

投稿類別：資訊類

篇名：

探討暴力電玩對青少年行為之影響－以樹德家商為例

作者：

邱淳彥。私立樹德家商。高三 07 班

林郁辰。私立樹德家商。高三 07 班

胡曜鵬。私立樹德家商。高三 07 班

指導老師：

蔡雪媚老師

壹●前言

一、研究背景

大部分的學者在媒介的使用上多以「電視」為主，卻忽略了青少年所使用的媒介還包括電玩、漫畫等其他媒介，這些媒介也同樣會對青少年產生一些效果與影響。然而，線上遊戲今日已成為青少年朋友最常接觸和喜好的新興傳播媒體，它成為青少年最重要的休閒活動。線上遊戲時常充滿暴力暴力性的內容及血腥的畫面，這對在成長中的青少年而言，會產生不良的身心之影響。電玩中的暴力會不會對人產生影響？這真得是一個值得可以討論的重要社會議題。經過了台北捷運鄭捷事件後，除了家長、業者、言論自由倡議者議論紛紛之外，也開啟了一場社會與科技的大辯論。

二、研究動機

暴力電玩、電視電影與小說的不同之處，就在於遊戲是直接扮演「暴力執行者」，具有極高度互動性，且需透過持續不間斷的去執行暴力，在遊戲中獲得更高的成就，與單向傳播的媒體與書籍不同，因此電玩常被拿來研究與探討。青少年若長期沉溺在暴力電玩中，漸漸的養成習慣，會讓人個性漸漸具有侵略的傾向，過往有許多相關研究主要為長期研究，以及關聯性的研究，本研究將以電玩暴力參與因素與動機為研究動機，研究暴力電玩是否會造成青少年的負面情緒，並探討其影響關係。

三、研究目的

本研究主要目的在於探討暴力電玩種類與青少年的接受度，希望從這項研究了解暴力電玩對青少年的影響，了解青少年對於暴力電玩的選擇及上癮程度。根據以上描述，將本主題的研究目的歸納為以下三點：

- (一)探討青少年對暴力遊戲的偏好因素與參與程度
- (二)探討暴力遊戲對青少年的身心健康的影響
- (三)探討暴力電玩造成青少年行為偏差的影響

四、研究流程圖

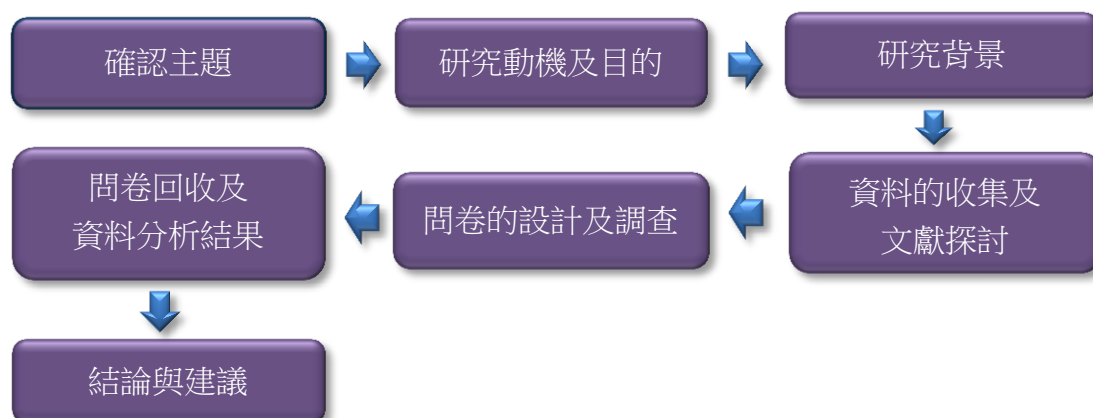


圖 1、研究流程圖

貳●正文

一、文獻探討

(一)電玩遊戲

電子遊戲是指一切運行於電子裝置的互動遊戲，部分地區則將電子遊戲指向為街機遊戲。而電玩的名稱，在少數地區中，電玩僅指街機遊戲。電子遊戲一般是泛指與電子媒體平台（如掌上遊戲機、電腦等）之互動以達成目標的遊戲，而依照遊戲載體（或稱遊戲平台）、遊戲玩法、可供參與遊戲人數（即玩家人數）等不同分類方式，把電子遊戲細分為不同的類型。

