

计算机游戏与青少年的价值观念

郭实渝

(台湾中央研究院欧美研究所)

摘要: 正在成长阶段的青少年，许多价值观念的建立是来自各方面，包括家庭、父母、同侪、与社会环境。最近十余年来，计算机科技在推动许多以计算机为媒介的新形式游戏，有别于传统的青少年游戏形式。计算机游戏或线上网络游戏占了青少年生活的重要部分。有关网络游戏与青少年成长之相关研究，数年来累积非常丰富的文献。本文探讨是否计算机游戏的情节与内容取代部分传统青少年价值观念建构的来源。本文拟藉助相关问卷的试测，及实证的结果，论辩此一立场。

关键词: 计算机游戏、价值观念、青少年

I、绪论

计算机科技的应用是双面的，有其正面的意义，也有负面的后果。在呈现了许多正面意义，其负面的问题也渐渐出现，并开始有不少的讨论，尤其是网际网络的发展，促使许多未发展前的问题或技术有了新的面相。

自从计算机科技的出现到其普及的进入几乎每一个家庭、社区及环境，速度相当惊人，一方面，因为计算机科技造成的商机，是现代国家经验发展的指针之一，它代表着社会的进步与国家之竞争力。另一方面，它更影响着社会生活的各个面相，计算机网络的发达，改变了一些原有的生活形式、技术，甚至思考方式。同时，许多原有的生活形式也顺应计算机科技，而有了新的运作方法。就以最古老的社会行业之一，色情业为例，也因为不同的沟通、关系建立的方式，产生了以网上交友，或「援交」的形式出现。

任何生活方面的改变，无论是来自社会意识，或者是因为技术的改变，都会影响到人类对外界评价上的修正。最简单的技术，如中国古代火药的发明，当初只是用在娱乐上，其价值是只是生活上娱乐用品之一，然而，在被人类应用到战争上时，火药的价值就有了改变，甚至成为抢夺的目标，具备权力优位的象征。现代科技，甚至计算机科技被人类运用时，就具备价值的意义。基本上，计算机科技的发展本身是不带价值意义的，所谓「匹夫无罪，怀璧其罪」，也就是科技发展的罪恶在于使用或应用的人身上。技术的根本性格有着艺术性、精神性及彰显性，但是现代科技的发展已经丧失了上述性格，甚至脱离人性与人际关系。进一步哲学性的思考，认为科技是呈现出非中立性、未来主导性及自设框架性。(Ihde, 1993)

如此，科技始终具备与特定文化、社会、经济等脉络的关系，与人类价值观念也有关系了。正如 Cooper (1995) 探讨的问题，科技对人类而言是一项福祉，还是另一种奴役的形式。

到了今日，尤其是大部分已开发的国家中，科技，无论是那一种，都是生活上的一项必需品。由对科技反省的结果，也看出它具备的价值意义，那么，科技影响到人类价值观念的情况如何呢？这将是一个非常复杂的问题，本文无法全面探究。我们只就现代科技发展上的一个小小面相，建立其与对青少年价值观念或道德观念成长的关系。

下面，首先讨论青少年阶段个人成长的过程，其次对计算机游戏的思考，最后以一些实证上的数据来说明并提出结论。

II、青少年自我成长中价值或道德观念的形成

不论是存在主义还是任何哲学理念，我们不能否认一项事实，人类的存在永远不是固定的，存在主义有着很深刻的描述，尤其是沙特，主张人类追求永恒存在的欲望是无法实现的，到存在个体能够完成自我的时刻也就是个人存在往向虚无死亡的一刻，虽然人存在是一个悲剧，但是人类仍然希望能认同某项稳固的价值，或者是自我认同，肯定个人的价值。在人们自问「我是谁？」的过程中，从无意识的与他人沟通开始到有意识的与家庭份子、邻居及同侪的接触，建构个人在他人及社区中的自我认同，在时间或个人心智成长中渐渐确定自我。这个自我发展（ego-development）的过程是十九世纪以来发展心理学最有兴趣的研究项目之一，也是心理分析学探讨的对象。近百年来自我发展的研究，有许多理论以及不同的解析，几乎每一位学者都依据自己临床或实验的结果，发展出不同的阶段理论，本文不在讨论各种不同的理论，只将讨论的目标锁定在青少年阶段，大约是十三岁至十六岁左右，探讨的主题是在青少年阶段的价值观念之发展，用以衡量的工具将是以计算机科技发达的计算机游戏。当然，从这个相当细微的行为表现可能无法完整的显示出青少年在价值观念形成上所受到的影响，但是，我们可以由一些理论的探讨以及实证的资料，可以了解到以现代科技发展的一些休闲活动，如计算机游戏，在青少年的价值观念建构上是有其指针的功能。

自我观念的发展理论主要是在心理学探讨上，教育心理学应用这些理论思考由儿童到成人的发展过程，尤其是在学习理论上，在这两个领域上，都有非常多的文献。本文将采用 Loevinger（1982）及 Rich and DeVitis（1985）两本着作中提出的理论。实际上，此二本书所提出的理论本身也都是综合性的。换言之，他（她）们的讨论都是综合了早期心理学上的发展理论。这些理论提出的时间都是在二十世纪的八0年代，在实际的应用上，可能已经过时。如后者，在借用 Erik H. Erikson 与 Robert J. Havighurst 的青少年道德发展理论时，青少年阶段的发展工作（tasks）包括了为婚姻及家庭生活做准备，这一点若放在二十一世纪来说可能不是非常恰当，而且也有着文化及社会阶层的偏差状况。但是一般而言，青少年阶段的价值观建构是人生的重要阶段，这是学者们共认的。

