

投稿類別：資訊類

篇名：

高中生沉迷即時戰略遊戲之研究－以樹德家商為例

作者：

劉伯勤。高雄私立樹德高級家事商業職業學校。綜高資三 02 組

劉偉恩。高雄私立樹德高級家事商業職業學校。綜高資三 02 組

李昀諺。高雄私立樹德高級家事商業職業學校。綜高資三 02 組

指導老師：

蔡雪媚 老師

壹●前言

一、研究動機

現今社會發達，遊戲種類繁多，像是射擊遊戲、格鬥遊戲、線上遊戲及即時戰略遊戲等..，讓人不知道該如何選擇哪種遊戲類型來玩，就以即時戰略遊戲來說，還滿多選擇的，有 LOL 英雄聯盟、魔獸爭霸、世紀帝國，這些都是大家比較知道的遊戲，由於本組組員都是即時戰略遊戲的愛好者，又想瞭解現今社會大眾普遍偏好於哪款即時戰略遊戲，所以本組特別從眾多遊戲中挑選目前高中生常玩的即時戰略遊戲類型，進行分析研究。

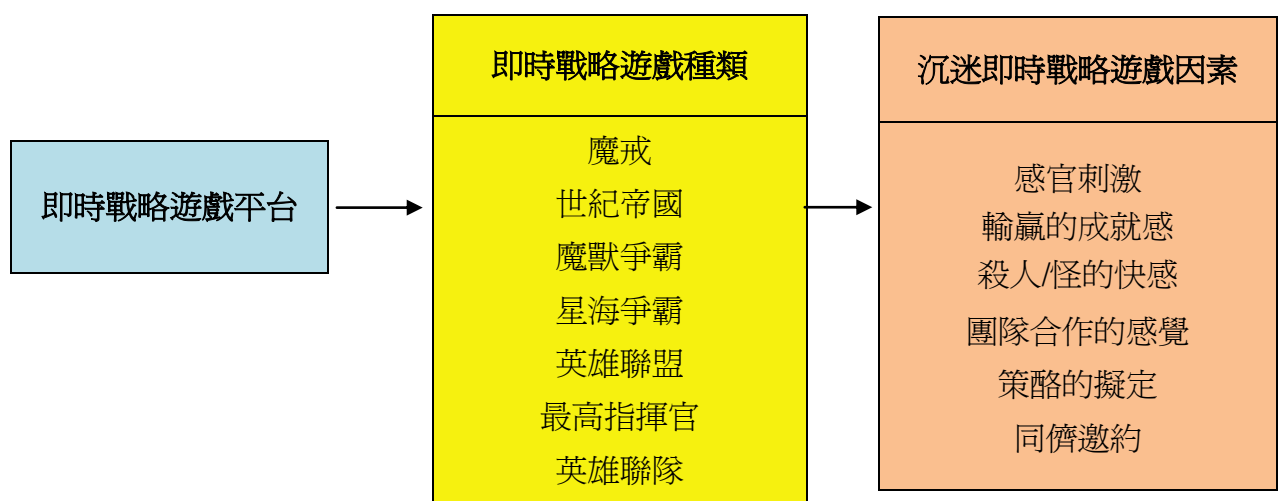
遊戲對人類來說是好是壞？為何電腦遊戲會讓人如此成癮？是否有解決此項成癮的方法？本組將從即時戰略遊戲類型中進行研究，探討為何即時戰略遊戲讓人如此成癮，以及是否有抵制成癮的方法。

二、研究目的

本研究主要目的在於瞭解玩家們成癮於即時戰略遊戲的原因，及玩家們在時戰略遊戲中所展現的抑制行爲。歸納本研究的研究目的爲以下三點：

- (一) 了解即時戰略遊戲網路成癮的現況
- (二) 探討即時戰略遊戲成癮的因素
- (三) 探討如何抑制玩即時戰略遊戲的時間

三、研究架構圖



貳●正文

一、即時戰略

即時戰略遊戲是戰略遊戲的一種。顧名思義，遊戲的過程是即時進行而不是採回合制。通常，標準的即時戰略遊戲會有資源採集、基地建造、科技發展等元素。在玩家指揮方面，即時戰略遊戲通常可以獨立控制各個單位，而不限於群組式的控制。

(一)混合類型

例如：*Savage: The Battle for Newerth*，2003年發行，單純網路遊戲，摻入角色扮演、第一人稱射擊元素的網路遊戲。每一方只有一個指揮官，其他人都是戰場上一個單位。

