

國立臺灣體育學院休閒運動管理研究
碩士學位論文

落入 online game 的世界
— 玩家參與線上遊戲歷程之研究

**Into the world of online-games: the study on
the player's process of playing online games**



研究生：陳靜怡 撰
指導教授：陳渝苓 博士

中華民國九十五年十一月

論文名稱：落入 online-game 的世界—玩家參與線上遊戲歷程之研究

總頁數：154

院校所組別：國立台灣體育學院休閒運動管理研究所

畢業時間及提要別：九十五學年度第一學期碩士學位論文

研究生：陳靜怡

指導教授：陳渝苓

摘要

網路帶動線上遊戲的興盛，成為人們另一種休閒活動的選擇。而玩家參與線上遊戲的行為與歷程，則是一種新的休閒體驗。本文以整體歷程角度來探討玩家參與線上遊戲的行為，認為這僅是一種休閒活動參與的過程。而為了更深入瞭解玩家在虛擬世界真實的面貌，因此以質性研究法探討，並以紮根理論方式分析資料，建構出玩家參與線上遊戲歷程模式；研究對象則以立意取樣方式，再以滾雪球方法尋求下一位參與者，共尋訪十一位參與者。研究發現玩家參與遊戲確實為階段性之行為。參與線上遊戲歷程則劃分為四大階段，第一階段為入迷期；第二階段沉浸期；第三階段減弱期；第四階段反省期。每個階段以五大面向之生活型態、休閒活動、人際關係、遊戲的影響與改變、時間的投入作為分析要點。結果發現三大現象第一為每位玩家參與歷程的共同點，以生活型態、人際關係影響玩家參與行為因素最大。第二是多數玩家經歷過一段長期的參與遊戲後，會產生自發性的反省行為，認為在遊戲裡投入的時間過多而感到懊悔。第三是最後會產生有兩種行為路徑，第一種是完全終止參與遊戲或終止一段時間後再參與新的遊戲；第二是持續參與遊戲，自我控制能力增強不受遊戲影響，比較能夠配合現實生活。

關鍵字：線上遊戲、網路遊戲、網路成癮

CHEN,CHING-YI(2007).Into the world of online-games: the study on the player's process of playing online games. Unpublished master thesis, National Taiwan College of Physical Education, Taichung.

Abstract

Internet brought the booming of online games to the people and it became one of the choice when choosing leisure activity. The behavior and process of those who played online games were thus a new leisure experience. The study took an overall view to see player's behavior as a process of joining leisure activity. To understand the players more and deeply, the study was quantitative and used The grounded theory to analyze data and construct the player's process of playing online games. Research objects were purpose sampled and snowball sampled eleven objects were found. Research found playing games was the behavior of stages. There were four stages. Stage one was obsession. Stage two was addiction. Stage three was retreat. Stage four was review. Each stage had five analysis points: life style, leisure activity, human interactions, the influence and change of games and time devotion. The results revealed life style and human interactions affected player's behavior most. Most players would generate self-reviewing process after a long time of playing games and regret for spending too much time on it. At last, the players either (a)stopped playing games or resumed a new game or (b)kept playing games and strengthened self control so that they wouldn't affect by games and be more able to deal with the real life.

Keyword : online game, internet game ,internet addiction

誌謝

沒有網路的環境，心裡感覺自己與外界隔絕，有點孤獨，有點無趣。此時此刻卻感到真實的世界離我好遠。來到海邊旁居住，不到三天開始覺得有點悶，一切都不太習慣。聽著海的聲音、望著外面的燈塔，想著過去參與遊戲的盛況，也想著論文如何繼續寫下去。網路已成為自己生活中不可或缺的必需品，就算開著 MSN 也覺得與線上好友與自己同在。但是在一個獨自的空間裡，沒有電視、沒有網路裡，卻感到無聊與落寞。

「論文終於完成了!」心理長期以來的壓力終於可以放下。論文寫作的這段過程，首先感謝指導教授陳渝苓老師，在論文上的指導與建議，並給予支持的信心。再感謝沈易利老師、林伯修老師擔任口委，在論文修正與發展方向上給予寶貴的意見。接下來感謝受訪的玩家，沒有你們精彩的遊戲歷程論文是無法呈現的。再感謝是怡堯的協助與關心，沒有你的”念”，與不斷的鼓勵，現在可能還沒有自信與毅力完成。也感謝我的爸爸媽媽還有弟弟，有你們的支持與關懷以及過去幫忙過我的老師、許阿姨、吟芳、同學們、朋友們，在我面臨生活與課業壓力時，有你們的幫忙與祝福。此時懷著非常喜悅與感動的心情來謝謝大家!

而在碩士班的學習路上，發現自己許多未發現的缺點與能力尚待加強。雖然一路顛簸走過來，但是卻真正瞭解自己應該學習的能力，也更加認識自己。在論文結束之後，自己也開始希望接下來規劃該走的方向、充實的能力，相信自己會更上一層樓，更能提高各方面能力以發揮所學。

靜怡 2007/2/13

目錄

中文摘要.....	
英文摘要.....	
誌謝.....	
目錄.....	IV-
圖目錄.....	
表目錄.....	
第壹章 緒論	
第一節 研究背景與動機.....	1-4
第二節 研究目的與研究問題.....	5
第三節 名詞界定.....	5
第四節 研究範圍與限制.....	6
第貳章 文獻探討	
第一節 線上遊戲之起源與特性.....	7-11
第二節 玩家參與線上遊戲之需求與動機.....	11-15
第三節 沉浸經驗與網路成癮相互依存的現象.....	15-22
第四節 文獻綜述—建立參與歷程階段性模式.....	22-33
第參章 研究方法	
第一節 研究方式.....	34-36
第二節 研究設計.....	36-39
第三節 研究對象.....	39-43
第四節 研究工具.....	43-47
第五節 研究架構.....	47-48
第六節 資料分析與檢核.....	49-54
第肆章 資料分析與討論	
第一節 玩家參與遊戲動機與因素.....	55-58
第二節 玩家未參與線上遊戲時期.....	58-60
第三節 玩家參與線上遊戲歷程四大階段	

第一階段沉迷期.....	60-72
進入第二階段的相關因素.....	72-74
第二階段沉浸期.....	74-84
進入第三階段的相關因素.....	84-87
第三階段減弱期.....	88-95
第四階段反省期—玩家離開遊戲的因素與自我反省因素.....	96-107
第四節 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	107-121
第五章 結果分析與討論	
第一節 形成玩家參與線上遊戲歷程因素.....	122-129
第二節 玩家參與線上遊戲歷程因素.....	129-134
第六章 結論與建議	
第一節 結論.....	135-140
第二節 建議.....	140-141
參考文獻.....	142-153
附錄一 訪談同意函.....	154

表目錄

表 2-1 線上遊戲互動性之特質表.....	10
表 2-2 玩家參與線上遊戲之動機表.....	14
表 3-1 訪談對象與時間次序表.....	40
表 3-2 玩家基本資料統整表.....	42-43
表 3-3 訪談大綱表.....	45
表 3-4 生活型態表.....	52
表 3-5 I 玩家編碼表.....	53
表 4-1 玩家參與線上遊戲歷程第一階段行為表現.....	72
表 4-2 玩家參與線上遊戲歷程第二階段行為表現.....	88
表 4-3 玩家參與線上遊戲歷程第三階段行為表現.....	95
表 4-4 玩家參與線上遊戲歷程第四階段行為表現.....	106
表 4-5 A 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	108
表 4-6 B 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	109
表 4-7 C 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	110-111
表 4-8 D 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	111-112
表 4-9 E 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	112-113
表 4-10 F 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	113-115
表 4-11 G 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	115-116
表 4-12 H 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	117
表 4-13 I 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	118
表 4-14 J 家基本背景介紹與歷程分析.....	119
表 4-15 K 玩家基本背景介紹與歷程分析.....	120

圖目錄

圖 2-1 玩家參與線上遊戲初步概念圖.....	28
圖 2-2 Grohol's model of pathological internet use	30
圖 2-3 玩家參與行為之歷程演變圖	32
圖 2-4 玩家參與線上遊戲歷程整體概念分析架構圖.....	33
圖 3-1 研究架構圖.....	48
圖 5-5 參與線上遊戲歷程整體發展.....	133

第壹章 緒 論

第一節 研究背景與動機

教學生涯之始，為了在教學上能更快上手，於是儘可能親近學生、瞭解學生的世界，例如：他們的獨特語言、流行話題、穿著打扮、休閒活動及其他事務。其中線上遊戲是多數學生最喜愛的休閒活動，甚至是學生生活最重要的部分。有些學生參與的情況甚至已經到了廢寢忘食。因為沈迷線上遊戲的學生常常會出現上課不專心、打瞌睡、翹課、功課不佳的情形。在輔導學生的過程也發現，學生曠課或不到學校的原因常常是著迷線上遊戲。以上這些現象讓我開始對線上遊戲產生好奇心，線上遊戲真有如此魅力嗎？參與線上遊戲只會產生不良的行為嗎？學生又為何如此著迷呢？因此，一方面親身參與線上遊戲，另一方面也開始對學生及玩們進行觀察、訪談與研究。

電腦科技的發展與普及讓人類生活大幅度改變，快速地進入另一個新的生活面貌。電腦科技的影響力可能不亞於 18 世紀末工業革命對人類生活所帶來的衝擊。其中『網際網路』的運用及影響更是無遠弗屆，不論從任何面向來看，人類的生活樣貌幾乎都受到影響。根據財團法人資訊工業策進會(資策會)(2003)調查數據指出，台灣地區網際網路使用者之年齡，以「15 歲至 19 歲」，(95%)及「20 至 24 歲」，(94%)之上

網的比例最高，其次為「10歲至14歲」，(83%)，使用上網者隨著年齡增加而遞減，以青少年的使用比率最高。就年齡結構分析，1980年代以後出生所謂的『網路世代』，因受到網際網路的影響，在生活的各個面向都獨樹一格，逐漸形成新的網路世代文化。相對的青少年使用網際網路所產生的問題亦隨之而擴增，部分偏差行為之嚴重程度更成為社會關切之焦點。

青少年使用網際網路的情況中以線上遊戲、或網路遊戲為最大宗。國際互聯網用戶調查公司至2001年10月底所進行的網路使用行為調查顯示，台灣五百四十八萬的上網人口中34%為學生，顯示學生是台灣最大的網路族群，而從事的網路活動也較偏向娛樂類型（陳鳳蘭，2001）。另一項研究調查顯示，上網和打電動的比例集中在24歲以下的年齡層。且隨著年齡增加，從事的比例遞減（簡淑媛，2001）。薛承泰（2001）指出，網路遊戲所提供的聲光效果，以及模擬角色知鬥智多變，對青少年來說不僅是娛樂，更是一種自我挑戰和同儕認同。網咖也提供青少年逃避寂寞的庇護所。線上遊戲豐富的互動世界確實令人流連忘返，真實生活的一切似乎可以暫時忘記。遊戲世界上自我能創造屬於自己的遊戲歷程，以寫下遊戲人生的劇本（陳冠中，2003）。

人類還沉浸在如何學習網路、享受網路浪潮中時，網路在卻已經對人類的生活產生許多負面的影響，尤其是心理上的影響（王智弘，2004）。由於網路傳播模式和價值互動表現的多樣化，人們活動表現也隨之改變（紀慧怡，2001）。其中影響層面最大則為改變人與人之間的溝通方式（李建復，2000）。在線上遊戲的虛擬環境中模擬現實生活的人際互動

模式，並以網路用語（cyber speak）作為訊息的傳遞，網際空間（Cyber space）的經驗形式，使得玩家能體驗虛擬世界的真實感動（柯志鴻，2003）。而網路確實已經造成人們生活及休閒方式的改變，成為改善工作和個人生活工具（張武成，2002；林以舜，2000）。

不過線上遊戲也引發許多以往不曾出現的社會問題，例如：網咖成為玩家翹課、蹺班的去處；網路遊戲已經影響了玩家得正常生活及身心發展，亦造成玩家在真實與虛擬之間界線模糊無法釐清；因網路交友產生的網戀、援交及墮胎事件；玩家上網時間過久導致暴斃；虛擬幣值交易及遊戲上的恩怨導致玩家被詐騙、打架、挾持事件；盜用遊戲帳號獲取遊戲中的寶物、金錢等等。參與線上遊戲成為扼殺人們或青少年正常互動與發展、脫離正常生活軌道的不良休閒活動之一，網路線上遊戲幾乎被視為偏差行為的同義（陳玉雯，2001；呂啟元，2001；陳華昇，2001；張仁豪，2001）。

近年來網路相關的學術研究為數眾多，以 2001 至 2006 年為期間，另以『線上遊戲』或『網路遊戲』為關鍵字，在國家圖書館--全國博碩士論文資訊網查詢，共計有 221 筆博、碩士學位論文。廖偉鵬、鄭武堯和董光洋（2002）認為目前線上遊戲相關學術論文可分為五類，分別為行銷類、行為類、參與動機類、產業分析類、人才培育類。然而在玩家參與網際網路、線上遊戲的研究方面多偏重在探討線上遊戲對玩家的負面影響，從正面的觀點作探討的研究較少，而正面的研究取向是值得思考的。除此之外，在相關的網路、線上遊戲研究中發現，多數研究未將參與網路、線上遊戲之『整體時間』考慮進去。因此討論網路成癮、網路交友及相關議題時

就很少將參與網路、遊戲的『整體歷程』列入考慮。也就說，如果將『整體時間』或『整體歷程』的因素列入觀察，時間因素拉長，青少年網路成癮等相關問題或許只是一段短期間，與長時間看電視、著迷漫畫一樣，可能此期間一過就不再著迷。這似乎也可以避免多數線上遊戲研究探討玩家網路成癮、沈迷線上遊戲是偏差行為的嚴重性時，卻忽略了這些行為可能這只是線上遊戲歷程中的某階段性行為。例如下面一位玩家對網路遊戲的體驗：

浸淫遊戲十幾年了，只知道遊戲會讓我消除壓力，而不是讓我增加壓力；我會一天花了一個遊戲幾個小時，表示這個遊戲吸引我，而不是這個遊戲給我壓力；要是遊戲比書本更有壓力的話，那些沈迷遊戲中的學子們現在應該在讀書，而不是在網咖中。

曾沛倫（2002/04/17）聯合報

誠如這篇報紙投書所言，若網路遊戲是一種（壓力）推力的話那麼多數的人一定會遠離他而去，但是事實卻非如此。李品嫻（2004）也指出相關線上遊戲研究應能從家庭學校、同儕、大眾傳播媒體等方向討論玩家心路歷程。因此，有些學子的確選擇了網路遊戲這一邊而鄙棄了讀書的正統事業。但這代表所有人參與線上遊戲都是沈迷嗎？或者說玩家參與線上遊戲只是一項偏差行為？這一項活動所維持的頻率與強度、活動的方式會一直都是如此嗎？

第二節 研究目的與研究問題

線上遊戲目前成為許多人的休閒活動，甚至成為青少年社會發展學習的媒介。參與線上遊戲行為的價值與意義，已經不是論定正向或負向的議題。多數研究指出參與線上遊戲對於玩家會有負面影響，但仍有部份研究對於參與線上遊戲的影響持著樂觀態度。主要是以何種角度與態度來解釋這些行為，才不受限於主觀的見解。所以本研究從時間得觀點來探討，並以整體歷程來討論玩家參與線上遊戲對玩家本身的意義與影響。因此，本研究則依據研究背景及動機所擬定的研究目的如下：

- 一、瞭解玩家參與線上遊戲之整體歷程。
- 二、瞭解玩家參與線上遊戲之歷程可區分為哪些階段。
- 三、瞭解玩家參與線上遊戲之不同階段的行為。
- 四、瞭解影響玩家參與不同階段遊戲歷程之因素。

第三節 名詞界定

一、玩家

本研究所指之玩家為參與線上遊戲具有豐富經驗及技術，並且維持一段較長時間者。其中本研究設置一位新手玩家，參與不到三天進行訪談。主要應證線上遊戲對參與者影響力有多大，並做為相關訪談面向的訪談指標。

二、線上遊戲 (online-game)

本研究之「線上遊戲」，係指透過網路多人同時連線進

行之線上遊戲。

三、遊戲歷程

本研究將參與線上遊戲視為一歷程，遊戲歷程中因玩家個人感受包含不同的階段、體驗、影響因素及行為。

第四節 研究範圍與限制

一、研究範圍

本研究的研究範圍係以不同款式之即時、多人之線上遊戲為範圍，並以參與線上遊戲之玩家為深度訪談對象，進行線上遊戲歷程之研究。

二、研究限制

(一) 資料搜集之限制

本研究資料來源以訪談方式，獲得參與者在參與歷程五個範疇之遊戲的真實體驗。在訪談的過程有些玩家較無法完整表達自己的經驗，因為幾位玩家回答方式較簡易，所以資料的字句結構僅幾個文字代表。

(二) 研究的推論限制

本研究屬於建構玩家參與線上遊戲歷程的發展。因為每位玩家的發展階段不同，不適合做普遍推論。其次研究個案的代表性可能有限，因此可能影響本研究發現的類推範圍。並以「線上遊戲」(online game)為主，以縮減研究範圍，而能明確探究研究主題，所以不探討其他相關網路遊戲的參與歷程

第貳章 文獻探討

本章節共分為二節。第一節為文獻探討：從線上遊戲之起源與界定開始；再討論玩家參與線上遊戲之需求與動機；沉浸理論及網路成癮整理之相關文獻，再綜合文獻歸納出影響玩家參與線上遊戲五大面向以作為之研究要點。第二節為研究方法。

第一節 線上遊戲起源與特性

一、線上遊戲之起源與界定

網際網路無遠弗屆的連線功能，已經成為開放性的互動世界。而網路活動之一「線上遊戲」發展成「單機版遊戲」(computer role playing game, CRPG)，其主要特色有 GM (Game master, GM) 是管理遊戲上的系統任務並由電腦控制。因遊戲本身劇情情節固定，所以玩家僅能依照遊戲既定模式進行；但是之後的發展是可以由玩家發揮創意產生。

從 1980 年 (MUD(Multi-Users Domain)是「多人地下城堡」(Multi-User Dungeon)、「多人世界」(Multi-User Dimension) 或「多人對話」(Multi-User Dialogue) 的簡稱；指的是一個存在於網路而同時多人參與，並且可創造無限的虛擬實境，其介面是以文字為主。發展至 1997 年則出現第一部以圖形為主的線上遊戲—「網路創世紀」。又在 2000 年間因網路的興起，從華義國際公司與遊戲橘子公司，先後引進「石器時代」與「天堂」，成為台灣從韓國引進第一批的線上

遊戲。爾後，「石器時代」及「天堂」也逐漸獲得玩家的喜愛，因此奠定了線上遊戲在臺灣的重要的地位，讓許多遊戲公司也陸續推出更多的線上遊戲。

線上遊戲的可分為三大類，Web game、網路遊戲(network game)、連線遊戲(online game)(張智超、虞孝成，2001)。以區分網路相關遊戲屬性名稱。以現階段市面上的線上遊戲可分為「角色扮演遊戲」與「即時戰略遊戲」兩類(陳怡安，2002)。此兩項是消費者對網路相關遊戲熱門的選擇款項。「角色扮演遊戲」(role-playing game：簡稱RPG)遊戲進行時需要角色的扮演，玩家以演戲方式與其他玩家互動。主要特色為：人物屬性、戰鬥方式與迷宮地下城的設計如「仙境傳說」、「天堂」。另一種類為「即時戰略遊戲」即時制(real-time combat)與回合制(turn-based combat)如「魔獸爭霸戰」兩類。

本研究主要探討的遊戲模式為「角色扮演遊戲」。「MMORPG(Massively multiplayer online role-playing game)」以下簡稱(RPG)。所謂「角色扮演」是指在遊戲上所選擇的角色，並在虛擬世界建立所欲扮演的自己。在遊戲世界能與其他玩家共同進行遊戲，以人際互動為主的遊戲款項。「RPG」重視戰鬥的過程，主要是提升角色在遊戲中的各種技能與戰鬥能力。目的為獲取「經驗值」(Experience Points，一般簡稱EXP)。

二、線上遊戲的特性

線上遊戲(on-line games)是遊戲廠商所開發建構的虛擬社群平台，可同時容納多萬人的遊戲。透過玩家付費購買遊戲軟體光碟，並安裝於個人電腦後，經由網路連線到遊戲

公司。遊戲公司再開設多個伺服器，以容納許多玩家能同時進行遊戲（賴柏偉，2002）。而玩家則透過電腦的網路（Network）連線，輸入帳號、密碼（Password）登入遊戲的程式。再選擇伺服器（Server）進入虛擬實境（Virtual Reality），即發展所謂的「網際空間（Cyberspace）」。而也因為此種特性，玩家能選擇的專屬角色，以及體驗遊戲所設計的任務活動，更能同時多人連線互動（駱少康，胡婉玲，2004）。在所遊戲裡創設的角色以及增加的相關資訊，會儲存在所屬的伺服器，其角色本身的經驗值不受下線的影響。由於線上遊戲具備多樣化的設計、人際互動模式、虛擬社會行為模式，因此所建構的虛擬世界較人性化（張智超、虞孝成，2001）。所以線上遊戲則吸引大量人們參與，其參與遊戲玩家的年齡層也分佈較廣。

『實現你平常中不敢做的事』，一句線上遊戲廣告語，以傳播媒體的方式，道出了許多玩家的心境。主要是線上遊戲通常以小說、漫畫故事情節發展。玩家能選擇所喜愛的角色屬性，重新發展出在遊戲世界的自己。由於遊戲世界能跨越空間的限制，並有機會與許多玩家互動熟識，並能共同體驗神話故事裡的英雄霸氣。如與其他玩家在虛擬世界中經營盟會、爭取權力、名利、虛擬幣值等，以獲得現實生活無法實現的想像。因此導致玩家比較容易產生沉浸經驗的重要原因（陳怡安，2003）。而跨越空間與距離的特性、互動性、匿名性。使得玩家有新的體驗，而產生強烈的參與動機。

（一）跨越空間與距離的特性：

科技的發達使得網路空間的發展，成為無空間距離的限制，並且拉近更親近的人際互動。從人類的領域性來探討，

每個人有所謂的「個人空間」(personal space)。即個人的物理空間。若是空間受到威脅，人們自然會產生防禦性(洪蘭，1997)。因此，網路的模式互動則提供個人空間安全感，而能無顧忌地表達自我。做自己想做的事情或想滿足心理的需求，並可以不用受限於自我現實與超我道德原則。

(二) 互動性：

人與人之間的社會交流互動模式，已經透過網路發達而轉變，所以人際溝通的互動性則更加緊密與快速的擴展。線上遊戲的互動特性發現，遊戲世界的互動模式在真實生活是難以獲得的，因此透過遊戲方式滿足難以實現的想像。從戴怡君(1998)研究發現真實生活人際關係較差者，上網與他人互動頻率相對較高。因此，線上遊戲的互動方式是能讓玩家的愛與隸屬需求能獲得滿足。而李家嘉(2002)也提出線上遊戲具有互動性之特質如下表 2-1。

表 2-1 線上遊戲互動性之特質表

特色	內 容
合作	玩家之間可以組成隊伍，移動的操作只有隊伍的領導人可以操縱，領導人以外的玩家會追隨領導人，一起在遊戲世界中冒險。
交換	玩家可以互相交換或給予其他玩家虛擬物品，可以得到他人的情感交換目的。
對立	玩家向他人下戰帖要求決鬥，以爭取遊戲的有利地位。例如戰勝的一方可獲取遊戲中的經驗值或裝備。
聊天	在遊戲進行時，參與者可以與其他遊戲者對話，以增加遊戲的互動性及有趣性。

資料來源：李家嘉(2002)。影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討。國立中正大學碩士論文，未出版，嘉義縣。

(三) 匿名性

網路的匿名性，常讓玩家造成網路成癮的原因之一(Young, 1999)。除了可以任意變換虛擬角色與身份，也提供一種逃避生活壓力的管道。因為在網路世界的情境，能讓玩家短暫脫離現實的一切，也避免去面對生活上的情緒如：焦慮、難過、憤怒...等。而透過網路上文字語言、圖片、虛擬人物等代表自我的象徵。在網路虛擬遊戲世界裡，每個角色都會使用遊戲的身分(ID)。大多數參與者不會使用真實姓名，而以其他稱號代表自己。從心理學詮釋「角色」之定義為每個角色都會產生其行為模式(李燕、李浦群，1998)。因此在線上遊戲裡，每位玩家都有代表人物。任憑玩家自由發揮操縱，創造屬於自己遊戲上的戲碼，也因此更吸引人們體驗不同的生活或休閒方式。

第二節、玩家參與線上遊戲之需求與動機

人們所有的行為表現透過「動機」可以瞭解。因此，探究玩家真正參與線上遊戲的需求與動機，能剖析行為背後真實的原因。非僅是從行為表現下定義，應該更深入去挖掘真實的行動意義。本節以人類需求角度探討玩家參與線上遊戲之動機為何。因青少年是主要參與族群，也是受到線上遊戲影響最大的年齡層。加上許多因線上遊戲帶來的社會問題，導致青少年網路成癮相關議題不斷被討論。因此本研究希望藉由相關文獻瞭解線上遊戲目前所被討論的焦點，對於線上遊戲所帶來的影響，以不同的解釋觀點或不同的真實面貌討論。以期瞭解玩家休閒參與的動機與行為表現，探討出玩家

真正對於線上遊戲的熱迷原因。

一、需求層次

人本學家 Maslow (1970) 對人類的動機以整體性來探討，他認為人類所產生的各種動機是息息相關。因為人類的需求為何，可從行為表現發現與瞭解。然而 Maslow 將需求以金字塔圖呈現，以顯示出需求的高低層次及漸進層次的特性。他認為需求是不斷被滿足，也是階段性的向上滿足。從低層次需求滿足後，才會轉向追求高層次的需要。因此，Maslow 動機理論被稱為「需求層次理論」(hierarchy of needs theory)。又因為動機層次的升高以需求滿足為基礎，又稱「需求滿足論」(theory of need gratification)。需求理論分為七個層次為：生理需要 (physiological needs)：包含飢餓、渴、休息、活動。安全需求 (safety needs)：包括安全、保障、無畏懼、沒有危險。愛的需要 (love needs)：包括親近、愛的接受和給予。智力需要 (intellectual needs)：求知需要、瞭解需要以解釋人類的好奇心。探險需要 (explorative needs)：對自己或週遭的世界進行冒險、探索的深切需求、自我實現需要 (self actualization needs)：對個人自我的滿足與實現 (陳思倫、歐聖傑、林連聰編，1997)。

玩家在線上遊戲所獲得的滿足與需求為何，從線上遊戲的角色扮演可以發現。因為玩家能透過遊戲，感受到不同方式的尊重與肯定。因此玩家所追求的需求滿足，只要透過網路就能實現自我 (翟本瑞，2002)。換句話說，玩家在遊戲裡真正追求的目的，成為影響玩家在虛擬世界追求的主要動向。因此，探討玩家在線上遊戲所滿足的需求，是促使玩家沉浸其中的因素。

二、參與線上遊戲的動機

動機(motivation)一詞源自拉丁文，意指「動」(movere)之意涵；從心理學詮釋動機為「啟動、指引和維持身體與心理活動的歷程。」。張春興(1994)認為動機是激發個體活動與維持參與的活動，並引導其行為朝向目標前進的內在作用之歷程。因此，對於玩家參與線上遊戲的歷程，從動機可探求出玩家參與遊戲的動機預測。

由於玩家對網路持有不同需求與動機，所以在使用網路的行為則有差異。(蔡珮,1995;陶振超,1996;蘇芬媛,1996;郭欣怡,1998;蕭銘鈞,1998;戴怡君,1998;黃瓊慧,2000)。鄭朝誠(2004)研究對線上遊戲玩家的遊戲行動與意義發現，玩家進行遊戲的四種動機，分別是自我實現、社交、便利以及經濟利益。林子凱(2002)研究發現玩家參與『天堂』的線上遊戲動機依序是「娛樂與社交」、「自我肯定」、「逃避歸屬」與「社會規範」。其影響到「不想再接觸功課」、「與家人關係惡化」。動機的相關研究因素很多，透過陳冠中(2003)將動機歸類有九項(如下表2-2)：(一)自我肯定；(二)電腦能力；(三)匿名陪伴；(四)社會學習；(五)逃避歸屬；(六)社交；(七)娛樂；(八)獲取訊息；(九)交易。而王秀燕(2001)指出國中生使用網路的動機及沉迷因素主要是「無聊打發時間」、「與同儕相聚」、「受到同儕影響」、「耳濡目染」。因為多數玩家常感到生活無聊，而線上遊戲正巧能刺激玩家感官。因此，本研究增列參與動機第十項「打發時間」。另一方面，目前個人電腦發達與普及，所以玩家上網非常方便也容易取得(Cooper, 1998)。所以當玩家擁有空間與時間，將能增加上網頻率與時間。而透過上網就能參與遊戲的歷險故事，玩家

能立即獲得遊戲所帶來刺激感（管中祥，2003）。所以比較容易過度使用網路，因此，推論線上遊戲是一種容易參與活動的方式有關，本研究則增列第十一項「便利」。

綜合上述，無論青少年參與線上遊戲動機為何，他們主要是滿足自我內在需求的追求。而線上遊戲的風潮對於玩家是具有強大的吸引力，因為除了流行、新鮮之外，從遊戲中還可獲得新的體驗及實現自我的需求。更是吸引青少年花費相當多的時間與精神，投入在線上遊戲世界裡。

表 2-2 玩家參與線上遊戲之動機表

研究者	動機因素	自我肯定實現	電腦能力	匿名陪伴	社會學習	逃避歸屬	社交	娛樂	獲取訊息	交易經濟	打發時間	便利
Suh, 全銜 et al. (1994)			◎									
蔡珮 (1995)		◎		◎			◎	◎				
陶振超 (1996)			◎					◎	◎			
Hyunoh Yoo (1996)								◎	◎	◎	◎	
蘇芬媛 (1996)		◎		◎	◎	◎						
Brancheau and Wetherbe (1998)			◎									
蕭銘鈞 (1998)					◎		◎		◎			
伊丹章人 (2000)		◎		◎	◎		◎	◎	◎		◎	
蔡明達、鍾志明、陳慶峰 (2001)		◎					◎	◎				
董家豪 (2001)		◎		◎		◎	◎	◎				
王秀燕 (2001)					◎		◎				◎	
林子凱 (2002)		◎			◎	◎	◎	◎				
管中祥 (2003)		◎					◎			◎		◎
鄭朝誠 (2004)		◎					◎			◎		◎

資料來源：陳冠中（2003）。「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究。中正大學碩士論文未出版、本研究整理。

第三節、沉浸經驗與網路成癮相互依存的現象

玩家參與線上遊戲後，在虛擬世界積極地追求自我的需求。因此參與線上遊戲的行為，可推論出線上遊戲真正吸引的因素。當玩家進入沉浸經驗的狀態，對於外在的事務則莫不關心。也因為如此，從外在行為的解讀玩家因為線上遊戲過度參與，可能造成網路過度使用狀況。對於熱迷載參與遊戲的玩家對於「沉浸經驗」與「網路成癮」兩者的現象與影響，卻也同時存在與相互影響。

一、沈浸理論

沈浸理論（Flow Theory）最早定義認為，沉浸經驗的產生是因為人類在追求內在的滿足（Csikszentmihalyi,1975）。所以，沉浸經驗是一種滿足愉快的體驗。換句話說，當人們專注在所投入的情境中，則會忽略周遭的人事物並且進入專注的情境裡（Csikszentmihalyi,1990）。所以當玩家過度投入參與遊戲，對於外在事務則選擇敷衍或逃避態度面對。換句話說，沉浸在網路世界裡的經驗是真實存在，也是讓玩家深入其境。然而，對於網路沈浸經驗的特質會依使用者的人格、及環境而有所差異；並也有階段性現象包含「事前」、「經歷」、「效果」三階段（黃瓊慧，1999）。沈浸經驗是無法衡量參與者所能達到的程度（Chen，Wigand & Niland，1999）。所以玩家本身進入沈浸經驗的感受與知覺時，也會

