

投稿類別：資訊類

篇名：

網路遊戲所造成的正面及負面影響

作者：

高恒毅。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丙班

陳廷翰。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丙班

指導老師：

王世炫 老師

壹●前言

一、研究動機

現今的社會，網路世界相當盛行，其中更以「網路遊戲」造成許多青年人的沉迷。因此我們的研究動機是想知道「網路遊戲」到底有什麼魔力，可以讓許多人如此瘋狂在虛擬世界裡頭，衍生而出的是一「網路遊戲」會帶給我們哪些正面的影響；又會帶給我們哪些負面的影響？希望藉著這次的小論文，可以了解到現今大眾對於「網路遊戲」這領域所反應出來的不同層面之價值觀。

二、研究目的

- 〈一〉 了解線上遊戲之起源與發展
- 〈二〉 討論網路遊戲的類型
- 〈三〉 了解網路遊戲對生活正、負面影響

三、研究方法

從雜誌、書籍、論壇這些東西上面搜尋一些資料，並慢慢的整理出來。

貳●正文

根據台灣網路資訊中心（TWNIC）公布最新「台灣網路使用調查」的結果顯示，台灣的地區的上網人口已經突破了 1580 萬人數，可以看出「網路生活」於現今已經變成相當普遍化的東西了。

一、線上遊戲之起源與發展

因網際網路的無國界、即時性、互動性、匿名性....等特徵，使得線上遊戲擁有與傳統遊戲有別之特性。隨著寬頻時代的來臨，寬頻網路（ADSL、Cable Modem）普及，寬頻使用者漸漸增加。網路上的各種影音資訊的應用也大為風行，線上遊戲之風潮以驚人之姿態正席捲全世界。

目前線上遊戲的前身為 MUD。MUD 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、多人參與、使用者可擴張的虛擬實境，其介面是以文字為主（Curtis,1992；Reid,1995）。它是一個電腦的軟體系統，可供多個使用者同時進入（log in）系統中去探險；每個進入的

使用者可以扮演或控制一個角色，透過角色在系統中隨意游走、和其他角色談天，甚至創造自己喜歡的物件及環境。

MUD 約在 1980 年出現，最初的目的僅在提供人們一個經由電腦網路聊天的管道；但後來由於網際網路的發達，不僅串連了世界各國的使用者；原先單純聊天之功能，也有了多樣之變貌；從聊天之功能、角色扮演遊戲、到虛擬會議空間、虛擬社區等各式各樣的型態。來自世界各地各式各樣的匿名使用者，在自己所屬的虛擬社區中進行互動。

1997 年美商藝電推出第一個純線上遊戲「網路創世紀」（Ultima On-line），三年間線上電玩蔚為風尚，形成凝聚力最強的虛擬社區，也成為網路色情外最有潛力的線上商業活動。華彩最早推出「萬國之王」，帶動台灣線上遊戲的經營模式。華義、智冠、遊戲橘子隨後於 2000 年分別進軍線上電玩市場。線上遊戲變成潛力新寵，它是一個新的娛樂平台，改變了遊戲產業。連線遊戲，全球起飛，全球連線遊戲玩家以倍速增加。而全球戲市場快速揚升，網路改寫了遊戲史，線上遊戲已成為了網路成功之新典範。

二、網路遊戲類型分析

（一）角色扮演

角色扮演遊戲（role-playing game：簡稱 RPG）是在遊戲進行時需要角色的扮演，也就是需要玩家以演戲的方式與其他玩家一起進行遊戲，玩家藉由網路的媒介可以有虛擬的互動。根據 RPG 在結構、介面和冒險旅程上有三個設計有三個主要的特色：人物屬性、戰鬥方式與迷宮地下城的設計：

角色的屬性設計設計一直是 RPG 非常重要的一環，因為不同的屬性會造成不同的角色命運、性格與特性，也會影響角色可以從事的職業與遊戲的完成方法。以天堂為例，天堂網路遊戲劇情取材自一部韓國已發表的暢銷漫畫，作者為 Shin Il Sook。遊戲是一個架構在中古世紀的幻想故事，角色分成王族、法師、騎士、妖精，每個角色都有其重要之角色任務需在遊戲中達成。

