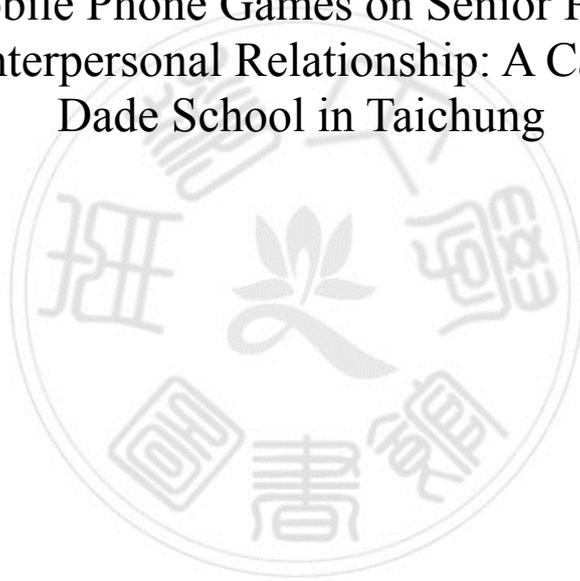


南 華 大 學
國際事務與企業學系公共政策研究碩士班
碩士學位論文

手機遊戲對人際關係之影響—以台中市梧棲區大
德國小高年級學生為例

Impact of Mobile Phone Games on Senior Primary School
Students' Interpersonal Relationship: A Case Study of
Dade School in Taichung



研 究 生：央靜慧
指 導 教 授：戴東清

中華民國 105 年 6 月 21 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

手機遊戲對人際關係之影響—以台中市梧棲區大德國
小高年級學生為例

Impact of Mobile Phone Games on Senior Primary
School Students' Interpersonal Relationship: A
Case Study of Dade School in Taichung

研究生：吳靜慧

經考試合格特此證明

口試委員：李佩珊

戴春清

張子揚

指導教授：胡東清

系主任(所長)：張心怡

口試日期：中華民國 105 年 6 月 21 日

謝誌

這本論文的完成，首先，要感謝指導教授，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張子揚教授及李佩珊教授，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及家長，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！

央靜慧 謹誌

106年6月

中文摘要

隨著智慧型手機的普遍以及手機遊戲的快速成長，國小高年級學童如何正確應對手機遊戲，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際關係發展最為關鍵的時期，手機遊戲的普遍化已經引起了人們的普遍關注。手機遊戲與人際關係之間的相關性如何？是否對學童人際關係造成重大影響？如何有效地應對手機遊戲對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手機遊戲與人際關係之間的關係，對其深入的探索與分析有助於學童人際關係的正常發展，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，應該注重其熱衷於手機遊戲的學童人際關係的相關輔導，以作為預防學童出現手機遊戲成癮影響人際關係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，國小高年級學生手機遊戲與人際關係之結果，研究發現：

一、在學生使用手機遊戲動機方面，共分為主觀規範與社會互動兩構面進行討論，主觀規範構面以「看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。」最高，社會互動構面則以「透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。」最高。

二、在學生人際關係方面，共分為同學關係及家人關係兩構面進行討論，並分為學生與家長分別進行調查，在兩者題目得分高低上大體相同，兩者同學關係皆以「同學常常欺負我、取笑我（反向題）」最高，家人關係以「我覺得家人都不喜歡我（反向題）」最高。

三、學童使用手機遊戲動機與人際關係之關係：經迴歸分析後，發現在對同學關係的影響上，社會互動對同學關係有正向的顯著影響，但在對家人關係則無顯著影響；另外主觀規範對家人關係有負向顯著影響，但對同學關係則無顯著影響。

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：國小高年級學童、手機遊戲、人際關係、主觀規範、社會互動

Abstract

The study discusses the relationship between senior students' interpersonal relationship and their mobile game addictions in elementary schools. The result helps to improve students' interpersonal relationship, 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' interpersonal relationship and their addiction to mobile games. The study findings are as following:

A. The students use mobile gaming motivation, divided into two facets (subjective norms and social interaction). The highest in Subjective norms factor was "See what friends are playing games, I would want to play with them.", The highest in social interaction factors was "Through mobile games, I can get closer with other people."

B. The student interpersonal relationships was divided into two factors (student relationship and family relationship). The highest in Student relationship factor was "Students often bully me, tease me (reverse title)". The highest in Family relationship factor was "I think the family do not like me (reverse title)".

C. The relationship between the students use mobile games and interpersonal relationships. After regression analysis, was found that social interaction have significant positive impact on the students' interpersonal relationship, but no significant impact on family relations; subjective norm factor have a significant negative impact on the family relationship, but no significant impact on the students' interpersonal relationship.

Keywords: Senior primary school student, mobile phone game, interpersonal relationship, subjective norms, social interaction

目錄

謝誌	I
中文摘要	III
Abstract	V
目錄	VII
圖目錄	IX
表目錄	X
第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究問題與目的	2
第三節 文獻回顧	3
第四節 名詞釋義	4
第五節 研究方法與範圍	5
第六節 研究架構	6
第七節 章節安排	8
第二章 理論分析	10
第一節 智慧型手機使用行為	10
第二節 手機成癮行為	14
第三節 手機遊戲	19
第四節 人際關係理論	24
第五節 手機使用行為與人際關係研究	42
第三章 研究設計與實施	48
第一節 研究假設	48
第二節 抽樣方法與研究對象	48
第三節 研究工具	49
第四節 資料處理與分析	54
第四章 研究結果	58
第一節 效度分析	58
第二節 信度分析	59
第三節 描述性統計分析	60
第四節 相關分析	68
第五節 多元迴歸分析	70
第六節 小結與分析	72
第五章 結論	76
第一節 研究發現	76
第二節 研究建議	77

參考文獻.....	81
附錄一 問卷.....	95
附錄二 問卷.....	98



圖目錄

圖 1-6-1 研究架構.....7



表目錄

表 2-1-1 國內近期學童使用手機調查表.....	12
表 2-4-1 人際關係定義.....	25
表 3-3-1 學童個人基本資料表.....	50
表 3-3-2 使用手機遊戲動機量表.....	51
表 3-3-3 學童人際關係量表.....	52
表 3-3-4 家長基本資料表及手機遊戲態度量表.....	53
表 3-3-5 家長對學童人際關係認知量表.....	54
表 3-4-1 KMO 值判定準則一覽表.....	56
表 4-1-1 家長問卷效度分析彙整表.....	58
表 4-1-2 學生問卷效度分析彙整表.....	59
表 4-2-1 家長問卷信度分析彙整表.....	59
表 4-2-2 學生問卷信度分析彙整表.....	60
表 4-3-1 家長基本資料統計.....	61
表 4-3-2 學生基本資料統計.....	64
表 4-3-3 學生使用手機動機描述性統計表.....	66
表 4-3-4 家長認知學生人際關係描述性統計表.....	67
表 4-3-5 學生人際關係描述性統計表.....	68
表 4-4-1 相關係數與相關程度關係表.....	68
表 4-4-2 家長各構面之相關分析表.....	69
表 4-4-3 學生各構面之相關分析表.....	69
表 4-5-1 主觀規範、社會互動對同學關係影響之迴歸分析表.....	70
表 4-5-2 主觀規範、社會互動對家人關係影響之迴歸分析表.....	71
表 4-5-3 主觀規範、社會互動對家長認知同學關係影響之迴歸分析表.....	71
表 4-5-4 主觀規範、社會互動對家長認知家人關係影響之迴歸分析表.....	72

第一章 緒論

本章之主要目的在於透過研究背景與動機，闡明研究目的與問題，清楚導引以下各章節。本章共有五節，第一節為研究背景與動機，第二節為研究目的與問題，第三節為名詞釋義，第四節為研究範圍與限制，第五節為研究流程。

第一節 研究背景與動機

隨著科技的發展，行動上網逐漸在全球普及，根據 Global Web Index 訪問全球 32 個主要市場，超過 17 萬名網路使用者，2014 年 Q3 顯示亞太區的智慧型手機持有率全球最高，行動上網的部分平均來說上網已達 1.85 小時，相較於 2012 年只有 1.24 小時，其中在 16-24 歲這個年輕年齡層區間中，甚至可以達到 2.84 小時，以用途來看 49%為社交，41%為搜尋及資訊取得，另外也有高達 35%是玩遊戲。¹

顯示手機遊戲已是行動上網的一大部分，這樣的風潮也逐漸影響到中小學的校園之中，在手機遊戲世界中，青少年得以得到在現實生活中所無法獲得的認同與成就感，因此，青少年在真實與虛擬的世界中穿梭，面臨了許多即使是成人也未必能逃脫的陷阱與挑戰，如何協助青少年正確使用網路，是教育工作人員新的挑戰。²

另外手機遊戲中青少年可以有多重身分，它提供了在現實生活中不善於與人交往的青少年另一個不同的身分。在實際的生活中缺乏父母、師長、同儕關愛，在課業上的表現更是得不到成就感的青少年，在手機遊戲中扮演的另一個角色卻能讓他們感受到獲得勝利的成就感，在虛擬社群中體驗溫暖，享受盟友間相互深

¹ 「全球統計顯示行動上網時間激增，Android 持續壓倒性勝利，但猜猜哪裡的人最愛用手機上網？」，**最棒 app**，檢索日期:2015 年 12 月 23 日。取自: <http://punapp.com/article/1474>。

² 劉樂農，**高雄縣國中學生網路使用行為、自我概念及生活適應之相關研究**（高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2005 年）。

切的關懷，藉由遊戲忘卻生活中的挫折，並從中得到樂趣與滿足。也就是說，青少年在虛擬社群中得到的成就感，比實體世界有更多的真實感。³本研究基於實務教學之經驗，手機遊戲已經稱為國小高年級學生中相當普遍之娛樂方式，暴力與色情是社會對手機遊戲的刻板印象加上沉迷的話題，讓老師與家長對於手機遊戲是敬謝不敏，但手機遊戲成迷是否與人際關係之間有因果之關聯，相關學者在電玩遊戲上有正向與負向的解釋，但行動遊戲與一般電玩不同不受區域與時間上的限制。本文基於手機遊戲成迷與人際關係的非因果關係假設之上，通過分析和界定手機遊戲行為，與學童人際關係進行相關性分析，確定其間是否為有相關關係。

另本研究基於影響學童人際關係的因素是多方面的，並非因單純的手機遊戲成迷所致。本研究基於學生基本狀況的調查，包括父母對手機遊戲態度、父母管教方式、父母教育程度、家中經濟狀況、手機持有情形及時間及手機上網情形調查，試分析影響學童人際關係的影響因素，及手機遊戲動機是否與人際關係的好壞是否有關係。

第二節 研究問題與目的

根據金車文教基金會 2015 年的調查顯示，學生擁有手機的比例，國小生是 64.4% 可見比例是相當高。⁴在成迷的比例上，國發會 2015 年「網路沉迷研究」顯示我國 12 歲以上民眾約有 7.7% 有手機沉迷風險。⁵可見目前國小高年級學生

³ 陳怡安，線上遊戲的魅力—以重度玩家為例（嘉義：南華大學社會研究所碩士論文，2003 年）。

⁴ 「金車調查 國小生 64% 有手機」，自由時報，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364254>。

⁵ 「網路沉迷研究報告」，國家發展委員會，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiYuu_9gKlKAhXBJaYKHfjpAyYQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fws.ndc.gov.tw%2FDownload.ashx%3Fu%3DLzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL2NrZmlsZS9mMDYzZTNiYS0wNzBjLTQ3YjctODJjMi0xZTNhNGE5N2YyOWMucGRm%26n%3D44CM57ay6Lev5rKJ6L%252B356CU56m244CN5aCx5ZGKLnBkZg%2523D%2523D&usq=AFQjCNFiDraKxAUSPUQ6Dn_CfBeb_tWROg&sig2=Tj6zx6GAkNXczhyLw9AnCg。

對於手機的依賴性已相當高，在手機影響人際關係方面之研究方面，王啟璋之研究顯示手機對於關係的增進上男女朋友關係受惠最大，親子關係則是最不因為行動通訊科技而增進的關係型態。⁶再以與手機遊戲類似之網路遊戲影響人際關係之研究來看，王盈惠與徐尚文的研究都指出玩電玩遊戲的時間與其人際關係呈現負相關。⁷但這些研究並沒有討論到手機遊戲對於人際關係之影響，根據上述研究動機，本研究之具體目的在於：

- 一、 探討不同手機遊戲使用動機之國小高年級學生在人際關係上之差異情形。
- 二、 分析國小高年級學生之手機遊戲使用動機與人際關係間之相關情形。
- 三、 分析國小高年級學生之手機遊戲使用動機對其人際關係之方向性。
- 四、 歸納研究結果，提出具體建議，以期有助於家長、學校教師等在相關輔導工作之參考，以及日後進一步的研究參考。

根據本研究的研究動機與目的，本研究之研究問題如下：

- 一、目前國小高年級學生在手機遊戲使用動機與人際關係的現況為何？
- 二、不同手機遊戲使用動機之國小高年級學生在人際關係上是否可能具有差異？
- 三、國小高年級學生之手機遊戲使用動機與人際關係之相關程度為何？
- 四、國小高年級學生手機遊戲使用動機對人際關係之可能方向性為何？

第三節 文獻回顧

新一波的數位行動通訊革命已逐漸轉換了人們的工作習慣、休閒娛樂，並改變了對人際溝通的認知。近年來手機的樣式、功能、傳輸方式不斷推陳出新，外型精巧美觀，且邁入 3G 時代，手機可以當成計算機、翻譯機、鬧鐘，甚至還可以拍照、攝影、收發 EMAIL、打電玩、聽音樂，其中又以電玩遊戲成長最快，

⁶ 王啟璋，**行動電話使用對人際關係影響之關聯性研究——行動電話之社會性使用、即時可得性、情境不明性**（台北：臺灣大學新聞研究所碩士論文，2003 年）。

⁷ 王盈惠，**國中生電子遊戲經驗與學習參與、人際關係、偏差行為之關係研究**，（高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2002 年）。；徐尚文，**台北市國小高年級學童線上遊戲經驗、態度與生活適應表現之相關研究**（台東：國立臺東大學教育研究所碩士論文，2006 年）。

根據 2015 年 Google 所做的電玩遊戲調查中顯示超過九成（92%）台灣玩家透過行動裝置玩電動，更有超過一半（52%）輕度玩家（每天玩 0.5 至 1 小時）只透過行動裝置玩電動。⁸顯示行動裝置已經是台灣遊戲熱潮的重要平台，過度沉迷手機遊戲是否會影響人際關係尚未有定論，而過去研究大多以網路成癮與人際關係間作探討，如陳慶峰與董家豪在研究線上遊戲使用動機及態度方面，皆指出其與個人溝通互動態度、社交活動動機等有關。⁹但事實上，使用者進行電玩遊戲對其人際關係是否有正負面影響亦皆各有學者提出。負面影響部分，黃德祥之研究指出青少年沉迷於電玩遊戲可能會導致人際溝通機會的減少。¹⁰吳齊殷之研究亦指出使用者沉迷於網路遊戲將會導致其不願與現實生活中的人互動溝通、造成疏離。¹¹但行動遊戲比起網路遊戲有更大的自由性，且可到處都可以玩不受地點因素的考量，對於人際關係上的影響也不與網路遊戲有大的區別，對於學童有更深的影響，因此，本研究將探討國小高年級學生使用「手機遊戲」與其「人際關係」之相關性。

第四節 名詞釋義

本研究之重要名詞，包括手機遊戲、人際關係，茲將重要名詞界定如下：

壹、 手機遊戲

手機遊戲，是指消費者利用隨身攜帶之行動終端設備（如：行動電話）並具有廣域無線網路連線功能（如：GSM 或是 CDMA），手機遊戲跟線上遊戲及電視主機遊戲的最大差別在於，即在能隨時隨地所進行的遊戲，可依使用設備分為

⁸ 「Google 首度遊戲大調查：台灣女性玩家多、全台每天玩掉 3,000 年！？」，inside，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://www.inside.com.tw/2015/07/27/google-says-people-in-taiwan-play-games-for-3000-years-each-day>。

⁹ 陳慶峰，**從心流（flow）理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為**（嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年）。；董家豪，**網路使用者參與網路遊戲行為之研究**（嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年）。

¹⁰ 黃德祥，「休閒教育與休閒輔導」，**輔導通訊**（1996 年），第 46 期，頁 4-6。

¹¹ 吳齊殷，「虛擬社區 vs. 真實生活」，**科學月刊**（1998 年），第 29 期，頁 68-74。

掌上型遊戲機、PDA、手機等，在本研究中則是定義為使用智慧型手機玩手機遊戲。

貳、人際關係

人際關係是指社會人群中因交往而構成的相互依存和相互聯繫的社會關係。本研究所指的人際關係，是以受試者在研究者修訂林淑華（2002）的「國小學童人際關係量表」的得分表示，得分愈高表示其人際關係愈佳；得分愈低則表示其人際關係愈不佳，問卷中包括與同學關係、與朋友關係、與家人關係、與師長關係四個層面。¹²有關人際關係四個層面的內涵如下所述：

- 一、與同學關係：個體與其他同學共同在一個班級進行學習活動，彼此之間相互往來的情形與關愛支持的程度。
- 二、與朋友關係：個體與年紀相仿的友伴在情感上相互關愛與支持的程度。
- 三、與家人關係：個體和家人之間的人際相處情形。
- 四、與師長關係：個體與師長之間的人際相處情形。

第五節 研究方法與範圍

為便於研究探討與結果分析，將有關的研究範圍與限制在本節中界定如下：

壹、研究方法

本研究採用先以文獻分析法找出過去文獻佐證，再以抽樣調查法進行研究；抽樣調查法其優點為便利性、可以在短時間內完成大量之調查，在考量學童心智尚未成熟之情形下，且本議題較無關學童之個人隱私，故採用無記名之問卷研究，並依據研究目的設計「手機遊戲使用情形」、「人際關係」等兩個量表，皆採結構封閉式回答以利勾選題項及李克特尺度（Likert Scale）五分量表，並以台中

¹² 林淑華，**國小學童情緒管理與人際關係之研究**（屏東：國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，2002年）。

市梧棲區大德國小高年級學生及家長為主，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，在手機持有情形以高年級學生持有的比率較高，故採用高年級學童作為本研究對象，另外父母對手機遊戲的態度及對學童人際關係須由父母填寫較具有真實性，以此來探討手機遊戲使用行為與人際關係之關係。

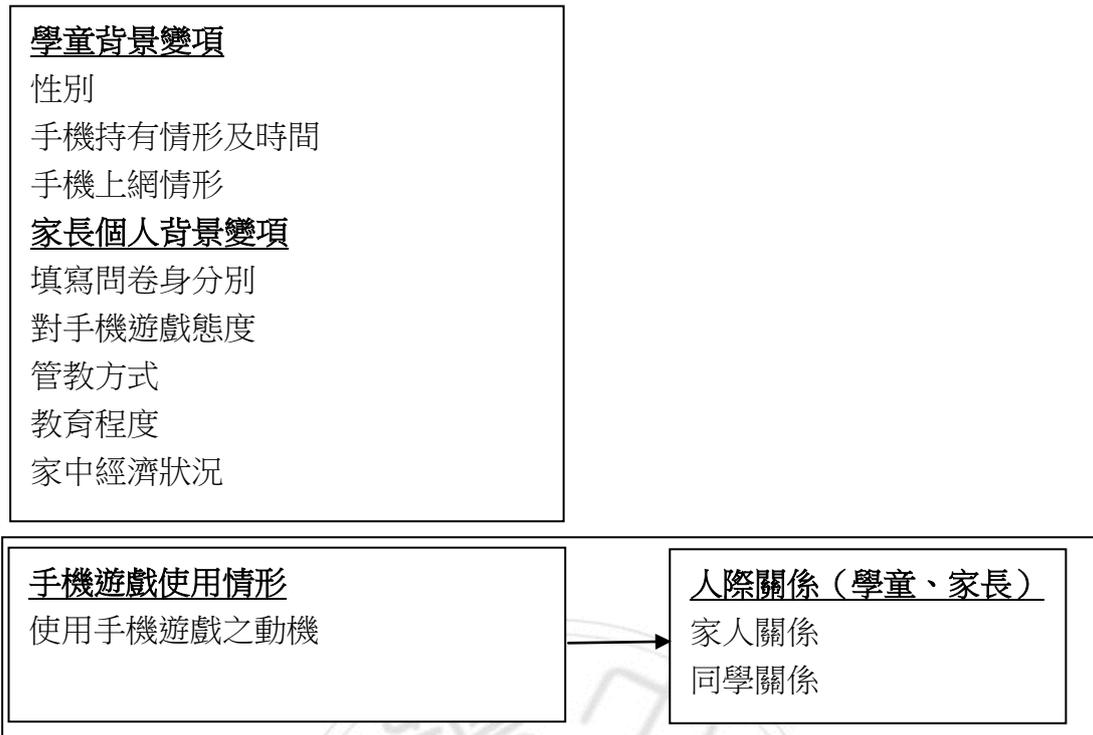
貳、 研究範圍

本研究之研究範圍包含研究對象、研究變項與研究時間分述如下：

- 一、 研究對象：本研究以台中市梧棲區大德國小學生及家長為研究對象。
- 二、 研究變項：本研究內容包含兩個變項，分別為手機遊戲使用行為一個自變項，以及人際關係一個依變項。
- 三、 研究時間：本研究於民國 104 年 10 月擬定研究計畫，開始收集相關文獻資料並展開各項研究工作；於 105 年 2 月以問卷調查方式進行預試，105 年 3 月進行正式問卷調查，最後再進行資料的分析與討論。

第六節 研究架構

本文主要在探討國小高年級學童的使用手機遊戲與人際關係之間的關係。本研究收集國小高年級學童的手機遊戲使用情形及對人際關係影響的相關資料，另外也收集了父母對手機遊戲的態度，包含使用手機遊戲之動機、家人關係及同學關係等項目，分析使用手機遊戲與人際關係之間的關係。另以描述性統計描述學童個人背景變項，包含性別、父母對手機遊戲態度、父母管教方式、父母教育程度、家中經濟狀況、手機持有情形及時間、手機上網情形等。研究架構如圖 1-6-1。



資料來源：作者自製

圖 1-6-1 研究架構

茲就其內容所涉及的變項，分別界定說明如下：

壹、個人背景變項

分為「性別」、「填寫問卷身分別」、「父母對手機遊戲態度」、「父母管教方式」、「父母教育程度」、「家中經濟狀況」、「手機持有情形及時間」、「手機上網情形」等七項。

貳、手機遊戲使用情形

本研究根據有關國小高年級學童手機遊戲使用行為的文獻中，挑出作為本研究國小高年級學童使用行為的研究變項，分別為「使用手機遊戲之動機」。

參、人際關係

本研究根據有關國小高年級學童人際關係的文獻中，挑出兩個項目作為本研究國小高年級學童人際關係的研究變項，分別為「家人關係」及「同學友誼」，

並針對學童及家長分別調查。

第七節 章節安排

本論文共計五章，各章說明如下：

第一章 緒論：

本章主要說明研究背景與動機、研究目的及研究架構，從手機遊戲現況說明，引申至人際關係，並帶出研究目的，以此界定研究範圍與限制，並解釋每個重要名詞之意義，最後則架構出本研究之架構。

第二章 理論分析：

蒐集有關手機遊戲及成癮使用行為、人際關係理論之相關理論，並予以彙整、分析及探討，第一節為手機遊戲使用行為；第二節為手機成癮行為；第三節為手機遊戲；第四節為人際關係理論；最後一節則為手機使用行為與人際關係研究。