在不同地區與人群中，對於視訊遊戲有著不同定義，導致視訊遊戲常常與電子遊戲之定義被混淆，造成許多定義上的混亂。一般而言，視訊遊戲是指所有具有畫面圖像的遊戲，但因部份人和地區的定義混亂，造成包括聽覺遊戲在內的電子遊戲與視訊遊戲等同。而視訊遊戲其實只是電子遊戲的一種，並不能包含所有於電子平臺而運行的遊戲。

由此可見，視訊遊戲與電腦遊戲（或電玩）通常被用來作為電子互動式娛樂軟體的涵蓋性術語，其中「電子遊戲」在各地中的定義分歧最小，為避免歧義，人們一般將所有互動式遊戲軟體統稱為「電子遊戲」。

(二)暴力電玩的影響侵略性

根據司柏濬(2013)的研究中顯示，玩家之間於遊戲中競爭對戰時，有較高度的臨場感與享樂感，但在具侵略性的實際攻擊行為上，並沒有太大的差異性。在探討挫折感之影響時，發現遊戲時的挫折感是引起侵略性的主要原因，而且同時是讓玩家的享樂感動搖原因之一。

(三)電玩吸引人的原因

1.科學論證

人的大腦內有一種神經傳導物質「多巴胺」(dopamine)，類似一種會計的系統，當行為沒有滿足預期的報償，低量「多巴胺」會造成失落感，如：一位老煙槍沒有每天早上塞給自己一根菸，習慣吃宵夜者半夜開冰箱，發現自己的點心被吃了，而感到沮喪的道理是相同的。然而電玩的吸引力也是如此，因為在電玩的世界裡，到處都是報償，完成任務後可獲得一定的獎金、解完關卡可以領取新的裝備，有的人花好幾個小時，只是為了贏得勝利的光環，電玩之所以擁有強大的力量使人著迷，其原因就是設計者讓玩家知道遊戲中，會有潛在的獎勵，等著玩家來挖掘，假若主辦單位準備了龐大的獎金給優勝者，為了此目標的參賽者會因「能獲得獎金」的目標，而盡力爭取優勝的寶座，由此可見電玩是具有「目標性」的吸引力。

2.個人經驗

在剛開始選擇遊戲時，主要都是受到媒體宣傳、朋友之間與遊戲的內

容，而形成選擇的動機，在剛接觸到遊戲時，多少會需要一些時間去熟悉玩法、社交與遊戲規範等問題，這都是遊戲的吸引力，待熟悉遊戲中的內容後，則會開始去鑽研自己的技術，發掘各種更不一樣的玩法，總之，電玩不僅是因為它的娛樂性，而是取得勝利後的「成就感」是使人會沉溺其中的原因之一。

3.電玩造成的影響力

在電玩世界裡，作者一定會設法呈現遊戲中最有魅力的地方，而魅力之處，往往都是玩家所追求的，無形之間達成了許多能力的訓練，例如：在槍戰遊戲中，除了要會懂得操作滑鼠開槍攻擊，也必須要擁有領導隊伍的組織性的運行與戰術性的攻擊和反應(例：欺敵、包夾、掩護。)，在遊戲中需要團隊合作，以及戰場分析的能力，此外還必須藉由敵軍的槍聲、腳步聲、換彈夾聲，達成「聽聲辨位」的能力，並發送訊息給隊友，進行攻擊，使自己能夠對生活周遭的變化，敏感性與觀察性會大幅增加。

二、研究設計

(一)研究架構圖

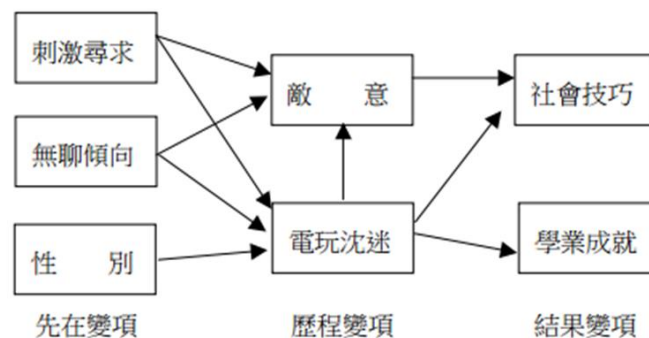


圖 2、本研究架構圖

(二)問卷設計

由圖二可知，本研究的電玩活動對青少年行為之影響，再探討不同性別、刺激尋求與無聊傾向在電玩沈迷上之差異情形，以及受試者電玩沈迷、刺激尋求與無聊傾向對於敵意上之預測情形。其次是探討性別、刺激尋求、無聊傾向與電玩沈迷等變項對受試者學業成就之預測情形。最後則是探討各變項對於受試者社會技巧之預測情形。

