

南 華 大 學
資訊管理研究所 在職專班
碩士論文

從需求層級理論觀點探討線上遊戲成癮之影響
因素—以國內某科技大學為例

A study of factors that contribute to the addictiveness
of online games: A case based on an university
of science and technology in Taiwan.

研 究 生：陳 柏 璽

指 導 教 授：尤 國 任

中 華 民 國 九 十 八 年 六 月 十 五 日

南 華 大 學

資訊管理學研究所

碩 士 學 位 論 文

從需求層級理論觀點
探討線上遊戲成癮之影響因素
—以國內某科技大學為例

研究生：陳柏璽

經考試合格特此證明

口試委員：成國仁
陳岳陽
林金蓮

指導教授：成國仁

系主任(所長)：鍾國貴

口試日期：中華民國 98 年 6 月 15 日

從需求層級理論觀點探討線上遊戲成癮 之影響因素—以國內某科技大學為例

學生：陳柏璽

指導教授：尤國任

南 華 大 學 資 訊 管 理 學 系 碩 士 班

摘 要

本研究旨在探討國內大學生網路線上遊戲成癮之影響因素。本研究利用馬斯洛(Maslow)需求層級理論中的「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」等面向，探討其對網路線上遊戲成癮之影響。本研究採調查法，以國內高雄縣某科技大學平時有玩線上遊戲之學生為研究對象，利用結構方程式模型(Structural Equation Model, SEM)驗證本研究所提出之假設，其結果發現需求層級理論中之「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」對網路線上遊戲的影響關係。本研究並根據此一研究結果，提出對學生輔導之相關人士或單位提出具體建議，供教育人員以及未來學術研究之參考。

關鍵詞：馬斯洛(Maslow)需求層級理論、線上遊戲、成癮、結構方程模式。

A study of factors that
contribute to the addictiveness of online games:
A case based on an university of science and technology in Taiwan.

Student : Chen Po-Hsi

Advisors : Dr. Yu Kuo-Jen.

Department of Information Management
The M.I.M. Program
Nan-Hua University

ABSTRACT

This study was designed to explore the factors that causes university students' online game addictiveness. Maslow Needs-Hierarchy Theory of demand is used in this study for exploring the factors that causes online game addictiveness in the aspects of "safety", "love and belonging", "self-esteem", and "self-actualization".

Survey research is used in this study and the samples are students of some University of Science and Technology in Kaohsiung Country who sometimes play online games. Structural Equation Model are the methology used to verify the assumptions of this study.

As results, different impacts of online games are found based on the Maslow Needs-Hierarchy Theory of demand in the aspects of "safety", "love and belonging", "self-esteem", and "self-actualization".

Based on the results of this study, some specific suggestions are brought out for student counselors or counseling institutions, and are served as references for educators and future academic research.

Keywords : Maslow Needs-Hierarchy Theory 、 Onloine Game 、 Addiction 、
Structural Equation Modeling.

目 錄

書名頁	i
論文口試合格證明	ii
中文摘要	iii
英文摘要	iv
目錄	v
表目錄	vii
圖目錄	viii
第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與研究問題	3
第三節 研究流程	4
第二章 文獻探討	6
第一節 馬斯洛需求層級理論(Maslow's Needs-Hierarchy Theory)	6
第二節 線上遊戲成癮	12
第三節 線上遊戲成癮之影響因素	19
第三章 研究方法	21
第一節 「需求層級理論」與「線上遊戲成癮」	21
第二節 研究架構與研究假說	23
第三節 研究對象	25
第四節 研究工具	26
第五節 資料處理與統計方法	28
第六節 問卷之信度分析	32
第四章 研究結果分析	33
第一節 量表品質檢測	33
壹、線上遊戲成癮構面之敘述性統計	33
貳、需求層級構面之敘述性統計	34
參、組合信度(C.R.)與平均變異萃取量(AVE)	36
肆、區別效度與收斂效度	37
第二節 結構模式分析	39
壹、結構模式分析與假說檢測	39
貳、需求層級理論構面對線上遊戲成癮之影響	40
參、直接效果與間接效果之分析	41
肆、研究假設之驗證	43
第三節 樣本基本資料分析	46

第五章 結論與建議	51
第一節 研究結論	51
第二節 研究限制	54
第三節 未來研究建議	55
參考文獻	56
附錄：大學生線上遊戲成癮問卷	62

表 目 錄

表 3-1	問卷樣本統計表	25
表 3-2	結構方程式的各項參考指標	31
表 3-3	問卷信度分析表	32
表 4-1	研究構面之敘述性統計	34
表 4-2	組成信度與平均變異萃取量	37
表 4-3	衡量模式之相關表	38
表 4-4	整體模式各類適配度評鑑	42
表 4-5	各需求構面對線上遊戲成癮之效果	43
表 4-6	各構面的關係檢定	46
表 4-7	問卷回收概況表	46
表 4-8	樣本基本資料統計表	49

圖 目 錄

圖 1-1	研究流程圖	5
圖 2-1	馬斯洛(Maslow)的需求層級架構	10
圖 3-1	研究架構圖	25
圖 4-1	「大學生線上遊戲成癮」衡量模式圖	35
圖 4-2	「大學生線上遊戲成癮」結構模式圖	40

第一章、緒論

第一節 研究背景與動機

「掛網練功、虛擬寶物、打怪」這些新興的詞彙，在報章雜誌、媒體廣告中已是經常出現的常客，也是很多青年朋友們熱衷討論的話題，這也帶動了線上遊戲產業的蓬勃發展與網路服務公司更多元化的服務。為瞭解因電腦、線上遊戲與網際網路的普及，與常見電視廣告各款新穎、富有華麗造型、極具豐富聲光效果的線上遊戲，影響目前國內大學生玩網路線上遊戲的情形。根據調查顯示，2007 年台灣家戶電腦普及率為 79.4%，連網普及率達 71.3%(資料來源：資策會 FIND/經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」，2007)；財團法人台灣網路資訊中心亦指出，10 歲到 29 歲之年輕族群上網人數居多且學歷愈高上網比例愈高，這樣的數據顯示台灣網際網路的使用除了愈來愈普及的情況外，也有更年輕化的趨勢，其中線上遊戲(52.4%)是目前台灣網友最常使用的網路娛樂活動；台灣地區 64% 網友曾經是線上遊戲玩家，而近 9 成是在家中進行線上遊戲，其中以大學生居多，且三成的玩家每天遊戲時間超過 4 小時。根據國際數據資訊(IDC)2007 年台灣線上遊戲市場追蹤年報數據顯示，2007 年全年台灣線上遊戲市場營收達 289.8 百萬美元，相較於 2006 年的 251.5 百萬美元成長了 15.2%(資料來源：電子工程專輯網頁)。而資策會 MIC 2008 年針對台灣線上遊戲玩家進行的調查顯示，線上遊戲玩家每月的平均花費金額約為 300 元，較 2007 年成長 7%，將近 70% 的玩家每週固定玩 1 至 2 款線上遊戲，平均接觸線上遊戲的資歷為 4.8 年，持續玩一款遊戲的期間約為 1.5 年，每次進行線上遊戲的平均時間為 2 小時，而多人線上遊戲(MMOG)仍然最受到玩家喜愛，佔 94%。

國際數據資訊(IDC)軟體市場分析師顏家偉表示：「近年來台灣遊戲廠商不斷將營業重心放在線上遊戲市場，目前以大型多人線上遊戲(Massively Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG)類型的遊戲仍為市場主流(資料來源：電子工程專輯網站，2008)。在跳舞、賽車及棋盤式等款休閒遊戲大量推出的刺激下，除了核心線上遊戲玩家會同時跨玩兩種以上的遊戲，許多輕玩家、甚至是非玩家都陸續加入線上遊戲。此外，免費遊戲的市場趨勢也促使線上遊戲玩家的數量增加，包含傳統玩家、輕玩家及非玩家；而虛擬寶物的銷售亦成為遊戲業者另外的營收來源。」

隨著免費遊戲的不可逆性趨勢，虛擬寶物的銷售，對於遊戲玩家在遊戲中的平衡及公平度的拿捏，也是值得遊戲業者需詳加考慮的一環。線上遊戲在社會中所扮演的角色，已經從休閒娛樂的角度逐漸轉移為一個虛擬的社群；所以遊戲業者對來自社群意見的重視，除了鞏固玩家的忠誠度之外，對於業者的營收表現更有直接的影響。

線上遊戲近幾年推陳出新，以豐富多樣化的內容與聲光效果吸引玩家，在遊戲內容的設計上不但都具有故事的延伸性，而且不會因為單一玩家因為離開遊戲而停止整個遊戲的運作；但為了達成遊戲中的某項任務而廢寢忘食，讓許多遊戲玩家沉迷的情況也時有所聞，甚至在離開遊戲下線之後仍然會顧慮著線上遊戲中正在發生的事情；玩家在遊戲中亦可藉由其中的功能與其他玩家互相聊天，一同玩樂於遊戲中的各個關卡、更能在線上遊戲中自由地扮演不同的角色，但大都為了提昇遊戲中的人物屬性與對抗、闖關必須投入大量的時間，甚至衍生了許多的家庭問題與社會問題，讓原本以娛樂為主的線上遊戲更衍生了犯罪的發生，似乎也造成了線上遊戲玩家在線上遊戲場景與現實生活中不定時遊走的

交流與互動下對自我的態度與感受有所影響，因此大學生於線上遊戲成癮的成因與影響是值得我們深入探討的議題。

第二節 研究目的與研究問題

壹、研究目的

根據研究動機所述，本研究欲探討國內大學生線上遊戲成癮之影響。主要目的是希望對於大學生線上遊戲成癮有更多了解，並進而提供相關實務工作者或輔導單位的參考依據。隨著目前線上遊戲產業的蓬勃發展，因為線上遊戲成癮而引發的社會事件不勝枚舉，本研究欲瞭解大學生經由玩線上遊戲中得到了哪些需求上的滿足，欲從人類最基本需求層面探討，而利用馬斯洛提出的人類基本五項需求之需求層級理論(Maslow Needs-Hierarchy Theory)中所談到的安全需求(safety needs)、愛與隸屬需求(love and belonging needs)、尊重(自尊)需求(self-esteem needs)、自我實現需求(self-actualization needs)等四面向探討與使用線上遊戲的感受與關係。本研究針對玩家於線上遊戲的虛擬世界中探討其感受與成癮的影響，對於現實生活中的生理需求部份並無納入作為本研究探討的面向；而在愛與隸屬需求這個面向於(陳怡安，2002)研究中探討線上遊戲玩家一同結盟闖關、進行攻略及各項計畫，玩家受到接納並成為團體中的一份子，並也樂於經營人際互動的關係。本研究中將此面向稱為「人際互動」來編制量表，研究目的敘述如下：

- 1、瞭解現今國內大學生線上遊戲使用行為的情況。
- 2、瞭解國內大學生個人需求對於線上遊戲成癮的關係。
- 3、瞭解國內大學生個人需求層級之間的關係。
- 4、根據研究成果，提出可供教育人員與學術研究者可行的策略

與建議。

貳、研究問題

- 1、國內大學生網路線上遊戲玩家對於「安全」的需求影響「線上遊戲成癮」的情況如何?
- 2、國內大學生網路線上遊戲玩家對於「人際互動」的需求影響「線上遊戲成癮」的情況如何?
- 3、國內大學生網路線上遊戲玩家對於「自尊」的需求影響「線上遊戲成癮」的情況如何?
- 4、國內大學生網路線上遊戲玩家對於「自我實現」的需求影響「線上遊戲成癮」的情況如何?

第三節 研究流程

1. 經研究背景與動機及文獻探討後，確定研究主題與目的，再由文獻探討中建立理論基礎並描繪出本研究架構。
2. 擬定研究方法後，再經由文獻探討與參閱學者編制之量表，編修為本研究所用之量表。
3. 將問卷發放至吳鳳技術學院日間四技部學生進行預試，回收問卷後將有效問卷利用 SPSS 統計軟體進行信度分析、並以瞭解變項間的相關係數。
4. 經前測問卷分析結果與專家學者意見彙整後，修編為正式問卷，再於高雄縣高苑科技大學日間四技部、二技部學制四個學院中的 12 個科系內隨機挑選 12 個班級發放進行正式問卷施測，取得本研究描述結果之數據來源，並再次利用 SPSS 統計軟體進行信度分析與分析變項間的相關係數，再由 AMOS 7.0 統計軟體以結構方程模式(Structural Equation Modeling, SEM)進行

驗證本研究模式，以瞭解研究模式各變項間之影響程度。

5. 經由資料分析的結果，進行本研究結論之描述與探討。

本研究根據程序進行各章節之撰寫，研究程序如下圖 1-1 所示。

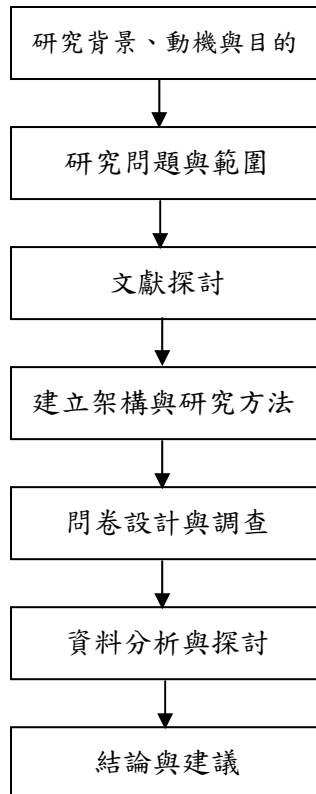


圖 1-1 研究流程圖

第二章、文獻探討

本章首先針對馬斯洛(Maslow)需求層級理論及其應用進行探討，再進一步討論線上遊戲的起源、基礎架構與發展現況，最後針對線上遊戲的成癮之相關文獻進行整理。

第一節 馬斯洛需求層級理論(Maslow Needs-Hierarchy Theory)

