

投稿類別：資訊類

篇名：

『英雄聯盟』對高職生之人際互動之影響

作者：

陳柏宏。高雄市私立樹德家商。三年 11 組

陳宥廷。高雄市私立樹德家商。三年 11 組

許育綸。高雄市私立樹德家商。三年 11 組

指導老師：

鄧朱雅

壹●前言：

網路時代的來臨，電腦的使用性已經不拘限於商業用途，遊戲方面的應用更是蓬勃發展，至今，網路線上遊戲對青少年的休閒娛樂活動而言仍是首選之一。然而如果過度依賴網路遊戲作為休閒娛樂，是否會影響人與人之間的實際互動，成為宅男宅女或是網路沈癮造成身心健康的問題，都是值得探討的議題。

一、研究動機

英雄聯盟此款遊戲風靡整個台灣甚至是全世界，並且至今仍盛行不衰，周遭有很多同學也對此樂此不疲，因此引發我們對此款遊戲產生極大的研究動機。

二、研究目的

本專題的研究目的為針對高職生玩英雄聯盟（LOL）後對於人際互動方面的影響，包括：使用的時間、交友的方式及與家人的互動等等。

三、研究方法

研究方法以問卷調查法為主，為求樣本資料的客觀性採隨機發放的方式，利用EXCEL 軟體進行統計分析作出建議與結論。

四、研究對象

研究對象以樹德家商資料處理科學生為主，研究結果只能解該科學生，不宜擴大解釋。

貳●正文

一、文獻探討

（一）、人際互動

人的相互作用可能是信息、情感等心理因素的交流，也可能是行為動作的交流。互動是一個過程，是由自我互動、人際互動和社會互動組成的。人際互動專指人們在心理和行為方面的交往、交流。有效的人際網絡交流可以

帶來很大的回報，也是一種各級人員都需掌握的技能。人際互動的形式主要分為合作與競爭。以下針對合作與競爭說明如下：

1.合作及其基本條件：合作是個體與個體，群體與群體彼此互相配合的一種行為。其基本條件是：

- (1)目標的一致。
- (2)共識與規範。合作雙方對共同目標、實現目標的途徑有基本一致的認識，並在合作過程中遵守雙方共同認可的社會規範。
- (3)相互信賴的合作氛圍。

2.競爭及其基本條件：競爭是個體與個體、群體與群體爭奪一個共同目標的行為。其基本條件是：

- (1)目標較為稀有或者難得，並且雙方對同一目標進行爭奪才能形成競爭。
- (2)爭奪中可能出現零和衝突（一方贏，另一方輸），也可能出現雙贏。
- (3)競爭是有理性的，按照一定的社會規範進行。

顯然，競爭各方雙贏或多贏，實行共贏的局面，是比較理想的人際互動形式。只要各方遵守競爭規則，充分考慮別人的利益，共贏是可以做到的。在合作和競爭關係中，不同的人，不同的時間和場合，面對不同的對象，可能會採納不同的人際互動哲學。

- 1.利人利己：助人也利己。助人一臂之力，自己也成長。
- 2.損人利己：你死我活，打壓他人，獲得自己成長的資源。
- 3.利人損己：燃燒自己，照亮別人。
- 4.損人損己：鷸蚌相爭，最終兩敗俱傷。
- 5.不損人利己：無涉他人，獨善其身。
- 6.利人不損己：舉手之勞，濟人於急難。

（二）、電腦遊戲

電腦遊戲是指在電腦上執行的遊戲軟體，是一種本身提供娛樂休閒功能的電腦軟體。電腦遊戲產業與電腦硬體、電影、電腦軟體、網際網路的發展聯繫甚密。電腦遊戲為遊戲參與者提供了一個虛擬的空間，從一定程度上讓人可以擺脫現實世界，在另一個世界中扮演真實世界中扮演不了的角色。同時電腦多媒體技術的發展，使遊戲給了人們很多體驗和享受。

（三）、英雄聯盟的簡介

《英雄聯盟》(英語: League of Legends, 簡稱LOL), 是由Riot Games (英語: Riot Games) 開發及發行的一款Windows和MAC OS X平台下的大型多人線上角色扮演遊戲, 以網路遊戲免費模式及虛擬物品收費營運。遊戲處於營運階段並不停定時推出新英雄角色、更新遊戲元素和調節平衡, 截至2013年10月18日一共有116名英雄供玩家選擇, 目前也尚在持續新增英雄。英雄聯盟的遊戲內容包括有一般模式(3V3對戰、5V5對戰、積分對戰、戰隊積分)、.中路模式(ARAM)、與據點攻略戰(必須想辦法佔領這些據點以取得最後的勝利)。