有以下特徵如：挑戰與技巧間的平衡、動作與意識的融合、清晰的目標、明確的回饋、毫不費力的專注、控制感、喪失自我意識、時間感改變、自成性經驗 (Csikszentmihalyi,1990,1993;Jackso & Csikszentmihalyi, 1999)。

綜合上面所述，沈浸經驗的確為個人在從事某項活動時，所產生的特殊經驗。而這種特殊經驗常讓玩家在遊戲世界裡流連忘返，並且投入相當多的時間、精神、金錢等。而也因為如此才不斷過度參與在遊戲世界中，忽略現實生活的事務，造成所謂的網路成癮現象。

目前沉浸理論多應用於運動、網路、自我、工作等方面相關的研究 (蘇迺棻, 2004)。例如被用在研究電腦中介環境 (CME, Computer-Mediated Environment) 並作為理論基礎 Csikszentmihalyi (1990)。而將網路沈浸理論分成『網路使用經驗』、『網路沉迷』、及『網路使用經歷與觀感』來探討到『網路使用經驗』分為『遠距臨場感 (Telepresence)』、『挑戰(Challenge)』、『探索行為 (Exploratory)』、『時間空間迷失感 (Disoriented)』、及『技巧 (Skills)』。『網路使用經歷與觀感』分為『網路使用的經歷 (年資)』、『網路在我的生活中的重要性』、及『使用網路時的感覺』(黃立文, 1998)。因此透過不同的研究也發現許多中文翻譯名詞如『沉浸』、『流暢』、『心流』、『神馳』、『神迷』。而本研究則以參與線上遊戲玩家為研究對象，玩家參與線上遊戲經歷為研究主體，因此為突顯玩家以大量時間及精力用於網路遊戲故將『Flow theory』的以『沉浸理論』名詞較為合適。

綜合上述，運用沉浸經驗對於線上遊戲的詮釋為，當一個人完全投入一項活動時，會因自身興趣而完全融入其中，專注某一事物並喪失對其他不相關事物的知覺，此即為「沉浸」的心理狀態黃瓊慧（2000）。沉浸經驗本身即充滿價值與意義，這是一種正面的心理經驗，對玩家自我成長與滿足是具有正面的啟示與價值（陳怡安，2002）。所以玩家參與線上遊戲時如同專注於某件事物上，渾然忘我的沈浸其中。而線上遊戲更帶來感官刺激與體驗夢想的可能性。在沈浸理論中可知，當玩家過度沈浸線上遊戲，『挑戰』與『技巧』的現象在線上連線遊戲特別容易出現，當玩家不斷的面對挑戰時，容易沉迷於遊戲技巧的練習，並期望能在網路線上遊戲中一展身手。在這個過程中便是所謂『沈浸經驗』的行為與表現。從另一方面討論成癮行為與沈浸經驗之間關係，以陳偉睿（2001）認為沈浸經驗能帶來自我實現的滿足感，因此，成癮行為所造成的是行為後的焦慮感。多數線上遊戲玩家呈現高成癮且高沈浸狀態，其心理狀態也是高焦慮與高滿足。並且發現成癮行為與沈浸經驗有高度相關，無法有效區別兩者。推論原因，沈浸經驗是針對玩家玩遊戲當時的感受，屬於短暫感官享受，而這種感受同樣在成癮行為者中發現，因此兩者同時存在於玩家身上。

二、網路成癮（Internet Addiction）

由於電腦及網路的普及，使得線上遊戲成為許多人的休閒活動方式，而相對的產生許多網路過度使用的狀況。因此先討論過度網路使用之「網路成癮」此名詞的演化，有「網路狂(Netaholic)」、「電腦倚賴(Computer dependency)」、「上網倚賴(Online dependency)」，「電腦網路成癮

(Cyberaddiction)」、「網路成癮症 (Internet addiction disorder)」、「網路行為倚賴症 (Internet behavior dependency)」等。主要描述過度倚賴網路而造成日常生活、生理和心理功能缺損的族群(陳淑惠、1999; Goldberg, 1996; Young, 1996)。

(一)「網路成癮」的起源與定義

「網路成癮」剛開始是由美國紐約精神科醫師 (Ivan Goldberg) 於 1996 年提出此症狀的存在。心理學家 Young (1996, 1997, 1998) 認為網路的互動特質使得遊戲更有成癮行為，相似於賭博者的成癮現象，並稱之為「病態性網路使用」(Pathological internet use, PIU) 代表網路成癮行為。所以網路成癮此病態開始被廣泛討論著。而 Goldberg (1996) 所認為之症狀是「因網路使用過度而造成學業、工作、課業、社會、家庭、身心理功能上的減弱。」(Goldberg, 1996)。由此可知，過度使用網路所造成行為脫軌現象相當嚴重，不得不開始重視網路成癮的問題。再根據世界衛生組織 (world health organization) 對「成癮」(addiction) 定義為一種慢性或週期性的著迷狀態，是由重複使用自然或人工合成的藥物，並帶來不可抗拒的再度使用慾望。成癮性在網路成癮的狀態確實是具有週期性，並依照沉迷狀態而有不同的沉浸程度。而周榮與周倩 (1997) 又依據國際衛生組織對「成癮」定義，修改為「由重複的對於網路使用所導致一種慢性或週期性的著迷狀態，並帶來難以抗拒的再度使用之慾望。同時會產生想要增加使用時間的張力與忍耐、克制、戒斷等現象，對於上網所帶來的快感，會一直有心理與生理的依賴」。使人們在產生嗜好物的上癮跡象，例如抽煙、賭博、工作、性及休閒活動等生活習慣之事務。不過目前尚未能定義為一種病

態，各界學者目前也有不同的看法，因此稱為「網路成癮失調症」(Internet addiction disorder)。綜合上述，「網路成癮」則被用來形容沉溺上網的人所稱的一個名詞。而網路沈迷或成癮 (Internet overuse or addiction) 的定義則是指因為個人過度使用網路，引發心理上的依賴所產生的結果。

目前線上遊戲相關研究以網路成癮居多，主要探討玩家因網路遊戲而導致患有網路成癮之精神及行為表現 (李品嫻，2004；朱美慧，2000；林誼杰；陳冠中；馮嘉玉；彭淑芸，2003)。網際網路席捲全球，沈溺於上網的網路成癮症是全世界都面臨的問題。

(二) 網路成癮的特性

「網路成癮」症目前尚未有正式心理學或精神病患上診。因此，目前各領域對於網路成癮的判定，則以網路相關成癮狀態或行為來衡定。網路的使用時數和網路沉迷有正相關。例如每週上網時數越多，對網路的需求越大 (楊東震、吳政仲，2003)；每週上網時數 10-15 小時之間其網路成癮更高 (周倩，1997)。因此，所以上網時間越長者，其沉迷指數越高則越有顯著成癮現象。而比較容易網路過度使用者，通常是有個人電腦者、其使用網路年資較長約在 2-3 年之間，也因此越容易影響到日常生活作息 (朱美慧；2000；陳淑惠，1999；蕭銘鈞，1998)。由上述可知，使用網路時間的長短，是最快、最容易衡量網路成癮的指標。另一方面，男性也比女性更有網路成癮行為傾向。

從網路成癮特診的臨床經驗發現，多數的個案有共同行為表現的特徵如：1.強烈的使用慾望；2.無法控制的網路行為；3.造成現實生活中的影響包括學業、家庭、或工作等方

面（柯志鴻，2004）。玩家心理強烈依賴網路的習慣，導致玩家難以脫離沒有網路的生活。因此，過度使用網路的行為，不但影響心理也嚴重影響生活的一切。另一方面，網路成癮也有六項指標可介定：顯著性（salience）、情緒改變（mood modification）、耐受性（tolerance）、戒斷徵候（withdrawal symptoms）、衝突性（conflict）及再患（relapse）（Griffiths, 1998）。而美國賓州匹茲堡大學心理學家 Kimberly Young 在 1996 年設定一組評估「網路成癮症」的檢測標準，共有下列八項檢測標準，只要符合五項就符合初步的診斷；若每周上網時間超過四十小時，則更加符合診斷的確定性，其八項標準如下：

1. 全神貫注於網際網路或線上活動，並且在下線後仍繼續想著上網的情形。
2. 覺得需要花更多的時間在線上才能獲得滿足。
3. 多次努力想控制或停止使用網路，但總是失敗。
4. 當企圖減少或停止使用網路時覺得沮喪，心情低落容易發脾氣。
5. 花費在網上的時間總比預期的要長久。
6. 為了上網寧願冒重要的人際關係、工作或教育機會損失的危險。
7. 曾向家人或朋友或他人說謊，以隱瞞自己涉入網路的程度。
8. 上網是為了逃避問題或釋放一些感覺，諸如無助、罪惡或焦慮、沮喪。

處於沉迷階段的玩家，其產生的行為總讓人認為是偏差行為的表現。而在青少年的網路成癮的可能因素可發現，造成網路過度使用之原因，其背後是有他們的需求性。因此施

香如（2001）提出造成青少年網路重度使用五項可能因素有好奇心與新鮮感、網路人際互動的吸引、使用便利性、時間安排與規劃、生活其他層面適應不良。由此可知，網路是新興的科技產業，因此會不斷更新與進步。也因為無須直接面對他人，可以降低面對時的焦慮感。加上許多家庭安裝寬頻個人電腦、網咖設立，使得使用上便利與普及。不過青少年對於休閒活動的規劃與管理，會因為時間過多而造成無聊感增加。如個人休閒內在動機弱、休閒阻礙多、休閒無聊感強、會影響到網路沉迷行為（徐西森，2001）。青少年玩家所要面臨到的問題是相當多，加上生活缺乏樂趣、同儕的人際的認同感、歸屬感、課業壓力等等所衍生出來的負向情緒與想法。如男性青少年認為玩線上遊戲會對課業有所影響（鄭景仁，2002）。所以藉由線上遊戲的參與，將個人的生活重心轉移至虛擬世界，以減輕壓力及滿足需求。除了在遊戲過程中可獲得成就感、並且增進與同學間共同的話題，更能因此認識很多朋友。朱美慧（2000）對於大專學生最常使用的網路行為研究結果發現，網路使用行為愈偏向「虛擬情感」及「虛擬社交」。所以「虛擬社交」卻是影響最大的因素。個人特性傾向「虛擬情感」及「虛擬社交」的網路使用行為者。為了逃避生活壓力的挫敗感，因此產生「逃避性情緒」，其網路成癮之行為出現就愈高。

綜合上述可瞭解，網路成癮症主要是因網路過度使用影響到個人身心狀況，甚至影響生活型態及人際互動。而網路成癮之定義及網路參與所影響的狀態，大多數的研究皆以負面影響結果較多。如長時間使用網路或線上遊戲，而容易感

到精神疲勞、視力影響等，導致生活、家庭、學校、同儕互動等受到重度改變與影響。但以正面研究則有社會能力適應性的提昇（楊媛婷，2003）、方便性、娛樂性、社交性、壓力紓解、成就感、滿足感等（陳軼辰，2003）。因此，以過度使用網路行為來評判參與行為，或以沉浸體驗角度來探討是否為內在經驗所表現而出的行為。這兩者之觀點對於玩家參與線上遊戲所產生出來的行為，過度使用網路行為所造成的上癮現象是事後的焦慮感；還是沉浸體驗則達到自我實現的滿足（陳偉睿，2001）。因此從心理表現與外在行為的基本條件相同之下，也發現到是兩種狀況是相互依存的狀態。所以欲探究玩家參與線上遊戲歷程，以完整參與歷程角度來看待這現象，或許參與線上遊戲並非成癮行為，有可能是個人習慣從事某種休閒活動的現象。

第四節 文獻綜述—建立參與歷程階段性模式

本節透過前四節文獻分析後所整理出五大範疇，有生活型態、人際關係、休閒活動、遊戲體驗與影響、參與時間。也就是說，影響玩家參與線上遊戲行為的相關面向，也成為本研究訪談指南的問題項目，以確實掌握到所需要的資料提供完善的歷程經驗。

一、影響玩家參與線上遊戲五大面向

（一）生活型態（life style）

一般生活型態皆運用於行銷市場區隔範圍或泛指個人特定的生活架構。根據George Kelly（1995）對於（Reynolds & Darden,1974）提出「個人認知結構理論」，說明每個人在其

內心如何根據個人的認知結構，以組織屬於自己的世界。一個人的行為不僅是基本生理需求，也有遊戲本身和對環境的探索。理想的環境能適當給予人類自然協調的刺激。人們為了減少不確定感，則不斷探索環境。而人們會感覺到無聊狀態時，主要是生活經驗沒有發生足夠且富有意義的經驗。所以如果身處於無趣的環境中，人會感到無聊並且想尋求刺激及新鮮感（王昭正譯，2001）。

網路成癮者通常在生活上缺乏目標或重心，而導致在生活適應出現問題，所以常因上網時間過長而大幅改變生活型態（Goldberg，1996）。並開始對於生理或身體活動減少、逃避正常活動、忽略工作或個人責任等。所以從Freeman, E. M.(1992)年對「成癮」提出解釋模式及治療。1.是疾病模式（Disease model）成癮是一種疾病，必須以藥物治療才能見效；2.為適應模式（Adaptive model）成癮者因為不當教養過程，不當外在環境或心理障礙，在缺乏社會期許的自信、能力與社交接納下，藉由成癮行為來適應生存。3.生活方式模式（Way-of-life model）成癮是因為個體無法取得角色上平衡造成成癮行為，唯有改變生活方式，才能改善成癮現象。

從Freeman解釋模式來看，玩家屬於後兩項。本研究所獲得的玩家主要是第三項，將成癮視為「不當生活方式循環」。主要是因為參與線上遊戲後，生活作息才開始受到改變。所以，玩家參與線上遊戲歷程中，生活型態受到刺激後，心理對世界的價值觀也開始受到轉變。John Suler（1992）也認為網路使用者會有網路成癮的行為，主要是為了有多的時間上網，而大幅度改變生活型態。如：減少與親友的社交、減少睡眠、運動等重要生命活動，甚至將生活所必需時間用在上

網，對個人的責任與義務產生忽視（蔡長穎、沈昱全，2002）因此，當玩家開始更沉迷於遊戲裡，常對於現實世界的一切，覺得「無所謂」或「漠不關心」態度出現。所以本研究也發現到生活型態的改變，可以推論出玩家對於線上遊戲的熱衷程度。因此，本研究之範疇列出生活作息為研究面向，成為區分參與線上遊戲階段性的行為或心理狀態的重要依據。

（二）人際關係（interpersonal relationship）

人是群居動物，玩家在遊戲中也展現此行為模式，形成網路社會文化的現象。因此，人際的互動對於人們的需求是重要，所以玩家參與線上遊戲最重要因素則為人際互動。玩家常在遊戲與其他玩家互動，建立在虛擬世界新的人際關係，因此則吸引與增強玩家參與遊戲的動機。（吳妹蓓，1995；蔡珮，1995）。

因為網際網路的特性使得互動方式限制減少，而能提供新奇、有趣的人際交流機會（Rheingold，1993）。所以，玩家在虛擬與真實之間對於認知的形成、人際互動等變成延續與相依的過程（陳佳靖，2003）。如此一來，玩家不僅能在較短的時間內與其他玩家同步交換訊息也能建立起對個人具有意義的人際關係，更能在遊戲世界獲得認同感。但也因此對於現實生活的一切產生莫不關心的情形（朱美慧，2000）。主要是因為對上網時間需求增多，開始忽略現實的現實生活社交機會而對家人或朋友等互動減少（Goldber,1996）。

從虛擬世界的角度發現玩家在遊戲中重視歸屬感與認同感，希望獲得他人接納自己成為同一團體的人員。所以玩家也為了在防範遊戲可能有的各種風險，發展出各種策略來因應。例如當玩家組成「血盟」組織時，會利用線下的社會關

係來維護線上合作的確保方式（林鶴玲、鄭芳芳，2001）。所以，可以從線上遊戲中可以發現，玩家們大多會參與組織或者集結其他組織。如此一來，在虛擬世界裡，就能擁有強大的勢力與權威。團結眾多玩家一同抗爭遊戲系統所規劃之活動、或玩家之間的紛爭等策略性之活動。因此，玩家長時間投入遊戲中，對於線上與線上人際關係所造成的影響相當大。

（三）休閒活動（recreation）

休閒定義各界說法諸多，本研究以時間的角度為「閒暇時間」。也就是所謂一般性的空閒時間、自由時間所從事的活動。休閒亦可譯成「閒暇」指為「自由時間」（free time）或「可自由支配的時間」（discretionary time）。在這時間中，人們不受制任何外界加諸於自身義務（李明宗，1988）。

訪談玩家休閒活動時，玩家對於休閒的認知為，平時空閒時間所從事的活動如「打球」、「看電視」、「看電影」、「跟朋友聊天」、「騎機車到處晃」等等，諸多與興趣有關活動。當開始獲知有新的事物可以接觸時，許多玩家皆因為好奇、新鮮等，而開始從事線上遊戲的活動。另一方面也因參與線上遊戲後，將線上遊戲作為「打發時間」的方式，讓生活更加獲得「刺激感」。

（四）遊戲體驗與影響

玩家在漫長遊戲之旅，對遊戲的體驗或感受因人而異。內在的感受或外在的生活轉變比比皆是。對於每階段的轉變因素諸如：生活型態改變導致無法參與線上遊戲、參與遊戲太久導致人際關係變差、更好、工作或學業表現不佳等等影響。Rasmussen(2000)認為玩家對於網路的濫用和依賴，使生活適應出現狀況。如沒辦法完成工作、學校、家庭主要角色

責任；長時間使用網路但缺乏樂趣；少休息；易怒；沒有使用網路會感到焦慮；沒辦法停止、控制過度的網路使用。玩家仍繼續過度使用網路，而不斷造成身體、心理和社會問題 (Hall & Parsons, 2001 ; Rasmussen, 2000)。

而玩家在遊戲中獲的感受、價值觀的改變等影響。除了四項範疇外，還有其他由玩家訪談所提供生活型態、休閒活動、人際關係、參與時間範疇。訪談資料對於研究問題所需的相關訊息整理。例如玩家談到目前已有 3D 動畫線上遊戲，不只影像絢麗、音效震撼、在攻擊怪獸時的緊張刺激、與他人對話更會讓人忘記時間的存在。從遊戲中能找到在現實中所欠缺的需求如地位、權力、聲望等。或是人際互動、遊戲虛擬寶物、等級高低。所以線上遊戲的互動世界令人難以忘懷，暫時忘記真實生活的一切。更能在虛擬世界裡創造屬於自己的遊戲歷程，寫下虛擬的人生劇本 (陳冠中，2003)。總而言之，無親身參與線上遊戲之經驗，是無法體驗與想像其中之魅力 (陳怡安，2002)。

(五) 參與遊戲時間

從『休閒是生存所需以外的時間，亦即在完成生理上為了維持生命所必須做的事情...以及謀生所需後，所剩餘的時間。其次是自由運用時間，這段時間可任由我們決定或選擇來使用。』(王昭正譯，2001)。從一天時間使用來看，工作 8 小時、生存所需時間 12 小時、閒暇時間 4 小時 (Henderson & Sessoms, 1994)。在自由時間裡，人類的興趣和需要會去尋求滿足感 (Russell, 1948)。因此，線上遊戲的出現使得玩家在遊戲世界裡滿足需求。也讓玩家不斷沉浸其中，週而復始的花費更多時間，以期望獲得更多體驗。對於追求休閒活

動方式和型態也許大不相同，但他們的意義都具有深刻的人性化含義(王昭正譯，2001)。

玩家開始參與遊戲後，對於時間的運用與切割，活動方式的安排與規劃，似乎是影響玩家參與遊戲的重要因素。在平常生活扣除上班、上課及睡眠時間，所剩下時間則為自由時間。這當中包括生活所必需時間，常被玩家與自由時間作為參與遊戲時間。透過訪談與參與觀察訪談中，發現許多玩家參與線上遊戲後的時間分配，一般時間和自己原本時間分配的生活型態有許多改變。例如除了上班或上課，其他時間幾乎都用來參與線上遊戲的活動。在電腦前吃飯，甚至犧牲睡眠時間，為了是遊戲上的持續性、吸引力或是其他因素。無工作或其他義務責任者，所有閒暇時間都用來參與線上遊戲。管中祥(2003)研究也發現，玩家實際的遊戲情況，普遍都會經歷「沈迷現象」。亦即投入相當多的時間與精力在遊戲中，以達成競爭、社交、探索遊戲以及獲取經濟利益等目的。

因此，玩家在參與遊戲階段生活時間使用，常會造成生活作息的混亂。加上參與線上遊戲所投入的時間非常驚人。例如許多研究指出，每週若使用網路超過 20~25 個小時，使用者在現實生活中的人際關係、學業、工作或經濟狀況將有明顯的困擾產生(郭欣怡，1998；陳淑惠，1999；游森期，2001；Brenner, 1997；Chou & Hsiao, 2000；Goldberg,1996；Suler,1998b；Young,1996)。以國內網路使用者的使用頻率顯示，一般網路使用者平均每天上網 30 分鐘~2 小時左右。(蔡珮，1995；陶振超，1996；蕭銘鈞，1998)。另一方面，從國內外許多網路成癮研究也發現，時間投入多寡作為成癮指標

依據之一。(郭欣怡，1988；陳淑惠，1999；游森期 2001)。

二、玩家參與線上遊戲歷程模式概念發展

分析玩家參與線上遊戲歷程之階段後，對於每階段性之特徵能全面瞭解真實面貌。因此，從並與 John M. Grohol 提出的 Grohol's model of pathological internet use 理論共同討論，發現有異曲同工之妙。印證出本研究的假設以及研究結果的真實性。為了更明確的說明模式的產生。因此，本研究在此章節結合文獻閱讀與研究問題作為研究發展概念，透過資料分析後對於所探討的研究問題，相互論證與對照。所研究結果則呈現玩家參與線上遊戲的歷程發展，分為四大階段與三個影響階段流動的因素。

(一) 初步概念的啟發

網際網路運用在休閒、娛樂上，成為追求生活樂趣的方式，真實與虛擬空間的界線難以劃清(侯蓉蘭，2003)。相對地，玩家在真實與虛擬的人際互動是延續不分(陳佳靖，2003)。因此，從玩家透過電腦(媒介)連結進入遊戲虛擬世界，玩家從線上及線下行為開始發展，譜出(交互作用)自己遊戲人生的故事。從閱讀相關文獻與參與觀察方式，產生初步歷程簡單概念(圖 2-1)。透過此概念發展圖示，對研究過程的脈絡發展具有刺激效果。

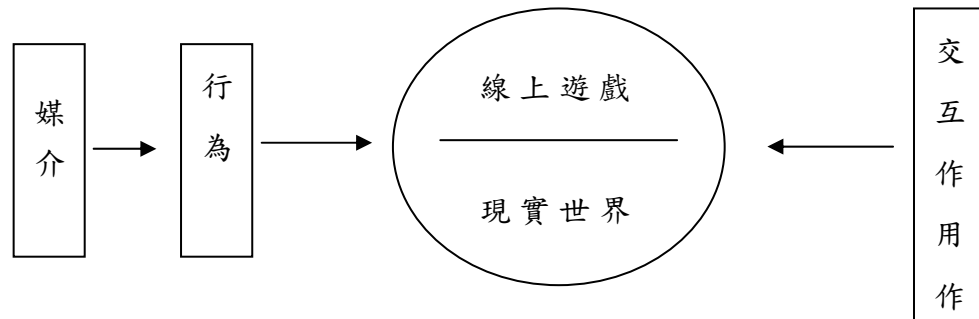


圖 2-1 玩家參與線上遊戲初步概念圖

上述圖示（2-1）讓研究者，對於本研究主題開始產生輪廓。「媒介」是玩家透過電腦與網路使用，而得以參與線上遊戲。從參與過程的行為表現，玩家開始有線上、線下之行為差異與真實存在的遊戲歷程。從這個概念激發玩家參與線上遊戲的真實故事，如何展現出遊戲人生的歷程。因此，不斷從相關文獻、訪談、與參與觀察等方式，逐漸獲得相關資料與想法。下一章節則討論研究結果，與該學者所建構之理論，得到推論上的支持。

（二）相關文獻的支持

本研究透過相關文獻、訪談資料分析、參與觀察等整體資料，對於玩家參與線上遊戲歷程模式提供證明。從上一章節所討論初步概念的啟發，在研究過程發現對於本研究結果也有依持的相同理念。以下介紹 John M. Grohol, Psy.D.（1999）提出的 Grohol's model of pathological internet use 理論及 Hatterer（1994）所提出的上癮三階段。

1. Grohol's model 理論

Grohol's model 理論的建構起源於 IAD 既存的研究疏失及謬誤（Grohol，1999）。舉例而言，先前許多研究在歸納所謂的因果關係時，都犯了邏輯謬誤的問題。因為他們的研究結果都僅奠基一般探索性的問卷，缺乏嚴謹的理論架構做基礎，其結果大多以作者主觀的推論和見解。再者，網路成癮的問題與其他的成癮問題相同，往往涉及到其他的心理問題或與活動本身未必有直接的關係。換句話說，對網路成癮的人往往和對電視或其他東西成癮的人一樣，他們的成癮行為都是為了逃避現實生活中要面臨的某種問題，而網路只是其中的一種手段。就算成癮者背後沒有其他的問題，而單純就

對網路成癮，也是一種強迫症的病徵(*ompulsive over-use*)。所以與其他的濫用主題(像是電話、書籍等)一樣，可透過認知—行為(*cognitive-behavior*)的心理治療技術加以處理或介入。除此之外，許多 LAD 研究是透過所謂的個案研究(*Case studies*)，其代表性仍存有疑慮。而透過(圖 2-2)最上層左方為「新參與的網路使用者」與最上層的右方「原有存在的網路使用者」；兩種參與者當接觸新的網路活動，如新的網路軟體例如購物、聊天室、線上遊戲等，或者網路現階段所開發的網路活動。這三個階段分為第一階段是令人著迷、迷戀使用階段；第二階段則會有醒悟、或逃避現象；第三階段會平衡或感到使用網路是很平常的行為。所以每個階段停留的時間雖不一定，但常有許多使用者停留在第一階段時間相當久，尤其是「新參與的網路使用者」特別明顯。不過 Grohol 認為，無論使用者在每個階段的停留多久，必定會經過這三個階段。

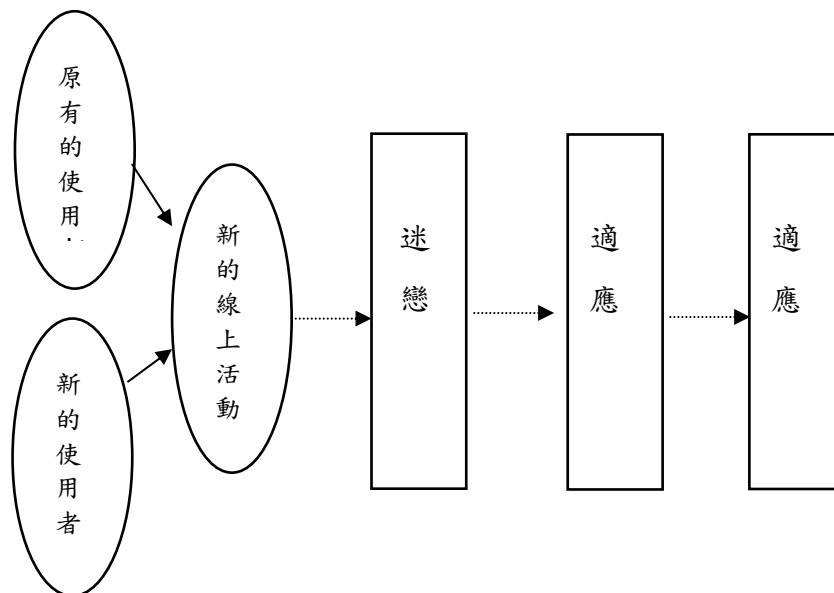


圖 2-2 Grohol's model of pathological internet use

資料來源：John M. Grohol, Psy.D. (1999) .*Internet Addiction Guide*. MA: Addison-Wesley.

