

南華大學
資訊管理學系
碩士論文

寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究
---以嘉義縣國小高年級學生為例

A Study of “Pokémon Go” Related to the Parent-Child Relationship, the
Peer Relationship and the Learning Motivation for School Children:
An Example of High Grade Students in Elementary School of Chiayi County

研究生：黃明昌

指導教授：洪銘建

中華民國 106 年 6 月

南 華 大 學

資訊管理學系

碩 士 學 位 論 文

寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之
研究---以嘉義縣國小高年級學生為例

研究生： 黃明晉

經考試合格特此證明

口試委員：翁富美
謝定功
洪銘建

指導教授：洪銘建

系主任(所長)：洪銘建

口試日期：中華民國 106 年 5 月 14 日

南華大學碩士班研究生

論文指導教授推薦函

資訊管理學系 碩士班 黃明昌 君所提之論文

寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機

之研究---以嘉義縣國小高年級學生為例

A study of "Pokémon Go" related to the parent-child relationship,
the peer relationship and the learning motivation for school
children: An Example of High Grade Students in Elementary School of Chiayi
County

係由本人指導撰述，同意提付審查。

指導教授

洪錦建

106年5月14日

南華大學資訊管理學系碩士論文著作財產權同意書

立書人：黃明昌之碩士畢業論文

中文題目：寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究
---以嘉義縣國小高年級學生為例

英文題目：A study of "Pokémon Go" related to the parent-child relationship, the peer relationship and the learning motivation for school children: An Example of High Grade Students in Elementary School of Chiayi County

指導教授： 洪銘建 博士

學生與指導老師就本篇論文內容及資料其著作財產權歸屬如下：

- 共同享有著作權
- 共同享有著作權，學生願「拋棄」著作財產權
- 學生獨自享有著作財產權

學生：黃明昌 (請親自簽名)

指導老師：洪銘建 (請親自簽名)

中華民國 106 年 5 月 14 日

誌 謝

完成論文的這一刻，心中滿懷感恩。承蒙恩師洪銘建教授的指導、提攜，讓我銘感五內。洪教授在百忙之中仍不厭其煩的循循善誘，給了我很多觀念的澄清與引導，讓我在這些日子的學習上獲益良多。感謝論文口試委員謝定助教授、吳鳳科技大學翁富美教授前來擔任我的論文口委老師，在口試時，針對論文不足之處提出寶貴的建議，使論文能夠更加完善。對於母校授業解惑的陳萌智教授、邱英華教授也表達誠摯的感謝。

感謝月珍學姐、素月學姐、淑芬學姐以及同窗好友的鼓勵與協助，更要感謝各校幫我發放問卷的教育伙伴以及協助審視問卷和辛苦校訂的學校同仁，謝謝你們。

最後要特別感謝的是親愛的老婆-素卿學姐，從一入學開始就幫我推薦洪銘建老師當指導教授、四處請託教育同仁協助我發放問卷、發放問卷時更是不辭辛勞地陪著我東奔西跑，以及在我想放棄時總是給我最大的鼓勵、支持、體諒與包容，讓我心無罣礙的完成學業。

論文即將付梓，謹以此篇研究獻給我最愛的家人、師長及好友，再次表達心中滿滿的感謝之意，有你們真好。

黃明昌 謹誌

中華民國一〇六年六月

寶可夢遊戲於學童親子關係、同儕關係及學習動機之研究

-以嘉義縣國小高年級學生為例

學生：黃明昌

指導教授：洪銘建博士

南華大學資訊管理學系碩士班

摘要

寶可夢遊戲旋風般的席捲全台，在台灣造成一股抓寶熱，很多孩子、家長及同儕皆參與其中，有助於彼此關係的增長。寶可夢遊戲對學童親子關係、同儕關係及學習動機有何影響，目前在國內尚無相關研究去探討。因此本研究採問卷調查法針對嘉義縣國小高年級學生的寶可夢遊戲使用行為、寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機進行調查研究，藉以探討嘉義縣國小高年級學生寶可夢遊戲使用現況，不同背景與寶可夢遊戲參與行為的使用者在親子關係、同儕關係與學習動機之差異；並分析寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之間有無相關。

研究樣本採便利抽樣之方式，調查105學年度嘉義縣國小高年級422名學生，有效樣本計236份。以敘述性統計、獨立樣本T檢定、單因子變異數分析及結構方程分析等方式進行資料統計與分析。本研究主要發現如下：

- 一、不同年級的嘉義縣國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著差異。
- 二、不同性別的嘉義縣國小高年級學生在親子關係達顯著差異。
- 三、不同的管教方式在親子關係達顯著差異。
- 四、不同的寶可夢遊戲使用頻率在同儕關係達顯著水準。
- 五、不同的寶可夢遊戲同儕參與人數在同儕關係達顯著水準。
- 六、寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生親子關係有顯著影響。
- 七、寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生同儕關係有顯著影響。
- 八、無足夠證據支持寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生學習動機有顯著影響。
- 九、親子關係對國小高年級學生的學習動機有顯著影響。
- 十、親子關係對國小高年級學生的同儕關係影響顯著。
- 十一、同儕關係對國小高年級學生的學習動機有顯著影響。

依據研究結果，建議家長、學校、教師及學生藉由寶可夢遊戲增進親子及同儕互動，提升親子關係及同儕友誼，並間接提高孩子的學習動機。

關鍵詞：寶可夢、親子關係、同儕關係、學習動機

**A study of “Pokémon Go” related to the parent-child relationship, the peer relationship and the learning motivation for school children:
An Example of High Grade Students in Elementary School of Chiayi County**

Student : Ming-Chang Hwung

Advisor : Dr. Ming-Chien Hung

Department of Information Management
The Graduated Program
Nan-Hua University

ABSTRACT

Pokémon Go sweeps the whole Taiwan whirlwildly and it has raised a burst of upsurge to catch Pokemon in Taiwan. There are not any related studies to research on whether Pokémon Go has any influences on the parent-child relationship, the peer relationship and even on the learning motivation for the school children in Taiwan. Therefore, this study focuses on high grade students in elementary school of Chiayi County and uses a questionnaire survey method, aiming at Pokémon Go influences on the behaviors of the children, the participation of the children and the parents, the parenthood, the peer relationship and the learning motivation. And with that to research on the using situations of Pokémon Go for those higher grade students in Chia Yi County, and research on the differences of different background users' parent child relationship, peer relationship and their learning motivation to participate in Pokémon Go; and to analyze whether there are any connections of Pokémon Go with parent child relationship, peer relationship and the learning motivation.

This study uses a sampling method to investigate on higher grade students in Chia Yi County, based on the samples of 422 questionnaires and 236 valid completed questionnaires. This study goes on the statistic analysis of

data , based on the descriptive statistics independent-Sample T Test ,one-way analysis of variance, and the covariance structure analysis.The conclusions are as the followings:

1. The participation of parent child relationship and peer relationship has significant differences between different grades of higher grade students to use Pokémon Go.
2. The parenthood has significant differences between different sexes.
3. The different teaching ways on parent and child relationship has significant differences.
4. The using frequency of the different Pokémon Go games has attained the level obviously.
5. The participating people amount of different Pokémon Go games in peers has attained the level obviously.
6. Pokémon Go has significant influences on the relationship between the participating parents and the children for those higher grade students.
7. Pokémon Go has significant influences on the peer relationship between the participating parents and the children for those higher grade students.
8. There are not enough proves to support that Pokémon Go has significant influences on the learning motivatio for those higher grade students.
9. The parenthood has significant influences on the learning motivation for those higher grade students.
10. The parenthood has significant influences on the peer relationship for those high grade students
11. The peer relationship has significant influences on the learning motivation for those higher grade students.

According to the results of this survey, we suggest parents, schools, teachers and students use Pokémon Go to upgrade the parenthood ,the peer relationship and the peer friendship , so as to foster the children's learning motivation indirectly.

Key words: Pokémon Go,parent-child relationship,peer relationship,learning motivation

目 錄

誌謝.....	i
摘要	ii
ABSTRACT	iv
目錄	vi
表次	vii
圖次	ix
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景及動機.....	1
第二節 研究目的.....	6
第三節 研究問題.....	6
第四節 名詞釋義	7
第五節 實施程序.....	9
第二章 文獻探討	13
第一節 寶可夢遊戲的發展與使用現況及相關研究	13
第二節 親子關係的理論及相關研究.....	15
第三節 同儕關係的理論及相關研究.....	25
第四節 學習動機的理論及相關研究.....	36
第三章 研究設計與實施	52
第一節 研究架構與假說	52
第二節 研究工具與對象	57
第三節 資料處理與分析.....	74
第四節 研究範圍與限制.....	76
第四章 資料分析與討論	78
第一節 敘述性統計.....	78
第二節 信效度分析	83
第三節 差異分析	90
第四節 測量模式分析	116
第五節 結構模式分析	118
第五章 結論與建議	120
第一節 結論	120
第二節 建議	126
參考文獻.....	131
【附錄一】	146
【附錄二】	152

表 次

表 3-1 專家效度之專家學者及教師名單.....	60
表 3-2 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表項目分析結果.....	61
表 3-3 親子關係量表項目分析結果.....	62
表 3-4 同儕關係量表項目分析結果.....	62
表 3-5 學習動機量表項目分析結果.....	63
表 3-6 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表相關分析結果.....	63
表 3-7 親子關係量表相關分析結果.....	64
表 3-8 同儕關係量表相關分析結果.....	64
表 3-9 學習動機量表相關分析結果.....	65
表3-10 預試問卷之KMO及Bartlett檢定分析表.....	66
表3-11 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表因素分析結果.....	67
表3-12 親子關係量表因素分析結果.....	68
表3-13 同儕關係量表因素分析結果.....	69
表3-14 學習動機量表因素分析結果.....	70
表3-15 正式問卷內容一覽表.....	72
表3-16 預試信度分析表.....	73
表 4-1 樣本背景統計表.....	79
表 4-2 樣本寶可夢遊戲參與行為統計表.....	81
表 4-3 正式問卷之KMO及Bartlett檢定分析表.....	83
表 4-4 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表因素分析結果.....	85
表 4-5 親子關係量表因素分析結果.....	86
表 4-6 同儕關係量表因素分析結果.....	87
表 4-7 學習動機量表因素分析結果.....	88
表 4-8 信度分析表.....	90
表 4-9 不同年級的學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及 學習動機之差異分析.....	90
表4-10 不同性別的學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及 學習動機之差異分析.....	91
表4-11 家庭類型在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動 機之差異分析.....	92
表4-12 爸爸(男性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係 、同儕關係及學習動機之差異分析.....	94
表4-13 媽媽(女性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係 、同儕關係及學習動機之差異分析.....	96

表4-14 爸爸(男性主要照顧者)的學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	98
表4-15 媽媽的(女性主要照顧者)學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	100
表4-16 不同的管教方式在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	102
表4-17 父母(或主要照顧者)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	106
表4-18 父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	106
表4-19 不同的遊戲規定在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	107
表4-20 不同的遊戲頻率在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	109
表4-21 不同的遊戲時間長短在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	111
表4-22 不同的同儕參與人數在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析.....	113
表4-23 測量模式分析結果.....	117
表4-24 區別效度分析結果.....	118

圖次

圖 1-1	Pokémon GoCandy Crush 和部落衝突營收數據.....	3
圖 1-2	研究流程.....	9
圖 3-1	研究架構.....	54
圖 4-1	路徑分析.....	118



第一章 緒論

本研究旨在探討嘉義縣國小高年級學童參與寶可夢遊戲於親子關係、同儕關係及學習動機之相關情形。本章共分五節，首先說明研究背景及動機，其次敘述本研究之研究目的，第三、四兩節分別說明研究問題以及解釋本研究之關鍵名詞，第五節則說明研究之實施程序。

第一節、研究背景及動機

自1973年全世界第一支手機問世以來，至今已有近四十年的歷史了，隨著行動科技的普及，早期基本通話、收發訊息的功能已無法滿足現代生活所需。手機的功能已由基本的通話工具演變為全方位的娛樂與通訊平台，傳統的功能型手機正快速的消失，而新興的智慧型手機則以驚人的速度成為許多人生活中不可或缺的重要工具(郭碧如，2016)。智慧型手機所具備的功能有如一台小型的隨身電腦，消費者透過智慧型手機就能隨時隨地處理公務或進行個人娛樂，並能透過雲端平台與電腦同步資料，其便攜性、高行動力與即時互動等特性，讓智慧型手機的普遍率越來越高(黃桂梅，2014)。

台灣網路資訊中心「2016年台灣寬頻網路使用調查報告」指出：隨著網路科技的快速發展，手機連網行為已逐漸取代桌上型電腦上網的習慣，也連帶擴大民眾對行動上網、無線區域網路上網等的需求。報告中指出受訪者最常用來上網的設備以具有行動上網功能的手機的比例最高，占77.1%；最常使用的連網方式以行動電信網路的比例最高，占27.9%；有使用網路社群或即時通訊軟體的比例占75.6%，對連線服務表示滿意占7.7% (含非常滿意及還算滿意)。由歷次調查中發現，網民行動上網率

從2012年開始呈現大幅上升，至2016年已提升至77.3%；2016年12歲以上民眾之上網率為89.4%。相對而言在行動及無線上網方面仍持續成長。

國際數據資訊(International Data Corporation；IDC)在2016年台灣資訊與通信科技(Information and Communication Technology；ICT)市場十大趨勢預測中表示：2015年底全台4G滲透率已接近四成，預計2016年全台4G滲透率可突破六成，成為台灣電信市場的主流技術規格。在資費方面，鑒於現有4G網路骨幹頻寬仍充足等條件下，IDC預期2016吃到飽資費續推的可能性極高。在智慧型手機方面，大尺寸、高性價比的手機成為2015年推動換機需求的主力。

Google在2016年8月22日公布最新「消費者洞察報告」及「台灣數位消費者研究報告」，公開台灣消費者最新的上網與購物決策行為，報告顯示有96%的台灣人每天上網，而行動裝置使用率也在過去兩年內成長15%、達到82% (TechNews, 2016)。陳宜豐(2014)引用Google闡述未來亞太區數位發展趨勢中提到，目前已經有超過一半的手機用戶以智慧型手機觀看視訊、聆聽音樂，甚至是玩遊戲，Google甚至大膽預言，遊戲的時代將會由原來的大型機台和家用遊戲主機，變成以手機為主要的玩樂平台。

資策會產業情報研究所(Market Intelligence & Consulting Institute；MIC)產業顧問兼研究總監楊中傑(2016)認為寶可夢一炮而紅的關鍵之一在裝置的普及與善用：以首先推出的美國、澳洲及紐西蘭等國來看，智慧型手機的普及率非常高，資訊基礎架構非常完整，用戶在使用上可以順暢執行。從上述研究報告不難看出，台灣目前的行動通訊使用環境相當符合此遊戲的基礎所需，以至於「精靈寶可夢 GO」於105年8月6號

在台灣開放下載後便造成一股旋風，從小朋友到中年人，甚至是 70 歲以上的長者都成為抓寶一族。

有關「Pokémon Go」這款遊戲的新聞報導非常多，根據「[androidheadlines](#)」的報導，「Pokémon Go」這款遊戲以 Google 地圖中的地標及景點為藍本設立許多的 PokeStop，以供遊戲玩家獲取物品，玩家必須透過移動到戶外多個地點，才能夠捕捉各種神奇寶貝以及在道館進行對戰，這也驅使了玩家必須離開家門、在外四處走動，自發行以來迅速風靡全球(譚偉晟，2016)。Sensor Tower 公司發布一個新的報告，表示精靈寶可夢第一個月的全世界營收已達 2 億美元；這個數據確實的打破像神一般的 app，像是 Candy Crush 和部落衝突(圖 1-1)，報告還指出，精靈寶可夢玩家日常使用 app 頻率仍然很高，平均一天 26 分鐘(李厚均，2016)。

