國立台北大學社會學系《研究方法 小組期末報告》

2020 年 6 月

遊戲成癮初探

生活滿意度、社會支持之落差與人際關係和遊戲成癮之關聯

廖健伶、莊博涵、陳乙瑄、周佳真、朱家慧

李俊賢、趙嘉璽、張瑋哲、唐兀崴

摘要

隨著網路與個人電腦、智慧型手機的普及，有越來越多人把玩線上遊戲和娛樂活動畫上等號，線上遊戲強大的吸引力導致社會中出現網路遊戲成癮的現象。因此本組想針對網路遊戲，來探討是什麼原因讓遊戲玩家持續花時間在遊戲上，進而使他們沉迷，甚至出現成癮的現象。本組認為生活滿意度、社會支持及人際關係為遊戲成癮的影響因素，且會因為性別及遊戲類型的不同影響主要解釋變項對遊戲成癮的影響。經過統計分析後，當玩家從遊戲中獲得的滿意度比現實生活中更多時，會傾向於沉迷遊戲；遊戲中的社會支持相較現實中的越多時，遊戲成癮現象就越明顯；當現實中人際關係越好，遊戲成癮越嚴重。而主要解釋變項不會因為性別不同而對遊戲成癮有不同的影響，遊戲類型方面其只有在角色扮演及策略遊戲會對遊戲成癮有影響。

◎ 如需引用，格式如下：

廖健伶、莊博涵、陳乙瑄、周佳真、朱家慧、李俊賢、趙嘉璽、張瑋哲、唐兀崴 (2020) 遊戲成癮初探—生活滿意度、社會支持之落差與人際關係和遊戲成癮之關聯。國立台北大學社會學系《三鶯人文社會資料庫》。

目錄

壹、前言.....3
貳、文獻回顧.....3
一、遊戲成癮的定義.....3
二、遊戲成癮的影響因素.....4
（一）滿意度落差.....4
（二）社會支持落差.....4
（三）人際關係.....5
三、性別對遊戲成癮之差別.....5
四、遊戲類型對遊戲成癮之差別.....6
參、研究架構、假設.....6
一、研究架構.....6
二、研究假設.....9
肆、研究方法.....9
一、資料蒐集、研究方法.....9
二、變項定義與操作化.....10
（一）滿意度落差.....10
（二）社會支持落差.....10
（三）人際關係.....10
（四）遊戲成癮.....10
（五）遊戲類型.....11
（六）受訪者社經背景.....11
伍、分析結果.....12
一、兩資料來源的資料是否有差異.....12
二、變項之次數分析與敘述統計.....13

三、相關分析.....15
四、迴歸分析.....15
（一）多元迴歸-基本模型.....15
（二）多元迴歸-與性別互動.....17
（三）多元迴歸-遊戲類型.....18
陸、研究結果.....19
柒、研究限制、討論.....21
捌、參考文獻.....21
一、中文部分.....21
二、英文部分.....22

圖目錄

圖 1 研究架構 1.....7
圖 2 研究架構 2.....8
圖 3 研究架構 3.....8

表目錄

表 1 虛擬變項編碼表.....11
表 2 組別統計量.....12
表 3 獨立樣本 t 檢定.....12
表 4 相關 Z 檢驗表.....13
表 5 次數分配.....13
表 6 敘述統計.....14
表 7 相關分析.....15
表 8 迴歸摘要表.....15
表 9 迴歸摘要表.....17
表 10 迴歸摘要表.....18

壹、前言

二十一世紀是個網路科技發達的世代，根據 twnic2019 年針對台灣網民輪廓的調查中，12 歲至 49 歲中的上網率皆已超過九成。又因網路匿名的特性，在網路上等同於一個全新的人，抹去了對人先入為主的觀念，在網民互動中創造了能公平對談的環境，有助於友誼的建立（Young，1997）。

隨著網路與個人電腦、智慧型手機的普及，有 64%的網路使用者表示玩線上遊戲已經是其主要從事的網路娛樂活動之一（MIC，2005），隨年進步的硬體設備也讓遊戲聲光效果逐年上升，而這精美的聲光效果成為了吸引玩家踏入線上遊戲的第一步，也導致社會中出現網路遊戲成癮的現象。因此本組想針對網路遊戲，來探討是什麼原因讓遊戲玩家持續花時間在遊戲上，進而使他們沉迷，甚至出現成癮的現象。

貳、文獻回顧

一、遊戲成癮的定義

WHO定義網路遊戲成癮（Gaming Disorder）症狀為，無法控制地打電玩、生活中越來越以電玩為優先，而忽略其他日常活動，即使知道有負面影響仍持續增加打電玩時間，以至嚴重影響個人日常生活正常運作（造成失能），包含健康、家庭、學校、工作等層面，並且上述症狀有持續至少12個月才能確診。

網路提供了在現實生活中所欠缺的滿足感時，滿足感越提高，上網意願也越增強，不知不覺上網的時間越來越多（陳瑛琪，2013），而網路成癮乃是因重複使用網路，導致慢性或週期性的沈迷狀態，並難以抗拒再度使用的慾望（周榮、周倩，1997）。陳瑛琪也提出，在網路世界與現實世界的拉鋸中，任一方能提供更多的吸引力及滿足感，就能改變個體的行為模式。綜上面所述，線上遊戲若相比現實生活更有吸引力，遊戲社群所提供的人際關係、線上玩家所給與的支持以及遊戲中扮演自己所理想的角色，在這樣的前提下玩家便會投入大量時間在遊戲上；

