

投稿類別：教育類

篇名：

Enjoy Gaming - 「電玩」與「遊戲」帶來的改變

作者：

丁啟洋。雲林縣永年中學。高三和班
林佳緯。雲林縣永年中學。高三和班
蕭士偉。雲林縣永年中學。高三和班

指導老師：

洪睿妤老師

壹、前言

一、研究動機

近年來科技日新月異，隨著科技的進步，電腦與手機快速的普及，每一戶家庭至少都有一台電腦，手機更不用說，人手一機可以說是相當平常的事情，也因為電腦與手機的普及，電腦遊戲與手機遊戲的地位也變得重要，現在的人不管做什麼，總要拿出手機來滑，而對於閒而無事的人來說，是可以用來打發時間的一種良藥，尤其是手機，大部分的人都會在手機內下載些許的小遊戲或線上遊戲，這些遊戲甚至能成為朋友間聊天的話題，可見這些遊戲帶來的改變之大，遊戲產業也從昔日臨門一腳來到主流產業，其中在這個社會中受到最大影響的即是學生，身為受到影響最大的一個族群，本文將探討「遊戲」對這個社會的貢獻與影響。

二、研究目的

- (一) 分析學生喜歡的遊戲類型及其原因。
- (二) 調查並了解遊戲對社會之影響與貢獻。
- (三) 解學生在遊戲內之消費情形及原因，並找出其動機及目的。
- (四) 分析電腦遊戲與手機遊戲之 SWOT 與 SWOT 交叉分析。

三、研究方法與流程

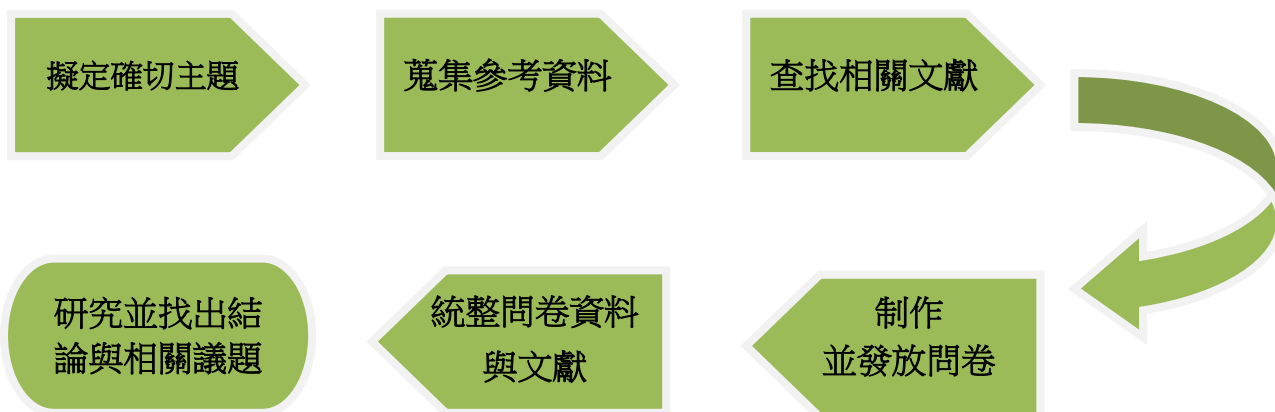


圖 1 研究流程圖
(資料來源：本小組自行整理)

貳、正文

一、遊戲玩家現況

目前全球遊戲市場營業額約 1000 億美金，其中亞洲區占了 47%，將近一半，而台灣地區營業額又在亞洲區排名第五，營業額近 10 億美元，「台灣在遊戲市場的發展動能明顯優於亞洲整體，以 2015 和 2016 的年成長率相比，亞太地區遊戲市場規

