

投稿類別：資訊類

篇名：

網路遊戲 Easy Go—網路遊戲沉迷

作者：

黃靖媛。私立樹德家商。高三 10 班

黃郁雯。私立樹德家商。高三 10 班

林奕君。私立樹德家商。高三 10 班

指導老師：

吳麗生老師

## 壹●前言

隨著科技不斷在進步，訊息傳播越發達也越快，在過去十幾年，科技產品也不斷的推陳出新，人們也越來越重視資訊科技的便利性與重要性。線上遊戲不斷在進步，從單機遊戲到網頁遊戲，變成大家都愛不釋手的 Online Game，更是吸引了大批的電腦玩家投入其中。遊戲裡，動畫效果五顏六色，讓玩家體驗身歷其境的快感，效果十分逼真，感情投入的暢玩其中，也是青少年沉迷於網路遊戲的原因之一。

根據「青少年網路休閒問卷調查」發現，57%的青少年在國小就沉迷電玩，青少年上網最常做的事情不是查資料，而是玩電腦遊戲；更有 75%的青少年玩家出現網路沈迷的徵兆。

首先針對線上遊戲廠商與玩家之間的深層關係做一個分析，遊戲是許多青少年在生活中紓解壓力的重要媒介，也有許多人靠設計遊戲吃飯，彼此看似關係疏遠，卻有著無比重要且相互牽引的關鍵。學生時期，青少年的生活及心裡正面臨著課業壓力及生活適應的極大影響。在面對現實的重大壓力之下，無止境的學習與失敗經驗的驅使，易造成日後學生學習產生恐懼及厭惡的心態，在尋找不到自我認同及成就感的同時，藉由這種遊戲的休閒方式來抒發課業壓力。

會想針對遊戲做一個排行榜，也是因為近年來遊戲興起，許多家長們也開始注意自己的孩子總是在用電腦，縮減了唸書或是睡眠的時間，導致課業下滑，成績令人堪憂，所以何不對於遊戲的構造與成功的關鍵做一個研究，是我們這組成員的最終想法，當然也是希望能夠幫助家長們或是企業做一個遊戲的分析，了解現代人沉迷於的程度、沉迷的原因與遊戲成功的關鍵。

藉由文獻探討了解遊戲成功的關鍵與受歡迎的原因，針對學生喜歡哪種線上遊戲的種類做分析，探討學生遊戲沉迷的狀況與原因以及提供正確玩遊戲態度的建議。基於本身年齡層的關係，我們將會針對高中職生做相關研究與調查。

研究流程的第一步在於研究主題的擬定，在針對校長給全校師生的一篇文章中得到網路遊戲沉迷，所以第二步為文獻及理論的探討，我們將由競爭力理論及企業能耐的觀點切入，再由問卷設計的輔助，對於網路遊戲做一試探性的分析，期待能發掘現代人網路沉迷的原因與因素，將商業概論所學與實務做結合，最後我們將提出結論與具體的建議。

本研究的方法有二，第一為文獻探討法：是以理論的文獻整理為主，透過競爭力理論的架構分析成癮者與網路沉迷者，以分析網路遊戲成功的原因與關鍵、網路遊戲沉迷原因與判定。第二是以問卷調查法的方式進行高中(職)生對於網路遊戲沉迷與學生喜歡哪種線上遊戲的種類，以進一步的與文獻內容做結合。關於本專研究的問卷調查對像、研究工具、問卷設計及問卷調查實施等分述如下：

問卷調查後主要採用李克特的加總量表法做統計，將對於網路遊戲沉迷的程度由非常同意給予 5 分、同意給予 4 分、無意見給於 3 分、不同意給予 2 分、非常不同意給予 1 分，分數愈高表示同意度愈高。

## 貳●本文

### 一、網路遊戲的發展

網路遊戲的發展可追溯至 1970 年代大型電腦上，由於網路遊戲需要較大量運算以及網路傳輸容量，因此早期的網路遊戲通常以純文字訊息作為呈現方式，重視玩家與玩家間的互動，而非聲光效果。隨著電腦硬體及軟體技術的進步，網路遊戲伺服器逐漸出現在小型的工作站伺服器，並且受到學生族群的歡迎，與此同時，傳統的單機遊戲也開始出現利用區域網路進行小規模連線(2-8 人)的形式，這類型網路遊戲進行時，需要交換數量驚人的同步訊息，因此通常較適合高速的區域網路，難以實現人數規模更龐大的網路遊戲。1990 年代中期，遊戲產業開始採用類似 MUD 架構的技術發展網路遊戲。此類架構不同於依賴高速區域網路連線的射擊或即時戰略遊戲，取而代之的是藉由最佳化的通訊協定及複雜的預測式演算法，來達成網路遊戲所需的資訊同步。