青少年是儿童期的最后阶段，也是到青年时期的过渡时期，此时期青少年重新认同，不再是儿童阶段的游戏性质，而是加入社会性、同侪之集团以及性向的认同。要求被认可，不只是成就上的肯定，而且更是年轻人的个人独立自主性的肯定，往向多元的及成熟的独立人格之建立。我们从 Erikson 表列的人生发展阶层来看，第五阶段是青少年时期，其主要特征是个人认同相对于认同的混淆，延续个人由儿童时期的各种影响发展自己在个人心灵与社会完全的独立个性，更由此而往向成人时期在性向及完整个性上的独立人格。在图表上明确的看出来青少年阶段发展的复杂性（Erikson, 1980: 129）。

John Martin Rich 与 Joseph L. DeVitis 认为 Havighurst 的理论是有渐进式的教育哲学理论为基础，也就是有着以儿童或青少年为中心的发展思想，而相反的，Erikson 的理论是以普遍价值为目标，以传统伦理学概念为个人成长与自我认同的方向，是实在论的主张，他曾被批判，未能认清由实然到应然之逻辑问题。（Rich & DeVitis, 1985: 63-65）。

无论具有进步主义或来自实在论思想，他们对青少年阶段的价值建立的思考，都有参考的价值。Havighurst 提出十项青少年的道德发展项目，包括建立成熟的两性同辈关系，建立社会角色，有效的接受且应用个人的体能，建立独立于父母与其它成人的情绪，建立经济上的独立，为未来就业做准备，为未来婚姻与家庭生活做准备，发展智能与公民能力，建构社会负责行为及获取指导行为的价值及伦理系统。（Ibid, pp. 53-54）在这十个项目中，大多数

是延续儿童期到青年期之过渡时期所需要的身心发展，其中最重要的是需要发展成为一个「好人」或「好公民」的成熟价值观念。虽然道德或行为规范的建立是由小养成的，这是一个长期的成长过程，到了青少年，重要的是增加了对社会负责任的行为，社会价值的认知，及完成此一工作的心理及文化基础。这些是来自学习与社区对个人的影响力。心理上，青少年学习到他人的存在、人际关系的稳固、个人行为上的容忍及牺牲。在文化基础上，因为社会阶层的不同，对社区的向心力也有差异。如自由主义在近二十年来的推展，造成个人主义的意识强过社群主义，因此在价值与伦理系统的建构上，趋向于个人自我中心的价值观。除此之外，青少年要学习的价值还包括情绪上的满足、奖惩之间的公平、爱与受重视的感受、权威形象人物的教诲，与推理及反省的思考。

Erikson 提出其发展理论相当早，一九三五年的讨论，即以其生命圈为重心，将人们的生命分为八个阶层。其中第五层是探讨个人的认同与认同混淆。他认为各阶层之间是有相互重叠的情况，但是在个人生活过程中，若前一阶层的问题尚未解决，其一生都会因此未解决的问题而有疑虑。相对应于第五层就是青少年的阶层，面对的是认同与角色的扩张，这是人生中最困扰的阶段。在这个阶段中个人面对混淆的，不知所措的事件，来自各方，具有冲突的信息，冲突的解决方案，不同方向的意识型态与期待，以及来自成人的压力或威胁等，使得青少年有着不可避免的认知危机（identity crisis）与角色混淆。同时，这段时期，青少年有着与“英雄”人物认同的趋势，但其智能与情绪控制能力尚未发展完全，对一生志业也不完全肯定，对自己的未来仍在不确定状态（Rich & DeVitis, 1985: 59-61）。在这样子的人生状态之中，我们在青少年时期，有必要给予“普遍的价值”，如基督教上的“爱怜人如同爱己”等使心灵稳定的普遍伦理教条。

我们也可以藉由 Loevinger（1982）提出的自我发展的阶层理论来讨论，作者未指出其阶层相对于人生的那一个阶段，但从她将其理论与其它学者理论的比较及对各阶层的说明看来，青少年可以指设到其由第三至第四阶层的过渡期以及在第四阶层的发展。由前者，顺从时期（conformist stage），到个人道义阶层（conscientious stage）的过渡，此时期与顺从时期最明显的不同在渐渐增加对自我的认识，及了解到不同的选择可能性之存在。展现自己在他人面前的自信、孤立、自我意识。一方面有着独立的欲望，另一方面又希望有归属感或被认同感。

经过此过渡阶段之后，发展到另一个阶层，道义阶层（conscientious stage）就是 Erikson 所指的青少年时期。青少年与同侪及同辈相处，认知到对他人的责任、朋友的意义、行为的法则，但仍是相当自我中心的，甚至可能为了朋友而触犯法律，开始个人主义的阶段。（Loevinger, 1982: 20-22）

从各种从青少年的发展理论及研究中，不难发现青少年阶段是有一些特征的，包括在此时期是个人建立独立人格的开始，建立个人价值观念及行为规范，也是心理及行为上最容易混淆的时期。虽然青少年开始有了正义、英雄的崇拜对象，但往往为朋友或初次接触到人际关系及感受到之义气而不加思索的行动，并且自认出自良心或是正义的行为。从小学或儿童期成长到青少年时期，在教导及辅导上是有不少与儿童时期或青年时期不同的地方。在教育心理学及辅导方面有许多的讨论。但是由上面的论述就可以看出，青少年阶段是建立价值观念、英雄崇拜，及开始独立的时期。此时期也是建立个人价值观的阶段，青少年阶段始终是由儿童、少年阶段成长的，因此过去所接受的观念都有延续的可能，也会有一些新的影响力。那么，除了家庭、同侪、社会之外，一些游戏中隐含的意识是否也是一个影响力的来源呢？现代计算机科技，尤其是涉及到除了学校课程或教师言教与身教之外的休闲活动，包括电视及计算机游戏是否也是来源之一？这是我们尝试回答的问题。