玩家所扮演的人物可分為兩種，一種是創造角色，一種是預設角色。前者是玩家在進入角色之初，透過創造角色的步驟所創造他在遊戲中所要扮演的角色，玩家若無選擇遊戲中角色的屬性，就屬於預設角色

之人物。玩家不需再創造角色，因為此種角色的基本屬性、性格都為固定，玩家比較容易進入狀況。由玩家所選擇的人物，亦可看出玩家本身真實自我如何投射在虛擬的人物中。

戰鬥方式的設計亦是 RPG 中所強調之重點，一般可分為即時制（real-time combat）與回合制（turn-based combat）。RPG 重視戰鬥的原因是在於可以在經歷各種的事件與戰鬥的磨練獲得「經驗值」（Experience Points，一般簡稱 EXP），是 RPG 遊戲中非常重要的一項數值。玩者再累積一定的 EXP 後可以讓所扮演之角色升級，提昇角色的各種屬性，以之達到角色之成長。有經驗的玩家多會努力戰鬥或練習以累積增加 EXP 升級，套用台灣武俠小說中之名詞稱這樣的過程為「練功」。

地下城迷宮亦是 RPG 中不可缺少之要素之一，其中多充滿著怪物與陷阱，但也暗藏著寶物及完成遊戲的重要線索或物品。地下城之所以重要是因為該處大多是設計者用來提供玩家角色練功升級之地方，因此許多冒險任務都是以地下成為背景而設計。正因如此，提高了探險之樂趣，以及帶給玩家高度之挑戰性。

（二）經營遊戲

這類的遊戲就像是自己在虛擬世界中開店，滿足許多青少年想自行開店當老闆的心。較常出現在 FaceBook 中，這類的社交網站有許多這類的遊戲。目前常見的有餐廳、便利商店、火鍋店、速食店……。

（三）養成型遊戲

泛指要培養某一物品，經過時間的累積及不間斷的努力，便能逐漸壯大自己的能力值或勢力，也可以攻打別的玩家或村莊，來奪取對方的物資及寶物，亦可以跟別的玩家結盟，藉由自己與對方勢力的結合，獲得更高的戰力及豐富的物資。例如：北海英雄。

（四）即時戰略型遊戲

遊戲中有各式各樣不同的角色扮演、千變萬化的遊戲畫面、具有團隊競爭樂趣。以戰慄時空（CS）為例，有真實世界中的各式槍枝及武器，且還有在電視新聞中才能看到恐怖份子跟反恐怖小隊的對峙狀況來做遊戲任務的玩法，以團隊合作為基礎的遊戲模式，讓你可以體驗當恐怖份子（Terrosist）或反恐怖小隊（Counter-Terrosist）的經驗。

根據網咖業者表示，在台灣的網咖之中，有百分之九十八以上的消費者都是衝著 C S 所呈現的真實感及感官刺激而來，可以想見 C S 在台灣網咖中受歡迎的程度。自從 C S 在一年多前引進國內之後，立即在台灣電腦遊戲市場上引起空前的轟動，一時之間竟取代原本在網咖中最受歡迎的「天堂」、「龍族」、「石器時代」、「網路三國」等遊戲，變成炙手可熱的搶手貨，而且歷久不衰，遊戲的人口有增無減。

遊戲當中有多種之武器及裝備，各個地區有不同的玩法，及各項之任務，挑戰性高。遊戲的進行節奏頗快，且非常視覺化、神經直覺式反應，短暫的時間結束每回合之遊戲，此種玩法可讓玩家不會覺得枯燥乏味，而且遊戲經常推陳出新，這便是讓玩家樂此不疲的最大原動力。

(五) 益智類型(Puzzle)

益智遊戲也被稱為邏輯遊戲，它可以說是最受一般玩家歡迎的休閒遊戲，主要是挑戰玩家智慧的遊戲，它注重的是玩家的思考與邏輯判斷，在遊戲中不需要以快節奏的方式呈現，而是將重點放在多樣變化的解題路徑上。

(六) 競速類型(Racing)

很單純地已達到領先對方為目標，從原始講究真實的實感賽車，而後發展至能以賽道上獲得特殊道具以干擾對手的偏益智型趣味賽車，如「瑪莉歐賽車」、「跑跑卡丁車」等遊戲皆屬此類。

(七) 冒險類型(Adventure)

