

線上遊戲的魅力

陳怡安

南華大學社會學研究所

g9572005@mail1.nhu.edu.tw

摘要

線上遊戲有如人生縮影，玩家在遊戲中釋放了內心最深處的渴望。線上遊戲虛擬社群的人際互動，產生凝聚力與認同感。本文主要探討遊戲的新天堂樂園，所帶給玩家的各種不同之需求滿足。線上遊戲反映並揭露出每個人心中潛在而又真實的慾望，人性的善與惡均淋漓盡至的呈現於眼前，玩家在此體驗愛恨情仇。本文利用Maslow的理論來分析玩家在遊戲中的需求滿足，並且說明線上遊戲本身的獨有特性是造成玩家們較容易產生沉浸經驗的重要原因，沉浸經驗帶給玩家成就感、滿足感，並且產生一種充滿樂趣的心理狀態。並以Maslow的高峰經驗，說明玩家在自我實現需求得到滿足後，繼續向自我挑戰、邁向超越顛峰的目標。為求高峰經驗的達到，也是一些電玩玩家更加日以繼夜的沉溺於遊戲的重要因素。遊戲中的角色扮演、趣味性、遠距臨場感、操控性、即時多人互動性等特性，都會影響遊戲過程中沉浸經驗的產生。玩家們沉浸於富有趣味性、即時互動性的遊戲世界中，它實現了人類的夢想，滿足了玩家內心的需求與渴望，讓心靈找到出口，讓玩家釋放情感與壓力，提供了玩家一個最佳的場域。

關鍵字：需求滿足、利社會行爲、利己主義、沉浸理論、高峰經驗

[收稿]2002/6/19; [初審]2002/6/25; [接受刊登]2002/7/4

一、前言

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，線上遊戲的迅速崛起，牽引出更多人與人之間的互動。它顛覆了過去傳統單機版遊戲的規則，不僅僅持續滿足玩家的成就感，更重要的是遊戲讓玩家體會享受到「社群感」，虛擬社群將玩家們拉近距離，這種凝聚力讓玩家們共同分享一切情感。線上遊戲除了提供了休閒娛樂的功能外，玩家們透過角色扮演遊戲探索自我、找尋真正的自我。在虛擬社群中經營特殊的人際關係，在遊戲中獲得各種不同的需求滿足、體驗真實的愛恨情仇。在這裡，玩家建構了一個夢寐以求的天堂，從世界各地而來的玩家齊聚在這虛擬城市中。他們靠著豐富的想像力，拋棄了現實世界的羈絆與束縛，投身於能夠完全忠於自己感受的桃花源境地。在遊戲中，玩家們留下他們的記憶，寫下他們的歷史。在其中每個人都是自己的主角，掌控著自己的角色生命，編寫著自己的劇本，在寬廣的舞台中盡情的演出、體驗及感受。因為如此，線上遊戲更充滿魅力，遊戲進入了每個玩家的心中。

遊戲伴隨著人們在充滿驚奇、幻想、刺激、趣味中成長，然而線上遊戲更結合了幻想、冒險、聲光、動作.....，在資訊媒體狂潮的今日形成另一種文化之新貌，讓多少玩家利用網路與人互動在此虛擬王國中流連忘返。青少年透過這種新興休閒娛樂，打破了過去在一室之內交誼、娛樂的規格，對老世代而言幾乎很難用自己的經驗去理解，尤其是線上遊戲的迷人處，絕非從未參與其中者所能想像。近日因線上遊戲衍生引發之問題、產生之負面影響已逐漸顯現出來。以天堂為例，自成立以來屢傳玩家虛擬裝備「寶物」、「天幣」遭竊案件。天堂大盜，線上五鬼搬運，玩家為了升級、搶人、騙人財物的事情，在網路遊戲世界中卻從未間斷。諸如暴力電玩對玩家產生影響，此相關議題在當前的資訊社會中，值得深入探討與關切。

在線上遊戲中，玩家釋放了內心最深處的渴望，人性的需求在此展現。每個玩家帶著自己的想像與靈魂，進入了這個舞台。有人遇上

了刻苦銘心的愛情，有人在這裡找到了友誼，有人在這裡看見了人性的貪婪，有人在這裡體會了人生。真假、虛實，善良、邪惡，一線之隔。人性在此交手，虛擬世界中有著比實體世界更真實的一面，玩家們體驗著虛擬世界中的愛恨情仇，滿足了內心深層的慾求。這些真實的情緒，真實的感觸使得玩家自我放逐於其中。本研究採用『質性研究』的『深度訪談』法、『參與觀察』法進行。藉由研究者在深度訪談中，探討線上遊戲玩家對自己在參與遊戲過程裡的動機、心理需求滿足...等，發掘玩家們深層的心理運作過程，此外在研究對象的選取方式，以取得合適的樣本資料。研究者實際參與觀察玩家們進行遊戲之過程，並在各個遊戲討論區、聊天室了解虛擬社群之互動。研究者並以一些以玩家為主的真實紀錄線上遊戲相關主題與心得之文本，作為探討線上遊戲玩家之分析方法，更加深入探討虛擬遊戲世界之魅力所在。

本文首先將從玩家在線上遊戲中的活動如何真實感受人性的慾望？玩家如何體驗這虛擬世界中的愛恨情仇？線上遊戲如何滿足玩家之各種需求？如何沉浸於其中？分別進行深入的探討。

二、慾望城市

線上遊戲是座慾望之城，所有的玩家在這裡都能滿足其慾望：愛、恨、情、仇、貪、嗔、癡...。這裡有金錢的交易，有以物易物，有血汗交織的競技戰場，也有人性黑暗面的偷拐搶騙。為了權力與金錢，有聯盟，有戰爭，有稱王，也有抗暴；有亂砍網友的「紅人」，有專偷死人道具的「撿骨」，也有亂撿道具不還的「白目」。在這座城市中，玩家親身感受其體認其愛恨情仇，同樣真摯的情感，也是使得虛擬世界通往真實的唯一通道。這些貨真價實的真實情感，使得這些虛擬世界不再只是個遊戲，而是一個活生生、有血有肉、讓玩家在這真實的場所歡笑、哭泣、雀躍、傷心。。遊戲中有相當多的活動設計，讓遊戲添增了不少的樂趣與挑戰，吸引著玩家沉迷參與其中。但遊戲不再是遊戲，而這些活動的背後卻是隱藏著人性最深層的慾望。以下將針對人性最深處之慾望，如何在遊戲中展現做深入的探究。

(一)、快樂天堂

充滿驚奇、變化萬千的線上遊戲，使得玩家獲得無限的樂趣。遊戲猶如快樂天堂，在遊戲過程中現實生活中的壓力、沈悶、苦惱，都可以藉而得到舒解與排遣。這是一個玩家的快樂天堂，是真實的人生縮影。線上遊戲滿足各類玩家在休閒娛樂、社交的需求，玩家們互助合作達成任務，相互分享彼此的遊戲心得與歷程，人際互動在此展開。

1、助人為快樂之本

在遊戲過程中常常發現許多玩家的助人行為，他們會主動的幫助其他玩家，給水、帶路、借裝備。有些玩家更在遊戲專屬的網站提供相關資訊、賺錢的方法、打怪升級之秘笈，給其他家參考並分享心得。這些玩家的利社會行為，使得遊戲更加溫馨，讓對於身處於真實世界中對爾虞我詐感到失望的玩家們，轉身寄望於遊戲世界裡。也因為如此，線上遊戲更充滿著魅力，對於玩家而言，人際之間的互動不全然要仰賴面對面的互動溝通才能建立起來的默契或親蜜關係，透過鍵盤符號的轉達，透過關懷的助人行為，使得素未謀面的陌生人，也能從遊戲中獲取社會支持或歸屬感。

猶記的剛入金庸時,不太敢單獨行動...當我不知如何玩時,遇上了我現在最要好的朋友—阿丹,當時宛如好像遇到救星般,我馬上密她說:[安安],[請你帶我打學好嗎?]結果她一口答應^^還教我一些在金庸的一些事情,真的很感激了..。這對於一個剛進入遊戲的新手而言意義重大,深深影響著我,也因為這件事讓我常常幫助其他玩家。

總覺得遊戲比現實世界好多了,雖然也是有一些壞蛋充斥,但是我覺得好人相當多。在學校同學為了功課,「去么、去尤、勺乙」多的是了,也許是有利益衝突吧。但是在遊戲中,我是覺得人大方多了,不少的玩家設立一些遊戲專屬網站分享遊戲資訊給大家,供玩家們參考。說真的,現實生活中要問路、借廁所、借水...我想還得看對方心情。不過通常對方都是多一事不如少一事的心態,不會搭理啦!但是遊戲裡我覺得好心人較多,我也是