然而台灣最早的線上遊戲是華義國際華義於 1993 成立，因推出國內第一款比較完整的線上遊戲『石器時代』造成全國網路風潮，帶領台灣正式進入線上遊戲領域。

### 二、網路遊戲的類別

表 1 網路遊戲類歸類與特色

類別	特色	舉例
角色扮演	主要是由玩家所創立的遊戲角色而進行遊戲操作	天堂 online、曙光 online、亂 online、天外 online、羽音 online、童話 online、彩虹冒險 online
動作益智	解謎要素和動作類的遊戲，有些也是由自己操控創建的角色，遊戲的主要特色是由玩家本身自行開創的遊戲空間，即所謂『房間』	Pangya 魔法飛球 online、百變恰吉 online、動作益智—椰子罐頭 online、勁樂團 2 online、籃球火 online
槍械動作	First Person Shooting 第一人稱射擊遊戲，簡稱〈FPS〉主要靠玩家對於武器本身的能力、小隊控制來進行一種技術性的遊戲，是近年來最夯的遊戲方式	COnline、SFonline、火線特攻隊 online

資料來源：研究整理。

### 三、網路遊戲成功的原因與關鍵

#### (一) 視覺方面分析：

遊戲裡的許多圖片，都是經由許多藝術家與美術家特別設計的，讓人看到圖片時，會有被圖片的藝術吸引的感覺，每一個圖片都具有他的美感設計，而動畫也是一樣，每個動畫都具有著特殊吸引人的華麗效果。

#### (二) 聽覺方面分析：

許多線上遊戲裡面的音樂與音效都是經過特別設計的，在某些情況下使用不同的音樂，例如在遊戲裡面的攻城戰，則使用一些使人讓人聽了使人的心情較容易興奮的音樂，而對於攻城就會愈興奮越積極的參與而繼續玩下去，而在平常打怪練工時則使用，令人聽了會較放鬆的音樂使人覺得不會無聊而想繼續玩下去，等等許多有多方面效果，會使人心情產生不同起伏變化的音樂，以用來吸引玩的人，繼續玩下去。

#### (三) 心態方面分析

- 1.利用大部分的人都有的好勝心態，想要讓大家覺得自己比別人強，所以就浪費自己的時間去練等級，當自己比別人強時就會很快樂，覺得自己很有成就感，覺的很快樂。
- 2.只要用滑鼠和鍵盤就可以操作，不需要勞動到自己整個身體，用手指稍微動一下，就可以變化出許多亮眼的動畫，因為大致上男生的好勝心比女生還要強烈，女生也比男生還勤勞，所以玩線上遊戲人男生多於女生很多。
- 3.人的期待和碰運氣的心態與虛榮心，每天在電腦前打怪希望能夠打到那百分之 0.0000 幾率的寶物，想要使自己擁有很多別人沒有的東西，然後自己如果打到寶物了，就會很高興，覺得自己擁有很多的東西。

### 四、網路遊戲沈迷原因與判定

「網路成癮」一詞，在國外學者的研究方面，最早是在 1995 年由美國心理醫生 Goldberg 在網路上提出「網路成癮失調症」(Internet Addiction Disorder, IDA)，認為過度的電腦網路使用，使得個人在網路使用的適應發生問題，造成個人職

業、學業、社交、工作、家庭生活、財務、心理與生理功能之影響與減弱。Young(1996)認為，網路成癮是衝動失去控制後，所表現出來的一種失常行為，此種行為是一種不包含麻醉劑，沒有中毒症狀的使用行為。Young(1998)將這類的行為稱作「問題性的網路使用」(problematic internet use)，認為這是一種沒有涉及化學性中毒的「衝動控制失序症」(impulse-control disorder)。

國內的研究者周榮和周倩(1997)把網路成癮的定義：因為重複或是有週期性的沉迷狀態，帶來想要一直使用之期望、不間斷的想增加使用時間，而對於上網帶來之快感會產生身心依靠。

陳淑惠(1998, 2003)綜合「精神疾病統計與診斷手冊第四版」(DSM-IV)的診斷標準以及臨床個案的觀察，依循傳統成癮症的診斷概念模式，側重心理層面的原則，編製「中文網路成癮量表」(CIAS-R)，將網路成癮症狀分為四個面向，分別是：網路成癮耐受性、網路成癮戒斷症狀、強迫性上網行為與網路成癮相關問題

## 五、問卷分析

本研究採用「網路遊戲沉迷與喜愛種類調查」問卷對樹德家商的同學進行調查，主要是要了解樹德家商學生對於網路遊戲沉迷與喜愛種類，研究對高一、二、三的各學群發放 275 份問卷，回收 258 份，其中有效問卷 247 份，回收率為 89.82%。分析方法是採用李克特的加總量表法做統計，再繪製統計圖呈現問卷調查結果，分析結果如下：

