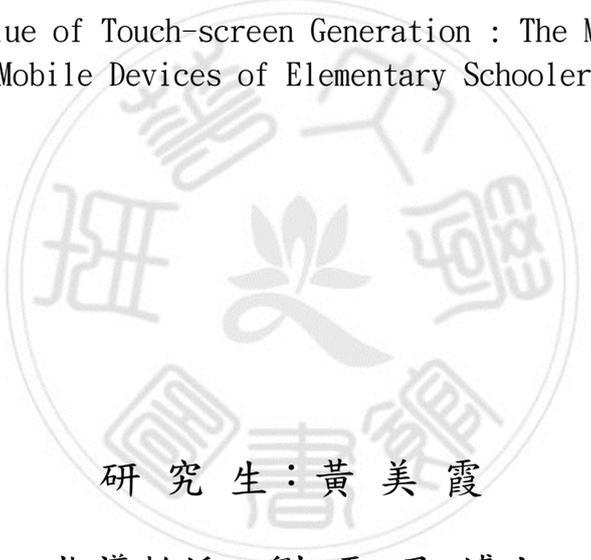


南華大學
傳播學系碩士論文

滑世代的價值觀：國小學童使用行動裝置的意義

The Sense of Value of Touch-screen Generation : The Meaning of Usage
of Mobile Devices of Elementary Schoolers



研究生：黃美霞

指導教授：劉平君博士

中華民國一〇五年六月二十九日

南華大學
傳播學系碩士班
碩士學位論文

滑世代的價值觀：國小學童使用行動裝置的意義
The Sense of Value of Touch-screen Generation : The Meaning of Usage
of Mobile Devices of Elementary Schoolers

研究生：董美霞

經考試合格特此證明

口試委員： 郭士哲

劉子元

賴正杰

指導教授： 劉子元

系主任(所長)： 廖裕亮

口試日期：中華民國 105 年 6 月 29 日

謝誌

教書十多年了，我渴望去吸取不同的養份，澆灌孩子的知識也豐富自己的生命。

身為在職生是和時間賽跑的人；個人的能力有限；需要別人的力量來增強自己。

謝謝劉平君老師認真的指導，培養我們思考能力與習慣，是此行最大的收穫。

謝謝革命情感的姐妹：雅真、信如、妍玫你們的陪伴，是我繼續前進的動力。

謝謝老媽、六姐、大哥、大嫂、吉隆、小妹、易辰、易倫的支持，讓我向前努力。

還有接受我訪談的12個可愛孩子，你們讓我瞭解「滑世代」的可敬；研究的意義。

謝謝你們，幫助我跨越這道探索的牆，也因為有你們，才讓我看到不同的人生風景。

今後，請讓我們成為彼此的羽翼，分享生命中最堅定的鼓勵與肯定。

中文摘要

現代人被日新月異的傳播科技所包圍，生活充斥著網路與各種電子科技產品，行動裝置是一股不可抵擋的數位潮流。因應科技改變生活的現象，在不同的世代造成對行動裝置產生不同的價值觀。

本研究以深度訪談分析國小階段的滑世代對族群對行動裝置的使用行為與動機、以及行動裝置對學童的使用意義。

研究結果發現，學童多數擁有自己的裝置且多為中、低頻率的使用者。有三大使用動機：(1) 解決問題；(2) 休閒娛樂；(3) 溝通分享。而滑世代對行動裝置的使用意義有四個價值，分別是(1) 休閒零嘴；(2) 玩具物件；(3) 日常用具；(4) 夥伴關係。

師長可利用教育結合科技的運作，從學習遊戲化及學習客製化著手，及科技重新架構教育角度，從跨學科學習及多協同學習的方式，賦予學童更多學習的可能性。

關鍵字：滑世代、行動裝置、使用意義

Abstract

Modern people are surrounded by rapid and abundant developments of communication technologies. There are miscellaneous networks and wireless electronic products full of our daily life. Using the mobile devices become a must and inevitable trend and fashion in the digital era. Reacting to the situations of the communication technologies changing our life, different ages produce differential value systems to the mobile devices.

The research by depth interviews analyzes the usage patterns, motivations, and meanings of the mobile devices in current primary school students of the so-called "Touch-Screen Generation".

The research finds most of the students have their own mobile devices and are middle and low frequent users. They have three major motivations: (1) for solving problems, (2) for making recreations, (3) for communicating and sharing information. And there are four important meanings for the students: (1) diversions like snacks, (2) devices like toys, (3) daily utensils, (4) partnerships.

Therefore, teachers of the Generation's students can apply their conversational methods with the mobile devices, through gamification and customization of learning, repositioning of the new technologies, and trans-disciplinary and multi-cohorts learning, to let the students obtain more learning alternatives.

Keywords : Touch-Screen Generation , Mobile device , The Meaning of Usage

目次

| | |
|--------------------------|-----|
| 謝誌..... | I |
| 中文摘要..... | II |
| Abstract..... | III |
| 目次..... | IV |
| 表目錄..... | V |
| 第一章 緒論..... | 1 |
| 第一節 研究背景..... | 1 |
| 第二節 研究動機與目的..... | 4 |
| 第二章 文獻探討..... | 7 |
| 第一節 世代差異..... | 7 |
| 第二節 3C 產品與網路使用之相關研究..... | 10 |
| 第三節 兒童價值觀..... | 14 |
| 第三章 研究方法..... | 17 |
| 第一節 研究方法..... | 17 |
| 第二節 研究對象..... | 21 |
| 第三節 訪談大綱..... | 23 |
| 第四章 研究分析與結果..... | 24 |
| 第一節 使用行為..... | 25 |
| 第二節 使用動機..... | 31 |
| 第三節 使用意義與價值..... | 43 |
| 第五章 結論..... | 55 |
| 參考文獻..... | 60 |

表目錄

| | |
|--------------------------------|----|
| 表 2-1 數位原生與數位移民學習者的特徵比較表 | 9 |
| 表 3-1 訪談對象年齡分組表 | 22 |
| 表 3-2 訪談對象基本資料表 | 23 |
| 表 3-3 訪談大綱表 | 24 |
| 表 4-1 行動裝置專屬人數統計表 | 25 |
| 表 4-2 行動裝置使用類型人數統計表 | 25 |
| 表 4-3 週間時段各使用時間人數統計表 | 27 |
| 表 4-4 假日時段各使用時間人數統計 | 27 |
| 表 4-5 家長對行動裝置管理態度統計表 | 27 |
| 表 4-6 行動裝置使用動機人數統計表 | 31 |
| 表 4-7 以解決問題為動機者資料分析表 | 32 |
| 表 4-8 以溝通分享為動機者資料分析表 | 37 |
| 表 4-9 多螢閱聽行為使用者資料分析表..... | 40 |
| 表 4-10 觀看遊戲實況使用者資料分析表..... | 42 |
| 表 4-11 行動裝置使用意義與價值表..... | 44 |
| 表 4-12 以休閒零嘴為使用意義者資料分析..... | 44 |
| 表 4-13 以玩具物件為使用意義者資料分析..... | 46 |
| 表 4-14 以日常用具為使用意義者資料分析..... | 48 |
| 表 4-15 以夥伴朋友為使用意義者資料分析表..... | 51 |

第一章 緒論

資訊科技的高度發展，讓數位科技得以在最快速最便利的方式，傳播到世界的每一個角落。3C 電子產品發展迅速，尤其移動裝置如：手機、平板已成為生活中不可或缺的產品。現今的兒童和青少年出生且成長於這樣一個時代，日常活動大都是隨時滑動手指以操作電子設備抑或是低著頭玩遊戲、或是藉由社群網站的即時通訊和人交談或是瀏覽網站以獲取資訊等。如此一來，他們習慣以社交平台進行溝通交流，而資訊的取得也不再依賴書本、報刊、電視等，而是將大部分時間轉向並專注在他們手中行動裝置的螢幕上；Google 是生活知識的來源、臉書是人際交流的管道；人手一機，成天掛在網上或是埋首在智慧手機或平板世界當中，透過手指一滑動串連整個網路世界，讓我們具體看見科技如何改變人類的互動與學習型態。因為現在兒童及青少年對於手機及平板頻繁使用的現象，造就了一群被稱為「滑世代」的群體¹。本章節共分為二節，第一節是研究背景，第二節是研究動機與目的，茲分述於後。

第一節 研究背景

一、科技改變生活

現代人被日新月異的傳播科技所包圍，我們的生活充斥著網路與各種電子科技產品。網路和電子科技產品對我們而言，是再自然不過的生活用品。根據經濟部資策會 2013 年調查²臺灣 12 歲(含)以上民眾，已有 1,432 萬人持有智慧型手機或平板電腦；在過去半年內，智慧型行動裝置持有增加 101 萬人，其中 12 歲(含)以上人口達 7 成、推估全臺行動族群約有 1,432 萬人，且同時持有智慧型手機及平板電腦的人口約達 527 萬人，而未來行動族群的人口將持續成

¹ 中國民國晴天社會福利協會(2016.05.16)。〈滑世代〉。取自：[http://www.sunnyswa.org.tw/10488/126-滑世代\(phubber\)](http://www.sunnyswa.org.tw/10488/126-滑世代(phubber))。

² 資策會(2014.12.29)。〈市場情報：智慧型行動裝置普及率近 7 成 市場即將飽和〉。取自：http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=8303

長。這類常見的行動裝置——智慧型手機、平板電腦的高普及率，大幅增加了我們對這類科技產品的使用頻率和依賴性。

行動網路的時代，虛擬世界快速發展。台灣目前行動裝置的滲透率已超過 100%³，表示很多台灣民眾擁有一個以上的行動電話號碼，而智慧型裝置的普及率也於 2013 年突破 50% 大關。新興行動裝置漸趨普及隨之產生了大量行動應用；溝通不用說話，而是用文字、圖片和顏文字。利用科技，來解決生活中食衣住行育樂等問題。例如：跟好朋友相約聚會，可利用 Google 地圖搜尋附近的餐廳；拍攝的照片，也可透過雲端相簿分享給好友；在工作上重要的待辦事項和拜訪的客戶行程計劃，都記錄在雲端行事曆上隨時與手機同步並且提醒查看。上述的例子，可以看出科技產品已經使我們的生活方式改變。資訊決定生活節奏，這樣的型態，顯示人們的生活與網路高度結合，對現代人的生活產生不可逆的改變，隨著人們一直保持線上的聯絡，隱私權的維護也越來越不容易。行動裝置是不再只是工作上的工具而已，它既是娛樂的平台，也是我們思考延伸；它更是一把鑰匙，是我們和世界產生連結的重要媒介。

二、兒童「滑世代」潮流的來臨

關於科技改變生活的現象，不只發生在成人的世界。如果爸媽手中拿著一台，孩子的好奇心作祟，就會想要從爸媽手中搶過來，這樣的場景常常可以在搭公車、搭捷運的時候見到。如果有同學拿起手機玩遊戲或上網，那他的四周也少不了圍觀的同儕。以上的場景對你、我都不陌生，行動裝置充斥於生活的角落。

2007 年初第一代 i-Phone 手機從賈伯斯口中發表時，觸控螢幕的便利性就逐漸影響我們的生活；接著 Android 陣營也紛紛投入手機市場，手機原本附有豐富的功能選項、完整的作業系統、大螢幕與觸控功能，「智慧型」時代的濫觴也正式開啓。智慧型手機搭配各電信業者的 4G 後，提供了高速的上網環境，帶給人類生活很大的改變；不僅影響了經濟面向，也因不同的使用習慣。智慧型手機作為新一種的網路載體，讓大眾在使用網路上更加便利，也形成了新的族

³ 陳怡如 (2013.08.13)。〈Google 發表 2013 年第一季智慧型手機使用調查，台灣依賴度居亞太區之冠〉，《數位時代》。取自 <http://www.bnnext.com.tw/article/view/id/28915>

群、新的人際互動方式，新舊世代交替之間總會出現衝突矛盾，而對不同的世代產生了區隔，滑世代指的是習慣使用智慧型手機與平板的數位原生族群。

根據國際顧問機構 Gartnerak 對未來的科技產品做出重點預測，2015 年將有超過五成十五歲以下的兒童或青少年擁有或配有觸控螢幕的電腦⁴。顯示了一個現象，那就是我們的下一代使用觸控螢幕不但不會感到不適應，反而能悠遊其中（許世群，2011）。

這代的國小學生在Dr. Marc Prensky的定義下屬於「數位原民⁵ (Digital natives)」。他在觀察了數位時代的學生後，認為在上世紀末以後出生，生活中伴隨著電玩、網路、電視中長大的人，其思考方式及工具使用方式，都和數位移民(Digital Immigrants)截然不同。最明顯的不同點是資訊溝通方式，「數位原民」拿起手機不見得是打電話，可能是聽音樂、看影片或發簡訊；但「數位移民」大多數是只是使用打電話這一項功能，他們把手機視為傳統電話無線化來使用，買了新工具但卻是老用法。有些人可能因工作關係而被同化了，但他們可能仍然是用舊工具的思維在使用新工具，比較難去創新使用。

無庸置疑的，i-pad的出現對全世界的人口產生的巨大的影響。針對美國0-8歲兒童使用媒體的調查⁶：到2013年為止，有72%的兒童使用過行動媒體。在這些兒童中，第一次接觸行動裝置的年齡，0-1歲占10%，2-4歲占39%，5-8歲占52%。對於這樣的現象，NPD集團分析師Liam Callahan解釋道：「孩子喜歡改變，容易適應新裝置和新科技。」此外，由於平板裝置價格較低，以及二手手機數量成長迅速，大幅增加行動平的可接近性，也因此孩童更傾向使用行動裝置。

行動裝置輕、薄、短、小更是一股不可抵擋的數位潮流。這群從小伴隨著電玩、網路、電視中成長的數位原民和數位移民最明顯的不同點是資訊溝通的方式，除了面對面的互動外，

⁴ Gartner (2010.04.09) 。〈年輕世代使用者比企業更愛觸控螢幕〉，《EET 電子工程專輯》。取自 http://www.eettaiwan.com/ART_8800603288_480502_NT_ceed0bc6.HTM

⁵ Marc Prensky (2010.10). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizo*, 9,1-5.

⁶ 李岳霖(2013.12)〈兒童使用媒體的五大趨勢〉，《親子天下》，52。取自 <https://m.parenting.com.tw/article/5054325-兒童使用媒體的5大新趨勢/>

更多的情況下是使用網路或手機等方式溝通。這些原民在數位的國度成長，對數位科技不會感到陌生，在使用上也不會猶疑。因此網路的出現改變了人們與人溝通的習慣，讓人際關係的建構上產生了新的模式，而這個管道帶給現實社會很大的衝擊。

這一代的孩子，用手機、平板電腦和手指進入一個我們不曾領略過的「美麗新世界」⁷。「滑世代」的思考模式，如：價值觀、休閒活動選項和新科技的使用態度……，明顯的和上一代的人有很大的差異。由於便利性，「滑世代」使用平板、智慧型手機的頻率高於桌上型或筆記型電腦。網路的高普及性、科技的影響力已全面改變你我的生活，數位化打破了生活、工作、教育……的遊戲規則，任何想法似乎都有了新的可能，限制也變得不真實。

第二節 研究動機與目的

筆者身為嘉義縣國小教師，長期站在教育的現場，這幾年和家長溝通、討論的話題，不免會觸及到電子媒體這個熱門話題，也是之前教育工作者或是家長不曾面臨的挑戰。筆者看到許多家長憂心行動裝置和網路會引發兒童過度沉迷、上癮、身心健康……的問題；但另一方面，對小學生來說，家長又是這類電子媒介主要的供應者。一方面積極讓孩子接觸及使用數位科技，希望藉由超越實體學校和書本、聲光影音俱備的知識，可以帶領孩子超越國界與地理的限制，快速連結更多親密的好朋友，避免數位落差。另一方面又想擔心數位科技帶來的負面效應，擔心孩子手指一滑，將世界之惡，帶進家庭和學校，這中間存在許多的矛盾情結。

再者，電腦及行動裝置的使用相對於其他媒介來說，在使用特性上有所差異，雖然號稱為互動性媒體，但是卻與真實生活中的人際互動意義完全不同。它所產生的影響，深及生活的各層面。除了娛樂的價值，資訊取得取徑管道的改變，還包括思想及價值觀的轉移。傳播學大師

⁷ 賓靜蓀 (2013.06)。〈滑世代來了〉，《親子天下》，46：152-198。

麥克魯漢（Marshall McLuhan）有句名言：媒體即訊息。每一次新媒體與資訊工具的出現，都會衝擊社會運轉的方式，帶來新的希望與難題。

以目前台灣和世界都以資訊社會做為未來發展的主流來看，科技進入生活，手持行動裝置將在生活上扮演愈來愈重要的角色。許多研究都關注行動裝置的使用行為與動機，蔡渝文(2016)針對國中生手機使用行為與人際關係之研究發現青少年使用手機的態度積極，尤其是娛樂態度，其次是社交及工具性態度；青少年使用手機的用途是看影片，其次是聊天交友。丁浩展(2015)研究智慧型手機成癮對學業成就之影響，發現家長管教方式以開明權威方式最多，以忽略冷漠者最少；高年級 45.4%的手機應用時間是在玩遊戲。沈蕙柔(2013)論智慧型手機使用行為及其使用者特質之相關研究，探討智慧型手機使用者的使用行為現況，及智慧型手機使用者於「社群網站」與「行動遊戲」使用行為與其人格特質、無聊感、人際關係等使用者特質間的相關情形，進而探討人格特質、無聊感、人際關係對「社群網站」與「行動遊戲」使用行為時數的影響力。而 Raymond Williams (1995)認為，科技的發展會不斷影響社會整體文化結構使得發展更多元化，而使用者範圍也不分年齡、性別、種族，變得更樂意去接觸更多新的資訊與概念，不斷接觸與互動的結果，彼此的關係也跟著改變（轉引自楊意菁，1995）。另郭馨棻(2011)認為，隨著手機科技的發展，手機介入日常生活對人們產生重要影響，並且改變了人類的溝通行為與習慣，該研究以手機核心，了解智慧型手機的出現，為人與人之間的溝通帶來何種轉變。智慧型手機在承續過去關於手機與溝通的研究外，也形塑出不同於傳統手機的特質，在社交圈特性與共在儀式性的不同，以此描繪出智慧型手機於人際溝通中所扮演的角色。許馨方(2015)針對智慧手機在女性生活上的意義研究勾勒出智慧手機對女性有追求資訊與自我學習等 5 大意義。本研究的研究對象是國小學童，因此，先關注不同背景學童的使用行為，經由外顯的行為而深入引發此使用行為的動機，最後才能探究國小學童使用行動裝置的意義，並進一步定位行動裝置在其生活中的所扮演的角色。