很喜歡幫助別人喔！有時候我幫別人一個小忙，能解決別人一個傷透腦筋的問題，我會高興好幾天耶！覺得自己很行喔！所以啊，玩遊戲真是感嘆「真實還不如虛擬呢」....¹

過去有相當多學者針對利社會行為進行探討，Bar-Tal(1976)將人類的社會行為分成積極形式與消極形式兩種，行為的結果若是有利於他人，能對他人或群體造成正面影響，即為利社會行為，如：助人、合作、分享、捐贈等。而 Eisenberg & Mussen(1989)對利社會行為所下的定義則更進一層：利社會行為是個體有意的幫助、進行有利於其他個人或團體的自願性行為，行動者不要求外在的報酬，而且可能需要付出某些代價才能達成。綜而言之，利社會行為即為個體在人際互動過程中，表現出有益於他人或群體的正向行為。基本上來說，利社會行為可以是純粹利他的行為，但也不排除自利的可能。以行為表現的動機而言，只要行動者表現出有利於他人或團體的正向行為，不論其動機是否包含利己的成分，均屬利社會行為(Moore, 1982)。

助人行為包含於利社會行為中，為利社會行為主要表現之一(蘇清守, 1989)。Bar-Tal(1982)認為助人行為是未經承諾給予外在酬賞的利他表現，包含分享、援助、支持與贈與等行為，它是屬於利社會行為之下的次類別。線上遊戲中的助人行為包含很多型式，大致可區分為工具性助人行為與情感性助人行為兩種。工具性助人行為指的是物質資源上、訊息的支持、與需求服務的提供。在訊息支持方面(例如：問路、詢問遊戲相關資訊、打怪賺寶方法...等等)，能夠給予玩家界定、瞭解或處理問題事件的忠告或訊息上的引導。在物質資源與需求服務方面(例如：給水、借裝備...等等)，透過這些利社會行為可以直接或間接地幫助玩家解決問題。而情感性助人行為指的是當玩家遇到困難或挫折時，可以給予情感性的支持與社會性的陪伴及分享，從中獲得滿足與歸屬。

在遊戲中快樂的來源除了升級、交友外，「幫助別人」也是相當重要的一點。在這個過程中，我深深體會到「助人為快樂之本」的意義...。覺得自己是幸運兒，在我等低的時候，經常有玩家協

¹ 摘自訪談稿，玩家每週上網時數：30 小時，遊戲：金庸。

助我，像給水、借裝備、帶路、告訴我遊戲中該注意的事項、升級的方法...。所以當我看見有需要幫助的玩家時，心中就會出現同理的感覺。自己並不會吝惜地給別人幫助，因為能幫人代表自己能力是「夠」的，等不高幫人還會受限呢？看著需要協助的新手或玩家，我就會想到過去我也是這樣走過來的...²。

有相當多的玩家在遊戲中出現助人行爲，是因為曾經在遊戲中獲得他人的幫助，因而當其他玩家有難或需要協助時會給予即時適當的支持及協助，這可由 Bandura 爲主的社會學習理論解釋之。社會學習論相當重視行爲的學習刺激與歷程，對於遊戲中利社會行爲最大的啓示在於：透過楷模間的示範可以增進玩家的助人行爲之表現。社會學習論者相信個體可以經由他人行爲的觀察去學習利社會行爲，而外在環境的回饋會增強或消弱其行爲表現，並透過認同作用進而內化爲自我的價值體系。

遊戲中的助人行爲同時也給予玩家角色取替(Role taking)的同理心的運用。角色取替指的是一種社會認知，是指個體能設身處地用他人的觀點去思考他人的想法、感覺、行爲的能力(Eisenberg,1989)。以認知發展論的觀點來看，個體的認知、角色取替能力與道德發展層次是利社會行爲的關鍵，當個體的認知發展日趨成熟，他們會獲得一些認知技巧，並影響他們對於利社會行爲的推理方式與行爲動機。玩家們有許多跟同儕互動的機會，這些互動可以幫助玩家了解他人的想法並體察他人的需求，而同理心與角色取替能力的發展都能促成利社會行爲的發生。在此時線上利社會行爲表現的動機並非完全爲了自身的利益，同時也能考慮他人的觀點與需求。玩家在遊戲中的助人行爲的因素是多元的，雖然社會學習論與認知發展論所強調的發展面向不盡相同，但對於玩家而言，都有著正面積極的教育作用。

有相當多的助人經驗讓我覺得自己很有價值，那是一種....一種「成就感」吧！在盟友間也有相當多的互相幫助，這些都是讓我覺得喜歡玩遊戲的原因。以前我比較自私，說真的沒必要我不會主動幫別人，更別說是陌生人。而我在這個虛擬空間中，也漸漸

² 摘自訪談稿，17 歲 / 男，35 hr/週，天堂、暗黑破壞神。

學會什麼是「分享」，更真正體會到「施比受更有福」。現在我也樂於幫助現實生活中的人，這是遊戲帶給我最大的改變……³。

在遊戲中玩家的利社會行爲，使得遊戲更加充滿著溫暖。在助人行爲的同時，玩家能夠得到自我成就感、他人的感謝與認同尊重。助人行爲的給予與獲得是建立在人際關係的互動上，由於線上遊戲成員具有某種程度的同質性（相似的遊戲經驗、與升級過程），因此在關係的建立和發展上，他們比較容易產生情感和信賴，也就能夠支援彼此所需要的協助。而當玩家需要幫助時能夠即時、並有效地獲得滿足時，他們便會感覺到自己被照顧、尊敬及有依附、歸屬及信賴的意識。這也是為何線上遊戲這個虛擬社群對玩家會產生拉力與凝聚力的重要原因，助人行爲也為線上遊戲更產生魅力。在遊戲虛擬空間中玩家們與他人的互動、意義的共享，漸漸進而產生一種依附的情感關係。因緣際會的助人行爲而促成網路戀情的玩家們，彼此透過遊戲媒介產生連結關係，經由文字介面的對談、溝通，共同抗戰、彼此吸引、產生情愫、建立親密感等，在遊戲世界中共同成長。以下將針對線上遊戲中因人際互動產生網路戀情的部分進行探討。

2、真愛世界

隨著網際網路的普及，傳統的人際交往型態也有所轉變，過去的人際互動中以書信方式往返的傳遞也漸被傳遞速度較快的 E-mail 所取代，網際網路創造出多種的全新的人際溝通模式。線上遊戲中的專屬聊天室、新聞討論群組(Newsgroup)，使得玩家們可以在不同的場域中進行人際互動。網際網路上陌生人之間所建立的人際關係，就是以網際網路的隔離功能為前提，再利用網路的連結功能，建立起似近實遠、又似遠實近的社會關係(黃厚銘，2001)，線上遊戲已成為玩家們快速及新型態的交友管道。在遊戲世界中，出現很多互相扶持、相互依賴的玩家，經過結伴進而共譜戀曲。倆人結伴，一起去危險地帶打怪，在經驗值及得好寶的獲得率上，都會提高不少。不只在練功打怪、升等上，許多在遊戲中的愛侶們每天期待有一個人在線上等待你的那種感覺，更讓線上遊戲增加不少的魅力。學者提出，因為網路

³ 摘自訪談稿，20 歲 / 女，40 hr/週，天堂、石器時代。

能促進人與人之間的訊息交流，所以研究網路上的人際關係是有其必要性(Rice, 1987; Walther, 1992)，而在網路中的人際關係也在諸多研究中得到證實(Jame, 1985; Walther, 1992)，甚至可發展形成網路戀情(Parks & Floyd, 1996; Parks & Roberts, 1998)。

「天堂」讓我找到幸福。因為玩天堂讓硬派王認識了現在的女朋友，因為在線上，她的ID非常誘人，於是找她聊天，從那次開始，我每次一上線就會尋找他的芳蹤。直到有一天我們決定見面時，當天我的心情就如同小鹿亂撞般的手忙腳亂。相信許多人都會覺得為什麼不怕會遇到恐龍呢？不管怎樣，運氣不錯，真實生活的她和天堂中的她依樣美麗大方，就這樣我們在一起到現在，而在天堂裡也是互相扶持，所以天堂讓我找到我這一輩子的愛⁴。

網際網路的快速發展，形成人與人間新的溝通形式。透過電腦網路所建構而成的網路空間使人與人間的訊息可以經由這些路徑，網路與節點的連結，傳導人際訊息；能夠促使人際之間的連結，達成一對一、一對多或多對多的互動與溝通。因此網路空間是一個新的社會系統。電腦網路所建構的情境確實如社會，人們在這個社會系統中，可以達成人際聯繫與認識他人的社會目的(Walther, 1992)。電腦中介傳播(CMC)為社會創造了一個資訊流通便利與人際溝通的新領域，使跨越時空限制的人們在其中與他人互動、交換思想與情感，進而建立人際關係網絡。玩家們的休閒與交友需求，使得他們在遊戲中產生虛擬的社會關係。由許多的實證研究資料中可以發現，網路遊戲與交友聊天是青少年使用網路的主要活動(梁朝雲、劉守信，2001；李逢堅，2001；向陽基金會，2001)。線上遊戲扮演著與聊天室相類似的功能，青少年在網路遊戲中，在相同的場域中可分享遊戲心得，或互助合作的遊戲過程，也因此遊戲中結交新朋友或成為男、女朋友。

