

投稿類別：各類議題  
篇名：用客觀角度探討寶可夢

作者：  
王宇森。自強國中。七年七班  
林睿璿。自強國中。七年七班

指導老師：  
吳泓泰  
張逸真

## 壹、前言

### 一、研究動機

手機遊戲近幾年的崛起，漸漸取代了 Wii、PS 等桌上型遊戲和電腦的線上遊戲，變成遊戲市場的主流，主要因為智慧型手機的普及，以及它攜帶的便利性，遊戲內容推陳出新，且多為免費提供、操作容易，適合各個年齡層使用(維基百科，2013)，台灣這幾年流行的手機遊戲，從最早的貪食蛇，到前幾年的 Angry Birds、Candy Crush、跑酷遊戲，尤其業者更與 FB、Line 等通訊軟體結合，發揮了群體效應，朋友間互相邀請，使手機遊戲的推廣更為簡單。

但是這些遊戲的共同缺點是：一旦開始玩就盯著手機坐著不動。而精靈寶可夢的遊戲方式正好跟那些遊戲相反，所以在台灣開放後，才會造成一股熱潮，開發者漢克(John Hanke)提到：Pokemon GO 這個遊戲有幾個基本理念，第一鼓勵探索，第二出外運動，第三現實世界的社交(天下雜誌，2016)，有別於以往的手機遊戲，許多原本不出門的宅男宅女，為了想抓寶而出門，為了找尋哪些地方的怪比較多而到處探索，與開發者的理念不謀而合，但沒有想到的是，它同時造成了許多的社會亂象，讓人不禁好奇，想了解寶可夢到底是什麼？他的魅力到底在哪裡呢？

### 二、研究目的

- (一) 分析 Pokemon GO 的優缺點
- (二) 調查社會大眾對 Pokemon GO 的印象及想法
- (三) 觀察並了解 Pokemon GO 遊戲對個人及社會大眾的影響

### 三、研究方法

- (一) 上網搜尋關於精靈寶可夢 GO 的遊戲資料
- (二) 設計問卷調查社會大眾對精靈寶可夢 GO 的印象及想法
- (三) 統計並分析社會大眾對精靈寶可夢 GO 的觀感

## 貳、正文

### 一、認識寶可夢

#### (一)寶可夢的由來

神奇寶貝自 1996 起由「快樂快樂雜誌」別冊四月號開始連載，主角雷根為了完成神奇寶貝圖鑑而出外旅行，歷經了 20 幾年的歲月，陪伴了無數 7、8 年級生的童年時光，如今，更是越上了手機，來到現實，大家做著跟主角雷根一樣的事情，為了完成寶可夢圖鑑，而出外探索。

而且，現在的傳播科技逐漸普及，讓人與人之間的交流不再只是面

## 用客觀角度探討寶可夢

交，而遊戲的傳播也相當快速，使的許多遊戲商不需經過宣傳，就可以有知名度，例：寶可夢。寶可夢沒有任何的宣傳，就在一夜之間獲得空前成功！

2016 年的 7 月 6 日，寶可夢在紐西蘭和澳大利亞地區開放，7 月 7 日，在美國正式開放，開放當天，成為美國地區 APP STORE 下載量第一名，至今，已經吸引了超過一億玩家下載，而台灣是在 8 月 6 號開放，在台灣上市後也是掀起了一股熱潮。

### (二)寶可夢在台灣上市之後的影響

#### 1.對個人的影響(身體症狀 心理 成癮)

##### (1)身體症狀

在新北市有一名患有黃斑部病變的孕婦，因為寶可夢開放後不段的抓寶、不節制，因此造成了右眼暫時失明；另外，還有一位 40 歲的工程師，過去患有虹彩炎，但這 2 年來都未發病，因為他最近瘋狂的玩寶可夢，不節制，而造成虹彩炎復發。新北市聯合醫院眼科主治醫師表示，最近到診所就診的病患，比平常多了兩成。