所以從 Grohol 的理論，應證分析後的結果，增加研究問題的明確性。另外，以網路成癮相關議題發現，通常將參與網路使用定義為成癮行為的解讀。不外乎從網路使用者之階段性行為所發展出來的論點。

2.Hatterer (1994) 在心理學百科書也談到，上癮過程分三個階段。

(1) 第一階段

來得快去的也快，上癮者會產生一種強烈的慾望，感受到上癮所活動帶來的快感高潮 (high)，並想要去獲得那個物質、行動或是幻想。這種高潮是一種心理上應付壓力、衝突或是痛苦的機制，並且這種想要獲得高潮的慾望是不斷重複、衝動且具強迫性的本質。當渡過第一階段之後，進入第二階段。

(2) 第二階段

進入第二階段後，高潮的狀態會漸漸退去，個人會不斷出現忍耐、退縮、節制的現象，上癮活動也不會再帶來壓力的舒緩。

(3) 第三階段：

對於上癮活動不再出現快感、舒緩壓力、應付痛苦的效應，快感在過程中不斷退化、消失，直到毫無感覺，使得上癮活動成為一種不得不做的習慣。

透過 Hatterer 對成癮論述使用網路的行為變化，可瞭解參與過程的漸進演化。由此推論，具有階段性的網路使用進程，對於本研究線上遊戲參與者之歷程，亦有異曲同工之處。

藉由 Grohol (1999)和 Hatterer (1994) 兩位學者所提相關網路文獻綜述，所探求之「玩家參與線上遊戲歷程發展」，提供有利的理論背景來支持本研究問題。並能從訪談資料建構出玩家參與線上遊戲歷程四階段的雛形。再透過所有玩家訪談資料，重新定義玩家參與歷程的架構圖(2-3)。以期能建構玩家參與線上遊戲歷程演化的狀態以及真實性，發展出更精確的研究結果。換句話說，先從玩家陳述五種範疇之行為變化，依據理論之意涵，建構出階段性行為特性指標。

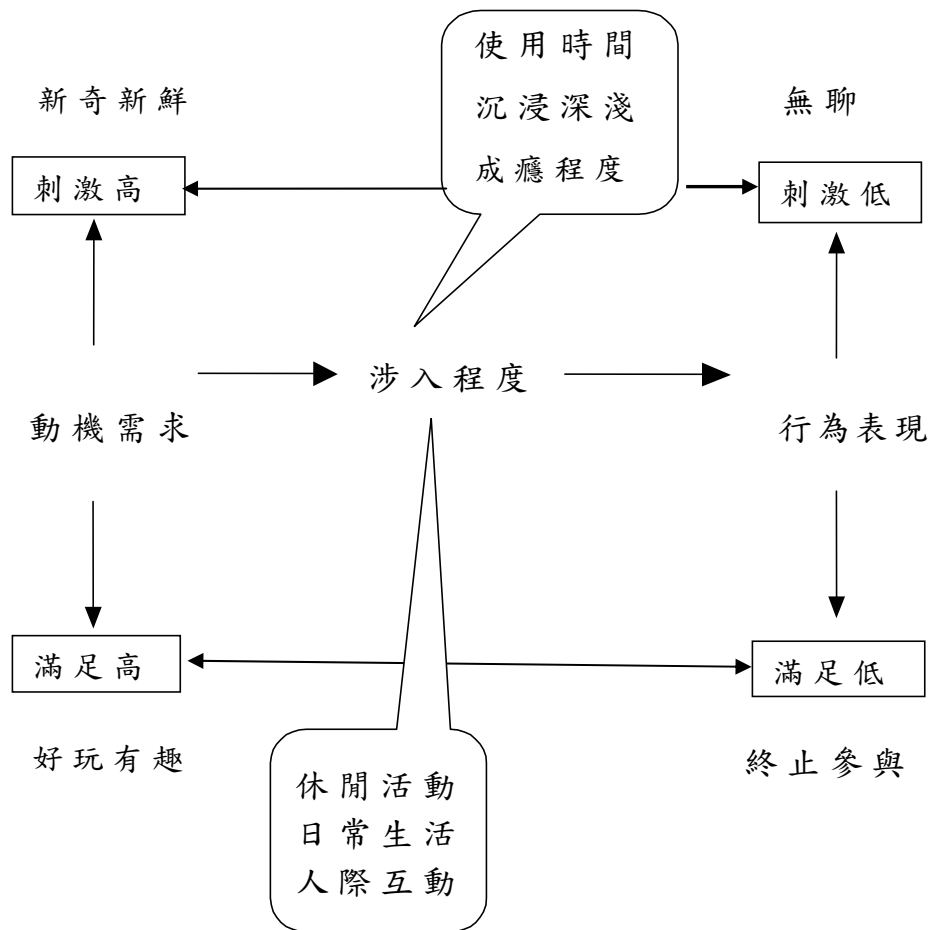


圖 2-3 玩家參與行為之歷程演變圖

根據以上玩家參與行為之遊戲歷程演變圖，又不斷找尋玩家訪談，因此，出現有更多相異的資料。更幸運地能遇到好幾位參與遊戲多年的玩家，給予不同刺激思考方向。因此，得以再繼續修正歷程的圖示。從玩家接觸線上遊戲的動機或因素開始；再呈現未參與線上遊戲狀況，以利比較參與後改變情形；最後再列出玩家參與線上遊戲歷程四大階段與演進過程的四種影響階段；離開遊戲的原因以及對自己所投入遊戲的行為反省。為本研究分析資料的架構依據（圖 2-4）。

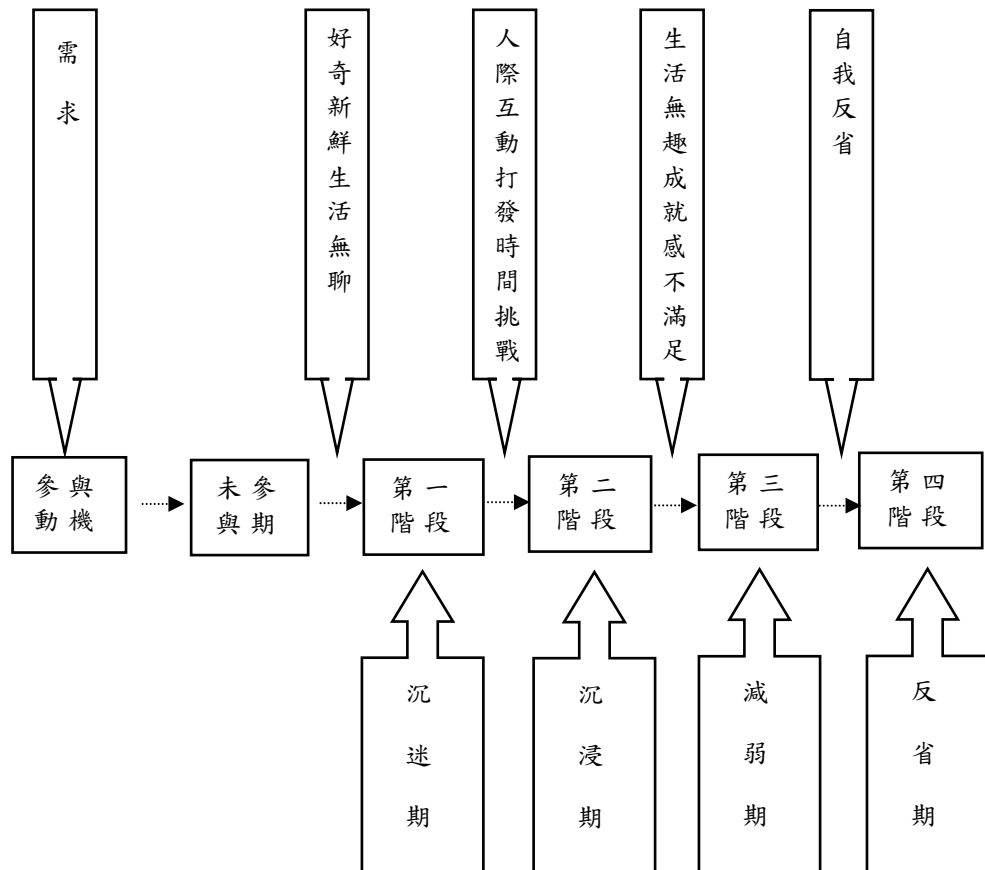


圖 2-4 玩家參與線上遊戲階段概念分析架構圖

第參章 研究方法

本章共分五節加以說明。第一節研究方式；第二節研究設計；第三節研究對象；第四節研究工具；第五節研究流程；第六節資料分析與檢核。

第一節 研究方式

本研究主題為玩家參與線上遊戲歷程的發展，所以，需要玩家陳述在虛擬世界真實狀況的體驗。因此採取「質性研究」(qualitative research)以非統計方法或其他量化方法獲取資料。質性研究方法能探討出有關人們生活 (person's lives)、生活經驗 (lived experiences)、行為 (behaviors)、情緒 (emotions) 和感覺 (feelings) 等相關研究，並以詮釋性方式來分析資料 (吳芝儀、廖梅花，2001)。另一方面，對於目前相關網路研究多數以量化研究為主，僅僅探討網路成癮現象、網路特性、網路咖啡廳、角色扮演認同等相關議題之現象。諸如青少年使用過量時間參與而導致課業退步、翹課等事端之負面現象；又有相關網路研究發現，網路使用者對於對社會適應有顯著提昇、滿足個人心理需求等。也建議能以質性研究去探討，玩家真正參與心理需求及參與線上遊戲的歷程行為。

紮根理論源起於1967年，由Barney Glaser和Anselm Strauss兩位社會學家提出。此學派認為是社會生活中的特徵是「變化」，因此，對於社會互動或轉變過程需要探究。加上

受到互動論、實用主義的影響，所以非常重視理論發展等相關的實徵性研究（吳芝儀、廖梅花，2003）。而本研究問題具有時間性之特質，變化性也較多，故以「紮根理論研究法」（The grounded theory method）做為研究方法來探討研究主題。紮根理論是質性研究方法之一，主要是指透過系統化的資料搜集與分析資料的研究歷程，並從資料歸納與演繹交互運行的分析程序。對於選定的研究現象進行探討與歸納，得以建構出現實世界的理論（徐宗國譯，1997）。

所以紮根理論主要宗旨是從經驗資料基礎上建立理論。然而，研究的開始並未先設定理論假設，而是從原始資料歸納出概念與範疇。透過真實的經驗或推測，將整體的相關概念融合與發展出最接近「真實」的理論（徐宗國譯，1997；吳芝儀、廖梅花，2001；陳向明，2002）。因此，透過真實的經驗取得新的概念與思想，被認定為處理理論與經驗之間關係問題。從所搜集的資料發展出理論，並透過深入分析資料，以建立「實質理論」（陳向明，2002）。這樣發展出來的理論比較接近真實的面貌，更貼切人們的生命，更具體的提供實際用途。而紮根理論主要分析思路是「比較」，在資料與資料、理論與理論之間。根據資料和理論彼此的相關性，不斷的建立資料的屬性與類屬，並被稱為「不斷比較的方法」。紮根理論的特色主要有有系統的程序，將原始資料建構現實理論；捏拿科學與創意的平衡，並從田野資料搜集後，不斷轉化（transform）和縮減（reduce）、歸納（induction）與演繹（deduction）交互進行，將抽象的概念轉化成範疇以構成理論；以微觀、紮根角度對主題現象做深入描寫與分析（余憶鳳，2002）。而資料分析有四個步驟：先比較概念的屬性與資

料；再整合概念的類屬與屬性；勾勒出初步呈現的理論；將理論進行描述。利用以上四個步驟進行資料歸納與分析，並呈現研究結果，並檢視是否有回應到研究問題（陳向明，2002）。

透過文獻運用方式與準則中，紮根理論認為研究者必須結合原始資料的性質及個人的判斷。瞭解自己與原始資料和文獻之間的互動關係是如何發生與發展。再對理論進行檢核，當理論已達到概念上的飽和時，資料之間也需建立邏輯性的聯繫。

第二節 研究設計

本研究以訪談、參與觀察法取得資料，並明確說明資料收集過程的種種趣事與體驗。從訪談及參與觀察方式所獲得的資料，開始分析編碼，並歸納相關研究面向。建構出玩家參與線上遊戲歷程階段與範疇特性，並說明資料代表的意義，著手撰寫研究報告。

一、參與觀察

參與觀察（participant observation）以觀察所選定的研究行為或事件進行探索彼此之間的關係。透過研究過程、人類與事件的關係、及人類的社會生活的脈絡（黃瑞琴，1999）。研究者以一個完全參與者，即為局內人的立場完全參與現場動，行為與參與者相同。主要目的是能增進與研究對象關係之建立及增加研究者的個人經歷。也就是說，研究者在自己的生活與研究問題本身相關的經歷，能有助於這些經歷的體驗與評價（陳向明，2002）。透過長期接觸觀察所要研究的

行為或事件，以提供研究者發展訪談問題。所以以客觀的立場觀察並有系統描述不斷發展中的行為（郭靜晃，1997）。

（一）先前經驗

由於研究者先前具有參與網路遊戲的經驗，為了更深入瞭解研究主題，則結合過去參與網路經驗與資源。再進入線上遊戲世界，以能更深層觀察與體驗原野的變化及互動。並開始撰寫觀察記錄與想法，再透過「訪談法」以瞭解研究對象如何解釋他們的世界（黃瑞琴，1999）。研究者起初以一位新的玩家角色進入研究場域，接觸線上遊戲前後約三年。除了體驗更多線上遊戲所帶來的新鮮感，更深刻體會到無線距離的人際互動，如此令人著迷與新奇。

（二）參與觀察的方式

研究者先以玩家方式進入原野，並且與其他玩家在遊戲裡從事相同活動。透過遊戲與其他玩家建立信任的情感，並相互交流相關遊戲經驗。熟悉遊戲世界的文化後，開始針對研究方向進行定位。嘗試以線上訪談玩家遊戲歷程的練習與刺激，以搜集相關訪談方向的主題。在遊戲中利用遊戲本身的拍攝功能，拍攝遊戲的活動面貌紀錄。

（三）參與觀察的發現

透過遊戲玩家與玩家、玩家與遊戲本身等之間，常產生許多衝突與不平衡的事件。影響整體的虛擬社會演變過程的主要關鍵點。如同款遊戲不同伺服器，則會有不同的玩家參與也會有不同劇情發展的產生。相對的也直接影響玩家生活層面的事件。例如：為了遊戲的虛擬戰爭玩家，需在指定時間及遊戲地點準備開打，而調整生活狀態因應遊戲的需求。或者伺服器的維修時段影響玩家調整自己生活型態，為了等

維修完畢而上線。玩家等待維修時間結束後，同時上線聯繫線上的好友繼續進行遊戲。玩家在遊戲的行為相當多，不外乎影響生活型態、休閒方式、人際需求以利於參與線上遊戲活動。

二、深度訪談

為了能充分搜集研究問題的訪談面向，因此，本研究進行一次前導性研究。根據前導性研究及參與觀察所得的結果，修訂半結構性訪談指南（semi-structural interview guide），作為深度訪談的訪談重點。訪談時，請玩家回溯過去第一次接觸遊戲情景到現階段整個歷程描述。訪談過程引導與激勵受訪者回想過去經驗。使用面對面訪談、線上即時訊息訪談、遊戲世界訪談。時間從一小時~2小時半不等。其中一位玩家約四小時半。正式訪談後，由於本研究具有歷程時間變化性，為能搜集資料的完整性，研究者常與受訪者保持聯繫。主要目的是瞭解玩家參與線上遊戲歷程的最新發展，以增加資料的正確性與時效性。

以訪談法之深入訪談稱為「神入」或「移情」，進入到受訪者的經驗情境中，讓研究者能體會與瞭解受訪者的事情(石之瑜，2003)。使受訪者以開放態度，能自由說出心裡的話以及所關切的事情(黃瑞琴，1999)。因此採取深度訪談法蒐集訪談內容，透過受訪者的回溯經驗。即回溯研究(retrospective study)研究者常會要求受試者回憶他們過去的經驗(郭靜晃，1997)。每次訪談前先說明訪談的目的，並於訪談過程中觀察個人表情、語調等以及文字與符號所表達及筆記重點摘錄；訪談結束後逐字將訪談過程原始資料真實而完整的紀錄，再進行資料整理分析。

本研究 2005 年 4 月 05 日起，先以「效標抽樣」方式找尋到第一位受訪者。爾後，以滾雪球方式尋找下一位訪受訪者，進行深入訪談，以此類推。每位受訪者受訪時間約 1 小時至 4 小時不等。訪談前說明訪談要旨與目的，並依訪談大綱進行訪問。

第三節 研究對象

本研究取樣方式以「效標抽樣」即為事先設定一個標準或一些條件，選擇符合乎標準或條件的個案進行研究（陳向明，2002）。並採用滾雪球方式找尋受訪者進行訪談以收集資料，直到資料充足則停止訪談。並與受訪者隨時保持聯絡，條件以隨時修正參與歷程之變化。以效標抽樣方式選取玩家，參與線上遊戲需有半年以上經驗。主要有許多研究顯示，上網時數越長與遊戲經歷較久者，其網路成癮發生率高。例如玩家接觸遊戲時間對於「社交活動」、「自我肯定」有顯著差異。接觸時間半年以上玩家「社交活動」與「自我肯定」動機高於未滿半年玩家(蔡明達、鍾志明、陳慶峰，2001)。因此，遊戲涉入經驗深淺，對於研究問題更能提供完整性的資訊。除了可探討網路成癮是否是病症，更能進一步針對遊戲歷程全面性的瞭解。楊東震、吳政仲（2003）研究發現線上遊戲男女比例約 7：3，線上遊戲族群以男性為主。因此，本研究透過滾雪球方式所獲尋到的玩家皆為男性。對於女性玩家的遊戲歷程無法提供真實面貌，為研究之缺失。但研究者本身也參與線上遊戲歷程，對於遊戲過程可提供女性部分的相關資訊，以補充不足之處。

一、本研究對象之條件

訪談對象為參與「角色扮演遊戲」如天堂、天堂Ⅱ、魔獸世界等線上遊戲(online-game)屬性的玩家，參與線上遊戲一年以上經歷。”持續”或已終止參與遊戲行為玩家皆為訪談對象條件。選取 11 位符合條件的玩家作深度訪談，達到足夠資料為止。其中第一位為剛接觸線上遊戲三天的玩家，主要的用意是為了突顯出線上遊戲的影響力，以及對照長久接觸遊戲的玩家，在回顧過去當時真實狀況是否如此，以建立資料的真實性如表（3-1）。

表 3-1 訪談對象與時間次序表

玩家編號	玩家名稱	性別	時間	遊戲年資	職業	訪談地點
A	小仙	男	2005/03/20	1 年	上班族	線上遊戲訪談
B	SK2	男	2005/04/05	3 年	無業	咖啡館
			2005/05/01			SK2 的家
C	小沃	男	2005/04/23	3 年	專科生	即時通
D	小凱	男	2006/02/10	2 年	教師	MSN
E	小辭	男	2006/02/10	7 年	大學生	MSN
			200602/15			
F	小光	男	2006/02/12	6 年	大學生	MSN
G	心情	男	2006/03/28	5 年	上班族	MSN
			2006/04/11			
H	小吉	男	2005/10/02	8 年	遊戲公司經理	MSN
			2006/03/28			
I	夜精靈	男	2006/04/12	5 年	研究生	MSN
J	小李	男	2006/04/12	5 年	保全	MSN
K	小 B	男	2006/4/20	5 年	上班族	MSN

資料來源：本研究整理

二、玩家基本資料分析

本節將所有受訪者之基本資料及訪談資料整理與歸納分析。依據本研究所界定每個階段特性，以區分玩家在每個範疇所表現的行為、心理感受等表現。除了呈現玩家在每階段歷程，更利於資料的統合與建構出共通點，並能區分出每位受訪者之個別差異。

本研究統整所有受訪者基本資料（表 3-2），有十一位受訪玩家，其中「第一位 A」玩家當時接受訪談時，僅參與線上遊戲三天。本研究將此受訪資料呈現出來之理由，主要凸顯線上遊戲之魅力及影響力。因此，發現到參與者僅是參與遊戲三天，則明顯受到影響。主要用意在於進入研究現場，呈現更多元訪談資料，讓擷取其他玩家體驗資料及原野中的訊息。其餘受訪者則因研究者訪談經驗及設定的研究問題，透過每位玩家描述過程，不斷發現細部問題或更廣泛的範疇。訪談的過程使研究者逐漸熟練訪談經驗，並能從受訪者所表達的階段性行為與內在感受找出關鍵點。因此，當劃分受訪者每階段特性時，常發現許多研究問題不完善，則立即找尋受訪者追溯缺乏的資料。

以下表（3-2）為所有玩家以及對照玩家代號、遊戲年資、所參與遊戲款項、參與動機、吸引參與的重點因素及目前參與遊戲狀態是終止還是持續參與線上遊戲。接續後面介紹每位受訪者訪談資料並分類於各階段。

表 3-2 玩家基本資料統整表

玩家代號	玩家暱稱	遊戲年資	參與遊戲款項	參與動機	吸引參與因素	目前參與遊戲狀態
A	小仙	2	天堂 II	同事介紹	打發時間、不用出門、交朋友	持續款遊戲
B	SK2	2.5	天堂 II	朋友介紹	休閒、交朋友、打字	持續款遊戲
C	小沃	3	天堂 II	同學邀約	畫面、朋友推薦、人物	終止參與線上遊戲
D	小凱	2	天堂 II	免費參與	新鮮、可透人過遊、打怪聊天	偶爾參與線上遊戲
E	小辭	7	天堂 II、天堂、石器時代、魔力寶貝、激戰、龍族、亂、flyff、熱血江湖、曙光、魔獸世界、馬琪、金庸 1、金庸 2、漂流幻境、RF、風之谷、仙境傳說、希望、新絕代雙驕、飛天歷險、星願、絲路	朋友邀約	打發時間、多認識人、人生找樂子、新鮮	終止參與線上遊戲
F	小光	6	萬王之王 石器時代 天堂 II 魔獸爭霸 CS 魔獸世界	好奇遇到愛異性	成就感、透取過遊、賺錢、純粹的挑戰、自己的極限	終止參與線上遊戲

玩家代號	玩家匿稱	遊戲年資	參與遊戲款項	參與動機	吸引參與因素	目前參與遊戲狀態
G	心情	5	金庸 天堂 II	電視介紹	打發時間、 發認各地 可的人	持續中
H	小吉	11	萬王之王、暗黑破壞神 2、天堂、千年、紅月、 龍族、EverQuest 網路三 國、金庸、深邃幻想	透過 媒體 得知	消遣、 打發時間	終止 參與 線上 遊戲
I	夜精靈	8	萬王之王、世紀帝國、魔 獸爭霸、天堂、天堂 II、 魔獸世界	看同 學玩	把妹、娛樂 玩家、紓解 壓力	持續 中
J	小李	5	暗黑破壞神2、天堂 II、英 雄、天堂、天翼之鏈、瑪 奇、RO、星願、魔獸、 FLYFF、、刀劍RF、信長、 大航海online online、三國 群英傳、魔力寶貝、天外、 絲路、飛天歷險、楓之谷	朋友 介紹	娛樂消遣有 互動的遊戲	參與 網路 互遊 戲
K	小B	5	英雄、RO 天堂 II 大航 海、信長之野望Online、熱 血江湖Online、魔力寶貝、 RF Online、龍族、奇蹟、 N-age、深邃幻想、太空戰 士又名最終幻想。	好奇	無聊打發時 間、消遣娛 樂	終止 參與 線上 遊戲

資料來源：本研究整理

第四節 研究工具

本研究的研究方法為質性研究，研究工具為研究者本身、網路麥克風、線上遊戲、筆記、錄音機（經受訪者同意

後使用)、使用目前最流行的即時通訊軟體(Yahoo! Messenger 即時通 8.0)。即時通訊軟體(Instant messaging)簡稱IM。是目前網際網路熱門應用軟體。主要功能為傳送訊息、傳送檔案、收發電子郵件、聊天室、音訊、視訊聊天、線上遊戲等附加功能等。主要功能為傳送訊息、傳送檔案、收發電子郵件、聊天室、音訊、視訊聊天、線上遊戲等附加功能等。不僅能突破空間以及時間的限制,加上網路的匿名性、無距離性、便利性等。主要線上遊戲的溝通方式以文字為媒介,玩家也較習慣此種溝通模式,容易表達出內在想法以及遊戲世界的體驗。因此,本研究以即時通訊方式訪談。透過上述工具的運用,產生觀察記錄、訪談大綱、訪談同意函、研究日誌。

一、觀察記錄

透過參與觀察方式,為求研究現象的真實性以及即時性。簡略記錄相關所觀察到的現象,或以遊戲程式的拍照功能拍攝研究主題現場。主要刺激研究者對於現象的回顧與再檢視推論的發展是否確實。也可記錄所觀察到的現況以對照研究過程與結果。

二、訪談大綱的設計與定義

透過田野觀察與玩家接觸,深入瞭解玩家對於參與線上遊戲的想法與行為表現。並歸納分析其影響面向(參見下3-3),以開放式訪談大綱訪談。但依實際受訪者所提到的”關鍵詞”,持續追問相關訊息以減少假設性問題的誤差。訪談後會對資料做初步分析,透過訪談內容劃分出參與線上遊戲歷程階段並歸類主題。或者對於訪談後做訪談的心得記錄。主要是研究者自我的回饋與反省記錄。

表 3-3 訪談大綱表

範疇	題 項
參與動機	1. 為何會想玩線上遊戲? 2. 如何接觸線上遊戲? 3. 遊戲年資多久? 4. 什麼樣的原因讓你更加想要參與線上遊戲?
生活型態	1. 參與線上遊戲之前的生活型態為何? 2. 參與後多久生活型態開始受改變? 有哪些跟平常生活不一樣的?
休閒活動	1. 參與線上遊戲之前的休閒活動是什麼? 2. 參與線上遊戲之後, 休閒活動有改變嗎? 如果有則有哪些改變?
人際關係	1. 參與線上遊戲之前的人際互動是如何? 2. 參與線上遊戲之後人際互動是如何? 3. 線上遊戲世界的人際互動, 你有何體驗或想法?
遊戲體驗影響	1. 參與線上遊戲過程, 你對線上遊戲體驗是什麼? 2. 參與線上遊戲的過程, 有因為參與遊戲的行為, 而對自己有哪些影響?
時間投入	1. 剛參與線上遊戲的時間多久? 何時開始逐漸增加參與時間? 2. 一次投入參與線上遊戲時間為多少?
參與遊戲後	1. 你現在對參與線上遊戲這段日子的行為有何想法? 2. 你現在對線上遊戲有何看法? 3. 線上遊戲現在對你的價值或意義為何?

資料來源：本研究整理

三、實施訪談的過程

(一) 使用面對面訪談程序

選擇干擾不大之場所，或受訪者期望之場地。目前訪談地點則有複合式餐廳。採用錄音筆錄音方式將訪談資料記錄，並立即以筆記方式重點摘要記載相關訊息。依照受訪者時間選定訪談日期。訪談時間約 1 小時到 2 小時不等或由受訪者之意願進行或結束訪談。當場發放同意書表示同意接受

訪談以及訪談過程的相關紀錄程序。

（二）採用線上訪談模式

本研究主題為線上遊戲，主要研究對象為參與線上遊戲的玩家。由於網路屬性匿名性高，在線上的人際互動交流，玩家較能在電腦另一端表達自己。玩家本身熟悉以線上打字溝通訊息，因此利用網路特性讓玩家勇敢表達其參與遊戲經歷。此為本研究採用線上訪談方式來收集資料理由之一。

利用線上訪談主要可以獲取更多更廣泛的玩家，找尋到多元化受訪者的差異性。也由於線上角色扮演遊戲的玩家散佈各地，加上有地理距離特性及線上角色扮演遊戲的網路特性。所以本研究大量使用網路通訊 MSN 或線上遊戲。訪談時間依據受訪者時間排定，訪談時間為 1 小時至 4 小時不等。使用 Microsoft word 軟體紀錄、MSN 通訊軟體紀錄、線上遊戲照相紀錄訪談資料。以上皆經受訪者同意後開始進行訪談。整理訪談資料後傳給受訪者確認資料正確性，並開始進行資料分析。事前寄發同意書並回郵寄回研究者。並表示願意接受訪談以及相關紀錄方式。

四、訪談同意函

訪談同意書（附錄三）內容為表達研究者的研究目的、研究方法，保證訪談內容絕對保密。並告知研究參與者可以隨時退出參與研究的權利，徵求研究參與者後，便將同意書寄到受訪者住處進行填寫再寄回或當面填寫立即收回。

五、研究日誌

從 Maslow 之動機需求層次論之中，愛及被愛需求產生歸屬感、尊重需求皆與人有密切關係。在社會結構下人與人之間的聯繫互動是影響生活的要素，因此同儕因素是玩家參

與動機最大影響力。另一方面，遊戲設計模式是玩家參與考量要素外；遊戲畫面的維美性，也吸引更多女性玩家參與。

六、信效度與真實性

研究者在研究過程需反省，研究者與資料之間關係、研究者與研究參與者之間關係等效度問題。對於信、效度的檢核方式以確實性 (credibility)、可轉換性 (transferability)、可靠性 (dependability) 等三層檢核。為力求資料真實性，盡量降低訪談地點干擾、運用半結構式訪談。而對於研究效度是普遍法則的依據，也是量化研究的判定標準及客觀測量和推論 (陳向明，2002)。但質性與量化研究有不同的研究方式，主要不是客觀的分類計量、因果假設論證和統計推論，而是社會現象的經驗與解釋歷程。為確實達到研究效度，訪談所整理的訪談內容及資料分析完成後。以電子檔方式將資料寄予受訪者，以檢核是否符合真實。同時，請專家或同領域之同儕給予評論與建議。不定時隨機訪談參與遊戲玩家，以同樣訪談大綱探問玩家參與遊戲經驗與歷程。以檢核資料的真實性和評估資料是否充足。「信度」方面來自量的研究，意指研究結果的可重複性。但對於質性研究而言並無意義，主要是研究工具強調研究者個人的獨特性、唯一性、實證性事物。因此，透過相關領域研究者討論如何分析編碼，以期對於整體研究的檢閱與建議作修正，以力求完整表達內容的一致性。

第五節 研究架構

本研究透過社會現象觀察與體驗發現研究興趣的方向，透過閱讀相關文獻界定研究範圍與目的。搜集與探討大量相關文獻後，建立研究架構並確立本研究對象之條件與設計訪

談稿。經過深入訪談所獲得的文本，則成為本研究分析的資料主要來源。以紮根理論方式分析資料後，建立理論模式與回答所設定的研究問題，最後作結論與建議並撰寫論文。

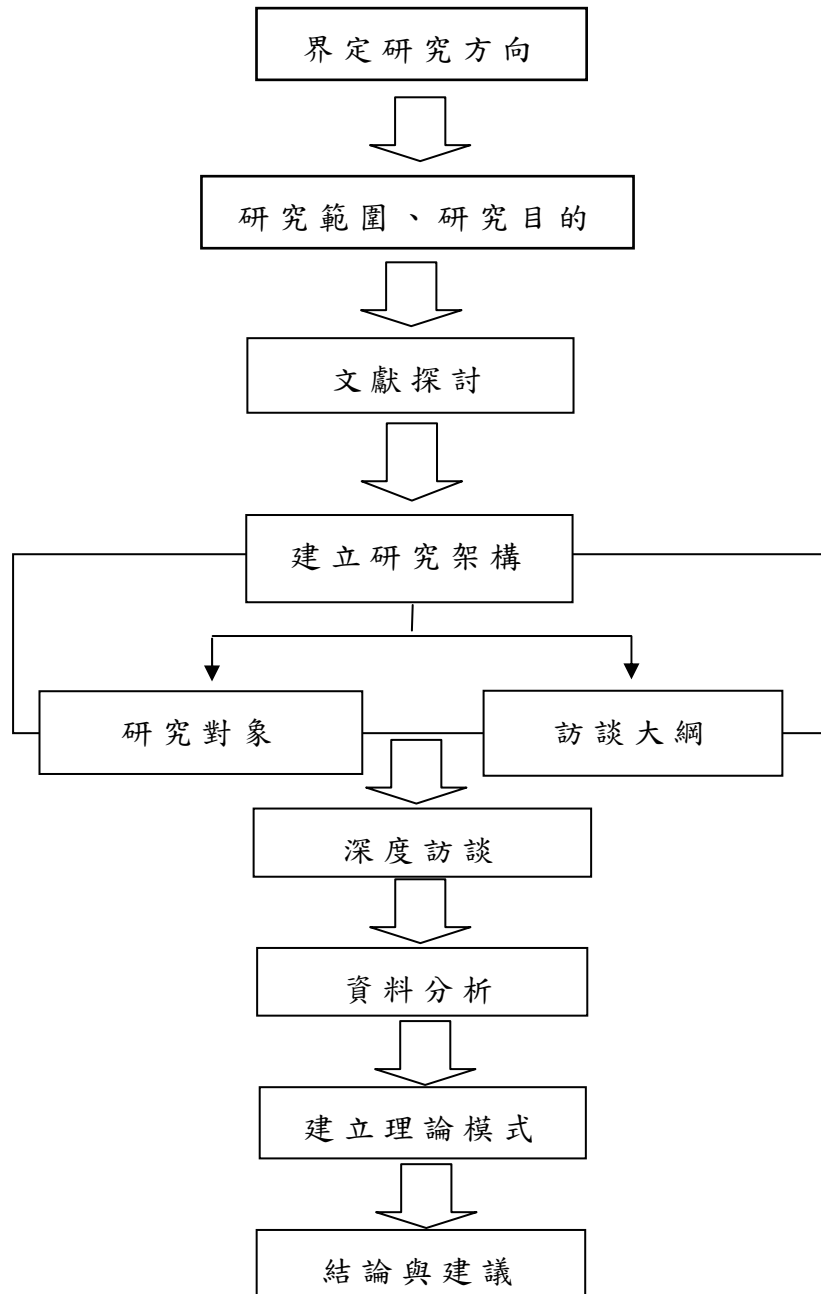


圖 3-1 研究架構圖

第六節 資料分析與檢核

本研究資料來源透過深度訪談所獲得資料、觀察記錄、訪談心得、遊戲照片等非技術性文獻。依訪談所獲得的資料為主，各種相關記錄為輔，並以紮根理論方式分析資料。

資料整理程序為整理文字稿、初步分析每位玩家訪談內容之主題、歸納相關研究面向並進行開放編碼、再依據資料面向做為階段性之區分準則。

一、資料整理

每次訪談後依照訪談方式做資料整理，例如面對面訪談則謄寫文字稿、使用即時訊息則將訪談問題事先準備，並依據受訪者回答訊息逐字記錄在 microsoft word 系統作業。修正錯字與補充標點符號，對於文句表達是否順暢，以不影響原始意思原則下修改文字。若是線上遊戲中訪談，則逐字謄打至 microsoft word，並使用遊戲程式拍照方式將對話以及現況拍攝下來。以作為記錄的實證資料，並可供檢視資料的正確性。

二、觀察記錄

參與觀察以及觀察線上遊戲玩家心理與行為表現時，發現玩家在參與過程產生許多相同的現象與心理反應。因此，透過觀察記錄以供資料的效度檢核或者新的研究觀點。以下舉例片段作為說明：

(一)「無聊」一直是多數玩家對於生活體驗的感受。也是成為主要參與線上遊戲動機的因素。玩家為何會感到無聊?是生活經驗缺乏什麼東西嗎?還是缺乏人生的目標?