基於上述的研究動機與目的，本研究所要探討的研究問題有二：

1. 滑世代學童對手持行動裝置的使用動機與行為。

2. 滑世代學童對手持行動裝置的使用意義與其使用價值。

因為，不管我們喜歡或不喜歡，科技，只會愈來愈便宜好用，是一股無法忽視的趨勢，也是一股無法抵擋的潮流。科技解放帶來了教養上的新挑戰，先了解，才能溝通，減少新舊世代交替之間總會出現的衝突矛盾。因此，研究在國小階段這一批數位原民對手持行動裝置的使用行為、使用動機和其背後所意涵的使用價值，提供親師與親子應對行動裝置的使用參考，進而讓手持行動裝置充份發揮好的影響，是身為滑世代教師和家長雙重身份的研究者想努力的方向。總之，研究者希望能透由了解學童親身的使用經驗與想法，提供身為師長的我們一些對「滑世代」在使用行動裝置瞭解與理解，並做為思考教育未來發展的運用。



第二章 文獻探討

本研究試圖瞭解滑世代學童使用手持行動裝置的動機與行爲，並進一步探討其使用意義與價值，因此，以下先簡介「滑世代」所處的時代位置與特性；接著，再檢閱3C產品和網路使用的相關研究，以回應本研究所針對行動裝置使用的動機與行爲；最後，援引兒童價值觀的相關研究，作為本研究深入學童使用行動裝置之意義與價值的基礎立論。

第一節 世代差異

隨著時代進步，科技產品越來越朝向人性化發展。尤其是 2007 年蘋果 iPhone 的發明，推動了當代觸控螢幕的流行。以手指觸控螢幕的方式，進行縮放、拖曳、旋轉等動作來與電腦產生互動，這種科技開始慢慢導入現代人的生活之中（嚴樺佑，2010）。人們長久以來只習慣用滑鼠來操控電腦畫面，以使用者的角度來說，利用手指直接在螢幕上進行操作，這種操控方式遠比使用滑鼠來的更精確、更方便，且能夠在操控過程中獲得更多的樂趣。「觸控面板」出現在所有想像得到、以及想像不到的各個角落。觸控螢幕是現今的科技潮流，只需利用手指點擊螢幕，即可立即與畫面產生互動，我們稱這些習慣點滑觸控螢幕的孩子為「滑世代」⁸。學術研究慣稱世代為一個出生集群（birth cohort）（Davis, Pawlowski, & Houston, 2006），通常是指出生在大約同一個時間的人，他們被視為一個群體，特別是當這些人擁有共同的興趣、經驗及態度。每個人都隸屬於一個世代，每個人都註定要與他的世代一起經歷體驗同樣的文化，這件事是一出生時就決定好了，包括大眾文化、社會趨勢、行爲規範以及看待各世界的方式（Twenge, 2006）。而不同的世代也可能有特殊的社會呈現（Scott, 2000），也就是說他們對於相同的事件會有類似的態度或看法。（轉引自蔡元泰，2008）

⁸ 張淑瓊、張文婷（2014.07）。〈「動閱讀」讓滑世代愛上讀書〉，《親子天下》。取自 <http://m.parenting.com.tw/article/5059620-「動閱讀」讓滑世代愛上讀書/>

相同的世代通常會分享類似的經驗，因此世代常被用來預測態度及行爲（Scott, 2000），因為他們在相同的時間區間內經歷相同的事件，所以很容易就產生特殊的意識形態或信念。也因此世代間不同的特徵，會造成對於事物迥異的看法，而產生所謂世代間的差異。

Prensky（2001）使用「數位原住民」或「數位原生」（Digital Natives）來形容出生於1980年之後的新世代（轉引自蕭雅云，2008）。也就是說「數位原民」是一群以1980年代為分水嶺，出生在科技高度發展並受其影響的新生世代。相對於「數位原生」族群，1980年代之前出生的人，就被稱為「數位移民」。「數位原民」通常又被稱為「N世代」（Net generation）或「D世代」（Digital generation）。以起之前的數位原民的時代，在智慧型手機、平板問世後出生之後的學童，多在平板電腦、智慧型手機、電腦與液晶電視的環伺下成長，從小大量接觸3C科技，可說是由「螢幕」陪伴長大，因此被稱為「螢幕世代」（Screen Generation），又簡稱「滑世代」。

很明顯的，由於「數位原民」身處數位產品無所不在的環境，加上彼此頻繁的互動，導致數位原民在思考模式與處理資訊的方法上，與上一代的「數位移民」有很大的不同。

數位原生世代誕生在互聯網成熟、資訊爆發、科技遍布、以及虛擬社群的時代中，因此對於資訊、科技、以及人際關係的處理方式與態度，與數位移民一代有著很多本質上的差異，同時也產生了這個世代特有的特色，包括虛擬性的網路活動、機動性的遍佈學習、即時性的資訊處理、多元性的工具使用、合作性的知識探索、社交性的形象建立等專屬於這個世代的成素（沈揚庭，2001）。

Dede（2004）的研究指出，這些數位原民喜歡悠遊自在於各種媒體形式及工具的操弄運作。柯志恩、黃一庭（2010）則指出數位原民在資訊的注意及處理上有圖像及操作性技能優先的傾向。比之數位移民的一代，數位原民較習慣影音，比較不喜歡文字及靜態聽講，喜歡即時回饋，而不喜歡延遲反應，喜歡自訂步調及有彈性的學習方式，而且習慣於生活在虛擬與現實之間。

表 2-1 數位原生與數位移民學習者的特徵比較表

| 數位原生 | 數位移民 |
|----------------------|---------------------------|
| 習慣雙向的傳播—網路 | 習慣單向的傳播—電視 |
| 經由資訊比對及訊息交流 | 透過自我認同及親身經驗 |
| 比較喜歡透過多媒體來吸收資訊，快速接收。 | 藉由緩慢以及可控制的方式，將資訊透過課堂傳播出去。 |
| 追求速度 | 謹慎緩慢 |
| 習慣平行處理的方式，將多個工作同時進行。 | 一次只能處理一件，而且是有限的工作 |
| 喜歡圖片、聲音、音樂要大於文字 | 對文字的重視的程度凌駕於圖片、聲音、音樂之上 |
| 習慣於隨點隨選閱讀超連結的資訊 | 喜歡線性、有邏輯、整理好的資訊 |
| 習慣同時與許多其他人透過網路互動 | 希望能獨自完成作業，不喜歡分配合作 |
| 混淆工作與娛樂 | 劃分工作與娛樂 |
| 偏好夢幻情境 | 偏好現實情境 |
| 將科技視為生活的一部份 | 將科技視為生活中的非必需 |

資料來源：PC home(2010)；沈柏逸 (2014)。

世代差異不免因為出生年代與成長背景的不同，導致各世代集群的價值觀、偏好、態度、行為甚至是思考模式，明顯呈現出與其他世代不同的形態（劉謙穎，2006）。而數位原民和數位移民成長於不同的時代背景，受到不同的影響，也就產生了不同的人格特質，各世代間的特徵也有明顯的差別。

Cameron與Carroll(2004)更進一步指出，世代之間的差異，會造成學術研究與教育的困境。不同世代的人，操著不同「口音(accent)」語言（指慣用思維與詞彙）進行溝通，屬於數位移民者的教育者，經常因為自己對於數位科技的不熟悉感，導致與學生之間的障礙，而父母或教育者雖嘗試瞭解數位文化，但是他們經常從自己的觀點出發，忽略孩童或青少年這一世代本身的數位素養（轉引自張玉佩，2011）。

Prensky（2001）認為應當是數位移民要重新社會化（socialize）才有助於學童發展能動性與主體性。而移民與原民之間之所以存在著數位落差，主要在於彼此的不瞭解。身為教育工作

者，首先就該從正視當代學生的對行動裝置不可抗拒的趨勢，致力於回應他們順應資訊媒體發展涵養而出的能力，數位移民也可以從這現實生活找到借鑑（轉引自盧沛樺，2012）。

在數位國度裡已經不是我們教小孩，而是需要孩子來教父母如何在這新國家求生存（高熏芳，2011）。就算是帶著口音的數位移民也難以否認智慧型手機、社群網站所帶來的便利。當報端與坊間普遍以數位文化有礙於學童健全發展的論調，從發現世代差異的價值觀著手，可以重新省視他們對資訊的取得、吸收、處理與運用的能力，才能對於他們使用行動裝置的意義，進行客觀的解讀，樂觀回應他們未來的期望。而因為不解所產生的落差也將會被逐一消弭，形成一個原民與移民和平共存的數位烏托邦（李雅靖，2015）。

本研究對象是屬於滑世代的數位原生族群，他們的父母和師長卻都落在數位移民區塊，因而，瞭解這群數位世代使用行動裝置的意義與價值以回應世代差異，就成為我們數位移民刻不容緩的責任。

第二節 3C 產品與網路使用之相關研究

在 3C 產品和網路的使用行為、動機與目的，本研究綜合整理台灣展翅協會與微軟公司 2015 年針對國小兒童上網行為調查⁹、科技部調查資料庫 2014 年全台大調查¹⁰-17 歲兒童及青少年網路使用行為與動機及兒童福利聯盟 2015 兒童上網行為調查¹¹等相關研究，分成行動裝置的使用行為與動機來說明目前學童的使用現況。

一、使用行為：

⁹ 台灣展翅協會（2015.02.10）。〈影音隨身滑 兒少網安新挑戰，2015 國小兒童上網行為調查〉。取自 <http://www.ecpat.org.tw/dactive/knowledge.asp?qbld=695>

¹⁰ 科技部調查資料庫（2015.07.24）。〈「無網不利」：超過半數青少年透過網路找資訊、獲得娛樂並學習新事物！〉。取自 <http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/epaper/%E7%AC%AC30%E6%9C%9F20150724.htm>

¹¹ 兒童福利聯盟（2015.06.08）。〈2015 兒童上網行為調查發表記者會〉。取自：
http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1403

使用行為有以下的面向，包括使用工具、使用時間、初次使用年齡。由於行動裝置的可攜方便性，使得人們對網路的依賴性愈來愈高，也因而掀起了另一種「網路使用習慣」的革命（洪君羚、楊莉淳，2012）。

(一)使用工具：在上網工具方面，84.7%的兒童有自己的上網工具。網路的近用性和工具的多元化，使得行動裝置成爲一種使用常態。3C 產品已成爲台灣小小「行動原生族」生活中的必需品。超過一半(57.4%)的國小高年級學童有自己的電腦(包括平板電腦、筆記型電腦及桌上型電腦)，近一半有自己的智慧型手機(47.9%)。在兒童很容易取這類裝置的情況下，行動裝置變成是一項隨手可得的媒體。因爲行動裝置的可攜性、行動性與無線通訊三大特性¹²，使得人們對網路的依賴性愈來愈高，網路資訊能透過手機取得資料，更能實現網路與生活結合。

(二)使用時間：兒童上網時間以下午 4 點到 7 點居多，平均爲 1.3 小時。這段時間，兒童剛放學，但家長仍在上班，或準備晚餐，行動裝置變成電子保姆。以一般學童的生活作息來推估，上網不僅變成生活一部份，而且是重要的日常活動。

(三)初次使用年齡：由於智慧型手機、平板電腦操作簡便，直覺型使用設計，加上大人使用頻繁，許多兒童在耳濡目染之下，不用刻意學習，就能輕易上手，使得現在的兒童愈來愈早接觸及使用行動裝置，顯示行動裝置正快速低齡化。54.9%的兒童在 8 歲前已開始上網，甚至有 14.9%的孩子在 4-6 歲時即已有上網的經驗。

由以上的調查顯示上網是兒童生活的主要活動，且年齡已下降至學齡前，而手機已成爲兒童上網主要工具。此外，張玉瑛(2011)針對雲林縣國小高年級學童參與網路遊戲的研究指出，高年級學童每週以 1-5 小時的網路使用時間所佔的比例最高；林欣玫(2011)有關國小高年級學童網路使用行爲的研究顯示國小高年級學童每天平均上網時間在 2 小時上下。

除了初次使用年齡、使用工具、使用時間外，黃玉蘋(2004)也發現，青少年以「Yahoo! 奇摩」爲入口網站佔最多，其次爲社群網站「Facebook」，再其次是「Google」。其餘類型入口

¹² 鄧孟儒(2012.10.18)。〈Android 行動裝置網路程式應用〉，《中央研究院數位中心通訊》。取自 http://newsletter.ascc.sinica.edu.tw/news/read_news.php?nid=2665

網站相對而言就很少使用。可是 facebook 的會員要 13 歲以上才能使用，但卻有 7 成的兒童上臉書¹³，表示孩子超齡使用社交平台的情形相當普遍。

至於父母與兒童使用 3C 產品和網路的關係，黃玉蘋（2004）調查家長對子女使用網路的態度，佔百分比最高的是「鼓勵並加指導」，其次是「放任使用不加過問」，至於「嚴格禁止使用」的家長則只有少數；程裕明（2012）則針對國小高年級學童網路使用行為研究，發現父母對女學生上網時間的約束高於男學生。而邱莉雯（2013）指出父母、手足及同儕是影響幼兒使用平板最大的因素，其中又以父母的態度影響最大。莊淑媛（2015）也發現家長愈支持孩子使用 3C 產品，那幼兒在使用頻率及使用時間上也隨之增加。

二、使用動機：

「動機」是指引起個體活動，或維持已引起的活動，並導使該活動朝向某一目標的內在歷程（張春興，1994）。動機與行為是相對的兩個概念，行為是個體外的活動，而動機是促進使用個體活動的內在歷程（鐘玉科，2003）。

Leung&Wei（2000）整理手機使用動機，歸納出手機使用的五種動機：機動性、立即性、工具性、情感性、社交性；洪君玲、楊莉淳（2013）則認為，行動裝置的動機有「工具性」、「社交性」和「娛樂性」三個因素；陳怡潔、林婷婷（2001）針對大學生的行動電話使用與滿足研究，發現手機使用動機有：時髦性、工具性、娛樂性。而女學生較著重社群網站和聊天；黃桂梅（2014）指出青少年常以手機與同儕通訊或交換消息，維持並增進彼此的關係。

但是並非所有研究者都認同網路使用是出於使用者本身的意願，林日璇（2015）調查少年的網路社會關係指出，青少年有不得不使用臉書的壓力，因為害怕錯過朋友間的社交活動而產生焦慮感。

¹³ 教育部（2015.04.30）。《103 年學生網路使用情形調查報告》。取自
http://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=E7D62D13077855A7

三、使用目的：

有關網路使用，毛瓊瑩（2013）指出男生在「網路年資」、「每週上網次數」、「每週上網時間」多於女生，且較喜歡「休閒娛樂」的網路活動；女生在「蒐集資料做功課」的網路活動多於男生；程裕明（2013）認為國小高年級學生網路使用行為頻繁，其中以「教育學習行為」網路使用頻率最高。

而就手機來說，Oksaman & Rautiainen（2002）針對芬蘭青少年的手機使用調查發現，青少年覺得行動電話已成為構成自己的一部份，他們無法想像沒有手機的生活。Ito & Okabe（2005）研究日本年輕人的手機使用時發現，年輕人形容自己對於手機使用是帶有感情和社會溝通特性的，尤其是針對黏著同伴間關係。Baron & Hard af Segerstad（2010）也指出大學生們期待能夠隨時在手機上連結到自己的朋友。使用者透過手機能夠隨時隨地獲取資訊，因此被稱為是繼報紙、廣播、電視與網路之後的第五媒體。Ling & Yttri（1999）的研究則發現，在青少年之間手機除了工具性功能之外，也用於表達自己所屬的社會性團體，因此富有管理「超協調」（hyper-coordination）的功能，即手機超越事務聯繫的基礎，進而包括了社交與情感的互動（王啓璋，2003）；Katz & Aakhus（2002）也認為手機當中「永遠連結」的特性成為青少年使用手機的重要因素（轉引自洪福源、黃德祥，2015）。

隨著溝通工具的發展，人們溝通的樣貌已和過去不同，所形塑的社會關係也不一樣。過去，所謂溝通儀式強調的是共在(co-present)，人們在物理空間上需實際地聚集在同一個地方，面對面地互動與交流，然而，隨著通訊科技發展，共在的界線已經模糊。因此 Ling（2008）藉由其著作，將儀式性互動的概念延伸至手機溝通，他強調，手機溝通透過儀式性互動，繫緊了人與人的關係。手機身為行動媒體的特性，其溝通幾乎不受時間與地點的限制，它的出現讓人們得以參加過去只能由物理狀態共在的活動，例如身在演唱會現場的人，透過手機和朋友們分享現場的興奮感，媒介互動因此從共在儀式的符號和習慣開展，可以在互動過程中發展、重新詮釋或是賦予新的意義。從手機發展的儀式性互動，透過媒介中介，體現了不同於以往的共在狀態，進而維持人際的凝聚和親密（轉引自郭馨棻，2013）。

