

Yes or No?線上遊戲經驗之相關議題研究

吳聲毅 林鳳釵

國立高雄師範大學資訊教育研究所

wsy@icemail.nknu.edu.tw k6402@icemail.nknu.edu.tw

摘要

資訊時代與網路寬頻化的基礎，讓線上遊戲成為高附加價值的產業。尤其近年來景氣低迷中，線上遊戲卻逆勢成長。自 2000 年來，寬頻網路市場成長快速，隨著寬頻的普及，線上遊戲的市場規模亦呈倍數成長。線上遊戲風靡全台，成為青少年的最愛。究竟線上遊戲為何會有如此致命的吸引力？線上遊戲對社會只有負面影響，沒有正面作用嗎？為何國內成人對線上遊戲的刻板印象是玩物喪志，迷上線上遊戲，就萬劫不復？本研究試從量化統計與質化分析的方式，探討中小學學生線上遊戲經驗的相關議題，包含(1)參與線上遊戲的概況；(2)參與線上遊戲的動機因素；(3)參與線上遊戲的心理特質與接受程度；(4)對線上遊戲負面影響的瞭解；(5)線上遊戲經驗與創造性問題解決的差異。

關鍵字：線上遊戲、問題解決能力、動機

[收稿]2004/04/02; [初審]2004/05/04; [接受刊登]2004/06/20