##### (2)心理

在新北市有一名罹患重度憂鬱的電腦女工程師，因此多次萌生輕生的念頭，五年來不僅無法工作，還足不出戶，直到最近在朋友的鼓勵下加入了抓寶行列，因而與朋友出門，不但可以一同和朋友分享抓寶的喜悅，還願意敞開心房，與朋友一起談談心事，這對病患的病情，是很大的進步。

##### (3)成癮

傳統的電腦是放在定點，只能在家裡用，一開始用，就是坐在原點，所以才會有宅男宅女的出現，直到後來出現了智慧型手機，讓許多人用網路的習慣，變成邊走邊玩，造成了許多危險，到現在寶可夢的出現，讓更多人邊走邊玩，

奇美醫院睡眠中心的主任列出了玩寶可夢的七大症候群，1.喜歡聚集在公園，或者突然在路邊停車 2.戶外活動量增加 3.經常去敲別人的門/也經常撞到人 4.整天黏著手機、視力減退 5. 經常會對著手機傻笑 6.經常忽略危險 7. 因低頭而脖子痠痛(2016，聯合新聞網)

## 2.對社會大眾的影響(經濟 交通 親子關係)

### (1)經濟

寶可夢來台後，推動了一股換機熱潮，經濟部於 9/22 日公布我國 8 月的外銷訂單金額，創下歷年 8 月的次高紀錄。

### (2)交通

寶可夢來台後，僅僅經過了半個月，就開出了 7417 張罰單，是平常的十二倍之多，許多玩家為了抓稀有的寶，就群聚於許多觀光勝地。(如下圖)



這是北投公園的抓寶盛況，許多玩家為了抓「快龍」和「卡比獸」而群聚於北投公園，因而造成交通大阻塞，時代雜誌說：看到了世界末日的景象。

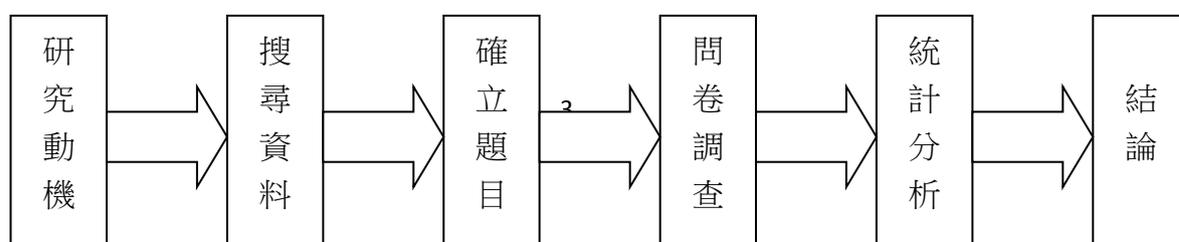
### (3)親子關係

寶可夢開放後，也造成了親子情感的一些影響，有一些家庭，原本晚上是聚在一起吃飯，但因為有家人出外抓寶，因此分散吃飯，對情感難免造成影響；也有人因為抓寶可夢而沒寫功課，而被家長責罵，對親人之間的情感造成極大的影響。

## (三)問卷調查結果分析

自 105 年 9 月 25 日至 105 年 9 月 30 日止，我們用網路問卷的方式，調查了 191 個社會大眾，對於寶可夢的看法，但是我們在 191 份問卷裡面只有發現了 1 張無效問卷，這讓我們非常的驚訝！