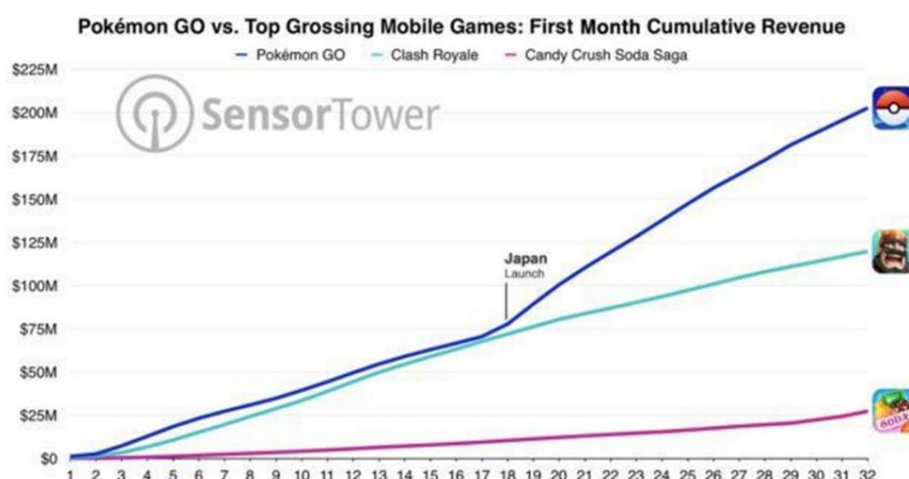


圖 1-1 Pokémon GoCandy Crush 和部落衝突營收數據

資料來源：FIND 市場情報(2016)

金氏世界紀錄組織日前宣布，「Pokémon Go」至今已締造 5 項世界紀錄，分別為「首月營收最高的手機遊戲」、「首月下載次數最多的手機遊戲」、「首月登上最多國家安裝榜榜首的手機遊戲」、「首月登上最多國家營收榜榜首的手機遊戲」、「營收最快突破 1 億美金的手機遊戲」(陳慶餘，2016)。

Pokémon Go 旋風為日常生活帶來一些意想不到的影響，時代雜誌網站新聞用誇張筆調「世界末日是什麼模樣？精靈寶可夢 Go 或許已經讓我們預見」，形容台北北投公園萬人捉怪現象，「緊張慌忙的人們追逐稀有怪，像是在跑馬拉松，還是遇到外星人入侵或恐怖攻擊」(羅之盈，2016)。雲嘉南濱海國家風景區管理處推估，8 月高跟鞋入園人次約在 20 萬，很多遊客都跑到東石漁人碼頭去抓寶。嘉義縣文化觀光局表示，自寶可夢「進駐」東石漁人碼頭後，遊客人數確實大幅增加。東石漁人碼頭的小吃業者也表示，自寶可夢在台開放後，店裡的客人明顯增加，平日約比以往增加 2 成，假日至少增加 3 成，邊吃小吃邊抓寶，成為東石漁人碼頭最普遍的場景(黃煌權，2016)。黃偉俐醫師(2016)則表示，現在已經可以花錢把某個場地變成寶物出入之地「叫花灑」，寶可夢儼然已經具備極大的行銷價值，寶可夢旋風讓精神科醫師都在診所協會的粉絲頁開玩笑，說是不是要用寶可夢來行銷診所。寶可夢風靡的程度可見一斑。

近日寶可夢遊戲的熱潮雖有減緩的趨勢，但研究者觀察學生在下課時仍會以寶可夢遊戲為互動議題，比如我今天捉了哪些寶貝，假日我和父母親一同去抓寶等等。隨著網際網路日益完備與普及，網路遊戲對兒童與青少年的家庭都有著相當大影響，許多研究指出父母如何面對網路

遊戲的衝擊，在教養態度、子女網路行為與親子關係等方面各有不同的呈現。據此，研究者想去了解當寶可夢遊戲進入家庭之後，對親子間的互動可能會產生哪些變化？父母如何因應與面對？此為研究動機之一。

學校的同儕團體繼家庭之後緊臨銜接，同儕關係是一種自願、對等、並且是可選擇的伙伴關係(謝雅麗，2008)。1953年 Sullivan 提出「人際關係人格論」表示，青少年會與同學、朋友發展出親密的人際關係，此階段若無法體驗人際間的親密感或是感到被同儕孤立、排斥，則易產生挫折、焦慮等負向情緒，此負面的情緒甚至可能影響到日後的人際發展；反之，若與同儕建立良好的關係，青少年就會感到愉悅及安全，對自己的人生充滿幸福感(許秋蓮，2006)。國小五、六年級學童心智尚未成熟，在網路虛擬建構的世界中，面臨了許多陷阱與挑戰。除了網路使用不當所造成的困擾及損害外，更影響了親子關係，導致個人適應、家庭適應、學校適應及人際關係變差，甚至無法與人溝通(沈惠萍，2010)。探討寶可夢遊戲對國小高年級學生同儕間的互動可能會產生哪些影響？此為研究動機之二。

陳惠文(2013)的研究顯示，學童與同儕之間的關係愈佳，學習動機愈強；古碧蓮(2008)的研究則指出親子關係的良窳會影響學生的學習動機。據此，研究者想了解同儕及親子關係的改變是否對學生之學習動機產生影響？此為研究動機之三。

第二節、研究目的

根據上述研究動機，提出本研究之目的為：

- 一、瞭解國小高年級學生參與寶可夢遊戲的情形。
- 二、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度對親子關係的影響。
- 三、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度對同儕關係的影響。
- 四、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度對學習動機的影響。
- 五、探討國小高年級學生親子關係的變化對學習動機的影響。
- 六、探討國小高年級學生親子關係的變化對同儕關係的影響。
- 七、探討國小高年級學生同儕關係的變化對學習動機的影響。

第三節、研究問題

根據前述的研究目的，本研究提出幾個待答問題，分別敘述如下：

- 一、瞭解國小高年級學生參與寶可夢遊戲的情形為何？
- 二、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度是否會影響其親子關係？
- 三、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度是否會影響其同儕關係？
- 四、探討國小高年級學生的寶可夢遊戲親子及同儕參與度是否會影響其學習動機？
- 五、探討國小高年級學生親子關係的變化是否會影響其學習動機？

六、探討國小高年級學生親子關係的變化是否會影響其同儕關係？

七、探討國小高年級學生同儕關係的變化是否會影響其學習動機？

第四節、名詞釋義

茲將本研究重要名詞，以概念性定義(Conceptual Definition)與操作性定義(Operational Definition)加以界定如下：

壹、寶可夢遊戲

市面上寶可夢遊戲有非常多的版本，本研究所指的寶可夢遊戲為「精靈寶可夢 GO」(英語：Pokémon GO，台灣舊譯「神奇寶貝 GO」)。此款遊戲為一款行動平台擴增實境遊戲，由任天堂公司、精靈寶可夢公司授權，Niantic, Inc.負責開發和營運。於2016年7月起在 iOS 和 Android 平台上發布。該遊戲允許玩家以現實世界為平台，捕捉、戰鬥、訓練和交易虛擬精靈寶可夢(維基百科，2016)。

貳、寶可夢遊戲親子及同儕參與度

本研究所指的「寶可夢遊戲親子及同儕參與度」，係指由研究者自編之「寶可夢遊戲親子及同儕參與度與親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」中，第二部份「寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表」的調查結果，旨在評估受試者之寶可夢遊戲「家長參與度」及「同儕參與度」。問卷採李克特式填答計分，當受訪者各層面得分愈高，表示寶可夢遊戲之家長參與度及同儕參與度愈高。

參、親子關係

狹義的親子關係是指子女與父母間的關係，如果做更廣義的解釋、則親子關係可包括子女與祖父母、外公、外婆、甚至叔伯阿姨、保姆等長輩間的關係。親子關係是個體一生當中最早經驗到的關係，也是人際關係中最重要的一環，假如這層關係發展良好，它將成為孩子一生中和其他人良好關係的基礎；反之，則可能對以後人際關係的發展產生不良的影響(蔡春美、翁麗芳、洪福財，2005)。本研究所稱「親子關係」採廣義的親子關係，以受試者在研究者自編之「寶可夢遊戲親子及同儕參與度與親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」中，第三部份「親子關係量表」所得分數高低做為評估標準，本量表分為「互動欣賞」及「情感交流」等二個向度。問卷採李克特式填答計分，反向題反向計分，當受訪者各層面得分愈高，表示親子關係愈好。

肆、同儕關係

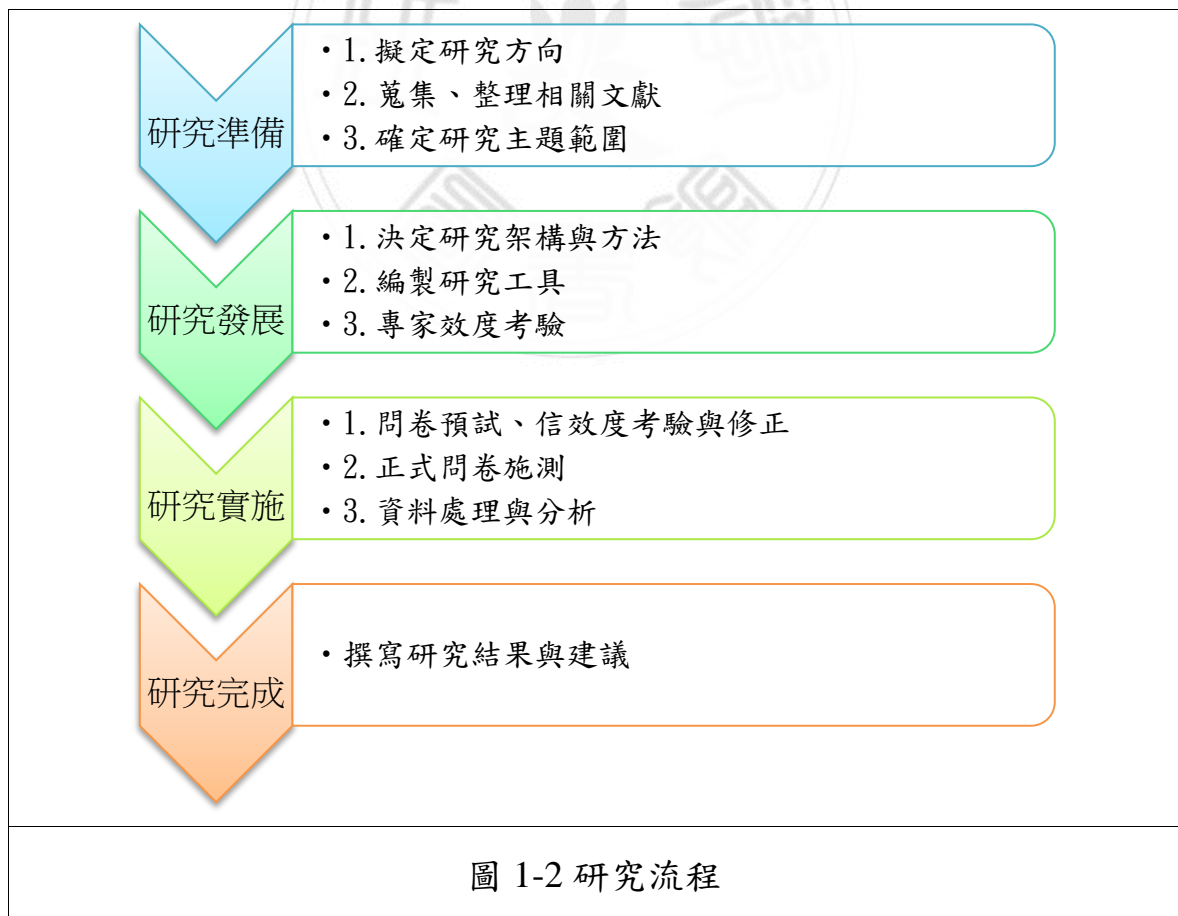
「同儕關係」是指「在同一屬性的學習環境中，年級相近之同學相處的情形」，此處之「同學」不侷限於同班同學，而是廣泛包含同班、同校、同安親班或才藝班之學習伙伴。本研究所稱的「同儕關係」以受試者在研究者自編之「寶可夢遊戲親子及同儕參與度與親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」中，第四部份「同儕關係量表」所得分數高低做為評估標準，包含「同儕友誼」、「同儕互動」及「社交焦慮」三個向度。問卷採李克特式填答計分，其中社交焦慮採反向計分，當受訪者各層面得分愈高，表示受試者自己認為同儕關係愈好。

伍、學習動機

本研究之學習動機採學者張春興(1996)之定義，係指個體從事學習活動時，導引個體趨向教師所設定的目標且持續學習的內在驅力。本研究所稱「學習動機」，以受試者在研究者自編之「寶可夢遊戲親子及同儕參與度與親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」中，第五部份「學習動機量表」所得分數高低做為評估標準，本量表分為「內部動機」及「外部動機」等二個向度。問卷採李克特式填答計分，當受訪者各層面得分愈高，表示受試者的學習動機愈好。

第五節、實施程序

為使研究能順利進行，本研究實施過程擬分為研究準備、研究發展、研究實施及研究完成四個階段(研究流程如圖 1-2)，茲將內容分述如下：



壹、研究準備

一、擬定研究方向

自台灣開放下載寶可夢以來，路邊違規停車、亂丟垃圾等亂象層出不窮，「時代雜誌」網站新聞更以「世界末日是什麼模樣？精靈寶可夢 Go 或許已經讓我們預見」的誇張筆調，形容台北北投公園萬人的抓寶現象，玩家過於投入捕捉抓寶，未注意到路面狀況，不慎摔倒或是車禍的狀況層出不窮，可見寶可夢掀起全民抓寶的盛況。

研究者目前服務於嘉義縣某公立國小，下課時間發現小朋友會在下課時分享抓寶經驗，部分學童甚至表示家長會帶著他一起去抓寶，深感此遊戲可能為學童之親子關係、同儕關係及學習動機帶來影響，故與指導教授討論後，確定研究方向。

二、蒐集、整理相關文獻

蒐集並整理國內外相關學術論文、期刊、書籍、教育部相關網站及報導與網路最新資料做為研究立論，並加以整理與分析，以便後續研究。

三、確定研究主題範圍

閱讀所整理的文獻，藉以擬定研究主題的範圍，作為研究問題、文獻探討與研究設計的參考。

貳、研究發展

一、決定研究架構

依據探討文獻結果，分析、歸納、整理各研究層面的內涵，發展出本研究的目的、問題及研究架構。

二、編製研究工具

依據本研究的問題，參酌相關研究，編製成「國小高年級學童寶可夢遊戲參與行為、親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」初稿，敦請專家學者針對研究問卷提供修正意見。

三、專家內容效度考驗

本研究問卷，透過專家內容效度問卷，蒐集整理出專家意見，據以修訂問卷初稿，以便進行預試問卷施測。

參、研究實施

一、問卷修正

問卷預試並分析試題，將效度偏低之題目予以修正或刪除，篩選出合適的題目。

二、正式施測

本研究以 105 學年度就讀嘉義縣 123 所縣立國民小學五、六年級學童為研究對象(不含特教班)，以便利抽樣的方式，透過紙本問卷針對研究母群體進行調查。

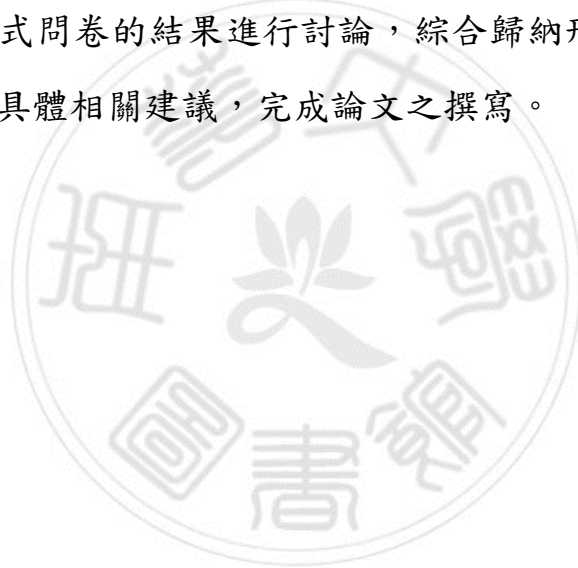
肆、研究完成

一、資料蒐集與分析

本研究以便利抽樣的方式針對研究母群體進行施測，正式問卷回收後，隨即將蒐集到的資料以 SPSS 統計套裝軟體及 Visual PLS 進行統計分析。由於本研究採問卷調查法，將依據研究目的，選擇適當的統計方法進行資料分析，以獲得本研究之結果。