(四)、英雄聯盟的遊戲特色

英雄聯盟不到一年內便席捲世界各地, 同時破天荒被全世界規模最大的電子競技團體: 而讓 WCG 指定為表演項目, 其原因列表如下:

表 1.英雄聯盟遊戲特色

遊戲特色	說明
特殊的遊戲設計	(1)優良的平衡性。(2)團隊間的對抗。(3)快速的節奏。
遊戲的吸引力要素	(1)多樣化的裝備。(2)變化多端的策略。(3)遊戲精華的濃縮。(4)變化莫測的局面。(5)多元角色的選擇。(6)勝負之爭。(7)檢舉機制。(8)特殊的社群平台。
大型競技的發展	英雄聯盟其本身就是為電子競技量身打造的遊戲, 戰隊成績以及團隊戰績統計追蹤、精采畫面重播與競賽觀賞模式與精闢的相關統計分析, 讓遊戲的觀賞性大大的提高外, 還讓英雄聯盟成為 2010 WCG (世界電玩大賽) 指定競賽項目。
與同類型遊戲的比較	過去許多玩家也有在玩同類型遊戲, 例如 DotA、魔獸三國或魔獸信長, 但他們有著些許缺點, 如: 地圖不具備匹配玩家的功能, 導致遊戲中各團隊的水平不一, 進行遊戲的條件較高, 需要玩家安裝了《魔獸爭霸 III: 寒冰霸權》再下載地圖放進適當的目錄。另將魔獸信長與英雄聯盟特色比較列表 2。

表 2. 魔獸信長與英雄聯盟特色比較表

遊戲	特色
魔獸信長	《信長之野望》, 簡稱信長, 是《魔獸爭霸 III》中的一張以日本戰國時代為背景, 以《戰國無雙》作為參考的角色扮演類型自訂地圖。遊戲自 11.2B 開始, 原作者停止製作並其地圖交給台灣

遊戲	特色
	GGC，隨後曾經過多次的作者更替，並經常在改版後受到玩家的差評，而作者亦把原地圖未加密流出，從此信長之野望進入多版本狀態，遊戲在台灣、香港、大陸等地都有不同版本，而遊戲風格也各有不同。
英雄聯盟	《英雄聯盟》（英語：League of Legends，簡稱 LOL），是由 Riot Games（英語：Riot Games）開發及發行的一款 Windows 和 MAC OS X 平台下的多人線上戰術擂台（英語：MOBA (genre)）（MOBA）遊戲，以網路遊戲免費模式及虛擬物品收費營運。該遊戲受到魔獸爭霸 III：寒冰霸權的自訂地圖 DotA 的啟發。遊戲處於營運階段並不停定時推出新英雄角色、更新遊戲元素和調節平衡，截至 2013 年 12 月 20 日一共有 117 名英雄供玩家選擇，目前也尚在持續新增英雄。

二、專題設計

（一）研究架構

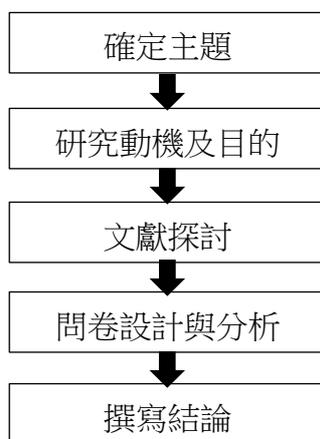


圖 1.研究架構圖

（二）取樣方法

本專題研究設計是以問卷調查法進行研究，針對樹德家商三年級學生為主，為求樣本資料的客觀性將進行隨機發放，利用 EXCEL 軟體進行統計分析作出建議與結論。

三、問卷調查結果分析

根據文獻探討及研究目的設計問卷，以下根據問卷結果說明如下：

(一) 在「男生與女生的性別統計」題項中，男生的占69%，女生的占31%。(圖2)

(二) 在「你每天花在玩『英雄聯盟』線上遊戲的時間有多久？」題項中，1-3小時的占52%，3-6小時的占28%，6-9小時的占12%，9-12小時的占4%，12小時以上的占4%。(圖3)

(三) 在「你除了玩『英雄聯盟』線上遊戲之外，還有玩別的遊戲嗎？」題項中，有的占35%，沒有的占65%。(圖4)