模成長率為 10.7%」（Yahoo 奇摩網路行銷，2017），台灣的成長率以 40% 的排名第 5。可見遊戲市場對台灣的重大影響與其在台灣市場的重要地位。

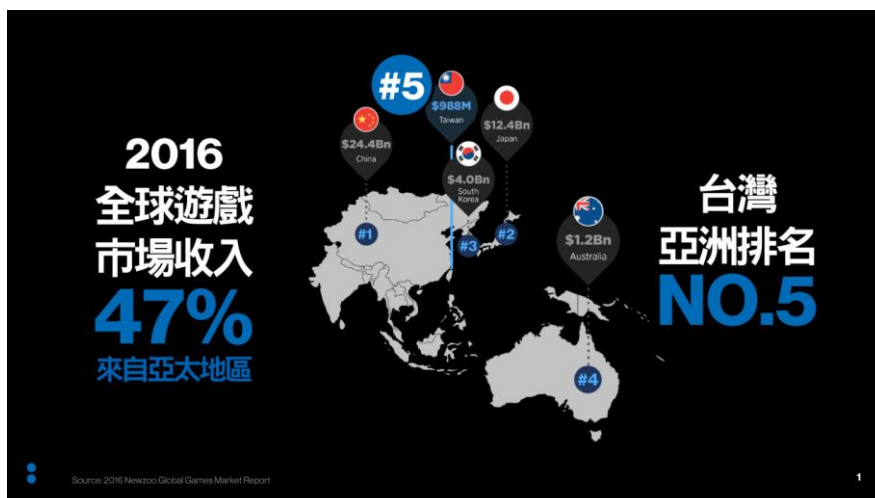


圖 2 亞太區遊戲市場收入

（資料來源：Yahoo 奇摩網路行銷。2017 年 9 月 2 日，取自 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/>）

「相較於電視遊戲和電腦遊戲，行動遊戲在遊戲產業中成長率最高，估計市佔率將從 2010 年的 15% 成長到 2015 年的 20%」（泛科技，2011），隨者智慧型手機與平板電腦的盛行，在這些裝置設備上手機遊戲的 APP 變得十分關鍵，雖然這些裝置從來都不是為了遊戲而設計，但卻帶動了遊戲的盛行。

由此可見，智慧型手機的流行不只是帶動了電子及通訊產業的改變，也帶動了遊戲產業的盛行，對台灣的影響更是深遠。但遊戲的盛行也慢慢地引起了許多難以解決的問題的出現。「由於線上遊戲的快速成長，大多數玩家是年齡較低的學生階級，這表示青少年是由遊戲市場的主要消費者」（黃俊傑，2005）這種情形造成了許多學生花費過多錢財在遊戲上，甚至傾家蕩產。

二、遊戲的意義

遊戲活動有以下特性：

- 有趣：遊戲能夠使人感到輕鬆，有效紓解壓力
- 獨立：有特定地點與時間的設定
- 不確定：遊戲的結果如何無法預先知道
- 無生產性：參與者無法在現實中得到實質的報酬
- 受規則的約束：遊戲有特別的規則，和日常生活中截然不同
- 虛構：遊戲者知道這跟現實不一樣（羅傑·凱洛斯，1958）

德國詩人和劇作家席勒提出了一種遊戲理論。這種理論普遍認為，「人類在生活中要受到精神與物質的雙重束縛，在這些束縛中就失去了理想和自由」（維基百科，2012）。後來人們利用了最後剩下的精神去創造了一個自由的世界，就是「遊戲」。

三、遊戲的種類

依據華人最大電玩社群網站巴哈姆特對遊戲的分類，可分為 9 大類：「動作、角色扮演、射擊、益智、策略模擬、冒險、競速、運動、線上遊戲。」（巴哈姆特，2017）但近期遊戲分類已突破傳統界限，許多遊戲開始將多種玩法相互結合，造就更豐富的遊戲體驗。

1	英雄聯盟 League of Legends
2	新楓之谷
3	流亡黯道 Path of Exile
4	黑色沙漠 BLACK DESERT
5	爐石戰記
6	RO 仙境傳說 Online
7	WOW 魔獸世界
8	劍俠情緣 3 Online

圖 3 巴哈姆特 2017 年 9 月 PC 線上遊戲排行榜

（資料來源：巴哈姆特（2017）。2017 年 9 月 11 日。取自 <https://www.gamer.com.tw/>）

1	神魔之塔
2	Fate/Grand Order
3	天堂 2：革命
4	傳說對決 (Arena of Valor)
5	三國 BLADE
6	白貓 Project
7	Pokemon GO
8	少女前線

