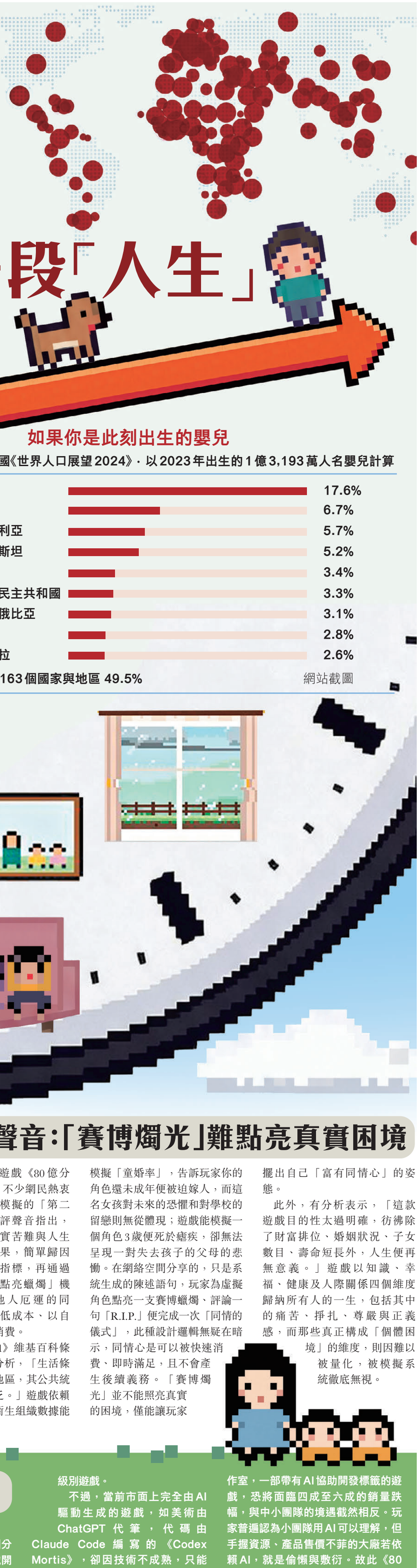
編輯：霍柏宇 設計：朱勁婷
文：胡藝禾 圖：網上圖片

80億分之1 遊戲大熱

親歷另一段「人生」

「每秒約有4個嬰兒誕生，你將成為其中一個，把僅此一次的人生走到最後。在哪出生、成為誰的孩子都無法選擇，就像你當初一樣。」這段引言出自韓國獨立開發者Jin Hwi-eus（化名）在人工智能（AI）幫助下，開發的小型在線網頁遊戲《80億分之1》（1in8b）。玩家將在遊戲中隨機出生，經歷求學、工作、戀愛、組建家庭等真實人生軌跡，直到生命終點。遊戲基於現實世界的統計資料，將出生地、家庭背景等出身條件按真實比例進行隨機分配，讓玩家得以以上帝視角重新「投胎」，親歷另一段「真實」人生。



如果你是此刻出生的嬰兒

聯合國《世界人口展望2024》· 以2023年出生的1億3,193萬人名嬰兒計算

印度	17.6%
中國	6.7%
尼日利亞	5.7%
巴基斯坦	5.2%
印尼	3.4%
剛果民主共和國	3.3%
埃塞俄比亞	3.1%
美國	2.8%
孟加拉	2.6%
其餘163個國家與地區	49.5%

網站截圖

據《80億分之1》官方說明，其數據庫涵蓋全球172個國家和地區，引用聯合國、世界衞生組織（WHO）及世界銀行等國際機構的真實統計數據，各地區的預期壽命、新生兒死亡率、收入分布、平均受教育年限、疾病及死亡率等指標紛紛被納入模擬機制。