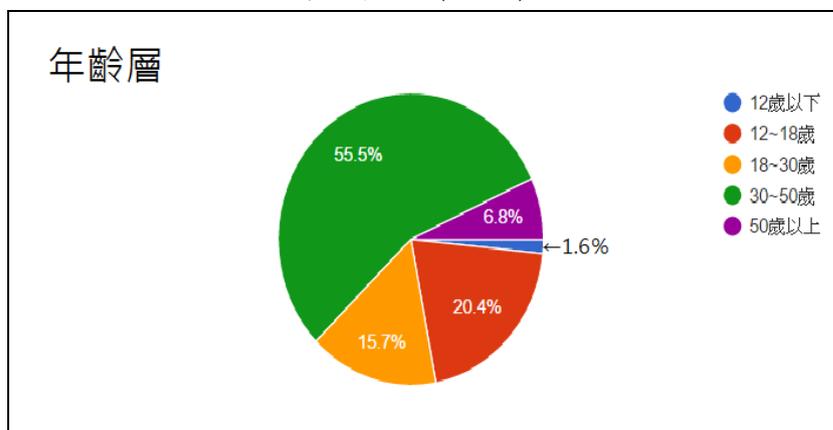
流程：



## 用客觀角度探討寶可夢

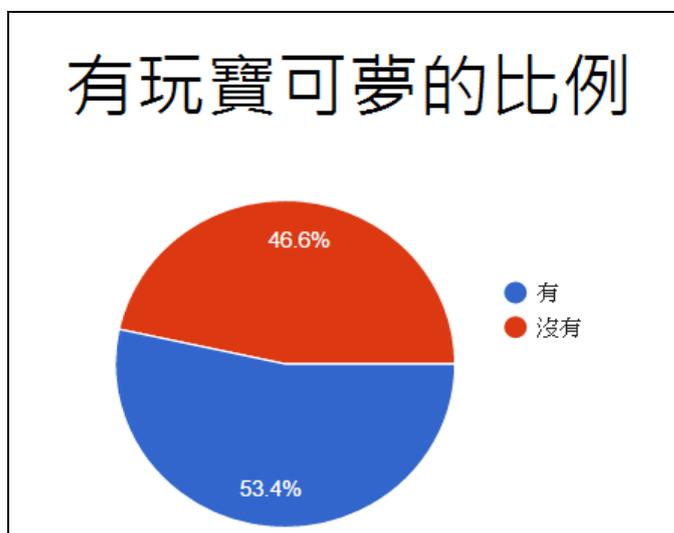
以下是我們得知的結果與相關分析：

問題一，請問您的年齡是？(圖一)



由這張圖我們可以發現大部分填問卷的人都是上班族(30~50歲)，五十歲以上的人與十二歲以下的人比較少填問卷，這導致可能資料的分析結果無法套用到大眾身上。

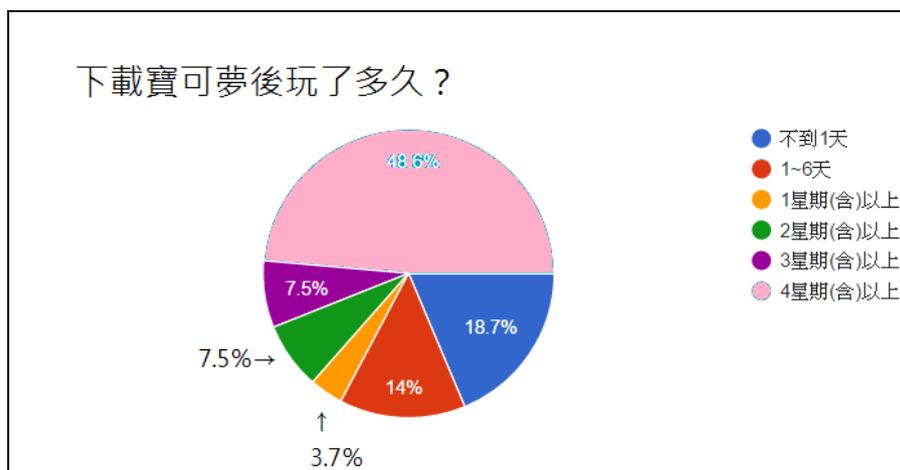
問題二：請問您有玩過寶可夢嗎(若沒有則跳到問題九)(圖二)



在這張圖內我們可以發現社會大眾有玩、沒玩的比例差的不多，結果出乎我們的意料之外，因為我們以為，有玩過寶可夢的比例應該非常高，因為網路的資訊傳遞迅速，所以許多人聽到寶可夢開放後，可能就會下載來玩，結果，有將近一半的人竟然沒玩過，這讓我們十分驚訝。

