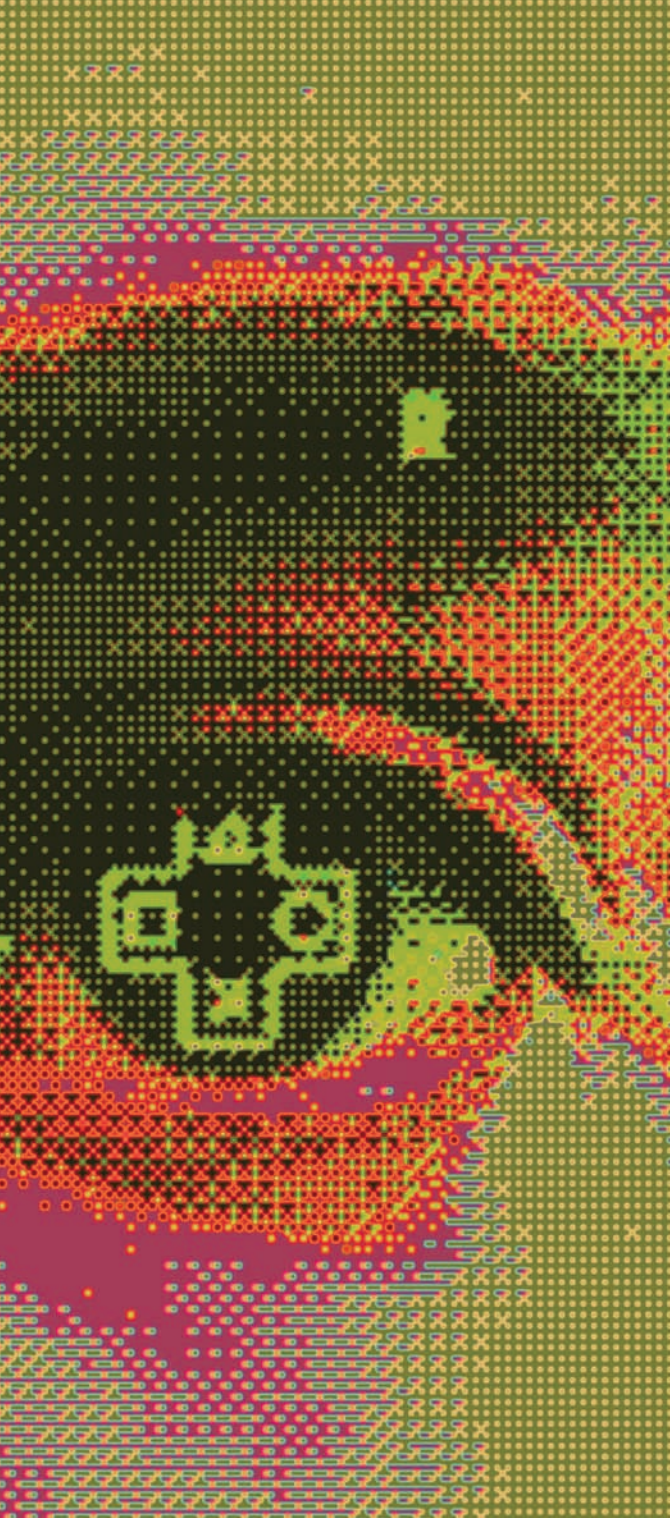




南韓電玩圈的 零和遊戲

在這個電競產業的發源地，電玩是否容易成癮的
爭辯延燒多年，如今更是沸沸揚揚。

撰文／麥斯金（MAX S. KIM） 圖片／卡特（Erik Carter） 翻譯／連育德



大家都說，《星海爭霸》（StarCraft）改變了一切。在它之前，並不是沒有其他的暢銷遊戲，《俄羅斯方塊》、《超級瑪利歐兄弟》、《暗黑破壞神》（Diablo）都榜上有名，但到了1998年，美國娛樂公司暴雪娛樂（Blizzard）推出這款即時科幻戰略遊戲，它不但熱賣，更翻轉了全世界。

