

遊戲好好玩~遊戲為什麼那麼吸引人?

投稿類別：資訊類

篇名：

遊戲好好玩~遊戲為什麼那麼吸引人?

作者：

陳芸妮。台南市私立崑山高級中學。資料處理科三年甲班
林伊珊。台南市私立崑山高級中學。資料處理科三年甲班

指導老師：

謝季玲 老師

壹●前言

一、背景與動機

「遊戲」是不管男女老少都知道的名詞，小孩與青少年最喜愛的東西，也是大人們覺得是浪費時間浪費金錢的東西，喜歡玩遊戲的人一玩遊戲就會停不下來，甚至會無視身旁的事物與自己的健康，並且會使他們對於現實生活毫無想法與參與更是不知道愁苦。

另外，筆者身邊分別有喜愛玩遊戲與不喜愛玩遊戲之友人，喜愛玩遊戲的友人時常參與有關遊戲的活動，也在遊戲上有著驚人的花費，不喜愛遊戲的友人則不明白到底哪裡好玩，筆者對於這種兩極化的想法很感興趣，因此借由小論文來了解與探討，遊戲為什麼這麼吸引人。

二、研究目的

- (一) 探討為何現在電腦遊戲那麼吸引人?
- (二) 研究玩家喜愛的遊戲類型
- (三) 探討不喜歡電腦遊戲的人們之看法

三、研究方法

本研究以問卷調查與上網查其相關資料來了解玩家對於遊戲的想法，本組將問卷內容分為五大類：玩家之基本資料、玩家喜歡的遊戲類型、喜歡遊戲的原因、遊戲的傳播管道、不喜歡遊戲者對於遊戲與玩家的看法。

四、研究步驟

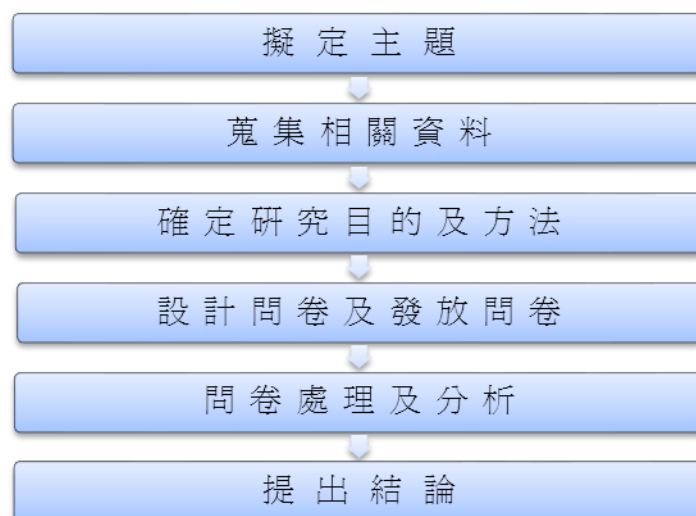


圖1 研究步驟圖

貳●正文

一、遊戲定義與介紹

(一) 定義

遊戲，簡單來說是一種人透過其來獲得快樂的活動，其本身有著一定的模式、規則，不同的遊戲有著不同的模式和規則，這些模式和規則會組織成一個遊戲系統。許多名人對於遊戲有各種看法 Kevin Maroney 曾說:「**遊戲是一種具有目標和結構的娛樂形式。**」;國際遊戲者協會紐約分會會長曾說:「**遊戲是一種藝術形式，其中參與者（或稱玩家要作出各種決策），以便在追求目標的過程中通過遊戲令牌管理資源。**」;而遊戲公司 GameLab 的行政總裁 Eric Zimmerman 則指遊戲是一種「**爲了得到某種結果而進行的有規則的活動**」。(維基百科，2012)