馬斯洛(Maslow)需求層級理論從二十世紀中期至今經過了半個多世紀的討論，無論受到的是支持或批評，其仍被譽為「自 William James 以來，美國最偉大的心理學家」，其所創造的需求層級理論為第三、四勢力的主流，在國外深獲學者推崇，應用甚廣(李坤崇，1988)。本研究以馬斯洛(Maslow)所提出之需求層級理論為基礎，根據每項需求的內涵，探討與線上遊戲成癮者之間的相互關係。以下將針對馬斯洛(Maslow)的需求之特色、基本內涵，以及個人特徵與需求之間的關係等議題，進行更深入的說明。

壹、馬斯洛(Maslow)需求層級理論主要特色

需求層級理論包括了強調人性本善、整理動力論及需求的層級性等(Maslow, 1954, 1970, 1987；莊耀嘉，1982；許金聲等，1987)，內容概略如下所述。

一、人性本善

馬斯洛(Maslow)需求層級理論的特點在於，對人性的觀點是從性善論出發。他並不同意心理分析(psychoanalytic)學派認為潛意識及非理性力量為操縱個體的主要根源，也不贊同行為(behavioral)學派以動物學習的原理來解釋人類行為(莊耀嘉，

1982)，他假定人類皆具有向善的本質，並提到生命意義在於展現人們的內在本質，並會追求自我實現(Maslow, 1987)。

二、整體動力論

馬斯洛(Maslow)對人的看法主要是從臨床經驗觀察方式，加以融會貫通，認為人類的行為是由需求而引發，當較低層級的需求獲得滿足時，較高層級的需求便會開始產生，而為有機體行為的主宰，他稱此種觀點為「整體動力論」(Maslow, 1987)。

三、需求層級性

馬斯洛(Maslow)提出五種動力性的需求，分別為生理需求(physical needs)、安全需求(safety needs)、愛與隸屬需求(love belonging needs)、自尊(尊重)需求(esteeem needs)與自我實現需求(self-actualization needs)五種。他認為這五個需求有著動力性與具有層級性的關係，故稱為需求層級理論(need-hierarchy theory)。

貳、馬斯洛(Maslow)需求層級理論之各項需求內涵

一、生理需求

此需求是馬斯洛(Maslow)於 1943 年所提出的需求層級理論中最低層次的需求，包括維持個體生存所需要的各項資源和促進使個體處於平衡狀態，例如：食、衣、住行的滿足，需要運動、休息、休閒和睡眠等，以及逃避痛苦與獲得愉悅的感受，馬斯洛認為生理需求是所有需求中最基本且最具優勢的需求，會支配個體的思想與行為，直到生理需求獲得適當的滿足為止。

二、安全需求

此需求主要在免於害怕、焦慮、混亂、緊張、危機及威脅，

使個體能在安全、穩定、秩序下，獲得依賴和保護。馬斯洛(Maslow)認為，當個體面對無法應對的刺激或情境時，個體容易有受威脅或恐懼的感受，所以個體會有尋求安全環境與安全感受的需要。

三、愛與隸屬需求

此需求也稱為「社會性需求」(social needs)，主要在避免孤獨、陌生、寂寞、疏離，使個體能成為團體中的一份子，與他人建立親密的關係。當中包括感情、歸屬、關懷、支持與友誼等。馬斯洛(Maslow)認為此階段需求的產生，是建立在前述生理與安全需求獲得滿足之後，個體行為及思想都不會處於尋求食物或安全的情境中，而因為人類無法離群索居的天性下，而開始尋求眾人接納與拓展人際關係的需求因而產生，也將影響人際互動及社會建立的穩固基礎。

四、尊重(自尊)需求

馬斯洛(Maslow)認為此項需求分兩種，一為成熟需求，二為威望需求。前者指尊重自己，例如：相信自己有能力、有自信、獨立及勝任感。後者則指需要受人尊重，例如：有聲望、有地位、受人注意及受人賞識。他也提到，個體若要對自我的能力有信心、能肯定自我價值、適應各種刺激或挑戰的生活、充分掌握自主權，必須先取得他人由衷的價值認同，也就是說自我尊重建基於他人尊重。尊重需求是最穩定也是最健康的自尊，是以他人給予應得的尊敬為基礎，而非外在的名聲或榮譽與諂媚而來。

五、自我實現需求

此需求意指個體不斷地實現自己的潛能，促使自己達成個人目標、發揮潛能，充分成長，最後趨向統整的個體，並邁向真善美至高人生境界的需求。例如：具接納自己、面對問題、自動自發的思考、富創造力、幽默感、民主價值等特質的人。依據馬斯洛(Maslow)的觀點，自我實現是個體人格發展的歷程，能達成自我實現者之人格特徵通常具有下列特徵(Maslow 著、許金聲等譯，1987)：

- (一)、能有效地知覺現實層面，並有較為實際的人生觀。
- (二)、能悅納自己與他人及所處之環境。
- (三)、自我言行舉止是發自內心而不矯揉造作。
- (四)、行其所當行，而不考慮一己之私。
- (五)、能保有良好風度並保持隱私的需要。
- (六)、能獨立自主而不隨俗。
- (七)、能不斷地以新奇的眼光欣賞與體驗人生。
- (八)、在生命中曾有過引起心靈悸動的生活經驗。
- (九)、具有為人服務的使命感。
- (十)、具有民主風範、並懂得尊重他人。
- (十一)、具有道德觀念，善惡分明，絕不為達目的而不擇手段。
- (十二)、具有哲理而非敵意之幽默感。
- (十三)、具有豐富創造力。
- (十四)、不受傳統文化與環境的束縛。
- (十五)、對於生活環境有不斷改進的意願與能力。

根據馬斯洛(Maslow)所提出的見解，基本需求滿足與否對個體發展和身心的健康影響甚鉅，若是遭遇生理需求無法滿

足，個體可能會產生難以彌補的身心疾病，如飲食過量、酗酒過度或性行為氾濫等過度沉溺生理需求的現象；若是遭遇安全需求無法滿足，個體易產生焦慮、恐懼等病態人格徵候，或是仰賴無稽的習俗以獲得心靈上的慰藉或轉而逃避任何冒險；若在遭遇愛與隸屬的需求無法得到滿足的情形下，個體會感到空虛、孤獨和寂寞並無法建立良好的人際關係，或適切地表達情感和培育穩固的親密關係；而在尊重需求無法得到滿足的情況下，個體會缺乏自我價值感與正向積極的自我感受，喪失自信心，並產生自卑感、憂鬱症...等情況；若遭遇自我實現需求無法滿足情形下，個體將會感到生活缺乏意義，失去人生目標，生活平淡了無創意，並無法發揮潛能，而發現自己失去追尋真善美的動力與探索知識奧秘的渴望。馬斯洛(Maslow)對人性抱持著樂觀積極的態度，強調個體具有邁向充分成長、和自我實現自然趨勢，且假定人類需求具有統整性、層次性、一貫性和向上發展的動態性。不僅有助於個體對自己的瞭解，也能激發追求自我實現的動機(Maslow, 1970)。



圖2-1、馬斯洛的需求層級架構
資料來源：顧萱萱、郭建志合譯(2001)。

參、馬斯洛(Maslow)的需求層級理論基本觀點

- 一、五種需求像階梯一樣由低而高，如圖 2-1 所示，按層次逐級遞升，但這樣的次序並不是完全固定，可以變化，也有種種的例外情況。
- 二、獲得某一層次的需求滿足，就會向高一層次追求，以獲得更高層次的需求滿足成為驅使行為的動力，相對上，已獲得的需求滿足就不再是一股激勵的力量。
- 三、五種需求可分為高低兩級，其中生理需求、安全需求、愛與隸屬需求都屬於較低層次的需求，這些需求以外部條件較可容易獲得滿足；而尊重需求與自我實現屬於較高層次需求，它們是需要透過內部因素才能達到滿足，而且一個人對於尊重和自我實現的需求是無止境的。同一時期，個體可能有不止一種的需求，但每個時期總有一個需求佔支配的地位，對個體行為起了決定性的作用。任何一種需求都不會因為更高層次的需求發展而消失。各需求層次相互依賴與重疊，較高層次的需求發展後，低層次需求仍然存在，只是對行為影響的程度大為減小。
- 四、馬斯洛(Maslow)和其他行為科學家都認為，一個國家多數人的需求層級結構與國家的經濟發展水平、科技發展水平、文化與人民受教育的程度有直接的相關。在不發達的國家，生理與安全需求為主的人數比例較大，而較高層次需求的人數比例較小；而在發達的國家，則剛好相反。在同一個國家的不同時期，人們的需求層級會隨著生產水平而有所變化。

張春興(1999)也提到若是需求得不到滿足，將可能導致心理疾病。此外，需求的滿足是由下而上發展的，較低層次的基本需求若無法被滿足，則個體無法進一步尋求更高需求層級的滿足。

而在(陳光偉，2003)的研究中將馬斯洛(Maslow)需求層級理論作為研究基礎探討「產品上癮性與需求層級變動之關係」研究結果發現對於易上癮性的產品中，消費者之需求容易由馬斯洛(Maslow)需求層級的上層往下層移動。也就是說消費者使用上癮性產品方面，認為在初期使用時，是為了滿足較高層級的需求，但在本身上癮之後，即改變所要滿足的層級需求，而且是想要滿足較低的需求層級。這實證了馬斯洛(Maslow)需求層級理論在現實生活的應用上，其由下而上的需求滿足層次並非必然的情況。

第二節 線上遊戲成癮

壹、線上遊戲

網路線上遊戲的起源，最早在 1978 年由英國愛塞克斯大學的 Roy Trubshaw 和 Richard Bartle 於所創造的冒險性遊戲「泥巴」(Multi-User Dungeon Dimension, MUD)，所謂「泥巴」是指「多人地下城堡」，有 20 個相互連接的房間和 10 條指令，根據著名的遊戲「龍與地下城(Dungeon and Dragon)」所構成的故事內容，是一種以文字化的方式進行的網路連線遊戲，遊戲玩家登錄系統後透過其數據庫進行人機互動，亦可透過聊天系統與其他遊戲玩家交流，隨著人物的遊走、故事的進行，畫面以不斷顯現更新文字，說明目前所看到的景象，每個遊戲玩家可扮演或控制一個角色，可說是第一款真正意義上的即時多人交互網路遊戲(蘇芬媛，1996)。MUD 也是「多人世界」(Multi-User Dimension)或「多人對話」(Multi-User Dialogue)的簡稱，指一個存在於網路、可多人參與、並讓使用者可自行擴張的虛擬實境，而其介面則以文字為主，是一個多人連線的冒險遊戲，在遊戲進行中玩家可利用消滅怪物及發掘寶藏來獲得分數來與他人

競爭，初期進行遊戲的玩家都是以一樣的起始條件開始，經過累積到達一定的經驗值後，遊戲玩家可以被允許提升等級來獲得更多權力及資源，在這種遊戲規則下，在遊戲中便產生了社會階級，以「泥巴」來說，遊戲最高的階級便是巫師(Wizard)，代表擁有特權及特別的力量。MUD 是一個電腦軟體系統，並透過遊戲中的人物角色在系統中隨意遊走、與其他遊戲玩家溝通、甚至可創造自己喜歡之物件及環境。後續更有社交型泥巴(Social MUD)的出現，更著重於玩家之間的交往與交談。之後，文字搭配圖形與物件的遊戲有 MOO (MUD Object Oriented)、MUSE (Multiple User Simulated Enviroment)、MUSH(Multi-User Shared Hallucination)等也陸續推出，而每一款類型也都企圖表現出多樣的環境狀態及特色吸引玩家。

國內線上遊戲則是 2000 年由國內的華義國際「石器時代」、遊戲橘子「天堂」，智冠「網路三國」等公司推出的遊戲再強勢行銷帶動下，網路線上遊戲蔚為風潮，遊戲會員人數迅速增加成熱潮，網路線上遊戲頗有取代 PC Game 成為國內遊戲市場的主流態勢。由於線上遊戲在國內算是剛興起的遊戲類型，網路線上遊戲廠商在目睹線上遊戲這個市場的驚人爆發力與獲利能力後，這些公司決定利用其本身在 PC Game 所累積的經驗與知名度，來爭取市場(楊糧綱，2007)。

傅鏡暉 (2003)在『線上遊戲產業 happy 書』中認為線上遊戲是「透過網路連線，大量玩家操控自行創造的角色，共同進入同一個虛擬世界中進行的遊戲」。線上遊戲是由使用者端個人電腦與網路伺服器結合的遊戲架構，當遊戲玩家連上特定遊戲伺服器後，才能與其他玩家共同進行遊戲。遊戲開發業者在線上遊戲的劇情架構設計

上皆具有延伸性、擴充性以及網路互動性，並多半以「角色扮演」(RPG)為主，以多人線上角色扮演遊戲(Massive Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG)而言，每個玩家在此虛擬世界中可選擇特定的性別、職業、種族以及能力等背景條件，玩家以完成指定任務或是消滅怪物等方式來提升角色的等級(莊效璟，2004)。

「線上遊戲」至今在各界仍有不同的看法，部分學者以線上遊戲取代網路遊戲一詞，雖然詞彙並不相同，但綜合各界看法即是透過網路連線的遊戲(薛世杰，2002)。也有學者認為對於網路遊戲的定義可分為兩方面，依使用角度來說，認為使用者是透過各別操作介面並透過網路進行遊戲，而連線方式可分為單人連線或多人連線方式，多人連線方式更可再分為一對多或多對多的形式；但若以電腦網路的角度來說，則認為網路遊戲是經由網路聯結所有遊戲玩家，以進行資訊的傳遞，並將分散於世界各地的電腦形成如同一個共享的虛擬世界(董家豪，2001年；廖顯能，2003)。