(二)許多研究以參與時間多寡，作為評定是否為過度使用

網路者之依據。透過參與觀察發現多數玩家閒暇時間不知如何運用，所以選擇參與線上遊戲作為打發時間的方式。玩家對於現實生活一切皆能妥善完成。瞭解花費時間多的寡，並非能論定參與行為是網路成癮的狀態。或許參與者現階段所投入的時間，因為新的遊戲模式吸引，所以花大量時間與精神在遊戲上。所以，透過參與觀察探究時間投入的真實原因以及所帶來的影響為何？

(三) 若將參與線上遊戲的行為，以參與某項休閒活動的行為來探討。所呈現的行為表現的可解讀為「專注」、「熱情」的投入休閒活動中。

三、訪談過程的心得

訪談的過程常會刺激研究者對於研究主題的概念產生，也會不斷省思研究問題的發展方向。主要透過經驗老道的玩家，刺激研究者許多概念的啟發。剛開始研究者對於研究問題，一直無法思考出明確問題點在哪。不過要了解玩家的遊戲歷程，研究者認為從剛接觸遊戲到所謂「入迷」的階段，最能完整呈現參與歷程。

而玩家曾談到「花很多時間」在遊戲上，並非只是自己想上線，主要是因為線上朋友的邀約。所以當不能上線的時候，自然會感到有點焦慮。所以時間的投入背後真實面貌為何？是本研究進一步所要瞭解的範疇之一。

四、研究日誌

在研究過程中，透過資料與觀察的檢視。若有心得或想法立即記錄下來，或嘗試以圖示方式畫出結果的樣貌。舉例如下：

當閒暇時間太多，不知從事何種活動作為時間運

用，因此產生所謂無聊感。出現線上遊戲後，讓玩家有新的刺激與新鮮感。從遊戲獲得許多體驗，足以令玩家玩味其中。如打發時間、成就感、有趣、減少無聊感、空虛感等。

五、資料分析

本研究根據紮根理論方式分析資料，並針對研究主題進行討論。主要目的是呈現「玩家參與線上遊戲歷程」的階段性面貌。其中以生活型態、人際關係、休閒活動、遊戲體驗與影響、參與時間五個範疇變化做為每個階段評判指標。透過深入訪談收集資料，並同步分析與歸納階段性的表現。為了瞭解每個階段的影響因素，從參與動機談起玩家未參與線上遊戲的生活型態、人際關係、休閒活動，對照參與遊戲後的改變有那些。

本研究透過典型資料分析程序 (analytic procedures) 為六個階段：(一) 將資料予以組織；(二) 從資料組織當中，找出範疇、主題與樣式或模式；(三) 針對資料的範疇、主題與樣式或模式，加以編碼；(四) 檢驗逐漸浮出的理解；(五) 尋求其他可能的解釋；(六) 撰寫報告 (李政賢，2006)。因此，應用在文本的分析程序上，將所獲得的結果如下敘述。

本研究以紮根理論分析，將資料依據分析方法與程序處理。對於玩家分享的遊戲歷程，研究者統整每位玩家的歷程故事。對於有意義的句子，歸納至所屬之範疇。所以將資料予以編碼是一種形成化，再現的分析思考 (formal representation of analytic thinking) (李政賢譯，2006)。紮根理論主要分析技術包括開放性編碼 (open coding)、命名 (labeling) 等；以分解 (break down) 和綜合 (put together)

的來回運作，歸納分析與演繹資料。其程序為開放編碼、主軸編碼 (anxial coding) 及選擇性編碼 (selective coding) 等微觀分析，以建構理論。

(一) 開放編碼

為一種將資料打散給予概念，再以新的方式重新組合起來的操作化過程，並從資料發現概念類屬並加以命名 (陳向明, 2002)。本研究在開放編碼的過程將相關範疇字句歸納同一類。以統整所有玩家共同範疇之資料，做全面性的分析如 (表 3-4)。

表 3-4 生活型態表

範疇 1	編碼	原始資料
生 活 型 態	A-1	有！很大的改變，生活會不正常，而且真的會迷，以這三天來說好了，這三天我只睡 15 小時，而且是不正常的睡。我不是剛上線嗎？就是我剛睡醒而已，今天是真的累到不行了才去睡 6 個小時。
		省錢！不出門花錢！打發時間可以讓你很省錢的東西。
	B-1	幾乎就是 24 小時除了伺服器維修，那段時間沒有在遊戲上，幾乎都在線上，人是不一定在電腦桌前面，起碼至少還是會去洗澡、上 WC、吃東西用餐可能就是在電腦桌前面。 對生活上比較不正常，有某些影響，像吃飯就不正常，或玩到不洗澡，玩到忘記吃飯洗澡...。作息跟飲食都不正常，我都很固定白天上線，晚上睡覺，之前在網咖加上上網消費，節制性比較好，組了 2 台電腦都是玩 game 或看 DVD。在家比較節制。在網咖的生活作息都在網咖吃飯，因為比較方便，去網咖時間都不一定，有事情處理還是會以事情為優先。

資料來源：本研究整理 (註：逐字稿編號，英文代號為受訪者，數字為範疇)

(二) 主軸編碼

主軸編碼主要是發現和建立概念類屬之間的聯繫。在軸心登錄中，每次只對一個類屬進行深度分析，圍繞這類屬之間的相關性(陳向明，2002)。主軸編碼和開放性編碼是交互運作的分析程序，歸納和演繹交叉替換的思維方式(徐宗國譯，1997)。因此，依據編碼程序以編輯主軸編碼。以 I 玩家編碼表為例如表 3-5：

表 3-5 I 玩家編碼表

範疇	編碼	意義脈絡
I-1 生活 型態	I-1-1	我玩的太過沉迷，常常玩到日夜顛倒，這種情況持續 2~3 年。
	I-1-2	生活作息則是日夜顛倒不是睡就是玩。
I-2 人際 關係	I-2-1	整天與電腦遊戲為伍，人際關係會比較差點。
	I-2-2	常常沒去學校一些同學都不認識。
I-3 休閒 活動	I-3-1	休閒活動完全停擺 以打電腦電動為必要的休閒活動。
	I-3-2	休閒活動打籃球、排球、網球。
I-4 遊戲 體驗與 影響	I-4-1	把妹與娛樂玩家！何謂「娛樂玩家」即玩弄一般玩家讓他們變的非常生氣進而獲得滿足感。
I-5 時間 投入	I-5-1	剛開始只是玩 5 小時 後來沉迷 12 小時以上。
	I-5-2	每天不是玩就是睡覺，持續 2~3 年。
I-6 參動機 與因素	I-6-1	第一次玩的線上遊戲世紀帝國，看同學玩覺得很有趣就跟著玩。
	I-6-2	
I-7 反省回 歸現實	I-7-1	那時候讀書讀的好辛苦，玩遊戲能讓我紓解壓力並從其中獲得樂趣。我覺悟是因為我想到了以下幾點：身體開始變差例如冒痘痘、成績不是理想辜負爸媽的期望、每次玩遊戲時我都會想玩這個有什麼意義？所以就不碰了。

資料來源：本研究整理（註：逐字稿編號，英文代號為受訪

者，中間數字為第一範疇，最後數字為訪談序號)

(三) 選擇性編碼

在資料所呈現的概念類屬中，經過系統分析後選擇一個「核心類屬」。並將分析集中到與核心類的相關號碼上。將大部份研究結果包括在寬泛理論內。其具體步驟為 1. 明確資料故事線；2. 對主類屬、次類屬及其屬性和維持進行描述；3. 檢驗已建立的初步假設，填充需要補充或發展概念類屬；4. 挑選出核心概念類屬；5. 在核心類屬與其他類屬之間建立起系統的聯繫。所以利用編碼程序運用在文本資料的邊碼，以利將每位玩家的故事統整。

第肆章 資料分析與討論

第一節 玩家參與遊戲動機與因素

一、人際需求與同儕邀約共襄盛舉

許多玩家參與動機是透過現實朋友介紹，共同參與線上遊戲。主要是現實的信賴感與互相合作的歸屬感，讓玩家產生參與線上遊戲的動機。例如：

(一) 現實朋友的介紹

看廣告或朋友邀約加入遊戲行列，所以現實好友的介紹比起廣告宣導更有說服力。參與後不僅可以聯繫現實朋友，在虛擬世界也能發展更多人際互動。例如：

朋友本來有玩線上遊戲，換玩天堂II¹時接著因工作性質相同，我朋友介紹我玩。(B-6-2)

畫面、朋友推薦、人物。(C-6-1)

看電視的介紹阿。之後是有朋友在玩才玩的。

(G-6-3)

第一次玩的線上遊戲是世紀帝國²，看同學玩的覺得很有趣就跟著玩。(I-6-1)

由此可知，同儕的影響力更能觸動玩家嘗試參與，又有朋友共同討論遊戲過程，使得人際互動更加頻繁。

(二) 互動模式比單機版更有趣

線上遊戲的互動比起單機版更加有趣，因為線上遊戲可

¹天堂II：線上遊戲的一種遊戲款項名稱。玩家簡稱天II。

²世紀帝國：線上遊戲的一種遊戲款項名稱。

以同時與多人進行遊戲，所以這也是吸引玩家參與的原因之一。例如：

因為玩過暗黑破壞神³，可以和朋友一起冒險，解任務⁴，覺得很有趣，但沒辦法經常和所有的朋友一起玩，所以經由朋友介紹，才接觸線上遊戲。(J-6-3)

單機遊戲⁵玩膩了，想換換不同的類型遊戲。(K-6-1)
遊戲的效果感覺很真。(A-6-1)

遊戲設計的方式影響玩家對遊戲的選擇。主要是有趣性、新鮮性等刺激玩家的感官。所以線上遊戲的參與人數能如此眾多與廣泛，是可想而知的。

(三) 網路戀情—無線來電!

線上遊戲具有人際互動的特性，所以在虛擬遊戲世界裡網路戀愛機會很多。因此，很多玩家會藉由線上遊戲的管道玩遊戲，又能尋找到合適的對象。例如：

我會玩其實還有一個想法說，這遊戲蠻多女生在玩的，你應該知道沒有唸書的人，又剛退伍工作一定認識不到女生的，所以才會想看緣份能不能遇到女生認識阿。我同事阿在遊戲就有交到婆阿，也有電話阿！平常也能通通電話，感覺就很好阿。(A-4-1)

在現實生活層面對於玩家所欠缺的需求，在遊戲上能提供機會以獲得滿足。所以有許多玩家因為工作忙碌或者工作性質關係，認識異性的機會很少。更加上在遊戲上不必在意彼此外在，而以文字交談相互猜測與幻想對方的長像，所以

³ 暗黑破壞神：線上遊戲一種遊戲款項名稱。

⁴ 解任務：線上遊戲所設計的任務取向，可獲得多餘的利益。

⁵ 單機遊戲：僅能與電腦程式互動的遊戲。

對於與異性相處的需求也逐漸增高。

二、免費省錢、好玩又新鮮

遊戲廠商為了吸引玩家參與該款遊戲，通常提供免費試玩的機會，因此很多玩家會願意嘗試線上遊戲。所以當玩家在未接觸前，通常會感到好奇、新鮮等等體驗，因此產生參與動機而開始進入線上遊戲世界。例如：

因為看我弟在玩覺得好像不錯玩，那時在公測⁶不用錢，因為不用錢所以決定玩。(D-6-1)

一開始的動機當然是好奇。之後的動機就是興趣與嗜好以及期待。(F-6-2)

沒有玩過.所以想嘗試看看囉!(G-6-5)

省錢！不出門花錢！打發時間可以讓你很省錢的東西。(A-1-2)

「好奇」與「新鮮感」是玩家剛接觸線上遊戲的感受，因為能刺激玩家的感官增加參與動機。而生活的無趣常讓玩家感到無聊感，而經濟又刺激的線上遊戲剛好符合玩家的需求。

三、壓力排解的出口

玩家利用線上遊戲方式來紓解壓力，主要是轉移注意力，以降低壓力的產生，並能從中獲得快樂。例如：

那時課業壓力大它讓我紓解壓力吧！但也讓我成長速度降低。(D-4-1)

那時候剛考上大學，讀書讀的好辛苦。玩遊戲能讓我紓解壓力並從其中獲得樂趣。(I-6-2)

四、無聊打發時間用

⁶ 公測：剛推出的遊戲款項以公開測試讓玩家免費試玩的優惠方式。

許多玩家不懂得安排休閒生活，常覺得生活無趣。因此，玩家為了降低生活中的『無聊感』，通常以參與遊戲以增加有趣的生活經驗。而目前也發現到相當多的玩家，因為缺乏現實生活的樂趣，常感到『無聊』。

朋友找。因為人生缺乏樂趣找樂子！新鮮吧！
(E-6-1)

學生阿！閒閒沒事做。(E-6-2)

純屬”打發時間”阿！看好不好玩。為了交朋友找樂趣消磨時間。(E-6-3)

把妹⁷與娛樂玩家！何謂『娛樂玩家』？即玩弄一般玩家讓他們變的非常生氣進而獲得滿足感。(I-4-1)

玩線上遊戲主要是無聊作為娛樂消遣。(K-3-1)

當兵時無聊打發時間用。娛樂消遣。(K-5-1)

第二節 玩家未參與線上遊戲時期

描述玩家參與線上遊戲前，其生活型態、休閒活動或人際關係的狀況。可以瞭解與比照參與遊戲後的影響有哪些？以下整理出各項影響範疇要素。

一、生活型態

玩家平時生活型態屬於夜貓子型式。因此，對於參與遊戲的活動，只是在生活增添一項休閒活動，並無太大改變或影響。例如：

一切正常早睡晚起。(F-1-2)

⁷ 把妹：搭訕女性的意思。

朋友(現實朋友)的話...應該就沒有差別了。(G-2-1)

一般學生生活作息啊!大約都是 7:30 起床,17:00
下課晚上大約 12:00~2:00 左右才睡覺。(H-1-3)

二、休閒活動

多數的玩家都會在閒暇時間安排活動,有定期與不定期的休閒活動。以下是相關玩家平時安排的活動。例如:

在家就看看電視,不然就出門找朋友約出去買東西或者去茶店聊天,之前還蠻常去看電影。(A-3-1)

看電視跟打桌球,在家主要是晚上看電視,下午打桌球。我打了一、二十年的桌球了。如果是住在外面只有看電視,我退伍後,就比較少打了。有時間就去跟那邊的會員打。(B-3-1)

休閒活動變成有人找我才會出去,不然我都在家玩「天堂II」。下午或晚上騎車、逛街這一類的吧!早上要睡回籠覺。放假都會出去,因為在家除了看電視吃飯,沒事做,就想出去走走。跟朋友到處晃,沒事就衝等⁸。朋友找再出去!(C-3-1)

大家同學下課聊天都會想假日要去哪裡玩。所以也不一定,有時候打球,有時候騎車到處跑。(C-3-4)

除了上課時間,我平常每天都會練 2-3 小時鋼琴並且跟朋友吃飯聊天 1-2 小時,剩下時間是我閱讀時間。(D-1-1)

就上課阿,回來玩遊戲然後睡覺。平常我住外面的所以管不到。(E-1-1)

⁸ 衝等:積極提高線上遊戲角色的等級。

漫畫、電視、朋友約出去。(F-3-2)

就是跑戶外囉！基本上是沒有改變到什麼。遊戲可玩可不玩。(G-3-1)

那個時候大約從15歲左右開始，最大的休閒活動是使用數據機連接上BBS站，在BBS站內與人聊天。其次就是唱歌、打撞球、保齡球。(H-3-1)

在沒有玩現在遊戲的時候，還有一部分時間是在單機的電腦遊戲與電視遊樂器的遊戲，舉凡任天堂、SEGA、超級任天堂DCPS的。(H-3-2)

聽音樂、唱KTV、玩PS2、打羽球、游泳等等。(K-3-3)

休息時間的話不是唱歌、喝酒一些有的沒的，不然休閒活動打籃球、排球、網球。(I-3-2)

聽音樂、唱KTV、玩PS2、打羽球、游泳等等。(K-3-3)

因為遊戲的設計模式，影響玩家與家人互動的方式。例如：

當沒有玩線上遊戲的時候會跟朋友一起玩"連線"遊戲⁹，就是「魔獸爭霸」、「CS」，那種遊戲沒有玩的時候也會比較空閒，會幫父母作家事等等的。(F-3-1)

第三節 玩家參與線上遊戲歷程四個階段

一、第一階段『沉迷期』

(一) 生活型態

線上遊戲的魅力能讓玩家接觸後就無法忘懷，因為非常

⁹ “連線”遊戲：僅與少數幾位玩家共同與電腦程式對抗。如魔獸爭霸、CS遊戲皆屬同款項遊戲。

投入於虛擬世界裡，而忘記現實時間的流逝。

有被改變！沒玩之前，通常 12 點或 1 點就睡了，玩了之後，每天都 2 點以後才會睡！或者更晚。(C-1-1)

玩天堂 II 之後，閱讀時間與吃飯聊天時間縮短了，基本上我不會因此而翹課或縮短練鋼琴時間。(D-1-2)

剛參與遊戲後的玩家會嚴重影響到生活型態，甚至休閒活動方式。剛進入線上遊戲三天的玩家也表示：

有！很大的改變，生活會不正常，而且真的會迷，以這三天來說好了，這三天我只睡 15 小時，而且是不正常的睡。我不是剛上線嗎？就是我剛睡醒而已，今天是真的累到不行了才去睡 6 個小時。(A-1-1)

對生活上比較不正常，有某些影響，像吃飯就不正常，或玩到不洗澡，玩到忘記吃飯洗澡...。(B-1-2)

把飯拿到電腦前面吃。(C-1-2)

吃飯一邊玩一邊吃。(E-1-3)

邊玩邊吃跟早睡早起。(F-1-3)

有工作當然是工作！(G-1-1)

剛開始在接觸萬王之王的幾個月內，每天的生活大約都是「上午六點睡覺，中午十二點起床。其餘的時間都在遊戲內...包含吃飯等等」都是花不到五分鐘的時間。那是我最入迷的時候，最高曾經有過 50 多個小時沒有睡覺。

長期參與線上遊戲的玩家，對於生活作息並無太大影響，僅僅是生活習慣受到改變。例如：

沒有大改變因為平時我就是夜貓子。(F-1-1)

參與遊戲的玩家生活行為也受到改變，如用餐方式都在進行遊戲時候，主要是能不中斷遊戲進行。

(二) 人際關係

1. 受到虛擬人際比現實朋友還重要

虛擬世界的人際互動比起現實朋友互動更有意義，對於現實朋友的聯繫漸漸減少，甚至開始拒絕現實朋友邀約，以遊戲朋友為重。例如：

線上朋友吧！(A-2-1)

反而朋友越來越多！線上的朋友如果感情還不錯的就會又變成好朋友嚕。總是會好奇對方長什麼樣子阿！

(C-3-10)

我平常假日會跟朋友去玩，玩線上遊戲後有時會拒絕假日朋友邀約。(D-2-1)

開始會對女朋友說謊，例如跟他說不想講電話，我要忙報告其實是要玩遊戲。(D-4-3)

而線上遊戲裡每一個玩家都是一個個體，所以每天都會遇到不同的事情，交談著不同的東西，這點讓我感到十分著迷。(H-2-2)

玩家雖然獲得許多虛擬朋友，但與現實朋友之間的互動卻減少。不過對玩家而言，在遊戲世界所獲得的人際需求卻仍是相當滿足，內在的認同感也遠超過現實。

2. 與現實朋友漸行漸遠

通常對於遊戲的一切比較看重的玩家，在線上遊戲所發生的一切都比現實還重要。因此，成為玩家最重要的人際互動交流圈。所以，減少與現實人際互動後，對於現實朋友之

間的情誼，似乎變得陌生。例如：

因為不常跟他們出去，他們平常在聊天，會完全插不上話題。覺得自己好像被孤立一樣，自己的感覺就會怪怪的。(C-2-1)

玩 PS2¹⁰ 的興趣減少，偶爾重要朋友生日才會到 KTV 唱歌。(K-2-1)

剛開始玩遊戲的時候，幾乎是全天都投入在遊戲上，人際關係都是維持在虛擬的世界內，現實生活上的人際關係比較沒有那麼頻繁。(H-2-3)

3. 人際關係不受影響

有些玩家對於人際關係的經營比較平均，或者對於遊戲的涉入程度、虛擬與現實的人際皆能清楚劃分。雖然參與遊戲，但對於自身的人際並無太大改變與影響。例如：

沒有！沒改變阿！(G-3-2)

不會，不一定在電腦前面就會這樣，朋友連絡就會出去見面。(B-2-1)

(三) 休閒活動

玩家對於所謂的「閒暇時間」與「空餘時間」的詮釋稱為「打發時間」。所以「打發時間」等於所謂他們「空閒時間」的概念。從訪談發現玩家加入線上遊戲後，平時的休閒活動大多會受到影響。例如減少或完全停止活動參與。未受到改變的玩家，在閒暇時間並未安排休閒活動，當接觸線上遊戲後，遊戲則成為重要的休閒活動。例如：

之前是每個禮拜出去，玩了之後大概是 1~3 個禮

¹⁰ PS2：以電視輸出的動畫遊戲的方式進行遊戲。像任天堂的遊戲機。

拜。(C-3-2)

休閒活動變成有人找我才會出去，不然我都在家玩
天II。(C-3-1)

OLG¹¹ (On line games = OLG) + 朋友約出去 + 漫
畫。(F-3-3)

玩線上遊戲後多多少少會有影響，休閒活動的習慣
或參與頻率。(K-3-4)

沒有！沒改變阿！(G-3-2)

剛開始是休閒，逐漸越來越迷，之後變成唯一的休
閒。(B-3-2)

(四) 遊戲體驗與影響

透過科技的進步，遊戲的參與方式、特性使得人們好奇、喜愛，所以玩家會感到線上遊戲的「有趣性」。每位玩家對於遊戲所帶給的體驗與影響各有不同。所以因為玩家參與動機與需求不同，遊戲過程的趨向也有差異，但其整體的遊戲歷程卻雷同之處。

1. 深深地愛上它(線上遊戲)

每位玩家第一次的親密接觸遊戲後，幾乎都愛不釋手。每天都想要上線參與遊戲。像剛談戀愛一樣，不斷吸引著玩家的心思。

真的會迷這三天我只睡15小時。(A-5-1)

幾乎就是24小時上線除了伺服器維修。(B-5-2)

會覺得一天沒玩就很痛苦。(C-4-1)

白天上課時我的心思有時會落在遊戲上。(D-4-4)

¹¹ OLG: On line games, 為線上遊戲的角色扮演。

就一直玩阿不想唸書。然後繼續玩。(E-4-2)

下線後仍然會繼續想著想上網的情形嗎?有點。
(E-4-2)

在大二翹課玩遊戲。(E-4-3)

焦慮喔!除非是與人有約。不然只會覺得煩悶。沒有到焦慮的情況。畢竟想趕快上線阿不能上線當然無聊阿,煩阿也悶阿!所以只會"煩悶"。當然如果是父母的影響而不能玩當然會更表現出一些叛逆。基本上我算是行為舉止正常的青年不必擔心。(F-4-7)

最早開始玩遊戲的時候,大約是18歲左右。後來因為別人送了一套線上遊戲--萬王之王(Gkk)給我,當時就著迷了,被線上遊戲深深的吸引,無法自拔!到現在大約是11年左右。(F-4-1)

2. 人際互動的新鮮感

線上遊戲的特性是匿名性、無空間距離等,提供與許多不相識的玩家共同參與。彼此隔著電腦的連線方式,雖然互不見面卻能與人們互動交流,深深吸引每位玩家,令人感到新鮮與感動。例如:

蠻新鮮的。透過遊戲中與人聊天打怪¹²比非線上遊戲更讓人容易上癮。(D-6-2)

人與人之間可藉由遊戲來互動,當時有點小小感動。(K-4-3)

覺得很迷人可以交到許多朋友。(H-2-1)

3. 省錢與打發時間

¹² 打怪:在遊戲中打死遊戲的怪物。簡稱打怪。

每款線上遊戲的消費定價不一。以包月（一個月的遊戲費用）來計算，通常從免費到 500 元台幣之間。因此，對於玩家經濟來源較多者也比較有能力參與。甚至僅僅花費上網的費用，即可參與線上遊戲的活動。或者在家上網，所花費的網路費用更加便宜。玩家不用出門即可獲得生活樂趣與閒暇時間的打發。如此對於玩家的休閒活動安排，不但是最合乎經濟成本，也是達到休閒功效的便利方式。例如：

除非上班的時候才會聊到，因為我同事拉我來玩的，玩線上也不是不好，也可以打發時間也能省錢不出門花錢，只要不要迷戀到想用台幣去買天幣¹³就好了。

（A-4-3）

4. 體驗社會的空間

線上遊戲的虛擬空間，讓玩家滿足與創造自我的機會，更是體驗社會面貌的管道。例如：

我玩第二天時，有遇到一個小白¹⁴，我剛進來這個要塞¹⁵的門口，我朋友還沒上，我就自己先打打怪物。結果阿，打一打沒血了我走出門口坐下回血¹⁶，有個紅人¹⁷突然出現沒說半句話就把我殺了！當時才感覺天 II 很像個小社會一樣，我們在打怪物賺錢，就像我們在現實上，上班賺錢一樣的意思。被紅人打死就好像現實上的壞人，可以體會一些吧！線上裡面也有騙裝備¹⁸騙東西的，也就像現實上的騙錢一樣的意思，這就是我的感

¹³ 天幣：天堂遊戲的虛擬幣值。

¹⁴ 小白：俗稱白目。意指故意搗蛋、干擾別人或破壞正常遊戲規則。

¹⁵ 要塞：某線上遊戲虛擬世界練功地點的名稱。

¹⁶ 回血：讓虛擬角色的血條恢復。若用完血條角色即呈現死亡狀態。

¹⁷ 紅人：代表在遊戲中把其他玩家打死而角色名稱呈現紅色。

¹⁸ 裝備：遊戲角色的防護服裝類似盔甲。

覺。所以我覺得玩線上遊戲不是不好，也可以體會到一些在社會上的經驗，就是不能夠太相信別人，在社會上要有自己的主見，這樣才能在社會上立足，也就不會被別人吃的死死的。遊戲裡的玩家，不是都在比有錢比裝備武器比等級嗎？就像現實社會的有錢人一樣，你懂嗎？（A-4-2）

像是接觸另一個世界的社會一樣！喜怒哀樂都有！出現所謂的『騙術騙子的時候』就開始變的比較提防不再能對人鬆懈了。尤其當遊戲有進入現金交易程度的時候，騙子跟騙術會變的大為盛行，即使是好朋友也需要格外提防。畢竟他牽扯的不只是虛擬世界更是現實世界的人。（F-4-2）

5. 遊戲的真實感與多重變化

線上遊戲具有扮演角色、重複性以及不確定性的功能。在遊戲的故事劇情也能因為玩家的操控，自由創造想要的故事情節。讓玩家有機會體驗冒險的精神以及現實無法感受到的經驗，在遊戲的過程一切是那麼真實與感動。

遊戲的效果感覺很真。（A-6-1）

『萬王之王』是一款相當豐富有趣的遊戲，其中最為迷人的就是國家制度，你可以招集其他玩家支持你，建立你的國家，在國家內你能夠建造物品，發展科技....等等的。當然也可以進行國家與國家之間的戰爭，這是萬王之王裡面我認為相當有趣的一環，每次戰爭從醞釀到準備到開始戰爭，大約要花上3-4個小時不等。這種大型的人與人之間的競賽，在當時我想是其他單機遊戲無法提供給我的刺激。（H-4-2）

覺得很有趣，每個角色都代表一個真實世界的人，表示遊戲中的不確定性增多了，不再像單機遊戲中，所有的 NPC¹⁹ 講出的話都是一陳不變的一段程式，等於有了永遠不會重複的劇情和經歷，這讓我覺得在遊戲中的冒險，變得比較真實。(J-4-2)

平常玩單機的電腦遊戲，很枯索，所以才進入到線上遊戲中，比較真實。(J-4-1)

6. 成就感的獲得

遊戲容易帶給玩家成就感的獲得，以提升自我價值感。因此，玩家能夠在遊戲裡體驗「現實中不可能的夢想」。如當代英雄、領導者、武林高手等集權力於一身，令人陶醉這真實的感受。例如：

很多人沉迷在遊戲就是因為遊戲比較容易給人"成就感"! 現實社會中想要取得"成就感"必須花費出一部分的努力才有可能。可是當玩家在遊戲中得到成就感後，就很容易因此而沉溺在這種虛擬的成就中無法自拔。(F-4-3)

我第一次玩石器時代的時候，只是個「肉腳²⁰」的腳色，當我玩天堂之後才走入TOP的領域，然而就如同我之前所說：遊戲會令人著迷。就是可以體驗到遊戲之外的成就感、與樂趣，自然是種休閒，也會嘗試想挑戰最強與挑戰自己的極限。(F-6-3)

¹⁹ NPC：為遊戲中非玩家控制的角色。由遊戲公司設定好的程式人物。提供玩家在遊戲上的遊戲任務、操作說明等功能取向的角色。

²⁰ 肉腳：意指新手，不太熟練。

透過"網路"，不會直接人與人接觸這種，因此變的大膽，能讓他感覺比起現實的生活中，他更愛玩遊戲時候的成就。如果他在遊戲中是耀眼人物，人們會圍繞著他的光環。所以就讓一個人更加的沉迷。(F-7-1)

到60幾級後在伺服器中的已小有知名度。受到眾多的會長邀約入會。當時覺得之前的努力果然已有回報，所以就選了一個會名看起來比較順眼的會入。(K-4-4)

7.做事態度不積極

對於線上遊戲的熱誠，玩家通常會花費相當多的精神與時間在遊戲裡。但面對現實的責任、學習、份內工作等，則開始以敷衍態度解決。並減少對自我成長的學習機會，專注於遊戲裡的各種體驗。例如：

平常我是蠻注重自我成長，所以我會有許多多餘時間自我進修閱讀，自從玩遊戲後，那些時間少了許多。導致課業上我只用應付方式去面對。以前幾乎我都是盡全力去完成我的課業。最重要的教育實習，我是說大四的集中教育實習，我並沒有很認真，這也讓我對教學上的熱誠減低不少。(D-4-2)

8.生活行動受到遊戲限制

線上遊戲的設計常以團體方式進行，所以須與其他玩家「組隊」一同進行活動。通常組隊都會花費許久的時間，加上要操控角色，無法短暫離開。另一方面，要找尋合適玩家的等級、虛擬角色屬性的功能，以利組成強大的隊伍共同抗爭挑戰。但是往往需要一些時間來招募隊員，所以玩家組隊後，無論現實出現什麼小狀況仍會以遊戲為重。為了避免在遊戲上的名譽受到損壞或得重新組隊。例如：

可是當玩網路遊戲的時候，會礙於"組隊"²¹，團隊等等共同從事的活動，因此而走不開，生活上的行動難免會受到些限制。(F-4-9)

(五) 參與遊戲時間

線上遊戲的吸引力實在令人難以抗拒，因此玩家開始花費相當多的時間在遊戲裡。接觸之始，玩家則開始出現猶如「網路成癮」的現象。甚至常有玩家連兩、三天在虛擬遊戲世界，而參與時間也隨著在遊戲的投入程度，不斷增加上線時間。例如：

1. 因為「拼」等級犧牲睡眠

玩家為了追求遊戲的優越感，花費許多時間參與遊戲。甚至長期在網咖不回家，造成生活型態不正常。

我玩最久的時間是有一次，有一個矮收²²要二轉²³，三天都在網咖待了75個小時，累的時候就在村莊²⁴掛網²⁵，在網咖睡覺，都不下線就在網咖睡，除非大地震才會醒吧。呵呵。累了就會回家休息，對遊戲比較執著，算目標沒有完成才撐了75小時。(B-5-1)

一天大約三小時左右。(D-5-1)

大約在二章²⁶那時，在那之前大約每天都3小時左右。(D-5-2)