但在惡性循環、現實生活沒有改變之下，便會出現更大的現實落差。

除了遊戲成癮的各項內在症狀外，本組認為外觀的症狀也須共同納入討論，遊戲遊玩時間與遊戲中消費金額將綜合心理量表一同成為本研究討論之遊戲成癮。

二、遊戲成癮的影響因素

在了解遊戲成癮之定義及普遍狀況後，將探討影響玩家對遊戲成癮的原因。透過整理過去的研究，本研究整理出三個可能主要因素。

（一）滿意度落差

Young（1998）認為網路的沈迷是新世紀人類重要的心理健康問題，而根據廖欽福及陳志忠（2019）對於生活滿意度的定義：「個人主觀於目前整體生活感受到快樂程度的認知，包含對於精神與物質上的感受情形」。

以人本主義觀點出發，除了人際及社會支持面向外，對於生活的滿不滿意會影響個體是否更易轉向網路尋求更多的滿足感（凃嘉玟，2005）。廖欽福及陳志忠（2019）的研究中也發現，生活滿意度與網路成癮兩者存在顯著之負相關，生活滿意度越高者越不易有網路成癮的狀況產生；在蘇芬媛（1996）針對玩家對於線上多人冒險遊戲的使用動機進行因素分析，發現有四個主要因素讓玩家產生滿足感，分別為包括「自我肯定」、「匿名陪伴」、「社會學習」、「逃避歸屬」，符合先前所提過之對於現實生活的人際關係不滿以及對於自身的不滿意，而選擇在虛擬世界中自我實現以獲得滿足。

黃雅惠（2004）指出網路成癮者相較非網路成癮者會獲得較多的滿足程度，且當玩家愈在遊戲上去獲得滿足感、歸屬感或是身分認同時，便愈無法控制自己遊玩線上遊戲的衝動。

而本研究想探討的因素是不同環境下的滿意度是否影響遊戲成癮，故因素一為遊戲中的滿意度減去現實生活中的滿意度，並綜合上述做出假設：

假設一：　當線上線下滿意度落差越大時，愈容易有遊戲成癮的現象。

（二）社會支持落差

社會支持是一種廣泛存在的社會現象，主要是指人與人之間的交流和交流的結果。從功能

層面解釋社會支持，豪斯(J.S. House)指出社會支持可分為情感性支持、實質性支持、知識性支持和評價性支持等四類。情感性支持乃有關同情心、喜愛、信任和照料的提供。實質性支持指的是提供者對需求者提供實際的幫忙和服務。知識性支持是針對個體在解決其所面對的困難時，提供者給予勸告、建議和知識性資料。評價性支持是採用回饋、社會比較或肯定的方式，以達到自我評價的目的。

在社會支持方面也有文獻（業俞均，2007/Modaily，2003）提到，缺乏現實生活的社交會引起過度網路的使用，也就是說在現實生活中交友、社交狀況越差越沒有社會支持的人，越易花費更多時間在網路上，一旦網路可以填補他們的缺口時，持續上升的遊玩時間可能導致成癮的現象。

而本研究想探討的因素是不同環境下的社會支持是否影響遊戲成癮，故因素二為遊戲中的社會支持減去現實生活中的社會支持，並綜合上述做出假設：

假設二：　當線上線下社會支持落差越大時，遊戲成癮的現象越明顯。

（三）人際關係

人際關係是人與人彼此構成對方的刺激，進而影響對方的感受、想法與行為，而對方的行為又轉成為自己的社會性刺激，為連續而互動的關係（楊國樞，1984）。

Sunwoo Kim 與 Rando Lim（2002）的研究指出人際疏離感與網路成癮有高度相關，亦即人際關係較差者會相對花費大量心力在網路上，Young（1998）又提到，網路依賴者使用網路的原因主要為增加社會互動，Modaily（2003）也發現網路使用者在人際關係方面有較多困難。

而本研究想探討的因素是同樣在現實生活裡，人際疏離者比起其他人會更容易花更多時間在遊戲上，並且具有高度的遊戲成癮現象，故因素二為現實生活中的人際關係，並綜合上述做出假設：

假設三：　當現實中人際關係越好，遊戲成癮的現象越不明顯。

三、性別對遊戲成癮之差別

在方紫薇（2010）的研究中指出，男女在成癮部分有差異，男生比女生更容易成癮，且男

性的遊戲進行時間也顯著多於女性；男性也較容易透過網路有交友的行為（黃琪皎，2007）；柯志鴻等人（2010）的研究指出沉迷於線上遊戲的人之中，低自尊、低生活滿意度的人以男性居多。

依照方紫薇與男性大學生接觸之經驗，亦常發現男學生與別人面對面時，常拙於言詞或表達情感，但卻在網路上常很主動的找人互動。另一方面，女性在壓力因應方面較男性會尋求社會支持且更容易以逃避的方式因應壓力，女性在網路上所感知到的社會支持、情緒支持與紓解也都顯著高於男性。這可能與兩性之社會化有關，女性通常善於表達情緒且被教導可以依賴，故女性較會尋求社會支持，且因情緒有表達出來也較易得到支持、鼓勵與接納。相反的，男性則被教導要獨立，不能把自己的情緒表現出來，故男性較少表達情緒。而情緒沒有展現出來也較不易得到支持，就不易被改善。