(二) 遊戲類型介紹

表一 遊戲類型介紹

遊戲類型	例圖	類型介紹
1、角色扮演 (RPG)	 (圖 2：劍俠情緣網路版叁，2013)	玩家扮演虛擬世界中的一個或者幾個隊員角色在特定場景下進行遊戲，通過操控遊戲主角以練級和發展劇情等方式來完成遊戲。 這類遊戲是由玩家扮演冒險者在遊戲世界中漫遊，而路上的各種遭遇則是玩家成長及遊戲進行的關鍵所在。
2、音樂遊戲 (MUG)	 (圖 3：唯舞獨尊 3，2012)	電子遊戲類型的一種。玩家配合音樂與節奏做出動作（依畫面指示按鈕、踏舞步、操作模仿樂器的控制器等）來進行遊戲。
3、冒險遊戲 (AVG)	 (圖 4：Minecraft，2013)	採取玩家輸入或選擇指令以改變行動的形式。強調故事線索的發掘，主要考驗玩家的觀察力和分析能力。 該類遊戲有時候很像角色扮演遊戲，但不同的是，冒險遊戲中玩家操控的遊戲主角本身的屬性能力一般是固定不變並且不會影響遊戲的進程。
4、益智遊戲 (PZL)	 (圖 5：candy crush soda，2014)	大多智力遊戲涉及用各種手段解決既定問題，也可能包含動作要素，要求心靈手巧，。 此外，相當多的教育遊戲也屬於智力遊戲。

5、運動遊戲 (SPG)	 (圖 6：飆酷車神， 2014)	體育類遊戲是一種讓玩家模擬參與專業的體育運動項目的電視遊戲或電腦遊戲。多數受歡迎的體育運動會收錄成為遊戲，大部分體育類遊戲以運動員的形式參與遊戲。
6、格鬥遊戲 (FTG)	 (圖 7：快打旋風 4， 2009)	是指玩家操縱自己選擇的角色以武術打鬥的方式與計算機或其他玩家控制的角色對戰的電視遊戲或電腦遊戲，和射擊遊戲一樣多見於街機，系統及設定和那些與真實的體育項目有關的體育類遊戲有著明顯的區別。
7、恐怖遊戲	 (圖 8：OUTLAST， 2013)	是以驚嚇、恐怖為主題的電子遊戲，是大約在二十世紀末開始流行的電子遊戲類型此類型的遊戲類似恐怖小說與恐怖電影，有著可怕故事情節、怪異的角色造型，配上懸疑音樂，令讀者或觀眾感到恐懼，以達致娛樂的效果。

二、問卷調查結果

此次問卷調查施測方式，以網路問卷調查為主，我們總共收到 181 份網路問卷，有效問卷率達 100%。

(一) 基本資料

表二 基本資料

性別	男性 56% 女性 44%				
年齡	13~24 歲 88%	25~40 歲 6%	41 歲以上 3%	12 歲以下 3%	
職業	學生 86%	上班族 4%	服務業 3%	自由業 3%	其他 3%
地區	南部 36%	北部 33%	中部 21%	外島 6%	東部 4%

(二) 問卷內容

1、是否喜歡玩遊戲？

如圖 9 所示：是 94%、否 6%，可知大多數的人都喜歡玩遊戲。

遊戲好好玩~遊戲為什麼那麼吸引人?

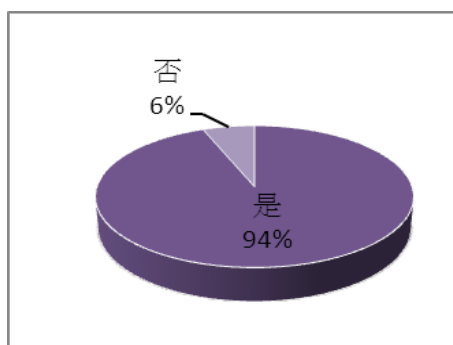


圖 9 是否喜歡玩遊戲

2、喜歡玩遊戲的原因？

如圖 10 所示：遊戲人物 28%、遊戲劇情任務 28%、遊戲操作方式 18%、可以賺錢 2%、可以跟朋友一起玩 50%、打發時間 43%、其他 2%。可以跟朋友一起玩佔於多數，其次是打發時間。由此調查結果可知，大多數人幾乎都是因為同儕的關係來選擇遊戲。

