

詩篇八：齊風·還

狂想主題：線上遊戲

朱嘉雯 & 吳秀陽

課程內容

2

週次	內容
1	課程介紹 文學詩經與科技狂想二
2	〈陳風·衡門〉 為何情人眼裡出西施？談伴侶科學。
3	〈衛風·伯兮〉 讓科技減輕遠距思念之苦—談媒體串流與直播。
4	〈召南·草蟲〉 不再憂心忡忡—談憂鬱和焦慮的產生與克服。
5	〈小雅·蓼莪〉 孝親要及時，長照早規劃—談長照科技與銀髮商機。
6	〈鄭風·女曰雞鳴〉 琴瑟和鳴，與子偕老—甜甜蜜蜜談幸福科學。
7	〈鄭風·風雨〉 風雨如晦，為何雞鳴不已？談動物界的環境感測先鋒。
8	〈鄘風·桑中〉 好想談戀愛—「網戀」與現代新人際關係。
9	〈齊風·還〉 一級玩家—線上遊戲。

3

齊風·還

子之還兮，遭我乎狃之間兮。並驅從兩肩兮，揖我謂我儼兮。

子之茂兮，遭我乎狃之道兮。並驅從兩牡兮，揖我謂我好兮。

子之昌兮，遭我乎狃之陽兮。並驅從兩狼兮，揖我謂我臧兮。

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

4

《還》注釋

- 還：音玄，輕捷貌。
- 狃：音撓，齊國山名，在今山東臨淄。
- 從：追逐。肩：大獸。
- 揖：作揖。儼：音宣，身手矯捷。
- 茂：俊美善獵。
- 牡：公獸。
- 昌：強壯有力。
- 陽：山的南面。
- 臧：音麟，善，好。

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

《還》的詩意

5

- ➡ 《毛詩序》：「《還》，刺荒也。哀公好田獵，從禽獸而無厭，國人化之，遂成風俗。習於田獵謂之賢，閑於馳逐謂之好焉。」？
- ➡ 方玉潤《詩經原始》：「‘子之還兮’，己譽人也；‘謂我儂兮’，人譽己也；‘並驅’，則人已皆與有能也。寥寥數語，自具分合變化之妙。獵固便捷，詩亦輕利，神乎技矣。」

這就對了！

- ➡ 很明顯，這是一首**英雄惜英雄**的讚嘆詩！

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

《還》的趣味

6

- ➡ 子之還、茂、昌兮，謂我儂、好、臧兮，譽人揚己，英雄相惜！
- ➡ 場景安排，跌宕起伏。不期而遇於先，並駕齊驅於後，馳騁山間，從獵肩狼，極富動感，倍增趣味。
- ➡ 還對儂、茂對好、昌對臧，音韻鏗鏘，兩好棒棒！還有點兒競爭味道。
- ➡ 注意細節：並驅且還都是從兩獸！相襯相配，誰也不輸誰！
- ➡ 技高得意，英雄相惜之況表露無遺！

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

狂想主題 — 線上遊戲

7

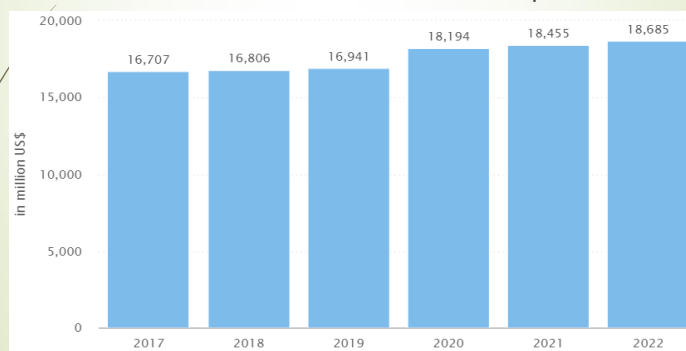
- ▶ 同學們還曾感受古之**英雄惜英雄**的情懷嗎？
- ▶ **兩個必要條件**：
 - ▶ 需要**技能**
 - ▶ 具**競爭性**
- ▶ **兩種常見情狀**：
 - ▶ **運動場上**
 - ▶ 線上**遊戲**平台！
- ▶ **狂想主題**：**線上遊戲(Online Gaming)**