線上遊戲因為提供多重角色扮演的機制，讓遊戲玩家不必像在現實生活中表現出自我的角色性格。遊戲中玩家不但可以扮演多種角色，甚至可以竭盡所能的選擇衝突與矛盾的角色，但不管這些行為或角色是否為現實生活中的延伸或是僅止於線上遊戲中的角色扮演，都將可能讓玩家在現實生活中與線上遊戲中往返之間產生影響。

本研究線上遊戲(online game)係指，電腦安裝遊戲程式後，必須經由網際網路連線至線上遊戲公司之伺服器端才能進行遊戲。具有可多人參與、使用者可自行擴張的虛擬實境所進行的電腦遊戲，而遊戲中所有變動的數據資料，皆保留於線上遊戲公司之伺服器中。取得遊戲主程式的管道很多，通常是非常便宜的價位甚至由網路下

載的方式可取得，以目前台灣環境來說，便利商店亦可方便購買到線上遊戲主程式。

貳、成癮

成癮一詞原為「上癮」(Addiction)，只是針對藥物上癮而言，為一種難以自制的藥物使用行為模式，其特性為無法自拔的繼續使用並且隱瞞使用的量，同時也有戒斷之後又再度沉迷的現象 (Bratter and Forest 1985)。

根據世界衛生組織(The World Health Organization)定義，成癮是一種慢性或週期性的著迷狀態，是由重覆使用自然或人工合成的藥物所導致，並帶來不可抗拒的再度使用慾望。同時會產生想再增加用量的張力、忍耐、克制、退縮等現象，對藥物所帶來的效果會一直有心理與生理上的依賴(Hatter, 1994)。McAuliffe and Gordon(1980)曾為「成癮」提出了行為定義：成癮是一種操作型的制約反應，隨著每次藥物使用後所產生之強化的數量、次數、以及範圍大小的變化，而使其反應產生增強的傾向。Dennis (1996)對於「成癮」這項議題提出三種不同的思考觀點。

第一、成癮是一種罪行(addiction as sin)：抱持這種看法的人認為上癮是對某些倫理或道德規範的排斥。但即使認定為是一種罪行，也不需把它與強暴、竊盜、或謀殺等層次的「邪行」相提並論。但上癮依然難以擺脫錯誤與道德犯罪的色彩。

第二、成癮是一種疾病 (addiction as disease)：贊同這種看法的人認為過度的飲酒或用藥是肇因根本的疾病過程。因此支持「成癮是一種疾病」觀點的人普遍相信成癮患者是疾病的受害者，這些飽嚙痛苦的患者絕非邪惡或不負責任，他們只是生病了。所以，

濫用化學藥物或縱酒的產生乃是因為患者本身不能控制所致，並不是他們自主選擇的結果。

第三、成癮是一種不良適應的行為（addiction as maladaptive behavior）：抱持此種看法的人認為成癮是一種行為的異常。

以上論述，是說明成癮的行為基本上是經由學習而得到的。它既不是罪行，也不是因為喪失控制。而是被當成明顯受制於環境、家庭、社會或甚至是認知等關聯條件之下導致的問題行為。在行為科學領域裡，對於客觀價值的了解非常重要。當酒精中毒（或成癮）被描述成是一種「不良適應的行為」（maladaptive behavior）時，它和「錯誤行為（misbehavior）」（一種道德的觀點）的描述情境有極大的差異。行為學家使用「不良適應」一詞即意謂著，對成癮患者與他們的家人而言，此種行為型態會產生破壞性的後果。它並不暗示成癮患者是壞蛋或不負責任。

而現在成癮這個名詞的應用範圍已經不再侷限於藥物癮，而是任何的物質、活動或是互動都有成癮的可能。人們常說自己對於飲食、抽菸、賭博、工作、娛樂以及性產生成癮的現象(Hatterer, 1994)。因此，成癮現象已不只是由藥物所引發的化學反應，而可以表示在各種物質或人類活動經由個體的感受而產生無法自拔、難以自制的生理和心理狀態時，都可稱為「成癮」。

Hatter (1994)提到通常成癮過程大致可分為三個階段：第一階段成癮的狀態較明顯，但呈現時間也較短，成癮者會產生因為成癮活動所帶來的快感高潮(high)的一種強烈的慾望，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、且具有強迫性的本質。

進入第二階段後，高潮的狀態會漸漸退去，個體會不斷出現忍耐、退縮、節制的現象，成癮活動也不再帶來壓力的舒緩。在最後一個階段，成癮活動就不再會出現快感、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，成癮活動轉變為一種不得不做的習慣。

Rudall (1996)指出，自從有電腦以來，就有所謂的成癮現象，而線上遊戲亦須經以電腦為媒介進行，因此線上遊戲之參與行為也會有成癮現象，此外，根據 Becker and Murphy(1998)之研究指出，人們不僅會對酒精、古柯鹼和香煙成癮，對工作、飲食、音樂、電視、生活標準，與人的互動與宗教等其他活動也會有成癮的現象，人們亦會對線上遊戲之遊玩產生成癮現象。

而 Griffiths(1998)將網路成癮視為與電腦成癮、電玩成癮、電視成癮類似的科技性成癮。說明科技性成癮是一種人機互動的歷程，屬於行為性成癮，與藥物成癮依賴物質的涉入不同，科技性成癮通常包含著許多引誘、不斷強化的特質，促使人們不斷著迷。Griffiths & Dancaster (1995)在電玩遊戲成癮方面參照 McIlwraith 在 1991 年有關電視成癮的研究，提出四個理論來說明電玩遊戲成癮的過程：

1. 過度使用電玩遊戲會造成電玩遊戲成癮者缺乏想像力；
2. 電玩遊戲成癮者必須過度使用電玩遊戲來達到情緒上應有的亢奮與平靜程度；
3. 電玩遊戲成癮者在人格特質上為依賴型，藉此反抗外界；
4. 電玩遊戲成癮是伴隨著電玩媒體所產生的一種「使用與滿足」形式，電玩遊戲成癮者可透過使用電玩遊戲達到身心上的滿足。

根據 2007 年 6 月 Psych Central 網站指出，美國醫學組織 AMA

(American Medical Association)針對有關線上遊戲成癮是否為一種病態的行為進行討論，並預計修改 2012 年即將出版的 DSM-V(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-V；美國精神科學會的診斷及統計手冊)，因為 AMA 認為線上遊戲成癮並非是一種精神上的疾病，因為沒有明顯的徵狀可以作為判斷說明成癮的傾向。雖然部分媒體指出約有 10%的線上遊戲玩家透過某些不被認可的方式以症狀判定會因為線上遊戲成癮而有所影響。但是這些研究數據的判定標準仍不夠充裕以說明線上遊戲成癮。國際數據資訊(IDC)也表示線上遊戲的品質與內容的豐富性及娛樂性是為基本要求，系統服務的穩定性、遊戲生態的平衡、線上遊戲業者對玩家的服務態度與速度，及對消費者個人電子資料的保護等即為角逐線上遊戲市場的關鍵(資料來源：電子工程專輯網頁，2009)。根據資策會(Market Intelligence Center, MIC)調查遊戲玩家持續付費玩線上遊戲的原因，前五項排名分別為「與認識的朋友一起玩(58.7%)」、「遊戲中有認識的人(42.6%)」、「遊戲故事性強深度夠(36.7%)」、「喜歡該遊戲的風格類型(35.1%)」、「遊戲好玩又可以輕鬆玩(28.6%)」，遊戲玩家與朋友一起并肩作戰是持續留在同一款線上遊戲的主要原因，而沒有外掛則更有助於玩家的長期駐留，而付費的玩家則以遊戲故事性與發展深度為持續玩該款遊戲的重要因素。(資料來源：電子工程專輯網頁，2009)。

叁、線上遊戲成癮

線上遊戲成癮係指因過度使用線上遊戲而產生心理依賴的一種衝動與控制失序行為，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(蔡明春，2008)。

第三節 線上遊戲成癮之影響因素

黃雅惠(2004)研究中提到因為線上遊戲具有高度的故事延伸性、內容擴充性、與網路互動性，及社群經營、同儕間的互動。因而當現實生活中有遭遇太多不盡人意的狀況時，透過想像力豐富的線上遊戲，可盡情的抒發情緒，無論是化身為遊戲中的角色將惡勢力剷除，或是攻城掠地，滿足現實生活中的窘境，皆足以讓玩家寄情於線上遊戲，進而鬆懈情緒，使得線上遊戲迷人之處不停的湧現。馬嘉宏(2004)之研究個案結果顯示網路線上遊戲使用動機主要為紓解及消除因外在環境給予的壓力(如：家長期望、課業壓力、同儕相互比較等)所產生的不同的心情轉換(如：快樂、放鬆、光榮、有成就感、刺激、冒險感等)之心理情緒，而這些心理情緒再次地成為觸發使用網路線上遊戲的因素，而使這些外在與內在的因果關係形成網路線上遊戲成癮的因素。大學生容易發生網路成癮問題的因素很多，而其中一個原因是易得性(accessibility)，因在大學校園及宿舍內提供便宜或免費的校園網路，使得上網便利；而另一個可能的因素是想要藉由網路來認識朋友、拓展人際關係，由於網路的匿名特性形成的安全感，降低了發展虛擬關係的風險性，使得有些社交技巧不足的人可以建立虛擬有情(游森期，2001)；大學生處於青少年晚期，此時的發展任務是建立健全獨立的人格，以及和他人建立親密關係，而網路正好可以滿足他們的需求(Kandall, 1998)。魏麗香(2001)於「青少年沉迷網咖之經驗及其影響之研究：一位學校老師對學生網咖經驗之初探」中的研究發現青少年網路成癮可分為個人內在與外在的因素。個人內在因素提到青少年在學校課程活動中，是屬於被動的學習，但在這些休閒活動中，他們是自主性個體，可以自由的做自己想要做的事，充分表達自我思想、展現自我能力，因而沉迷在網路的聊天與競賽中，乃是在其中得到了自尊

與被尊重的感受而肯定了自我價值；而外在的因素包含了家庭因素、同儕因素、學校因素與網咖環境因素，而同儕與遊戲的吸引力，顯然大過於家庭和學校因素；而同儕關係也是促使網路成癮非常重要的因素。也印證了(蕭銘鈞，1998)的研究發現，網路成癮最大的使用動機是「社會性」中的「與友人接觸、保持聯絡」。陳淑惠(1998)對於網路成癮者的研究，也顯示網路成癮者，對網路的使用比較偏向正面評估，同時寄託較多功能需求於網路上。網路具有匿名性、便利性、互動性及逃避性等特徵，使得人們容易流連忘返，造成對真實世界各項生活的排擠，尤其是匿名的特性，讓人們很容易能跳脫現實生活；也因為匿名性，讓人們不受社會規範的限制，能較自在的與他人溝通，不論取得他人接受與否，對網路使用者而言，付出的代價與所能得到的效果都比真實世界來的直接(翟本瑞，2001)。

第三章、研究方法

本研究採用量化衡量方式探討大學生線上遊戲成癮之影響。根據研究目的及文獻探討之後，以馬斯洛需求層級理論中的「安全」需求、「愛與歸屬」的需求、「尊重」需求以及「自我實現」需求作為本研究之變項因素以建立研究架構，藉以瞭解影響線上遊戲玩家成癮的因素，並對線上遊戲成癮的因果關係作驗證性之研究分析，採用問卷發放的調查方法，希望對於相關單位與學術研究者能有參考的價值。

第一節 「需求層級理論」與「線上遊戲成癮」

國內(吳聲毅、林鳳釵,2004)在資訊社會研究期刊中以「Yes or No? 線上遊戲經驗之相關議題研究」中也根據馬斯洛(Maslow) 1970 年提出的需求層級理論表示線上遊戲可以滿足學生對於心理的需求；其中受訪學生對於喜歡玩線上遊戲的前三項因素為「可以和別人交朋友」、「和同學有共同話題」、「增加等級或經驗值，有成就感」為主因，以「可以和別人交朋友」、「和同學有共同話題」兩因素來說，滿足了「安全」、「愛與隸屬」兩個需求，也表示團體的歸屬感可以獲得安全感，所以有多數青少年都渴求能加入一個屬於他的團體；而「增加等級或經驗值，有成就感」屬於滿足了「自尊」需求與「自我實現」需求。因為在線上遊戲中經由各人的努力可以提升等級或獲得寶物後，所感受的滿足與成就感，也是馬斯洛(Maslow)提出在自我實現中超越巔峰的高峰經驗。但是在負面影響的情況下，如：身心健康的影響、課業與人際關係的影響，在浪費金錢與耗費時間下，常得不償失，對於身心發展的好壞與否，仍有值得探討研究的空間。

而(黃雅玲, 2007)在「國小高年級學童線上遊戲之成癮性、使用行為與休閒滿意度相關之研究」中也利用馬斯洛(Maslow)需求層級理論探討線上遊戲成癮因素, 研究結果與馬斯洛(Maslow)觀點相符合(翟本瑞, 2001), 表示線上遊戲成癮是因為在現實生活中有諸多的需求未獲得滿足, 因而轉向線上遊戲中尋求, 而線上遊戲的可近性、便宜性及匿名性, 更讓學生沈迷於此; 而學校課業或同儕的人際互動得不到滿足時, 在日新月異的傳播媒體不斷推陳出新情況下, 利用網際網路來進行互動的媒介也愈來愈多, 然而線上遊戲的普及與款式也不斷創新, 並充滿樂趣及新鮮感, 線上的虛擬角色、互動溝通、玩家的尊崇及完成線上遊戲任務後的成就感等, 是使人流連忘返、樂在其中的原因。

