

## 摘要

電玩產業發達，人們對電玩遊戲的依賴性越來越高。有研究顯示，電玩會影響玩家的思想與行為，並進一步影響玩家駕駛行為與風險知覺。經過統計，交通事故是造成年輕人死亡的主要原因，而交通事故的發生大多與危險駕駛行為有關。因此，本研究利用電玩實驗和駕駛模擬實驗探討不同類型電玩對玩家駕駛行為與風險知覺的影響差異，並使用巴斯佩里侵略性量表(Buss-Perry Aggression Questionnaire；BPAQ)和杜拉危險駕駛指數量表(The Dula Dangerous Driving Index, DDDI)對玩家進行評估。本實驗為 3(電玩遊戲類型，其他遊戲族群 vs. 暴力遊戲族群 vs. 賽車遊戲族群) x 2(道路複雜度，高負荷 vs. 低負荷)混合因子實驗設計。觀察電玩遊戲種類是否影響玩家，並且對駕駛績效產生影響，並進一步探討道路複雜度與電玩影響的相關性。

研究結果顯示不同遊戲族群會顯著影響行為特質與駕駛行為，其中暴力遊戲族群會有最高的侵略特質，較容易受到玩遊戲的短期影響，其也有最大的加速駕駛反應；賽車遊戲族群則有最高的行駛速度。除了速度的變化量與注意力之外，在高負荷環境的駕駛行為反應皆大於低負荷環境。未來對於玩電玩遊戲造成的激進駕駛行為，應該在道路上或車內資訊系統給予立即性的回饋，以提醒駕駛恢復安全駕駛，進而減少事故發生。

關鍵字：暴力電玩、賽車電玩、風險知覺、巴斯佩里侵略性量表、杜拉危險駕駛指數量表、駕駛行為