上述研究多著重於網路使用的行爲、動機和目的，科技產品在此研究中僅被視為上網的「工具」，此外，即使聚焦於科技產品，也多以電腦和手機為主，然行動裝置在今日已是科技的重心，其不僅是網路行爲的「媒介」，更可能是網路使用的原因和結果，甚至是科技生活發展和走向的驅力。

行動裝置的崛起正在對人類的生活產生深遠的影響，隨著手持行動裝置的普及，行動生活的模式也已融入在日常生活當中，舉凡瀏覽網站、欣賞影音、網路購物、行動支付，無一不是透過行動裝置來達成。(張俊彥，2015)

因此，本研究關注國小學童使用行動裝置的動機與行爲，以補足和回應以往 3C 產品與網路使用之行爲、動機與目的研究。

第三節 兒童價值觀

「價值」一詞最早是由經濟學家提出來的名詞，用以討論和界定物品的價值，進而衍伸出兩套截然不同的價值理論：一為西方主流經濟學者所持的主觀價值經濟理論(Subjective Value Theory)，認為產品和服務本身並沒有價值，是因為個人對它們有需求價值才得以存在。二為內在價值理論 (Inclusive Value Theory)認為每一件物品本身都有其內在價值，無論市場需求存在與否 (李竺姮，2007)。社會學家 Adler (1956) 曾將價值的概念分成四種形式：(1) 價值是絕對的；(2) 價值是隱含於可滿足人類和心理需求的事物之中；(3) 價值會因個人或群體不同的偏好而有所差異；(4) 價值即行動。

若依價值的功能來分，郭為藩 (1972) 將其分為意欲價值 (能滿足生理或心理需求者)、成就價值、情感價值 (能獲得快樂或幸福者)。Brigitte (1996/2005) 指出態度、價值觀是行爲的指導。本研究主題是滑世代學童，因而必先瞭解兒童價值觀的生成及影響因素，以作為探究行動裝置價值的理論基礎。

一、兒童價值觀的形成：

價值是人(個人或群體) 所持有可觀察或不自覺之持久性信念或概念，是個體對特定目標的偏好傾向，並作為個人在行動時據以選擇之準則(李竺姮，2007)。因為存在於人的心理狀態中，中文闡述時加上「觀」以表對事物的看法或心中的感念，是以評價者為立足點，評估各相關事物價值的看法(熊仁義，1999)，以「價值觀」稱之。

Combs 和 Snygg (1959) 歸納心理學的現象派觀點，說明價值觀取決於個人對實際事物的一種內在知覺，個人的價值觀是受到自身獨有的認知、情意和行為經驗所影響(轉引自吳明清，1983)。個人在社會化的過程中，會有意無意的習得文化環境下所蘊含的對生活目標的追求，善惡的判斷以及各種行為方式的選擇，加上在社會日常的互動、刺激與反應所產生的不同經驗，亦會形成個體對外界事物所抱持的看法和態度，而形成不同的價值觀(吳明清，1983)。既然價值觀是個體與外界互動下，透過自身的內化處理形成的，那麼價值觀的形成和發展階段就勢必與個人成長過程有密切的關係。

從個人價值觀之形成與反應，到特定關係人的影響及價值內化的過程是相當複雜的。人最早接觸的第一個學習環境是家庭，家庭因素的重要性幾乎兩倍於社區與學校兩項因素的總和(陳奎熹，1991)。但進入了國小的學習階段，兒童與人的互動擴大到班級同學與師長。Seltzer (1980) 認為青少年的參照團體(包括父母、手足、大眾傳播媒介、同儕等)會對青少年產生極大的影響(轉引自陳俞霖，2002)。

綜合來說，價值觀的形成，包含個人內在和外環境的交互作用，亦即個人透過不斷與社會互動的過程中，習得個人在社會中所扮演的角色和所應遵守的規範。

二、影響兒童價值觀的因素：

因為價值觀的形成是受個人因素和環境因素交互作用而形成，因此學者們(王令瑩，2001；粘沅如，2004；柯瓊華，2005；楊靜芬，2005)大致將影響價值觀的因素分成個人因素和環境因素：「個人因素」包括年齡、性別和人格特質、學業成就、宗教信仰…；「環境因素」則是包

括父母的教育程度、社經地位、教養方式、同儕影響等，以及傳播媒體、多元社會變遷的社會文化因素。

Srasburge, Wilson & Jordan (2009) 認為，由於兒童擁有較少的真實知識經驗，缺乏足夠的背景知識來處理訊息，所以更容易「相信」媒體所傳遞的訊息。隨著年齡和社會化過程，兒童的媒體使用從電視轉為如網路、手機，所以兒童從「被動」的閱讀者、聆聽者、觀察者的角色，轉身成為「主動」參與的產製者（轉引自吳翠珍，2009）。

不同階段的使用者對於行動裝置，附予它有不同定位與使用價值，多位學者 (Ling, 2002; Fortunati et al., 2003) 將手機定義成孩童的門面，它展演出自我的個性，並宣示其個人流行的象徵。另外，手機也是情緒抒發的工具，對許多青少年孩童而言，手機是家人精神上的支柱（轉引自吳翠珍，2009）。此外，秦永悌 (2008) 指出高中職將手機定位成溝通工具；陳逸嫻 (2013) 則認為國中學生將手機視為表達自我存在的新媒介。而且手機的使用在人際互動方面讓女生獲得受關懷、更有安全感等正向社會支持，尤其智慧型手機因為擁有許多的娛樂功能可以聽音樂、玩遊戲等，成為紓解壓力調適心情的幫手。

前述可知，價值觀指個人對事物的認知與評價，其來自社會生活中個人與環境的互動，而在現今資訊社會，媒介不僅是人們認識與詮釋事物的來源，更是建構自身認同與人際互動的推力，尤其是全面改寫科技生活型態的行動裝置。因此，本研究不僅調查兒童使用行動裝置的動機與行為，更試圖深入行動裝置的意義與價值，探究國小學童如何定位與評價行動裝置的存在，並透過數位原生族群的科技生活與價值，冀望能拉近彼此的數位認知落差，促進兒童教育的發展與成效。

第三章 研究方法

本研究以深度訪談法探究滑世代學童使用手持行動裝置的意義與價值，因此以下先闡述深度訪談法的選擇原因，再說明研究對象的選定，以及訪談大綱的擬定方向。

第一節 研究方法

社會科學範圍很廣，包括歷史學、地理學、經濟學、政治學與行為科學等（李亦園，1991）。研究的方法分成二個途徑，一是質化研究的途徑，另一個則是量化的途徑，二者依據不同的哲學與研究旨趣，發展出觀念迥異的理論建構方式與研究方法。質化研究（qualitative research）和量化研究（quantitative research）有三個主要的區分（蔡健民，2004）。

一、兩種方法所依據的哲學基礎是不同的：對量化的研究者來說，研究對象是客觀存在的，並可以透過單獨觀察研究對象來推測對整體的結果；但是質化研究者認為，每一個研究對象都是個別現象的展現。在量化研究中，研究者與被研究者客觀地保持著距離；然而，質化研究則是研究者與被研究者的關係較為緊密、很難保持客觀，而研究結果往往是研究者與被研究者之共同創作（李慶芳，2012）。

二、質化研究與量化研究對個人有不同的觀點，量化研究認為人基本上都是相似的，可以經由研究、分析的行為作出概括性的分類與結論，而質化研究則採相反的意見，認為人個有其特質、有差異性的，不能以統計的方法，做為分類的依據。量化研究出來的結果希望能夠「一般化」與「通則化」，能夠有統一、一致的說法與推論母體，使結論較為好預測與控制。然而，質化研究是強調個人故事的「殊例」，也正是獨特性、豐富性的個人經驗，並透過被研究者的敘說，使其人生經驗呈現出來、萃取智慧，使人產生共鳴與反思。因此，我們常說量化研究在找一個「共相（Universal）」，而質化研究在找一個「殊相（Particular）」。但是人的經驗非

常地複雜，驅使人行動的動機與理由也各不盡相同，一個通則可能與事實不那麼密切；然而，「殊相」會去擷取「在地知識（Local knowledge）」提供不同的見解。（李慶芳，2012）

三、量化研究主要在發掘出人類行為中一般性的規則，並對各種環境事物做出合理的解釋，另一方面，質化研究者則是試圖對特殊情況或現象，做出特別的標記。量化是一種構築在數字與統計法則上的方法，質化研究則強調使用更多的方法重新理解經驗，並讓讀者產生共鳴，或更進一步的從故事經驗中得到深刻的反省。也可以說量化研究致力於拓展廣度，而質化研究則是試圖發掘深度。（Wimmer et al, 1991, 轉引自李天任、藍莘譯，1995）

自啟蒙理性以來，思想家認為科學方法（意指培根的歸納法和笛卡兒的演繹法），不僅適用於追求自然現象的規律，也能應用在一切關於人類事物的研究上。方法學學者，長久以來，一直存在著何謂研究的最佳路徑的爭辯，爭辯的焦點在於質化與量化兩種模式上的差異。如果使用量化的方法，可以描述一個社會現象是如何普及的，可以呈現出一個普遍的現象但卻無法探索內部的深度。在研究焦點上，量化把重點放在回答是「什麼」問題，而質化研究則重視回答一個「為什麼」的問題，解釋態度觀點及暴露紮根理論。在兩者的特性上，量化研究是以外部人員的觀點來表達現象，而質化研究可以呈現內部人員的觀點。雖然，兩種研究方法截然不同，但各有所長。研究者會就其所研究的主題與性質，來評估其方法，是否適用。（廖珮玟，1998）。

Maxwell（1996）認為，質化研究特別適用於下列幾種情境：

1. 瞭解意義：研究參與者的意義、事件和他們所涉及行動的意義，及他們對於人生和經驗敘述上的意義。這裡所指的意義是廣義的「意義」，包含了認知，影響、意圖以及質化研究者常提到所謂「參與者的觀點」的任何事，這些涉及事件及行動的人們所持有的觀點，重要的不是他們對於這些事件或行動的描述是真的還是虛構的，重點是這些事件或行動是你想去了解的事實部份（Maxwell,1992；Menzel,1978）。在質化的研究中，研究者不僅是對於所發生的具體事件及行為感到興趣，更對於研究參與者如何了解這些事物，以及這些事物對他們的行為如何影響到他們的行為感到興趣。

2. 瞭解特定的情境：瞭解參與者活動其中的特定情境，以及這個特定情境中對他們行動的影響。質化研究者通常研究少數的個人或情況，並在他們的分析中一一保留其個別性，他們能夠了解這些事件、行動及意義是如何被獨特的情境所塑造的。

3. 界定未預期的現象及影響，並為後者歸納出新的理論：雖然質化研究並未被限於探索的角色，但它仍是質化方法的一項新長處。

4. 瞭解歷程：質化研究的「興趣是在於過程，而非結果」，雖然這並不代表質化研究不關切結果，但它確實強調質化研究的主要長處是在於導致結果的過程，這個過程是實驗及調查結果不善於界定的。

5. 發展因果解釋：量化研究者傾向於對是否以及在什麼情況下，變數 X 會變異於 Y，這類的問題感興趣。反之，質化研究者傾向去問 X 在導致 Y 的情況中扮演什麼樣的角色，而且連結此 X 與 Y 的過程是什麼？Mohr (1982) 界定此為變異理論與過程理論之間的區分。Ragin (1987) 對於變異導向和個案導向之區別，也提出類似的看法：變異理論處理變數和變數之相互關聯，它是基於分析特定變數值的變化對於其他數值變化的影響；相反的，過程理論處理事件及連結事件的過程，它是基於分析後一些事件影響其它事件之因果過程。(轉引自陳盈如，2003)

國內關於使用行為上多採用量化的研究，以問卷調查的型式來進行，但由於本研究在探討滑世代在使用手機及平板的經驗後，更深入此類裝置所的意義與價值，包括使用者如何詮釋這些科技的產品？行動裝置又如何影響到他們的生活與行為轉變？因此，本研究著重的是研究對象的獨特性，以瞭解個人於行動裝置的感受與價值觀。著名的學者 Judith Langer (2001) 指出，如果你要萃取出感受、情緒、知覺、消費者「語言」，或自我描述行為，採用質化研究最為理想(轉引自邱莉雯，2013)。故本研究在研究方法上，就量化研究與質化研究兩大取向中，選擇質化做為研究的途徑。

至於質化研究有(1) 觀察法；(2) 調查法；(3) 文件分析法；(4) 訪談法；(5) 紮根理論……等方法。質化的研究者多用參與觀察、深度訪談等方法，先進入研究對象的世界，系統地記錄

所看到的，所得到的資料，然後加以分析，以其他的資料來補充，因此在研究方法上是相當有彈性的。（歐用生，1995）

Lincoln 和 Guba（1985）提出的質化研究方法，即採一個非預設性的研究設計，在自然的情境下，以問題為研究的焦點，透過訪談和觀察來了解受訪者個人的內在世界現象背後的深層經驗，研究者再詳實的描述來呈現研究結果。由於深度訪談法是藉由談話的過程來瞭解某些人在某些事、行動上的態度和判斷過程的一種方法，也是質化研究中最常用來蒐集資料的方法。

Hael & Riene Rubin（1995）曾指出質化訪談的設計是反覆、彈性，而且可以持續地在研究過程中一再修正問題的形式。主要著重於受訪者個人的感受、生活經驗的陳述，藉由彼此的對話，研究者得以獲得、瞭解及解釋研究對象對於社會事實的認知（轉引自林金定、嚴嘉楓、陳美花，2005）。

本研究主要是為了瞭解滑世代對於手機及平板的使用經驗、行為及價值，由於偏重個人的感受，所以採用質化研究中的深度訪談法進行研究。訪談法最常見的分類方式為依對訪談內容結構的控制程度分類，而區分為「結構式」（封閉式）、「半結構式」（半開放式）及「無結構式」（開放式）等三類訪談法（陳向明，2002）。結構性訪談係由訪問者事先設計好結構性的問題，然後依照問題的順序詢問受訪者，同時受訪者通常必須依照答案的結構來選擇，而無法讓受訪者暢所欲言。無結構式訪談，則以開放的（open-ended）的問題，尋找開放的答案，受訪者通常不必受限於問題的既定答案，而可以自由聯想發揮，暢所欲言。半結構性訪談，則係上述二者的折衷，比起標準化訪談，半結構性的談話提問較開放，而且常能夠進一步闡述相關的問題與答案（張維安、陳介玄，1997）。

本研究擬採用半結構式的訪談，原因有二：

一、避免失焦：由於研究的對象是小學生，其對於研究問題的理解程度有限，可能會天馬行空，不知所云，難以掌握重點。為了避免受訪者過於關注描述無關行動裝置的內容（例如：將焦點放在線上遊戲），訪談大綱可以串連起關於研究的內容，所以採用半結構性的訪談。

二、深度蒐集資料：對於小學生而言，個人真實的感受與價值是較複雜的主題，需要透過引導來得知研究對象的想法，對於不擅表達的學童，在訪談過程中可以視具體的需要，對訪談程序和內容進行彈性調整（陳向明 2002）。以探索、發現和歸納的邏輯為導向，為盡力體察和理解受訪者在各種情境中的感受和觀點，以在訪談資料中，探煉出相關人、事、物的意義（駱利萍，2011）。

綜合以上觀點，研究者採用個別深度訪談。如同畢恆達（2001）所說，訪談不是將在之前存在的客觀事實挖掘出來，而是不斷在互動過程中，創造新的意義。

第二節 研究對象

本研究對象是平板和智慧手機普及後的國小學生，因為他們是數位原生世代，他們如何定位與評價行動裝置？又與數位移民世代有何差異？成為本研究欲探索之目的。至於抽樣方式，根據 Patton（1995）提出方便取樣的判准，在現有的條件下，選擇最容易與之接觸的個案來做為研究的對象。研究者為國小教師，所以選擇筆者教職的嘉義縣水上國小學童為訪談對象。

根據最大變異取樣（mixmum variation asmpling）從特定向度，有不同性別、年級、家庭背景等向度，選擇變異最大的樣本，以詳盡說明個案之獨特性，以突顯其重要意義（紐文英，1999）。本研究認為，性別、年齡、使用時間和家庭背景等變項可能會影響國小學童對行動裝置的定位，說明如下：

一、性別：性別不但是個人的生理特徵，更重要的是這項特徵所帶來心理傾向和性別角色意識。饒嘉銘（2014）分析台中市高中職生手機使用行為發現，性別在使用行為上有顯著差異，男學生傾向追求刺激感的遊戲，因此「娛樂行為」的因素高於女性；而女性則是在「學習行為」的表現高於男性，表示女性擅於使用網路搜尋工具、教學網站及學習 APP 等媒介，加強自我學習成效。鄭綺兒（2002）研究發現性別不同的學童在電腦網路態度上具有顯著差異。所以，本研究訪談對象選擇均衡的男女生比例。

二、年齡：年齡不只是個人生理發育的程度，對正在成長中的國小的學童來說，不同年齡之間的發展差異可能較成人世界更為明顯。發展（Development）一詞係指個體在生命期間，因年齡與經驗的增加，所發生的有規律有層次的行為變化過程。在發展的歷程中，不但舊的行為特徵逐漸的消失，新的行為特徵陸續出現，使人類具有更複雜的行為模式，能夠產生更有效的學習活動，適應更複雜的生活環境（蘇建文，1976）。多數的研究發現參與網路活動、網路行為、網路使用態度都會因為年齡不同而有顯著差異（程裕明，2012；張玉瑛，2011；吳文良，2009；蔡慧玲，2009）。所以，本研究將訪談對象依低、中、高年級分成三組，如表 3-1。

