



4

國王遊戲 越玩越不能做自己

【指導】考試院·黃富源委員

【撰稿】桃園縣立南崁國中·羅珮勻老師





國王遊戲 ~ 越玩越不能做自己

■指導：考試院·黃富源委員
■撰稿：桃園縣立南崁國中·羅珮勻老師



壹 目標宗旨

這是國小高年級學生與國中生常見的一種遊戲，名稱是「國王遊戲」、「國王說」、「真心話」、「大冒險」等等。遊戲方式大同小異，參與者用自己的一套猜拳規則或是抽紙牌的方式來決勝負，贏的人當「國王」，可以命令群體中特定的某人做任何事。如果是在下課的校園裡玩，「處罰」通常是，做一些醜陋可笑的動作、去抱或親或摸班上的某人、去對班上人緣不佳的人說「我愛你」、去對某位老師說一些話等等。如果是在放學後玩，「處罰」的項目就更「多元」了，喝酒、抽菸、騷擾路人、破壞公物、甚至猥褻與性侵，最後還上了社會新聞版面。

成人社會裡也有許多愛好者，如果你在 YouTube 網站，以「國王遊戲」搜尋，會看到許多人把玩國王遊戲時，各種精彩的處罰方式拍成影片放上去；如果以「國王遊戲」在 Google 搜尋，你會看到許多人在分享玩國王遊戲的經驗，討論處罰方式可以如何更精彩刺激。看看這些所謂的「處罰方式」，除了讓對方出醜以外，大部分都是和「性」有關，不斷挑戰人與人之間的身體界限，藉著「遊戲」之名，讓某些人得以逞其私慾，行騷擾之實。

在遊戲進行時，參與者擔心自己「不上道」，擔心自己不服從的話可能會被排擠，此外，心理想著等自己當國王時便可以「報仇」，所以面對令自己不舒服的「處罰項目」，很難及時說不，再加上如果參與遊戲的成員在其中慫恿鼓譟，遊戲就會變質，造成傷害甚至觸犯法律。

希望能經由本影片，讓老師與學生都能注意到「國王遊戲」背後隱藏的危機，這個遊戲的規則看起來很簡單，但是卻精巧的符合了心理學上諸多令人不知不覺墜入「邪惡」的陷阱與機制，絕對不是青少年之間的「惡作劇」！藉此和學生討論，遊戲應該是讓參與者都能愉悅，而非把愉悅建立在別人的痛苦之上；「刺激」並不是讓遊戲衝破道德的禁忌；哪些行為已經觸及霸凌、性騷擾、性侵的界線；如何在遊戲開始之前建立一個可以喊停的

規則；出現可能造成傷害的「處罰」時，該如何說不？更重要的是，帶領學生思辨一個很重要的主題：可以藉由「遊戲」之名，讓不尊重別人甚至是違法的行為合理化嗎？我該如何拒絕這類的「誘惑」呢？

貳 影片劇情概要

【故事概要】

活潑的阿華從學長姐那裡學會玩「國王遊戲」，很開心的在學校下課時間，拉著好朋友與班上同學一起玩，因為是剛開始學會玩而且還是在學校，所以大家設定的處罰方式，比較多是讓人出醜之類的，幾次下來，大家越玩越欲罷不能，於是相約放學後到外面的飲料店繼續玩。



阿華和男友李強、同學小莉、大涵一起來到了飲料店，遇到三年級的辣姐酷哥情侶檔，眾人興致高昂得玩起來，一開始的處罰方式還在大家可以接受的範圍，然而在酷哥辣姐的操弄下，讓人很不舒服的處罰方式開始出現。小莉、阿華不願再玩下去，起身想離開，眾人以「不上道、輸不起」的理由希望她們留下，阿華留下了，小莉選擇離開。

小莉離開後，大家還以遊戲的處罰為名喝起酒來，於是，遊戲越來越失控，就在大涵以「國王」的身分命令李強摸辣姐的屁股時，盛怒的酷哥揮拳揍向李強，眾人打成一團，店員急忙報警……。

【人物介紹】

1. 李強：高職一年級生，綽號阿強，個頭不高但性格好強，阿華的男友
2. 阿華：高職一年級生，阿強的女朋友
3. 小莉：高職一年級生，阿華的死黨，暗戀阿強
4. 大涵：高職一年級生，阿華的國中同學，暗戀小莉

5. 酷哥：高職三年級生，與辣姊交往，敢玩且愛玩，時常帶著學弟妹到處遊玩，認識阿華與阿強
6. 辣姐：高職三年級生，酷哥的女友，認識阿華與阿強
7. 店員：男性，二十五歲

