

## 玩“严肃游戏”，解现实危机

### 新一代电子游戏打破了以暴力解决问题的模式,成为实现沟通和社会变革的工具

新华社北京 8 月 19 日专电据墨西哥《纪事报》日前报道，目前有多款被视为“严肃游戏”的新一代电子游戏打破了以暴力解决问题的模式，让玩家为解决现实世界中的危机出谋划策，提供了一种全新的体验。

“严肃游戏”让各年龄段的玩家扮演穷人、移民、难民或恐怖袭击受害者等角色。如在卡内基-梅隆大学的学生设计的“和平缔造者”游戏中，玩家可分别扮演巴以冲突双方，目的是找出和平解决争端的办法。

丹佛大学的学生设计了一款名为“压榨”的游戏，让玩家扮演打零工的工人或非法移民，与苛刻的老板较量。这款游戏将于今年 9 月或 10 月问世。

今年 4 月，一款名为“达尔富尔正在死去”的游戏问世，玩家可扮演苏丹达尔富尔地区冲突中的难民。如今，这款游戏已经拥有 80 万注册用户。游戏设计者苏珊娜·鲁伊斯说，设计这款游戏的目的是让那些不读报的人同样了解正在达尔富尔发生的事情。

还有一款名为“检举人”的游戏让玩家扮演联合国特派员，前去阻止发生在上世纪 90 年代的卢旺达大屠杀。目前，这款游戏已有 25 万注册用户。

联合国也设计了一款名为“粮食力量”的游戏。玩家要与时间展开赛跑，拯救全世界数以千万计的饥民。该游戏推出 15 个月来，已经被下载近 400 万次。

美国麻省理工学院教授亨利·詹金斯认为，“严肃游戏”的效果很不错。如今，键盘和显示器都能成为实现沟通和社会变革的工具。

#### 链接

#### 全球 1300 多万人热衷网游

据美国《华盛顿邮报》近日报道，大型多人在线角色扮演游戏(也称 MMORPG 或 MMO)的参与人数已从上世纪 90 年代末的 100 万增至现在的 1300 多万。花样不断翻新的网络游戏吸引了越来越多的玩家，不少人游戏上瘾，为之废寝忘食甚至丧命。

斯坦福大学研究生尼克·伊调查了 4 万名《魔兽世界》玩家之后发现，这些人平均年龄 26 岁，多半有全职工作，其中 70%的人曾连玩 10 小时，约 45%的人自认“上瘾”。

#### 网络游戏何以让人如此上瘾？

美国伊利诺伊大学副教授德米特里·威廉斯说：“人们上网玩游戏的主要原因是，其他人也在那里。他们知道你的名字，和你有共同的兴趣，如果你离开，他们会想念你。”

尼克·伊认为，是否逃避现实是判断游戏是否过度的主要依据。如果沉迷于网络游戏不只为娱乐或社交，而是为逃避现实问题，那可能就属于对网络游戏的“不当使用”。