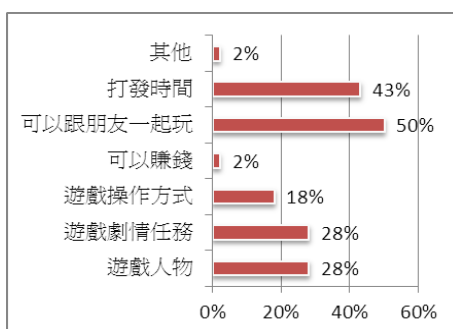


圖 10 喜歡玩遊戲的原因

3、喜愛的遊戲類型？

如圖 11 所示：角色扮演(RPG)68%、跳舞遊戲(DAN)11%、冒險遊戲(AVG)45%、益智遊戲(PZL)15%、運動遊戲(SPG)3%、格鬥遊戲(FTG)9%、恐怖遊戲 9%、其他 8%。此問卷數據中，角色扮演(RPG)佔居多數，其次是冒險遊戲(AVG)，由此問卷數據可知，大多數的人都是喜愛玩角色扮演(RPG)的遊戲與興奮刺激的冒險遊戲(AVG)。

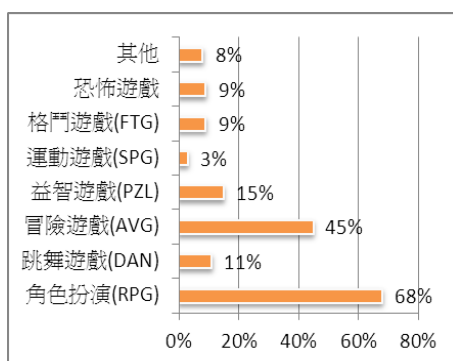


圖 11 喜愛的遊戲類型

4、一星期中多少時間在玩遊戲？

如圖 12 所示：7 小時以下 30%、7~15 小時 23%、16~23 小時 12%、24~30 小時 8%、31 小時以上 10%、我整天都在玩 10%。此問卷數據中，7 小時以下居多，其次是 7~15 小時，可知大部份的人並不會花很多時間在玩遊戲上，不過還是有少數的人非常沉迷於遊戲中。

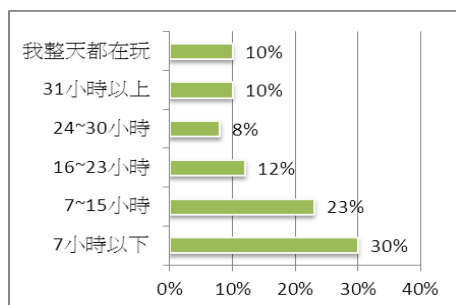


圖 12 一星期多少時間在玩遊戲

5、曾因為誰的邀請而玩遊戲？

此問卷樣本中，如圖 13 所示：朋友 64%、親戚 9%、網友 22%、同事 1%、其他 4%。朋友佔多數，其次是網友。由此問卷數據可知，許多人都是因為身邊的同儕有人邀請，而開始玩遊戲的。