參 建議討論題綱及討論方式

第一部分：先以旁觀者的角度，針對影片中角色遇到的情境，提出自己的想法

- 一、看到影片中的李強把飲料倒在阿華頭上，你有什麼看法？你覺得阿華看起來開心嗎？如果你是阿華你會怎麼做？
- 二、影片中的李強讓好友大涵可以去親小莉，你的看法是什麼？當小莉被親的時候，看起來心情如何？如果你是大涵、小莉、李強、阿華、酷哥、辣姐，你會怎麼做？
- 三、如果你是影片中被拍屁股的店員，你會怎麼反應？
- 四、阿華和小莉為什麼想離開？為什麼阿華選擇留下來？
- 五、小莉離開的代價是什麼？損失什麼？得到什麼？小莉是「輸不起」嗎？
- 六、劇中人物為什麼會被記過？合理嗎？
- 七、如果發生在我們班上，結果會是什麼？參與遊戲的人要面對什麼後果？

第二部分：談談自己的經驗，分析自己在遊戲中擔任國王、輸家以及旁觀者的心境

- 一、你有玩過國王遊戲嗎？如果有玩過，談談你玩過的經驗。為什麼想玩國王遊戲？這個遊戲好玩的地方是什麼？
- 二、是在哪一個場合玩國王遊戲？在不同的場合玩有不一樣嗎？
- 三、你跟誰玩過國王遊戲？和不同的人玩有不一樣嗎？
- 四、你玩國王遊戲時，大家會事先說好如果不想遵守國王指令的替代選擇嗎？如果有，是什麼樣的選擇？為什麼這個選擇是大家認為可以接受的？如果沒有替代選擇，原因是什麼？
- 五、身為「國王」時的心情如何？你通常會提出的處罰方式是什麼？你在提出處罰方式之前，你知道這些舉動帶給人的感受是什麼嗎？

六、身為「輸家」被處罰時的心情是什麼？最讓你不能接受的處罰是什麼？遇到令自己難受的處罰指令時，你的處理方法是？

七、你曾經因為不想玩而中途離開國王遊戲嗎？有遇到困難嗎？

八、在旁邊看著「處罰」在發生的時候，你的心情是什麼？你曾經採取的舉動是什麼？（起鬨、冷眼旁觀、阻止、幫忙討價還價、協助）

九、你喜歡或是不喜歡國王遊戲的理由是什麼？

十、你是否曾經並沒有參加遊戲，卻被玩國王遊戲的人騷擾？通常是哪一些騷擾？你被騷擾時的心情和反應是什麼？如果再度遇到，你可能會採取什麼的行動？



第三部分：討論「界線」以及越線的後果與代價，釐清迷思

一、有哪些「處罰」方式讓你印象深刻？哪些「處罰」往往會造成有人翻臉？

二、如果國王說要某人去跳樓或是偷東西，怎麼辦？

三、國王的指令哪些是可以接受的哪些是不能接受的？你的判斷標準是什麼？

四、國王要你去摸或者被摸胸部，你會服從嗎？在沒有玩遊戲的時候，你會允許自己被摸或是摸別人的胸部嗎？為什麼？

五、如果在某次遊戲中，你和某個朋友按照國王的指令而有了親密的接觸，請問之後，你和那位朋友見面相處時，會有什麼感覺呢？為什麼？

六、在國王遊戲裡，每個人都是自願參加的，國王說要某甲去摸某乙的胸部，某乙因為遵守遊戲規則而被摸胸部，這樣算性騷擾嗎？這樣做有什麼問題嗎？

七、國王遊戲裡，每個人都有當國王「整」人的機會，也有被整的機會，所以很「公平」，你如何看待這樣的說法？

八、你的朋友裡面，哪些人喜歡玩國王遊戲？哪些人不喜歡玩國王遊戲？

九、還有哪些遊戲也很刺激好玩呢？大家都覺得「好玩」的遊戲，也會讓人越玩感情越好的遊戲，通常具備哪些特質？

十、教師可引用因為玩國王遊戲玩出大問題的新聞事件，再來引導學生檢視其中的問題。

肆 引導重點及疑問處理

一、國王遊戲的背景資料

國王遊戲也有另外一種稱呼，叫做「國王說」。玩法大致如下，事先準備一些紙條，寫上不同的號碼，某一個號碼代表「國王」，也可以使用撲克牌，通常以老 K 代表國王，參與者輪流抽牌，抽中的號碼就是自己的「代號」，抽到「國王」的人可以指定某個號碼的人完成國王的命令，完成國王的命令後，再重新抽牌，產生新的國王；有些玩法更簡單，一群人猜拳，最贏的就是國王，可以直接命令某些人做某些事。有些人在玩國王遊戲時，會先講好，如果不想服從國王的命令時，可以選擇的替代方案，通常是大家都能接受的，像是青蛙跳之類的。有些人認為如果輸家都不願遵從國王的指令，這樣玩起來就沒意思了。所以並不想訂定此規則。

還有一種類似的遊戲，稱為「真心話」、「真心話大冒險」，玩法大概是先猜拳或玩撲克牌決定輸贏，贏的人則問輸者要選真心話或大冒險？輸者若選真心話，必須誠實回答贏的人所提問的任何問題，如「心中所暗戀的對象是誰」；輸者若選大冒險，贏的人可以下指令，輸者必須服從，指令像是「學狗在地上爬一圈」。