而親密(intimacy)是人生命週期中重要的一環，社會心理學(Social Psychology)試著從人獨處時的寂寞感出發，設法尋求解釋。透過人類的心理需求層面解釋人們已不同形式尋求擁有人際關係的原因，包括相識、友誼與愛。Deaux(引自謝豐存，2001)指出人是群居

⁴ 硬派王，摘自天堂talker No.3。

的動物，大部分的人都有渴望和他人在一起的親和(affiliation)傾向，這種親和傾向是屬於社會需求的一種。Walther(1996)提出網際溝通情境中網路使用者的親密程度，有時候還超越「面對面溝通」情境，因為媒體的限制使得使用者可以形塑其生理上和行為上的線索，呈現自我正面形象，對關係的發展是有益的，甚至優於面對面溝通。

透過電腦中介傳播之效果，網路友誼顛覆過去人際互動的交友模式(Walther, 1992)，藉由文字符號溝通情感，創造新的人際互動空間。網路友誼的發展，與現實的友誼是同等真實，在不同現實層面運作(Castells, 2000)。在真實世界中結婚是需要法定的年齡，但在遊戲世界找到一個志同道合心靈相悉的伴侶結為連理並沒有那麼多的限制。在遊戲中相之相守、相互扶持，當有感情發展時，每次上線都會期待並找對方是否在線上，結伴一起打怪一同升級，有好的寶物第一個便想到對方。遊戲使得玩家們產生革命之情感，分享、支持的力量更拉近彼此之距離，進而人際關係得以發展。線上遊戲為了更吸引玩家，能夠滿足玩家更多之需求，在許多遊戲中加上可以幫助這些佳偶們進行婚禮的貼心設計。這對於玩家在遊戲中，天天面對打打殺殺的畫面更添增溫馨感性的一面。

我是去年在遊戲中結婚的，不要小看遊戲中結婚禮喔！當天我好感動，所有在天堂中好友都來觀禮並祝福我們，並且送我好多結婚禮物(好多好的裝備、寶..)，當然不只是禮物嚕，我指是友誼部分啦！他們在走道兩端放上一些紅水、綠水、橙水、白水、勇水、還有金幣，弄得五顏六色金碧輝煌，當然還放上我的聘金 100 萬。那天在宣佈喜訊的同時，好友們施展龍捲風、冰風暴、放起火球術等法術時，見到這炫麗的場面我感動的哭了。我才 17 歲，離現實世界的結婚還很遠，但在遊戲中我卻經歷了這一切...。婚禮為遊戲添增不少的樂趣，在這我要感謝橘子，今天我能找到志同道合的公，一同在遊戲中奮戰，我能擁有這麼多的朋友，關心我、照顧我，讓我真的感受到「人間有愛」⁵。

在網路遊戲中的婚禮舉行，不比現實生活中容易，相反的，要辦

⁵ 摘自訪談稿，16 歲 / 女，32 hr/週，金庸、天堂。

一場風風光光又有特色的婚禮，不但需要事先多所設計與安排，更重要的是需要其他盟友的協助與參與！在天堂婚禮舉行過程紀錄中，許多參與者均表示，參加這樣的婚禮真的有相當深刻的感觸。在婚禮中看到許多玩家為了一個共同的目標在努力，忙著佈置、安排位置、製作效果等等，這樣的精神相當令人相當感動。另外除了要忙著佈置婚禮會場外，還要有人負責人員管理、有人充當主婚人、也有人當花童...在整個典禮的過程也有人充當小丑來娛樂大家，每個玩家各司其職，使得場面既溫馨又充滿歡笑。從這裡我們就可以看到天堂玩家們用心與團體的一面。網路不但拉近了你我的距離，也開啓了人與人溝通的新方式，而網路遊戲的誕生，更是幫助玩家能夠有更多的交流。「天涯若比鄰」真的就發生在你我身邊，而網路戀情更是有越來越多的趨勢，有許多人將自己的情感寄託在網路上⁶。

玩家們在遊戲中透過了虛擬的環境互動過程，而發展了虛擬的社會關係，不同於傳統的人際關係，彼此無須面對面親身接觸，可以透過線上進行交談，或者在遊戲的虛擬日常生活人際行為，擁有虛擬情感或婚姻關係。但是對於玩家而言，虛擬世界中的感情觀和現實世界是相同的，看清楚想明白才不致於步入陷阱中。尋找心靈出口的寂寞男女在網路世界中尋尋覓覓，將自己的情感完全寄託在網路上。近來網路戀情有越來越多的趨勢，網路雖然拉近了人們彼此的距離，但是對虛擬世界情愛關係更需謹慎的態度。

原本以為自己能夠經由遊戲遇上自己心愛的伴侶，在一次偶然的機會中她向我要水而聊了起來。她溫柔和藹的對話馬上吸引了我，爾後的幾天內我只要一上線她都會馬上密我，我們有聊不完的話題。在遊戲中幫忙她打怪升級，變成我重要的工作之一，我也很努力的升級能夠多給她一些裝備，自己相當有成就感。後來她主動傳了自己的寫真照給我，是一個相當漂亮的女孩，就像她在遊戲中表現的一般。

自此之後每天我變得茶不思飯不想，一下課我馬上回家上線，腦中浮現的都是她的影子。每晚上線一聊都到天亮，上課都

⁶ 摘自天堂Talker NO.4。

沒有精神。我的成績也因此受到影響，但是我覺得能夠認識她一切都值得。為了表示自己在天堂中的功力，我給了她許多的裝備。我們的感情很快的提昇，我向她求婚，也希望能夠在天堂中辦個轟轟烈烈的婚禮。她答應了，但是希望我表明我對她的誠意。我給了她我的帳號及密碼，但是....在我一給帳號後不到三十分鐘內，我的帳號裡的東西全部被盜光，她不再出現了。這次的經驗讓我深深覺得天堂彷彿變成地獄.....。虛擬世界真的讓我不敢再相信任何人，本以為兩人結伴可以共步天堂，竟然變成如此的下場⁷。

在遊戲世界裡，有著人性光明面的展現，這讓遊戲更產生其魅力。但是有些玩家抓住人性的弱點，無所不用其及的在遊戲中招搖撞騙。由於利益的誘惑，不僅利用騙術、謊言來騙取帳號、財物、裝備，甚至欺騙感情。由以上的例子可以了解虛擬世界的愛情觀必須看清楚、想明白。而在虛擬世界中充斥著自私自利的玩家，為了自己的私慾不惜犧牲他人的利益。以下我們將針對遊戲中的玩家自利行為進行探討。

(二)、利益社會—天堂中的陰影

有些玩家喜歡在遊戲中虐殺等級比自己低上許多的玩家，玩家喜歡在遊戲中說謊、偷竊、害人，人性的本惡在此展現。線上角色扮演遊戲捨已被視為一面鏡子，忠實的投射出人性的具體表徵，不論是善或惡，都可以在這裡清楚的表達出來。有人以助人為己任，有人以害人為生存目標，有人將現實中不敢做的、不能做的慾望完全一股腦的在虛擬世界中發洩出來，有那些完全不理人的人，眼中只有自己的人...形形色色無奇不有。

盟友越來越少~有的因為看清了天堂是虛擬的~有的因為工作~有的一成不變~有的急功近利~真的比現實更複雜的~天堂裡爛人很多，很多人都被騙過，被搶過，被等高的爛人欺負過... 請問，有誰能站出來主持公道？能上公頻的還好，可以上去罵一罵。那些

⁷ 摘自訪談稿，17歲 / 男，35 hr/週，天堂、暗黑破壞神。

還不能上公頻的新人及好玩家呢？只能無奈地自認自己太弱，沒辦法討回公道。已經有多少人失望地離開天堂了呢？現在各個有城的盟，有哪個是真心在為天堂玩家們的正義公理奮鬥？只不過像是各據山頭為王的寨主罷了。可以為了利益把元老踢出盟，把每天的收入換成台幣…。這樣對天堂的玩家們又有何幫助？有城的盟，不是更應該主持公道，幫助新人的嗎!?!...⁸

以上是引述玩家對於遊戲之感想。在網路遊戲中有許多「因想騙而騙」的玩家，一味追求「我要最強」的心態。這些「得不到就騙」的玩家在遊戲世界中層出不窮、防不勝防，而且永遠存在。玩家藉著化名及網路隔離的功能來騙取他人的寶物，橫行霸道。騙完了再造一個新的身分繼續行騙，利用騙取他人物品為手段來達到自己的心理滿足，並以毀壞他人為依歸，他們成為玩家們心中的恨。利益熏心使得遊戲中的騙子增加，又因網路匿名的特性讓可能性比現實社會更加提昇。

