在网络发达的今天，无论在手机，电脑，还是console上，我们可以在任何一个角落与全世界的其他玩家一同玩游戏。发达的网络将人们汇聚在游戏的世界里，你可以在游戏世界里见到来自世界各地，各色各样，各行各业的人，但我们的生活是否因此变得更丰富多彩了呢？还是我们与现实世界的人，如我们的家人，我们的朋友，我们的社区之间更加疏远？我更倾向于后者的结果。因为这是如今Video Game共同的弊端。在我看来Video Game尚未给我们解答的问题是它仍任没有将人们真正地汇聚在一起，反而将人们孤立。

Video Game的发展最先是出现在实验室的实验仪器上。随着Video Game的商业化，工业化，Spacewar!引领Video Game走出实验室，来到了公共场所，变成人们津津乐道的Arcade Game。时至1970年代，众多Arcade Game的发布，人们汇聚在游戏厅，一同享受着Arcade Game的乐趣。1980年代Arcade Game的衰落，伴随的是Console Game的兴起，人们逐渐可以不出家门便可享受游戏的乐趣。人们与家人、跟伙伴一同游戏，互相合作，沉浸在游戏的冒险世界里。1990年代网络的出现与发展，人们意识到可以借助网络的力量实现远程多人游戏，从而网络游戏步入了人们的生活。2000年代至今，互联网技术已经足够发达，高速网络已经成为游戏玩家必不可少的需求之一。人们在自己的卧室里享受着与世界各个角落的人一同进行多人游戏的快乐。2008年出现的iPhone引领了智能手机的发展，于此同事只能手机将游戏装入了人们的口袋，伴随着LTE高速移动网络，人们可以在公交，地铁，街道等任何角落，任何时间享受游戏的乐趣。但回顾历史，似乎发现了一个有趣的现象，在现实中伴随人们一同玩Video Game的人越来越少，从汇聚在游戏厅，到在小伙伴家串门一起玩游戏，到将自己关在卧室里，甚至如今的手机游戏讲人们即使在公共场合也低头沉浸在手持设备的屏幕世界里。人们是否因为Video Game如今的发展变得与家人，与朋友，与现实交流得更少？从自己的角度与跟他人的交流来看，Video Game与网络的发展的确让人们变得孤立。

例如我在Steam上与其他玩家玩Counter-Strike GO的时候，常常会感到我仍是与CPU在合作，只不过这些CPU的思考更像是真人了。我并没有感觉到我与其他玩家之间的合作有多么密切，即使这些“CPU”会用键盘或者Mic发出Text Message或者是Voice Message。当Counter-Strike还仅有1.5与1.6版本的时候，与伙伴大多都是通过局域网进行多人游戏的，大家带着各自的电脑，在一起，面对面，一同合作或者对战，很有乐趣。如今可进行局域网的多人游戏越来越少，更多的是通过Internet连线才可以互相游戏，虽然这样不需要跟伙伴们约时间游戏了，因为服务器上总有世界上某个地方的玩家会跟你一起游戏，但这样，我并不能感受到曾经大家再一个屋子里真实的欢声笑语。

再例如