冒險類遊戲裡，玩家在遊戲環境中操控一個角色，其主要目的是通過重重的障礙或敵人，並試圖到達目的地以表示過關，其中「超級瑪莉」就是冒險類遊戲的經典範例。

(八) 動作類型(Action)

動作類遊戲都有移動的物體，它主要為挑戰玩家爭取高分的反應、手眼協調能力、快速思考和時機掌握等能力的類型設計，藉由考驗個人的敏捷與反應，來換取更多遊戲分數或能力見證。

由於網路的出現，造就了上述多類型的「網路遊戲」發展，最早期之網路遊戲「天堂」一出現就造成大轟動，因為它的宣傳口號就是「實現你現實中不可能實現的願望」，導致不少青少年沉迷其中，甚至甘於放棄現實中的學業、生活資金，轉而全數投入於虛擬世界中。

業者更會利用玩家想速成的心態，推出「商城系統」，販賣許多增強裝備、經驗加倍的商品，均是以台幣換取。因此也出現了所謂的「台幣戰士」，意指花費大量台幣衝裝，同等的努力來看，花費較多台幣的會比花費較少台幣的玩家要來的強，也是現今「網路遊戲」的一大趨勢。

三、網路遊戲對生活正、負面影響

玩網路遊戲也是有好處的，它可以給玩家成就感、滿足感、優越感，因為在網路遊戲裡頭不像現實世界，就算你花再多的努力，仍然有失敗的機率；反之，網路遊戲不同，只要肯花時間、努力，再投資金錢，就可以擁有同等的回報。

『遊戲產業的蓬勃發展，帶來了可觀的產值，然而：1.外掛練功程式卻破壞了遊戲的公平。2.帳號遭竊導致虛擬寶物的喪失。以上兩者，皆嚴重影響了網路娛樂產業的發展。』（黃經洲，2006）（註1）

（一）網路遊戲為何會使人上癮？

現今人民每一天都過的戰戰兢兢，因為社會週遭充斥著許多的壓力，學生有學生讀書的壓力；大人有大人經濟工作上的壓力。

相信多數人小時後都曾經幻想成為一位懲奸除惡的強力士，在江湖上受到百姓們的愛戴；又或者是成為一位法力高超的魔法師，自由操控元素魔法，消滅心存惡念的妖怪；可能你也曾想過要加入秘密的刺客、殺手、盜賊組織，極速的身法，俐落的使用手上的匕首在最短的時間內奪走敵方的性命，用手中的暗器在遠處偷襲敵人；在遊戲中你也可以成為一位富有愛心的祭司，使用神聖魔法或調配藥劑，拯救世人於水深火熱之中。

綜合以上的各個特點，正好符合現今社會大眾所需要的，可以在虛擬世界之中找回自己童年時的夢想，選擇自己喜歡的職業，經由時間的累積、勤奮努力後，人人都能成為心中所仰慕的英雄。又

能暫時得到心靈上寄託，讓自己暫時擺脫現實生活中的壓力。故大多數人怎麼可能不沉迷於虛擬世界呢？

(二) 網路遊戲給玩家帶來的正面影響？

1. 易在遊戲內找到自信。
2. 可能因緣際會交到能談心的朋友。
3. 只要有毅力、肯努力就一定能成為強者。
4. 比起現實世界，更能賺取寶物差價，藉此賺錢。
5. 只要夠大膽，就能輕鬆在遊戲內成為知名人物。

以上各點是網路遊戲所帶給玩家們的好處，我們與別人不同的看法是，我們覺得一會想玩網路遊戲主要的原因是想找到自己的隸屬感與現實生活中得不到的自信心，以及可以找到與自己興趣相符合、個性合得來的朋友，虛擬世界中亦沒有所謂的年齡之分，純粹以興趣與個性招友。

(三) 網路遊戲給玩家帶來的負面影響？

1. 造成生活作息不正常，影響到身體健康。
2. 畢竟是虛擬的東西，可能隨著代理商的倒閉而一切化為烏有。
3. 萬一被駭客入侵，能討回寶物之機率甚是渺茫。
4. 因太沉迷於網路，導致與家人、朋友間關係疏遠，不常溝通。
5. 如果想速成，或者是擁有貴重的虛擬寶物，就會花大筆的錢去換取，造成荷包縮減。