當年，南韓還只是大家眼中的科技小咖，算不上主要市場，暴雪娛樂甚至沒有將《星海爭霸》在地化，翻譯成韓文。儘管如此，這款由玩家帶領銀河物種大軍彼此交戰的遊戲，卻空前成功，全球銷售量達1,100萬套，南韓就占了450萬套，被國內媒體封為「全民遊戲」。

因為太受歡迎，它還催生出一股網咖熱潮，也就是有吃有喝又能打電玩的咖啡廳，計時付費，1小時花費不到1美元。隨著撞球間與漫畫店不再有年輕人光顧而逐漸消失，網咖取而代之，恰好滿足了大家對《星海爭霸》愈來愈高的興趣。1998年，南韓各地只有100家網咖，但到了2001年，網咖數目暴增到23,000家。經濟分析師稱這個現象是「星海經濟學」。

「網咖是大家唯一能釋放壓力的地方，」曾經是《星海爭霸》天才少年、日後更成為南韓首批職業玩家之一的崔宇範（Edgar Choi）說。

如今35歲的他，仍舊從事職業電玩的領域。崔宇範說，從《星海爭霸》與網咖文化可以看出南韓年輕世代的無奈，又是經濟焦慮，又有不斷攀升的學業壓力。「年輕人能去的地方尤其少，待在家裡就會被爸媽趕去讀書，」崔宇範說。

《星海爭霸》讓玩家有機會互動較勁，另外掀起了一股現象：電子競技（電競）。網咖開始在鄰里舉辦非正式的星海爭霸大賽，贏家除了免費玩遊戲之外，也能到處跟大家炫耀。1999年，有家卡通電視台轉播了一場錦標賽，廣受觀眾好評，於是正式比賽愈來愈多。到了2004年，有場在釜山廣安里海水浴場舉辦的決賽，更吸引了10萬名民眾觀賽。

有群眾，就有名利。大企業紛紛出錢贊助，三星更打造出幾支薪水優渥的職業團隊。被譽為《星海爭霸》界麥克喬丹的林遙煥（Lim Yo-hwan），是家喻戶曉的



人物，比流行歌手和電影明星還出名。自稱是「中級玩家」的崔宇範說，現在偶爾還是有計程車司機認出他來，說自己以前常常盯著電視看他比賽。

但是跳脫到電玩圈之外，當時的社會慢慢浮現一股不安氣氛。

在首爾外圍的議政府市，精神科醫師李海國（音譯 Lee Hae-kook）當時任職於一家醫院，目睹了《星海爭霸》造成的狂熱趨勢。但吸引他目光的不是遊戲的高人氣，而是與電競相關的醫療事故。

有些事故來自於日本、中國大陸與德國等國家，但嚴重案例都發生在韓國。2002年10月，有名24歲的失業男子在位於西南部的光州市一家網咖打電玩，連續打了86小時不間斷，結果暴斃身亡，成為全球第一起打電玩致死的案例。2005年，在同樣位於西南部的大邱市，有個28歲的年輕人打了50個小時的《星海爭霸》，結果在座位上心臟病發作。幾個月後，北部的仁川市也傳出死亡案例。

「年輕人打電玩打得太誇張，到最後身體沒辦法正常運作，大家開始到醫院看醫生，」現在任職於韓國天主教大學聖母醫院的李海國說。他那時不禁納悶：這股趨勢會不會不只是短時間流行，而是一種新的成癮現象？

包括政府在內的其他人，也有同樣的疑問。2002年，另一位精神科醫生估計，南韓約有2到4成青少年出現電玩成癮的徵兆，例如對父母親的態度暴躁，或是沒有時間管理的能力，他於是開始讓病患住院。2005