(三)統計分析方法

本研究是以「探討暴力電玩對青少年偏差行為之影響」調查問卷取得資料。此問卷主要依研究目的及文獻探討所得區位因子，加以歸納設計而成。

本研究以問卷及 Excel 並用，經 Excel 的圖表去分析。問卷內容是由三大部分所組成：第一部分則是學生的一些基本資料調查，例如：性別、年級、科系...等。第二部分則是使用遊戲的決策因素，例如：遊玩那些遊戲...等。第三部分則是學生對於暴力遊戲的認知

(四)問卷結果與統計分析

本研究對外隨機發放 120 份問卷，發放對象都是 3 年級生，有效問卷為 100 份，將問卷資料回收後，進而以 Excel 為工具進行彙整與統計分析，利用統計圖表分析各個研究因素之間的影响。

(一)樣本性別分析

經分析後得知，受訪者男、女生比例為 60% 比 40%，男生比女生偏多。

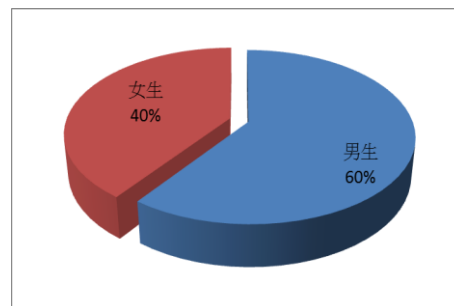


圖 3、樣本性別分析

(二)遊玩時間

經分析後得知，受訪者每日遊玩遊戲的時間 1 至 3 小時的人居多，佔了 41%，其次是 1 小時以下的佔 33%，位居第二。

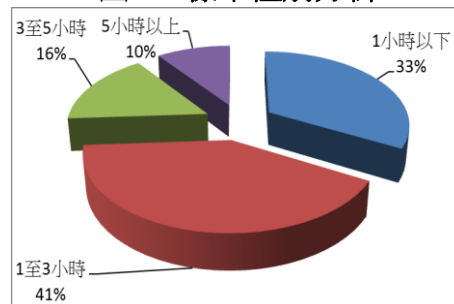


圖 4、遊玩時間

(三)遊玩遊戲類型

經分析後得知，大多數受訪者遊玩的遊戲類型是角色扮演，佔了 39%，其次是射擊類遊戲佔 38%。

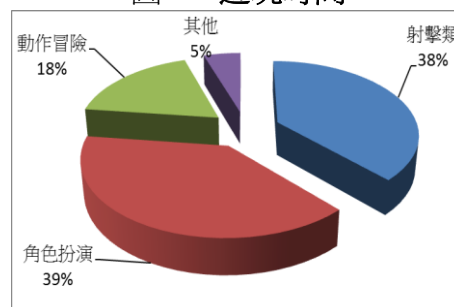


圖 5、遊玩遊戲類型

(四)分級制度

經分析後發現，受訪者佔最多數分級是輔導級，佔了 25%，其次是普遍級的 23%。

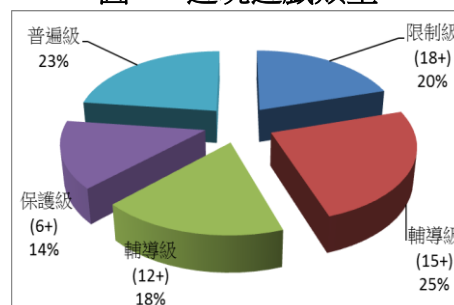


圖 6、分級制度

1.玩暴力電玩會影響行為

研究發現，受訪者中有 52%的受訪者表示同意，玩暴力電玩會影響他們的行為，由此可推論，大部分的人認為玩暴力遊戲是會影響行為的。

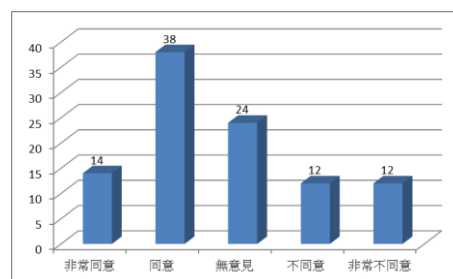


圖 7、暴力電玩會影響行為圖

2.電玩的血腥程度會吸引去玩遊戲

研究發現，有 42% 的受訪者表示同意，其次是 24%非常同意，電玩的血腥程度會成為遊玩遊戲的誘因，由此可推論，多數的人認為電玩的血腥程度足以成為遊玩遊戲的誘因。