而本研究想探討不同性別之下，滿意度落差、社會支持落差及人際關係會因此對遊戲成癮有不同的影響，故綜合上述做出假設：

假設四：　主要解釋變項會因性別的不同而對遊戲成癮有不同的影響。

四、遊戲類型對遊戲成癮之差別

陳禹辰等人（2011）的研究提到男性較喜愛遊玩具挑戰性、好奇之特徵的遊戲類型，而遊玩該遊戲的意願源自於強烈的社會互動動機。

而本研究想探討不同遊戲類型之下，滿意度落差、社會支持落差及人際關係會因此對遊戲成癮有不同的影響，故綜合上述做出假設：

假設五：　主要解釋變項會因遊戲類型的不同而對遊戲成癮有不同的影響。

參、研究架構、假設

一、研究架構

本研究主要以線上線下的滿意度落差、社會支持落差、人際關係的角度探討與遊戲成癮程

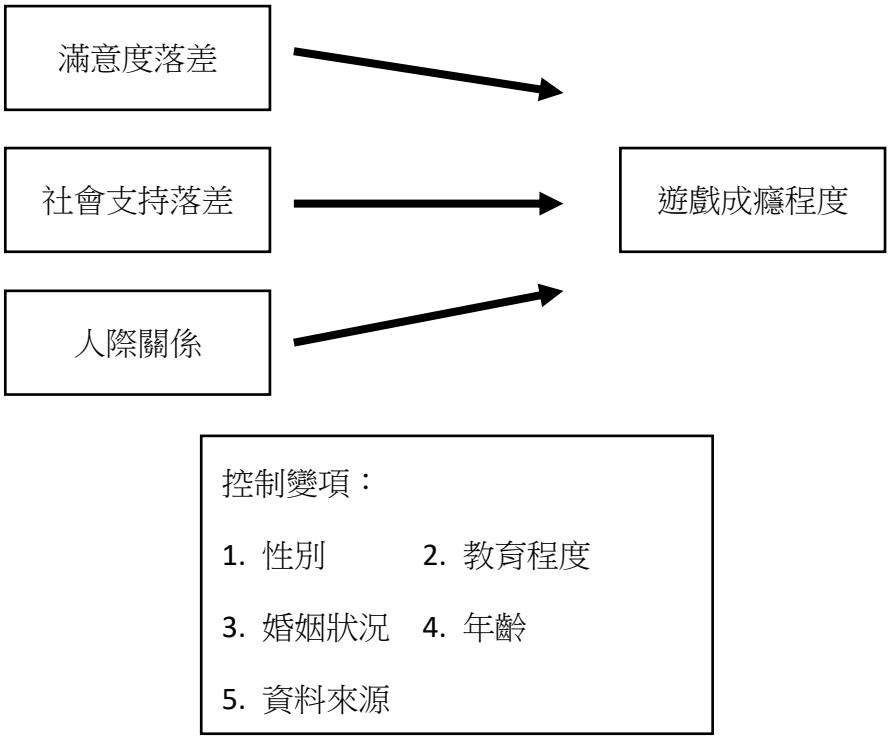

圖 1 研究架構 1

度之關係。

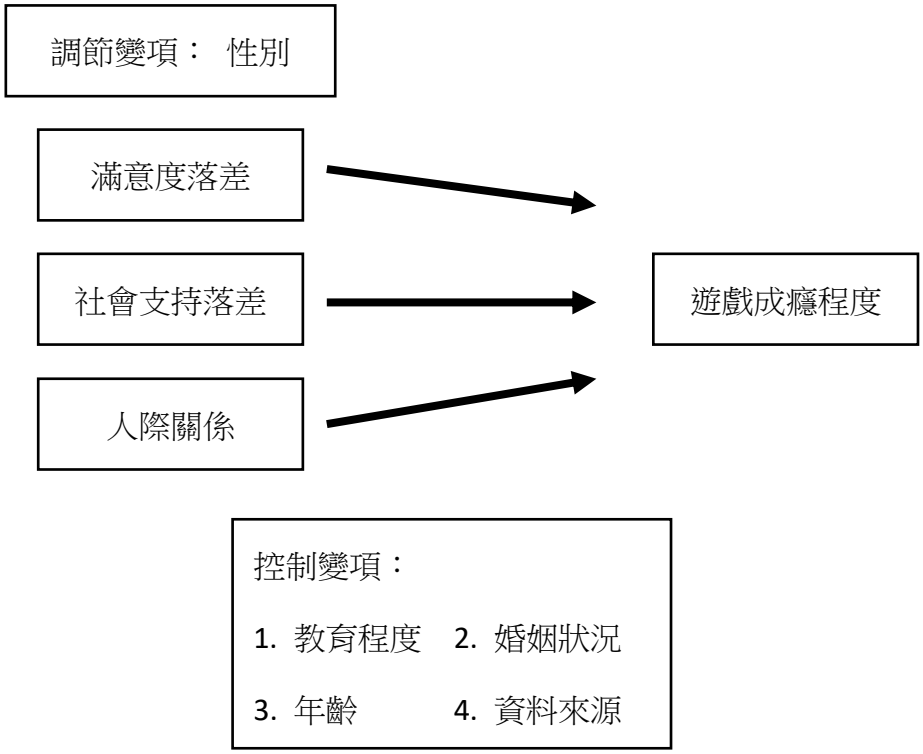

圖 3 研究架構 2

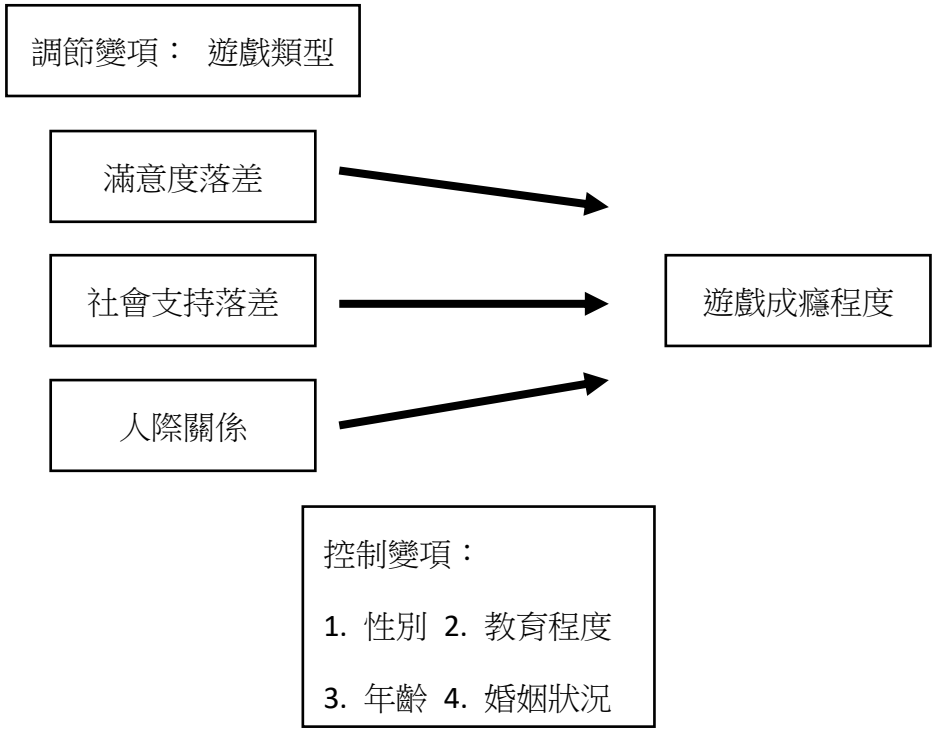

圖 2 研究架構 3

二、研究假設

根據過往社會支持的研究結果（業俞均，2007/Modaily，2003），社交動態的缺乏會引起過度的網路使用，也發現這樣的使用者在現實生活中有較少的社會支持，因而轉到線上尋求新的支持來源，導致網路成癮的可能性。因此，提出研究假設一：線上線下的社會支持落差越大，遊戲成癮的現象越明顯。

在滿足程度的相關研究上，有研究（黃雅惠，2004）指出網路成癮者相較非網路成癮者會獲得較多的滿足程度，且當玩家愈在遊戲上去獲得滿足感、歸屬感或是身分認同時，便愈無法控制自己遊玩線上遊戲的衝動。因而提出研究假設二：當線上線下滿意度落差越大時，愈容易有遊戲成癮的現象。