二、撰寫研究成果

根據分析正式問卷的結果進行討論，綜合歸納形成本研究之結果，並提出結論以及具體相關建議，完成論文之撰寫。



第二章 文獻探討

本章根據研究目的與研究問題，探討寶可夢遊戲之發展與使用現況、親子關係、同儕關係及學習動機之相關理論，做為研究架構之依據。本章共分四節，第一節分析寶可夢遊戲之發展與使用現況及相關研究；第二節分析親子關係的理論及相關研究；第三節分析同儕關係的理論及相關研究；第四節分析學習動機之理論及相關研究。

第一節、寶可夢遊戲之發展、使用現況及相關研究

壹、發展與使用現況

維基百科(2016)對寶可夢遊戲提出下列說明：「精靈寶可夢 GO」，是2016年7月起在 iOS 和 Android 平台上發布的一款擴增實境遊戲。此款遊戲允許玩家以現實世界為平台，捕捉、戰鬥、訓練和交易虛擬精靈寶可夢。遊戲免費下載及使用，但支援內購。該遊戲於2016年7月6日在澳大利亞和紐西蘭發行、7日在美國發行，截至2016年8月1日，遊戲的下載量在全球範圍內已超過1億次。就不同的調查研究來看，Google 於2016年12月14日公布台灣2016年度關鍵字搜尋排行榜，當中提到「Pokémon GO」引發全台抓寶旋風，讓「寶可夢」相關搜尋關鍵字奪下2016年快速竄升關鍵字排行榜第一名！稱霸總榜，不枉遊戲自上線以來出現多處大批訓練師湧現的奇觀，更產生走出戶外也能玩遊戲的新現象(TechNews, 2016)。

「Pokémon GO」開發者漢克表示：數位時代，許多傳統的社交互動都逐漸消失了。現在人們花更多時間在室內，對鄰居比較陌生，許多傳統的社交活動都被臉書、電子郵件、電玩遊戲以及電視所取代。因此他

以下列三個幾個基本理念，作為開發產品的決策原則。第一個是鼓勵「探索」：「用新的眼光看世界」，使用者必須走出戶外去玩，到各種新地方看看。第二個是「運動」：有技巧地吸引你起身活動。第三個原則是「現實世界的社交」：臉書帶動了虛擬的線上社交，但漢克想的是利用寶可夢遊戲幫助人們重新建立實體上的人際連結，讓大家即使離線也能相聚，寶可夢遊戲給了大家花時間在一起的理由(吳怡靜，2016)。寶可夢遊戲對社群和文化產生許多意想不到的正面影響，遊戲設定迫使玩家需要走出戶外，鼓勵與其他玩家接觸，因而改善為了玩遊戲不出門或待在網咖的問題；外國專家認為此遊戲最能幫助憂鬱症患者。出外活動抓寶亦有益健康，也可以重新認識自己居住的區域(維基百科，2016)。

貳、寶可夢遊戲的相關研究

Serino et al. (2016)表示寶可夢遊戲在推出後的一周內，遊戲吸引了超過 6500 萬用戶，其中許多是兒童，研究顯示這個極受歡迎的線上遊戲的好處包括增加運動，社交和戶外活動。Mc Cartney (2016)則表示寶可夢遊戲吸引了年輕人和孩子的注意，遊戲的特性讓街道活躍了起來，孩子喜歡家長願意陪伴他抓寶。寶可夢遊戲距離覆蓋和成功之間存在直接的相關性，越來越多的證據表明，寶可夢遊戲推動大量的人往戶外移動，並增加他們停留在那裡的時間(Dorward et al., 2016)。張巧宜(2016)指出寶可夢遊戲讓玩家走出戶外，讓已經習慣在網路上互動的人們回歸到現實世界，產生實際的交流；寶可夢讓許多家庭有了固定的散步時間，全家相約在住家附近或是公園散步運動兼抓寶；有些家長沒玩遊戲，但因為寶可夢讓孩子願意一起出門散步、聊天，增進彼此的感情。柯俊銘(2016)

則指出不少學者對於「精靈寶可夢 Go」的推出給予正面評價，強調該遊戲對身心健康的幫助，抓寶的好處包括：(1)主動走出戶外：這樣的安排，讓一些具憂鬱症、社交恐懼症以及創傷後壓力症候群的患者願意出門；(2)改善運動不足：玩家必須移動到多個地點完成遊戲任務，從而提升運動量；(3)緩解心理病症：玩該遊戲能提高運動量，刺激腦內啡的分泌，讓人感到快樂；(4)促進人際交流：由於得強制外出活動，無形中拉近人跟人之間的距離；(5)親子感情增溫：玩該遊戲可凝聚家庭向心力，親子間的感情也因此變得越來越好。

綜上所述，寶可夢將遊戲帶到生活之中，給人們一個走向戶外的機會，家人、朋友甚至是陌生人，因寶可夢而產生新的交流，使人們願意多與人交際，多和家人互動，有助於親子關係的改善和增進人際間的互動。

第二節、親子關係的理論及相關研究

家庭是孩子與他人產生互動關係的第一站，不論良窳，所有的父母都是教育家，在孩子的成長過程中，家庭型塑了孩子將來面對社會適應的行為與態度(Besag,1989)。本節首先探討親子關係之定義與內涵，進而探究親子關係之相關重要理論。

壹、親子關係的定義與內涵

親子關係的理論因研究者關注的角度的不同，而產生不同的差異，茲整理國內外學者專家對親子關係的意義與內涵，敘述如下：

一、親子關係的定義

何謂「親子關係」？社會工作辭典(2000)提出親子關係是指父母對子女教養的態度與親子之間的心理交互反應，家庭是孩子接觸的第一個社會環境、父母是孩子的第一任老師，親子間存在一種相互依附的關係。不同於一般的人際關係，任何一個家庭中，只要有小孩出生，親子關係便立刻產生(吳美玲，2002)。鄭碧招(2004)認為親子關係是所有關係中最早發生且維持最久的關係，在人類發展過程中，不同的階段會有不同的親子關係特性。Pai et al. (2004)則認為親子關係是父母與子女關係的情感連結，彼此間的關係會隨著子女的成長與發展而有所改變，是一持續不斷的歷程。吳瑛(2007)提出親子關係為孩子與主要照顧者之間的關係，如：祖父母、伯、叔、姑、姨等，在人類發展過程中，不同的發展階段都會有不同的親子關係特性。范晶(2009)認為親子關係主要是父母與孩子之間的關係，它是家庭關係的重要組成成分，也是每個人來到這個世界上的第一個人際關係，它對我們每個人的身心健康是非常重要的。

親子關係的研究已從單向轉變為雙向思考來探討親子互動的行為，李玟儀(2003)認為親子互動關係是親子間的互動模式，長時間的親密相處、相互依賴且不對稱的權利狀態，以不同的形勢表現在日常生活中，包含父母對待及管教子女的行為與態度、親子間的情感交流與支持以及語言的溝通等。親子關係是永久且持續的親情作用，是父母與子女間的交互作用，彼此產生互為影響的結果(吳慧玲，2004)。蔡淑琴(2012)將親子關係定義為父母與子女間的交互作用所形成的關係，即父母與孩子生活過程中，除了教養方式之外，還包含了身體與心理層面相互影響的關係，例如父母對待、管教子女的行為與態度以及親子間的情感交流與支持，

語言的交談和溝通等。涂冠妤(2013)提出「親子關係」是指父母與子女透過雙方的互動，所形成的一種人際關係，為個體一生中最早接觸的人際關係，良好的親子間身體的接觸及心理情感的交流，可以建立良好的親子關係。戴淑貞等人(2008)認為「親子互動」是指平時父母與子女交流的情形，包括具體層面的互動接觸與心理層面的內在感受，親子互動關係是人類一生中最早接觸，且是最重要、延續時間最長的關係，親子互動關係的好壞不僅會影響個人的人際關係發展，也會對未來的各種社會適應產生影響。郭碧如(2016)認為「親子關係」就是親子之間的互動行為，包含了父母對子女的教養態度、親子之間的情感互動與雙向溝通。

綜合以上各學者對於親子關係的定義，可以發現親子關係是家庭關係的重要組成成分，也是每個人來到這個世界上的第一個人際關係，是一種由親子雙向互動、交互影響所構成的動態關係。父母態度對孩子具影響力，子女的回饋也將左右父母的管教方式及態度。親子互動關係的好壞會影響個體人際關係發展，也會對未來的社會適應產生影響。

二、親子關係的內涵

親子關係的內涵複雜多變，它可以探討情感交流與互相關懷的重要性，也可探討生理與心理距離親疏情形，甚至也能談家長結構或上下、水平的權力關係(黃瑾瑜，2013)。羅國英(1997)提出親子關係中的「關係」包含許多成分，可分為「籠統的整體感覺」與「特定知覺」兩大類，前者包含對方能充分理解自己的心意或需求的知心感，以及對對方有憤怒、敵意或是對雙方關係感到焦慮或無奈的負向情感；後者則包括依附感、缺乏自主感、回報壓力、被重視感、一體感、敬佩感和工具功能。

蔡春美等人(2005)認為親子關係具下列四種特性：

1. 子女沒有選擇父母的機會、父母也不可能選擇自己的子女,親子關係是無法選擇、也無法替換的。
2. 親子關係是靠親情來維繫的,一般而言、做父母的對子女都具有深厚的情感、視如自己的一部分;子女則依賴父母而生存、企求獲得父母的關心。在這親子互動過程中、親子雙方孕育了濃厚的親情、彼此促進對方成長、這是親子關係很重要的特性。
3. 血緣的親子關係是永久的、無法否認的,親子間的情感關係是子女養育上不可缺少的、這也是親職教育所以受重視的原因之一。
4. 親子關係與友伴關係迥然不同,父母對子女採取保護、指導的態度,子女對父母則表現順從或反抗的態度,親子之間有成熟者對未成熟者的關係、有上對下之權威感,這與朋友間平等對待、合則來不合則去的相處模式並不相同。侯愛民(2000)認為親子關係是一種不對稱的相互影響的關係,孩子和父母都對彼此抱有期望,然而這種期望並不對稱,孩子的需要超過了父母需要,父母對孩子大多是只求付出,不求索取。

親子關係之內涵亦可從不同的研究向度來探討:陳春秀(2001)在國小中高年級學童親子溝通,家庭氣氛與親子關係之研究中從「相互信任」、「情感交流」、「友誼交往」、和「獨立」等四個向度來探討親子關係;鄭碧招(2004)在親子共讀對親子關係影響之研究~以台南縣國小高年級學生與家長為例的研究中將「親近感」、「欣賞」和「溝通」等三個向度作為親子關係的指標;李玉珍(2006)在國小高年級學生子職角色知覺與親子關係之研究中以及謝雅麗(2008)在國小高年級學童親子關係、

家庭氣氛與同儕關係之相關研究中將親子關係之內涵分為「溝通尊重」、「親近感」、「欣賞信任」、「友誼交往」等四個向度；陳光安(2009)在澎湖縣國小學生的家庭環境，母親管教方式與親子關係之研究中，將之分為「情感連結」、「互信友誼」、「溝通瞭解」、「權威典範」等四向度；廖瑞怡(2014)在親子共讀對親子關係影響之研究中以「訊息交換」、「情感傳達」、「解決問題」、「親子權力關係」及「親子界限」等五個面向來探討親子關係；郭碧如(2016)在高雄市國小高年級學童line的使用行為與其同儕關係、親子關係調查研究則將之分為「情感交流」、「情誼互動」、「溝通尊重」、「信任欣賞」等四向度。

各研究者依其研究需要將親子關係區分為不同的向度，但其內涵大同小異，均強調雙向的互動，包括親子間溝通尊重、親密信任、情感交流、友誼交往等。據此，研究者根據研究目的，參考相關文獻資料，將分量表的向度初步定為「情感交流」、「友誼交往」、「溝通尊重」、「信任欣賞」等四個向度。

貳、親子關係的相關理論

親子互動會隨著時空以及人與環境的不同而調整，分述如下：

一、三角關係理論

三角關係一詞由 Bowen 於 1990 年代提出，Bowen 發現家庭中的兩人在爭吵時，不自覺地會拉入第三者以為平衡，在親子關係中，夫、妻與子女三者就可能形成一種三角的關係。子女是三角關係中現存的一員，必須承受或迴避任何引起焦慮的來源。當雙親不致力於解決彼此之間的

問題時，可能特別會將焦點集中在子女身上，或者子女也可能會自願的以其最富想像力的方式來轉移、迴避，並且以行動表現出雙親間的問題(Lerner, 1989；1991)。Kerr & Bowen(1988)將三角關係的運作類型，分為跨世代聯盟、代罪羔羊及親職化等三個類型，分述如下：

- 1、跨世代聯盟：係指夫妻兩人的緊張程度升高時，其中一方藉由指責對方與尋求子女的支持，避免直接面對彼此關係的問題。陷入跨世代聯盟的子女成了雙親間的夾心餅，對雙親一方的忠誠，就代表著對另一方的背叛。這將使子女內心產生掙扎，甚至引發身心發展上的衝擊(Peterson & Zill, 1986)。
- 2、代罪羔羊：係指夫妻關係的緊張程度升高時，夫妻藉由將注意力轉移至子女問題，避免彼此直接面對面的衝突。雙親可能聯合起來指責子女或聯合起來保護子女。但無論是哪種形式，代罪羔羊的子女都將吸收家庭的焦慮，而其內心深處也隱藏著很深的罪惡感，認為自己是不受歡迎或有缺失的，是導致雙親婚姻衝突與家庭不和諧的罪魁禍首(Minuchin, 1974)。
- 3、親職化：係指在家庭中，親子角色倒轉，子女擔負雙親的角色與責任，並且犧牲自己需要被注意、安慰及引導的需求，而去照顧雙親的需求(吳嘉瑜，2005)。

二、依附關係理論

依附理論是 Bowlby (1973)以動物行為論之進化論的觀點來解釋社會依附的發展，按 Bowlby 的看法，嬰兒與照顧者間的社會依附行為是一種與生俱來的行為傾向，幼年時期與重要他人的（尤其是母親）依附品質

會影響個體日後與他人建立親密關係的能力。幼童因為社會與情感需求，而至少與一名主要照顧者發展出親近關係，否則將造成其心理與交際功能的不健全。依附理論用來解釋孩子透過與特定依附對象的持續互動，逐漸形成對外在世界、依附對象及自我內在的運作模式，進而預測個體成長過程的人際互動型態，具區別性與特殊性。而一旦這種關係運作的模式形成後就很穩定，並持續影響個人一生的親密關係(吳靜芳，2005)。郭碧如(2016)認為親子關係的建立自懷胎開始便透過臍帶關係牽引著母子彼此的情緒波動，子女出生後則進一步與其他家庭成員互動，進而衍生出多重依附關係，都將影響孩子的情緒及人格發展；父母藉由管教方式、態度的傳達與子女建立一種上對下的關係，孩子在家庭中成長是透過父母來認識這個世界，孩子會用相同的方式對待他人進而建立自己的人際圈。