第三章 研究設計與實施：

根據本研究第一章之研究目的與研究問題，以及第二章之文獻彙整與探討，建構出本研究之假設，並決定本研究之抽樣方法與研究對象，發展出本研究之研究工具，最後決定資料分析方法。

第四章 實證結果與分析：

檢定本研究之各量表的效度與信度，同時並與本研究所提出的假說進行驗證，將研究結果之敘述性統計、多變項統計分析結果加以闡述，並說明數字之意義。

第五章 結論

根據第四節實證分析結果提出本研究之結論，並與過去研究對照進行比對，將資料背後的意義加以闡述，依此提出相關的建議或是研究意見，最後對後續研

究提出建議或可再研究之方向。



第二章 理論分析

本章節主要分為五節，第一節智慧型手機使用行為，第二節為手機成癮行為研究，第三節為手機遊戲，第四節為人際關係相關理論與研究，第五節為手機使用對人際關係影響之相關研究。

第一節 智慧型手機使用行為

壹、智慧型手機使用現況

各方學者對於智慧型手機的定義中包含有「數據通訊」，其功能為：可連接無線上網、收發電子郵件、瀏覽網頁、線上觀看影音資訊。其中「可連接上網」則為智慧型手機使用者最常使用的功能。¹

Global Web Index 2014 年訪問全球 32 個主要市場，超過 17 萬名網路使用者，調查結果顯示 80% 的成人有智慧型手機，將近一半的人擁有平板電腦。若以年齡來看，25-34 歲是智慧型手機持有率最高的年齡層，以地區來看，亞太區的持有率最高，北美最低，但北美反過來在平板持有率上排名第一。且幾乎所有的智慧型手機用戶都用手機上網，其中 75% 的人說過去一個月有用手機上網，但 2011 年這個數字還只有 49%。另外行動上網也佔據了使用者很大的時間，平均來說，用戶行動上網已達 1.85 小時，2012 年只有 1.24 小時。另外手機也正式超越筆電，成為第二螢幕良伴首選，以 55% 勝過 44% 的筆電。只有 16% 的人說他們在看電視時沒有分心使用第二螢幕，49% 的人說他們在第二螢幕上主要在跟朋友社交，41% 的人說在追新聞，35% 的人則在玩遊戲。²

¹ 王占魁，**智慧型手機網路使用意願及相關因素探討**（高雄：樹德科技大學資訊管理研究所碩士論文，2009 年）。；楊銀濤，**智慧型手機發展的趨勢研究**（台南：成功大學企業管理研究所碩士論文，2009 年）。

² 「全球統計顯示行動上網時間激增，Android 持續壓倒性勝利，但猜猜哪裡的人最愛用手機上網？」，**最棒 app**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://punapp.com/article/1474>。

除此之外，從東方快線與天下雜誌所合作進行的「APP 使用行為調查」結果顯示使用者利用零碎時間使用行動上網或 APP 的情況，其中「社群網站留言/瀏覽」為使用頻率排行最高的（70%）、而「即時通訊（如 MSN）」也達 33%；玩「電玩遊戲」也列居第四位（52%）。³

同時在「使用 APP 主要的用途」之調查研究將其使用 APP 的時機頻率分為非常頻繁、普通/一般、很少，其中「打發零碎時間（休閒娛樂，如玩 GAME）」及「社群即時回應聯繫（Facebook、Plurk、MSN、Twitter、Whats App）」之「非常頻繁」頻率各佔有 47.30%與 44.00%。就在最近 2012 年之調查研究亦指出「遊戲類」是智慧型手機使用者最常下載的 App，佔了 48.6%；其次為「社交類」，佔了 37.3%。⁴

由以上種種數據與調查情況可得知，智慧型手機使用類型中之「手機遊戲」的使用行為將會是我們必須重視的現象之一，使用率亦可能將有逐漸趨升的情形，故這些使用者族群也將會是值得我們去加以深入探討的研究對象。

貳、青少年手機使用現況

根據美國皮尤研究中心（Pew Research Center）2015 年所做的調查，超過七成的青少年持有智慧型手機，其中 15-17 歲的高中生中有 76% 持有智慧型手機；13-14 歲的國中生中，則約 68% 持有智慧型手機。而調查中也顯示高達 85% 的青少年是透過智慧型手機上網。超過九成的青少年表示他們「每天」上網，另外有超過兩成的青少年「隨時」都待在線上，而超過五成的青少年一天上網數次，超過七成的青少年會透過手機或其他數位設備來玩線上遊戲。⁵

³ 「您被 APP 綁架了嗎？」，EOLEmbraIn 東方快線研究部，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.eolembraIn.com.tw/Latest_View.aspx?SelectID=242。

⁴ 「2012 年網路社群白皮書」，創市際市場研究顧問，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.insightexplorer.com/news/news_12_18_12.html。

⁵ Pew Research Center, "Social Media Update 2014", *Pew Research Center*, Retrieved on 2015, 12, 23 from http://www.pewinternet.org/files/2015/01/PI_SocialMediaUpdate20144.pdf.

在國內部分，根據白絲帶關懷協會 2014 年「青少兒網路社群與數位智財權、個人隱私調查報告」，針對國小三年級至高中二年級學生進行調查，調查中指出現在學生有 6 成擁有手機，其中手機持有者有 7 成是智慧型手機。⁶另外根據金車文教基金會 2015 年的調查顯示，學生擁有手機的比例，國小生是 64.4%、國中生是 82.6%、高中生是 98.9%、大學生則是 97.3%，整體來說，85.9% 的青少年擁有手機。另外使用時間方面，46% 青少年每天使用手機 2 至 4 小時，超過 5 小時者有 23.2%，其中年紀愈大使用時間愈久，大學生使用手機時間超過 8 小時以上者達 20%。⁷歷年來青少年的手機持有率呈現急遽上升之趨勢，透過歷年的研究整理如表 2-1 所示。

表 2-1-1 國內近期學童使用手機調查表

調查時間	調查單位	調查對象	調查範圍	持有手機百分比
2014 年	白絲帶關懷協會	國小三年級至 高中二年級	全台灣	60%
2015 年	金車文教基金會	國小至大學生	全台灣	64.4%

資料來源:本研究整理

Oksamn 和 Rautiainen (2002) 研究兒童、青少年與手機關係，指出手機對青少年和 20 歲世代的年輕人而言，是每天生活中重要且自然的一部份，手機的功能是做為建構社交網絡與定義個人與他人關係的工具。可見大學生擁有手機以後，便覺得手機構成他們生活的一部份，無法想像沒有手機的生活，並產生高度

⁶「2014 青少兒網路社群與數位智財權、個人隱私調查報告」，白絲帶關懷協會，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：

https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwixsCdl6PKAhXCEpQKHTBhD4IQFggmMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.cyberangel.org.tw%2Ftw%2Fresearch%2Fe-generation-research%2F2014-taiwan-e-generation-research%3Fdownload%3D308%3A2014-taiwan-e-generation-research&usg=AFQjCNFZQhOa_-ya-hFE9ErD1NwLPrP_GA&sig2=VBkMFIRz5hudPNdpWcQFnA。

⁷「金車調查 國小生 64% 有手機」，自由時報，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364254>。

依賴。除了表達個人風格或團體風格等符號上的意義之外，行動電話更使得大學生能夠繞過傳統機構如家庭、學校的監督，而隨時直接交流情誼、溝通想法、協調團體活動。但手機同時擁有控制與解放的特性，父母利用手機來掌控大學生的行蹤與確保其安全，但大學生利用手機呼朋引伴，並在大都市裡四處遊牧的機會⁸。另外 Nehra 在 2012 的研究針對依賴手機的模式並評估其帶來之不良效果，研究對象為 212 位青少年，研究工具為 46 項題目的依賴診斷問卷，結果顯示大約三分之一的受試者出現中重度的手機依賴情況，並有部分已經影響其生活⁹。

四、手機使用者背景之研究

(一) 性別

在 104 年數位機會落差報告中，性別差異部份，雖然曾上網的兩性手機族都以手機為最常上網設備，但女性使用手機（57.4%）及平板（10.1%）的比率明顯高於男性，另外女性手機行動上網族透過手機參與社群、紀錄生活事件（如拍照、拍攝影片）、使用影音娛樂（看影片、聽音樂）或是消費（網路購物）的比率都略高於男性，男性則是玩遊戲比率略高於女性。¹⁰另外國內的研究也有類似的結果，如翁明慧（2012）針對高雄市國小高年級學童調查研究指出，女生手機使用率明顯高於男生。¹¹

(二) 年級

國外研究顯示兒童在五歲時就已善於打電動、看電視等活動，隨著年齡的增

⁸ Oksman, V. and Rautiainen, P., "Perhaps It Is a Body Part, How the Mobile Phone Became an Organic Part of the Everyday Lives of Children and Adolescents: A Case Study of Finland", *Machines That Become Us*. New Brunswick, pp.45-65.

⁹ Nehra, R., Kate, N., Grover, S., Khehra, N., and Basu, D., "Does the Excessive use of Mobile Phones in Young Adults Reflect an Emerging Behavioral Addiction?" *Journal of Postgraduate Medicine Education and Research*, Vol.46 ,No. 4, (2012) , pp177-182.

¹⁰ 「104 年個人家庭數位機會落差報告」，**國家發展委員會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://ws.ndc.gov.tw/Download.ashx?u=LzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL2NrZmlsZS81ZTM5YmM4Yi1kYzljLTRkMmMtYjkyNS02MTdiMmY4OTBkMGUucGRm&n=MTA076aO5YCL5Lq65a625oi276Wp5L2N5qmf5pyD6Kq%2f5p%2bl5aCx5ZGKLnBkZg%3d%3d>。

¹¹ 翁明慧，**國小高年級學生使用手機現況、在校影響與自我概念關係調查研究**（高雄：高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文，2012 年）。

長與使用手機的關係日趨顯著，年齡越大使用手機的比率越高。¹²在國內調查也有類似的情形，在 103 年度中小學生網路使用情形的調查顯示，學生們擁有自己手機的比例國小為 41.16%、國中為 70.90%、高中為 86.08%，顯示年齡增長持有手機的情形也隨之增加。¹³

(三) 父母社經地位

父母社經地位與手機持有之關係，美國皮尤研究中心 (Pew Research Center) 「2015 年青少年、社群媒體和科技一覽」報告顯示當父母教育程度或家庭收入越高，青少年持有智慧型手機比例也較高，反之當父母教育程度或收入偏低，青少年持有一般手機或是沒有手機的比例也增加。¹⁴另外國內的部分也有類似的結果，林明慧 (2011) 的研究指出，在手機使用行為、手機依賴方面，會因其性別、年級、學業成績、零用錢及家庭社經地位而有所差異。¹⁵

第二節 手機成癮行為

壹、手機成癮行為

行動電話的便利性及普遍性，促使許多青少年對手機的依賴程度日趨嚴重，甚至產生「手機成癮症」。在手機的相關研究中，對於手機成癮的定義多數是參照網路成癮的準則，或是透過外顯行為症狀來判斷，目前並未有一致的定義。而且不同學者有不同的命名，如手機綜合症、手機依賴、病理手機使用、手機依賴

¹² Ofcome . “Media Literacy Audit - Report on UK Children’s Media Literacy.” *Ofcome*,2008, Retrieved on 2015,12,23 from, http://www.ofcom.org.uk/advice/media_literacy/medlitpub/medlitpubrss/ml_childrens08/ml_childrens08.pdf.

¹³ 「103 年中小學生網路使用情形的調查報告」，教育部，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://ws.moe.edu.tw/Download.ashx?u=C099358C81D4876C83FC903672E227775C7FA7ED792438F59BD1EB3A3139D2924D7E9B9977B10BE813FB315FC7D6BEB4FE99AB84202070BE35DF593D80A26A4B835A39C5AB5391D16FBF5863A1876A7B&n=120D994BFA80DEF7966402C269C525C7932FC6C33A2B291EA224830B3819C1215FDE1D00229474413547F675238DD3D5&icon=.pdf>。

¹⁴ 同註 5。

¹⁵ 林明慧，青少年手機使用行為與手機依賴之研究—以桃園縣國中生為例（桃園：元智大學社會暨政策科學學系碩士論文，2011 年）。

綜合症及手機焦慮症等，大多均與手機成癮相類似的概念。¹⁶手機依賴症非正式醫療診斷，但已被認為和賭癮、毒癮、酒癮或飲食疾患類似，屬於尋求立即滿足而不知節制的衝動行為，對於個人工作表現、課業學習或社交互動也會造成傷害，而青少年由於同儕的影響，加上時間管理能力較差等因素，是手機依賴高危險群¹⁷。低頭族在生理、心理、人際和行為上的症候群，以行為症候群為例，包含「行走或行車時分神看手機螢幕而釀成意外、因過度沉浸在手機上而廢寢忘事」兩項問題¹⁸。

有研究者認為手機成癮屬科技性成癮，即是一種人與機器互動的歷程，且不涉及物質攝取，也是屬於一種行為性成癮。以智慧型手機重度使用者的使用行為與「網路成癮」、「電玩成癮」及網路成癮中之「人際關係成癮」方面來看，我們亦可發現或許有其相似之處。Griffiths 歸納「科技成癮」(technological addiction)，如電腦成癮、電玩成癮、電視成癮等的相關研究，認為科技成癮是一種包含人機互動(human-machine interaction)，不包含化學藥物等物質的涉入成癮，通常有特定的誘因及增強而導致該行為傾向的持續增加。此即與智慧型手機使用社群網站、行動遊戲的間歇增強、特定誘因有關，如 Facebook 的即時狀態更新所獲得的朋友即時留言、按讚……等回饋。但倘若要以科技成癮的角度來看，尚必須藉由以下六項標準來界定：¹⁹

一、顯著性 (salience)：如智慧型手機使用者使用智慧型手機之行為已成為其生活中最重要的活動，且能主宰其思考、感情，及行為。

二、情緒調節 (mood modification)：如智慧型手機使用者在進行此行為後所產

¹⁶ 「金車調查／老師影響力比不上網路」，**聯合報**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://mag.udn.com/mag/campus/storypage.jsp?f_ART_ID=214109。

¹⁷ 「你有．．手機成癮症？」，**聯合新聞網**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://health.udn.com/health/story/5959/341143>。

¹⁸ 江文慈，「i 時代的身心健康隱憂：低頭族症候群」，**諮商與輔導**，第 330 期(2013 年)，頁 17-20。

¹⁹ 謝龍卿，「青少年網路使用與網路成癮現象之相關研究」，**台中師院學報**，第 18 卷第二期(2004 年)，頁 19-44。；Griffiths, M., **Internet Addiction: Does it Really Exist?** (San Diego, CA: Academic Press)。

生的主觀經驗，並會利用此行為來因應生活中之負向情緒以產生一高峰經驗、調節情緒、逃避現實或麻木痛苦等。

三、耐受性 (tolerance)：如智慧型手機使用者必須持續增加此使用行為的頻率，以達到和過去相同的快樂、滿足效果。

四、戒斷症候群 (withdrawal symptoms)：指倘若智慧型手機使用者停止或減少使用智慧型手機，會引起其心理上和生理上之不適，如暴躁易怒或心情低落等。

五、衝突 (conflict)：指智慧型手機使用者之使用行為造成其人際上、其他活動的衝突，或在自己內心中有所衝突。

六、復發 (relapse)：智慧型手機使用者在戒除此成癮行為後，仍不斷地復發及重複過去的過度使用智慧型手機之行為模式。

與其他成癮症因為物質地介入而導致生理方面的依賴上癮不同，手機成癮與網路成癮是以心理依賴為其主要的心理病理機制，和病態性賭博最接近，與 DSM-IV (精神疾病診斷手冊) 中的衝動-控制疾患較接近。²⁰ 手機成癮並非正式醫療診斷，但已被認為和賭癮、毒癮、酒癮或飲食疾患相似，尋求立即滿足而不知節制的衝動行為，也就是一些人身上存在著過度沉溺於某種事務或活動的現象。這些成癮行為可能不涉及任何具體直接生物效應的物質，而是以一種超乎異常的行為方式，由於反覆從事這些活動，一旦沒有手機，個體就會感到沮喪、孤單，對於個人工作表現、課業學習或社交互動會造成傷害。²¹

有人認為手機成癮是一種心理疾病，當無法使用手機或忘記攜帶手機時，常會出現情緒的極端變化，如煩躁不安、情緒低落、鬱鬱寡歡等，其具體症狀有：

(1) 出門忘記帶手機就會有心神不寧、落寞空虛感或一直想著手機；(2) 當手

²⁰ 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，2001年)。；Young, K. S., "Internet Addiction Survey", Retrieved on 2015,12,23 from <http://www.pitt.edu/~ksy/survey.html>.

²¹ 徐華、吳玄娜、蘭彥婷、陳英和，「大學生手機依賴量表的編制」，中國臨床心理學雜誌，第16卷第一期 (2008年)，頁26-27。；Takao, M., Takahashi, S., and Kitamura, M., "Addictive Personality and Problematic Mobile Phone use" *Cyberpsychol Behave*, Vol.12, No.7 (2009), pp 501-507.

機沒訊號或訊號減弱就開始感到煩躁；(3) 常把手機放在隨時隨地都能拿到的地方，即時睡覺也放在身邊；(4) 經常無意識地拿出手機來看，甚至在開會或要求靜音的場合仍會無意識地悄悄拿出手機來看；(5) 經常會感到自己的手機在震動或在響，但其實沒有或是別人的手機在響；(6) 如果手機鈴聲長時間不響或來電明顯減少，會感到不適應或心煩意亂；(7) 在與人溝通時，過分依賴手機，明明可以直接面對面溝通，卻要發簡訊或打電話。²²屠斌斌等人在 2010 年的研究將手機成癮定義為重複地使用手機導致的一種慢性或周期性的著迷狀態，使其產生強烈且持續的需求感及依賴心態的心理和行為，包含了手機關連成癮、手機娛樂成癮、手機訊息蒐集成癮等。他們以此三個向度，編製了一份每一向度涵蓋認知、情感和行為依賴的手機成癮傾向問卷。²³韓登亮與齊志斐在 2005 年的研究界定手機成癮的標準為由於某種原因過度地濫用手機而導致手機使用者出現生理或心理上不適應的一種病症，且判斷手機成癮症可經由三方面來作為判別標準：一是對手機的濫用，不該用的時候也頻繁使用；二是手機過度地影響生活、工作和學習；三是關機或手機不在身邊時，身體會出現一系列的不適反應，包括生理和心理反應，如出現手腳發麻、心悸、頭暈、冒汗、腸胃功能失調、焦慮不安等症狀。²⁴

廖婉沂在 2008 年的研究青少年手機使用與成癮因素探討中，依據美國精神科醫師 Goldberg 在 1996 年以「網路成癮症」(Internet Addiction Disorder, IAD) 來形容過度沉迷網路而形成類似行為性成癮的失常行為，以及參照 Young 在 1996 年對於網路成癮的定義，將手機成癮界定為由於過度使用手機，而對手機產生一種心理依賴的衝動控制失序行為，並伴隨和手機有關的耐受性、戒斷、否定、強

²² 梁娜、楊燦，「80 後大學生的手機依賴程度調查報告」，*東南傳播*，第 3 卷(2009 年)，頁 99-101。；鄒雲飛、鄒雲青、姚應水，「某高校大學生手機使用與手機依賴症的橫斷面調查」，*皖南醫學院學報*，第 30 卷(2011 年)，頁 77-80。

²³ 屠斌斌、張俊龍、姜伊素，「大學生有機成癮傾向問卷的初步編制」，*和田師範專科學校學報*，第 66 卷(2010 年)，頁 48-50。

²⁴ 韓登亮、齊志斐，「大學生手機成癮的心理學探析」，*當代青年研究*，第 12 卷(2005 年)，頁 34-38。

迫性行為，以及生活相關問題。廖婉沂並透過「耐受性」、「強迫與戒斷」及「時間管理」三個因素來判斷是否有手機成癮的情形。並在研究中將手機成癮運用在「精神疾病診斷與統計手冊」列出的診斷準則在物質依賴方面，有下列幾種現象：1.需增加手機使用的次數或分量才能有之前的效果。2.停止或減少使用手機後會造成痛苦和在各方面的功能損害。3.因為手機的使用而放棄或減少重要的工作或休閒活動。4.已知手機造成心理與生理的問題，仍不願放棄手機的使用。

25

貳、手機成迷行為相關研究

一、性別

Chen 在 2004 年的研究以非隨機抽樣的方式取 518 名大學生進行跨國調查，結果發現有 60% 的受訪者使用手機超過三年的時間，且在手機成癮與性別的研究結果發現達顯著差異，女性比男性有較高的手機成癮程度。然而英國的調查卻顯示，男性的手機上癮度超過女性。男性每天把手機放在隨手可及處的平均時間長達十七小時，甚至許多人坦承，自己廿四小時開機，睡覺時要把手機放床頭才覺得安心。²⁶呂傑華、門菊英、呂昕禹、黎政諺在 2013 年研究花蓮高中職學生手機使用行為中也發現，男生在使用手機的時間管理及手機成癮情形比女生來得嚴重些。²⁷洪福源、邱紹一與林鉉宇在 2012 年的研究探討台灣大學生手機成癮現況，也發現男性在手機成癮的時間管理較女性差。²⁸ Koo 等人在 2010 年研究上，針對影響青少年手機成癮的因素進行調查，參與者為四所中學的 548 位青少年。以包括手機成癮量表及使用手機自我報告進行問卷收集。結果顯示青少年，88.7

²⁵ 廖婉沂，**青少年手機使用與成癮因素之探討**（嘉義市：國立嘉義大學國民教育研究所，碩士論文，2008 年）。

²⁶ Chen, Y.-F, "The Relationship of Mobile Phone use to Addiction and Depression Among American College Students", Paper Presented at the Meeting of the 2004 Seoul Conference on Mobile Communication Conference. Seoul, Korea.

²⁷ 呂傑華、門菊英、呂昕禹、黎政諺，「Just call me, be happy!-花蓮高中職學生手機使用行為」，**傳播與管理研究**，第 13 卷第一期（2013 年），頁 33-72。

²⁸ 洪福源、邱紹一、林鉉宇，「私立大專學生手機成癮量表發展與現況分析之研究」，**中正教育研究**，第 11 卷第一期（2012 年），頁 87-115。

%的人報告是正常使用者，8.4%為重度使用者，另外 2.9%為手機上癮者。而影響手機成癮的顯著因素是性別、周末時間及每月的通話費用，另外還包含娛樂的原因²⁹。

二、年齡

鄒雲飛、鄒雲青與姚應水在 2011 年的研究顯示，有 17%的受訪者有手機依賴的情況，且隨著年級的增加，手機依賴的比率有上升的趨勢³⁰。林美聆在 2009 年的研究同樣發現南投縣國中學生手機使用行為約在中等程度，且其手機使用行為會因年級不同而有所差異。³¹然而，宮佳奇與任瑋在 2009 年的研究大學生手機依賴現況分析指出，手機依賴在性別、年級及學校三個變項上並無任何差異，也就是並不會隨著性別、學校和年級的不同在手機依賴程度有所差異。³²廖婉沂在 2008 年的研究中也指出，青少年在手機使用的時間及功能（相機、MP3 音樂、上網與收發 e-mail）上均顯示沒有年級差異。³³

第三節 手機遊戲

壹、手機遊戲

林于勝指出「行動遊戲」的特色為：可隨身攜帶、不受環境之限制之遊戲，其包括掌上型電玩（如：gameboy advance、playstation portable）、手機（wireless game）以及 PDA 上之遊戲，但其目的在於體積小易攜帶，故其硬體能力與聲光效果較不如大型遊戲機、電視遊戲與電腦遊戲的能力與效果，另由於手機、PDA

²⁹ Koo, H. Y., & Park, H. S., "Factors Influencing Cell Phone Addiction in Adolescents", *Journal of Korean Academy of Child Health Nursing*, Vol. 16, No. 1 (2010), pp.56-65.