Sunwoo Kim 與 Rando Lim（2002）的研究指出人際疏離感與網路成癮有高度相關，亦即人際關係較差者會相對花費大量心力在網路上。因此我們推測這樣的人際疏離者比起其他人會更容易花更多時間在遊戲上，並且具有高度的遊戲成癮現象，所以提出研究假設三：人際關係的情況會影響遊戲成癮程度。

在性別上，多數研究支持男性沉迷網路遊戲的現象高於女性，且容易在上網時間上失控（方紫薇，2010）；此外，柯志鴻等人（2005）的研究指出沉迷於線上遊戲的人之中，低自尊、低生活滿意度的人以男性居多。因此提出假設四：主要解釋變項會因性別的不同而對遊戲成癮有不同的影響。

陳禹辰等人（2011）的研究提到男性較喜愛遊玩具挑戰性、好奇之特徵的遊戲類型，而遊玩該遊戲的意願源自於強烈的社會互動動機。因此提出假設五：主要解釋變項會因遊戲類型的不同，而對遊戲成癮有不同的影響。

肆、研究方法

一、資料蒐集、研究方法

本組採用量的研究形式以網路問卷為主的形式進行，研究分析單位為過去一年內遊玩線上遊戲並已年滿 18 歲的玩家，並將消息公布於網路遊戲相關網站及社群，請受訪者連結網址填寫問卷。除網路問卷的資料以外，也針對三鶯地區輔以郵寄的方式寄發問卷消息；為了提高問卷回收率，本研究提供 15 張 100 元超商禮卷做為誘因供回卷者抽獎獎品使用。發放時間為民國 109 年 5 月中至 5 月底，為期兩周的問卷調查時間。最後共得到的有效問卷數為 479 份。

二、變項定義與操作化

問卷內容主要可區分為三大部份，第一部份為線上生活與現實生活兩者分別的生活滿意度、社會支持程度與人際關係；第二部份主要詢問遊戲類型、遊玩時間以及課金程度；第三部份為受訪者的基本資料。

（一）滿意度落差

本研究使用生活滿意度量表（Pavot & Diener，1993）測量線下之生活滿意程度，並自行設計問項測量線上之滿意程度，並分別以非常不符合、不符合、符合、非常符合以及非常不同意、不同意、同意、非常同意之四點尺度計分。將線上滿意度之平均分數減去線下滿意度之平均分數，為滿意度落差之變項數據。