圖 4 巴哈姆特 2017 年 9 月手機遊戲排行榜

（資料來源：巴哈姆特（2017）。2017 年 9 月 11 日。取自 <https://www.gamer.com.tw/>）

四、遊戲帶來的問題

根據相關媒體報導，「南韓政府決定將電玩遊戲與酒精、依賴性藥物、網路、賭博歸類為 5 大上癮物將其視同疾病進行統一管理。」（蘋果即時，2016），將對中小學實施網路遊戲與智慧型手機成癮程度調查，對於高度成癮者，將與上癮管理治療中心等相關機構聯合進行管理。

「青少年若是過度使用或沉迷於線上遊戲，因為正值青春期的，常帶給人情緒化、負面的思想、想法過於自我等印象」（科技大觀園，2015），這些青少年若是繼續沉溺於線上遊戲當中，可能會出現吸食毒品或酗酒…等負面行為來彰顯或是發洩情緒。

五、網路遊戲 SWOT 與 SWOT 交叉分析

本文針對網路遊戲，分析其 SWOT 做比較並制定其 SWOT 交叉分析策略。

表 2 網路遊戲 SWOT 分析

優勢 (Strengths) S1 資訊傳播快速，使得玩家能簡單或得第一手資訊。 S2 能夠有效的紓解現代人龐大的壓力。 S3 遊戲結合超商與信用卡付費儲值，用戶儲值簡單便利。 S4 利用手機能無時無刻，不受時間限制的進行遊戲。	劣勢 (Weaknesses) W1 大部份遊戲都需要網際網路才能進行。 W2 遊戲不斷推陳出新，造成玩家對設備的追求也越來約高 W3 遊戲大多是虛擬的，雖然能提供感官上的滿足，但卻無法實際提供身體上的休閒與活動。 W4 需花費大量資金架設伺服器，以求穩定。
機會 (Opportunities) O1 遊戲市場跨及全世界，客戶眾多。 O2 光鮮亮麗的遊戲畫面吸引消費者付費儲值。 O3 不同種類的遊戲能滿足各種不同的用戶。 O4 網路遊戲交易平台盛行，造就遊戲虛寶與現實貨幣交易之盛行。	威脅 (Threats) T1 玩家過度沉迷於遊戲，容易忽略生活周遭其他事物。 T2 網路遊戲種類過多，造成遊戲產品生命週期縮短。 T3 遊戲也造就的現代人許多的文明病。 T4 若遊戲虛寶或帳號遺失將嚴重影響玩家的遊戲體驗。

(資料來源：本小組自行整理)

表 3 SWOT 交叉分析

外在環境分析 內部環境分析	機會 (Opportunities)	威脅 (Threats)
優勢 (Strengths)	SO 策略 利用網際網路的廣闊與快速，散布遊戲相關廣告，增加遊戲平台的佔有率。	ST 策略 利用自身遊戲的獨特性比免給予玩家深刻的印象避免忠實用戶被新遊戲所吸引。
劣勢 (Weaknesses)	WO 策略 利用遊戲的各種特性，將自己的立場由劣轉優，如推廣儲值優惠活動等。	WT 策略 開放各種優惠活動，穩定市佔率，以避免被新遊戲取代。

(資料來源：本小組自行整理)