三、社會交換理論

社會交換理論由社會學者 Homans (1958)提出，強調社會行為是一種物質、情感與榮譽等層面的商品交換，互相提供報酬以維持人們之間的持續互動，看似「勢利」的理論，卻可一窺親子關係的互動實景，尤其是因雙方的「結果期待」是否相符，將會衍生心理變化。例如當父母給予子女關愛時，子女回報是愛，當父母給予的是憤怒時，子女回報的可能是叛逆，這也可謂為一種社會交換(黃瑾瑜，2013)。

社會交換理論對親子關係最大的貢獻在於強調交換過程的「信任」(Blau,1964)，使親子的物質或情感的交換關係能持續與長久。由上述可知，親子關係由「愛」和「控制」兩個成份所組成，是情感與工具的混合關係。

四、生態系統理論

生態系統理論由 Bronfenbrenner(1979)提出，有時也被稱作背景發展理論或是人際生態理論。該理論的重點在於兒童及青少年的成長發展受到生物因素及環境因素的交互影響，說明如下：

- 微型系統：與兒童有切身關係的人、事、物的場所，例如家庭、學校、社區。
- 中型系統：與直接環境之間的聯繫構成，如父母與學校相互合作情況，同儕群體相處的影響等。
- 外延系統：間接發生影響的外部環境條件，如父母的工作環境、學校的教育方向及社區資源的運用等。
- 鉅型系統：泛指思想信念系統，包含社會倫理、價值文化、社會階層、政治、法律等，它會影響處於文化型態下的個體的思考邏輯，也影響微型、中型與外延系統的運作。
- 時間系統：環境事件與生活方式的改變。

生態系統理論認為人與環境是一個無法切割的整體，每個人的發展都受到這生態系統的影響。生態系統依照和個體互動的頻率及密切的程度而有所區別，由小到大的巢狀結構，並維持動態平衡的狀態。生態系統理論強調每個層次的系統皆會影響學生的學習，小至家庭大至社會及國家。因此，身為教育工作者必須了解各層次對學生的影響(黃迺毓，1988)。

上述四個理論可作為本研究對親子關係的分析。從三角關係理論中可發現父、母、孩子三者的衝突與合作關係；依附理論則在探討依附品質對親子關係的關鍵影響；社會交換理論強調親子關係具備「情感」與

「工具」的兩個成份；生態系統理論說明了親子關係不僅受到微型系統的影響，也受到中型、外延、鉅型與時間系統等的不同影響，在系統中發生失衡、平衡、循環、適應與演替的關係(黃瑾瑜，2013)。各學派理論對於親子關係的看法各有差異，父母必須審視子女的發展階段，適當的調整與改變親子間的互動模式，建立良好的親子關係，對子女未來人格的健全發展必有相當大的幫助。

參、寶可夢遊戲與親子關係的相關研究

「精靈寶可夢 Go」遊戲於 2016 年 8 月 6 日開放台灣地區下載，相關文獻整理如下：

吳怡靜(2016)指出：「精靈寶可夢 Go」強調社交元素，實際走出家門，跟朋友在城市的某個角落，一起活動，玩家在真實世界相聚，也許遊戲結束後去喝一杯，讓生活在某些小地方變得更好；Niantic 公司執行長漢克(John Hanke, 2016)表示他得太太非常喜歡這個遊戲，因為孩子會為了寶可夢而想要出門，去公園等地走走，無形中增進了親子關係。駱慧雯(2016)則指出：「精靈寶可夢 Go」有一體兩面之效，好壞取決於消費者如何使用。若正確使用，寶可夢可以變成醫療復健的工具，讓憂鬱症患者走出戶外，接受陽光的洗滌，放鬆心情，減輕憂鬱情緒；也可以成為親子互動的工具，親子在共同時間裡一起協助抓寶物，有助增進親子感情。Aber Hsu 提出在高雄玩寶可夢，不乏看見許多家長帶著孩子出來玩，每個人除了盯螢幕看，更多時間是在互相討論要去哪抓、抓到甚麼、要傳送哪隻寶可夢。寶可夢遊戲可以增加親子關係。張艷紅等人(2016)指出 Pokémon GO 熱潮席捲全城，有社福機構發現，連隱蔽四

年、吃飯亦不出房門的青年化身訓練員踏出家門；有暑假也不出門的大專宅男，也因遊戲而與母親結伴到公園捕捉小精靈；資深社工認為此遊戲或許可以成為社福界接觸青少年及父母改善子女關係的契機，呼籲社會可以多角度看待遊戲利弊。賴品瑀(2016)認為 Pokémon GO 這個遊戲巧妙之處，是利用了擴增實境、GPS 定位等科技，企圖將人們引誘到戶外，讓玩手机遊戲不再等於「宅」在家；看著隔壁鄰居爸爸媽媽帶著三個國高中年紀的孩子人手一機的出門抓寶，頓時感到溫馨，本該是常鬧彆扭的青少年竟為了抓寶願意與爸媽一同散步，也有助於親子關係。陳晶芬(2016)認為寶可夢令不少玩家的生活感到快樂和充實，最重要的功能便是能夠讓宅男宅女都往戶外步行運動，並且分享心得；大人和小孩一同抓寶，可以促進親子關係，給大人們呼喚起兒時記憶，也讓小孩留下童年與家人一起幸福玩樂的映像。

由相關的親子關係研究分析結果得知，親子溝通的內涵已漸由傳統的權威與依附而轉向溝通與友誼等面向，寶可夢遊戲開啟親子間的共同話題並提供親子在共同的時間裡一起抓寶，這種新的互動關係是否有助於親子關係的建立與改善為本研究之主要重點之一。

第三節 同儕關係的理論及相關研究

壹、同儕關係的定義與內涵

隨著兒童年齡的增長及生活圈的擴大、兒童所接觸的對象逐漸由父母轉向為同年齡的玩伴，到了小學高年級的階段，同儕對兒童的影響將逐漸取代父母，這種轉變到十三、四歲時的青春期將更為顯著。此階段的兒童，其生活不再只是囿限於家庭，絕大多數進而與學校的同儕在一起。在同儕團體的社會活動中，產生個人的社會規範與成敗的判斷標準。如何與他人相處，被同儕接納是此階段主要發展任務，若此發展任務未成功，個體可能因此產生社會適應的困難(張春興，1997)。

本節先界定同儕的意義，其次探討同儕關係的相關理論及探究同儕的重要性，最後再探討同儕關係的相關研究。

一、同儕之定義

「教育部重編國語辭典修訂本」將同儕解釋為平輩、同輩的朋友。Berk(1997)提出同儕為對所處地位或等級相同的人，包括在所有交互作用中，無論時間的長短，只要直接參與活動，而能共同分享一組能力及目標的同伴。孫秀芳(2014)則認為同儕為年齡相近，互動緊密，具有相同價值觀或同等地位的友伴。盧文君(2016)認為同儕是指在學校與同學、朋友或玩伴，彼此之間產生的行為和感情上的交流，亦即個體在學校中與其他同學相處互動的情形與程度。

蘇秋碧(2000)將「同儕」分成狹義和廣義兩方面來探討。從狹義的觀點來看，同儕指年齡相近且等級或地位相等的同伴而言，如同一個年級的學生即屬之。而從廣義的觀點而言，同儕的定義則泛指以行為活動為基礎，因某特定活動而聚集在一起，且其行為目標相近的人，如參加夏

令營的兒童。郭碧如(2016)認為「同儕」之定義主要關鍵在於年齡、地位以及其相互關係，因此同儕就是為年級相近、在其學習環境中互相有交集、互動之同學，包含同校、同班、同安親班或才藝班之學習伙伴。

綜上所述，同儕通常是指同年齡、同輩份或同地位，主要是處在相同環境內的伙伴，基於共同的興趣、需求等因素而形成心理上彼此認同的一種關係。

二、同儕關係之定義

同儕團體對青少年的影響力往往大於父母及師長，因此，青少年如果經常與行為偏差的朋友互動，就容易受其影響而難以自拔。小學高年級階段的孩童需要學校與家庭的歸屬與接納，同時也需要友伴的增強與贊同(Gumaer, 1984)。同儕學習可以幫助個人自我調整，當同儕認同其行為時、來自同儕的認同便會讓個人產生信心並且成為自己行為負責的驅動力。

洪雅雯(2001)認為同儕關係就是同儕互動時，在同儕團體中的影響力和受同儕喜愛或接納的程度，所以同儕關係又稱為同儕社會地位。郭碧如(2016)認為「同儕關係」係指在兒童和青少年時期，在同等地位之團體中彼此之間互動的社會關係，也就是與同學相處的情形。本研究所採取的同儕之定義不侷限於同班同學，而是廣義「同屬一學習環境中之年紀相近的學習伙伴」。

三、同儕關係之內涵

Eriskon (1972)在其心理社會發展期理論中指出，學習重要的社會技能並且能和同儕做社會比較，是六歲到十二歲兒童的主要發展任務之一。兒童時期的人際關係對於兒童日後人格發展的影響非常重要，倘若這個時期的人際關係經營不善，將對未來生活產生不利的影響。Dupont(1979)認為 7-13 歲孩童的情感集中在同輩關係上並學到一些社會技巧，行動不依賴父母、有能力了解他人的觀點且發展對他人的尊重。高年級學童時期的情感投入於與個人認同感有關的各種「理想」與「價值」的追求。Hamackck(1982)認為人際關係可以提供自己與他人比較的學習管道，也是個人學習與周遭的人們保持接觸，避免陷入孤立的一種重要策略。也就是說，在人際關係互動中，同儕的確能滿足個體的需求、自我肯定、給予支持，可見同儕關係在青少年階段是佔有舉足輕重的地位。同儕關係涵蓋學生同儕(同學、同輩、朋友)間能夠給予關懷及實質幫助的程度，同儕間具備良好的互動關係，同儕支持才能發揮作用(黃振賢，2011)。因此，同儕的關係能滿足學生基本需求、彼此之間營造良好的互動關係，不管在心理和生理上都將獲得滿足。兒童在學校裡與其同班同學相處互動的情形，在這過程中，其所展現出來的行為，及在班級內所發揮的影響力，攸關兒童同儕互動關係的品質，進而影響自己在所處團體中的地位(羅品欣，2004)。

研究者關注的重點不同，所探討的向度亦有所差異：林世欣(2000)在國中學生自我概念與同儕關係的相關研究中，將同儕關係分為「友誼」、「社交技巧」、「社交焦慮」、「模仿」四個向度；Furman et al.(1984)從「利

他社會/支持」、「親密」、「信任」、「聯合活動」、「情感」、「相似性」等六個面向來探討同儕互動的特質；羅品欣(2004)在國小學童的家庭結構、親子互動關係、情緒智力與同儕互動關係之研究由「合作/利社會行為」、「遊戲/聯合活動」、「信任/尊重」、「親密/依附」、「支配/指使」、「衝突/攻擊」、「競爭/嫉妒」、「敵意/防衛」等八種內涵來探究同儕互動的特質；吳晃彰(2008)在桃園縣國小高年級學生自我概念與同儕關係之研究中，將同儕關係分為「友誼」、「社交焦慮」和「模仿」三向度；陳惠文(2013)在雲林縣國小高年級學童使用臉書對其人際關係與學習動機之交互影響的研究則包含「情誼陪伴」、「生活參與」、「合作學習」三個因素；陳玉珠(2008)在國小師生關係、同儕關係與學業成就關係的研究中，從「友伴誼情」、「社交技巧」、「共同參與」、「情緒知覺」等四個面向來探討同儕關係；楊惠玲(2010)、郭碧如(2016)則將同儕關係區分為「友誼」及「社交焦慮」兩個向度。參照相關文獻資料後，研究者將分量表的向度，初步訂定為「同儕友誼」、「社交焦慮」和「同儕模仿」三個層面。

四、同儕的重要性

健康的人際關係是個體發展的必備條件，一個被接納的人際關係，可以幫助個人建立自信、健全身心發展；反之，一個被排斥的人際關係，則會使個人產生孤獨及焦慮，甚至產生生活不適應行為(孫秀芳，2014)。

盧文君(2016)分析國內相關文獻，同儕人際關係之重要性可大致分為三方面：

(一)發展社會認知與社會技巧

盧文君(2016)認為同儕是兒童行為增強的來源，是相互學習的楷模，

兒童藉由觀察學習來調整自己的行為。兒童在同儕互動中學習社交技巧的經驗，將成為兒童未來人際關係的先備經驗。吳素貞(1999)的研究發現，若個人不能與他人有效的互動，在人際關係便容易發生問題，間接影響學業、職業與社交活動。Hirschi(2002)以同儕依附理論說明青少年與同儕維持正向的關係時，會為了避免失去同儕的友誼而抑制自身的偏差行為。徐士翔(2008)認為兒童藉由同儕互動發展人際關係，學習社交技巧、建立自我概念。

(二)滿足情感依附、愛與歸屬及被尊重的需求

鄭照順(1999)認為學生的同儕互動良好，可以得到情感上的支持。適當的同儕支持可以降低學生沮喪、焦慮及暴躁等現象的發生，同時也可以減輕身心的症狀。羅品欣(2012)認為認為同儕互動關係提供相同的立基點，可以增進人際上的溝通。同儕人際關係能滿足個體的需求、自我肯定、給予支持，故在青少年階段佔有舉足輕重的地位(孫秀芳，2014)。

(三)獲得團體歸屬感與社會支持

陳秀卿(2008)指出個體遭到同儕團體的忽略或拒絕，會促成青少年的偏差行為。鄭曉楓(2011)則認為國小學童的生活適應與人際關係有正向的相關性，人際關係越好的兒童越能自我表露與自我肯定。羅品欣(2012)認為同儕互動關係提供相同的立足點，可以增進人際上的溝通，學生的同儕互動良好，較容易獲得情感上的支持。

五、網路同儕

「網路同儕」泛指一切在網路上所認識的朋友，不受年齡、性別、種族、身份地位或外表等外在因素的影響，只要雙方有情感上的支持、資訊的互換、學習經驗等的分享交流者，皆可稱之為網路同儕(陳俞霖，2002)。網路同儕憑藉網路的獨特性，除了組成的人員不同之外，另也發展出與真實同儕不一樣的功能和影響。吳妹蓓(1996)針對 BBS 交友過程的研究顯示網路對大多數使用者而言是人際網絡的擴大，使用者透過網路找到比現實生活中更能深談的朋友、較快速的友誼，而且從這種人際網路中獲取資訊、情感、陪伴或物質的社會支持。

貳、同儕關係之相關理論

同儕關係、親子關係與師生關係同為國小學童所面臨之三種重要的人際關係，其理論基礎亦源屬於人際關係理論，而人際關係的相關理論，隨著不同學派學者各有不同的見解理論與支持，以下僅針對重要幾項理論加以介紹。

一、Sullivan 的人際關係論

精神分析學派的學者 Sullivan(1953)的人際關係論又稱為人格理論，其主張人際關係與溝通的發展是瞭解個體行為的重要基礎，且主張人格的發展須依附在具有人際關係的社會情境之下(黃大峰，2006)。此理論強調人格是社會的產物，個人與他人之間尋求滿足和安全感，以降低身心的焦慮狀態的交互作用是人格形成與發展的原因。Sullivan 並認為，人格發展乃是個人在其生活環境中與他人持續交往適應的過程。此一人際交往歷程起於出生後母親的教育方式，經同儕、成人，終則建立兩性愛情