就是因為台幣可以換天幣，因此天堂亂像不斷，無怪乎大家為了擁有任一祠服器之肯特城，無所不用其極...由於利益非凡，於是開始有聯盟攻城，守城盟開始有利益掛勾，來助守，發天幣？嘿！小小的天堂世界，有大大問題。記得祠服器剛開的時候，天堂是快樂的世界，朋友間並不是那麼重視裝備金錢自從不知何時開始天幣換台幣，遊戲本質變了，人心也跟著變了！

公頻上喊著賣台幣的朋友，請你想一下，你賣的對象，也許只是個不經世事的小朋友，拿著父母的錢不知錢財得來不易，忍心給他一個錯誤的觀念「錢！什麼都買的到！」嗎？如果你說，買天幣的錢是自己工作賺來的，嘿嘿，我無話可說，同時，我也祝福你往後的日子，可靠孫中山及蔣中正一帆風順，用台幣買到愛情，用台幣買到親情，用台幣買到友情，祝福你！⁹

為了自己的利益，行騙遊戲中的玩家比比皆是，行騙的類型推陳

⁸ 〈冥王-光明魂 Misery：全天堂最難入的血盟〉，(<http://misery.cute.com.tw/>)，2002/03/20。

⁹ 〈戰神雪焰冰盟主：楓天堂之我見我思(二)〉，(<http://misery.cute.com.tw/>)，2002/03/22。

出新。其中爲了豐厚自己荷包 A 錢的玩家，利用人性的弱點在遊戲中橫行霸道。等高的玩家們在遊戲中所賺取的金錢或難以獲得的裝備，以高價向有興趣的買主兜售這些物品。因爲玩家們透過擁有這些更好的武器防具等等裝備，可以輕易地擊敗高等怪、順利升級、並且可以在同儕間炫耀，成爲人人欣羨的對象。在線上遊戲中的錢幣，是可以利用現金交換的方式，從中得到「實質」的好處。社會變遷快速，生活在都市中的青少年平時沒有地方好去，加上網路咖啡店快速成立，許多礙於經濟，沒辦法到高消費場所的年輕人，變成喜歡藉由電動、網路遊戲等來紓解平時緊繃的神經。因此形塑出許多整日泡在網咖的年輕人，他們除了在遊戲中可以得到精神上的放鬆及殺敵得寶的快感之外，也會把遊戲物品或金錢賣給別的玩家來換取現實中的錢幣，藉此賺取一些外快。這些以利益取向的 N 世代對金錢的使用與價值觀，相當令人憂心。

在今日一再塑造「金錢至上」的價值觀的社會，對於熱衷於崇拜明星、追求高價位的流行名牌商品、同儕間相互比較的青少年而言，他們在無法延緩金錢上的需求和滿足時，爲了豐厚的收入，玩遊戲、參加世界電玩大賽、賣寶物便成爲可以合理化自己行爲與慾念的最佳名詞。社會間的功利主義及消費型態對於青少年產生極大的影響，打工賺錢背後隱含著 N 世代消費意識之抬頭，物質慾望的追求與偶像明星名牌商品的品味形象，使得青少年追逐名牌時尚並積極塑造其個人風格。在同儕之間相互比較的心理下，青少年對於金錢價值觀產生相當大的改變。

我們亦可以由社會學習理論之角度探討玩家們以物易物之行爲以及對金錢之態度。在社會學習理論中，增強是催化條件(操作制約的增強是學習之必要條件)，增強會影響學習(Gredler 原著，吳幸宜譯，1994)。學習者在直接經歷結果的增強(例如：金錢、讚美等等)後，則會增加該表現重複的機會。玩家們在遊戲中努力升級打寶，有好的裝備、或甚至於帳號便能夠與其他玩家交易，以天幣換取新台幣。有了金錢的酬賞後，享受金錢物質慾望的同時，會更增加他再重複行爲之機會。

舉凡在遊戲中的一切紛爭，均由於資源分配不足所致。這跟現實世界是一樣的原則，適者生存的道理驅使著玩家不斷透過手段來提昇自己的角色。遊戲中充斥著一些未達目的而不擇手段的利己玩家，因網路的匿名性、便利性、與即時性，使得人們自私行為更容易展現。人類自私的行為在遊戲中展現無遺，自私行為係指一種在行為或觀念上完全以個人利益為主，而不考慮他人的傾向或人格特質¹⁰。因此，具有自私傾向或自私特質的人，一切作為均以本身利益為考慮的前提，較不考慮他人的利益。線上遊戲出現了一群自利的玩家，為了在夾縫中求生存一心只想著自己卻忘了他人。

人不為己，天誅地滅！我不相信世上有真正的好人，更不要提虛擬的網路世界了。隔著螢幕，連對方是男是女，是老是小都不知，網路是匿名的，沒有人那麼笨會相信別人吧！騙人就較沒道德嗎？那為什麼不罵被騙的人笨了？有人強迫他嗎？沒人押著他的脖子要他相信，自己沒睜大眼睛應該就是他的錯！要怪騙他的人嗎？

進到這(指的是網路世界)，就應該知道真真假假，虛虛實實吧！這不就是網路的特性嗎？有些人自己貪小便宜，難道要怪我騙他嗎？網路的好處嗎？被騙應該怪自己吧！來玩就應該小心嘛！這不是一個願打，一個願挨嗎？自己不小心總不能怪我們這些騙人的人吧¹¹！

研究者根據訪談發現，在遊戲世界中自私行為的玩家越來越多，造成的原因有很多是因為「以牙還牙以眼還眼」的報復心態，造就了許多「防衛型」的玩家。一個玩家若常常遭受到自私行為玩家的操弄、利用、誘騙、剝削，終於會學到以牙還牙的防衛方式。而他們的行為表現乃因為防衛自己而引發造成的。

因為曾經被騙，所以我也要在別人身上騙回來，不然我嚥不下這口氣！由於我相當不甘心自己辛辛苦苦經營的角色、道具、天

¹⁰ 〈利己主義 (egoism)〉，張春興《張氏心理學辭典》，頁 219，1991，台北：東華。

¹¹ 摘自訪談稿，23 歲 / 男，40hr/週，天堂。

幣，因為別人不入流的手法而白白的損失。所以報復的心態讓我開始覺得便人也沒什麼大不了，因為我不騙人別人騙我...。人不犯我，我不犯人。人家如果踩到我們頭上，要盟戰我們也奉陪。光明魂可不是任人欺負的盟。最近硬派常找我們盟友麻煩，如果他們不收斂一點，風木城門可是會常常變成我們騎士妖精法師欺負的對象...¹²

線上遊戲反映並揭露出每個人心中潛在而又真實的慾望，遊戲世界有如人生的縮影，人性的善與惡均淋漓盡至的呈現於眼前。玩家們在線上複製了一個全新的世界，將所有日常生活經驗都搬到網路世界中來，線上活動逐漸成爲玩家的生活重心。也因爲遊戲的規範不及現實世界的法律規章，人性的裂根性與貪婪面相對的更血淋淋的表現出來。這些生活經驗與愛恨情仇，因爲網路的匿名性、立即性、互動性、便利性，使得玩家更立即、更充分體驗其效果，相較於真實人生而言，玩家更能滿足自我之需求。以下將針對玩家的各類需求進行討論，並深入探討線上遊戲如何滿足玩家的不同需求。

三、玩家之需求滿足

在線上遊戲進行過程中，玩家在此獲得各種需求之滿足。依據心理學者Maslow認爲人是「需求的動物」，隨時都有某些需求有待滿足，人的行爲動機是需求所引導，某一項需求若以獲得滿足，這項需求將不再具有激勵作用，人們將會開始追求一些更高層級的需求。然而近二十年來關於腦神經醫學的研究，科學家已經能夠在大腦皮質上，將人類基本本能與情緒所屬的區位予以定位，可說爲心理學找尋到了生理學上的基礎。這些基本本能與情緒如下：愛、情慾和性；憤怒、仇恨與害怕；勢力範圍與擁有；支配/臣服；易怒與沈著；社會性、父母與家庭連結；個體生長中的情緒發展等等¹³。馬斯洛的基本心理需求層次論，在經驗層面亦相當有用(翟本瑞，2001)。然而，這

