

南 華 大 學

國際事務與企業學系公共政策碩士班

碩士論文

國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就之相

關性研究——以臺中大德國小為例

The Correlation Research on 5th-and-6th -Grades Students'

Addiction to Online Games and Their Academic

Achievement :A Case Study of Dade Elementary School

in Taichung

研 究 生：林獻章

指 導 教 授：張子揚

中華民國 104 年 7 月 4 日

南 華 大 學

國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

碩 士 學 位 論 文

中文題目

國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就之相關性

研究——以臺中大德國小為例

英文題目

The Correlation Research on 5th-and-6th -Grades Students'

Addiction to Online Games and Their Academic

Achievement :A Case Study of DaDe Elementary School

in Taichung

研究生：林獻章

經考試合格特此證明

口試委員：張子揚

胡聲平

李佩珊

指導教授：張子揚

系主任(所長)：張心怡

口試日期：中華民國 104 年 6 月 30 日

謝 誌

這本論文的完成，首先，要感謝指導教授張子揚教授，在論文寫作過程中不斷的給予指導與鼓勵，並在論文研究上提供了許多寶貴的概念，讓我能順利的完成論文，在此致上無限的謝意與感激。同時也感謝論文口試委員胡聲平教授及李佩珊教授，因為有兩位教授的指導並提供寶貴的意見與建議，讓我的論文更為完善。

論文的完成，絕非一己之力所能及，感謝所有提供協助的教育前輩先進，感謝協助做問卷的班級老師，謝謝您們熱心的提供看法、建議，讓我有足夠的資源完成論文的寫作。

謝謝南華大學各位師長的引領與督促，讓我開啟了不同的視野並完成學業，謝謝同學們的相互勉勵，有你們的陪伴讓我的學習過程不孤單；最後感謝家人的支援與包容，讓我在沒日沒夜的論文寫作過程中，毫無抱怨的支持。感謝大家，謝謝！

林獻章

2015.06

中文摘要

隨著網路的普及和線上遊戲成癮遊戲的發展，國小高年級學童如何正確應對線上遊戲成癮的誘惑，越來越成為學童父母、學校及相關學者的研究重點。國小高年級學童正處於人格發育與學業成就最為關鍵的時期，線上遊戲成癮現象的普遍化已經引起了人們的普遍關注。線上遊戲成癮與學業成就之間的相關性如何？是否對學童學業成就造成重大影響？如何有效地避免線上遊戲成癮給學童帶來的負面影響？國家教育機關、學校、社會、家庭應當怎樣之措施？

本研究探討國小高年級學童學業成就與線上遊戲成癮之間的關係，對其深入的探索與分析有助於學童學業成就提高與人格完整，亦能為教育行政機關、家長、學校教師提供有價值之參考。亦能提醒學校與家長在對學童教育之時，應該注重其網際網路的科學使用以及線上遊戲成癮的心理輔導，以作為預防學童出現線上遊戲成癮狀況的相關計劃制定與實施的依據。

本研究以臺中市梧棲區大德國民小學為研究對象，國小五、六年級學生學業成就與線上遊戲成癮之結果，研究發現：

一、臺中市梧棲區大德國民小學線上遊戲成癮的現況為中間偏低程度，以線上遊戲成癮耐受性較為嚴重。

二、不同性別的學童在線上遊戲成癮與學業成就上具有顯著差異性，在線上遊戲成癮方面男生的嚴重性高於女生，在學業成就方面男生、女生沒有差異。

三、不同年級的學童在線上遊戲成癮與學業成就上具有明顯差異。

四、不同家庭型態的學童在線上遊戲成癮與學業成就上具有顯著差異性。在學業成就方面，雙親優於單親家庭。

五、不同線上遊戲成癮年資的學童在線上遊戲成癮與學業成就上有明顯差異。

六、不同每週線上遊戲成癮時間的學童在線上遊戲成癮具有顯著差異性，但在學業成就上未具有顯著差異性。

七、不同線上遊戲成癮類型的學童在網路成癮具有顯著差異性，其中動作類及角色扮演為主的學生嚴重性較高。

八、不同線上遊戲成癮平臺的學童在網路成癮具有顯著差異性，在電腦、手機線上遊戲成癮的學生嚴重性較高，但在學業成就上未具有顯著差異性。

九、學童的線上遊戲成癮與學業成就有顯著負相關，成癮學童在線上遊戲成癮上高於

非成癮學童，顯示成癮學童在趨向線上遊戲成癮方面較非成癮學童嚴重。成癮學童在學業成就上低於非成癮學童，顯示成癮學童在學業成就方面較非成癮學童低落。

本研究根據上述研究結論提出若干建議，以供實務應用與未來研究之參考。

關鍵字：國小五、六年級學童、線上遊戲成癮、學業成就



Abstract

The study discusses the relationship between senior students' academic achievements and their online game addictions in elementary schools. The result helps to improve students' academic achievements, to promote their integral personality, and to provide a valuable reference for educational administrative organizations.

This study takes the Dade elementary school in Wuchi district of Taichung as the research object and analyzes the relation between fifth and sixth grades students' academic achievements and their addiction to online games. The study findings are as following:

- A. The online-game internet addiction tolerance (IAT) is more serious for lower academic achievements students at Dade elementary school in Wuchi district of Taichung.
- B. In the aspect of online-game addiction, the boys exceed the girls.
- C. Students in different grades have significantly differences in the online-game addictions and academic achievements.
- D. As for academic achievements, students from two-parent families are doing better than those from single-parent families.
- E. The years of addiction and academic achievement of students are negatively correlated.
- F. Students who spend more time playing online games weekly have a higher possibility to get addicted.
- G. Students who are fond of playing action and role play games experience higher degree of addiction disorder.
- H. With regarding to the different online-game platforms, computers and smart-phones have higher degree of addiction.
- I. Students who are addicted to online games have lower academic achievements than those who are not addicted.

Keywords: 5th-and-6th -Grades Students, online games addiction, academic achievements

目錄

口試合格證明書.....	II
謝 誌.....	III
中文摘要	IV
Abstract.....	VI
目錄.....	VII
圖目錄	IX
表目錄	X
第一章 緒論.....	1
第一節 研究動機及研究背景.....	1
第二節 研究目的	4
第三節 名詞釋義	5
第四節 研究範圍及限制.....	9
第二章 文獻探討.....	11
第一節 線上遊戲成癮相關研究	11
第二節 學童學業成就相關理論研究	16
第三節 線上遊戲成癮與學業成就相關研究.....	18
第三章 研究設計.....	22
第一節 研究架構	22
第二節 研究假設	23
第三節 研究對象	24
第四節 研究工具	26
第五節 研究實施步驟.....	27
第六節 數據處理與統計分析.....	28
第四章 研究結果與討論	30

第一節 基本資料分析	30
第二節 國小五、六年級學生線上遊戲成癮之現況分析	34
第三節 不同背景變項的國小五、六年級學生線上遊戲成癮之差異	35
第四節 不同背景變項的國小五、六年級學生在學業成就上的差異	54
第五節 國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就相關性分析	68
第六節 國小五、六年級學生成癮與非成癮學童之於線上遊戲成癮與學業成就 之差異	71
第五章 結論與建議	74
第一節 主要研究發現	74
第二節 結論	78
第三節 建議	81
參考文獻	86
壹、中文文獻	86
貳、英文文獻	88
附錄一：國小中高年級學童線上遊戲成癮與學業成就調查問卷	90
附錄二：線上遊戲成癮使用情形量表	93

圖目錄

圖 3-1-1 研究架構圖	23
圖 3-5-1 本研究流程圖	27



表目錄

表 3-3-1 有效樣本統計表	25
表 3-4-1 線上遊戲成癮使用情況量表	26
表 4-1-1 本文有效問卷基本資料分佈統計表 (N=382)	30
表 4-1-2 國小五、六年級學生線上遊戲成癮類型和線上遊戲成癮工具分佈表(N=382)	32
表 4-1-3 國小五、六年級學生家中看護人受教育程度分佈表 (N=382)	33
表 4-2-1 國民小學高年級學童線上遊戲成癮現況摘要表 (N=382)	34
表 4-3-1 國小五、六年級學生不同性別 t 考驗分析摘要表 (N=382)	35
表 4-3-2 國小五、六年級學生之不同年級線上遊戲成癮 t 考驗分析摘要表 (N=382)	36
表 4-3-3 國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)	38
表 4-3-4 國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)	39
表 4-3-5 國小五、六年級學生之每週線上遊戲成癮時間線上遊戲成癮差異分析摘要 表 (N=382)	42
表 4-3-6 國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)	45
表 4-3-7 國小五、六年級學生之遊戲平臺線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)	47
表 4-3-8 國小五、六年級學生之家庭態度線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)	49
表 4-4-1 國小五、六年級學生不同性別學業成就 t 考驗分析摘要表 (N=382)	54
表 4-4-2 國小五、六年級學生之不同年級學業成就 t 考驗分析摘要表 (N=382) ..	55

表 4-4-3 國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就差異分析摘要表 (N=382)	.56
表 4-4-4 國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資在學業成就差異分析摘要表 (N=382)58
表 4-4-5 國小五、六年級學生之每週線上遊戲成癮時間在學業成就差異分析摘要表 (N=382)60
表 4-4-6 國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)61
表 4-4-8 國小五、六年級學生之家庭態度在學業成就上差異分析摘要表 (N=382)65
表 4-4-9 不同背景變項之學業成就比較分析表66
表 4-6-1 國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童線上遊戲成癮 t 檢驗分析摘要表 (N=382)71
表 4-6-2 國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童在學業成就 t 檢驗分析摘要表 (N=382)72

第一章 緒論

本研究之宗旨在於溯源國小五、六年級學生線上遊戲成癮之間的關係。本章共分為四節，章節作如下之安排：第一節主要說明本研究之動機與背景；第二節為研究目的及預期之研究結果；第三節為本研究涉及名詞之釋義；第四節則為說明本研究的範圍及限制。

第一節 研究動機及研究背景

壹、研究背景

網際網路的發展給社會帶來了深刻的變化，已經深入到人們社會生活的各個領域並產生了深遠的影響。網際網路（Internet）最早源於上世紀六十年代美國國防部的「阿帕網路」(Advanced Research Project Agency Network, ARPANET)，此種最早用於軍事用途的網際網路因具有傳輸數據、搜集資訊、社交娛樂功能得到了廣泛的商業發展。¹因此，溯源網際網路的發展歷程，可見其肇始於軍事，興起於商業，最終廣泛應用於個人使用。

2014 年「台灣寬頻網路使用調查」報告中的數據顯示，台灣地區人上網人口佔到 77%，網路的使用已經相當普及的程度。與此同時，2014 年「臺灣網路資訊中心」資料數據顯示，台灣地區 12 歲以下學童上網人數已經達到 141 萬人，網路的使用已經出現了低齡化的趨勢。²其中，國小五、六年級學生的網路使用與網路成癮問題，一直是研究者關注的重點領域。

整體而言，網際網路的發展使得人們接觸到更為豐富、寬曠的世界，但是，網路的使用問題仍然在衝擊著人們的生活與工作等方面。在有關網路使用和網際網路發展引發的各種社會問題中，影響和困擾人們的線上遊戲成癮問題特別受到研究者的關注，這種類似與藥癮、酒癮或賭癮的心理失序行為已經得到了美國心理學會的認定。其由此產生的負面影響不一而足，線上遊戲本身是隨著網際網路

¹ ARPANet, 國家研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網 (2015 年 2 月 10 日) Advanced Research Project Agency Network (ARPANet)。資料引自：<http://term.naer.edu.tw/detail/1271919/>

² 台灣寬頻網路使用調查。(2015 年 4 月 30 日) 財團法人台灣網路資訊中心。資料引自：www.twNIC.net.tw。

發展而興起的休閒娛樂工具和平臺，但是由於人們在遊戲中對虛擬世界產生了高度的認同度和參與熱情，其成癮症狀在人們學習、工作、生活、社交等方面都有嚴重的負面影響。

台灣地區經濟發展水準位於亞洲前列，國民生活水準和物質的豐饒程度使得人們在追求自身生活質量的同時，有更多的資源開始關注下一代的成長與教育。由於中國傳統文化中對子女教育的重視程度，以及自古以來對子女課業與前程的重視程度，使得父母對子女的學業成就極為關注。但是在現實生活中，由於當下快節奏的工作生活，父母無暇管教子女，學童在成長過程中以線上遊戲成癮打發時間比比皆是。並由此引發了線上遊戲成癮而導致學業成績低迷、生活作息紊亂以及社交官能失調等均十分嚴重。在學童成長的關鍵時期，其學業成就與線上遊戲成癮之間應有密切之關係，此為本研究之背景所在。

貳、研究動機

一、基於作者實務工作及對學生線上遊戲成癮之觀察

作者為土生土長的梧棲人，現在也在台中市梧棲區大德國小擔任生教組長，於教育現場第一線接觸到的學生多為常規需要訓練且學業成就低落的學生。在與常至學務處的學生接觸過程中，發現有玩線上遊戲的學童比例偏高，學業成績也多為偏低。是故作者的研究假設為線上遊戲成癮與學業成就為顯著相關。為了振興地方學風，對故鄉能有所貢獻，期待藉由以本校高年級學生為研究對象，針對線上遊戲成癮與學業成就的關係做研究，依其研究結果，提供本校行政單位：教務處作學校本位課程規劃與資訊教育參考以預防學生線上遊戲成癮發生，輔導室針對線上遊戲成癮學生列入高關懷學生進行輔導，規劃相關輔導課程提供協助尋找替代線上遊戲成癮之正向活動，加強親職教育提供家長協助學生預防線上遊戲成癮以提高學業成就，並規劃教師研習加強對本校學生線上遊戲成癮因數的認知，學務處規劃辦理健康多元之課後社團活動，培養學生從事正當休閒育樂活動，以避免因線上遊戲成癮而影響學業成就。

二、期望降低線上遊戲對學業成就的負面影響以健全本校學生人格發展

研究者 Erikson 提出的心理社會發展期論(psychosocialdevelopmental theory)指出，兒童在六歲至十二歲時便進入「勤奮進取對自貶自卑」的第四關鍵期，影響

學童學人格發展的重要因素便是學業成就。³推而言之，便是學業成就是學童獲得自我肯定及自信心的重要來源。線上遊戲因其具有相當黏性及娛樂性，並且能夠滿足學生探索世界的新奇欲望，線上遊戲的虛幻性使得學生沉醉其中不可自拔，最終影響到學生人格發展。同時線上遊戲為吸引玩家，開發了許多具有暴力、色情等內容，對學生心理造成不良影響。適度的線上遊戲可以為學生生活增添樂趣，但是過度的玩線上遊戲往往會讓學生深陷其中，最終影響學業成就。線上遊戲成癮之後，對學生生活作息、學習目標以及觀感認知等方面產生重要之影響。因國小高年級學生正處於教育的基礎階段，過度沉浸於線上遊戲對人格發展和學業成就均具有不良影響，因此本研究在於指導學生適度玩線上遊戲為重要的研究目標，也是本研究的動機所在。國小高年級學生已經進入了人格形成與發展的關鍵時期，學業成就的高低對國小五、六年級學生的人格發展格外重要。國小五、六年級學生獲得自信和學習動力的重要力量源泉便是學業成就。具體而言，若學業成就比較優異，學童便獲得了自我肯定；若學業成就低落，則會有相當程度自卑心理發生，對生活出現畏難、迷惘情緒。學童在學業上的興趣會因其成就高低而有所轉移，線上遊戲成為其最佳的紓解方式，在現實世界的自我認同和自我肯定得不到證實，便會在虛擬的線上遊戲中尋找自信，進而出現線上遊戲成癮，荒廢學業，二者形成惡性循環，這是本研究重要的動機。

三、期望透過線上遊戲成癮研究之結果，作為親師溝通時對父母的建議

網際網路已是二十一世紀最具威力與成長空間的生活科技，隨著網際網路的多元應用，衝擊人類的各個生活層面。當網路使用的量不斷增加、使用的質不斷改變時，許多網路使用的行為問題依序被探討出來，其中又以線上遊戲成癮的問題特別受到大家矚目。近年來，國民生活物質條件日益改善，人民生活水準大幅提升及少子化的影響下，父母親對子女教育更為重視。再加上中國傳統文化對教育的重視，認為教育具有高度的價值，對子女教育、課業學習方面關注與投入心力，已成為父母教養子女中重要的一環。研究者於國小任教，發現近年來國小學童上網頻率攀升，不少因網路沉迷而導致學業成績低落、生活作息紊亂，尤其以高年級學童最為嚴重。當學童沉迷於網路世界逐漸形成線上遊戲成癮者，將會影響學業成績，在學業低落的情境中學童會更加沉迷網路世界，如此，環環相扣惡

³ Erik H. Erikson., *Childhood and Society* (New York: Norton, 1963), pp. 57-58.

性循環，是不得不重視的嚴重問題。

四、避免學生因線上遊戲過度使用而影響其人格發展與學業成就

平心而論，線上遊戲提供豐富的娛樂性，能夠使學生不受現實局限，通過在遊戲世界中的感知映射到外部世界中，有其積極的一面，但對於學生而言，由於人格發展和心智處於不成熟階段，是以抵禦誘惑的能力和自控能力較弱，面對複雜紛繁、良莠不齊的遊戲，若過度的沉迷於線上遊戲其行為對學生的成長未必是有益的，容易造成認同危機和意志迷惘。以上均為可能導致學生學習不佳的直接因素，因此，研究線上遊戲使用行為，使學生在娛樂、放鬆、適度鍛煉的同時，不至於影響學業成就，是本研究的重要目標之一。

第二節 研究目的

本研究探討國小五、六年級學生學業成就與線上遊戲成癮之間的關係，對其深入的探索與分析有助於學童學業成就提高與人格完整，亦能為教育行政機關、家長、學校教師提供有價值之參考。亦能提醒學校與家長在對學童教育之時，應該注重其網際網路的科學使用以及線上遊戲成癮的心理輔導，以作為預防學童出現線上遊戲成癮狀況的相關計劃制定與實施的依據。

壹、研究目的

依據本文上述之研究背景與動機，本研究目的如下：

- 一、概述梧棲區大德國小五、六年級學生學業成就、線上遊戲成癮之狀況。
- 二、分析國小五、六年級學生線上遊戲成癮的原因。
- 三、分析國小五、六年級學生線上遊戲成癮在不同個人背景變項的影響及差異。
- 四、分析國小五、六年級學生學業成就差異及其原因。
- 五、分析國小五、六年級學生學業成就在不同個人背景變項的影響及差異。
- 六、探討國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就二者之關係。
- 七、探討線上遊戲成癮學童與非成癮學童在學業成就上的差異。
- 八、探討線上遊戲成癮通過影響其它因素進而影響學童學業成就的途徑。

貳、研究問題

為使得本研究能夠按照研究思路和研究規劃順利進行而不致偏差，根據本文之研究宗旨與研究目的，條列本文探討之問題，具體如下：

- 一、國小五、六年級學生線上遊戲成癮的深層原因？
- 二、國小五、六年級學生學業成就與線上遊戲成癮有無關係？
- 三、國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就關聯性如何體現、證明？
- 四、國小五、六年級學生線上遊戲成癮與非成癮二者之間學業成就差異程度？
- 五、國小五、六年級學生學業成就與個人背景變項之相關性為何？
- 六、國小五、六年級學生線上遊戲成癮與為為個人背景變項之相關性為何？

第三節 名詞釋義

為使得本研究順利進行，茲界定本研究所涉名詞內涵，如下：

壹、學業成就 (Academic Achievement)

學業成就的定義由不同研究者給予不同的內涵與概念，具體而言，繆敏志與石培欣採用的乃是學生在學校所獲取的知識與技能，⁴或者是用來衡量學生學習成效的公正標準，⁵吳裕益之研究則定義為譬如在日常課程、測驗考試、檔案評量中的客觀得分等。⁶近年來，諸多專家學者對學業成就概念進行了深入的拓展，陳江瑞認為學業成就是學校和教師瞭解學生是否獲得學習成效和檢測教學目標是否達標的依據，或是學生將所獲得的知識和技能透過紙筆測驗反映出的學習能力，也可以說是學生在學習過程中所獲得之認知、情意和技能的具體表現以及學習回饋。

綜合近年來諸多研究者的見解和定義，本研究將「學業成就」定義為：學生在校所習得各學科領域之知識和技能，以紙筆測驗的成績和教師觀察的結果所衡量出的學生學習成果，學業成就係指學生經學校課程教學後，在學業上所表現的成功水準。本研究中所稱的學業成就，依據九年一貫課程發展的分類，將學業成就分成國語領域、數學領域、英語領域、自然與生活科技領域與社會領域。研究者向導師取

⁴ 繆敏志，**單親兒童學業成就、人格適應及其相關因素之研究**（台北市：國立政治大學教育研究所博士論文，2003年），頁154。

⁵ 石培欣，**國民中學學生家庭環境、同儕關係與學業成就之相關研究**（高雄市：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2000年），頁4。

⁶ 吳裕益，**「臺灣地區國民小學學生學業成就調查分析」**，**國立臺南師範師院初等教育學系初等教育學報**，第6期（1993），頁31。

得受訪者在一百零三學年度第一學期各領域期末總分。學童分數愈高，表示學業成績愈好。

貳、線上遊戲 (Online Games)

線上遊戲有廣義和狹義之分，林義傑定義廣義上的線上遊戲是兩個人以上通過網路進行的遊戲行為均稱為線上遊戲，具體涵蓋了網頁遊戲、線上遊戲和連線遊戲三種。⁷狹義的線上遊戲專指線上遊戲是要連上網際網路才能進行的遊戲，也是網路遊戲中規模最大的一種，此類遊戲的遊戲開發業者即為內容提供者，在網路上提供一千人以上可同時上網的遊戲，且每次玩遊戲之前都必須先連上遊戲廠商的伺服器登入操作；董家豪提出連線遊戲是在個人電腦上安裝遊戲之後，透過網路與其他的遊戲玩家一同進行遊戲，又稱為「撮合式遊戲」。⁸