表 3-1 訪談對象年齡分組表

| 組別 | 國小高年級 | 國小中年級 | 國小低年級 |
|-----|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 出生別 | 民國 91 年 9 月到 93 年 8 月 | 民國 93 年 9 月到 95 年 8 月 | 民國 95 年 9 月到 97 年 8 月 |

三、使用時間：本研究的使用時間有兩個面向，分別指使用頻率和接觸時間的長短。魏美惠、賴怡君與莊世傑（2008）發現國小學童使用電腦的時數與其創造性人格是有相關的。所以，本研究試圖瞭解使用頻率會不會影響他們對於行動裝置的看法。

四、家庭背景：父母對孩子使用行動裝置的頻率、方式、內容有很大的影響（邱莉雯，2013）。邱義雄（2009）的研究也指出家長監督態度、手足皆是影響學生線上遊戲使用行為的因素。所以，本研究者試圖探究家庭背景與使用動機、行為與價值的關係。

本研究訪談對象的選取分成三個進行步驟：第一階段，由班級導師篩選班級小朋友，個人或家庭擁有智慧手機或平板，而且敘事清楚晰的學生。第二階段，由研究者說明研究主題，釐清訪談資料單純為學術研究用途，不會是他們被老師評斷的標準。徵求同意接受訪問。之後再進行最後一個步驟，由於本研究受訪者皆是國小學生，皆未成年，所以除了取得受訪者同意外，還須經家長同意才能進行。故而以立意取樣取得受訪者外，尚需協調受訪學生的導師或學生協助聯繫家長，並徵得其同意。本研究訪對象的背景資料如表 3-2：

表 3-2 訪談對象基本資料表

| | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 代號 | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L |
| 性別 | 男 | 男 | 女 | 男 | 男 | 女 | 女 | 男 | 男 | 男 | 女 | 女 |
| 年段 | 中 | 中 | 低 | 低 | 低 | 高 | 高 | 低 | 中 | 高 | 高 | 中 |

第三節 訪談大綱

本研究要了解滑世代學童使用行動裝置的動機與行爲，並深入其意義與價值，由於深度訪談具開放性，爲避免訪問時漫無組織、沒有架構，故在訪問前，先擬定相關的訪談大綱(interview guide)，確定本研究所關心的主題已包含在內，並有利於受訪者回答和研究者作業。因此，訪談大綱分成使用行爲與動機以及使用意義與價值兩部分，在行爲與動機上，問題包括擁有行動裝置與否、第一次接觸時間、使用時間與頻率、使用情境以及使用動機，而由於家長態度會影響學童使用行動裝置的行爲，故也將家長態度列爲訪談問題；在意義與價值上，由於國小學童對於意義的深入思考與描繪可能有限，故本研究以生活模式差異、與其他玩具和關係、感覺評分、未來科技想像等對比方式，試圖深入學童的智識與感覺層面，才能探究其使用意義和價值。

此外，本研究在正式訪談前，先就訪談問題，針對低年級、中年級各二名學生進行前測，以修正訪談問題。訪談大綱如表 3-3：

表 3-3 訪談大綱表

| 主題 | 問題大綱 | 目的 |
|---|--|------------------------|
| <p>(一) 、 使用 行為 與 動機</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 請問你是幾年級的小朋友？(年齡、性別) 2. 你有自己個人的手機或平板嗎？ 3. 你還記得第一次是什麼時候開始用的嗎？你現在最常在什麼時間使用？一個星期大概使用幾次？ 4. 在什麼狀況下，你會想去用平板呢？ 5. 你使用平板是拿來做什麼事？ 6. 你在使用平板時，有人(家人、朋友)會陪著你，還是自己一個人？ 7. 爸爸、媽媽(家長)會限制你使用嗎？ | <p>瞭解受訪者的使用行動裝置現況。</p> |
| <p>(二) 使用 意義 與 價值</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 在你使用平板之前和現在來比較一下，你覺得你自己在休閒活動和時間安排上有沒有不一樣的地方？ 2. 你覺得平板(手機)這個東西，對你現在的生活重要嗎？為什麼？ 3. 除了平板(手機)之外，你還有沒有其他覺得重要的玩具或東西？它們誰比較重要？如果兩種只能選一種，你會優先選誰？為什麼？ 4. 你在使用平板時，你有什麼感覺，這種感覺和你在做什麼事的時候差不多，如果滿分是10分，你會給用平板這件事打幾分？ 5. 如果有一天，你很想用平板，但卻突然發現不能用了，(可能是壞了，可能是媽媽不准…)你會有什麼感覺？接下來你可能會怎麼做？ 6. 你對別的小朋友在使用平板(手機)這件事，有什麼感覺？ 7. 你可以用一個東西來形容你和平板(手機)的關係嗎？在你心目中你覺得平板代表的就是？ 8. 你可以發揮想像力，幫使用者想一想，你希望未來的平板/手機，變成什麼樣子？(包括功能和外型) | <p>瞭解學童對手持行動裝置的看法</p> |

資料來源：本研究整理

第四章 研究分析與結果

本研究試圖瞭解國小學童使用手持行動裝置的行為與動機，並進一步探究其使用意義與價值。研究發現，在使用行為上，多數學童擁有行動裝置，接觸皆為一年左右，且半數以上使用時間為中、低頻率，而情境則多為單獨使用。然不論接觸、使用或使用，皆與家長態度有關，多數家長對行動裝置持開放態度，但會限制使用時間；在使用動機上，休閒娛樂是所有學童使用行動裝置的原因，其次是溝通分享，尤其是中高年級，最少則為解決問題。此外，訪談過程亦發現多螢閱聽與實況族兩種特殊的使用現象。

至於行動裝置對學童的意義與價值，多數視其為夥伴朋友，尤以中高年級為最，其次為玩具物件，少數則為日常用具與休閒零嘴。

第一節 使用行為

人們的生活，因為平板和智慧手機小巧且方便攜帶的特性，促成更多人使用行為轉變，也連帶影響每個人的生活模式。本研究在學童使用行為的分析上，分為有無個人專用行動裝置與裝置類型、使用時間、接觸時間、使用情境等面向，以下分述之。

一、有無個人專屬行動裝置及裝置類型

表 4-1 行動裝置專屬權人數統計表

| 專屬權 | 有個人專屬行動裝置 | 向家人借用 |
|-----|-----------|-------|
| 人數 | 9人 | 3人 |

表 4-2 行動裝置使用類型人數統計表

| 專置類型 | 使用智慧型手機 | 使用平板 | 兩者皆備 |
|------|---------|------|------|
| 人數 | 3人 | 4人 | 5人 |

訪談結果顯示，12名學童中，擁有個人專屬手持行動裝置的人數有9人（A、C、D、E、F、I、J、K、L），其中有5人（D、F、I、J、K）智慧型手機和平板皆俱。另外3人（B、G、H）是向家人商借使用。但由於學童本身經濟能力上的限制，這9名學童行動裝置的來源均由家長提供，包括主動供應或作為獎勵品，顯示家長將行動裝置視為對學童有利的工具，才會提供此非生活必要的產品。

有一次，我考第一名，媽媽給我200元，爸爸送我一台平板，當成禮物。（受訪者C）

我是借用媽媽的手機，媽媽說好就可以拿去玩，但是一天不可以太久。（受訪者G）

有一天，叔叔去修手機，店裡剛好有優惠方案。媽媽說那先提前慶祝生日，然後就買給我了。（受訪者J）

因為我從小看爸爸玩那個平板，所以我對電腦平板有興趣，他有問過我要不要？我說：「好！」，他就幫我買了一個和他差不多的。（受訪者E）

此外，不同性別在選擇裝置上沒有特別的偏好，但是不同年齡層，選擇手持行動裝置的類型則有差異。中、低年級，普遍使用平板，而高年級則多使用智慧型手機，原因在於中、低年級學童多為玩遊戲、看影片等影音娛樂需求，平板螢幕較大，在使用上較為便利，高年級學童則有同儕通訊需求，所以優先選擇手機。

二、使用時間

訪談過程中發現，學童週間與假日的使用時間有相當大的差距，因此分成週間與假日兩個時段統計，並區分使用頻率為低、中、高頻率。

表 4-3 週間時段各使用時間人數

| 頻率 (時間) | 低 (0-1小時/日) | 中 (1-2小時/日) | 高 (2小時以上/日) |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| 人數 | 5人 | 4人 | 3人 |

註：週間時段是指星期一 ~ 星期五。

表 4-4 假日時段各使用時間人數

| 頻率 (時間) | 低 (0-2小時/日) | 中 (2-4小時/日) | 高 (4小時以上/日) |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| 人數 | 6人 | 3人 | 3人 |

註：假日時段：星期六、星期日。

研究發現，假日與週間時段的使用上，多數學童呈現倍數增加，只有一名例外。綜合統計，高頻率使用者3人（E、K、J）；中頻率使用者4人（A、D、F、H）；低頻率使用者5人（B、C、G、I、L）。雖然中低年級學童課餘時間較充裕，課業壓力也較輕，但使用時間並未較高年級多，而男、女生也平均分佈於低、中、高頻率，可見，使用時間與學童的年齡和性別無關，但與是否擁有個人專屬行動裝置以及家長態度有關。

當學童擁有個人專屬的行動裝置時，意謂家長的態度也愈開放，學童自主性較高，使用時間也相對增加。相反的，當學童需跟家人借用，在使用受限的狀況下，學童使用的時間也就少了。

此外，由於使用時間與家長管理態度有關，本研究將家長對行動裝置的態度區分成四種；限制使用，自我管理、開放使用和鼓勵使用。

表 4-5 家長對行動裝置管理態度統計表

| 管理方式 | 限制使用 | 自我管理 | 開放使用 | 鼓勵使用 |
|------|------|------|------|------|
| 人數 | 7人 | 1人 | 3人 | 1人 |

研究發現家長對學童的使用態度，超過一半會干涉學童的使用時間（B、C、D、F、G、H、I），而不同的管理方式與年齡和家庭背景有關。首先是年齡部份，低年級、中年級學童，家長的管理態度較嚴格，多屬限制使用類型，高年級則是半數限制，半數開放。

我在玩平板的時候，爸爸也都在看〈新聞面對面〉，爸爸看完，我也該睡覺了，所以我知道是一個半小時。（受訪者D）

每天都是放學回家做完功課大概6點，玩到爸爸下班回家一起吃飯，他大概都是7點到家。（受訪者B）

星期一到星期五偶爾可以用，星期六、星期日都可以。如果一整個早上，然後吃完午餐又接著玩，這樣一定會被罵。（受訪者I）

一位中年級女生（L）家長是唯一採自我管理的方式，因為該生成績優秀，平時他對自己的表現有很高的期許，無論是在學業上或是日常生活的各項表現，都讓師長稱許；但另一方面，也難免引起同學的排擠眼光。而使用行動裝置和同學互動，可以拉近和同學之間的距離，這也是媽媽同意使用的初衷。另外，他表示媽媽想讓他學著對自己負責任，也相信他的能力，但是一旦功課退步，則收回使用權。

另一個關鍵是家庭背景，低年級受訪者（E）中唯一家長開放使用者來自弱勢家庭，父親長期因為精神狀況不佳，母親後來選擇離開；一家大小的生計全落在年邁的阿嬤身上。由於家庭功能失衡的緣故，該生對於自己的家庭生活顯得極不滿意。爸爸管教無能為力、阿嬤又有經濟上的重擔，無暇關注他的情緒。當使用者沉浸在行動裝置的世界時，剛好可以讓隔代教養的長輩有喘息與營生的空間和時間。受訪前兩個星期，他的爸爸因為意外腦出血，從小爸爸與受訪者的互動很少，平板是少數他和爸爸感情的連接物，以上的因素造成受訪者長時間的浸潤使用。

其他二名高年級學童（J、K）家長開放原因則是另一個典型。受訪者（K與J）的家長本身也是行動裝置的重度使用者。受訪者J的媽媽常以工作為藉口，實則長時間使用手機在關注朋友動態及觀看影片，對於敏感的高年級女生，自然難以信服於家長的說詞。受訪者K的爸爸本身就是高度使用者，還因為過度沉迷線上遊戲而導致家庭危機。父子間在媽媽負氣離家後，經常為了誰該放下手邊的行動裝置去倒垃圾等雜務，而造成親子之間的衝突；最後妥協的條件，往往由爸爸給受訪者K買遊戲點數落幕。受訪者J和K是年齡漸長，自我意識提高後，對家長的服從度也下降，加上家長本身使用行為造成管教立場上的矛盾，就形成彼此互不干涉的共識。

平板是爸爸以前送我的，今年三月他送醫院，沒有人可以陪我玩。沒事的時候，阿嬤在「車加工」（台語），我不想出去玩，也不想看電視，就玩啊。（受訪者E）

媽媽是我們家最常玩的，她最厲害的一個，是叫別人不要玩。她說不可以玩，結果自己會玩。我說：「媽，你在玩呢？」她說：「我是在辦公事，那個訊息很重要！」可是現在我們都不相信她了，就各玩各的吧！（受訪者K）

就我爸啊，他很沉迷，每天大概都三、四個小時，也不認真做黑糖糕。我媽都不理他就回澎湖了。現在我也完全不想理他，所以都沒人管我。（受訪者J）

至於鼓勵使用者（A），因家長年齡較同其他家長高出許多及本身經濟較拮据，從事傳統農業的爸爸，完全沒有使用行動裝置的經驗與需求，但是擔心孩子與現今的科技產生落差，加上該生有獨自在家的機會，或許行動裝置能提供陪伴的功能並稍加彌補單親又獨生子女家庭的空虛感，所以主動購買並鼓勵使用。

我爸哦，他又沒有平板，甚至連手機也沒有啊，阿嬤也沒有。他們是看到我表妹她們在玩才買給我的。（受訪者A）

因此，從家長對行動裝置的管理態度來看，採取限制使用的管理方式，學童的使用時間就是低頻率使用，若家長採取開放使用的管理方式，學童則多為高頻率使用。此外，訪談過程中發現，學童超過半數會自覺使用時間太多，可見本身的自主權和自制力不是使用時間的決定因素，而是家長對行動裝置態度。

三、接觸時間

受訪學童接觸行動裝置的時間相當一致，均在一年左右，且不因年齡而有所差別，推測是行動裝置容易上手，不會因年齡差別而有使用技術上的屏障。此外，由於近兩年手機和平板大廠才大量推出平價產品，加上電信業的綁約促銷活動，造成擁有行動裝置的門檻下降，使得行動裝置擁有率大幅成長，幾乎人手一機，也帶動學童接觸與使用的機會。

我是去年媽媽換這台智慧型手機的時候，才開始比較有在玩。(受訪者G)

大班那一年，阿伯又買了平板，他現在有兩台平板了。有時候去外地工作，沒有全部拿出去，我就可以玩了。(受訪者H)

四、使用情境

訪談中發現，當學童看家長使用手機時，也會想用手機或平板，但實際使用情境多為獨自使用的。受訪者B的父母都是公教人員，重視孩子的學業成績，怕使用行動裝置影響功課，因此該生和哥哥使用平板的機會並不多，為了充份把握玩樂時間，投入自己有興趣的遊戲，自然不肯遷就手足的喜好，而以自己中意的遊戲為優先選擇。其他人也甚少有家人陪伴，且多數狀況是同時家長也在使用行動裝置，或忙於其他事務，也就無暇干涉學童的使用情況與內容。

阿嬤說：「你如果無聊，就開平板來玩，我們一下子就回來了。」(受訪者A)

我在玩平板的時候，妹妹會看一下，然後就叫我幫她拿一個(手機)。她自己就玩了。(受訪者E)

假日的時候，我玩一下平板，哥哥也會用手機。但是我們喜歡的不一樣，所以他用他的，我看我的。(受訪者B)

姑姑在滑手機的時候，我就去拿阿伯的平板來玩。因為他已經專心在那裡了，比較沒空管我。(受訪者H)

我看影片的時候，希望旁邊沒有人干擾。然後聲音開很大，自己在那邊High。(受訪者J)

第二節 使用動機

平板和智慧型手機目前在台灣社會是非常普遍的電子產品，國小學童對它並不陌生，幾乎每個學童都或多或少有使用經驗。學童使用行動裝置的行為是常態，但使用目的卻有所不同。洪君羚、楊莉淳(2013)認為，行動裝置的動機有「工具性」、「社交性」和「娛樂性」三個因素。本研究依訪談資料，並參考相關文獻，將使用動機歸納為「解決問題」、「休閒娛樂」、「溝通分享」。

表 4-6 行動裝置使用動機人數統計表

| 使用動機 | 解決問題 | 休閒娛樂 | 溝通分享 |
|------|------|------|------|
| 人數 | 2人 | 12人 | 7人 |

一、解決問題：

解決問題意指在教育學習上的資料蒐集與查詢，或學校課程延伸的相關使用。受訪者中，僅有兩位中、高年級的女生有此使用動機。

表 4-7 以解決問題為動機者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 專屬行動裝置 | 使用頻率 | 家長態度 |
|--------|----|-----|--------|--------|------|
| 研究對象 G | 女 | 高年級 | 無 | 低頻率使用者 | 限制使用 |
| 研究對象 L | 女 | 中年級 | 有 | 低頻率使用者 | 自我管理 |

我爸的朋友有告訴我說看均一教育平台上的影片，可以先預習功課。有一次我就上網去看，隔天自然老師講的東西，我都先知道了，就覺得也還不錯。(受訪者 G)

葉啓政（2002）在論述科技與人之間的關係時，將科技視為一種解決問題的工具，任何科技的發明和進展必然帶有目的，亦即其並非自然通透的呈現在人類面前，而是科技作為人類文明的載體，它不僅是社會變遷下的階段性成果，也必然是社會變遷的驅力。科技的改變創造了許多新的可能性，並改變我們的學習方式，就像蒸汽機改變了人類的生產方式，智慧型手機改變了人類的溝通方式。

