

3、同儕間互相推薦、介紹

在線上遊戲中，交友容易，更可與有相同興趣的同儕、朋友互相討論，一起玩、練等級、賺取遊戲金幣等等…一同享受團體間一起遊玩的快感。

4、可以從線上遊戲中獲取「成就感」

有許多青少年族群日夜瘋狂、廢寢忘食的玩線上遊戲，導致課業成績一落千丈、身心健康不如意，引發各種疾病…而他們為的只是獲得同儕間與網友們的認同，所以他們認為，玩的越久等級越高、遊戲金幣越多、裝備越好，在線上遊戲中更能佔有一席之地、更而突顯己身的存在，滿足自己的成就感。

5、對青少年造成不良的身心影響範例

「一名就讀高二的學生，近幾個月來終日沈迷網路遊戲，造成作息日夜顛倒，夜晚上線時生龍活虎，一到白天上課瞌睡連連，長期睡眠不足的結果讓女學生出現雙眼通紅、腰酸背痛等症狀；這樣的行為看在父母眼中自然憂心不已，父母親嚴格禁止其毫無節制的上網行為竟造成嚴重之衝突對立，不但制止不住強烈上網欲望，反而讓她視家人如陌生人般，近來更是連學校也不想去、與同學互動變差讓她日漸孤立，由於家中無法上網，則躑躅家跑到網咖，這樣的異常行為讓父母不得不尋求身心科的協助。」《註2》

6、親子關係疏離

有些父母親對電腦不了解或完全不懂就放任自己的孩子沉迷於電腦遊戲世界中，長期將造成親子之間難以溝通，導致親子關係疏離。

二、暴力、血腥電玩遊戲所帶來的隱憂

「連線電動玩具是時代科技的產物，由於其內設計的巧妙與多樣性，新奇有趣又達休閒娛樂的效果深深吸引著青少年族群。遊戲業利用所有可用的科技，讓遊戲更『真實』。美國《下一代》(Next Generation)雜誌為推銷「警戒線」的電子遊戲刊出一則廣告，廣告內容鼓勵玩者『好好發揮』你的暴力天性它模仿校園喋血悲劇，畫面是一個穿網球鞋與牛仔褲的男孩，雙腳懸垂散彈槍的子彈匣，兩個同學的屍體在腳邊，引語竟是：『你應該立即加入』。John Naisbitt 在《高科技·高思維》一書中亦提到美國深陷於暴力文化中，電子遊戲螢幕上源源不絕的暴力畫面相當令人擔憂。很多電子遊戲給予玩家扣板機的特權，非常暴力而逼真。Jeanne Funk 醫師針對美國七年級與八年級學生所做的調查發現，最暢銷的遊戲將近半數是暴力的。『南方四賤客』電子遊戲改編於同名電視卡通影集，影集中每集都會描寫一位角色阿尼的慘死，而在遊戲中玩家要極盡所能恐嚇玩家。在媒體科技強化之際，社會科學家 Eugene Provenzo 表示，過去十年間遊戲業者開發出的遊戲內容已經極端暴力，隱含性別歧視甚至種族歧視。」《註3》

三、入侵他人電腦並盜取各人資料有無罪行？

「所謂『駭客、盜寶者』，就是在電腦上輸入他人的帳號與密碼，進入遊戲中將他人的遊戲裝備轉移，一般來說，盜寶者的犯罪手法是這樣的：

步驟一：取得被害人的帳號與密碼。

當然，取得被害人帳號與密碼的方式有很多種，多半的情形是利用木馬程式，也有可能是在旁邊偷看玩家輸入的帳號與密碼（這種情形在開放式空間尤其是網咖中最為常見），或者是盜寶人與被害人本身熟識因為「團練」的關係而得到被害人的帳號與密碼。

步驟二：進入遊戲伺服器，輸入被害人之帳號與密碼，以被害人身分登入。

步驟三：操作被害人帳號中之遊戲角色，並將該角色中之虛擬寶物移轉給自己或第三人角色。

在還沒有刑法『妨害電腦使用罪章』出現時，以上這三個步驟都無法適用刑法規範，也因此九十年的時候法務部，(90)法檢決字第 039030 號函釋認為『線上遊戲之帳號角色及寶物資料，均係以電磁紀錄之方式儲存於遊戲伺服器，遊戲帳號所有人對於角色及寶物之電磁紀錄擁有支配權，可任意處分或移轉角色及寶物，又上開角色及寶物雖為虛擬，然於現實世界中均有一定之財產價值，玩家可透過網路拍賣或交換，與現實世界之財物並無不同』，決定將線上遊戲虛擬寶物視為刑法上的『動產』，將盜寶者以竊盜罪論處，亦即將『步驟三』的行為適用竊盜罪，這也是當時我們撰寫『當虛擬世界變成真實世界』一文的時空背景。但是刑法修正後，步驟三的行為適用刑法第三百五十九條規定處罰，步驟二則適用刑法第三百五十八條無故侵入電腦罪處罰，至於步驟一，則應探究盜寶者如何取得被害人的帳號與密碼，如果是木馬程式取得，也是依刑法第三百五十九條規定處罰。」《註 4》