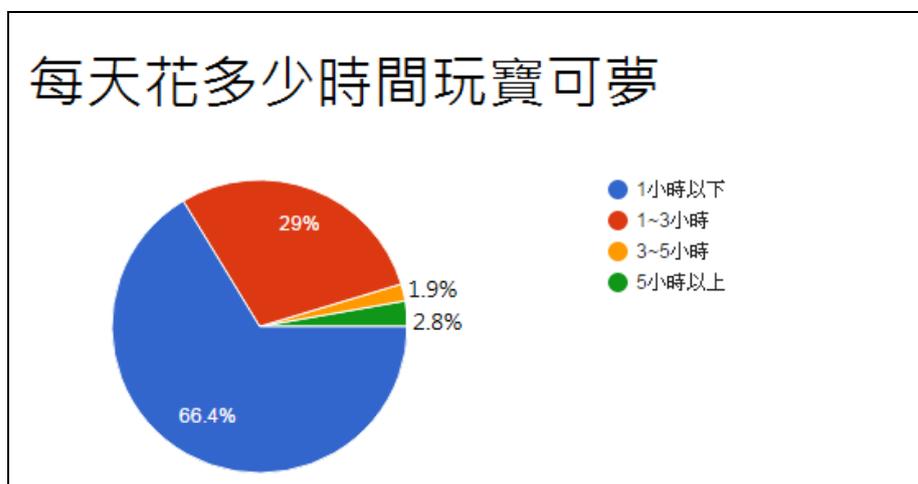
## 用客觀角度探討寶可夢

問題三：請問您下載寶可夢後，大約玩了多久？(圖三)



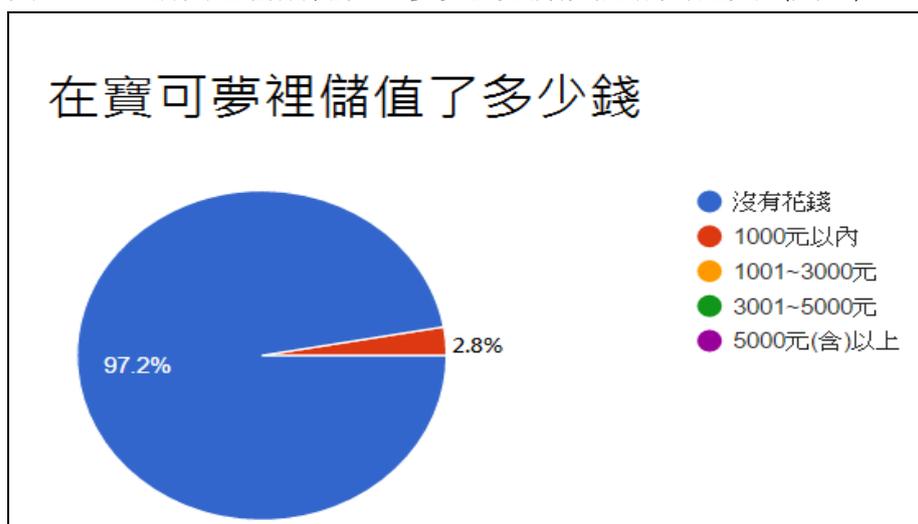
結果顯示出，或許寶可夢很耐玩；或許是寶可夢的遊戲規則、玩法，非常吸引人一玩再玩。才会有如此的結果。

問題四：請問您平均每天花了多少時間來玩寶可夢？(圖四)