³⁰ 同註 18。

³¹ 林美聆，**手機、電玩遊戲與國中生學業表現之相關性研究**（台中市：亞洲大學經營管理學系碩士在職專班碩士論文，2009 年）。

³² 宮佳奇、任瑋，「蘭州市高校大學生手機依賴狀況分析」，**新聞世界**，第十卷（2010 年），頁 141-142。

³³ 同註 21。

等裝置在硬體能力不斷的提升下，螢幕畫面也不斷的加大，並且有 Java 遊戲的下載模式，加上外加的插卡功能，數位行動遊戲機有逐漸朝向手持式行動遊戲機的發展趨勢。³⁴

蔡華展（2007）對於手機遊戲則定義為一般將在行動電話上執行的遊戲，稱為手機遊戲，來源包括手機內建、下載離線、行動連線及記憶卡等，遊戲類型可概分為休閒遊戲（Casual Game）與移植遊戲（Pervasive Game）兩類，休閒遊戲以經典的 2D 單機遊戲為主要，移植遊戲則是電腦或家用遊戲機的延伸遊戲，玩家外出時可以透過行動電話以類遊戲機的方式繼續進行遊戲³⁵。

Gartner（2007）所定義的手機遊戲是在手機上的視訊遊戲，包括手機內的預裝遊戲軟體、下載的離線遊戲，需要接取線上資源的遊戲，以及購買已經安裝在可移動媒體的遊戲內容，手機遊戲與線上遊戲及電視遊樂器遊戲最大的差別，即在於具有讓使用者能隨時隨地想使用就使用的方便性、容易操控上手且不用花大量的時間等特性。³⁶

資策會 FIND「2010 消費者行動電話的持有現況與未來關鍵需求」調查發現其中使用智慧型手機族群對於「聽音樂或廣播」（48.5%）、「照相或攝影」（49.5%）以及「玩手機遊戲」（43.3%）等娛樂屬性功能的常用頻率高，平均每百人中皆有超過 40 人一週至少使用 3~4 次以上。³⁷

另外，Nielson 公司 2010 年報告顯示，智慧型手機的使用者一個月平均花在遊戲上的時間是 4.7 小時。其中 iPhone 的行動遊戲使用者每個月花在手機遊戲的時間，是其他手機之行動遊戲使用者的兩倍，平均時間為 14.7 小時，遠遠領先

³⁴ 林于勝，**遊戲產業現況與發展趨勢分析**（臺北市：財團法人資訊工業策進會，2004 年）。

³⁵ 「行動遊戲成長可期 「休閒單機」與「移植延伸」為發展主軸」，**資策會**，檢索日期：2015 年 12 月 31 日。取自：
http://mic.iii.org.tw/intelligence/pressroom/pop_pressfull.asp?sno=365&type1=1。

³⁶ 「亞太與日本是未來行動遊戲發展的主軸市場」，**科技產業資訊室**，檢索日期：2015 年 12 月 31 日。取自：<http://cdnet.stpi.org.tw/techroom/market/eegame/eegame058.htm>。

³⁷ 「2010 消費者行動電話的持有現況與未來關鍵需求」，**資策會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=7122。

使用 Android 遊戲玩家的 9.3 小時，其它如 Windows Phone 與 BlackBerry 的使用者，一個月裡花在遊戲上的時間，則低於平均值，皆為 4.5 小時。³⁸而在創市際市場研究顧問 2012 年針對行動遊戲 Apps 調查研究報告中，指出最多民眾在等候時間（68.4%）的過程中，便會很自然地拿起手機玩遊戲；其次為在通勤時間（46.1%）裡玩遊戲；甚至還會利用晚上睡覺前（35.7%）、工作過程中休息時（34.9%）或半夜睡不著時（26.7%）等這些應當需要休息的時間裡玩遊戲。³⁹根據美國銀行 2015 年消費者行動端行為研究報告顯示，手機成癮行為項目分析成癮者常用的 App 種類，並依照其被使用的頻次給予一組「成癮指數」，結果發現通訊與社交類、工具類以及遊戲類型的 App 的成癮指數均超過 100%，為前三大使用的類別。⁴⁰另外根據國發會 2015 年「網路沉迷研究」顯示，我國 12 歲以上民眾約有 3.5% 屬於網路使用高風險群，另外 7.7% 有手機沉迷風險；調查也指出，我國 12 歲以上網路族中，有 19.9% 的人有感自己的網路使用狀況已達「沉迷」狀態，這些人中有 39.8% 認為自己是沉迷於人際關係交流，另外 23.2% 和 22.2% 的人坦言無法放下手機與遊戲，15.2% 表示自己害怕錯過網路各式資訊。⁴¹

貳、手機遊戲的內容分類

所謂的遊戲內容指的是遊戲類型（Game Genres），源自於電子遊戲的分類，是一種分辨遊戲之間區別的方法，包含遊戲機遊戲與電腦遊戲，世界上並沒有統一的分類方法，分類的方式包含有：遊戲方式、遊戲內容，遊戲方式是以遊戲玩

³⁸ 「Nielsen：遊戲類仍是最受使用者歡迎的行動 App」，資策會，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=5479。

³⁹ 同註 4。

⁴⁰ 「行動重度使用者爆炸式成長，你也是其中一員嗎？」，Simon Khalaf，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://flurrymobilechinese.tumblr.com/post/125912128780/mobileaddict>。

⁴¹ 「網路沉迷研究報告」，國家發展委員會，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiYuu_9gKlKAhXBJaYKHfjpAyYQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fws.ndc.gov.tw%2FDownload.ashx%3Fu%3DLzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL2NrZmlsZS9mMDYzZTNiYS0wNzBjLTQ3YjctODJjMi0xZTNhNGE5N2YyOVMucGRm%26n%3D44CM57ay6Lev5rKJ6L%252B356CU56m244CN5aCx5ZGKLnBkZg%252D%252D&usq=AFQjCNFtDraKxAUSPUQ6Dn_CfBeb_tWROg&sig2=Tj6zx6GAkNXczhyLw9AnCg。

法來區分，遊戲內容則以遊戲主題分類，內容龐大造成分類不易，故大多數人傾向按遊戲方式來分類，在此參考百度百科遊戲類型的分類，主要分為 6 類：動作（格鬥）、冒險、模擬、角色扮演、休閒益智、體育競技，近來遊戲類型的分類已經打破界線，將不同類型遊戲的玩法相互結合，也創造更豐富多元的遊戲型態，下列將針對主要的 6 大遊戲類型進行說明：⁴²

一、ACT 動作類遊戲（Action Game，簡稱為 ACT）

動作類遊戲是指以打擊的爽快感與流暢感為表現形式的遊戲類型，ACT 是最直覺的遊戲類型，為了增加遊戲的刺激性，出現了動作冒險（AAVG），動作角色扮演（ARPG），即時戰略（RTS），ACT 後又細分出如格鬥遊戲（FTG），運動遊戲（SPT），STG（飛行遊戲），第一人稱射擊遊戲（FPS），然而這些遊戲仍就沒有脫離動作遊戲的本質。

二、AVG 冒險類遊戲（Adventure Game，簡稱為 AVG）

冒險遊戲主要是考驗玩家的觀察與分析能力，遊戲的核心在於探索未知、解決謎題等情節化和探索性的互動。Prentice Hall(2006)Ernest Adams·Fundamentals of Game Design 這類遊戲主要是播放文字、載入圖片，初期的冒險遊戲大多根據推理小說改編，之後由日本遊戲公司 CAPCOM 設計的《生化危機》重新定義了冒險類遊戲。

三、SIM 模擬經營（Simulation 簡稱 SIM）

最有代表的遊戲就是 EA 的《SIMCITY 模擬城市》，這類遊戲大多是以城市或企業等為培養對象，玩家扮演投資者或決策者的角色，目的是從經營的過程中獲取利潤，並不斷擴大企業規模或城市規模。

四、RPG 角色扮演（Role Playing Game，簡稱 RPG）

角色扮演類遊戲是目前最受玩家喜愛，用戶接受範圍最廣的遊戲類型，這一

⁴² 「手機遊戲」，[百度百科](http://baike.baidu.com/subview/77923/5065745.html)，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://baike.baidu.com/subview/77923/5065745.html>。

類遊戲的核心的在於製作人的世界觀架構，遊戲的架構設定在一個虛構的現實世界，讓玩家扮演遊戲中的一個或數個角色，有完整的故事情節，強調劇情發展和個人體驗，有升級和技能成長要素。

五、SNG 社交遊戲（英文全稱為 Social Game）

是一種運行在 SNS 社區內，通過趣味的遊戲，加強人與人之間互動的關係。最佳經典的社交遊戲“開心農場”幾乎家喻戶曉，手機遊戲經典的作品如：Candy Crush 也是 2013 年全球休閒類遊戲的排名冠軍。

六、SPG 運動類（Sport Game 簡稱 SPG）

體育遊戲就是實現各種運動的競技。百度百科中提及：體育類遊戲包含項目基本上都是以人類自身能力為主的項目，即便是借助於器械，也是以自身力量為動力的。有各種球類運動、田徑、體操、滑雪、極限運動、拳擊、摔角等類型。

參、手機遊戲相關研究

國外部分，在艾瑞諮詢發佈《2014 年中國智慧行動端遊戲用戶行為研究報告》中顯示，男性用戶比例達到 65.5%，稍高於女性使用者佔 35.5%。從年齡角度來看，主體用戶為 19-45 歲的青中年，使用者呈現年輕化，表示年輕人對遊戲娛樂需求更為強烈。⁴³但國內的結果稍有不同，如黃美利在 2015 年的研究顯示，手機遊戲成癮行為與性別之間息息相關，男生成癮行為明顯高於女性。⁴⁴另外資策會 2014 年所做的智慧型手機遊戲遊玩時間分析報告則顯示男女性平均每次遊戲時間在「2 小時以上-不到 3 小時」的差異較其他時間大。⁴⁵

年齡的部分，根據愛立信 2014 消費者研究報告結果顯示，遊戲玩家平均年齡也在逐漸增加中，50% 的美國玩家年齡超過 34 歲，而 50% 的韓國玩家年

⁴³ 「2014 年中國智慧行動端遊戲用戶行為研究報告」，**遊戲葡萄**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://youxiputao.tw/articles/2281>。

⁴⁴ 黃美利、周照偉、林政文、鄭榮祿，「手機遊戲使用行為、成癮與休閒滿意度相關性之研究--以高雄市中學生為例」，**管理資訊計算**，第四卷（2015 年），頁 283--292。

⁴⁵ 「2015 台灣遊戲市場春季大調查」，**魔方網**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://www.mofang.com.tw/INnews/10000054-10071960-1.html>。

齡更是超過 40 歲，僅巴西玩家年齡偏輕，幾乎 60% 的玩家年齡都在 30 歲以下。⁴⁶另外全國意向 Lifewin 線上市調網的調查結果顯示，年齡方面，則以 55 歲以上的受訪者消費過的比例最高，佔 27.4%，其次為 25-34 歲及 45-54 歲(18.9%)，再次則為 35-44 歲的消費者，佔 11.9%，其餘則不到一成。⁴⁷

在遊戲上的偏好部分，根據資策會 2015 年行動遊戲喜好類型暨遊玩動機分析顯示，「運動類」與「策略模擬類」以男性較多，「益智類」與「競速類」以女性較多，而「競速類」、「音樂節奏類」與「冒險類」行動遊戲以學生族群居多。⁴⁸另外 Google 台灣 2015 年所做的調查，指出全台有 66% 的人平均每一天都玩 30 分鐘以上，所有玩家每天總計花了 3000 年在遊戲世界中，有超過 9 成 (92%) 的台灣玩家透過行動裝置玩遊戲，每十個網友就有近七個人打電動，年齡分佈約在 26 歲到 35 歲 (佔有 40%)，其次是 36 歲到 45 歲，跟 16 歲到 25 歲等兩個年齡區間，各佔有 30%。⁴⁹

第四節 人際關係理論

壹、人際關係意涵

本研究將人際互動與人際關係視為同義詞，根據維基百科定義人際關係為社會人群中因交往而構成的相互依存和相互聯繫的社會關係。當人與人之間透過某種方式進行接觸，從而在心理上或行為上發生相互影響的過程，於此基礎上形成的人與人間的心理歷程稱之。⁵⁰張春興提到人際關係是指人與人互動時存在於人

⁴⁶ 「2014 電視與媒體消費趨勢報告」，愛立信，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.ericsson.com/res/site_TW/docs/%E6%84%9B%E7%AB%8B%E4%BF%A12015%E5%B9%B4%E5%8D%81%E5%A4%A7%E7%86%B1%E9%96%80%E6%B6%88%E8%B2%BB%E8%80%85%E8%B6%A8%E5%8B%A2%E5%A0%B1%E5%91%8A_SCREEN.pdf。

⁴⁷ 「遊戲應用程式內消費行為調查」，全國意向 Lifewin 線上市調網，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://life.trendgo.com.tw/epaper/6469>。

⁴⁸ 「行動遊戲喜好類型暨遊玩動機分析」，資策會，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail.asp?docid=CDOC20150123001&doctype=RC>。

⁴⁹ 「Google 調查：每 10 個台灣人有 7 個愛打電動，女玩家最多」，Google，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://game.ettoday.net/article/541028.htm>。

⁵⁰ 鄭和鈞、鄧京華，**高中生心理學**（台北市：五南出版社，1995 年）。

與人之間的關係。⁵¹人與人之間的關係是心理性的，是對兩人或多人都發生影響的一種心理性連結，人本心理學家馬斯洛的需求層次論指出，人有愛與隸屬的基本需求，也是希望自己隸屬於團體中，希望自己被別人接納、關注、鼓勵和支持，另外 Sullivan 進一步說明，人在出生後，就會有想獲得「人際安全」的衝動。⁵²Schutz 則主張每個人都有人際關係的需要，即接納、控制與情感的需求。⁵³有意義的人際關係是奠定在情感的交流，願意彼此分享想法、秘密，有開放的心和親密感。⁵⁴。國內外的學者專家對人際關係的看法不盡相同，茲整理如表 2-4-1 所示。

表 2-4-1 人際關係定義

作者（年代）	定義
Heider（1959）	人際關係應當是每個自我對於每個他我的知覺、想法、反應以及期望，是一種屬於少數人之間的關係。 ⁵⁵
Schutz（1960）	認為每一個人都有人際關係的需求，而人際關係的滿足與否是影響自我觀念（self-concept）形成的重要因素。人際的需求可以分為三類：接納（inclusion）、控制（control）和情感（affection）。 ⁵⁶
Brammer（1993）	所謂的「人際關係」亦稱「人群關係」，意指人與人之間互

⁵¹ 張春興，*現代心理學*（台北：東華，1998 年）。

⁵² 李玉芳，*父親教養態度與幼兒社會行為之相關研究*（台東：國立台東大學幼兒教育學系碩士論文，2008 年）。

⁵³ 黃鈺程，*中部地區國民小學高年級學生情緒管理與人際關係之研究*（台中市：國立臺中師範學院國民教育研究所碩士論文，2004 年）。

⁵⁴ Heiman, T, "Quality and Quantity of Friendship: Students and Teachers Perceptions", *Journal of School Psychology International*, Vol. 21, No. 3 (2000), pp.265-280.

⁵⁵ Heider, F., *The Psychology of Interpersonal Relations* (New York: John Wiley and Sons, 1959).

⁵⁶ Schutz, S., *A Three-dimensional Theory of Interpersonal Behavior* (New York: Holt, 1996).

作者（年代）	定義
	相交往、交互影響的一種狀態，它是一種社會影響的歷程。 57
Argyle（1996）	人際關係是人與人之間，相互交往的過程，藉由思想，感情，行為表現的相互交流，而產生的互動關係。 ⁵⁸
McAdams(1998)	人們可以透過愛和友誼來滿足個人的基本需求、滿足各個發展任務、實現人類的基本價值，以及填滿個人的空間與時間。 ⁵⁹
鄭石岩（2009）	提到人際關係的好壞在於孩子是否有良好的情緒習慣，若有等於給他好的人際互動能力、待人處事的態度、心理健康和生活品質。 ⁶⁰
薛國致（2010）	人際關係是人與人之間在共同的時空下進行互動的關係，透過各種語言或非語言的方式互動，達成彼此間的需要而建立的心理關係，且維持一段長時間之歷程。 ⁶¹
蔡采純（2010）	人際關係是指兩個或兩個以上的人，為了某種目的而產生想法、知覺、期望、評價、感受等交互作用的狀態或歷程。 62

資料來源:本研究整理

綜上所述，人際關係是人與人為滿足身心的需求，相互影響、相互依賴，透過語言、思想、感情或其他非語言的行為表現，與他人的相互交流，而產生的互

⁵⁷ Brammer, L. M., *The Helping Relationship: Process and Skill* (New York: Allyn & Bacon, 1993).

⁵⁸ Argyle, M., *The Social Psychology of Leisure* (New York: Penguin Books, 1996).

⁵⁹ McAdams., *Personal Needs and Personal Relationships* (Chichester: England, 1998).

⁶⁰ 鄭石岩，*父母之愛：用有能力的愛，教出優秀孩子*（新北市：遠流，2009年）。

⁶¹ 薛國致，*屏東地區大學生網路使用態度與人際關係之相關研究*（屏東：屏東教育大學社會發展學系碩士論文，2010年）。

⁶² 蔡采純，*現實治療團體方案對國小學童人際關係輔導效果之研究*（台南市：國立台南大學諮商與輔導研究所碩士論文，2010年）。

動關係，是一種動態的反應，簡單的說就是人與人之間交互影響的歷程，是彼此間賴以滿足心理需求，相互依存而產生的關係。其中包含親情、愛情、同儕、師長等等之間的關係。

貳、人際關係理論

關於人際關係的相關理論，各家學者分別有不同的見解：平衡理論（Balance Theory）中，Heider（1958）以 P（person），O（other）和 X，構成 P—O—X 系統，若三者乘積為正，代表和諧人際關係；反之，則代表不和諧人際關係；其他尚有 Murstein 的刺激-價值-角色論、Selman 的兒童友誼發展五階段、Sarah Trenholm 和 Arthur Jensen 的人際溝通系統理論等。⁶³國內學者張春興則稱人際關係為人類在社會行為互動的過程中，因互動而存在於其間的關係。⁶⁴以下根據「人際關係論」、「人際需求論」、與「社會交換理論」的內容來做探討。

一、人際需求理論

人際需求理論（Interpersonal needs theory）主張關係是否開始、建立或維持，全賴雙方所符合的人際需求配合程度而言。William Schutz 指出人們所需要的人際需求包含三個部份：愛的需求、歸屬的需求、以及控制的需求。⁶⁵

（一）愛的需求

愛的需求（affection need）反映出一個人表達和接受愛的期望。用語言和非語言的方式表達感情，若依連續光譜來說明其差異，光譜的一端是缺乏人際關係（under personal）之人，他們很少對他人表示強烈情感，盡量避免親密關係；在光譜中間的則是「適當人際關係的人」，能夠適度表達和接受情感，並能從他人的各種關係中獲得滿足愉悅，而在光譜的另一邊則是過度人際關（overpersonal）的人，這種人熱切的想和所有人建立親密關係，希望把所有人都當成自己的親密

⁶³ 同註 10。

⁶⁴ 同註 4。

⁶⁵ 曾端真、曾玲珉編譯，**人際關係與溝通**（台北：揚智，1996 年）；李佩怡，**人際關係理論，測驗與輔導**，第 152 期（1999 年），頁 3152-3156；徐西森、連廷嘉、陳仙子、劉雅瑩，**人際關係的理論與實務**（台北：心理，2002 年）。

好友，即使是剛認識的人。

（二）隸屬的需求

隸屬的需求（**inclusive need**）係指一個人希望被他人接納認同及融入在別人團體的期望。大致分為三類，一為缺乏社交（**under social**）的人，退縮、內向，通常希望獨處，儘可能避免與他人建立關係，偶爾也會尋求同伴享受與別人在一起的快樂，但通常不太需要很多社會互動來獲得滿足；第二類則是過度社交（**over social**）的人，常需要跟朋友在一起，無法忍受獨處，會感到不安不舒服，因此會盡量參加各種活動或自辦活動；大多數人屬於第三類亦即可以彈性選擇需要獨處或享受與別人互動的時光。

（三）控制的需求

控制的需求（**control need**）指的是希望成功地影響週遭人事的期望。包括逃避者（**waiver**）、獨裁者（**autocrat**）以及民主者（**democrat**），逃避者和別人互動時，傾向不做任何決定或接受所有決定、極度順從、規避責任；而獨裁者則喜歡控制主導一切，愛好高權力位置，喜駕馭別人。不過大部分人處於此二者之間為民主者，有時候居於領導位置，勇於表達己見，有時候也能安於被領導，服從他人。

以上三種需求，對於不同的人有其個別差異，並會隨時間而變動。個人的需求過猶不及，若又不能敏感察覺別人的需求狀態，便易產生人際問題。

二、社會交換理論

社會交換理論（**Social-exchange theory**）是由 Thibaut 和 Kelley（1959）創立的理論。是受當事人所得到的報酬與付出的代價所支配的。認為關係可以藉由互動所獲得的報酬（**reward**）和代價（**cost**）之互換加以瞭解，報酬像是好的感覺、名聲、經濟收入和感情需求的滿足，是收訊者所重視的結果；代價則是收訊者不想蒙受的損失，包括時間、精力和焦慮等。在關係中，每個人都想從他人身上得到某些東西，彼此交換的結果近似買賣與磋商；令人滿意的代價與報酬率會

因人而異，人們期待有高報酬低代價的人際互動，亦即付出較少而獲得較多的報酬，但當我們覺得代價高於報酬時，獲得的投資報酬率過低時，便會試著協商或終止關係。⁶⁶

三、Sullivan 的人際關係論

Harry Stack Sullivan 是新精神分析學派中，對人際關係著墨最多的一位學者。他以人際關係與溝通的發展來瞭解個體的行為基礎。在 Sullivan 的觀念中，個體所處的每個情境都是人際關係的一種，甚至在獨處時，也是個人與過去人際經驗的結合。⁶⁷因此，人際理論認為「人格」乃是一種假想的實體，不能脫離人際交往的情境單獨存在，只有在與他人交往行為中，才能洞察一個人的表現。

⁶⁸Sullivan 認為「人際需求的滿足」對個體的發展最重要，強調焦慮產自不安全感，特別是在人際關係上，恐懼不被人接納，而因此感到孤獨和寂寞，其理論從社會學與人類學的觀點提出兩個基本假設：⁶⁹

(一) 個體生存的空間中存有一個「人際場域」(interpersonal field)，對所有人都會造成影響，雖然在不同階段會有改變，但卻是個體活動的重要成分。

(二) 人際溝通不良所造成的焦慮會導致個人的心理失常。對於心理發展的歷程，Sullivan 以人際的觀點將人格發展劃分成七個階段，分別為嬰兒期、童年期、少年期、前青年期、青年早期、青年晚期、成年期。由於本研究乃針對高年級學童進行研究故介紹前青年期、青年早期、青年晚期等階段。⁷⁰