¹² Paul, (<http://misery.cute.com.tw/>), 2002-03-25

¹³ (<http://www.brainmuseum.org/functions/index.html>),2001/12/15。

套關於基本心理需求層次的理論，是否亦可用在對玩家沉迷線上遊戲的行為分析上？是否亦可在馬斯洛的理論中找到解釋？值得進行探討。

馬斯洛(A.H.Maslow)於 1954 年出版《動機與人格》一書，提出著名的動機需求層次論，依人性需求的等級，將人的心理需求由下而上，類似金字塔的層級般，區分為 1)生理需求、2)安全需求、3)愛與歸屬需求、4)受人尊重需求、5)自我實現需求等五類。在他看來，人們較低階的需求滿足之後，自然就會產生對高階需求的慾望。理論提出，旋及為學界所普遍接受，至今仍然影響深遠，成為對人類心靈基本需求討論的經典著作。後期經修正後，Maslow(1954, 1970, 1987)則認為人有七項需求，除了上述五種需求外，另外加上了知識與理解之需求、審美需求。

馬斯洛到了 60 年代開始感受到此一分析架構仍有不足之處，自我實現似乎仍不足以說明人類精神生活所追求的終極目標，人們需要「比我們更大的東西」來超越自我實現；他在去世前一年(1969)發表一篇“Theory Z”文章，反省原先所發展出的需求理論後，提出了第六階段「最高需求」。他用不同字眼來描述這新加的最高需求，諸如超個人、超越、靈性、超人性、超越自我、神秘的、有道的、超人本、天人合一、以及「高峰經驗」、「高原經驗」等都屬於這一層次¹⁴。

過去人本心理學家主張只有將人當成是一不分割的整體，才能探究和解釋個體的行爲。馬斯洛所提的整體—分析(holistic--analytic)法，即強調：必須對整個有機體進行初步研究或了解，然後才能進行研究那個整體的部分，在整個有機體的組織和動力學中所起的作用(Maslow, 1970, p.297)。在 Maslow 的理論中，人類的需求滿足似乎可以照著優先順序，排成一個層級階梯之關係，從低級需求到高級需求是連續的、漸進的歷程，由前者過渡到後者，並成為後者必要之先決條件。但是在資訊社會網際網路來臨的現在，強調個人是統一整體之概念必須重新檢視，需求層級的滿足呈現的已不再是連續性之發

¹⁴ 〈馬斯洛的Z理論〉，

(<http://www.geocities.com/Yosemite/Forest/1670/maslow3.html>),2001/12/14。

展。

Sherry Turkle 在《虛擬化身》一書中提到人們面對電腦螢幕，在網路空間中與他人互動，共同集體的投入進行自我探索。Turkle 認為網路使得看似抽象的後現代主義在社會中有了具體的展現。網路是平行、多元、去中心化、片斷化自我認同。熱中於網路上的角色扮演遊戲者，會慢慢地將現實世界的生活視為與網路世界上任何一個視窗中的世界一樣。現實世界也不只是令一個視窗而已，而且還不見得是最好的，在這種情況下，將會產生一種後現代的態度，亦即不再主張自我的統整性與一致性，認為每個視窗中、每個面向的自我都是同等地真實，其間並不存在層級或相互比對、確認的關係(黃厚銘，1998：iv)。每個玩家在遊戲世界中分別得到不同的滿足，玩家們可在遊戲中得到、螢幕中看得到。在網路中人是割裂的，玩家在線上遊戲中的需求滿足可在馬斯洛的理論中找到解釋及對應，但並不一定是照其優先次序排成階梯之關係，需求層級的關係是呈現不連續之發展，玩家們是在不同的視窗中得到不同之滿足。

在玩家本身之需求滿足中，研究者從玩家的角度對應至馬斯洛的理論，大致可分為：安全的需求、愛與隸屬的需求、尊重的需求、自我實現的需求、知識與理解之需求、審美需求、與自我超越的需求。芬蘭的虛擬赫爾辛基創始人林都立(Risto Linturi)在 2000 台北世界資訊科技大會(WCIT)中，引述馬斯洛(Abraham Maslow)的「需求層次理論」。Risto Linturi認為透過網路的運用，人們對城市實體環境的掌握更充份，生活更便利與安全。且在高科技等工具的協助下，可快速與人分享資訊與喜怒哀樂，比較可以滿足人們在安全及愛與歸屬兩個層次上的需求。他更以實際數據舉證，資訊科技的發達使得芬蘭人民的安全感與認同度增加¹⁵，換句話說，網路的發展可以滿足人類的需求，尤其在精神層面，可以獲得不同以往的情感的支持與分享等，顯而易見科技對人類生活是有助益的。而Maslow的需求層次論¹⁶中所包括的「生理需求、安全感的需求、愛與隸屬的需求、自尊與尊重的需求、

¹⁵ 丁連財,2000,〈馬斯洛·網路·人文與科技〉

,(http://www.ttimes.com.tw/tomorrow_view/20000618110429.html),2001/03/25

¹⁶ 莊耀佳編譯(2000),《馬斯洛》,台北:桂冠圖書。P.30。

自我實現的需求，都可以透過網路空間加速達成」。

我從遊戲中得到相當快樂之滿足，不僅僅是我現在的級數不斷上升而已，最重要的是我們盟上的朋友都對我很好。過去總覺得交朋友並不是那麼容易，但是現在我的觀念大大改變。我現在變得活潑開朗多了，其實要謝謝同盟的那群好友常給我信心喔！沒他們的鼓勵與支持和常常稱讚我，今天我搞不好還是很「一」的那種人.....¹⁷。

玩家追求安全需求和愛與歸屬的需求，目的是希望獲得其他玩家的接納並且成為團隊成員之一份子。在線上遊戲虛擬社群中，玩家們結盟抗暴、進行攻城及各項計劃，歸屬感之需求使得玩家樂於經營人際互動關係，在此虛擬社群中能夠獲得心理的滿足。遊戲世界不單單是為遊戲而遊戲，它已成為一個情感交流建立人際關係的場域，在這虛擬社區中玩家們彼此互動建立情感。Howard Rheingold(1993)認為虛擬社群的形成即由於人們對傳統社群的生活需求無法滿足，轉而在虛擬世界中尋求滿足。在遊戲世界中，玩家們過去可能從來沒見過面，透過遊戲的互動，彼此交換新的與理念。談論裝備到底要怎麼用？人物要如何升級？如何求生存....等等話題，玩家經過相互交談、交換知識、找朋友交朋友，形塑出彼此的友誼。面對遊戲中的危機時，成員們會彼此幫助，甚至於盟友們會進而在真實世界中彼此聯絡，成為好朋友。而玩家在此建立起的人際關係與社群感覺是相當的真實，在這樣的場域中讓玩家有歸屬感與認同感，讓彼此產了一股凝聚力及社區感，從中獲得安全、愛與隸屬之需求滿足。

在遊戲中的成就感常常來自於能夠幫助別人，覺得自己在遊戲中遇到的問題及困難，所經歷過的冤路，我都會主動的告訴盟友們。甚至是路上迷路或有問題問我的陌生玩家，我若有能力幫他們解決，我一定樂意付出。借水、甚至給裝備，能夠在我能力所及，我會義不容辭幫忙。這些幫助，我並無太大損失，我也不求什麼回報。過去我也有幫我的玩家及盟友，能夠助人的成就感，讓自己增加不少自信心。接受我幫助的人除了真心感激我以外，

¹⁷ 摘自訪談內容，20歲 / 女，40 hr/週，天堂、石器時代。

我們都會變成好朋友，並且相當尊重我，並稱我一聲「大哥」。這種受人尊重的感覺真好...¹⁸。

玩家在遊戲中得到自我肯定與他人尊重是相當重要的心理需求。當自己有能力能協助他人時，自我價值相對提高。玩家們不僅僅渴望被周圍的人所接納，而且希望自己的一些特徵和成就為人所共知。當個人的能力和成就被他人承認且重視時，自我才會感到有價值，玩家因此產生自信、有價值、有能力和「天生我才必有用」等等之感受和態度，相當多的玩家在遊戲中能夠滿足其自尊與尊重之需求，並在遊戲中達成種種的任務及重重難關之挑戰。

我確實以一個男性人物的身分出現在「泥巴」上時，我才終於體驗到那種我過去一直認為屬於人類天賦權利的自由行動權。....我感覺十分的自由。做為女性，想以自己有事為由，推掉另一個人想與你談話的要求並不簡單。但做為「泥巴」上的男性人物，這樣做(好言好語地做)似乎很自然，沒有人因而指斥我。當然，我的反應道出「泥巴」中性別的社交架構，就像它同樣也道出我心目中的性別架構一樣(雪莉·特克，1998:294-5)。

「在天堂中，完成你平常不可能達成的任務」，這是一句聳動的廣告詞，但也貼切的形容線上遊戲可以幫助玩家充分的發展與實現自我。在遊戲中玩家們可以不受世俗身份特徵的羈絆改變性別角色、不受時空限制而又自由無拘束地進行身分實驗，扮演不同的化身。線上遊戲迷人的地方就在，這是一個建構在“感覺”之上的世界，年齡不是距離，性別可以變換，在這個世界裡的“真實”並不比“現實生活”虛幻。重點是，在這個世界中扮演好自己的角色，並由其中得到快樂。玩家們透過線上活動，更能達到自我實現的滿足。事實上，在虛擬空間中經由與不同虛擬化身的互動與對話，如同鏡子一般，常能讓人們揭露出「未發現的自我」；而經由這種揭露過程，人們才能達到真正自我實現的滿足(翟本瑞，2001)。除此之外，對於以升等達成自我實現的玩家而言，不斷的超越自我是相當重要的過程。