以數位移民或更早期的大眾來說，學習的歷程，以往都被侷限在學校，知識的累積與創造是在學校、課堂。但對數位原民來說，現代科技的發展、整合，使他們習慣使用平板（智慧型手機）來查詢日常生活的資訊或是課堂上未解的疑問，甚至成為主要學習的媒介。

程裕明（2013）發現國小高年級學生網路使用行為頻繁，其中以「教育學習行為」網路使用頻率最高，可見，網路可以滿足高年級學童在學習上的需求，行動裝置是學童近用的科技產品，加上網路的加乘效果，以行動裝置來解決生活中的問題，是滑世代自然的反應也是學習的結果。

如果老師要我們查這一課生字的造詞，我就會告訴媽媽，我要用平板來查成語和解釋。因為我翻字典比較慢，平板，打好字，按「搜尋」就可以抄答案了。如果我用字典還要先翻部首或注音再找字，就很慢。(受訪者 L)

現代人習慣用手機的顯示時間，取代手錶的單一功能，傳統地圖也被電子地圖所替代……生活中的大、小事，都離不開手機，平板所帶來的便利性取代了許多工具的地位，網路及行動裝置的出現顛覆了許多我們對於生活的應對，讓人更脫離不了它所帶來的便捷。在解決問題的功能上，它的確已成為現代生活不可或缺的工具。對於滑世代學童而言，行動裝置帶著走，又能跨越時間的藩籬，如此新興的學習型態，給予學童更多解決問題的管道，跳脫傳統模式的限制，透由裝置讓不同時空的成員，合作學習、解決問題，的確是許多人對行動裝置這類科技產品的憧憬。

二、休閒娛樂：

訪談結果顯示，所有學童使用行動裝置均提及休閒娛樂動機。不論是玩遊戲或看影片，甚至替代電視成為收視工具，都是行動裝置最普遍、使用時間最長的動機。此外，多數中、低年級學童更將行動裝置的影音媒體視為「休閒娛樂」的唯一功能。吳美萱（2013）研究發現，高年級學童的手機角色定位趨於娛樂化，「玩遊戲」、「即時通訊軟體」、「社群網站」、「照相或攝影」、「聽音樂」等使用頻率凌駕於「通話」之上，顯示學生將手機當成在家的娛樂工具，而非外出的聯繫管道。

而在性別差異上，本研究發現影音娛樂更是男生使用行動裝置的主要原因。不過，雖然男生與女生都玩線上遊戲，但是對電玩的興趣、使用的熱中程度、遊戲類別會有不同。葉志航（2011）研究發現，高年級學童喜歡的網路遊戲會呈現性別分化的現象，符合現實中青少年對性別角色態度的發展。

本研究將學童對行動裝置休閒娛樂的使用動機劃分成三個不同的娛樂類別，分別是玩遊戲、觀看影音及收聽音樂。

（一）玩遊戲：學童使用行動裝置的動機都是從玩遊戲開始，遊戲是學童最主要的數位運用。以性別來看，莊元好（2002）研究發現女生玩的遊戲通常是角色扮演或養寵物及益智類，男生

則較喜愛角色扮演類、模擬策略類及戰爭類。本研究對象皆使用行動裝置玩遊戲，但高年級女生多玩益智遊戲，例如：知識王，或經營餐廳……。低年級女生則是走可愛路線，電子寵物或扮家家酒類的遊戲最易獲得他們青睞。

我很喜歡小狗，但是爸爸說家裡不能養小狗，我就在平板裡面養了一隻。每天上去餵牠食物，帶牠去散步，如果我摸摸牠，牠就會躺下來眯眼睛，感覺很舒服的樣子。而且這個遊戲很特別喔，我們如果早上，它就是早上，如果晚上，它也會變晚上。如果你進入那個遊戲，本來晚上小狗在睡覺，也會醒過來哦。(受訪者 C)

有一個遊戲叫「2048」，它就是有一個九宮格，然後會出現 2 或者是 4，然後 2 個 2 就是 4，2 個 4 就是 8。然後一直滑來滑去，但是不能讓它全部都滿，然後直到數字變成 2048 就贏了。(受訪者 G)

我有玩一個類似經營餐廳的遊戲，你要先開一間餐廳，然後準備開店的東西，如果有上線，餐廳有營業，你就有收入，然後就可以慢慢累積錢。(受訪者 L)

至於男生則普遍喜歡一款當個創世神 (Minecraft) 的遊戲。這是由瑞典遊戲公司 Mojang 所開發的沙盒 (SandBox) 建造獨立遊戲，玩家可以在一個三維世界裡用各種方塊建造任何你想的到的建築物或物品，訪談了 6 個男生有 5 個有玩這個遊戲。如同鍾蕙如 (2007) 認為，線上遊戲擁有豐富的聲光效果，能夠滿足心中夢想，以及帶來成就感。另外，本研究也發現男生因為玩線上遊戲，帶來觀看影音的應用。

它是一個像創造的遊戲，可是裡面都是方塊。然後用方塊來蓋房子，類似這樣。(受訪者 A)

創世神是一個創造和打怪的遊戲，就是你可以發揮自己的想像創造一些東西，用經驗值蓋房子、附魔書，讓武器升級變得更厲害。(受訪者 I)

就是用積木和一些東西，然後就結合成房子啊，樹啊~之類的東西，就是創造自己想要的世界。那我也會去同學的，比如同學也有開網絡，我也有，就可以進去參觀。和他一起玩。(受訪 B)

(二)觀看影音：行動裝置的普及，顛覆了以往的影音觀看習慣；消費者不再從電視、電腦瀏覽，而是選擇不受時間、地點限制的行動裝置。閱聽人收視行為改變，除了受惠於網路科技進步之外，最大的影響因素在於影音分享網站的蓬勃發展，讓使用者能透過電腦或任何行動裝置上傳影音。

雖然所有學童都透過行動裝置觀看影音，但會因性別而有差異需求。男生因為玩線上遊戲而產生實況平台的影音收視，看實況主如何過關，再應用到自己正在玩的線上遊戲上，因此，男性學童會根據喜好的遊戲，訂閱固定的收視頻道。女生則偏好輕鬆休閒的短片或動漫等，收視上較為隨性，觀看時間也較短，但是內容就相對多樣化。

我有訂閱二十幾個頻道，每天都會看他們又上傳了什麼新的影片。(受訪者 I)

我要補習，回家想知道 NBA 比賽的結果，還是今天有哪些精采好球？我就上去找一下雖然沒看到電視轉播，也可以過癮一下，如果同學推薦的影片，我也會想看。(受訪者 L)

剛開始是為了追星，我很喜歡看 speXial(偶像團體)他們的 MV，他們好帥哦！(受訪者 K)

沒有用平板就覺得有點不正常，沒有看我喜歡的影片，因為他每天都會出影片。(受訪者 A)

Ooyala 針對全球影音觀賞行為趨勢調查¹⁴，發現在 2014 年第四季，超過 38%的影音觀賞行為發生在智慧手機或平板電腦，是前一年同季的二倍以上。而且有 54%行動影音觀看時間在 10 分鐘以內，表示使用者對於觀看影音的使用習慣上，對於短片的接受度較高。閱聽人在收看影音媒體平台一方面是為了休閒娛樂，並試圖從中獲得愉悅感以獲得情緒慰藉。再者，其中最特別的動機還包含了「社交」的因素，雖然大多閱聽眾透過電腦或其他行動裝置，收看影音平台的影片內容多是單獨一人的使用情境，但閱聽眾在收看的同時，也在學習影片中人物的互動模式，或是透過與朋友欣賞相同的影片，在現實生活中增加與他人交談的話題。(黃盈慈，2014)

(三)聽音樂：串流音樂改變了使用者聽音樂的模式，過去需要把歌曲儲存在每個裝置裡，使用不同裝置還需轉換不同的模式。因應行動裝置普及的趨勢，許多平台也推出行動版本，方便使用者「走到哪聽到哪」，甚至也有專為行動版開發的功能。使用行動裝置來收聽音樂的只有一位高年級女生，也是唯一一位高頻率使用者，因為和同學對音樂有類似的喜好，加強了他應用行動裝置來對聽音樂的動機。

我和姐姐都有用「天天動聽」不用付費，也可以下載到手機裡去，但有限制。「KK box」現在要錢了。(受訪者 K)

三、溝通分享：

使用行動裝置來進行溝通分享的行為，有使用傳統電話和應用社交平台兩種模式。網路科技的發達，開啓另一種人際互動的新模式。人們透過網路社群，試圖創立或延展個人的人際版圖，臉書 (Facebook) 便是這樣的社群網站。因為這類社群媒體強大的聯結功能，因此不管你熟不熟，都很容易因為友人的關係而把人際關係的藩籬打破。再加上任何人都可以透由網路觀

¹⁴ Brian Chen (2014.06.19)。〈線上影片收視率，兩年成長 532%〉，《科技新報》。取自 <http://technews.tw/2014/06/19/mobile-video-watching-up-532-percent-in-two-years/>

看留言、資料，因此，手機確實可以把陌生的隔閡打開，讓網路社交變得更簡單輕鬆（劉俊義，2015）。

本研究對象有 7 名使用行動裝置的溝通分享功能，且多為中高年級，而不同年級也有不同使用方式。

表 4-8 以溝通分享為動機者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 專屬行動裝置 | 使用頻率 | 家長態度 |
|--------|----|-----|--------|------|------|
| 研究對象 H | 男 | 低年級 | 無 | 低頻率 | 限制使用 |
| 研究對象 I | 男 | 中年級 | 有 | 低頻率 | 限制使用 |
| 研究對象 L | 女 | 中年級 | 有 | 低頻率 | 自我管理 |
| 研究對象 G | 女 | 高年級 | 無 | 低頻率 | 限制使用 |
| 研究對象 F | 女 | 高年級 | 有 | 中頻率 | 限制使用 |
| 研究對象 K | 女 | 高年級 | 有 | 高頻率 | 開放使用 |
| 研究對象 J | 男 | 高年級 | 有 | 高頻率 | 開放使用 |

低年級男生使用智慧手機主要是跟家人聯絡接送時間、和遠地親友通話，使用的是傳統的通話功能，對象侷限於家人，屬於生活便利的動機。中高年級的學童，則將溝通與交流對象轉移到同學和朋友，且非以傳統電話形式，而是透由社群 APP 平台來溝通，尤其是行動裝置在社交上的功能，高年級女生更著迷於此一以新奇有趣的交流模式。

媽媽和爸爸會去別的工地工作，晚上我會打電話問他們，星期幾可以做完回嘉義？或者是今天幾點可以回家？（受訪者 H）。

補習完，我回家洗完澡，就會拿手機看班上的人發了什麼消息？如果我不知道別人做什麼事，這樣隔天去學校，人家會覺得我很奇怪。(受訪者 D)

這個可以跟大家，PO 文啊，然後大家來按讚，那我就知道朋友的動態了。(受訪者 G)。

我的 LINE 很重要，我有開提醒，有訊息來的時候，會叮咚。不然會有同學說：「唉，在偷讀書還是約會喔，都不回？」(受訪者 K)

中、高年級的學童將社交通訊 APP 做為維繫與朋友間友誼的方式之一，希望能透過對彼此生活大小事的分享，而讓同儕的關係更密切。

資策會產業情報研究所 (MIC) 2016 年針對「行動 App 消費者調查分析¹⁵」發現，行動 App 消費者每天使用的 App 類型，以社交通訊類 (80.9%) 最高，其次是行動遊戲類 (35.3%)、生活服務和資訊類 (31.8%)、影音媒體 (30.1%)。台灣的手機用戶對社交通訊 App 黏著度極高，透過 LINE、Facebook 等進行社交活動，已成為生活常態。顯示社交通訊類 App 不只使用頻率遠高於其他類型，使用時間也相當高。

林瑞芸 (2012) 也指出近年來智慧型手機的出現，使行動電話不再侷限於接和聽的功能，它帶動了行動應用軟體的盛行，使得消費者對於相關應用軟體 (App) 需求大幅成長。可見行動裝置在學童生活中所扮演的角色，已經從單純的通訊工具，變成一個綜合的媒體平台。

手機與 App 的結合，在一個小小螢幕，開啓了一個大千世界，不管是解決問題、休閒娛樂或是溝通分享的使用。行動裝置都鑲嵌在學童的日常生活中，躍居成為學童最重要的媒體。

¹⁵ 財團法人資訊工業策進會產業情報研究所(MIC) (2016.02.02)。《行動 App 消費者調查分析》。取自 https://mic.iii.org.tw/micnew/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?sno=424

此外，本研究在訪談過程中也發現，滑世代學童使用行動裝置有兩個與傳統媒體使用大不相同的特殊現象：多螢閱聽行爲與實況族，以下述之。

一、多螢閱聽行爲

行動裝置不只是普及而已，擁有 2 個或 3 個以上的行動裝置比例也大幅增加。在 Appier 跨螢使用者行爲報告¹⁶中，包括台灣在內亞洲 10 個地區的國際跨螢使用行爲發現，人們不再專注於單一媒體，而是同時進行多樣行爲，以滿足自己對效率及掌控的慾望。「多螢」其實不是行動裝置普及後才產生的現象或概念，以往使用者在用桌上型、筆記型電腦時，一次開許多視窗，其實也是「多螢」的行爲。但是推升這股力量的原因是因爲貼身使用的行動裝置普及後，它更可以輕易轉換視覺選擇。

Google 台灣在 2012 年公布多螢世代調查¹⁷，有 77%的人看電視，同時玩手機和平板。但使用的結構有所差異，消費者最常利用 PC 和筆電尋找資訊和吸收新知；而智慧型手機最常用來溝通和娛樂；另外平板則最常用作娛樂用途。傳統的收視模式，是閱聽者透過電視觀賞節目，使得掌握影音內容的電視台可以透過這個主要螢幕主宰閱聽人的收看模式、甚至感官思維，但在「多螢時代」，除了電視以外，由於 4G 及 Wi-Fi 的普及，閱聽人只要透過網路，就能快速連結智慧型手機、電腦、NB、平板電腦，在閱聽人接收資訊的主動與被動之間，與電視收訊的方式有革命性的改變。

陳冠勳（2015）研究指出，多螢現象不單單只是單純的多工行爲或同時使用，它更是一種媒介匯流下的跨媒介娛樂體驗。

¹⁶ Appier (2015.08.11)。〈2015 上半年亞洲跨螢使用者行爲報告〉，《動腦 Brain》。取自 <http://www.brain.com.tw/news/articlecontent?sort=&ID=22203>

¹⁷ Mengkuei Hsu (2012.11.07)。〈GOOGLE 台灣公布多螢世代調查，手機成爲個人娛樂之王〉，《VR-ZONE》。取自 <http://chinese.vr-zone.com/40643/google-taiwan-announce-multi-screen-report-smartphone-is-the-king-of-personal-online-activities-11072012>

表 4-9 多螢閱聽行為使用者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 |
|--------|----|-----|--------|--------------|
| 研究對象 K | 女 | 高年級 | 高頻率使用者 | 溝通分享 休閒娛樂 |
| 研究對象 J | 男 | 高年級 | 高頻率使用者 | 休閒娛樂 溝通分享 |

我常常邊看電視、邊用平板打遊戲，還邊用手機回覆同學訊息。電視就是背景音樂的，電腦遊戲是主角，如果 GG 或下載時，就趕快回一下 Line；反正電視在演什麼也沒那麼重要。(受訪者 J)

我在用平板玩遊戲時，也會用手機聽千千靜聽，感覺很輕鬆。(受訪者 K)

顯然，多螢情境已經走入了滑世代的生活。受訪者中跨螢幕使用均為高年級學童，男、女生各一，且皆是高頻率使用者。男生使用平板沉浸於遊戲的廝殺，並用手機接收同學訊息。而女生則是以平板觀看影音，一面以手機觀注同儕動態。也就是說，滑世代學童多螢幕的使用行為，均在行動裝置上，同時進行休閒娛樂與溝通分享功能。

蘇妍云(2014)認為會產生這樣的現象是因為現代人凡事講求效率，將日常娛樂與傳播行為同時建立於電視、電腦、平板與智慧型手機上已是常態。因此，多螢幕時代中，在尚未捨棄傳統媒體的情況下，跨螢幕與多螢幕已成為時下最常出現的使用模式，使用者也透過多「螢」搭配來提高生活上的效率。

就滑世代學童來說，在媒介使用習慣養成時期，電視與行動裝置即同時併置，對他們而言，兩者都是重要媒介，且本質上功能不太相同而可以互補。另一方面，Bardchi et al.(2010)提出媒介特性的觀點，媒介不同的特性會影響閱聽眾處理媒介訊息、內容的動機、能力和機會（即媒介的涉入度），涉入度較高的媒體較容易成為媒介併用的主要媒介（轉引自張郁敏，2015）。因此在滑世代的多螢行為中，電視多為背景螢幕，其作為陪伴滑世代的影音場景。

林孟穎（2015）研究媒體多工習慣族群指出，1987 年以後出生的媒體使用者一出生就開始接觸許多媒體，這世代工作記憶較靈活（Brasel & Gips, 2011；Clapp, Rubens, Sabharwal, & Gazzale, 2011），較適合處理較多認知資源的網路資訊（Eveland Jr & Dunwoody, 2000）。對滑世代而言，行動裝置既可以提供娛樂的聲光饗宴，抒發情緒，又能達到人際交流的滿足，超越以往媒體所能達到的效果，因此我們可以視多螢現象為滑世代媒介應用的常態。