關係等，是人格發展中人際關係的重要事項(張春興，1980)。所以，若能在人生各階段都擁有和諧的人際關係，對個體的人格發展是有正面影響的。

Sullivan 將人類的六個重要發展階段，分為：嬰兒期、童年期、少年期、前青年期、青年前期、青年後期。九至十二歲的國小學童屬前青年期，此階段的任務是發展與滿足與同儕之間友好關係的需求，並會以個人、家庭、同儕好友的價值標準來評量自己，若此階段沒有親密的朋友，可能會產生孤寂的感覺，亦可能因此發展出自卑、孤立的感覺。若能從最親近的同班同學關係中得到關心、陪伴、尊重與愛護，則有助於個體自我正向概念的形成及適應未來社會的能力，發展成一個人格健全的成人(甘子美，2013)。

總之，Sullivan 的人際關係論強調人生各階段都需擁有和諧的人際關係，國小高年級學童側重在發展與滿足同儕間友好關係的需求，若無法在限制和需求中取得調適時，就可能使個人產生適應不良的現象而造成人格偏差。反之，若調適順利，危機可望解除，個體則更加成熟發展。

二、友誼發展階段論

Selman(1981)將個體在友誼方面的形成與發展分成五個階段：

- 1、暫時性玩伴(3-7 歲)：友誼的建立主要考量為利益，以對方的所擁有的物品或是身體屬性作為評價的標準。多和居家附近的人或是玩類似遊戲的人建立友誼關係，此階段的友誼可以說是一種玩伴性質的情誼。

- 2、單面協助(4-9 歲)：友誼的建立以能滿足自我的需求為判斷依據，此時期的兒童認為好朋友是要能滿足其個人需求且能知其好惡，對友誼的概念是針對個人的經驗與需求。
- 3、雙向合作(6-12 歲)：此時期的兒童開始嘗試理解他人的想法，瞭解友誼是雙向的關係，但仍沒有永遠的朋友，如果彼此互惠的關係消失或彼此發生衝突，雙方友誼就會結束，互惠的行為著重在「個人利益」的實用觀點。
- 4、親密互享(9-15 歲)：此時期兒童友誼特徵為親密與分享，雙方藉由分享彼此的興趣、煩惱、內心想法…等建立友誼，承諾是有意義的。雖然此時期的兒童對朋友的獨占性較強，但也較願意接納朋友不同的觀點與意見，以平等的方式來對待朋友，即使和朋友因意見不同而發生爭執，也不會因此而破壞友誼。
- 5、自主相互依賴(12 歲以上)：此時期的青少年已能了解每個人都有不同的價值觀或需求，能相互尊重對方，不強迫對方完全同意或按照自己的想法，以達和諧相處，逐漸領悟友誼須建立在彼此互相尊重的基礎上(呂翠夏譯，1994)。

友誼發展階段論旨在探討不同的階段對友誼需求的著眼點的差異，國小高年級階段的學童既重視個人利益，也著重親密與互享。

三、Heider 的平衡理論

心理學家弗里茨·海德(Heider)於 1958 年提出了改變態度的 P-O-X 平衡理論，P 與 O 各代表一個人，X 是第三者或態度對象。平衡理論假定 P-O-X 之間的平衡狀態是穩定的，若平衡狀態失衡時則會使個人產生

心理上的緊張，只有當他們之間的關係發生改變，恢復平衡狀態時，緊張才得以消除(MBA 智庫百科)。

Heider 認為，人類普遍地有一種平衡、和諧的需要。一旦人們在認識上有了不平衡或不和諧，就會在心理上產生緊張的焦慮，從而促使他們的認知結構向轉平衡及和諧。平衡理論強調人際關係的好壞，取決於兩者之間彼此對事物的看法是否一致，當出現失衡的狀態時，則必須經由溝通、協調等歷程，以恢復兩者之間的和諧關係(石培欣，2000)。通常，認知主體對單元中兩對象的態度是趨向一致的，亦即個人會喜歡他人是因為他人也喜歡自己，反之個人會討厭他人是因為他人也討厭自己，也就是說自己對他人的好惡是和他人對自己的好惡相一致的，在此種相互一致的情況，就稱之為平衡狀態，但若不相一致的情況，則稱之為不平衡狀態，這種不平衡會在心理產生矛盾和失調，此時我們就會改變自己的情感與看法，經由溝通、協調等過程，以取得平衡狀態，進而調整自己的人際關係(林榮欽，2001)。

從 Heider 的平衡理論可以得知人際關係的建立與維持，不僅取決於個人心理平衡，也受到雙方平衡的影響，引導學生保持積極正向的態度有助於建立起融洽的情感關係，進而促進學生建立良好的人際關係。

四、Vygotsky 的同儕鷹架理論

Vygotsky 是俄國的心理學家，他提出個體學習潛能可以透過較成熟的教師或有能力的同儕加以協助而發揮，此即「趨近發展區域」(Zone of Proximal Development, ZPD)。從教育觀點來看，趨近發展區域即是指兒童心智能力的可塑性，兒童內在的心理能力之成長有賴成人或有能力

的同儕的協助，此協助應建立在學習者當時的認知組織特質上。當兒童停留在某一認知層次時，如果成人或有能力的同儕能有系統的引導或給與關鍵性的指點，則兒童較易超越原有的認知層次而提昇到潛在發展層次，而他人對學習者的協助，則稱為鷹架作用。Vygotsky 的同儕鷹架理論強調趨近發展區域的重要性，透過有能力的同儕在最適當的時間引導或指點，提升學生的能力。

上述四個理論可作為本研究對同儕關係的分析。人際關係理論強調人生各階段和諧的人際關係對人格發展的影響；友誼發展階段論則說明不同階段對人際需求著眼點的不同；平衡理論則強調個人心理的平衡狀態，透過引導建立孩子正向積極的生活態度，建立融洽的情感關係、促成孩子良好的人際關係；鷹架理論強調學童心智能力的可塑性，經由同儕適時的協助與關懷，不但能協助解決問題，也能減緩負面情緒。

各學派理論對於同儕關係的看法各有差異，父母及師長必須審視學童不同的人際發展的著眼點，適度引導學童建立正向積極的價值觀，從同儕人際關係中尋求價值認同，藉以獲得個體自我認同、社交技巧與安全感，發展健全的同儕關係。

參、同儕關係之相關研究

一、寶可夢遊戲與同儕關係的相關研究

賴品瑀(2016)認為Pokémon GO利用擴增實境、GPS定位等科技，將人們引誘到戶外，讓玩手機遊戲不再等於「宅」在家，當人們重新與鄰居展開交流，社區的活力跟動能也才有了蓄積的可能。臨床心理師蘇益

賢在臉書「心理師想跟你說」發文分析「精靈寶可夢」讓人難以自拔的四大魅力，其中人際連結這一魅力便是讓不認識的人因為有同樣原因而凝聚，且因為此遊戲讓同儕間出現話題，創造出另種社群與人際連結(盧麗蓮，2016)。鄭寧(2016)認為精靈寶可夢的四個正面影響之一便是促進人際關係，不少有人際交流上有障礙的玩家，在玩Pokémon GO時，與其他陌生玩家捕獲稀有寶可夢時，一同聊天並分享喜悅，讓許多玩家在遊戲中認識其他志同道合的朋友，因而突破社交障礙，改善自己原先封閉的性格。寶可夢遊戲強制外出活動，無形中拉近人跟人之間的距離；玩家可以在遊戲時認識其他志同道合的朋友，進而聊天互動(如交換情報、分享心得)，促進人際交流；對於具有社交障礙的患者，同時可降低孤獨感和強化自信(柯俊銘，2016)。吳芯瑀(2016)認為寶可夢讓陌生的人們彼此間有了可以閒聊的共同話題，好比當玩家們在寶可夢站收集道具或道館PK時，可以與旁邊也正在玩遊戲的人們一起討論遊戲內容，寶可夢遊戲成為認識新朋友的契機。寶可夢的遊戲特性將遊戲帶到生活之中，給人們一個走向戶外的機會，家人、朋友甚至是陌生人，因寶可夢而產生新的交流，使人們願意多與人交際，多與家人互動，有助於親子關係的改善和增進人際間的互動(張巧宜，2016)。

二、親子關係與同儕關係的相關研究

馬藹屏(1987)的研究指出，父、母親關懷指數及友伴關係等各變項間均呈正相關。陳怡冰(1991)的研究發現—親子關係與兒童社會技巧的總分呈顯著的正相關，故親子關係越佳，兒童的人際關係與社交技巧越好。蘇秋碧(1999)在「國小六年級被同儕拒絕兒童其被同儕拒絕因素之研究」

研究中指出學童不良的家庭因素可能影響和同儕互動的認知及在校行為，進而干擾同儕關係。徐美鳳(2005)研究台灣南區護專學生父母教方式、親子關係與其人際互動之相關，研究結果發現父母採開明權威管教方式出現正面的親子關係，父母採忽視冷漠管教方式則出現負面的親子關係，而且親子關係愈佳者，與他人人際互動愈好。羅品欣(2012)的研究發現親子關係經營得當，將有助於成長階段的兒童，涵養出對雙親的認同與接納，從中獲得安全感、隸屬感，最後將之內化於心，以拓展到日後的同儕互動。林書伶(2016)的研究則指出臺北市國中生的手足關係愈好，同儕互動就愈好。

第四節、學習動機的理論及相關研究

壹、學習動機的定義與內涵

一、動機的定義

動機在探討行為背後的原因，其目的在幫助我們了解為什麼個體在某種情境下會引發或堅持某種行為。國、內外學者對於動機理論的研究頗為豐富，分述如下：

張春興(1996)認為動機是引起個體活動，維持並導引該活動朝向目標前進的內在歷程。Maehr & Meyer(1997)認為動機是可以令個體充滿活力、具方向性、並且讓個體保持行為或持續活動的一種內在狀態。葉炳煙(2013)將動機定義為引發行為達成特定生理或心理目標的內在思考歷程，行為是個體內在思考所引發的外在表現。因此，動機是引發行為達成特定生理或心理目標的內在思考歷程。動機隱藏於個體內部，驅使或引導個體去從事某種行為，它可能是由本能所驅動、理智的思考所策動，或是上

述兩者的混合，是一種對目標的迎拒力(李咏吟，1998)。動機是一種內在的驅力，它導引和維持個體的行為活動以滿足特定目標之行為歷程(鄭采玉，2008)。

由上可知，動機是隱藏在個體內部複雜的心理特質，能驅使個體從事某種行為，朝向目標前進並維持活動的一種內在狀態。

二、學習動機之定義

張春興(2000)認為學習動機是指引起學生學習活動，維持並導引該學習活動趨向教師所設定目標的內在心理歷程。朱敬先(2000)認為學習動機是個體追求成功的一種心理需求，亦即學習者發現學習動機的意義與價值，進而嘗試驅策自己追求成長之傾向。賴淑芬(2005)則認為學習動機是一種內在因素的行為，由學習者在內心的需求所引發，維持學習者的行為或方式，並引導他在學習中所訂定的目標的一種心理歷程。陳啓明、邱政鋒(2009)將學習動機定義為學習行為的內在因素，維持學習活動並使行為朝向其學習目標的心路歷程。吳鴻松(2009)認為動機是引起學習者努力學習的動力，追求預訂目標的需求，是驅策個體持續學習、引發行為並期待成果的心理歷程。它是一股正面的能量，可以驅動個人朝特定的目標或方向前進，而這一個能量的強度大小決定於個人的好奇心、興趣、成就感與學習態度的強弱(楊宏文，2015)。

Pintrich & De Groot(1990)指出學習動機是學習者對學習任務、內容、結果和能力等方面的價值認定、期待及投入情感的程度。Stipek(1995)則認為學習動機是學生在學習方面的成就動機，是個體追求成功的一種內在心理需求，也是影響學業成就的主因之一。由此可知，學習本身是一

種行為，而所有行為都有其引發的原因和持續進行的理由，以為引導至最後行為目標的力量，這些驅動的理和力量就是學習的動機(Mc Combs，2001)。

綜上所述，學習動機是學習者在學習的過程中，能引發學習者學習需求的驅動力，並在活動過程中，促使個體投入心力、維持學習動力，直到達成目標的心理歷程。

三、學習動機之內涵

Mc Cown et al.(1996)指出學生的學習動機是很複雜的心理過程，認為學生的學習可能受到個人的目標、信念、自我概念、環境、他人期待、社會價值等因素的影響，故影響學習動機的因素似乎很複雜；強烈的學習動機與興趣可以提升學習效率，當學生具有較高的學習動機時，學習成效也會跟著提升。魏禹綸(2007)在國小高年級學童科學學習動機、科學學習策略與科學學習成就之相關研究中將學習動機分為「學習誘因」、「學習態度」、「學習需求」、「自我效能」、「自我肯定」與「成就動機」等六個層面；趙玲瑛(2009)在影響國小高年級學童科學學習動機之相關因素研究中以「學習誘因」、「學習需求」、「自我效能」、「自我肯定」與「成就動機」等五個層面來探討學習動機；陳惠文(2013)在雲林縣國小高年級學童使用臉書對其人際關係與學習動機之交互影響的研究中將學習動機分為「價值」、「期待」、「情感」三個向度；吳淑甄(2016)在澎湖縣國小高年級學生學習動機、學習態度及學習成效關係之研究中將學習動機分成「價值」、「期望」及「情感」三個向度來探討；梁玲(2016)從「學習目標」、「學習價值」、「自我效能」與「期望成功」四個向度來研究學生學習動機與同儕學習對學習成就的影響。

在參照相關文獻資料後，研究者將分量表的向度，初步訂定「學習

態度」、「學習需求」、「自我效能」、「自我肯定」以及「成就動機」等五個層面來探究學習動機。

貳、學習動機的理論

學習動機的理論，主要分為行為主義、認知主義、社會學習取向及人本主義等四大學派的理論，每一學派的論述與強調的層面不盡相同，分述如下：

一、行為主義動機理論

行為學派的學習動機理論主要代表人物為 Hull(1943)，其驅力論主張個體因內、外在的刺激而產生需要，為了滿足需要而產生驅力，驅力產生行為動機，再經由增強作用達到學習。行為主義的心理學家認為個體產生學習，是刺激與反應的連結，意指強化物可以滿足個體需求而產生後效強化，學習是由生理上需求的驅力所驅動，如果透過強化物質加強個體表現行為，滿足了生理上需求，進而強化其行為的保留(張春興，1994)。以教學實務為例，當學生表現出良好的學習行為，教師依照行為學派理論應給予口頭讚賞、獎品、額外權利等獎勵措施；若學生表現出不良行為，則採取訓斥、剝奪權利、勞動服務等處罰方式督促其學習，主要是藉由外在誘因或外控權力來維持學生的學習動機(張春興，1996)。李咏吟(2001)指出行為主義心理學家透過增強原則來控制個體的學習，將學習的結果視為外在因素的控制歷程，在學習動機的解釋上則採取「刺激-反應-增強」、「需求-趨力-行為」的模式，故此學派的學習動機理論是外控的，屬於外在動機。增強原則為：(1)每位當事人所需之增強因個體不同之需求而有所差異，且會因時間或空間的改變而有所差異；(2)實施增強時應注重「及時」及「正確」二項原則，在該項期望之正確行為出現時

立即給予增強，增強過程中宜注意增強只是手段，目的是使其自主學習產生學習動機。

除增強原理外，Bandura認為在班級教學的情境下，其他學生的優良表現或教師的教學典範，都可能引起學生的觀察學習。從學習動機的觀點來看，觀察學習之所以產生，乃是出自學生在心理上向楷模的行為表現去模仿和認同，因見賢思齊而要求自己努力向上，期待自己可能表現出和楷模一樣的優良表現，從而提升個人自尊。學校教育重視學生行為受社會因素的影響，對教師行為要求以身作則，對學生的優良行為則公開表揚，目的都在引起學生模仿學習，提升學生的學習動機(張春興，1996)。