年，南韓政府開始舉辦網路與電玩戒癮營隊，帶兒童與青少年到大自然，在寧靜的環境中提供輔導。

李海國認為，電玩也愈來愈講究身歷其境的體驗，有些元素的設計用意在於「讓玩家打得愈久愈好」。1998年，南韓電玩業者樂線（Nexon）打造出「免費線上遊戲」的經營模式，遊戲本身不必花錢就能玩，但玩家必須經常掏腰包買戰力，才有辦法繼續過關斬將。從那時起，電玩業者紛紛推出誘使玩家花錢的遊戲，模式就像在賭博一樣。也因為如此，李海國注意到另一個現象：病患的債務愈來愈多。

到了2011年，李海國這時已認定電玩確實會成癮，是可以診斷出來的，而且會影響兒童的學業成績和睡眠。同一年，隨著全國的恐慌情緒加劇，政府提出《關機法》，規定16歲以下的青少年在半夜12點到早上6點不能打線上遊戲。在一項介紹關機法優點的政府委託研究報告中，李海國指出，電玩成癮症已經造成全國「大規模創傷」，造成自殺與殺人事件。這項法案獲得高票通過，目前仍舊生效。

隔年，李海國開始與新科議員申義珍（Shin Eui-jin）合作。曾是兒童精神科醫師的申義珍，將電玩成癮症視為問政重點，籌備所謂的《成癮症法案》，希望藉此規範其他議員

翻開電玩恐懼症的歷史

《死亡飛車》（Death Race）讓玩家開車壓死人，遭到民眾抨擊後，停止出售。



《真人快打》（Mortal Kombat）與《午夜陷阱》（Night Trap）等遊戲上市後，美國參議院舉辦公聽會訴求暴力的電玩遊戲，稱其「太過野蠻」與「令人做嘔」。

1972 1976 1982 1986 1993

《乓》（Pong）成為全球第一款暢銷電玩遊戲。



《卡斯特的復仇》（Custer's Revenge）內容講述一名美國士兵強暴原住民婦女，被各界痛批。

《遊戲177》的名稱源自於性侵犯，內容牽涉到追逐和強暴驚慌失措的小女孩，發行後受到日本抗議。



說的南韓社會四惡：賭博、酗酒、吸毒……還有電玩。申義珍指出，電玩成癮是學校霸凌事件與暴力犯罪行為的原因。2014年，李海國在一場國會聽證會中向議員報告，電玩的「成癮現象可能比吸毒更嚴重」；被問到願不願意把電玩從成癮症名單刪除，他回說：「我會先刪掉毒品。」李海國如今強調說，那段話被斷章取義了，「我當時的原意是，我們需要從法規建立起支持系統，預防和治療這個比吸毒更普遍的問題。」

**2002年，
有名24歲的失業男子連續打了86小時電玩，
結果暴斃身亡，
成為全球第一起打電玩致死的案例。**

儘管《關機法》的通過沒有太多阻礙，申義珍的法案提出不久，卻引發諸多爭議。一方面，像李海國這樣的醫學專家說，電玩成癮症確有其事，一方面也有人指出，並沒有明確證據證實電玩本身會讓人上癮。批評人士更痛批這項法案，說李海國的言論是在獵巫。法案後來沒有通過，相關的辯論似乎也陷入僵局，直到最近因為一個機構才意外點燃新的戰火。

2019年5月25日，世界衛生組織（WHO）在瑞士日內瓦召開第72屆大會，成員國無異議投票通過第11版國際疾病分類修訂（亦即該組織的正式疾病歸類），其中納入「電玩失調症」，定義為出現「持續或反覆性的電玩行為模式」，同時無法自我控制與身心功能受損。這是第二個全球公認的行為成癮症，第一個是賭博，在1990年上次疾病分類時審核納入。

第11版國際疾病分類將於2022年生效，屆時將納入數千條分類編碼，以期準確反映特定的傷害與疾病，同時更正之前的錯誤。比方說，中風之後將被歸類為神經系統疾病，而非循環系統疾病，