1. 前青春期

前青春期 (preadolescence) 發生於 9-12 歲，本階段的主要任務是發展及滿足與同儕間親密關係的需求，在此階段青少年會以個人、家庭或同儕好友的價值

⁶⁶ 羅惠筠、陳秀珍，**現代心理學：生活適應與人生成長**（台北：美亞，1994 年）。

⁶⁷ 鄭宇彤，**與父母分離一個體化、貴人經驗與國中生的人我知覺、人際互動模式之關係研究**（台北市：臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，2004 年）。

⁶⁸ 黃堅厚，**人格心理學**（台北：心理出版社，1999 年）。

⁶⁹ 同註 56。

⁷⁰ 范傑臣、蘇素鸞，**中學生網路使用行為、人際關係、生活壓力與網路沈迷之相關研究—以桃園某高中為例**（桃園市：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2003 年）。

標準評量自己；這階段的孩子如果沒有要好的朋友，就會產生寂寞孤單的感覺，並可能因此發展出自卑、孤立，並且一生中可能都會持續這種痛苦的感覺，甚至難以應付未來的人際關係。⁷¹

2. 青春早期

青春早期（adolescence）發生於 13-17 歲。此階段個人在生理上的發展已趨近成熟，且在前階段對於同性親密需求已轉移至異性交往上，情慾動力機制（lust dynamism）影響了大部分的團體活動內容，青少年在此階段必須平衡三個需求：個人安全感的需求（免於焦慮）、親密的需求以及對情慾滿足的需求。安全是指個人對自尊和個人價值的感覺，這階段青少年的自我價值建立在對異性的吸引力及表現上，所以當青少年覺得他們對異性缺乏吸引力或落後同儕，將會打擊他們使其自我評價低落。此時期的另一個衝突則是來自於不知如何妥善處理孩子性問題的父母；Sullivan 指出，父母如果經常採取嘲笑或其他阻止行為，則更容易摧毀青少年的自我形象。

3. 青春晚期

青春晚期（late adolescence）發生於 18-20 歲。此階段所關注的焦點乃為是否能在一個穩定的人際關係中，發展出令人滿意的活動，由於教育與學習的機會，開始主動解決人際關係與性衝動之間的衝突，Sullivan 認為，健全的發展為成人，賴於青少年的自我尊重與對他人的尊重。對於青少年發展來說，親密關係（chumship）才是青少年發展的重要動力，如果沒有親密關係將妨害未來人際關係的發展與維持。青少年為了克服焦慮轉而試圖與異性建立關係，是瞭解異性與學習與異性相處的重要歷程。

四、社會資訊處理理論（ Social Information Processing Theory）

Walther 於 1992 年立基於社會認知及人際關係發展的原則上，提出「社會資訊處理理論」，假設人們可如其它媒介一樣，在「電腦中介傳播」中進行溝通且

⁷¹ 黃德祥，休閒教育與休閒輔導，輔導通訊，第 46 期（1996 年），頁 4-6。

激發社會關係之發展，一掃過去對於電腦中介傳播缺乏人際互動的說法。Walther將電腦中介傳播系統視為一個經由文字、語言文本來傳播訊息的互動環境，而人們將這些社會訊息進行認知處理後產生人際印象並發展人際關係。社會資訊處理理論，以網路特質存在的社會情境為研究背景，並整合人際關係方面的研究，提供了解「電腦中介傳播」中人際互動的關係發展架構並提出五點假設及六項主張：⁷²

(一) 假設：

1. 人類有親和需求，因此藉由溝通來影響他們親和的方式，而這些溝通訊息形成了關係之傳播。
2. 雙方透過非語言或文字文本的溝通互動形成對彼此的人際印象。
3. 關係的發展與改變需視其對互動者的印象而定。
4. 關係訊息透過語言、非語言及文本的操弄來傳遞。
5. 在電腦中介傳播中，訊息的傳遞比面對面所需時間長。

(二) 主張：

1. 根據假設(2)及(5)，透過電腦中介傳播，不熟悉之互動者欲建立人際印象，其所需的時間較面對面傳播更長，因電腦中介傳播的訊息交換較花時間。
2. 根據假設(2)及(5)，在電腦中介傳播中要形成人性化的互動所需的時間亦較面對面傳播長。
3. 根據假設(3)及(4)，關係會隨互動次數的增加而變化。
4. 根據假設(3)及(5)及主張(1)，初期的互動關係會有別於後來的互動。
5. 透過電腦中介傳播造成互動關係的改變，會比面對面互動花更長的時間。
6. 根據此五點假設，充足的時間及訊息交換以提供人際印象的發展與建立關係，且所有其它要素都與面對面傳播相同的話，電腦中介傳播後期的關係互動結

⁷² Walther, J. B., "Interpersonal Effects in Computer-mediated Interaction: A Relational Perspective", *Communication Research*, Vol.19, No.1 (1992), pp.52-90.

果會是一樣的。

過去學者大部份研究認為電腦中介傳播人際關係比面對面傳播缺乏了促進人際親密的非語言線索，雖 Walther 亦同意非語言線索的重要性，但其認為在電腦中介傳播所呈現的文字性質之人際線索，本身即為一種社會資訊（Social Information）。再由以上諸項主張與假設可得知，Walther 認為人們可從「電腦中介傳播」中，藉非語言或文本之編碼、解碼等資訊處理過程，建立人際印象與發展人際關係。由電腦中介傳播所建立的人際關係發展所需時間較面對面的傳播方式要長，但僅在初期互動有影響與差別；藉由互動次數的增加與時間充足的條件之下，倘若所有其他要素皆與面對面溝通相同的話，個體於後期互動的關係則與面對面互動相同。

另外，Walther 探討人際關係發展歷程時，包括了「訊息」、「印象」、「互動」及「關係」四項，認為人際關係發展的步驟為：(1) 當人們進入電腦中介傳播系統中會自然產生與人互動的社會趨力；(2) 進而，互動者雙方從電腦中介傳播中的文本、語言訊息編碼/解碼後對彼此產生印象；(3) 藉由電腦中介傳播的互動，個體發展心理階段的知識（psychological-level knowledge）；(4) 最後促成人際關係之發展與改變，並由電腦中介傳播解讀互動的關係訊息。Walther 於 1994 年時，再加入「預期未來互動」（Anticipated Ongoing Interaction）的觀點，進一步發展出人際親密關係發展步驟：個體先預期未來互動，藉由互動過程中減少其不確定性，互動過程中滿足其資訊的尋求同時亦進行自我揭露，接著發展人際印象，進而延伸彼此關係，而其所延伸之關係又可分為親密關係與喜歡兩種。

五、家庭系統理論

Gardner (2006) 提出人際智能的生理證據其一，第一個因素為童年期的延長，包括母親的親密依附，在沒有母親（或替代者）陪伴和照顧的孩子身上，其人際關係常常遭受威脅；孩子除了必須適應所依附的主要照顧者外，亦必須適應

其所屬的家庭或文化系統；孩子會從原生家庭中學習到家庭規則、溝通模式與家庭角色，以避免引起焦慮的衝突。⁷³

六、平衡理論 (Balance Theory)

Heider 提出個體均有尋求平衡關係的需求，Heider 認為人際關係的建立，經常是透過某種事物或某個人而產生交互作用。人際關係的產生，除了行動者與他人之外，還牽涉到情境中的某件事或第三者。我們經常透過某事物或人物的交互作用，進而建立人際關係。如果行為者（自己）、別人或第三者之間的態度無法獲得平衡或一致時，彼此就會出現不平衡的現象，進而阻礙健全和諧人際關係的發展。Heider 以 P (Person)，O (Other) 和 X，而構成 P-O-X 系統，將 P-O，O-X，P-X 三者之間的關係，以正或負的符號來表示。當三者乘積為正時，代表和諧人際關係；反之，為負，則代表人際關係不和諧。當 P-O-X 系統呈現負的關係或不平衡狀態時，負的關係會趨於正的關係傾向。由此可知當個人覺知到不平衡的狀態時，會設法趨向平衡的狀態，藉以保持良好的人際關係。因此，平衡理論強調人際關係的良好與否，主要取決於彼此之間對他人或事物的觀點是否一致。⁷⁴

七、Schutz 的人際關係三向度理論 (Three-Dimensional Theory)

Schutz (1973) 提出人際關係三向度理論，他主張每個人都有人際關係的需要，這些人際關係的需要可以分為三類；即接納、控制和情感。不同需求類型的人，會發展成不同的人際反應特質，且會隨時間而改變。茲分別敘述以上三種人際關係的需求如下：⁷⁵

(一) 接納

⁷³ Gardner, H., *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice* (New York: Basic Books, 2006) .

⁷⁴ 楊錦登，*國軍軍事院校學生生活適應與人際關係之研究*（台北：政治作戰學校政治研究所碩士論文，1999年）。

⁷⁵ 劉永元，*單親兒童與正常家庭兒童人際關係,行為困擾及自我觀念之比較研究*（高雄：國立高雄師範大學教育研究所碩士論文，1988年）。

接納是一種覺得自身重要有價值且被愛被關心的感覺。個體如果能被團體接納，就不會感到孤寂。通常較少接納需求的人，常傾向於內向與退縮，也會與人保持距離。另外有一種極端的人，是過分尋求別人的接納。因此，接納需求過與不及的人，都無法在人群中快樂自在。

（二）控制

控制指個人在權力人際間影響立即權威之間作決定的過程。控制需求是從想控制他人到被他人控制之間的一連續性需求。在人際互動的過程中，控制的需求高低扮演著主導的角色。控制需求較高的人，競爭性較強。反之，控制需求較低的人，較容易服從權威，然而兩者都無法擔負責任。因此，只有控制需求適當的人，才能恰如其分的調整自身的角色。

（三）情感

情感代表兩人間親密的情緒感覺，尤其指不同程度愛與恨的感受。情感太少或極端渴求情感需求者，對愛與不被愛存有強烈的焦慮。薄情的人，常少談感情事，脫離群體，對感情缺乏信心。多情的人，常借助他人對自身的喜歡，來減緩自己內心的孤寂。因此，只有情感需求合宜的人，才能接受情感與接受別人的拒絕，更能妥善處理人際關係。

人是群體的動物，主要照顧者的行為表現影響孩子未來的人際關係發展，人際互動像一杯裝滿水的杯子，人與他人相處需呈現平衡狀態，若不平衡，水則會溢出，人際關係就會出現問題。此外，適度的接納、控制需求與合宜地表達情感，均是維持良好人際關係的方法。

從以上理論探討中，可知人際互動實為滿足個人愛與隸屬及個人學習服從與主導的需求，人際互動同時也是互惠的歷程，對於高年級學童而言，建立人際間的親密關係是一個非常重要的階段，學生透過與同儕的互動，認識自己並增進適應社會的能力，在良性的同儕相處模式下，慢慢學會自我肯定，也學習欣賞、接納別人的優點。因此，學習察覺個人需求及發展適當的社會技巧，而能與週遭的

人保持良好的接觸，以避免陷入社會孤立。

八、網路人際關係

人際關係會受到兩人之間的時空因素的影響，也就是說時空距離愈接近的人，愈可能成為朋友、親密伴侶或夫妻；而網際網路的跳脫時空環境特性特色則又更增強了人們藉由網路進行人際關係等社交互動之行為；透過網路作為溝通的媒介，由於其能承載各種媒體的能力，使得網路媒介本身在人際溝通與傳播上的重要性大增，網路兼具中介與媒體的雙重特質。⁷⁶此種於網路上所發展出的人際互動，吳筱玫稱之為「網際關係」，並認為個體於此缺乏面對面接觸之情境，會發展出一有異於一般人際關係之互動關係。⁷⁷

網路就拓展人際關係的特點有二：一是網路延伸了人際關係所及的範圍，使得人際關係可以超越地域的限制；二是網路增加了我們認識各式各樣人之可能性，人們可藉由網路聊天室、即時通訊、電子郵件、電子佈告欄系統(BBS, Bulletin Board System)、遊戲空間、論壇等虛擬社群建立人際關係。網路能夠促使個體進行人際關係的建立與發展，實與其網際網路特性有關，其原因不外乎與網際網路的特色有關。⁷⁸Bargh 和 McKenna 以網際網路創造出新的人際互動為觀點，從動機和行為探討與傳統社會互動方式的差異，指出網路虛擬環境與真實生活在社會互動之不同在於：1. 網路具有高度保護性與匿名性；2. 傳統社會互動關係中的個人外表因素重要性降低；3. 空間隔閡因素對社會互動影響力下降；4. 個人不受時間與空間限制，人際互動有更高主導性。⁷⁹

參、青少年人際關係的發展

青少年時期從發展心理學的角度來看，是個人在身體、智力、情緒、人格、

⁷⁶ 吳靜吉、林邦傑，**與年輕人談心：青年人的自我追尋**（台北：遠流，1993年）。

⁷⁷ 吳筱玫，**網路傳播概論**（台北：智勝，2003年）。

⁷⁸ 許明遠，**國小高年級學童網路使用行為與自我概念、人際關係之研究-以台北市兩所國小為例**（台北市：台北市立師範學院社會科教育研究所碩士論文，2005年）。

⁷⁹ McKenna, K. Y. A. and Bargh, J. A. "Plan 9 from Cyberspace: The Implication of the Internet for Personality and Social Psychology", *Personality and Social Psychology Review*, Vol.4, No.1 (2000), pp.61-68.

社會各方面都將邁向成熟的歷程。青少年階段是許多生涯發展理論學家著重的焦點，因為在這個時期是正要對未來生涯抉擇決定人生方向的一個階段⁸⁰。所以此時期正面臨自我認同與角色混淆的危機，他們會尋求同儕的支持，希望從中獲得自我肯定並開始學習獨立，逐漸與家庭脫離，因而與同學的互動成為自己對同儕團體的認同來源，藉著人際交往，從與人的相處中了解自己，由他人的態度反映出自我的形象，進而認識真實的自我⁸¹。

Sullivan (1953) 的人際關係理論 (Interpersonal Theory) 認為人的動力在於人際互動中，如果沒有好的人際關係，也就沒有人格的存在。Sullivan 認為 13~17 歲的青少年期 (adolescence)，會將興趣逐漸轉移到異性朋友上，由親密動力主義轉變成色慾動力主義 (Lust Dynamism)，這時期的人際關係動力主要在追求性衝動的滿足。依據 Erikson 的觀點，此時期的青少年正面臨發展危機，兒童時期自我認同已經不再適合身體與心理快速成長的青少年，因此更迫切於尋求同儕的支持，希望從中獲得自我肯定，此時期的青少年也開始學習獨立，逐漸與家庭脫離，同儕就成為最佳的仿效對象與獲得認同的來源。由此可知青少年時期同儕之間的人際互動是此時期人際關係的發展重點⁸²。

青少年倘能與同儕建立密切的友誼對促進其社會能力的發展極為重要，有了友誼的基礎，青少年在個人興趣與活動上就能擁有共同分享的對象，在情緒上得到支持。對青少年而言，人際關係尤其重要，且有兩種人際關係對青少年影響深遠，一是與同儕、朋友的人際關係，二是與父母、師長的人際關係⁸³。

在同儕、朋友關係方面，同儕關係由於年齡相近，價值與需求類似；互動自由，沒有長輩權威的控制；成員平等，沒有居於絕對優越地位；處境一致，有助

⁸⁰ 李茂興，**教育心理學**（台北：弘智，1998 年）。

⁸¹ 陳嫻竹，**網路與真實人際關係、人格特質及幸福感知相關研究**（屏東：國立屏東師範學院碩士論文，2002 年）。

⁸² 黃一峰，**高中生使用行動電話之行為文化探究分析研究**（高雄：國立高雄師範大學碩士論文，2006 年）。

⁸³ 楊國樞，「家庭因素與子女行為，台灣研究的評析」，**中華心理學刊**，第 28 卷第一期（1986 年），頁 7-28。

於情誼密切發展⁸⁴。李逢堅（2001）研究發現，朋友在此時期常扮演「重要他人」的角色，尤其是青少年期的中學生有強烈的寂寞感，需要情感上的支援⁸⁵。在父母、師長關係方面，此時期的青少年雖受同儕團體影響甚大，但父母的影響力並未完全消弭。黃煜峰與雷震（1995）研究發現同儕雖對青少年的影響是多方面的，但屬於表面化、範圍小、時間短，多集中於音樂、服裝、追逐流行等方面；而父母則是在價值觀、道德行為較具決定性⁸⁶。

王柏壽（1985）研究發現，不論青少年在哪個時期，父母的影響力都是大於同儕的；但在時尚與人際關係方面，國中之前父母的影響力是大於同儕，但是國中以後則是同儕大於父母⁸⁷。父母、師長在某些層面仍對青少年具有決定性的影響，因此同儕朋友與父母師長關係可謂影響青少年發展的重要人際關係。Ausbel 提出「衛星化」與「脫離衛星化」的論點來說明青少年在追求獨立與自主過程中，逐漸離開受父母的保護⁸⁸。由此可知青少年人際關係的發展，逐漸從早期的親子關係，就學後的師生關係，擴充延伸到同儕友伴關係。青少年隨著生理的成熟及心理的變化，而有著各種需求及情緒轉變。青少年人際關係經常影響成年後的行為表現，期待有同儕團體可依附、被朋友接納及個人獨特性和自主性的發展。

肆、人際關係相關研究

人際關係是指人與人間的交互作用，包括朋友、家人、師長等之間的關係，人際關係愈好其生活快樂感愈高。⁸⁹林桂鳳在 1990 年研究指出擁有良好的同儕關係，能幫助他們有更好的生活適應，但人際關係不好的人，可能導致離群索居、

⁸⁴ 陳奎憲，**教育社會學（增訂四版）**（台北：三民，1995 年）。

⁸⁵ 李逢堅，**中學生網際網路使用行為之研究**（台北：國立政治大學教育學系博士論文，2001 年）。

⁸⁶ 黃煜峰、雷震，**青少年發展與輔導**（台北：五南，1995 年）。

⁸⁷ 王柏壽，「父母與同儕對青少年做決定的影響之比較研究」，**嘉義師專學報**，第 15 卷（1985 年），頁 47-198。

⁸⁸ 同註 11

⁸⁹ 涂秀文，**國民中學學生人格特質、人際關係與快樂之研究**（高雄市：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，1999 年）。

人際疏離，進而引發生活適應不良的狀況。⁹⁰戴淑梅在 2005 年的研究則認為被同儕排斥的學生，通常較易出現打架、破壞、發脾氣等反社會行為，而受到同學歡迎的人，則較不會有攻擊行為，生活適應情形也較好。⁹¹戴秀津在 2003 年的研究指出，人際關係不好、學業成就排名於全班後 1/4 者，是造成網路成癮的重要因素。綜合上述文獻資料，人際關係良好的青少年生活適應愈良好，但人際關係不佳，輔以學業成就不高，人格特質較退縮、依賴、自我孤獨感高、自尊較低的青少年，社會適應愈不佳的情形愈嚴重，亦是造成網路成癮的主要因素。⁹²

一、年級與人際關係之相關研究

許仁榮在 1992 年的研究指出智力較高的人，思考邏輯愈合理，非理性的觀念愈低；非理性觀念低的人，情緒較穩定，對自己較有信心，人際關係亦較圓融良好；而高中一年級學生非理性觀念中的「情緒控制」、「依賴」大於高三學生，「無法改變」項目則是高三大於高一學生。⁹³Tishby 等人在 2001 年的研究針對 7-12 年級以色列學生求助意願的調查中發現 9、10 年級學生有較多的人際問題和憂鬱情緒。⁹⁴羅聿廷在 2002 年的研究則發現高中階段學生課業方面正面臨較多的失敗考驗，尤其是來自學校、父母、老師的束縛與壓力，使得學生的焦慮和不安增加。年齡愈大受到父母、學校、社會的束縛愈多。⁹⁵

李珮瑄在 2004 年的研究則指出國中三年級學生在同儕互動心理需求、生理需求、安全需求、自尊需求、自我實現需求都較國一、國二學生高。⁹⁶盧浩權在

⁹⁰ 林桂鳳，「青少年之同儕關係輔導與生活適應」，*測驗與輔導*，第 103 期(1990 年)，頁 2068-2071。

⁹¹ 戴淑梅，*國中生的性別、同儕關係、人際壓力因應策略與生活適應之關係*（台北：國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，2005 年）。

⁹² 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：高雄醫學大學護理學研究所碩士論文，2003 年）。

⁹³ 許仁榮，*高中生的非理性觀念、認知風格與人際關係之相關研究*（高雄市：國立高雄師範大學教育研究所碩士論文，1992 年）。

⁹⁴ Tishby, O., Turel, M., Gumpel, O., Pinus, U., Lavy, S. B., Winokour, M., "Sznajderman, S. Help-seeking Attitudes among Israeli Adolescents", *Adolescence*, Vol.36, No.142 (2001), pp.249-264.