### (一) 樣本分析

#### 1. 樣本性別

表 2 調查結果顯示，有 74.90%的受訪者為女性，25.10%則是男性，因為本校比例女生較高。

表 2. 受訪者性別分析

	男	女	合計
人數	62	185	247
百分比	25.10%	74.90%	100.00%

#### 2. 樣本年級

依表 3 調查結果顯示，有 32.79%為三年級、32.79%為二年級、

34.41%為一年級。

表 3. 受訪者年級分析

	一年級	二年級	三年級	合計
人數	85	81	81	247
百分比	34.41%	32.79%	32.79%	100.00%

### 3.樣本學科類群

依表 4 調查結果顯示，有 16.19%為設計群、24.29%為商管群、20.24%為家政群、20.24%為綜高群、19.03%為餐旅群。

表 4.受訪者群別分析

	設計群	商管群	家政群	綜高群	餐旅群	合計
人數	40	60	50	50	47	247
百分比	16.19%	24.29%	20.24%	20.24%	19.03%	100.00%

### 4.每天會花多少時間玩線上遊戲

依表 5 調查結果顯示，每天花一小時以下為 35.63%、一小時至兩小時為 30.77%、三小時至四小時為 20.65%、四小時以上為 12.96%。

表5.受訪者花費時間分析

	一小時↓	一至兩小時	三至四小時	四小時↑	合計
人數	88	76	51	32	247
百分比	35.63%	30.77%	20.65%	12.96%	100.00%

### 5.樣本受訪者對網路的需求分析

依表 6 調查結果顯示，36.04%的受訪者不同意「少了網路遊戲人生是無趣的」、59.11%的受訪者同意「因為玩線上遊戲而犧牲晚上睡眠」、37.25%的受訪者同意「常常在遊戲上結交新朋友」、44.13%的受訪者同意「因為上網而影響學業成績」、74.90%的受訪者同意「一旦離線後就會覺得心情低落、憂鬱或緊張」、80.97%的受訪者同意「常常寧願玩遊戲也不和朋友出去玩」

表 6.受訪者對網路的需求百分比

	少了網路遊戲人生是無趣的	因為玩線上遊戲而犧牲晚上睡眠	常常在遊戲上結交新朋友	因為上網而影響學業成績	一旦離線後就會覺得心情低落、憂鬱或緊張	常常寧願玩遊戲也不和朋友出去玩
同意	34.41%	59.11%	37.25%	44.13%	74.90%	80.97%
沒意見	29.55%	17.41%	27.53%	31.58%	20.24%	11.34%
不同意	36.04%	23.48%	35.22%	24.29%	4.86%	7.69%

依表 6 調查結果顯示，部分學生都會因為網路而影響了課業及正常生活，導致熬夜、上課精神不佳及不願出門等狀況。

## 二、高中職網路遊戲偏好分析

### 1. 選擇遊戲種類分析

依表 7 調查結果顯示，受訪者遊玩網路遊戲首選音樂舞蹈類(20.24%)，其次為益智類(16.19%)，第三為休閒競技類(14.98%)，再來依序為動作角色扮演類、大型角色扮演類、體育競技類、FPS 射擊類、冒險類、戰鬥類。

由此可知受訪者以音樂舞蹈類及益智類為首選的百分比達 35%以上。

表 7. 受訪者偏好遊戲百分比

	大型角色扮演類	動作角色扮演類	休閒競技類	體育競技類	音樂舞蹈類	FPS 射擊類	益智類	戰鬥類	冒險類	合計
人數	27	29	37	25	50	15	40	10	14	247
百分比	10.93%	11.74%	14.98%	10.12%	20.24%	6.07%	16.19%	4.05%	5.67%	100.00%

資料來源：本研究調查分析。

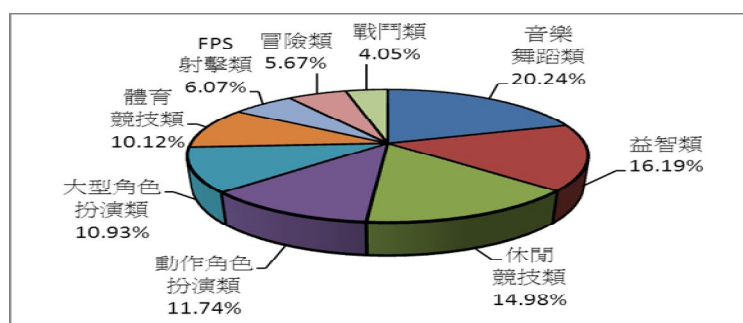


圖 1. 受訪者偏好遊戲比例圖

## 2.網路遊戲需求分析

依表 8 調查結果顯示，在「因為玩線上遊戲而犧牲晚上睡眠」、「因為上網而影響學業成績」、「一旦離線後就會覺得心情低落、憂鬱或緊張」、「常常寧願玩遊戲也不和朋友出去玩」皆是平均值大於 3，表示多數受訪者為同意，總平均值大於 3，表示多數人皆有沉迷網路並影響課業及心情的現象。