另外, 陳怡安(2002)也曾以馬斯洛(Maslow)需求層級理論來分析線上遊戲玩家在遊戲中的需求滿足, 說明遊戲玩家在追求「安全」、「愛與隸屬」的需求時, 目的為希望獲得其他玩家的接納並成為團隊成員中的一份子。玩家在線上遊戲中結盟闖關、攻城掠地進行許多完成遊戲中指定的計畫, 結盟後的歸屬感使得玩家樂於經營人際互動關係而能獲得心理的滿足, 線上遊戲中儼然已成為玩家情感交流與建立人際關係的場域; 也提到相當多的玩家在遊戲中能夠獲得自尊與尊重的需求, 並達成遊戲中困難重重與任務使命之挑戰, 也是達成自我實現、不斷超越自我的重要過程; 玩家透過線上活動經由與不同化身的角色互動與對話, 常能讓人們揭露出「未發現的自我」, 由這種過程才能達到自我實現的滿足(翟本瑞, 2001)。

在馬斯洛(Maslow)的需求層級理論中, 人類的需求滿足似乎可以是按照優先順序排成一個層級階梯的關係, 滿足較低需求層級後以漸進、連續的形式再往較高需求層級追求, 但是在目前在資訊社會網際網路發

展迅速的環境下，強調個人是統一整體的概念必須重新檢視，當玩家在線上遊戲中的需求滿足可在馬斯洛(Maslow)需求層級理論中找到解釋及對應，但是需求層級的關係呈現不連續發展，因為玩家可在不同視窗中得到不同的需求滿足(陳怡安，2002)。如一個視窗進行線上遊戲的闖關進攻，而另一個視窗則與玩家聊天或進行討論。本研究持續利用馬斯洛(Maslow)需求層級理論來作為研究之探討，主要針對平時有在玩線上遊戲的大學生族群，在「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」四個面向各別與「線上遊戲成癮」之間的關係作為探討，以瞭解在線上遊戲的虛擬世界中，吸引大學生族群持續玩線上遊戲的因素。

第二節 研究架構與研究假說

本研究的進行，經過與指導教授的指導與文獻探討後，提出以下研究架構圖，即圖 3-1，以探討利用馬斯洛需求層級理論為基礎，在「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」四個面向各別與「線上遊戲成癮」之間的關係。

H1：需求層級理論中的「安全」需求對線上遊戲成癮有正向影響。本研究假設在「安全」需求方面，因為遊戲玩家為了免於害怕、焦慮、緊張與威脅並獲得依賴與保護，尋求安全環境與安全感受的需要，故持續地參與線上遊戲的進行。

H2：需求層級理論中的「人際互動」需求對線上遊戲成癮有正向影響。本研究假設在「人際互動」需求方面，遊戲玩家在參與線上遊戲的過程中，不會感到孤獨、寂寞、疏離，並能成為團體中的一份子，並與他人建立親密的關係。

H3：需求層級理論中的「自尊」需求對線上遊戲成癮有正向影響。本研究假設在「自尊」需求方面，因為遊戲玩家為了能夠感到有自信、

獨立及勝任感，並能受到別人尊重而參與了線上遊戲的進行。

H4：需求層級理論中的「自我實現」需求對線上遊戲成癮有正向影響。本研究假設在「自我實現」需求方面，遊戲玩家希望能夠不斷地實現自己的潛能、達成個人的目標，充分成長，最後趨向統整的個體而持續的參與了線上遊戲的進行。

H5：需求層級理論中的「安全」需求對「人際互動」需求有正向影響。本研究假設玩家在獲得「安全」需求的滿足後，會希望能夠與其他玩家有良好的互動，建立友誼並希望能成為團體中的一份子，故對「人際互動」層面有所需求。

H6：需求層級理論中的「人際互動」需求對「自尊」需求有正向影響。本研究假設玩家在「人際互動」需求獲得滿足後，會希望自己能夠感到自信、獨立及勝任感，並能夠受到別人的尊重，即為「自尊」需求的產生。

H7：需求層級理論中的「自尊」需求對「自我實現」需求有正向影響。本研究假設玩家在「自尊」需求滿足後，對於實現自己的目標、發揮自己的潛能，而希望能有所成長的需求開始產生，意即產生了「自我實現」層級的需求。

H8：需求層級理論中的「安全」需求對「自尊」需求有正向影響。本研究假設玩家在獲得「安全」需求滿足後，會希望自己能夠感到自信、獨立及勝任感，並能夠受到別人的尊重，而有「自尊」需求的產生。

H9：需求層級理論中的「人際互動」需求對「自我實現」需求有正向影響。本研究假設玩家與其他遊戲玩家建立起良好的人際關係與友誼互動後，相互有了激勵作用，也有相互比較的對象，開始對於實現自己的願望、達到自己的目標，並希望有所成長的「自我實現」需求因而產

生。

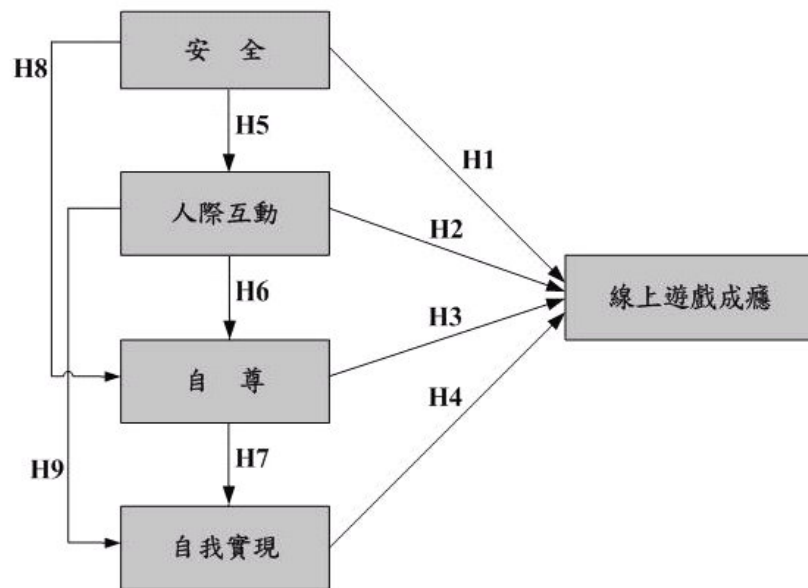


圖 3-1、研究架構圖

第三節 研究對象

本研究對象以高雄縣高苑科技大學之大學部學生，在學校內四個學院中各抽選三個科系，共 12 個科系，再各隨選每個科系中的一個班級學生進行施測，共 12 個班級，並發出正式問卷共計 460 份，詳細情形如下表 3-1 所示：

表 3-1 問卷樣本統計表

學院	科系	人數	各學院人數	總人數	各學院人數百分比	有效樣本百分比		
工程學院	化工與生化工程系	13	108	460	23.5%	65%		
	土木工程系	48						
	建築系	47						
商業暨管理學院	企業管理系	48	109		460		23.7%	65%
	財務金融系	26						
	應用外語系	35						
資訊學院	資訊管理系	55	140	460		30.4%	65%	

	資訊傳播系	38				
	資訊科技系	47				
機電學院	電子工程系	47	103		22.4%	
	機械與自動化工程系	33				
	光電科學與工程系	23				
備註：經有效樣本再進行審視剔除無法統計樣本後，最後得 300 份可進行統計樣本。 資料來源：本研究整理						

第四節 研究工具

壹、量表預試

在正式問卷定稿與施測前，本研究進行預試，以評估本問卷設計與用字遣詞上的適當性，預試對象為嘉義縣吳鳳技術學院大學部學生共 153 名，最後在根據預試施測結果與指導教授討論後，依據專家學者意見，修改成正式施測問卷。

貳、量表形式與計分

本量表計分方式採用 Likert 五點尺度，要求施測學生在「非常不符合」、「不符合」、「普通」、「符合」、「非常符合」勾選項目分別給予 1 至 5 分的計分方式，分數愈高表示愈符合自己的感受。

參、量表內容

本研究的五個研究變項，利用馬斯洛需求層級理論為基礎，在「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」四個面向與「線上遊戲成癮」之變項，其中「安全」面向有 2 題、「人際互動」面向有 3 題、「自尊」面向有 7 題、「自我實現」面向有 6 題、「線上遊戲成癮」變項有 10 題，茲將各變項衡量工具分述如下：

一、在「安全」需求的量表方面採用(楊百川，2000)的問卷為基礎，以衡量線上遊戲玩家的情況與感受，其衡量的變項為：

(一)、在線上遊戲中，我不會胡思亂想而過於悲觀。

(二)、在線上遊戲中，我不會因為陌生人而感到恐懼害怕。

二、在「人際互動」需求的量表方面採用(黃琬芯，2006)的問卷為基礎，以衡量線上遊戲玩家的情況與感受，其衡量的變項為：

(一)、在線上遊戲中，我和線上遊戲中的玩家關係是密切的。

(二)、在線上遊戲中，我感到挫折時，有傾訴的對象。

(三)、在線上遊戲中，我有知心的朋友。

三、在「自尊」需求的量表方面採用(林清財，1985)的問卷為基礎，以衡量線上遊戲玩家的情況與感受，其衡量的變項為：

(一)、在線上遊戲中，我覺得自己與別人一樣的有價值。

(二)、在線上遊戲中，我替自己感到驕傲。

(三)、在線上遊戲中，我覺得自己是個有用的人。

(四)、在線上遊戲中，我和大多數人一樣的能幹。

(五)、在線上遊戲中，我覺得自己什麼事情都可以做得很好。

(六)、在線上遊戲中，我的生活是多采多姿的。

(七)、在線上遊戲中，整體而言，我對自己很滿意。

四、在「自我實現」需求的量表方面採用(陳偉睿，2002)的問卷為基礎，以衡量線上遊戲玩家的情況與感受，其衡量的變項為：

(一)、在線上遊戲中，我很專注且投入。

(二)、在線上遊戲中，我能感受到潛能的實現。

(三)、在線上遊戲中，我能感受到能力的充分發揮。

(四)、在線上遊戲中，我能感受到願望值得去完成的。

(五)、在線上遊戲中，我能感受到自我實現。

(六)、在線上遊戲中，我能感受到個人成長及發展的機會。

五、在「線上遊戲成癮」的量表方面採用(Griffiths, 1997)的問卷為基

礎，以衡量線上遊戲玩家的成癮的程度與情況，其衡量的變項為：

- (一)、我儘可能想辦法讓我隨時都可以玩線上遊戲。
- (二)、玩線上遊戲會讓我感到興奮。
- (三)、當我玩線上遊戲時，我會顯得精神特別好。
- (四)、玩線上遊戲讓我覺得愉快，並可紓解壓力。
- (五)、為了玩線上遊戲已經損害到我的社交生活。
- (六)、因為玩線上遊戲常讓我睡眠不足。
- (七)、玩線上遊戲會讓我常常因此而逃避社交活動。
- (八)、因為玩線上遊戲讓我錯過吃飯的時間。
- (九)、因為玩線上遊戲讓我常跟家人或親朋好友產生口角。
- (十)、當我在做事情時，我會想著線上遊戲。

第五節 資料處理與統計方法

壹、資料處理

本研究將各樣本資料輸入電腦後，重複檢查資料的完整性，並將填答不完全或填答錯誤的資料予以剔除或列為無效問卷。後續以 SPSS 統計軟體進行資料分析與處理。

貳、統計方法

一、信度分析：本研究以內部一致性係數（Cronbach α ）為各量表的信度係數。

二、敘述性統計分析（Descriptive Statistics Analysis）

本研究以各量表之施測結果，進行敘述性統計分析，包含次數分配、平均數、標準差以及簡單百分比，主要目的在於分析樣本基本資料的分布情形可對樣本作初步的瞭解，在基本資料部份，包含有性別、年級、就讀科系、是否有玩電腦「線上」遊戲、最常玩

線上遊戲採用的網路連線形式與平均每天花多少時間進行電腦線上遊戲等基本資料來瞭解次數分配與百分比情形。

三、皮爾森積差相關 (Pearson Product-Moment Correlation, \tilde{a})

本研究以皮爾森積差相關來分析以馬斯洛需求層級理論的面向與線上遊戲成癮間的相關。藉以瞭解兩變數間線性組合相關量數，相關係數之值，其正負號代表關係的方向，絕對值代表關係的強度，絕對值愈大，關係愈強(邱振崑，2005)。

四、結構方程模式(Structural Equation Model,SEM)

本研究以結構方程模式(Structural Equation Model,SEM)來探討研究模式變數間的因果關係，採用統計軟體AMOS 7.0版，檢定變數的路徑係數是否顯著，藉以驗證本研究所提出之假說。結構方程式模式是一種整合了「因素分析」與「路徑分析」方法，一方面減少了這兩種方法的限制、另一方面又能同時達到兩種分析的目的。以迴歸為基礎的多變量統計技術，其目的在探討潛在變數與潛在變數之間的因果關係以建立理論或驗證理論。

結構方程模式融合了傳統多變量統計分析中的「因素分析」與「線性模式之迴歸分析」的統計技術，對於各種因果模式可進行模型的辨識、估計與驗證。吳明隆(2007)本研究以統計軟體AMOS 7.0檢定本研究所建構的結構方程式模式之資料-模式適配度，包括基本適配指標、整體模式適配標準、模式內在品質是否獲得支持。

AMOS是「Analysis of Moment Structures」(動差結構分析)的簡稱，此種分析又稱為「共變異數結構分析」(analysis of covariance structures)或「因果模式分析」(analysis of causal modeling)，AMOS是一種易學易用的視覺化模組，只要使用軟體內提供的描繪工具圖