六、問卷設計與調查對象

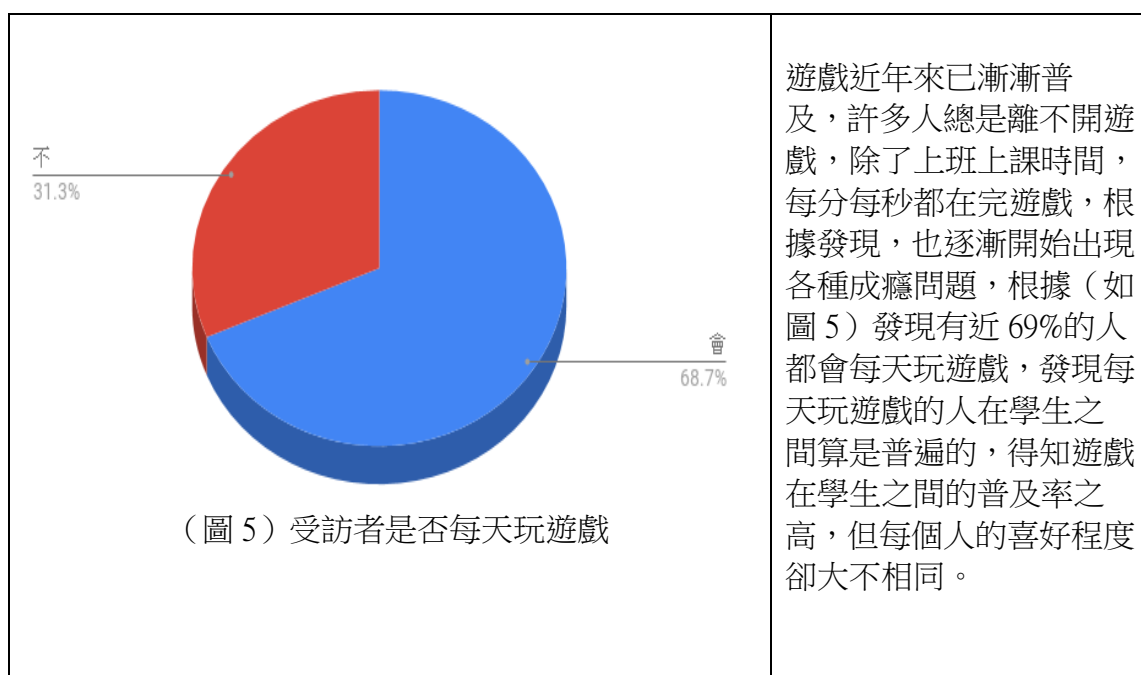
本問卷設計分為四大部分，遊戲使用情形與相關習慣，遊戲消費情形與對遊戲的看法三部分，本問卷首先請學校老師進行審讀，之後再請學校同學試驗，經過多次修改後，以受訪者的客觀角度設計了一系列問題，正式進行問卷發放，本次問卷受調查對象雲林縣多所學校的高中生。

本次問卷調查總共發放 110 張問卷，回收率 100%，有效問卷 103 共份，無效問卷為 7 份，有效問卷回收率約 94%。

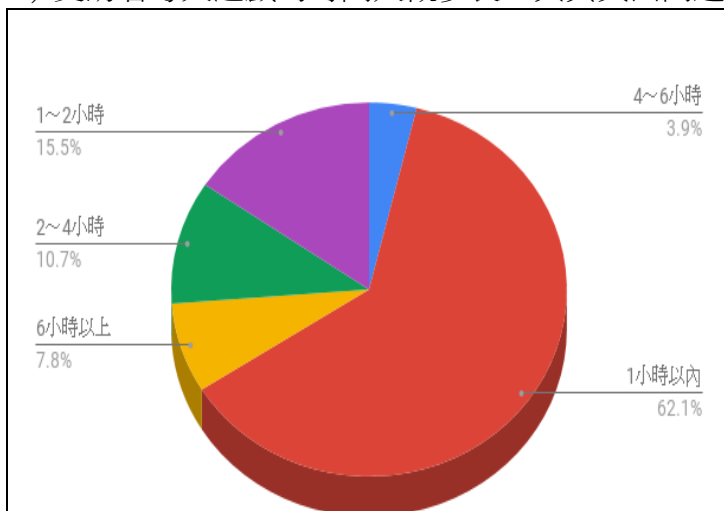
除此之外，本問卷也調查學生在遊戲方面相關情緒問題，且發現部分的學生會因為遊戲而改變當下情緒，值得深入探討。

