

青少年玩電玩 不忘社交

電動遊戲這些年來受學童歡迎的程度很難想像，看起來幾乎每一個小孩都是電玩高手，電玩已成為現代年輕人的文化，在成為 21 世紀人應具備的學習條件裡，佔有顯著份量，這就是現代年輕人典型的社交方式。

電玩容易讓人沈迷，不少父母師長擔心孩子因為電玩而失去社交圈，但一項針對 12 歲到 17 歲青少年進行的調查發現，將近 2/3 受訪者與家人及朋友面對面一起玩遊戲，而且並未減少參與公益活動。

這項調查屬於丕優網路和美國生活計畫(Pew Internet & American Life Project)的一部份，由麥克阿瑟基金資助，自去年 11 月起至今年 2 月底止，針對全美 1102 位青少年進行訪查。

主持這項調查的丕優資深研究員 Amanda Lenhart 說，從調查結果可看出，玩電玩的青少年並未減少社交活動，就跟其他不玩電玩的同年齡族群一樣會找時間與人面對面互動、發送電子郵件及傳送文字簡訊。

調查中 97% 受訪者平常會玩電玩，男孩玩電玩的比例高達 99%、女孩 94%，不同種族之間的差別不大；在青少年族群中，電玩已經非常普及，7%受訪者甚至表示，他們家裡沒電腦，卻有一部 Xbox、PS2 或者 Wii 等遊戲機；大約一半受訪者在訪談時表示，受訪前一天才剛玩過電玩。

青少年玩家不止玩一種電玩，80%受訪者玩至少 5 種的軟體種類，其中以賽車、拼圖、運動、動作等等種類最普遍。標有「M」(mature)或「AO」(adults only)字樣的成人遊戲也備受歡迎，大約一半受訪男孩列出的喜好軟體包括這類軟體，女孩將這類軟體納入喜好名單的比例約 14%。

本研究另一位主持人，同時也是加州 Mills College 教育系系主任 Joseph Kahne 表示，不論電玩的種類，即使是像含有暴力元素的「最後一戰」(Halo)類的電玩，也能提供玩友間更多互相幫助的機會。Kahne 也特別指出電玩對公民意識的影響，他發現花很多時間玩電玩的人，一點也沒有減少他們對社區活動的參與，包括從政治參與到慈善募捐等等。而且與人面對面玩的玩友，比較熱心參與公益活動

南加大專門研究新媒體的文化人類學教授 Mimi Ito 認為還需有更多研究來解釋這個發現，而可能的理由之一是因為：「玩遊戲是讓大家聚在一起的理由，而當孩子們真的聚在一起後，很可能會談論遊戲以外的其他話題。」不過不管如何，Ito 也提醒對電玩有負面印象的父母，其實，比起青少年玩什麼，如何玩電玩才更為重要。

卡內基美隆大學娛樂科技教授 Jesse Schell 鼓勵父母盡量試著了解小孩在玩哪些遊戲，甚至一起玩，這麼做對父母、小孩都有好處。調查顯示，受訪的父母當中，約 1/3 表示偶爾與孩子一起玩遊戲軟體，其中以 40 歲以下的父母居多。

資料來源：Southtown Star、eSchool News、世界日報

資料日期：2008 年 9 月 20 日

資料提供：駐洛杉磯文化組吳迪珣、藍先茜綜合摘要