⁹⁵ 羅聿廷，*影響單親青少年疏離感與生活型態之相關性研究*（台北市：中國文化大學兒童福利研究所碩士論文，2002 年）。

⁹⁶ 李珮瑄，*國中生同儕互動心理需求及其與人際互動相關研究*（台北市：國立臺灣師範大學教

2005 年的研究認為青少年經歷的生活壓力與網路沉迷有關聯性，又以「學校生活壓力」、「社會人際壓力」關係最為密切，而高一學生的網路沉迷傾向較高二、三年級的學生為高。⁹⁷范傑臣在 2003 年的研究則發現高一較高二、高三上網發展人際關係的情況愈明顯。⁹⁸劉素琴在 2006 年的研究發現高中職二、三年級學生較高一生容易遭遇過度在乎他人及容易被利用的人際困擾。⁹⁹

謝龍卿（2012）的研究針對台灣地區青少年臉書使用行為、臉書成癮、人際關係與學業成就的關係進行調查研究，結果發現，女生真實人際關係明顯高於男生，而男生臉書人際互動明顯高於女生；社經地位等級愈高，真實人際關係愈好，而社經地位低的青少年其臉書人際互動明顯高於社經地位高的青少年¹⁰⁰。

徐彩淑在 2004 年的研究結果發現國中八、九年級學生的人際關係優於七年級學生，八、九年級學生則無差異，可能因七年級學生尚未脫離國小的稚氣，加上八、九年級學生身心逐漸成熟，而使得人際關係較佳¹⁰¹。許龍君在 2003 年的研究也顯示大學四年級學生的人際關係較其他年級為佳。¹⁰²然而，郭吉峰在 2007 年的研究則發現高中生在人際關係方面並無年級上的差異。¹⁰³薛國致在 2010 年屏東地區大學生網路使用態度與人際關係之相關研究，也發現大學生在人際關係上無明顯的年級差異存在。¹⁰⁴

二、性別與人際關係的相關研究

育心理與輔導學系在職進修碩士班碩士論文，2004 年）。

⁹⁷ 盧浩權，**青少年網路沉迷現象與生活壓力、負面情緒之相關研究—以台中市高中生為例**（台中：靜宜大學青少年兒童福利研究所碩士論文，2005 年）。

⁹⁸ 同註 58。

⁹⁹ 劉素琴，**高中職學生人際困擾、求助態度與求助策略之相關研究**（臺北：國立台灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，2006 年）。

¹⁰⁰ 謝龍卿，**青少年臉書成癮、人際關係與學業成就及其相關因素之研究**（彰化縣：國立彰化師範大學教育研究所博士論文，2012 年）。

¹⁰¹ 徐彩淑，**社團參與態度、社團凝聚力與人際關係之相關研究—以台北縣參與社團國中生為例**（台北市：國立臺灣師範大學公民教育與活動領導學碩士論文，2004 年）。

¹⁰² 許龍君，**大學生社團參與及其人際關係之研究**（彰化市：國立彰化師範大學商業教育學系在職進修專班碩士論文，2003 年）。

¹⁰³ 郭吉峰，**青少年網路沉迷、社團參與及人際關係之相關研究—以國立水里高級商工職業學校為例**（臺中縣：亞洲大學國際企業學系休閒與遊憩管理組碩士論文，2007 年）。

¹⁰⁴ 同註 50。

顏裕峰在 1993 年的研究顯示女生的社會興趣、自評和他評的同儕人際關係都高於男生。¹⁰⁵張秋蘭於「青少年依附關係、自我尊重與身心健康之相關研究」中指出女生在同儕依附的得分顯著高於男生，顯示女生在同儕互動時，所感受到的信任、溝通、情感支持以及接納比男生來得多，疏離感較少。男生在「自我肯定」上比女生高，男生比女生能夠肯定自己是好的、有價值的、有能力的。¹⁰⁶而王如芬在 2004 年的研究中則指出，男生因社會化的影響，表露自我能力明顯不足，情緒通常是被壓抑或忽略的，男生喜歡掌控談話主權，渴望突顯自己不同，甚至優越感；女性則是透過建立關係，渴望與對方分享自己的感受想法，女生在表露自我、宣洩情感與回饋的能力比較好。¹⁰⁷

涂秀文在 1999 年的研究則顯示女生在「家庭關係」、「同儕關係」、「社會接納」、「整體人際關係」比男生好，可見女生是關係情感導向，較重視人際間的互動，也會花比較多的心思和時間在人際關係上。¹⁰⁸李珮瑄在 2005 年的研究認為女生在同儕互動心理需求之生理需求、安全需求、愛與歸屬感需求、自尊需求、自我實現需求皆顯著高於男生，顯示女生較願意花時間在人際互動上，並重視心靈交流，對同儕關係顯現出較高的重視程度，男生相較之下較不積極經營同儕互動關係。¹⁰⁹

許龍君於「大學生參與社團及其人際關係之研究」中指出大學男生和女生的人際關係雖整體分數上女生高於男生，但卻未達顯著差異，顯示出男生和女生在人際關係的表現上並無差異。¹¹⁰而范傑臣在 2003 年的研究顯示男生在「異性互動障礙」、「兩性互動」比女生得分高，表示男性比女性容易在遇到異性時，不知

¹⁰⁵ 顏裕峰，**國中生的社會興趣與同儕人際關係之相關研究**（彰化縣：國立彰化師範大學輔導學系碩士論文，1993 年）。

¹⁰⁶ 張秋蘭，**青少年依附關係、自我尊重與身心健康之相關研究**（臺北市：國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，2000 年）。

¹⁰⁷ 王如芬，**大學生知覺之父母婚姻關係、親子關係與愛情關係中衝突因應方式之相關研究**（臺中市：臺中教育大學諮商與教育心理研究所碩士論文，2004 年）。

¹⁰⁸ 同註 69。

¹⁰⁹ 同註 76。

¹¹⁰ 同註 81。

如何自處及與接觸，且在與異性互動、交往上，女性也比男性有較適當的反映與回應，也說明了當出現異性互動障礙時，無法與異性有良好互動，亦影響其在兩性互動中無法有較好的人際關係。¹¹¹秦永悌認為女生較男生在意人際和諧及同儕友誼，顯示出女生在人際關係中重視人際的和諧氣氛程度較高。¹¹²徐彩淑研究結果發現女生的人際關係較男生為佳，推測原因可能為女生其自我揭露程度較高，易於和友人分享個人內心感受。¹¹³郭吉峰在 2007 年的研究則發現，高中女生比男生對於他人的接受程度高。¹¹⁴薛國致在 2010 年研究屏東地區大學生網路使用態度與人際關係，結果發現在人際關係中的「同儕關係」、「異性關係」及「師生關係」三個向度上，不同性別並無顯著差異，而在「家庭關係」的向度中，女大學生比男大學生為佳。¹¹⁵

本研究依上述國內外研究歸納出研究青少年人際關係的四個層面，分別為「家人關係」、「師生關係」、「同學關係」及「朋友關係」四種，茲就此四種關係分述如下：

一、同學關係

青少年於學習階段的同班同學彼此之間的互動程度，在班級裡與同班同學間之語言、思想及情感的交流與互動情形，因學生個人特質有所異，與同學之間是良好關係或疏離關係也有所不同。這階段的人際發展有其深度與廣度的不同，雖然在學校中與每位同學都是同儕，但關係的親疏不同，談論話題的深淺、多寡和內容就有程度上的差異。

二、朋友關係

對於非就讀在同一班級的友人，或是鄰居或其他社群認識的青少年朋友，其

¹¹¹ 同註 58。

¹¹² 秦永悌，**高中職學生手機使用行為、人際互動與社會支持的相關研究**（台北：臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，2009 年）。

¹¹³ 同註 90。

¹¹⁴ 同註 82。

¹¹⁵ 同註 50。

彼此之間的語言、思想、情感及行為的交流與互動情形，會因每個人特質有所不同，而會與朋友建立良好的關係或疏離關係。青少年隨著年齡的增加，對友誼需求水準的提高，標準變得相當複雜，會清楚區分朋友和一般夥伴。因此，良好和諧的朋友關係可提供青少年、青年團體的歸屬感、社會認同、降低對父母的依賴。

三、家人關係

青少年與家人或親人在家庭生活中，分享生活事其思想、情感及行為的交流互動情形，彼此之間相互關愛支持的程度，因人而有所異。青少年階段同儕的影響力大增，父母的影響力相對的減低，但基於金錢、教育、生涯規劃等方面之需要，仍會與父母維持某種程度的親密關係，除此外多數不願意在個人問題上與父母交談，反而喜歡找同儕提供意見，因此家人對個體人際關係亦有極大的影響。

四、師生關係

青少年不再把教師看作父母的化身，教師的權力也不再如此的大。一個理想的教師，除應具有豐富的專業知識外，更要有較高的品格涵養、態度親切和藹、隨時關心學生。學校教育不容忽視青少年人際關係的發展，老師對於學生在人際上的學習扮演相當重要的角色，師生關係良好，不光對學生的學習有幫助，更重要的是品行與觀念的建立以及自我價值甚至於人格的發展影響不弱於其它層面。

依據上述歸納結果，本研究選取同學關係及家人關係作為本研究所探討之主題。

第五節 手機使用行為與人際關係研究

在手機使用行為與人際關係上，中村功則引述吉井認為手機是在平常經常碰面的親近友人之間使用，見面時、行動中以及到達固定地點換成固定電話繼續說，一天中不停聯絡，是謂「Free Time-Intimate-Community」的親密關係。¹¹⁶Holmes

¹¹⁶ 張庭譽，大學生使用行動電話與人際關係之研究（台北市：國立台灣大學新聞研究所碩士論

and Russell 在 1999 年的研究則認為，青少年快速採用通訊科技，因此日益從家庭和學校這樣的機構控制中解放出來，而手機則使他們不論在哪兒都能保持聯絡，手機的被快速採用促進了另類的社會結構，也影響了學校學習者的性質。¹¹⁷

張庭譽在 2002 年針對大學生使用手機與人際關係的研究中發現，大學生平均每天的撥打與接聽手機的通數都很低，分別為 3 通與 4 通；而平均一天約花 13 分鐘講手機，單通通話分鐘數平均不到 2 分鐘；在手機通話內容部分，調查結果顯示，大學生整體來說仍將手機視為工具性的溝通媒介，例如聯絡事情、約定時間；等等，若將關係再進一步細分來看，則通話內容上情感性百分依序為「男女朋友」高於「常見面好友」高於「不常見面好友」高於「父母親」。¹¹⁸

楊欣育（2014）的研究探討手機成癮中個人背景、使用行為與人際關係以及心理層面之正面和負面影響，經實證結果顯示，「人際關係正面」對使用者的「年齡」、「每天使用時間」、「每週使用時間」與「使用年限」有顯著差異。在「人際關係負面」方面則對使用者的「年齡」與「教育程度」有顯著差異¹¹⁹。

Jin 等人（2009）針對 232 位持有手機的大學生進行研究調查，發現面對面互動的次數，和使用手機者在人際互動的頻率呈現正相關，人們通過手機和家人或同學、朋友進行溝通與情感的交流，來獲得親情、友情、包容和快樂，這些因素使得使用手機者人際互動的動機增強，手機讓人們移動通信人際關係的渴求被滿足¹²⁰。Kamibepu 和 Sugiura（2005）針對日本東京都會區八年級學生所作的

的使用手機對友誼影響的研究指出，青少年藉由手機聯絡及簡訊的書寫發送，增

文，2002 年）。

¹¹⁷ Holmes, D. and Russell, G., "Adolescent CIT use: Paradigm Shifts for Educational and Cultural Practices", *British Journal of Sociology of Education*, Vol.20, No.1 (1999), pp. 69-78.

¹¹⁸ 同註 96。

¹¹⁹ 楊欣育、郭芳智、張世其，「智慧型手機對使用者人際與心理影響之研究」，**管理資訊計算**，第 3 卷（2014 年），頁 272-291。

¹²⁰ Jin, B., and Park, N., "In-person Contact Begets Calling and Texting: Interpersonal Motives for Cell Phone use, Face-to-Face Interaction, and Loneliness", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.13, No.6 (2010), pp.611-618.

進人際關係的寬度與廣度，並試著與朋友建立更良好的互動關係¹²¹。

王啟璋在 2003 年則進行了手機對人際關係影響之關聯性研究，對於手機的社會使用性、即時可得性、情境模糊性進行探討，結果發現在手機對於關係的增進上男女朋友關係受惠最大，親子關係則是最不因為行動通訊科技而增進的關係型態，在空間接近性上與手機使用有互相增強的情形，在同儕關係中愈常見面者，愈覺得手機增進彼此關係；在克服空間阻隔上，手機具有的即時可得性也讓少見面的好友或不易見面的男女朋友覺得增進彼此的關係，所以手機對於人際關係的影響中，「行動」(mobility) 的功能讓人隨時隨地彼此相繫的感覺，是最重要的。¹²²蔡淑琴(2013) 之研究瞭解當前國中生的手機使用概況及不同手機使用行為與其人際關係、親子互動之相關情形，研究結果發現國中生的手機使用行為與人際關係、及親子互動皆具有正相關。¹²³

蔡佩珊(2014) 認為國中生手機使用行為對人際關係有顯著正向影響。並認為手機使用時間每天少於一小時、手機聯絡對象為父母親或其他長輩之國中生，人際關係與自我概念較優，整體而言自我概念較佳者其人際關係也有較好的表現¹²⁴。Martha(2014) 針對巴蘭基亞大學生使用智慧手機在人際關係上的影響進行研究，結果顯示 1. 手機使用每天超過 6 小時，女性多於男性。2. 超過半數的受訪者使用手機過於頻繁，可以推斷的可能性強迫或成癮行為。3. 有 53% 使用者每 15 分鐘以內會瀏覽手機一次，有 51% 的人屬於過度使用。4. 女性較男性有過度使用情形，並對其的人際關係產生負面影響¹²⁵。

¹²¹ Kamibepu, K., and Sugiura, H., "Impact of the Mobile Phone on Junior High-school Students' Friendships in the Tokyo Metropolitan Area", *CyberPsychology and Behavior*, Vol.8, No.2 (2005), pp.121-130.

¹²² 王啟璋，行動電話使用對人際關係影響之關聯性研究——行動電話之社會性使用、即時可得性、情境不明性(台北：臺灣大學新聞研究所碩士論文，2003 年)。

¹²³ 蔡淑琴，「臺南市國中生手機使用行為與人際關係及親子互動之相關研究」，**教育研究論壇**，第四卷第 2 期(2013 年)，頁 1-21。

¹²⁴ 蔡佩珊，**使用智慧型手機對國中生人際關係的影響：以高雄市公立國中為例**(高雄：義守大學碩士論文，2014 年)。

¹²⁵ Martha, P. E., "Influence of Smartphones on Interpersonal Relationships of University Students in the City of Barranquilla. Salud, Barranquilla(Colombia)", Vol.3, No.3(2014), pp. 21-54.

Robins (2015) 針對智慧型手機和人際關係進行研究，研究結果顯示 2. 多種案例顯示使用智慧型手機後，對於面對面溝通的方式會受時間限制；也有案例發現對於面對面溝通，即使需要時間與地點限制，是可以接受的。3. 從各種實例中可發現，智慧型手機助益了他們的人際關係¹²⁶。

陳凱葦 (2014) 的研究為探討國小高年級使用手機學童之使用情形、人際關係及其人格特質，研究結果顯示國小高年級使用手機學童的女生比例較高；六年級學生比例高於五年級，且國小高年級使用手機學童在使用行為與人際關係上有部分達到顯著差異。¹²⁷

陳怡蓓在手機溝通的人際接觸：探討不同性別的手機使用行為對人際接觸的影響中則發現，手機對於各種人際接觸均有正向促進的效果，唯有在「與家人接觸」上使用行為的強弱並不影響關係增進的效力，而透過手機使用的頻率，可以維持與他人、各式各樣的朋友、不能見面的朋友以及與自己親近的人的聯繫接觸。而聯繫的人際範圍則可以維持與各式各樣朋友、不能見面朋友的聯繫接觸，而在性別上的差異則可知，手機溝通對於女性使用者而言，不僅只是維持關係或補充固定電話的工具而已，透過個人溝通的自主和自由，手機使用的隱密性，女性使用者得以重新組織並管理個人人際接觸的可能性，亦可擴充個人的社會網絡、累積各種社會資源；而男性則是以使用手機的頻率來維持並擴充關係接觸，但在擴充社會網絡與社會資源的可能性則沒女性來得明顯。¹²⁸

而在簡訊使用上，葉玫君在 2004 年的研究經由觀察與分析發現手機與簡訊在不同的情境滿足了不同的即時性與溝通需求，使用者本身對文字的態度，則影

¹²⁶ Robins, M., "Smartphones and Interpersonal Relationships: An Exploratory and Descriptive Examination of how Texting Plays a Role in Face-to-face Communication", Retrieved on 2015,12,23 from <http://0-search.proquest.com.lib1.nptu.edu.tw/docview/1672741530?accountid=170225>.

¹²⁷ 陳凱葦，「新北市新莊區國小高年級使用手機學童之人際關係與人格特質之研究」，**北市教大社教學報**，第 13 期（2014 年），頁 190-216。

¹²⁸ 陳怡蓓，**行動電話溝通的人際接觸：探討不同性別的使用行為對人際接觸的影響**（台北市：國立政治大學社會學研究所碩士論文，2005 年）。

響了其在編輯訊息或儲存訊息時的行為與態度。¹²⁹另胡牧野針對「高中職學生在行動簡訊使用行為、使用動機與滿足」的相關研究顯示，大部分的台北市高中職學生在行動簡訊上，男性較愛用行動簡訊，同時也較容易成為「行動簡訊迷」，而大多數學生則屬於輕度使用者，每日使用時間不超過 30 分鐘，收發簡訊在 5 封內，全使用時段的使用高峰是在晚間，使用地點為家中，使用內容則多半是延伸談天、說悄悄話等。¹³⁰徐南婷則從社會學分析的角度出發，研究志願役士兵在封閉的職場環境中，手機簡訊傳、接所產生的「社會互動」，發現志願役士兵透過手機簡訊的書寫與閱讀，企圖改變自我形象，並期待自己在軍事環境中，能與過去的朋友們有所聯結，更期望自己所發出的簡訊能改變自己的形象，與過去及現有的親友進行社會互動。¹³¹

在行動遊戲使用行為上，陳慶峰與董家豪在研究線上遊戲使用動機及態度方面，皆指出其與個人溝通互動態度、社交活動動機等有關。¹³²但事實上，使用者進行電玩遊戲對其人際關係是否有正負面影響亦皆各有學者提出。負面影響部分，黃德祥指出青少年沉迷於電玩遊戲可能會導致人際溝通機會的減少。¹³³吳齊殷則指出使用者沉迷於網路遊戲將會導致其不願與現實生活中的人互動溝通、造成疏離。¹³⁴王盈惠與徐尚文更進一步地實際指出玩電玩遊戲的時間與其人際關係呈現負相關。¹³⁵正面影響部分，楊媛婷在 2003 年的研究發現有線上遊戲經驗之

¹²⁹ 葉玫君，「年經族群行動文字簡訊使用研究初探」，**資訊社會研究**，第 6 期（2004 年），頁 235-282。

¹³⁰ 胡牧野，**北市高中職學生行動文字簡訊使用行為、使用動機與滿足之研究**（台北：世新大學傳播研究所碩士論文，2003 年）。

¹³¹ 徐南婷，**手機簡訊之社會互動分析：以某空軍基地志願役士兵為例**（桃園：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2007 年）。

¹³² 陳慶峰，**從心流（flow）理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為**（嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年）。；董家豪，**網路使用者參與網路遊戲行為之研究**（嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年）。

¹³³ 同註 59。

¹³⁴ 吳齊殷，「虛擬社區 vs. 真實生活」，**科學月刊**，第 29 期（1998 年），頁 68-74。

¹³⁵ 王盈惠，**國中生電子遊戲經驗與學習參與、人際關係、偏差行為之關係研究**（高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2002 年）。；徐尚文，**台北市國小高年級學童線上遊戲經驗、態度與生活適應表現之相關研究**（台東：國立臺東大學教育研究所碩士論文，2006 年）。

國中生，其在人際關係的表現上，會因接觸經驗程度較久而較佳。¹³⁶陳怡安的研究則認為電玩遊戲可促進使用者學習人際關係的維繫與經營。¹³⁷

綜觀上述研究結果，得知手機使用行為與人際關係確實有相關性存在。手機是現代青少年必備的科技產品，考量不同家長及個人背景變項，對青少年學生使用手機的習性也有所異。故為探討青少年手機遊戲使用動機與其人際關係之關係，歸納國內外之文獻，擬以性別、擁有手機的時間、使用手機、電腦等的時間、家長管教方式、家長教育程度、家中經濟狀況為背景變項，採用問卷調查的研究方法進行研究，以瞭解青少年之手機遊戲使用動機與人際關係之現況及差異情形，並進一步探討青少年是否會因不同的手機遊戲使用動機而影響學生的人際關係。



¹³⁶ 楊媛婷，**國中生線上遊戲經驗與社會適應能力關係之研究**（雲林：國立雲林科技大學資訊管理系碩士班碩士論文，2003年）。

¹³⁷ 陳怡安，**線上遊戲的魅力—以重度玩家為例**，（嘉義：南華大學社會研究所碩士論文，2003年）。

第三章 研究設計與實施

本章依據研究動機與背景、研究目的與研究問題，構成本研究之研究架構與研究假設，並且根據前章文獻探討之蒐集與整理，訂定出本研究之研究對象與工具。全章共分為四節，分別為：一、研究假設；二、抽樣方法與研究對象；三、研究工具；及四、資料處理與分析。

第一節 研究假設

根據本研究第一章之研究目的、研究問題與研究架構，以及第二章之理論分析，本研究以茲提出下列研究假設。

H1：國小高年級學生在手機遊戲使用行為與人際關係間可能具有某種相關。

H2：國小高年級學生在手機遊戲使用行為對人際關係可能具有方向性的影響。

H3：不同手機遊戲使用動機之國小高年級學生在人際關係上可能具有差異。

第二節 抽樣方法與研究對象

本研究主要研究國小高年級學童的使用手機遊戲對於人際關係所造成之影響效果的相關研究。本研究採抽樣調查法，並以實體問卷方式發送，以下分別說明本研究之取樣時間、樣本選取方法及限制、問卷調查對象及限制、問卷回收結果。

壹、取樣時間

本研究於民國 104 年 10 月擬定研究計畫，開始收集相關文獻資料並展開各項研究工作；於 105 年 2 月以問卷調查方式進行預試，105 年 3 月進行正式問

卷調查，並做立即性的資料數據蒐集、備份及檢核有效問卷、剔除完全無效問卷。

貳、 樣本選取方法

本研究屬地域性研究，限於人力與時間等因素限制，研究區域僅限於地區的國小高年級學生及其家長。本研究預計樣本以便利取樣的方式，預計發出 700 份問卷，評估回收率應可達八成以上。

參、 問卷調查對象

本研究預計發放 700 份問卷，發放對象為台中市梧棲區大德國小的高年級學童及家長，預計於 105 年 5 月前完成，總計回收 630 份（含家長 267 份及學生 363 份）。

肆、 預試

本研究預計先以 50 份問卷當作預試問卷以進行信效度分析，信度分析主要目的在分析測量的屬性或特性前後的一致性與穩定性，常見以 Cronbach α 信度係數來衡量問卷內部的一致性信度。如量表在 0.6 以下，應該考慮重新修訂量表或增添題項，最常信效度分析結果如第四章第一二節所示，統計結果顯示信效度良好無須進行題目修正。

伍、 正式問卷

本研究預計發放 700 份問卷，發放對象為台中市梧棲區大德國小的高年級學童及家長，預估總回收率為 80%，在剔除無效及填答不全的樣本後，最後回收有效樣本達 630 份。

第三節 研究工具

本研究採用抽樣調查法來收集相關資料與意見，所採行之結構式問卷為預計由過去相關研究中關於研究工具所擬定，共分為學童與家長兩種問卷。學童問卷

主要針對個人背景資料（性別、擁有手機的時間、使用手機、電腦等的時間）；手機使用動機（主觀規範、社會互動）；人際關係（同學關係及家人關係）進行調查，家長問卷的部分主要針對個人背景資料（填問卷身分別、管教方式、教育程度、家中經濟狀況、擁有手機的時間、使用手機、電腦等的時間）、對學童人際關係認知及對學童手機遊戲態度來調查。

壹、學童

一、個人背景資料

本部分主要填答個人背景資料，主要參考張惠媚之研究進行設計，變項包含「性別」、「手機持有情形及時間」、「手機上網情形」、「電腦上網情形」等五項。¹手機持有情形則是量測擁有手機的時間點，另外時間則是以每天平均花在手機上的時間進行量測，手機上網情形則是分別以電腦及手機兩方面進行調查，問卷設計如表 3-3-1 所示。

表 3-3-1 學童個人基本資料表

項目	類別
性別	男、女
你從什麼時候開始用有自己的手機?	幼兒園、低年級、中年級、高年級
你每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間大約多久？	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、31-40 分鐘、41-50 分鐘、51-60 分鐘、1 小時以上
你每天平均用手機上網的時間大約多久？	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、31-40 分鐘、41-50 分鐘、51-60 分鐘、1 小時以上
你每天平均用電腦上網的時間大約多久？	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、30 分鐘以上

資料來源：本研究整理

¹ 張惠媚，國小學童手機使用行為、人際關係與親子互動之相關研究-以彰化縣為例（新竹：中華大學工業管理學系研究所碩士論文，2013 年）。

二、手機遊戲使用情形

本研究參考林姿旻之研究編修成問卷，動機方面主要探討外在動機之影響，共分為主觀規範及社會互動等兩個構面，從非常同意 5 分至非常不同意 1 分，代表同意程度，茲說明如下表 3-3-2。²