III、计算机游戏的文化

在二〇〇〇年笔者从事一项对中小学计算机教学的实证研究，在访谈过程中，访问到一位台北市国小的教务主任，她向笔者提到有关电玩与现实认知混淆的可能性，她的儿子，曾经沉迷在计算机游戏中，她说：

孩子会沉迷在计算机游戏给予的成就感中，有许多孩子在平常学习、人际互动，与家人相处上都会有挫折，可是在计算机前面就完全没有挫折。他只要掌控机器，所有的按键都可以帮他解决所有问题，只要敌人来袭，马上杀掉敌人，等于是用机器掌控他自己的生命。我的孩子在国二时，相当沉迷于这些游戏中，他打到全班网络游戏最高分，他曾跟我说，他的生命中什么都不重要，最重要的是打电动。直到他累积的三十几万分变成零分，因为一位同学打卡进去之后，全部分数都没有了。他初期的反应非常激烈，以头撞墙，非常气愤，有时又垂头丧气，哭喊着这是一年努力。我很紧张，怕他走向绝路，还好他的悟性很强。最后，他告诉我他要放弃计算机游戏，不再碰它了。

这个实际的例子，告诉我们一些现象及计算机游戏形成的文化。一些沉迷于计算机游戏的青少年可能会混淆虚拟胜利与现实世界中之胜利，情绪控制能力仍须辅导，生命中之重要价值未能厘清。从上一节理论上的论述及上面的个案，我们进一步要认识计算机游戏在青少年之价值观形成中所扮演的角色。

计算机科技的应用影响着几乎所有的人类生活之面相，尤其是一些已开发的国家，在教育活动上，计算机发展之后虽然并不是首先运用在教育上，但是应用计算机于教育工作上，也有了近四十年的历史。以计算机科技为主的教学方法，深受许多教师的重视，更被认为是教学活动中发展智能、文化，及教育经验的主流（Fisher, Dwyer, & Yocam, 1996）。虽然在国内，计算机教学仍未成熟（郭实渝，2004），但是相关的研究，尤其是如何藉助计算机教学加强学生的学习效果或基本能力，有非常多的文献，以国科会每年补助的相关研究，信息相当丰富。这一方面呈现的是计算机科技的许多正面力量，及正面的用途。

在全球各国努力发展科技及计算机运用之际，各方面因为使用计算机所造成的正面影响有许多讨论，除了一些对计算机仍持有保留态度的人仕之外，大家都不会否认他所造成的效果，信息流通的方便及快速，虽然缩短了人际之间的距离，但也使人类思想受制于计算机程序，出现了一些因为网际网络的发达造成的负面效应。大约十年前，心理学家们开始注意到因为使用网际网络过多造成的网络沉迷（internet addiction），最有名的心理学者 Kimberly Young 从一九九七年开始陆续研究并发表许多相关的论文，如探讨个人心理之沮丧与网络沉迷的症候之关系（Young & Rogers, 1998）。以后 Dr. Young 在网站上主持对网络沉迷及心理健康的医疗中心，提出各种的讨论。

这些负面效果的讨论是针对网际网络的使用而言，网络沉迷包含相当广的行为，包括沉迷于色情网站、沉迷于网友关系、上网之赌博、购物、交易、超载的网络搜寻，及计算机游戏等（Young, 2005）。换言之，若花在计算机的时间过多，造成对一般生活，不论是家庭或学业的影响是会产生身心上的问题的（Young, 2001）。

在国内，将网络沉迷的议题作为讨论与研究项目之一是在最近的六、七年左右，然而，在此之前，到最近大部分的研究都是借用国外的研究项目，将其特性放在国内，探讨是否有同样的状况产生，其中仍以网络沉迷的问题为主，如林珊如（2002）、方紫薇（2004）、陈淑惠（2002）等学者主持之国科会研究。她们的研究可能与教育的关系不强，而且大部分并未针对计算机游戏的特定议题探讨，并未引起社会大众的重视。同时以研究国内现象是否与国外的现象一致，如此未能完整的解释国内之网络文化。

在国内，计算机游戏成为社会大众或教育人仕探讨的主题是开始于家用计算机并不普遍

的六、七年前，在都会区的商业界因应青少年需要的休闲活动场所及设施，纷纷开设网络咖啡。在还没有完善的规范时，造成一些情节严重不等的社会问题。在民国九十年的统计，全台湾约有三千家（向阳基金会，2001）。这个数字在目前可能因为家中计算机及宽频网络的普及会减少一些（在下节中，将举出一些实证）。这个社会现象引起的讨论绝大部分是负面的，而且在少数的研究案件中也是以因为沉迷于网咖造成之偏差行为探讨主题（陈冠中，2003；黄德祥、李介至，2003；柯文生，2003；林希展、周倩，2002）。

我们进一步看看这个现象，在五年前网咖事业兴起，成为一项颇有商机的事业，因为是新兴事业，也就没有一个相当完整的管理机制，若经营者完全以营利为目的，根本不考虑到因为青少年进入这种场所可能产生的正、负面效果，连带的对青少年学业、行为产生的影响，那么，这种网咖的行业的的确是对青少年产生影响的。如向阳基金会于二〇〇一年所做的调查，在近万份有效问卷样本中，有近半数青少年曾经或常常到网咖，而其中六七一人是每周三次去网咖，占全部调查人数的7.2%，可以说是具沉迷倾向。在网咖中进行的活动中最多的是「玩线上游戏」，其次是上网聊天（向阳基金会，2001）。我们看到的是不论是否沉迷在其中，计算机游戏渐渐形成青少年休闲的主要活动。在经过几年来的发展，网咖的行业已经不如几年前的兴盛，主要原因在家庭计算机的普及率已相当高，价格又不高，加上宽频网络的推广，因此，计算机游戏成为人们，包括青少年学子在课后的主要休闲活动，甚至有些沉迷的现象，仍然有一些偏差行为的产生。那么，我们的计算机游戏的文化有些什么特征，在青少年成长过程中，对其价值的建构可能影响在哪里？