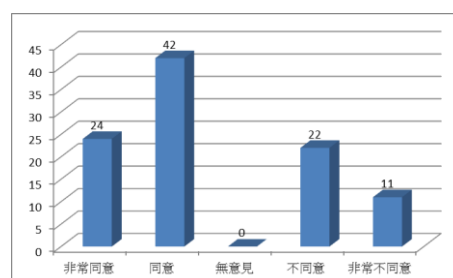


圖 8、血腥程度吸引比例圖

3.會慎選遊戲分級制度

研究發現，受訪者有 54%的受訪者表示同意，在遊玩遊戲前會先選擇遊戲的分級，由此可推論，大多數的人會去注意遊戲的分級制度，並慎選其分級。

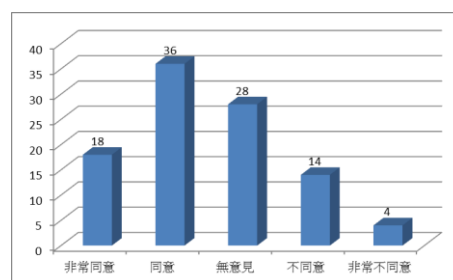


圖 9、慎選分級制度比例圖

4.為了抒發壓力

研究發現，受訪者有 60%的受訪者表示同意，遊玩暴力遊戲是為了抒壓，由此可推論，大部分的人玩暴力遊戲目的是為了抒壓，但也有 26%的人表示不同意。

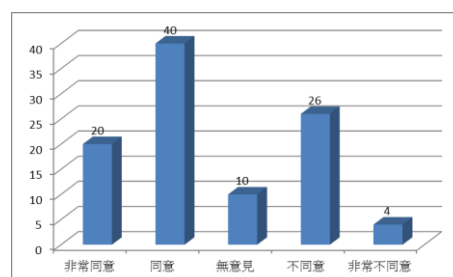


圖 10、為了抒發壓力比例圖

5.因為無聊才去玩的

研究發現，受訪者中有 58%的受訪者表示同意，是因為無聊而去遊玩暴力遊戲，由此可推論，多數的人認為暴力遊戲是因為無聊而去玩的。

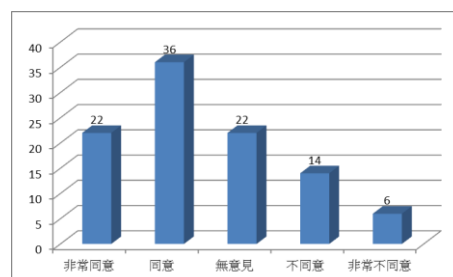


圖 11、因為無聊才去玩的的比例圖

6.為了與他人產生更多的話題

研究發現，受訪者中有 60%的受訪者表示不同意，是為了與他人有更多的話題，而玩暴力遊戲，由此可推論，玩家遊玩暴力遊戲並不是為了與他人產生話。

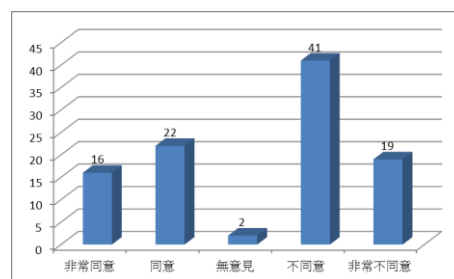


圖 12、與他人產生更多的話題比例圖

7.玩暴力遊戲是因為會有成就感

研究發現，受訪者有 62%的受訪者表示同意，是因為有成就感，而玩暴力遊戲，由此可推論，多數的人認為玩暴力遊戲是為了獲得成就感。

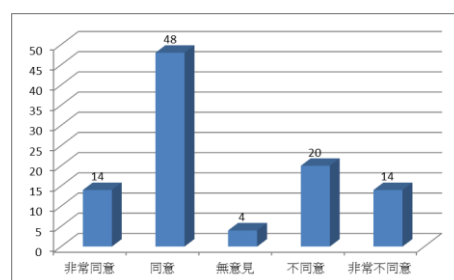


圖 13、因為會有成就感比例圖

8.玩暴力遊戲是想要表現另一個自我

研究發現，受訪者有 61%的受訪者表示不同意，玩暴力遊戲目的是為了表現另一個自我，由此可推論，玩家玩暴力遊戲並不是為了想表現另一個自我。

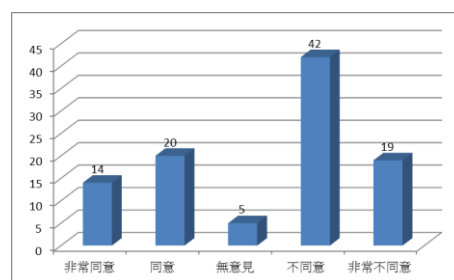


圖 14、想要表現另一個自我比例圖

9.玩暴力遊戲是為了追求刺激感

研究發現，受訪者有 61%的受訪者表示同意，玩暴力遊戲是為了追求刺激，由此可推論，佔多數的人認為由玩暴力遊戲的原因是為了追求刺激。

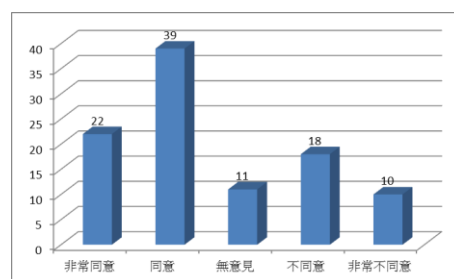


圖 15、為了追求刺激感比例圖

10.在現實世界想像暴力遊戲情境

研究發現，受訪者中有 55%的受訪者表示不同意，但也有 38%的受訪者同意，自己會在現實世界想像暴力遊戲的情境，由此可推論，多數的人認為自己不會在現實世界中想像暴力遊戲的情境。