¹⁸ 摘自訪談稿，34 歲 / 男，45 hr/週，天堂。

線上遊戲滿足了不同玩家的需求，在遊戲中的攻擊行爲，相當程度滿足了玩家在生理上的需求；去除性別，以及現實生活中無法提供的匿名性，讓玩家進行各式心理實驗時滿足安全上的心理需求；虛擬社區中的人際關係，受到其他網友的承認，以及線上利他行爲，讓玩家能夠滿足愛與歸屬的需要；虛擬社區中的街頭小英雄，潛意識中的另類英雄，讓人們在不同的虛擬空間中可以得到不同方式的尊重與肯定；幾乎個人心理所追求的各種不同價值，都能透過網路的便利性與匿名性來達成自我實現需求(翟本瑞，2001)。線上遊戲實現了人類的夢想，滿足了玩家內心的需求與渴望，讓心靈找到出口，讓玩家釋放情感與壓力，提供了一個最佳的場域。

四、遊戲漫遊

在本研究中，主要將玩家之慾望與需求滿足如何在線上遊戲中展現作一探討。線上遊戲不僅提供「遊戲」之功能，它還有角色扮演、虛擬社群之功能。線上遊戲提供了提供一個性別變換的場域，透過不同的角色扮演，讓玩家可以創造或重設身分自我的機會。玩家們豐富的想像力，在線上遊戲的虛擬空間裏交會互動，玩家之間共同的興趣、話題與其他類的社群相較之下，不但更爲集中且深入。成員們的相處除了同步遊戲的互動、合作結盟外，在網路上聊天、留言版與分享遊戲心得，更增加虛擬社區間的凝聚力。線上遊戲以不同於以往線上之行爲，它滿足了人類的慾望與需求，使得玩家在進行線上遊戲時更加容易沉浸於其中。

本研究欲針對線上遊戲玩家的心理狀態進行研究，擬採用沉浸(flow)理論做闡述玩家完全沉浸在網路遊戲互動時的心理的滿足感，因此文獻中即針對沉浸理論做一說明。沉浸理論近年來被用在電腦及網路研究上，並証實在網路的使用行爲中確實存在著沉浸其中之現象。國內相關研究中則有黃立文(1998)針對網路使用的快感與神迷進行初探，張德儀(1998)針對網路瀏覽行爲與心理、王靜惠(1998)針對網路瀏覽涉入的研究，黃瓊慧(1999)從沉浸(flow)理論探討大學生之網路使用行爲，陳慶峰(2001)從心流理論探討線上遊戲參與者之網路使

用行爲。將沉浸理論應用在網路上的概念一仍在發展中，與線上遊戲相關主題的深入研究並不多見，因此本節欲對此心理現象進行深入之探究。

Csikszentmihalyi 於 1975 年提出沉浸理論，認為當人們在進行活動時如果完全的投入情境當中集中注意力，並且過濾掉所有不相關的知覺，即進入一種沉浸之狀態(Csikszentmihalyi, 1975)。沉浸是一種暫時性的、主觀之經驗，可是這也是人們爲什麼願意繼續再從事某種活動之原因(Webster, Trevino & Ryan, 1993；Csikszentmihalyi, 1990)。早期的沈浸研究主要應用在生活、工作、休閒、運動、閱讀等活動情境上(Moneta & Csikszentmihalyi, 1996；Ghani & Deshpande, 1994；LeFevre, 1988)，之後則陸續有學者將其應用到電腦軟體的學習及網路活動的情境中，學者們發現網路同樣會讓人進入沈浸的狀態(Novak & Hoffman, 1997；Novak, Hoffman & Yung, 1998a)，並得到與其他活動同樣的感受。

在沉浸理論中，技巧(skill)和挑戰(challenge)是二個重要的因素，這兩者必須互相平衡，並驅使自我朝向更高更複雜的層次；而由沉浸產生的是一種自我的和諧，在活動中享受著「意識與活動合一(merging of activity and awareness)」。遊戲中有重重難關與挑戰，玩家全心全力投入在遊戲的活動中，因此完成了平時不可能完成的任務，可是玩家卻完全沒有意識到活動帶來的挑戰早已超過以往所能處理的程度，這種感受會讓玩家更加肯定自我，並促使個人更加努力於學習新的技巧(Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988；Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989)。而當個人對自我的評價不斷提高之後，則可能衍生出所謂「本身具有目的(autotelic)」的經驗，亦即個人會不斷努力以繼續求得這種感受(Csikszentmihalyi, 1988；黃瓊慧，2000)。

當我投入專心時，有時候奶奶叫我吃飯我都没聽到。說真的我的心思都放在練功升級上，所以一專心練功有時候妹妹在旁邊一塊 CD 都放完了我都不知。覺得玩金庸很棒，新版本的《決戰光明頂》有好多新增的場景、迷宮、仙境，我都想去探險玩玩。不同的內功、輕功，我都要試試。所以每天上線都會定好自己的目標

與任務，當自己挑戰目標後我會繼續努力再練，有像達人的精神吧！

不要看練功辛苦，其實有時練到後來覺得還真有像以前「看小說」的那種感覺，和遊戲好像已經「合而為一」的那種感覺，有時候還會出現一種「韻律感」，很奇怪吧！不過我很喜歡這種感覺！書桌前貼的就是我的計劃表，這就是我「認真活著」的來源喔！在遊戲中獲得到相當多的樂趣，像現在我快下課，奶奶都會自動當我先開機，讓我一回來就能上線耶！因為她老人家見到我這麼投入、這麼狂熱，她也很高興喔！¹⁹。

不同的學者針對沉浸的特徵有不同之看法。Ghani、Deshpande 認為沉浸有兩個主要的特徵：會在活動中完全專心(concentration)和從活動中引導出享受(enjoyment)；而沉浸經驗帶來的效果則會讓使用者較重視過程而非結果，及喪失時間感。而 Novak 和 Hoffman 兩位學者對沉浸在網路瀏覽的狀態中所下的定義則必須具備下列四項特徵：1、人與機器互動所促成一連串不停、沒有接縫的反應(seamless sequence of responses)，2、真正享受的(intrinsically enjoyable)，3、伴隨著自覺的喪失，4、自我增強(self-reinforcing)(黃瓊慧，2000)。研究指出網路使用者最常進入沉浸狀態的是在資訊尋求的情境下，其次是閱讀(reading)和書寫(writing)，不過使用者並不常覺得自己是在操控或是在遭遇挑戰的情況下；而沉浸經驗與閱讀經驗類似，當使用者完全涉入時，會喪失自我意識，如在平時人們會注意自己的形象，可是在沉浸的情況下，則自我防衛會暫時撤離，因為當沉浸在活動中時必須付出全部的心思，其他的思想因此完全被忽略；而個人會有時間感改變的感覺。

每當玩遊戲時，常常會失去時間的感覺，很像天天開心的那句話：30分鐘 ㄥ乂 一下就溜過去了，並且會忘記週遭的事物。只有專心盯著螢幕玩。有一回在網咖旁邊有人在鬥毆我也是後來才回神知道的。

若與我最擅長的運動相比，玩線上遊戲對我的挑戰比較大，

¹⁹ 摘自訪談稿，16歲 / 女，32 hr/週，金庸、天堂。

在遊戲中得到的樂趣相當多，成就感也很大。也因為這種成就感的滿足，讓我更喜歡玩遊戲²⁰。

沉浸基本上是一種主觀的人機互動經驗，具有遊戲(playful)及探索(exploratory)的特質，在人機互動的期間，個人能主觀的感知愉悅和涉入，而較高的遊戲特質則可以得到較正面的情緒與滿意，並引發個人進一步探索。(Webster, Trevino, Ryan, 1993)。沉浸經驗(flow experience)是一種專注的過程，並且參與者感受到外在的要求與內在能力之間達到平衡，產生的最佳正面的心理狀態(Csikszentmihalyi & Jackson, 1990)。玩家在遊戲中經常感受到這種最佳正面的心理狀態。研究指出其經驗產生時所帶來的快樂與愉悅，有助於提昇參與活動時的內在動機。當玩家感受到沉浸經驗時，經驗本身即充滿著價值與意義，這是一種正面的心理經驗，對玩家的自我成長與滿足具有正面的啓示與價值。遊戲中所產生的沉浸經驗，是一種充滿樂趣的心理狀態，這種愉悅的感覺有助於玩家們參與遊戲時的內在動機。