藉由許多的視聽媒體，我們常常可以見到國王遊戲的影子，像是某些綜藝節目以此遊戲當做節目內容，創造出各種整來賓的手法；透過電影、戲劇節目、談話節目，讓觀眾知道，這是酒店裡助興的刺激遊戲（事實上也是）。對許多人來說，這是一個簡單又刺激的好玩遊戲，所以成年的上班族，會在下班後的聚會裡，玩國王遊戲，甚至把比較特殊的處罰方式拍攝下來，放上網和大家討論分享；高中生與大學生，把國王遊戲當做炒熱氣氛的



「團康」活動；某些給老師參考用的教案，教育學程學生設計的教學活動裡，建議可把國王遊戲當做「引起動機」……所以中學以下的校園裡，當然隨處可見學生在玩國王遊戲。

甚至偶像歌手羅志祥有一首歌就叫做「國王遊戲」，歌詞如下（嚴云農作詞）：

對不起／你已掉進了陷阱／黑白配／會怎樣不一定／一啟動國王的遊戲／機會或命運
／都很刺激／愛不愛／別猜拳決定／動了心／就別作弊／能征服你是種榮幸／也或許是我的
幸運／野蠻任性都可以／輕聲細語地叫我 King／國王馬上被你命令

國王遊戲冠軍／獎品就是你的心／國王有讓你 Happy 的權力／讓這命令不不不要停／
國王遊戲／所有規則都由我來定／輸贏我都愛你／就讓這遊戲再再再繼續／沙豬不是我的
名／別想太多像神經病／就算有大男人主義／拼了命的寵壞你

問問參與這個遊戲的人，往往可以得到以下的說法：這只是一個「遊戲」，只要不要
太過分就好，更何況，都是自己「自願」參加的！願賭服輸！你會被別人「整」，但是你
也有機會可以「整」別人，這很「公平」啊！

這真的只是一個無傷大雅又「公平」的「遊戲」嗎？先讓我們來看看，近年來幾起因
國王遊戲所導致的社會案件：

◎ 2011 年 10 月 26 日

苗栗縣一所國中到南投縣畢業旅行時，有三男二女學生在住宿飯店房間玩「真心話
大冒險」遊戲玩過頭，其中一名輸拳女生被要求解開一顆上衣鈕釦，女生不肯，其
他四人就將她強壓地上解釦子，三男生疑趁機襲胸。被害女生返家後向家人哭訴，
家長憤而提告。

◎ 2010 年 4 月 29 日

桃園縣未滿 14 歲少女躑家投靠男網友李文議（22 歲），玩「國王遊戲」遭李等 5
人輪暴，3 成年嫌犯被重判 12 年至 15 年徒刑。

◎ 2010 年 3 月 6 日

臺北市黃姓、蔡姓宅男約女網友到賓館玩真心話大冒險遊戲，人玩到脫光衣服後，
黃男趁機性侵女網友被訴。

◎ 2009 年 5 月 7 日

臺北縣國中生玩國王遊戲，男生逼女友幫同學口交，並用手机錄下過程向媒體兜
售，被依強制性交罪嫌送辦。

◎ 2008 年 5 月 22 日

臺北縣女子為討好男友，設計已婚女同事玩國王遊戲，供男友性侵，2 人依妨害性自主罪送辦。

◎ 2007 年 4 月 26 日

新竹 2 名國中少女和 5 名高中男生開轟趴玩國王遊戲，最後變成 7P 雜交，5 男生全依妨害性自主罪送辦。

◎ 2004 年 12 月 04 日

臺北市男子林子傑、蘇錫秀先後約 13 名少女網友外出，藉玩國王遊戲輪暴少女，2 嫌都被重判 20 年徒刑。

◎ 2004 年 9 月 22 日

臺北市華岡藝校戲劇科十五名學生本月初在校外玩「國王遊戲」，因穿學校制服出現「同性舌吻、吸手指、舔腳毛」等動作，遭校方以破壞校譽為由，將五名學生輔導轉學至北縣莊敬高中，另一名學生不接受轉學視同退學。

資料來源：《蘋果》資料室

再讓我們來看看，國王遊戲的各種處罰類型吧！以下資料有些來自網路社群裡的討論，有些來自學生真實的陳述，有些來自學生部落格上的分享紀實。

◎ 第一類：噁心的、出醜的動作

1. 用腳趾夾冰塊、食物餵輸的人吃。
2. 聞或舔某人的腋下、肚臍、腳趾、屁股。
3. 當場喝下眾人隨意亂添加的「特調飲料」、「特製食物」。
4. 挖鼻屎、吃自己的鼻屎、舔別人的鼻孔。
5. 在別人臉上或身上亂畫
6. 舔玻璃、門把；在公共場所大聲喊叫、唱歌、跳舞；擺出奇怪的或是高難度的動作。
7. 模仿動物、卡通人物的動作。
8. 明知某人的忌諱或喜惡，卻要他去做某些事，像是要怕狗的人去摸狗、不敢抽菸喝酒的人抽菸喝酒、要基督徒去拿香拜拜。