（二）社會支持落差

為了比較現實與網路之間的差異，本研究主要參考吳嘉輝（2004）之研究中的社會支持問項，並依需求重新設計問卷題目，此部分共有五題，量表尺度以從來沒有、很少發生、經常如此、總是如此四點尺度計分。將線上社會支持之平均分數減掉線下社會支持之平均分數，便得到社會支持落差之變項數據。

（三）人際關係

本研究使用薛國致（2010）所編制的大學生網路使用態度與人際關係問卷中的人際關係量表部分，並依需求刪減問項和修改語意，此部分共六題，以從來沒有、很少發生、經常如此、總是如此四點尺度進行計分；以量表總分之平均做為研究數據。

（四）遊戲成癮

本研究之問卷參考 DSM-5 建議的 9 項診斷準則，以封閉式問答重新設計問卷題目，採四點尺度計分作答，1 表示「非常不符合」，2 表示「不符合」，3 表示「符合」，4 表示「非常符合」。此外，也加入遊玩時間以及遊戲消費占比的問項，詢問過去一年內每天遊玩遊戲的平均時數、每月在遊戲中的消費金額及每月可支配所得。將遊戲心理量表、時間與課金占比標準化後，便得到本研究的依變項—遊戲成癮程度。

（五）遊戲類型

本研究在網路問卷中增加受訪者主要參與的遊戲類型之問項，並將遊戲分成十三種類別進行區分：(1)角色（如：勇者鬥惡龍、天堂、楓之谷 m）；(2)策略（如：爐石戰紀、星海爭霸、信長之野望、傳說對決）；(3)益智（如：candy crush、知識王、神魔之塔、俄羅斯方塊）；(4)動作（如：越南大戰、kof all star、馬力歐）；(5)格鬥（如：快打旋風、真人快打、拳皇）；(6)模擬（如：模擬市民、模擬農場、養豬場）；(7)競速（如：急速領域、跑跑卡丁車、極速快感）；(8)養成（如：旅行青蛙、戀與製作人、美少女夢工廠）；(9)冒險（如：古墓奇兵、迷霧之島、聖戰奇兵）；(10)博弈（如：明星三缺一、星城 ONLINE）；(11)運動競技（如：2k 系列、全民打棒球、FIFA 系列）；(12) 音樂（Cytus、DEEMO、唯舞獨尊）；(13) 射擊（絕對武力、穿越火線、絕地求生）。

（六）受訪者社經背景

此部分問項包含受訪者性別、年齡、教育程度與婚姻狀況等背景變項。

教育程度分為兩個等級，將沒有受過教育到高中職(含)的教育程度歸類為低教育程度，而大學專(含)以上的教育程度歸類為高教育程度。婚姻狀況只將已婚的狀態獨立出來，其餘狀態如離婚、分居等答項均歸類為其他。性別以女性、教育程度以低教育程度、婚姻狀況以其他、資料來源以網路作為對照組進行分析。

表 1 虛擬變項編碼表

性別	male	教育程度	eduhigh	婚姻狀況	married	資料來源	web
男性	1	高教育程度	1	已婚	1	網路	1
女性	0	低教育程度	0	其他	0	紙本	0

伍、分析結果

一、兩資料來源的資料是否有差異

表 2 組別統計量

	資料來源	n	mean	sd	SE
滿意度落差	紙本	69	-.27	.92	.11
	網路	406	.13	.69	.03
社會支持落差	紙本	69	-1.41	.87	.10
	網路	406	-.80	.99	.05
人際關係	紙本	69	3.19	.49	.06
	網路	406	3.04	.59	.03
遊戲成癮	紙本	69	-.53	1.05	.13
	網路	406	.09	.96	.05

表 3 獨立樣本 t 檢定

		變異數相等的 Levene 檢定		平均數相等的 t 檢定		
		F 檢定	顯著性	t	自由度	顯著性 (雙尾)
滿意度落差	假設變異數相等	9.796	.002	-4.221	473	.000
	不假設變異數相等			-3.452	81.529	.001
社會支持落差	假設變異數相等	1.653	.199	-4.779	473	.000
	不假設變異數相等			-5.250	100.639	.000
人際關係	假設變異數相等	1.413	.235	2.043	473	.042
	不假設變異數相等			2.325	104.341	.022
遊戲成癮	假設變異數相等	.041	.839	-4.892	473	.000

不假設變異數相等	-4.601	88.535	.000

表 4 相關 Z 檢驗表

	資料來源	n	r	相關Z檢驗
滿意度落差	紙本	69	.528	z=2.612
	網路	406	.236	p=0.005
社會支持落差	紙本	69	.393	z=0.053
	網路	406	.387	p=0.479
人際關係	紙本	69	-.073	z=-0.03
	網路	406	-.069	p=0.488

因本研究樣本為兩個相異之資料來源（紙本、網路），由表 3 可以知道主要變項在兩個資料來源的平均數達統計上顯著，所以平均數沒有差異；而主要變項之間相關的部分，在兩個資料來源中社會支持落差及人際關係與遊戲成癮沒達到統計上顯著的差異，表示單就社會支持落差及人際關係兩解釋變項來看，資料來源並不影響總體資料，但另一解釋變項滿意度落差卻顯示資料來源有差異（表 4）。