「性別認同障礙」改為「性別不一致」（Gender Incongruence），而且不再歸類於精神障礙。

將電玩障礙症列入官方疾病名單，象徵著重大變動。儘管各界多年來對電玩的影響力多有疑慮，也有相關研究，但一直不容易具體

證實電玩跟上癮或暴力的關連性。除了酒精或類鴉片之外，人也會對行為形成臨床上的成癮症，這樣的觀念對很多人還是存在爭議。也有人認為，電玩成癮的定義太過模糊，欠缺參考價值。

「我們研究電玩成癮的現象已經30多年，但對它的了解還只停留在皮毛階段，」行為研究專家艾裘斯（Pete Etchells）近期接受《麻省理工科技評論》訪談時說。



美國社運分子湯普森（Jack Thompson）率先提出反電玩訴訟，稱電玩會導致青少年暴力行為。



《俠盜獵車手》（Grand Theft Auto）美化犯罪行為，引發爭議。

西班牙有個青少年殺害父母與胞姐，聲稱自己在為《最後幻想VIII》（Final Fantasy VIII）的主角報復。

1994 — 1997 — 1998 — 1999 — 2000

美國推出非強制性的電玩分級制度。



美國發生哥倫拜恩高中屠殺案後，經調查發現，兇手沉迷於包括《毀滅戰士》（Doom）等暴力遊戲。幾戶家庭因此控告電玩業者，但後來遭法院駁回。





《星海爭霸》為何高人氣？

《星海爭霸》問世時，亞洲剛經歷1997年金融危機不久，南韓經濟重挫，導致失業率飆高，社會動盪。國際貨幣基金（International Monetary Fund）注資高達580億美元紓困南韓政府，金額創下當時新高紀錄，條件是南韓必須全面整頓經濟。隔年，南韓政府接受比爾蓋茲與軟銀創辦人孫正義的建議，大規模祭出經濟振興方案，打造網路基礎建設，推動電腦普及化。

到了2002年，已有1,040萬戶家庭裝有高速網路，相較於1998年的14,000戶成長了700倍。在寬頻網路的推波助瀾下，《星海爭霸》除了走進每個家庭，也成了網咖的必玩遊戲，在金融危機後那幾年，慰藉飽受壓力的青少年。在地競賽讓《星海爭霸》在許多社區扮演重要的角色，也讓青少年能夠抒發壓力，暫時逃避高壓的學習環境。

1999年，有個熱中《星海爭霸》的年輕電視製作人突發奇想，在卡通電視台播放比賽，成為全世界第一場有電視轉播的電競賽事。儘管拍攝地點是在閒置的攝影棚，乒乓球桌擦一擦就擺上電腦，但沒想到節目爆紅，賽事的規模與數目也跟著成長，《星海爭霸》也成了影響力不容小覷的觀賞型運動。2002年，《星海爭霸》銷售量在南韓衝破200萬套大關，暴雪娛樂創辦人、當時亦擔任執行長的莫懷米（Mike Morhaime），特別前來首爾朝聖，觀賞人生第一場電競直播賽事，首席遊戲設計師費齊（Bob Fitch）更受到大家起立鼓掌。

《星海爭霸》對南韓文化有多樣而深遠的影響，即使到現在仍舊感受得到。年輕人聊天還會用到當時的遊戲用語，它也是X世代懷舊時的重點。2017年，暴雪娛樂發布新版《星海爭霸》時，一度催生出「上班族錦標賽」與復古的直播賽事。此外，即使過了20個年頭，《星海爭霸》在網咖的人氣排行榜還是穩居第七名。

對李海國這些人來說，WHO的決定等於為大家平反。之所以有這項決議，是一個由心理健康研究人員組成的諮詢小組討論而來，李海國在2014年受邀成為小組成員。諮詢小組在2014年到2017年每年舉辦會議，會後報告指出，南韓「加強政府干預有諸多好處」，而且預防、治療與研究等方面有「重大發展」。