◎ 第二類：針對不是遊戲參與者的騷擾

1. 去拍路人或是班上不受歡迎的同學的屁股，或是對他喊「我愛你」。
2. 去對老師大喊「我愛你」或是做鬼臉。
3. 破壞公物，像是亂塗鴉、打破停在路邊的車子的車窗、刮車子、玩火等等。
4. 亂打 113、110、119 等電話；亂按門鈴；隨便撥一個電話號碼，還要和接電話的陌生人聊天。
5. 騷擾店員，像是去跟店員要電話號碼、去跟麥當勞店員點肯德雞套餐、去跟店員說飲料或餐點裡面有蟑螂。

◎ 第三類：充滿性意味的舉動

1. 要男生進廁所脫下內褲，出來戴在頭上繞場一圈；要女生進廁所脫內衣，拿出來秀給大家看，並大聲報出尺寸。
2. 拔自己或別人的陰毛、腋毛給大家欣賞。
3. 用屁股或胸部打別人的臉 10 下。
4. 把奶油塗在身上，叫另外一個人去舔掉，通常會要求塗在胸部、屁股、腳趾、嘴唇。
5. 命令異性或同性互相擁抱、親吻、舌吻、吸吮身體的特定部位、種草莓、脫衣服。
6. 男生當「鋼管」，女生去跳鋼管舞，還要維持數秒的時間。
7. 男生站著，女生躺在男生雙腿之間作仰臥起坐；女生躺著，男生在女生身體上方做伏地挺身。
8. 要求女生讓男生勃起；要求男生當眾自慰。
9. 模仿 A 片、SM、人與動物性交的動作。
10. 做出貶抑同性戀的動作，像是男男之間用生殖器官去碰觸屁股。

尤其是這些充滿性意味的處罰，以下的幾種操作就會讓遊戲更增溫了：國王故意命令兩個彼此不太對盤的人去完成親密動作；國王讓自己的好友去親吻好友暗戀的對象，這叫做「福利」，那麼等到這位好友如果抽到國王時，自己就可以「享受」好友的「報恩」；國王讓還處於曖昧關係的兩人去做親密動作；國王明知甲乙兩人是情侶關係，卻指定其中一人和別人做出親密動作。

通常有男有女，國王遊戲才會更加好玩。如果參與者裡面有比較多「正妹」，遊戲很容易往挑戰情慾界限的方向前進；如果沒有太多「正妹」，遊戲就會變成整人大會。

這些充滿「創意」的處罰，當然越是百無禁忌就越好玩刺激，然而這些舉動可以因為包裝在「遊戲規則」裡就合理化的去進行嗎？

二、從金巴多的觀點來談國王遊戲裡的邪惡陷阱

美國社會心裡學家金巴多教授（Philip G. Zimbardo），在 1971 年主導了「史丹福監獄實驗」，從史丹福監獄實驗到伊拉克監獄虐囚案，深入剖析人們為何會對他人做出難以置信的事、為什麼人們會順從那些不合理的指令的心理機轉。他對「情境力量」和「團體動力」是如何把平凡的男女變成殘忍的魔鬼的過程，提出了精闢的分析與看法。他從史丹利·米爾格蘭（Stanley Milgram）的服從實驗中選錄出數種方法，稱之為「邪惡陷阱」，指出哪些是導引許多普通人做出明顯傷害他人行為的手法。金巴多教授認為，要改變或避免不恰當的個體或團體行為，就必須了解它們帶入了什麼力量、優點和弱點到情境之中。接著我們必須更清楚地辨識出，情境力量在特定行為底下運作的複雜全貌。修正這些情境力量或者學習避免它們，都能大大影響與減少不當的個體行為，效果遠大於只是在情境中針對個人的錯誤糾舉。

一群朋友進行國王遊戲，為何會玩出事情？為何參與者願意遵從國王的命令？為了避免遊戲失控，並不能只靠著制止國王不要提出不合理的命令，我們必須先來了解這個看似簡單的遊戲，背後所隱藏的「邪惡」本質。我在此引用金巴多教授的說法來分析國王遊戲裡的「邪惡陷阱」。