1.第一人稱射擊遊戲

第一人稱射擊遊戲與即時戰略的結合首見於1997年發行的*Uprising*(旭日東昇)。玩家在遊戲中不僅要操作坦克，還必須建設基地並對部隊下命令。另外相似的遊戲還有1998年發行的*Battlezone*(終極戰區)。

2.角色扮演遊戲

Sacrifice(活祭,2000年)是第一款真正融合大量角色扮演元素的即時戰略遊戲。遊戲內容除了生產部隊、發動戰爭外，還得讓自己的角色(一名巫師)升級、獲得更多的能力。

《*魔獸爭霸 III*》在傳統的即時戰略類型中加入了角色扮演式的『英雄』單位，英雄單位可以殺敵賺取經驗值，升級可以提升屬性並學習新的技能，並且可以使用、佩帶裝備來加強自己的能力。

3.多人大型即時戰略遊戲

強調多人線上進行對抗。

4.網路成癮的定義及標準

隨著電腦及資訊科技的普及，藉由網際網路創造出一個多采多姿的虛擬世界，這是一個可暫時逃避現實世界的迷幻之城。在這虛擬空間(cyberspace)之中，許多人每天流連忘返於其中，似乎許多生活中的事物，也都逐漸依靠網路來進行(周倩，2000)。但水能載舟，亦能覆舟，雖然網際網路能夠帶給人們較為便利的生活，然而過度依賴

網路，導致沈迷於網路世界而與現實生活脫離，將會面臨人際關係、學業成就、身體健康……等危機(Suler,1996; Young,1998)，而這樣的現象則被稱為「網路成癮」或「網路沈迷」。本研究採用「網路成癮」一詞統稱，並將針對網路使用者長時間過度使用網路，而妨礙現實生活的現象通稱為網路成癮。

「網路成癮」是由資訊科技快速發展而產生的新興現象，但對於此一現象是否為一種心理疾病，目前在學術界與臨床界則尚未有統一的認定標準，但其對於沈溺於網路活動不可自拔，並深深影響玩家現實世界中的日常生活則是無庸置疑的。

二、抑制行為的定義

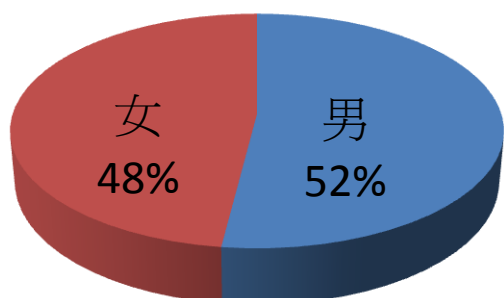
心理學研究中所指的「抑制」是表示個體行為受到自我意識的束縛，會遵從社會規範並在乎他人對自身評價的種種現象。與之相反的「去抑制」則是個體行為脫離自我意識的約束，更不在乎別人的存在。隨著網際網路的發達，網路社會中出現了許多匪夷所思、光怪陸離的現象，如任意攻訐、過度自我揭露、網路成癮甚至是網路私刑等，都被 Joinson (1998) 統稱是網路去抑制行為(disinhibition)。

Zimbardo (1977)認為抑制行為(inhibited behavior)是指個人面對所處社會文化及情境時會產生焦慮，擔心遭受他人的批評，而使得個人因此遵守種種社會規範，並對自己的行為加以約束。張老師月刊編輯部(1987)也針對中國人的心理特性進行分析，其中就談到：中國人因受到強勢傳統的影響，而具有較難被完全抹滅的「文化原型」，而這些文化原型卻支配著中國人的行為。例如，中國人對顏面的重視，使得「中國人把他人的議論認為一股巨大而無法抵抗的壓制系統」，為了避免他人的議論而損及自身的顏面，個人就會抑制自己內心真實的自我，並約束自身不當的行為，使之符合社會規範的期待，此就是抑制行為。與之相反的「去抑制行為」，則是漠視社會種種規範、不管眾人的議論，如實表露自己被壓抑著的自我。因此，所謂「去抑制行為」是指個人即使明知社會規範的要求，仍不願意對自己的行為進行自我控制。