²¹ 組隊：與其他玩家組成一支隊伍。

²² 矮收：某遊戲的角色名稱為矮人收集者的簡稱。遊戲職業中以賺取虛擬幣值的角色。

²³ 二轉：讓遊戲角色在各方面能力提昇的第二次轉變過程。

²⁴ 村莊：遊戲的安全區模擬買賣交易場所村莊。

²⁵ 掛網：遊戲角色還在線上但玩家未進行遊戲或不在電腦前面。

²⁶ 二章：為「天堂II」遊戲款項的第二次改版；以故事情節來看的話，就是第二集，那時約2003年左右。

大概 3.4 小時！晚上！（E-5-1）

剛玩花最多時間 6 小時！（G-5-1）

剛開始只是玩 5 小時 後來到沉迷玩 12 小時以上，
大約經過了 1 個月。（I-5-1）

大概一個月吧。然後就慢慢增加變成了 18 小時。
（E-5-2）

玩到 2 到 3 個月時候生活非常無聊的時候！會天天
想上線也是玩最瘋的時候。（G-4-6）

對生活上較不正常，有某些影響，像吃飯就不正常，
或玩到不洗澡，玩到忘記吃飯洗澡。（B-1-2）

2. 因為網路「愛情的力量」真偉大

在遊戲世界所遇到的人事物，對於玩家是種真實的感受。愛情的邂逅也是如此刻苦銘心，生活的一切鎖事都已經不重要了。例如：

碰到一個我活到現在，唯一愛過的女生！假日一到，就坐車去台南找他或者他來找我。又分了。不會後悔！沒差拉！現在比較好了，心情比較平靜了。（C-4-2）

綜合上述，遊戲世界讓玩家沉浸於滿足的狀態，在遊戲所發生的一切事務，玩家的體驗卻是如此真實。也在心中烙下真實的人生經驗，虛虛假假、真真實實正是遊戲的特質。而線上遊戲除了帶給玩家真實的體驗，也讓玩家投入時間、精神鑽研著如何在虛擬世界生存下去。常為了能在遊戲中展露頭角，成為率領千人的梟雄。在第一階段的感受與來自不同地方的人，同一時間與空間互動交流，共譜一段驚奇之旅。

表 4-1 玩家參與線上遊戲歷程第一階段行為表現

行為 面向	主題	行為表現
生活 型態	有很大的改變！，生活會不正常，而且真的會迷。	把飯拿到電腦前面吃。 吃飯一邊玩一邊吃。 邊玩邊吃應該是早睡早起。
人際 關係	受到虛擬人際比現實朋友還重要	線上朋友越來越多！會拒絕朋友邀約會對女朋友說謊
	現實朋友漸行漸遠	覺得自己好像被孤立一樣
	人際關係不受影響	沒有！沒改變阿！ 朋友連絡就會出去
休閒 活動	玩線上遊戲後多多少少會有影響	剛開始是休閒逐漸越來越迷 除非朋友找不然以遊戲為主 減少平時參與的休閒活動
遊戲 體驗 與影 響	深深地愛上它	會覺得一天沒玩就很痛苦。
	人際互動的新鮮感	與人聊天打怪比非線上遊戲更讓人容易上癮。
	省錢與打發時間	可打發時間也能不出門省錢
	體驗社會的空間	像是接觸現實社會一樣！
參與 時間	「拼」等級犧牲睡眠	會天天想上線玩最瘋時候。
	因為網路「愛情的力量」真偉大	碰到一個我活到現在，唯一愛過的女生！

資料來源：本研究整理

二、進入第二階段的相關因素

根據多數玩家的訪談，發現遊戲世界若成為玩家的生活重心、在遊戲中建立人際網絡、聲譽、權威等各種玩家追求的目標。如此一來，當所追求的需求或動機獲得滿足後，玩家更認定遊戲能帶來無限可能的夢想。即是進入第二階段的影響要素。

(一) 人際互動越來越密切

線上遊戲的人際互動模式，最吸引玩家在遊戲上的樂趣之一。透過網路的匿名性、無距離限制等特性，玩家更有勇氣與互不相識的網友交流互動。例如同盟的盟友、認識異性、打發時間等等。

共同所加入的公會、同盟等組織，在遊戲中屬於同一戰線的伙伴。因為在線上的互動頻道僅有同一組織能看見，大家就像「自己人」般的信任與相互合作。因此，平時如一家人般問安、聊天、討論事情等互動。無形中也凝聚同盟的情誼，讓玩家更愛上線與這些所謂「自己人」相處，並且不斷增加上線的時間。

其中在遊戲空間發生的網路愛情，與現實戀愛無異。更因為遊戲的關係，使彼此很快踏入男女朋友交往的關係。為了與遠方的伊人相處，則不斷增加在遊戲的時間。虛擬的情境提供兩人猶如現實般的親密狀態，透過遊戲的角色，使人物相互依慰、互訴情愫。如此滿足兩人無法常見面相處的需求，上線後至少能帶給對方親暱感。

因為...有婆²⁷、還有同班同學都在玩線上也認識一堆人嚟！變成上線聊天是一種習慣。(C-6-3)

可以認識很多人。(E-6-4)

認識朋友吧！可以說「把妹」嗎？但是重點是認識朋友。(G-4-1)

打發時間、可以認識各地的人(G-6-2)

²⁷ 婆：許多人在網路遊戲上，會渴望一份虛擬或是可以延伸至現實的感情，避免一個人在網路上的寂寞與孤單，所以會仿照現實生活去找一個遊戲中陪伴的對象，他們就直接稱呼成網路上的"老公"跟"老婆"了，也通稱：公、婆。

好玩就好了.順便打發時間。(G-6-4)

玩遊戲之後.....就為升級²⁸。一直練等²⁹交線上的朋友、一起練功等等的。比較投入時的遊戲是英雄³⁰.....
從小練大時幾乎是一上線就飛奔找怪³¹聊天。(K-4-3)

遊戲對於玩家是新鮮有趣的活動，主要是可以在遊戲認識許多未曾謀面的朋友。而以線上遊戲的方式互動更是讓玩家往往忘記時光的流逝，因此，在無趣的生活上也成為打發時間的消遣之一。

(二) 挑戰自己增加生活的目標

遊戲帶給玩家刺激、新鮮外，也讓玩家體驗到挑戰的刺激。使得生活更加有樂趣、有目標。

長時間玩遊戲消費會很大所以就沒玩了。直到高一下學期接觸天堂。(F-4-1)

接受新的挑戰！達成目標阿！我成功阿！（G-4-3）

達成目標是因為每一件事情都有一個新的開始。

(G-4-5)

把馬子³²的時候也是一種挑戰！（G-4-4）

線上遊戲因為連續性、週期性、重複性、多變性，因此玩家能不斷去體驗遊戲的刺激感與挑戰感。透過每種追求的目標去完成自我設定的方向，成為悠遊在遊戲世界遊盪的重心。

三、第二階段『沉浸期』

²⁸ 升級：角色的等級提升。

²⁹ 練等、練功：意指在遊戲打怪獲得角色成長的數值。

³⁰ 英雄：某種線上遊戲名稱。

³¹ 找怪：找尋遊戲的怪物。

³² 把馬子：同把妹的意思。追求女性的話語。

第二階段玩家的參與狀況比第一階段更加熱迷。因為生活時間太多，透過線上遊戲「打發時間」，讓生活獲得「刺激感」。所以玩家一天中投入在遊戲的時間，除了睡覺外其他皆在網咖參與遊戲，用餐也在進行遊戲時邊使用，週而復始地在遊戲世界。

從每個面向來看，大多受到改變。以時間長度而言，每次上線時間非常長，幾乎都增長參與時數。此階段的行為很明顯可以發現到玩家投入大量時間在遊戲裡。相對的所產生的行為如同「網路成癮」以及「沉浸理論」的狀況，更打破現實生活規律生活。

(一) 生活型態

玩家常進行遊戲時一邊用餐，甚至犧牲睡眠時間在遊戲中。通常時間充裕（無工作狀態、放假）時，從起床後上網到清晨，用餐完隨即又到網咖報到。不斷地在遊戲世界找尋滿足感。若是家裡有電腦網路者，生活型態幾乎是以遊戲為主。例如：

幾乎就是 24 小時除了伺服器³³維修(每日例行性十一點至十一點二十分，星期二從十一點到十二點) 那段時間沒有在遊戲上，幾乎都在線上，人是不一定在電腦桌前面，起碼還是會去洗澡、上 WC、吃東西用餐可能就是在電腦桌前面。(B-1-1)

邊玩邊吃(甚至省略)、生活作息完全亂掉，甚至會半夜溜去網咖，白天去學校睡覺。我沒形象了...(F-1-4)

生活作息則是日夜顛倒不是睡就是玩。(I-1-2)

³³ 伺服器：所有玩家的腳色資料檔案存取處，遊戲時，大家連線至此，進行遊戲，並將遊戲過程中的資料存取於此。

每天不是玩就是睡覺，持續 2~3 年。(I-5-2)

當兵時的作息很固定，玩的時間是放假時才去網咖或在家中玩遊戲。所以不能玩時，偶爾看看雜誌介紹之類的。(K-3-2)

最近有點不正常。有點糜爛。(E-1-2)

就 24 小時的玩阿！一個字.....累。為了一個遊戲把自己搞的那麼累。(G-1-2)

一週不出門是正常的。(H-1-2)

此階段對於生活作息完全大亂，除了生理需求外，對於生活相關人事務一概不關心。更不斷將時間投入在遊戲裡，在生理狀態上常會感到恍惚，但心理卻是遊戲的情景。從行為表現發現到玩家如同網路過度使用之現象般。但相對的在玩家心中卻是玩到渾然忘我無法自拔，並感到愉悅興奮的瘋狂狀態。

1. 因為遊戲而生活作息「規律」

此部份觀察玩家反而因為遊戲關係，每天準時到家或網咖報到。每日重複著上網、上班或上課等「規律」生活。主要因為扣除生活的工作時間(上課時間)及生活所必須時間後，剩餘為自由時間。玩家生活型態反而變成「規律」狀態。如此，反而顛覆網路成癮所談的負面行為。

每天準時回家！(C-1-3)

上課、下課、上班、玩電腦！(C-1-4)

拼等級、打寶順便...談情說愛！(C-6-2)

因為...有婆、還有同班同學都在玩線上也認識一堆人嚕！變成上線聊天是一種習慣。(C-6-3)

2. 就算躺在病床也忘不了「遊戲世界的一切」

玩家在遊戲佔了很大份量的權威時，擔心自己出狀況而使遊戲的盟友們受到影響。在無法上線狀況下，仍想辦法知道遊戲的狀況。以避免脫離太久，而減少資訊的瞭解。玩家會有此舉動，原因是遊戲程式或資訊汰換相當快，若停留一段時間未上線，遊戲的進度(角色等級)會被其他玩家追過；與盟友的互動減少等。對玩家而言，是一大損失的狀態。

大1升學大2的暑假，天堂II也就是我從事了4年的網路遊戲之後，才真正的省悟因為當時我出車禍住醫院導致無法配合大家一同進行遊戲。在醫院中，沒辦法玩遊戲自然覺得很苦悶，雖然心中想的都還是遊戲，甚至還用電話卡跑去上網看遊戲資料等等的。(F-7-7)

(二) 人際關係

1. 遊戲儲值的影響

線上遊戲的價值是令人難以想像。訪問到一位遊戲公司的經理(目前已離職)談到：

玩家對於遊戲內的幣值是很在乎的像1:100 跟1:1000 跟 1:10000。例如：

因此，遊戲幣值的價值是可轉換成台幣的價值。目前網路遊戲被盜取的機會很大，導致玩家損失慘重。所以，玩家相當注意自己上網儲值的安全性，採取最安全的作法。也常因為如此，玩家常討論此方面的經驗談，更增加彼此情誼。

為了怕盜帳號³⁴自己家裡的都沒有開網頁，遊戲上需要儲值³⁵在跑去網咖儲值，這個遊戲因為有金錢上的

³⁴盜帳號：玩家在遊戲中的帳號遭竊取，包括金錢、物品、等在遊戲中有價值性的物品。嚴重甚至腳色人物遭刪除。

³⁵儲值：多數線上遊戲進行需要費用，他們將此費用開創一個帳號，並由此帳號扣取遊戲進行的費用，當此帳號的金額不足在扣除時，則

收費，我覺得出去走一走也比較好，出去儲值。起碼出去走動還是會碰到認識的也可以聊天，或者討論遊戲。

(B-2-6)

2. 現實與虛擬的友情劃分

在遊戲認識的朋友除了在遊戲互動外，玩家常會相約出來見面。假如居住的地方距離很近，常延伸成為現實好友，而人際圈則更加廣闊。但所談的話題大概都是遊戲事情居多。許多線上遊戲人際很好，但是現實減少接觸後，現實朋友反而變差。例如：

歸類為遊戲上的朋友，有分成遊戲上的朋友會找就是找同一家網咖一起玩遊戲。(B-2-2)

真正的好朋友也會看你整天玩遊戲，看不下去你沉迷，而跟你說：你最近玩太瘋了喔！沉迷中的我當然只會說說~喔~好啦~。(F-4-5)

就...一開始都是聊遊戲的東西，之後就會互相問住在那邊幾歲做啥的。假如有住比較近的有的都會約出來聊聊天，交交朋友。從遊戲的朋友變成現實的朋友的例子也不是沒有的。(G-2-4)

當然整天與電腦遊戲為伍，人際關係會比較差點。

(I-2-1)

3. 異性交流的開始

網路愛情的劇情不斷上演，甚至已經有人因此而相識結婚。最常發現到玩家在遊戲稱與自己較親匿的玩家為「公」、「婆」。彼此間的親密性依照玩家們的共識而定。有分現實與

無法進行遊戲，需要購買點數卡存取至此帳號，此行為稱為儲值。

虛擬都是男女朋友；有些僅是在線上是男女關係，現實則非；甚至在現實上各有男女朋友，另一半可接受自己男女朋友在遊戲中與他人成為有公婆關係，認為這只是遊戲無傷大雅。因此，這與玩家本身對遊戲的愛情觀念有差別。例如：

在遊戲上有認識了乾妹妹，跟一個婆他是大陸玩家，不過也是大陸打工族。(B-4-3)

4. 處理遊戲上的人際互動

雖然遊戲是虛擬角色，但是都是由人們來操控遊戲角色。在遊戲過程裡常發現玩家與玩家之間的紛爭，並帶來很多互嗆、互打的現象。而身任「盟主」通常都會被找來解決紛爭的人。也常會照顧自己盟友的相關利益，或者協助盟友在遊戲的角色升等。通常盟主需要主動關懷與幫助盟友，才能讓自己隸屬之下的盟員，願意對盟主產生認同與建立更深厚的歸屬感。例如：

照自己的經驗跟人際關係來處理，以本身所了解，對盟友³⁶有問題會讓他們了解，有聯盟³⁷真的很好，可以照顧到盟友，對盟友的轉職³⁸裝備的買賣上或有時間上線碰到可跟自己盟友組隊練功。(B-2-4)

5. 為遊戲動干戈

遊戲的紛爭時常可見的，最常為了遊戲的裝備、武器、虛擬幣值等發生誤會或問題。只要牽扯利益上的糾紛最為嚴重，與現實社會的現象無異。例如：

³⁶ 盟友：同一個組織內的遊戲朋友。

³⁷ 聯盟：以 2 個以上之血盟相互結盟成為一個大組織，稱為聯盟。

³⁸ 轉職：遊戲中多半有職業性，例如：戰士、法師、弓箭手。轉職即是從此職業轉換成另依種職業，可能是進階，也可能是完全換成另一種職業。

個人的情緒是不會在意在遊戲上出現，會因為遊戲的關係而生氣。有一次跟我弟弟，因為生氣嚴重到我跟我弟吵架，因為他把我的收集者³⁹的武器賣掉，我是搞不懂他既有錢、又有好的武器，武器是遊戲最主要的，為什麼要賣掉!!他也練功衝等 2-3 天，沒睡覺，不知道我打到 C 武捲⁴⁰，心理很不高興想唸他，越溝通越不高興，就吵架!! (B-2-5)

基本上都是人在追求一種娛樂生活的方式。網路遊戲影響了他們，不如說是社會價值觀影響了他們。小朋友可以為了在虛擬世界跟對方 PK 打輸了就約出來真人 PK。不是所謂的珍貴，而是其實那本來都是虛擬的東西。以前我小的時候，我也挺在意那些東西。但是隨著我身在遊戲業，過了這些時間之後，我覺得那些虛擬的東西對我來說其實沒有什麼意義。(H-7-3)

之後上線也是”安”一個又去跟怪纏綿去了。所以當時等級僅次於會長而已。後來遊戲改版後，多了公會戰的內容之後，只要一上線，就沒時間跟怪搞曖昧了，公會戰戰火如塗。(K-4-6)

所以漸漸的公會戰 參加的人越來越少(裝備噴到連怪都沒辦法照顧了誰還想去)當時感慨的是往往就是有人不守規則。為什麼要把公會戰的火，在非公會戰時延燒呢?搞的很多人因好裝備沒了而跳遊戲。我想這可能是少部分玩家的病態，在任何遊戲都會出現的。之後玩家只剩老玩家而已。(K-4-8)

³⁹ 收集者：某遊戲的角色特性名稱，主要以賺虛擬幣值的角色。

⁴⁰ C 武捲：可增加武器的攻擊力或性能的虛擬物品。

在現實的狀況也有因為昔日是好兄弟相稱，如今卻因為線上遊戲而產生磨擦，導致其中一位休學。虛擬的世界的影響力卻如此廣大。

(三) 休閒活動

第二階段玩家的休閒活動，幾乎以線上遊戲作為打發時間的活動，所以生活的重心是遊戲為主。不僅減少與生活各項事務的交集，並花費大量時間在遊戲裡。例如：

1. 遊戲是唯一

剛開始是休閒，逐漸越來越迷，之後變成唯一的休閒。(B-3-2)

玩線上遊戲。(E-3-1)

大約到 3-4 個月就熟悉遊戲，迷的狀況一直加重，我玩的時間超過一年多。假日都運動有上班就看電視，布袋戲或租片子看。(B-3-3)

持續三年時間吧！時間，幾乎假日，如果沒有戶外活動，或是一般的社交活動的話，幾乎都在線上。(J-1-1)

以 OLG 為重！除非不能玩 OLG 才會看漫畫。朋友約出去如果能玩就會推掉。(F-3-4)

休閒活動完全停擺以打電腦電動為必要的休閒活動。(I-3-1)

運動方面 1 個月差不多變 1 次或 2 次。(K-3-5)

時間不一定(笑)。因為我本身不是很喜歡唸書，所以有時候翹課也是在家玩遊戲或是跟朋友在外面鬼混。(H-3-3)

仍有玩家休閒生活未受到大的改變的狀況，依照自己的想要的生活安排。例如：

線上是線上！現實是現實！一樣都是固定的時候聚會或玩，不會因為線上遊戲而沒有現實的休閒活動。

(G-4-7)

(四) 遊戲體驗與影響

1. 對現實生活事情態度開始敷衍

玩家沉浸一段遊戲後，由於心思都在遊戲裡，並積極讓自己在遊戲的目標達成，對於生活的事件產生敷衍態度以期待能趕快上線。例如：

一樣都是自我進修時間變少。一直以來我非常注重自己的進修時間。(D-1-3)

個性上變得比較不積極！做事情比較會用應付心態。比如學校交給我一樣任務，比如作學校網頁。總之我的心情不會沮喪或焦慮只是覺得自己很不踏實。

(D-4-5)

2. 遊戲佔據我的心！

無法上網的日子令人難耐，猶如上癮般，不能控制自己想上線的心情。例如：

其實說上課大部分在聊天，聊的還是線上遊戲；上班想的也是回家玩電腦聊即時通；大部分的時間都離不開電腦；電視、電腦、音樂。(C-3-3)

3. 遊戲的成就感與挑戰

遊戲附有重複性、重新開始的特性等。並具有挑戰的特質，讓玩家體驗到成就感的機會，更肯定自己的自信。例如：

向來玩遊戲只玩TOP的我，在醫院無法配合大家一起當然是會有很大的影響，也是因為自己是重要人物所以心中始終掛念無法放下。(F-6-8)

一個挑戰吧！因為...很難練上去，比工作還「一」⁴¹。因為每一次升級又是一個新的開始，一切又重頭來過。（G-4-2）

每一次升級後 ESP⁴²，每一次升級以後經驗又是從 0 開始，而且遊戲的設定就是有互相配合的，妳想要什麼東西要有另一種職業下去搭配。（G-4-8）

通常人會著迷就是因為成就感以及未完成感，大家玩線上遊戲總是會看著經驗值條，心想著這次玩到升級就下線好了，就這樣習慣了遊戲的感覺。（F-6-9）

4. 可玩耍別人又不用負責

玩家在虛擬角色中彼此是可以互相使用人物攻擊、打招呼等動作。如此，增加角色的趣味與真實性。例如：

就遊戲呀打他！他會還手，還會罵你。哈！（K-4-4）

（五）參與遊戲時間

「網路成癮」的主要衡量標準為上線時間的多寡，來判定玩家是否患上所謂「網路成癮」症。當玩家進入此階段後，上線的時間非常驚人。像國中生以玩網路遊戲為主，每次使用時數在 2-3 小時內，每週平均玩遊戲 10.5 小時，而休閒娛樂則是使用電玩遊戲的主要因素（馮嘉玉，2003）。因此則有相關報導有些玩家連玩三天暴斃現象等。有些因為遊戲設計活動關係，玩家寧願翹課不睡覺，為了趕上遊戲舉辦的活動。例如某款遊戲設計「黃金 72 小時」，意思為在 72 小時內能獲

⁴¹ 「一」：硬稱，很難的意思。

⁴² ESP：所謂的經驗值。數字的多寡代表此階段等級%，滿 100%即可升上一級。

得雙倍的經驗值。使玩家卯足了勁，日以繼夜的把握良好時機。例如：

1. 黃金暴肝團

最久喔！？應該有10個小時以上吧！網咖8小時，回家繼續打拼！（C-5-1）

2章有時會『暴肝』。那時由於已經在工作了，晚上時間比較充裕。所以大概玩從下午4點到晚上12點。（D-5-3）

最長都沒休息紀錄72小時阿！（E-5-3）在大二翹課72小時玩遊戲。（E-4-4）

就24小時的玩阿。（G-5-2）

投入最多時間大概維持約2年。（K-5-2）

2. 生活不規律

我玩的太過沉迷，常常玩到日夜顛倒，這種情況持續2~3年。（I-1-1）

假日的時候，曾經一整天在線上，最長的時間，從上午8點至晚上12點，扣除三餐和上廁所午休的時間，該也有13~14個小時吧。（J-5-1）

四、進入第三階段的相關因素

玩家的參與歷程因為參與動機以及吸引因素，而繼續參與線上遊戲。但也因為某些因素或影響，使玩家對遊戲的看法開始轉變。這些相關因素因人而異，但卻開始產生相同的狀況，例如不再熱衷遊戲或停止遊戲參與。

（一）成就感的不滿足產生退意

遊戲過程無法滿足自己的成就感，而減退對遊戲的興

趣。例如：

現在大部分遊戲注重團隊，一人練功練的等級有限，一卡等⁴³誰都不會想玩。假如說遊戲有設定幾級才可以學技能，或者穿裝備，每天上線看到自己的人物都是一樣沒長進，久了就漸漸會沒有感覺想繼續玩。
(C-4-6)

我們打贏了對方而成為城主，可是向來懶散於領導的我，自然沒興趣當啥會長或是盟主⁴⁴，是身邊有許多的忠實追隨我的朋友，為了不辜負自己的強悍以及為了自身的理念，我很順利了成為當時伺服器第一個B頂全套的闇騎士⁴⁵也成為當時全伺服器的光環注意的人物。一開始覺得很爽，可是登上頂峰的代價就是空虛，因為當你已經到達頂端的時候你嘗試想往上看卻看不到什麼，只是看著礙於遊戲更新的速度，而強迫自己因為無法再度自我提升。而眼睜睜的看著自己被當時眼中所判定的雜碎而追上，當下決定不玩了也不知道從何時開始，衍伸了一句「把時間還給現實」這句話，現在已經成為我自我清醒也是提醒別人的一句名言。(F-7-2)

(二) 生活無趣只好繼續參與遊戲。例如：

許多玩家對自己的生活感到平淡，希望能藉由參與線上遊戲獲得樂趣。雖然玩家覺得遊戲不能完全滿足自己需求，但

⁴³ 卡等：在遊戲中的等級無法很快的升上去。例如 1~40 級所花的時間 1 天可完成 40~41 級，也是一天才能完成。所以等級越高越難升上去稱「卡等」。也就是說，等級被好像被卡住了升不上去。

⁴⁴ 盟主：成為所謂工會組織的領導者。

⁴⁵ B 頂全套的闇騎士：某款遊戲的角色（闇騎士）屬性與裝備的等級名稱（B 頂全套）。

至少可以打發時間。因此則繼續參與線上遊戲，作為平時的休閒活動。

總比沒事情做的時候不知道要做啥的好或者沒地方去的時候就是上線囉！（G-6-6）

（三）人際滿足的追求

在線上遊戲的人際互動是很重要也是有趣的一環。所以許多玩家因為遊戲上的朋友或者愛情，常影響玩家投入遊戲的時間或精神。例如：

直到大二上遇到一個很好朋友，是一個愛戀已久卻無法追到的女生。知道他有在玩某個遊戲當下決定陪他一起玩。當然以我的遊戲態度很快的又到了頂峰。當時一次上課在發呆，突然從我腦中冒出一句“我是不是又著迷了？”當下回寢室把所有的資產都給朋友，帳號砍了⁴⁶再把時間還給現實。（F-6-4）

認識很多朋友！得到一些很讚的朋友！！失去過一個女朋友！！（C-4-3）

不能說是因為遊戲的魅力，該說是因為遊戲而能和人產生更多的互動，藉著的遊戲可以認識形形色色的人，而能有志同道合甚至是自己心儀的人，能夠一起遊戲，產生共同的話題，建立友誼。這些才是讓人留連忘返的主要原因。遊戲一開始吸引人，但遊戲只是一個平台，而人和人之間才是最讓人心動的。（J-4-3）

⁴⁶ 帳號砍了：將自己遊戲帳號刪除，此帳號所有資料即完全消除。

(四) 遊戲公司的名氣

遊戲公司的名氣與遊戲設計模式，影響玩家參與的考量因素。例如：

直到現在WOW (魔獸世界)⁴⁷我決定再讓自己瘋一次。因為這間遊戲製作商暴雪娛樂公司，這間公司只要是曾經玩過其它遊戲的人，都會因此著迷決定再去玩它的遊戲，相對的這也是魔獸世界一開始就比其他遊戲成功的地方。設計並不是你長時間進行遊戲就可以增加你的強悍，高階的副本⁴⁸都是一個星期只能刷⁴⁹一次，變成我一個星期中只需要必要的兩次上線其他的時間我可以省下來。(F-6-1)

以上的相關要素影響玩家在進入第三階段的參與行為。每位玩家的影響因素不同，但卻因為長期涉入遊戲，玩家參與遊戲的歷程發展。其要素有生活型態改變、人際關係的影響等，為了適應現實人生或者長久的參與的影響。開始出現減少上線時間或生理、心理感到疲憊倦怠。

⁴⁷ WOW (魔獸世界)：為一款線上遊戲名稱。

⁴⁸ 高階的副本：暴雪公司設計稱為副本的東西，就是將遊戲的某些較多怪物的區域，設計成只要組成隊伍後，進入這個”副本”就會進入專屬這個隊伍的關卡，其他非此隊伍的隊員無法進入，可以算是完全的小隊關卡。而高階副本就是提供給大團隊，挑戰十分強力的B O S S，普通副本是在隊伍解散成立新的隊伍後，就變成一個全新給新隊伍的專屬副本。高階副本是只要你在那邊成功擊殺B O S S後，你的人物會紀錄再那個地方約一個星期，因為高階副本都很大，較難一次就攻略完畢，所以提供給玩家可以多次進行挑戰。

⁴⁹ 刷：這個詞是來自大陸。台灣玩家稱之為洗：洗錢：洗裝備。就是透過輕鬆的手段可以重複取得，這過程稱之：洗或刷。

表 4-2 玩家參與線上遊戲歷程第二階段行為表現

行為 面向	主題	行為表現
生活 型態	幾乎都在線上	24 小時玩遊戲邊吃邊玩、生活作息、日夜顛倒、糜爛。
	因為遊戲生活作息變「規律」	每天準時回家！ 上課、下課、上班、玩電腦！
	在病床忘不了「遊戲世界的一切」	在醫院中，沒辦法玩遊戲覺得很苦悶，心中想的都還是遊戲。
人際 關係	遊戲儲值的影響	出去儲值會碰到認識的玩家聊天或者討論遊戲。
	現實與虛擬的友情劃分	常與遊戲的朋友一起玩。現實朋友少接觸。
	異性交流的開始	認識了乾妹妹還有一個婆
	處理遊戲上的人際互動	照自己的經驗跟人際關係來處理盟裡的人事物
	為遊戲動干戈	在虛擬世界打輸就真人 PK。
休閒 活動	遊戲是唯一	迷的狀況一直加重
		幾乎都在線上
		休閒活動停擺以玩遊戲為主
遊戲 體驗 與影 響	對現實生活事情態度開始敷衍	個性上變得比較不積極！做事情會用應付心態面對。
	遊戲佔據我的心	想的也是回家玩電腦聊即時通
	成就感與挑戰	一個挑戰吧！
	耍別人不用負責	就遊戲呀打他！
參與 時間	黃金暴肝團	整天在遊戲上
	生活不規律	日夜顛倒

資料來源：本研究整理

五、第三階段『減弱期』

(一) 生活型態

生活都以遊戲為重心的玩家，常不太能適應其他休閒方

式。而長期玩遊戲的生活狀況，讓玩家身心靈感到疲憊。目前加上個人電腦普及，玩家在家玩遊戲的現象很多。因為如此，玩家的生活作息更加沒有規律，但卻獲得參與休閒活動的便利性。也花費相當多的時間參與，使得身體勞累、精神狀況不好。所以玩家開始會調整生活作息，讓自己擁有多餘精神應付現實生活的一切。進入比較穩定的生活狀態，或比較規率的生活。例如：

玩到現在有一點累，不知道自己在玩什麼，就很無聊一直掛網。我是最近沒有工作才會這樣玩。也是會看布袋戲、電視、影片，因為是在沒有工作狀態時間下，

因為若是一個上班族不可能都在這個時間上面。

(B-3-4)

作息跟飲食都不正常，我都很固定白天上線，晚上睡覺。在家組了2台電腦都是玩 game 或看 DVD。之前在網咖上網消費節制性比較好。(B-1-3)

在家比較節制。在網咖的生活作息都在網咖吃飯，因為比較方便，去網咖時間都不一定，有事情處理還是會以事情為優先。(B-1-4)

玩餓了就吃。玩累了就睡阿！就這樣。沒有固定形式完全看我心情。(E-1-4)

一直玩沒團跟⁵⁰聊天或睡覺吃，沒有一定過糜爛的生活。(E-1-5)

用餐看心情，看是否需要，如果父母不在就邊玩邊吃，父母在，吃玩再玩。(F-1-5)

⁵⁰ 「沒團跟」：遊戲中透過多位玩家共同組隊參與遊戲設計。而此玩家意指沒有找到團隊能共同去打怪。

睡眠，看身體狀況，想睡的時候就去睡，睡夠再起床。如果隔天有課程就會自己去斟酌，雖然一樣是不穩定的生活作息，但是比較能自我控制。(F-1-6)

改變也是短暫的1、2天阿，之後還是都照正常的生活作息。(G-1-3)

遊戲目前是生活的一部分在玩囉！(G-1-4)

(二) 人際關係

玩家與線上的網友交流很長的互動後，透過遊戲的關係讓玩家彼此間更加親近。友誼比現實朋友還要信任與親密，但也有相反的狀況。

1. 虛擬朋友轉變為現實朋友般的親近

現實與虛擬間也是一線之隔，雖然很多互不見面，但是彼此信任感非常深厚。有些是共同參與遊戲的朋友，往往因為有人退出遊戲，大家覺得無趣而離開。

現實朋友主要有現實面的關係、差異性或重要性。也是要看聯絡的程度，像我跟小A(另一位玩家住在同一地方的網咖朋友)也是玩遊戲認識慢慢變成現實上的朋友，也不一定是遊戲上的朋友會變成現實的朋友。(B-2-3)