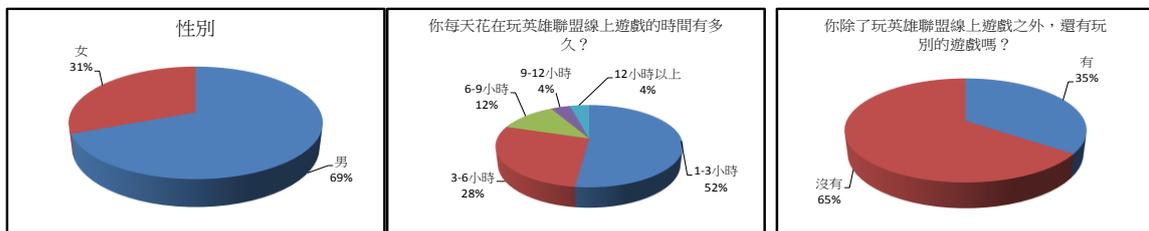


圖 2.統計圖

圖 3.統計圖

圖 4.統計圖

(四) 在「你平常玩『英雄聯盟』中所使用的溝通術語也會運用在平日的生活用語裡。」題項中，非常同意的占23%，同意的占44%，沒意見的占20%，不同意的占9%，非常不同意的占4%。(圖5)

(五) 在「如果你將玩『英雄聯盟』中所使用的溝通術語運用在平日的生活用語裡，如果對方聽不懂，你會覺得對方跟你是不同世界裡的人。」題項中，非常同意的占13%，同意的占33%，沒意見的占32%，不同意的占16%，非常不同意的占6%。(圖6)

(六) 在「玩『英雄聯盟』讓你疏於與周遭朋友的互動。」題項中，非常同意的占15%，同意的占30%，沒意見的占24%，不同意的占20%，非常不同意的占11%。(圖7)

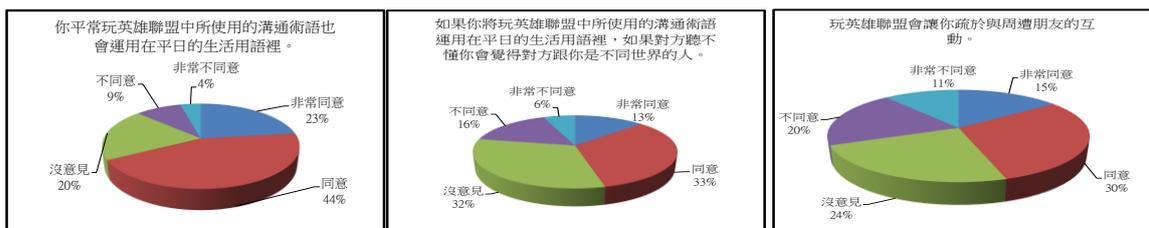


圖 5.統計圖

圖 6.統計圖

圖 7.統計圖

(七) 在「玩『英雄聯盟』會讓你疏於與親人的互動。」題項中，非常同意的占 16%，同意的占 27%，沒意見的占 24%，不同意的占 23%，非常不同意的占 10%。(圖8)

(八) 在「玩『英雄聯盟』曾讓你和周遭的朋友吵架。」題項中，非常同意的占 18%，同意的占 30%，沒意見的占 26%，不同意的占 21%，非常不同意的占 5%。(圖9)

(九) 在「玩『英雄聯盟』曾讓你周遭的家人起爭執。」題項中，非常同意的占 13%，同意的占 30%，沒意見的占 27%，不同意的占 18%，非常不同意的占 12%。(圖10)

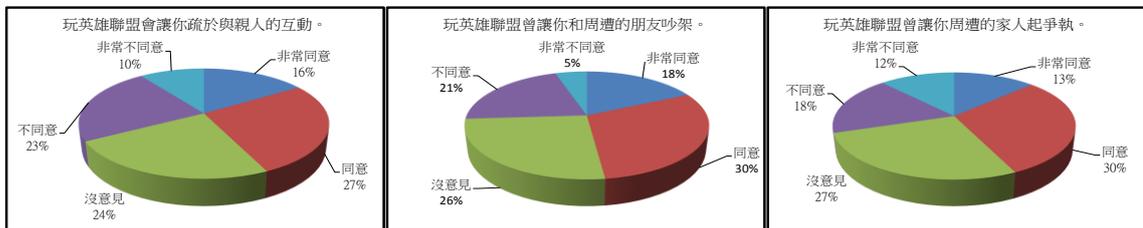


圖 8.統計圖

圖 9.統計圖

圖 10.統計圖

(十) 在「玩『英雄聯盟』中所使用的簡潔用語，讓你在平日的溝通中有困難。」題項中，非常同意的占 20%，同意的占 21%，沒意見的占 28%，不同意的占 21%，非常不同意的占 10%。(圖11)

(十一) 在「你因為玩了『英雄聯盟』，認識了很多戰友。」題項中，非常同意的占 25%，同意的占 38%，沒意見的占 28%，不同意的占 5%，非常不同意的占 4%。(圖12)