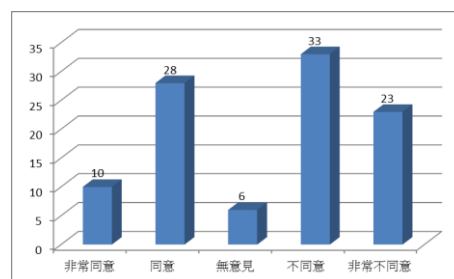


圖 16、現實想像暴力遊戲情境比例圖

11.玩暴力遊戲是為了它的故事性

研究發現，受訪者有 65%的受訪者同意，玩暴力遊戲是為了故事性，由此可推論，多數的人玩暴力遊戲的原因也包含其故事性。

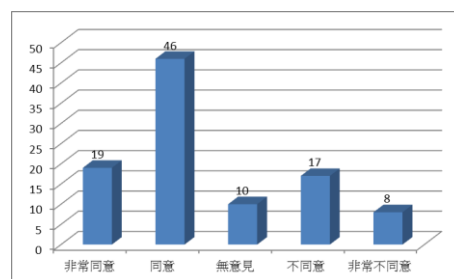


圖 17、為了它的故事性比例圖

12.身邊很多人都有玩暴力遊戲

研究發現，受訪者有 56%的受訪者同意，身邊有許多人都有玩暴力遊戲，由此可推論，多數受訪者身邊有許多的人都在遊玩暴力遊戲。

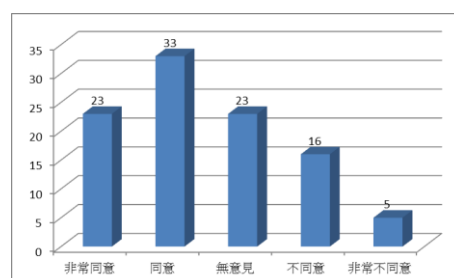


圖 18、身邊很多人都有玩比例圖

13.遊戲中暴力遊戲居多

研究發現，受訪者有 63%的受訪者不同意，但也有 35%的受訪者同意，自己玩的遊戲中暴力遊戲居多，由此可推論，多數人遊玩的遊戲中，暴力遊戲並不是佔多數的。

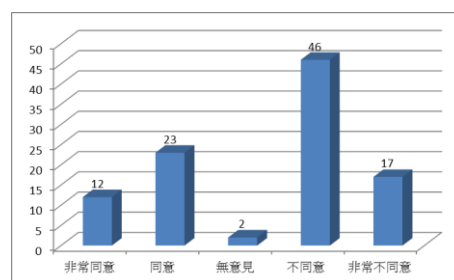


圖 19、遊戲中暴力遊戲居多比例圖

14.玩暴力遊戲是因為朋友邀約

研究發現，受訪者有 48%的受訪者同意，玩暴力遊戲是因為朋友邀約，由此可推論，大多數人會去玩暴力遊戲是因為朋友的邀約才去玩的。

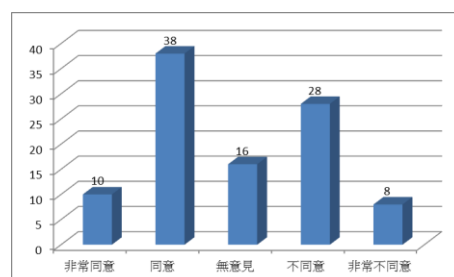


圖 20、因為朋友邀約比例圖

15.玩暴力遊戲時常脾氣暴躁

研究發現，受訪者有 62%的受訪者不同意，玩暴力遊戲時常常脾氣暴躁，由此可推論，多數的人玩暴力遊戲並不會造成脾氣暴躁。

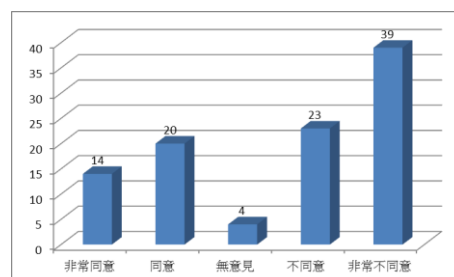


圖 21、時常脾氣暴躁比例圖

16.玩暴力遊戲常常與他人起爭執

研究發現，受訪者有 64%的受訪者不同意，玩暴力遊戲常常與他人起爭執，由此可推論，多數人玩暴力遊戲並不會常與他人起爭執。