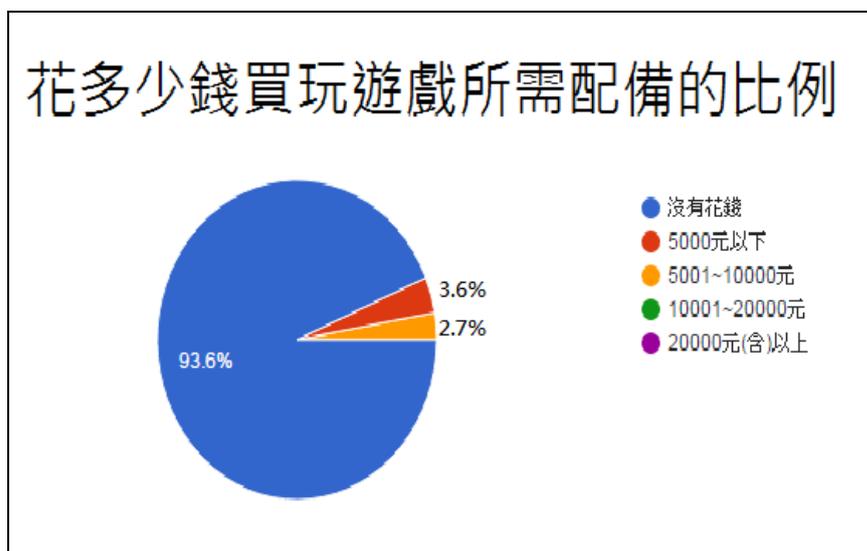
這結果也出乎我們意料之外，因為，我們以為，可能很多人會每天沉迷於寶可夢、無法自拔，但是，大多數的玩家，每天平均只玩一小時以下，這可能與問卷調查的年齡層有關，因為回答問卷的民眾，大多數都是上班族的年齡(30~50歲)可能下班或放假時，出去玩一下，才會造成如此結果。

問題五：請問您目前儲值了多少錢去購買遊戲的道具?(圖五)



這結果也是令我們驚訝的，我們以為，許多玩家，會用儲值的方式，將自己的等級或角色能力大幅提升，也俗稱「台幣戰士」。這種方法，雖然能讓角色能力變強，但必須花費非常多的金錢，但依目前的結果，我們發現只有少部分的玩家花少量的金錢(1000 元以內)來購買遊戲幣。

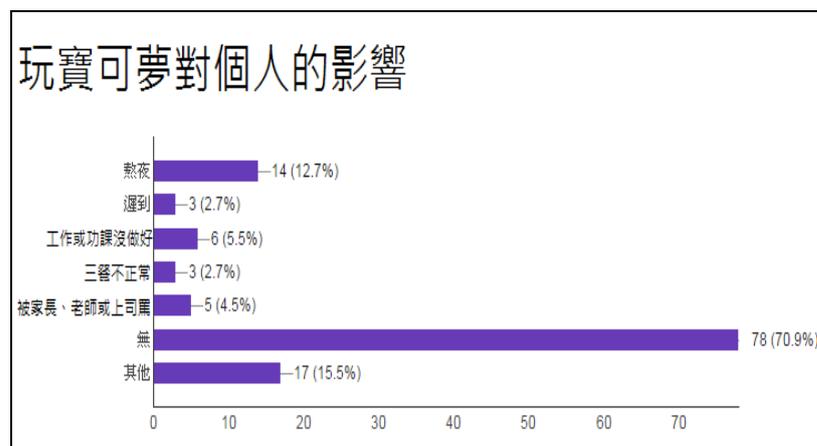
問題六：請問您目前花了多少錢去購買遊戲的相關配備(例如：手機、行動電源)?(圖六)