国内对计算机游戏，尤其是以玩线上互动游戏形成的社会关系及其造成的人际关系及文化的研究并不多，大部分研究是以国科会专题研究计画形式进行，有的还在进行当中。综合一些计画报告及个人的研究，我们可以大约勾勒出计算机游戏造成的次文化现象特征。因为这个次文化仍在进行或形成当中，因此，我们的描述不是完整的，随时会因一些状况的出现而有改变，或形成不同的文化样态。

对于电玩或计算机游戏的评估，在各界人士都有正反面的评价，我们看到有的青少年甚至可能因为参与电玩比赛而获得极高的社会评价，竟而被人称赞是「为国争光」，让一些家长不敢禁止子女沉溺于电玩游戏，当然这是矫枉过正的情况。但也在学术研究中呈现相当正面的观点，包括电玩可以训练或促进儿童的手脑反应等，甚至强调电玩与所有传统嬉游空间一样，对儿童成长与自我探索具有高度重要性。另一方面也有反面的意见，因为儿童的性格尚未稳定，容易造成沉迷的现象而不知如何脱离。这两方面的意见是常见的论述（林鹤玲、郑芳芳，2004）。根据她们的讨论：

在学术论述中，探讨电玩与儿童的关系反映了两极化的观点：一方面，许多研究指出，强调电玩与所有传统嬉游空间一样，对儿童成长与自我探索具有高度重要性，所创造的新空间与儿童在其中的探险活动有助于儿童自信与自治能力的养成、提供了人们所需要的远离现实的幻想空间，具有建设性意义。另一方面，则将社会对计算机科技的忧虑带到高峰；心理学文献大量探讨电玩文本以及游戏的暴力、侵略、竞争特质如何对青少年与孩童行为造成负面影响，电玩被认为让孩童暴露在暴力、色情等信息的负面影响中，游戏场所产生的复杂人际关系更刺激孩童产生各种偷、抢、骗等反社会行为。

无论是正面或负面的探讨，都缺乏对计算机游戏本身的了解，以及其所造成脱离现实世界的次文化情境，这个特性应该是在青少年价值观念建立过程中最容易产生混淆的部分。下面我们藉由对计算机科技的反省，及计算机游戏的认识整理出四点计算机游戏文化的特性。

首先，计算机游戏与传统游戏最大的差异在于它的虚空间性，在参与计算机游戏时，个

人是进入一个虚拟的世界，无论是角色扮演、旁观的打击手，或者一些益智性游戏，萤光幕上的世界会将你带到一个虚拟的空间，其中情况较明显的是数字线上互动的网络游戏，这种与网友互动的线上游戏所形成的虚拟情境，却具体的呈现在现实的人际或社会之次文化关系，这些性质远超过一般简单的个人计算机科技游戏。当然，虚拟世界与现实世界相比，它具有丰富的想象空间与各种超现实的关系，是令人暂时忘却烦恼的时空，正如同儿时的故事书或童话，也如同电影世界，是梦想的园地。甚至在哲学之知识论，虚拟实境的思考，也引起不少讨论（Wolff, 2001: 96），也是目前许多科幻小说热衷的题材。但是，我们进一步思考，虚拟世界始终不是现实世界，无论它与现实世界有多接近，或有多遥远，它总是某些制造者所设计，思考出来的幻想世界。如此，一些对计算机科技持保留态度的学者而言，虚拟世界至少彰显了一种人类霸权或控制欲的结果，因为计算机本身没有创造力，只靠外来输入的信息，数据库是固定的，不论任何虚空间，似乎提供悠游在其中的玩家广大的想象空间，实际上，玩家仍然是存在于计算机程序设计所控制的世界之中，给予玩家的是一种可以自由作业的幻象。另一方面，程序设计者在商机的带动下，不断绞尽脑汁设计新的方式吸引顾客，在有意或无意的情况下将自己的世界观、价值观融入程序之中，而玩家也在有意或无意的情况下接收了这些讯息，再加上计算机游戏的画面变换非常迅速，观看者根本无法消化或反省上一画面所隐含的讯息，就必须接收新的画面。这样子的虚拟世界提供给游戏者的讯息是什么？值得深思。

其次，在近几年来计算机游戏发展的趋势，由学生提供的资料看来，除了一部分益智性的游戏，但对青少年没有多大吸引力之外，其余的游戏绝大部分是拟人化的攻击性游戏，在过程中往往以攻城掠地，战胜敌人作为晋级的条件。这是数字线上游戏的大宗，也是青少年最喜欢消磨时间的游戏，这些游戏不同于传统的游戏活动，有终止的时候，也不同于一些科幻故事或电影，有终止及散场的时间。这种计算机游戏会吸引人不断的进入其世界，甚至与其它玩家一起合作以争取打败敌人的空间。如此形式的游戏，由于拟人及以类似人类活动之情境为背景及思考方式，形成的是种虚拟社会的情境，虚拟社会存在的法则及人际关系比现实社会要简单而且要少许多。法则的建立完全根据程序设计者的设想与发明，没有「人」的意义，跟随着设计者设想的情节，有可能发展出较为复杂的人际关系系统，但此关系是建立在纯经济理性或经济诱因上。从林鹤玲与郑芳芳的研究中看出，虽然青少年玩家以参与「血盟」，建构线上与线下的人际关系，但他们交友的原因不在交友，而是在虚拟角色的生存。这是否使参与的玩家完全受制于程序设计者呢？青少年的自我认同能力如何形成是教育心理学家要探讨的。