本研究根據當今網路發展現狀，高年級學童對網路的熟悉程度高，無論任何類型的網路遊戲均可以接觸到，所以本研究的「線上遊戲」的類型，採用廣義的定義，將綜合了網頁介面遊戲、線上遊戲、連線遊戲及網路下載的小遊戲的類別，而以上類別在本文中均統稱為「線上遊戲」，並根據遊戲的不同類型在問卷中具體呈現。

參、線上遊戲成癮 (Online Game Addiction)

馮嘉玉提出線上遊戲成癮通常被認為過度使用電腦遊戲而產生心理依賴的一種衝動與控制失序行為，並常伴隨著和電玩遊戲使用之耐受性、戒斷、否定及強迫性行為等問題。⁹線上遊戲成癮泛指過度沉迷於線上遊戲中，干擾到正常生活。在已知的案例中，這些人與世隔離，大多只在遊戲中社交，與取得成就感，而不是在真實的世界中，這是戴秀津於 2004 年發表的研究成果。¹⁰同時有游森期指出，線上遊戲成癮往往是因為在遊戲所創造的虛擬世界中，他們能夠獲得自信與滿足感，但他們無法在現實世界中得到這些所致。本文依據游森期的研究，提出了具有以下三

⁷ 什麼是網路遊戲？奇摩遊戲網（2015 年 3 月 16 日）。資料引自：
http://tw.games.yahoo.com/rookie_what.html

⁸ 董家豪，網路使用者參與網路遊戲行為之研究（嘉義縣：私立南華大學資訊管理研究所碩士論文，2003 年），頁 58。

⁹ 馮嘉玉，國中學生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及其自覺健康狀況之研究（臺北市：國立臺灣師範大學衛生教育學系碩士論文，2003 年），頁 4。

¹⁰ 戴秀津，高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討（高雄縣：高雄醫學大學護理學研究所碩士論文，2003 年）。

種症狀便可定義為線上遊戲依賴者。¹¹

1. 戒斷性。
2. 耐受性。
3. 力圖減少線上遊戲時間而不能自我控制。
4. 花費比預期多的時間進行線上遊戲。
5. 因過度線上遊戲影響社交、學習以及戶外活動的減少。
6. 無視過度線上遊戲使用造成的負面影響，仍然繼續沉迷線上遊戲。
7. 耗費相當時間獲取、使用並從過度線上遊戲中恢復滿足感。

本研究將線上遊戲成癮的概念定義為：線上遊戲成癮屬於是網路成癮的其中一個類型，指學童花費大量時間於線上遊戲，並由此帶來生理不適、情緒障礙、課業受影響等成癮問題的現象。本研究所指的線上遊戲成癮者，係指國小高年級學童在「國小中高年級學童線上遊戲成癮與學業成就之研究問卷」上所得的分數平均每題得分 3 分以上的學生。根據教育部「103 年學生網路使用情形調查報告」披露的數據，目前線上遊戲沉迷、線上遊戲成癮高風險、線上遊戲成癮重風險的盛行率國小學生分別為 7.9%、5.2%和 6.9%。¹²由此，本研究將量表總分得分前 20% 之同學，視為為線上遊戲成癮之潛在對象。王智弘認為台灣目前的情況而言，最為廣泛用以篩選網路成癮斷工具是陳淑惠及其台灣大學研究團隊所編製的「陳氏網路成癮量表」，在兒童版網路成癮量表編製之必要性探討一文中提及，對「陳氏網路成癮量表」的研究指出，得分 58 分以上的當事人可診斷為網路成癮，¹³經轉換其相對分數即為本量表平均每題得分為 2.7 分者，是故依本研究成果量表總分得分平均超過 2.7 分的學生定義為線上遊戲成癮者，本研究之線上遊戲成癮量表乃參照陳淑惠等人編制之成癮量表所編製而成。基於此，在編制量表中包括以下心理特徵和行為特徵。

1. 線上遊戲成癮耐受性：意指隨著線上遊戲使用的頻繁，其獲得的線上遊戲興趣增加，必須通過更多的、更複雜的、更具刺激性的線上遊戲及線上遊戲時間才能獲取最初線上遊戲所獲得的滿足與樂趣。

¹¹ 游森期，**大學生網路使用行為網路成癮及相關因素之研究**（彰化縣：彰化師範大學教育研究所碩士論文，2002 年），頁 57。

¹² 柯慧貞，**103 年學生網路使用情形調查報告中文摘要**（台中市：教育部 103 年學生網路使用情形調查報告，2014），頁 3。

¹³ 王智弘，「兒童版網路成癮量表編製之必要性探討」，**台灣心理諮商通訊**，第 224 期（2009），頁 1。

2. 強迫性線上遊戲行為：係指一種難以抑制和控制的線上遊戲衝動與渴望，線上遊戲能夠達到興奮和精神振奮的現象，很難脫離線上遊戲的粘滯，總是渴望有更多的時間留在線上遊戲。

3. 線上遊戲使用的戒斷反應：若是線上遊戲使用受到抑制或因客觀因素導致無法進行線上遊戲，則感到無比沮喪、情緒低落甚至其它負面情緒的產生。

4. 時間管理問題：是指線上遊戲過度沉迷導致了正常的生活、社交活動受到嚴重影響，無法處理好線上遊戲與生活、學習的時間分配問題。

5. 線上遊戲成癮相關問題：主要是會因線上遊戲過度沉迷而導致的不誠實行為以及對身體造成的損害及不適等。¹⁴

肆、網路成癮(Internet Addiction)

國際上對網路成癮的研究始於 20 世紀 90 年代。國際上有研究者 Goldberg 在 1992 年首先提出“網路成癮障礙”(Internet Addiction Disorder, IAD)這一概念。¹⁵ 美國學者 Young 在 1996 年將其定義為在無成癮物質作用下，上網行為的衝動失控，表現為由於過度使用網際網路而導致個體明顯的社會、心理功能損害，並採用實證方法對網路成癮進行研究。¹⁶ 國內學者對網路成癮障礙定義如下：“由於重複使用網路所導致的一種慢性或週期性的著迷狀態，並帶來難以抗拒的再度使用網路的欲望。同時產生想要增加使用時間的張力與耐受性以及克制、退癮等現象，對於上網所帶來的快感一直有心理和生理上的依賴”，這是周倩在 1997 年發表的研究成果。¹⁷

本研究從網路成癮與學業成就的關聯性探索出發，網路成癮是指上網達一定時間量後，仍然反復使用網路，使用者的認知、情緒功能，行為、生理活動，受到嚴重傷害，但其仍無法減少或停止對網路的使用。本研究所指的網路成癮的具體界定，係指國小高年級學童在國小中高年級學童線上遊戲成癮與學業成就之研究問卷上所得的分數平均每題得分 3 分以上者。同樣根據教育部「103 年學生網路使

¹⁴ 陳淑惠、翁麗禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳等，「中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究」，*中華心理學刊*第 45 期（2003），頁 284。

¹⁵ Lewis R. Goldberg, “The Structure of Phenotypic Personality Traits”, *American Psychologists*, No. 48 (1998), pp. 28.

¹⁶ Kimberly S. Young, “Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder”, March 16, 2014, 238.

<http://www.chabad4israel.org/tznius4israel/newdisorder.pdf>

¹⁷ 周榮、周倩，「網路上癮現象、網路使用行為與傳播快感經驗之相關性初探」，*中華傳播學會 1997 年會論文*。（台北：，1997），頁 26-29。

用情形調查報告」披露的數據，目前線上遊戲沉迷、線上遊戲成癮高風險、線上遊戲成癮重風險的盛行率國小學生分別為 7.9%、5.2%和 6.9%。而所謂線上遊戲沉迷、線上遊戲成癮高風險、線上遊戲成癮重風險是指依教育部所進行之 103 年學生網路使用情形調查報告中之定義，其即為所進行之「網路成癮傾向」篩檢量表在所有總分九分的量表中，所列可能有網路沉迷傾向 (所得量表分數達 3 分)為需關懷與預防者；網路成癮高風險群(所得量表分數 4 分以上)為需關懷與及時幫忙，可找專業心理師協助；若高於所得量表分數 5 分者，屬網路成癮重風險群，可能達臨床上網癮診斷標準，需要臨床心理師或醫師的確認與協助¹⁸。是故得分為前 20% 之同學，亦為線上遊戲成癮之潛在對象。且得分愈高，網路成癮的可能性愈高；亦即可據此找出可能需要輔導關懷之潛在學生。

伍、國小高年級學童 (5th-and-6th -Grades Students)

國民小學就學年限分為六個階段，一、二年級稱為低年級；三、四年級稱為中年級；五、六年級稱為高年級。在本研究中的「國小高年級學童」係指民國一百零三學年(2014-2015 學年)就讀中市大德國小五、六年級的學童。

第四節、研究範圍及限制

壹、研究範圍

為說明本研究之範圍，特從研究對象、研究內容兩方面表述：

一、對研究對象而言

本研究之研究對象是臺中市梧棲區大德國民小學一百零三學年就讀的國小五、六年級學童為研究對象。其中國小五年級共計七個班，國小六年級為七個班學童。

二、對研究內容而言

本研究內容是臺中市梧棲區大德國民小學高年級學童學業成就與線上遊戲成癮之間的關係。在本研究中，首先制訂了針對研究對象的調查問卷，探討國小高年級學童的線上遊戲成癮與學業成就的基本情況；繼而根據學童不同背景變項探

¹⁸ 柯慧貞，103 年學生網路使用情形調查報告中文摘要（台中市：教育部 103 年學生網路使用情形調查報告，2014），頁 3。

討學童學業成就與線上遊戲成癮之關聯性，同時探討分析線上遊戲成癮學童與非成癮學童在學業成就上的差異情形；最後分析當今國小高年級學童線上遊戲成癮與學業成就的差異。

貳、研究限制

本研究之研究限制仍給予研究對象和研究內容兩方面說明，如下：

一、研究對象

本研究主要基於作者學術興趣及實務工作之觀察，但因研究時間、研究經費及研究樣本的限制，僅以臺中市梧棲區大德國民小學五、六年級共十四個班級為研究母群體。基於此，本文之調查結果及研究發現，有無法直接類推於其他縣市國民小學之虞。因此，在本研究推論時，應持客觀審慎之態度，慎重考察研究對象及區域。

二、研究內容

以國小高年級學童學業成就為研究主題，本身便具有極大之變項，同時，此領域研究成果眾多，研究成果頗豐，譬如：家庭教育程度、社會經濟背景、家風及父母管教、學童社交及家庭網際網路使用情況等。因此，本研究僅探討研究工具與研究問卷所涵蓋之範圍，在研究深度和廣度上有所限制。

第二章 文獻探討

本章主要探討與研究主題相關之研究理論與成果，本研究廣泛收集相關文獻並加以歸納分析，將其分為三節：第一節為線上遊戲成癮相關理論研究；第二節為學童學業成就相關理論研究；第三節為學業成就與線上遊戲成癮相關研究。

第一節 線上遊戲成癮相關研究

壹、線上遊戲成癮的界定標準與定義

一、線上遊戲成癮的淵源

線上遊戲成癮與網路成癮有較深之淵源，線上遊戲成癮是網路成癮的重要部分，因此探討線上遊戲成癮須從網路成癮談起。美國紐約一位精神醫師伊文·戈德柏格在 1994 年首先發現「網路成癮」的現象，他借用「美國精神病分類與診斷手冊」DSM-IV 中關於藥物依賴的診斷標準，提出了「網際網路成癮失序症」(Internet Addiction Disorder, 簡稱 IAD)的概念，用來指個體由於過度使用網際網路而導致產生明顯的社會、心理損害的一種現象。¹⁹

美國匹茲堡大學 Kimberly S. Young 博士於 1996 年在美國心理學年會上發表「網路成癮:一種新的臨床疾病」一文，她從 DSM-IV 對病理性賭博的判斷標準中發展出「病理性網路使用」(Pathological Internet Use, 簡稱 PIU)的概念，意指網路成癮和藥物依賴的不同在於，它更像是「一種沒有麻醉作用的衝動——控制失控症 (impulse-control disorder)」。¹⁹另外一組研究者 Hall 等人在 2001 提出另一種網路相關障礙的概念:「網路行為依賴(Internet Behavior Dependence)」，他們認為 IB 是一種適應不良的認知應對，可以彌補現實生活中滿意感的缺失，是普通人生活中都有可能遇到、並需要克服的問題，可以通過基本認知行為干預加以矯正。²⁰

網路遊戲又稱網遊，是基於電子遊戲和網際網路的一種新型遊戲娛樂方式。Mulligan 和 Patrovsky 認為，網路遊戲是網路服務器和使用個人電腦共同完成的

¹⁹ Kimberly S. Young, "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder", March 16, 2014, <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.htm>

²⁰ Hall, Alex S and Parsons, Jeffrey, "Internet Addiction: College Student Case Study Using Best Practices in Cognitive Behavior Therapy" *Journal of Mental Health Counseling*, No. 23 (2001), pp. 316

遊戲構架，可分為聯網遊戲和線上遊戲。前者包括單機遊戲和局域網遊戲，後者指線上遊戲。²¹但也有觀點認為：線上遊戲是能夠同時容納成千上萬的人同時在電腦網路架構的平臺中遊戲。在這類遊戲中每個玩家都可以選擇和設定自己獨一無二的遊戲角色，隨後作為這個角色在充滿未知的遊戲世界中冒險。有研究者 Mulligan 認為，這類遊戲是典型的容易讓玩家成癮。線上遊戲以其想像性、沉浸性和互動性令玩家成癮。由 Csikszentmihalyi 在 1975 年提出的 Flow 理論中，所提及之沉浸性是指完全投入或沉浸在某項活動中的狀態，即工作中或玩樂中體驗到的愉悅水準。²²明確的說沉浸（flow）的定義為：使用者進入一種共同的經驗模式，在其中使用者好像被吸引進去，意識集中在一個非常狹窄的範圍內，所以一些不相關的知覺和想法都被過濾掉，並且喪失自覺，只對具體目標和明確的回饋有反應，透過對環境的操控產生一種控制感。²³Young 和 Griffiths 的研究是網路成癮和線上遊戲成癮的較早論述，主要將線上遊戲成癮定位為心理疾病，對相關概念的論述和分析還不夠細化和清晰，相關成癮症狀的界定稍顯模糊，但兩者的研究使線上遊戲成癮領域的研究稱為學界關注的研究熱點，為來的研究奠定了基礎。²⁴

二、線上遊戲成癮的界定標準

有關線上遊戲成癮的界定標準，不同的研究者有不同的觀點，但大多界定為其線上遊戲成癮後的負面情緒及其耐受性和戒斷反應上，以及由此引發的各種問題。

Young 認為，網路成癮的主要表現有網上工作時間失控、網路關係和網路互動遊戲成癮、強迫行為、戒斷症狀、以及耐受性和網路依賴的關聯症狀。另外的研究者認為網路成癮主要表現為顯著性、耐受性、退癮症狀、突發性、復發性。²⁵Griffiths 提出網路使用者長期過度使用網際網路，使網路幾乎成了現實社會的替代品，從而導致學習、工作和生活不能正常進行，精神和情感的穩定性受到嚴重威脅。²⁶如果將他們與網路隔離，他們會感到孤獨或脾氣暴躁，與沉溺賭博、吸毒和貪食等無異。

²¹ Jessica Mulligan, Bridgette Patrovsky., *Developing Online Game: An Insider's Guide (1st Ed)*, (Boston: New Riders Publishing, 2003), pp. 245.

²² Mihaly Csikszentmihalyi, *beyond Boredom and Anxiety* (San Francisco: Jossey-Bass, 1975), pp. 14-20.

²³ 陳怡安，「Flow 沉浸理論整理」，*南華大學社會學研究所網路社會學通訊期刊*，第 20 期（2002），頁 1。

²⁴ Kimberly S. Young, “Center for On-line Addiction“, December 16, 2014, <http://www.net.addiction.com>. ; Mark Griffiths, *Internet Addiction: Does It Really Exist* (New York: McGraw-Hill, 1998), pp. 120

²⁵ Kimberly S. Young, “Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder”, March 16, 2014, <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.html>

²⁶ Mark Griffiths, *Internet Addiction: Does It Really Exist* (New York: McGraw-Hill, 1998), pp.121.

主要表現為:線上遊戲成癮、網路聊天交流成癮、網路色情成癮、網路製作成癮和網路資訊收集成癮。

Egger 與 Rauterberg 在 1996 年應用徵求自願參與調查的 450 位瑞士籍網路使用者進行網路使用的相關研究，其中顯示 10.6% 的受試者自認為是網路成癮或網路依賴者。自稱網路成癮的受試者認為網路會帶來負面影響，當離線時會有強烈的渴望想再上網，長時間使用網路後會因而產生罪惡感，甚至於對親朋好友謊稱上網時數，所有的人都抱怨他們毫無節制使用網路，讓彼此間都受影響。²⁷Thompson 研究針對 104 位自願參與者進行調查測試，有 72% 的人自稱是網路成癮或網路依賴者，47% 有身體疲憊，出現睡眠失常及視覺模糊等現象，33% 則認為網路對生活造成負面的影響。²⁸重度網路使用的主要原因是為了求知，但是問卷之中並沒有區分在網路使用上是求實際與學習有關的知識或是尋求人際相關知識。

Mulligan 和 Patrovsky 研究主要是從線上遊戲的遊戲架構和遊戲特點出發，凸顯了這類遊戲是之所以引起關注的重點。認為它通過逼真的視覺畫面、音響效果，創造出一個“真實的”虛擬世界，對玩家，尤其對青少年具有巨大的吸引力。起初步提出的沉浸理論對後來研究這啟發很大。

Davis 在 2001 年提出線上遊戲成癮作為網路成癮的一個新類型，引起人們重視並被作為一種獨立對象進行研究。提出問題性網路使用的概念及認知——行為模型。他將問題性網路使用分為一般性和特殊性的。一般性的指，一般、多維的網路使用，是一種沒有目的性的網路使用；特殊性的指，網路功能具有明確的依賴，例如線上遊戲，他認為該成癮是依賴某種刺激。他認為兩種成癮類型的原因差異很大。²⁹

Grohol 則主要從心理機制方面的研究，其認為經過調查和觀察發現，許多人對網路的迷戀只是在開始接觸網路的某個時期，過了這個時期，網路的地位就會恢復到生活中的正常狀態。他將人的上網行為分為三個階段。³⁰第一階段是“著迷”。並因上網與學習工作交友等發生衝突導致“困擾”。第二階段逐漸明白困擾的原因(覺

²⁷ Oliver Egger and Matthias Rauterberg., “Inter Behavior and Addiction“, December 16, 2014, <http://my.ilstu.edu/~dfgrayb/Personal/internet%20addiction.pdf>

²⁸ Steven John Thompson, *Internet Connectivity: Addiction and Dependency*. (Pennsylvania State: Lexington Books, 1996), pp.79.

²⁹ Richard.A. Davis “Computers in Human Behavior”, *A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use*. 17(2001), pp.190.

³⁰ Lewis R. Goldberg(2005). *Internet Addiction Guide*. Retrieved August 30, 2008, from <http://psychcentral.com/netaddiction/>

醒)，開始思考網路與現實的關係問題。第三階段能夠把上網和實際生活“平衡”起來，生活秩序恢復正常，不再受到上網的影響。這與我們日常觀察到的現象相似。這個理論可以解釋為什麼大多數青少與兒童年沒有成為線上遊戲成癮者，而不能夠說明為什麼少數人會成為線上遊戲的犧牲品。

Hall 和 Parsons 於 2001 年提出另一種網路相關障礙的概念網路行為依賴 (IBD)，他們認為 IBD 是一種適應不良的認知應對，可以彌補現實生活中滿意感的缺失，是普通人生活中都有可能遇到、並需要克服的問題，可以通過基本認知行為干預加以矯正。同時，Hall 認定線上遊戲成癮分為兩種：一種是被遊戲的刺激性所激發。遊戲者之所以進行遊戲是為了得到回報，或是為了通過遊戲檢驗他們的技術和水準，所以增加遊戲時間和遊戲投入；另一種是為了用遊戲來替代別的活動，或是為了通過遊戲來減少來自於某個領域的壓力，從而將遊戲當成某種寄託。³¹

綜上所述，目前國內外學者的研究主要是基於線上遊戲成癮的行為性成癮來做出相關判斷並界定其成癮現狀。因此，在本究中，綜合其他研究者對線上遊戲成癮的相關問題進行總結，對線上遊戲成癮分為社交心理和時間管理兩個問題。

貳、線上遊戲成癮的問題內涵

一、線上遊戲成癮的類型

線上遊戲成癮問題在教育機構、社會、學術界熱切關注的現實狀況下，線上遊戲成癮依據其遊戲成癮程度加以區分。Griffiths 是第一個以線上遊戲為主要研究對象的學者，他對大型線上遊戲進行了深入而細緻的研究，³²他專注於通過描述大型線上遊戲線上角色扮演的特徵來研究線上遊戲成癮的過程。Griffiths 的理論認定線上遊戲成癮分為兩種：一種是被遊戲的刺激性所激發。遊戲者之所以進行遊戲是為了得到回報，或是為了通過遊戲檢驗他們的技術和水準，所以增加遊戲時間和遊戲投入；另一種是為了用遊戲來替代別的活動，或是為了通過遊戲來減少來自於某個領域的壓力，從而將遊戲當成某種寄託。Griffiths 認為，後者相較於前者是更嚴重的成癮，因為從心理上說，後者傾向於逃避現實生活。對線上遊戲成癮者的動機進行了研究，提供了一個經驗模型，認為成癮者的動機主要分為成就動機、

³¹ Hall, Alex S and Parsons, Jeffrey, "Internet Addiction: College Student Case Study Using Best Practices in Cognitive Behavior Therapy", *Journal of Mental Health Counseling*, No. 23 (2001), pp. 315.

³² Mark Griffiths, *Internet Addiction: Does It Really Exist* (New York: Mcgraw-Hill, 1998), pp. 123.