國籍家庭經濟隨機

玩家點擊「出生」按鈕後，系統會基於各國年度出生人數，或全球現有人口比例，隨機決定出生的國家、性別、名字及家庭經濟條件。以各國出生人數作為抽選方式時，遊戲資料顯示玩家出生於印度的幾率約為17.6%，其次有約6.7%幾率出生於中國，隨後是尼日利亞、巴基斯坦與印尼。而對於所創建角色的壽命或死因，遊戲則會參考各國分性別的預期壽命數據，以及WHO、全球疾病負擔研究（GBD）等資料所呈現的年齡與區域差異。若部分項目的數據不完整，則會使用區域平均值等方式進行估算。



玩家分享「人生」資料。

抉擇影響人生軌跡

出生後，玩家需面對連串人生抉擇，包括升學、找工作、婚戀、生育子女、購買房屋、飼養寵物，甚至移民其他國家等。玩家的決定將影響角色的健康、幸福、知識與人際關係等屬性值，再結合模擬規則與隨機事件，推進後續人生。玩家可以替角色作出決定，以獲得更強代入感，也可以扮演上帝，通過自動決策功能，觀察另一條真正獨立的人生軌跡。

Jin透露，《80億分之1》最初的構想，源於他一念之間好奇地球80億人口中隨機一員的完整生活軌跡。他當時將這個想法轉化為AI提示詞「模擬隨機出生在地球上80億人口中的一個，並盡可能基於真實世界的統計數據，體驗這個人的人生」，輸入AI模型Claude Opus 5.5後約4小時，遊戲初版上線。

儘管遊戲最初並非以完整商業產品為目標，但Jin將製作過程在社媒分享後，吸引大批網民的興趣，有人詢問可否實際遊玩，隨着關注增加，Jin進一步架設網站與服務器，讓原本的實驗性作品得以面世。

開發者設計這款遊戲的出發點，是希望讓玩家理解抽象的人口統計數字背後，是每個人的實際生命經歷。人們常將嬰兒死亡率、平均壽命預期與受教育機會等數據當過眼雲煙，但通過人生模擬，玩家可加深對於這些數據如何影響一個人的成長、健康與生活選擇的理解。故此，遊戲在上線後親切得名「地球Online投胎模擬器」。

玩家：平安長大 已是極度奢侈的幸運

人生模擬網頁遊戲《80億分之1》近期在社媒走紅，讓玩家模擬體驗地球上隨機出生的另一個嬰兒的完整生活。遊戲推出後在社媒收穫巨大反響，一名TikTok上的科技網紅表示這款遊戲「觸動她的心」，並稱其許多粉絲也因此流淚。

真實出生人口數據顯示地球上平均每秒有4個新生兒誕生，遊戲據此獨創「同一秒出生的人們」同步模擬機制，實時列出玩家角色誕生的那一秒，世界其他角落出生嬰兒的人生軌跡。遊戲還會在角色滿5歲、15歲、30歲、50歲及70歲等人生重大節點時，展示當地統計數據（例如當地在該歲數仍存活的人口比例），並自動暫停模擬，來邀請玩家停下思考並留下紀錄。當角色走到生命終點，系統會以像素風格畫面，回顧同一秒出生角色一生中的關鍵轉折點。

一名玩家分享，她隨機「投胎」為一名出生於墨西哥普通家庭的女性，相對平安順遂地度過少年與求學時期，步入中年後卻接連遭遇祖父母、父母與朋友相繼離世的打擊。角色處於低谷時恰逢遊戲自動暫停，玩家心情相當沉重，一度不願繼續模擬面對角色所處的現實。

遊戲的同步模擬機制則顯示，玩家的角色在遊戲中接受教育、成家立業時，一旁同秒出生的角色可能正遭受瘧疾、營養不良，甚或死於治安狀況差勁，這種鮮明的對比，讓玩家深切感受到一個人的出身對命運的決定性影響。不少玩家經歷完角色一生後深有感觸，直言「原來能平安長大、過完一生，已是極度奢侈的幸運！」