像鈕即可快速繪製、修改、刪除、新增模式圖形。在結構方程模式中，主要包含兩個基本的模式：為衡量模式(measurement model)與結構模式(structure model)。在評估結構方程模式的結果是否值得參考，可依據表 3-2 的各項指標適配度(Jöreskog and Sörbom, 1981; Hair et al., 2006; Browne and Cudeck, 1993; Steiger, 1989)。

(一) 衡量模式

衡量模式由潛在變項(latent variable)與觀察變項(observed variable)所組成，也有學者將觀察變項稱為外顯變數(manifest variable)、衡量變數(measured variable)或指標變數(indicator variable)，衡量模式又稱為測量模式，除顯示潛在變項與觀察變項的因果關係外，亦能解釋變項間的因果效應與變數未能解釋的測量誤差(measurement error)。

(二) 結構模式

結構模式就是界定變項之間因果關係模式的說明及模式中其他變項無法解釋的變異量部分，利用可觀察的指標(indicators)建構成潛在變數(latent variable)，再經由這些潛在變數估計出模式的關係強度。

表3-2 結構方程式的各項參考指標

	適配指標	理想評鑑結果
絕對適配度	適配度指標 (goodness of fit index, GFI)	>0.8
	調整後的適配度指標 (adjusted goodness of fit index, AGFI)	>0.8
	均方根殘差 (root mean square residual, RMR)	<0.08
	平均近似值誤差平方根 (root mean square error of approximation, RMSEA)	<0.08
相對適配度	基準適配度指標 (normed fit index, NFI)	>0.9
	基準適配度指標 (normed fit index, NFI)	>0.9
	非基準適配度指標 (tacker lewis index, TLI)	>0.9
	比較適配度指標 (comparative fit index, CFI)	>0.9
	增值適配度指標 (incremental fit index, IFI)	>0.9
	相對適配度指標 (relative fit index, RFI)	>0.9
簡效配合度	精簡基準配合度指標 (parsimony-adjusted NFI, PNFI)	>0.5
	精簡適合度指標 (parsimony goodness of fit index, PGFI)	>0.5
	理論模式AIC (model AIC)	理論模式AIC 比飽和模式AIC 及獨立模式AIC 小，而且愈小愈好。
	飽和模式AIC (saturated AIC)	
	獨立模式AIC (independence AIC)	

第六節 問卷之信度分析

本研究採用國內外現有文獻發展出來的量表、並瀏覽相關網站及與指導教授討論後，再根據本研究的目的加以修改作為蒐集實證資料的工具，因此應具有一定的表面效度與內容效度。本問卷採用內部一致性來考驗題項的信度，以Cronbach's α 係數進行分析，以衡量各構面的一致性，以瞭解本研究工具之可信度。經分析後結果得知「安全」面向的 α 係數為0.795；「人際互動」 α 係數為0.879；「自尊」 α 係數為0.935；「自我實現」 α 係數為0.935；而「線上遊戲成癮」的 α 係數則為0.871。

表 3-3 問卷信度分析表

變項名稱	題數	Cronbach's α	經因素分析與專家學者建議後刪除之題項	樣本數
安全	2	0.795	1,2,3,4,5,6	300
人際互動	3	0.879	1,2,6	
自尊	7	0.935	1	
自我實現	6	0.935	1	
線上遊戲成癮	10	0.871	1,2,4,5,9,16,17	

第四章、研究結果分析

引用馬斯洛(Maslow)於1970年所提出的需求層級理論(Maslow Needs-Hierarchy Theory)為主要架構，以「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」等面向來進行探討，以瞭解安全需求、人際互動需求、自尊需求與自我實現需求各變項間對於「線上遊戲成癮」影響程度的高低。

本研究依據量表預試結果進行信度分析、皮爾森積差相關係數結果，經專家學者建議後修改為正式問卷後進行施測。本章節對於施測後所取得的有效樣本數據採用SPSS 15.0 for Windows統計軟體與AMOS 7.0結構方程模式分析軟體進行分析與檢定、評估模式的適配度(fit)，為瞭解研究架構中各變數之間有無直接與間接的相互影響，以驗證馬斯洛需求層級理論(Maslow Needs-Hierarchy Theory)在目前線上遊戲種類不勝枚舉的環境下，與線上遊戲玩家成癮之間的影響關係。

第一節 量表品質檢測

本研究依據馬斯洛(Maslow)需求層級理論所提出之「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」四個面向為本研究架構基礎之構面，與本研究探討的主題「線上遊戲成癮」共有5個研究構面，以Likert五點尺度量表進行施測。記分方式為：非常不符合1分、不符合2分、普通3分、符合4分、非常符合5分，

壹、線上遊戲成癮構面之敘述性統計

本研究利用SPSS 15.0 for Windows採用主成分分析法(Principal Components Solution)，並利用正交轉軸法中的最大變異數法

(Varimax Method)做為轉軸方法，再進行各構面之因素分析(factor analysis)，將值小於0.6之題項予以剔除，確認研究模式中各構面與因素後，再將分析後結果，再以結構方程模式(Structural Equation Modeling, SEM)來進行驗證。

貳、需求層級構面之敘述性統計

表 4-1 研究構面之敘述性統計量

研究構面名稱	題數	平均數	標準差
安全	2	3.74	0.94
人際互動	3	3.07	0.96
自尊	7	3.20	0.80
自我實現	6	3.18	0.88
線上遊戲成癮	10	2.65	0.70

由表 4-1 得知，本研究之研究對象在「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」之分佈情形，其平均數分別為3.74、3.07、3.20、3.18，標準差分別為0.94、0.96、0.80、0.88，可看出在需求層級的構面中，以「安全」平均數較大。研究對象於線上遊戲成癮的構面中，平均數為2.65，標準差為0.70。

本研究使用AMOS 7.0 進行資料分析，以瞭解各變項之間的因果關係。模式之適配度一般分為整體模式適配檢定與內在結構適配檢定。整體適配度的評鑑可瞭解觀察變項與所架構於理論上的模式間配合的情形，也就是模式的外在品質檢定；而內在結構適配檢定可針對內在品質，包含觀察變項與潛在變項間的關係及潛在變項的信度與估計參數的顯著水準(黃芳銘，2002)。

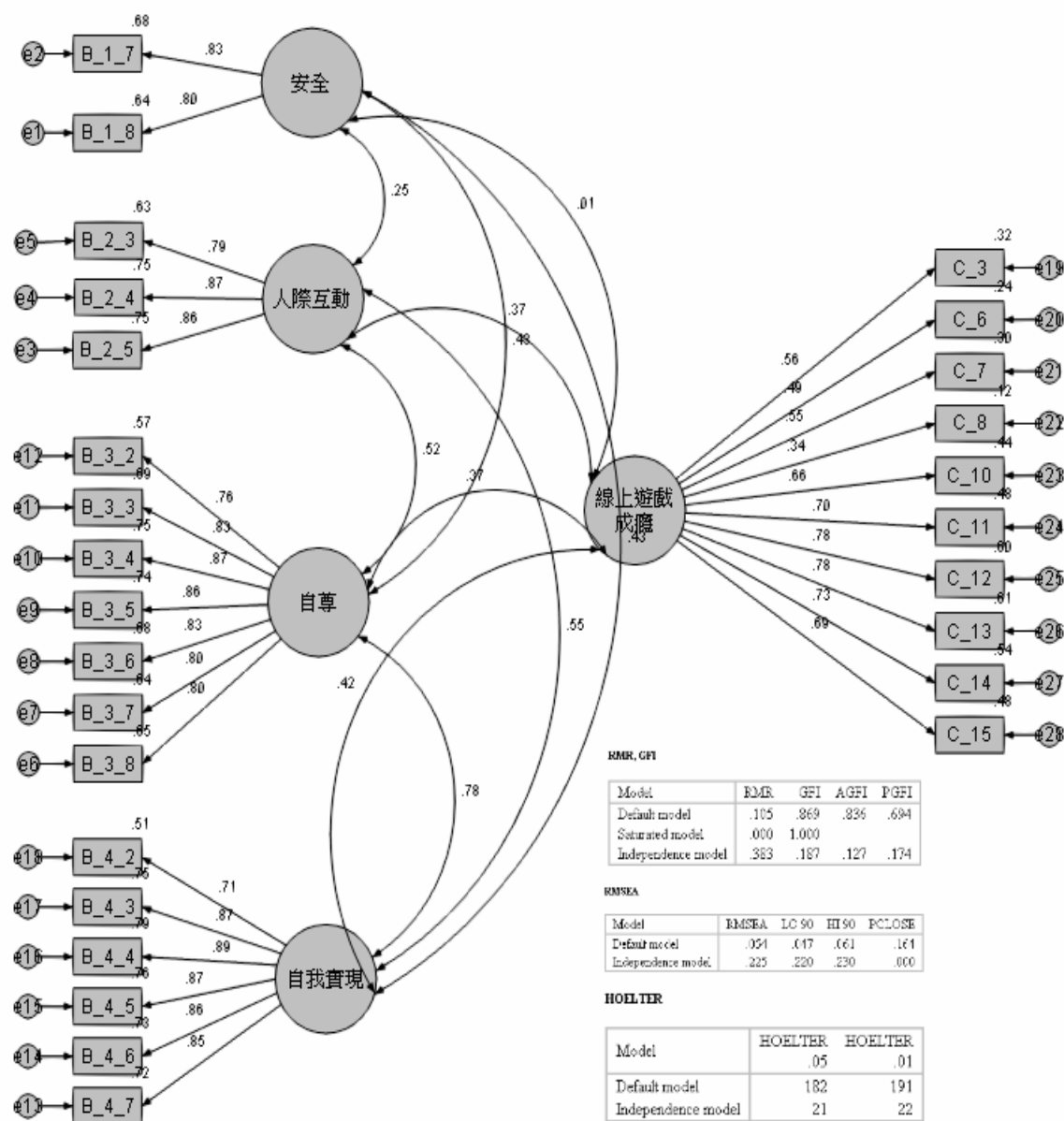


圖4-1 「大學生線上遊戲成癮」衡量模式圖

參、組成信度(C.R.) 與 平均變異萃取量(AVE)

一、組合信度(composite reliability, CR)

意指潛在變相的組合信度，是所有測量變項之信度所組成，可表示構面指標的內部一致性程度。若CR值愈高，代表構面指標的一致性愈高。Fornell and Larcker(1981)對CR建議值為 0.6 以上。由本研究表4-2數據顯示所有潛在變相的CR值皆在0.6以上，表示本研究之組成信度良好，組成信度(CR)值的計算，如以下公式 4-1。(Jöreskog and Sörbom, 1993)。

$$\text{組成信度} = \frac{\sum(\text{標準化因素負荷量})^2}{\sum(\text{標準化因素負荷量})^2 + \sum \text{各指標的衡量誤差項}} \quad \text{公式 4-1}$$

二、平均變異萃取量(average variance extracted, AVE)

是衡量構面萃取各變項的變異量，是一種評估各測量變項對潛在變數的平均變異解釋能力，可用於檢視潛在變數的收斂效度和區別效度。若AVE值愈高，則潛在變項有愈高的信度與收斂效度。Fornell and Larcker(1981)對AVE值建議為 0.5 以上。而本研究數據如表4-2所顯示數據皆在建議值 0.5 以上，即表示本研究具有良好的信度與收斂效度。平均變異萃取量(AVE)值的計算，如以下公式 4-2。(Jöreskog and Sörbom, 1993)。

$$\text{平均變異抽取量} = \frac{\sum(\text{標準化因素負荷量}^2)}{\sum(\text{標準化因素負荷量}^2) + \sum \text{各指標的衡量誤差項}} \quad \text{公式 4-2}$$

表 4-2 組成信度與平均變異萃取量

變項名稱	變數代號	因素負荷量	組合信度 CR>0.6	平均變異萃取量 AVE>0.5	評鑑結果
安 全	B_1_7	0.827	0.804	0.672	符合標準
	B_1_8	0.813			
人際互動	B_2_3	0.859	0.884	0.718	符合標準
	B_2_4	0.843			
	B_2_5	0.839			
自 尊	B_3_2	0.816	0.946	0.713	符合標準
	B_3_3	0.858			
	B_3_4	0.877			
	B_3_5	0.865			
	B_3_6	0.834			
	B_3_7	0.829			
自我實現	B_4_2	0.778	0.947	0.747	符合標準
	B_4_3	0.879			
	B_4_4	0.893			
	B_4_5	0.892			
	B_4_6	0.871			
	B_4_7	0.868			
線上遊戲成癮	C_3	0.671	0.929	0.567	符合標準
	C_6	0.765			
	C_7	0.812			
	C_8	0.780			
	C_10	0.784			
	C_11	0.759			
	C_12	0.833			
	C_13	0.738			
	C_14	0.748			
	C_15	0.615			

肆、區別效度與收斂效度

在計算出各構面平均變異萃取量之後，可進行各變數之間是否具有區別效度之探究，若每一個變數之平均變異萃取量(AVE)大於各個成對變數(construct pairs)之相關係數的平方，則表示各變數之間具有區別效度(Fornell and Larcker, 1981)。本研究中每一因子之平均變異萃

取量，皆大於該因子與其他因子相關係數的平方，完全符合(Fornell and Larcker, 1981)的要求，因此具有相當之區別效度，如表4-3。

表 4-3 衡量模式之相關表

變項名稱	線上遊戲成癮	自我實現	自尊	人際互動	安全
AVE	0.567	0.747	0.713	0.718	0.672
線上遊戲成癮	1.00				
自我實現	0.18	1.00			
自尊	0.14	0.61	1.00		
人際互動	0.14	0.30	0.27	1.00	
安全	0	0.18	0.18	0.06	1.00
AVE 值應大於非對角線的任意值則可判定具有區別效度。					