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

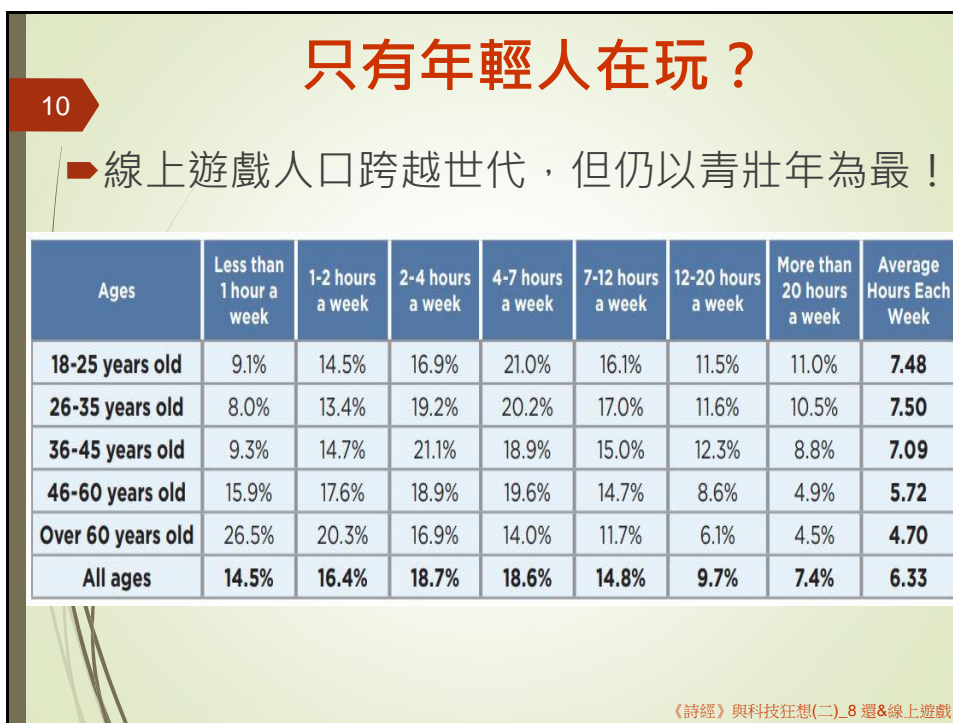
什麼是線上遊戲？

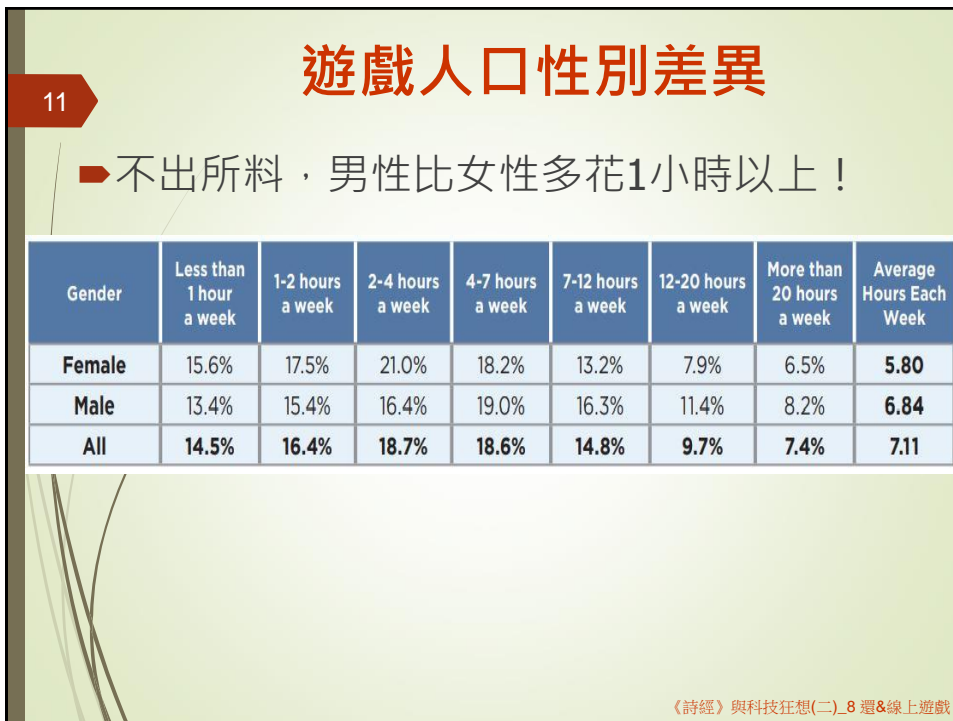
8

- ▶ 任何需要透過**網路**(尤其是**Internet**)線上進行的電子遊戲，均可稱為**線上遊戲(online games)**。
- ▶ 遊戲，特別是線上遊戲，是一個永不衰退的產業，**2019**線上遊戲產值已達美金**\$169**億。



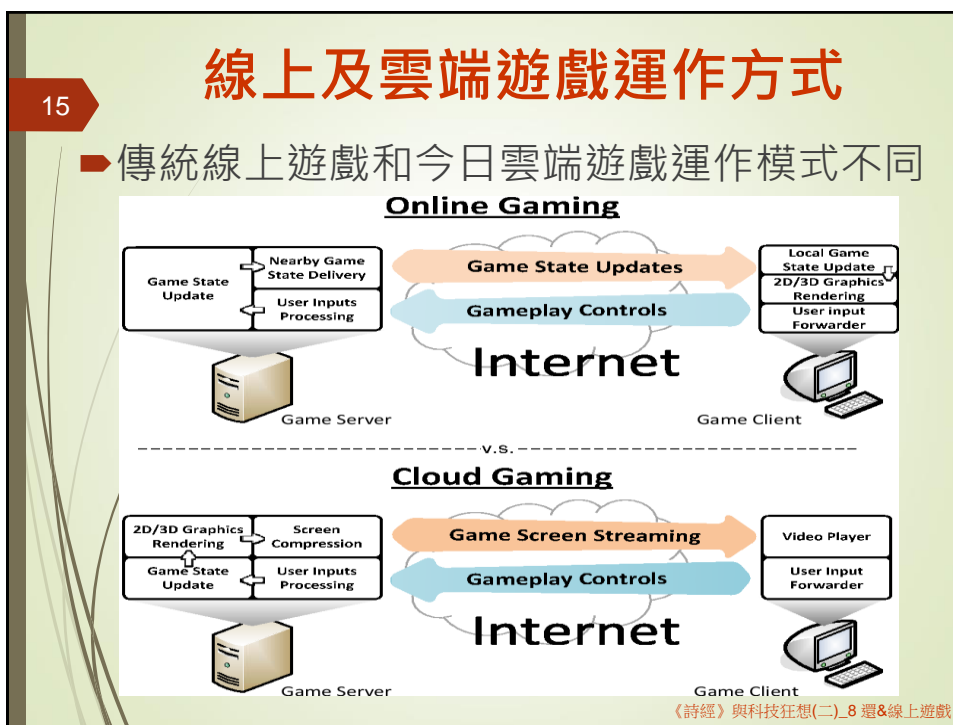
《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲







- ### 線上遊戲平台種類
- 14
- 遊戲機(Consoles): Nintendo, Sony Playstation, Microsoft Xbox, ...
 - 掌上遊戲機(Handheld)
 - 行動App遊戲(Mobile App)
 - PC遊戲(PC games)
 - Web遊戲(Web games)
 - 雲端遊戲(Cloud games)
 - 虛擬實境遊戲(Virtual Reality, VR)
 - 擴增實境遊戲(Augmented Reality, AR)
- 《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲



線上遊戲類型

17

- 大型多人線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, MMORPG), 如: World of Warcraft
- 多人線上戰鬥競技場遊戲(Multiplayer Online Battle Arena, MOBA), 如: League of Legends, DOTA 2
- 大逃殺遊戲(Battle Royale games), 如: Fortnite, Battlegrounds, Call of Duty:Warzone (2020/03推出的第一個月, 就突破5000萬玩家)

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

大家都玩哪些類遊戲？

18

- 雖然多人或大逃殺類遊戲受歡迎，個人遊戲仍最熱門(想想在捷運、公車上的場景)

Country	Battle Royale games (e.g. Fortnite)	Casual multiplayer video games (e.g. Words With Friends)	Casual single-player video games (e.g. Candy Crush or Angry Birds)	First-person shooter video games (e.g. Call of Duty)	Massively Multiplayer Online Role-Playing games (e.g. World of Warcraft)	Multiplayer Online Battle Arena games (e.g. League of Legends, DOTA 2)	Single-player role-play video games (e.g. The Elder Scrolls)
France	1.15	1.02	2.15	1.33	0.88	0.90	0.92
Germany	0.88	0.92	1.99	1.15	0.94	0.84	1.05
India	1.79	1.77	2.15	1.82	1.54	1.60	1.56
Italy	1.25	1.23	1.89	1.34	1.12	1.19	1.22
Japan	0.72	0.75	1.72	0.80	0.64	0.58	1.09
South Korea	1.27	1.38	1.57	1.47	1.10	1.39	1.36
Singapore	1.13	1.24	1.97	1.36	1.07	1.13	1.15
U.K.	0.90	1.14	2.09	1.30	0.77	0.80	1.05
U.S.	0.89	1.23	2.22	1.26	0.83	0.77	1.08
Global	1.11	1.19	1.97	1.32	0.99	1.02	1.16

Figure 12: How much of your time playing video games is spent playing each of the following types of games? (Scale 0-4)

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

線上遊戲讓人廢寢忘食

19

➡ 研究顯示，沉迷線上遊戲嚴重影響日常生活，尤其是**睡眠**和**吃飯**！

Country	Missed work	Missed time to socialize	Missed sleep	Missed a shower	Missed a meal
France	9.1%	28.8%	59.2%	21.3%	9.1%
Germany	9.0%	24.6%	49.1%	17.0%	9.0%
India	29.8%	35.6%	49.2%	29.2%	29.8%
Italy	6.6%	35.6%	45.8%	19.8%	6.6%
Japan	8.6%	4.4%	55.2%	27.0%	8.6%
South Korea	14.6%	28.0%	54.4%	15.4%	14.6%
Singapore	12.9%	36.0%	59.7%	24.3%	12.9%
United Kingdom	7.4%	22.4%	59.0%	23.0%	7.4%
United States	8.8%	23.0%	59.0%	23.8%	8.8%
Global	11.9%	26.5%	54.5%	22.3%	31.7%

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

線上遊戲風險

20

- ➡ 網路霸凌(Cyberbullying)
- ➡ 隱私侵犯(Privacy invasion)
- ➡ 個人資料洩漏(Personal information leakage)
- ➡ 網路攝影機風險(Webcam worries)
- ➡ 在線獵手(Online predators)
- ➡ 隱藏花費(Hidden fees)
- ➡ 惡意軟體(Malware)
- ➡ 線上遊戲成癮(Online game addiction)
- ➡ 電玩失調症(Gaming Disorder, 2018由WHO正式列為新行心理疾病)

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲

21

安全遊戲守則(Safe Gaming Tips)

- 切勿提供任何個資
- 隨時有最新的防毒軟體
- 購買/下載合法遊戲
- 選擇不含任何個資的使用者名稱，用夠強的密碼(含文字、數字、符號)
- 遇任何網路霸凌立刻斷絕、紀錄、通報
- 每玩一陣，一定休息一下
- 注意遊戲分級
- 拋棄軟硬體時確實清除任何個資

《詩經》與科技狂想(二)_8 還&線上遊戲