（一）預先以書面或口頭方式約定執行契約性的義務，創造出一種擬法律的情境，藉以控制個人行為。

國王遊戲的參與者是自願的、公開的同意接受遊戲，所以條件就是必須遵守遊戲規則。

（二）讓人扮演有意義的角色。如「老師」、「學生」，這些角色可以讓扮演者自覺有正面價值，並自動以符合角色內涵的方式回應。

國王遊戲讓人有機會扮演「國王」和「輸家」的角色。所以「國王」擁有權力，「輸家」就必須服從，角色之間的關係簡單而清楚。

(三) 改變行為、行動者和行動的語義內涵。

把性騷擾甚至是性侵害的行為當做是給好朋友的「福利」；告訴正在猶豫著要不要執行國王指令的人，「你要勇於突破」、「試試看，沒關係」，把這些行為美化成勇敢、很酷的表徵；雖然被整很不舒服，但是自己也曾經整過別人，這就叫做「公平」，這是「刺激」；告訴想要中途離開或不願配合的人，「不要想太多，只是遊戲不會怎麼樣」、「你不配合，遊戲就不好玩了，別掃大家的興」。

(四) 創造出分散責任或是推卸負面結果責任的機會。

如果甲因為吻了乙而有一點不安，遊戲的氛圍會讓甲可以用「不是我要吻你的，是國王的命令，我只不過是遵守遊戲規則，如果乙不舒服，他可以拒絕啊」的想法讓自己不覺得有錯；而國王可以用「吻你的人又不是我，我只是下指令，甲如果不願意可以拒絕啊」的想法來讓自己免責；其他的參與者更可以用「又不是我做的」或是「乙也都有整過別人」的想法告訴自己，讓自己可以無視於可能發生的傷害。

(五) 小步伐循序漸進，目的是讓人們很難注意到前一個行動跟自己正在做的有什麼不同，不過「多一點而已」。玩這類遊戲的時候，一開始的處罰項目都會比較溫和，看似無傷大雅，等到有人開始提出較為刺激的處罰項目時，氣氛便會逐漸被炒熱，激發出更多的「創意」。

(六) 讓「離開一切的代價」變得高昂，或是藉允許不同意見的表達但同時不斷堅持服從，而提高離開過程的困難度。

若是有人因為遭受到不愉快的處罰而想離開國王遊戲，參與者多半會提出「不上道，以後不找你出來玩了」、「輸不起啊，那以後就不要玩」、「你當國王時，我們都服從你的命令，現在我們當國王，你卻不服從命令，很過分喔」的說法來說服想要離開的人，讓人產生自己從此會被排擠的恐懼，而不敢離開。



(七) 極端惡行是由看似不起眼的小舉動開始。

當國王可以享受到權力的滋味，熱衷此遊戲的人，初期是藉著和朋友一起玩遊戲來體驗，然而這樣的體驗是會在心理留下影響的，所以出現了有人藉由此遊戲行性侵害之實的案例。

(八) 去個人化過程會將理性節制的人變成放浪形骸；去人性化讓道德容易脫鉤。

在國王遊戲的過程中，參與者不以自己的名字與身分存在，而是以「編號」和「國王」的身分出現，這便塑造出「匿名」以及「去個人化」的情境，所以是抽到 K 的人擁有「國王」的權力，而不是某某某擁有權力；國王只是命令「3 號」去摸「5 號」的屁股，並不是故意要「王小明」去摸「陳小莉」的屁股，因為國王並不知道抽到「3 號」和「5 號」的人是誰。這樣的心理機制讓壞事發生的心安理得。

(九) 不為之惡：被動的旁觀者

遊戲過程中，在這一回合不是國王也不是被處罰對象的參與者，看著不愉快的處罰在進行時，心中往往想著「好險，不是我」、「反正他們之間是朋友，應該不會有關係」、「等一下換我當國王時，我該要想出什麼樣的處罰才不會遜掉」、「遵守國王指令是遊戲規則啊」，甚至有著期待看好戲的心情，就這樣成了「被動的旁觀者」，這樣會讓加害者相信，身旁這些明白正在發生什麼事情的人的沉默甚至是鼓譟，正表示他們接受並允許這些惡行，所以「被動的旁觀者」是助長邪惡發生的主要動力之一。

(十) 邪惡建立於涉及傷害、虐待、命令、缺乏人性、毀滅無辜他者的刻意行為，或使用權威、系統力量鼓勵允許他人這麼做，並從中取得利益。簡而言之，也就是「明之故犯」。

不管處罰項目只是在街上當眾大聲唱歌，還是涉及性騷擾與性侵害，當「國王」在下命令的時候，他絕對知道這會讓人出醜、發窘、不舒服，因為就是要這樣才「好玩」啊，而「好玩」不正是玩遊戲所追求的嗎？國王遊戲正是一種鼓勵人們「明知故犯」的系統力量，更是「邪惡」的溫床。

三、從「從眾的需求」來看國王遊戲

所謂從眾（conformity）就是在團體壓力下態度或行為發生改變。當人處在善惡邊緣

時推一把的強大力量，乃是來自於人們想成為「圈內人」而不願被排除「在圈外」的渴望。「在所有熱情之中，成為圈內人的熱情最擅於讓本質還不壞的人做出罪大惡極的事」，C. S. Lewis 點出了人們心中「從眾的需求」。