三、問卷結果與統計分析

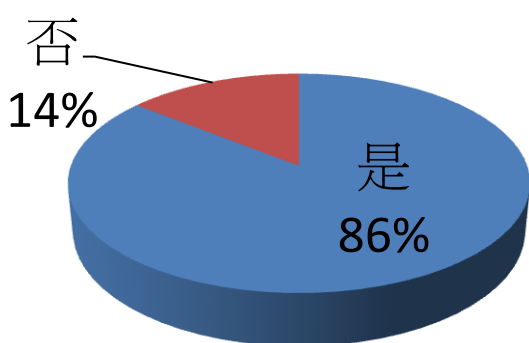
本研究「高中生沉迷即時戰略遊戲之研究」問卷，對樹德家商全校隨機發放，共發出問卷200張，回收的有效問卷150張。受訪學生性別：男78人，女72人。我們利用EXCEL軟體進行統計，作成圖表分析研究成果。

1. 樣本性別比例



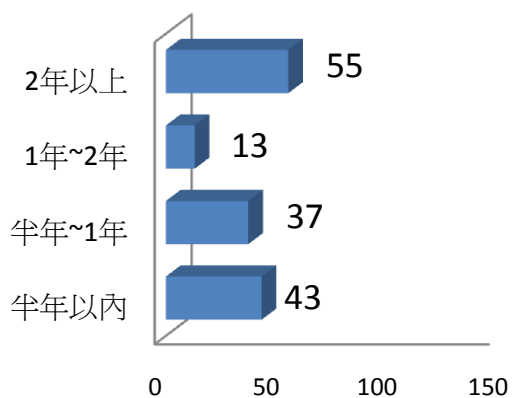
經過分析後發現施測的男女生比例為 52% 比 48%，本研究的樣本採男女生平均施測，未因即時戰略遊戲之故，只讓男生填寫。

2. 是否玩過即時戰略遊戲比例



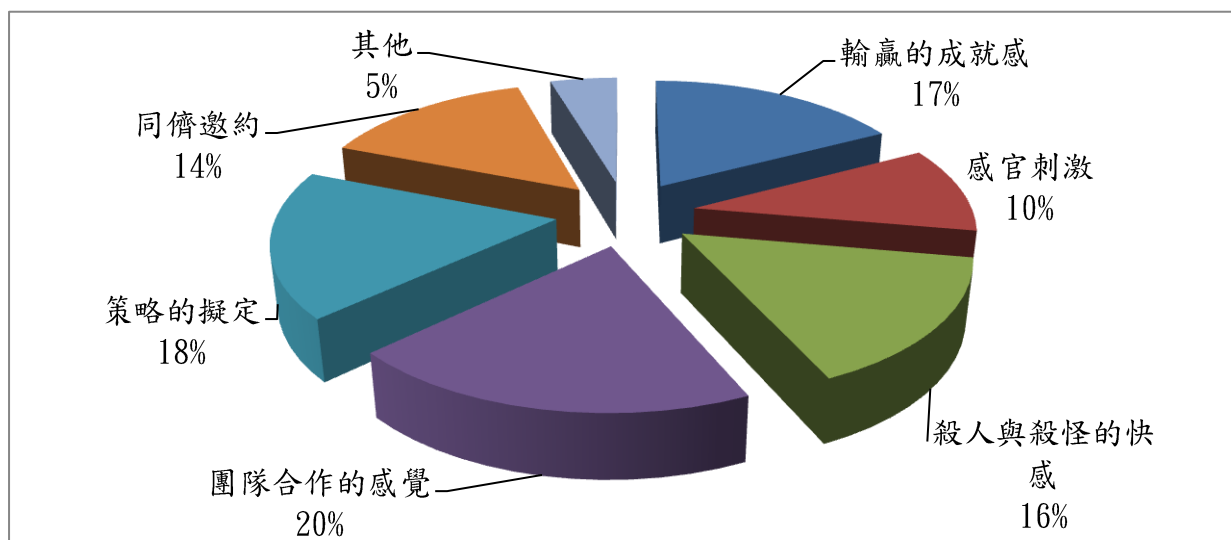
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，大部分的學生都玩過即時戰略遊戲，玩過即時戰略遊戲的學生比例佔 86%，可見玩過即時戰略遊戲的比率很高。