只有乾妹妹在現實有連絡，(她是台灣人嗎?呵呵)呵呵...應該。妹妹的角色有在我的血盟⁵¹裡面他在桃園或中壢，談到她好久沒有跟他連絡了，改天打給他連絡

⁵¹ 血盟：血盟同比公會，只是遊戲越來將玩家與玩家間創造一個互動的環境，讓玩家跟玩家間有更密切的團體活動。論字面上意思是：血之盟約，也就是發誓生死不分離的意思，所以才團結一起，這樣的團體被稱之為"血盟"。

看看。(B-2-7)

現實上以前的那些同學，沒有一起進行遊戲的人，當然會疏遠些，頂多上課聊天，下課都是跟戰友一起玩樂，雖然有時候會因為遊戲中的利益，而出現小爭執。不過通常都會讓步，所以並沒有很大的影響，透過遊戲來認識各式各樣的人我覺得不錯，只是不要太亂就好。

(F-2-2)

天II是我朋友先玩我才玩的，之後就剩下我一個在玩了。(G-2-1)

朋友是因為認識的人大部分都是因為線上遊戲認識的，所以才會停留在網路遊戲上面。(G-2-2)

普通時間大部分的人都是在工作，比較沒有時間外出。當然有些在遊戲上的朋友就成為聊天打屁的對象了。(G-2-5)

其實蠻難去詳細的評估，可能新增了一些新的朋友，也可能和原有的朋友找到了生活的話題，但可能也影響了健康，但仔細想想，該說是弊大於利吧！(J-2-1)

常常沒去學校一些同學都不認識。(I-2-2)

2. 無受到影響的人際關係

玩家對於自己的人際關係並未覺得受到影響，而且能劃分清楚虛擬與現實的人際互動。透過觀察與訪談發現，這些玩家大多是已經參與過很多遊戲。所以，在人際互動上的關係懂得如何處理與面對。例如：

不一定在電腦前面就會這樣，朋友連絡就會出去見面。歸類為遊戲上的朋友，有分成遊戲上的朋友會找就是找同一家網咖一起玩遊戲。(B-2-1)

沒有！影響到人際關係。(E-2-2)

跟朋友、同學之間互動的情形跟平常一樣。(E-2-3)

人際關係跟還沒玩遊戲之前沒改變阿！(G-2-3)

人際關係不會受到影響就跟現實環境差不多。

(K-2-2)

有好有壞！接觸的層面不同，當進行網路遊戲的時候，常常會認識各式各樣的人，不同年齡層的人也會有所接觸到，自己更加小心。(F-2-1)

(三) 休閒活動

玩家長久的接觸遊戲，第三階段對於遊戲進入疲乏狀態。對於遊戲的熱衷程度減弱，並且開始減少遊戲的參與，反而對之前的休閒活動開始產生興趣與參與。例如：

之前是每個禮拜出去，玩了之後大概是1~3個禮拜。假日的話就外出走走，不一定會一直玩電腦。(C-3-2)

所以現在遊戲對我來說是生活可有可無的休閒娛樂。(D-3-2)

OLG 為重除非不能玩 OLG 才會看漫畫。朋友約出去如果能玩就會推掉。(F-3-4)

現在對線上遊戲的態度是持著保留的態度，畢竟已經不像從前有太多空白的時間，可以每天黏著在遊戲內，但是遊戲仍然是我的愛好，現在的休閒時間有部分都是在進行單機遊戲的娛樂例如:Ps2 與 xbox 360。

(H-3-4)

(四) 遊戲體驗與影響

到此階段的玩家似乎經歷一場長久的故事，對於遊戲的體驗比起剛接觸遊戲的感覺不同。很多正向與負向的改變，

在每位玩家身上可見。

1. 感覺疲憊與消極的人生觀

跟人工作一樣，倦怠、空虛、瓶頸...，一年多了變沒有什麼感覺，玩遊戲不一定要說怎樣好玩就好。(B-4-1)

比較消沉，整個心都會放在遊戲上，加上沒有工作，沒有目標，沉迷在遊戲上，一直想上網。(B-4-2)

上線也不知道做啥！只是在那邊晃晃。(F-4-6)

2. 遊戲的好處

這最好好處就是學會打字。(B-4-4)

無聊打發時間！(D-3-1)

這算是整個遊戲歷程中，有最大改變的東西，以前一開始玩的時候是國中、高中，當時都是伸手跟家裡要錢，有時候能透過遊戲賺取些小錢，感覺是非常好的，可是相對比較過所花的時間跟遊戲金錢兌換台幣數，是很划不來的。可是個人當時是把他歸類在休閒中的附加價值，所以當時很強調不要買遊戲幣、不要買帳號等等的堅持。甚至看到那些進行交易的人會有所鄙視，認為說玩不起就別玩，幹嘛用台幣很不公平。(F-4-4)

3. 虛擬現實的遊戲社會

遊戲猶如現實社會一樣，有真心誠意及虛情假意的朋友。

在這個遊戲等高就是一切！(C-4-4)

線上遊戲不可能一人單獨玩，這樣很快就膩了。
(C-4-5)

線上的通通都是酒肉朋友，當你跟他們說：「操~我媽好煩！」整天唸。他們總是只會跟你說：「別鳥他啦！」我媽也都是這樣煩死人了。當現實認識有共同玩

遊戲的朋友，或許還會在加問你一句，『要不要一起去XX玩阿？我請客等等的。』。(F-2-3)

4. 具有自我控制能力

參與線上遊戲年資較長者或參與過許多遊戲款項的玩家，對於遊戲的涉入程度比較能掌控。主要對遊戲的體驗，不再像剛接觸時那麼刺激新鮮。加上對遊戲的倦怠，或者每次都是練功、聊天等重複性的行為，讓玩家感到無趣。對現實生活開始比較重視與關心。例如：

自己也對於自己的著迷等等比較有深刻些的體悟，所以才決定玩WOW。對於從小玩到大的我，他所推出的網路遊戲是不可能不吸引我的。然而，自己能比較控制自己的著迷等等。之後，就比較敢嘗試，因為再決定玩的當時，就已經下決定如果著迷就會立刻賣了，雖然我現在也是玩的很著迷，可是如果有遇到與現實相衝突的時候，我會以現實為主。(F-6-5)

也有玩家對遊戲的熱忱不減，這與玩家對遊戲的體驗定義不同。例如：

現在對於線上遊戲的熱衷度有一樣吧！(G-4-9)

(五) 參與遊戲時間

玩家此階段對參與遊戲時間開始減少許多，上述的相關因素影響逐漸對生活注重。但生活上遇到不愉快的事情時，也會以遊戲方式排解或當作休閒活動。例如：

現在一天 2-3 小時還好。(D-5-4)

現在阿！看老師不爽也會。教的太濫阿不想聽。就翹課回家玩。(E-5-5)

放假阿。(E-5-4)

現在比較少花大量時間在遊戲內了。從前因為遊戲少，玩家也少，玩家與玩家之間很容易建立族群性，並且玩家與玩家之間的性質較單純，現在由於遊戲變多了，玩家也變多了，感覺玩得不開心，並且現在遊戲裡存在著許多問題。(H-7-1)

表4-3 玩家參與線上遊戲歷程第三階段行為表現

行為 面向	主題	行為表現
生活 型態	進入穩定及規律的生活狀態	玩到現在有點累不知道玩什麼
		生活作息不穩定但能自我控制
		遊戲目前是生活的一部分
人際 關係	虛擬朋友轉變為現實朋友	透過遊戲來認識各式各樣的人 遊戲朋友成為聊天打屁的對象 朋友連絡就會出去見面。
	無受到影響的人際關係	沒有！影響到人際關係。
		跟朋友、同學之間互動的情形跟平常一樣。
		人際關係跟還沒玩遊戲之前沒改變阿！
休閒 活動	對遊戲熱衷程度減弱並且開始減少遊戲的參與	不一定會一直玩電腦 現在遊戲對我來說是生活可有可無的休閒娛樂。
遊戲 體驗 與影 響	感覺疲憊與消極的人生觀	跟工作一樣倦怠、空虛、瓶頸。 沒有目標整個心都會放在遊戲
	遊戲的好處	學會打字！無聊打發時間！ 透過遊戲賺取些小錢
	虛擬遊戲社會	遊戲猶如現實社會。
	有自我控制能力	與現實相衝突時會以現實為主
參與 時間	參與時間開始減少許多	現在一天 2-3 小時 現在比較少花大量時間在遊戲

資料來源：本研究整理

六、第四階段『反省期』：玩家離開遊戲因素與自我反省因素

(一) 自我反省階段

從網路上發現一篇文章，是個經歷過一段線上遊戲歷程的玩家，所道出最深的省思與現象：

線上遊戲是在「吸毒」！其實我幾個月前也在玩這種免費的遊戲。剛開始我媽和我爸都說我沉迷，我跟一般的玩家一樣。都覺得他們真的「有~夠~煩!」。後來這種遊戲讓我漸漸地陷入黑暗。我才真正的體會到再玩下去...我就不用活了！

我知道發表這種文章只是廢話！因為當你沉迷在其中的時候，根本不覺得自己在浪費時間。反而覺得那些正常人真是太天真，不知道什麼叫做「真正的樂趣」！可是只要換個角度去想，一個月吧..不..一個禮拜也夠。慢慢的去發現比「線上遊戲」還要更有趣的地方。等到你整個人醒過來的時候，你才會領悟到...『我浪費了好多時間』。沉迷在不現實的世界裡只是種麻痺。得到再多的寶物又怎樣了；過完一個了不起的任務又怎樣了。現實的你有變的更好嗎？那根本不是夢想只是浪費而已！

人生中的快樂不是單純的麻醉，等到你將自己灌飽了迷湯，回頭看看原來的自己，『好空虛!』什麼都沒有了。而再看看你身邊那些找到自己真正夢想，而不斷往那裡去努力的人，他們有了好多好多，他們已經找到了自己該走的路，並且不斷的將那條路越開越長。然後自己就像迷失方向一樣，不知道要做什麼...

希望看到這篇文章的朋友們，可以重新的找回自我！

一個正在尋找夢想的人留 August 27,2006

從一個正在尋找夢想的人所留的想法，貼切地訴說出經歷遊戲的過程後，對遊戲萌生退意，因此離開了遊戲世界。在心裡覺得「花這麼多的時間為了是什麼?」。因此，受訪的玩家們，若已經經歷過三個階段後，多數與該位玩家有相同的反省意念。

1.缺點比優點多—網路的虛假已看破

玩家對於長久參與遊戲的行為，自己覺得似乎弊多於利。影響了健康也與朋友情感疏離，也讓生活非常不正常。例如：

原本不會玩，因特殊問題，我不會打字，算電動遊戲白癡。這種算聲色的遊戲以我到現在感覺弊多於利。
(B-7-1)

算意志上比較消極，而且玩這個遊戲心思都在遊戲上，正常生活變比較不正常。(B-7-2)

玩久了就會覺得，這只是個遊戲，好玩就好，不要放太多時間在遊戲上。(C-7-1)

真的是浪費時間呀！所以後來玩線上遊戲的心態就一直往著“只是遊戲而已”不想再花太多時間去投入。
(K-7-1)

投入的心力，一夕之間就化為烏有。在遊戲公司的立場均以利益為考量，那時的想法就是：再多麼努力的成果都不是自己所能擁有的，那之前幹嘛那麼投入呢？所以往後玩遊戲的心態就比較以消遣為先，比較不會那麼在意遊戲中的等級與寶物。(K-7-2)

當隨著時間年齡的成長會感覺說，把時間砸在這裡

是最浪費的畢竟時間就是金錢就算是要繼續玩，買幣會不會划算的多。例如在遊戲中玩遊戲一整天，頂多賺個200金⁵²，並且還是很努力才有可能，若是當現實有了工作賺錢能力，日入一千，折合遊戲1000金幣，當遊戲已經到達了頂端的時候，不再是需要靠等級等等的。而適用純粹的時間去換取成就，如果這成就是可以用其他來換取的，那我會嘗試去留住時間。例如我前陣子有幾天去工作幫忙賺了六千多拿4000去買幣4000金，絕對不是我短暫時間能賺的到的。然而雖然減少了那種自己賺錢的樂趣可是對我而言在玩魔獸最重要的不是錢，錢只是一種輔助。然而，當玩天堂的時候曾經跟朋友共玩一個帳號他花台幣去買了裝備，可是這樣的行為卻讓我失去了遊戲興致，因為在往上的階層所需要投注的時間實在是比例不合了。現在我認為把時間還給現實這是最重要的。（F-7-6）

毒品現在可能用於醫學使用，可是不同的人，確有不同的用法，我可以從遊戲生涯學到東西，並不代表每個人都可以在遊戲中學到東西，例如我看漫畫也從漫畫中學到很多價值觀跟處世的態度，可是並不盡然所有的人都有辦法得到如此的體驗。（F-4-11）

然而我是走到TOP的人，才能知道走到TOP後的空虛，那些還是慢慢的走著腳步在遊戲的迷宮中，還找不到出口的人是什麼都學不到的。如果為了要學這些東西

⁵² 200「金」：這是魔獸世界的金錢代號，他們最低幣值是銅，100銅=1銀 100銀=1金 金是遊戲中最大的幣值。

而花費六七年的時間，這代價未免太大了。(F-4-12)

網路畢竟是虛擬的，它不代表你的現實生活，在遊戲上面你可能是最強的，但是你還是需要回到現實的生活面，所以也是有該適可而止的時候。(E-7-1)

在我小的時候那是非常的不可思議的，人的價值觀改變了，才會對事物的看法也改變了。其實我也不太能夠明白，小朋友為了線上的虛擬道具，可以互相拿刀來互砍對我來說這是非常難以想像的。(H-4-5)

對我來說遊戲世界裡面的人，反映了另外一種人性的表現，也因為隔著網路，所以對自我也有一種保護。可以隨心所欲的扮演著你想要扮演的角色，你可以是一個英雄也可以是一個狗熊，甚至是你喜歡當一個網路小白(笑)。(H-4-3)

不過對我來說現在的網路遊戲的社群能力，其實我倒覺得挺薄弱的加上社會價值觀的改變，人跟人之間的牆越來越深吧！(H-4-4)

沈迷過的階段是在練功的過程中有所成長跟幸運的打到好裝備讓人想沈迷下去.....正所謂的成就感吧！當時心頭突然閃了一句"之前投入那久到底是為了什麼"?(K-7-4)

想多充實自己的專業技能沒玩的心情吧！如果不沈迷的話倒無所謂。(K-7-3)

2. 人際關係的冷暖

因為同儕的因素，影響玩家對於遊戲的看法與熱忱態度。如有些玩家約現實的朋友或同學參與同一遊戲款項，由於朋友相繼離開遊戲，讓玩家也開始不想參與遊戲，並感到

遊戲的無趣。

自己一個無聊阿，那我不如去玩單機遊戲幹麻付錢。我約別人玩的。所以跟朋友玩！（E-2-1）

這個遊戲有沒有值得你花錢去玩阿！有的話就花錢阿！（E-7-1）

人情冷暖！很明顯...。當你強的時候自然有人會給你好處。當你落魄的時候反而沒人耍理你。（C-7-4）

長時間玩，對身體不好，而且有時候會覺得跟朋友比較疏遠了。（C-7-2）

3. 遊戲是休閒的一種方式

一種打發時間的功用吧！空閒時間也不是說很多，就是有時候放假懶的出門就會上線聊天、吃王⁵³。（C-6-4）

短暫紓解吧，治標不治本！（D-7-1）

4. 把時間還給現實！

「把時間還給現實」這句話，現在已經成為我自我清醒也是提醒別人的一句名言。（F-7-3）

線上遊戲像是一種毒藥。很容易上癮別輕易嘗試更別活在那種虛幻中，時間該還給現實。（F-7-4）

5. 生活穩定與規律、自我控制強

我曾經離開遊戲半年多！莫名其妙又回來了。（D-7-2）

現在我的生活很穩定，愛情麵包兼顧。遊戲對我來

⁵³吃王：遊戲中為了增加玩家的樂趣與挑戰，會增設許多遊戲中頭目級的角色，因為高難度，所以會給予較豐富的獎勵，會引起許多人前來挑戰的，然則擊殺頭目這個過程在遊戲中稱之"吃王"

說影響。我已經比較能克制自己想玩的衝動。(D-7-3)

基本上我是個能控制心情的人，上線的時間我會依照現實重要程度去安排。我依然是個很愛玩的人，但是我不是因為沉迷而玩，而是純粹的興趣嗜好愛玩而玩。然而這些都必須建立在以現實為主。(F-7-4)

不會再為了線上遊戲去廢寢忘食、學業荒廢、朋友邀約拒絕、遊戲為主、不會再這樣了。我想當我要立刻不玩應該也是沒問題的。(F-7-5)

在現實生活中，做人都需要謹守本份，可能受限於個人的能力、財力或是膽識等等，並無法真的能做出什麼超脫社會規範的行為，但在遊戲中，可以憑著自己的努力，去體驗自己理想的生活，但卻少了許多的危險，也更能滿足自己的夢想。(J-7-1)

(二) 離開遊戲的因素

玩家到歷經三個階段後，因為許多朋友不玩、遊戲的紛爭、對遊戲產生倦怠、在遊戲無法獲得成就感等諸多因素。造成玩家離開遊戲參與，重新面對自己的生活。例如：

1. 好友退出江湖

都是我帶他們去玩(遊戲)的，不是我選擇的。(E-2-4)
所以大部分都一起走(離開遊戲)(E-2-5)，以現實朋友居多吧！因為自己一個玩遊戲會無聊。(E-4-8)了無生趣！(E-4-6)

換遊戲是因為朋友換遊戲了咩！(E-4-5)

畢竟是遊戲認識的朋友，絕對只有酒肉朋友。真正會給你良心建議的玩家少之又少，當你不想玩的時候他們會留你下來玩。你所感覺到的就是人情與溫暖，因

此留下來玩了。但是這是為你著想才叫你留下來玩的；還是為了他們自己想才叫你留下來玩的。這點很多人都搞不清楚，通常大家最在乎的都是第一批認識的朋友。
(F-2-4)

2. 強者的孤獨!

除了已經到達 TOP 失去目標漫無目的的時候，當到達 TOP 失去目標的時候就會不想玩了，也就是強者的孤獨。哈哈 (F-4-10)

興趣所致！以前我還看的到我該走的路，當我走到 TOP 邁向頂端，看不到我該往哪走的時候，應該就是結束的時候。(F-4-11)

3. 在遊戲世界與遊戲公司的紛爭

打打打..... 打到就連不是公會戰⁵⁴的時間就在非安全區⁵⁵搞非法集會，超刺激 (因為會噴裝備⁵⁶)。之後大家裝備噴的噴，被檢走的被檢走。有些人辛苦而來的裝備就這樣飛了。所以漸漸的公會戰參加的人越來越少 (裝備噴到連怪都沒辦法照顧了誰還想去) 當時感慨的是往往就是有人不守規則。為什麼要把公會戰的火，在非公會戰時延燒呢？搞的很多人因好裝備沒了而跳遊戲。我想這可能是少部份玩家的病態，在任何遊戲都會出現的。之後玩家只剩老玩家而已。(K-4-7)

新手跳進來只要加入公會後，就有可能在練功時莫

⁵⁴ 公會戰：工會與工會之間的戰爭。

⁵⁵ 非安全區：安全即為不會遭遇怪物攻擊，或者其他玩家攻擊。

⁵⁶ 噴裝備：遊戲為了對於玩家不注重遊戲中死亡的懲罰，死亡的時候，有一定的機率從身上噴落物品，可能包括身上穿著的裝備。

名其妙趴在地上。然後被烙下一句⁵⁷"誰叫你是 xx 公會的"。變成只認盟徽⁵⁸就開打，之後玩著玩著就聽說英雄即將要關閉伺服器。當時心頭突然閃了一句"之前投入那久到底是為了什麼"？(K-4-10)

被它們玩過！玩遊戲跟被遊戲玩是差不多意思。LAG⁵⁹、維修⁶⁰修不好，你付費，有點被玩的感覺⁶¹。(K-4-1)

『被遊戲玩』定義很簡單，因為遊戲而影響現實的喜怒哀樂、生活作息等等的情況。甚至你會因為遊戲而去作改變。反之，就是玩遊戲。(F-7-4)

4. 花費多

線上遊戲一個月的花費從免費到 500 左右。通常花費來看，在網咖則有上機時數的費用，一般很少一兩小時。幾乎都以"包台"方式進行。所謂包台以市面上而言是七~八小時，費用 50~100 元不等。通常網咖需要基本花費點選飲料或餐點，並禁止攜帶外食。在家裡上網平時要網路費用、電腦組裝費用(3D 遊戲的主機通常配備較高)。加上遊戲卡儲值費用，對於無經濟來源的玩家負擔較大。但有經濟來源者，則是省錢的休閒方式。例如：

長時間玩遊戲消費會很大所以就沒玩了。(F-4-1)

⁵⁷ 「烙」下一句：有嗆聲意味存在。

⁵⁸ 盟徽：用一個小張的圖檔設計一個屬於自己血盟的圖案，以提供其他玩家辨認。

⁵⁹ LAG：即為延遲的意思。又有分兩種，電腦 lag 以及網路 lag 電腦 lag 是遊戲所要求的硬體性能較高，若電腦較差的情況下，就會出現電腦處理不及，而造成延遲情形出現。而網路 LAG 則是因為封包接收過於緩慢，而造成遊戲進行出現遲緩現象。

⁶⁰ 維修：維修：伺服器的維護與修理，通常是天天，因遊戲公司而異。

⁶¹ 被玩的感覺：

當有玩網咖的時候網咖的消費當然不用說那筆錢只有『可觀』這兩個字可以形容。一次網咖包台就是一百，然而不算包台的錢，長時間玩遊戲總是會伴隨著飲食上的消費，有時時間長的時候，甚至假日一次就是包兩百都可能，這樣大大小小花費下來，一個星期可能快千，一個月就是好幾千，整年下來你在網咖也像是繳學費一樣，當我能在宿舍玩的時候，才發覺到玩網咖那段時間花的錢，實在很對不起我的父母，成績被當，他又看到你整天玩，考的已經不是好學校了，還有科目沒過，在父母眼中感覺當然差，整天唸整天煩，沉迷在遊戲中，當然會認為那些苦口婆心的話語只是一陣陣煩人惱耳的噪音。事後回頭想想常常會把那些話跟未沉迷或是未接觸遊戲的人講，畢竟出自於同年紀的人說的話，同年紀的人確有著不一樣的想法、省悟，句句話會比父母說的有用的多，也比較聽得下。(F-7-9)

5. 個人覺悟

玩家對於自己健康、學業等自身責任出現紅燈，開始思考自己參與遊戲的意義。例如：

到了大學 3 年級才覺悟是因為我想到以下幾點 (I-7-1) 身體開始變差例如冒痘痘、成績不是理想辜負爸媽的期望、每次玩遊戲時我都會想玩這個有什麼意義？所以就不碰了。

高中算是我最走入不歸路的一條。我高中讀的是私立高中，私立高中通常都會有課後輔導輔導就是到6點，可是當時因為愛玩沉迷在遊戲中跟父母說我有留在學校看書所以八九點才會回家。所以我高中生活幾乎都是在

網咖。這也是我最著迷的階段換得的後果就是考上濫學校。(F-6-7)

一個人在清醒之前，絕對不會去想到這些。是當我有了現實賺錢能力之後，才發覺比照遊戲中，我玩了一整個學期賣掉只賺了五萬，花了我多少的時間賣掉就這樣沒了。還害我國文上下學期都被當實在很嘔！也在種種因素下，就會希望是把時間還給現實。畢竟人生，是以現實為主，即使你這遊戲玩的再強再好再有成就，也必須因為遊戲公司的倒閉或是遊戲的關閉，而付諸為零，一切的努力終究是空。(F-7-8)

6. 因現實因素被迫停止

許多玩家因為現實不可抗拒之因素而導致得終止活動，諸如當兵、學業關係等。

當時一直持續是這種狀況並且我自己也開了一間網咖，但是突然收到兵單，所以一切都停止下來了。是因為在軍中幾乎沒辦法接觸到網路遊戲，並且也不可能再花大量時間玩遊戲。退伍之後的一年又回到與當兵前的生活相似。那一年內與我在當兵前的生活是一樣的。(H-1-4)

當一段時間沒接觸網路遊戲後，也就是我住院那時間，我的生活已經習慣了沒有遊戲的生活，突然又要從我生活中安插入遊戲感覺有些生疏。(F-5-1)

向來玩遊戲只玩TOP的我，在醫院無法配合大家一起。當然是會有很大的影響，也正式因為自己是重要人物所以心中始終掛念無法放下。(F-6-8)

表 4-4 玩家參與線上遊戲歷程第四階段行為表現

行為 面向	主題	行為表現
自我反省階段	缺點比優點多—網路的虛假已看破	好玩就好！真的是浪費時間呀！投入的心力一夕之間化為烏有。網路是虛擬的不代表現實生活。遊戲世界反映一種人性表現對自我也有一種保護
	人情冷暖	人情冷暖！很明顯...。有時候會覺得跟朋友比較疏遠了
	遊戲是休閒的一種方式	一種打發時間的功用吧！短暫紓解吧！
	把時間還給現實！	「把時間還給現實」是提醒別人的一句名言。線上遊戲像是一種毒藥。
	生活穩定自我控制強	生活穩定比較能克制自己純粹的興趣嗜好愛玩而玩。
離開遊戲的因素	好友退出	換遊戲是因為朋友換遊戲了咩！
	強者的孤獨！	當到達 TOP 失去目標時會不想玩看不到該往哪走時就是結束時候
	花費多	長時間玩遊戲消費大所以就沒玩
	個人覺悟	後果就是考上濫學校
	因現實因素被迫停止	突然收到兵單，所以一切都停止生活已經習慣了沒有遊戲的生活

資料來源：本研究整理

綜合上述，玩家在遊戲世界能夠找到現實生活所欠缺的需求。如權力、遊戲虛擬寶物、等級高低、人際互動等等。所以長期的沉浸遊戲，讓許多玩家開始醒思這段毫無忌憚的遊戲歷程。主要是遊戲設計不周全，讓不肖玩以非法遊戲程式在遊戲中獲利，使得多數玩家感到不公。加上遊戲公司無法杜絕防範之下，玩家認為所追求的卓越感、成就感等等。

已經沒有追求的價值漸漸退出遊戲。玩家也會因為反省自己花費太多時間在遊戲中，導致現實生活的工作表現、家人互動、人際關係、生活環境改變等等，諸多考量以決定離開遊戲的參與。線上遊戲參與者接觸新的線上活動後，開始進入第一階段；接觸後對於受到遊戲的吸引與影響，玩家開始花費更多時間在遊戲，則進入第二階段；長時間參與之後，玩家普遍開始反省這段日子的行為，似乎浪費時間與精神在遊戲上。因此，開始萌生退出遊戲的決心或減少上線時間，以現實生活及角色責任為重。

第四節 玩家基本背景介紹與歷程分析

本節將所受訪玩家的參與線上遊戲歷程以表陳列出，並依據本研究階段性的特色來劃分。並介紹玩家基本背景與歷程分析，讓每位玩家的整體歷程能更清楚呈現出全部面貌。

一、玩家基本背景介紹與歷程分析

(一) A 玩家

1. 玩家匿名：小仙
2. 職業：上班族；性別：男
3. 遊戲年資：2年目前持續參與線上遊戲（天堂II）。
4. 參與過的遊戲種類：天堂II（註：該玩家訪談時僅參與三天線上遊戲經驗。）
5. 訪談時間：

第一次：2005年3月20日

表 4-5 A 玩家參與線上遊戲歷程表

階段	構面	心理與行為表現構面
未參與前		生活作息：一切正常。 休閒活動：在家看電視、與朋友喝茶聊天、看電影。
	影響因素	參與線上遊戲受到吸引。
第一階段		遊戲效果很好。 能與線上朋友互動交流。
	影響因素	可以很省錢的打發時間
自省階段		當時才感覺天Ⅱ很像個小社會一樣，我覺得玩線上遊戲不是不好，也可以體會到一些在社會上的經驗。 就是不能夠太相信別人，在社會上要有自己的主見，這樣才能在社會上立足，也就不會被別人吃的死死的。遊戲裡的玩家，不是都在比有錢比裝備武器比等級嗎。

資料來源：本研究整理

(二) B 玩家

1. 玩家匿名：SK2
2. 職業：無業
3. 遊戲年資：3年，目前持續參與線上遊戲（天堂Ⅱ）。
4. 參與過的遊戲種類：天堂Ⅱ
5. 訪談時間：
 - 第一次：2005年04月05日
 - 第二次：2005年05月01日

表 4-6 B 玩家參與線上遊戲歷程表

構面 階段	心理與行為表現構面
未參與前	生活作息：因為目前無業所以時間很自由。 休閒活動：主要看電視、打桌球。
影響因素	因為朋友介紹才加入線上遊戲。 目前無業閒暇時間很多作為打發時間用。
第一階段	剛開始線上遊戲為休閒活動，逐漸成為唯一休閒。 3-4 個月就熟悉遊戲。
影響因素	因為無業時間自由。 與朋友互動討論線上遊戲。 擔任遊戲領導者身分
第二階段	上線最久的時間是三天都在網咖待了 75 個小時。 對遊戲比較執著。 對於在遊戲的目標沒有完成上線時間才如此長。 每天上線時間：幾乎就是 24 小時除了伺服器修。 會因為遊戲儲值或帳號的安全性到網咖。 人際關係：現實遇到認識的朋友會討論遊戲。（此人際關係並未受影響。）遊戲若舉辦盟聚聚會則前往參與。因此虛擬朋友變成現實朋友。 生活作息：生活上比較不正常。（忘記吃飯、洗澡） 開始對現實事務較消沉。 作筆記紀錄遊戲上相關資訊。
影響因素	習慣遊戲模式 遊戲爭執事情。 感到生活作息不正常。
第三階段	目前狀況：現在感到有一點累有點無聊。 作筆記紀錄遊戲上相關資訊。 經濟考量組裝兩台電腦在家
自省階段	我不會打字，算電動遊戲白吃...這種算聲色的遊戲.....以我到現在感覺弊多於利。

資料來源：本研究整理

(三) C 玩家

1. 玩家匿名：小沃
2. 職業：學生
3. 遊戲年資：3 年
4. 參與過的遊戲種類：天堂 II。
5. 訪談時間：

第一次：2005 年 04 月 23 日

第二次：2006/年 03 月 25 日

表 4-7 C 玩家參與線上遊戲歷程表

階段 \ 構面	心理與行為表現構面
未參與前	休閒活動：假日早上睡回籠覺、下午休閒時間。 生活作息：放假會出去、在家則看電視。
影響因素	朋友推薦：高一寒假開始參與線上遊戲。 線上遊戲吸引因素為畫面、人物精美。
第一階段	生活作息：受到影響 休閒活動：參與線上遊戲後僅偶爾從事原本休閒活動。
影響因素	認識很多朋友。 網戀 遊戲目標的追求
第二階段	會覺得一天沒玩就很痛苦。 在遊戲或假日開始與線上遊戲認識女孩約會。 一天花費最多時間有 18 小時。 專注遊戲因此投入相當多精神在遊戲中。
影響因素	覺得身體受到影響：眼睛度數加深。 2. 人際關係：覺得與同學越來越疏離。
第三階段	與線上女朋友分手。 減少遊戲參與及時間投入。 終止遊戲。

自省階段	玩久了就會覺得，這只是個遊戲，好玩就好，不要放太多時間在遊戲上。 遊戲對你的意義是什麼呢？可有可無。 期待 3 章是因為魔法改的很華麗，可以不玩是因為這遊戲讓我非常快樂，也非常痛苦過！怕在接觸會...
------	--