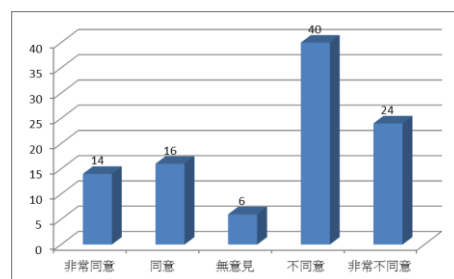


圖 22、常與他人起爭執比例圖

17.玩暴力遊戲會影響自我生活作息

研究發現，受訪者有 54%的受訪者不同意，玩暴力遊戲會影響自我的生活作息，由此可推論，多數的人認為玩暴力遊戲會影響生活作息，也有人認為不會。

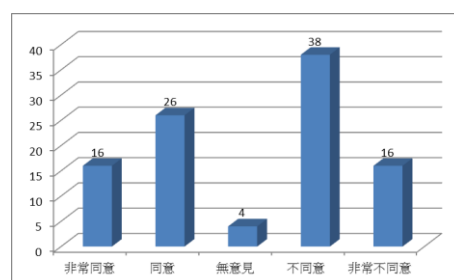


圖 23、影響生活作息比例圖

18.玩暴力遊戲時曾有想殺人的念頭

研究發現，受訪者有 72%的受訪者不同意，玩暴力遊戲時曾有想殺人的念頭，由此可推論，絕大部分的人都不會因玩暴力遊戲而有殺人的念頭。

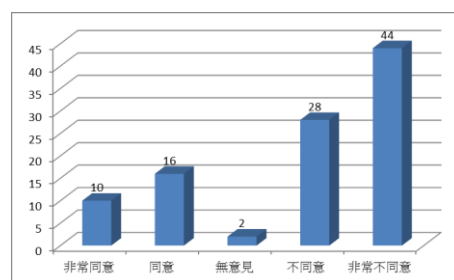


圖 24、曾有想殺人念頭比例圖

19.因玩暴力遊戲而跟家人起衝突

研究發現，受訪者有 62%的受訪者不同意，自己因玩暴力遊戲而跟家人起衝突，由此可推論，大部分的人都不會因玩暴力遊戲而和家人起衝突。

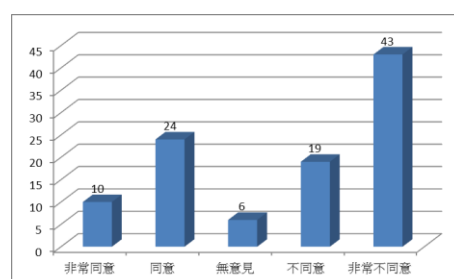


圖 25、因遊戲而跟家人起衝突圖

20.玩暴力遊戲會產生偏差行為

研究發現，受訪者有 69%的受訪者同意，玩暴力遊戲會產生偏差行為，由此可推論，絕大多數的人都認為玩暴力遊戲是讓行為產生偏差的原因之一，但也有 29%的人不同意。

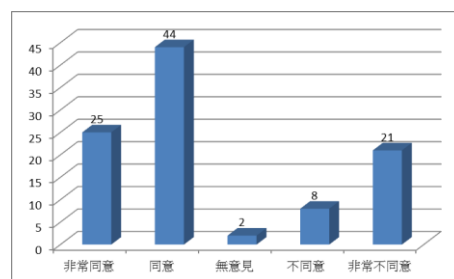


圖 26、會產生偏差行為比例圖

參●結論與建議

一、結論