有關效度的檢測，部分學者認為可由收斂效度(convergent validity)與區別效度(discriminate validity)，作為判斷建構效度的依據(Schwab, 1980; Sethi & Carraher, 1993)，其中收斂效度是評估同一潛在變項之各量測題項一致性的程度，依據Fornell與Larcker(1981)的建議，好的收斂效度應具備有三項條件：a.所有標準化的項目負荷量(factor loading)應大於 0.5，且達顯著水準；b.組合信度值(composite reliability, CR)應大於 0.6；c.平均變異萃取量(average variance extracted, AVE)要大於 0.5。在本研究中如表4-2，皆符合條件a之標準；而本研究各潛在變項之CR值介於 0.804 到 0.947之間，完全符合條件b之要求；此外，在AVE值部份，所有構面也都符合條件c之要求，因此本研究認為整體而言，各測量題項皆能收斂於其相對應之構面，具有一定之收斂效度。因此綜合上述區別效度與收斂效度之分析，本研究模式應具有良好的建構效度。

第二節 結構模式分析

本節為結構方程模型分析中之結構(structure model)分析，本研究針對結構模式先進行檢測，並對假說之成立與否進行整理，再將(Maslow)需求層級理論與線上遊戲成癮的直接效果(Direct Effects)與間接效果(Indirect Effects)進行分析。

壹、結構模式分析與假說檢測

在結構模式分析的部份，本研究利用AMOS 7.0軟體進行分析，得到之結構模型整體模式的各類適配度指標如表4-4 所示，有絕對適配度、相對適配度、簡效適配度之水準指標，代表意義與本研究適配度指標數據如下所述：

一、絕對適配度 (measures of absolute fit)

絕對適配度檢驗在於決定理論的整體模式對於觀察的共變數矩陣或相關矩陣的預測程度。本研究中除了均方根殘差(RMR)的值為0.083不符合Hair等人(2006)所建議應小於0.08之指標值外，其餘皆符合文獻之建議。

二、相對適配度 (incremental fit measures)

目的在於用比較嚴格的基準模式(baseline model)和研究中的理論模式做相互比較，測量適配改進比率的程度，為一種基準模式與理論模式比較的結果，又稱為虛無模式(null model)，在大多數的情況下，虛無模式是單一構念的模式，所有的指標都完美的衡量此一構念(黃芳銘，2002；黃俊英，2000)。而本研究在相對適配度指標方面，從表4-4可看出，不論是NFI、TLI、CFI、IFI與RFI等，均符合文獻中之要求，且CFI、IFI等值達0.99，高出標準值甚多，因而本研究模型具有很不錯的相對適配水準；

三、簡效適配度 (parsimonious fit measures)

此適配度主要在調整適合度的衡量與評估理論模式的精簡度，目的更正模式是否因係數太多而「過度適配」(overfitting)的情形(黃芳銘，2002；黃俊英，2000)。而簡效適配指標方面，除精簡適合度指標(PGFI)值等於0.489不符合(Mulaik, 1989)所建議應大於0.5之指標值外，其餘皆符合文獻建議之標準。

貳、需求層級理論構面對線上遊戲成癮之影響

從圖4-2可看出，對網路線上遊戲成癮有顯著影響的需求層級理論的構面為：「安全」需求(-0.22; $p<0.05$)、「人際互動」需求(0.17; $p<0.05$)、「自尊」需求(0.27; $p<0.05$)、「自我實現」需求(0.27; $p<0.05$)、

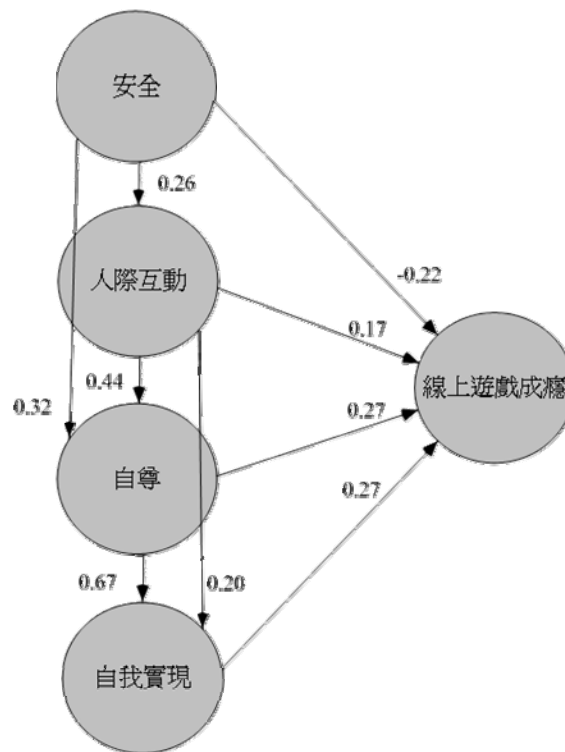


圖4-2 「大學生線上遊戲成癮」結構模式圖

參、直接效果與間接效果之分析

在整體模式適配度與模式內在品質的評鑑外，解釋模式需更進一步比較各需求層級與「線上遊戲成癮」的間接效果與總效果，潛在變項的效果包括直接效果(direct effect)、間接效果(indirect effect)與總效果(total effect)三方面(Jöreskog and Sörbom, 1993; Hair et al., 2006)，所謂間接效果為相關路徑的標準化路徑係數的乘積和(Sobel, 1988)，總效果則是直接效果與間接效果之總和。整理如表4-5所示，

一、直接效果

需求層級之「人際互動」、「自尊」、「自我實現」能有效預測「線上遊戲成癮」。以「自尊」(0.273)預測效果最為顯著，「自尊」(0.272)其次，「人際互動」(0.173)，最低為「安全」(-0.217)，如表4-5所示。

二、間接效果

透過需求層級間接預測「線上遊戲成癮」，以「安全」(0.260)預測效果最大，「人際互動」(0.257)為其次，「自尊」(0.183)為最小，而透過「自我實現」需求則無法預測效果。

而在總效果的部份，因「自我實現」需求與線上遊戲成癮之間並不存在間接效果，因此直接效果即為總效果。影響線上遊戲成癮之總效果達顯著水準的需求層級構面，依效果由大至小，分別為：「自尊」(0.456; $p < 0.05$)；「人際互動」(0.430; $p < 0.05$)；「自我實現」(0.272; $p < 0.05$)；「安全」(0.043; $p < 0.05$)，如表4-5所示。

表 4-4 整體模式各類適配度評鑑

	適配指標	理想評鑑結果	本研究結果	符合度評鑑
絕對適配度	適配度指標 (GFI)	>0.8	0.978	是
	調整後的適配度指標 (AGFI)	>0.8	0.957	是
	均方根殘差 (RMR)	<0.08	0.083	否
	平均近似值誤差平方根 (RMSEA)	<0.08	0.019	是
相對適配度	基準適配度指標(NFI)	>0.9	0.985	是
	非基準適配度指標(TLI)	>0.9	0.998	是
	比較適配度指標(CFI)	>0.9	0.999	是
	增值適配度指標(IFI)	>0.9	0.999	是
	相對適配度指標(RFI)	>0.9	0.976	是
簡效適配度	精簡基準配合度指標 (PNFI)	>0.5	0.591	是
	精簡適合度指標 (PGFI)	>0.5	0.489	否
	理論模式AIC (model AIC)	理論模式AIC 比飽和模式AIC 及獨立模式AIC 小，而且愈小愈好。	102.566	是
	飽和模式AIC (saturated AIC)		132.000	
獨立模式AIC (independence AIC)	2530.078			

表 4-5 各需求構面對線上遊戲成癮之效果

依變項 潛在變項	線上遊戲成癮		
	直接效果	間接效果	總效果
安全	-0.217	0.260	0.043
人際互動	0.173	0.257	0.430
自尊	0.273	0.183	0.456
自我實現	0.272	—	0.272

註1：表格中之數值為標準化數值

註2：「—」表示項目無直接或間接效果

資料來源：本研究整理。

肆、研究假設之驗證

本研究進一步對各變數之間的關係進行檢測，在結構模式中的路徑係數，數值愈大表示在因果關係中的重要性愈高。由表4-6各變項間關係檢定顯示，所有假說皆達到顯著水準，但H1假說為負相關，茲說明如下：

一、H1假說由驗證結果得知在「安全」需求對「線上遊戲成癮」達顯著水準，而有負向影響，此一研究結果雖然達到顯著水準，但與本研究之假說方向相反，即表示線上遊戲的安全感愈高，愈不會產生「線上遊戲成癮」。本研究認為，可能的原因在於線上遊戲的玩家，某種程度希望在虛擬的世界中尋求刺激，能在遊戲中有冒險的體驗，與遊戲中的其他玩家結盟闖關、克服重重困難、除惡抗暴，而那是現實生活中較無法獲得的體驗，因此虛擬世界中的安全感，反而會使這些玩家興趣缺缺，而不會產生有線上遊戲成癮的現象。

二、H2假說由驗證結果得知在「人際互動」需求對「線上遊戲成癮」

達顯著水準，而有正向影響，說明了遊戲玩家對於與遊戲中的其他玩家情感上的交流、行為上的互動其重視的程度，也說明了同儕間相互影響的能力，與資策會(Market Intelligence Center, MIC)調查遊戲玩家持續付費玩線上遊戲的首要原因「與認識的朋友一起玩」作為相互印證。故本研究結果支持H2假說。表示「線上遊戲成癮」會受「人際互動」需求程度所影響。

三、H3假說由驗證結果得知在「自尊」需求對「線上遊戲成癮」達顯著水準，而有正向影響，說明了在線上遊戲中獲得的分數與身分等級能使玩家備受尊崇而使玩家們有所追求如此的感受，受到其他玩家尊崇的眼光與遊戲中少有的地位，使自尊需求能有所滿足，與(魏麗香，2001)研究中結果相符。故本研究結果支持H3假說。表示「線上遊戲成癮」會受「自尊」需求程度所影響。

四、H4假說由驗證結果得知在「自我實現」需求對「線上遊戲成癮」達顯著水準，而有正向影響，即說明了在遊戲中有很多的關卡任務與困難重重的挑戰等待玩家完成，這也會達成自我實現，也是不斷超越自我的表現，與(翟本瑞，2001)所研究的結果提到玩家透過線上活動經由與不同化身的角色互動與對話，常能讓人們揭露出「未發現的自我」的過程來達到自我實現的滿足的研究結果相符合。故本研究結果支持H4假說。表示「線上遊戲成癮」會受「自我實現」需求程度所影響。

五、H5假說由驗證結果得知在「安全」需求對「人際互動」需求達顯著水準，說明了在「安全」需求到達了一定程度的滿足後，線上遊戲玩家會產生「人際互動」需求。本研究認為，線上遊戲玩家獲得安全、穩定及依賴和保護的感受下，會產生與其他玩家建

立情感交流、行為互動之需求。故本研究結果接受H5假說。表示「安全」需求對「人際互動」需求會有所影響。

六、H6假說由驗證結果得知在「人際互動」需求對「自尊」達顯著水準，而有正向影響，即說明了與其他玩家建立情感交流、行為互動後，會進而產生想要達到自己未來的目標、發揮自我的潛能，並得到別人的尊重，故本研究結果支持H6假說。

七、H7假說由驗證結果得知在「自尊」需求對「自我實現」達顯著水準，而有正向影響，即說明了遊戲玩家在獲得自尊與獲得別人的尊重後，會希望自己不斷地發揮潛能，促使自己達成個人目標，邁向真善美至高人生境界的需求，使得「自我實現」需求程度的增加。故本研究結果支持H7假說。

八、H8假說由驗證結果得知在「安全」需求對「自尊」達顯著水準，而有正向影響，本研究認為這個部份說明了玩家在獲得安全、穩定及依賴和保護的感受下，會希望能夠展現自我的能力、有自信、獨立及勝任感，即是「自尊」需求的衍生。故本研究結果支持H8假說。

九、H9假說由驗證結果得知在「人際互動」需求對「自我實現」達顯著水準，而有正向影響，本研究認為遊戲玩家相互建立良好友誼情感、行為互動後，在遊戲中結盟闖關、除惡抗暴的群體行為，在遊戲中一同排除困難獲得更高的成就，並會希望完成更多的挑戰，並不斷的超越自我，能獲得更高的分數或更珍貴的寶物。故本研究結果支持H9假說。表示「人際互動」需求對「自我實現」需求有正向之影響。

表 4-6 各構面的關係檢定

代號	假 設	路徑 係數	t值	檢定 結果
H1	需求層級理論中的「安全」需求對線上遊戲成癮有正向影響。	-0.22*	-3.07	成立
H2	需求層級理論中的「人際互動」需求對「線上遊戲成癮」有正向影響。	0.17*	2.45	成立
H3	需求層級理論中的「自尊」需求對「線上遊戲成癮」有正向影響。	0.27*	2.59	成立
H4	需求層級理論中的「自我實現」需求對「線上遊戲成癮」有正向影響。	0.27*	2.66	成立
H5	需求層級理論中的「安全」需求對「人際互動」有正向影響。	0.26*	3.50	成立
H6	需求層級理論中的「人際互動」需求對「自尊」有正向影響。	0.44*	7.68	成立
H7	需求層級理論中的「自尊」需求對「自我實現」有正向影響。	0.67*	13.30	成立
H8	需求層級理論中的「安全」需求對「自尊」有正向影響。	0.32*	5.27	成立
H9	需求層級理論中的「人際互動」需求對「自我實現」有正向影響。	0.20*	3.97	成立

「*」：t-value > 1.96 (p<0.05)