二、實況族現象

實況族就是線上觀看實況主玩遊戲，實況主即為網路上直播自己玩遊戲的人，有名的實況主只要一開台，甚至動輒上萬人同時收看。根據資策會 2015 調查¹⁸結果顯示，超過 7 成台灣玩家有觀看遊戲實況的經驗，且將近 4 成玩家每個禮拜至少看一次以上，可見遊戲實況觀看行為在玩家中相當普遍且活躍。目前 Twitch 是台灣最大的直播平台，其在 2014 年被 Amazon 併購後，也一躍成為全球最大的直播網站¹⁹。

實況族盛行，顯示了越來越多人透過實況來「了解遊戲」，此亦逐漸改變了玩家的習性。網路普及雖然是 Twitch 成長的原因，但 Twitch 不僅僅是看別人打電動，它更打造了一個語音和文字聊天的即時互動平台，實況主能夠與他的觀眾社群進行遊戲、流行文化、乃至日常生活的各種交流。遊戲實況平台與傳統影音平台最大的差異在實況主和觀眾間的高度互動性，也就是實況轉播過程的立即參與播出內容，打破了單向的傳播方式，而這些因素造就了實況社群的魅力，讓觀看人數不停攀升。

而為何要觀賞遊戲實況平台，有三種動機：（陳虹吟，2015）

1. 學習：實況主技巧高超，看實況主玩遊戲來減少自己摸索的時間。

¹⁸ 資策會（2015.07.16）。《2015 台灣遊戲市場白皮書》。取自 <http://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>。

¹⁹ 翁書婷（2015.04.13）。〈Twitch 來勢洶洶！台灣流量擠進全球 Top 5，直播內容擴及音樂〉，《數位時代》。取自 <http://www.bnnext.com.tw/article/view/id/35925>

2. 娛樂：實況主爲了爭取收視，需要反應快速、幽默、擅於和觀眾交流……實況主就像綜藝節目的主持人角色，遊戲實況平台就像綜藝節目一般，具有高度娛樂性。
3. 社交功能：觀看遊戲實況時，玩家可直接與實況主、其他玩家互動，讓喜歡同一款遊戲的玩家，透過實況平台進行互動。

受訪者中有五位男學童觀看實況遊戲，低、中、高年級皆有；他們剛開始是因玩遊戲而進一步觀看遊戲實況，但後來卻成爲使用行動裝置的主要誘因。實況平台的選擇很多、替代性也很高，但因觀看實況的同時，也提供了一個朋友互動的交流平台，使用者常常是因爲實況主或其他玩家而加深了參與的程度。

表 4-10 觀看遊戲實況使用者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 |
|--------|----|-----|--------|--------------|
| 研究對象 I | 男 | 中年級 | 低頻率使用者 | 休閒娛樂 溝通分享 |
| 研究對象 D | 男 | 低年級 | 中頻率使用者 | 休閒娛樂 |
| 研究對象 A | 男 | 中年級 | 中頻率使用者 | 休閒娛樂 |
| 研究對象 E | 男 | 低年級 | 高頻率使用者 | 休閒娛樂 |
| 研究對象 J | 男 | 高年級 | 高頻率使用者 | 休閒娛樂 溝通分享 |

平板我都是用來看影片比較多，影片是看人家實況族如何破關；有時候是拿來玩生存遊戲，大部份是逃脫類的遊戲比較多，例如：瘋狂石頭的脫逃，還有Minecraft。(受訪者A)

我會把平板拿來看電視，看當個創世神。它是一個模擬遊戲，它就會自己做，其實它是直接上網去播，就是有人在玩，但它就是直接播給你看。(受訪者I)

因為有時候他們就是沒辦法過關，就看別人玩。然後邊看邊劃，很多人就是這樣。他們跟著劃就過了。我姐姐就是這種人，為了求過關。一手拿手機，然後平板放旁邊，看著平板的影片，來玩Candy crush。(受訪者D)

我有訂閱二十幾個頻道，像我看那個密室逃脫，就是別人在玩給我們看，有時候還會講述，等於他給我們答案。(受訪者H)

我有加很多那個裡面的朋友，他們會教我玩，我也會教別人玩。一開始有人很爛的，然後我教來教去，他們就變一點點職業玩家了。(受訪者E)

就感覺沒有玩平板有點不正常，因為沒有看我喜歡的影片，那些實況主演得都非常好笑，他一邊玩，一邊說一大堆話，很好笑。(受訪者A)

蔡佶良(2015)研究指出，遊戲實況作為一項新興的媒體文類，複合著虛擬的遊戲畫面和真實的玩家影像，觀眾可以同時接收緊湊遊戲內容帶來的感官刺激，還能窺視實況玩家私人的情感流露或行為，從而獲得多重的媒介愉悅，正足以為遊戲平台的興起下一個最佳的註解。

第三節 使用意義與價值

平板電腦、智慧手機問世不過十餘年，卻幾乎成了世界上所有人離不開的隨身媒體。一機在手改變了你、我的生活模式與習慣。研究行動裝置的意義與定位者有：吳翠珍(2009)認為手機是家人精神上的支柱；陳逸嫻(2012)發現國中學生將手機視為表達自我存在的新媒介；許馨方(2015)則探究智慧手機在女性生活上的意義，歸納出手機的五種角色：(1) 追求新資

訊與自我學習；(2) 專業幫手與家庭助力；(3) 提升本身社經地位；(4) 提供娛樂與生活調濟；(5) 跟上社會流行。

本研究以生活模式差異、與其他玩具和關係、感覺評分、未來科技想像等對比方式，試圖深入學童使用行動裝置的意義和價值層面，發現國小學童有著不同的想像與創意，經歸納得出四大意義，以及其與學童背景和使用行為、動機的關係如下述：

表 4-11 行動裝置使用意義與價值表

| 人數 | 使用意義 | 行動裝置的評分 | 年級 | 使用頻率 |
|----|------|------------|---------|---------|
| 1人 | 休閒零嘴 | 低(40-60) | 高年級 | 低頻率 |
| 3人 | 玩具物件 | 中(61-80)、低 | 中、低年級 | 中、低頻率 |
| 2人 | 日常用具 | 中、低 | 中年級 | 中、低頻率 |
| 6人 | 夥伴關係 | 高(81~) | 中、高年級較多 | 中、高頻率較多 |

一、休閒零嘴：

食物在人類的生活裡扮演著多種角色，有許多的象徵價值。以休閒零嘴來說，它不是強調生理層面的需求，而是偏重在心理層面的滿足，也可以是無聊時打發時間的用途。

表 4-12 以休閒零嘴為使用意義者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 | 使用評分 | 裝置意義 |
|-------|----|-----|------|----------------------|------|------|
| 受訪者 G | 女 | 高年級 | 低頻率 | 解決問題 休閒娛樂 溝通分享 | 40 | 糖果 |

手機就像是糖果一樣啊！因為糖果吃了會讓我開心，我覺得手機對我來說一天可以有，也可以沒有。糖果很好吃，可是對健康不是很好。手機也是啊，好玩，但是不是很健康的東西。(受訪者 G)

以糖果這種休閒零嘴來形容行動裝置的學童是一位高年級女生 (G)。喜歡閱讀，對學習充滿熱誠；因此思考、行為較一般學童成熟許多，宛如是小大人。他對行動裝置在生活中的重要性評分爲 40 分，在所有受訪者中偏低，他使用行動裝置是畫畫和看課外書以外的時間。他並認爲家人之間的情感，遠比行動裝置來得重要。

我覺得媽媽還是最重要的東西吧？那個手機買就有了，可是家人又買不到。(受訪者 G)

平時該受訪者不僅使用時間受限，更沒有個人專屬的裝置，有查資料的需求時才能跟媽媽借手機使用，屬於低頻率的使用者，且平時使用行動裝置的主要動機是解決問題，其次爲社交分享和休閒娛樂。行動裝置對他而言，就如同糖果一般，是可有可無的產品，擁有或使用行動裝置可以爲生活帶來許多樂趣，但失去了，也不致造成生活上太大的影響。

以解決問題爲出發點的動機，也影響了受訪者的科技未來想像藍圖，他提到行動裝置未來可以裝在出生小孩子身上，因爲以後上課都會用到，顯示他將行動裝置視爲學習的利器。

我想以後應該小孩子一出生就有了，像身體器官一樣，這樣就不用帶來帶去的，大家都一樣，但可以由腦力來控制螢幕出現或消失。(受訪者 G)。

總之，受訪者將行動裝置視爲休閒零嘴卻非生活必需物質，意謂著它只是調劑生活的配角，可以帶來愉悅滿足的生活體驗，但並非生命中不可或缺的角色。不過，受訪者將行動裝置比喻爲休閒零嘴，雖然可以滿足人們的心理需求，但也隱含其所帶來的後遺症。也就是說，受訪者一方面滿足於行動裝置所帶來愉悅的感官饗宴，一方面又唯恐它造成的身心危害，受訪者以自

已相當熟悉又具吸引力，但對健康無益的糖果來比喻行動裝置與自己的關係，顯示其對行動裝置難以抗拒又戒慎恐懼的複雜情緒。

二、玩具物件：

每一代人的成長過程中，都少不了玩具的影子。玩具陪伴了無數人走過他們的孩童歲月。本研究對象是學童，對玩具的重視程度不在話下。但隨著智慧型手機與平板電腦等產品日漸普及，孩童們的娛樂方式也在近年迅速改變。傳統實體玩具像是拼裝樂高積木、把玩公仔、或桌上遊戲等，提供真實的觸覺與豐富玩法，讓遊戲成為既愉悅又富有教育意義的體驗；手機、平板電腦成為現今兒童們新興的遊戲與教育平台，提供豐富的內容、聲光效果，以及高度的互動性。

表 4-13 以玩具物件為使用意義者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 | 使用評分 | 裝置意義 |
|-------|----|-----|------|------|------|------|
| 受訪者 B | 男 | 中年級 | 低頻率 | 休閒娛樂 | 70 | 玩具車 |
| 受訪者 H | 男 | 低年級 | 中頻率 | 休閒娛樂 | 80 | 機器人 |
| 受訪者 D | 男 | 低年級 | 中頻率 | 休閒娛樂 | 50 | 樂高 |

將行動裝置視為玩具物件有三位：兩位低年級、中頻率使用與一位中年級、低頻率使用的男生，對於行動裝置重要性的評分偏向中等，介於 50-80 分之間。他們將原本玩桌遊、玩變形機器和樂高的時間拿來使用行動裝置。三位受訪者把生命中的第一順位分別給家人、同學或限量公仔。

受訪者 H 是獨生子，父母逐工程而居，無法盡陪伴的義務，時常買玩具做為禮物，因此家裡的玩具堆積成山，但少有人一起玩耍；他認為平板的遊戲和變身機器人一樣有各種玩法上的變化，但少了感情的溫度，因此玩玩具帶給他的滿足，不及和同學在一起歡笑的滿足。受訪者

D的爸爸和姐姐都是行動裝置的愛好者，他們常關在自己的房間玩手機或平板，只有媽媽會和他一起騎單車、談天……如果媽媽忙著做生意，他就只能自己玩樂高或選擇手機、平板遊戲來排遣無聊。首先是他常利用平板觀賞別人玩樂高的影片，再者是他常玩的 Minecraft 是一種方塊堆疊、空間創造的電子遊戲和樂高有相同的特性，因此有如是的聯想。對他們而言，行動裝置就像他們擁有的其中一項玩具，沒有特殊的價值，反而認為從小陪伴他們的公仔具有特殊的價值，且家人、同學也有不可取代性的地位。

就很像樂高，因為他們也可以是模擬世界的感覺。就差在一個是真實世界，平板是模擬真的世界。(受訪者 D)

平板就像是我放在箱子的玩具裡差不多，箱子裡的玩具有很多個，我看心情要玩哪一個？平板的遊戲也很多，我可以選。(受訪者 B)

我覺得平板就像我的 X Y Z 韓國機器人，都可以變來變去，玩不一樣的遊戲。(受訪者 H)

他們的使用動機均為休閒娛樂中的玩遊戲，因為中低年級的男學童還在依賴玩具的年齡，所以對玩具最熟悉，也使得行動裝置的休閒娛樂功能與實體玩具同樣，帶給他們雷同的滿足感與樂趣。

休閒娛樂既為該三名受訪者的動機，他們對未來科技的想像亦不脫遊戲的外型與功能，有受訪者希望平板能依據使用程式而改變形狀，例如：玩槍戰時就變成一把手槍；玩賽車時，就變成一具方向盤……。另一受訪者還希望它具有聲控功能，因為玩遊戲時，若需改變設定(例：調整音效……)，觸控式的功能就會影響到畫面的操控，容易造成失誤，如果行動裝置可以透過聲音模式來控制就更完善了，既不會阻擋遊戲畫面，也可以達到操控的目的。也就是說，觸控模式已無法滿足滑世代學童的需求，下一步可能是聲控或腦波控制的世代，甚至由行動裝置自行偵測使用者需求，達到人機合一的狀態。

譬如(我)說當個創世神，那個程式就自己跑出來，我就可以開始玩，就很好。(受訪者 D)

以後也不用買車了，裝一個開車的程式，然後輸入要去的位置。平板就變成一台車，直接把我們帶到那個地方。(受訪者 B)

說一聲就會去找一些哩哩扣扣的程式，然後我躺著舒服的看。(受訪者 H)

滑世代的的小孩，習慣於在手機上滑來滑去，沉浸在聲動俱佳的虛擬電子遊戲中，對手機的依賴，是一種滿足需求的心理過程。吳姿嫻（2008）在〈新媒介科技迷〉一文中指出，媒介科技不單單是個溝通「工具」而已，多數的情況中，它們更像是個玩具，往往一整天下來，可以不與他人交談、互動，單憑遊戲著這類媒介科技形式與其相關特殊應用程式，便沉浸於與它們的互動之中。當成人將行動裝置視為提高工作效率的科技產品，對學童來說，它更像一具功能強大的媒介，方便他們投入遊戲的情境中。

三、日常用具：

行動裝置這個新世代的產物隨著科技日新月異，逐漸變成一個人人在日常生活中的重要裝備，所以科技產物均試圖與日常用品連結，衍生出智慧穿戴裝置，例如：智慧手錶、智慧眼鏡、智慧手環……以滿足人們的需求。

表 4-14 以日常用具為使用意義者資料分析

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 | 使用評分 | 裝置意義 |
|--------|----|----|------|----------------------|------|------|
| 研究對象 L | 女 | 中 | 低頻率 | 解決問題 溝通分享 休閒娛樂 | 60 | 小幫手 |
| 研究對象 A | 男 | 中 | 中頻率 | 休閒娛樂 | 80 | 牙刷 |

有受訪者也將行動裝置與生活用具連結，雖然兩者都是中年級，但因為性別、使用頻率、使用動機不同，而產生不同的評分與想像。女生將行動裝置視為解決問題的用具，是生活上的協力者角色，而行動裝置的使用時間來自減少運動的時間。

就像我的小幫手一樣，它就代替字典的功能，而且更快。現在除非沒有可以用手機才會去查字典，有時候上網還可以看到新奇的東西。(受訪者 L)

以前沒用手機時，拿來和男生打球的時間會比較多。我們班的男生假日會約一起在學校打球，現在他們也會約，約在 Seven，誰教誰玩這個，誰教誰玩這個……(受訪者 L)

該受訪者使用行動裝置的目的是縮短做功課的時間。雖然，因生活需求而推陳出新的科技產品與應用，是追求效率的社會不斷進步的動力之一，使得傳統的日常用具演化成爲電子數位的型態，但是，人還是工具的主體，行動裝置則是實用性的客體，所以，受訪者對行動裝置的重要性評爲 60 分，在所有受訪者中屬於偏低的評分，對他來說，手足之間的互動較行動裝置來得重要。也由於其使用行動裝置的主要動機是解決問題，故而對未來科技的想像也是結合生活上的應用，即著重於行動裝置需幫助人們邁向更便利、更舒適的生活。

我覺得陪妹妹玩，比玩手機重要。因為我總不能叫她去玩手機吧！(笑)，陪她我也覺得蠻好玩的啊，妹妹應該算是比手機重要。(受訪者 L)

越來越酷，越來越厲害。就是用手機滑一滑，就可以先啟動一些開關。例如：先煮好飯。或者防止你不在家的時候有人會闖進來。(受訪者 L)

另一位中年級男生平時都是長時間一個人在家，家長怕他孤單而購買平板，也鼓勵他使用。長時間的使用，加上又是平時起床、睡前最常接觸的用品，所以他將行動裝置比喻成牙刷。

用平板有一點像是洗澡，因為洗澡是定時洗澡的，平板也是定時用的。又有一點像牙刷，因為每天都要用到啊！（受訪者 A）。

因為定時的使用習慣，導致少了行動裝置，似乎缺了一塊，使行動裝置成爲日常生活中不可或缺的用品，所以受訪者評分行動裝置的重要程度爲 85 分，對比行動裝置爲休閒零嘴或玩具物件者，明顯是較高的評分。不過，雖然受訪者將看電視或觀察寵物的時間拿來使用平板，但心中還是認爲陪伴他成長、會與他互動的寵物（小龍蝦），佔有不可動搖的重要性。

小龍蝦還是最重要的，它已經陪我那麼久了。（受訪者 A）

該受訪者多使用行動裝置看影片，尤其是遊戲實況影片，熱衷程度甚至高於自己實際玩遊戲。他認爲實況平台的聊天室雖然大家彼此不認識，但是有共同的討論話題，感覺像是有人陪伴，可以排解寂寞。也因此，該受訪者對行動裝置的未來發展想像反應出他孤單的心情，他希望平板可以發展成家庭必備的用品，不再只是一具冷冰冰的機器，而且是可以感受到人類喜、怒、哀、樂情緒的裝置，即除了功能化的使用外，更多了人性化的需求。