第三点，计算机游戏无论设计得有多精细与完整，它总不是现实的社会，它始终只是一种休闲的活动，就像传统的游戏活动或幻想故事一样，在成人与青少年或儿童互动的关系中，多少都会在故事与活动中注入少许教育的意义，尤其是一些流传许久的故事，多少都有些人生意义，甚至对人际关系一些隐含的行为指导原则，尤其一些古代历史演义、故事等。前一阵子在计算机游戏中蛮受到较长的年轻人，如大学生等欢迎的「三国演义」游戏程序，虽然简化不少情节，而且更着重三国人物及三国之间的战役，但却造成一些未看过该本章回小说的大学生想要进一步阅读该书，甚至于有较小年纪的玩家，放弃游戏而阅读原典「三国志」*。但是这些仍然只是少数，而且也未能吸引青少年。目前在青少年群中受到欢迎的游戏，大部分是没有复杂的情节，在不断的生死竞争中，取得胜利的游戏，而为因应游戏社会的取得「宝物」或「战利品」的保有，与网友组成玩家之「血盟」集团，这种「血盟」（clan）不管是虚拟的或现实的，有着近似少年帮派组成的利益关系。换言之，在这个虚拟的游戏社会中，成熟的玩家，以利益互惠考量作为社交的规则，网友之间的互助、信任与保护机制完全存在于利益的取得与分配。虽然大部分参与这些游戏的网友都能分清线上与线下的关系，

*曾在報章上閱讀到一位家長述及其子在電腦遊戲的結果，但無法找到其出處。

也了解到游戏中宝物取得之虚拟情境与现实对象的不同,但也曾因为两者的混淆而造成实际伤人的事件。

第四, 计算机游戏为吸引初学者, 都有「重设」(reset) 的机制, 一切可以重头再来。在益智游戏部分, 重设的机制是增强玩者的进一步练习游戏的运作, 吸引玩者的兴趣。现实世界, 甚至人生, 失败是常见的经验, 在各种游戏的玩耍上, 重来一次或交换角色扮演都是常见的, 对玩家的价值结构影响相当有限。但是在青少年热衷的线上游戏中, 最常见的是以打斗、攻城、置人于死地的情节占相当大的部分。然而, 与现实社会不同的是, 这种在画面上近乎实境的游戏, 在攻击失败之后, 是可以重来的。换言之, 在计算机游戏的虚拟世界人不会死的。青少年面对这些画面。具有血腥、生死、暴力等情节, 在没有任何预先的讲理或思考的情况下, 快速反应而且毫不留情的攻击对方, 慢一步, 就会损失得分。估且不管这些萤光幕是否有损伤玩者的眼睛, 但急速反应, 未能思考的暴力行为, 都可以轻松的看待。一旦沉迷于这种游戏之中, 回到现实社会, 是否会影响对生命价值的看法, 及在行为上的表现, 这是学界、家长及教师们都在担心的。

上面四点计算机游戏呈现的文化现象, (1) 计算机游戏的空间是虚拟的, 完全出自程序设计者的脑中, 为了争取市场, 设计或发行的公司是全力在拥有及控制消费者, 未能给予玩家自由想象的空间; (2) 各种拟人化的线上游戏提供虚拟世界中的简单法则, 以相互利用及相互夺取为行动指导原则, 没有「人」的意义; (3) 游戏的情节简单, 大部分没有教育意义或隐含教化的功能, 可能造成虚拟物品与现实物体上的混淆, 甚至诉诸实际的行动; 及 (4) 重设的机制, 在屏幕画面快速交替, 其中人物的生死也可以交替, 生死变化成为不重要, 也无价值。在青少年成长阶段, 正值需要自我认同的时期, 这些现象是否有影响? 在他们建构价值观念时, 是否形成为另一个影响因素? 是否可以被证成, 下面将就一些实证上的数据说明, 然后提出结论。

IV、实证的调查结果与讨论

上面曾提及国内对电玩与社会或游戏者之间的次文化关系的研究并不丰富, 有不少教育社会学或教育研究所的硕士论文以小规模的探讨某种游戏对青少年或大学生的影响, 也有一些国科会的专题研究计画, 有些尚未完成, 没有完整的报告。这些研究的目的, 基本上不在讨论青少年价值观之形成的问题。唯一的大型调查报告是由向阳基金会所公布的报告, 但此调查的目的在于调查青少年驻足网络咖啡店的现象, 并以设定网咖管理法则为目标, 以免造成复杂的场所, 影响青少年的行为, 这是以辅导及任务导向的调查, 虽然有指设性, 但也有着夸大或强化某些结果的可能。

为回答本文的研究问题, 笔者在今年(二00五)暑假(六、七月间), 以问卷的形式请两间台北市国中(大部分属青少年年龄层)的学生共一二0位同学填答。问卷中只提出简单的问题, 了解目前青少年在计算机游戏上的一些现象, 同时检视计算机游戏的性质及与玩家的一些观点。当然, 这是一个简单的问卷, 同时样本份数相当有限, 其所得的结果在普遍化的应用上亦有其限制, 只能说是初步的探讨, 可以做为未来进一步研究的基础。