3 何時接觸即時戰略遊戲比例



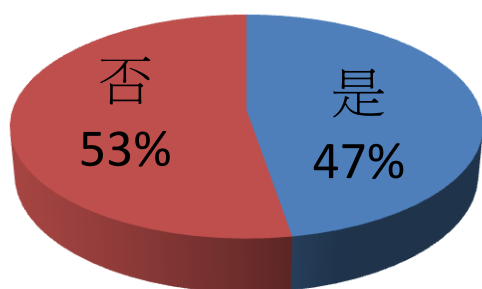
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，接觸即時戰略遊戲兩年以上時間的人數比其他的時間人數還要來的多。

4. 吸引您玩這些遊戲的因素



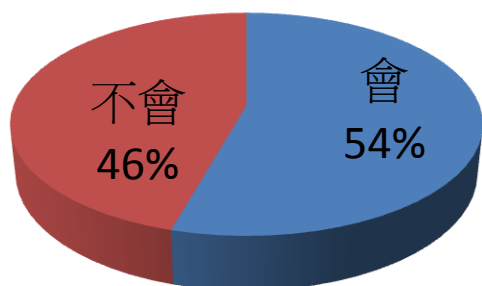
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，樹德家商的學生，普遍玩即時戰略遊戲的原因，團隊合作的感覺因素，所佔的百分比為 20% 比率最高，其次為輸贏的成就感，比率 17% 位居第二，可看出合作的感覺是吸引玩即時戰略遊戲的主要原因。

5. 您的父母或親人是否會抑制你玩線上遊戲的行為



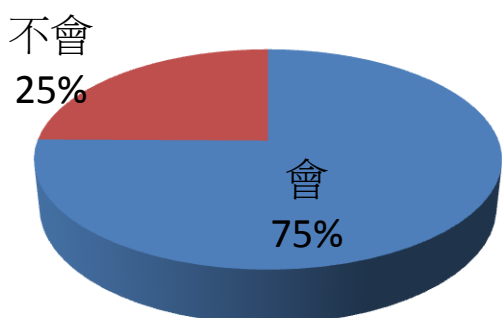
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，父母或親人是否會抑制玩線上遊戲的行為，比例相當接近，答否比率 53%，答是比率 47%。可見得大約半數的家長會管小孩玩線上遊戲的行為。

6. 您是否會因父母或親人的管教而減少玩線上遊戲的時間



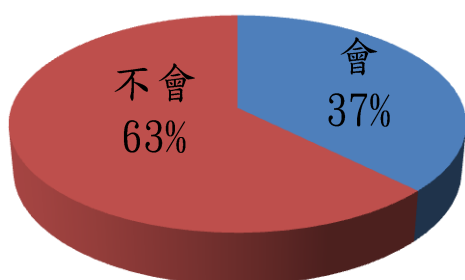
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，有 54% 的同學，會因為父母親的管教或約束而減少自己玩線上遊戲的時間，不會因為父母的管教而減少自己玩線上遊戲的同學佔 46%。可見超過半數的學生還是會因父母管教而減少玩線上遊戲的時間。

7. 您是否會控管自己玩線上遊戲的時間



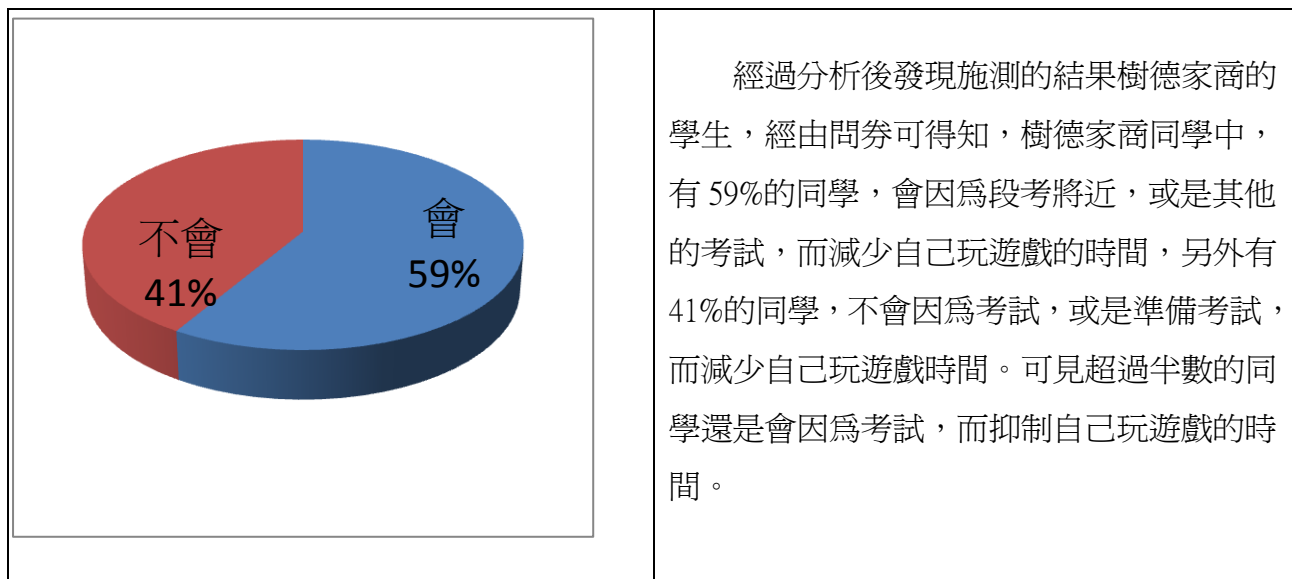
經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，樹德家商同學中，有 75% 的同學，會自己控管自己的線上遊戲時間，有 25% 的同學是不會管理自己時間。可見多數的同學還是會掌控自己玩線上遊戲的時間。