我想以後平板可以像小龍蝦有生命力，會動，我餵他的時候就會靠近我。不高興可以不要理我。（受訪者 A）

滑世代對行動裝置相當熟悉且頻繁使用，就像多數的高科技產品，隨著產品的擴散，慢慢就成爲消費者「平凡」的日常用品之一，所以就受訪者而言，行動裝置不再是具有高科技光環的產品，而是再平常不過的日常用具了，也因此，受訪者才將平板比喻爲牙刷或小幫手這種日常用具，顯示其習慣性的使用行爲，行動裝置儼然已內化成爲日常生活中不可或缺的一環。

四、夥伴朋友：

麥克風之於歌手或寶劍之於武功高手，不再只是工具，而是生不離死不棄的夥伴，可見，人與機器或工具之間，不再只是功能性意義而已，而平板與手機的出現，不僅構築了人與工具的關係，甚至重新定義了人與人的關係。

表 4-15 以夥伴朋友為使用意義者資料分析表

| 受訪者 | 性別 | 年齡 | 使用頻率 | 使用動機 | 使用評分 | 裝置意義 |
|--------|----|----|------|--------------|------|----------|
| 研究對象 C | 女 | 低 | 低頻率 | 休閒娛樂 | 99 | 寵物 |
| 研究對象 I | 男 | 中 | 低頻率 | 休閒娛樂 溝溝分享 | 85 | 朋友 |
| 研究對象 F | 女 | 高 | 中頻率 | 休閒娛樂 溝溝分享 | 85 | 親戚 |
| 研究對象 E | 男 | 低 | 高頻率 | 休閒娛樂 | 99 | 玩伴 |
| 研究對象 K | 女 | 高 | 高頻率 | 休閒娛樂 溝溝分享 | 90 | 家人 朋友 |
| 研究對象 J | 男 | 高 | 高頻率 | 休閒娛樂 溝溝分享 | 99.9 | 共同體 |

我的平板，它是我的玩伴，最重要的玩伴。(受訪者 E)

我把它當朋友，生命的共同體，一日不可缺。(受訪者 J)

我把平板當成我的寵物，我很喜歡小狗，但是爸爸說家裡不能養小狗，我就在平板裡面養了一隻。(受訪者 C)

就家人和朋友啊，其它的沒想到。(受訪者 K)

有一點像朋友，因為如果說是家人的話，我覺得說得太重了。朋友可以有許多個，喜歡的話就去跟他玩，不想玩、不理它也沒有關係，家人是唯一的。(受訪者 I)

我覺得像親戚，就很久沒聯絡，也不會覺得很陌生。然後有一種感情的聯繫。(受訪者 F)

以夥伴朋友來看待自己與行動裝置關係的受訪者有 6 人，顯見夥伴朋友的角色，是多數滑世代學童對行動裝置的定位，尤其是中高年級的學童。

低年級學童夥伴朋友的定位，與個性上有關。以受訪者 C 來說，他是一位十分內向、敏感的獨生女，缺乏安全感，不擅於人際互動，乖巧的他在班上是非常沉默的一員，在一群活潑的同儕中，很容易被忽略。曾經聽過「狗是人類最忠實的朋友」，因此一直渴望有小狗做伴。但是家中的條件並不允許，就以電子寵物的形式來代替，也因此將行動裝置視為夥伴朋友，對他而言，寵物和平板一樣可以陪伴他，因此將平板比喻為夥伴朋友，一部份也是想要結交朋友的心理投射。

至於受訪者 E 本身對生活不滿意，言語、行為較衝動，在同學之間的人際關係並不好。但由於他遊戲技巧好，遊戲平台提供了另一個展現實力的舞台，輕易獲得玩伴的信任與友誼。中年級學童 I 是教育局鑑輔會列案的資優兒童，熱衷精進遊戲技巧，但由於程度高於生活周遭的朋友許多，因而轉移至線上遊戲平台尋求支援。他線上遊戲的盟友，年紀、遊戲資歷都高出他許多，這樣的透由行動裝置尋得的夥伴特性較現實生活的同伴更符合他的需求。

二位受訪者 F 和 K，由於高年級女生看重視友誼、人際關係，對他們來說同學的看法，較師長的意見，更具參考價值，因此和同伴的溝通分享是很重要的應用，藉由行動裝置與真實世界的夥伴朋友延伸到虛擬世界的互動，是日常生活中不可或缺的儀式。

也由於這些受訪者視行動裝置為朋友關係，因而他們對行動裝置的評分都相當高，介於 85-99.9 分之間，是四種使用意義中分數最高的一群，而其使用行動裝置所排擠的是使用媒體的時間，例如：看電視和用電腦。

而學童將行動裝置視為夥伴朋友，顯見行動裝置已不再只是一個工具，也不僅如日常用具般習慣性的存在，更多了互動、交流、分享的人際功能。不過，雖然上述受訪者多認可行動裝置的重要性，但無一例外，所有的受訪者還是將生命中最重要位置留給家人，行動裝置仍無法取代真實的人際情感。

也就是說，行動裝置對滑世代來說已不是工具而是玩伴，而行動裝置也是尋找同好的平台。故而，呼應他們對行動裝置是夥伴朋友的定義，受訪者對未來科技的嚮往也融入了人際和情緒的投射。

我希望平板可以跟著我的心情變換顏色。如果說我現在心情很好，它就是星星形狀的黃色，亮晶晶。如果很生氣，就變成粉紅色的球，可以讓我一直丟一直丟，也不會壞掉。(受訪者 C)

未來手機和平板可能通通消失不見，只有植入一個芯片在腦子裡，只要一個特定的手勢，螢幕就會跑出來，變成人和機器是一體的，我們是它的一部份，它也是我們的一部份。(受訪者 J)

如果我想像的話，我想平板可以有很多的辦法。像我數學不會，它就變成老師來教我，教給我聽。然後還有，我想做什麼不用動手，它就自己幫我完成；像是用腦力或聲音去控制，不是用點的。(受訪者 E)

像隨身碟那麼小，就是變成高科技的，就是放螢幕下來就可以玩。上課的時候，就有一個畫面在桌子上。(受訪者 I)

想到什麼就變什麼，蛋糕(登)，然後就變出來給你吃，就不愁吃穿了，動腦筋就好了。
超帥的，就是那麼神！（受訪者 J）

就是不用打字，就是你想什麼，它都幫你操作，透過腦波來傳訊息。現在用講還是 Low，就是只要想就好，這樣也不怕被別人聽到啊！（受訪者 K）

對一個 7-12 歲的學生而言，他們的生活重心應該是家庭或學校，家庭是他獲得情感交流的重要場所，但現代父母工作、生活忙碌，加上少子化，少了與人互動的機會，行動裝置連結網路，成爲一個綿密的虛擬人際網絡，學童身處其中隨時能滿足有人陪伴的需求。因爲網路世界中的人際關係，不但隨時互動，還可自由扮演不同角色、不同身分，學童透過線上遊戲可以快速找到志同道合的夥伴，就算是每天見面的同學，也會發展成線上的朋友，難怪多數學童皆視行動裝置爲夥伴朋友。

學童們因長時間接觸與使用，使行動裝置超過本身工具性的價值，變成學童的好夥伴。學童更藉由它串起虛擬與真實的人際網絡，行動裝置已成爲孩子生活中的重要角色。

綜合以上的分析，滑世代使用行動裝置的意義與價值，視其爲休閒零嘴和玩具物件者，行動裝置對他們來說，是可有可無、替代性高的休閒產品，雖然能帶來心理上的滿足與愉悅，但並非生活必備品；至於，行動裝置爲日常用具者，其賦予行動裝置實用上的價值，較之休閒產品，更有實際存在的必要；而視行動裝置爲夥伴關係者，行動裝置已被擬人化，不僅具有心理愉悅與日常使用價值，更帶來情感陪伴與人際依賴，是不可或缺且無法取代的機體。

第五章 結論

本研究以深度訪談法，訪談十二名滑世代學童，以瞭解滑世代使用行動裝置的行為、動機與價值。

研究發現，多數學童擁有自己的行動裝置，且使用時間多為中、低頻率，而家長對行動裝置的管理態度則是影響學童使用行為的關鍵因素，家長態度愈開放愈會提供行動裝置，學童使用時間也愈長。但家長對行動裝置普遍存有矛盾情節，一方面因科技進步和學習助益而主動提供；另一方面又擔憂網路成癮與影響課業而限制使用時間。

至於使用動機，休閒娛樂是所有滑世代學童使用行動裝置的主要動力，又以男學童為最；其次，中高年級學童還重視行動裝置的溝通分享功能，不過，雖然使用智慧型手機，但滑世代捨棄傳統的通話模式，而仰賴社交平台進行互動交流；最後，少數中、高年級女生使用行動裝置來幫助學習，以解決學業上的問題。

此外，研究也發現滑世代學童有多螢幕閱聽和參與遊戲實況平台的特殊現象：2位高年級學童有多螢幕閱聽行為，即透過跨媒介來體驗休閒娛樂與溝通分享的樂趣，也由於多種媒介同時使用，所以使用時間較長；5位男學童則經常參與遊戲實況平台，且多數為中低年級，除呼應中低年級較重視遊戲樂趣外，也顯示滑世代透過網路平台來參與人際互動的趨勢，而這兩種現象都是過去媒體所無法提供的功能，使得行動裝置已超越工具性功能，與滑世代學童的生活模式緊密結合。

而在使用意義上，研究顯示國小學童的「滑價值」有四種：

1. 休閒零嘴：一位高年級女生將行動裝置視為休閒零嘴，意謂行動裝置帶來了心理層面的感官愉悅，但非日常生活上的必需品，所以其使用時間較少，且對行動裝置的重要性評分也偏低。

2. 玩具物件：三位中、低年級的男生，將對玩具的喜愛移轉到行動裝置上，不過，也由於行動裝置是眾多玩具之一，所以使用時間為中低頻率，對行動裝置的重要性也偏中低評分。
3. 日常用具：兩位中年級的男女學童將行動裝置視為日常用具，顯示滑世代已內化行動裝置為日常生活中不可或缺之物，不過由於是工具性使用，所以使用時間偏中低頻率，行動裝置的重要性也為中低評分。
4. 夥伴關係：六位學童將行動裝置視為夥伴朋友，又以中高年級為最。就此，行動裝置不再只是功能性意義，而是通向人際交流的平台，更是取代人際互動的夥伴，不但打破了人與工具的藩籬，甚至重新定義了人與人的關係。也因為人與機器，從工具性使用提升到情感交流與互動，所以，使用時間偏中高頻率，而對行動裝置的重要性評分也最高。

總之，夥伴朋友是行動裝置對國小世代的主要價值，而年級愈高愈重視同儕關係，也花愈多時間在行動裝置的溝通分享功能上，甚至，將行動裝置視為人際互動與情感抒發的對象；休閒娛樂則是行動裝置的次要價值，不僅中低年級學童視之為玩具，其更為所有學童使用行動裝置的目的之一；至於行動裝置最被期待的學習價值，卻不被滑世代們青睞，只有少數中高年級女生將其視為解決學業問題的幫手。

針對上述滑世代對行動裝置的評分與期待，研究者身為家長與教育工作者，認為行動裝置可在兩面向與教育接合：一是教育結合科技；一是科技重構教育，以下述之。

一、 教育結合科技：

這是從傳統教育制度和理念的架構來看科技如何有助於現今的教育運作與目標，又有兩點可行方向：

（一）學習遊戲化：

意指學習導入遊戲的教育方向。身為師長，自然期待滑世代以行動裝置解決學習問題，並熱衷於行動裝置所帶來學業上的精進，然而滑世代學童卻多熱衷於行動裝置的休閒娛樂功能，以及其所帶來身心的愉悅感受。因此，在學習的設計上，尤其是學校的正規教育課程，若能以

行動裝置導入數位遊戲元素，相信能提昇滑世代的學科學習興趣，也必能提高學生們的學習效果。

研究者是國小低年級的導師，目前體制內所有學童進入國小階段學習時，前十週的國語課程是集中在注音符號的教學，學會了注音符號的拼讀，才能進入國字教學，繼續延伸到閱讀、理解、寫作的課程，因此現階段注音符號的認讀、拼音是非常重要的能力。對小一的學生來說，熟練拼讀技巧才能連貫語句，避免混淆文義；但不可諱言重覆、同質性的練習，很容易讓小一新生失去學習的興趣。此時適當融入遊戲的概念，設計好玩又有趣的程式，讓學童操作行動裝置以闖關、積分等形式，來增強學生的學習誘因，對低年級的學童來說，應是可執行且具有學習效果的方式。

（二）學習客製化：

亦即學習利用科技工具的教育方向。目前課程內容，與之前幼時所學有所不同，有許多家長反應，在家不知道如何指導學童功課，安親班、補習班除了因應家長工作型態而蓬勃發展，其實某一方面也反應出家長的焦慮。偏遠地區學童、低社經背景的孩子，家長無力指導，上補習班又須一筆額外的支出，是教育機會不均等下的弱勢族群。但若在雲端由專業人員錄製教學影片，讓學童透過行動裝置自主學習。另一方面，對於學習落後的學童來說透過影片重覆學習、自定學習步調以彌補學習落差，影片的價值在於，沒有人會來評價你，你可以自己決定觀看的时间、速度。影片把學習經驗個人化，讓學習者覺得安全。而資優的學生，可以上線獲得更好的學習資源，滿足個人的求知慾，個人需求可以依自己吸收的進度自由操控，符合自主學習的精神。

既然學童將行動裝置視為日常幫手，代表行動裝置確實是學習的助力，像是線上學習平台的建置，可讓學生使用行動裝置先行預習，而其內部的應用或計算程式，也可讓在學生在學習時解決繁瑣的計算問題，而將精力運用在邏輯思考上；課後，更可以根據個人的程度與需求，自行選擇複習的內容，使學習客製化，能依個人需求打造學習進度與內容，打破均一進度、深度的學習樣板，賦予學童更多的學習彈性。

二、科技重構教育：

這是從科技發展與驅動來看其如何重新架構傳統的教育制度與運作，又有兩點可能方向：

（一）跨學科學習：

亦即以科技解放學科劃分。過去的教育體制，受限於教學的便利，將學科分門別類畫分，學習上也囿於分科的思維，各學科間的連結性斷裂。分科教學可以輕易劃分教學單元與進度，較屬於量的教育、有目的的教育，在網路出現後，其價值已被打破，未來的教育要改變成質的教育、有意義的教育方式，行動裝置則可以將學科間原有的連結重新接合，像是以主題取代學科，利用超連結、電腦動畫或模擬程式來延伸學習的觸角，在課堂上可以由不同的學生查詢不同的內容，再經由全方位的整合學習，培養帶的走的能力。或是將多螢閱聽環境及實況平台的收視，融入學生的學習情境中。

（二）多協同學習：

亦即以科技改變個別學習。未來學習的特色包括主動、社群、終身……，未來學校也許會消失，但也可說無所不在；學習在哪裡，學校就在那裡。數位學習夥伴朋友是滑世代賦予行動裝置最主要的價值，可見國小學童比以往更頻繁與多樣的同儕交流與互動，雖然現今教學已開始著重分組討論、同儕共學，但協同學習的概念仍限於傳統的教學環境與正規的班級制度。教育部日前曾推動數位學伴計畫透過行動裝置可以跨越空間的限制，輕鬆和國際接軌，以上是關於打破時空藩籬上的作法。在課程內容上學童可搜尋、連結不同主題和科目的多種學習夥伴，就像是教學的實況族，同儕不僅是真實世界的朋友，亦可在虛擬世界凝聚志同道合的朋友，如此學習的範疇將可多元多樣並無限擴張

現今國小課程規畫每週都有三堂的彈性課程，但教師多用於補救國語、數學、英文等學科教學上，美其名是彈性課程，其實還是落入傳統學科教學的巢臼中。但對學童來說並不全然需要，也並不必然引發起學生的學習興趣。此一時間即可運用行動裝置的特性，讓不同的學

生，針對個人專長選擇學習的課程。如果學校教師不具指導的能力亦無妨，學生可向外尋求學習資源，課程內的教師，只要留意學習的內容是否合宜即可，這是以往媒體難以企及的。

總結來說，行動裝置對滑世代而言，既是學習上的小幫手、也是引人入勝的遊戲機，更是共同成長的好朋友。滑世代正透過行動裝置的使用，透露了學習、情緒與人際的需求。將來科技發展交到滑世代手中，他們也會以的需求為出發點，改變人類的未來社會。



- 李幸蓉 (2013)。《新北市都會型國小高年級學童使用手機現況,手機成癮與親子關係之調查研究》。輔仁大學碩士論文。
- 李竺姮 (2007)。《年輕人的消費價值觀》。政治大學碩士論文。
- 李俊憲(2007)。〈國小高年級學童線上遊戲之成癮性,使用行為與休閒滿意度相關之研究〉。元智大學資訊社會學研究所碩士論文。
- 李敏聖 (2014)。《線上遊戲玩家之人格特質、休閒效益、生活壓力對涉入程度之影響》。朝陽科技大學碩士論文。
- 李雅靖 (2015)。《國中八年級學生數位閱讀行為與閱讀理解能力之研究》。高雄師範大學碩士論文。
- 李曉君(1995)。《網路使用行為、網路成癮與親子互動關係之研究-以台南市國中生為例》。台南應用科技大學生活應用科學研究所學位論文。
- 沈柏逸 (2014)。《數位原生的科技使用與學習模式—以佛光大學為例》。佛光大學碩士論文。
- 沈蕙柔 (2013)。《智慧型手機使用行為及其使用者特質之相關研究》。彰化師範大學碩士論文
- 兒童福利聯盟 (2015.06.08)。〈2015 兒童上網行為調查發表記者會〉。取自
http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1403
- 林日璇 (2015.07.15)。〈「不得不用」臉書：一成二青少年害怕錯過社交活動〉，《科技部調查傳播資料庫》。取自
<https://www.most.gov.tw/most/attachments/920bf203-3235-4f66-9efc-0191c803fc78>
- 林孟穎(2015)。《媒體多工行為與注意力和工作記憶關係之探索性研究》。中山大學碩士論文。
- 林旻沛 (2015)。〈網路成癮--對孩子的影響與因應之道〉,《教師天地》, 194 : 15-23。
- 林明慧 (2014)。《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》。元智大學碩士論文。
- 林欣玫 (2011)。《國小高年級學童網路使用行為與人際關係、學業成就之調查研究》。淡江大