資料來源：本研究整理

(四) D 玩家

1. 玩家匿名：小凱
2. 職業：教師
3. 遊戲年資：2 年
4. 參與過的遊戲種類：天堂 II
5. 訪談時間：

第一次：2006 年 2 月 10 日

表 4-8 D 玩家參與線上遊戲歷程表

階段 \ 構面	心理與行為表現構面
未參與前	生活作息 休閒活動；鋼琴練習；假日常與朋友出去。 常與朋友用餐 個人閱讀時間 正常上下課
影響因素	弟弟有參與發現蠻好玩則參與線上遊戲。 新遊戲不用儲值費。 課業壓力大作為紓解壓力方式
第一階段	花費時間較少。 感到新鮮感。 生活作息小幅改變
影響因素	線上交友方式以及互動的樂趣感到滿足
第二階段	遊戲目標的追求 上線時間明顯增加常超過一天。 對於課業學習、個性上產生敷衍態度 人際關係減少互動

影響因素	開始省思自己最重視的”進修時間”被顯著改變。 離開半年又開始參與遊戲
第三階段	參與遊戲時間不多 遊戲成為無聊打發時間之方式 生活已穩定因此遊戲對自己影響不大。
自省階段	現在我的生活很穩定，愛情麵包兼顧。所以遊戲對我來說影響只有一點點。我已經比較能克制自己想玩的衝動。

資料來源：本研究整理

(五) E 玩家

1. 玩家匿名：小辭
2. 年齡：24 歲；職業：學生
3. 遊戲年資：7 年
4. 參與過的遊戲種類：天堂 II、天堂、石器時代、魔力寶貝、激戰、龍族、亂、flyff、熱血江湖、曙光、魔獸世界、馬琪、金庸 1、金庸 2、漂流幻境、RF、風之谷、仙境傳說、希望、新絕代雙驕、飛天歷險、星願、絲路。
5. 訪談時間：
 - 第一次：2006 年 2 月 10 日
 - 第二次：2006 年 2 月 15 日

表 4-9 E 玩家參與線上遊戲歷程表

階段	構面	心理與行為表現構面
未參與前		學生阿！閒閒沒事做。
影響因素		朋友相約參與遊戲 覺得生活缺乏樂趣 現階段時間較多
第一階段		覺得線上遊戲新鮮 因為朋友增強參與動機 平時花費參與遊戲時間 3-4 小時

影響因素	能在線上認識許多朋友 作為打發時間用（寒假）
第二階段	開始不喜歡讀書，下線後會想玩遊戲 人際關係並未受改變 上線時間大幅增長，成為打發時間方式。 常翹課玩遊戲，生活作息開始不正常
影響因素	現實朋友、同學一一離開遊戲或更換遊戲種類。 自己參與感到無聊
第三階段	減少參與遊戲。
自省階段	對於遊戲觀點為：外掛多！看這個遊戲有沒有值得你花錢去玩阿！！有的話就花錢阿玩遊戲是為了交朋友、找樂趣、消磨時間。

資料來源：本研究整理

（六） F 玩家

1. 玩家匿名：小光
2. 職業：學生
3. 遊戲年齡起始：6 年，目前停止參與線上遊戲。
4. 玩過遊戲種類：石器時代、天堂、魔力寶貝、天堂 II、FLYFF、魔獸世界。
5. 訪談時間：
 - 第一次：2006 年 2 月 11 日
 - 第二次：2006 年 2 月 12 日

表 4-10 F 玩家參與線上遊戲歷程表

階段 \ 構面	心理與行為表現構面
未參與前	生活作息：夜貓子。 休閒活動：偶爾到網咖玩跟朋友一起玩"連線"遊戲（互動性較少的電腦遊戲）。 與家人、朋友互動：會幫父母作家事。 經濟來源：伸手跟家裡要錢。 其他休閒活動：

影響因素	<p>2000年接觸線上遊戲</p> <p>網路線上遊戲開始推出</p> <p>家中裝設寬頻利於長時間玩網路遊戲。</p> <p>動機：新鮮、覺得生活無樂趣。</p>
第一階段	<p>另一個世界的社會喜怒哀樂都有。</p> <p>感到"成就感"</p> <p>出現『騙術騙子的時候』對人有提防心態。</p> <p>生活作息：均在晚上上線並已影響上課讀書時間。</p> <p>體驗到遊戲的成就感、並覺得是種休閒，常想挑戰最強與挑戰自己的極限。</p> <p>剛開始上網時間約一天3-4小時。</p>
影響因素	<p>因為金錢消費太大則停止參與。</p> <p>同儕因素重新開始遊戲契機。</p> <p>某些遊戲設計由於可以符合他時間運用需求。</p> <p>因為遊戲廠商設計吸引動機。</p>
第二階段	<p>在遊戲中組成團隊以共同從事活動，使得參與時間加長。</p> <p>透過遊戲賺取遊戲金錢兌換台幣數。</p> <p>用時間去換取成就感。</p> <p>可以追求純粹的強悍，當一個萬夫莫敵的遊戲，滿足個人的成就感。</p> <p>隨時計畫遊戲上的發展規劃。</p> <p>成績退步、人際關係變壞。</p> <p>網咖的消費『可觀』。</p> <p>處於第二階段歷程時間較長。</p> <p>無法控制即時下線。</p>
影響因素	<p>現實因素的影響：車禍住院、考上不理想學校、學業被當。</p> <p>感覺登上頂峰的代價就是空虛。</p> <p>遊戲中達到頂端已進步，並被落後玩家跟上，成就感降低。</p> <p>因車禍導致生活已經習慣沒網路遊戲。</p>

第三階段	覺得現實遠重於虛擬。 朋友約現實為主。 『把時間還給現實』 可以自我控制上線或下線的能力。 身心呈現平衡狀態。 純粹的興趣嗜好愛玩而玩
自省階段	線上遊戲像是一種毒藥。別活在那種虛幻中，時間該還給現實。 學到很多價值觀跟處世的態度。 試著去阻止其他玩家不要走上這條不歸路。 感受到達到 TOP 後的空虛。 我現實跟虛擬都是個行為價值觀一致的人。 其實虛擬遊戲就跟像是另一種社會上的型態，只是你要很清楚的區分出現實跟虛擬之間的差異。
備註	該玩家是遊戲中前 5%實力的人，認為跟別人花相同時間，絕不允許自己比別人差。

資料來源：本研究整理

(七) G 玩家

1. 玩家匿名：心情
2. 職業：上班族
3. 遊戲年齡起始：5 年，目前持續參與線上遊戲
4. 玩過遊戲種類：天堂 II、金庸。
5. 訪談時間：

第一次：2006 年 03 月 28 日

第二次：2006 年 04 月 11 日

表 4-11 G 玩家參與線上遊戲歷程表

構面 階段	心理與行為表現構面
未參與前	休息時間唱歌、喝酒就是跑戶外！ 當然是工作

影響因素	透過媒體而得知線上遊戲。 朋友邀約參與遊戲。 好奇線上遊戲的魅力。
第一階段	認為”好玩”是重要的。 打發時間 可以認識很多朋友。 生活作息、休閒生活並未受到影響。
影響因素	認識朋友
第二階段	對遊戲的目標追求。 重視線上朋友 打發時間用 ”非常無聊的時候”花費最多時間在遊戲上。 生活作息僅幾天受到改變，並感到勞累。 休閒生活並未被改變。 線上朋友有時會相約出來聊天。
影響因素	幫忙家裡工作減少上線時間
第三階段	仍參與線上遊戲但花費時間變少。
自省階段	網路畢竟是虛擬的，它不代表你的現實生活，在遊戲上面妳可能是最強的，但是妳還是需要回到現實的生活面，所以也是有該 <u>適可而止</u> 的時候。

資料來源：本研究整理

(八) H 玩家

1. 玩家匿名：小吉
2. 職業：遊戲公司經理（目前已離職）
3. 遊戲年齡起始：88年至95年。
4. 玩過遊戲種類：天堂II、天堂、石器時代、魔力寶貝、激戰、龍族、亂、flyff、熱血江湖、曙光、魔獸世界、馬琪、金庸1、金庸2、漂流幻境、RF、風之谷、仙境傳說、希望、新絕代雙驕、飛天歷險、星願、絲路。
5. 訪談時間：
 - 第一次：2005年10月02日
 - 第二次：2006年03月28日

表 4-12 H 玩家參與線上遊戲歷程表

階段	構面	心理與行為表現構面
未參與前		生活作息為一般學生作息。 休閒活動參與 BBS 站、電腦遊戲與電視遊樂器的遊戲及唱歌、打撞球、保齡球。
影響因素		覺得遊戲很令他著迷。 喜歡在遊戲中與朋友互動方式。
第一階段		可以認識很多朋友 開始逐漸增加參與時間。
影響因素		人際互動的吸引。 角色的扮演。
第二階段		生活作息大改變 一天投入遊戲時間超過一天時間。
影響因素		遊戲變多玩家變多。 線上遊戲的人際關係信任感的降低。 工作環境改變。
第三階段		投入時間變少。 減少參與線上遊戲。
自省階段		其實我覺得沒什麼影響，每個時代都有每個時代不同的產物。基本上都是人在追求一種娛樂生活的方式。

資料來源：本研究整理

(九) I 玩家

1. 玩家匿名：夜精靈
2. 職業：研究生
3. 遊戲年資：8 年，目前參與線上遊戲（魔獸世界）。
4. 玩過遊戲種類：萬王之王、世紀帝國、魔獸爭霸、天堂、天堂 II、魔獸世界。
5. 訪談時間：
 - 第一次：2006 年 04 月 12 日

第二次：2006年07月20日

表 4-13 I 玩家參與線上遊戲歷程表

階段	構面	心理與行為表現構面
未參與前		學生生活
影響因素		想紓解壓力而參與遊戲。 看同學玩覺得很有趣就跟著玩。
第一階段		把妹與娛樂玩家！ 花費五小時參與遊戲。
影響因素		遊戲的樂趣
第二階段		花費更多時間參與遊戲。 生活作息受到嚴重影響。 常常翹課。
影響因素		身體開始變差例如冒痘痘。 成績不是理想，辜負爸媽的期望。 每次玩遊戲時我都會想玩這個有什麼意義？所以就不碰了。
第三階段		減少參與遊戲。
自省階段		身體健康受到影響

資料來源：本研究整理

(十) J 玩家

1. 玩家匿名：小李
2. 職業：保全業
3. 遊戲年資：5年。（目前僅參與單機網路遊戲）
4. 玩過遊戲種類：暗黑破壞神2、天堂II、英雄、天堂、天翼之鏈、RO、星願、FLYFF、魔獸、刀劍、RF、信長online、大航海online、瑪奇、三國群英傳、魔力寶貝、天外、絲路、飛天歷險、楓之谷。
5. 訪談時間：第一次：2006年4月12日

表 4-14 J 玩家參與線上遊戲歷程表

階段 \ 構面	心理與行為表現構面
未參與前	上班族
影響因素	參與動機：娛樂、消遣、有互動的遊戲 經由朋友介紹
第一階段	覺得線上遊戲有趣並具有冒險性。
影響因素	人際關係的吸引
第二階段	花費許多時間在遊戲上，假日花費更多。 人際關係：朋友有增多、和朋友也有共同話題。 覺得健康也會受到影響。
影響因素	現實工作
第三階段	仍持續參與遊戲。 投入時間則較少。 較有自制力。
自省階段	遊戲一開始吸引人，但遊戲只是一個平台，而人和人之間才是最讓人心動的。

資料來源：本研究整理

(十二) K 玩家

1. 玩家匿名：小 B

2. 年齡：24 歲；職業：學生，台南人

3. 遊戲年齡起始：88 年至 95 年（目前無參與遊戲）。

4. 玩過遊戲種類：天堂 II、天堂、石器時代、魔力寶貝、激戰、龍族、亂、flyff、熱血江湖、曙光、魔獸世界、馬琪、金庸 1、金庸 2、漂流幻境、RF、風之谷、仙境傳說、希望、新絕代雙驕、飛天歷險、星願、絲路。

5. 訪談時間：

第一次：2006 年 04 月 20 日

表 4-15 K 玩家參與線上遊戲歷程表

階段	構面	心理與行為表現構面
未參與前		休閒活動：聽音樂、唱 KTV、玩 PS2、打羽球、游泳等。
影響因素		單機遊戲玩膩想換不同類型遊戲
第一階段		人際關係的互動令他感動。 遊戲目標的追求。
影響因素		當兵時間較多作為打發時間
第二階段		維持兩年花費時間較多的時期。 僅能放假參與遊戲。 不能參與則看線上遊戲雜誌。 人際關係：偶而朋友生日才會出現。 運動習慣頻率受到改變。 遊戲目標的追求。
影響因素		遊戲上的紛爭太多，決定不想花費太多時間參與。 覺得在線上遊戲中所投入的心力，一夕之間就化為烏有。
第三階段		玩遊戲的心態以消遣為先，不會在意遊戲中的等級及寶物等等。 目前已沒有參與線上遊戲。 遊戲玩的有點膩。
自省階段		被他們玩過！LAG 維修修不好，你付費，有點被玩的感覺。

資料來源：本研究整理

二、小結

在每位玩家的歷程劃分後，發現許多相同階段特性或影響要素；另一方面也發現玩家對於遊戲追求、需求角度也不同，但是行為表現方面卻是相同。因此玩家參與遊戲歷程具有相似性的階段演變。從多位玩家的訪問過程中，也獲得許多不同角度的看法。由於研究者本身曾參與遊戲歷程，在每位玩家歷程詮述與自己亦有相同感想。對於遊戲世界的魅

力，真令人又愛又恨。玩家處於同一個遊戲情境中，隨著時間與經驗的累積，對於線上遊戲的新鮮感會降低（盧貞吟，2003）。無聊感的體驗是因為太多自由時間，以及並未利用這些時間去安排活動（陳南琦，2000）。因此，玩家通常較少從事休閒活動或無法由休閒活動獲得滿足，所以常會覺得無聊、孤獨呆滯（許義雄、陳皆榮，1992）。而個人對於經驗需求與休閒行為的體驗處於失衡的狀態，也無法獲得滿足而產生無聊的感受（陳淑湘，1998）。本研究也發現，確實許多玩家有多餘的閒暇時間或無能力安排休閒活動。也因此感到無聊，所以增強參與線上遊戲的動機。

第五章 結果分析

第一節 形成玩家參與線上遊戲歷程因素

一、玩家參與線上遊戲動機與因素

(一) 人際需求與同儕邀約共襄盛舉

1. 現實朋友的介紹：

因為同儕的鼓動，玩家常與現實朋友、同學的邀約，共同在虛擬世界延續人際互動，並擴增在遊戲的人際交流。更因為如此，對於遊戲所認識的其他玩家，還能轉變為現實的好友，交流生活經驗、遊戲體驗等。

2. 互動模式比單機版更有趣

人際互動有虛擬與現實，本研究發現玩家在線上遊戲所認識的朋友，都能成為真實的現實朋友。一般認為是在虛擬環境認識，除非真實朋友。但這只是透過網路認識更多來自不同地方的人。所以線上遊戲提供玩家較多之人際互動與合作的介面，也間接影響成癮行為（楊東震、吳政仲，2003）。

3. 網路戀情—無線來電！

- (1) 免費省錢、好玩又新鮮：目前所推出的遊戲常以免費方式提供玩家體驗。
- (2) 壓力排解的出口：玩線上遊戲對玩家有壓力排解的效果，也因此讓玩家更喜愛此種方式作為解壓。
- (3) 無聊打發時間用：多數玩家空閒時間太多，不知如何運用短暫的時間，因此無法作休閒活動的規劃。所以為了

要「打發時間」、「消磨時間」、「無聊」而參與遊戲。

二、參與四大階段行為

(一) 第一階段(沉迷期)

- 1.生活型態：生活作息與習慣的受到嚴重改變，如吃飯習慣、睡眠時間等。改變為了能上線參與遊戲而調整。
- 2.人際關係：由於在遊戲世界認識來自遠方的網路上的朋友，也因為遊戲的虛擬友伴關係讓玩家以遊戲朋友為重，因此與現實朋友、同學互動減少。但也因為投入遊戲中，與其他同學互相有共同話題，反而拉進彼此距離與擴增人際圈。另一種現象是玩家本身與現實朋友共同參與，因此在人際關係上並無太大影響與改變。
- 3.休閒活動：大多數的新玩家剛接觸線上遊戲後，原本的休閒習慣會有明顯改變甚至停止參與。而線上遊戲也成為此階段的主要休閒活動。
- 4.遊戲體驗與影響：線上遊戲是一種新的遊戲方式，令玩家產生好奇的心態積極參與。線上遊戲是屬於長時間性的活動，也讓玩家一上線後現實生活的一切都拋開。不過對某些常感到生活無聊的玩家，卻是省錢又能打發多餘時間的方式。而線上遊戲具有虛擬現實社會的環境，能讓青少年玩家學習適應社會面貌。也因此遊戲提供玩家無限的空間與機會去追求成就感，但玩家此階段投入太多時間在遊戲，導致現實層面的事以敷衍了事態度面對。
- 5.參與遊戲時間：此階段在短時間內在遊戲參與上，所投入時間非常驚人。投入的吸引力在於玩家於遊戲中，追尋自己所需求或目標。此階段投入一段時間後，當遊戲成為日常所需參與的行為，玩家在遊戲的世界已經建立深

度的依附感。主要是人際圈的支持力量，讓玩家每日必須上線與盟友聊天互動在遊戲中。更因為在遊戲不斷創造出不可能的任務，讓玩家獲得許多成就感，以及追求每一次的挑戰刺激，而讓生活更加有趣。(二)第二階段(沉浸期)

- 1.生活型態：此階段的生活作息已經以參與遊戲時間為主，也穩定一段終日以遊戲為生活目標，而也因為如此反而生活作息規律。
- 2.人際關係：透過線上遊戲所擴展的人際，在遊戲世界常可以號召數百位朋友，共同對抗所對立的敵人或遊戲的攻城戰。更能在短暫的時間，認識許多線上遊戲的好友，滿足玩家愛與隸屬之需求。另一方面，從現實朋友或同儕聊天中，若彼此參與線上遊戲，則產生共同話題，在人際關係上具有提昇的功能。

相反的，也因為玩家長期在虛擬世界遊蕩，常忽略周遭的家人與朋友，漸漸地影響現實的人際關係。但亦有玩家表示，參與遊戲並未受到影響。主要是共同參與的朋友都是現實朋友，一同邀約參與遊戲。不過也發現這類的玩家，通常參與年資較長。也就是說，許多玩家參與很多種遊戲款式，累積遊戲經驗，對於自己生活的調配或者遊戲參與時間的掌控，比起新玩家較有自主控制能力。因此，受到線上遊戲的影響較小。

在此階段玩家已經能在虛擬世界找到社會關係，建立起自己的威望、人脈，或者依附在某個團體。所以玩家在遊戲找到重心，也逐漸開始影響到其生活。例如認識異性朋友而配合上線時間、或血盟一起練功等減少睡眠時間。所以線上朋友的重要性，在此階段常超越過現實朋友。

3. 休閒活動：休閒活動以線上遊戲為主。此階段玩家將原有休閒活動暫停，全心在遊戲世界。除了工作與基本需求時間外，所有的時間皆在線上，既是休閒也是生活一部分。
4. 遊戲體驗與影響：此階段受到遊戲長期的影響，遊戲佔據玩家整個內心。因此對於現實生活上所需負責的事，則以敷衍態度處理與面對。主要是遊戲能時常給予挑戰感與成就感，使得玩家沉浸程度日漸加深。
5. 參與遊戲時間：每個玩家參與過一段時期後，通常會過度投入在遊戲裡。而且幾乎每個玩家曾有同一次上線時間長達 12 小時以上，甚至三天三夜在遊戲的瘋狂行為。

參與行為到一個高峰後，玩家在遊戲過程會遇到許多問題或者不愉快的經濟等因素，造成玩家減少上線的動機。例如覺得遊戲帶給他的刺激感漸漸減弱或消失、友伴紛爭等諸多原因造成。

（三）第三階段（減弱期）

1. 生活型態：由於玩家長期過度參與遊戲，導致精神變差、身體感到疲勞等造成生活不平衡，因此開始節制減少上線時間。
2. 人際關係：在遊戲建立的人際關係也開始因為彼此信任以及友情的關係加深，將線上認識的網友轉為現實朋友來相處。常會規劃聚會或者幾個好友相約而出，密集的連絡與互動。
3. 休閒活動：參與遊戲的日子長久以來至今，對玩家而言已經是有可無。玩家開始會有轉移休閒活動的參與方向，因此減少上線時間。
4. 遊戲體驗與影響：此階段對於遊戲的影響已開始產生自我

控制能力。主要是當刺激感消失後，隨即而來的是無聊的感受。也因為遇到許多在遊戲世界的不愉快，看透遊戲的一切，而讓玩家感到疲勞與消極的人生觀。不過卻有玩家從不會打字變成打字很快的好處。

5.參與遊戲時間：此時期玩家參與時間大量減少，一天 2~3 小時或者感到無聊想打發時間才上線。

(四) 第四階段 (反省期)

現實生活若開始出現危機，多數玩家會選擇面對現實的問題。省思參與線上遊戲這段時間的過程，並反省所投入的時間實在浪費。因此，則減少或停止參與線上遊戲，將時間與精神重新轉移到生活上。

此階段則是玩家決定是離開遊戲還是繼續在遊戲參與的時期。玩家在經過前三個階段後會產生反省的思維，對於這段參與歷程投入是否值得。多數玩家都表示這一切的投入是缺點大於優點，但不否認它的正面價值。只是要調適參與時間的長短、自我控制能力要強，才不致於忽略現實生活所需面對的所有人、事、務。因此本研究發現離開與持續的影響因素如下：

1.退出遊戲因素：

玩家退出遊戲因素其實是因人而異，以整體而言下列五項是多數玩家受到影響的原因。

(1) 友伴的離開：人際互動的維繫消失後，玩家在遊戲的權勢受到威脅或開始覺得無趣。一個團體的解散也讓玩家在遊戲的著力點消失，對於遊戲的熱忱會受到影響。

(2) 挑戰感、成就感消失：遊戲世界所設定的關卡到達頂尖後，往往無法再繼續上升。而這段成就感僅是短短幾日

後，開始有許多玩家也跟進，導致玩家沒有優越感。在遊戲中的目標消失後，則開始出現無趣的感受。

- (3) 個人的省悟：一切都是網路惹的禍！常聽到學生對我說：「老師我好無聊！」好想回去玩遊戲！另有一位女學生說：「當初我玩天堂像上癮一樣，每天都想上網」。因此，從玩家長久的沉浸遊戲世界後，發現參與遊戲後的改變，開始讓玩家省思這段毫無忌憚玩遊戲的過程，常令玩家感到不值得。所以玩家發現參與遊戲後的影響，導致生活或身體等負面狀況，而決心停止參與遊戲。
- (4) 遊戲公司的問題：許多玩家在遊戲裡常因為被盜帳號，而失去參與遊戲的動力。加上申訴遊戲公司處理卻無法得到完善的補償，因此對遊戲的一切也感到失望與終止參與。例如在遊戲世界的交易、遊戲公司的服務等常產生許多紛爭。間接使參與的玩家，因為這些因素退出遊戲或者惹出許多爭議的事端；還有遊戲設計不周全，讓不肖玩家以非法遊戲程式，快速在遊戲中獲利，導致一般玩家感到不公平。或是玩家認為所追求的卓越感、成就感、滿足感等動機已沒有價值，則逐漸淡出遊戲。在現實層面而言，反省自己在遊戲時間裡似乎花費太多，對於現實身份的責任或義務如工作表現不佳、與家人互動不良、人際關係淡疏或生活環境改變等。諸多個人因素考量下，則決定離開遊戲的參與。
- (5) 金錢、時間花費太多：長時間的投入需要花費時間與金錢，也是影響玩家重要因素之一。

2. 持續遊戲

- (1) 缺點比優點多—網路的虛假已看破：玩家認為在遊戲參

與歷程中失去的確實比得到的多。

- (2) 人際關係的冷暖：人際之間的互動亦有磨擦現象，也因為如此，造成許多社會問題。以青少年為例：因為遊戲的糾紛，延續到現實上而有鬥毆事件等社會現象。所以許多玩家也因為人際互動的衝突，逐漸離開遊戲的世界或者更換其他遊戲。
- (3) 遊戲是休閒的一種方式：玩家會持續參與線上遊戲原因，是把遊戲當作休閒活動。對於參與的時間上也能控制得宜，對遊戲上的一切並不會看的太重，單純以休閒心態、交朋友心態參與。
- (4) 把時間還給現實！：玩家對於自己在遊戲上所花費的時間，會開始轉移在現實生活上。因此心理會以現實為主，遊戲為輔。
- (5) 生活穩定與規律、自我控制強：當玩家現實生活穩定後，玩家有動機想持續參與時，其本身的自我控制能力也較強。而參與遊戲的行為並不會影響生活太大。

綜合上述，每位玩家的參與動機不同，因此在遊戲世界追求的需求更是不同，然而，產生的遊戲歷程卻有雷同之處。遊戲的過程猶如遊戲人生一般，既是虛幻也是真實。遊戲的吸引力在於是新科技產物的刺激，玩家對於新鮮事物的好奇自然更強烈。當刺激感消失後，對於遊戲的好奇與新鮮感逐漸減少。加上在遊戲常有玩家玩的不愉快，遇到人際紛爭、利益糾葛、情感分裂等等諸多因素。或者玩家回想長久一來沉浸在遊戲世界裡，與現實的世界減少互動。因為遊戲讓自己生活不正常、人際關係受影響、浪費許多時間，使得現實

的責任已經出現危機，玩家才驚覺自己花費太多時間在遊戲。也有許多玩家影響較小，通常此類玩家本身已參與過線上遊戲或是遊戲年資較長。對遊戲的熱衷程度相對較小，對於我們所認定的網路成癮並非如此負面。例如認識許多朋友、交到男女朋友、打發時間、省錢的休閒活動等。

第二節 玩家參與線上遊戲歷程關係

透過文獻分析後，獲得玩家參與線上遊戲階段概念分析架構圖。在透過訪談資料的分析統整，最後發現出玩家產生兩種演變路徑。一則是持續參與線上遊戲、另一方面是退出參與線上遊戲。而玩家無論選擇何種路徑，每一種選擇都是因為玩家參與遊戲後的感受而有所影響。而玩家從產生參與線上遊戲動機後，到經歷一段遊戲歷程的行為與心理所表現的現象（圖 5-5）如下描述之。

一、玩家生活感到無聊

青少年是參與線上遊戲最多族群，也是社會、校園最多的問題族群。

在研究過程發現到許多學生向自己訴苦說：「老師！我好無聊！」。聽到這句話令人相當驚訝！總反問他們為何會覺得「無聊」？學生回覆說：「不知道！就是很無聊！」、「上課好無聊」、「在家也好無聊！」、「假日都發呆不知道做什麼！」、「覺得每天都不知道過什麼！不知不覺又過一星期了。」而再進一步與學生釐清與探索問題在何處。但似乎發現許多學生對於生活或未來是沒有目標。總不斷勉勵他們尋求興趣或對學業更加用心努力。學生又無力感的回應出：「對讀書沒興

趣！」、「不知道興趣在哪裡！」。這些現象不斷的在同一位學生以及越來越多學生表達出自己對生活感到「無聊」。

因此，上述的發現讓研究者在參與觀察過程中，時常隨機探問玩家們：「為何想玩線上遊戲？」。大多數的回答是：「打發時間」、「無聊阿！」。這些現象明顯表露出人們閒暇時間增多但卻不知如何運用。正巧新的刺激「線上遊戲」的出現，吸引著玩家參與線上遊戲，並藉以打發時間及刺激生活上的無趣感。許多玩家表示，生活缺乏樂趣常感無聊或閒聊時間大多不知如何有效運用。因此，當發現有線上遊戲這種新的活動時，產生有趣、好奇心進而參與線上遊戲。

所以從參與者研究發現，玩家真實生活的休閒，並未能獲得滿足。因此在遊戲世界獲得所需的樂趣後，則不斷在遊戲世界徘徊。多數玩家對於閒暇時間運用的表達方式，以「打發時間」來形容。從此字句可以發現，玩家們的生活模式，似乎是令他們感到無趣。線上遊戲帶給玩家真實的內在經驗，也充足生活的休閒樂趣。

另有玩家表示，由於工作下班後，晚上所剩的時間太短暫，無法計畫短期外出活動。因此對於線上遊戲可以打發短暫的時間，才選擇參與線上遊戲。有些玩家認為有些休閒活動是需要長時間或計畫等才能完成。平時下班後幾小時的時間，無法安排想參與的休閒活動，因此，藉由參與線上遊戲打發時間以及作為休閒活動選擇。

二、玩家參與之動機最多為「好奇」、「新鮮」

這當中「好奇」與「新鮮」隱含的什麼？為何遊戲能替補人們這內在需求？而瘋狂般地花費更多時間、精神與金錢在遊戲上。更願意犧牲與家人、同學、朋友或另一半相聚時

光，表達自己忙碌不要打擾他。這些現象不斷上演在許多玩家現實當中。並也使得玩家不斷加深對遊戲依賴的成癮現象。好奇與新鮮感是多數玩家參與的主要動機。因此當玩家的以線上遊戲取代原本所從事休閒活動後，玩家開始進入遊戲之旅。

三、玩家體驗到線上遊戲的「好玩」與「刺激」

線上遊戲參與後確實令人朝思暮想，參與過都能體會到線上遊戲的「好玩」與「刺激」。許多因素影響「好玩」與「刺激」的覺知，但卻因人而異。而最多數是人際互動、遊戲設計的魅力、遊戲利益等。這當中如此讓人流連忘返，願意花更多時間投入探索遊戲世界。滿足多數人的內在需求如成就感、打發時間等等。

四、玩家在遊戲世界的探索階段、適應模式、成癮狀態

此階段的行為通常在研究上被稱為「網路成癮」。「時間」的投入多寡成為成癮指標。如 Young (2001) 網路成癮研究中指出每週使用 30 小時以上視為使用頻率極高，有成癮的可能性。蔡明達、鐘志明、陳慶鋒 (1997) 研究中以一週中參與 40 小時以上為重度使用者。一週上線 5-10 小時樣本數為 254 人。所以玩家透過日以繼夜的參與，展開線上遊戲之旅。從這些現象發現人們集中注意力完全投入某項活動情境中，並過濾掉所有與活動無關的知覺即是一種沈浸經驗 (Csikszentmihalyi, 1990)。

通常在沈浸的狀態中，個體自我的意識仍然存在，只不過是不再感受自我，而是暫時性的忘我。沈浸經驗本身即充滿價值與意義，這是一種正面的心理經驗，對玩家自我成長與滿足具有正面的啟示與價值 (陳怡安, 2002)。如同陳偉睿

(2001)認為沈浸經驗能帶來自我實現的滿足感。沈浸經驗是是玩家參與遊戲當時的感受；而這種感受在成癮行為者能也發現到，因此兩者同時存在於玩家身上。時間的使用並非只是認定為成癮行為。若單純以參與遊戲歷程時間探討，花費相當多的時間在遊戲上，玩家或許有其他的動機。所以網路成癮與沈浸經驗的探討，能瞭解玩家參與線上遊戲並非僅是負面形象而是還有正面的功能。

五、持續或終止參與遊戲（刺激平衡）

玩家經過參與過程後，心理開始思考過如此投入遊戲的行為，也似乎感到失去了什麼。因為長時間沉溺在線上遊戲帶給的刺激感後，多數玩家開始感到遊戲無聊或者對遊戲疲乏狀態。或因現實因素的改變導致玩家被迫離開遊戲，而因此持續一段時間未參與遊戲後，也開始習慣沒有遊戲的生活。另一種則調整上線時間、更換遊戲或者決定終止參與遊戲行為，以恢復或重新找回自己想要的生活模式。歸類上述兩種情況玩家開始對遊戲的熱誠減退不少，甚至開始反省自己過去所投入的時間、金錢、精力等是這樣如此浪費生命的時間。

綜合上述，生活的無聊、無趣感是造成玩家對線上遊戲產生強烈參與動機的原因之一。而這些現象讓我們瞭解，人們對於自己的生活是否感到滿足，或是自己缺乏什麼樣的需求。更進一步瞭解是否人們也缺乏休閒活動的技能或者休閒活動方式無法滿足人們的需要。