表 3-3-2 使用手機遊戲動機量表

構面	項目
主觀規範	家人鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。
	看到家人在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。
	朋友鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。
	看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。
	看到廣告推薦我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。
	看到路上大家都在玩行動遊戲，我也會想跟著玩。
社會互動	透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。
	我喜歡手機遊戲提供一個場所，讓我和他人互動。

資料來源：本研究整理

三、人際關係量表

本研究採用林淑華之研究所編製之「國小學童人際關係量表」，問卷用以測量受試者人際關係，全量表包括 4 個分量表，共有 22 題，包括：(1) 與同學關係 4 題；(2) 與朋友關係 8 題；(3) 與家人關係 7 題；(4) 與師長關係 3 題。問卷之計分方法採李克特式四點量表計分。因本研究注重在家人與同學之間的關係故刪除師長及朋友方面的題目共有 11 題，從非常同意 5 分至非常不同意 1 分，

² 林姿旻，數位遊戲之行動載具使用者行為與開發分析—以智慧型手機為例（台北：政治大學數位內容碩士學位學程論文，2010 年）。

代表同意程度，如表 3-3-3 所示。³

表 3-3-3 學童人際關係量表

構面	項目
同學關係	如果班上選舉幹部時，我常被其他同學提名。
	在班級中，我常常擔任幹部
	在班級活動的時候，我能夠領導團體
	同學常常欺負我、取笑我
家人關係	我覺得家人都不了解我
	我喜歡自己一個人留在房間裡，不與家人接觸
	我會為了小事，就對家人發脾氣
	我覺得家人很喜歡說我的壞話
	家人責罰我時，我會頂嘴
	和家人在一起，我覺得很快樂
	我覺得家人都不喜歡我

資料來源：本研究整理

貳、家長

本部分主要填答家長個人背景資料及手機遊戲態度，變項包含「填寫問卷身分別」、「父母對手機遊戲態度」、「管教方式」、「教育程度」、「家中經濟狀況」、「家長對學童人際關係」、「手機持有時間」、「手機上網情形」、「電腦上網情形」等八項。家長對手機遊戲態度，以勾選的選項區分差異性，管教方式以型態區分差異，教育程度，可了解家長的社經地位，家中經濟狀況則以每月可運用的月支配

³ 林淑華，**國小學童情緒管理與人際關係之研究**（屏東：國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，2002年）。

所得量測，可了解家庭經濟狀況，家長對學童人際關係認知，以勾選的選項區分差異性（表 3-3-4、表 3-3-5）。

表 3-3-4 家長基本資料表及手機遊戲態度量表

項目	類別
填寫問卷身分別	父親、母親、學童其他親人
您對您的小朋友玩手機遊戲的態度如何？	非常贊成、贊成、不贊成、非常不贊成
您對小朋友的管教方式為何？	專制權威、開放民主、寬鬆放任、冷漠忽視
您的教育程度	研究所（碩博士）、大學或專科學校、高中職、國中、小學
您的家裡每月可支配金額	未滿 2 萬元、2 萬元以上，未滿 4 萬元、4 萬元以上，未滿 6 萬元、6 萬元以上，未滿 8 萬元、8 萬元以上，未滿 12 萬元、12 萬元以上，未滿 14 萬元、14 萬元以上
孩子每天平均花在使用手機的時間大約多久	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、31-40 分鐘、41-50 分鐘、51-60 分鐘、1 小時以上
孩子每天平均用手機上網的時間大約多久	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、31-40 分鐘、41-50 分鐘、51-60 分鐘、1 小時以上
孩子每天平均用電腦上網的時間大約多久	10 分鐘以內、11-20 分鐘、21-30 分鐘、30 分鐘以上

表 3-3-5 家長對學童人際關係認知量表

構面	項目
同學關係	如果班上選舉幹部時，孩子常被其他同學提名。
	在班級中，孩子常常擔任幹部
	在班級活動的時候，孩子能夠領導團體
	同學常常欺負或取笑我孩子
家人關係	我覺得都不了解孩子在想什麼
	孩子喜歡自己一個人留在房間裡，不與我接觸
	孩子會為了小事，就對我發脾氣
	孩子覺得我很喜歡說他的壞話
	我責罰孩子時，他會頂嘴
	和我在一起，孩子覺得很快樂
	孩子覺得我都不喜歡他

第四節 資料處理與分析

本研究使用 SPSS 統計套裝軟體做為研究分析之工具，進行資料分析與驗證，本研究的分析方法包含：描述性統計、信度分析、因素分析、變異數分析、Pearson 相關分析、多元回歸分析等。

壹、描述性統計分析

本統計方法分析樣本之特性，對本研究樣本之學童及家長個人基本資料如「性別」、「父母對手機遊戲態度」、「父母管教方式」、「父母教育程度」、「家中經濟狀況」、「手機持有情形及時間」、「手機上網情形」、「學童人際關係」、「家長對學童人際關係認知」等變項，進行簡單描述性的次數分配與比例分析，以瞭解本

研究樣本之分配與特性。另針對手機遊戲使用情形量表、人際關係量表進行描述性統計分析。

貳、信度分析

基本上，信度是指可靠性或一致性。信度好的指標在同樣或類似的條件下重複操作，可以得到一致或穩定的結果。本研究對於使用手機遊戲動機量表及人際關係量表構面之各變項分別施以信度測試，以求測出各個變項的一致性。以 Cronbach's α 值做為驗證量表信度的分析方式，值愈大表示內部的一致性愈高。

參、效度分析

因素分析 (Factor Analysis) 屬於多變量統計分析技術的一種，其主要目的是濃縮、簡化資料，它透過研究眾多變數之間的內部依賴關係，探索觀測資料中的基本結構，並藉由少數因素來解釋原有的資料結構。在進行因素分析前必須利用 Kaiser & Rice 於 1974 年所提出的 KMO (Kaiser-Meyer-Olkin test) 取樣適切性檢定及 Bartlett 球形性檢定，以確定資料是否適合做因素分析，其中 KMO 值愈高表示任兩變數間的相關係數愈低，進行因素分析萃取共同因素的效果愈好，Kaiser & Rice (1974) 提出的判定準則如表 3-4-1。⁴而 Bartlett 球形性檢定是假設相關係數矩陣為單位矩陣，代表各變數間沒有相關，因此觀測資料就不適合做因素分析。Bartlett 球形性檢定統計量將根據相關係數矩陣的行列式計算而得到，其機率分配近似服從卡方分配。如果該統計量的值傾向於較大的值，且所對應的機率 p 值小於預設的顯著水準 (一般設 $\alpha = 0.05$)，則應拒絕虛無假設，亦即可認為相關係數矩陣並非單位矩陣，表示此資料適合進行因素分析。再對各量表的輸入資料進行主成份分析，再將分析結果以最大變異法 (Varimax) 進行正交轉軸，以特徵值 (Eigenvalue) 大於 1 為選取共同因素原則，另考量本研究之有效樣本數，以因素負荷量絕對值大於 0.5 為變數選取準則，最後以各因素構面之代表意

⁴ Kaiser, F., and Rice, J., "Littleiffy", *Educational and Psychological Measurement*, Vol.34,(1974), pp.111-117.

義及共同之特質為命名依據。

表 3-4-1 KMO 值判定準則一覽表

合適性	KMO 統計量值
不能使用 (Unacceptable)	$KMO < 0.5$
不太適合 (Miserable)	$0.5 \leq KMO < 0.6$
普通 (Mediocre)	$0.6 \leq KMO < 0.7$
還算適合 (Middling)	$0.7 \leq KMO < 0.8$
適合 (Meritorious)	$0.8 \leq KMO < 0.9$
非常適合 (Marvelous)	$0.9 \leq KMO$

資料來源：Kaiser & Rice (1974)

肆、Pearson 相關分析

相關分析最早是 Pearson 提出，所以稱為 Pearson 相關係數，是來測量變數關係方向及程度大小的一種指標，其相關係數值介於-1 與+1 之間，正負符號表示相關的方向（斜率）；若零相關或相關係數低時，即表示變數之間不相關或相關係數程度低。本研究用以檢驗使用手機遊戲動機與人際關係間的相互關係程度。

伍、多元迴歸分析

迴歸分析的方法可以探討連續隨機變數對連續變項的影響，此方法會將所要研究的變數區分為依變數 (Dependent) 與自變數 (Independent)，並根據相關理論建立依變數為自變數的函數 (模型)，然後利用獲得的樣本資料去估計模型中參數，並建立預測的模型。迴歸分析的意義：「迴歸分析是用來分析一個或一個以上自變數與依變數間的數量關係，以了解當自變數為某一水準或數量時，依變

數將反應的數量或水準」。⁵本研究則用以探討使用手機遊戲動機與人際關係等兩個變項間之關係及影響程度。



⁵ 林惠玲、陳正倉，**應用統計學**（台北：雙葉書廊出版社，2003年）。

第四章、研究結果

第一節、效度分析

本研究分別對各構面進行因素分析，其主要目的是濃縮、簡化資料，藉由少數因素來解釋原有的構面。在進行因素分析前必須利用 KMO 取樣適切性檢定及 Bartlett 球形性檢定，以確定資料是否適合做因素分析，在確認資料適合進行因素分析後，再對各量表的輸入資料進行主成份分析，再將分析結果以最大變異法 (Varimax) 進行正交轉軸，以特徵值 (Eigenvalue) 大於 1 為選取共同因素原則，另考量本研究之有效樣本數，以因素負荷量絕對值大於 0.5 為變數選取準則，最後以各因素構面之代表意義及共同之特質為命名依據。

本研究之來衡量，再經過因素分析結果 (如表 4-1-1、表 4-1-2) 得知，主觀規範、社會互動、家人關係、同學關係之 KMO 值皆大於 0.5，依據 Kaiser & Rice (1974) 提出的判定準則，代表可適合因素分析，Bartlett 球形性檢定結果顯著。

表 4-1-1 家長問卷效度分析彙整表

構面	KMO 值	Bartlett 球形檢定		
		卡方值	自由度	P 值
同學關係	0.712	404.890	6	0.000***
家人關係	0.773	457.946	21	0.000***

資料來源：本研究整理

表 4-1-2 學生問卷效度分析彙整表

構面	KMO 值	Bartlett 球形檢定		
		卡方值	自由度	P 值
主觀規範	0.850	869.573	15	.000***
社會互動	0.500	125.878	1	.000***
同學關係	0.713	513.158	6	.000***
家人關係	0.811	754.811	21	.000***

資料來源：本研究整理

第二節 信度分析

本研究以 Cronbach's α 來評估各個衡量變數的信度，根據 Guieford (1965) 提出的準則，若 α 值高於 0.5 則為可信，問卷量表信度分析結果整理如表 4-2-1、4-2-2。結果顯示，不管在整體信度或各構面信度都在高信度的範圍 (α 係數均超過 0.5)，即本研究各變數內部一致性尚可。

表 4-2-1 家長問卷信度分析彙整表

變數	Cronbach's Alpha 值	項目的個數
同學關係	0.778	4
家人關係	0.764	7

資料來源：本研究整理

表 4-2-2 學生問卷信度分析彙整表

變數	Cronbach's Alpha 值	項目的個數
主觀規範	0.591	6
社會互動	0.706	2
同學關係	0.745	4
家人關係	0.811	7

資料來源：本研究整理

第三節、描述性統計分析

壹、樣本基本資料分析

本節根據回收之家長及學生有效問卷之性別、擁有手機的時間、使用手機、電腦等的時間、填寫家長身分別、管教方式、教育程度、家中經濟狀況進行樣本結構分析，以了解整體樣本之特徵，如表 4-3-1、4-3-2，詳述分析如下：

一、家長部分

(一) 身分別：在身分別的分佈上，受訪父親有 81 位，占 30.3%；受訪母親有 173 位，占 64.8%；受訪其他親人有 13 人，占 4.9%，受訪身分別的分佈以母親的比例較高。

(二) 管教方式：在管教方式的分佈上，專制權威占全體的 11%，共計 29 人；開放民主為 220 人，占 83.3%；寬鬆放任為 15 人，占 5.7%；，顯示受訪者中以開放民主的管教方式為最多。

(三) 教育程度：在教育程度的分布上，以高中職為最多有 127 人，占 47.6%；其次為大學（含專科）的 100 人，占 37.5%；最少則是國小的 8 人，占 3.0%。

(四) 每月可支配金額：在每月可支配金額的分布上，以 2 萬元以上，未滿 4 萬元為最多有 99 人，占 38.5%；其次為 4 萬元以上，未滿 6 萬元有 67 人，占 26.1%；最少的則是 12 萬元以上，未滿 14 萬元為 1 人，占 0.4%；次少的是 14 萬元以

上為 5 人，占 1.9%。

(五) 對學童玩手機遊戲的態度：對學童玩手機遊戲的態度分布上，以還好的態度為最多有 137 人，占 51.5%，其次為不贊成的 88 人，占 33.1%；最少的為非常贊成為 1 人，占 0.4%，顯示家長對於孩子玩手機遊戲的態度還是中性偏向不贊成的態度。

(六) 孩子每天平均花在使用手機的時間：在孩子每天平均花在使用手機的時間的分布上，以 10 分鐘以內為最多有 65 人，占 24.5%；其次為 21-30 分鐘的為 55 人，占 20.8%，最少則是 41-50 分鐘為 14 人，占 5.3%。

(七) 孩子每天平均用手機上網的時間：在孩子每天平均用手機上網的時間分布上，以 10 分鐘以內為最多有 83 人，占 31.7%；其次為 21-30 分鐘為 47 人，占 17.9%；最少則是 41-50 分鐘為 11 人，占 4.2%。

(八) 孩子每天平均用電腦上網的時間：在孩子每天平均用電腦上網的時間分布上，以 10 分鐘以內為最多有 131 人，占 50.8%；其次為 21-30 分鐘為 46 人，占 17.8%；最少則是 11-20 分鐘有 36 人，占 14.0%。

表 4-3-1 家長基本資料統計

受訪家長	類別	人數	百分比 (%)
身分別	父親	81	30.3
	母親	173	64.8
	其他親人	13	4.9
管教方式	專制權威	29	11.0
	開放民主	220	83.3

受訪家長	類別	人數	百分比 (%)
	寬鬆放任	15	5.7
教育程度	國小	8	3.0
	國中	22	8.2
	高中職	127	47.6
	大學 (含專科)	100	37.5
	研究所以上	10	3.7
每月可支配金額	未滿 2 萬元	39	15.2
	2 萬元以上，未滿 4 萬元	99	38.5
	4 萬元以上，未滿 6 萬元	67	26.1
	6 萬元以上，未滿 8 萬元	27	10.5
	8 萬元以上，未滿 12 萬元	19	7.4
	12 萬元以上，未 滿 14 萬元	1	.4
	14 萬元以上	5	1.9
對孩子玩手機遊 戲之態度	非常贊成	1	.4
	贊成	9	3.4
	還好	137	51.5
	不贊成	88	33.1
	非常不贊成	31	11.7

受訪家長	類別	人數	百分比 (%)
孩子每天平均花在使用手機(含打電話、上網、玩遊戲)的時間	10 分鐘以內	65	24.5
	11-20 分鐘	33	12.5
	21-30 分鐘	55	20.8
	31-40 分鐘	31	11.7
	41-50 分鐘	14	5.3
	51-60 分鐘	22	8.3
	1 小時以上	45	17.0
孩子每天平均用手機玩遊戲的時間	10 分鐘以內	83	31.7
	11-20 分鐘	35	13.4
	21-30 分鐘	47	17.9
	31-40 分鐘	33	12.6
	41-50 分鐘	11	4.2
	51-60 分鐘	18	6.9
	1 小時以上	35	13.4
孩子每天平均用電腦上網的時間	10 分鐘以內	131	50.8
	11-20 分鐘	36	14.0
	21-30 分鐘	46	17.8
	30 分鐘以上	45	17.4

資料來源：本研究整理

二、學生部分

(一) 性別：在性別的分佈上，受訪學生男性有 157 位，占 43.3%；受訪學生女性有 206 位，占 56.7%，受訪學生性別的分佈以女性的比例較高。

(二) 從什麼時候開始擁有自己的手機：在從什麼時候開始擁有自己的手機的分佈上，以從高年級開始擁有手機為最多有 135 人，占 40.9%；其次為中年級為 131 人，占 39.7%，最少則為幼兒園為 18 人，占 5.5%。

(三) 每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間：在每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間的分布上，以 1 小時以上為最多有 87 人，占 24.2%；其次為 10 分鐘以內及 21-30 分鐘各為 73 人，占 20.3%；最少則是 41-50 分鐘的 15 人，占 4.2%。

(四) 每天平均用手機玩遊戲的時間：在每天平均用手機玩遊戲的時間分布上，以 10 分鐘以內為最多有 101 人，占 28.2%；其次為 1 小時以上為 69 人，占 19.3%；最少則是 51-60 分鐘為 15 人，占 4.2%。

(五) 每天平均用電腦上網的時間：在每天平均用電腦上網的時間分布上，以 10 分鐘以內為最多有 153 人，占 43.0%；其次為 30 分鐘以上為 113 人，占 31.7%；最少則是 21-30 分鐘有 44 人，占 12.4%。

表 4-3-2 學生基本資料統計

受訪學生	類別	人數	百分比 (%)
性別	男性	157	43.3
	女性	206	56.7
從什麼時候開始 開始擁有自己的 手機	幼兒園	18	5.5
	低年級	46	13.9
	中年級	131	39.7
	高年級	135	40.9
每天平均花在使用 手機（含打電 話、上網、玩遊戲）	10 分鐘以內	73	20.3
	11-20 分鐘	47	13.1

受訪學生	類別	人數	百分比 (%)
的時間	21-30 分鐘	73	20.3
	31-40 分鐘	39	10.9
	41-50 分鐘	15	4.2
	51-60 分鐘	25	7.0
	1 小時以上	87	24.2
每天平均用手機 玩遊戲的時間	10 分鐘以內	101	28.2
	11-20 分鐘	54	15.1
	21-30 分鐘	68	19.0
	31-40 分鐘	35	9.8
	41-50 分鐘	16	4.5
	51-60 分鐘	15	4.2
	1 小時以上	69	19.3
每天平均用電腦 上網的時間	10 分鐘以內	153	43.0
	11-20 分鐘	46	12.9
	21-30 分鐘	44	12.4
	30 分鐘以上	113	31.7

資料來源:本研究整理

貳、整體分析

本研究針對兩大變項—手機使用動機及人際關係，進行描述性統計分析，計算各問項之平均數與標準差，以了解各問項的平均得分與看法。

一、手機使用動機構面

手機使用動機之敘述性統計分析彙整如表 4-3-3，其中以「朋友鼓勵我玩手

機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。」和「看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。」平均數達 3.0 以上，代表受訪者受這兩項因素而玩手機遊戲的動機較明顯，而這兩項也都是屬於與朋友間的關係所影響，顯示朋友或同學在玩手機遊戲的動機上具有一定的角色。

表 4-3-3 學生使用手機動機描述性統計表

構面	量表問項	平均數	標準差
主觀規範	家人鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	2.90	1.083
	看到家人在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。	2.55	1.092
	朋友鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	3.10	1.079
	看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。	3.42	1.046
	看到廣告推薦我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	2.63	1.184
	看到路上大家都在玩行動遊戲，我也會想跟著玩。	2.81	1.235
	主觀規範	2.9015	.64005
社會互動	透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。	2.88	1.199
	我喜歡手機遊戲提供一個場所，讓我和他人互動。	2.59	1.182
	社會互動	2.74	1.049
使用手機遊戲動機		2.8168	.74525

資料來源:本研究整理

二、人際關係構面

(一) 家長部分

家長認知學生人際關係之敘述性統計分析彙整如表 4-3-4，反向題經過反向處理，其中五個問題在十一個問題中平均都達 4.0 以上，代表受訪者認為學生人際關係偏於正向，各問項其中以「同學常常欺負或取笑我孩子（反向題）」為最高。顯示受訪者與同學間關係良好。

各量表問項的平均數介於 3.41 至 4.50 之間，人際關係整體平均數為 3.84，以問項「同學常常欺負或取笑我孩子（反向題）」最高，最低則是「在班級中，孩子常常擔任幹部」，顯示家長認知學童在這方面的人際關係稍弱。

表 4-3-4 家長認知學生人際關係描述性統計表

構面	量表問項	平均數	標準差
同學關係	1.如果班上選舉幹部時，孩子常被其他同學提名。	3.57	.938
	2.在班級中，孩子常常擔任幹部	3.41	.957
	3.在班級活動的時候，孩子能夠領導團體	3.44	.989
	4.同學常常欺負或取笑我孩子（反向題）	4.50	.782
	同學關係	3.7442	.70362
家人關係	5.我覺得都不了解孩子在想什麼（反向題）	3.66	1.052
	6.孩子喜歡自己一個人留在房間裡，不與我接觸（反向題）	4.31	.849
	7.孩子會為了小事，就對我發脾氣（反向題）	3.70	1.117
	8.孩子覺得我很喜歡說他的壞話（反向題）	4.24	.892
	9.我責罰孩子時，他會頂嘴（反向題）	3.43	1.169
	10.和我在一起，孩子覺得很快樂	4.09	.847
	11.孩子覺得我都不喜歡他（反向題）	4.40	.862
	社會互動	3.9771	.62702
人際關係		3.8449	.53420

資料來源:本研究整理

（二）學生部分

學生人際關係之敘述性統計分析彙整如表 4-3-5，反向題經過反向處理，其中五個問題在十一個問題中平均都達 4.0 以上，代表受訪者人際關係偏於正向，各問項其中以「我覺得家人都不喜歡我（反向題）」為最高。顯示受訪者與家人間關係良好。

各量表問項的平均數介於 2.69 至 4.45 之間，人際關係整體平均數為 3.55，以問項「我覺得家人都不喜歡我（反向題）」最高，最低則是「在班級中，我常常擔任幹部」，顯示學童在這方面的人際關係稍弱。

表 4-3-5 學生人際關係描述性統計表

構面	量表問項	平均數	標準差
同學關係	1.如果班上選舉幹部時，我常被其他同學提名。	2.69	1.076
	2.在班級中，我常常擔任幹部	2.66	1.159
	3.在班級活動的時候，我能夠領導團體	2.70	1.107
	4.同學常常欺負我、取笑我（反向題）	4.22	1.008
	同學關係	3.0719	.81750
家人關係	5.我覺得家人都不了解我（反向題）	3.83	1.205
	6.我喜歡自己一個人留在房間裡，不與家人接觸（反向題）	4.13	1.089
	7.我會為了小事，就對家人發脾氣（反向題）	3.76	1.103
	8.我覺得家人很喜歡說我的壞話（反向題）	4.29	1.006
	9.家人責罰我時，我會頂嘴（反向題）	3.38	1.149
	10.和家人在一起，我覺得很快樂	4.27	.934
	11.我覺得家人都不喜歡我（反向題）	4.45	.851
	家人關係	4.0190	.71976
人際關係		3.5463	.59195

資料來源:本研究整理

第四節 相關分析

本研究採用Pearson 相關係數作為檢驗工具，來測量變數關係方向及程度大小的一種指標，其相關係數值介於-1與+1之間，相關係數與相關程度關係詳如表 4-4-1。

