

2024 年【科學探究競賽-這樣教我就懂】

大專/社會組 科學文章表單

文章題目：VR 造成得危害

摘要：探討 VR 也可能帶來一些潛在的危害，如影響心智、增近視風險。

文章內容：(限 500 字~1,500 字)

在虛擬實境中看到的視覺效果遠超過實際的視覺效果，VR 技術在應用到電子遊戲中後，給使用者帶來身臨其境的感覺，在 VR 遊戲控制器的電子遊戲中，已經實現振動和其他感覺的也為使用者提供良好的遊戲體驗，使用者可以在遊戲中與殭屍戰鬥等真實的體驗，虛擬實境 (VR) 技術近年來越來越受到人們的關注，而近期蘋果推出了 Vision Pro，這款產品帶來了更多對 VR 技術的關注，雖然 VR 技術帶來了許多嶄新的體驗，但也存在著一些負面影響。

1. 衛生問題

長時間佩戴 VR 頭盔並使用 VR 手柄進行沉浸式的遊戲可能會對使用者的頸部和手腕造成勞損，特別是在線下體驗店進行 VR 體驗時，需留意店家是否對多人重複穿戴的 VR 頭盔進行日常的衛生清潔，以避免傳染性疾病的傳播。

2. 隱私問題

VR 技術對用戶行為的追蹤也引起了一些隱私方面的擔憂，雖然這種追蹤是為了提供更好的沉浸式體驗，但人們擔心這些記錄後的數據信息是否會被保留下來，以及由誰來掌握。這些追蹤數據涉及的範圍很廣，包括用戶眼睛的動作、身體反應、興奮程度以及興趣等個人信息，這些數據的歸屬是否是平台、公司還是政府，都讓人感到不安。

3. 會否影響心智？

過去，許多家長對於網路遊戲中的格鬥、射擊、戰爭和殺戮等暴力元素感到擔憂，擔心這些遊戲會使孩子變得暴力，未來，隨著超擬真的擴增實境 (XR) 裝置的普及，人們或許會在這些裝置上體驗到更加逼真的暴力遊戲，相較於以往僅僅使用滑鼠點擊的方式，未來可能會出現更加仿真的「殺戮動作」，在這種情況下，人們不禁會擔心這是否會讓孩童變得更加暴力這也是許多教育專家所關注的問題之一。

參考資料

1. 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/虚拟现实>
2. VR 普及造成的身心失調症狀，我們準備好面對了嗎 <https://www.geberconsulting.com/tw/blog-cn/vrdisorders-cn>

3.知乎「虚拟现实 (VR) 的危害？」<https://www.zhihu.com/tardis/sogou/ans/1799235699>

註：

1. 未使用本競賽官網提供「科學文章表單」格式投稿，**將不予審查**。
2. 字數沒按照本競賽官網規定之限 500 字~1,500 字，**將不予審查**。

PS.摘要、參考資料與圖表說明文字不計入。

3. 建議格式如下：

- 中文字型：微軟正黑體；英文、阿拉伯數字字型：Times New Roman
- 字體：12pt 為原則，若有需要，圖、表及附錄內的文字、數字得略小於 12pt，不得低於 10pt
- 字體行距，以固定行高 20 點為原則
- 表標題的排列方式為向表上方置中、對齊該表。圖標題的排列方式為向圖下方置中、對齊該圖