儘管如此，有些人對南韓的研究品質存疑。根據近期一份後設研究，全球在2013年到2017年出版的電玩成癮研究報告共614篇，其中就有91篇出自南韓，數量高於其他國家。報告撰寫人、亦是延世大學媒體學教授的尹泰鎮（Yoon Tae-jin音譯）認為，許多相關研究的分析範圍太廣，只把電玩歸為一大類，沒有劃分遊戲與類型。他說，大多數研究都有驗證性（Confirmatory）問題，也就是一開始就假設電玩成癮是已經存在的現象，而非以科學方式證實。

此外，也有部分人士指出，南韓等亞洲國家對電玩成癮的議題比歐美國家更敏感，所以希望WHO把它列入第11版國際疾病分類。2016年8月，美國臨床

心理師佛格森（Christopher Ferguson）致信WHO，建議不要將電玩成癮列入名單。「這個議題還不到引起各界關注的地步，」他寫道。收到這封信的人包括第11版負責人李德（Geoffrey Reed），他回覆說：「決定權不在我，我們面臨很多方面的壓力，希望把這個列入，尤其是亞洲國家。」對此，WHO藥物濫用部協調人波茲亞克（Vladimir Poznyak）回信給我時，否認第11版有政治壓力的影響。

殊不知，WHO這項決議沒有平息疑慮，反而加深各方爭議。即使政府機關對外也不同調。2019年5月，南韓文化部拒絕參與保健福祉部主持的諮詢機構，形同阻擾落實新歸類的初期工作。為了解決部門之間的分歧，國務總理李洛淵另外成立仲裁委員會，負責決議幾年後是否採納第11版的建議。

WHO提出這項決定後，南韓即使舉辦了多場議會論壇、電視辯論與學術座談會，還是回答不了一個問題：電玩文化是否真的造成公共衛生危機？

2019年9月，我前去李海國的精神科辦公室採訪，看得出他的焦躁不安。50歲的他，身材偏瘦，神情疲憊，一副高傲不羈的態度，似乎很難跟對外宣導劃上等號。在WHO提出決議後，他的觀點再度受到各界關注，讓他成為電玩圈的頭號公敵，大家認為他在主導風

向，以道德為名、行報仇之實。

訪談一開始，他先是批評電玩記者散播「假新聞」，扭曲了他的論點，還掩飾一場顯而易見的公衛危機。「爭辯它是不是病，是在浪費時間，沒有意義，」他說。醫學界的權威已經提出定論，其他人還有什麼可說的？

為了說明電玩成癮的危險，李海國提到最近一個患者的故事。對方是25歲的失業男子，因為買遊戲內購產品，累積了約18,000美元的負債，被姊姊拖來就醫。他還是青少年的時候，每天花2到3小時玩遊戲，一點也不想寫功課。李海國說，他長大後，「每天花10小時上網，5小時玩遊戲，5小時看YouTube。」