學碩士論文。

林金定、嚴嘉楓、陳美花 (2005)。〈質性研究方法：訪談模式與實施步驟分析〉，《身心障礙研究》，3(2)：122-136。

林偉盛 (2013)。《透過智慧型手機使用社群網站與人際關係滿意度之關聯性研究》。臺灣藝術大學碩士論文。

林瑞芸(2012)。《消費者採用智慧型手機行動應用軟體影響因素之研究》。龍華科技大學碩士論文。

林慧婷 (2012)。《網路成癮與手機依賴之大學生人格特質的比較研究》。臺北市立教育大學碩士論文。

邱莉雯 (2013)。《父母對幼兒使用平板電腦的教養態度-以公教人員為例》。聯合大學碩士論文。

邱義雄(2009)。《國中學生線上遊戲經驗與在校學習領域及日常行為表現之研究—以嘉義縣國中學生為例》。南華大學碩士論文。

施純智 (2007) 《行動電話之時空性與人際關係之研究》。中國文化大學碩士論文。

柯志恩、黃一庭 (2010)。〈圖像優於文字？--N 世代學生認知發展之探究〉，《教育研究月刊》，193：15-23。

柯瓊華 (2004)。《台中市國中學生道德價值觀之研究》彰化師範大學碩士論文。

洪君羚 楊莉淳 (2013)《行動裝置依賴程度、使用動機與行動通訊App人際互動之相關分析》。建國科技大學。

洪福源、黃德祥 (2013)。〈大學生上課使用智慧型手機行為及其對學生影響之探究〉，《教育研究與發展期刊》，11(4)：109-125。

科技部調查資料庫 (2015.07.09)。〈媒體的娛樂與社交功能〉。取自
http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/AnnualSurvey_detail.asp?ASD_ID=20

- 科技部調查資料庫 (2015.07.24)。〈「無網不利」：超過半數青少年透過網路找資訊、獲得娛樂並學習新事物！〉。取自 http://140.113.9.74/ResultsShow_detail.asp?RS_ID=29
- 展翅協會 (2015.02.10)。〈影音隨身滑-兒少網安新挑戰-2015 國小兒童上網行為調查〉。取自 <http://www.ecpat.org.tw/dactive/knowledge.asp?qbid=695>
- 徐怡凌 (2014)。《國小高年級學童臉書使用行為、同儕關係與自我認同之研究----以台中市大甲區為例》。大葉大學碩士論文。
- 秦永悌 (2008)。《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》。臺灣師範大學碩士論文。
- 翁明慧 (2012)。《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》。高雄師範大學碩士論文。
- 翁書婷 (2015.04.13)。〈Twitch 來勢洶洶！台灣流量擠進全球 Top 5，直播內容擴及音樂〉，《數位時代》。取自 <http://www.bnext.com.tw/article/view/id/35925>
- 高薰芳 (2011)。〈新科技在教育應用之趨勢--美國地平線報告〉，《教育研究月刊》，204：110-120。
- 張玉佩 (2003)。《當代閱聽人研究之理論重構:試論閱聽人的思辨能力》。國立政治大學博士論文。
- 張玉瑛 (2011)。《雲林縣國小高年級學童參與網路遊戲與親子關係、同儕互動之相關研究》。雲林科技大學碩士論文。
- 張芬芬 (2010.04)。〈質性資料分析的五步驟：在抽象階梯上爬升〉，《初等教育學刊》，35：87-120。
- 張俊彥 (2015)。《行動 APP 資訊安全研究》。高雄第一科技大學碩士論文。
- 張春興 (1994)。《教育心理學》。台北：東華書局。
- 張郁敏 (2015 .07)。〈跨世代行動上網與電視並用行為與動機〉，《新聞學研究》，124：83-126。

張淑瓊、張文婷 (2014.07)。〈「動閱讀」讓滑世代愛上讀書〉，《親子天下》。取自 <http://m.parenting.com.tw/article/5059620-「動閱讀」讓滑世代愛上讀書/>

張維安 (2001)。〈文字模式線上訪談的特質及其限制〉，《資訊社會研究》，1：279-297。

教育部 (2015.04.20)。〈103 年學生網路使用情形調查報告〉。取自 http://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=E7D62D13077855A7

畢恆達 (2001)。〈如何回家？〉，《應用心理研究》，9：37-52。

粘沅如 (2004)。《我國國中學生價值觀之調查研究—以彰化市三所國中三年級學生為例》。臺灣師範大學碩士論文。

莊元好(2002)。《台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力.寂寞感之相關研究》。中國文化大學碩士論文。

莊淑媛 (2015)。《滑世代幼兒使用 3C 產品及其行為表現與學習態度之研究》。台中教育大學碩士論文。

許智豪 (2005)。《Y 世代、X 世代和嬰兒潮世代學習風格分析之研究》。淡江大學碩士論文。

許雅玲 (2010)。《國小高年級學童媒體使用行為與素養能力之研究》。東華大學碩士論文。

許馨方(2015)。《女性與科技的對對-探究智慧型手機在女性生活上的意義》。南華大學碩士論文。

郭為藩 (1972)。〈價值理論及其在教育學上的意義〉，《國立臺灣師範大學教育研究所集刊》，14(0)：39-63。

郭馨棻 (2013)。《結合行動與社交—從智慧型手機看年輕世代社交溝通的轉變》。政治大學碩士論文。

陳向明 (2002)。《社會科學質的研究》。台北：五南出版社。

陳宗賢 (2014)。《台北市國小高年級學生臉書使用與關係霸凌》。臺北大學碩士論文。

陳怡如 (2013.08.13)。〈Google 發表 2013 年第一季智慧型手機使用調查，台灣依賴度居亞太區之冠〉，《數位時代》。取自 <http://www.bnext.com.tw/article/view/id/28915>

陳俞霖 (2002.07)。
〈網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討〉，《南華大學資訊社會研究》，
3：149-181

陳冠勳 (2015)。
《多螢幕的閱聽行為與愉悅經驗：以運動賽事為例》。中正大學碩士論文。

陳奎熹 (1991)。
《教育社會學研究》。台北：師大書苑。

陳威珞 (2012)。
《Justin TV 網路影音直播平台使用行為研究》。中正大學碩士論文。

陳炳男 (2014)。
《使用即時通訊軟體對國小六年級學童人格特質與人際關係影響之探究》。世
新資訊管理學研究所碩士論文。

陳盈如(2003)。
《重大創傷事件在個人生命歷程中意義化的形成與影響》。國立政治大學碩士論
文。

陳虹吟(2015)。
《觀看遊戲線上直播的動機與結果》。輔仁大學碩士論文。

陳茗豪 (2013)。
《智慧型手機使用 app 之安全防護探討》。國防大學資訊管理學研究所碩士論
文。

陳逸嫻 (2012)。
《國中學生手機使用影響與規範之研究-以新竹市為例》。中華大學碩士論文。

陳業嘉 (2015)。
《不同世代台灣民眾性價值觀之調查研究：以台灣社會變遷調查資料庫 2002
年與 2012 年為例》。樹德科技大學碩士論文。

陳毅恩(2013)。
《手機行動上網使用者行為研究》。國立科技大學碩士論文。

彭郁歡(2000)。
《國中學生電腦網路使用與親子互動關係之研究---以台北市國中學生為例》。臺
灣師範大學碩士論文。

程裕明 (2013)。
《國小高年級學童網路使用行為、父母教養方式與網路成癮之相關研究》。明
道大學碩士論文。

鈕文英 (2014)。
《質性研究方法與論文寫作》。台北：雙葉書局。

黃玉蘋 (2004)。
《國中學生網路使用行為與人際關係、自我概念之關係研究》。高雄師範大學
碩士論文。

- 黃俊捷 (2013)。《雲林縣國中學生網路使用現況、網路素養及網路態度相關之研究》。南華大學碩士論文。
- 黃盈慈 (2014.02.19)。〈想看什麼由我主導－影音媒體平台〉，《科技大觀園電子報》。取自 <http://scitechvista.most.gov.tw/zh-tw/feature/c/0/13/10/1/1314.htm>
- 黃桂梅 (2014)。《國中生使用智慧型手機成癮與親子關係之研究》。樹德科技大學碩士論文。
- 黃雅萍 (2011)。〈數位原生與線上探索學習〉，《教育人力與專業發展雙月刊》，28(6)：11-17。
- 楊易蕙 (2005)。《國小學童網路使用行為與人際關係、自我概念之研究》。臺南大學碩士論文。
- 楊淇涓、于富雲 (2011)。〈學童臉書使用之初探〉，《臺北市立教育大學學報》，42(2)：67-92。
- 楊雅娟 (2013)。《智慧型手機即時通訊服務採用研究-以高中生使用 LINE 為例》。樹德科技大學碩士論文。
- 楊靜芬 (2005)。《國小高年級學生價值觀調查研究》。嘉義大學碩士論文。
- 葉志航 (2011)。《國小高年級學生網路同儕、自我認同和性別之關係研究—以網路遊戲參與者為例》。屏東科技大學碩士論文。
- 葉嘉琪 (2013)。《app 行動通訊軟體使用意願及前置影響因素探討—以「WhatsApp」、「LINE」、「wechat」為例》。台北大學犯罪學研究所碩士論文。
- 葉蓁蓁 (2007)。《台灣兒童的消費現象---以手機為例》。元智大學資訊社會學研究所學位論文。
- 資策會 (2015.07.16)。〈2015 台灣遊戲市場白皮書〉。取自 <http://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>
- 資策會(MIC) (2016.02.02)。〈行動 App 消費者調查分析〉。取自 https://mic.iii.org.tw/micnew/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?sqno=424
- 廖世榮 (2012)。《國小高年級學童對線上遊戲偏好之研究》。虎尾科技大學碩士論文。
- 廖郁婷 (2014)。《網路霸凌、網路論戰與關係品質對遊戲玩家品牌忠誠度的影響》。元智大學碩士論文。
- 廖香梅 (2012)。《高級中等學校學生社群網路使用行為對同儕關係與學習投入影響之研究---以

Facebook 為例》。彰化師範大學碩士論文。

廖寬儒 (2013)。《台北市國小高年級學童臉書使用行爲、自我揭露與人際關係之研究》。臺東大學碩士論文。

熊仁義 (1999)。《現代人的價值觀》。嶺東科技大學碩士論文。

賓靜蓀 (2013)。〈滑世代來了〉，《親子天下》，46：152-198。

劉育良(2015.09.06)。〈爲什麼有人會花時間看別人玩遊戲？〉，《蘋果日報》。第六版。

劉俊義 (2015)。《抬頭看世界：智慧型手機時代的反思》。悅讀名品出版社。

劉謙穎 (2006)。《工作價值觀與社會價值觀的世代差異—以台中市國中教師爲例》。世新大學碩士論文。

歐用生 (1995)。《質的研究》。台北：師大書苑。

蔡元泰 (2008)。《台灣校園數位落差：以師生爲世代區隔之研究》。國立交通大學碩士論文。

蔡佩珊 (2014)。《使用智慧型手機對國中生人際關係的影響:以高雄市公立國中爲例》。義守大學碩士論文。

蔡佩蓉 (2013)。《高雄市國中生手機使用與人際關係、自我概念之研究》。高雄師範大學碩士論文。

蔡佳良 (2015.07.03)。〈獨樂樂不如眾樂樂？玩家的遊戲實況是否能激起觀看者的遊玩意圖？〉，《中華傳播學會 2015 學會論文》。取自 http://ccs.nccu.edu.tw/paperdetail.asp?HP_ID=1698

蔡侑潔 (2012)。《資訊能力影響智慧型手機病毒知覺與資訊安全信任之研究》。中興大學科技管理研究所碩士論文。

蔡渝文 (2016)。《國中生手機使用行爲與人際關係之研究 —以臺北市市立 X 國中爲例》。銘傳大學碩士論文。

蔡健民 (2004)。《台灣廣告音樂拼圖：深度訪談十位廣告音樂人》。國立政治大學碩士論文。

鄧孟儒 (2012.10.18)。〈Android 行動裝置網路程式應用〉，《中央研究院數位中心通訊》。取自 http://newsletter.ascc.sinica.edu.tw/news/read_news.php?nid=2665

鄭明萱譯 (2006)。《認識媒體：人的延伸》。台北：貓頭鷹出版社。(原書 MaLuhan,[1964]. Understanding media: The extensions of man.)

盧沛樺 (2012)。《鄉民全都「讚」出來：初探反國光石化運動的青年網路實踐》。政治大學碩士論文。

蕭雅云 (2014)。《國小品德教育特色學校推動品德教育核心價值與實施策略之個案研究》。臺中教育大學碩士論文。

賴柔吟 (2015)。〈論青少年「問題性網路使用」〉，《教師天地》，194：24-29。

駱利萍 (2011)。《國中生網路使用與親子互動之研究-以苗栗縣某國中為例》。國立聯合大學碩士論文。

薛秀 (2000)。《國中學生電腦網路使用與親子互動關係之研究---以台北市國中學生為例》。臺灣師範大學家政教育學系學位論文。

謝佩容 (2013)。《國小學生網路隱私權認知與態度之探討》。臺南大學碩士論文。

鍾玉科 (2003)。《大專學生使用網際網路參與校務行為-以中國海商專校為例》。中國文化大學碩士論文。

魏美惠、賴怡君、莊世傑 (2008)。《中區學童使用電腦之現況調查及其與創造性人格傾向之相關研究》。台中教育大學。

羅世宏、蔡欣怡、薛丹琦譯 (2008)。《質性資料分析-文本、影像與聲音》。台北：五南。(原書 Martin.W.Bauer & George Gaskell. [2000]. Qualitative Researching with Text, Image and Sound : A Practical Handbook.)

羅耀宗、黃貝玲、黃貝玲、蔡宏明譯 (2008)。《N 世代衝撞：網路新人類正在改變你的世界》。美商麥格羅·希爾。(原書 Don Tapscott. Grown Up Digital : How the Net Generation is Changing Your World.)

嚴樺佑 (2009.11.13)。〈Windows 7 為嵌入式應用帶來的新契機〉，《技術論壇》。取自
<http://www.advantech.com.tw/epc/newsletter/ATW/2010Q2NewPlatform/Windows%207.pdf>

蘇妍云 (2014.08.11)。〈多「螢」時代，一心多用新趨勢〉，《電子商務時報》。取自
<http://www.ectimes.org.tw/Shownews.aspx?id=140810185119>

饒嘉銘 (2014)。《智慧型手機態度及使用行為與成癮之研究-以台中市高中職學生為例》。朝陽科技大學碩士論文。

Appier (2015.08.11)。〈2015 上半年亞洲跨螢使用者行為報告〉，《動腦電子報》。取自
<http://www.brain.com.tw/news/articlecontent?sort=&ID=22203>

Brian Chen (2014.06.19)。〈線上影片收視率，兩年成長 532%〉，《科技新報》。取自
<http://technews.tw/2014/06/19/mobile-video-watching-up-532-percent-in-two-years/>

Gartner (2010.04.09)。〈年輕世代使用者比企業更愛觸控螢幕〉，《EET 電子工程專輯》。取自
http://www.eettaiwan.com/ART_8800603288_480502_NT_eeed0bc6.HTM

Mengkuei Hsu (2012.11.07)。〈GOOGLE 台灣公布多螢世代調查，手機成為個人娛樂之王〉，《VR-ZONE》。取自：
[http://chinese.vr-zone.com/40643/google-taiwan-announce-multi-screen-report-smartphone-is-t
he-king-of-personal-online-activities-11072012/](http://chinese.vr-zone.com/40643/google-taiwan-announce-multi-screen-report-smartphone-is-the-king-of-personal-online-activities-11072012/)

二、英文文獻

- Baron, N.S. & Hård af Segerstad, Y. (2010) . Cross-cultural patterns in mobile phone use: public space and reachability in Sweden, the USA, and Japan. *New Media & Society*,12 (1),13-34.
- Dede C.(2004).*Plannning for neomillennial learning styles:Implications for investment in technology and faculty*.Retrieved . May 14 ,2010, from <http://www.educause.edu/Resources/EducatingtheNetGeneration/planningforNeomillennialLearning/6069>
- Katz, J. & M. Aakhus (2002).*Perpetual contact: Mobile Communication, Private* . Cambridge niversity Press
- Leung, L., & Wei, R. (2000) . More than just talk on the move: Uses and gratifications of the cellular phone. *Journalism and Mass Communication Quarterly*. 77 (2), p. 308
- Ling, R. S. (2008). *New tech, new ties: How mobile communication is reshaping social cohesion*. Cambridge:Mass. MIT Press.
- M. Ito, D. Okabe, & M. Matsuda (Eds.), (2005). *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*. Cambridge: MIT Press.NJ: Transaction Publishers.
- Marc Prensky(2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press ◦
- Marc Prensky.(2010.10). Digital Natives, Digital Immigrants.*On the Horizo*, 9,1-5 ◦
- Oksman, V. & Rautiainen, P. (2002). *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*. Cambridge University Press.
- Victor C. Strasburger, Barbara J. Wilson & Amy B. Jordan(2009). *Children, Adolescents, and the Media*. SAGE Publications.