由上述解釋可以推得，紙本與網路兩資料來源所蒐集的資料雖有差異，但在分析時可透過控制資料來源，故本組後續以合併的一筆資料做討論。

二、變項之次數分析與敘述統計

表 5 次數分配

變項		n	%
性別	女性	242	50.9
	男性	233	49.1
教育程度	低教育程度	140	29.5
	高教育程度	335	70.5

婚姻程度	其他	419	88.2
	已婚	56	11.8
遊戲類型	角色扮演	121	25.5
	策略遊戲	85	17.9
	益智戰略	45	9.5
	養成遊戲	44	9.3
	模擬遊戲	23	4.8
	競速遊戲	19	4.0
	動作遊戲	18	3.8
	射擊遊戲	15	3.2
	冒險遊戲	9	1.9
	音樂遊戲	8	1.7
	博奕遊戲	7	1.5
	運動競技遊戲	7	1.5
	格鬥遊戲	5	1.1
	遺漏值	69	14.5

表 6 敘述統計

變數	mean	sd	range
滿意度落差	.07	.74	-3 - 3
社會支持落差	-.89	.99	-3 - 2.8
人際關係	3.06	.57	1 – 4
成癮心理量表	2.25	.587	1 – 4
遊戲時間	164.40	118.04	5 – 780

課金占比	21.31	127.24	0 – 2000
遊戲成癮 Z 分數	.0003	1.00	-1.98 – 6.22
年齡	27.70	9.38	18 - 67

三、相關分析

使用主要解釋變項來看其分別與遊戲成癮之關聯，滿意度落差及社會支持落差皆與遊戲成癮呈現正相關，並達統計上顯著，而人際關係與遊戲成癮呈現負相關，但卻未達統計上顯著。

表 7 相關分析

Pearson 相關	遊戲成癮
滿意度落差	.321**
社會支持落差	.415**
人際關係	-.088

資料來源:本研究整理　　**p<0.01 ***p<0.001

四、迴歸分析

（一）多元迴歸-基本模型

使用滿意度落差、社會支持落差及人際關係兩自變項進行迴歸分析，模型二再加入控制變項性別、教育程度分組、婚姻狀況、年齡、資料來源。

表 8 迴歸摘要表

模型	模型一		模型二	
變數	未標準化迴歸係數	標準誤	未標準化迴歸係數	標準誤
滿意度落差	.297***	.059	.226***	.059
社會支持落差	.401***	.047	.398***	.046

人際關係	.237**	.079	.219**	.078
控制變項				
男性			.019	.081
高教育程度			-.210*	.090
已婚			-.136	.161
年齡			-.022***	.006
網路資料			.004	.143
常數項	-.391	.233	.429	.293
	R^2 =0.225		R^2 =0.277	
	Adjusted R^2 =0.220		Adjusted R^2 =0.265	
	F=45.564***		F=22.357***	
	ΔR^2=0.052，p<0.001			
	***p<0.05 **p<0.01 ***p<0.001**			

資料來源:本研究整理

迴歸模型一的解釋力達到了統計的顯著水準，R 平方顯示滿意度落差、社會支持落差和人際關係的變數解釋了 22.5%的遊戲成癮總變異量(R^2=0.225, p<0.001)，當加入性別、教育程度、婚姻狀況的變數後（模型二），其解釋的總變異量增加了 5.2%，並達到統計上的顯著水準(R^2=0.277, p<0.001)。但由於尚有 70%的變異量無法被模型中的自變數所解釋，因此整體來看模型的解釋力並不高。

從模型一的迴歸係數來看，結果顯示主要解釋變項均達到統計上的顯著，反映滿意度落差、社會支持落差、人際關係會影響到遊戲成癮的高低。每上升一單位的滿意度落差，其遊戲成癮程度會增加0.297單位(B=0.297，p<0.001)；每上升一單位的社會支持落差，其遊戲成癮程度會增加0.401單位(B=0.401，p<0.001)；每上升一單位的人際關係，其遊戲成癮程度會增加0.237單位(B=0.237，p<0.01)。

模型二加入控制變項，以大學以下為對照組的教育程度、其他婚姻狀況、女性為對照組及年齡後，從迴歸係數來看，結果顯示在模型中其他變數不變的情況下，滿意度落差、社會支持落差和人際關係一樣都達到統計上的顯著。每上升一單位的滿意度落差，其遊戲成癮增加會0.226單位(B=0.226，p<0.001)；每上升一單位的社會支持落差，其遊戲成癮增加會0.398單位(B=0.398，p<0.001)；每上升一單位的人際關係，其遊戲成癮增加會0.219單位(B=0.219，p<0.01)；控制變項中，高教育程度者其遊戲成癮程度低於低教育程度者0.210單位(B=-0.210，p<0.05)，每上升一單位的年齡，其遊戲成癮程度減少0.022單位(B=-0.022，p<0.001)，性別、婚姻狀況、資料來源未達統計上顯著。

（二）多元迴歸-與性別互動

表 9 迴歸摘要表

模型	模型一		模型二		模型三		模型四		模型五	
變數	b	sd	b	sd	b	sd	b	sd	b	sd
滿意度落差	.226***	.059	.275**	.082	.227***	.060	.227***	.059	.281***	.085
社會支持落差	.398***	.046	.398***	.047	.406***	.058	.398***	.047	.402***	.061
人際關係	.219**	.078	.223**	.078	.219**	.078	.231*	.106	.255*	.113
性別	.019	.081	.026	.081	.003	.108	.094	.435	.209	.460
滿意度 x 性別			-.094	.108					-.102	.116
社會支持 x 性別					-.018	.081			-.007	.093
人際關係 x 性別							-.024	.139	-.062	.155