社會性動機及沉浸動機三方面。³³社會性動機是指人在一定的社會、文化背景中成長和生活，通過各種各樣的經驗，懂得各種各樣的需要，於是就產生了各種各樣的動機。而此沉浸動機亦即是指完全投入或沉浸在線上遊戲的狀態，即想完全投入玩在線上遊戲中而體驗到愉悅的動機。

二、線上遊戲成癮的現況

從文獻整理中可以看出，各國線上遊戲成癮已經成為困擾青少年學習成長的重要問題，並由此引發一系列社會問題。從目前的文獻數據中可以看出，線上遊戲成癮是學童網路成癮的重要內容，柯志鴻於 2003 年測出國中生的數據為 7.5%，³⁴李佳蓁於 2005 年的研究測出高職學生的數據為 13.9%，劉尚文³⁵研究國小的數據為 5.9%。³⁶儘管在研究中發現隨著學生學業階段的提高，其線上遊戲成癮的程度和範圍有所增加，但國小學生線上遊戲成癮日益嚴重引發了學者的關注。

三、線上遊戲成癮的動機與症狀

才源源等人於 2007 年編制了青少年線上遊戲行為的心理需求問卷，經探索性因素分析和驗證性因素分析表明線上遊戲行為者的心理需求由現實情感補償與發洩、人際交往與團隊歸屬和成就體驗三個維度構成³⁷，萬金生等在 2007 年通過研究發現，在遊戲成癮與非成癮的人中，他們的內在動機比外在動機要強，並且均比非成癮用戶的內在動機強。³⁸其他動機，通過研究發現，在家庭中，缺乏情感溫暖、理解、交流，過多拒絕、否認和懲罰嚴厲是導致大學生網路成癮的重要原因，家庭不和或家庭破裂的學生更容易沉迷在網路中尋求歸屬感和滿足感。

叁、線上遊戲成癮的成因分析

白滌清以台南市曾玩過線上遊戲的國小學童為研究對象，探討線上遊戲之成癮度、忠誠度與家庭社會關懷度之相關性，採用問卷填寫方式回收 299 份有效問卷，

³³ Mark Griffiths, *Internet Addiction: Does It Really Exist* (New York: McGraw-Hill, 1998), pp. 122.

³⁴ 柯志鴻，「網路成癮之精神醫療觀點」，*學生輔導雙月刊*，第 86 期（2003），頁 40。

³⁵ 劉尚文，*國小學童網路成癮及網路素養之研究*（台南市：國立台南大學社會科教育學系碩士論文，2004 年），頁 43。

³⁶ 李佳蓁，*高職學生網路成癮相關因素及學習成就之探討*（桃園縣：私立中原大學資訊管理研究所碩士論文，2006 年），頁 14。

³⁷ 才源源、崔雨娟、李昕，「青少年网络游戏行为的心理需求研究」，*心理科学*，第 30 期（2007），頁 169-172。

³⁸ 萬金生，「從最適經驗—不適後果解脫：以多元觀點探討線上遊戲成癮的心理動機本質及態度之道」*行政院國家科學委員會專題研究計劃成果報告*（高雄：國立高雄餐旅學院通識教育中心，2004），頁 126。

針對線上遊戲之成癮度、忠誠度與關懷度三構面進行主成分分析，再利用 Pearson 相關係數檢驗分析。結果發現成癮性與每月花費、玩遊戲的資歷及平均玩的時間有顯著正相關，此亦顯示接觸線上遊戲時間愈長且花費較多之學童，其對線上遊戲之成癮度愈高。³⁹從上述研究結果可發現，線上遊戲是學童上網最主要的網路活動；接觸線上遊戲的時間越長，越容易有網路成癮的傾向，且以男生居多；學童上網的地點以家裡最多，而父母的態度也會影響其使用行為。

傅健泰探討國小六年級學童休閒時間玩電玩對睡眠剝奪及負向行為的影響，以立意取樣方式選取臺北市及新竹縣國小六年級學童 2499 人，應用複回歸分析與路徑分析統計方法處理資料。⁴⁰研究結果發現玩電玩遊戲頻率越高，則學童的睡眠剝奪情況越嚴重，且增加社交的孤寂情況；父母對學童的行為監督能降低其玩電玩遊戲的頻率；學才藝愈多玩電玩的頻率則相對減少；男生較女生玩電玩的頻率高。

第二節 學童學業成就相關理論研究

學童的學習成效及其所表現的學業成就一直是家長、教師所關注的焦點，也是學校辦學績效良窳的參考依據，更是國家未來競爭力的重要指標。父母、師長、學校關心學童的學業成就，甚至國家的教育政策也會因學童的學業成就而有所修訂。

就美國來言，美國著名的重要教育政策、報告書如 1992 年發表的《國家教育目標報告書：建立學習者的國家》(National Education Goals Report: Building a Nation of Learners)、2002 年《不讓孩子落後法案》(No Child Left Behind Act, NCLB)、2002 年之「2002-2007 年美國教育部策略計畫」(U.S. Department of Education Strategic Plan 2002-2007) 等均是提高學生學業成就以及訂定學生所應達到學業成就標準的相關規定。⁴¹隨後，我國也進行一連串的教育改革如「教育優先區」、「落實補救教學」等也都是針對學生學業成就的提升所進行的教育政策。⁴²

根據 Erikson 的心理社會期發展論(psychosocial developmental theory)，張春興

³⁹ 白滌清，「線上遊戲虛擬社群凝聚力與網路成癮關聯性之探討」，第二屆全國當代行銷學術研討會論文集，(2004)，頁 184。

⁴⁰ 傅健泰，**國小六年級學童之休閒活動對睡眠剝奪及負向行為的影響研究-以玩電玩為例**(臺北市：國立台灣大學衛生政策與管理研究所碩士論文，2004 年)，頁 34。

⁴¹ 張鈿富、葉兆祺、林友文，「美國初等教育改革動向」，**教育資料集刊**，第 33 期 (2007)，頁 136。

⁴² 吳清山、賴協志。**台灣初等教育改革的省思：1994-2007**。教育資料集刊，第 33 期 (2007)，頁 1-27。；王麗香，**國小高年級學童解釋型態、教師期望與學業成就之相關研究**(臺北市：私立銘傳大學教育研究所碩士在職專班碩士論文，2008 年)，頁 38。

提出兒童在上小學以後(約六到十二歲)，即進入「勤奮進取對自貶自卑」的第四關鍵期，學業成就的成敗對此時期的學童更是顯得格外重要。⁴³因此，學業成就的表現是兒童獲得自信心及自我肯定的來源之一，但也可能因學業成就的表現低落，而扼殺學生的學習興趣、自信心和學習動力。

本節欲對學生學業成就此重要議題進行探討，以下將針對學業成就的意涵、影響學業成就的因素和學業成就的相關研究分別論述之。

壹、學童學業成就來自於自我效能感

自我效能感是美國心理學班杜拉在社會學習理論中提出的一個核心概念。依據 Bandura 的界定，自我效能(self efficacy)是人們對自己在特定領域實現預期結果所需行為能力的信念確認。自我效能通過確立目標影響動機，與歸因又有著密切的關係，如果把成敗歸因於能力努力，則自我效能會提高。學業自我效能則是指學生對自己順利完成學業的行為能力的信念，是自我效能在學業領域內的表現。班杜拉強調個人的思想、信念對行動起關鍵作用，進而影響到行動的結果。他也強調在這些信念中自我效能感的作用極為重要。⁴⁴舒爾克等人發現，自我效能與成就有直接的正相關⁴⁵；研究表明兩者之間有顯著相關。

貳、成就動機與學業成就的關係

成就動機是一個比較穩定的個性特徵，是一種習得的，與特定情景有關的正向或負向期望，是推動學生取得學業成功的內在動力。成就動機的強弱可以使人面對學習和工作任務時產生不同的情感反應，從而對其潛在的能力與知識經驗的發揮和應用產生不同的作用。中學生的成就動機是非智力因素結構中的核心，是學生取得成就的重要前提和基礎，而學生的學業自我效能感是成就動機過程的重要的仲介認知因素，對動機過程起到調節作用，對成就行為起到積極的影響作用。在成就動機和學業成就的關係問題上，國內外許多研究出現了矛盾的結論。有關研究表明，成就動機對學習具有定向、維持和動力作用，它通過對學習的及時準備、集中注意、加強努力等作用來調節心理潛能，促進認知能力的充分發揮，以

⁴³ 張春興，*教育心理學-三化取向的理論與實踐*（臺北市：東華，2009），頁 132。

⁴⁴ Albert Bandura, "Self-efficacy: TToward a Unifying Theory of Behavioral Chang", *Psychological Review*, Vol. 84, No. 2, (1977), pp. 198.

⁴⁵ Barry, J. Zimmerman, "Self-regulated Learning and Academic Achievement: An Overview", *Educational Psychologist*, Vol. 25, No. 1, (1990), pp.6.

推動學生獲得學業的成功。Uguuroglu M.H 考察了大量關於動機與成就關係的研究報告，發現其中 98%是正相關。⁴⁶

第三節 線上遊戲成癮與學業成就相關研究

本文通過對文獻的整理，將線上遊戲成癮與學業成就之間關係歸納如下：

壹、線上遊戲成癮導致的情緒失控影響學業成就

國內研究者許晉龍首先從電子遊戲是指透過資訊科技來遊玩的遊戲，使用者本身必須遵守遊戲規則，而這些規則通常都已內定於遊戲程式之中，隨著科技日益精進，網路所形成的開放空間，程式規則已沒有辦法有效規範玩家行為，遊戲廠商需訂定其他規則，來約束玩家在線上遊戲中的行為。柯志鴻提出，在遊戲的時長與成癮狀況中，例如遊戲者都難以控制遊戲時間，隨著遊戲的熟悉，需要更多的時間和越刺激的內容才能得到滿足，當無法上網時會覺得煩躁、易怒，甚至在網路被中斷時表現出憤怒、衝動、口頭或肢體的暴力及和家人起衝突，⁴⁷而在蕭銘鈞和韓佩凌的研究也指出，網路使用年資越長，其生活作息越容易受到影響。⁴⁸

蔡沛錡以嘉義市國小高年級學童網路使用行為、人際關係與網路成癮之間的關係做探討，⁴⁹採用陳淑惠編制的中文網路成癮量修訂表及自編的人際關係問卷為工具，以立意抽樣法對嘉義市 30 班五、六年級學童進行問卷調查，回收 816 份有效問卷，再以描述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因數變異數分析及皮爾森積差相關等統計方法進行分析。研究結果發現：學童上網最主要的活動為線上遊戲，且使用線上遊戲越多越容易出現網路成癮傾向；另外男生較易有網路成癮的傾向。

貳、線上遊戲成癮個人背景變項影響學業成就

王建翔以桃園市國小五、六年級學童為研究對象，進行網路使用背景及使用行為概況之研究，先以問卷調查篩選經常使用網路的學童，回收 298 份有效問卷，進

⁴⁶ Margaret E. Uguuroglu and Herbert J. Walberg, "Motivation and Achievement: a Quantitative Synthesis", *American Educational Research Journal*, Vol. 16, No. 4, (1979), pp. 379.

⁴⁷ 柯志鴻，「網路成癮之精神醫療觀點」，*學生輔導雙月刊*，第 86 期（2003），頁 45。

⁴⁸ 韓佩凌，*台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沉迷現象之影響*（台北市：國立台灣大學教育心理與輔導研究所博士論文，2000 年），頁 178。

⁴⁹ 蔡沛錡，*網路使用行為、人際關係與網路成癮之研究—以嘉義市國小高年級學童為例*（嘉義縣：私立南華大學資訊管理研究所碩士論文，2005 年），頁 29。

行卡方檢定，再經由個別訪談輔助問卷調查，瞭解學童的網路行為所造成的相關影響。⁵⁰研究結果發現：學童最常使用的網路活動是玩線上遊戲；有 75%家長會限制其上網時間；上網地點以家裡最多，上網時間主要在放學後、晚上及周休二日，上網時間的多寡會影響學生對網路的依賴感，以及對人際關係的看法，學生知道上網時間的長短會影響課業學習，也就是說網路的使用過度，會使學生對學習時間分配及管理能力變差，並影響到學習意願。訪談結果得知；受訪學童最初上網的原因為兄弟姐妹朋友玩網路遊戲或線上遊戲而跟著玩；學童覺得上網有其正面影響，獲得豐富的知識、查到有用的資料、電腦能力變強及朋友變多等，負面影響則是花太多時間在玩電腦產生近視及課業成績退步。

在學習的階段，適當的休閒活動，對學習有正面的幫助，然而，過多的休閒及不當的休閒，會對學業帶來反面的影響。王燦槐與羅惠筠研究指出，使用網際網路可能會減少讀書時間，便會對學業成績造成不良影響，而個人每週使用網際網路的時數越多，課業學習成效可能越低。⁵¹此外，若學生利用電腦、網路作為學習輔助工具，但分心於使用網際網路，從事無關學習的活動，同樣也會對課業學習造成不利的影響。此外魏心怡發現網路的使用用途，只有在「課業研究」這一變項會對學業有說明，而在資訊流通、人際交往、娛樂用途的變項上，都會使學業成績下降。⁵²也就是說，網路的使用只有在課業研究這一項對學業成就有正面的效果，其餘功能皆會對學業成就帶來負面的影響。

樹理亞提出「MUD 是一個怪獸，會吃掉你的成績，你的時間...」。常玩 MUD 的人覺得這樣的形容貼切極了。⁵³由於玩線上遊戲需要花費時間、精神投入，再加上線上遊戲社群所產生的吸引力，對於在學的學生來說，會對個人產生一定程度的影響。蘇郁凱於 2001 年研究報道台南市某知名中學學生，翹課、離家八天，經由警方搜尋，才發現這八天以來，該同學都在玩線上遊戲，沈迷於線上遊戲的結果造成學校課業荒廢。另外，大臺北地區許多中學輔導室的個案發現，在寒暑假結束後，有越來越多學生因放假時整天沈迷於線上遊戲，造成開學後，有些同學於上課時間

⁵⁰ 王建翔，**國小兒童網路使用行為之研究—以桃園市國小高年級學童為例**（桃園縣：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2005 年），頁 40。

⁵¹ 王燦槐、羅惠筠，「我國大學生BBS族的人際關係初探」，**人文社會學報**，第五期（1997），頁 59。

⁵² 魏心怡，**網際網路與心理幸福、學業成績**（台東縣：台東師院教育研究所碩士論文，2001 年），頁 75。

⁵³ 樹理亞，「一切由這裡開始—MUD」，**Online Games 線上遊戲援教誌**，第 1 期（2001），頁 110-111。

翹課玩線上遊戲，甚至是中途輟學。⁵⁴

參、線上遊戲成癮使用行為影響學業成就

范家敏探討不同背景下的學童，其電腦遊戲使用行為、電腦態度、電腦自我效能三者之間相關的研究，以高雄縣公立國小五、六年級 1202 位學童為研究對象，採取兩階段取樣方式分層抽樣及隨機抽樣，使用自編學童電腦相關行為、態度調查問卷量表，以因素分析、卡方檢定、單因數多變數變異數分析、Pearson 積差相關等統計分析處理資料。⁵⁵研究結果得知：學童使用電腦遊戲方式以網路下載安裝到電腦中的線上遊戲居多；遊戲種類以角色扮演模擬類最多，而遊戲年資以三年以上、遊戲地點以家裡、每週頻率為一次至兩次及每週時間以一小時至五小時(含)為最多。學童使用電腦遊戲，一半以上的父母雙方都持贊成態度，男生較多玩連線網路遊戲和購買光碟遊戲軟體，而女生較多玩電腦內設的附屬程式遊戲。男生較喜愛角色扮演類、模擬策略類及戰爭戰，女生較喜愛益智類。

蕭銘鈞的研究是國內第一位採用分層隨機取樣方式，抽樣調查我國 12 所公立大專院校學生共計 763 人。其研究發現大學生中，男生比女生有網路成癮的行為傾向。⁵⁶此外，擁有個人電腦者比較容易成癮。網路成癮高危險群的平均年齡約 21 歲，男生多於女生，大部分是大學二年級或三年級的學生，一周使用網路時數的中位數落在 20-25 小時中，其網路使用最大動機是「社會性動機」中的「與遠方友人接觸及保持連絡」；而且高危險群網路使用者比一般網路使用者更依賴網路作為人際關係發生的場域。蕭銘鈞採用比較嚴謹的採樣方式，研究結果較具推論性，而其結果和徵集自願填答者所得的研究結果並沒有很大的差異。

基於上述研究動機和對文獻的歸納整理，可知在線上遊戲成癮與學童學業成就的相關性研究方面，還有許多爭議和盲點，對於線上遊戲成癮與學童學業成就的相關性研究，仍有許多有待深入探索和瞭解的領域。因此，本研究透過教學實際場域中，國小高年級學生線上遊戲成癮調查探究，陳述線上遊戲成癮所造成的學業成就方面的可能影響，分析線上遊戲成癮現象的表層問題與深層問題，藉由教育理論、相關法令與教學經驗的結合，提出具體可行的解決策略，以協助學生善用網路，提

⁵⁴ 網路世界刺激、走味咖啡沈淪。中時電子報（2015 年 4 月 17 日）。資料引自：
<http://forums.chinatimes.com/special/netcafe/90sb4066.htm>

⁵⁵ 范家敏，高雄縣國小高年級學童電腦遊戲使用行為與電腦態度、電腦自我效能之相關研究（台東縣：國立臺東大學教育研究所碩士論文，2006 年），頁 34。

⁵⁶ 蕭銘鈞，臺灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探（新竹市：國立交通大學傳播研究所論文，1998 年），頁 39。

高學業成就，進而健康成長、有效學習。



第三章 研究設計

本章共分為六小節，第一節：研究架構；第二節：研究假設；第三節：研究對象；第四節：研究工具；第五節：研究實施步驟；第六節：資料處理與統計分析。

第一節 研究架構

本研究架構首先探討線上遊戲成癮的現況，主要是依據學童個人背景變項對線上遊戲成癮的差異進行分析和探討。然後探討學童不同背景變項下學業成就的差異，最後分析學童線上遊戲成癮與學業成就的相關性。背景變項依據本研究設置的調查問卷對學童背景資料的調查，線上遊戲成癮主要包括時間關係、強迫性遊戲行為以及遊戲戒斷反應、人際交往問題等幾個層面，學業成就則包括本國語文、英語、社會、數學、自然與生活科技等五個層面進行探討，本研究的研究架構圖如圖 3-1-1 所示：

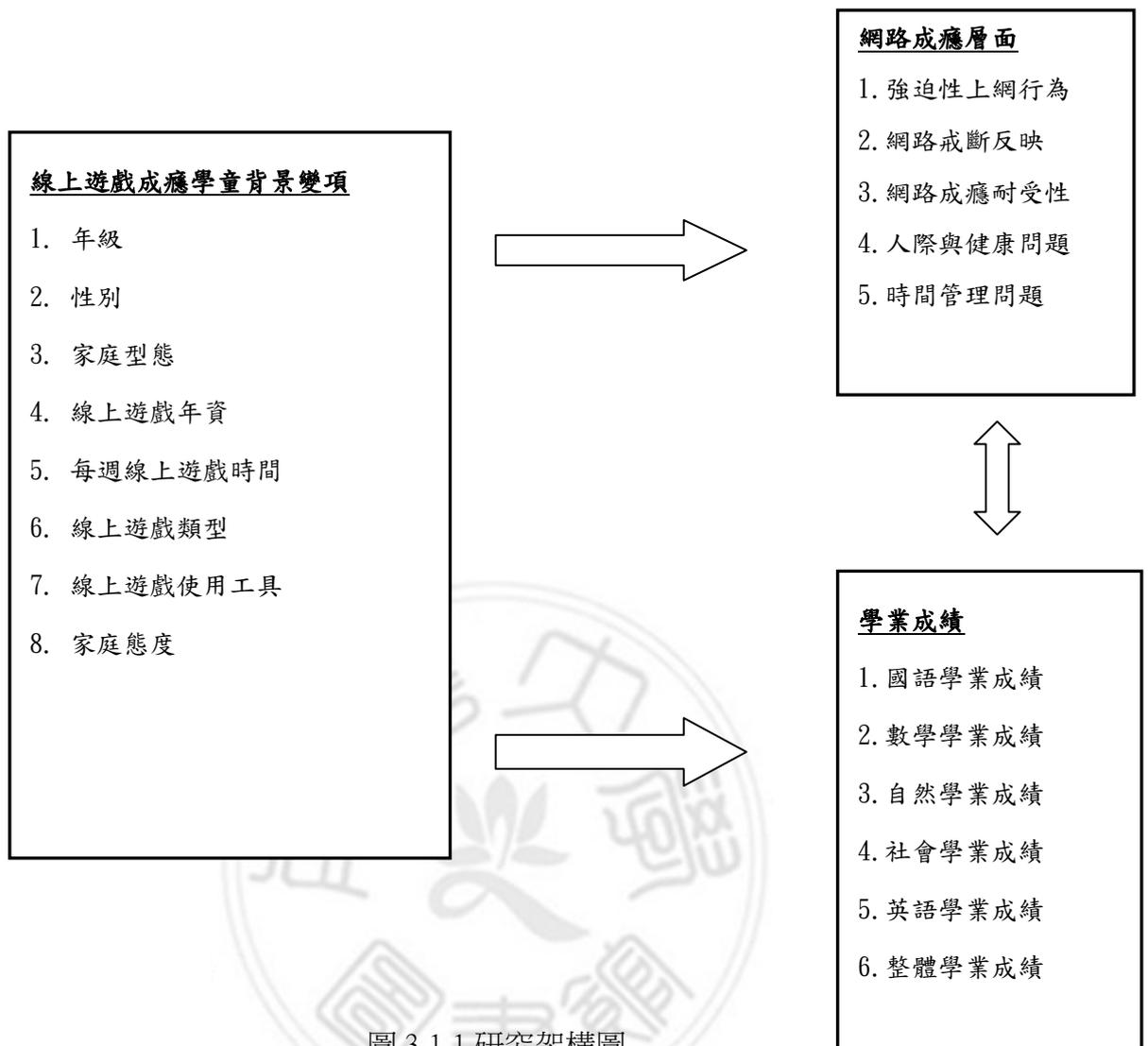


圖 3-1-1 研究架構圖

資料來源：作者自製

第二節 研究假設

根據本文之研究目的，研究問題以及研究架構，在經過文獻探討後，本研究的研究假設如下：

假設一：不同背景變項的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-1 不同性別的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-2 不同年級的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-3 不同家庭型態的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-4 不同遊戲年資的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-5 不同每週遊戲時間的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