上述的負面缺點中，我們可以發現由於成癮性的問題，玩家往往會失去虛擬世界與現實世界的判斷性，在該回到現實生活時，還會沉溺在虛擬世界中不可自拔，所以現在有了『《網路遊戲防沉迷系統標準》在中國大陸限制未成年人個人網路遊戲的遊戲時間，如超過一定時限，遊戲經驗降低，超過最後限度，自動退出遊戲等。』（維基百科，2012）（註2）

『做網站是辛苦的，經常在駭客入侵、電力中斷、網路斷訊、電腦當機、程式出錯與硬碟毀損的問題中掙扎。』（王智弘，2009）（註3）

既然可以找到跟自己合得來的朋友，那麼理所當然也有可能遇到跟自己個性不相符的人，進而發展造成紛爭，將虛擬世界的紛爭帶到現實世界中。

參●結論

一、結論

網路遊戲最主要的目的是為了休閒娛樂，我們還是要學會控制時間，不可將過多的心力投入其中，因為網路的世界是虛擬不穩定的，可能因為過度沉迷，往往忽略了正確的價值觀，因而遭到網路詐騙。

正確「金錢」觀的建立，有些玩家為了網路遊戲中虛擬角色的升級，投注許多金錢於其中，甚至為了錢出現負面的行為，如偷竊、欺騙、詐財，父母親必須提供學生適時紓解壓力的空間與時間，陪著孩子一起成長，減少學生過度依賴網路。

網路遊戲對於「健康」方面也有所影響，有不少玩家為了一打怪升級、賺取虛擬幣（如：跑商）、打寶物……等等而熬夜，長期熬夜睡眠不足加上眼睛長期受到電腦輻射照射的情況下，不只是身體受損連帶著眼睛視力也跟著下滑。

或許會有玩家想朝著「職業玩家」這一路走，但這成功者畢竟還是少數，還是要衡量自己是否有辦法達到「職業級」，也要思考是否有辦法「玩遊戲養活自己」，或者只是三分鐘熱度的沉迷於這遊戲中，當時間一久有可能會對這個遊戲厭了、倦了，當熱忱不在時還有辦法投入時間、金錢、精力在這遊戲上嗎？

因此，現在在網路上有了（網路遊戲防沉迷系統標準），在韓國限制未成年人個人網路遊戲時間，只要一到了晚上12點，遊戲就會自動斷線，到隔天的早上6點才會開啟讓玩家繼續遊玩，可以使玩家不至於花費大量時間在遊戲上，除了玩線上遊戲之外，還能利用時間做其他的事情。

二、心得

現在的孩子，只要一碰到網路這種東西，就一定會沉迷，現在網路遊戲日新月異，就是為了取悅玩家的好奇心，使其沉迷，可是現在網路遊戲上

的 TIP 都會提到”沉迷遊戲導致眼睛受損”之類的，可是，大多玩家當然都無視，反而越玩越兇，導致課業嚴重的落後，造成現實生活中的致命傷，造成父母頭痛的地方。因為我自己也有體驗，我也是當初都一直沉迷網路遊戲，可是，自從我發覺，這些網路遊戲中就都只是虛擬的東西，就算變得再強，也不會讓現實生活中的你變得跟遊戲那麼強的時候，我就醒了，現在都會節制自己去長時間的遊玩網路遊戲，保護好自己的眼睛，也讓自己休息的時間變長，在這裡我想總結的就是，沉迷網路遊戲對自己只是個傷害，當你醒來的時候，就為時已晚了，所以，請各位沉迷網路遊戲的玩家們，別再沉迷了，醒醒吧。

三、建議

網路遊戲本來就只是一個消遣的東西，而不是拿來當正業的，淪陷在網路遊戲就會對現實生活越來越疏遠，也可能會導致危害到自己身心上的健康，遊戲玩的適可而止就好，太超過只有壞沒有好，別讓遊戲殘害到自己的生活。

肆●引註資料

註一、黃經洲(2006)。以時序驗證碼為基礎之網路遊戲安全機制研究。南台科技大學碩博士論文

註二、維基百科(2012)。取自

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%B7%9A%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>

註三、王智弘(2009)。網路諮商、網路成癮與網路心理健康。台北：學富文化