這個結果並不出我們所料，因為大多數的玩家，都擁有智慧型手機，如果充飽電，沒有玩超過三個小時，基本上是不需要行動電源的。

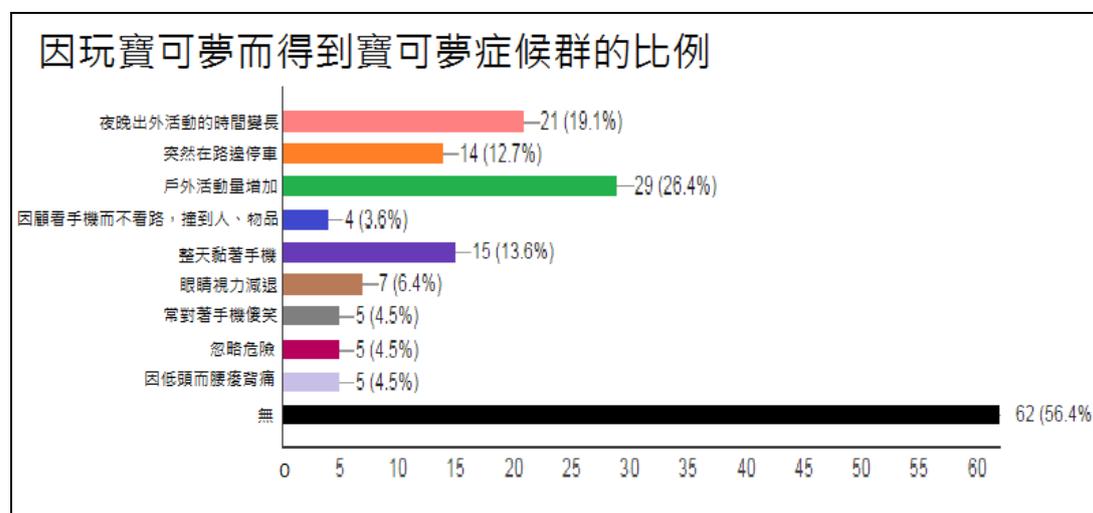
## 用客觀角度探討寶可夢

問題七：請問您覺得寶可夢對您的生活有什麼影響(可複選)?(圖七)



結果並不出我們的意料之外，因為有了前面的經驗，大部分的玩家每天都不會玩超過一小時，自然不會有以上的這些影響。

問題八：許多人已出現寶可夢症候群，請問，您是否有下列之情形?(可複選)(圖八)



此結果也不出我們的意料之外，因為，每天並不會用超過一個小時的時間來玩寶可夢，可以知道大部分的玩家都懂的自制，因此，上述這些問題，除了「夜晚出外活動的時間變長」和「戶外活動量增加」，都比較不會發生。

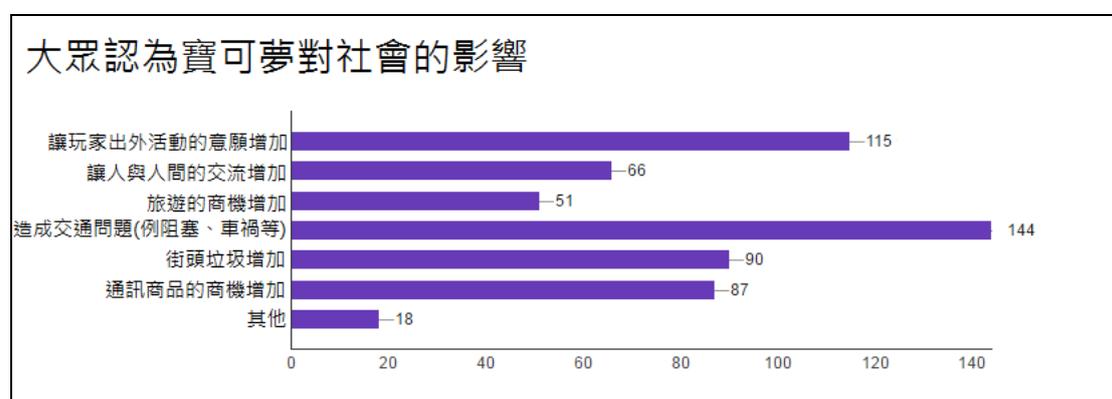
「夜晚出外活動的時間變長」和「戶外活動量增加」占的比例僅次於「無」高的原因可能是因為，由於填答的年齡層大多數為上班族的年

## 用客觀角度探討寶可夢

齡層(30~50 歲)，所以大部分的狀況來自於 30~50 歲年齡層，因此需以此年齡層為主。可能玩家會拿平常在家休息的時間，出外抓寶可夢，而大部分上班族是早上上班，晚上下班，因此休息時間出外抓寶，也是有可能的。

