

## 電玩暴力，不容小覷

### 02-13

**喬瑟夫和瑪麗在晚餐時談到他們的兒子丹尼爾：**

瑪麗：我很擔心他整個寒假都泡在網咖裡玩暴力電玩。

喬瑟夫：我認為妳一點也不需要擔心，現在大家都在玩那些遊戲。

瑪麗：但是那些遊戲的畫面那麼暴力；我搞不懂它哪裡吸引人。

喬瑟夫：它吸引人的地方可多了：它讓人有優越感、控制權還有克服障礙和獲勝的快感。

瑪麗：丹尼爾說那讓他覺得自己是英雄。

喬瑟夫：一點也沒錯。玩這些遊戲，年輕人會有被賦予權力的感覺。

瑪麗：我想是吧，你在玩的當中會肆無忌憚地展現侵略性。這是一種虛擬世界中的無所不能。

喬瑟夫：沒錯，差不多是那樣。即使是成年人也玩這些電玩，因為他們在毫無理由的暴力情境下，不用負擔任何後果。

瑪麗：那樣聽起來不怎麼健康：那當然使人變得有侵略性。

喬瑟夫：每個人都有侵略性；玩電動只是一種以無害的方式釋放那種情緒。

瑪麗：但是萬一這些遊戲真的激發了人的侵略性呢？

喬瑟夫：那倒是。這有點像雞生蛋、蛋生雞的情形：是具有侵略性的人玩暴力電玩呢？還是暴力電玩使人變得有侵略性？

### 02-14

**瑪麗向喬瑟夫表達她的觀點：**

瑪麗：所以，你認為玩暴力電玩是發洩，但是我覺得它比較像誘因：現在的暴力犯罪比以前我們還沒有暴力電影和電玩的時代還要普遍。

喬瑟夫：你是說在新聞裡，你看到的那些玩暴力電玩後槍殺同學的小孩嗎？

瑪麗：沒錯，那是一部分。

喬瑟夫：但是當玩家將電腦化的對手殺害或是打到殘廢時，不會把這些動作看得太認真。他們知道界線在哪裡。

瑪麗：我不敢相信暴力畫面那麼逼真之下，小孩不會學到暴力那一面。你看到那些血和血塊時，一定覺得自己很暴力。

喬瑟夫：嗯，也許小孩可能會被影響，但是只對那些來自不正常家庭或是已有社會問題的小孩有影響。丹尼爾並不是。

瑪麗：喬，我不能拿這種概括性的推論當賭注。這些遊戲可能影響任何人。

喬瑟夫：好吧，如果妳會比較高興的話，那我們就幫他找些妳准許有可以在家玩的遊戲。我們會告訴他網咖是不准去的。

瑪麗：謝謝你的讓步，甜心。你小時候一定玩過一些真正好玩的遊戲。