聽起來，這名病患似乎患了WHO標準下的電玩失調症：無法自我控制、生活被電玩占據、身心功能受損等等。所以我問李海國如何治療，以為他會提出什麼新型療法。

「這個人最後符合成人過動症的標準，所以我們開給他過動症的藥物。」李海國說：「他同時也出現暫時性的憂鬱症狀，服用抗憂鬱症藥物後，情況有部分改善。」

我問他，為什麼診斷是「電玩失調症」，而不是單純的過動症和憂鬱症？他回答說：「打電玩過度，有可能造成類似過動症的衝動現象。」

這段對話正好可以代表WHO這次決議的一個爭議點：沉迷電玩是自成一類的失調症，還是其他病症的表徵？目前的研究證實，電玩失調症患者比一般人更容



英國萊斯特一名青少年犯下謀殺案後，媒體報導他沉迷《俠盜獵魔》（Manhunt），受害者的母親因而成為反電玩運動的重要人士。



《俠盜獵車手：聖安地列斯》（Grand Theft Auto: San Andreas）裡頭有個小遊戲能讓主角從事性行為，遭到召回後又重新上市。

2002

2004

2004

2005

2005

南韓發生首起「電玩致死」案例，死因為肺栓塞。

後續調查發現，兇手並沒有、也沒有玩過這款遊戲。



中國天津市一名青少年連續玩了36個小時的《魔獸》（WarCraft）後，自殺身亡。

南韓一名28歲男子連續玩了50個小時的《星海爭霸》後，暴斃身亡。

參議員希拉蕊要求制訂新法。





易出現過動症與憂鬱症，但有些神經科與精神科醫生駁斥李海國的說法，強調說，有相關性並不代表有因果關係。2017年，WHO提議將電玩失調症納入疾病名單時，有一群學者合作撰寫報告反對，他們認為，應該把沉迷電玩看成是其他心理狀況的應付機制。當然，在WHO已經裁決的情況下，李海國說這樣的爭辯沒有意義。

看在南韓玩家的眼中，李海國這樣大力宣傳把電玩成癮列為疾病，主要還是源自危言聳聽。他聲稱電玩容易導致暴力犯罪，這個說法雖然已經被犯罪學家明確推翻，但讓他在電玩圈裡臭名遠播。他也把電玩比喻成毒品，同樣遭人詬病。「打電玩再怎麼不好，絕對不會像吸毒和賭博那樣糟糕。」前遊戲設計師金善皓（Kim Seong-hoe音譯）說：「把兩者混為一談，完全是胡說八道又太過沉重。」

金善浩原本在南韓一家遊戲設計大廠工作，41歲的他在2018年決定辭職，開始全職經營自己的YouTube頻道，內容以電玩為主，訂閱人數高達336,000人。他持續紀錄電玩失調症相關爭議，常常在鏡頭前愈講愈氣。

他對某些遊戲業者多有批評，說他們的遊戲是「變相的吃角子老虎」，玩家一不小心就可能累積18,000美元的債務，但他也想知道，既然有些遊戲類似賭博，有些遊戲需要發揮創意來解決問題，如果相關研究無法區分兩者，那麼醫生是否能做出明確的診斷？

「有些遊戲和遊戲類型有極為複雜的心理影響，遠遠超過酒精，」他說：「如果不區分遊戲類型，就想判斷是否電玩成癮，太誇張了。」

金善浩覺得，把電玩疾病化為老人打壓年輕人，跟威權心態脫不了關係。他提到最近發生在一家孤兒院的醜聞，看護人員向醫生拿過動症藥給不聽話的小孩吃，藉口是「小孩太沉迷手機」。電玩失調症會不會出現同樣情況？金善浩認為有可能。「聽起來，這些醫生認為只要根除基本的人性衝動，就能治療電玩成癮，」他認為，功能受損這項特別容易遭到濫用，也就是WHO的主要診斷標準之一。「我覺得這就像在說，讓功課不好的小孩子吃藥也沒關係。」

他最希望的是，相關爭辯能夠帶動社會對話，討論南韓年輕人的生活經驗。他指出，最近有項研究分析南韓青少年的電玩沉迷問題，把原因指向家教過嚴與課業壓力。研究背後隱含的意思是，如果只把重點放在電玩與玩家身上，電玩失調症的概念其實掩蓋了一點：這個成人所打造的社會其實功能失調。

的確，南韓發展成為亞洲一大經濟體的同時，年輕一輩卻沒有同樣受惠於文化與社會的進展，在高壓的教育體制下，年輕人的自殺率創下歷史新高。「競爭這麼激烈，」有位議員曾說：「我們的小孩逐漸沒有地方可去。」即便是李海國也坦承，電玩是南韓青少年少數的休閒娛樂管道。真相總是殘酷，但這也是李海國跟批評者唯一的共識。