第三節 樣本基本資料分析

本研究正式施測問卷回收樣本後，經扣除沒有在玩線上遊戲的同學問卷外，再扣除沒有認真填答的問卷(如：註明單選，受測者卻複選或全部題項填寫一樣的尺度者)，無效問卷160份、有效問卷300份，有效問卷回收率為65.2%，問卷回收概況表如表4-7。

表 4-7 問卷回收概況表

調查方法	發放問卷	無效問卷	有效問卷	有效問卷回收率
實地發放問卷	460	160	300	65.2%

本研究經問卷施測後所回收的有效樣本之基本資料敘述性統計，如表4-8 所示，基本資料內容包括性別、年級、就讀科系、是否有玩電腦「線上」遊戲、最常玩線上遊戲採用的網路連線形式與平均每天花多少時間進行電腦線上遊戲。

一、性別

由表4-8 得知，男生為221人，為總比例的73.7%；而女生有79人，佔總比率的26.3%，故在本研究中男生受訪者多於女生。

二、年級

由表4-8 得知，有效樣本中大學(四技)一年級學生為最多數，共計196人，佔總百分比65.3%；大學(四技)四年級以上為最少(延修生)，有1人，佔總比例0.3%；大學(四技)二年級有38人，佔總比例的12.7%；大學(四技)三年級有26人，佔總比例的8.7%；大學(四技)四年級有39人，佔總比例的13%。顯示本研究受訪者多數為大學(四技)一年級學生。

三、就讀科系

由表4-8 得知，本研究有效樣本中以就讀資訊管理系學生為最多，共計有37人，佔總比例12.3%；化工與生化工程系學生為最少，共有10人，佔總比例3.3%；就讀土木工程系學生有30人，佔總比例的10%；建築系學生有31人，佔總比例10.3%；電子工程系學生有36人，佔總比例12%；機械與自動化工程系學生有24人，佔總比例8%；光電科學與工程系學生有17人，佔總比例5.7%；企業管理系學生有28人，佔總比例9.3%；財務金融系學生有12人，佔總比例4%；應用外語系學生有14人，佔總比例4.7%；資訊傳播系學生有26人，佔總比例8.7%；資訊科技系學生有35人，佔總比例11.7%。

四、是否有玩電腦「線上」遊戲

因本研究對象為有玩線上遊戲的大學生，在此題項填答「否」但仍有繼續作答的樣本，本研究視為無效問卷；而填答「有」但無繼續作答的樣本，本研究亦不視為有效樣本。

五、您最常玩線上遊戲採用的形式

本題項於問卷中採行半開放半封閉式問項，由表4-8得知，最多學生使用家裡電腦(寬頻撥接)玩線上遊戲，共計有203人，佔總比例67.7%；而使用網路咖啡廳與學校電算中心玩線上遊戲的學生為最少，各為1人，各佔總比例0.3%；使用家裡電腦(傳統數據機撥接)者有13人，佔總比例4.3%；使用學校宿舍網路玩線上遊戲者共有82人，佔總比例27.3%。

六、您「平均每天」花多少時間進行電腦線上遊戲

本題項於問卷中採開放式問項，由表4-8得知，最多數學生平均每天花「3小時」玩線上遊戲，共有61人，佔總比例20.3%；而平均每天玩線上遊戲「6.5小時」、「9小時」、「13小時」、「16小時」、「23小時」的學生各有1人，各佔總比例0.3%；平均每天花「0.5小時」玩線上遊戲者，共21人，佔總比例7%；平均每天花「1小時」玩線上遊戲者有37人，佔總比例12.3%；平均每天花「1.5小時」玩線上遊戲者有10人，佔總比例3.3%；平均每天花「2小時」玩線上遊戲者有49人，佔總比例16.3%；平均每天花「2.5小時」、「12小時」玩線上遊戲者各有5人，各佔總比例1.7%；平均每天花「3.5小時」玩線上遊戲者有6人，佔總比例2%；平均每天花「4小時」玩線上遊戲者有32人，佔總比例10.7%；平均每天花「4.5小時」、「8小時」玩線上遊戲者各有8人，各佔總比例2.7%；平均每天花「5小時」玩線上遊戲者有23人，佔總比例7.7%；平均每天花「5.5小時」玩線上遊戲者有2人，佔總比例0.7%；

平均每天花「6小時」玩線上遊戲者有17人，佔總比例5.7%；平均每天花「7小時」、「24小時」玩線上遊戲者各有4人，各佔總比例1.3%；平均每天花「10小時」玩線上遊戲者有3人，佔總比例1%。

表4-8 樣本基本資料統計表

基本資料變項	組別	樣本人數	百分比(%)	累積百分比(%)
性別	男	221	73.7	73.7
	女	79	26.3	100.0
年級	一年級	196	65.3	65.3
	二年級	38	12.7	78.0
	三年級	26	8.7	86.7
	四年級	39	13.0	99.7
	四年級以上	1	0.3	100.0
就讀科系	化工與生化工程系	10	3.3	3.3
	土木工程系	30	10.0	13.3
	建築系	31	10.3	23.7
	電子工程系	36	12.0	35.7
	機械與自動化工程系	24	8.0	43.7
	光電科學與工程系	17	5.7	49.3
	企業管理系	28	9.3	58.7
	財務金融系	12	4.0	62.7
	應用外語系	14	4.7	67.3
	資訊管理系	37	12.3	79.7
	資訊傳播系	26	8.7	88.3
資訊科技系	35	11.7	100.0	
您是否有玩電腦「線上」遊戲	是	300	100	100
	否	0	0	100
您最常玩線上遊戲採用的形式	家裡的電腦(寬頻撥接)	203	67.7	67.7
	家裡的電腦(傳統數據機撥接)	13	4.3	72.0
	利用網路咖啡廳	1	0.3	72.3
	宿舍的網路	82	27.3	99.7
	學校電算中心	1	0.3	100
	其他	0	0	100
您「平均每天」花	0.5小時	21	7.0	7.0

多少時間進行電腦線上遊戲	1小時	37	12.3	19.3
	1.5小時	10	3.3	22.7
	2小時	49	16.3	39.0
	2.5小時	5	1.7	40.7
	3小時	61	20.3	61.0
	3.5小時	6	2.0	63.0
	4小時	32	10.7	73.7
	4.5小時	8	2.7	76.3
	5小時	23	7.7	84.0
	5.5小時	2	0.7	84.7
	6小時	17	5.7	90.3
	6.5小時	1	0.3	90.7
	7小時	4	1.3	92.0
	8小時	8	2.7	94.7
	9小時	1	0.3	95.0
	10小時	3	1.0	96.0
	12小時	5	1.7	97.7
	13小時	1	0.3	98.0
	16小時	1	0.3	98.3
	23小時	1	0.3	98.7
24小時	4	1.3	100.0	

第五章、結論與建議

為瞭解目前大學生網路線上遊戲成癮之因素，本研究以馬斯洛需求層級理論中所提出的「安全」需求、「愛與隸屬」需求、「自尊」需求、「自我實現」需求作為本研究之理論基礎，並以高雄縣高苑科技大學之學生「有玩線上遊戲的大學生」為研究對象，藉由結構方程模式(Structural Equation Model, SEM)探究大學生對線上遊戲成癮與潛在變項「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」之間的影響關係。研究結果可望作為相關研究領域工作者或相關單位進行諮商輔導之參考依據。

第一節 研究結論

國內大學生個人需求對於線上遊戲成癮的關係，茲說明如下：

- (1)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「安全」需求對線上遊戲成癮有負向影響力，說明了遊戲玩家在獲得較高的「安全」需求情況下，愈不會造成線上遊戲成癮。本研究認為，在線上遊戲中的玩家，會有希望在虛擬的世界中尋求刺激，能在遊戲中有冒險的體驗的程度，與遊戲中的其他玩家結盟闖關、克服重重困難、除惡抗暴，而那是現實生活中較無法獲得的體驗，因此虛擬世界中的安全感，反而會使這些玩家興趣缺缺，而不會產生有線上遊戲成癮的現象。
- (2)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「人際互動」需求對線上遊戲成癮有正面影響，說明在線上遊戲世界中，因同樣興趣的玩家，可藉由一同參與遊戲進行的情況下，認識新朋友，進而培養出一種另類的革命情感，也無形的拉聚了從遊戲世界中建立的

友誼。但不同於傳統方式的互動關係，減少了人與人之間面對面交談、默契的培養、與情感的建立與維持，可能影響了目前大學生面對群眾、字句使用及語言交流的能力，也是我們不可忽視的部份。讓大學生參與社團活動或舉辦團康活動、聚會，可增進人與人面對面的人際互動機會，應也能在「人際互動」需求層級有所滿足。

- (3)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「自尊」需求對線上遊戲成癮有正向影響，說明了在線上遊戲中，遊戲玩家可感到自我積極、有自我價值、生活多采多姿…等自尊需求之滿足，因此而沉迷於線上遊戲世界。在這樣的情況下應需藉由相關輔導單位呼籲與關懷學生以正確的方式、健康的方式建立自尊、培養自尊、維護自尊。
- (4)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「自我實現」需求對線上遊戲成癮有正向影響，這說明了線上遊戲世界中，玩家可以感受到自我潛能的展現、能力的充分發揮、個人成長與發展的機會…等自我實現需求之滿足。除了在線上遊戲之中，應在現實生活中有更多較為具體的自我實現，建議輔導單位可藉由協助學生盡量參與動態的社團活動、用更健康、更具正面的方式協助學生達成自我實現的理想。
- (5)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「安全」需求對「人際互動」需求有正向的影響，說明了遊戲玩家獲得安全環境與安全感受的需求後，並會希望在不孤獨、不疏離並與他人在線上遊戲中建立友好親密關係的需求。
- (6)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「人際互動」需求對

「自尊」需求有正向影響，這說明了線上遊戲中的交流與互動、遊戲討論、結盟攻略、闖關...等等，使玩家產生了更多的「人際互動」行為，在人際互動的行為中，會希望獲得受人尊重、注意與賞識。

- (7)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「自尊」需求對「自我實現」需求有正向影響，這說明了遊戲玩家在遊戲中的尊崇地位確實能得到受人尊崇與自信後，會希望發揮自己的潛能，在遊戲中獲得高分，達到個人目標。
- (8)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「安全」需求對「自尊」需求有正向影響。說明了玩家在獲得安全、穩定及依賴和保護的感受下，會希望能夠在線上遊戲中展現自我的能力、有自信、獨立及勝任感以求自信的獲得與受人尊重的眼光。
- (9)、國內大學生在馬斯洛需求層級理論中的「人際互動」需求對「自我實現」需求的有正向影響，這說明了線上遊戲玩家在線上遊戲中進行討論、分享、結盟闖關、消滅對手...等等交流互動，會希望在遊戲中實現自己的潛能，在遊戲中獲得高分，達到個人目標，得到在遊戲中令一般玩家覺得尊崇、高榮譽的地位。

第二節 研究限制

本研究主要探討國內大學生以馬斯洛(Maslow)需求層級理論中的「安全」需求、「愛與隸屬」需求、「尊重」需求以及「自我實現」需求與線上遊戲成癮之間的關係，但是限於時間、人力、物力與財力的因素，本研究仍有所限制，茲研究限制說明如下：

壹、研究樣本方面

本研究樣本以國內大學學生為研究對象，但因研究時間與經費的關係只能縮小範圍以高雄縣高苑科技大學大學生為研究對象，研究結果是否能概化到上班族或一般社會人士，仍待進一步的研究。

貳、研究變項方面

本研究以馬斯洛需求層級理論為基礎，探討線上遊戲成癮的議題；但在此之外，構成線上遊戲成癮的因素相當多，本研究僅就此理論基礎加以探討，因此推論只限於上述的變項。

參、研究方法方面

本研究以問卷調查法進行資料收集，因此所得到的資訊數據只限於從結構化的問卷所得到的內容，若於變項的脈絡情境則無從得知。

第三節 未來研究建議

- 一、若於未來研究之人力、物力、財力與時間等研究資源充足情況之下，對於線上遊戲成癮可於不同學制或一般大學、上班族或一般社會人士，甚至為特定縣市地區來進行研究。
- 二、若未來研究能採取較持續長時間對於線上遊戲玩家的觀察，應能由成癮族群的變動確認出更多變項的因果關係。
- 三、可針對時下最熱門之遊戲或其內容類別、遊戲結構進行分析，並可嘗試由線上遊戲內容與遊戲玩家需求之變項來設計研究計畫。
- 四、未來相關研究建議可使用專家學者所發展之衡量工具將研究樣本經衡量後判斷為「線上遊戲成癮」之樣本再進行相關研究，應可更清楚地瞭解線上遊戲成癮族群在研究主題中更確切的反應出有效樣本的狀況。

參 考 文 獻

一、中文部份

1. 尤國任(2007)。組織內知識移轉機制與移轉績效—從知識市場之交易成本觀點。國立台灣大學資訊管理研究所博士論文
2. 林清財(1985)。青少年自我統整與心理特質關係之研究。國立政治大學教育研究所碩士論文。
3. 邱振崑(2005)。SPSS 統計教學實例應用，松崗電腦圖書資料股份有限公司。
4. 馬嘉宏(2004)。網路線上遊戲成癮因素之個案研究。高雄師範大學工業科技教育所碩士論文。
5. 莊効璟(2004)。線上遊戲軟體的關卡級數設定與定價策略之研究。
6. 黃雅惠(2004)。虛擬世界中的真實人生：線上遊戲成癮現象及其相關因素探究。世新大學傳播研究所碩士論文。
7. 楊百川(2000)。高中生心理需求困擾之評量與調查研究。國立成功大學教育研究所 碩士論文。
8. 董家豪(2001)。網路使用者參與網路遊戲行為之研究。南華大學資訊管理學系碩士論文。
9. 廖顯能(2003)。雲林縣國中學生網路遊戲自我效能與學習自我效能之研究。中正大學教育研究所碩士論文。
10. 薛世杰(2002)。國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究。國立屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。
11. 吳明隆，結構方程模式—AMOS 的操作與應用，五南圖書出版股份有限公司，2007。
12. 吳聲毅、林鳳釵(2004)。Yes or No? 線上遊戲經驗之相關議題研究。資訊社會研究，7，235-253。
13. 李坤崇(1988)。馬斯洛需求層次論及其實證性研究之分析。台南師院學報，21，207-259。

