－全球化＋今日香港＋個人成長－

■遊戲剛在香港推出時，大批玩家爭相到各處捉精靈。 資料圖片

「精靈」熱快來快退 社會意義Game中尋

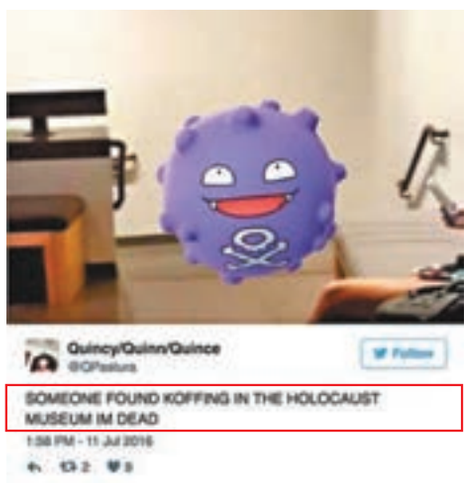
寵物小精靈手機遊戲《Pokémon GO》早前在歐美等地推出時，掀起熱潮，該遊戲於7月25日正式登陸香港，全城陷入瘋狂，到最近熱潮才逐漸冷卻。這個遊戲為何會深受歡迎？有關現象對社會產生什麼正負面影響？大家除了視之為遊戲之外，又有否其他深層的社會意義呢？本文將逐一分析。 ■香港文匯報記者 高鈺

背景

首日登陸 谷歌搜索破20萬

要了解《Pokémon GO》在香港有多受歡迎，可看看相關數字。據了解，遊戲登陸香港首日，可以下載該手機遊戲的App Store因同時有太多人下載而網絡大塞車，並於5小時內穩佔下載榜第一位；當日Google搜尋首10位，頭6位均與此有關，其中《Pokémon GO》被搜尋20萬次以上。

《Pokémon GO》按動畫《寵物小精靈》改編，由任天堂授權開發。數月前《寵物小精靈》正式改名為《精靈寶可夢》，主要角色「比卡超」改名「皮卡丘」。有網民不滿譯名，揚言要罷買、杯葛相關產品。



■有人在美國大屠殺紀念館內發現精靈「毒氣丸」，引來反響。 資料圖片

■日本有公園提醒遊人不要邊走路邊捉精靈，免生意外。 資料圖片

■澳洲男陪妻待產，也要捉精靈。 資料圖片

小知識

日澳政府發家長指引

日本及澳洲政府提醒家長，如何讓子女玩得開心之餘，又令家長放心，詳情如下：

1. 制定每日玩遊戲時間上限。
2. 要為子女拍一張全身照，若子女一旦出事，方便尋人。
3. 主動為子女預備後備電、電話卡或零錢，方便他們打公眾電話聯絡家人。
4. 最好陪伴子女一起玩，並提醒孩子捉精靈時要經常環顧周遭環境及安全。
5. 大熱天時捉精靈，提醒子女要注意小休及飲水補充水分。

概念鏈接

AR（Augmented Reality，擴增實境）：遊戲採用AR及GPS定位技術，扮演精靈訓練員的玩家，要以手機鏡頭追蹤小精靈，令它「進化」後，可出動佔領「場館」，玩家之間亦可對戰。遊戲設有數以百計的小精靈，玩家要四出奔走才能捕捉稀有的小精靈。

擴增實境技術於1990年被提出，是實時地計算鏡頭影像的位置、角度，並加上相應圖像的技術，目的是在屏幕上把虛擬世界加在現實世界，使之互動。由於隨身電子產品性能不斷提升，AR技術用途將愈見廣泛。事實上，AR技術比智能手機更早出現。

手機遊戲熱不斷

■商場以遊戲吸引客人駐足。 資料圖片

《憤怒鳥》：芬蘭公司推出的一系列手機遊戲，玩家控制一架彈弓發射無翅小鳥來打擊建築物和小豬。

《Candy Crush Saga》：簡稱《Candy Crush》，是寶石方塊類型的遊戲，它一度成為facebook最受歡迎遊戲。

《俄羅斯方塊》：1980年末期至1990年代初期風靡全世界的電腦遊戲，它曾是「最偉大的100個遊戲」中的第一位。

《猜猜畫畫》：英語名為《Draw Something》，兩名玩家需要輪流繪畫及猜測對方的畫作所表達的詞語。

正反對對碰

正面影響

1. 促進玩家溝通

牛津大學互聯網研究院心理學家普日貝爾斯基指出，該手機遊戲成功主因是遊戲難度適中，又可以與其他玩家互動。據介紹，遊戲將開放交換精靈功能，鼓勵與其他玩家合作完成捕捉所有小精靈；由於在街上隨處可見「同道中人」，人與人之間的互動增加，彼此又可分享捕捉小精靈的苦樂及竅門，可能因此成為好友。

在香港的公園，更有六七十歲的長者，與妻女一起玩《Pokémon GO》的和諧場面。

另有玩家更認為，四出尋找精靈，可以走動一下，也對社區有更多的了解，而且亦總比宅在家打機健康。

2. 重溫集體回憶

第一代寵物小精靈遊戲於1996年推出，即時風靡亞洲以至歐美多國，小孩子為此瘋狂不已，可以說寵物小精靈見證着一直被視為年輕一代的「千禧世代」長大，這些粉絲如今約為20歲至30多歲的年齡層，小時候總會幻想過小精靈在現實世界出現，與大家一起冒險，今次《Pokémon GO》給他們重溫童年的機會。