首先, 在回收的问卷中, 明显的看出, 目前青少年学生玩计算机游戏的场所已经由网咖改为家中。尤其是需要利用宽频的网际网络及线上游戏, 在家中也很容易上网与网友一起游戏了, 计算机的普及可见一斑。在一二0份问卷调查结果, 有87.5%会玩计算机游戏, 也有12.5%的学生不玩的。有96.5%的学生是在家中玩计算机游戏, 只有1.7%是到网咖去的。从这个统计数字, 我们可以看出, 在国中的青少年学生, 大部分会玩计算机游戏, 更有绝大部分学生是在家中上网的。虽然, 我们也知道流连在网咖的学生可能是中辍生, 或未能升到高中的青少年居多, 但因为取样的困难, 未能做这一方面的调查。但是这个结果, 可以说明

的现象是目前在校生已有大部分不去网咖玩计算机游戏，因此，相信从事网咖行业的店家应该有减少的趋势。

其次，在询问学生每日花费于计算机游戏的时间来看，约三分之二的学生是在三小时以内，其中 **45.3%** 的学生只花费一小时以内的时间在计算机游戏上。花费在计算机游戏的时间中，以上网或线上游戏的时间居大部分。因为游戏的时间有限，也因此因为玩计算机而熬夜的情况也不算很严重，但也有约四分之一的学生 (**25.4%**) 会因为玩计算机游戏而熬夜的。从另一个角度来看，若每天三小时左右坐在计算机前面打电动，那么，相对的，花费在其它休闲活动的时间会减少，虽然有大部分学生认为打电动并非是其唯一的休闲活动，只有 **16.9%** 认为是其唯一的休闲活动，但是这却显示出学生其它休闲活动的时间并不多。

再次，有些学生会因为电动游戏的成绩不佳，而感到沮丧，这项结果的比例并不高，只有 **16.1%**。换言之，大部分学生是可以分清虚拟世界竞争之结果与现实上的差异。更明显的看法是不同意一种说法：电动打的好代表人聪明，不好则代表笨。另外一题的答案也可以说明这一点，游戏的剧情与现实生活是不一样的，绝大部分学生 (**94.2%**) 不会认为游戏剧情如同现实生活。但是却有近三成的学生会认为游戏世界比他（她）们所处的世界要美好，这个数值也许值得社会学者注意，可能有对现实不满，寄托于计算机之虚拟世界的情形。

第四点，从性别的差异而言，在总样本来说，女生较男生为多，但差别只在百分之二，也就是说男生有五十八人，女生有六十二位。以年龄的分配而言，绝大多数是在十三岁至十六岁之间，十六岁只有十位，算是青少年中年纪较大的。问到他们从几岁开始玩计算机游戏，最小的是从四岁开始就接触电玩，有三分之一是从十岁或十一岁开始，若以青少年的年纪平均为十三岁而言，大部分学生都有至少两年的计算机游戏之年资了。以这个样本中之 **87.5%** 是会玩计算机游戏的数值来说，在此数值中，每人由开始到目前，几乎都有两年以上的经验。同时大部分的游戏是属于线上或网络游戏，那么，假如这些游戏的性质不是益智性的，而是以战争、打斗、死亡等暴力倾向的情节为设计目标，那么，正如同上面提到的计算机游戏文化之一项特性，影响到青少年在价值观的成长以及自我的认同。

我们可以由黄德祥与李介至（2003）的论文中找到一些他们引用的数据。美国心理学会呼吁要正视电玩的议题，一些负面的研究显示若沉迷于电玩游戏，有干扰儿童至青少年正常的学习活动之可能。虽然许多的结果尚未完全证成，但是至少在探讨暴力型游戏与敌意行为之关系上，有七成的相关研究显示暴力型游戏可能促使儿童或青少年产生较多的暴力行为，尽管两者的关系维持并不长久（黄德祥、李介至，2003: 40）。不论是因为个人的无聊倾向、寻求刺激，或是提供幻想之虚空间，计算机游戏与个人行为之间是有关系存在的。这个论点，在心理学发展理论上是可以成立的。至于计算机游戏文化与价值观之形成是否有关系，仍待进一步证成。

第五点，我们由问卷中的三个问题的答案，多少可以看出青少年若进入游戏世界，此世界的文化多少会影响到他（她）们的价值观。上面提到游戏世界的文化中，人的生命可以重复，暴力动作的画面不容许玩者仔细思考，为争取更多顾客，设计者会尽量增加画面上之暴力指数等的特性，使得接触者或处在此文化环境中，只有实时快速的反应，没有思考的机会，而在容易混淆的现实虚拟社会中，有可能将虚拟世界的一些价值观转移到现实社会中的。虽然大部分学生对游戏之情节不会认为是真的，但也有十分之一的学生 (**11.1%**) 认为它是真的，但是却有三分之一的学生在玩时将自己想象为剧中人物。角色扮演是一些游戏的吸引人之处，因为只有使自己成为剧情中之人物，才有可能战胜敌人。但若每日有一到三小时是扮演游戏中的某个角色，在下线之后，此角色之影像与动作是否存留在个人行为中，我相信对于少数人而言，这是有可能的。

一旦在角色扮演的过程中，杀死对手，获得胜利，这种快感非常明显的，也是会持久的。一半以上的学生都认为杀死对手是很快乐的，是具有正面的意义。那么，剧中人物的生死对玩者而言重要与否的问题，正与反的答案是相差不多的。一半以上（51.7%）的学生回答是认为其生死对他（她）们并不重要，但也有 48.3% 的学生采取否定的答案，也就是剧中人物的生死是重要的。这样的答案，我们可以由上面两题，一起看下来，可以解释说，若每天面对游戏角色之死亡，不管是自己扮演的角色或是被击败的角色，他们在每次重新玩一次时复生，自己也可以更换角色，那么，在这些复杂关系中，人物的生死或生命的价值在那里，可能容易使尚未深入生命探讨层面或人生认同的青少年混淆的。