1-6 不同遊戲類型的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

- 1-7 不同遊戲平臺的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-8 不同家庭態度的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

假設二:不同背景變項的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。

- 2-1 不同性別的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-2 不同年級的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-3 不同家庭型態的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-4 不同遊戲年資的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-5 不同每週遊戲時間的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-6 不同遊戲類型的線上遊戲成癮在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-7 不同上網平臺的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-8 不同家庭態度的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。

假設三:不同線上遊戲成癮層面學童在整體及各層面的學業成就有顯著相關。

- 3-1 線上遊戲成癮強迫性上網行為學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。
- 3-2 線上遊戲成癮戒斷反應學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。
- 3-3 線上遊戲成癮耐受性的學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。
- 3-4 線上遊戲成癮引起人際與健康問題的學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。
- 3-5 線上遊戲成癮引起時間管理問題的國小高年級學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。
- 3-6 線上遊戲成癮整體現況的國小高年級學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

第三節 研究對象

壹、人文與地理特徵

台中市位於臺灣中部，北與苗栗縣、新竹縣接壤、南臨彰化縣、南投縣、東隔中央山脈與宜蘭縣、花蓮縣相鄰，西臨臺灣海峽。面積約 2215 平方公里，人口達 271 萬(2014 年)，是臺灣人口第三多的都市行政區。2012 年，台中市完成國民生產總值 3 位居臺灣各市縣第四位。台中市於 2010 年 12 月 25 日合併升格為直轄市，成為臺灣中部的直轄市。其為臺灣中部的發展核心，並與鄰近的地區構成的台中都會區。⁵⁷

本研究的抽樣學校為梧棲區大德國民小學，梧棲區有高級中學一所，國民中學兩所，國民小學六所。本研究根據作者實務工作經驗，選擇梧棲區大德國民小學作為研究的母群體。

貳、研究樣本

本研究所採取的是為調查研究法中的普查法及步驟如下：

一、普查法

本研究的調查研究法是運用普查法，以五、六年級全部學生為對象，進行全面性訪查。

二、取樣樣本

本研究以一百零三學年度就讀於梧棲區大德國民小學五、六年級學童為研究對象，採取母群體中五年級與六年級各七個班所有學生作為研究樣本，共發放問卷 400 份，回收有效問卷為 382 份，有效回收率 95.5%，茲將本研究中所涵蓋有效樣本分佈情況列於表 3-3-1。

表 3-3-1 有效樣本統計表

年級	總班級數	總人數	取樣班數	發出問卷數	回收有效問卷數	有效問卷回收率
五年級	7	198	7	198	187	94.4%
六年級	7	202	7	202	195	96.5%

⁵⁷ 台中市，[維基百科](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%87%BA%E4%B8%AD%E5%B8%82) (2015 年 4 月 10 日)。資料引自：
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%87%BA%E4%B8%AD%E5%B8%82>

資料來源：作者自製

第四節 研究工具

本研究的研究工具為作者調查問卷和線上遊戲成癮使用情況量表兩種，分述如下：

壹、個人基本資料調查表

在學童背景變項的調查中，本研究制定的調查問卷共計二十五項，考慮到研究實際工作量及分析的便利，依據文獻整理本研究選擇八項作為主要的背景變項，其它作為參考變項，主要變項包括性別、年級、家庭形態、遊戲年資、每週遊戲時間、遊戲類型、遊戲平臺、家庭態度等八個部分。

貳、線上遊戲成癮使用情況量表

本研究為了確定線上遊戲成癮的測量，借鑒陳淑慧等⁵⁸編制的中文網路成癮量表修訂版作為研究工具，並稍加調整為線上遊戲成癮使用情況量表。表 3-4-1 為線上遊戲成癮使用情況量表架構。

表 3-4-1 線上遊戲成癮使用情況量表

	分量表	向度	題目數
線上遊戲成癮使用情況 量表	線上遊戲成癮核心症狀	強迫性遊戲行為	5
		線上遊戲成癮戒斷反應	5
		線上遊戲成癮耐受性	4
	線上遊戲成癮相關問題	人際與健康	7
		時間管理	3

資料來源：陳淑惠、翁麗禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳等，「中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究」，*中華心理學刊*第 45 期（2003），頁 279~294。

⁵⁸ 陳淑惠、翁麗禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳等，「中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究」，*中華心理學刊*第 45 期（2003），頁 283。

由此表可知，量表可以分為線上遊戲成癮核心症狀與線上遊戲成癮兩大因素，線上遊戲成癮分量尺為強迫性遊戲行為、線上遊戲成癮戒斷反映、線上遊戲成癮耐受性三個因素；線上遊戲成癮相關問題可以得到人際與健康問題和時間管理問題兩個因素。

第五節 研究實施步驟

本研究在確定研究方向與研究內容之後，確定的研究實施架構圖如圖 3-5-1 所示

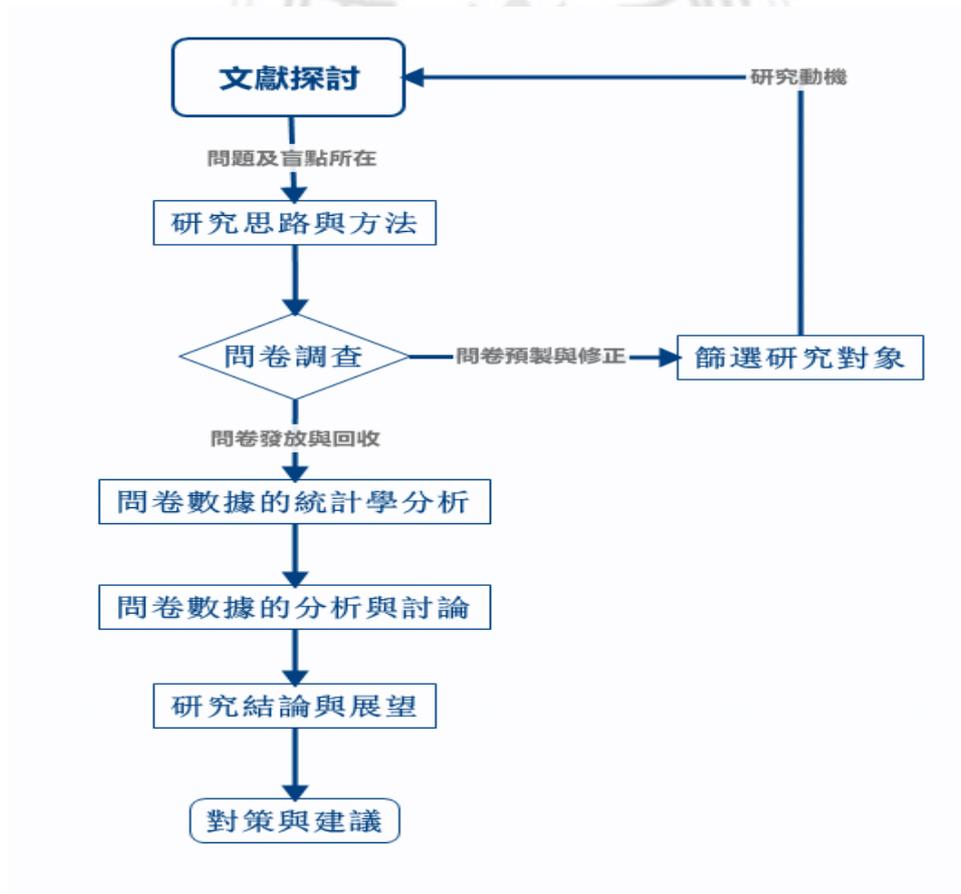


圖 3-5-1 本研究流程圖

資料來源：作者自製

第六節 數據處理與統計分析

壹、資料處理

在各項調查表及量表施測完成後，先檢視填答情形，剔除資料填寫不完全者，之後即進行編碼登錄工作，並將所搜集的資料鍵入統計套裝軟體 SPSS for Windows 13.0 進行統計分析。

本研究所運用之統計分析，依描述性統計(descriptive statistics)與推論性統計(inferential statistics)分述如下：

一、描述統計部份

描述統計是用來描述所收集到的資料或資料之重要性的統計方法，本研究所運用的描述統計分述如下：

(一)次數分配(frequencies distribution)：依原始資料加以分類進行劃記，以瞭解某一團體的大概趨勢。本研究用以瞭解研究對象各背景變項之分佈情形。

(二)百分比(percentile)：依原始資料加以分類進行劃記後除以總次數，以瞭解某一類別占總團體的比例。本研究用以瞭解研究對象各背景變項的比例情形。

(三)算數平均數(arithmetic mean, M)：屬「集中量數」之一種，為每一樣本之得分除以樣本總數，以瞭解一團體得分的集中情形。本研究用以瞭解研究對象各研究變項得分的集中情形。

(四)百分等級(percentile rank)：是相對地位量數中的一類，用以表示某一人得到分數在團體中所占的地位。本研究用以區分研究對象的線上遊戲成癮等級。

(五)標準差(standard deviation)：為變異數開平方，用來衡量資料分散程度的統計數量

二、推論統計部份

推論統計是由樣本(sample)性質推論母群(population)性質的統計工作，

本研究所運用之推論統計分述如下：

(一) t 檢定(t -test)：為檢驗兩個團體得分的平均數是否有顯著的不同，通常以 0.5 為顯著水準，本研究以 p 值來表示，若 $p < .05$ 表示兩個團體的平均數有顯著差異；若 $p < .01$ 表示兩個團體平均數的差異非常顯著；若 $p < .001$ 則表示兩個團體平均數的差異極為顯著。

1.用以探討背景變項(性別、年級)學童在線上遊戲成癮上是否有顯著差異?
(考驗假設 1-1、2-1)

2.用以探討背景變項(性別、年級)學童在學業成就上是否有顯著差異?
(考驗假設 2-1、2-2)

3.用以探討成癮與非成癮學童在線上遊戲成癮與學業成就上是否有顯著差異?

(二)單因數多變量變異數分析(1-Way MANOVA):為檢驗三個以上團體得分平均數是否有顯著不同,通常以 0.5 為顯著水準,本研究以 p 值來表示,若 $p < .05$ 表示團體的平均數有顯著差異;若 $p < .01$ 表示團體平均數的差異非常顯著;若 $p < .001$ 則表示團體平均數的差異極為顯著。

1.用以探討不同背景變項(家庭狀況、上網年資、每週上網時間、上網類型、上網地點、家庭態度、上網行為、付費方式)在線上遊戲成癮上的差異情形,若有顯著差異,再以 Scheff'e 法進行事後比較(考驗假設 1-3、1-4、1-5、1-6、1-7、1-8、1-9、1-10)。

2.用以探討不同背景變項(家庭狀況、上網年資、每週上網時間、上網類型、上網地點、家庭態度、上網行為、付費方式)在學業成就上的差異情形,若有顯著差異,再以 Scheffe 法進行事後比較(考驗假設 2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8、2-9、2-10)。

(三)積差相關(product-moment correlation):是指兩個變數之間關係密切的程度,通常以相關係數來表示。其係數範圍的範圍在-1 到 1 之間,其值愈越接近-1,代表負相關程度越大;其值愈越接近 1,代表正相關程度越大;相關係數若為 0,表示兩個係數沒有直接相關。探討線上遊戲成癮學童之各分層面與學業成就的相關程度(考驗假設三)。

第四章 研究結果與討論

本章節是本研究重要章節組成部分，是根據本文掌控的各項基本資料綜合分析之結果，並對結果進行了深入的分析和討論，本章節共分為六個部分，其中第一節是本文調查的有效樣本之基本數據；第二節為臺中市梧棲去大德國民小學高年級學童線上遊戲成癮的情況分析；第三節是探討國小五、六年級學生在不同背景變項之下的線上遊戲成癮之差異；第五節是分析國小五、六年級學生學業成就與線上遊戲成癮的相關性分析；第六節是探討國小五、六年級學生線上遊戲成癮者與非成癮者在線上遊戲成癮與學業成就之差異。

第一節 基本資料分析

本節主要說明本研究對象的家庭形態、線上遊戲成癮年資、性別、每週線上遊戲成癮時間、年級等五個層面進行有效分析，本次研究共發放問卷 400 份，回收 382 份，有效問卷回收率為 95.5%，基本資料如表 4-1-1 所示。

表 4-1-1 本文有效問卷基本資料分佈統計表 (N=382)

類別	組別	人數	百分比 (%)
年級	五年級	187	48.95
	六年級	195	51.05
性別	男	166	43.46
	女	216	56.54
家庭型態	雙親	316	82.72
	單親	34	8.90
	隔代教養	8	2.09
	其它	28	7.33
線上遊戲成癮年資	不曾玩過	48	12.57

	1 年之內	92	24.08
	1-2 年	64	16.75
	2-3 年	79	20.68
	4-5 年	52	13.61
	5 年以上	45	11.78
<hr/>			
	沒有玩	40	10.47
每週線上遊戲成癮時間	2 小時之內	199	52.09
	2-4 小時	60	15.71
	4-6 小時	35	9.16
	6-8 小時	17	4.45
	8 小時以上	50	13.09

資料來源：作者自製

從表中可以看出，問卷回收對象中男生占 43.46%，女生占 56.54%；年級中五年級占 48.95%，六年級占 51.05%；家庭狀況中的雙親家庭學生人數最多，占 82.72%，單親家庭占 8.90%，隔代教養家庭占 8%，其他占 7.33%。線上遊戲成癮年資中，不曾玩過的占 12.57%，一年之內占 24.08%，兩年三年的占 20.68%，四年到五年的占 13.61%，五年以上的占 11.78%，這個數據也反映了有 11.78% 的國小學童在一年級時就接觸並使用了線上遊戲成癮；每週上網時間中，不曾玩過的占 12.57%，以 2 小時以內最多占 52.09%，2 小時至 4 小時的占 15.71%，4 小時至 6 小時的占 9.16%，6 小時至 8 小時的占 4.45%，8 小時以上的占 13.09%。

本節中還對國小五、六年級學生經常使用的線上遊戲成癮類型和線上遊戲成癮工具進行了統計，其中線上遊戲成癮類型和線上遊戲成癮工具均屬於複選式題目，具體統計分析結果如表 4-1-2 所示。

表 4-1-2 國小五、六年級學生線上遊戲成癮類型和線上遊戲成癮工具分佈表(N=382)

類別	組別	人數	百分比 (%)
線上遊戲成癮使用工具	電腦	219	57.33
	手機	188	49.21
	平板	176	46.07
線上遊戲成癮類型	賽車遊戲	67	17.54
	格鬥遊戲	25	6.54
	體育遊戲	46	12.04
	戰略遊戲	89	23.30
	角色扮演	109	28.53
	動作遊戲	112	29.32
	冒險遊戲	156	40.84
	射擊遊戲	182	47.64
	桌面遊戲	78	20.42
	益智遊戲	21	5.50
	育成遊戲	10	2.62
	卡片遊戲	15	3.93
	即時戰略遊戲	109	28.53
	第一人稱射擊遊戲	187	48.95
	動作角色扮演遊戲	199	52.09
	戰略角色扮演遊戲	106	27.75
	其它	6	1.57

資料來源：作者自製

從表 4-1-2 中可以看出，國小五、六年級學生在先遊戲使用工具中，電腦占 57.33%，手機緊次之，占 49.21%，平板占 46.07%；線上遊戲成癮類型中，在 16 類展現遊戲類型中，射擊遊戲和動作角色扮演遊戲以及第一人稱扮演遊戲所佔比重最高，分別為 47.64%、52.09%和 48.95%。

為全面瞭解國小五、六年級學生的家庭形態，本文對國小五、六年級學生主要看護人的受教育程度做了調查和分析，調查結果如圖 4-1-3 所示。

表 4-1-3 國小五、六年級學生家中看護人受教育程度分佈表 (N=382)

類別	組別	人數	百分比 (%)
家中照看人的教育程度	國小以下	7	1.83
	國小畢業	8	2.09
	國中畢業	40	10.47
	高中職畢業	156	40.84
	專科畢業	55	14.40
	大學畢業	86	22.51
	研究所畢業	30	7.85

資料來源：作者自製

從表 4-1-3 所示，國小五、六年級學生家中看護人受教育程度中，高中職畢業的佔比最多，佔有 40.84%，大學畢業的佔有 22.51%，專科畢業的佔有 14.40%，國中畢業的佔有 10.47%，研究所畢業的佔有 7.85%，國小畢業和國小以下的佔有 3.92%。

第二節 國小五、六年級學生線上遊戲成癮之現況分析

本文根據調查問卷對大德國民小學高年級學童線上遊戲成癮的狀況進行分別敘述和分析，茲錄如下：

本研究中採用的線上遊戲成癮表根據前人研究為指標參考，制定了本文的線上遊戲成癮量表，並採取平均數以及標準差對大德國民小學線上遊戲成癮總體及不同層面的情況進行統計分析，結果如表 4-2-1 所示。

表 4-2-1 國民小學高年級學童線上遊戲成癮現況摘要表 (N=382)

層面名稱	有效樣本數	題數	平均值	標準偏差	排序
強迫性線上遊戲成癮行為	382	5	1.85	0.675	5
線上遊戲成癮戒斷反應	382	5	1.95	0.876	3
線上遊戲成癮耐受性	382	4	2.08	0.761	1
人際與健康問題	382	7	2.01	0.653	2
時間管理問題	382	5	1.87	0.891	4
整體狀況	382	26	1.952	0.564	

資料來源：作者自製

從表 4-2-1 中可以看出，關於大德國民小學國小五、六年級學生線上遊戲成癮總體狀況和個層面的現況分析來看，分析統計結果如表 4-2-1 所示。由表中可以看出，不同層面的線上遊戲成癮得分平均值主要介於 1.85-2.08 之間，其中強迫性線上遊戲成癮行為得分為 1.85，得分最低，線上遊戲成癮耐受性的得分最高，為 2.08，整體線上遊戲成癮的得分平均值為 1.952，不同層面得分的平均值情況為線上遊戲成癮耐受性 > 人際與健康問題 > 線上遊戲成癮戒斷反應 > 時間管理問題 > 強迫性線上遊戲成癮行為。本研究中採用的量表為五點量表，平均值為 3.0，因此對於線

上遊戲成癮整體狀況與各層面線上遊戲成癮而言，平均得分屬於中間偏下程度，就此而言，目前顯示出臺中市梧棲區大德國民小學高年級學童線上遊戲成癮狀況並不嚴重。

第三節 不同背景變項的國小五、六年級學生線上遊戲成癮之差異

在本節中主要探討不同背景變項的線上遊戲成癮學童的差異情況，主要考驗的假設的主要有：

假設：

- 1-1 不同性別的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-2 不同年級的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-3 不同家庭型態的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-4 不同遊戲年資的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-5 不同每週遊戲時間的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-6 不同遊戲類型的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-7 不同遊戲平臺的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。
- 1-8 不同家庭態度的學童在整體與各層面之線上遊戲成癮有顯著差異。

壹、國小五、六年級學生性別線上遊戲成癮差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生性別對於線上遊戲成癮的差異情況，以 t 考驗分析不同性別之國小五、六年級學生線上遊戲成癮的具體差異狀況，分析結果如表 4-3-1 所示。

表 4-3-1 國小五、六年級學生不同性別 t 考驗分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	性別	人數	平均數	標準偏差	t 值	差異情形
強迫性線上遊戲成癮行為	男生 (A)	166	2.05	0.680	5.683***	A > B
	女生 (B)	216	1.65	0.670		

線上遊戲成癮戒斷反應	男生 (A)	166	2.07	0.885	6.435***	A > B
	女生 (B)	216	1.83	0.867		
線上遊戲成癮耐受性	男生 (A)	166	1.99	0.783	5.063***	A > B
	女生 (B)	216	2.17	0.739		
人際與健康問題	男生 (A)	166	2.05	0.667	3.246***	A > B
	女生 (B)	216	1.97	0.639		
時間管理問題	男生 (A)	166	1.88	0.921	4.837***	A > B
	女生 (B)	216	1.86	0.861		
整體狀況	男生 (A)	166	1.962	0.613	6.892***	A > B
	女生 (B)	216	1.942	0.515		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-3-1 中分析可以看出，國小五、六年級學生之不同性別對於線上遊戲成癮之整體狀況及各個層面均達到顯著差異，在本文設定的假設中，假設 1-1 獲得了驗證，結果顯示出國小五、六年級學生男生在整體機各個層面的平均值均高於女生，表明男生趨向線上遊戲成癮的狀況比較嚴重，並以強迫性遊戲行為和線上遊戲成癮戒斷反映層面的平均數相差較大，其中的 t 值越大，表示其顯著性差異越大。

貳、國小五、六年級學生之不同年級線上遊戲成癮之差異分析

本研究為使得國小五、六年級學生之不同年級線上遊戲成癮是否具有差異，同樣以 t 值參考作為探究國小五、六年級學生之不同年級線上遊戲成癮的差異情形，分析統計結果如表 4-3-2 所示。

表 4-3-2 國小五、六年級學生之不同年級線上遊戲成癮 t 考驗分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	年級	人 數	平 均 數	標 準 差	偏 差	t 值	差異情形
----------	----	--------	-------------	-------------	--------	-----	------