(十二) 在「你因為玩了『英雄聯盟』，改變你對人的態度。」題項中，非常同意的占 17%，同意的占 34%，沒意見的占 38%，不同意的占 7%，非常不同意的占 4%。(圖13)

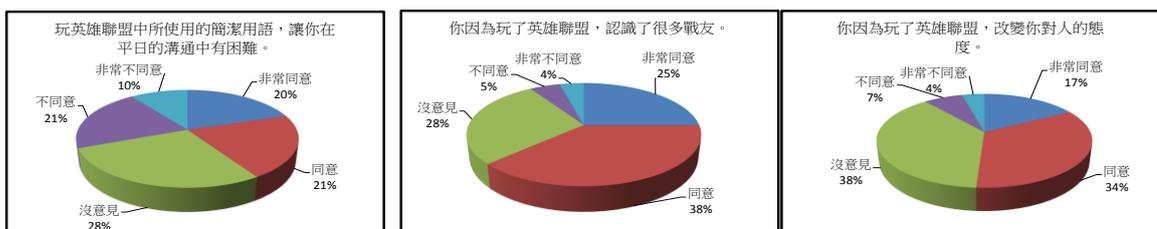


圖 11.統計圖

圖 12.統計圖

圖 13.統計圖

(十三) 在「你因為玩了『英雄聯盟』，增進你在團隊合作中應該扮演的角色。」題項中，非常同意的占 19%，同意的占 40%，沒意見的占 33%，不同意的占 3%，非常不同意的占 5%。(圖14)

(十四) 在「你因為玩了『英雄聯盟』，改變你對自己的評價與看法。」題項中，非常同意的占 17%，同意的占 31%，沒意見的占 41%，不同意的占 6%，非常不同意的占 5%。(圖15)

(十五) 在「你會因為玩『英雄聯盟』，而較積極地去與人互動邀約。」題項中，非常同意的占 13%，同意的占 41%，沒意見的占 38%，不同意的占 3%，非常不同意的占 5%。(圖16)

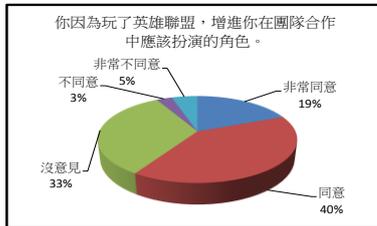


圖 14.統計圖

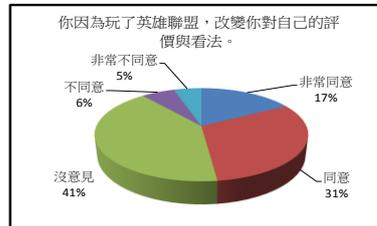


圖 15.統計圖

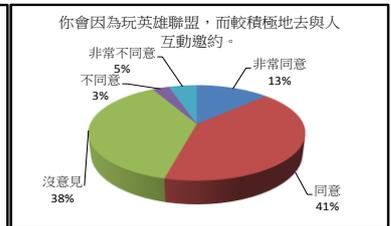


圖 16.統計圖

(十六) 在「你會因為玩『英雄聯盟』，而學會如何協助別人，幫助自己的成長，並應用在日常生活中。」題項中，非常同意的占 13%，同意的占 35%，沒意見的占 42%，不同意的占 7%，非常不同意的占 3%。(圖17)

(十七) 在「你週遭有朋友會因為玩『英雄聯盟』中需要打壓別人獲得自己的成功，因此影響到平日的的生活。」題項中，非常同意的占 14%，同意的占 29%，沒意見的占 41%，不同意的占 10%，非常不同意的占 6%。(圖18)

(十八) 在「你會因為玩『英雄聯盟』，而學會如何犧牲自己，成就團隊，並應用在日常生活中。」題項中，非常同意的占 12%，同意的占 42%，沒意見的占 32%，不同意的占 9%，非常不同意的占 5%。(圖19)