線上遊戲對我而言是相當重要並且有興趣的，遊戲中的一切發展與細節我都相當關心。我會一心一意的想升級克服遊戲中所有的困難，因為對我意義重大。但唸書我就沒這種感覺，對唸書我是一點興趣也沒，是不可能那麼的投入的²¹。

而 Novak、Hoffman 認為沉浸其實是一種多複雜的多重面向的構念(complex multidimensional construct)，而要對沉浸下定義不可能僅由單一概念來描述，而應該是由許多單向度的構念(unidimensional constructs)組合而成的。沈浸應該包含了多重概念，需要從不同的角度和方法來定義。不過基本上「挑戰」和「技巧」是二個最重要的因素，二者之間必需要取得適當的平衡，而且要在一定的程度以上才能進入沈浸的狀態。沈浸經驗會依個人人格、所處情境而有所不同，個人亦會依自身的能力尋求更高的享受。若單純從挑戰和技巧所建構出來的概念似乎不能完全解釋現實生活中使用者會遇到的狀況，如使用者本身是否專注、是否感興趣等都會影響到沈浸狀態(黃瓊慧, 2000)；

²⁰ 摘自訪談稿，14 歲 / 男，55 hr/週，世紀帝國、即時戰略類。

²¹ 摘自訪談稿，14 歲 / 男，55 hr/週，世紀帝國、即時戰略類。

而在網路的情境中，更摻雜了情境的因素，如人與網路之間的互動、網路提供的虛擬感受、使用者使用的網路活動等，也都會對沈浸經驗造成影響。

遊戲世界可以將不需要的資訊與互動情境加以過濾，僅僅留下玩家期待的理想情境，以符合心靈的篩選作用。而連線電動玩具，整個遊戲的情境只剩下官能與慾念的刺激；在聊天對話室中，只有投緣的對話會順利進行；在遊戲相關的新聞群組有系統地過濾掉玩家不感興趣的議題。所有的這一切，都組織成一個經過篩選後的虛擬情境，它模擬每個人的夢境而存在(翟本瑞，2001)。在遊戲過程中，感受到的經驗是豐富且複雜的。在遊戲進行中學習新的技巧活動時的好玩、刺激與樂趣，技術精熟時的成就感與滿足感等等，都是遊戲經驗中很寶貴的體驗。這些體驗影響到玩家對於遊戲參與的價值感受。因此，玩家更容易沉浸在網路遊戲空間中。而這也是為何玩家很容易產生遊戲上癮的行為模式，線上遊戲便成爲一個能夠讓玩家「沉浸」於其內而流連忘返的地方。

網路世界的沈浸經驗應有其獨特性存在，以往研究所支持的挑戰和技巧並無法完全解釋網路沈浸經驗，因此不能只著重在挑戰和技巧之間的平衡。在網路的情境下，使用者專注於網路使用並且融入其中、網路所提供的接近真實世界的感受，及使用者融入後對現實環境產生的時空迷失的感覺，應該都與網路沈浸經驗之間有重要關連，甚至可能是網路情境下沈浸經驗獨有的特質。在黃瓊慧(2000)的研究中顯示，網路活動本身的特質會影響使用者在進行網路活動時沈浸的感受。線上遊戲的沈浸狀態與技巧、遠距臨場感有顯著之相關。線上遊戲活動所帶來的挑戰性、即時互動性，均是產生沈浸經驗的重要因素。

線上遊戲本身的獨有特性是造成玩家們較容易產生沈浸經驗的原因。遊戲中的角色扮演、趣味性、遠距臨場感、操控性、即時多人互動性等特性，都會影響遊戲過程中沈浸經驗的產生。玩家們沈浸於富有趣味性、即時互動性的遊戲世界中，在角色扮演遊戲中創造「螢幕中的自我」，揭露潛意識裡的自我慾念，嘗試著不同的角色扮演，不同身份在不同視窗間切換。線上遊戲能夠滿足玩家的各項需求，這

也是玩家更容易產生沉浸經驗的因素之一。

綜合以上討論得之，線上遊戲玩家在參與遊戲時確實會經歷沉浸經驗，並且相較於其他網路使用者更容易引起沉浸經驗。由於線上遊戲本身的獨有特性，是造成玩家們較容易產生沉浸經驗的主要原因。遊戲過程中參與動機愈高的玩家愈容易產生沉浸經驗，而線上遊戲特性認知越高的玩家，其沉浸經驗程度也越高。

重度使用玩家在沉浸經驗的體驗上也高於一般、輕度使用者，沉浸經驗程度愈高越吸引他們繼續上線參與遊戲。當玩家完全涉入遊戲活動時，很容易喪失自我意識，在付出全部的心思時，其他的思想會完全被忽略。遊戲帶給玩家成就感、滿足感，並且產生一種充滿樂趣的心理狀態，這也就是為何玩家們很容易造成遊戲上癮，讓玩家「沉浸」於其內而廢寢忘食的原因。

五、超越顛峰

遊戲可以讓我超越自我，將潛能完全激發出來。玩遊戲時常常體驗到那種好像達到巔峰的狀態，旁邊的人說話我完全沒聽到，心裡想的只有電腦裡面的一切事情.....。只想升級，不斷的升級是最重要的。看著自己栽培的角色不斷的成長，看著自己不斷的超越，心中感到相當的快樂，那是一種說不出的感覺...²²

玩家在自我實現需求得到滿足後，仍然希望能夠向自我挑戰、邁向超越顛峰的目標。超越顛峰對玩家而言，是相當高的理想與自我實現。當邁向高峰經驗的片刻，玩家的正向情感會到達極致的狀態。在那片刻，玩家會經驗到生命中最興奮、最快樂、最完美的感受。這種經驗稱之為「高峰經驗」。Maslow 改變了原有的需求層次內容，增補了知識與理解的需求、審美的需求、以及超越自我的需求，使得人性的四個層面(生理、情緒、心智與理性、靈性)獲得統合。在這增補的概念中，高峰經驗成爲其間一個重要之元素。

²² 摘自訪談稿，14 歲 / 男，55 hr/週，世紀帝國、即時戰略類。

Privette 和 Bundrick(1987)認為，沈浸是一種內在享受的經驗，和高峰經驗(peak experience)及高峰表現(peak performance)類似。高峰表現和高峰經驗是指個體在表現與感覺方面，都個別的具有相當極致而正面的徵象。玩家在遊戲過程中創造佳績時，其心理知覺與認知型態上會有一些特殊的心理狀態。高峰表現是一種優越的機能狀態，是一種最佳的表現特徵，並引致個人最佳表現與傑出的成就。由上述可以知道，當玩家在創造佳績超越高峰時，其心理的知覺可能和個體在體驗高峰經驗時，有類似的心理知覺與認知。

人性向高層次發展是必然之傾向，因為人有其高層與超越之本性(Nature)，這是人們本性(essence)的一部分(Maslow, 1964: xvi)。人類若能允許內在本性來引導生活，並且賦予真正的自由選擇，人們便會選擇對自己成長有力的事物。這是由於人必須求生存、必須成長，所以層層往上推進是必然之現象。Maslow 認為人的成長可以解釋為「引導個人朝向最後自我實現的繁複歷程」(Maslow, 1968a: 26)。高峰經驗是一種較為上限的樂趣及正面的感覺。它是一種正面而主觀的自我超越(self-transcendence)經驗，此種經驗是經由完全專注投入於非常窄化的注意焦點中(narrow focus of attention)(Privette & Bundrick, 1991)，是一種強烈及高度被尊重的時刻(an intense and highly valued moment)

CS是一種相當容易上手的遊戲，但要玩的好可沒那麼容易喔！我通常都是三五好友互相邀約而去玩的。CS會使人越玩越興奮，畫面解析度及滑鼠靈敏度都可以自行調整，打久了不會覺得頭昏目眩。而且每次排名都是拿第一名時，都會有很多人崇拜你並且問你如何操作？動作怎麼這麼快？準度這麼好？於是自己覺得相當有成就感，相當有面子！相當喜歡這種感覺，信心便會由然生起，變成不折不扣的高手人物，走路都覺得相當搖擺。看著別人崇拜的眼神，我覺得我活的相當有意義，人生很棒，有那種天下無敵的感覺並且會一直想這種感覺，讓我想將遊戲玩的更好。玩CS比當年我考上第一志願還高興，超越別人更超越自己²³。

²³ 摘自訪談稿，18歲 / 男，35 hr/週，CS、暗黑破壞神。

玩家在完成高峰成就的剎那，內心同時經歷到高峰經驗的存在，這種感受不僅是他生命中最成功的經驗，也是最美好、最難忘的經驗。在那片刻中個體超越普通意識時間的延伸，置身在狂喜、渾然忘我的非常時刻，並且體認到生命的終極價值。經歷過高峰經驗的玩家，常常會想念這種經驗，認為這是一種十分重大、而且另他嚮往的事件，因此他會想再重新體驗一遍(Maslow, 1968a: 101)。所以更加努力達成遊戲之目標，希望能夠再次體驗該感受，這也造成玩遊戲的時間與頻率增加的重要原因。但是這並不意味所有參與連線電動遊戲的玩家都是因為想要達到高峰經驗才沈迷於電玩。不過，相較於青少年在其他領域無法得到成就與滿足感，連線遊戲較容易得到前所未有的滿足感，則是沈迷於網路遊戲主要的理由所在。事實上，也有不少玩家連線主要的目的是交友，或是享受在一個團體中的社交慾望，是否得到高分或是殺人掠地反倒不是那麼重要了(翟本瑞，2001)。