表 8.受訪者網路遊戲需求同意度

人生是無趣的 少了網路遊戲	睡眠 戲而犧牲晚上	因為玩線上遊 戲而犧牲晚上	結交新朋友 常常在遊戲上	響學業成績 因為上網而影	落、憂鬱或緊張 會覺得心情低	一旦離線後就 出去玩	常常寧願玩遊 戲也不和朋友	總平均值
2.99	3.50	3.00	3.29	4.06	4.15	3.50		

註：李克特 5 等量表，平均數大於 3 表示趨向同意，平均數小於 3 表示趨向不同意。

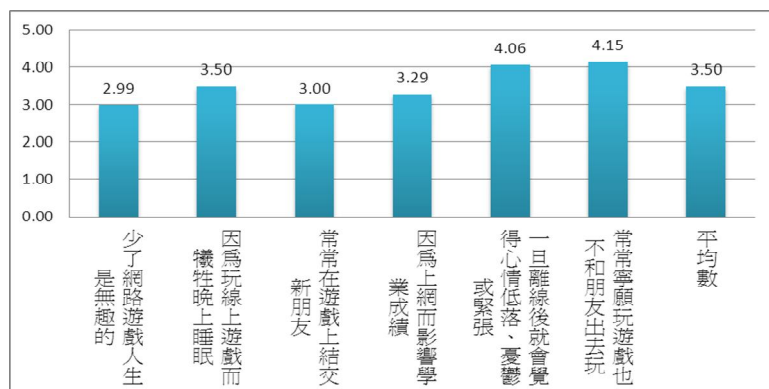


圖 2.網路遊戲需求同意度長條圖

### 參●結論

高中職學生玩網路遊戲多半喜歡跟朋友同學一起分享，然而有 37.25% 的高中職學生通常與網友一起玩網路遊戲，而家長陪同一起玩遊戲的比例卻少於 10%，總言之，有超過 30% 以上的學生長期與不認識的網友接觸，提高意外發生、遭誘拐或詐騙的機率，然而部分家長卻不關心自己孩子與外界的交友狀況。

有多數家長對孩童使用網路遊戲的時間採用自及放任的態度。有 50% 以上的學生會因為玩遊戲而犧牲睡眠時間，其中有 40% 以上會因而影響學業成績。是否有網路成癮情形，值得父母多加叮嚀注意。



研究顯示，受訪者對於「因為玩線上遊戲而犧牲晚上睡眠」、「因為上網而影響學業成績」、「一旦離線後就會覺得心情低落、憂鬱或緊張」、「常常寧願玩遊戲也不和朋友出去玩」等的同意度都是正向，所以家長應徹底了解孩子在家裡使用電腦遊戲的時間及內容，還要注意孩子是否常接觸暴力或色情等遊戲，基於此因，若家中電腦擺設地點在開放式空間，例如：客廳、和室，除了可以管制孩子使用網路遊戲的時間，還可以仔細觀察孩子遊戲之內容，或是規定使用電腦的時間，除了做功課以外，不可持續遊戲超過一小時等，養成守時自律的好習慣，以防止孩子過度沉隱遊戲世界而導致課業及生活在無意中改變，甚至影響健康。

#### 肆●引註資料

- 1.陳怡安，2003，線上遊戲的魅力以重度玩家為例，嘉義南華大學社研所
- 2.《網路社會學通訊》第 42 期 2004 年 11 月
- 3.金車教育基金會，2008 年 4 月，取自 <http://www.kingcar.org.tw/home.php>
- 4.維基百科，2012 年，取自  
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F>
- 5.曙光雜誌 - 小論文 - MY 作品集，2009 年 2 月，取自  
[http://tw.myblog.yahoo.com/jw!0iCKwqORHxrJmBHFDhIFI6o.gg\\_SzQ--/article?mid=631](http://tw.myblog.yahoo.com/jw!0iCKwqORHxrJmBHFDhIFI6o.gg_SzQ--/article?mid=631)
- 6.《網路社會學通訊》第 68 期 2008 年 1 月
- 7.網路社會學通訊期刊，第 53 期，2006 年