

探討電子遊戲之發展歷史及

20236 溫士寬

其對於社會的影響

指導老師:陳玉雯老師

研究動機

身為現代小孩，玩電玩已成為我們日常生活的一部分，現在有很多品牌、種類的電玩，讓許多孩童沈迷其中，但除了壞處電玩是否也給孩童什麼益處？所以我想探討電玩歷史及其對社會影響。

研究方法

修習育網學習平台之課程《FM-電子遊戲與社會》，記錄其重點，以及閱讀期刊，整理前述資料，製作成海報發表。

研究成果

一、電子遊戲歷史：

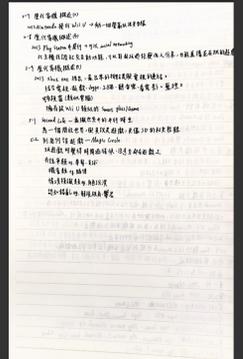
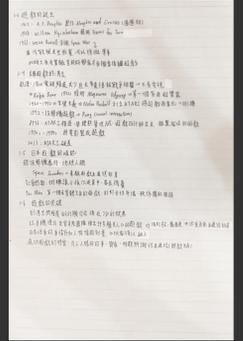
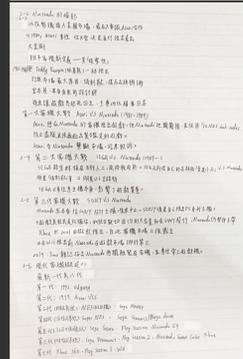
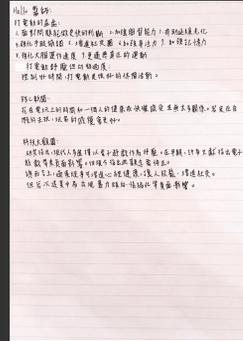
遊戲的誕生可追溯1952年，在電腦開發出了第一個遊戲，後來因冷戰與太空競賽，遊戲被拿來模擬軍事。直到1960年代，美國人創立Atari公司將遊戲商業化，從此，電子遊戲逐漸發展，從街機到第一台家機Odysse，再到8位元的紅白機，16位元的超級任天堂，32/64位元的PS、N64，128位元的PS2、NGC、Xbox，你我熟知的Wii、PS3、Xbox 360，直到現在的Wii U、Switch、PS5、Xbox one。

二、電子遊戲對社會的影響：

任何東西都有利與弊，電子遊戲亦同。其利有：加強學習能力、強化手眼協調、提高幸福感等。弊則有：可能出現暴力傾向、不易專心、情緒化等現象。

雖然玩遊戲有上述利益，但若過度遊玩，可能沈迷其中，甚至引發心理疾病、社會事件，因此學會如何適當掌握遊戲時間，是我們要學習的課題。

學習筆記



PRESS BUTTON TO START

心得省思

一、心得：

經由這次課程，我認識了電子遊戲的歷史，了解了遊戲是為何被發明出來，是怎麼發展到現在的規模，我受益良多。

二、學習到的事：

除了歷史以外，也在課程以及閱讀期刊的過程中，認識到電子遊戲帶來的影響，如可能影響孩童的專注力、出現暴力傾向、易與人發生衝突等，但也有正面的影響，像適度遊戲可以穩定情緒、擴展社交、創造競爭性從而獲得成就感等。

三、未來展望：

大人常說遊戲只會帶來負面影響，然透過此次學習，讓我重新認識了遊戲。隨著電子遊戲越來越普及，許多人仍抱持著不好的印象看待遊戲，期望透過此成果發表，將正確的觀念傳達給大眾。



研究流程



參考資料

- 育網學習平台課程：《FM-電子遊戲與社會》
- 科技大觀園：<https://reurl.cc/rLAXEy>
- BBC新聞：<https://reurl.cc/klgdoB>
- Hello醫生：<https://reurl.cc/gZ17n7>