批評聲音：「賽博燭光」難點亮真實困境

網頁模擬人生遊戲《80億分之1》社媒大熱，不少網民熱衷於分享在遊戲中模擬的「第二人生」。但有批評聲音指出，遊戲將複雜的現實苦難與人生抉擇所產生的後果，簡單歸因為可計算的數值指標，再通過「追思館」與「點亮蠟燭」機制，把玩家對他人厄運的同情，轉化成一種低成本、以自我為中心的情感消費。

據《80億分之1》維基百科條目中引述的一則分析，「生活條件最艱難的落後地區，其公共統計數據往往最匱乏。」遊戲依賴的聯合國、世界衞生組織數據能模擬「童婚率」，告訴玩家你的角色還未成年便被迫嫁人，而這名女孩對未來的恐懼和對學校的留戀則無從體現；遊戲能模擬一個角色3歲便死於瘧疾，卻無法呈現一對失去孩子的父母的悲慟。在網絡空間分享的，只是系統生成的陳述語句，玩家為虛擬角色點亮一支賽博蠟燭、評論一句「R.I.P.」便完成一次「同情的儀式」，此種設計邏輯無疑在暗示，同情心是可以被快速消費、即時滿足，且不會產生後續義務。「賽博燭光」並不能照亮真實的困境，僅能讓玩家擺出自己「富有同情心」的姿態。

此外，有分析表示，「這款遊戲目的性太過明確，彷彿除了財富排位、婚姻狀況、子女數目、壽命短長外，人生便再無意義。」遊戲以知識、幸福、健康及人際關係四個維度歸納所有人的一生，包括其中的痛苦、掙扎、尊嚴與正義感，而那些真正構成「個體困境」的維度，則因難以被量化，被模擬系統徹底無視。

1人製4小時成品爆紅 AI遊戲真成功了？

人生模擬遊戲《80億分之1》的開發者Jin Hwi-eus受訪時透露，遊戲其實誕生於他向人工智能（AI）模型Claude Opus 5.5 Extra輸入的一句提示詞：「製作一個模擬器，讓人隨機成為地球上80億人中的一個，經歷這個人的一生，盡可能依據真實世界的統計數據。」而從這一刻起到初版遊戲上線，僅約4小時。「一夜間」誕生的爆款，顛覆人們對遊戲產業「大團隊、長周期、高預算」的固有認知。



個人開發者利用AI製作的《80億分之1》爆火，無疑為AI在遊戲開發過程中應用的樂觀前景，添加一個分量十足的註腳。事實上，大型遊戲開發公司早已將AI作為效率工具，滲透進遊戲開發全流程，包括輔助編寫代碼、概念美術生成、自動化Bug測試等環節。美國太空探索科技公司（SpaceX）行政總裁馬斯克便已多次預言，普通用戶未來能在數分鐘內，用AI生成屬於自己的《GTA 6》級別遊戲。

不過，當前市面上完全由AI驅動生成的遊戲，如美術由ChatGPT代筆，代碼由Claude Code編寫的《Codex Mortis》，卻因技術不成熟，只能靠「晃動動畫」來掩蓋缺陷，在Steam遊戲平台上被怒噴「AI流水線生產的垃圾」。2026年遊戲開發者大會（GDC）上，更有52%開發者認為AI對行業有負面影響，支持應用AI的人數僅佔7%。

有分析指出，對於遊戲行業頭部工作室，一部帶有AI協助開發標籤的遊戲，恐將面臨四成至六成的銷量跌幅，與中小團隊的境遇截然相反。玩家普遍認為小團隊用AI可以理解，但手握資源、產品售價不菲的大廠若依賴AI，就是偷懶與敷衍。故此《80億分之1》之所以成為AI製作遊戲美談，正是因其源於個人開發者，且內容主要為文字描述，畫面簡單，這正是當前發展階段下，AI生成內容的「舒適區」。而由真實數據構成的系統，也很大程度上避免了AI遊戲常見的幻覺。