控制變項										
高教育	-.210	.091	-.211*	.091	-.209*	.091	-.211*	.092	-.216*	.092
已婚	-.136	.164	-.133	.164	-.136	.164	-.138	.164	-.138	.165
年齡	-.022***	.006	-.022***	.006	-.022***	.006	-.022***	.006	-.022***	.006
網路資料	.004	.143	.002	.143	.004	.143	.004	.146	.003	.143
常數項	.423	.353	.422	.353	.426	.353	.385	.415	.327	.425
	R^2 =0.277 Adjusted R^2 = 0.265 F=22.357***		R^2 =0.279 Adjusted R^2 = 0.265 F=19.946***		R^2 =0.277 Adjusted R^2 = 0.263 F=19.838***		R^2 =0.277 Adjusted R^2 = 0.263 F=19.835***		R^2 =0.279 Adjusted R^2 = 0.262 F=16.270***	
	123	**ΔR^2=0.002**		**ΔR^2=0.002**		**ΔR^2<0.001**		**ΔR^2=0.002**		

資料來源:本研究整理　*p<0.05 **p<0.01 ***p<0.001

當性別做為調節變項納入模型，模型二到四分別加入三個主要解釋變項與性別的交互作用，模型五則是三個的交互作用同時放入，但總體模型解釋力不高（r^2=0.255），且主要解釋變項與性別的互動項都未達統計上顯著（滿意度 x 性別、社會支持 x 性別、人際關係 x 性別）。

此模型不支持研究假設四：主要解釋變項會因性別的不同而對遊戲成癮有不同的影響，表示男女在此研究架構上並無差異，也代表同一個架構可以用來解釋所有人。

（三）多元迴歸-遊戲類型

表 10 迴歸摘要表

模型	m1 角色扮演		m2 策略遊戲		m3 益智戰略		m4 養成遊戲	
變數	b	sd	b	sd	b	sd	b	sd
滿意度落差	.453***	.118	.278	.148	.197	.146	-.186	.234
社會支持	.400***	.081	.422**	.106	-.074	.204	-.089	.155

落差								
人際關係	.137	.147	.230	.165	-.398	.270	-.201	.276
控制變項								
男性	-.095	.157	-.189	.193	.755**	.251	.668	.444
高教育	-.477**	.171	-.054	.227	.099	.279	-.557	.283
已婚	.155	.355	.444	.367	-.958	.647	-.340	.613
年齡	-.036	.013	-.044	.016	-.002	.020	-.014	.019
常數項	1.345*	.588	.949	.634	.459	.883	1.466	.927
	R^2 =0.358 Adjusted R^2 = 0.318 F=9.000***		R^2 =0.266 Adjusted R^2 = 0.200 F=3.991**		R^2 =0.359 Adjusted R^2 = 0.237 F=2.956*		R^2 =0.173 Adjusted R^2 = 0.012 F=1.072	

資料來源:本研究整理　*p<0.05 **p<0.01 ***p<0.001

紙本問卷並未詢問玩家其最常遊玩之遊戲類型，故在此模型只使用網路資料來源(n=406)。本組將次數分配中最多的四個遊戲類型作為調節變項納入模型，只有角色扮演、益智遊戲、策略遊戲的模型解釋力達統計上顯著，但模型解釋力不高。

對於角色扮演遊戲的玩家，滿意度落差、社會支持落差對遊戲成癮程度有顯著的影響；對於策略遊戲的玩家，只有社會支持落差對遊戲成癮程度有顯著的影響。

不完全支持研究假設五：主要解釋變項會因遊戲類型的不同而對遊戲成癮有不同的影響，此研究架構只比較適用於角色扮演及策略遊戲，其他遊戲類型本組未找到顯著的關係，代表在遊戲類型作為模型之調節變項時，分析結果並非對所有遊戲類型的玩家都適用。

陸、研究結果

在本資料中，滿意度落差、社會支持落差對於遊戲成癮程度的影響符合研究假設與文獻的

敘述，只有人際關係對遊戲成癮的影響與文獻相異。當玩家從遊戲中獲得的滿意度比現實生活中更多時，會傾向於沉迷遊戲。遊戲中的社會支持相較現實中的越多時，遊戲成癮現象就越明顯。最後，人際關係越好，遊戲成癮越嚴重。

接著來看控制變項，教育程度、年齡對成癮程度的影響有統計上的顯著，低教育程度者對遊戲成癮的程度相較於高教育程度者來得高，年齡越小者遊戲成癮程度越高。性別、婚姻狀態的影響力都沒有達到統計上的顯著。

在遊戲中的滿意度與社會支持程度越高且相對在現實中越低者，如文獻中所知，是較容易沈迷於線上遊戲的一群人。接著看現實人際關係越好卻越成癮的部分，文獻整理是認為在現實中社交技巧不足的人會轉而在線上尋求滿足感，從而較為依賴網路（Beard ,2005）。對於資料結果與文獻不符，我們推論也許因為近年來多人線上遊戲的盛行，呼朋引伴一起玩遊戲的情形也越來越多（像是動森這類要好朋友一起玩而產生的樂趣）；且資料之填答者平均年齡較低，應是年輕人居多，社會連結的緊密度依照社會撤退理論來看應高於年長者。所以才會有現實人際關係越好，越成癮的結果。（MIC 資策會的市場調查中，20-24 歲玩家中有 26.8%主要課金考量為親友推薦）。

控制變項的部分，文獻較多在性別的差異上著墨，且通常是男性比女性更沈迷於遊戲世界（方紫薇，2010）。但在我們的研究結果中，男女比都均分甚至女性受測者比男性還多，資料呈現上跟文獻不相符，亦沒有在統計上達到顯著。反而得到低教育程度者與年齡較小者更沈迷於遊戲的結果，不過可惜的是並無文獻提及這兩者的影響。

