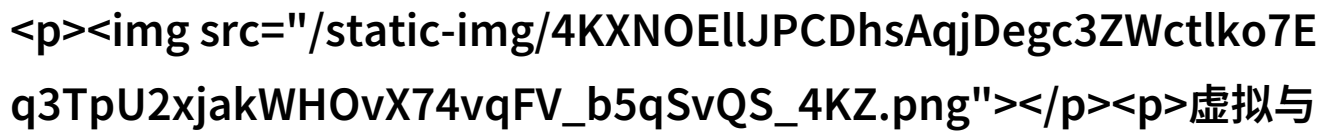
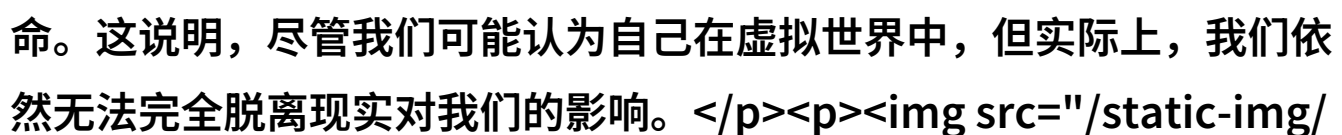


虚拟世界的孤独SAO外传

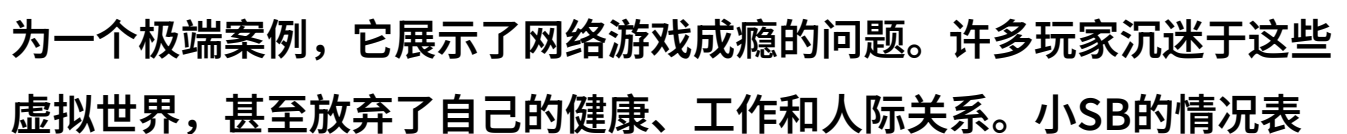
在现实世界中，小SB几天没做SAO死了，这个事件引起了人们对虚拟现实和网络游戏的深刻思考。以下是关于这个主题的一些观点：

虚拟与现实的界限模糊

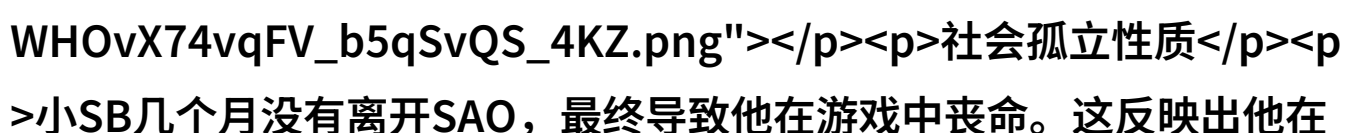
虚拟世界给予人们自由度，让他们能够逃离现实生活中的压力和痛苦。但当小SB几天没进入SAO时，他便失去了生命。这说明，尽管我们可能认为自己在虚拟世界中，但实际上，我们依然无法完全脱离现实对我们的影响。

网络游戏成瘾问题严重

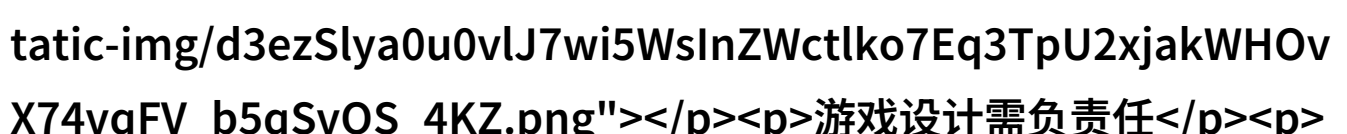
SAO成为一个极端案例，它展示了网络游戏成瘾的问题。许多玩家沉迷于这些虚拟世界，甚至放弃了自己的健康、工作和人际关系。小SB的情况表明，如果不加控制，这种情况有可能导致严重后果。

社会孤立性质

小SB几个月没有离开SAO，最终导致他在游戏中丧命。这反映出他在现实生活中的社交圈子非常狭窄，他将所有关注都集中到了虚拟空间。在这种情况下，社会责任感缺失成了致命伤害。

游戏设计需负责任

SAO作为一个先进的MMORPG，其设计者应当考虑到玩家的心理健康问题。虽然游戏提供了一种逃避现实的方式，但同时也必须确保不会造成不可挽回的人身损害或死亡。当用户陷入深度沉迷时，需要有足够的手段帮助他们重新回到现实生活中。

家庭支持作用重要

在处理类似的小SB事件时，家庭成员扮演着关键角色。如果他的家人能够及早发

现并介入，比如限制其接触电子设备或者寻求专业帮助，小SB很可能不会走向悲剧之路。

法律法规应适应新科技发展

随着技术的不断进步，如VR/AR等技术将更加普及，因此法律法规需要跟上这一步骤，以保护公民免受新型科技带来的潜在危险，并制定相应措施以防止类似事件再次发生。

[下载本文pdf文件](/pdf/1009877-虚拟世界的孤独SAO外传.pdf)