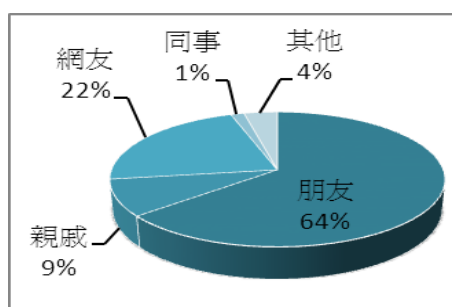


圖 13 因為誰的邀請而玩遊戲

6、承上題，是經由何管道邀請的？

此問卷樣本中，如圖 14 所示：口頭 66%、Line 23%、手機 9%、電話 1%、社群網站 41%、其他 2%。口頭佔於居多，其次是社群網站、Line。

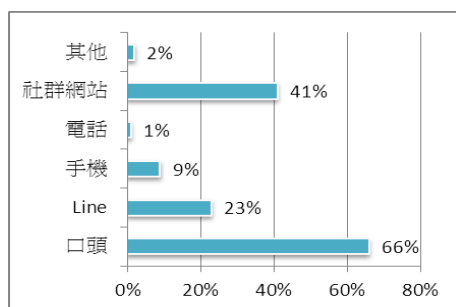


圖 14 經由何管道邀請

7、是否曾經對某些遊戲不想繼續玩呢？

此問卷樣本中，如圖 15 所示：是 98%、否 2%。

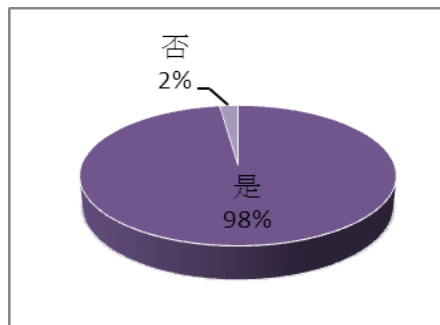


圖 15 是否對某些遊戲不想繼續玩

8、承上題，為什麼呢？

此問卷樣本中，如圖 16 所示：玩久膩了 59%、自己玩好孤單 28%、任務一直重複 16%、遊戲公司太爛 22%、玩家人數流失 14%、好 LAG 8%、影響課業 8%、一直斷線 4%。玩久膩了佔於多數，其次是自己玩好孤單。

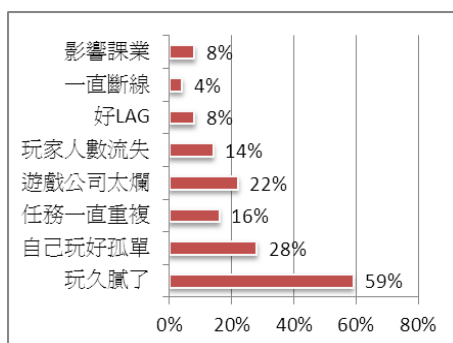


圖 16 不想繼續玩的原因

由 7、8 題可知，大多遊戲都無法長期持續的玩，且幾乎都是因為玩久膩了這類原因。

9、接續第 5 題，不喜歡遊戲的原因？

此問卷樣本中，如圖 17 所示：浪費時間、金錢 10%、重複同一個動作 25%、沒興趣 17%、會變笨 1%、虛幻而不實際 7%、其它 2%。重複同一個動作佔於多數，其次是沒興趣。由此數據問卷可知，大多數的人都是覺得遊戲都是重複同一個動作，並無任何變化，也有部分人對於遊戲並無任何興趣，所以並不喜歡玩遊戲。

遊戲好好玩~遊戲為什麼那麼吸引人?

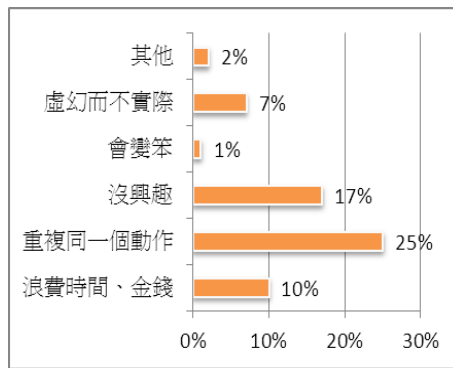


圖 17 不喜歡遊戲的原因

10、身邊是否有沉迷於遊戲的人呢？

此問卷樣本中，如圖 18 所示：是 89%、否 11%，可知很多人都沉迷於遊戲。

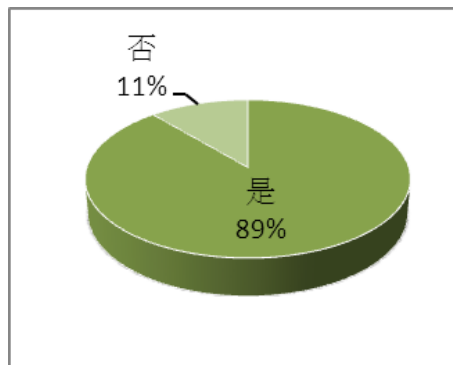


圖 18 身邊是否有沉迷遊戲的人

11、對於沉迷遊戲的人們的看法？

此問卷樣本中，如圖 19 所示：不懂哪裡好玩 26%、幼稚 2%、浪費時間浪費錢 22%、一群阿宅 22%、其他 18%。對沉迷遊戲的人的看法，不懂哪裡好玩佔於多數，其次是浪費時間浪費錢、一群阿宅。

