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cousin在其他城市上大学之后几乎是放假才回家里住。每当放假cousin回家后我去探望他的家人，都会发现cousin只顾着玩video game很少跟家人交流。听他的父亲说，本想是趁着假期的时间多跟cousin沟通交流的。可现实的情况仍然是每当cousin的父亲下班回家之后，看到cousin一直是在自己的房间里玩video game，家人之间即使生活在一起也很少交流。这样的情况很让cousin的父母担心。Cousin的父母经常抱怨video game是让cousin变得孤立的根源。虽然cousin的父母也有自己的问题，并没有很好地引导cousin建立与家人之间的关系，但不是这里讨论的主题。在我看来，video game通过网络使玩家在游戏世界里接触得更密切是导致游戏玩家逐渐沉迷与现实孤立的主要原因，而游戏的内容提供给游戏玩家在现实中无法体验的内容是让游戏者沉迷的另一个原因。所以，解决游戏者沉迷于游戏世界导致过分孤立于现实的方法应该由两方面去看待。第一：游戏的设计要让人们面对面才能得到更好的体验；第二：游戏的内容趋近于现实世界，而非暴力游戏，或者幻想内容等。

Video Game特别是对小孩更容易产生影响，这种影响往往是负面的一些。前些天去朋友家探望，并一起交流PSV游戏。无意中发现他2岁多的小孩Ryan极容易被绚丽的动画片及游戏画面所吸引。尤其是video game，因为Ryan发现video game的互动可以让画面中的Rayman可以听从Ryan的指挥，这是小孩子在动画片中无法得到的体验。激发了孩子的控制欲望，也许是让小孩容易被游戏吸引的原因之一。同时，患有自闭症的孩子更是容易对video game成瘾。自闭症患儿生活在自己的世界中，往往在与他人沟通方面有一定的障碍，而video game正是极大地提供给这些患儿一个自我的世界。他们比正常发育的儿童花费在video game的时间多出很多。"We found that children with ASD spent much more time playing video games than typically developing children, and they are much more likely to develop problematic or addictive patterns of video game play," says University of Missouri psychologist Micah Mazurek, Ph.D.

各大游戏厂商已经意识到这样的问题，同时发现，开发家庭合作游戏拥有着不错的潜力，但已有的解决方法并不是很理想，大多家庭合作游戏是基于在游戏中的avatar，并不是真实人物的体现。例如Wii Sports可以通过Nintendo Wireless Remote支持多人同屏游戏，但游戏的角色（Wii Mii）与现实的人物相差甚远，虽然Mii可以根据玩家本身的元素自定义，但毕竟我认为并没有反映一个真实的人物。Wii Sports在internet下的多人游戏就更无法体现多人游戏的效果，我只觉得是跟一个类似人类智商与思维的CPU在compete。

想象一下我们在跟其他人一同Poker的情景，也许可以给我们一些启发，让Video Game成为真正的多人游戏，将人们领出虚拟的平台。在我看来，实现Video Game与现实世界结合，促进玩家在现实中沟通交流的解决方案有如下几点。1、Video Game应该Offline，强调基于局域网或同屏的多人游戏，促使玩家在一起玩游戏。2、Video Game的设计只有多人模式，只有在多人一起合作的情况下才能进行。Pokemon Go是一个很值得借鉴的例子，它基于AR让人们走到户外，在现实世界里抓那些本是虚拟世界才有的精灵。那么我们也可以设计一个游戏是很多人在一起通过AR才可以玩的board game。3、 Video Game的角色应该通过customization system自定义角色，用自定义角色代替pre-design的角色。但现在的customization系统过于繁琐，各种slider，data让玩家头痛。简化customization系统变得迫切需要。例如游戏开发阶段融入面部识别系统，以及简要的数据分析（如年龄，身高，体重），通过对玩家面部的识别，自动生成与玩家类似的角色。这样，角色的长相，肤色，身材等等都与玩家相似，多人游戏的同时玩家与玩家之间更接近与现实。当然，玩家也可以上传自己喜欢的明星的照片，创造一个自己崇拜的角色，例如，也许可以创造一个Kobe Bryan，让他在Tennis game里打网球。自定义角色系统可以解决人种不平衡的问题，一篇谈论Overwatch的文章提到人种肤色的问题，为了满足不同背景和文化的玩家Out of 23 characters, nine are non-white....角色肤色和性别选择少了是不够diverse，白人做的少了又变成over-stereotype。这是一个很需要去解决的问题。那么给玩家自由与权利，让玩家通过面部系统，或上传照片，自己快速地自定义自己的角色，也许是一个很好的解决方案。让游戏Offline的同时，又引来一个新的问题，若玩家与想一起合作的玩家之间相隔很远，无法在一起Offline游戏，Internet是解决distance的唯一办法，这样又使玩家躲在屏幕的背后怎么办？对于这样的问题，也许可以借鉴日本推出的sync dinner概念。它试图通过网络解决异地分居的情侣，夫妻之间无法共进晚餐的问题。这样的概念值得借鉴于video game，让internet的多人游戏，变得看起来类似在一起游戏。整体来看这些解决因素，可归之于video game不应该与现实及现实的语言交流（vocal language， body language， emotional language）相孤立。过分的暴力与幻想游戏对小孩子的影响很大，提供创造性的平台，例如借鉴Mario Maker的概念，游戏不是pre-deigned，而是提供给家长与孩子一个创造游戏的平台，家长与孩子互相为彼此创造游戏，也许是解决家人之间因游戏而孤立的方案。

Video Game Offline也许会造成一些负面问题，例如游戏的玩家在线率的急剧下降等，但我不认为这是让video game继续与现实相孤立的理由。也就是说，游戏本身是给玩家带来快乐的，而不能因一些无关紧要的数据（虽然在线率对于游戏厂商与平台来看非常重要）让玩家与现实之间脱节。Sync Dinner的概念引入internet多人游戏也许会涉及到玩家隐私泄露的问题，这种概念可以在互相了解的人际圈内进行开展。给玩家是否愿意分享自己的视频画面的自由选择的权利，同时游戏设计与开发过程中也要为玩家隐私承担起相关的保护责任。

根据如上讨论，可以得出如下结论。游戏在给玩家快乐与体验的同时，反而让人与人孤立。游戏脱离现实，游戏通过internet“拉近”了人们的距离，却让现实的人际距离变得更远。Huizinga在定义Play theory时引入动物与动物之间，人与动物之间，人与人之间最初是如何play的，但在高度发达的网络与video game的发展下，game反而违背了play的初衷。玩变得让人疏远，变得让人孤立，自闭。这虽然不是一个新鲜的问题，但仍然是需要不断提出解决方案的问题。

Video game是给人们带来快乐的，不应该是引发社会与心理问题的。我们已经意识到video game的负面影响，那么video game offline，only multiplayer mode，realistic avatar based on simplified customization system with facial recognition, concept of Sync Dinner and creating a game in a game to your families这些概念的引入我希望是让video game再次将人们团聚在一起的方案。