表【1】：駭客行為所觸犯的刑法

行為樣態	說明	刑法法條
步驟一：盜寶者在網咖利用「特洛伊木馬程式」截取被害人的帳號與密碼	盜寶者在網咖植入木馬程式的行為，會被認為是無故變更網咖電腦行為，成立妨害電腦使用罪	第三百五十九條：無故取得、刪除或變更他人電腦或其相關設備之電磁紀錄，致生損害於公眾或他人者，處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金。
步驟二：盜寶者利用他人帳號密碼，冒名登錄使用遊戲伺服器進行遊戲	盜寶者冒用他人帳號密碼登入使用遊戲伺服器的行為，構成妨害電腦使用罪章中的「無故入侵電腦罪」。	第三百五十八條：無故輸入他人帳號密碼、破解使用電腦之保護措施或利用電腦系統之漏洞，而入侵他人之電腦或其相關設備者，處三年以下有期徒刑、拘役或科或併科十萬元以下罰金。
步驟三：未經被害人同意，逕行移轉被害人的遊戲裝備、寶物或虛擬貨幣財貨（亦即所謂「偷取虛擬寶物裝備」行為）	盜寶者偷取虛擬寶物裝備的行為，會被認為是無故取得、刪除或變更他人電磁紀錄，若因此導致他人遭受損害，成立妨害電腦使用罪章中「保護電磁紀錄罪」。	第三百五十九條：無故取得、刪除或變更他人電腦或其相關設備之電磁紀錄，致生損害於公眾或他人者，處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金。

四、駭客盜寶物殃及電腦公司老闆

「警方偵辦一宗網路寶物遭竊案，追查到駭客的網路 IP 源自一家電腦公司。但老闆表示，公司有 10 多名員工，不清楚是誰偷的，警方認為老闆有責任管理電腦使用用途，依妨害電腦使用罪嫌將他法辦。員警表示，『無故輸入他人帳號密碼、破解使用電腦之保護措施或利用電腦系統之漏洞，而入侵他人之電腦或其相關設備者』，都屬刑法中的妨害電腦使用罪嫌，可處三

年以下有期徒刑、拘役或併科十萬元以下罰金。日前有一名網路玩家向警方報案，表示已經打了整整一年的『魔獸世界』線上遊戲，辛苦賺到市價約兩萬元的寶物，才剛想賣出，一夕之間卻被網路駭客偷光光，想請警方幫他追查兇手是誰。市警二分局追蹤後，發現網路 IP 源自崇德路一家電腦公司，約談負責人陳寶弦(43 歲)，陳男卻說，自己雖是老闆，卻不懂駭客的技術，公司有 10 多名員工，但真不知是誰幹的。陳男說，公司的電腦沒有分配給固定員工，大家都輪流使用，所以就算得知是哪台電腦盜寶物，也很難追查誰才是駭客。警方表示，陳男身為公司負責人，有責任管理電腦使用的用途，雖然可能對員工盜用網路寶物不知情，仍必須對公司電腦非法使用負責。警方訊後，依妨害電腦使用罪嫌將他函送法辦。」《註 5》

叁●結論

線上遊戲這項發明帶給人們歡樂、愉悅，所以不必把它認定為不良的休閒活動，但也不能過於沉迷。我個人認為線上遊戲是一個非常好消遣時間、發洩不滿情緒的替代品，但是不應該整天沉浸在網路世界中，這樣不僅造成近視，且長期坐在螢幕前對健康不利，甚至造成「網路成癮」、少與家人或同儕互動等…都是非常不好的。所以，我們應該建立一個正確的觀念，線上遊戲可以偶爾遊戲，但是不能太過於沉迷，不僅造成身心健康不良，還會產生許多不良影響，到頭來都對自己不好。而關於使用木馬程式入侵盜取個人資料或遊戲裝備等等，這些行為觸犯刑法：「妨害電腦使用罪」，不僅會吃上官司，受害者還有可能對駭客索取民事賠償，畢竟線上遊戲只是帶給人們歡樂與抒發壓力的管道之一，所以我們不必沉溺於此。

肆●引註資料

《註 1》傅鏡暉。2003.6.25。線上遊戲產業 Happy 書。台北：遠流出版社。

《註 2》國際后生健康園區。檢索於 2008.2.8。http://www.24drs.com/health_event

《註 3》網路社會學通訊期刊第 48 期。檢索於 2008.2.8。http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/48/48-13.htm

《註 4》竊取線上遊戲寶物行為規範。檢索於 2008.2.8。http://www.thvs.tp.edu.tw/6/10-1-02.htm

《註 5》陳凱勛。2007.9.5。駭客盜寶物殃及電腦公司老闆。中國時報。