線上遊戲這新興複合媒體，同時也滿足了玩家複合式的需求；不同視窗間的切換，正就足以同時滿足不同層級的心理需求。馬斯洛的需求層級理論，在解釋遊戲上癮現象時，具有相當程度的說服力。高峰經驗的達到，讓電玩玩家更不容易離開網路了，即令網友尚未達到這種高階需求滿足，不同等級的心理需求，也很容易在網路空間中找到各自滿足方式(翟本瑞，2001)。沈迷於網咖中連線電玩的青少年，亦有不少是抱持著超越自我和他人分數的滿足感而無法自拔。線上行為，讓玩家比起真實生活更容易達到刺激的滿足與「高峰經驗」。線上遊戲雖是虛擬的世界、虛擬的人生，但是玩家卻是以貨真價實的真實感受進入其中，也因為如此，遊戲滿足了玩家需要的情感，他們的情緒獲得了宣洩與滿足。

玩家在線上複製了一個全新的世界，將所有日常生活經驗都搬到遊戲世界中來。線上遊戲帶領著玩家穿越想像的空間，在其中遊戲是樂趣與啓蒙的化身，N世代的出生的孩子終其一生所處的遊戲世界，是上一代人所無法想像的。在遊戲世界中，夢想與現實混合成一種新形式的創造力。在科技不斷進步下，遊戲未來將是一個虛擬與實境無線延伸的世界。當遊戲的彈性愈來愈大，更能反映出人們有能力讓環

境配合玩家的需要，玩家在遊戲中發現宇宙，它已成為探索人類所有可能的神奇實驗室。實現了人類的夢想，提供了玩家一個最佳的場域，因為它滿足了玩家內心的需求與渴望，讓心靈找到出口，展現無限之魅力。

參考文獻

- Castells, Manuel(1998)。《網絡社會的崛起》，夏鑄九等譯，台北：唐山出版。
- Turkle, Sherry(1998)。《虛擬化身》，潭天、吳佳真譯，台北：遠流。
- 王靜惠(1998)。《網路瀏覽涉入與流暢經驗之相關性研究》，中正大學企業管理研究所碩士論文。
- 向陽基金會(2001)。〈青少年網咖經驗調查報告〉，
([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))。
- 吳幸宜譯(1994)。《學習理論與教學應用》。台北：心理。
- 李逢堅(2001)。〈青少年網路聊天室使用文化之研究〉。台灣社會學會年會暨學術研討會論文。
- 張春興(1989)。《心理學》。台北：東華。
- 張德儀(1998)。《WWW 使用者之瀏覽行為與心理探究》，中正大學企業管理研究所碩士論文。
- 陳英豪、吳裕益、李坤崇(1988)。〈師專升級新制師院生生活適應與教學態度之比較〉，省立台南師範學院初等教育系研究報告。
- 陳慶峰(2001)。《從心流理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為》，私立南華大學資訊管理研究所碩士論文。
- 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》，發表於台灣學術網路一九九八研討會論文。
- 黃厚銘(1998)。〈面具與人格認同—網路的人際關係〉，第三屆資訊科技與社會轉型研討會，台北：南港。
- 黃厚銘(2001)。《虛擬社區中的身分認同與信任》，國立台灣大學社會學研究所博士論文。
- 黃瓊慧(1998)。《從沉浸(flow)理論探討台灣大專學生之網路使用行

- 爲》，交通大學傳播所碩士論文。
- 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。
- 劉守信(2001)。《青少年網路使用行爲與輔導方案之研究—以新竹市爲例》，元智大學資訊傳播研究所碩士論文。
- 鄭玉卿(1992)。《馬斯洛的人本心理學及其在教育上的蘊義》，臺灣師範大學教育研究所碩士論文。
- 謝豐存(2001)。《虛擬世界擇偶—以配對網站之異性交往爲例》，師範大學家政教育學系碩士論文。
- Bar-Tal, D.(1976).*Prosocial Behavior: Theory and Research*. New York : Halsted Press.
- Bar-Tal, D.(1982). “Sequential Development of Helping Behavior: A Cognitive--Learning Approach” . *Developmental Review*, 2: 101-124.
- Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I.(1988).*Optimal Experience : Psychological Studies of Flow in Consciousness*. New York : Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. & LeFevre, J.(1989). “Optimal Experience in Work and Leisure,” *Journal of Personality and Social Psychology* 56(5): 815-822.
- Csikszentmihalyi, M.(1975).*Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco : Jossey-Bass.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. A.(1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York : Cambridge University Press.
- Ghani, A.J., & Deshpande, P.S.(1994). “Task Characteristics and the Experience of Optimal Flow in Human-computer Interaction,” *The Journal of Psychology*, 128(4):381-391.
- Hoffman, D., & Novak, P.T.(1997). “ Marketing in Hypermedia Computer-mediated Environments Conceptual foundations, ” *Journal of Marketing*, 60(July):50-68.
- Jame S.(1985).*The Voice of the People, Public Opinion and Democracy*. New Haven: Yale University Press.
- Maslow, A.H.(1943). “A Theory of Human Motivation,” *Psychological*

- Review*, 50(3):370-396.
- Maslow, A.H.(1954).*Motivation and Personality*, Harper and Row:New York.
- Maslow, A.H.(1970).*Motivation and Personality*, 2nd ed., New York : Harper and Row:.
- Maslow, A.H.(1987).*Motivation and Personality*, 3rd ed., New York : Harper Collins.
- Moneta, B. G. & Csikszentmihalyi, M.(1996). “The Effect of Perceived Challenges and Skills on the Quality of Subjective Experience,” *Journal of Personality*, 64(2):275-310.
- Moore, S. G.(1982). “Prosocial Behavior in the Early Year: Peer Influence,” In B, Spodek(Ed.), *Handbook of Research in Early Childhood Education*, New York: Free Press.
- Novak P. T. & Hoffman L. D. (1997).“Measuring the flow experience among web users,” *Interval Research Corporation*, July 31.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). “Making Friends in Cyberspace,” *Journal of Communication*, 46(1):80-97.
- Privette, G.(1983). “Peak Experience, Peak Performance, and Flow: A Comparative Analysis of Positive Human Experience,” *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(6):1361-1368.
- Rheingold, Howard (1993).*Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Rice, R. E.(1987). “Media Appropriateness: Using Social Presence Theory to Compare Traditional and New Organizational Media,” *Human Communication Research*, 19:458-484.
- Walther, J. B. (1992). “Interpersonal Effects in Computer-mediated Communication: A Relational Perspective,” *Communication Research*, 19(1):52-90.
- Walther, J. B. (1996). “Anticipated Ongoing Interaction Versus Channel Effects on Relational Communication in Computer-mediated Interaction,” *Human Communication Research*, 20(4):473-501.
- Webster,J.,Trevino,K.L.,& Ryan,L.(1993). “The Dimensionality and Correlates of Flow in Human-computer Interactions,” *Behavior*,9(4):411-426.

The Enchantment of On-line Game

Yi-An Chen

Institute of Sociology, Nan hua University

Abstract

Online gaming is a microcosm of life in which the plays release their innermost desires and generate a sense of coherence and identity. The following document will discuss the new paradise of online gaming and how it satisfies the various needs of the players. Online gaming reflects and reveals everybody's true potential desires and displays the good and evil of human nature to the fullest extent right before the

players' eyes; love and hatred, as well as lust and vengeance, are all experienced by the players.

This document analyzes how the players satisfy their needs with Maslow's theory and explains how the uniqueness of online gaming makes it easier for the players to experience the flow experience. The flow experience gave the players a sense of achievement and satisfaction and generated the mentality of fun. According to Maslow's theory of Peak Experience, once the players have satisfied their needs for self-actualization, they will continue to challenge themselves by trying to reach an even higher goal. Moreover, sometimes the pursuit of the peak experience is an important reason why players immerse themselves in video games day after day. The role-playing, the fun, the sense of remote presence, the control of the characters, and the instant multiplayer interactivity all contribute to the generation of the flow experience. Once the players are immersed in the interactive game world of fun, they have entered an awesome realm where their dreams are realized, needs and desires are met, minds are opened to new possibilities, and stress and suppressed emotions are released.

**Keywords : Need Gratification, Prosocial Behavior, Egoism,
Flow Theory, Peak of experience**