表4-4-1相關係數與相關程度關係表

相關係數	相關程度
0.8以上	極高
0.6-0.8	高
0.4-0.6	中度

相關係數	相關程度
0.2-0.4	低
0.2以下	極低

資料來源：Pearson 積差相關方法

壹、雙變數相關分析

一、家長部分

檢驗結果如表4-4-2，顯示各構面間皆有顯著正相關。家長問卷的同學關係與家人關係兩變項間具有顯著正相關，相關係數值為0.287。

表4-4-2家長各構面之相關分析表

	1同學關係	2家人關係
1	1	
2	.287**	1

**在顯著水準為0.01時（雙尾），相關顯著

資料來源：本研究整理

二、學生部分

檢驗結果如表4-4-3，顯示各構面間具有正相關與負相關。學生問卷的主觀規範與社會互動兩變項間具有顯著正相關，相關係數值為0.545；另外主觀規範與同學關係及家人關係間具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.025及-0.331。社會互動與同學關係及家人關係間具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.005及-0.263。同學關係與家人關係間具有顯著正相關，相關係數值為0.179。

表4-4-3學生各構面之相關分析表

	1主觀規範	2社會互動	3同學關係	4家人關係
1	1			

	1主觀規範	2社會互動	3同學關係	4家人關係
2	.545**	1		
3	-.025**	-.005**	1	
4	-.331**	-.263**	.179**	1

**在顯著水準為0.01時(雙尾), 相關顯著

資料來源: 本研究整理

第五節 多元迴歸分析

本研究在確定了各構面的相關後, 為解釋構面間的因果關係, 採用多元迴歸分析來檢驗兩大構面對於依變數的解釋力, 以驗證各研究假設的效果影響。

壹、手機遊戲使用動機對同學關係的影響

由表4-5-1中資料可知主觀規範及社會互動為自變數, 同學關係為依變數, 其聯合解釋變異量為 0.02, 代表這兩個變數能預測同學關係2% 的變異量。從p值可看社會互動對同學關係有顯著影響, 並從β值可看出社會互動迴歸係數為正數, 表示這個變數愈高, 同學關係愈高。各構面的VIF值皆小於10, 表示構面間無明顯的共線性問題。

表 4-5-1 主觀規範、社會互動對同學關係影響之迴歸分析表

自變數順序	t值	p值	允差	VIF	變數	β值
					Constant	3.183
主觀規範 (X1)	-.801	-.065	.699	1.432	主觀規範	-0.065
社會互動 (X2)	.604	.030*	.699	1.432	社會互動	0.03
整體模型	R2= 0.04	adj R2= 0.02	F = 0.340 (p = 0.712)			

資料來源: 本研究整理

貳、手機遊戲使用動機對家人關係的影響

由表4-5-2中資料可知主觀規範及社會互動為自變數，家人關係為依變數，其聯合解釋變異量為 0.113，代表這兩個變數能預測家人關係11.3% 的變異量。從p值可看主觀規範對家人關係有顯著影響，並從β值可看出主觀規範迴歸係數為負數，表示這個變數愈高，家人關係愈低。各構面的VIF值皆小於10，表示構面間無明顯的共線性問題。

表 4-5-2 主觀規範、社會互動對家人關係影響之迴歸分析表

自變數順序	t值	p值	允差	VIF	變數	β值
					Constant	5.118
主觀規範 (X1)	-4.667	.000***	.690	1.449	主觀規範	-0.320
社會互動 (X2)	-1.496	.136	.690	1.449	社會互動	-0.063
整體模型 R2= 0.118 adj R2= 0.113 F = 23.038 (p = 0.000)						

資料來源：本研究整理

參、手機遊戲使用動機對家長認知同學關係的影響

由表4-5-3中資料可知主觀規範及社會互動為自變數，家長認知同學關係為依變數，其聯合解釋變異量為 0.001，代表這兩個變數能預測家長認知同學關係 0.1% 的變異量。從p值可看兩者對同學關係皆沒有顯著影響，並從β值可看出主觀規範迴歸係數為正數，表示這個變數愈高，家長認知同學關係愈高。各構面的VIF值皆小於10，表示構面間無明顯的共線性問題。

表 4-5-3 主觀規範、社會互動對家長認知同學關係影響之迴歸分析表

自變數順序	t值	p值	允差	VIF	變數	β值
					Constant	3.624
主觀規範 (X1)	.531	.596	.642	1.558	主觀規範	0.048

社會互動 (X2)	-.182	.855	.642	1.558	社會互動	-.010
整體模型	R2= 0.007	adj R2= 0.001	F = 0.155 (p = 0.856)			

資料來源：本研究整理

肆、手機遊戲使用動機對家長認知家人關係的影響

由表4-5-4中資料可知主觀規範及社會互動為自變數，家長認知家人關係為依變數，其聯合解釋變異量為 0.001，代表這兩個變數能預測家長認知家人關係 0.1% 的變異量。從p值可看兩者對家長認知家人關係皆沒有顯著影響，並從β值可看出兩者的回歸係數皆為正數，表示這個變數愈高，家長認知家人關係愈高。各構面的VIF值皆小於10，表示構面間無明顯的共線性問題。

表 4-5-4 主觀規範、社會互動對家長認知家人關係影響之迴歸分析表

自變數順序	t值	p值	允差	VIF	變數	β值
					Constant	3.875
主觀規範 (X1)	.307	.759	.673	1.485	主觀規範	0.024
社會互動 (X2)	.152	.879	.673	1.485	社會互動	0.007
整體模型	R2= 0.007	adj R2= 0.001	F = 0.127 (p = 0.881)			

資料來源：本研究整理

第六節 小結與分析

依據研究目的與假設，分為學生與家長兩部分進行探討，經由描述性分析、相關分析及多元迴歸分析之結果，得到之結論彙總如下：

壹、學生部分

一、描述性分析

描述性分析如表4-3-2、4-3-3、4-3-5所示，詳細分析如下：

- (一)本研究受訪者以女性居多。
- (二)本研究受訪者擁有自己手機的時間點大多從高年級開始。
- (三)本研究受訪者每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間大多為1小時以上。
- (四)本研究受訪者每天平均用手機玩遊戲的時間以10分鐘以內為最多。
- (五)本研究受訪者每天平均用電腦上網的時間以10分鐘以內為最多。
- (六)使用手機遊戲主觀規範構面以「看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。」最高。
- (七)使用手機遊戲社會互動構面以「透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。」最高。
- (八)人際關係之同學關係以「同學常常欺負我、取笑我（反向題）」最高。
- (九)人際關係之家人關係以「我覺得家人都不喜歡我（反向題）」最高。

二、相關分析

受訪者在各構面之Pearson 積差相關分析如表4-4-3所示，詳細資料分析如下：

- (一) 各構面間皆呈顯著正相關與負相關。
- (二) 主觀規範與社會互動兩變項間具有顯著正相關，相關係數值為0.545。
- (三) 主觀規範與同學關係具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.025。
- (四) 主觀規範與家人關係間具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.331。
- (五) 社會互動與同學關係具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.005。
- (六) 社會互動與家人關係間具有顯著負相關，相關係數值分別為-0.263。
- (七) 同學關係與家人關係間具有顯著正相關，相關係數值為0.179。

三、多元迴歸分析

各變項及構面之多元迴歸分析如表4-4-3、4-5-1，得知主觀規範及社會互動有部分顯著影響，詳細資料分析如下：

- (一) 顯著影響：

- 1.社會互動對同學關係有正向顯著影響。
- 2.主觀規範對家人關係有負向顯著影響。

(二) 不顯著影響：

- 1.主觀規範對同學關係無顯著影響。
- 2.社會互動對家人關係無顯著影響。

貳、家長部分

一、描述性分析

描述性分析如表4-3-1所示，詳細分析如下：

- (一) 本研究受訪者身分別以母親居多。
- (二) 本研究受訪者管教方式大部分為開放民主的管教方式。
- (三) 本研究受訪者教育程度以高中職為居多。
- (四) 本研究受訪者每月可支配金額以2 萬元以上，未滿4 萬元最多。
- (五) 本研究受訪者對學童玩手機遊戲的態度以還好的態度為最多。
- (六) 本研究受訪者之孩子每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間以10分鐘以內為最多。
- (七) 本研究受訪者之孩子每天平均用手機玩遊戲的時間以10分鐘以內為最多。
- (八) 本研究受訪者之孩子每天平均用電腦上網的時間以10分鐘以內為最多。
- (九) 家長認知孩子人際關係之同學關係以「同學常常欺負我、取笑我(反向題)」最高。
- (十) 家長認知孩子人際關係之家人關係以「我覺得家人都不喜歡我(反向題)」最高。

二、相關分析

受訪者在各構面之Pearson 積差相關分析如表4-4-1所示，詳細資料分析如下：

- (一) 同學關係與家人關係兩變項間具有顯著正相關，相關係數值為0.287。

三、多元迴歸分析

各變項及構面之多元迴歸分析如表4-5-2、4-5-3，得知主觀規範及社會互動皆沒有顯著影響，詳細資料分析如下：

（一）不顯著影響：

- 1.主觀規範對同學關係無顯著影響。
- 2.社會互動對家人關係無顯著影響。
- 3.主觀規範對同學關係無顯著影響。
- 4.社會互動對家人關係無顯著影響。



第五章 結論

本研究個案以台中市梧棲區大德國小高年級學童為研究對象，瞭解國小學童使用手機遊戲的動機，並知悉手機遊戲使用動機與人際關係之關聯性，有助於教育機關未來政策或規範之參考，研究包含四大研究問題：

- 一、目前國小高年級學生在手機遊戲使用動機與人際關係的現況為何？
- 二、不同手機遊戲使用動機之國小高年級學生在人際關係上是否可能具有差異？
- 三、國小高年級學生之手機遊戲使用動機與人際關係之相關程度為何？
- 四、國小高年級學生手機遊戲使用動機對人際關係之可能方向性為何？

以此瞭解國小學童手機遊戲使用動機之考量，對老師、學校及家長提出相關建議。依據前面章節之研究發現，本章將針對各項實證分析作出具體的結論並提出實務上之建議學校機關參考，最後就本研究之限制與未來研究方向提出建議，以作為後續學者研究之參考。本章共分為兩節，第一節為研究發現，第二節為研究建議。

第一節 研究發現

壹、使用手機遊戲動機

本研究在學生使用手機遊戲動機方面，共分為主觀規範與社會互動兩構面進行討論，主觀規範構面以「看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。」最高，社會互動構面則以「透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。」最高。由此可知學生玩手機遊戲的動機大多是與朋友或同學能更進一步的互動有關。

貳、學生人際關係

本研究在學生人際關係方面，共分為同學關係及家人關係兩構面進行討論，並分為學生與家長分別進行調查，在兩者題目得分高低上大體相同，兩者同學關

係皆以「同學常常欺負我、取笑我（反向題）」最高，家人關係以「我覺得家人都不喜歡我（反向題）」最高。由以上可知學生在學校人際關係上與同學及家人相處上大體是呈現正向的反應。

參、學生使用手機遊戲動機與人際關係之關係

本研究經迴歸分析後，發現在對同學關係的影響上，社會互動對同學關係有正向的顯著影響，但在對家人關係則無顯著影響；另外主觀規範對家人關係有負向顯著影響，但對同學關係則無顯著影響。由以上結果可知，學生認知上使用手機遊戲可以與同學拉近關係，也或許是有共同的話題可以聊，但相對於家人關係，使用手機遊戲反而疏離了與家人之間的關係。

肆、學生個人背景狀況分布

本研究在學生樣本分布上受訪者以女性居多，且擁有自己手機的時間點大多從高年級開始；每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間大多為 1 小時以上。另外每天平均用手機上網的時間以 10 分鐘以內為最多。每天平均用電腦上網的時間以 10 分鐘以內為最多。

伍、家長個人背景狀況分布

本研究在家長樣本分布上以母親及教育程度高中職居多。管教方式大部分為開放民主的管教方式；家庭每月可支配金額以 2 萬元以上，未滿 4 萬元最多，對學童玩手機遊戲的態度以還好的態度為最多。另外孩子每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間以 10 分鐘以內為最多；孩子每天平均用手機上網的時間以 10 分鐘以內為最多。最後孩子每天平均用電腦上網的時間以 10 分鐘以內為最多。大體上學生與家長在相同的問題上差異不大。

第二節 研究建議

壹、對於學校機關及教師之建議

本研究針對學校及教師提出幾點具體作法，提出具體建議如下：

一、手機遊戲沉癮者在同儕關係中可能具有較高的敵意，較低的社會技巧，以及對生活感到無聊等傾向，因此學校教育與輔導人員不但應針對手機遊戲成癮者予以較多的關注，亦應鼓勵當事人多從事其他社交生活，拓展真實世界的友誼，如社團、聯誼活動或支持團體等，同學關係的建立不應止於手機遊戲上。

二、教師亦應協助學生培養多元的興趣、休閒活動與嗜好等，減少學生過度沈溺於手機遊戲活動。

三、教師可以手機遊戲作為教學輔助工具，或作為學生表現良好的獎品，強調遊戲本身的正向功能，而非一味的消極禁止。

貳、對於家長之建議

本研究針對家長提出幾點具體做法，期望對其子女在手機遊戲使用上有更多的涉入：

一、深入了解孩子喜愛的手機遊戲、遊戲內容、線上交友與社群伙伴等。

二、對於孩子的電話帳單與上網活動，必須瞭解和監督。

三、父母主動抽出一些時間陪伴孩子，協助孩子選擇有益身心的手機遊戲。

四、提供其他更有吸引力的休閒建議，讓孩子將心思分散到其他休閒活動。

五、與孩子一起選擇手機遊戲，共同討論內容或其他功能使用的時間，創造具有共識的親子關係。

六、約定使用的規範，當孩子依約使用時，給予適當之獎勵；當孩子違反時，給予其事先同意的懲罰。

七、分析沈迷於手機遊戲的不良後果，區辨孩子能瞭解虛擬世界與真實世界的差異性，讓孩子警覺手機遊戲的真實性與嚴重性，養成孩子能自我控制手機使用時間與內容的選擇。

八、父母須以身作則，不要過分沉溺於其餘不良的活動之中，減少子女模仿

的機會，或是成為孩子沈迷手機遊戲的藉口。

參、對政府的建議

目前我國政府與社會在網路虛擬社會的防制與管理上仍相當缺乏，仍未設置電腦遊戲與網路虛擬世界的主管機關，相關法令亦付之闕如，而遊戲商城與網路平台通路的販賣亦無針對 App 遊戲明顯區隔或管制，只要不販賣過於色情的遊戲，並無涉法之虞。因此對於自制力不足的青少年而言，本研究根據文獻研究整理結果與實際狀況，針對政府政策提出下列建議：

一、設置網路線上遊戲與線上平台的主管機關，統整相關法令，訂立符合台灣地區之網路管理法令並針對青少年參考兒童保障相關法令修訂相關管理辦法，方能有依據約束業者。

二、舉辦公聽會，參酌國外分級標準、國內業者意見及相關專家學者，針對網路平台的資訊、電玩遊戲軟體、社群管理，訂立一份具有明確指標與判斷依據的分級標準，未來所有網路虛擬社會行為均需有明確的身份驗證、分級標章與社群類別。

三、App 軟體應明確針對不同身份、年齡層等級規劃不同的下載標準；網路平台業者亦應不同級別的遊戲首頁上即明確顯示電玩級別。

四、政府應針對網路平台業者與設計人員實施再教育，落實網路虛擬世界分級銷售規定，做好網路虛擬世界的使用行為初級把關工作。

五、網路業者應自律，發揮其職業道德，對於就學的青少年，應避免行銷拉客策略，提供低價網路；對於深夜逗留網路虛擬世界的未成年學生，亦應協調網路資訊業者加強管制進出，甚至強迫登出。

肆、後續研究之建議

一、擴大族群及研究範圍

本研究的範圍僅限於研究對象國小高年級學生，未來可針對中年級學生或是

城鄉差距大的學生族群做不同的研究，可以更全面的了解手機遊戲在影響人際關係的各面向。

二、嘗試用質化研究進行分析

本研究主要採問卷調查法，為眾多量化方法中的一種。其特點在於能短時間內取得資料，但量化所能處理的資料，僅能針對數量上來解釋狀況，比較難確切了解使用者真正的想法為何，無法做深入的探討。如果能加上深度訪談和實際的觀察，以補充量化研究之不足，兼顧「質」與「量」，對深層的潛在因素可有更深入的瞭解，則可以讓整體研究結果更加全面，也能更代表全面的意義。

三、增加研究變項探究其他影響因素

影響學童人際關係的影響因素眾多而且複雜，本研究僅針對使用手機遊戲動機來進行探討，然後分別就主觀規範與社會互動等兩個面向進行抽樣調查、分析及討論。後續研究者可以考慮其他外部可能的變項，如學童使用手機、電腦、平板的綜合性評估等，來進行探討與研究。

參考文獻

一、中文部分

(一) 專書

吳筱玫，**網路傳播概論**（台北：智勝，2003年）。

李茂興，**教育心理學**（台北：弘智，1998年）。

林于勝，**遊戲產業現況與發展趨勢分析**（臺北市：財團法人資訊工業策進會，2004年）。

林惠玲、陳正倉，**應用統計學**（台北：雙葉書廊出版社，2003年）。

徐西森、連廷嘉、陳仙子、劉雅瑩，**人際關係的理論與實務**（台北：心理，2002年）。

張春興，**現代心理學**（台北：東華，1998年）。

陳奎熹，**教育社會學**（增訂四版）（台北：三民，1995年）。

曾端真、曾玲珉編譯，**人際關係與溝通**（台北：揚智，1996年）。

黃堅厚，**人格心理學**（台北：心理出版社，1999年）。

黃煜峰、雷靄，**青少年發展與輔導**（台北：五南，1995年）。

鄭石岩，**父母之愛：用有能力的愛，教出優秀孩子**（新北市：遠流，2009年）。

鄭和鈞、鄧京華，**高中生心理學**（台北市：五南出版社，1995年）。

羅惠筠、陳秀珍，**現代心理學：生活適應與人生成長**（台北：美亞，1994年）。

(二) 期刊

王柏壽，「父母與同儕對青少年做決定的影響之比較研究」，**嘉義師專學報**，第15卷（1985年），頁47-198。

- 江文慈，「i 時代的身心健康隱憂：低頭族症候群」，**諮商與輔導**，第 330 期（2013 年），頁 17-20。
- 吳齊殷，「虛擬社區 vs. 真實生活」，**科學月刊**（1998 年），第 29 期，頁 68-74。
- 吳靜吉、林邦傑，**與年輕人談心：青年人的自我追尋**（台北：遠流，1993 年）。
- 呂傑華、門菊英、呂昕禹、黎政諺，「Just call me, be happy!-花蓮高中職學生手機使用行為」，**傳播與管理研究**，第 13 卷第一期（2013 年），頁 33-72。
- 李佩怡，人際關係理論，**測驗與輔導**，第 152 期（1999 年），頁 3152-3156。
- 林桂鳳，「青少年之同儕關係輔導與生活適應」，**測驗與輔導**，第 103 期（1990 年），頁 2068-2071。
- 洪福源、邱紹一、林鉉宇，「私立大專學生手機成癮量表發展與現況分析之研究」，**中正教育研究**，第 11 卷第一期（2012 年），頁 87-115。
- 宮佳奇、任瑋，「蘭州市高校大學生手機依賴狀況分析」，**新聞世界**，第十卷（2010 年），頁 141-142。
- 徐華、吳玄娜、蘭彥婷、陳英和，「大學生手機依賴量表的編制」，**中國臨床心理學雜誌**，第 16 卷第一期（2008 年），頁 26-27。
- 屠斌斌、張俊龍、姜伊素，「大學生有機成癮傾向問卷的初步編制」，**和田師範專科學校學報**，第 66 卷（2010 年），頁 48-50。
- 梁娜、楊燦，「80 後大學生的手機依賴程度調查報告」，**東南傳播**，第 3 卷（2009 年），頁 99-101。
- 陳凱葦，「新北市新莊區國小高年級使用手機學童之人際關係與人格特質之研究」，**北市教大社教學報**，第 13 期（2014 年），頁 190-216。
- 黃美利、周照偉、林政文、鄭榮祿，「手機遊戲使用行為、成癮與休閒滿意度相關性之研究--以高雄市中學生為例」，**管理資訊計算**，第四卷（2015 年），頁 283--292。
- 黃德祥，「休閒教育與休閒輔導」，**輔導通訊**（1996 年），第 46 期，頁 4-6。

楊欣育、郭芳智、張世其，「智慧型手機對使用者人際與心理影響之研究」，**管理資訊計算**，第 3 卷（2014 年），頁 272-291。

楊國樞，「家庭因素與子女行為，台灣研究的評析」，**中華心理學刊**，第 28 卷第一期（1986 年），頁 7-28。

葉玫君，「年經族群行動文字簡訊使用研究初探」，**資訊社會研究**，第 6 期（2004 年），頁 235-282。

鄒雲飛、鄒雲青、姚應水，「某高校大學生手機使用與手機依賴症的橫斷面調查」，**皓南醫學院學報**，第 30 卷（2011 年），頁 77-80。

蔡淑琴，「臺南市國中生手機使用行為與人際關係及親子互動之相關研究」，**教育研究論壇**，第四卷第 2 期（2013 年），頁 1-21。

謝龍卿，「青少年網路使用與網路成癮現象之相關研究」，**台中師院學報**，第 18 卷第二期（2004 年），頁 19-44。

韓登亮、齊志斐，「大學生手機成癮的心理學探析」，**當代青年研究**，第 12 卷（2005 年），頁 34-38。

(三)學位論文

王占魁，**智慧型手機網路使用意願及相關因素探討**（高雄：樹德科技大學資訊管理研究所碩士論文，2009 年）。

王如芬，**大學生知覺之父母婚姻關係、親子關係與愛情關係中衝突因應方式之相關研究**（臺中市：臺中教育大學諮商與教育心理研究所碩士論文，2004 年）。

王盈惠，**國中生電子遊戲經驗與學習參與、人際關係、偏差行為之關係研究**（高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2002 年）。

王盈惠，**國中生電子遊戲經驗與學習參與、人際關係、偏差行為之關係研究**，（高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2002 年）。

- 王啟璋，行動電話使用對人際關係影響之關聯性研究——行動電話之社會性使用、即時可得性、情境不明性（台北：臺灣大學新聞研究所碩士論文，2003年）。
- 王啟璋，行動電話使用對人際關係影響之關聯性研究——行動電話之社會性使用、即時可得性、情境不明性（台北：臺灣大學新聞研究所碩士論文，2003年）。
- 李玉芳，父親教養態度與幼兒社會行為之相關研究（台東：國立台東大學幼兒教育學系碩士論文，2008年）。
- 李珮瑄，國中生同儕互動心理需求及其與人際互動相關研究（台北市：國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系在職進修碩士班碩士論文，2004年）。
- 李逢堅，中學生網際網路使用行為之研究（台北：國立政治大學教育學系博士論文，2001年）。
- 林明慧，青少年手機使用行為與手機依賴之研究——以桃園縣國中生為例（桃園：元智大學社會暨政策科學學系碩士論文，2011年）。
- 林姿旻，數位遊戲之行動載具使用者行為與開發分析——以智慧型手機為例（台北：政治大學數位內容碩士學位學程論文，2010年）。
- 林美聆，手機、電玩遊戲與國中生學業表現之相關性研究（台中市：亞洲大學經營管理學系碩士在職專班碩士論文，2009年）。
- 林淑華，國小學童情緒管理與人際關係之研究（屏東：國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文，2002年）。
- 胡牧野，北市高中職學生行動文字簡訊使用行為、使用動機與滿足之研究（台北：世新大學傳播研究所碩士論文，2003年）。
- 范傑臣、蘇素鸞，中學生網路使用行為、人際關係、生活壓力與網路沈迷之相關研究——以桃園某高中為例（桃園市：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2003年）。