關於從眾行為的本身，並不能輕易地說它是對或錯，然而它最令人感興趣的部分在於是什麼原因會造成人們從眾？人們為何會受到他人的影響？社會心理學家 Asch 經過實驗研究，他提出造成從眾行為的兩個基本機制：資訊性需求與規範性需求。

資訊性需求：通常發生在情況模糊不清，不知該採取什麼行動或該表達什麼意見才是正確時，往往會藉由觀察別人的行為來作為獲取資訊的重要來源，從而當作自己選擇適當行為的指引，因為我們認為他人對於此曖昧情境的詮釋比我們詮釋的還要正確，所以藉此以幫助我們選擇適當的作法（王湘盈、余伯泉、李茂興譯）。一個缺乏自信與批判性思考的人，在面臨做決定的當下，常常是「不知道該怎麼想」！不知道自己還能有什麼選擇，甚至連如何去蒐集資訊幫助自己做決定都很茫然，於是只能跟著當下的感覺走，對別人的資訊照單全收。會因為「身邊的朋友都這樣啊」，無法分辨「公平」、「遊戲規則」之類似是而非的說法，而選擇參與國王遊戲，盲目聽從指令，最後造成傷害而不自知。

規範性需求：我們會順從團體的社會規範，即關於可接受的行為、價值觀和信念之規則，這些規則可能隱而未宣也可能明白規定。而這些規範所導致的從眾行為，並非我們以他人為資訊來源，而是我們不願被他人忽略、嘲笑或拒絕。因此，當我們為了獲得他人的喜愛和接納而從眾時，此種他人的影響即為規範性的社會影響。（余伯泉、李茂興譯）。

對於正在尋求自我認同的青少年來說，能否被同儕接納是生命中最重要課題，必須表現的和朋友一樣，才能因為「正確」而被「喜歡」。我們必須和學生一起重新定義「酷」、「勇敢」、「正義」，引導他們分辨所屬文化裡的各種訊息，透過對話討論，讓青少年知道，要想被群體所喜愛是有很多方法的。

四、對抗有害社會影響力的十個步驟方案

在此以金巴多教授提出的策略，提供老師在帶領學生思考此議題時可以參酌的觀點。

步驟一：「我犯錯了！」

不管參與什麼活動或是遊戲，只要感覺不安、不舒服或是不對勁，或是已經覺得自己做錯了，先跟自己認錯，然後跟其他人認錯，這時候千萬不需要「堅持到底」，坦承錯誤，可以讓自己不必再將時間和精神用來合理化自己的錯誤，「當機立斷」或許會造成一時的損失，但是從長遠來看未必不是件好事。以國王遊戲來說，狀況不對要能勇敢的立即喊停，道歉然後離開，損失可能是失去這群朋友，但是好處卻是讓自己撇開繼續傷害人甚至自己被傷害的情境。

步驟二：「我會很警覺。」

我們必須改變我們平常漫不經心的態度，變得更有警覺，處在新情境中更該如此。我們在熟悉的情境中時，即使舊習慣已經過時或變錯誤了，它們仍會繼續支配我們的行為，所以不要猶豫給自己的大腦一點警告。我們得時常提醒自己不要用自動飛行模式來生活，而是要始終活在當下，要對當前情境的意義有所反思。以上是哈佛學者 Allen Langer 的忠告。就算不參加國王遊戲，還是會遇到其他的邪惡情境，我們能做的就是鼓勵學生多方閱讀，擁有多元的視野，能和不同的人進行有意義的論辯，才會體認到自己其實是擁有許多選擇權的，在做決定之前不斷的問「為什麼」，要能以批判性的思考方式，謹慎的處理自己所接收到的訊息。

步驟三：「我會負責任。」

無論如何都要能為自己的決定和行動負責，當我們擁有個人責任感的時候，就會比較



有能力對抗有害的社會影響力，不要允許別人削弱、分散或是承諾願意幫自己分攤應負的責任。出事的時候，「我只是聽命行事」、「大家都這樣做啊」、「某人說這樣做沒關係啊」，這些理由都不能讓自己在法庭上得以免責。更何況「遊戲」本

身並不具有法律上的關係，在遊戲過程中，只要是違反被害人意願，而使其進行性行為者，則可能觸及《刑法》妨害性自主罪嫌。除此之外，若在遊戲中做出性騷擾、猥褻、破壞別人財物、公共危險的行為，一樣都必須負起法律責任。