強迫性線上遊戲成癮 行為	五年級 (A)	166	1.882	0.680	4.70923 2	B > A
	六年級 (B)	216	1.912	0.670		
線上遊戲成癮戒斷反 應	五年級 (A)	166	1.998	0.885	-2.376	
	六年級 (B)	216	2.006	0.449		
線上遊戲成癮耐受性	五年級 (A)	166	2.007	0.783	5.463** *	B > A
	六年級 (B)	216	2.218	0.495		
人際與健康問題	五年級 (A)	166	1.672	0.667	-3.246	B > A
	六年級 (B)	216	1.783	1.175		
時間管理問題	五年級 (A)	166	1.656	0.921	-6.783	
	六年級 (B)	216	1.663	0.801		
整體狀況	五年級 (A)	166	1.984	0.613	6.892** *	B > A
	六年級 (B)	216	2.103	0.613		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-3-2 可以看出，國小五、六年級學生之不同年級在整體狀況上達到了顯著差異，線上遊戲成癮、人際與健康問題強迫性線上遊戲成癮行為三個層面上達到了差異，其中線上遊戲成癮耐受性方面差異最為顯著，在平均數方面六年級學童大於五年級學童，表現為六年級學童的線上遊戲成癮總體情況比較嚴重；但是在線上遊戲成癮戒斷反應、時間管理問題兩個層面上沒有達到顯著差異，本文假設 1-2 獲得了大部分驗證。

參、國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮的差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮是否具有差異，本文以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮的差異情況，分析統計結果如表 4-3-3 所示。

表 4-3-3 國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	家庭類型	人 數	平 均 數	標 準 偏 差	F 值	Scheffé 比較
強迫性線上遊戲成癮行為	雙親 (A)	316	1.834	0.776	3.452** *	B > A
	單親 (B)	34	1.934	0.885		B > D
	隔代教養 (C)	8	2.006	1.465		C > D
	其它(D)	28	1.564	0.783		
線上遊戲成癮戒斷反應	雙親 (A)	316	1.986	1.059	3.876**	B > A
	單親 (B)	34	2.235	0.667		B > D
	隔代教養 (C)	8	2.365	0.935		C > D
	其它(D)	28	1.762	0.921		
線上遊戲成癮耐受性	雙親 (A)	316	2.008	0.305	4.532** *	B > D C > D
	單親 (B)	34	2.213	0.613		
	隔代教養 (C)	8	2.356	0.613		
	其它(D)	28	1.897	0.680		
人際與健康問題	雙親 (A)	316	1.823	0.670	4.215**	B > A
	單親 (B)	34	1.986	0.885		
	隔代教養 (C)	8	1.886	2.045		

	其它(D)	28	1.764	0.783	
	雙親(A)	316	1.723	0.680	B > A
	單親(B)	34	2.005	0.670	B > D
時間管理問題	隔代教養 (C)	8	1.926	0.885	6.785** * C > D
	其它(D)	28	1.563	0.957	
	雙親(A)	316	1.978	0.783	B > A
	單親(B)	34	2.176	0.921	B > D
整體狀況	隔代教養 (C)	8	2.192	0.921	C > D
	其它(D)	28	1.687	0.613	

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-3-3 所示，國小五、六年級學生之家庭型態線上遊戲成癮整體機在網路成癮戒斷反映、強迫性上網行為、網路成癮耐受性、時間管理問題、人際與健康問題等不同層面存在顯著差異，本文的假設 1-3 獲得支持。

肆、國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資之差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資是否存在差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生上網年資線上遊戲成癮問卷上的差異情況，統計分析結果如圖 4-3-4 所示。

表 4-3-4 國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資線上遊戲成癮差異分析摘要表

(N=382)

線上遊戲成癮層面	線上遊戲成人	平均	標準偏	F 值	Scheffé 比較
----------	--------	----	-----	-----	------------

	癮年資	數	數	差		
強迫性線上遊戲成癮行為	1 年之內 (A)	92	1.563	0.849		E > D
	1-2 年(B)	64	1.786	0.613		E > C
	2-3 年 (C)	79	1.672	3.477	9.782***	E > B
	4-5 年(D)	52	1.793	0.680		E > A
	5 年以(E)	45	2.014	0.670		D > A
線上遊戲成癮戒斷反應	1 年之內(A)	92	1.734	0.885		E > B
	1-2 年(B)	64	1.812	0.957		E > A
	2-3 年 (C)	79	1.834	0.783	12.678** *	D > A
	4-5 年(D)	52	1.998	0.680		D > B
	5 年以上(E)	45	2.013	0.670		C > B
線上遊戲成癮耐受性	1 年之內(A)	92	1.765	0.885		E > A
	1-2 年(B)	64	1.806	0.729	14.028** *	D > A
	2-3 年 (C)	79	1.915	0.783		D > B
	4-5 年(D)	52	2.067	-0.921		C > B
	5 年以上(E)	45	2.077	0.613	C > A	

	1年之內(A)	92	1.692	0.564		
	1-2年(B)	64	1.713	0.680		E>D
人際與健康問題	2-3年(C)	79	1.806	0.670	2.986***	E>C
	4-5年(D)	52	1.886	0.885		E>B
	5年以上(E)	45	1.934	0.681		E>A
	1年之內(A)	92	1.502	0.783		E>D
	1-2年(B)	64	1.634	0.680		E>C
時間管理問題	2-3年(C)	79	1.667	0.670	9.886***	E>B
	4-5年(D)	52	1.723	0.885		E>A
	5年以上(E)	45	1.873	0.681		D>C
	1年之內(A)	92	1.682	0.783		E>D
	1-2年(B)	64	1.735	0.678		E>C
	2-3年(C)	79	1.768	0.613		E>B
整體狀況	4-5年(D)	52	1.806	0.953	15.128**	E>A
	5年以上(E)	45	2.005	0.680	*	D>B
						D>C

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

有表 4-3-4 分析可知，國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資線上遊戲成癮整體和各個層面上均達到顯著差異，因此本文假設 1-4 獲得支持。

伍、國小五、六年級學生之每週上網時間線上遊戲成癮差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之每週上網時間線上遊戲成癮是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之每週上網時間線上遊戲成癮在調查問

卷上的差異性，其具體的分析結果如 4-3-5 所示。

表 4-3-5 國小五、六年級學生之每週線上遊戲成癮時間線上遊戲成癮差異分析摘要

表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	線上遊戲成癮時間	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較
強迫性線上遊戲成癮行為	2 小時之內 (A)	199	1.663	0.783	32.187** *	E > D
	2-4 小時 (B)	60	1.728	0.678		E > C
	4-6 小時 (C)	35	1.963	0.613		E > B
	6-8 小時 (D)	17	2.067	0.727		E > A
	8 小時以上 (E)	50	2.389	0.680		D > B
線上遊戲成癮戒斷反應	2 小時之內 (A)	199	1.567	0.783	34.673** *	E > D
	2-4 小時 (B)	60	1.687	0.678		E > C
	4-6 小時 (C)	35	2.136	0.613		E > B
	6-8 小時 (D)	17	2.185	0.613		E > A
線上遊戲成癮耐受性	8 小時以上 (E)	50	2.584	0.680	50.183** *	D > A
	2 小時之內 (A)	199	1.765	0.670		E > D E > C

	2-4 小時(B)	60	2.011	0.885		E > B
	4-6 小時(C)	35	2.267	0.681		E > A
	6-8 小時(D)	17	2.576	0.783		D > A
	8 小時以上 (E)	50	2.682	0.680		D > B
						C > B
						C > A
						E > D
	2 小時之內 (A)	199	1.693	0.613		E > C
	2-4 小時(B)	60	1.721	0.564		E > B
人際與健康問題	4-6 小時(C)	35	1.923	0.680	16.783**	E > A
	6-8 小時(D)	17	1.956	0.670	*	D > A
	8 小時以上 (E)	50	2.178	0.885		D > B
						C > B
						C > A
					E > D	
	2 小時之內 (A)	199	1.387	0.680	43.187**	E > C
時間管理問題	2-4 小時(B)	60	1.476	0.670	*	E > B
	4-6 小時(C)	35	1.687	0.885		E > A
	6-8 小時(D)	17	1.827	-0.885		D > A

整體狀況	8 小時以上 (E)	50	2.184	0.783		D > B
						C > B
	2 小時之內 (A)	199	1.603	0.680		E > D
	2-4 小時(B)	60	1.813	0.670		E > C
	4-6 小時(C)	35	1.976	0.885		E > B
	6-8 小時(D)	17	2.054	0.885	57.276**	E > A
	8 小時以上 (E)	50	2.389	0.783	*	D > A
						D > B
						C > B
						C > A

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-3-5 可以看出，國小五、六年級學生之每週上網時間線上遊戲成癮整體機各個層面均達到顯著差異，本文假設 1-5 獲得支持。從表中可以看出，各個層面中線上遊戲成癮耐受性的 F 值最大，表示其顯著性差異交叉；同時在不同層面上每週六個小時以上的平均數最大；其次按上線上遊戲成癮時間平均值以此減少，順序排列，表示的意思是線上遊戲成癮時間時間越長，趨向線上遊戲成癮的情況比較嚴重。

陸、國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮差異分析

為瞭解國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮在調查問卷上的差

異情況，其統計分析結果如表 4-3-6 所示。因在 16 類線上遊戲成癮類型中，樣本數量比較大，所以本研究選擇遊戲普及度比較高的射擊遊戲、動作角色扮演遊戲、第一人稱扮演遊戲三種類型作為分析對象。

表 4-3-6 國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	遊戲類型	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較	
強迫性線上遊戲成癮行為	射擊遊戲	有	36	2.198	0.564	1.872**	有 > 無
		無	146	1.897	0.680		
	動作角色扮演遊戲	有	42	2.067	0.670	31.154**	有 > 無
		無	145	1.963	0.885		
	第一人稱扮演遊戲	有	56	1.956	-0.885	1.682**	有 > 無
		無	143	1.923	0.783		
線上遊戲成癮上癮戒斷反應	射擊遊戲	有	36	1.827	0.680	1.564**	有 > 無
		無	146	1.728	0.670		
	動作角色扮演遊戲	有	42	1.721	0.885	12.546**	有 > 無
		無	145	1.693	-0.885		
	第一人稱扮演遊戲	有	56	1.687	0.783	16.345**	有 > 無
		無	143	1.663	0.678		

		有 36	1.476	0.613		
	射擊遊戲	無			1.231	有 > 無
		146	1.387	-0.613		
線上遊戲成癮上	動作角色扮演	有 42	1.956	0.680	8.179**	
癮耐受性	遊戲	無			*	有 > 無
		145	1.923	0.564		
	第一人稱扮演	有 56	1.827	0.680		
	遊戲	無			1.786*	
		143	1.728	0.670		
	射擊遊戲	有 36	1.721	0.885		
		無			1.897*	有 > 無
		146	1.693	0.681		
人際與健康問題	動作角色扮演	有 42	1.687	0.783	3.128**	
	遊戲	無			*	有 > 無
		145	1.663	0.680		
	第一人稱扮演	有 56	2.198	0.670		
	遊戲	無			3.897*	有 > 無
		143	1.897	0.885		
	射擊遊戲	有 36	2.067	0.341		
時間管理問題		無			2.011	有 > 無
		146	1.963	0.783		
	動作角色扮演	有 42	1.956	0.678	1.876**	
	遊戲	無			*	有 > 無
		145	1.923	0.613		

總體狀況	第一人稱扮演 遊戲	有	56	1.827	0.613	1.782*	
		無	143	1.728	0.680		
	射擊遊戲	有	36	1.721	0.564	1.345	
		無	146	1.693	0.680		
	動作角色扮演 遊戲	有	42	1.721	0.670	25.674*	有>無
		無	145	1.693	0.885		
	第一人稱扮演 遊戲	有	56	1.687	0.681	1.689*	有>無
		無	143	1.663	0.783		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-3-6 中可以看出，在射擊遊戲、第一人稱扮演遊戲、動作角色扮演遊戲中線上遊戲成癮整體及個分層達到了顯著差異，表示在角色扮演和動作射擊遊戲中，國小五、六年級學生線上遊戲成癮的情況比較嚴重。由此可以知道在本研究假設中 1-6 獲得驗證。

柒、國小五、六年級學生之遊戲平臺線上遊戲成癮差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之遊戲平臺線上遊戲成癮是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之遊戲平臺線上遊戲成癮在調查問卷上的差異情況，統計分析結果如表 4-3-7 所示。

表 4-3-7 國小五、六年級學生之遊戲平臺線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	遊戲平人	平均	標準偏	F 值	Scheffé 比較
----------	------	----	-----	-----	------------

	臺	數	數	差	
	電腦(A)	219	1.827	0.680	B > A
強迫性線上遊戲成癮行為	手機(B)	188	1.926	0.670	B > C
	平 板				1.265
	(C)	176	1.674	0.885	A > C
	電腦(A)	219	1.978	0.341	A > B
線上遊戲成癮戒斷反應	手機(B)	188	1.765	0.783	1.186**
	平 板				*
	(C)	176	1.776	0.680	
	電腦(A)	219	1.786	0.670	
線上遊戲成癮耐受性	手機(B)	188	1.675	0.885	1.123
	平 板				
	(C)	176	1.666	0.681	
	電腦(A)	219	1.785	0.783	B > A
人際與健康問題	手機(B)	188	2.087	0.678	1.897**
	平 板				*
	(C)	176	1.967	0.613	
	電腦(A)	219	1.653	0.953	B > A
時間管理問題	手機(B)	188	1.765	0.680	2.345**
	平 板				*
	(C)	176	1.653	0.564	

整體狀況	電腦(A)	219	1.987	0.680		A > B
	手機(B)	188	1.865	0.670	1.765**	A > C
	平板				*	
	(C)	176	1.675	0.885		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-3-7 中可以看出，在國小五、六年級學生之遊戲平臺的差異中可以看出，不同遊戲平臺對線上遊戲成癮整體狀況和線上遊戲成癮戒斷反應、時間管理問題、人際與健康問題中存在顯著差異，並且手機線上遊戲成癮是影響人際與健康問題存在差異。從結果中可以看出，本研究中假設 1-7 成立。

捌、國小五、六年級學生之家庭態度線上遊戲成癮差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之家庭態度線上遊戲成癮是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之家庭態度線上遊戲成癮在調查問卷上的差異情況，統計分析結果如表 4-3-8 所示。

表 4-3-8 國小五、六年級學生之家庭態度線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	家庭態度	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較	
強迫性線上遊戲成癮行為	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.82	0.77	3.452**	B > A	
	無限制，自由使用 (B)	56	1.91	0.88		B > D	
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	1.99	0.34		*	C > D
	有限制，規定時間 (D)	232	1.55	0.78			

線上遊戲成癮戒斷反應	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.97	1.11		B > A
	無限制，自由使用 (B)	56	2.21	0.66		B > D
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	2.34	0.69	3.876**	C > D
	有限制，規定時間 (D)	232	1.74	0.91		
線上遊戲成癮耐受性	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.99	0.20		
	無限制，自由使用 (B)	56	2.19	0.61		B > D
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	2.33	0.74	4.532**	C > D
	有限制，規定時間 (D)	232	1.88	0.67	*	
人際與健康問題	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.80	0.66		
	無限制，自由使用 (B)	56	1.97	0.88		B > A
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	1.87	0.88	4.215**	
	有限制，規定時間 (D)	232	1.75	0.78		
時間管理問題	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.71	0.67	6.785**	B > A
	無限制，自由使用	56	1.98	0.66	*	B > D

	(B)				
	有限制，依照表現 好壞 (C)	69	1.91	0.88	C > D
	有限制，規定時間	232	1.55	0.95	
	(D)				
	嚴禁玩遊戲 (A)	26	1.96	0.78	B > A
	無限制，自由使用	56	2.15	0.91	B > D
整體狀況	(B)				2.176**
	有限制，依照表現 好壞 (C)	69	2.17	0.91	*
	有限制，規定時間	232	1.67	0.61	
	(D)				

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-3-8 中可以看出，國民小學高年級學童之家庭態度對線上遊戲成癮整體狀況和各個分層上均具有顯著差異，其中線上遊戲成癮耐受性與時間管理等問題上差異最為顯著，由此，本研究中假設 1-8 成立。

玖、綜合討論

本研究根據以上背景變項在整體情況和不同分層線上遊戲成癮的分析與比較，茲錄於下，如圖 4-3-9 所示。

線上遊戲成癮層面						
背景變項	強迫性線上遊戲成癮行為	線上遊戲成癮戒斷反應	線上遊戲成癮耐受性	人際與健康問題	時間管理問題	整體狀況

性別	***	***	***	***	***	***
年級			***			***
家庭型態	***	**	***	**	***	
線上遊戲						
遊戲成癮	***	***	***	***	***	***
年資						
每週遊戲時間	***	***	***	***	***	***
遊戲平臺	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異
遊戲類型	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異
家庭態度	***	**	***	***	***	***

資料來源：作者自製，* $p < 0.05$ ，** $p < 0.01$ ，*** $p < 0.001$

從表 4-3-9 中可以看出，針對本章節的討論分析，對國小五、六年級學生的調查問卷的分析，可以歸納出以下的分析結果：

(一) 國小五、六年級學生之性別線上遊戲成癮中男生在整體及不同層面均高於女生。在強迫性在線遊戲成癮層面，女生的平均得分為 1.65，男生的平均得

分為 2.05，t 值為 5.683，男生高於女生，差異顯著；在線上遊戲戒斷反應層面，男生平均分為 2.07，女生為 1.83，男生高於女生，t 值為 6.435，差異顯著；在整體狀況層面，男生平均分 1.962，女生為 1.942，男生高於女生，t 值為 6.892，差異顯著。

(二) 國小五、六年級學生之年級線上遊戲成癮中六年級在整體及不同層面均高於五年級。在線上遊戲成癮耐受性層面，五年級平均分為 2.007，六年級平均分為 2.218，六年級高於五年級，t 值為 5.463，差異顯著；在整體狀況層面，五年級平均分為 1.984，六年級平均分為 2.103，t 值為 6.892，差異顯著。

(三) 國小五、六年級學生不同家庭型態中線上遊戲成癮呈現顯著差異。在強迫性線上遊戲成癮行為層面，單親平均分為 1.934，雙親為 1.834，隔代教養為 2.006，表現為隔代教養高於其他家庭形態，單親高於雙親，t 值為 3.452，差異顯著；在線上遊戲戒斷反映層面，雙親平均分為 1.986，單親為 2.235，隔代教養為 2.365，表現為隔代教養高於其它家庭形態，單親高於雙親，t 值為 3.876，差異顯著。

(四) 國小五、六年級學生不同線上遊戲成癮年資線上遊戲成癮呈現出明顯差異。在強迫性線上遊戲成癮行為層面，1 年之內的平均分為 1.563，1-2 年的平均分為 1.786，2-3 年的平均分為 1.672，4-5 年的平均分為 1.793，5 年以上的平均分為 2.104，表現為隨著年資的增加，強迫性線上遊戲成癮行為比較嚴重，t 值為 9.782，差異顯著。

(五) 國小五、六年級學生每週上網時間線上遊戲成癮呈現明顯差異。在整體狀況層面，2 小時以內的平均分為 1.603,2-4 小時的平均分為 1.813,4-6 小時的平均分為 1.976,6-8 小時的平均分為 2.054,8 小時以上的平均分為 2.389，顯示隨著每週上網時間的延長，線上遊戲成癮比較嚴重，t 值為 57.276，差異顯著。

(六) 國小五、六年級學生遊戲平臺線上遊戲成癮呈現明顯差異。在整體狀況層面，射擊遊戲、第一人稱扮演遊戲與動作 角色扮演遊戲中，有玩過此類遊戲的成癮學童比沒有玩過的學童得分高，t 值為 1.689，差異顯著。

(七) 國小五、六年級學生遊戲方式線上遊戲成癮呈現明顯差異。在整體狀況層面，使用電腦的平均分為 1.987，使用手機的平均分為 1.865，使用平板的平均分為 1.675，表現為線上遊戲中，電腦比其他平台更容易令學童上癮，F 值為 1.765，差異顯著。

(八) 國小五、六年級學生家庭態度線上遊戲成癮呈現明顯差異。在整體狀況層面，嚴禁玩遊戲的平均分為 1.96，無限制，自由使用的平均分為 2.15，有限制，依照表現好壞的平均分為 2.17，有限制，規定時間的平均分為 1.67，表現為有節制的線上遊戲習慣比無節制的線上遊戲習慣成癮性低，F 值為 2.176，差異顯著。

第四節 不同背景變項的國小五、六年級學生在學業成就上的差異

本節主要探討不同背景變項下國小五、六年級學生在學業成就上的差異情況，本節需要驗證的假設如下：

- 2-1 不同性別的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-2 不同年級的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-3 不同家庭型態的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-4 不同遊戲年資的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-5 不同每週遊戲時間的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-6 不同遊戲類型的線上遊戲成癮在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-7 不同上網平臺的在整體與各層面之學業成就有顯著差異。
- 2-8 不同家庭態度的學童在整體與各層面之學業成就有顯著差異。

壹、性別在學業成就上的差別

為了瞭解國小五、六年級學生性別對於在學業成就的差異情況，以 t 考驗分析不同性別之國小五、六年級學生在學業成就的具體差異狀況，分析結果如表 4-4-1 所示。

表 4-4-1 國小五、六年級學生不同性別學業成就 t 考驗分析摘要表 (N=382)

學業成績層面	性別	人數	平均數	標準偏差	t 值	差異情形
數學學業成就	男生 (A)	166	79.52	6.8	-2.781	
	女生 (B)	216	81.89	6.7		

國語學業成就	男生 (A)	166	81.22	8.85	0.435*	B > A
	女生 (B)	216	82.35	8.67		
自然學業成就	男生 (A)	166	72.34	7.83	0.063*	B > A
	女生 (B)	216	75.48	7.39		
社會學業成就	男生 (A)	166	69.18	6.67	0.246*	B > A
	女生 (B)	216	73.26	6.39		
英語學業成就	男生 (A)	166	74.38	9.21	-2.837	
	女生 (B)	216	78.39	8.61		
整體學業成就	男生 (A)	166	79.69	6.13	0.892	
	女生 (B)	216	80.15	5.15		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-4-1 中分析可以看出，國小五、六年級學生之不同性別對於在學業成就之整體狀況沒有達到顯著差異，結果顯示出國小五、六年級學生男生在國語學業成就和自然學業成就的平均值均低於女生，且達到了顯著差異，但是在學業整體情況上，男生的平均值儘管低於女生，但是沒有達到顯著差異，本文假設的 2-1 沒有得到部分驗證。