有專家認為若集體回憶發揮作用，它便會轉化成正面情緒。也有意見指，近年全球各地到處都有恐襲，網上仇恨言論氾濫，世界充滿戾氣，《Pokémon GO》似乎創造了一個烏托邦世界（Poké topian）。

3. 創造龐大商機

商界一向明白「有人流就有商機」的道理，有英國食肆願日付逾千港元，讓小精靈「進駐」吸客，而香港一些小店舖只要顧客展示相關的App或遊戲介面，已經可提供折扣和禮品，希望推高營業額。電召汽車公司趁機推出「包車捉精靈」服務，兩小時收費480元，活動推出3小時已有十多宗生意。

英國女子本身有法律學位，但選擇放棄月入逾兩萬港元的私補工作，全情投入捉小精靈，並把賬戶升級轉售圖利。據稱20級賬戶可售逾萬港元，15級賬戶也賣得2,000港元。該女子曾日玩18小時，揚言兩日可達15級，現擬增購手機以多管齊下，增加賺錢機會。英國傳媒形容該遊戲已創造出「比卡超經濟」（Pokémonmics）。

4. 普及科技應用

上述遊戲巧妙地運用創意，借助已不是新事物的AR技術，將捕捉小精靈的遊戲過程，做到現實與虛擬結合，這種新鮮感才是受歡迎的關鍵。

有商界人士指，本港累積有豐富而獨特的流行文化資產，如武俠小說、電影等，只要能動腦筋活用科技，即有望將之再活化，帶動本港的創意產業。

本地遊戲製作公司高層亦指出，《Pokémon GO》的成功將吸引更多已有著名版權的遊戲公司開發AR遊戲，使有關技術更趨成熟。

負面影響

1. 造成安全隱患

《Pokémon GO》在全球引起很多事故：美國兩名少年玩遊戲時被誤當作竊賊，遭屋主槍擊，該國更有劫匪利用小精靈定位技術，引誘玩家到偏僻地方伺機行劫。

英國有4名玩家闖入洞穴區，被困其中；日本有玩家駕駛車輛或電單車時玩遊戲，因而遭到票控。香港街頭不論日夜均可見玩家聚集捕捉精靈，早前有玩家為捉精靈闖入球場被球員撞跌，並爆發衝突。更有些青少年及兒童遲遲不願回家，令家長擔心。

此外，遊戲設計公司將現實世界的地標如公園、警局等列為「精靈場館」，放置不同的精靈讓玩家捕捉，其中澳洲有警署被大批玩家闖入。香港警方為預防有關情況，已主動向市民呼籲，警署是服務市民的地方，市民不應在內玩耍，以免造成滋擾。

2. 網絡保安問題

資訊科技界人士提醒市民，自從《Pokémon GO》面世後，市面有假冒的手機遊戲應用程式及「遊戲攻略」程式湧現，部分懷疑帶有病毒，有機會遭黑客入侵手機並盜取個人資料。

私隱專員黃繼兒提醒玩家，在下載非官方的遊戲指南或秘訣程式前要評估風險，如應考慮開設新的賬戶登入遊戲，安裝程式後可不時檢視程式的權限設定。

3. 降低工作效率

熱潮影響上班族，不少人工作時受心癮影響，開着程式，令上司不滿。網上流傳有公司發出通告，禁止員工上班時玩該遊戲，違規者隨時被「炒魷」；不過亦有程式公司特准全體員工放假專心玩遊戲。

4. 影響身體健康

有很多地區出現追捕小精靈時擦損、瘀傷，甚至骨折的個案。醫學界人士指出，遊戲令人長時間低頭，易造成頸椎手指勞損和眼乾，而邊行邊注視手機易出現暈眩，陽光下觀看屏幕亦很傷眼，建議20分鐘小休一陣。

5. 其他爭議

遊戲設有Pokéstop，就如野外定向的檢查點，這往往成為大群玩家的聚腳點，而美國華盛頓的納粹大屠殺紀念館及阿靈頓國家公墓，要求遊戲商將該地點從Pokéstop名單中移除，不希望肅穆安靜的地方被打擾。

想一想

1. 根據上文，試指出該遊戲的正負面影響。
2. 承上題，指出各持份者的回應。
3. 「類似利用AR技術的遊戲將令人更易沉迷網絡遊戲。」你同意嗎？解釋你的答案。

答題指引

1. 正面影響：增加玩家溝通、重溫集體回憶、製造商機、普及科技應用。負面影響：安全隱患、網絡保安問題、影響工作效率及健康等。
2. 香港教育局：師長宜多與學生子女探討遊戲的影響；醫管局：禁止員工在醫院內玩遊戲；日本及澳洲政府：家長宜多招讓子女玩得開心，家長安心。
3. 很大程度同意：AR將模糊現實與遊戲界限，且玩家與玩家聯繫方面，易令心智不成熟的青少年過度沉迷。

概念圖

《Pokémon GO》熱潮

- 影響
  - 正面：增加玩家溝通、重溫集體回憶、製造商機、普及科技應用
  - 負面：安全隱患、網絡保安問題、影響工作效率及健康等
- 科技特點
  - 1. AR
  - 2. GPS

延伸閱讀

1. 《〈Pokémon GO〉帶旺香港商場生意》，香港《文匯報》，2016年8月3日，http://news.wenweipo.com/2016/08/03/IN1608030052.htm
2. 《為子女放暑假做好準備 家長智能育兒指南》，香港《文匯報》，2016年7月25日，http://paper.wenweipo.com/2016/07/25/701607250001.htm
3. 《財爺：科技用於實際才可帶動經濟》，香港《文匯報》，2016年7月18日，http://paper.wenweipo.com/2016/07/18/FI1607180010.htm