步驟四：「我會堅持自己的獨特性。」

不要允許其他人將自己去個人化，不要讓別人隨意把我分類或是貼上標籤，尤其是負面的標籤和惡意的嘲笑。和人互動時要和對方有眼神的互動，禮貌的提醒對方自己名字，勇敢的說出自己的看法，讓別人知道我的獨特性，阻止別人對自己的惡意嘲弄。當別人對我說：「你們『男生』都應該……」，並且希望我遵守某種「男生」的規範，或是認為我就是他口中的某種「男生」的類型，這個時候，請讓對方知道，不可以把我這麼輕易的「分類」，就算我是「男生」，我也是獨一無二的，是有名有姓的，我可以不必因為是「男生」就要做出你口中屬於「男生」的選擇。另一方面，在面對想要支配我的人面前，我們必須提醒對方注意自己和他之間的共通性、相似性，我和你一樣都是獨一無二的「人」，不可以把「我」當成一種和你沒有關連的「東西」而隨意擺弄我、侵犯我。

步驟五：「我會尊敬公正的權威人士，反抗不義者。」

要能分辨所屬的情境中，哪些人是真正擁有專業、智慧並且值得尊重的權威者。我們要教孩子擁有判斷的能力。當一個權威的人他的立場具有充分的理由，而且受到多方的肯定，受到不同群體的認同，那麼孩子可以聽從，聽從的過程仍然允許與權威者對話；如果權威者是無法充分說明自己的立場，我們必須教導孩子反抗，減少因盲從而造成的傷害。團體裡總有幾個具有影響力的意見領袖，擁有吸引人跟隨的「魅力」，當這些意見領袖提出點子，號召大家去做某些事，我該不該跟隨？我可以請他說明想法，與他討論，再做判斷。

步驟六：「我希望被群體接受，但也珍視我的獨立性。」

人是社會性的動物，喜歡被接納，害怕被群體拒絕，在很多時候，與群體連結對個人是有好處的，而且能夠幫助個人達成獨自一人辦不到的重要目標。可是，有的時候我們也會面臨兩難的選擇，像要被接納而服從團體的規則，但卻傷害了社會的利益，例如加入幫派；為了爭取團體的利益而犧牲個人的道德，例如團體競賽中的作弊。面對這樣的壓力我

該如何選擇？什麼時候該拒絕什麼時候該服從？這是很不容易的，對於處於尚在建立自我形象的青少年來說，更是困難。我們能做的是，面臨兩難選擇的時候，請暫時先離開當時所屬的群體，聽聽其他群體的人的想法，平時要多多結交不同群體的朋友，讓自己擁有多元的觀點，豐富的生活經驗，朋友越多，越不必害怕因為選擇不願意服從而被某一群體拒絕。引導孩子了解，如果身邊的朋友都喜歡玩國王遊戲，要知道還有更多的人不樂於此道，除了國王遊戲，還有更多更正向更可以促進感情的遊戲，因為不參與遊戲而失去這群朋友，不必擔心，一定可以找到其他不同的、志趣相合的朋友群。因為害怕失去朋友而勉強自己服從，結局往往是連朋友都做不成。



透過各種媒體與同儕傳播的訊息，比起課堂上的嚴謹的論述更具影響力。這些訊息可能只是一些聲音、影片、圖像、標語、口號、遊戲，看起來一點都不像是要傳達某些特定的意識形態，我們往往對此毫無防備，不知不覺中受到影響，這便是金巴多所謂的「架構化資訊」。這些架構化資訊型塑了我們對於它們推廣的觀念或是議題的態度，這些訊息的背後常常是有力量在操弄，或者是當人被影響後便會產生某些力量，這些訊息最終的目的就是要塑造某種意識形態。我們必須時時提高警覺，檢視所接收到的訊息，思考每個訊息背後的意義，別讓它們不知不覺中影響了自己的思想與行為。我們必須引導孩子覺察，看似刺激簡單的國王遊戲到底型塑了什麼樣的模式——讓人習慣被欺負與欺負！讓人習慣不須思考！讓人不需要考慮道德！

步驟七：「我會對架構化資訊維持警覺心。」

透過各種媒體與同儕傳播的訊息，比起課堂上的嚴謹的論述更具影響力。這些訊息可能只是一些聲音、影片、圖像、標語、口號、遊戲，看起來一點都不像是要傳達某些特定的意識形態，我們往往對此毫無防備，不知不覺中受到影響，這便是金巴多所謂的「架構化資訊」。這些架構化資訊型塑了我們對於它們推廣的觀念或是議題的態度，這些訊息的背後常常是有力量在操弄，或者是當人被影響後便會產生某些力量，這些訊息最終的目的就是要塑造某種意識形態。我們必須時時提高警覺，檢視所接收到的訊息，思考每個訊息背後的意義，別讓它們不知不覺中影響了自己的思想與行為。我們必須引導孩子覺察，看似刺激簡單的國王遊戲到底型塑了什麼樣的模式——讓人習慣被欺負與欺負！讓人習慣不須思考！讓人不需要考慮道德！

步驟八：「我會平衡我的時間觀。」

如果身邊的人變得殘酷嗜虐或是出現失去控制的舉動，請千萬不要「隨波逐流」，我們還可以仰賴一個超越現在取向的享樂主義或宿命論的時間觀，也就是在做決定之前想想自己過去的承諾，想想自己對未來的責任，把自己目前正在進行或是即將選擇的行為所引發的後果，先做一個損益分析。如果能把過去的自己 and 未來的自己連結起來，比較能叫醒