第六点，学生以填写方式回答最常玩的游戏问题，由其答案显示，在众多游戏中，我们整理出有将近七十种游戏，几乎每位学生都至少熟悉二至三种游戏。在仔细翻阅各种游戏的类型与特色介绍之后，发现除了少数，约三、四个游戏是属于个人单机版，没有参杂暴力、攻击性质的个人游戏之外，其余全部涵盖着可以上线、角色扮演、攻击、打斗、掠夺等的情节的游戏。显示紧张刺激，具有情色元素，情理之外的各种活动，加上炫目的萤光幕图像，如「欲望城市」，似乎可以满足一些人对美丽、欲望，及不合情理的幻想，但却与现实社会差距甚大。有些游戏为了吸引更多消费者，设计许多以线上与线下互通的形式，如「天堂」、「仙境传说」或「世纪帝国」等，玩家除了在线上合作夺宝、交换及储蓄之外，甚至可以在线下交换或购买宝物，作为升级的条件。有位朋友就提到她曾陪同其子到市区之某地与网友交换宝物，这更容易混淆现实与虚拟社会。

在许多复杂、琳琅满目的游戏中，青少年若常常沈浸在这些虚拟、幻想世界，以及不合情理的思考方向，在与现实世界的混淆当中，建立个人的价值观将不是只靠父母、师长，甚至一些社会辅导人员。如生命的价值在人死亡之后一再复活的游戏文化之中，如何建立？是否影响青少年对生命的认知？需要进一步的研究，同时，也是教育者面对辅导及道德教育工作时的一些问题。

V、结论

计算机游戏对于青少年是否有影响，基本上无论是由正面的讨论或负面的研究，答案都是肯定的。换言之，在计算机科技发展极为快速，同时成为市场竞争的要项之一的时候，我们无法脱离计算机对我们的影响。然而在一些计算机游戏的研究主题的讨论中，作者似乎都已经有了结论，然后找一些支持其结论的研究或实证的证据，因此，我们看到的是两极化的研究结果。

但若是从教育学的角度来考虑，我们要思考的是教育是面对人们成长过程的一项工作。由儿童时期经过青少年到青年、成人，是一段学习的过程，经验与知识的增长，认同的建立，人生、世界观的形成，是延续不断的成长。从对自己、周遭环境、他人及世界的认识接收文化中传递的价值观，到确定自我、了解自我等等。青少年的阶段是人生中追求外在的肯定及内在的自我独立人格建立上的重要阶段，对于青少年的价值观最有影响的包括父母、教师及同侪，以及社会存在的普世价值。在计算机发达的现代，计算机科技不但进入人们的日常生活，计算机游戏更成为由儿童到成年人的一项重要休闲活动。在常常与计算机游戏接触的青少年生活中，游戏中所带有的各种观点或隐藏在其中的意识型态是否也成为影响青少年建立价值观的因素之一。本文即在探讨其中的关系，由上面的讨论，可以提出一些结论。

首先，计算机游戏的特性形成的一种科幻式的文化，有一大部分是来自设计者的思考，设计者的目的在于吸引顾客，以各种方式吸引玩家购买其所设计的产品。这样的虚拟世界价值观并非来自家庭、教师，甚至传统，而完全受制于游戏设计者。其次，计算机游戏的内容包含着拟人式的互动、攻击，充满声光刺激的画面，以及简单的虚拟社会法则，没有经过深

入反省，只循着一个「胜者为王，败者为寇」的丛林法则，没有现实世界人际之间的规范可言。再者，因为计算机游戏的「重设」机制，屏幕上呈现的是快速变化的生死交替，没有任何「人」的意义，「生死」可以等闲视之。

这种游戏文化占据青少年的部分时间，虽然现实与虚拟之间是有距离的，但在下线之后的短暂时间中，虚拟世界之一切仍会停滞在玩者的脑海中，停滞时间稍长，就有可能使玩者产生现实与虚拟的混淆。

在我们实证的调查方面，以都会区的两所国中学生作为样本，虽然不是随机抽样，但也有代表性。我们从样本的答案可以得到下面的结果：（1）家用计算机的普及与宽频网络的设施，使得学生不需涉足网咖打电动了。（2）在游戏型态上，除了极少数的意志性个人形式的游戏之外，大部分吸引青少年的是线上游戏，尤其是多人互动的游戏。（3）这些吸引青少年的线上游戏绝大部分是以谋略、攻击、打斗、及暴力的情节为主，有些又以夸张色情为故事主轴，更有以线上与线下的利益组织为附加价值，使得玩者似乎游走在虚拟与现实之间，以对组织的忠诚与合作来控制同侪的关系。（4）虽然大部分青少年玩游戏的地点是在家中，而且每天大约一到三小时，应该尚未到达沉迷的情况，但是，他（她）们的思考有多少会受到计算机游戏文化的影响，是许多教育者或家长担心的。

最后，自我发展理论中设定青少年时期是在建立个人的自主、自信及自我的阶段，因为与他人及同侪的接触增加，从顺从到自以为是的道义阶段，就很容易认同玩伴之间组织的忠诚法则，不加思考的加以肯定与遵从，也很容易接收游戏世界中的简单法则，如以利益为主的交际。另一方面，计算机游戏文化中呈现的生命价值及「人」的价值，都是未经反省的，同时也是与个人毫无关系的。那么，各种价值观在青少年的观念建构上相信会呈现较以前混淆的状态。

参考书目：

方紫薇 (2004)。「网络沉迷高危险群长期心里转变历程之研究 (II)」，国科会专题研究报告，NSC92-2413-H-009-002。

向阳公益基金会 (2001)。「网咖热哈哈、学子不回家、场所略复杂、行为易偏差」，e世代青少年网咖经验调查报告。<http://www.tosun.org.tw>