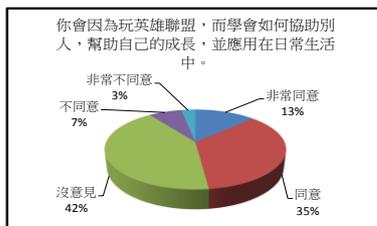


圖 17.統計圖

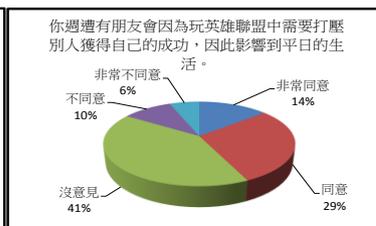


圖 18.統計圖

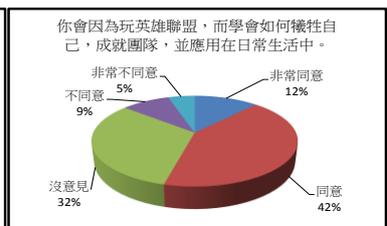


圖 19.統計圖

(十九) 在「你週遭有朋友會因為玩『英雄聯盟』，而更加偏激與衝動（例：就算自己已經不能成功，也不准別人成功），影響到平日的的生活。」題項中，非常同意的占 19%，同意的占 32%，沒意見的占 31%，不同意的占 11%，非常不同意的占 7%。（圖20）

(二十) 在「你週遭有朋友會因為玩『英雄聯盟』，而更安於活在自己的世界裡。」題項中，非常同意的占 17%，同意的占 42%，沒意見的占 32%，不同意的占 3%，非常不同意的占 6%。（圖21）

(二十一) 在「你會因為玩『英雄聯盟』，而學會如何幫助團隊，獲得成功，並應用在日常生活中。」題項中，非常同意的占 25%，同意的占 36%，沒意見的占 30%，不同意的占 6%，非常不同意的占 3%。（圖22）

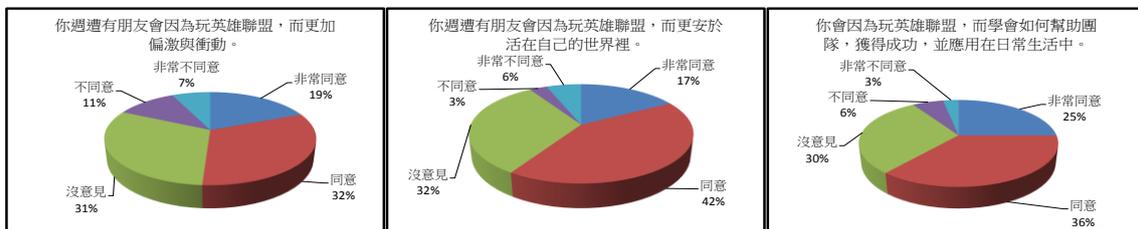


圖 20.統計圖

圖 21.統計圖

圖 22.統計圖

參●結論

本次問卷調查中，男生的比例占 69%以上，顯示研究結果較能解釋在男生的部份，而女生的部份則須更一步地研究。一般英雄聯盟的玩家（52%）每天須花上 1~3 小時在遊戲上，每天有 24 小時，扣掉睡眠 8 小時，扣掉上學時間（不含通車時間）8 小時，僅剩的 8 小時中，尚須吃飯、複習功課、運動和家人朋友互動中，竟有 1~3 小時在玩遊戲，甚至有 28%的人勾選 3-6 小時，實在值得家長關切與注意。

在英雄聯盟剛推上台灣的線上遊戲舞台後，他以最快的速度打響知名度，在廣告跟任何媒體都會聽到有關它的事物，甚至也在台北 101 上面點燈，花重本讓大家知道他們的存在。它是一款即時戰略的遊戲，對於高職生的吸引力是非常的大，都喜歡享受勝利後的榮耀。後來成立的電競隊伍，台灣第一支隊伍叫做「台北暗殺星」，也有許多廠商贊助簽約，台灣的第一支隊伍第一次比賽就在美國拿下了世界冠軍。當這消息一傳出後，各大媒體也是擴大報導，讓那榮耀壟罩在還沉迷著英雄聯盟的玩家上，漸漸地也有連鎖反應產生，還沒接觸過英雄聯盟的人也被那股榮耀吸引著。造成每個同學都在談論英雄聯盟而自己不知道，就要去試玩去熟練它強迫自己要上線，漸漸的也沉迷下去了。

目前的高職生對於網路線上遊戲的成癮非常的嚴重，生活上的時間除了睡眠還有上課外，大半都花在遊戲上面，都足不出門與外界隔離。這個現象會使得人與人的關係漸漸疏遠，然而人與人溝通的能力就會下降，只活在虛擬的世界裡，對於人際互動也漸漸失去興趣。

肆●引註資料

(註一)、MBA 智庫百科。檢索日期：2014/01/13，
取自網址：<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/>

(註二)、喬恩·沃納。人際網路。台灣：三聯文庫。

(註三)、維基百科。檢索日期：2014/01/18，
取自網址：<http://zh.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:%E9%A6%96%E9%A1%B5>

(註四)、英雄聯盟官方網站。檢索日期：2014/02/26，
取自網址：<http://lol.garena.tw/index/index.php>