自己勿沉迷於眼前的暴行或是不義之舉的誘惑，進而削弱情境中邪惡的力量。所以我們必須幫助孩子發展美好的生活經驗，建立良善的道德結構，儲存成正向的「過去」，然後引導他們建立自己對未來的憧憬，讓他們明白，就算是時間過去了，人們還是要面對自己過去曾經做出的暴行。為了不要破壞自己美好的「未來」，所以當下是否要選擇「隨波逐流」呢？

步驟九：「我不會為了安全感的幻覺而犧牲個人或公民自由。」

當面對所謂安全威脅或是面對讓我們遠離危險的承諾時，我們可能會受到操弄而做出無法贊同的事。當「魔鬼」和我們打交道時，會要求我們交出部份自由當做交換，不管是個人自由還是公民自由，然後「魔鬼」便會給我們好處，這是一種浮士德式的契約，結果是，「犧牲」立即發生，「好處」卻很虛幻。玩國王遊戲時，參與者交出自己部份的身體權和自尊給整個團體，允許自己的身體被侵犯，允許自己的自尊被醜化，放棄自己喊「停」的選擇，想要交換可以同樣對待別人的權力，以及建立自己「很上道」、「很酷」的形象，期待因此可以更維繫友誼。然而，事實上，在遊戲進行中，身體是確確實實被侵犯了，自尊也真真切切被嘲弄了，不論有沒有「整」到別人，有沒有玩出後續的訴訟問題，在這過程到底為自己塑造出什麼樣的形象？友誼真的因此更緊密了嗎？

步驟十：「我會反對不公正的系統。」

面對系統的強大力量的時候，個人往往會害怕而退卻，所謂的系統，可能是同儕、幫派、宗教、企業、政府。請不要小看個人的力量，經過理性的思考與思辨過程，結合同道合的朋友，把力量集合在一起，改變就有可能發生。如果身邊的人開始玩起國王遊戲，我們可以聯合其他不喜歡參與的人，可以結合沒有參與遊戲卻被騷擾的人，可以拉攏遊戲中出現猶豫的參與者，一起阻止這種以整人為樂的活動，讓熱衷此遊戲的人，感受到壓力。

五、結語

很多人會用「讓人既期待又怕受傷害」來描述玩國王遊戲的心情，期待自己可以假借「國王」之名去享受權力的滋味，期待自己可以藉由「服從」國王的命令，去嚐嚐踰越界線的刺激；同時又害怕自己不知會怎麼被整。對於這樣一個建立在以整人為樂，參與的人必須擔心「受傷害」，而且容易啟動邪惡的遊戲，我們實在必須正視它所造成的影響，教

師更不宜把它當做團康活動帶領學生一起玩，就算是由老師控制不讓「處罰」走樣，也是不宜，因為學生會模仿，讓學生誤以為這是一個無害的遊戲。

當孩子出狀況時，問他為何這麼做？為何不在做決定之前多想一想？往往得到這樣的回答——我不知道啊，我沒有想那麼多。他們的確是不知道該怎麼想啊，尤其是在面對一個「遊戲」時，似乎更不需要想太多。沒有思辨能力的孩子，往往淪為傷人或被傷而不自知。面對這樣的狀況，只有禁止、或是僅僅告知法律責任是不夠的。國王遊戲是帶領學生學習思辨過程一個很好的題材，檢視背後隱藏的邪惡動力，學習辨識各種訊息，發展正義感，還可以類推到生活中其他的情境。

如果有一天，走在校園裡，有學生因為玩國王遊戲衝過來大喊：「老師，我愛你。」親愛的老師，你可以做些什麼呢？



伍 參考文獻

- 孫佩姣、陳雅馨（譯）（2010）。**路西法效應**（The Lucifer Effect）（原作者：Philip G. Zimbardo）。臺北市：商周。
- 樂為良（譯）（2011）。**正義：一場思辯之旅**（JUSTICE: What's The Right Thing To Do?）（原作者：Michael J. Sandel）。臺北市：雅言文化。
- 王湘盈（2003）。**從眾行為之個人影響因素及其決策過程分析**（未出版之碩士論文）。國立東華大學，花蓮縣。
- 余伯泉、李茂興（譯）（2003）。**社會心理學**（Social Psychology）（原作者：E. Aronson, T. Wilson, & R. Akert）。臺北市：弘智。
- 宋鎮照（2000）。**團體動力學**。臺北市：五南。
- 陳皎眉、王叢桂、孫蒨如（2002）。**社會心理學**。臺北縣：空大。
- 莊耀嘉、王重鳴譯（2001）。**社會心理學**（Social Psychology）（原著者：Eliot R. Smith & Diane M. Mackie）。臺北市：桂冠。