林希展和周倩 (2002 年 5 月 31 日)。「青少年网咖态度量表发展与使用之初探」，「2002 网络与社会研讨会」论文。新竹：清华大学。

林珊如 (2001)。「青少年网络使用者之去社会抑制行为及口语渲染之研究」，国科会专题研究计画报告，NSC90-2511-S009-006。

林鹤玲和郑芳芳 (2004 年 12 月 4-5 日)。「线上游戏合作行为与社会组织——以青少年玩家之血盟参与为例」，「2004 台湾社会学年会暨研讨会」论文。台北：台湾社会学学会。

柯文生 (2003)。「学童网咖沉迷与偏差行为之相关因素研究」。屏东：国立屏东师范学院心理辅导教育研究所硕士论文。

郭实渝 (2004)。「从中小学计算机教学实际状况探讨生态文化教育理念推行的可能性」，《新竹师院学报》，18: 1-21。

陈冠中 (2003)。「『天堂』游戏参与者之动机、沉迷与交易行为关系之研究」。嘉义：国立中正大学企业管

理研究所硕士论文。

陈淑惠 (2001)。『网络沉迷现象的心理需求与适应观点研究 (二): 网络沉迷学生之心理治疗研究』, 国科会专题研究计画报告, NSC90-2520-S-002-001。

黄德祥和李介至 (2003)。〈电玩沉迷对青少年敌意、社会关系与学业成就之影响〉,《中学教育学报》, 10。

Cooper, D. E. (1995). Technology: Liberation or enslavement? In R. Fellows (Ed), Philosophy and technology (pp. 7-18). Cambridge: Cambridge University Press.

Erikson, E. H. (1980). Identity and the life cycle. New York.: W. W. Norton and Company.

Fisher, C., Dwyer, D. C., & Yocam, K., (Eds.) (1996). Education and technology: Reflections on computing in classrooms. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Ihde, D. (1993). Philosophy of technology: An introduction. New York: Paragon House Press.

Loevinger, J. (1982). Ego development. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Rich, J. M., & DeVitis, J. L. (1985). Theories of moral development. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas Publisher.

Wolff, R. P. (2001).《哲学概论》, 黄藿等译。台北: 学富文化事业有限公司。

Young, K. S. (2001). Surfing not studying: Dealing with internet addiction on campus. Student Affairs Online, 2, 1

Young, K. S. (2005). Internet addiction: Evaluation and treatment. In http://www.studentbmh.com/back_issues/1099/editorials/351.html/

Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). The relationships between depression and Internet addiction. CyberPsychology and Behavior, 1, 1: 25-28.

Simulating Video Games and Sources of Value Concepts Construction in Adolescence

Guo Shiyu

Abstract:Based on answers provided by more than 120 13-16 years old junior high school students, a study on relationship between simulating video games and forming their value concepts is conducted. Some results will show that besides family, classmates, and some social gatherings, there is another source of value concepts – stories and implicit value behind some simulated video games which attract adolescent attention by violence, sexual and fighting programs.

Keywords: Video games, Adolescence, Value concepts, Value judgment

作者简介：郭实渝，台湾中央研究院欧美研究所

附表 问卷调查统计资料

题目	选项	人数	百分比 (%)
性别	男	58	48.3
	女	62	51.7
年龄	12-13 岁	26	21.6
	14-15 岁	83	69.2
	16-17 岁	11	9.1
玩计算机游戏的年龄从几岁开始	10 岁以下	64	53.3
	11-12 岁	38	31.7
	13-14 岁	10	8.3
	未填答	8	6.7
是否玩计算机游戏	是	105	87.5
	否	15	12.5
玩计算机游戏主要的场所	家中	111	92.5
	同学家	2	1.7
	网咖	2	1.7
	未填答	5	4.2
每天玩计算机游戏时间	0-1 小时	53	44.2
	2-3 小时	38	31.7
	4-5 小时	17	14.2
	6 小时以上	9	7.5
	未填答	3	2.5
每天上网玩网络游戏时间	0-1 小时	63	52.5
	2-3 小时	31	25.8
	4-5 小时	15	12.5

	6 小时以上	8	6.7
	未填答	3	2.5
是否因为玩计算机游戏而熬夜	是	30	25
	否	88	73.3
	未填答	2	1.7
是否将「打电动」作为唯一的休闲活动	是	20	16.7
	否	98	81.7
	未填答	2	1.7
是否因为电动游戏的成绩不佳而感到沮丧？	是	19	15.8
	否	99	82.5
	未填答	2	1.7
有人说电动打的好，就代表聪明，电动打的不好，就代表笨，您同不同意这样的说法？	同意	7	5.8
	不同意	112	93.3
	未填答	1	0.8
所玩的游戏中有没有以战争、打斗、具生死情节为主体的？	是	68	56.7
	否	48	40.0
	未填答	4	3.3
在玩上述游戏的剧情是否会让您觉得它是真的？	是	13	10.8
	否	104	86.7
	未填答	3	2.5
在玩上述游戏时，您是否曾将自己想象成为剧中人物之一？	是	39	32.5
	否	79	65.8
	未填答	2	1.7
是否认为在游戏中杀死对手、获得胜利很快乐？	是	69	57.5
	否	48	40.0
	未填答	3	2.5
是否认为在游戏中人物的生死对您不重要？	是	61	50.8
	否	57	47.5

	未填答	2	1.7
是否认为现实生活像在游戏世界一样？	是	7	5.8
	否	113	94.2
是否觉得游戏世界比您的世界要美好？	是	35	29.2
	否	85	70.8