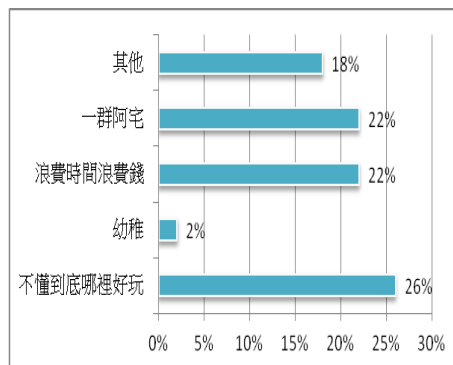


圖 19 對沉迷遊戲的人的看法

參●結論

對於喜愛遊戲的人而言，遊戲它本身的存在已經不只是屬於休閒娛樂了，更可能成為了生活中不可或缺的一部份，它能夠成為朋友間聊天的話題，甚至還可以賺錢，而遊戲本身也有一股無形的影響力，促使身邊的同儕去接觸。從問卷結果得知，大多數人喜歡玩遊戲是因為同儕與友人的關係，甚至就只是個休閒打發無聊時間的工具。

而反觀不喜愛遊戲的人，則大多是覺得遊戲一直重複同一個動作，他們無法理解遊戲到底哪裡好玩，在他們眼中遊戲是不實際的，是浪費生命的，無法讓他們提起任何興趣。

綜合上述所言，筆者認為遊戲是個非常兩極化的存在，在喜愛與不喜愛者之間有著極大的反差。然而，從上述資料來看遊戲對於青少年有著非常大的吸引力。對於現在科技越來越進步，現今的遊戲設計公司對於遊戲要求越來越精細，不只是遊戲人物的調整，遊戲劇情的精彩度，還是遊戲的操作方式，甚至是遊戲玩家的自由度，都越發的寬廣與多元。

筆者認為遊戲就像一股潮流，而這潮流不管是過去、現在還是未來都會一直持續下去。

肆●引註資料

朱光潛(2000)。新青年文庫-給青年十二封信。台北市:國際少年村。

維基百科。遊戲。2015 年 2 月 25 日，取自
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%81%8A%E6%88%B2>

湯瑪斯.佛斯特(2014)。文學是遊戲，大家來闖關，每趟旅程都是一場追尋。4-60。

圖 2：維基百科。劍俠情緣網路版叁。2015 年 2 月 25 日，取自
http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%89%91%E4%BE%A0%E6%83%85%E7%BC%98%E7%BD%91%E7%BB%9C%E7%89%88III#mediaviewer/File:JX3_Online_logo.jpg

圖 3：臉書。唯舞獨尊 3。2015 年 2 月 25 日，取自
<https://zh-tw.facebook.com/we5.online>

圖 4：維基百科。Minecraft。2015 年 2 月 25 日，取自
http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%88%91%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8C#mediaviewer/File:Minecraft_logo.svg

圖 5：巴哈姆特電玩資訊站。candy crush soda。2015 年 2 月 25 日，取自
<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=70978>

圖 6：巴哈姆特電玩資訊站。飆酷車神。2015 年 2 月 25 日，取自
<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=62235>

圖 7：巴哈姆特電玩資訊站。快打旋風 4。2015 年 2 月 25 日，取自
<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=13290>

圖 8：巴哈姆特電玩資訊站。OUTLAST。2015 年 2 月 25 日，取自
<http://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=58376>