七、問卷結果統計與分析

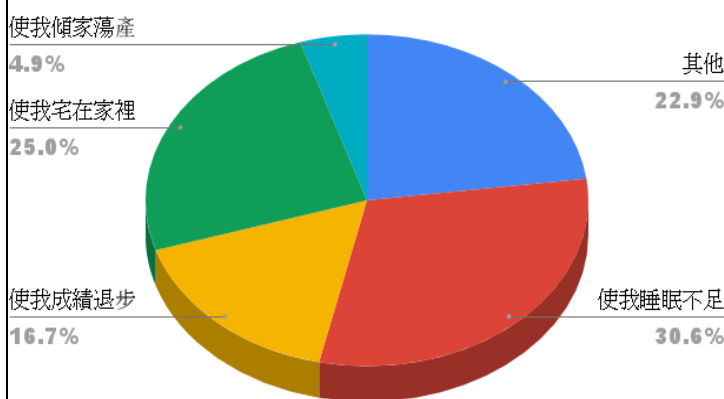
(一) 受訪者是否每天玩遊戲？



(二) 受訪者每天遊戲的時間大概多長，與其負面問題



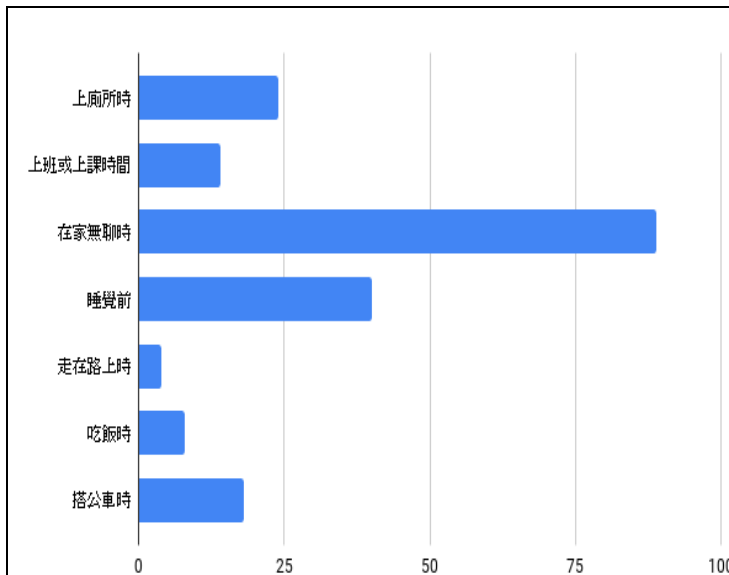
(圖 6) 受訪者平均每天玩遊戲的時間大概多長統計



(圖 7) 受訪者認為遊戲帶來的負面影響

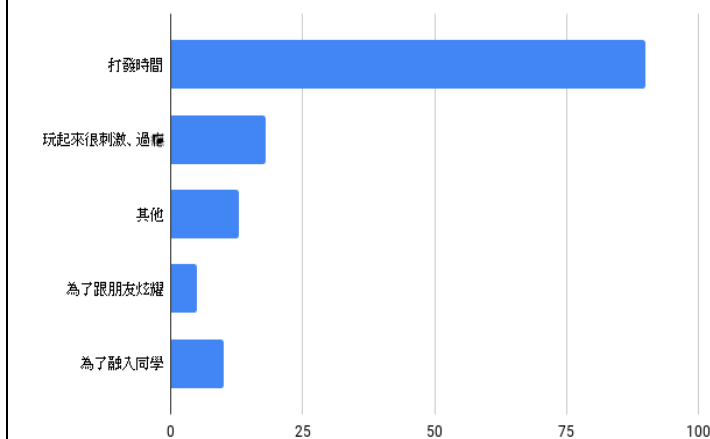
許多研究發現，長時間使用電子設備玩遊戲不只對人體有害，也進而產生許多現代文明病，根據（如圖 7）中的資料，有約 62% 的學生每天遊戲時間在 1 小時內，這顯示學生在遊戲方面雖然普及率很高，但沒有長時間進行，並不危害人體，通常把自己的空閒時間用在社群網站 Facebook 與 Instagram 上。但根據（如圖 6）資料中的數據顯示，有少數約 8% 的學生，每天遊戲時間超過 6 個小時，這可能產生各種負面問題（如圖 7），如睡眠不足、荒廢學業、過度勞累，以及近年的宅男宅女…等問題。如何解決這些遊戲成癮問題，才是社會當務之急。