依據行為學派的觀點，訂定行為契約，並根據契約的標準給予增強，或藉由模仿和認同典範，即可產生學習動機(蔣恩芬，2000)。因此，教師於教學時對於學生的良好行為應即時給予獎勵，而且若能從班級中挑選出一些足以作為其他人學習和模仿的同儕，讓他們能學習同儕的作法，將有助於提升學生的學習動機。

二、認知主義動機理論

(一)Weiner 的歸因論(Attribution Theory)：

歸因理論是關於分析、判斷和解釋他人或自己的行為結果的原因，且和之後的行為連結並預測未來的行為表現的一種動機理論。美國心理學家伯納德·韋納(B.Weiner,1974)認為人們對行為成敗原因的分析可歸納為以下六個原因：

- (1)能力：自己評估個人可否勝任該項工作。
- (2)努力：個人反省在工作過程中是否盡力為之。

- (3)工作難度：憑個人經驗判定是項工作的困難度。
- (4)運氣：個人自認為此次結果的成敗是不是和運氣有關。
- (5)身心狀況：工作過程中個人當時身心狀況是否影響其成效。
- (6)其他：除上述五項外，個人自覺影響此次成敗的其他因素。

以上六項因素作為一般人對成敗歸因的解釋或類別，Weiner 按各因素的性質，分別納入以下三個向度之內：

(1)因素來源：個體自認影響其成敗因素的來源，是以個人條件或來自外在環境。能力、努力及身心狀況三項屬於內在歸因，其他各項則屬外在歸因。

(2)穩定性：個體認為影響其成敗的因素，在性質上是否穩定，在類似情境下是否具一致性。能力與工作難度兩項歸因是比較穩定的；努力、身心狀況、運氣和其他外在環境因素則屬於不穩定者。

(3)能控制性：指個體自認影響其成敗的原因，是否由個人意向所決定。努力是惟一可以憑個人意願掌控的，個人可決定其努力的程度，其他各項則非個人所能掌控。

若將歸因理論應用在教育上，可知學生對於學習的成敗的歸因，會影響其學習動機的高低，教師須培養學生了解自己、建立明確的自我觀念，預防學生將學習失敗歸因於個人的能力不足，最後演變成習得無助感(Learned Helplessness)，縱使輕易成功的機會擺在面前，也鼓不起嘗試的勇氣；多給予成功的經驗，培養積極的歸因，導向以個人能控制的「努力」因素，讓學生在學習的過程中擁有更強的學習動機(王丹芸，2015、陳香伶，2016)。

(二)成就動機論(Achievement Motivation Theory)：

成就動機論乃是由 Mc Clelland & Atkinson 所創。兩人均認為個體會在追求成就與完美時不在乎獎勵與否，這就是高層次的成就動機(朱敬先，1997)。張春興(1996)認為成就動機是個體對事物追求成功的傾向，其動機的強弱來自於經驗中學習；當個人在追求本身的人、事、物的情境會產生兩種相反的動機，最後的行為決定於兩種動機中強度高的；個人成就動機的強弱決定於自身對情境的認知及判斷成功，若是成就各半則追求成功的動機最強。

Mc Clelland 認為成就需求是個體人格中，相當持久、穩定的一種特性，這種追求某種目標的特性或傾向即是成就動機(劉靖國，2005)。Atkinson(1964)所提的成就動機理論是指個人以追求成功或避免失敗的內在心理傾向來追求外在成就的過程，在此過程中會受到「追求成功」和「避免失敗」兩種心理需求交互作用，希望成功和恐懼失敗交互作用便形成成就動機。張春興(1994)將 Atkinson 的成就動機理論歸納為：

(1)個人對於成功都有追求的傾向，此種傾向便是成就動機，其成就動機的強弱是透過個人在生活的經驗中所習得。

(2)個人在面對所追求的人、事、物時，會產生兩種心理傾向：追求成功和避免失敗的動機傾向。動機的強弱和個人的人格特質有關，個性積極樂觀、勇於挑戰者，Atkinson 稱之為「成就傾向者」；個性較消極悲觀、常避難就易者，則稱之為「失敗傾向者」。

(3)個人成就動機的強弱，決定於個人面臨情境的認知。

總之，成就動機高的學生對於成功的希望大於對失敗的恐懼，傾向於選擇困難度高的工作去挑戰，而成就動機較低的學生則是失敗的恐懼大於成功的希望，會選擇容易的工作，以避免失敗的痛苦。所以陳香伶

(2016)認為教師在教學上，應提供學生或取成功經驗的舞台，讓學生多累積成功經驗，提高學生追求成功的動力，減少多次陷入失敗的經驗，才能進一步促使學生有信心去克服和挑戰自己所面對的困難。

三、社會學習取向動機理論

(一)Bandura 的自我效能理論：

自我效能理論是由 Bandura(1977)所提出，用來解釋在特殊情境下動機產生的原因，Bandura 認為自我效能為「當個體面對個人在目標追求中面臨一項特殊工作時，一方面會衡量自己應付該工作的能力，以表現出適當行為，另一方面則會判斷這項行為是否能夠獲得良好結果。這個判斷會決定他在面對困難時，可以付出多少努力、能持續多久時間的一種主觀評價」。具備高效能的人會力求完美，重複的成功經驗促使個體提高自我效能，不斷失敗的經驗則會降低自我效能。

自我效能為個體對於個人完成工作能力的信心程度，此信心程度會大幅影響個體在追求目標上繼續堅持的動機，進而影響行為的習得與過程中的情緒表現，意即個體對於學習目標所具備的信心程度，是影響學習動機的重要因素。Bandura 更提出影響自我效能的因素有以下四點：

(1)親歷的成敗經驗：過去的成敗經驗是影響自我效能最主要的直接經驗。成功的經驗會發展出較強的自我效能感，失敗則會降低對自我效能的期望而令人喪失自信心。

(2)替代經驗：自我效能並非完全依賴個人過去的成敗經驗，有許多是源於他人的替代經驗，替代性經驗是指通過觀察他人的行為和結果，獲得關於自我可能性的認識。當個體觀察到別人成功的過去，個體會說服自己提高其自我效能判斷，增強自信心；反之則可能降低自我效能感。

(3)言語的說服：影響自我效能感的另一個信息源是他人的鼓勵、評價、建議、勸告等。言語的勸說較為簡便，因此被廣泛的用來改變人類的行為。但是，言語的勸說無法提供可靠的經驗基礎，導致其引起的自我效能期望可能較微弱，也不易持久。

(4)情緒與生理的影響：個人的情緒與生理狀況有時也會影響自我效能感的水平。成功的愉悅、失敗的悲傷皆會導致個體自我效能感產生變化；生理上的疲勞、疼痛和強烈的情緒反應則易影響個體對自我能力的判斷，降低自我效能期望。

(二)目標導向理論

目標導向理論是指不同形式的目標如何影響學習者在學習情境中的行為，亦即學習者的學習動機會因目標的性質而有所差異，有些學習者學業表現傑出，其動機是為了肯定自己的聰明才智；有些人為獲得社會讚賞；也有人是想增進自己的實力，不同的目標會促使學習者採取不同的動機信念(林建平，2003、鄭芬蘭，2000)。林建平(2003)認為學習時的目標導向會影響學習者對學習任務的看法，內在目標導向的學習者注重本身的興趣以及學科的價值，當學習遇到挫折時會找尋原因並做調整，此類型的學習者較傾向於使用自我調整的學習策略；而外在目標導向的學習者在學習時較重視教師評分的高低，並在學習歷程中力求表現，而為了獲得成功並避免失敗，此類型的學習者往往傾向於選擇較容易的任務。Dweck(1986)在研究中指出，若教室的目標傾向於學習目標導向，則不論高成就或低成就學生，皆能顯出精熟取向的行為表現，因而學習者能維持較高的學習動機，得到較佳的學習成效。因此在教學活動中應盡量營造出學習導向的學習環境協助學生學習，如學生進行活動時鼓勵學生挑戰自己，進而激勵學生的學習動機(洪正龍，2007)。

「目標導向」是學習動機目標理論的主要研究取向之一，它所關心的是成就行為背後的原因。個人努力追求的目標是什麼？這些不同性質的目標如何影響學習動機？目標導向有那些種類？其意義為何？就個人的學習動機而言，這個研究取向認為至少有兩種不同的目標導向：(1)為證實自己的能力而追尋；(2)為增進自己的能力而追尋。不同類別的目標導向如何影響學習表現，正是此派學者所關心的研究主題(鄭芬蘭，2000)。

(三)Pintrich 的期望價值理論：

Pintrich et al.(1989)認為學習者的學習歷程中，應包含價值、期望和情感三個主要的動機成分，分述如下：

(1)價值成分：

指學習者從事一項學習活動的理由以及對該活動之重要、效用或興趣的信念。價值成分包含了學生學習的內在目標導向、外在目標導向和工作價值。

- (a) 具內在目標導向的學習者會為了滿足個人的興趣、好奇心等因素而從事主動學習活動。
- (b) 外在目標導向傾向的學習者，會為了外在的績效、酬賞或獲得讚美等因素而從事學習活動。
- (c) 工作價值為學習者對某項工作任務其重要性的價值評估，包含個人對工作的重要性知覺、興趣價值及效用價值三個部分(程炳林，1991)。當學習者認為學習活動對他而言是重要且有效用並喜愛此活動的時候，學習動機將會獲得提升。

(2)期望成分：

Pintrich 認為期望成功是指學習者在某一特定的學習工作中，對於成功或失敗機率的信念。期望成分包含學習的自我效能、控制信念及期望成功。自我效能意指學習者在從事學習活動時，對於個人表現能力的信念，自我效能強者會有較高的成功期望與堅持，反之則將導致學習者焦慮、消極或低成就。

控制信念指學習者對學習的成功或失敗所做的歸因模式的信念，它分為內在控制信念和外在控制信念。內在控制信念較強的個體往往將成敗歸因於努力、能力等個人因素；而外在控制信念較強的個體，則較易歸因於運氣、命運等非個人因素。對成功的期望是指學習者在學習活動中，對於成功或失敗機率把握的信念，它會影響學習者對工作的堅持、選擇和學習成就。

(3)情感成分：

情感成分是指即學習者對工作、結果或自我評價的情緒反應，包括自尊與測試焦慮等。價值與期望的成分會產生交互作用，進而影響個人對於工作的參與度及其行動力。學生對於目標具有價值取向，且對於工作持有高度的成功期望，比較會努力投入在學習中，即使遇到困難，也較會堅持、不會輕易放棄(陳香伶，2016)。

四、人本主義動機理論

Maslow 於 1954 年首度提出需求層次論，發表初期將個體的需求分為五個層次，在歷經 16 年的學術鑽研及實踐印證後於 1970 年將之提升為七個層次(紀俊吉，2008)。Maslow 認為人類進行活動的動機因素與人類的多種需求有關，而這些需求可以使用階層排列的方式，由底層的生理需求到高層的心靈需求加以描述。個體得動機獲得滿足後，將產生更高層次的動機需求，依其需求循序漸進，使生命歷程隨之提昇並賦予意義。若較低層次層的需求未獲得滿足時、次高層次的需求就不會產生、其層次分述如下：

- (1)生理的需求：個體求生存的基本需要，例如對食物、飲水、睡眠、性等源於人類的本能方面的需求，只求生存並延續種族。
- (2)安全感的需求：個體免於害怕、恐懼和焦慮等需求。當安全需求無法滿足，個體將出現相對應的行為以求自保，例如暴力、衝動等行為。
- (3)愛與歸屬感的需求：被人所關懷、接納、支持及鼓勵等需求。當個體意識到自己在某些情境中需要他人的幫助，緊張與焦慮感便會產生，因此希望獲得愛與隸屬感，藉以消除緊張與焦慮。
- (4)自尊的需求：獲得及維護個人自尊心的一切需求，包括喜歡自己與獲得他人尊敬等需求。呂明、陳紅雯(1992)即指出一個具有足夠自尊的人總是更有信心與效率；反之，當他缺乏自尊時，他就感到自卑與無能為力。
- (5)認知的需求：係指個體好奇、解決疑惑與追求新知的需求。從這一層面起即進入了成長需求的層次，它和基本需求最大的差異

在於基本需求一旦獲得滿足後其動機可能立即下降，但成長動機獲得滿足後，則可能因動機增強而產生更強的動機。

(6)審美的需求:張春興(2000)認為審美的需求指對美好事物的欣賞並希望周遭事物有秩序與結構、順自然並尋求真理等心理需求。審美的需求著重於心靈層面的影響，在審美的過程中獲得心靈的提升(紀俊吉，2008)。

(7)自我實現的需求:張春興(2003)認為自我實現需求指在精神上達到真善美合一人生境界的需求，也就是個體的需求或理想全部實現、接納自我、充分發展潛能的需求。

其中前四層為基本需求、是普遍的；後三層則為成長需求、就較有明顯的個別差異。基本需求是成長需求的基礎、但是基本需求的滿足並不保證會提升到成長需求層次、而最後的自我實現次是指引人類行動最終力量。

Maslow 需求層次論在教育上的意義：

- (1)考慮學生個別差異、建立良好關係並強調成長中個體的缺失需求、提供良好學習環境來幫助其發展成長需求。
- (2)重視學生家長作為安排學生自我實現的教育角色。

上述理論可作為本研究對學習動機的分析。首先行為主義動機理論認為行為由驅力所促動，而驅力則因生理上的需求而產生，如在個體行為表現時給予需求的滿足(後效強化)，就會強化保留該行為(外在動機)；歸因理論認為個人以後類似行為動機的強弱，取決於其對行為結果所作的歸因解釋，強調引導學生做積極歸因的重要性；成就動機理論強調個人的動機強弱，主要取決於個體對於成敗的評估，提供學生獲得成功的

舞台，提升學生成就動機；自我效能理論說明個人對於相信自身能夠完成工作的信心程度，信心程度影響個人繼續堅持的動機；目標導向理論關注於成就行為背後的理由；期望價值理論將學習動機分類為價值、期望、情感三種主要的成分，這三種主要動機個別的程度會影響學習者的學習成效；需求層次論強調需先提供成長中個體良好的教育環境，滿足其各種基本需求，個體才會自發性地追求自我實現。

參、學習動機的相關研究：

一、寶可夢遊戲與學習動機的相關研究

寶可夢遊戲為近期崛起之熱門遊戲，目前對學習動機影響之研究尚不多見，相關文獻整理如下：

德州 Brook Avenue 小學助理校長 Jessica Torres 認為教師先瞭解遊戲和學生的使用經驗，等開學後，如果老師熟悉該遊戲，可以與學生談論，將容易與學生建立關係並藉此提升學生之學習動機(教育部電子報,2016)。陳佳釗(2016)運用六頂思考帽，讓孩子學會聚焦不同面向來思考寶可夢這個議題，期待孩子們對未來寶可夢的行動都是經過思考後才採取的行動；任何事物沒有絕對的對與錯，有時只是看事情的角度不同，有時是拿捏的輕重要掌握，只要懂得善用，任何事物可能都能發揮它的效果，如果老師可以善用寶可夢風潮，寶可夢也能成為教學的美麗風景。學校裡的視覺藝術老師亦可以藉由寶可夢，帶入色彩學知識，讓學生更快了解如何配色；比起書本上的理論，藉著遊戲去引導學生，燃起學習動機、貼近他們流行文化，讓學生打破知識與興趣的界線(Aber Hsu,2016)。朱芷儀等人(2016)則指出教育部認為，手機遊戲是科技新趨勢，未來不會禁止學生們攜帶手機，反而提倡學校可將手機遊戲

融入教學中，以寶可夢遊戲為例，遊戲中、玩家走得路里程數越多就能孵出更多怪物，拿到更多寶貝球和藥水，不但遊戲經驗值提升，也能達成運動的目的，若將寶可夢融入歷史、經濟，翻轉乏味的上課模式，也能提升學生的學習動機。