貳、國小五、六年級學生之不同年級在學業成就之差異分析

本研究為使得國小五、六年級學生之不同年級學業成就是否具有差異，同樣以 t 值參考作為探究國小五、六年級學生之不同年級學業成就的差異情形，分析統計結果如表 4-4-2 所示。

表 4-4-2 國小五、六年級學生之不同年級學業成就 t 考驗分析摘要表 (N=382)

學業成績層面	年級	人數	平均數	標準偏差	t 值	差異情形
數學學業成就	五年級 (A)	166	87.472	8.8	4.781	

	六年級 (B)	216	90.079	7.7	
國語學業成就	五年級 (A)	166	89.342	8.85	2.436*** B > A
	六年級 (B)	216	90.585	9.67	
自然學業成就	五年級 (A)	166	79.574	7.83	1.248
	六年級 (B)	216	83.028	7.39	
社會學業成就	五年級 (A)	166	76.098	5.67	0.246
	六年級 (B)	216	80.586	6.39	
英語學業成就	五年級 (A)	166	81.818	9.21	-2.837
	六年級 (B)	216	86.229	7.61	
整體學業成就	五年級 (A)	166	87.659	6.13	2.894*** B > A
	六年級 (B)	216	88.165	5.19	

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-4-2 可以看出，國小五、六年級學生之學業成就在不同年級在整體狀況上達到了顯著差異，六年級學童的學業整體情況高於五年級，在國語學業成就層面上達到了差異，在平均數方面六年級學童大於五年級學童，表現為六年級學童的在國語學業成就總體情況比較優異；在數學、自然、社會、英語上沒有達到顯著差異，本文假設 2-2 獲得了驗證。

參、國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就的差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就是否具有差異，本文以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就的差異情況，分析統計結果如表 4-4-3 所示。

表 4-4-3 國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就差異分析摘要表 (N=382)

學業成就層	家庭型態	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較
-------	------	----	-----	------	-----	------------

面						
國語學業成就	雙親 (A)	316	81.22	8.536		A > B
	單親 (B)	34	78.18	9.735		A > C
	隔代教養 (C)	8	76.13	9.735	4.455***	D > C
	其它(D)	28	80.17	8.613		
數學學業成就	雙親 (A)	316	89.34	8.613		A > B
	單親 (B)	34	86.00	7.337		A > C
	隔代教養 (C)	8	83.74	106.843	6.878***	
	其它(D)	28	88.19	10.131		
自然學業成就	雙親 (A)	316	78.78	10.131		
	單親 (B)	34	75.83	6.743		A > B
	隔代教養 (C)	8	73.85	6.743	1.356***	
	其它(D)	28	77.76	7.480		
社會學業成就	雙親 (A)	316	85.28	7.370		
	單親 (B)	34	82.09	9.735		A > B
	隔代教養 (C)	8	79.94	9.735	6.217***	
	其它(D)	28	84.18	8.613		
整體學業成就	雙親 (A)	316	81.02	8.613		A > B
	單親 (B)	34	77.98	10.131	6.349***	

隔代教養 (C)	8	75.94	10.131
其它(D)	28	79.97	6.743

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由表 4-4-3 所示，國小五、六年級學生之家庭型態在學業成就整體及各個層面上均存在顯著差異，假設 2-3 獲得了驗證，在對學童學業成就進行 Scheffé 進行多重比較後的結果顯示出，雙親家庭的學童在學業整體成就上優於單親家庭和隔代教養家庭，且以隔代教養家庭學童學業成就最低。

肆、國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資對學業成就之差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資對學業成就是否存在差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生線上遊戲成癮年資在學業成就上的差異情況，統計分析結果如圖 4-4-4 所示。

表 4-4-4 國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資在學業成就差異分析摘要表
(N=382)

學業成就層面	線上遊戲成癮年資	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較
國語學業成就	1 年之內 (A)	92	76.54	11.052	2.187**	B > A
	1-2 年(B)	64	78.39	7.356		B > D
	2-3 年 (C)	79	81.19	7.356		C > A
	4-5 年(D)	52	78.19	8.160		
	5 年以上(E)	45	73.26	8.040		
數學學業成就	1 年之內 (A)	92	84.19	10.62	2.198*	C > A
	1-2 年(B)	64	86.23	10.62		C > B
	2-3 年 (C)	79	89.31	9.396		C > D

	4-5 年(D)	52	86.01	8.160		C>E
	5 年以上(E)	45	80.59	8.040		
自然學業成就	1 年之內 (A)	92	76.62	10.62		
	1-2 年(B)	64	78.47	8.748	2.109*	D>A
	2-3 年 (C)	79	81.27	9.396		D>B
	4-5 年(D)	52	78.27	11.052		
	5 年以上(E)	45	73.33	7.356		D>E
社會學業成就	1 年之內 (A)	92	69.72	6.768		
	1-2 年(B)	64	71.41	8.160		
	2-3 年 (C)	79	73.96	8.040	4.980*	B>A
	4-5 年(D)	52	71.22	10.62		C>A
	5 年以上(E)	45	66.73	8.172		D>A
整體學業成就	1 年之內 (A)	92	76.69	9.396		C>E
	1-2 年(B)	64	78.55	8.160		C>A
	2-3 年 (C)	79	81.35	8.040	2.983*	C>B
	4-5 年(D)	52	78.35	10.62		C>E
	5 年以上(E)	45	73.41	8.172		D>A

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

有表 4-4-4 分析可知，國小五、六年級學生之線上遊戲成癮年資在學業成就整體和各個層面上均達到顯著差異，因此本文假設 2-4 獲得支持。

伍、國小五、六年級學生之每週線上遊戲成癮時間在學業成就差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之每週上網時間在學業成就上是否具有差異，

以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之每週上網時間在學業成就上的差異性，其具體的分析結果如 4-4-5 所示。

表 4-4-5 國小五、六年級學生之每週線上遊戲成癮時間在學業成就差異分析摘要表

(N=382)

學業成就層面	性別	人數	平均數	標準偏差	F 值	Scheffé 比較
國語學業成就	1 年之內(A)	92	75.35	11.052	0.356	
	1-2 年(B)	64	76.78	7.356		
	2-3 年 (C)	79	78.91	7.356		
	4-5 年(D)	52	76.32	8.160		
	5 年以上(E)	45	74.32	8.040		
數學學業成就	1 年之內(A)	92	82.89	10.620	0.128	
	1-2 年(B)	64	84.46	10.620		
	2-3 年 (C)	79	86.80	9.396		
	4-5 年(D)	52	83.95	8.160		
	5 年以上(E)	45	81.75	8.040		
自然學業成就	1 年之內(A)	92	91.17	10.620	0.187	
	1-2 年(B)	64	92.90	8.748		
	2-3 年 (C)	79	95.48	9.396		
	4-5 年(D)	52	92.35	11.052		
	5 年以上(E)	45	89.93	7.356		
社會學業成就	1 年之內(A)	92	86.61	6.768	0.278	
	1-2 年(B)	64	88.26	8.160		

	2-3 年 (C)	79	90.71	8.040	
	4-5 年(D)	52	87.73	10.620	
	5 年以上(E)	45	85.43	8.172	
<hr/>					
	1 年之內(A)	92	82.28	9.396	
	1-2 年(B)	64	83.85	8.160	
整體學業成就	2-3 年 (C)	79	86.17	8.040	0.367
	4-5 年(D)	52	83.34	10.620	
	5 年以上(E)	45	81.16	8.172	

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-4-5 可以看出，國小五、六年級學生之每週上網時間線上遊戲成癮整體機各個層面均沒有達到顯著差異，本文假設 2-5 沒有獲得支持。

陸、國小五、六年級學生之遊戲類型在學業成就差異分析

為瞭解國小五、六年級學生之遊戲類型在學業成就上是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之遊戲類型在學業成就上的差異情況，其統計分析結果如表 4-4-6 所示。因在 16 類線上遊戲成癮類型中，樣本數量比較大，所以本研究選擇遊戲普及度比較高的射擊遊戲、動作角色扮演遊戲、第一人稱扮演遊戲三種類型作為分析對象。

表 4-4-6 國小五、六年級學生之遊戲類型線上遊戲成癮差異分析摘要表 (N=382)

學業成就 層面	遊戲類型	人數	平均數	標準偏 差	F 值	Scheffé 比 較
國語學業 成就	射擊遊戲	有 36	96.712	6.204	1.235**	有 > 無
		無 146	83.468	7.480		
	動作角色扮演	有 42	90.948	7.370	2.345	有 > 無

	遊戲	無	145	86.372	9.735		
	第一人稱扮演	有	56	86.064	9.735	3.897**	有 > 無
	遊戲	無	143	84.612	8.613		
	射擊遊戲	有	36	80.388	7.480	2.814	
		無	146	76.032	7.370		
數學學業	動作角色扮演	有	42	75.724	9.735	3.897*	有 > 無
成就	遊戲	無	145	74.492	9.735		
	第一人稱扮演	有	56	74.228	8.613	0.187	
	遊戲	無	143	73.172	7.458		
	射擊遊戲	有	36	64.944	6.743	1.981***	有 > 無
		無	146	61.028	6.743		
自然學業	動作角色扮演	有	42	86.064	7.480	3.876	有 > 無
成就	遊戲	無	145	84.612	6.204		
	第一人稱扮演	有	56	80.388	7.480	2.876*	有 > 無
	遊戲	無	143	76.032	7.370		
	射擊遊戲	有	36	75.724	9.735	0.176***	有 > 無
		無	146	74.492	7.491		
社會學業	動作角色扮演	有	42	74.228	8.613	2.987	有 > 無
成就	遊戲	無	145	73.172	7.480		
	第一人稱扮演	有	56	96.712	7.370	0.189	有 > 無
	遊戲	無	143	83.468	9.735		
英語學業	射擊遊戲	有	36	90.948	3.751	4.235*	有 > 無

成就	無	146	86.372	8.613		
	動作角色扮演	有 42	86.064	7.458		
	遊戲	無 145	84.612	6.743	1.872	
	第一人稱扮演	有 56	80.388	6.743		
	遊戲	無 143	76.032	7.480	3.897	
		有 36	75.724	6.204		
	射擊遊戲	無 146	74.492	7.480	1.674	有 > 無
整體學業	動作角色扮演	有 42	75.724	7.370		
成就	遊戲	無 145	74.492	9.735	2.176***	有 > 無
	第一人稱扮演	有 56	74.228	7.491		
	遊戲	無 143	73.172	8.613	0.112	有 > 無

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-4-6 中可以看出，在射擊遊戲、第一人稱扮演遊戲、動作角色扮演遊戲中在學業成就整體及個分層達到了顯著差異，表示在角色扮演和動作射擊遊戲中，國小五、六年級學生學業成就相對比較差。由此可以知道在本研究假設中 2-6 獲得驗證。

柒、國小五、六年級學生之遊戲平臺在學業成就上的差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之遊戲平臺在學業成就上是否具有差異，以 ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之遊戲平臺在學業成就上的差異情況，統計分析結果如表 4-3-7 所示。

表 4-4-7 國小五、六年級學生之遊戲平臺在學業成就上的差異分析摘要表 (N=382)

學業成就層面	遊戲平臺	人數	平均數	標準偏差	F 值
國語學業成就	電腦 (A)	219	82.215	8.16	1.265

	手機(B)	188	86.67	8.04	
	平板 (C)	176	75.33	10.62	
	電腦 (A)	219	89.01	4.092	
數學學業成就	手機(B)	188	79.425	9.396	1.186
	平板 (C)	176	79.92	8.16	
	電腦 (A)	219	80.37	8.04	
自然學業成就	手機(B)	188	75.375	10.62	1.123
	平板 (C)	176	74.97	8.172	
	電腦 (A)	219	80.325	9.396	
社會學業成就	手機(B)	188	93.915	8.136	1.897
	平板 (C)	176	88.515	7.356	
	電腦 (A)	219	74.385	11.436	
英語學業成就	手機(B)	188	79.425	8.16	2.345
	平板 (C)	176	74.385	6.768	
	電腦 (A)	219	89.415	8.16	
整體學業成就	手機(B)	188	83.925	8.04	1.765
	平板 (C)	176	75.375	10.62	

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-4-7 中可以看出，在國小五、六年級學生之遊戲平臺的學業成就的差異中可以看出，不同遊戲平臺對在學業成就整體狀況及各階層均未達到顯著差異。從結果中可以看出，本研究中假設 2-7 沒有獲得驗證支持。

捌、國小五、六年級學生之家庭態度在學業成就上的差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生之家庭態度在學業成就上是否具有差異，以

ANOVA 考驗分析國小五、六年級學生之家庭態度在學業成就上的差異情況，統計分析結果如表 4-4-8 所示。

表 4-4-8 國小五、六年級學生之家庭態度在學業成就上差異分析摘要表 (N=382)

學業成就層面	家庭態度	人數	平均數	標準偏差	F 值
國語學業成就	嚴禁玩遊戲 (A)	26	78.26	6.16	3.452***
	無限制，自由使用 (B)	56	82.13	7.04	
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	85.57	2.72	
	有限制，規定時間(D)	232	86.65	6.24	
數學學業成就	嚴禁玩遊戲 (A)	26	84.71	8.88	3.876**
	無限制，自由使用 (B)	56	85.03	5.28	
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	83.62	5.52	
	有限制，規定時間(D)	232	94.82	7.28	
自然學業成就	嚴禁玩遊戲 (A)	26	85.57	1.6	4.532***
	無限制，自由使用 (B)	56	94.17	4.88	
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	95.19	5.92	
	有限制，規定時間(D)	232	97.84	5.36	
社會學業成就	嚴禁玩遊戲 (A)	26	77.4	5.28	4.215**
	無限制，自由使用 (B)	56	84.71	7.04	
	有限制，依照表現好壞 (C)	69	80.41	7.04	

	有限制，規定時間(D)	232	85.25	6.24	
	嚴禁玩遊戲 (A)	26	73.53	5.36	
	無限制，自由使用 (B)	56	85.14	5.28	
英語學業成就	有限制，依照表現好壞 (C)	69	82.13	7.04	6.785***
	有限制，規定時間(D)	232	86.65	7.6	
	嚴禁玩遊戲 (A)	26	84.28	6.24	
	無限制，自由使用 (B)	56	82.45	7.28	
整體學業成就	有限制，依照表現好壞 (C)	69	83.31	7.28	2.176***
	有限制，規定時間(D)	232	85.81	4.88	

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-4-8 中可以看出，國民小學高年級學童之家庭態度對在學業成就整體狀況和各個分層上均具有顯著差異，其中在英語學業成就與社會學業成就上差異最為顯著，由此，本研究中假設 2-8 成立。

玖、綜合討論

本研究根據以上背景變項在整體情況和不同分層在學業成就的分析與比較，茲錄於下，如表 4-4-9 所示。

表 4-4-9 不同背景變項之學業成就比較分析表

背景變項	學業成就層面					
	國語學業成就	數學學業成就	自然學業成就	社會學業成就	英語學業成就	整體學業成就

性別						
年級	**		*			***
家庭型態	***	**	***	**	***	***
線上遊戲成癮	***	***	***	***	***	***
年資						
每週遊戲時間						
遊戲平臺	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異	大部分獲得差異
遊戲類型	**	**	*			*
家庭態度	***	**	***	***	***	***

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-4-9 中可以看出，針對本章節的討論分析，對國小五、六年級學生的調查問卷的分析，可以歸納出以下的分析結果：

(一) 國小五、六年級學生之性別在學業成就性別沒有達到差異。具體到學科學業成就，男生在數學學業成就、國語學業成就、自然學業成就、社會學業成就、英語學業成就以及整體學業成就中，均稍遜女生，但是未達到顯著差異。

(二) 國小五、六年級學生之年級在學業成就中六年級在整體及不同層面均高於五年級。五年級學童在數學學業成就、國語學業成就、自然學業成就、社會學業成就、英語學業成就以及整體學業成就中，均稍遜六年級學童，特別是在國

語學業成就比較中，t 值為 2.463，差異顯著。

(三) 國小五、六年級學生不同家庭型態中在學業成就呈現顯著差異。在整體學業成就比較中，雙親家庭平均學業成就得分為 81.02，單親為 77.98。隔代教養平均分為 75.49，表現為雙親家庭學童的學業成就比單親及隔代教養家庭形態的學童學業成就優異，差異顯著。

(四) 國小五、六年級學生不同線上遊戲成癮年資在學業成就呈現出明顯差異。在整體學業成就比較中，線上遊戲成癮年資 1 年之內的學童學業成就並非最優異，相反線上遊戲年資在 2-3 年的學業成就最為優異，5 年以上線上遊戲年資學業成就最差，差異顯著。

(五) 國小五、六年級學生每週上網時間在學業成就沒有呈現明顯差異。線上遊戲時間 2 小時之內與 2-4 小時、4-6 小時，以及 8 小時以上的學童學業成就沒有呈現出顯著差異。

(六) 國小五、六年級學生遊戲平臺在學業成就呈現明顯差異。使用電腦作為線上遊戲平台的學童比使用手機以及平板電腦的學童學業成就高，差異顯著。

(七) 國小五、六年級學生遊戲類型在學業成就呈現明顯差異。表現出使用射擊遊戲、第一人稱扮演遊戲、動作角色扮演遊戲中，學業成就比其他類型遊戲的學童學業成就低，且差異顯著。

(八) 國小五、六年級學生家庭態度在學業成就呈現明顯差異。嚴禁玩遊戲的學童學業成就比無限制自由使用的家庭態度學業成就優異，有限制，規定時間的線上遊戲家庭態度是所有家庭態度中學童學業成就最為優異的，差異顯著。

第五節 國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就相關性分析

本節主要探討分析臺中市梧棲區大德國民小學高年級學童線上遊戲成癮與學業成就相關性，本節所作出的主要假設如下：

3-1 線上遊戲成癮強迫性上網行為學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

3-2 線上遊戲成癮戒斷反應學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

3-3 線上遊戲成癮耐受性的學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

3-4 線上遊戲成癮引起人際與健康問題的學童在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

3-5 線上遊戲成癮引起時間管理問題的國小五、六年級學生在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

3-6 線上遊戲成癮整體現況的國小五、六年級學生在整體與各層面之學業成就有顯著相關。

本研究為了探討國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就的相關情況，是以本文以 Pearson 相關性分析國小五、六年級學生學業成就與線上遊戲成癮的相關情況，具體分析統計結果如表 4-5-1 所示。

學業成就層面	線上遊戲成癮層面					整體狀況
	強迫性線上遊戲成癮行為	線上遊戲成癮戒斷反應	線上遊戲成癮耐受性	人際與健康問題	時間管理問題	
國語	-0.417***	-0.681***	-0.783**	-0.546**	-0.606**	-0.697***
數學	-0.680***	-0.783***	-0.678**	-0.605**	-0.697**	-0.603***
自然	-0.564***	-0.680***	-0.613**	-0.502**	-0.605**	-0.546***
社會	-0.680***	-0.670***	-0.613**	-0.605**	-0.596**	-0.546***
英語	-0.670***	-0.885***	-0.680**	-0.596**	-0.788**	-0.605***
整體狀況	-0.885***	-0.341***	-0.180**	-0.788**	-0.303**	-0.160***

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由上表 4-5-1 結果可知，國小五、六年級學生在線上遊戲成癮強迫性線上遊戲

成癮行為層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：整體現況>英語學業成就>數學學業成就>社會學業成就>自然學業成就>國語學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在強迫性線上遊戲成癮行為與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-1 獲得支持。

國小五、六年級學生在線上遊戲成癮戒斷反應層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：英語學業成就>數學學業成就>國語學業成就>社會學業成就>自然學業成就>整體學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在線上遊戲成癮戒斷反應與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-2 獲得支持。

國小五、六年級學生在線上遊戲成癮耐受性層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：國語學業成就>英語學業成就>數學學業成就>自然學業成就>社會學業成就>整體學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在線上遊戲成癮耐受性與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-3 獲得支持。

國小五、六年級學生在線上遊戲成癮人際與健康問題層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：整體學業成就>數學學業成就>社會學業成就>自然學業成就>英語學業成就>國語學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在線上遊戲成癮人際與健康問題與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-4 獲得支持。

國小五、六年級學生在線上遊戲成癮時間管理問題層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：英語學業成就>數學學業成就>國語學業成就>自然學業成就>社會學業成就>整體學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在線上遊戲成癮時間管理問題與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-5 獲得支持。

國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體現況層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關。按解釋的高低排列，其順序為：國語學業成就>英語學業成就>數學學業成就>社會學業成就>自然學業成就。由相關所得結果得知國小五、六年級學生在線上遊戲成癮整體現況與學業成就的整體現況與各層面有顯著負相關，假設 3-6 獲得支持。

第六節 國小五、六年級學生成癮與非成癮學童之於線上遊戲成癮與學業成就之差異

本研究將線上遊戲成癮分為成癮學童和非成癮學童兩組，分別為試驗組和對照組，另外，本文根據量表中得分較高的 40 名高年級學童作為線上遊戲成癮高危群體。

本研究將各個分層及整體線上遊戲成癮與學業成就的差異情況，依據本研究設計中的成癮學童與非成癮學童兩組，以 t 考驗分析兩組學童線上遊戲成癮及學業成就上的差異狀況，分別茲錄於表 4-6-1 和表 4-6-2。

壹、成癮學童與非成癮學童線上遊戲成癮差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童線上遊戲成癮是否具有差異，並且以 t 檢驗分析國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童線上遊戲成癮的差異情形，統計分析結果如表 4-6-1 所示。

表 4-6-1 國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童線上遊戲成癮 t 檢驗分析摘要表 (N=382)