而「無」的比例占過半的原因是因為，許多玩家可能平常就有白天或晚上會外出活動的習慣，因此，有些玩家可能拿平常外出活動時間來玩寶可夢，因此較無影響。

問題九：請問您認為寶可夢這個遊戲對社會大眾的影響有什麼：(可複選)(圖九)



此結果出乎了我的意料之外，因為，大部分的民眾對寶可夢的觀感是負評的，這可能是一部分的玩家，在玩遊戲時，影響到周邊的人，因此，讓許多的民眾，對於寶可夢的玩家感到反感，所以產生了負面的評價。

### 參、結論

到底是玩家玩遊戲?還是玩家被遊戲玩呢?Pokemon GO 有別於以往的遊戲，一旦開始玩，就坐在原點不動，有些人太過沉迷於遊戲，就會有許多宅男宅女的出現，直到後來發明了智慧型手機，替代了許多電腦的功能，且攜帶方便，讓街頭上隨處可見，邊走邊用手機的民眾，而寶可夢這個遊戲，更是放大了這個問題，在問卷調查中，有人提到「熱點附近居民生活品質變差」、「這只是一個無聊的遊戲」更有人提到說「造成交通混亂、害人不淺」、「能抒發情緒，但對於自我情緒控制不佳的玩家容易喪志」，但也有玩家指出：「原本生活沒有甚麼朋友，但遊戲推出後在外面玩了數天便認識了 25 個新朋友」(維基百科，2016)也有外國專家指出：「玩寶可夢能治憂鬱」台灣有一名罹患胃癌的患者，在寶可夢推出後，隨及出外抓寶可夢健身，並完成了台灣地區的寶可夢圖鑑。

## 用客觀角度探討寶可夢

就以上的論點來看，有人對這個遊戲的觀感是負面的，也有人對寶可夢這個遊戲的觀感是正面的，這可能與人生的經驗有關，有些人可能沒玩過，所以，可能只看到寶可夢的缺點，但他們可能沒有真正的去了解這個遊戲，所以才會有這樣的偏見。

這個遊戲對社會影響的好壞，取決於玩家有沒有自制力，到底是玩家玩遊戲？還是玩家被遊戲玩呢？這都是玩家選擇的；這對社會的影響是正面？是負面？也是取決於玩家的自制力，希望各位玩家做正確的選擇，才可以減少玩家對社會的負面影響，增加對社會的正面影響！

### 肆、引註資料

- 1、蘋果即時報(2016)·玩寶可夢缺公德心？北投公園清出百公斤垃圾·2016年9月取自  
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160821/933171/>
- 2、蘋果即時報(2016)·全台瘋寶可夢！半月開罰7417件暴增12倍·2016年9月取自  
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160824/935071>
- 3、蘋果即時報(2016)·瘋抓寶重度憂鬱女走出戶外-情傷封閉5年意外釋負能量醫訝異·2016年9月取自  
<http://www.appledaily.com.tw/appledaily/article/headline/20160829/37363708/%E7%98%8B%E6%8A%93%E5%AF%B6%E9%87%8D%E5%BA%A6%E6%86%82%E9%AC%B1%E5%A5%B3%E8%B5%B0%E5%87%BA%E6%88%B6%E5%A4%96>
- 4、今周刊(2016)·精靈寶可夢 GO 的幕後推手，竟然是3個中年大叔？2016年9月取自  
<https://buzzorange.com/techorange/2016/07/21/pokemon-go-otaku-go/>
- 5、天下雜誌(2016)·精靈寶可夢 GO 開發者漢克：寶可夢給了大家花時間在一起的理由·2016年9月取自  
<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5077885>
- 6、維基百科(2016)·精靈寶可夢 GO·2016年10月取自  
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B2%BE%E9%9D%88%E5%AF%B6%E5%8F%AF%E5%A4%A2GO>