在性別作為模型之調節變項時，男女在此研究架構上並無差異，代表同一個架構可以用來解釋所有人，主要解釋變項不會因為性別不同而對遊戲成癮有不同的影響。文獻多指出男性較女性更容易遊戲成癮，遊戲時間跟網路交友也都是男性多於女性（方紫薇，2010），資料與文獻不符可能是因為樣本數不足及問卷多發放於女性向遊戲。

在遊戲類型作為模型之調節變項時，分析結果並非對所有遊戲類型的玩家都適用。只有角色扮演、策略遊戲與益智遊戲在解釋力上有達統計上的顯著，且解釋力由大至小為：角色扮演、益智遊戲、策略遊戲。文獻表示因為在遊戲中可以重新創造一個新的人格，打造新的生活（Rubin

et al.,1983），可能較適合套用在角色扮演的遊戲上。

但是我們在遊戲分類的選項中囊括了大多數目前主流的所有遊戲類型，所以或許除了角色扮演的遊戲外，其他遊戲類型也可能在重塑角色的特色外造成人們對遊戲沈迷的原因，但這個目前我們應該無法解釋。也許因為樣本數不足的原因，所以我們無法找出在其他遊戲類型裡顯著的關係。整理出的文獻至多提及遊戲類型會對成癮程度有影響（莊景伊，2008），但沒有比較出遊戲類型各自影響的差異。

柒、研究限制、討論

1. 樣本數不足
2. 網路問卷發放社群並未普及至每種遊戲的討論區
3. 文獻資料多為分析網路成癮，較少探討遊戲成癮之相關因素
4. 本研究之限制是請受試者自陳網路使用時間，但自陳使用時間可能會有記憶之誤差，將來之研究可請資訊工程之專家協助，設計一個程式來記錄受試之上網使用時間，以得到各項上網活動之明確使用時間，且記錄其尋求支持對象、得到那方面之支持以及對此支持之滿意度等，以得到較立即性且較精確之資料。

捌、參考文獻

一、中文部分

方紫薇（2010）網路沉迷、因應、孤寂感與網路社會支持之關係：男女大學生之比較。教育心理學報，第 41 卷，第 4 期，頁 773-797。

王南棟、劉育伶、王慈襄、張紫婷（2020）「網路遊戲成癮評估」的內涵與方式之探討。諮商與輔導，第 412 期，頁 47-52。

吳佳煇（2014）社會支持對網路成癮的影響。資訊社會研究，第 7 期，頁 173-189。

周榮、周倩（1997），網路上癮現象、網路使用行為與傳播快感性經驗之相關性初探，中華傳播學會 1997 年會，台北：中華傳播學會主辦。

長時間使用=網路遊戲成癮？揭開青少年網路遊戲成癮盛行率面紗（2018），國家衛生研究院。取自 https://www.mohw.gov.tw/cp-16-43926-1.html

凃嘉玟（2005），青少年網路成癮因素之探討與預防之道。諮商與輔導，第 232 期，頁 29-35。

莊景伊（2008）線上遊戲種類、玩家動機與成癮後果之研究。開南大學資訊及電子商務學系碩士論文，桃園市。

陳禹辰、尚榮安、陳東隆、鄭靜婷（2012）遊戲動機與線上遊戲持續參與意圖之研究：不同玩家族群之比較。資訊管理學報，第 19 卷，第 2 期，頁 349-387。

陳瑛琪（2013），青少年網路成癮-現實與虛擬環境間的拉鋸戰。商管科技季刊，第十四卷，第二期，頁 165。

黃琪皎（2007）大學生依附風格、人際關係與網路成癮之相關研究。國立台南大學諮商與輔導學系碩士論文，台南市。

柯志鴻（2010）迷戀現代桃花源—淺談網路成癮。醫療品質雜誌，第 4 卷，第 5 期，頁 35-40。

黃雅慧（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，台北市。

楊國樞（1984）青年的人際關係。中國論壇，第 204 期，頁 10-26。

業俞均（2007）現實社會支持與網路社會支持。臨床心理通訊，第 37 期，頁 25-27。

廖欽福、陳志忠（2019），護專學生網路成癮、休閒參與及生活滿意度之相關研究。亞東學報，第 39 期，頁 43-68。

賴香如（2000）社會支持。教育大辭書，取自 http://terms.naer.edu.tw/detail/1306759/

薛國致（2010）屏東地區大學生網路使用態度與人際關係之相關研究。國立屏東教育大學社會發展學系碩士論文，未出版，屏東市。

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，新竹市。

二、英文部分

Beard, K. W. (2005). Internet Addiction: A review of current assessment techniques and potential assessment questions. CyberPsychology & Behavior, 8(1), 7-14. DOI: 10.1089/cpb.2005.8.7

Pavot, W., & Diener, E. (1993). Review of the Satisfaction with Life Scale. Psychological Assessment, 5(2), 164–172.

Rubin, K.H., Fein, G.G. and Vandenberg, B. (1983), 'Play,' in Mussen, P.H. (Ed.), Handbook of Child Psychology: Vol. 4- Socialization, Personality, and Social Development, Wiley, New York, pp. 639-774.

Young, k. s. (1998). The center for on-line addiction ─ Frequently asked questions. Retrieved October 5,2005, from http://www.netaddiction.com/faqsindex.htm