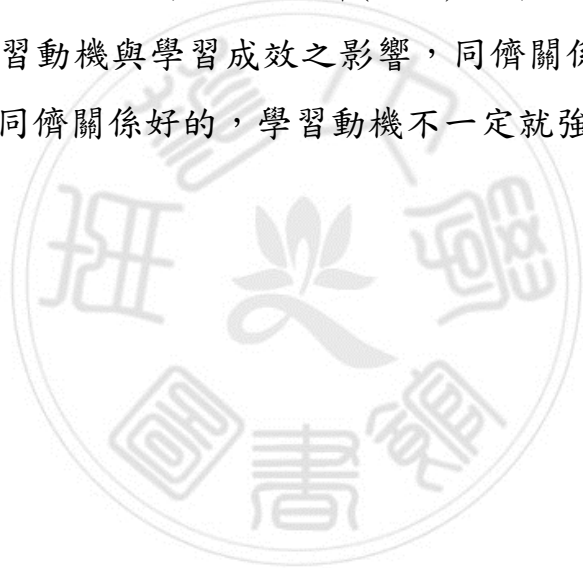
曹崇禮(2016)在寶可夢對青少年行為之影響中則提出不同的看法，他認為寶可夢對學生產生學習上的影響，尤其學生們如果瘋狂熱衷於收集各種“精靈”而樂此不疲，迷上捉“精靈”瘋狂抓取與喪屍行動，學習腦袋中充滿著可能在家可以捉“精靈”，在學校課間中或是課間下課鐘時捉“精靈”，放學後在校園裡捉“精靈”，行走走在路上也捉“精靈”，放假期間更可以大捉“精靈”，等等；學生的心思不在課堂上，並已經喪失學習能力，都轉向在用什麼方式可以快速捉“精靈”上，既對課業失去興趣，又無暇溫習功課，身心受影響更不在話下。

二、親子關係與學習動機的相關研究

余龍豪(2003)在高雄市和台東縣國小五年級學童英語學習動機之探討中歸納出父母參與子女學習及提供設備的程度愈高，父母對子女關懷愈多，英文學習動機愈強。莊婉妮(2005)的研究結果顯示當父母採關懷、讚許、允許自由探索的教養方式時，愈能讓子女知覺到父母的關愛支持，成就動機愈高。家庭互動關係越佳，學生的學習動機越強，學習動機越強者其學習行為也越佳(廉孟潔，2006)。古碧蓮(2008)在國小高年級學童親子關係、師生關係與學習動機之研究結果顯示國小高年級學童親子關係與學習動機呈正相關，國小高年級學童之親子關係愈佳者，其學習動機亦愈強。

三、同儕關係與學習動機的相關研究

Rice(1993)的研究結果顯示同儕關係在學習動機與成效上扮演重要的角色。陳惠文(2013)的研究顯示雲林縣國小高年級學童同儕臉書人際關係與學習動機有顯著相關，學童的同儕關係影響著學童的學習，良好的同儕關係使學童獲得情感陪伴的滿足，在團體中得到認同及肯定，建立自信心，面對困難互相鼓勵，透過模仿及合作學習達良性競爭，提高學習動機。王丹芸(2015)現實的人際關係對學習動機有顯著影響，現實人關係越好，其學習動機就越高。石培欣(2000)國中生的家庭環境、同儕關係與學業成就之間是兩兩相關的。吳明坤(2005)的研究顯示班級人際互動對於網路教學的學習動機與學習成效之影響，同儕關係對於學習動機並沒有顯著的相關，同儕關係好的，學習動機不一定就強烈。



第三章 研究設計與實施

本研究旨在探討寶可夢遊戲於國小高年級學童親子關係、同儕關係及學習動機關係之相關情形，透過相關文獻探討及實證研究進行整理分析，據以發展研究架構。研究方法以問卷調查法為主，透過自編問卷進行研究資料的蒐集，最後進行資料的統計與分析。

本章說明研究設計與實施程序，全文共分四節，第一節說明研究架構與假說；第二節為研究工具與對象；第三節則說明資料處理與分析方式；第四節闡述研究範圍與限制。

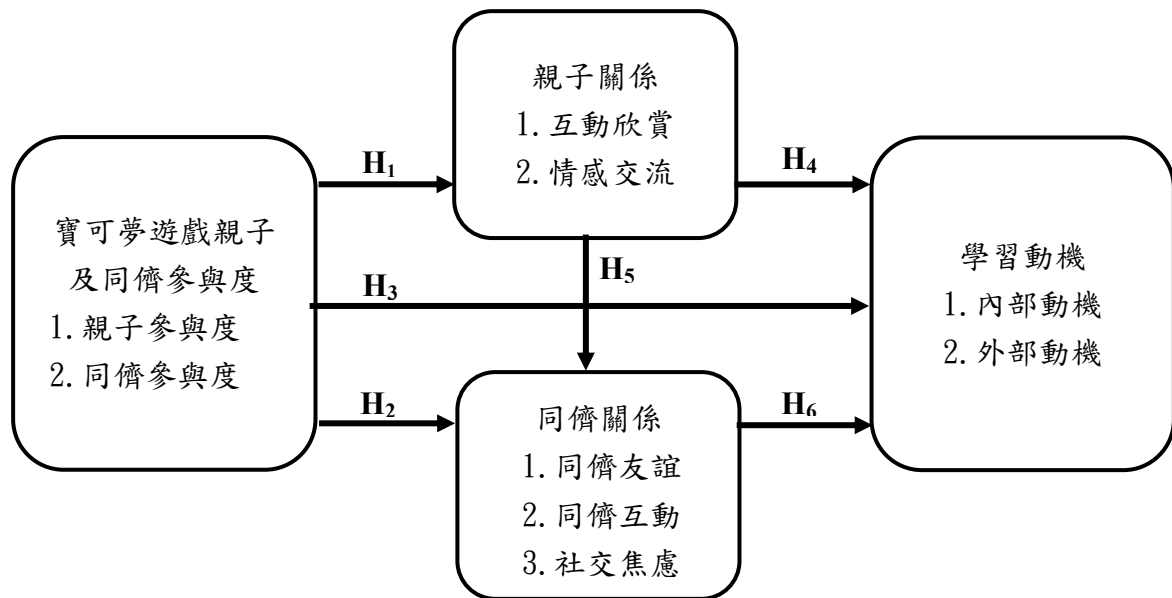
第一節、研究架構與假說

壹、研究架構

依據第二章之文獻探討，江德怡(2006)的研究結果顯示國小學童的親子互動程度越好，其人際關係也越好。陳惠文(2013)的研究顯示雲林縣國小高年級學童同儕臉書人際關係與學習動機有顯著相關，良好的同儕關係使學童獲得情感陪伴的滿足，在團體中得到認同及肯定，建立自信心，面對困難互相鼓勵，透過模仿及合作學習達良性競爭，提高學習動機。廉孟潔(2006)的研究指出家庭互動關係越佳，學生的學習動機越強，學習動機越強者其學習行為也越佳。駱慧雯(2016)指出寶可夢讓親子在共同時間裡一起協助抓寶物，有助增進親子感情。鄭寧(2016)認為精靈寶可夢的4個正面影響之一便是促進人際關係，改善自己原先封閉的性格。德州 Brook Avenue 小學助理校長 Jessica Torres 認為教師可藉助寶可夢遊戲與學生建立關係，並藉此提升學生之學習動機(教育部電子報，2016)。由上述研究結果可知，親子關係影響同儕關係的良窳、親子

及同儕關係亦對學生的學習動機產生一定的影響。近期崛起的寶可夢遊戲相關文獻亦多支持此遊戲有助於建立親子、同儕關係並提升學生之學習動機。由文獻探討亦發現，多數的研究者皆會將研究樣本之背景變項列入對研究主題的探討，如黃瑾瑜(2013)、王素貞(2014)等人認為學生個人及家庭背景因素等會對親子關係產生影響；林書伶(2016)、盧文君(2016)等人則認為學生個人及家庭背景因素等會對同儕關係產生影響；古碧蓮(2008)、王丹芸(2015)等人認為學生個人及家庭背景因素等會對學習動機產生影響。故本研究將學童背景變項列為控制變項，進而驗證學生寶可夢遊戲參與行為對寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的影響力。而在實證研究的同時，亦可觀察這些學童背景變項與寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的關連(王素貞，2014)。

綜上所述，本研究採問卷調查法蒐集資料，依家長及同儕對寶可夢遊戲參與度編製「寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表」，並參考現有問卷修訂「親子關係量表」、「同儕關係量表」、「學習動機量表」等研究工具，藉以調查國小學童參與寶可夢遊戲的狀況，寶可夢遊戲親子及同儕參與度對於學童之親子關係、同儕關係及學習動機是否存在相關，並進一步探討同儕關係對於國小學童學習動機是否存在相關、親子關係對於國小學童同儕關係是否存在相關，親子關係對國小學童學習動機是否存在相關，研究架構如下圖 3-1 所示。



背景資料

1. 年級；2. 性別；3. 家庭背景：(1)家庭型態、(2)家長(或主要照顧者)職業、(3)家長(或主要照顧者)學歷、(4)管教態度；4. 寶可夢參與行為與規定：(1)遊戲規定、(2)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具、(3)從何得知寶可夢遊戲、(4)遊戲頻率、(5)遊戲時間、(6)家長(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲、(7)同儕參與數、(8)是否購買相關產品

圖 3-1 研究架構

貳、研究假說

張艷紅等人(2016)指出寶可夢讓暑假也不出門的大專宅男，因遊戲而與母親結伴到公園捕捉小精靈，遊戲或成社福界接觸青少年及父母改善子女關係的契機。陳晶芬(2016)認為寶可夢令不少玩家的生活感到快樂和充實，最重要的功能便是能夠讓宅男宅女都往戶外步行運動，並且分享心得；大人和小孩一同抓寶，可以促進親子關係，給大人們呼喚起兒時記憶，也讓小孩留下童年與家人一起幸福玩樂的映像。

因此，本研究認為寶可夢遊戲與學童之親子關係有關聯存在。據此，本研究提出第一個假說如下：

H₁、寶可夢遊戲親子及同儕參與度影響國小高年級學生，在親子關係的表現。

盧麗蓮(2016)認為寶可夢遊戲讓同儕間出現話題，創造出另種社群與人際連結。柯俊銘(2016)認為寶可夢遊戲讓玩家在遊戲時認識其他志同道合的朋友，進而聊天互動，促進人際交流。吳芯瑀(2016)認為寶可夢讓陌生的人們彼此間有了可以閒聊的共同話題，成為認識新朋友的契機。張巧宜(2016)認為寶可夢的遊戲特性給人們一個走向戶外的機會，家人、朋友甚至是陌生人，因寶可夢而產生新的交流，使人們願意多與人交際，多與家人互動，有助於親子關係的改善和增進人際間的互動。因此，本研究認為寶可夢遊戲與學童之同儕關係有關聯存在。據此，本研究提出第二個假說如下：

H₂、寶可夢遊戲親子及同儕參與度影響國小高年級學生，在同儕關係的表現。

陳佳釗(2016)認為如果老師可以善用寶可夢風潮，寶可夢也能成為教學的美麗風景。Aber Hsu(2016)認為學校可藉由寶可夢，帶入色彩學知識，讓學生更快了解如何配色，藉著遊戲去提升學生的學習動機。因此，本研究認為寶可夢遊戲與學童之學習動機有關聯存在。據此，本研究提出第三個假說如下：

H₃、寶可夢遊戲親子及同儕參與度影響國小高年級學生，在學習動機的表現。

莊婉妮(2005)的研究結果顯示當父母採關懷、讚許、允許自由探索的教養方式時，愈能讓子女知覺到父母的關愛支持，成就動機愈高。古碧蓮(2008)在國小高年級學童親子關係、師生關係與學習動機之研究結果顯示國小高年級學童親子關係與學習動機呈正相關，國小高年級學童之親子關係愈佳者，其學習動機亦愈強。因此，本研究認為親子關係與學童之學習動機有關聯存在。據此，本研究提出第四個假說如下：

H₄、親子關係影響國小高年級學生，在學習動機的表現。

吳雅雯(2004)的研究結果顯示親子互動關係與同儕互動關係各層面有相關。羅品欣(2012)的研究發現親子關係經營得當，將有助於成長階段的兒童，涵養出對雙親的認同與接納，從中獲得安全感、隸屬感，最後將之內化於心，以拓展到日後的同儕互動。林書伶(2016)的研究則指出臺北市國中生的手足關係愈好，同儕互動就愈好。因此，本研究認為親子關係與學童同儕關係之間存在關聯性。據此，本研究提出第五個假說如下：

H₅、親子關係影響國小高年級學生，在同儕關係的表現。

徐士翔(2008)的研究結果顯示不同的同儕關係、成就動機的國小學生，其學業成就有顯著差異。王丹芸(2015)的研究顯示現實的人際關係對學習動機有顯著影響，現實人關係越好，其學習動機就越高。石培欣(2000)的研究則顯示國中生的家庭環境、同儕關係與學業成就之間是兩兩相關的，因此，本研究認為同儕關係與學童學習動機之間存在關聯性。據此，本研究提出第六個假說如下：

H₆、同儕關係影響國小高年級學生，在學習動機的表現。

第二節、研究工具與對象

本研究採問卷調查進行資料蒐集，研究者根據文獻探討的基礎，參考現有問卷編訂「寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」，透過問卷來調查嘉義縣國小學童寶可夢遊戲之親子及同儕參與度於親子關係、同儕關係及學習動機之相關情形。因國小中、低年級的學生普遍沒有智慧型手機，因此研究者以國小高年級學生為研究對象。問卷內容包含五個部份：個人基本資料、寶可夢遊戲親子與同儕參與度量表、親子關係量表、同儕關係量表、學習動機量表。茲將問卷編製、計分方式、專家效度、問卷預試以及結果之信效度分析等方式於本節中進行說明。

壹、編製問卷與內容

一、個人基本資料

此部分的目的在瞭解嘉義縣縣立國小高年級學童的背景資料及寶可夢遊戲相關參與行為，包含受試者之：1.年級；2.性別；3.家庭背景：(1)家庭型態、(2)家長(或主要照顧者)職業、(3)家長(或主要照顧者)學歷、(4)管教態度；4.寶可夢相關參與行為與規定(1)遊戲規定、(2)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具、(3)從何得知寶可夢、(4)遊戲頻率、(5)遊戲時間、(6)家長(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢、(7)同儕參與數、(8)是否購買相關產品等問題。

二、寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表

此研究問卷主要參考潘建洲(2012)國小高年級學童與國中生使用線上遊戲行為、休閒滿意度與線上遊戲成癮之相關研究「線上遊戲參與行為量表」。本量表初步分成二個層面，分別是：1、親子參與度(5題)；2、同儕參與度(5題)，共計10題。旨在評估受試者參與寶可夢遊戲之親子參與度及同儕參與度等。問卷採李克特式(Likert-Style)填答計分，受試者依其在生活中對於親子參與度及同儕參與度等二個層面的感受，直接於每一題勾選適當的數字。1表示「從未如此」；2表示「很少如此」；3表示「偶爾如此」；4表示「經常如此」；5表示「總是如此」。依此五點量表計分，分別計1分、2分、3分、4分、5分。當受訪者各層面得分越高，表示寶可夢遊戲之親子及同儕參與度越高。

三、親子關係量表

親子關係量表主要參考鄭碧招(1994)親子共讀對親子關係影響之研究「親子關係量表」、黃瑾瑜(2013)高雄市國小高年級家長管教方式、學童內省智能與親子關係之研究「親子關係量表」整理編製成初稿。本量表初步分成四個層面，分別是：1、情感交流(6題)；2、溝通尊重(5題)；3、情誼交往(5題)；4、信任欣賞(5題)，共計21題。問卷採李克特式填答計分，受試者依其在生活中對於情感交流、溝通尊重、情誼交往、信任欣賞等四個層面的感受，直接於每一題勾選適當的數字。反向題則反記分。當受訪者各層面得分越高，表示親子關係越好，其中第15題為反向題。