8. 您是否會覺得玩線上遊戲很浪費時間

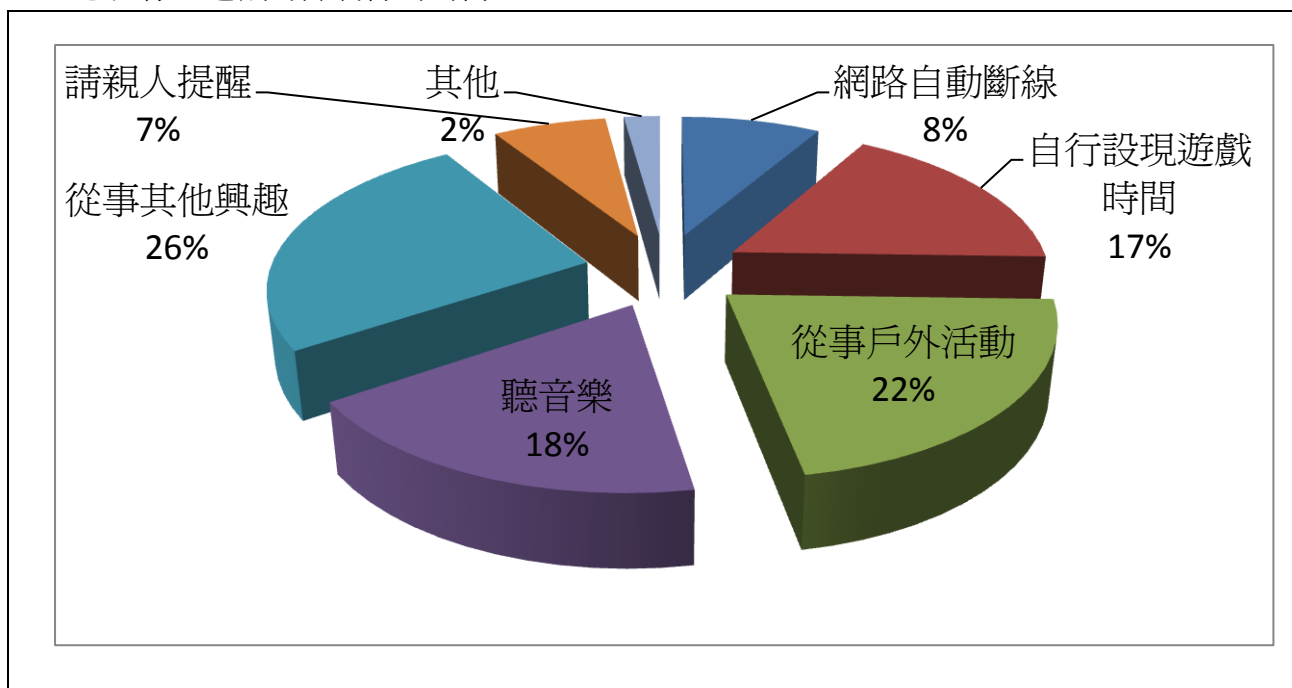


經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，樹德家商同學中，百分比之中佔 63 的同學認為玩遊戲對他們來說是不會浪費時間的，另外有 37% 的同學認為玩遊戲對他們來說是浪費時間的。可見多數已沈迷在線上遊戲之中的同學來說，並不會覺得玩遊戲是浪費時間的行為。