(三) 受訪者通常在什麼時候玩遊戲及其玩遊戲原因



(圖 8) 受訪者通常在什麼時候玩遊戲統計

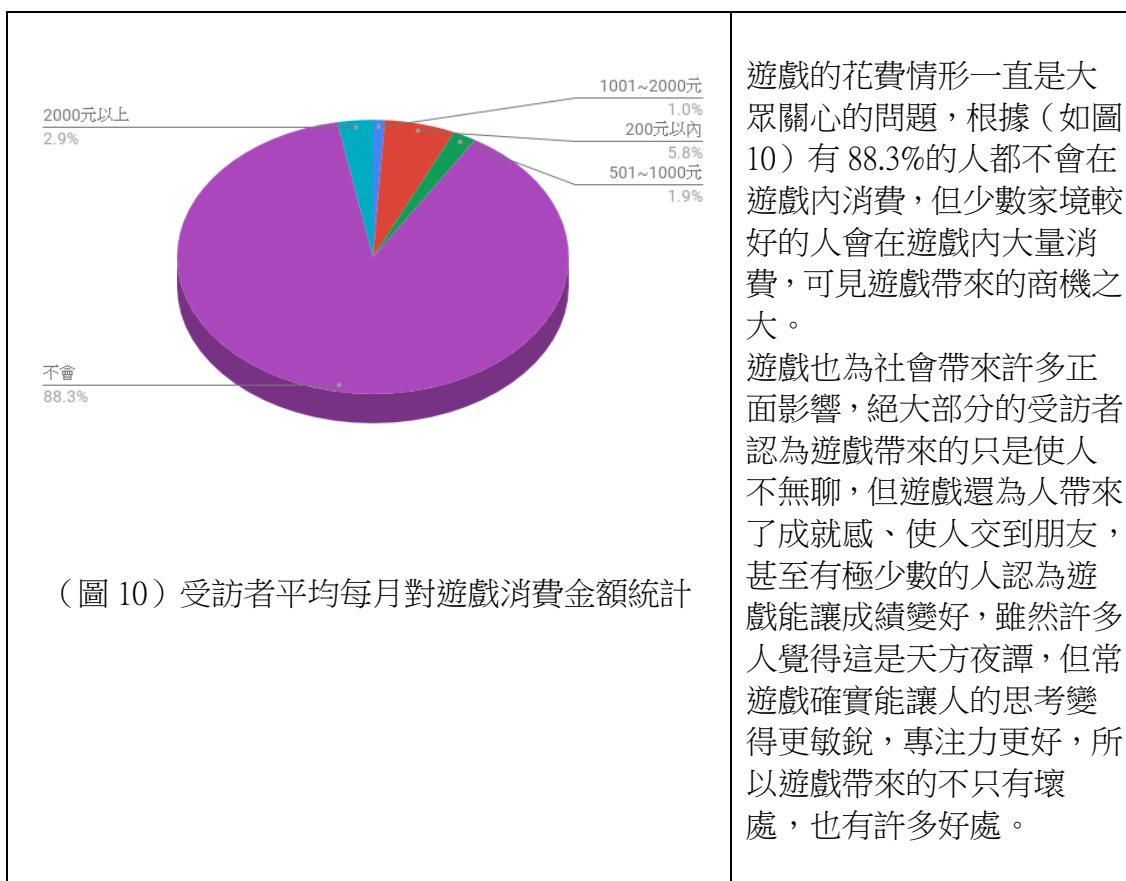
根據(如圖 8)發現，大部分的人幾乎隨時隨地無時無刻都在玩遊戲，不管做什麼事總要玩一下，其中由(在家無聊時)此選項佔最多數，可見大部分的人玩遊戲的理由都是因為無聊為了打發時間(如圖 9)，有些人會在上課或上班時間玩手機。