線上遊戲成癮層面	組別	人數	平均數	標準偏差	t 值	差異狀況
強迫性線上遊戲成癮行為	成癮學童 (A)	40	2.283	0.68		
	非成癮學童 (B)	342	1.289	0.67	-1.653***	A > B
線上遊戲成癮戒斷反應	成癮學童 (A)	40	2.932	0.885		
	非成癮學童 (B)	342	1.765	0.68	-18.287***	A > B
線上遊戲成癮耐受性	成癮學童 (A)	40	2.764	0.783		
	非成癮學童 (B)	342	1.345	0.68	-17.672***	A > B

		(B)			
	成癮學童 (A)	40	2.763	0.67	
人際與健康問題	非成癮學童	342	1.467	0.885	-15.239*** A>B
		(B)			
	成癮學童 (A)	40	2.729	0.341	
時間管理問題	非成癮學童	342	1.653	0.783	-11.298*** A>B
		(B)			
	成癮學童 (A)	40	2.267	0.678	
整體狀況	非成癮學童	342	1.256	0.613	-21.187*** A>B
		(B)			

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

由上表 4-6-1 結果可知，在線上遊戲成癮的整體與線上遊戲成癮戒斷反應、線上遊戲成癮耐受性、人際與健康問題、時間管理問題、強迫性線上遊戲成癮行為等層面達顯著差異。其中成癮學童不論在整體及各層面的線上遊戲成癮上，其平均數皆高於未成癮學生，顯示成癮學童趨線上遊戲成癮的情況較為嚴重。

貳、成癮學童與非成癮學童在學業成就上差異分析

為了瞭解國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童在學業成就是否具有差異，並且以 t 檢驗分析國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童在學業成就的差異情形，統計分析結果如表 4-6-2 所示。

表 4-6-2 國小五、六年級學生成癮學童與非成癮學童在學業成就 t 檢驗分析摘要表

(N=382)

學業成就層面	組別	人數	平均數	標準偏差	t 值	差異狀況

國語學業成就	成癮學童 (A)	40	76.34	8.16	2.656**	B > A
	非成癮學童 (B)	342	81.23	8.04		
數學學業成就	成癮學童 (A)	40	67.34	10.62	2.284	
	非成癮學童 (B)	342	78.21	8.17		
自然學業成就	成癮學童 (A)	40	71.23	9.396	1.552	
	非成癮學童 (B)	342	81.07	8.16		
社會學業成就	成癮學童 (A)	40	72.45	8.04	2.246**	B > A
	非成癮學童 (B)	342	81.09	10.62		
英語學業成就	成癮學童 (A)	40	74.28	4.092	1.348***	B > A
	非成癮學童 (B)	342	81.02	9.396		
整體學業成就	成癮學童 (A)	40	75.34	8.136	2.242***	B > A
	非成癮學童 (B)	342	80.18	7.356		

資料來源：作者自製，* $p < 0.5$ ，** $p < 0.1$ ，*** $p < 0.01$

從表 4-6-2 結果可知，在學業成就整體與國語學業成就、自然學業成就、社會學業成就方面均達到了顯著差異。從表中還可以看出，成癮學童不論是在學業成就整體或者是在各層面的學業成就上，其學業成就的平均值均低於非成癮學童。

第五章 結論與建議

本研究基於本人實務工作經驗，通過大量調查研究，並對獲得數據進行深入探討分析，旨在釐清台中市梧棲區國小五、六年級學生線上遊戲成癮與學業成就之間的關係。本研究首先通過對文獻的歸納和整理探討線上遊戲成癮與學業成就的內涵相關研究，從而為本研究提供基礎架構和研究工具、研究方法的依據。同時本文選擇的一百零三學年度台中市梧棲區國小五、六年級學童作為研究對象，通過發放線上遊戲成癮問卷並向學校獲取學童數學、國語、英語、自然、社會等期末成績作為學業成績的參考。本文共獲取了 382 份有效樣本，最後將調查資料逐一進行統計分析，根據研究中的發現歸納成為結論，最後提出具體的建議以供教輔相關單位、學童家長及相關研究者進行參考。

本章主要分三節：第一節為主要研究發現；第二節為結論；第三節為建議。

第一節 主要研究發現

本研究根據第四章節的研究結果及相關分析討論，本章節將研究發現依據論文架構的研究目的及相關研究假設之順序，歸納如下：

壹、國小五、六年級學生線上遊戲成癮之現況

依據本研究中數據獲取實測所採取的「中文線上遊戲成癮量表修訂版」調查問卷，台中市梧棲區國小五、六年級線上遊戲成癮總體量表的平均數達到了 1.965，在不同層面之得分介於 1.522 ~ 2.168 之間。其中時間管理問題平均得分最低 1.512，線上遊戲成癮耐受性平均得分最高 2.231。蓋因本研究採用的量表為五點量表，平均值為 3，因此對整體與各層面線上遊戲成癮而言，平均得分皆屬於中間偏低程度，顯示出目前台中市梧棲區國小五、六年級學生線上遊戲成癮情況並不嚴重。

貳、不同背景變項在線上遊戲成癮與學業成就的差異分析

一、不同背景變項國小五、六年級學生線上遊戲成癮的比較分析

(一)從第四章研究可知，台中市梧棲區國小五、六年級學童線上遊戲成癮在不同背景變項之下，線上遊戲成癮及各層面均存在顯著差異，具體表現為男生在線上遊戲成癮整體及各層面上高於女生，顯示出男生線上遊戲成癮的情況較為嚴重。

(二)台中市梧棲區國小五、六年級學生線上遊戲成癮結果顯示出不同年級的線上遊戲成癮整體及各層面上存在顯著差異，具體表現為在「線上遊戲成癮耐受性」、「強迫性線上遊戲成癮行為」、「人際與健康問題」等層面上達到了顯著差異。從調查問卷的具體得分情況觀察，六年級線上遊戲成癮的平均數高於五年級，結果顯示出隨著國小學生年級的增加，學童趨向線上遊戲成癮的狀況愈發突出。從第四章的研究結果還可以顯示，台中市梧棲區國小五、六年級學生在「線上遊戲成癮戒斷反應」、「時間管理問題」兩個層面上沒有達到顯著差異，蓋因本研究樣本的局限性，不足以表現出此兩個層面的真實差異狀況。

(三)台中市梧棲區國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體狀況及各層面之差異，表現為會因家庭形態的迥異而表現出巨大差異，此結果在本文第四章的研究中十分突出，單親教養與隔代教養家庭形態的學生線上遊戲成癮及「強迫性線上遊戲成癮行為」、「線上遊戲成癮戒斷反應」、「線上遊戲成癮耐受性」、「人際與健康問題」、「時間管理問題」五個層面的得分較高，顯示出線上遊戲成癮十分嚴重的情況。

(四)台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體狀況及各層面之狀況，在本研究中顯示出會因不同線上遊戲成癮年資而呈現出顯著差異。具體表現為在「強迫性線上遊戲成癮行為」、「線上遊戲成癮戒斷反應」、「線上遊戲成癮耐受性」、「人際與健康問題」、「時間管理問題」五個層面中四年級線上遊戲成癮年資的情況較為嚴重。從此可以推斷出學生在國小一年級便接觸或沉浸線上遊戲很容易導致線上遊戲成癮，且隨著線上遊戲成癮年資的增加而變得日益突出。

(五)本文第四章研究發現，台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮及各層面之狀況，會因每週線上遊戲時間的不同而呈現出顯著差異。在不同層面中，以「線上遊戲成癮耐受性」的差異性最大。同時，本研究顯示，學生每週線上遊戲時間在六小時以上時平均數最大，並且隨著每週線上遊戲時間的減少得分呈現下降趨勢，以每週線上遊戲一小時以內的平均數最小，此結果顯示出學童線上遊戲時間與線上遊戲成癮呈現出非常明顯的相關性，隨著每週線上遊戲時間的延長，學生線上遊戲成癮的可能性便有所增加。

(六)本文第四章研究發現，台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體及各層面之狀況，會因線上遊戲類型的差異而呈現出顯著差異。研究顯示，在線上遊戲類型中的「動作類」、「角色扮演類」在線上遊戲成癮整體及各層面上均達顯著差異，其中顯著性以「第一人稱角色扮演」差異性最高。從此結論可以推斷出線上遊戲類型中，互動式為主的線上遊戲類型能夠粘滯住學童，同時在影視相關影響之下，暴力、動作、犯罪等情形能夠讓學生在線上遊戲中有所模仿，是以本研究中以交互式、動作式線上遊戲類型的線上遊戲遊戲成癮狀況比較嚴重。

(七)本文第四章研究顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體及各層面之狀況，會因線上遊戲平台的差異而呈現出顯著差異。結果顯示，線上遊戲平台中，以電腦、手機、平板電腦三種為主，在三種遊戲平台的比較重，電腦和智慧手機的得分高於平板電腦，表現為學生使用電腦和智慧手機比平板電腦線上遊戲成癮狀況嚴重，此研究發現可知，電腦因其平台的廣泛性和兼容性使得能夠適應不同的遊戲類型，並可支撐相當的線上遊戲時間，智慧手機因其靈便性，可以裝載小巧的線上遊戲軟件，從而使得國小五、六年級學童在此兩種線上遊戲平台上表現突出，從而增加學生線上遊戲成癮的可能。

二、不同背景變項國小五、六年級學生在學業成就的比較分析

(一)本文第四章的研究顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學生學業成就整體及不同學科學業成就之狀況，在性別上儘管有所差別，但並未達到顯著差異，根據 Scheffé 的進一步分析，結果顯示出女生的國語學業成就和自然學業成就優於男生。

(二)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學業成就及不同學科學業成就，會因學生年級之不同顯示出顯著差異。具體表現為「自然學業成就」、「國語學業成就」、「社會學業成就」和學業成就整體狀況上均表現出顯著差異，這是因為隨著學生年級的提高，學生閱歷的增加和知識的積累，在自然、國語、社會上有一定的積累，是以六年級學生在這三個層面上的學業成就優於五年級學童，並呈現出顯著差異。但是在「數學學業成就」上沒有達到顯著差異，蓋因隨著學生年級的增加，數學增加了難度，是以五年級、六年級學生之「數學學業成就」沒有呈現出顯著差異。本文進一步的研究和分析也表現出六年級學童學業整體狀況高於五年級學生，並且達到了顯著差異。

(三)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學

業成就及不同學科學業成就，會因家庭形態之不同而呈現出顯著差異。在本文進一步研究和分析中，雙親家庭學生在學業成就整體狀況和不同學科學業成就狀況上高於單親家庭學生，這是因為在雙親家庭中學生能夠得到更多的家庭溫暖，並在此家庭形態下能夠獲得相應的輔導，相反，在單親家庭形態之下，往往會有不同的狀況影響學生的成長與心理狀況，學生在家庭中的學業輔導很難得到保障，是以雙親家庭的學生學業成就在整體及各學科學業成就上高於單親家庭。

(四)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學業成就及不同學科學業成就，會隨著在線遊戲年資的增加而呈現出顯著差異。本研究顯示，隨著學生線上遊戲年資的增加，國小五、六年級學生在學業成就整體及各學科學業成就上呈現出下降的趨勢，這表明學生線上遊戲年資愈久，學業成就便會受到一定的影響。

(五)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學業成就及不同學科學業成就，會因學生每週線上遊戲時間的差異而呈現出顯著差異。結果顯示，學生每週線上遊戲之時間愈長，學生在整體學業成就及「數學學業成就」、「國語學業成就」、「自然學業成就」與「社會學業成就」上表現出顯著差異。本結論與線上遊戲年資對學生學業成就之影響相輔相成，隨著線上遊戲年資的增加、線上遊戲時間的延長，會在一定程度上影響學生學業成就。

(六)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學業成就及不同學科學業成就，會因線上遊戲類型呈現出顯著差異。在不同類型的線上遊戲中，以動作類、角色扮演類、射擊類線上遊戲對學生學業成績整體狀況及不同學科學業成就狀況影響最為顯著。可見，不同的線上遊戲類型對學生學業成就的影響是十分顯著的，學生對線上遊戲類型中的喜歡程度，決定了學生對線上遊戲的成癮程度，進而影響到學生線上遊戲年資和每週線上遊戲時間，進而通過影響其它背景因素影響學生學業成就。

(七)本文第四章研究結果顯示，台中市梧棲區大德國小五、六年級學童整體學業成就及不同學科學業成就，與線上遊戲平台之差異上沒有達到顯著差異，結果顯示，使用不同線上遊戲平臺的學生整體學業成就及不同學科學業成就的差異沒有達到顯著程度。可知，線上遊戲平台的差異對學生學業成就沒有影響。

三、上線遊戲成癮與學業成就有顯著的負相關

本文之研究結果顯示，臺中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮

狀況與學生學業整體狀況及不同學科層面狀況呈現出明顯的負相關。具體表現為台中市梧棲區大德國小五、六年級學生的線上遊戲成癮程度愈發嚴重，學生的學業成就整體狀況及不同學科學業成就層面的表現則愈發低落。

一、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「強迫性線上遊戲成癮行為」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達顯著負相關(-0.136~-0.185)。

二、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「戒斷反應」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達負相關(-0.107~-0.169)。

三、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「耐受性」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達負相關(-0.157~-0.241)。

四、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「人際與健康問題」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達負相關(-0.162~-0.218)。

五、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「時間管理問題」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達負相關(-0.181~-0.229)。

六、國小五、六年級學生在線上遊戲成癮「整體現況」層面上，與學業成就整體現況及各層面均達負相關(-0.145~-0.203)。

第二節 結論

本章第一節中通過研究台中市梧棲區大德國小五、六年級學生的主要發現，本文基於研究架構和對文獻的整理，並在研究目的的啟發下得出以下研究結論。

壹、台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮現況為中間偏低程度

本研究發現，台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮整體狀況及不同層面的分析，根據量表中的平均值比較，大德國小五、六年級學生的線上遊戲成癮狀況屬於中間偏低程度，顯示出大德國小五、六年級學生的線上遊戲成癮狀況並不十分突出，同時在線上遊戲成癮不同層面的具體分析中也可以發現，大德國小五、六年級學生在不同層面上均屬於中間偏低程度。由此，本研究得出結論之一便是台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮儘管有所顯現，但是並不嚴重。

貳、男學童趨向線上遊戲成癮嚴重性明顯高於女學童

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析，發現男生在線上遊戲成癮整體及不同層面上的平均數均高於女生，表現為男生更容易受線上遊戲影響，在線上遊戲成癮的可能性比較大，在不同層面的分析和探討中，本研究還發現「線上遊戲成癮戒斷反應」的差異性最大，表現為男生線上遊戲成癮之後，對線上遊戲的依賴性比較高，不可自拔，難以戒斷。由此，本文的研究結論之一便是台中市梧棲區大德國小五、六年級學生中男生線上遊戲成癮整體及各層面上高於女生。

參、女學童學業成就優於男學童

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的學業成就分析，發現儘管在學業成就整體狀況上男生女生比較沒有顯著差異，但是在不同學科層面上的學業成就卻有所差異，表現為女生在「國語學業成就」與「自然學業成就」上的學業成就優於男生。由此，本文的研究結論之一便是台中市梧棲區大德國小五、六年級學生中女生在國語學業成就與自然學業成就上高於男生。

肆、單親家庭及隔代教養家庭的學童趨向線上遊戲成癮的嚴重性較高

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析，發現學生家庭形態能夠顯著影響學生線上遊戲成癮整體及不同層面的狀況，具體表現為單親和隔代教養家庭中學生線上遊戲成癮狀況比較嚴重，同時在不同層面的表現與線上遊戲成癮整體狀況表現一致。由此，本文的研究結論之一便是單親及隔代教養的家庭形態學生線上遊戲成癮整體狀況比較嚴重，雙親家庭形態的學生線上遊戲成癮狀況比以上兩種家庭形態線上遊戲成癮狀況低。

伍、雙親家庭的學童之學業成就優於單親家庭及隔代教養家庭

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的學業成就進行分析，發現不同家庭形態學生在整體學業成就及不同學科層面學業成就上也有顯著差異，具體表現為雙親家庭學生學業成就優於單親與隔代教養家庭。由此可知本文的研究結論之一便是雙親家庭的學生學業成就高於單親及隔代教養家庭。

陸、以角色扮演和動作線上遊戲成癮類型的學生趨向線上遊戲成癮的嚴重性較高。

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析，發現台中市梧棲區大德國小五、六年級學生線上遊戲成癮因線上遊戲類型表現出顯著差異，具體表現為學生使用角色扮演類、動作類、射擊類線上遊戲類型的成癮程度比較高。由此，本文得出的研究結論之一便是學生使用動作類、角色扮演類、射擊類線上遊戲更容易成癮。

柒、以電腦和手機為線上遊戲成癮平臺的學童趨向線上遊戲成癮的嚴重性較高

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析，發現學生使用線上遊戲平台亦能夠影響學生線上遊戲成癮。具體表現為學生使用「電腦」、「智慧手機」兩種線上遊戲平臺線上遊戲成癮整體及不同層面的狀況比較嚴重。由此本文得出的研究結論之一便是使用「電腦」、「智慧手機」兩種線上遊戲平台比使用平板電腦更容易成癮。

捌、學童的線上遊戲成癮與學業成就有顯著負相關

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析和學業成就分析，發現學生線上遊戲成癮與學業成就呈現出顯著的負相關，具體表現為學生線上遊戲成癮程度愈為嚴重，學生學業成就便比較低落。由此本文得出的研究結論之一便是台中市梧棲區大德國小五、六年級學生中線上遊戲成癮比較嚴重者，學業成就便比較低。

玖、成癮學童在學業成就方面較非成癮學童低落

本文通過對台中市梧棲區大德國小五、六年級學童的問卷實測分析和學業成就分析，發現線上遊戲成癮學生與非成癮學生在學業成就上差異比較顯著。具體表現為線上遊戲成癮學生的學業成就比非成癮學生低。由此，本文可以得出研究結論之一便是台中市梧棲區大德國小五、六年級學生成癮學生的學業成就比非成癮學生的學業成就低。

第三節 建議

根據本研究發現和研究結論，基於本人實務工作經驗，本研究針對台中市梧棲區大德國小五、六年級學生的問卷實測分析及學業成就分析，對發現的問題和結論有以下建議，以備教輔相關單位、教育行政機關、社會整體、家長和未來的研究進一步深入和改善作參考。

壹、對學校教育體系方面的建議

一、透過研習讓學校老師對線上遊戲的知識多所認識以預防學童線上遊戲成癮

由本結論得知，線上成癮學童在學業成就方面較非成癮學童低落。教師宜透過研習的過程中，習得相關的預防線上遊戲成癮的知識用於教導學童對於網路使用的正確認知。例如：如何慎擇有益身心的益智遊戲與增進知識等遊戲類型以及避免在虛擬的線上遊戲中過度使用而導致線上遊戲成癮。

二、針對線上遊戲成癮之學童提供個別性諮商協助

由本結論得知，本校男學童線上遊戲成癮的情況較為女學童嚴重，且知本校單親家庭和隔代教養家庭的學童線上遊戲成癮的情況較為嚴重。因此，建議學校單位在處理學生線上遊戲成癮的同時，可以針對此類型的學童，運用個別諮商之輔導技巧提供線上遊戲成癮者成癮狀況的改善。

三、透過教務成績檢視系統建立起預防線上遊戲成癮之預警制度

由本結論得知，線上遊戲成癮與學業成就表現上成負相關。如學校體系透過教務處成績登錄系統針對學業表現異常退步學生的篩檢，讓班級導師、輔導室與專輔老師透過預警制度適時掌握學生的狀況，追蹤低成就的學生給予更多的輔導和關注，並加強網路使用行為再教育，使學生從生活中建立正確的網路使用行為，從而學習合理地控制自己在線上遊戲上所花的時間，進而能安排正當的休閒育樂活動。

四、運用行為改變技術技巧給予學童鼓勵與制約以改變學童線上成癮行為

由本結論得知，線上遊戲成癮學童方面較非成癮學童於強迫行為較為嚴重。教育體系與教師應針對學童已養成的線上遊戲成癮行為，利用教育單局所提供的網路成癮行為改變技術手冊的運用，讓線上遊戲成癮的學生，得以漸漸改變其行

為。

五、透過親師溝通或親職教育的方式，加強親師合作有效預防線上遊戲成癮行為

由本結論得知，單親家庭和隔代教養家庭的學童在線上遊戲成癮的表現方面較為嚴重。因此教師可透過親師溝通或親職教育的方式，特別是針對此類家庭家長提供相關的資訊，以協助家長能採取適當的措施以輔導學童在家中之上網行為。其溝通與教育的方式可利用以下措施：學校導師能積極邀請家長出席座談會，使其了解線上遊戲成癮之弊害及預防與戒斷之技巧，或教師多利用班級網頁、電話、聯絡簿等方式，提供家長相關的家庭教育文章，讓爸媽也能夠有足夠的專業知識陪伴學童成長。

貳、給予家長的建議

一、建立正當的休閒活動習慣、減少 3C 產品使用頻率

由本結論得知，目前台中市梧棲區國小五、六年級學生整體的線上遊戲成癮現況雖然程度上並不嚴重。但家長不能忽略學童使用線上遊戲設備的規範，父母親應有限制讓學童使用電腦、手機、平板等線上遊戲成癮設備，並使學童的使用次數、時間獲得控制。所以，為防止線上遊戲成癮對學童造成的諸多影響，父母應該妥善規劃並安排學童的課後休閒活動與在寒暑假休假期間的生活作息做適度合理的活動安排，並培養孩子正確使用 3C 產品的觀念，不要讓學童長期太沈迷在線上遊戲的世界之中。