- 徐尚文，**台北市國小高年級學童線上遊戲經驗、態度與生活適應表現之相關研究**（台東：國立臺東大學教育研究所碩士論文，2006年）。
- 徐南婷，**手機簡訊之社會互動分析：以某空軍基地志願役士兵為例**（桃園：元智大學資訊社會學研究所碩士論文，2007年）。
- 徐彩淑，**社團參與態度、社團凝聚力與人際關係之相關研究-以台北縣參與社團國中生為例**（台北市：國立臺灣師範大學公民教育與活動領導學碩士論文，2004年）。
- 涂秀文，**國民中學學生人格特質、人際關係與快樂之研究**（高雄市：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，1999年），頁 17-22。
- 秦永悌，**高中職學生手機使用行為、人際互動與社會支持的相關研究**（台北：臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，2009年）。
- 翁明慧，**國小高年級學生使用手機現況、在校影響與自我概念關係調查研究**（高雄：高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文，2012年）。
- 張秋蘭，**青少年依附關係、自我尊重與身心健康之相關研究**（臺北市：國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所，2000年）。
- 張庭譽，**大學生使用行動電話與人際關係之研究**（台北市：國立台灣大學新聞研究所碩士論文，2002年）。
- 張惠媚，**國小學童手機使用行為、人際關係與親子互動之相關研究-以彰化縣為例**（新竹：中華大學工業管理學系研究所碩士論文，2013年）。
- 許仁榮，**高中生的非理性觀念、認知風格與人際關係之相關研究**（高雄市：國立高雄師範大學教育研究所碩士論文，1992年），頁 110-115。
- 許明遠，**國小高年級學童網路使用行為與自我概念、人際關係之研究-以台北市兩所國小為例**（台北市：台北市立師範學院社會科教育研究所碩士論文，2005年）。
- 許龍君，**大學生社團參與及其人際關係之研究**（彰化市：國立彰化師範大學商業

教育學系在職進修專班碩士論文，2003 年)。

郭吉峰，青少年網路沉迷、社團參與及人際關係之相關研究-以國立水里高級商工職業學校為例(臺中縣：亞洲大學國際企業學系休閒與遊憩管理組碩士論文，2007 年)。

陳怡安，線上遊戲的魅力—以重度玩家為例(嘉義縣：南華大學社會研究所碩士論文，2003 年)。

陳怡蓓，行動電話溝通的人際接觸：探討不同性別的使用行為對人際接觸的影響(台北市：國立政治大學社會學研究所碩士論文，2005 年)，頁 46-47。

陳慶峰，從心流(flow)理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為(嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年)。

陳慶峰，從心流(flow)理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為(嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年)。

陳熾竹，網路與真實人際關係、人格特質及幸福感知相關研究(屏東：國立屏東師範學院碩士論文，2002 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，2001 年)。

黃一峰，高中生使用行動電話之行為文化探究分析研究(高雄：國立高雄師範大學碩士論文，2006 年)。

黃鈺程，中部地區國民小學高年級學生情緒管理與人際關係之研究(台中市：國立臺中師範學院國民教育研究所碩士論文，2004 年)。

楊媛婷，國中生線上遊戲經驗與社會適應能力關係之研究(雲林：國立雲林科技大學資訊管理系碩士班碩士論文，2003 年)。

楊銀濤，智慧型手機發展的趨勢研究(台南：成功大學企業管理研究所碩士論文，2009 年)。

楊錦登，國軍軍事院校學生生活適應與人際關係之研究(台北：政治作戰學校政

- 治研究所碩士論文，1999 年)。
- 董家豪，網路使用者參與網路遊戲行為之研究 (嘉義：南華大學資訊管理學系碩士班碩士論文，2001 年)。
- 廖婉沂，青少年手機使用與成癮因素之探討 (嘉義市：國立嘉義大學國民教育研究所碩士論文，2008 年)。
- 劉永元，單親兒童與正常家庭兒童人際關係、行為困擾及自我觀念之比較研究 (高雄：國立高雄師範大學教育研究所碩士論文，1988 年)。
- 劉素琴，高中職學生人際困擾、求助態度與求助策略之相關研究 (臺北：國立台灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，2006 年)。
- 劉樂農，高雄縣國中學生網路使用行為、自我概念及生活適應之相關研究 (高雄：國立高雄師範大學教育學系碩士論文，2005 年)。
- 蔡佩珊，使用智慧型手機對國中生人際關係的影響：以高雄市公立國中為例 (高雄：義守大學碩士論文，2014 年)。
- 蔡采純，現實治療團體方案對國小學童人際關係輔導效果之研究 (台南市：國立台南大學諮商與輔導研究所碩士論文，2010 年)。
- 鄭宇彤，與父母分離一個體化、貴人經驗與國中生的人我知覺、人際互動模式之關係研究 (台北市：臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，2004 年)。
- 盧浩權，青少年網路沉迷現象與生活壓力、負面情緒之相關研究—以台中市高中生為例 (台中：靜宜大學青少年兒童福利研究所碩士論文，2005 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：高雄醫學大學護理學研究所碩士論文，2003 年)。
- 戴淑梅，國中生的性別、同儕關係、人際壓力因應策略與生活適應之關係 (台北：國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文，2005 年)。
- 薛國致，屏東地區大學生網路使用態度與人際關係之相關研究 (屏東：屏東教育

大學社會發展學系碩士論文，2010 年)。

謝龍卿，**青少年臉書成癮、人際關係與學業成就及其相關因素之研究**（彰化縣：國立彰化師範大學教育研究所博士論文，2012 年）。

顏裕峰，**國中生的社會興趣與同儕人際關係之相關研究**（彰化縣：國立彰化師範大學輔導學系碩士論文，1993 年）。

羅聿廷，**影響單親青少年疏離感與生活型態之相關性研究**（台北市：中國文化大學兒童福利研究所碩士論文，2002 年）。

(四) 網際網路

「103 年中小學生網路使用情形的調查報告」，**教育部**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://ws.moe.edu.tw/Download.ashx?u=C099358C81D4876C83FC903672E227775C7FA7ED792438F59BD1EB3A3139D2924D7E9B9977B10BE813FB315FC7D6BEB4FE99AB84202070BE35DF593D80A26A4B835A39C5AB5391D16FBF5863A1876A7B&n=120D994BFA80DEF7966402C269C525C7932FC6C33A2B291EA224830B3819C1215FDE1D00229474413547F675238DD3D5&icon=..pdf>。

「104 年個人家庭數位機會落差報告」，**國家發展委員會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://ws.ndc.gov.tw/Download.ashx?u=LzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL2NrZmlsZS81ZTM5YmM4Yi1kYzljLTRkMmMtYjkyNS02MTdiMmY4OTBkMGEucGRm&n=MTA076aO5YCL5Lq65a625oi276Wp5L2N5qmf5pyD6Kq%2f5p%2bl5aCx5ZGKLnBkZg%3d%3d>。

「2010 消費者行動電話的持有現況與未來關鍵需求」，**資策會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=7122。

- 「2012 年網路社群白皮書」，**創市際市場研究顧問**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：http://www.insightxplorer.com/news/news_12_18_12.html。
- 「2014 年中國智慧行動端遊戲用戶行為研究報告」，**遊戲葡萄**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://youxiputao.tw/articles/2281>。
- 「2014 年臺灣中小學學生網路使用情形調查結果發表會」，**教育部**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。引自：<http://iapta.ezwebidea.com/tw/event/detail/18>。
- 「2014 青少兒網路社群與數位智財權、個人隱私調查報告」，**白絲帶關懷協會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwixsCdl6PKAhXCEpQKHTBhD4IQFggmMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.cyberangel.org.tw%2Ftw%2Fresearch%2Fe-generation-research%2F2014-taiwan-e-generation-research%3Fdownload%3D308%3A2014-taiwan-e-generation-research&usg=AFQjCNFZQhOa_-ya-hFE9ErD1NwLPrP_GA&sig2=VBkMFIRz5hudPNdpWcQFnA。
- 「2014 電視與媒體消費趨勢報告」，**愛立信**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
http://www.ericsson.com/res/site_TW/docs/%E6%84%9B%E7%AB%8B%E4%BF%A12015%E5%B9%B4%E5%8D%81%E5%A4%A7%E7%86%B1%E9%96%80%E6%B6%88%E8%B2%BB%E8%80%85%E8%B6%A8%E5%8B%A2%E5%A0%B1%E5%91%8A_SCREEN.pdf。
- 「2015 台灣遊戲市場春季大調查」，**魔方網**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://www.mofang.com.tw/INnews/10000054-10071960-1.html>。
- 「Google 首度遊戲大調查：台灣女性玩家多、全台每天玩掉 3,000 年！？」，**inside**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
<http://www.inside.com.tw/2015/07/27/google-says-people-in-taiwan-play-games>

-for-3000-years-each-day。

「Google 調查：每 10 個台灣人有 7 個愛打電動，女玩家最多」，**Google**，檢索

日期：2015 年 12 月 23 日。取自：<http://game.ettoday.net/article/541028.htm>。

「Nielsen：遊戲類仍是最受使用者歡迎的行動 App」，**資策會**，檢索日期：2015

年 12 月 23 日。取自：http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=5479。

「手機遊戲」，**百度百科**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：

<http://baike.baidu.com/subview/77923/5065745.html>。

「全球統計顯示行動上網時間激增，Android 持續壓倒性勝利，但猜猜哪裡的人

最愛用手機上網？」，**最棒 app**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：

<http://punapp.com/article/1474>。

「全球統計顯示行動上網時間激增，Android 持續壓倒性勝利，但猜猜哪裡的人

最愛用手機上網？」，**最棒 app**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：

<http://punapp.com/article/1474>。

「行動重度使用者爆炸式成長，你也是其中一員嗎？」，**Simon Khalaf**，檢索日

期：2015 年 12 月 23 日。取自：

<http://flurrymobilechinese.tumblr.com/post/125912128780/mobileaddict>。

「行動遊戲成長可期 「休閒單機」與「移植延伸」為發展主軸」，**資策會**，檢索

日期：2015 年 12 月 31 日。取自：

http://mic.iii.org.tw/intelligence/pressroom/pop_pressfull.asp?sno=365&type1=1

。

「行動遊戲喜好類型暨遊玩動機分析」，**資策會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。

取自：

[http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail.asp?docid=CDOC20150123001&do](http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail.asp?docid=CDOC20150123001&doctype=RC)

[type=RC](http://mic.iii.org.tw/aisp/reports/reportdetail.asp?docid=CDOC20150123001&doctype=RC)。

「你有．．手機成癮症？」，**聯合新聞網**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：

<http://health.udn.com/health/story/5959/341143>。

「亞太與日本是未來行動遊戲發展的主軸市場」，**科技產業資訊室**，檢索日期：
2015 年 12 月 31 日。取自：

<http://cdnet.stpi.org.tw/techroom/market/eegame/eegame058.htm>。

「金車調查 國小生 64%有手機」，**自由時報**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。
取自：<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364254>。

「金車調查 國小生 64%有手機」，**自由時報**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。
取自：<http://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/1364254>。

「金車調查／老師影響力比不上網路」，**聯合報**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。
取自：http://mag.udn.com/mag/campus/storypage.jsp?f_ART_ID=214109。

「您被 APP 綁架了嗎？」，**EOLembrain 東方快線研究部**，檢索日期：2015 年
12 月 23 日。取自：
http://www.eolembrain.com.tw/Latest_View.aspx?SelectID=242。

「遊戲應用程式內消費行為調查」，**全國意向 Lifewin 線上市調網**，檢索日期：
2015 年 12 月 23 日。取自：<http://life.trendgo.com.tw/epaper/6469>。

「網路沉迷研究報告」，**國家發展委員會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiYuu_9gKlKAhXBJaYKHfjpAyYQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fws.ndc.gov.tw%2FDownload.ashx%3Fu%3DLzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL2NrZmlsZS9mMDYzZTNiYS0wNzBjLTQ3YjctODJjMi0xZTNhNGE5N2YyOWMucGRm%26n%3D44CM57ay6Lev5rKJ6L%252B356CU56m244CN5aCx5ZGKLnBkZg%253D%253D&usg=AFQjCNFtDraKx AUSPUQ6Dn_CfBeb_tWROg&sig2=Tj6zx6GAkNXczhyLw9AnCg。

「網路沉迷研究報告」，**國家發展委員會**，檢索日期：2015 年 12 月 23 日。取自：
https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiYuu_9gKlKAhXBJaYKHfjpAyYQFggcMAA&url=http

%3A%2F%2Fws.ndc.gov.tw%2FDownload.ashx%3Fu%3DLzAwMS9hZG1pbmlzdH
JhdG9yLzEwL2NrZmlsZS9mMDYzZTNiYS0wNzBjLTQ3YjctODJjMi0xZTNhNG
E5N2YyOWMucGRm%26n%3D44CM57ay6Lev5rKJ6L%252B356CU56m244CN5
aCx5ZGKLnBkZg%253D%253D&usg=AFQjCNFtDraKxAUSPUQ6Dn_CfBeb_tW
ROg&sig2=Tj6zx6GAkNXczhyLw9AnCg ◦

二、英文部分

Argyle, M., *The Social Psychology of Leisure* (New York : Penguin Books, 1996) .

Brammer, L. M., *The Helping Relationship: Process and Skill* (New York : Allyn
and Bacon, 1993) .

Chen, Y.-F, “The Relationship of Mobile Phone Use to Addiction and Depression
among American College Students”, Paper Presented at the Meeting of the 2004
Seoul Conference on Mobile Communication Conference. Seoul, Korea.

Gardner, H., *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*(New York:
Basic Books, 2006) .

Griffiths, M., *Internet Addiction: Does it Really Exist?* (San Diego, CA: Academic
Press) .

Heider, F., *The Psychology of Interpersonal Relations* (New York : John Wiley and
Sons, 1959) .

Heiman, T , “Quality and Quantity of Friendship: Students and Teachers Perceptions”,
Journal of School Psychology International, Vol. 21, No. 3 (2000) , pp.265-280.

Holmes, D. and Russell, G., “Adolescent CIT use: Paradigm Shifts Foreducational and
Cultural Practices”, *British Journal of Sociology of Education*, Vol.20, No.1
(1999) ,pp .69-78.

Jin, B., and Park, N.,” In-person Contact Begets Calling and Texting: Interpersonal
Motives for Cell Phone use, Face-to-Face Interaction, and Loneliness”,

- Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.13,No.6 (2010) , pp.611-618.
- Kamibeppu, K., and Sugiura, H., “Impact of the Mobile Phone on Junior High-school Students’ Friendships in the Tokyo Metropolitan Area”, *CyberPsychology and Behavior*, Vol.8, No.2 (2005) , pp.121–130.
- Koo, H. Y., & Park, H. S., “Factors Influencing Cell Phone Addiction in Adolescents”, *Journal of Korean Academy of Child Health Nursing*, Vol. 16,No. 1 (2010) ,pp.56-65.
- Martha, P. E. ,”Influence of Smartphones on Interpaersonal Relationships of University Students in the City of Barranquilla”. *Salud, Barranquilla (Colombia)* ”, Vol.3, No.3 (2014) ,pp. 21-54.
- McAdams . *Personal Needs and Personal Relationships*(Chichester : England, 1998).
- McKenna, K. Y. A. and Bargh, J. A. “Plan 9 from Cyberspace: The Implication of the Internet for Personality and Social Psychology”, *Personality and Social Psychology Review*, Vol.4, No.1 (2000) , pp.61-68.
- Nehra, R., Kate, N., Grover, S., Khehra, N., and Basu, D., “Does the Excessive use of Mobile Phones in Young Adults Reflect an Emerging Behavioral Addiction?” *Journal of Postgraduate Medicine Education and Research*, Vol.46 ,No. 4, (2012) , pp177-182.
- Ofcome . “Media Literacy Audit - Report on UK Children’s Media Literacy.” *Ofcome*,2008, Retrieved on 2015,12,23 from, http://www.ofcom.org.uk/advice/media_literacy/medlitpub/medlitpubrss/ml_childrens08/ml_childrens08.pdf.
- Oksman, V. and Rautiainen, P. ,”Perhaps it is a Body Part, How the Mobile Phone Became an Organic Part of the Everyday Lives if Children and Adolescents: A

- Case Study of Finland”, *Machines That Become Us. New Brunswick*, pp.45-65.
- Pew Research Center, ”Social Media Update 2014”, *Pew Research Center*, Retrieved on 2015, 12,23 from http://www.pewinternet.org/files/2015/01/PI_SocialMediaUpdate20144.pdf.
- Robins, M.,” Smartphones and Interpersonal Relationships: An Exploratory and Descriptive Examination of how Texting Plays a Role in Face-to-Face Communication”, Retrieved on 2015,12,23 from <http://0-search.proquest.com.lib1.nptu.edu.tw/docview/1672741530?accountid=170225>.
- Schutz ., *A Three-dimensional Theory of Interpersonal Behavior* (New York : Holt, 1996) .
- Takao, M., Takahashi, S., and Kitamura, M, “Addictive Personality and Problematic Mobile Phone use” *Cyberpsychol Behave*, Vol.12, No.7 (2009) , pp 501-507.
- Tishby, O., Turel, M., Gumpel, O., Pinus, U., Lavy, S. B., Winokour, M., Sznajderman, S., “Help-seeking Sttitudes Among Israeli Adolescents”, *Adolescence*, Vol.36, No.142 (2001) , pp.249-264.
- Walther, J. B., “Interpersonal Effects in Computer-mediated Interaction: A Relational Perspective”, *Communiaction Research*, Vol.19,No.1 (1992) , pp.52-90.
- Young, K. S, “Internet Addiction Survey”, Retrieved on 2015,12,23 from <http://www.pitt.edu/~ksy/survey.html>.

附錄一 問卷

國小高年級學生手機遊戲對人際關係研究問卷

親愛的同學您好：

這是一份針對之國小高年級學生手機遊戲與人際關係研究問卷，本問卷包含基本資料、手機遊戲使用情形、人際關係等三個部分，請依照您的真實情況作答，不要參考其他人之答案，做完請檢查一遍，以避免有遺漏未填答的題目。

此份問卷約費時 5 分鐘，採不記名方式，所有資料僅限於學術性研究，內容將嚴格保密，絕不個別披露發表或作其他用途，請 您安心作答。再次謝謝 您撥冗填寫，將對本研究有莫大之助益，在此，向您致上最誠摯的謝意！。

南華大學社會科學院研究所

國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

指導教授：戴東清教授

研究生：央靜慧

壹、個人基本資料：(◎懇請您每題均作答◎)

1.性別：男性 女性

2. 你從什麼時候開始用有自己的手機？

幼兒園 低年級 中年級 高年級

3. 你每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 31-40分鐘

41-50分鐘 51-60分鐘 1小時以上

4. 你每天平均用手機玩遊戲的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 31-40分鐘

41-50分鐘 51-60分鐘 1小時以上

5. 你每天平均用電腦上網的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 30分鐘以上

貳、使用手機遊戲情形問項（◎懇請您每題均作答）

◎請就以下問項於各題右方按照同意程度圈選適當之選項。

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1.家人鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	5	4	3	2	1
2.看到家人在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。	5	4	3	2	1
3.朋友鼓勵我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	5	4	3	2	1
4.看到朋友在玩手機遊戲，我也會想跟著玩。	5	4	3	2	1
5.看到廣告推薦我玩手機遊戲，會激發我想玩遊戲的慾望。	5	4	3	2	1
6.看到路上大家都在玩行動遊戲，我也會想跟著玩。	5	4	3	2	1
7.透過手機遊戲我可以和他人關係更加密切。	5	4	3	2	1
8.我喜歡手機遊戲提供一個場所，讓我和他人互動。	5	4	3	2	1

貳、人際關係問項（◎懇請您每題均作答）

◎請就以下問項於各題右方按照同意程度圈選適當之選項。

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.如果班上選舉幹部時，我常被其他同學提名。	5	4	3	2	1
2.在班級中，我常常擔任幹部	5	4	3	2	1
3.在班級活動的時候，我能夠領導團體	5	4	3	2	1
4.同學常常欺負我、取笑我	5	4	3	2	1
5.我覺得家人都不了解我	5	4	3	2	1
6.我喜歡自己一個人留在房間裡，不與家人接觸	5	4	3	2	1
7.我會為了小事，就對家人發脾氣	5	4	3	2	1
8.我覺得家人很喜歡說我的壞話	5	4	3	2	1
9.家人責罰我時，我會頂嘴	5	4	3	2	1
10.和家人在一起，我覺得很快樂	5	4	3	2	1
11.我覺得家人都不喜歡我	5	4	3	2	1

【問卷到此結束，感謝您撥冗填答！】

附錄二 問卷

國小高年級學生家長對學童手機遊戲態度研究問卷

親愛的家長您好：

這是一份針對之國小高年級學生家長對學童手機遊戲研究問卷，本問卷包含基本資料、手機遊戲態度等兩個部分，請依照您的真實情況作答。

此份問卷約費時 3 分鐘，採不記名方式，所有資料僅限於學術性研究，內容將嚴格保密，絕不個別披露發表或作其他用途，請 您安心作答。再次謝謝 您撥冗填寫，將對本研究有莫大之助益，在此，向您致上最誠摯的謝意！。

南華大學社會科學院研究所

國際事務與企業學系公共政策研究碩士班

指導教授：戴東清教授

研究生：央靜慧

壹、個人基本資料：(◎懇請您每題均作答◎)

1.請問您與學童的關係是？ 父親 母親 其他親人

2.請問您對學童的管教方式為下列何者？

專制權威 開放民主 寬鬆放任 冷漠忽視

3.請問您的教育程度為何？

國小 國中 高中職 大學（含專科） 研究所以上

4.請問您家庭每月可支配金額為何？

未滿2 萬元 2 萬元以上，未滿4 萬元 4 萬元以上，未滿6 萬元

6 萬元以上，未滿8萬元 8 萬元以上，未滿12 萬元

12 萬元以上，未滿14 萬元 14萬元以上

貳、家長手機遊戲態度

1.您對學童玩手機遊戲的態度如何？

非常贊成 贊成 不贊成 非常不贊成

2.孩子每天平均花在使用手機（含打電話、上網、玩遊戲）的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 31-40分鐘

41-50分鐘 51-60分鐘 1小時以上

3. 孩子每天平均用手機玩遊戲的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 31-40分鐘

41-50分鐘 51-60分鐘 1小時以上

4. 孩子每天平均用電腦上網的時間大約多久？

10分鐘以內 11-20分鐘 21-30分鐘 30分鐘以上

貳、對學童人際關係問項（◎懇請您每題均作答）

◎請就以下問項於各題右方按照同意程度圈選適當之選項。

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
1.如果班上選舉幹部時，孩子常被其他同學提名。	5	4	3	2	1
2.在班級中，孩子常常擔任幹部	5	4	3	2	1
3.在班級活動的時候，孩子能夠領導團體	5	4	3	2	1
4.同學常常欺負或取笑我孩子	5	4	3	2	1
5.我覺得都不了解孩子在想什麼	5	4	3	2	1
6.孩子喜歡自己一個人留在房間裡，不與我接觸	5	4	3	2	1
7.孩子會為了小事，就對我發脾氣	5	4	3	2	1
8.孩子覺得我很喜歡說他的壞話	5	4	3	2	1
9.我責罰孩子時，他會頂嘴	5	4	3	2	1
10.和我在一起，孩子覺得很快樂	5	4	3	2	1
11.孩子覺得我都不喜歡他	5	4	3	2	1

【問卷到此結束，感謝您撥冗填答！】