加州立法禁止銷售暴力遊戲給18歲以下的青少年。



德國有項研究發現，個性好鬥的兒童會選擇暴力性質的電玩。

美國最高法院裁定，電玩遊戲屬於憲法第一修正案所保障的言論自由，否決加州在2005年的相關立法。



2005

2008

2009

2011

2011



湯普森因為不實陳述與貶損訴訟當事人，律師資格在佛州遭到撤銷。



南韓通過《關機法》，禁止16歲以下的兒童半夜後打電玩。

無論電玩產業有哪些形象問題，它在大眾文化占有重要地位，讓人無法忽視。2019年全球電玩市場規模預計達1,520億美元，目前共有25億名玩家。光是電競領域，市值就超過10億美元，2020年預計成長1倍，目前正在爭取成為奧運競賽項目。正如英國有個電競支持人士所說，電競「是除了足球以外，真正全球化的第一種運動。」

我跟崔宇範碰面那天，這句話顯得特別有道理。那是個天氣晴朗的9月天，曾經是星海爭霸職業玩家的他，如今擔任電競團隊總教練，任職的G世代（Gen G）是市值估計有1.1億美元的南韓電競組織。總公司位於首爾有錢人住的江南區，混凝土建築大樓粗獷中帶有新潮，崔宇範在裡頭訓練玩家，他們專攻的遊戲叫《英雄聯盟》（League of Legends），相當於這個世代的《星海爭霸》。

大樓風格休閒不失奢華，又有新創企業園區的酷勁，適足以突顯出電競產業的長足進展，已經不可同日而語。G世代最近募得4,600萬美元的資金，有些來自矽谷的創業者，也有像威爾史密斯等名人挹注。拿過兩屆美

國職籃冠軍頭銜的波許（Chris Bosh）更擔任「玩家管理顧問」。大樓裡頭有按摩室、午睡房、供直播主使用的地下室工作間、有午餐阿姨張羅的歐式自助餐、在洛杉磯與上海也有總公司，還有一排又一排時尚的黑色遊戲機，散布在大樓的好幾間教室。

電競已經成為南韓青少年最想從事的職業之一，這些教室正是G世代培育新秀的地方。「學員大約只有1成會變成職業玩家，」崔宇範說。現在的電競文化比他當時更競爭、更講究控管多了，玩家已經不能為玩而玩。「想當初，我完全沒有想過會發展成這樣，」他說。

員工休息室擺了一排電腦，電競團隊的3名行銷人員趁休息時間玩遊戲。牆上的陳列架放著高檔威士忌與閃閃發亮的銀牌獎盃。

在這個電玩已經演變成工作、不再是娛樂的世界，崔宇範認為電玩成癮的觀念已經跟不上時代。他不希望家裡的兩個小孩子跟自己一樣，走上電競這條激烈競爭的道路，也灌輸他們健康的電玩習慣。不過他不會特別擔心手機上的遊戲，他說，現在的小孩子常常拿手機看YouTube、上社群媒體、看網路漫畫，還有玩免費手遊。隨著WHO已經決定承認電玩失調症，現在又開始有人在討論政府應該規範手機使用，這對如今已為人父母的星海爭霸世代來說，或許又是一個在背芒刺。■

麥斯金是位於首爾的自由撰稿人，曾於2019年5/6月號報導南韓能源產業的貪腐現象。

Copyright©2020, Technology Review. All Rights Reserved.

最新出版的《精神疾病診斷與統計手冊》未將電玩成癮納入醫學教科書，但將

牛津、維拉諾瓦（Villanova）、達特茅斯（Dartmouth）等大學的研究得出程度不一的結論，有些甚至互相抵觸。結論認為遊戲：

美國心理學會指出，暴力型電玩會小幅增加好鬥行為，但沒有證據顯示與犯罪行為有關。

刊登於《實驗社會心理學》期刊的一項研究指出，暴力型電玩不會改變玩家的好鬥感受。



2013

2014

2015

2016

2019

「網路電玩失調症」列為「必須進一步研究的病症」。



- 有穩定心情的效果。
- 減輕好鬥行為。
- 增加好鬥行為，且此現象與遊戲機制有關，而非遊戲暴力。



WHO投票通過，將「電玩失調症」納入新版國際疾病分類。