二、利用監控軟體追蹤學童上網行為，及早發現線上遊戲成癮的徵兆

由本結論得知，線上遊戲成癮類型以角色扮演式的線上遊戲情況最為嚴重。線上遊戲的興起，與大量廣告所帶動的萬人齊玩線上遊戲等風潮現象，使得我們的孩子更不容易對線上遊戲有抗拒性，此類多為強烈的聲光效果以及互動性強的線上遊戲類型。是故家長可依據研究結果成癮性較強的遊戲類型如角色扮演式的線上遊戲等多所關注與追蹤，以避免在許多層面上以左右了我們孩子的生活作息。而為有效追蹤子女上網行為建議家長可藉由市面上許多的監控軟體進行追蹤。以此建議學校等教育單位可利用親職教育的時間，進行網路監控軟體的操作介紹與教育，使學生家長有能力來檢視子女流覽過的網頁與線上遊戲的內容，以確實追蹤子女的網路使用行為以及早發現線上遊戲成癮的徵兆；以避免因接觸

不當網路資訊而讓孩子有線上遊戲成癮的機會。

三、勿以 3C 產品替代家長陪伴學童成長

由本結論得知，單親家庭及隔代教養家庭的學童趨向線上遊戲成癮的情形較為嚴重。家長原應該善用時間多多照顧孩子，陪伴他們健康的成長。但相反的是許多家長常以電腦、手機、平板等 3C 產品做為獎勵學童的獎品、或獎勵以致用 3C 產品陪伴學童成長的情形增多，導致線上遊戲成癮狀況更為嚴重。而單親家庭及隔代教養家庭中家長在客觀條件上可能更缺乏陪伴學童的時間，是故除建議一般家長勿以此為獎勵品，而單親單親家庭及隔代教養家庭更應關注以避免學童線上遊戲成癮情形更為惡化。

參、公共政策上的建議

由本結論得知，以電腦和手機為線上遊戲為平臺的學童，線上遊戲成癮的狀況較為嚴重。在現今社會中，許多錯誤訊息經不斷傳播誤導了學童，進而產生模仿的行為。因此，藉由下三種公共政策之建議以利建構一個健康與優質的社會：

一、面對兒童進行線上遊戲點數銷售時須有所限制

建議立訂行政法規，針對未滿 18 歲兒童少年在實體通路例如超商、便利商店等購買遊戲點數時，如面額太大，須由家長陪同購買，據此使超商店員面對消費者時，能有據以說明和執行的依據。期盼透過立訂行政法規以督促線上遊戲點數銷售業者注意嚴格把關，以免讓國小學童沉迷線上遊戲，避免其影響身心健康。

二、建議立訂法規由線上遊戲業者配合設置防範兒童線上遊戲成癮監控系統
臺灣的線上遊戲應有分級制度與防成癮機制，就技術上而言，可請線上遊戲業者設計搭配網路 IP，配合設置防範兒童線上遊戲成癮監控系統，此監控系統得由家長申請軟體監控。並由教育部、衛福部及 NCC 針對其作法加強宣導，以使學童免於成為線上遊戲的重度沉迷者。

三、建議立訂法規家長得以申請暫停學童之遊戲帳號

目前面對日益嚴重的線上遊戲成癮問題，目前並無任何機制，家長可以暫停學童之遊戲帳號。建議行政當局可修訂法規，當家長發現學童沉迷線上遊戲時，遊戲業者需配合家長的要求，暫停學童之遊戲帳號。並以落實學童玩線上遊戲限時、限額消費的目標，要求遊戲業者建立客製化管理機制，應家長的要求，限制兒少上線玩遊戲的時段與時數。

肆、對未來相關研究的建議

本研究歷時數月完成，期間雖力求嚴謹完善，然而因研究者時間、資源有限，難免有疏漏之處，茲就本研究限制及研究經驗，提供數項對未來研究者的建議，以供參考。

一、在研究對象上

基於人力、資源及時間等因素，未能就臺中市梧棲區全體學校進行施測，僅就台中市梧棲區大德國小五六年級進行施測，並無法搜集獲得母群體背景變項的次數分配，以做檢定，來確保樣本的代表性，如此或有偏誤的情形發生；其次，本研究對象為臺中市梧棲區大德國國民小學學童，因此，如要根據本研究結果解釋其他地區、或其他對象時，需小心謹慎，避免作過度推論。進一步的研究可依照各地區就讀於國小之學生人數之比例做分層，進行隨機抽樣，以增加樣本的代表性。

二、在研究方法上

本研究主要採問卷調查法來搜集相關資料，以瞭解國小五、六年級學生的性別、年級、每週上網時間、家庭型態、線上遊戲成癮類型以及線上遊戲成癮平臺等因素與線上遊戲成癮及學業成就是否有關聯。但受限於問卷調查法本身的限制，受訪者可能較無法完全瞭解問題的意思，所得的資料可能不夠深入。因此未來之研究可兼採質化的研究方式，以彌補量化研究之缺失。就本研究而言，若能對線上遊戲成癮沈迷的學生輔以深入的訪談法，藉由訪談方式瞭解線上遊戲成癮學童更深層面的狀態，方更能瞭解在學校學生的情形，以配合家長、行政機關、學校來解決問題。

三、在研究工具上

在施測線上遊戲成癮方面，本文的調查問卷編制所參照改編的員問卷雖為一個信效度不錯的工具，但仍是以大學生為常模所發展出來的工具。就目前相關研究中發現線上遊戲成癮用戶的年齡有下降的趨勢，而線上遊戲成癮的使用頻率、使用時數都有上升的趨勢。研究者認為國民小學學生在身心發展上不同於其他年齡的線上遊戲成癮使用者，所以建議未來的研究者，可以針對此一年紀的使用者編制一份適合的線上遊戲成癮量表，如此必能更貼近國小學童線上遊戲成癮之現

象的描述與呈現。



參考文獻

壹、中文文獻

一、專書

張春興，**教育心理學-三化取向的理論與實踐**（臺北市：東華，2009）。

二、期刊

才源源、崔麗娟、李昕，「青少年网络游戏行为的心理需求研究」，**心理科学**，第30期（2007），頁169-172。

王智弘，「兒童版網路成癮量表編製之必要性探討」，**台灣心理諮商通訊**，第224期（2009），頁1。

王燦槐、羅惠筠，「我國大學生BBS族的人際關係初探」，**人文社會學報**，第五期（1997），頁56-62。

白滌清，「線上遊戲虛擬社群凝聚力與網路成癮關聯性之探討」，**第二屆全國當代行銷學術研討會論文集**（2004），頁179-195。

吳清山、賴協志，「台灣初等教育改革的省思：1994-2007」，**教育資料集刊**，第33期（2007）。頁1-27。

吳裕益，「臺灣地區國民小學學生學業成就調查分析」，**國立臺南師範師院初等教育學系初等教育學報**，第6期（1993），頁1-31。

周榮、周倩，「網路上癮現象、網路使用行為與傳播快感經驗之相關性初探」，**中華傳播學會1997年會論文**（1997），頁26-29。

柯志鴻，「網路成癮之精神醫療觀點」，**學生輔導雙月刊**，第86期（2003），頁36-55。

陳怡安，「Flow 沉浸理論整理」，**南華大學社會學研究所網路社會學通訊期刊**，第20期（2002），頁1-7。

陳淑惠、翁儷禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳等，「中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究」，**中華心理學刊**，第45期（2003），頁279~294。

張鈿富、葉兆祺、林友文，「美國初等教育改革動向」，**教育資料集刊**，第33

期（2007），頁 133-140。

萬金生，「從最適經驗—不適後果解脫：以多元觀點探討線上遊戲成癮的心理動機本質及態度之道」，**行政院國家科學委員會專題研究計劃成果報告**（高雄：國立高雄餐旅學院通識教育中心，2004），頁 119-132。

樹理亞，「一切由這裡開始—MUD」，**Online Games 線上遊戲援教誌**，第 1 期（2001），頁 110-111。

三、學位論文

王建翔，**國小兒童網路使用行為之研究—以桃園市國小高年級學童為例**（桃園縣：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2005 年）。

王麗香，**國小高年級學童解釋型態、教師期望與學業成就之相關研究**（臺北市：私立銘傳大學教育研究所碩士在職專班碩士論文，2008 年）。

王麗香，**國小高年級學童解釋型態、教師期望與學業成就之相關研究**（臺北市：私立銘傳大學教育研究所碩士在職專班碩士論文，2008 年）。

石培欣，**國民中學學生家庭環境、同儕關係與學業成就之相關研究**（高雄市：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2000 年）。

李佳蓁，**高職學生網路成癮相關因素及學習成就之探討**（桃園縣：私立中原大學資訊管理研究所碩士論文，2006 年）。

范家敏，**高雄縣國小高年級學童電腦遊戲使用行為與電腦態度、電腦自我效能之相關研究**（台東縣：國立臺東大學教育研究所碩士論文，2006 年）。

傅健泰，**國小六年級學童之休閒活動對睡眠剝奪及負向行為的影響研究-以玩電
玩為例**（臺北市：國立台灣大學衛生政策與管理研究所碩士論文，2004 年）。

游森期，**大學生網路使用行為網路成癮及相關因素之研究**（彰化縣：彰化師範大學教育研究所碩士論文，2002 年）。

馮嘉玉，**國中學生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及其自覺健康狀況之研究**（臺北市：國立臺灣師範大學衛生教育學系碩士論文，2003 年）。

董家豪，**網路使用者參與網路遊戲行為之研究**（嘉義縣：私立南華大學資訊管理研究所碩士論文，2003 年）。

劉尚文，**國小學童網路成癮及網路素養之研究**（台南市：國立台南大學社會科教育學系碩士論文，2004 年）。

蔡沛錡，網路使用行為、人際關係與網路成癮之研究－以嘉義市國小高年級學童為例（嘉義縣：私立南華大學資訊管理研究所碩士論文，2005年）。

蕭銘鈞，臺灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探（新竹市：國立交通大學傳播研究所論文，1998年）。

戴秀津，高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討（高雄縣：高雄醫學大學護理學研究所碩士論文，2003年）。

繆敏志，單親兒童學業成就、人格適應及其相關因素之研究（台北市：國立政治大學教育研究所博士論文，2003年）。

韓佩凌，台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沉迷現象之影響（台北市：國立台灣大學教育心理與輔導研究所博士論文，2000年）。

魏心怡，網際網路與心理幸福、學業成績（台東縣：台東師院教育研究所碩士論文，2001年）。

四、網路資料

什麼是網路遊戲？奇摩遊戲網（2015年3月16日）。資料引自：

http://tw.games.yahoo.com/rookie_what.html

網路世界刺激、走味咖啡沈淪，中時電子報（2015年4月17日）。資料引自：

<http://forums.chinatimes.com/special/netcafe/90sb4066.htm>

ARPAnet，國家研究院雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網（2015年2月10日）

advanced research project agency network (ARPAnet)。資料引自：

<http://term.naer.edu.tw/detail/1271919/>

台灣寬頻網路使用調查。財團法人台灣網路資訊中心（2015年4月30日）。資料引自：www.twnic.net.tw。

台中市，維基百科（2015年4月10日）。資料引自：

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%87%BA%E4%B8%AD%E5%B8%82>

貳、英文文獻

一、專書

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Beyond Boredom and Anxiety* (San Francisco: Jossey-Bass, 1975)

- Erikson, Erik H., *Childhood and Society* (New York: Norton, 1963)
- Griffiths, Mark, *Internet Addiction: Does It Really Exist* (New York: McGraw-Hill, 1998)
- Mulligan, Jessica, and Patrovsky, Bridgette, *Developing Online Game: An Insider's Guide (1st Ed)*, (Boston: New Riders Publishing, 2003)
- Thompson, Steven John, *Internet Connectivity: Addiction and Dependency*. (Pennsylvania State: Lexington Books, 1996)

二、期刊

- Alex, S Hall, and Jeffrey, Parsons, "Internet Addiction: College Student Case Study Using Best Practices in Cognitive Behavior Therapy", *Journal of Mental Health Counseling*, No. 23 (2001), pp. 312-327.
- Bandura, Albert, "Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change", *Psychological Review*, Vol. 84, No. 2(1977), pp. 191-215.
- Davis, Richard A., "A Cognitive-behavioral Model of Pathological Internet Use", *Computers in Human Behavior*", No. 17(2001), pp.187-195.
- Goldberg, Lewis R., "The Structure of Phenotypic Personality Traits", *American Psychologists*, No. 48 (1998), pp. 26-34.
- Uguroglu, Margaret E., and Walberg, Herbert J., "Motivation and Achievement: A Quantitative Synthesis", *American Educational Research Journal*, Vol. 16, No. 4 (1979), pp. 375-389.
- Zimmerman, Barry J., "Self-regulated Learning and Academic Achievement: An Overview", *Educational Psychologist*, Vol. 25, No. 1, (1990), pp. 3-17.

三、網路資料

- Egger, Oliver, and Rauterberg, Matthias, "Inter Behavior and Addiction", December 16, 2014, <http://my.ilstu.edu/~dfgrayb/Personal/internet%20addiction.pdf>
- Grohol, John M., "Internet Addiction Guide". March 30, 2015, <http://psychcentral.com/netaddiction/>
- Young, Kimberly S., "Center for On-line Addiction", December 16, 2014, <http://www.net.addiction.com>. (1996) October 15, 2014,
- Young, Kimberly S. "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder", March 16, 2014, <http://www.chabad4israel.org/tznius4israel/newdisorder.pdf>

附錄一：國小中高年級學童線上遊戲成癮與學業

成就調查問卷

各位親愛的同學：

您好，這是一份重要的問卷，首先非常感謝您的協助，使本研究得以順利進行。這份問卷不是考試題目、不用填寫姓名，也沒有固定且正確的答案，也不影響你的學業成績，請您詳細閱讀下列題目，並按照最符合你的真實情況來圈選答案。調查結果僅供研究統計分析之用，希望看完題目後圈選屬於自己的感覺，不需要考慮太久，如果不懂的地方可以隨時發問。記得，每一題都要回答，請不要漏掉任何一題！所有資料都將保密處理，僅供學術研究，別人不會看到你圈選的答案，小朋友可以安心作答。

最後致上無比感謝與祝福。敬祝身體健康、學業進步！

南華大學國際事務與企業學系研究所

指導教授 張子揚 博士

研究生 林獻章 敬上

_____年_____班_____號（名字不用寫）

一、基本背景資料

◎請依你的實際狀況在適合的□內打✓。

1.性別：□(1)男生 □(2)女生

2.年級：□(1)三年級□(2)四年級□(3)五年級□(4)六年級

3.家庭型態：□(1)雙親家庭□(2)單親家庭(只與爸爸或媽媽一人同住)

□(3)隔代教養家庭(由爺爺奶奶或是外公外婆教養長大)

(4) 其他(請填寫)

4. 家中主要照顧你的人他的教育程度 (1) 國小以下 (2) 國小畢業 (3) 國中畢業 (4) 高中職畢業 (5) 專科畢業 (6) 大學畢業 (7) 研究所畢業

5. 玩線上遊戲年資： (1) 不曾玩過 (2) 1 年以內 (3) 1 年-2 年 (3) 2-3 年 (4) 4 年-5 年 (5) 5 年以上

6. 我每週玩線上遊戲時間： (1) 沒有玩 (1) 2 小時以內 (2) 2 小時-4 小時 (3) 4 小時-6 小時 (4) 6 小時-8 小時 (5) 8 小時以上

7. 我常玩的線上遊戲類型(可以複選)： (1) 賽車遊戲 (2) 格鬥遊戲 (3) 體育遊戲 (4) 戰略遊戲 (5) 角色扮演 (6) 動作遊戲 (7) 冒險遊戲 (8) 射擊遊戲 (9) 桌面遊戲 (11) 益智遊戲 (12) 育成遊戲 (13) 卡片遊戲 (14) 即時戰略遊戲 (15) 第一人稱射擊遊戲 (16) 動作角色扮演遊戲 (17) 戰略角色扮演遊戲 (18) 其他(請填寫)

8. 經常玩線上遊戲工具： (1) 電腦 (2) 手機 (3) 平板

背面還有題目
(提醒您，試題必須填寫完畢，且意見無前後矛盾的問卷，才是有效問卷)

9. 妳哪時候開始在非在電腦課的時間接觸到網路 (1) 從未使用 (2) 國小以前 (3) 國小 12 年級 (3) 國小 34 年級 (4) 國小 56 年級

10. 何時開始接觸線上遊戲 (1) 從未接觸 (2) 國小以前 (3) 一二年級 (4) 三四年級 (5) 五六年級

11. 家中還有其他人玩線上遊戲的人數 (1) 0 人 (2) 1 人 (3) 2 人 (4) 3 人 (5) 4 人以上

12. 我每週玩線上遊戲的天數 (1) 每週 1 天以下 (2) 每週 1 天 (3) 每週 2 天 (4) 每週 3 天 (4) 每週 4 天 (5) 每週 5 天 (6) 每週 6 天 (7) 每週 7 天

13. 我每週周休二日玩線上遊戲的天數 (1) 0 天 (2) 1 天 (3) 2 天

14. 你怎樣才開始接觸線上遊戲 (1) 因親朋好友在玩才接觸 (2) 因超

商或是商品搭配處銷活動才接觸到 (3)因網路廣告點選而接觸 (4) 其他請填寫

15.我的家人對於我玩線上遊戲的態度 (1)禁止玩線上遊戲 (2)沒限制、自由使用 (3)有限制、依照表現好壞 (4)有限制、規定時間

16.你是否曾經曾拿零用錢購買線上遊戲點數或虛擬寶物 (1)我曾買過 (2)我不曾買過

17.我一個星期曾網路學習學校相關課程如國語數學等的時間 (1)沒有 (2)2 小時以內 (3)2 小時-4 小時 (4)4 小時-6 小時 (5)6 小時-8 小時 (6)8 小時以上

18.家中有無可上網電腦 (1)家中電腦不可上網 (2)可上網的電腦不在房間 (3)可上網的電腦在房間

19.你家是否有你個人可以上網遊戲的電腦 (1)我家完全沒有 (2)我有屬於我個人的電腦 (3)我家有可以上網遊戲的共用電腦

20.妳家是否有妳個人可以上網遊戲的手機 (1)我家完全沒有 (2)我有屬於我個人的手機 (3)我家有可以讓我上網遊戲的家人手機

21.妳家是否有妳個人可以上網遊戲的平板 (1)我家完全沒有 (2)我有屬於我個人可上網遊戲的平板 (3)我家有可以讓我上網遊戲的平板

22.妳是否玩過線上遊戲分級不屬於自己年齡層的遊戲 (1)我完全沒有玩過線上遊戲 (2)我只玩符合年紀的遊戲 (3)我常玩不符合年齡分級的遊戲 (4)我常偷偷玩限制級的色情遊戲 (5)我常偷偷玩限制級的暴力血腥遊戲

23.你下列哪些是你上網最常做的事情 (1)聽音樂或觀看影片 (2)經營臉書或部落格 (3)玩線上遊戲 (4)其他

24.我每次玩線上遊戲的時間 (3)30 分鐘至 1 小時 (4)1 小時至 2 小時 (5)2 小時以上

25.我上網遊戲的時間點 (1)都在父母就寢前 (2)常在父母就寢後
背面還有題目

(提醒您，試題必須填寫完畢，且意見無前後矛盾的問卷，才是有效問卷)

附錄二：線上遊戲成癮使用情形量表

說明：下面的題目是想瞭解你線上遊戲成癮使用情形，請依照你實際的狀況，圈選適當的號碼，而不要依照“我應該怎樣”或“我希望怎樣”回答。由1 至5，數字越大，表示句中所描述的情形與目前您實際的情形愈符合。

	5	4	3	2	1
	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
01 好多人告訴我，我花太多時間在線上遊戲上。……	5	4	3	2	1
02 我只要一段時間沒有玩線上遊戲，就會覺得沮喪、心情低落或是脾氣暴躁。……	5	4	3	2	1
03 最近我發現自己每次玩線上遊戲的時間比以前增加。	5	4	3	2	1
04 玩線上遊戲時斷線或接不上網時，我自己會感到不舒服。……	5	4	3	2	1
05 不管再累，玩線上遊戲時總覺得很有精神。……	5	4	3	2	1
06 我每次都只想玩線上遊戲一下子，但常常一玩就很久下不來。……	5	4	3	2	1
07 雖然玩線上遊戲對我的人際關係造成不好的影響，我仍未減少玩線上遊戲。……	5	4	3	2	1
08 我不只一次因為玩線上遊戲的關係而睡眠不足。……	5	4	3	2	1
09 平均而言我每週玩線上遊戲的時間比以前增加許多。…	5	4	3	2	1
10 我只要一段時間沒有上網就會情緒低落。……	5	4	3	2	1
11 我不能控制自己想要玩線上遊戲的衝動。……	5	4	3	2	1
12 發現自己投注在玩線上遊戲而減少和朋友的互動。……	5	4	3	2	1
13 我因為玩線上遊戲而腰酸背痛，或感到其他身體不適。	5	4	3	2	1
14 我每天早上醒來，第一件想到的事就是玩線上遊戲。…	5	4	3	2	1
15 因為玩線上遊戲的關係造成和同學漸漸疏離也覺得無所謂。……	5	4	3	2	1
16 我只要一段時間沒有玩線上遊戲，就會覺得不舒服。…	5	4	3	2	1
17 因為玩線上遊戲的關係，我和家人的互動減少了。……	5	4	3	2	1
18 因為玩線上遊戲的關係，我的休閒活動時間減少了。…	5	4	3	2	1
19 我每次要去做別的事情，卻又忍不住再次玩一下線上遊戲。……	5	4	3	2	1
20 我沒有玩線上遊戲，我的生活就變得毫無樂趣可言。…	5	4	3	2	1

- | | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|
| 21 玩線上遊戲對我的身體健康造成不好的影響。…… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 22 我曾試過不想花時間在玩線上遊戲上，但卻無法做到。 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 23 我會減少睡眠時間，以便能有更多時間玩線上遊戲。… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 24 比起以前，我會花更多的時間和次數玩線上遊戲才能感到滿足。…… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 25 我曾因為玩線上遊戲而沒有按時吃飯。…… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 26 我曾因為玩線上遊戲而熬夜導致白天精神不好。…… | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

問卷結束，謝謝你！
請再檢查有沒有漏寫的題目！