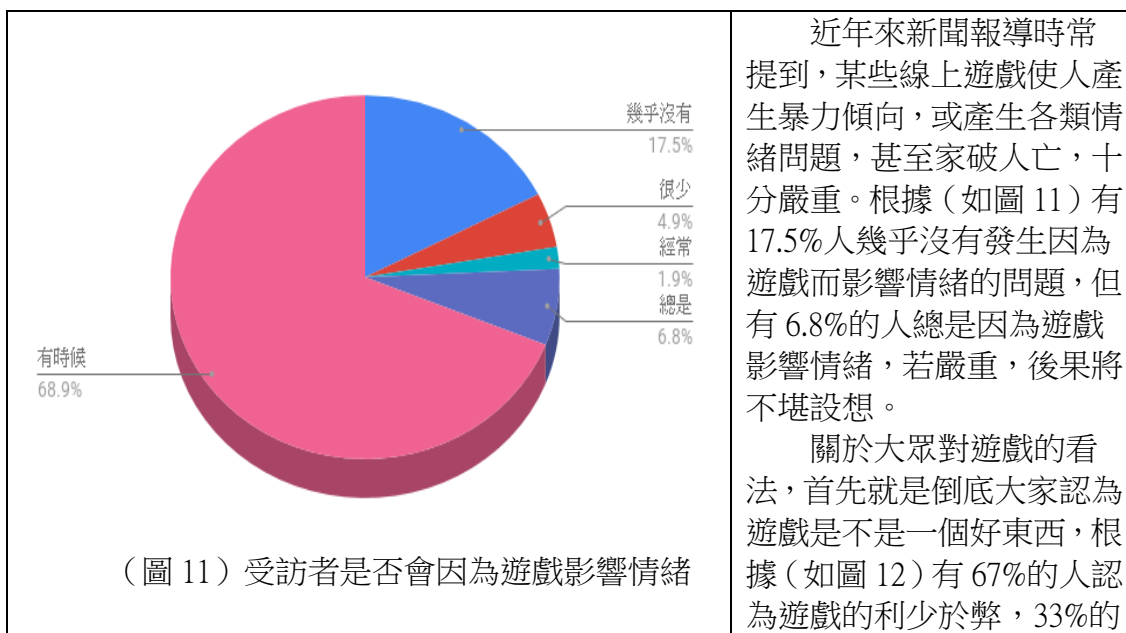
(圖 9) 受訪者為什麼會去玩這些遊戲統計圖

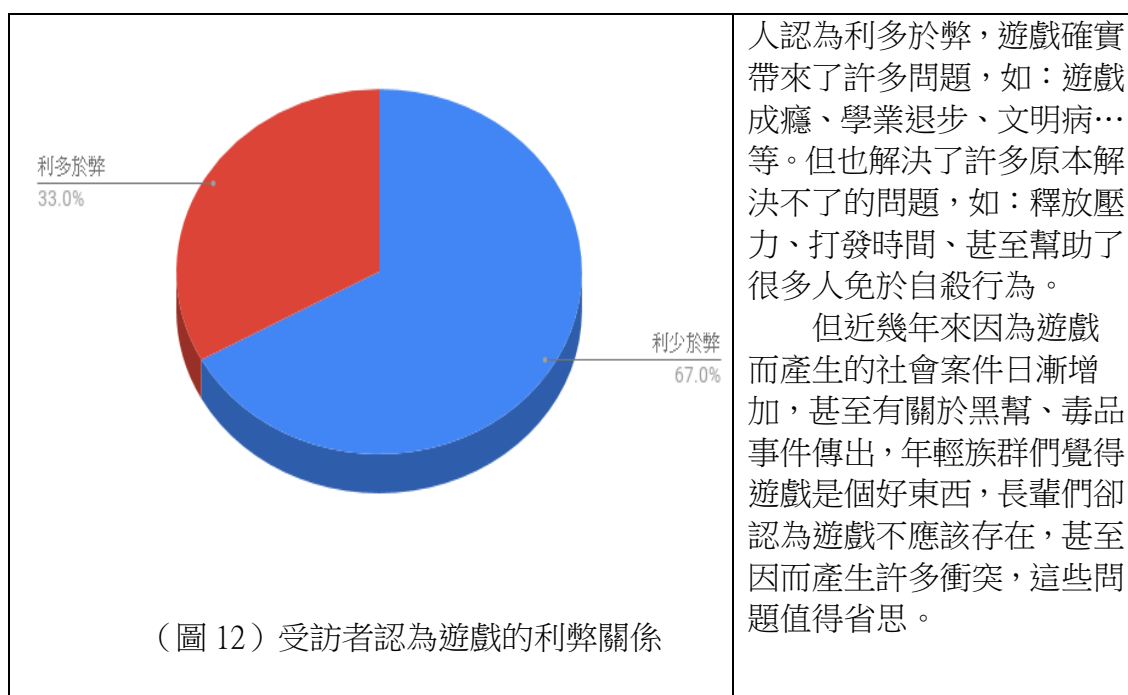
這些行為明顯會嚴重影響學生的學習與上班時間的工作效率，但發現有少數的人事為了增進人際關係玩遊戲，可見遊戲也幫助一些不擅長交際的人交到朋友。