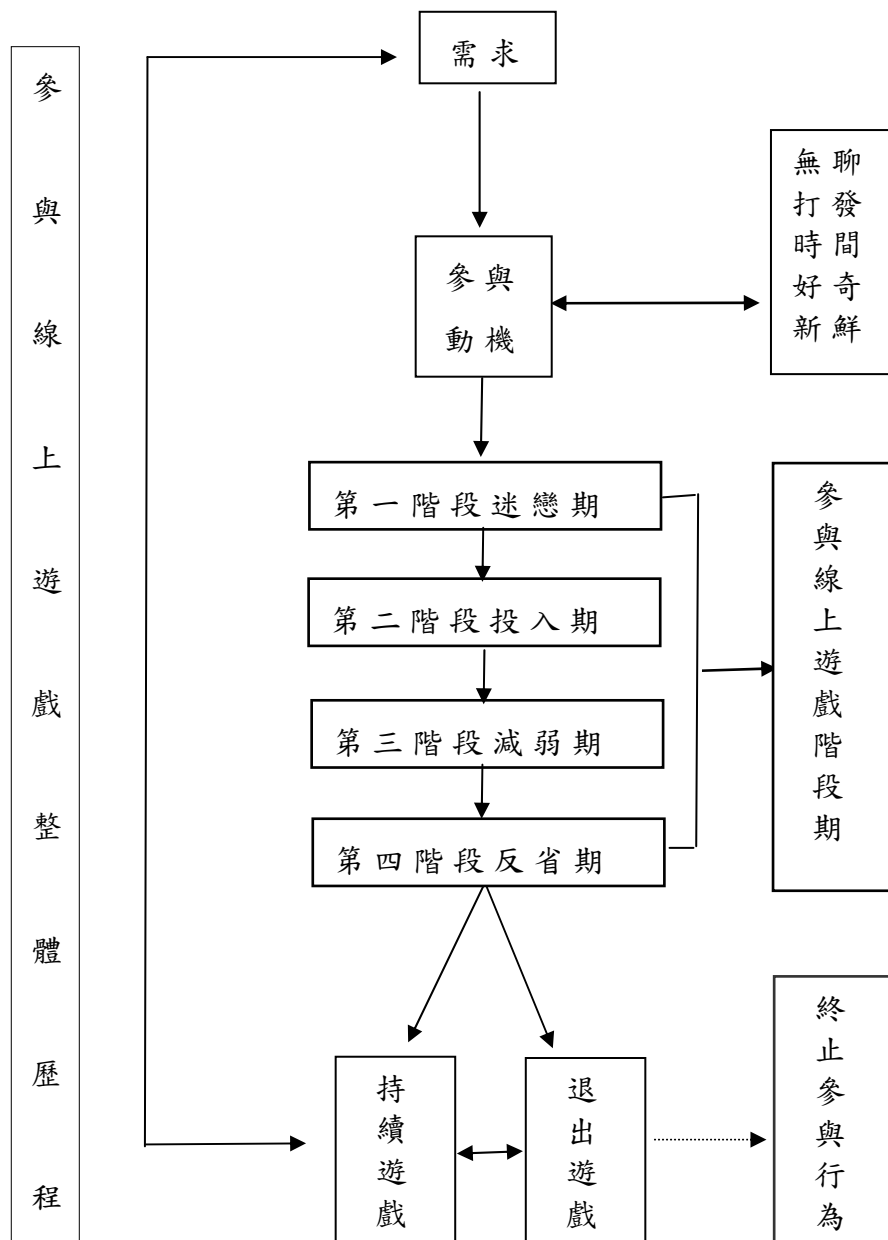


圖 5-5 參與線上遊戲整體歷程圖

六、小結

從一位線上遊戲的新手到老玩家，這段歷程讓研究者，覺得這段歷程實在是種精采的遊戲人生故事。參與過程開始發現許多玩家，從如新生的生命展開一場不可預知的遊戲人生。從遊戲的參與過程不斷花費時間、精神、金錢等，全神貫注於遊戲中，與所隸屬的盟友並肩作戰。經過一段團結合作所攻佔下的戰積。加上在遊戲過程與其他網友的互動、虛擬寶物的獲得、名望聲譽水漲船高等感受，讓人無法割捨短暫的離開。日夜以遊戲為主，生活的一切都不重要，忽略現實生活的所有人事物。這段如此成就與感動是前所未有的經驗。但遊戲的一切卻因為「人」也開始逐漸產生許多變化。所有跟社會演變過程一般，所謂「合久必分，分久必合」的道理，也在此時鼎盛的遊戲人生轉變。玩家們因為利益、金錢、權力、友情、愛情、遊戲的不公等諸多因素，開始使玩家產生疲累、生氣、失望、難過等負面體驗。玩家依依離開遊戲與網友，遊戲的王國世代也因此而交替。離開遊戲後多數玩家開始省悟這段日子來的不值，似乎讓人有浪子回頭之感悟。重新省思過去與未來的調整與前進。

如今再回去以前的遊戲中，也發現人事皆非。所認識的參與玩家也所剩無幾，也令許多玩家懷念那段的過程。一場遊戲人生也到此劃下句點，每位離開遊戲後，或許有人再參與其他遊戲，也有對遊戲以不再感興趣。也有等待更有趣的遊戲出現在參與。下次的遊戲人生皆由每位玩家選擇，也有可能重新遇到過去共同參與的戰友。遊戲也只不過如此，如人生般的短暫。

第陸章 結論與建議

第一節 結論

本研究發現玩家參與線上遊戲的行為，具有階段性的屬性。因此玩家對線上遊戲接觸時間長短，確實在參與過程有明顯不同的體驗與行為表現。所以，當玩家選擇以線上遊戲作為休閒活動時，每位玩家則進入參與階段的遊戲歷程。就如同有人選擇網球成為休閒活動，那麼相對的在活動過程中所獲得的體驗，對參與者是具有很大的吸引力。由此可知，玩家對線上遊戲產生興趣後，也開始投入大量時間與精神在所熱愛的遊戲裡。

一、線上遊戲的休閒特性

而影響玩家進行線上遊戲沈迷與否的重要因素是玩家自身的社會情境（管中祥，2003）。所以當人們都需要休閒，其休閒方式也有所不同。但用什麼樣的態度面對所選擇的休閒活動，產生的行為也會有所不同。因此，當玩家第一次接觸新的線上遊戲活動，會產生比較強的意願去嘗試。而當進行一段時間後，玩家可能會持續沉迷在遊戲上。再經過一段時間後出現反省行為，開始思考自己這段遊戲歷程花費相當多的時間、金錢、精神等。而反省階段過後，玩家會持續或終止參與行為因素也很多。

上述的階段行為發現，玩家起初參與階段也是將線上遊戲視為休閒活動的觀念參與。只是在投入過程過度看重在遊戲的一切，也過度花費相當多的時間。雖有許多負面的行為

或者狀態，但是能有其休閒效益的價值。以下針對線上遊戲之休閒特性進行探討：

（一）友伴關係

休閒活動中交友、交際是相當重要的，從馬斯洛需求層次論中提到愛與隸屬的層次既是一個個體需要融入社會的需求，藉由線上遊戲休閒活動所提供的此項功能正符合參與者的需求。

玩家參與線上遊戲主要是受社會網絡的影響。以結構性角度而言，將視休閒為一社會環境，是每天生活的一部份，在一群人之間現存的關係上可重複產生，更是跨越界限和範圍的社會生活。因此再加上人際關係是人們基本的愛與隸屬需求，所以玩家在線上遊戲世界裡能快速、便利、獲得人際關係的認同感、歸屬感，更可不用顧忌自己外貌與社經地位，同步與各地的玩家互動交流。這是玩家參與線上遊戲相當喜愛的主要休閒活動功能。

所以線上遊戲確實提供了交友、交際的互動空間，也能跨越空間來進行交流。而因為在遊戲世界以另一個自創的角色與他人互動，除了重新建立新的自己，也讓自己有更多機會與其他玩家認識。

（二）自我挑戰與自我實現

線上遊戲的真實感與多重變化令人迷戀。除了有玩樂的效果之外，線上遊戲所提供的挑戰與成就感的體驗機會。由於現實生活中遇到的挑戰感卻是令人覺得是困難、成就感難追求。因此對現實的不滿卻能在遊戲中獲得，使得玩家不斷透過線上遊戲去追求，滿足心理的缺憾。

本研究發現，遊戲的挑戰常是促動玩家參與動機的強化

劑。最主要是為了「成就感」的獲得，使得玩家在現實中無法獲得的經驗得以滿足。每位玩家追逐的方式或目標不同，但卻同時在追求內在的需求，以達到自我實現的夢想。另一方面也發現到，長久參與線上遊戲後，玩家對於遊戲所帶來的刺激與滿足感不斷減少。因為如此，玩家所追求的內在的需求漸漸無法滿足，則感到線上遊戲的無聊感而萌生退意。

（三）時間感消失

線上遊戲是玩家打發時間的方式，甚至成為參與生活的重心。若將線上遊戲看作為一種休閒活動的選擇，那麼線上遊戲只不過是玩家休閒活動。如同現代社會最大中的休閒活動--『看電視』一般，參與線上遊戲是一項很容易忘記時間的休閒活動。因為線上遊戲的吸引力強大，變化性強，遇到的每件事都很新鮮，不知不覺時間就這樣流逝。

（四）沉浸經驗

許多論文均以流暢經驗之角度來檢視線上遊戲。主要線上遊戲仍是有正面的休閒效益存在，使得玩家在參與遊戲過程進入沉浸狀態。

休閒參與對於人的身、心、靈能獲得充分的釋放與獲益。而每個人的休閒需求不同，影響選擇的休閒活動方式也有差異。主要是與休閒功能需求有關，如壓力解放、放鬆、休息、獲得、娛樂等。而參與線上遊戲則帶給玩家許多休閒體驗，可能是壓力的釋放、放鬆、成就感、娛樂感等等。從本研究發現到線上遊戲對於玩家的休閒效益有經濟性、放鬆、壓力調適、人際關係的擴增、成就感的獲得、時間的調配等。因此，線上遊戲對於玩家是有正面的功能，因此參與線上遊戲的行為僅是一種休閒方式，並不需要太果斷的評論參與線上

遊戲是負面的活動。

(五) 經濟效益

大多數具有經濟能力者，對於線上遊戲休閒娛樂的支出，覺得是很省錢的休閒方式。相對的經濟能力無法自足者，參與遊戲的消費是感到相當多，並覺得是浪費的行為。

網咖剛盛行之時，線上遊戲參與方式僅能透過網咖，才有機會連線參與。由於個人電腦普及價格開始滑降後，許多有經濟收入的玩家開始架設個人電腦上線參與遊戲。而相對在網咖所花費的也逐漸變少，因為通常在網咖除了消費上機的費用外，還需消費網咖內的食物。或者玩家長時間在線上三餐或是茶水皆在網咖使用，加上很多網咖禁帶外食，而相對消費較高。如今在家庭設置個人電腦就能在參與線上遊戲上減少支出，對於玩家而言是一種經濟實用的休閒活動。

綜合上述，從網路使用普及後，線上遊戲儼然成為網路流行文化的休閒產業。玩家對於參與時間與動機則增多也越深。因此所衍生出另一個值得關注的問題是網路使用時間過長，導致影響健康或社會問題的發生。

二、研究者與玩家共同的心情

透過參與線上遊戲與訪談經驗，對於參與遊戲的歷程似乎也如此。這體驗是如此真實與深刻在人生經歷留下過許多回憶。對於所參與的行為確實與許多玩家的狀況一樣，為了玩遊戲將現實的責任與事情，以敷衍的態度處理。犧牲睡眠時間、用餐時間、與家人互動時間、與同學朋友交流機會、停止休閒活動等等。除了必要完成的事物外，其他時間與精神幾乎花費在遊戲世界。並與認識的玩家共同在遊戲創造屬於我們輝煌的戰績與人際關係。

而遊戲所帶來的感動與許多的體驗，讓人又愛又恨。曾經快樂過、歡樂過、生氣過、難過過、悲傷過，如人生般喜怒哀樂皆有。有時想想這只是遊戲而已何必太在意，但那時只在乎遊戲的一切。不過當決定離開遊戲好好整頓現實生活時，原來自己已經受到遊戲的影響。例如很難無法適應沒有遊戲的生活，沒有網路的日子。沒有與線上網友平日上線問安、聊天、沒有多的動力去安排休閒生活或者努力的工作。似乎適應很久才開始抓緊生活重心，也因為如此開始更認識自己。

以前從未認為自己不會影響自己想做任何事的意識，包括玩遊戲的動機僅僅是好奇為何別人如此沉迷。參與過才知道遊戲有它的魅力、吸引力，也曾後悔參與遊戲的歷程；但又感謝遊戲帶來許多讓自己成長的機會。對社會多認識、有機會與世界各地遙遠的網友們認識，也遇過好人、壞人、善人、惡人等。最深的感動則是，與數百玩家共同抗敵或攻戰城堡的戰況及結交幾位好友！

一段遊戲歷程在生命中留下，令人回味與感慨。從訪談過程發現大多數人參與遊戲經驗雷同，尤其是談起最得意或有趣的事時，每位玩家都能侃侃而談，以最得意、最在意、最生氣、最傷感的體驗特別詳細。因此，許多訪談問題從玩家關鍵詞句，發現影響玩家在遊戲主要發展要素。因此能搜集到重要資訊，逐漸發展出整體歷程概念。而研究歷程更能清楚地將玩家在參與過程的外顯行為、內在感受完整呈現出。或許有偏差行為、不規律的生活型態或不良的人際關係。但相反也獲得其他遊戲帶來的好處，例如認識更多不同地方的人、體驗團結的合作精神、溝通方式、社會環境適應等。

每想到那段團結強盛的國度如今已經改朝換代，人事皆非實在令人懷念。不過因為彼此生活不再常有交集，每人各自回到崗位，對自己生活努力。有的結婚、有的當兵、有的開始讀書考試、有的開始工作做生意等等。而這段過去已成為大家心中的美好回憶，也當作一段曾經「實現現實不敢做的夢」，在遊戲中展現另一個自己。

第二節 研究建議

一、研究主題

（一）針對女性玩家的參與線上遊戲為主題

本研究透過立意取樣選擇第一位參與者，再以滾雪球方式獲取後面的玩家。結果發現皆為男性，雖然參與線上遊戲玩家以男性居多，但女性也開始有明顯增加之趨勢。而女性與男性在生活型態、人際互動方式等，差異性也很大。所以研究者在參與觀察過程中，也詢問幾位在線上遊戲等級或階層較高的女性玩家，在參與過程與生活上的面貌為何？其中一位在遊戲中具有領導地位的女玩家表示，自己剛生產完第二胎，晚上孩子交給丈夫。因為自己要處理盟裡的事情，所以兩人輪流帶小孩以及利處理遊戲上的事務。透過上述女性玩家所表達的過程，讓研究者覺得該玩家的遊戲歷程應該相當有趣卻無法呈現出來。因此建議未來可針對女性玩家之參與歷程，進行相關議題的研究。

（二）針對各年齡層的研究

線上遊戲已成為許多年齡層玩家的休閒活動選擇方式。連中年以上之玩家也不斷增加，可依各年齡層來探討參

與線上遊戲之歷程。

（三）五種範疇的主題研究

本研究對於建構出五種範疇，若以五種範疇作為研究主題，更深入探討其中之歷程變化，應可以發現更多真實層面的現象。

二、可用不同研究方法探究

本研究以質化研究方法進行，並以紮根理論方式分析資料。建議未來也可使用其他方式進行研究，以增加玩家參與線上遊戲歷程研究之豐富性。

三、對於網路過度使用者的輔導建議

由於玩家參與線上遊戲歷程階段有其特徵。本研究提供參與者的參與動機因素、每個階段的行為與影響因素。對於所謂網路成癮者，提供輔導策略。或者對於尚未進入沉迷階段的玩家，可截斷或減弱參與者的參與行為。

參考文獻

一、中文文獻

- 王秀燕(2001)。《國中生電腦網路沉迷現象之研究》。國立政治大學碩士論文，未出版，台北市。
- 王昭正(譯)(2001)。《休閒導論》。台北：品度。(John R. Kelly,1996)。台北市。
- 石之瑜(2003)。《社會科學方法新論》。台北：五南。
- 伊丹章人(2000)。《台灣及日本大學生網路沉迷及其相關因素之探討》。國立政治大學碩士論文，未出版，台北市。
- 朱美慧(2000)。《我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮關係之研究》。大葉大學資訊管理研究所碩士論文，未出版，彰化縣。
- 余憶鳳(2002)。《網住e世情—網路戀情發展歷程及其影響因素之理論建構》。國立台灣師範大學碩士論文，未出版，台北市。
- 吳芝儀、廖梅花(譯)(2001)。《質性研究入門：紮根理論研究方法》。嘉義：濤石。(Anselm Strausss. Juliet Corbin, 1998)。
- 吳姝蓓(1995)。《電腦中介傳播人際情感親密關係之研究—探訪電子佈告欄(BBS)的虛擬人際關係》。國立政治大學新聞系碩士論文，未出版，台北市。
- 李政賢(譯)(2006)。《質性研究：設計與計畫撰寫》。台北：五南。(Catherine Marshall and Gretchen B.Rossman,1999)
- 李品嫻(2004)。《網路小子的英雄柔情—高中職學生網路成

- 癮個案研究。佛光人文社會學院碩士論文，未出版，宜蘭縣。
- 李家嘉（2002）。影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討。國立中正大學碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 李燕、李浦群（1998）。人際溝通。台北：揚智。
- 李明宗（1988）。Leisure、recreation、outdoor recreation。戶外遊憩研究，1卷（1期），p83-86。
- 周承良、李秀惠（2004）。多人虛擬環境中以使用者感受為導向之網路服務。2004 台灣網際網路研討會上冊（p314-321）。台東市：國立台東大學電子計算機中心。
- 周倩、周榮（1997）。網路上癮現象、網路使用行為與傳播快感經驗之相關性初探。中華傳播學會 1997 年會刊，2-12。台北：新莊。
- 林誼杰（2003）。電玩成癮傾向及其相關因素研究。中原大學碩士論文，未出版，中壢市。
- 林子凱（2002）。線上遊戲『天堂』之使用者參與動機與滿意度研究。國立成功大學企業管理所碩士論文，未出版，台南市。
- 林以舜（譯）（2000）誰在上網？：網路使用者大調查。（Peter Clements，1998）。
- 侯蓉蘭（2003）。角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響。東海大學社會工作學系碩士論文，未出版，台中市。
- 施香如（2001）。迷惘、迷惘—談青少年網路使用與輔導。學生輔導，74，18-25。
- 洪蘭（譯）（1997）。心理學（下）。台北：遠流。（Henry Gleitman，

trans.)。

- 紀慧怡 (2001)。真實與虛擬空間的對話—網咖族的內在經驗意義探討。世新大學碩士論文，未出版，台北市。
- 徐西森 (2001)。大專學生網路沉迷行為及其路徑模式之驗證研究。網路效應學術研討會論文集 (P87-108)。國立中央大學。
- 徐宗國譯 (1997)。質性研究概論 (Strauss 和 Corbin 原著)。(原著出版年：1990 年)
- 張仁豪 (2001, 12 月 4 日)。少輔組問卷顯示：11%受訪少年，得了網路成癮症。聯合報，20 版。
- 張武成 (2002)。線上遊戲軟體設計因素與使用者滿意度關聯之研究。淡江大學碩士論文，未出版，台北縣。
- 張春興 (1994)。教育心理學。台北：東華。
- 張智超、虞孝成 (2001)。網咖.連線遊戲 e 軍突起。台北：聯經。
- 許義雄、陳皆榮 (1992)。青年休閒活動現況及其阻礙因素之研究。青年輔導報告，台北。
- 郭欣怡 (1998)。網路世界的我與我們—網路使用者之心理特性與網路人際關係特性初探。國立台灣大學心理研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 郭靜晃 (1997)。社會問題與適應。台北：揚智。
- 陳佳靖 (2003)。網路空間人際關係：線上現下生活世界。資訊社會研究 (4)，p141-179。
- 陳怡安 (2003)。線上遊戲的魅力—以重度玩家為例。南華大學社會學研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 陳俞霖 (2003)。網路同儕對 N 世代青少年的意義：認同感

- 的追尋。南華大學碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 陳冠中（2003）。「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究。國立中正大學碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 陳軼辰（2003）。線上遊戲參與行為—消費者性別角色認同之探討。長庚大學碩士論文，未出版，桃園縣。
- 陳向明（2002）。社會科學質的研究。台北：五南。
- 陳怡安（2002）。線上遊戲的魅力。資訊社會研究（3），183-213。嘉義縣：南華大學社會學研究所。
- 陳偉睿（2002）。網際網路之流暢經驗初探性研究，國立中山大學資訊管理學系研究所碩士論文，未出版，高雄市。
- 陳慶峰（2001）。從心流（flow）理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為。南華大學資訊管理所碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 陳鳳蘭（2001年12月11日）。調查顯示：國內學子最迷網。中國時報，24版。
- 陳南琦（2000）。青少年休閒無聊感與休閒阻礙、休閒參與及休閒滿意度之相關研究。國立體育學院碩士論文，未出版，桃園縣。
- 陳淑惠（1999）。我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究—子計畫一：網路沉迷現象的心理病理之初探。行政院國家科學委員會專題研究計畫。
- 陳淑湘（1998）。青少年休閒生活與偏差行為之相關研究。靜宜大學碩士論文，未出版，台中縣。
- 陳思倫、歐聖傑、林連聰（1997）。休閒遊憩概論。台北：
- 陶振超（1996）。台灣地區全球資訊網(WWW)使用者調查。

- 國立交通大學傳播研究所碩士論文，未出版，新竹市。
- 彭淑芸（2003）。網路沉迷關聯模型之建構與連線遊戲中斷探討。中原大學碩士論文，未出版，中壢市。
- 游森期（2001）。大學生網路使用行為、網路成癮及相關因素之研究。彰化師範大學碩士論文，未出版，彰化市。
- 馮嘉玉（2003）。國中學生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及自覺健康狀況之研究。國立台灣師範大學衛生教育研究所碩士論文，未出版，台北市。
- 黃瓊慧（2000）。從沈浸(flow)理論探討台灣大專學生之網路使用行為。交通大學碩士論文，未出版，新竹市。
- 黃瑞琴（1999）。質的教育研究法。台北：心理。
- 黃立文（1998）。網路使用的快感與神迷—遊戲理論與網路瀏覽行為之初探。台灣學術網路一九九八研討會論文。高雄：中山大學。
- 楊東震、吳政仲（2003）。線上遊戲玩家成癮行為之研究。2003電子商務數位生活研討會，1341-1357。
- 楊媛婷（2003）。國中生線上遊戲與社會適應能力關係之研究。國立雲林科技大學碩士論文，未出版，雲林縣。
- 董家豪（2001）。網路使用者參與網路遊戲行為之研究。南華大學資訊館理學研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 廖偉鵬、鄭武堯和董光洋（2002）。線上遊戲之學術研究及產業分析探討（摘要）。2003年數位內容創意加值研討會。台北：國立台灣大學。
- 管中祥（2003）。線上遊戲玩家的遊戲行動與意義。世新大學碩士論文，未出版，台北市。
- 翟本瑞（2002）。連線文化。嘉義：南華大學社會所。

- 蔡明達、鍾志明、陳慶峰(2001)。從心流(flow)理論探討使用動機、媒體特性對線上遊戲參與的影響(253-265)。知識經濟、科技創新與組織管理學術研討會。台北市：銘傳大學企業管理系。
- 蔡珮(1995)。電子佈告欄使用行為與社會臨場感研究—以台大計中BBS站為例。國立交通大學傳播研究所碩士論文，未出版，新竹市。
- 鄭朝誠(2004)。線上遊戲玩家的遊戲行動與意義。世新大學碩士論文，未出版，台北市。
- 鄭芳芳、林鶴玲(2001)。媒體中的網路與青少年——以平面媒體報導網咖中的青少年為例(摘要)。2001網路與社會研討會。新竹市：國立清華大學社會學研究所。
- 盧貞吟(2003)。強化線上遊戲吸引力之策略研究以線上遊戲「天堂」為例。國立成功大學工業設計研究所碩士論文，未出版，台南市。
- 蕭銘鈞(1998)。台灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探。國立交通大學碩士論文，未出版，新竹市。
- 賴柏偉(2002)。虛擬社群：一個想像共同體的形成—以線上角色扮演遊戲《網路創世紀》為例。未出版碩士論文，世新大學，台北市。
- 戴怡君(1998)。使用網際網路進行互動者特質之探索。南華大學碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 蘇迺棻(2004)。溯溪參與者非學業性自我概念對流暢經驗的影響暨驗證流暢原始模式與四向度模式。國立雲林科技大學碩士論文，未出版，雲林縣。

蘇芬媛 (1996)。網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究。
國立交通大學傳播研究所碩士論文，未出版，新竹市。

二、英文文獻

- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII.
Parameters of Internet use, abuse, and addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, p879-882.
- Chen, H., R. Wigand, and M. Nilan (1999), "Flow Experiences on the Web", *Computers in Human Behavior*, 15 (5), pp.585-608
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college student's case. *Computers and Education*, 35(1), p65-70.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology and behavior*,1(1), 181-187.
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The evolving self*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. (1988). Introduction to part IV. In M. Csikszentmihalyi, & I. S. Csikszentmihalyi, (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New

- York: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Ellis, G.D., Voelkl, J.E., & Morris, C. (1994). Measurement and analysis issues with explanation of variance in daily experience using the flow model. *Journal of Leisure Research*, 26(4), 337-356.
- Freeman, E. M. (1992). *Addiction behaviors: Effective social work approaches*. New York: Logman. 1-9.
- Hall A. S. & Parsons J. (2001). Internet addiction: College student case study using best practices in cognitive behavior therapy. *Journal of mental health counseling*, 23(4), 312-327.
- Henderson, H. D. & Sessoms, K. A. (1994). *Introduction to leisure services*. PA : Venture.
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). *Flow in sport*. Champaign, IL: Human Kinetic.
- Jackson, S. A. (1995). Factors influencing the occurrence of flow state in elite athletes. *Journal of Applied Sport Psychology*, 7, 138-166
- Massimini, F., & Csikszentmihalyi, M. (1988). Flow biocultural evolution. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp.60-81). New York: Cambridge University Press. October, 1, 2005. form : <http://psychcentral.com/netaddiction/>.

- Pool, I. De Sola. (1983). *Technologies of freedom_ Potential explanations for pathological Internet use. practice*. New York: Sage.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*:
- Russell, Ruth V. (1948). *Planning programs in recreation*. MB : Bridenbaugh.台北 : 桂魯。
- Tapscott, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Trevino, L. K., & Webster, J. (1992). Flow in computer-mediated communication. *Communication Research*, 19(5), 539-573.
- Webster, J., Trevino, K., & Ryan, L. (1993). The dimensionality and correlates of flow in human-computer interactions. *Computers in Human Behavior*, 9(4),411-426
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Evaluation and treatment. *Student BMJ*, 7, p351-352.

三、網路文獻

- 台灣資訊網路中心 (2005)。台灣地區寬頻網路使用狀況調查。2006年2月3日，取自作者，網址：<http://www.twnic.net.tw/download/200307/0502c.doc>.
- 台北財團法人向陽公益基金會 (2001)。e世代青少年網咖經驗調查報告。2005年1月2日。取自作者，網址：[http://www.tosun.org.tw/database/900528/網咖新聞稿\(1\)%20\(2\).doc](http://www.tosun.org.tw/database/900528/網咖新聞稿(1)%20(2).doc).
- 呂啟元 (2001)。民意調查之數據論『台北市電腦網路遊戲

業管理自治條例』草案。2005年11月5日，取自財團法人國家政策研究基金會，國政評論網址：
<http://www.npf.org.tw/PUBLICATION/CL/090/CL-C-090-140.htm>.

柯志鴻（2003）。認識網路成癮。高醫醫訊月刊（九），23。2005年1月5日，取自作者，網址：
<http://www.kmu.edu.tw/~kmcj/data/9302/9.htm>.

財團法人資訊工業策進會（資策會）（2003）。我國寬頻用戶數達289萬戶。2006年2月5日，取自作者，網址
<http://www.kmu.edu.tw/~kmcj/data/9302/9.htm>.

陳玉雯（2001）我國網咖發展現況與問題分析電子版。通訊雜誌，93期。2005年12月3日，取自
<http://www.grandsoft.com/cm/093/afo935.htm>.

陳華昇（2001）。從犯罪數據看當前嚴重的治安問題。2005年11月5日，財團法人國家政策研究基金會，國政評論
網 址：
<http://www.npf.org.tw/PUBLICATION/IA/090/IA-C-090-113.htm>.

曾沛倫。（2002,4月17日）。聯合報電子報。擷取日期，2006/1/30，取自網址：
<http://intermargins.net/intermargins/YouthLibFront/YouthSubculture/GAME/cr08.htm>.

薛承泰（2001）。防堵網咖，留心染缸效應轉移。2005年11月2日，取自財團法人國家政策研究基金會，國政評論
網 址：
<http://www.npf.org.tw/PUBLICATION/SS/090/SS-C-090->

071.htm.

簡淑媛 (2001)。電腦遊戲已成重要娛樂 家長對網咖印象得
改改。2005年10月27日，取自大中華行銷數據庫，兩
岸市場分析網址：
http://www.isurvey.com.tw/servlet/isurvey.consumer_go_content?ConsNo=721.

August (2006年8月29日)。擷取日期：2006年10月27
日，網址：
<http://blog.yam.com/juliewu416/archives/2072111.html>.

John M. Grohol, Psy.D. (1999). *Internet Addiction Guide*.
MA: Addison-Wesley. Retrieved April 16, 2005 from :
<http://psychcentral.com/netaddiction/>

Rasmussen, S. (2000). *Addiction treatment: theory and*
Retrieved October 5, 2005, from :
<http://www.netaddiction.com/addictive.html>.

Suler, J. (1998). Computer and cyberspace addiction. (online
available) form :
<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>.

Suler, J. (1992). Computer and cyberspace addiction. October
10, 2006, from :
<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>.

Young, K. S. (1996). *Internet addiction: The emergence of a
new clinical disorder*. Paper presented at the 104th annual
meeting of the American Psychological Association,
August 11, 1996. Toronto, Canada. Retrieved October 15,
2005, from :

<http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.html>.

Young, K.S. (1998). *The center for on-line addiction* –

Young, K.S. (1997) .What makes the Internet addictive :

Frequently asked questions. Retrieved October 5,2005,from :

<http://www.netaddiction.com/faqsindex.htm>.

附錄一

訪談同意函

本人_____，經研究者陳靜怡詳細說明研究目的、性質、方法和過程後，同意和研究者進行有關我個人經驗之訪談，並就訪談內容做討論，以提供研究者進行「落入online-game的世界—玩家參與線上遊戲歷程之研究」碩士論文。本人乃出於自願而參與此研究，願意將我個人參與線上遊戲經驗真實的呈現。

本人瞭解此研究過程對於應受到的保護和尊重，包括個人身分和研究資料，都須加以保密。所有資料必須經過檢核後，才能列入研究報告中。研究結束後，相關資料的處理方式須尊重我的意見。而訪談內容僅有本人、指導教授陳渝苓博士以及研究者瀏覽外，將不會外流訪談資料。確實做好身分的保密責任，並在發表過程中與研究結果發表時，採用匿名方式呈現。

我同意在保護我個人身分隱私條件下，允許研究者引用本人所陳述的事件於論文中。同時為了方便研究者整理、紀錄資料，本人同意將訪談資料以錄音、資料儲存於電腦。研究完成後，若需引用到本人提供的資料則需經過本人許可。

參與者：_____ 時間：_____年_____月_____日

指導教授：陳渝苓/國立台灣體育學院休閒運動管理所

研究者：陳靜怡/國立台灣體育學院休閒運動管理所

聯絡電話：04-22213108