在現今這個網路遊戲風靡的時代，網路遊戲已成為青少年生活中重要的一環，他們對於網路的使用頻率非常高且廣泛，對其身心發展都有重要的影響。本研究針對青少年遊玩暴力遊戲是否會產生行為偏差的探討，我們發現許多人在遊玩遊戲以前都會先確認遊戲的分級，而大多數的人都認為暴力遊戲的構成因素，無非是血腥或殺人，只要玩的遊戲是屬於暴力遊戲，都會對自己的行為有偏差的影響，但是都認為自己遊玩暴力遊戲並不會使脾氣變暴躁，或是常與他人起爭執，而目前大多數人遊玩的遊戲都不屬於暴力遊戲的範圍。雖然受訪者普遍認為玩暴力遊戲會使行為產生偏差，但是當自己在遊玩時，並不會覺得自己的行為有產生偏差。

二、建議

仍有部分的人在遊玩暴力遊戲時，是會產生一些不當的行為偏差，如果身邊的人及早發現，並且能夠適時的輔導及糾正，或許就可減少對於社會與周遭人群的傷害。

根據調查結果發現遊玩暴力遊戲一至三小時的人，高達百分之四十一，雖然遊玩的時間不算多，但要是能把這些時間拿來分配在更重要的事情上，也能夠降低造成行為偏差的風險，也可學習到更多知識與專業能力。

肆●引註資料

1. 李昀浩(2014)，暴力電玩危害玩太久是關鍵，台灣醒報，擷取日期：2016年1月20日，資料來源：<https://anntw.com/articles/20140923-nz2X>
2. 陳怡安(2001)，連線暴力電動玩具對青少年暴力行為的影響，網路社會學通訊期刊第十九期。
3. 陳新豐、余民寧(2009)，小高年級學童電玩成癮與人際關係之調查研究：以高高屏為例，教育研究與發展期刊第五卷第四期，頁 219-244
4. 曾溶竣(2014)，暴力電玩與玩家參與因素之調查，南臺科技大學多媒體與電腦娛樂科學系碩士班碩士學位論文。
5. 廖正雄(2012)，電子遊戲的遊戲性分類研究—以 APP STORE 遊戲為例，國立中央大學管理學院高階主管企管碩士論文
6. 維基百科(2016)，電玩遊戲，擷取日期：2016年1月20日，資料來源：<https://zh.wikipedia.org/>
7. 魏希聖、李致中、王宛雯(2006)，高中職學生網路成癮之危險因子與偏差行為研究：以台中縣霧峰大里地區為例，臺中教育大學學報，20(1)，頁 89-105。