14. 財團法人台灣網路資訊中心：2007 年「一月台灣寬頻網路使用調查」報告。
<http://www.twnic.net.tw/download/200307/9601a.doc>。
15. 張春興(1999)。教育心理學。台北：東華
16. 莊耀嘉(1982)。人本心理學之父- 馬斯洛，台北：允晨文化實業有限公司。
17. 許金聲等譯，Maslow 著，動機與人格，台北：華夏出版社，1987。
18. 陳光偉(2003)。產品上癮性與需求層級變動之關係—Maslow 理論觀點檢視。銘傳大學 國際企業學系碩士論文。
19. 陳怡安(2002)。「線上遊戲的魅力」，資訊社會研究，第 3 期，183-214 頁。
20. 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所碩士論文。
21. 陳淑惠(1998)。網路成癮症之初探。「Net'98 Taiwan-網路新紀元國際研討會」論文。
22. 傅鏡暉(2003)。線上遊戲產業 HAPPY 書，台北：遠流出版社。
23. 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。
24. 黃芳銘(2002)。結構方程模式理論與應用，五南圖書出版股份有限公司。
25. 黃俊英(2000)，多變量分析，台北：中國經濟企業研究所。
26. 黃琬芯(2005)。國中教師之建設性思考、人際智慧與其需求困擾及快樂之關係。國立政治大學 教育研究所 碩士論文。
27. 黃雅玲(2007)。國小高年級學童線上遊戲之成癮性、使用行為與休閒滿意度相關之研究。大葉大學休閒事業管理學系碩士論文。
28. 楊糧綱(2007)。線上遊戲問題之成癮模式研究。中華大學科技管理研究所碩士論文。
29. 經濟部技術處產業技術知識服務計畫(IT IS)：2005 台灣網友線上娛樂行為初探(產出單位：資策會 MIC)。
<http://www.itis.org.tw/rptDetailFree.screen?rptidno=16493C8BA1359A8B4825711600174F73>。
30. 資策會 FIND/經濟部工業局：電信平台應用發展推動計畫：2007 年我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查—家戶指標。
<http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=187>。

31. 蔡明春、鄭青展、林淑萍(2008)：大學生線上遊戲成癮對身心健康與學習態度之影響—以台灣北區六所大學為例。台灣衛誌，27(2)，2008，143-157。(TSSCI)。
32. 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。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
33. 魏麗香(2001)。青少年沉迷網咖之經驗及其影響之研究：一位學校老師對學生網咖經驗之初探。國立中正大學犯罪防治研究所碩士論文。
34. 電子工程專輯網站。
http://www.eettaiwan.com/ART_8800534624_675327_NT_5e3af58a.HTM
34. 翟本瑞(2001)。〈逃到網中:網路認同形成的心理機制研究〉，發表於第四屆資訊科技與社會轉型研討會，中央研究院社會學研究所籌備處主辦。
35. 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。
36. 顧萱萱、郭建志合譯(2001)。Leon G. Schiffman and Leslie Lazar Kanuk 著，消費者行為，台北：雙葉書廊有限公司。

二、西文部份

1. Becker, G.S. & K. M. Murphy, "A Theory of Rational Addiction", *Journal of Political Economy*, vol.96, N0.4, 675-700, 1998.
2. Bratter, T. E. & Forrest, G. G. *Alcoholism and substance abuse: Strategies for clinical intervention*. New York: Free Press, 1985.
3. Browne, M. W., & Cudeck, R., "Alternative ways of assessing model fit". In K. A. Bollen & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models*, Newsbury Park, California: Sage, 1993.
4. Dennis L. Thoms. *上癮行為導論 (Introduction to addictive behaviors)*, 1996. (李素卿譯)。台北：五南 (原書於 1994 年出版)。
5. Fornell, C., & Larcker, D. F., "Evaluating structural equation models with unobservables and measurement error.", *Journal of Marketing Research*, 18, 39-50, 1981.
6. Fornell, C., & Larcker, D. F., "Evaluating structural equation models with unobservables and measurement error". *Journal of Marketing Research*, 18, 39-50, 1981.
7. Griffiths, M. D., & Dancaster, I., The effect of Type A personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*, 20(4), 543-548, 1995.
8. Griffiths MD. Computer game playing in early adolescence. *Youth Soc*, 29:223-36, 1997.
9. Griffiths, M. Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach(Ed.), *Psychology and the internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications(pp.61-75)*. San Diego: Academic Press, 1998.
10. Hair, J. F. J., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C., "*Multivariate Data Analysis (5th ed.)*". Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1998.
11. Hair, J.F. and Black, W.C. and Babin, B.J. and Anderson, R.E. and Tatham, R.L., "*Multivariate Data Analysis*, N.J.: Person Prentice Hall, 2006.
12. Hatter, L. J. Addictive process, "*Encyclopedia of Psychology*, NY: John Wiley & Sons, 1994.

13. Jöreskog, K. G., & Sörbom, D., "LISREL V: Analysis of linear structural relationships by the method of maximum likelihood" Chicago: National Educational Resources, 1981.
14. Jöreskog, K. G., & Sörbom, D., "LISREL8.14: Structural equation modeling with the SIMPLIS command language", Chicago: Scientific Software International, 1993.
15. Kandell, J. J. "Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior*, Vol 1(1), 11-17, 1998.
16. Maslow, A. H., "A Theory of Human Motivation", *Psychological Review*, Vol. 50, No. 3, pp. 370-396, 1943.
17. Maslow, A. H., "Motivation and Personality", 2nd ed., New York: Harper & Row, 1970.
18. Maslow, A. H., "Motivation and Personality", 3rd ed., Harper Collins, New York, 1987.
19. Maslow, A. H., "Motivation and Personality", New York: Harper & Row, 1954.
20. McAuliffe, W. E., & Gordon, R. A., Reinforcement and the combination of effects: Summary of a theory of opiate addiction, In D. J. Lettieri, M. Sayers, & H. Wallenstein Pearson, 1980.
21. Mulaik, S. A., L. R. James, J. Van Alstine, N. Bennett, S. Lind and C. D. Stilwell, "Evaluation of goodness-of-fit indices for structural equation models", *Psychological Bulletin*, vol. 105, pp.430-445, 1989.
22. Rudall, B. H. "Internet Addiction Syndrome." *Robotica*, 14, 510-511, 1996.
23. Schwab, D. P., "Construct validity in organizational behavior," in B. M. Staw and L. L. Cummings eds., *Research in Organizational Behavior*, vol. 2, pp.3-34, 1980.
24. Sethi, V. and S. Carraher, "Developing measures for assessing the organizational impact of information technology: A comment on Mahmood and Soon' s Paper, " *Decision Science*, vol. 24, no. 4, pp.867-877, 1993.

25. Sobel, M. E., "Direct and indirect effect in linear structural equation models," in J. S. Long ed., *Common Problems/Proper Solution: Avoid Error in Quantitative Research*, Newbury Park: Sage Publications, pp.46-64, 1998.
26. Steiger J. H., *EZPATH: A supplementary module for YSTAT and SYSGRAPH*. Evanston, Illinois: SYSTAT, 1989.

附 錄

大學生線上遊戲成癮之調查問卷

親愛的同學，你們好：

首先感謝您抽空為我們填答這份問卷，這是一份關於大學生線上遊戲成癮相關的研究，研究主要目的是希望對於大學生線上遊戲成癮有更多的了解，並進而提供相關實務工作者作為參考，因此您的參與對我們的研究相當重要。

問卷共包含四個部份，第一部份是個人基本資料，第二部份是要瞭解線上遊戲玩家的需求狀況與感受，分別針對「安全」、「人際互動」、「自尊」、「自我實現」相關題項進行施測；第三部分是想瞭解您線上遊戲成癮的情況，您所填寫的答案，沒有所謂對與錯，也並非評鑑之用，因此請您仔細閱讀題目，依照真實情況與真實感受填答。

最後，您所填寫的所有內容，將僅供學術研究之用，謹守保密原則，絕不會讓資料外流，且填寫時亦無需記名，請放心填答。再次由衷地感謝您為學術研究所做的協助。

祝您 身體健康、學業進步！

南華大學資訊管理研究所
指導教授：尤國任 博士
研究生：陳柏璽 敬上
E-mail：phchen@cc.kyu.edu.tw

第一部分：基本資料（請依您實際狀況，在適當的“□”打“√”

一、性別：

1 男 2 女

二、年級：

1 一年級 2 二年級 3 三年級

4 四年級 5 四年級以上

三、就讀科系：_____（請說明）

四、您是否有玩電腦「線上」遊戲？

1 是 2 否

五、您最常玩線上遊戲採用的形式是？（單選）

1 家裡的電腦（寬頻撥接） 2 家裡的電腦（傳統數據機撥接）

3 利用網路咖啡廳 4 宿舍的網路

5 學校電算中心 6 其他 _____

六、您「平均每天」花多少時間進行電腦線上遊戲？_____小時。

【請接下頁】

第二部分：線上遊戲玩家的需求與感受

下面是一些有關線上遊戲玩家的情況與感受之描述，請評估您目前的實際情形是否與句中描述一致，由左而右有「非常不符合」、「不符合」、「普通」、「符合」、「非常符合」勾選項目，請您依照自己的看法與狀況在適當的□內打「✓」。

◆個人「安全」因素對於線上遊戲的影響

說明：下列問題是想瞭解您有關安全因素，對於您玩線上遊戲之影響情形。請依照個人實際情況惠予作答，並請在適當的□內打「✓」。

- | | 非常
不符
合 | 不
符
合 | 普
通 | 符
合 | 非
常
符
合 |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 在線上遊戲中，我不會胡思亂想而過於悲觀…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 在線上遊戲中，我不會因為陌生人而感到恐懼害怕…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

◆個人「人際互動」因素對於線上遊戲的影響

說明：下列問題是想瞭解您有關人際互動因素，對於您玩線上遊戲之影響情形。請依照個人實際情況惠予作答，並請在適當的□內打「✓」。

- | | 非常
不符
合 | 不
符
合 | 普
通 | 符
合 | 非
常
符
合 |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 在線上遊戲中，我和線上遊戲中的玩家關係是密切的…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 在線上遊戲中，我感到挫折時，有傾訴的對象…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 在線上遊戲中，我有知心的朋友…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

◆個人「自尊」因素對於線上遊戲的影響

說明：下列問題是想瞭解您有關自尊因素，對於您玩線上遊戲之影響情形。請依照個人實際情況惠予作答，並請在適當的□內打「✓」。

- | | 非常
不符
合 | 不
符
合 | 普
通 | 符
合 | 非
常
符
合 |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. 在線上遊戲中，我覺得自己與別人一樣的有價值…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. 在線上遊戲中，我替自己感到驕傲…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. 在線上遊戲中，我覺得自己是個有用的人…… | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

【請接下頁】

4. 在線上遊戲中，我和大多數人一樣的能幹.....
5. 在線上遊戲中，我覺得自己什麼事情都可以做得很好.....
6. 在線上遊戲中，我的生活是多采多姿的.....
7. 在線上遊戲中，整體而言，我對自己很滿意.....

◆個人「自我實現」因素對於線上遊戲的影響

說明：下列問題是想瞭解您有關自我實現因素，對於您玩線上遊戲之影響情形。請依照個人實際情況惠予作答，並請在適當的內打「√」。

非常 不 普 符 非
不 符 通 合 常
符 合 通 合 符
合 合 通 合 合

1. 在線上遊戲中，我很專注且投入.....
2. 在線上遊戲中，我能感受到潛能的實現.....
3. 在線上遊戲中，我能感受到能力的充分發揮.....
4. 在線上遊戲中，我能感受到願望值得去完成的.....
5. 在線上遊戲中，我能感受到自我實現.....
6. 在線上遊戲中，我能感受到個人成長及發展的機會.....

第三部分：線上遊戲玩家成癮的程度與情況

下面是一些有關線上遊戲玩家成癮的程度與情況之描述，請評估您目前的實際情形是否與句中描述一致，由左而右有「非常不符合」、「不符合」、「普通」、「符合」、「非常符合」勾選項目，請您依照自己的看法與狀況在適當的內打「√」。

◆ 線上遊戲成癮程度與情況

說明：下列問題是想瞭解您對於線上遊戲成癮程度與情況。請依照個人實際情況惠予作答，並請在適當的內打「√」。

非常 不 普 符 非
不 符 通 合 常
符 合 通 合 符
合 合 通 合 合

1. 我儘可能想辦法讓我隨時都可以玩線上遊戲.....
2. 玩線上遊戲會讓我感到興奮.....
3. 當我玩線上遊戲時，我會顯得精神特別好.....

【請接下頁】

4. 玩線上遊戲讓我覺得愉快，並可紓解壓力.....
5. 為了玩線上遊戲已經損害到我的社交生活.....
6. 因為玩線上遊戲常讓我睡眠不足.....
7. 玩線上遊戲會讓我常常因此而逃避社交活動.....
8. 因為玩線上遊戲讓我錯過吃飯的時間.....
9. 因為玩線上遊戲讓我常跟家人或親朋好友產生口角.....
10. 當我在做事情時，我會想著線上遊戲.....

本問卷到此結束，煩請您再次檢查有無缺漏之處，

誠摯感謝您的填寫與協助!