(四) 受訪者的遊戲相關消費情形與遊戲之利弊關係



(五) 受訪者認為遊戲的正面影響與其利弊問題





人認為利多於弊，遊戲確實帶來了許多問題，如：遊戲成癮、學業退步、文明病…等。但也解決了許多原本解決不了的問題，如：釋放壓力、打發時間、甚至幫助了很多免於自殺行為。

但近幾年來因為遊戲而產生的社會案件日漸增加，甚至有關於黑幫、毒品事件傳出，年輕族群們覺得遊戲是個好東西，長輩們卻認為遊戲不應該存在，甚至因而產生許多衝突，這些問題值得省思。

參、結論及建議

經過這次的幾個調查分析，綜觀遊戲與現代學生的各種關係和遊戲與現代人的各種影響，得出以下結論：

- 一、遊戲對社會與人們的影響極大，不管是在商業、文明、社交、娛樂還是各種方面都大大改變了人們的生活方式與習慣。
- 二、多數的現代人主要以遊戲為主要休閒活動，遊戲的普及率極高，適度的遊戲能夠有效的幫助現代人釋放龐大的壓力。
- 三、遊戲對於同儕間的感情交流有很大的幫助，適度的遊戲是同儕間可行的社交活動。
- 四、過度的沉迷於遊戲容易對身心造成負面影響，例如睡眠不足、缺乏戶外活動、影響學業及忽略周遭事物…等，影響生活品質。
- 五、遊戲對社會的影響有利有弊，一些與遊戲有關的社會問題需要盡快解決，例如網咖的暴力事件或青少年成癮毒品事件……等。

總而言之，遊戲帶來的改變無法避免，有人是對遊戲怨聲載道，有人卻是誇口稱讚，文明的進步帶來許多無法解決的問題，既然解決不了，這個社會應當與它共存共榮。

肆、引註資料

Yahoo 奇摩網路行銷 (2017)。2017 年 9 月 6 日。取自
<http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/163510930641/2017game>

維基百科 (2012)。2017 年 9 月 7 日。<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B8%B8%E6%88%8F>

Roger Caillois. (1958). *Les jeux et les hommes*. State of Illinois:University of Illinois Press

巴哈姆特 (2017)。2017 年 9 月 11 日。取自 <https://www.gamer.com.tw/>

蘋果即時 (2016)。2017 年 9 月 13 日。取自
<http://www.appledaily.com.tw/realtime/news/article/new/20160304/807866/>

科技大觀園 (2015)。2017 年 9 月 18 日。取自 <https://scitechvista.nat.gov.tw/c/q2Oy.htm>

旗立財經研究室 (2016)。商業概論 (I)。台北市：旗立資訊股份有限公司

黃俊傑 (2005)。線上遊戲心流經驗與沉迷行為相關因素之探討。輔仁大學資訊管理系碩士班碩士論文