9. 您是否會因為考試而減少玩線上遊戲的時間



10. 您玩線上遊戲的抑制行為為何？



經過分析後發現施測的結果樹德家商的學生，經由問券可得知，樹德家商同學中，對玩線上遊戲的抑制行為，從事戶外活動、聽音樂及從事其它興趣佔的比率較高，而讓網路自動斷線及親人提醒而停止玩線上遊戲的比率極低。

參●結論與建議

一、結論

本研究採用問卷調查法，並以抽樣的方式選取參與即時戰略遊戲玩家來進行研究。綜合研究主要發現與討論，歸納為研究結論如下：

(一)學生沈迷於即時戰略遊戲的現況

依本研究的結果顯示，目前本校的學生沈迷於即時戰略遊戲玩家背景資料，就性別而言，即時戰略遊戲的男性玩家多於女性玩家；就學制而言，玩即時戰略遊戲的玩家主要為「職業類科」，再其次為「實用技能」；就年級而言，玩即時戰略遊戲高中三年級的 player 比一、二年級要來的多。

就每週玩遊戲時間而言，玩家每週玩即時戰略遊戲的天數為「一天以內」，其次為「一～二天」，再其次為「二～三天」；而就每天玩遊戲的時間而言，玩家每天玩即時戰略遊戲的時間主要為「一小時以內」，其次為「一～未滿二小時」，再其次為「二～未滿三小時」，由此可見本校學生沈迷於線上遊戲的情形並不是太嚴重。

(二)即時戰略遊戲的沈迷因素

根據本研究結果顯示，即時戰略遊戲玩家們參與遊戲的主要理由是「輸贏的成就感」，其次依序是「感官刺激」、「殺人與殺怪的快感」、「團隊合作的感覺」、「策略的擬定」、「同儕邀約」，均占了三成以上的比例。在這些玩家參與遊戲的理由中，「輸贏的成就感」佔大多比例。可見高中生正值血氣方剛的年紀，遊戲中的角色及戰略快感，能超越現實環境，得到成就感，應是沈迷即時戰略遊戲的主要因素。

(三)即時戰略遊戲抑制行為方法

玩家在即時戰略遊戲之抑制行為中，百分比最高為「從事其他興趣」，由此可知，樹德家商學生利用「從事其他興趣」作為自己的抑制行為的人數較多，其次是從事其它活動及聽音樂，而讓網路自動斷線及親人提醒而停止玩線上遊戲的比率極低。可見玩即時戰略遊戲的抑制方法，主要靠自己去找其它事來做，而不要一直坐在電腦前被遊戲場景所吸引，才是最佳的抑制為方法。

二、建議

研究者根據上述的研究結果及文獻探討，來闡述即時戰略遊戲家們的遊戲心理對網路成癮的影響，並據以提供具體的建議，期盼父母、師長及教育輔導者對於未成年的學生能提供適切的引導，以減少即時戰略遊戲對玩家們所產生的不良影響，進而肯定即時戰略遊戲對於玩家們心理的調適有幫助。

(一) 減少即時戰略遊戲成癮玩家人數

本研究發現，每週玩即時戰略遊戲的人及所花的時間很多，可見即時戰略遊戲網路成癮的玩家不少，而高中生玩的人數很高，學校單位及家長應適時的管教及制止。

(二) 從事替代性活動

本研究由資料內容中可瞭解到，樹德家商學生難免有網路及遊戲成癮現象，本組在此提供一些抵制網路成癮的方法，例如：網路自動斷線、自行設限遊戲時間、從事戶外活動、從事其他興趣、聽音樂及親人提醒等。由以上幾點方法，能夠有效分配遊戲時間及遊戲之外活動之時間，達到抵制網路成癮之效果。

肆●引註資料

1. 維基百科，擷取日期：2012/03/19，資料來源：
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%B3%E6%97%B6%E6%88%98%E7%95%A5>。
2. 維基百科，擷取日期：2012/03/19，資料來源：
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%88%90%E7%98%BE%E7%97%87>
3. 吳雅雯(2010)，探討電腦網路玩家去抑制行爲、從眾行爲與網路成癮之相關研究：以 Facebook「開心農場」線上遊戲為例。國立中山大學教育研究所碩士論文。