四、同儕關係量表

本問卷主要參考羅品欣(2004)國小學童的家庭結構、親子互動關係、情緒智力與同儕互動關係之研究「同儕關係量表」、林世欣(2000)國中學生自我概念與同儕關係之相關研究「同儕關係量表」整理編製成初稿。本量表分成三個層面分別是：1、同儕友誼(7題)；2、社交焦慮(7題)；同儕模仿(6題)，共計 20 題。問卷採李克特式填答計分，受試者依其在生活中對於同儕友誼、社交焦慮、同儕模仿等三個層面的感受，直接於每一題勾選適當的數字。其中社交焦慮反向計分，當受訪者各層面得分越高，表示受試者自己認為同儕關係越好。

五、學習動機量表

學習動機量表主要參考古碧蓮(2008)國小高年級學童親子關係、師生關係與學習動機之研究「學習動機量表」、王丹芸(2015)雲林縣國中特教學童臉書使用行為於人際關係發展與學習動機之探討「學習動機量表」整理編製成初稿。本量表初步分成五個層面，分別是：1、學習態度(5題)；2、學習需求(4題)；3、自我效能(6題)；4、自我肯定(6題)；4、成就動機(4題)，共計 25 題。問卷採李克特式填答計分，受試者依其在生活中對於學習態度、學習需求、自我效能、自我肯定、成就動機等五個層面的感受，直接於每一題勾選適當的數字。當受訪者各層面得分越高，表示學習動機越好。

貳、專家內容效度

表 3-1 本研究問卷修正意見之專家學者及教師名單

姓名	職稱
洪 00	南 O 大學副教授
黃 00	國小教導主任
侯 00	國小資訊組長
王 00	國小教師
郭 00	國小教師
黃 00	國小教師

研究者在探討寶可夢遊戲之參與行為現況，親子關係、同儕關係以及學習動機相關理論研究後，參考既有相關問卷編製而成問卷初稿 100 題。初稿經指導教授及 5 位實際從事國小教育工作者(如上表 3-1)針對題目之適切性、內容及編排格式進行審訂，經彙整相關意見，修改或刪除不合適、語意不清或具爭議性的題目後編製成預試問卷，以建構本問卷之專家效度，經刪減後之預試問卷為 93 題(如附錄一)。

參、問卷預試實施

本研究在預試問卷調查上採便利抽樣，以嘉義縣朴子市某國小五、六年級共 7 個班級為對象進行調查。預試問卷採紙本方式作答。共發出問卷 105 份，回收 98 份，回收率 93%，剔除沒有參與寶可夢遊戲的問卷 18 份，填答不完整的無效問卷 12 份，多以規律性填答的無效問卷 8 份，得有效問卷 60 份，有效回收率為 57.1%。

肆、問卷預試結果分析

將預試回收後的有效問卷加以整理並建檔，以 SPSS 統計軟體進行分析，主要採項目、因素及信度分析，考驗問卷所有題項之適切性與有效性。

一、項目分析

本研究對預試問卷實施項目分析與相關分析兩種方式檢視問卷的鑑別度和題目與總分之間的內部相關。首先計算題目的總分，依高、低分加以排序，以得分前27%者為高分組，得分後27%為低分組進行獨立樣本t檢定，求出每一題的決斷值(Critical Ratio, CR)。以各題項之CR是否達顯著差異作為汰選題目之最初依據，未達顯著差異則予以淘汰。相關分析係計算各題與該層面總分的積差相關，相關係數愈高表示該題的鑑別度愈高。本研究預試相關分析之取捨標準，參考蔡淑琴(2012)相關係數須達0.3以上且達0.01之顯著水準，若未達標準則予以刪除。

寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表之問卷題目共10題皆達顯著水準 ($p < 0.01$)；親子關係量表之問卷題目共21題皆達顯著水準 (除了第6與15題為 $p < 0.05$ ，其餘19題皆達 $p < 0.01$)；同儕互動量表之問卷題目共20題皆達顯著水準 (除了第8、9、15與20題為 $p < 0.05$ ，其餘16題皆達 $p < 0.01$)；學習動機量表之問卷題目共25題皆達顯著水準 ($p < 0.01$)，代表專家效度後之題目有一定的鑑別水準，各量表項目分析之結果如表3-2~3-5。

表 3-2 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表項目分析結果

題號	CR 值	備註	題號	CR 值	備註
1	-10.350(**)	保留	6	-8.005(**)	保留
2	-9.433(**)	保留	7	-11.703(**)	保留
3	-12.212(**)	保留	8	-10.586(**)	保留
4	-9.693(**)	保留	9	-9.657(**)	保留
5	-5.769(**)	保留	10	-12.001(**)	保留

N=60 ** $p < 0.01$

表 3-3 親子關係量表項目分析結果

題號	CR 值	備註	題號	CR 值	備註
1	-6.179(**)	保留	12	-10.590(**)	保留
2	-6.741(**)	保留	13	-9.568(**)	保留
3	-12.123(**)	保留	14	-7.629(**)	保留
4	-8.869(**)	保留	15	-2.435(*)	保留
5	-6.323(**)	保留	16	-7.595(**)	保留
6	-2.520(*)	保留	17	-6.220(**)	保留
7	-6.107(**)	保留	18	-6.483(**)	保留
8	-7.564(**)	保留	19	-9.960(**)	保留
9	-15.783(**)	保留	20	-8.709(**)	保留
10	-7.697(**)	保留	21	-9.018(**)	保留
11	-7.752(**)	保留			

N=60 **p<0.01 *p<0.05

表 3-4 同儕互動量表項目分析結果

題號	CR 值	備註	題號	CR 值	備註
1	-4.396(**)	保留	11	-11.718(**)	保留
2	-8.666(**)	保留	12	-10.455(**)	保留
3	-7.377(**)	保留	13	-10.870(**)	保留
4	-5.581(**)	保留	14	-7.947(**)	保留
5	-8.293(**)	保留	15	-2.987(*)	保留
6	-5.940(**)	保留	16	-7.976(**)	保留
7	-9.642(**)	保留	17	-11.542(**)	保留
8	-2.175(*)	保留	18	-7.384(**)	保留
9	-2.569(*)	保留	19	-6.644(**)	保留
10	-7.826(**)	保留	20	-3.590(*)	保留

N=60 **p<0.01 *p<0.05

表 3-5 學習動機量表項目分析結果

題號	CR 值	備註	題號	CR 值	備註
1	- 8.674(**)	保留	14	-12.528 (**)	保留
2	- 7.422(**)	保留	15	- 5.426(**)	保留
3	- 5.112(**)	保留	16	- 8.113(**)	保留
4	- 13.585(**)	保留	17	- 9.110(**)	保留
5	-4.526(**)	保留	18	- 6.470(**)	保留
6	- 8.727(**)	保留	19	- 10.223(**)	保留
7	- 11.604(**)	保留	20	- 12.412(**)	保留
8	- 14.969(**)	保留	21	- 11.076(**)	保留
9	- 7.190(**)	保留	22	- 8.143(**)	保留
10	- 7.169(**)	保留	13	- 7.507(**)	保留
11	- 7.747(**)	保留	24	- 5.697(**)	保留
12	- 11.931(**)	保留	25	- 11.407(**)	保留
13	- 6.569(**)	保留			

N=60 **p<0.01

相關分析結果如下表3-6~3-9所示，所有題項之相關係數皆達0.3以上，顯著水準皆達0.01之標準，因此所有題項皆予保留。

表 3-6 寶可夢遊戲的親子及同儕參與度量表相關分析結果

題號	相關係數	備註	題號	相關係數	備註
1	0.811(**)	保留	6	0.859(**)	保留
2	0.799(**)	保留	7	0.821(**)	保留
3	0.805(**)	保留	8	0.830(**)	保留
4	0.725(**)	保留	9	0.886(**)	保留
5	0.680(**)	保留	10	0.807(**)	保留

N=60 **p<0.01

表 3-7 親子關係量表相關分析結果

題號	相關係數	備註	題號	相關係數	備註
1	0.730(**)	保留	12	0.790(**)	保留
2	0.737(**)	保留	13	0.839(**)	保留
3	0.857(**)	保留	14	0.806(**)	保留
4	0.851(**)	保留	15	0.356(**)	保留
5	0.785(**)	保留	16	0.802(**)	保留
6	0.319(**)	保留	17	0.736(**)	保留
7	0.725(**)	保留	18	0.746(**)	保留
8	0.790(**)	保留	19	0.850(**)	保留
9	0.882(**)	保留	20	0.815(**)	保留
10	0.709(**)	保留	21	0.764(**)	保留
11	0.731(**)	保留			

N=60 **p<0.01

表 3-8 同儕互動量表相關分析結果表

題號	相關係數	備註	題號	相關係數	備註
1	0.502(**)	保留	11	0.801(**)	保留
2	0.736(**)	保留	12	0.839(**)	保留
3	0.770(**)	保留	13	0.786(**)	保留
4	0.659(**)	保留	14	0.791(**)	保留
5	0.764(**)	保留	15	0.517(**)	保留
6	0.754(**)	保留	16	0.747(**)	保留
7	0.698(**)	保留	17	0.782(**)	保留
8	0.372(**)	保留	18	0.726(**)	保留
9	0.525(**)	保留	19	0.764(**)	保留
10	0.723(**)	保留	20	0.429(**)	保留

N=60 **p<0.01

表 3-9 學習動機量表相關分析結果

題號	相關係數	備註	題號	相關係數	備註
1	0.734(**)	保留	14	0.843(**)	保留
2	0.774(**)	保留	15	0.653(**)	保留
3	0.558(**)	保留	16	0.781(**)	保留
4	0.879(**)	保留	17	0.784(**)	保留
5	0.647(**)	保留	18	0.706(**)	保留
6	0.854(**)	保留	19	0.777(**)	保留
7	0.830(**)	保留	20	0.816(**)	保留
8	0.888(**)	保留	21	0.797(**)	保留
9	0.710(**)	保留	22	0.732(**)	保留
10	0.715(**)	保留	13	0.740(**)	保留
11	0.742(**)	保留	24	0.691(**)	保留
12	0.781(**)	保留	25	0.798(**)	保留
13	0.685(**)	保留			

N=60 **p<0.01

二、因素分析

(一)KMO 值，Bartlett's 球面性檢定

本研究採用 Bartlett 球形檢定 (Bartlett's test of Sphericity) 及取樣適切性量數 (Kaiser-Meyer-Olkin measure of sampling adequacy; KMO)。KMO 值介於 0~1 之間，其數值愈大，代表相關情形越好。一般建議 KMO 值 0.7 以上為良好 (Kaiser, 1974)。根據分析結果顯示，本研究各構面之 KMO 值皆大於 0.7；各構面球形檢驗結果皆為顯著，適合進行因素分析，如表 3-10 所示。

表 3-10 預試問卷之 KMO 及 Bartlett 檢定分析表

構面名稱	KMO 與 Bartlett 檢定		
寶可夢遊戲親子與同儕參與度量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.754
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	309.888
		自由度	45
		顯著性	0.000
親子關係量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.788
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	274.327
		自由度	55
		顯著性	0.000
同儕關係量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.777
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	325.191
		自由度	45
		顯著性	0.000
學習動機量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.714
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	196.683
		自由度	28
		顯著性	0.000

(二)因素分析結果

本研究採用主成份分析方法，分別對各構面之自變數進行建構效度的檢測。各構面因素之取捨標準為：各因素之特徵值(Eigenvalue)大於 1；因素負荷量(Factor Loading)之絕對值大於 0.5；兩兩衡量項目間之因素負荷量差大於 0.3 (Hair et al., 1998)。根據分析結果，將未達標準的題項刪題後，本研究各構面的每一個題項之因素特徵值皆大於 1；因素負荷量絕對值皆大於 0.5，顯示本問卷具備良好的建構效度，如表 3-11~3-14 所示。

表 3-11 寶可夢遊戲親子及同儕參與因素分析結果

構面	預試題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
寶可夢同儕參與度	09	當我邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲時，朋友或同學會答應和我一起玩？	0.878	6.576	36.250	36.250
	06	我會主動邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲？	0.864			
	08	我會和同學或朋友一起討論寶可夢遊戲？	0.842			
	07	同學或朋友會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲？	0.810			
	10	當同學或朋友邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和朋友或同學一起玩？	0.794			
寶可夢親子參與度	03	當我邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲時，他(她)會答應和我一起玩？	0.831	5.109	29.358	65.608
	01	我會主動邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲？	0.816			
	02	他(她)會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲？	0.782			
	04	當他(她)邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和他(她)一起玩？	0.750			
	05	我會和他(她)一起討論寶可夢遊戲？	0.621			

N=60

表 3-12 親子關係因素分析結果

構面	預試 題號	題目	因素 負荷量	初始 特徵值	解釋 變異量	累積 變異量
情感 交流	03	當我需要他(她)時,他們會給我最大的幫助。	0.891	7.332	33.134	33.134
	04	他(她)對我的照顧,讓我有被關愛的感覺。	0.878			
	01	我和他(她)相處時覺得很溫馨、愉快。	0.719			
	09	當我和他(她)的意見不合時,他們會傾聽完我的理由。	0.713			
	02	我遇到困難或挫折時,會向他(她)訴說。	0.680			
	16	我會主動關心他(她)的健康狀況。	0.657			
信任 欣賞	21	我欣賞他(她)處理事情的方式,會想跟他們一樣。	0.816	3.169	20.158	53.292
	20	當別人稱讚我的時候,他(她)會感到光榮。	0.795			
	17	我要外出時,他(她)會同意我出去。	0.755			
情誼 交往	15	我不希望他(她)來參加我的學校所舉辦的活動。	0.862	2.140	14.508	67.799
	06	我覺得參與寶可夢遊戲後,讓我和他(她)的關係變得更好了。	-0.842			

N=60

表 3-13 同儕關係因素分析結果

構面	預試題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
社交焦慮	13	我會害怕被老師叫起來回答問題，成為同學們注意的焦點。	0.880	8.294	37.423	37.423
	12	我會擔心同學或朋友覺得我的行為很可笑。	0.871			
	11	我會害怕同學或朋友指出我的缺點。	0.852			
	14	不論功課、才藝或其他表現，我都擔心自己輸給同學或朋友。	0.838			
	15	我擔心班上同學覺得我沒用。	0.830			
同儕互動	02	我和同學或朋友會互相幫忙解決困難。	0.880	4.719	22.739	60.162
	03	我跟同學或朋友會彼此分享心裡的想法或自己擁有的好東西。	0.815			
	06	我跟同學或朋友相處時，氣氛開心又愉快。	0.776			
同儕友誼	01	參與寶可夢遊戲後，我覺得更容易認識新朋友了。	0.888	2.257	16.483	76.644
	07	我覺得參與寶可夢遊戲之後，我跟同學或朋友的關係變得更好了。	0.862			

N=60

表 3-14 學習動機因素分析結果

構面	預試 題號	題目	因素 負荷量	初始 特徵值	解釋 變異量	累積 變異量
自我 效能	11	不管有沒有考試，我都會認真 複習功課。	0.835	5.453	32.898	32.898
	12	當我在做功課時，我想要把它 做得很完美。	0.793			
	09	我參與老師指定的活動，是希 望自己表現得比同學好。	0.771			
	17	不論班上學習風氣如何，我總 是盡心學習。	0.765			
學習 態度	01	參與寶可夢遊戲後，讓我覺得 學習是一件開心的事情。	0.948	3.113	23.265	56.163
	04	參與寶可夢遊戲後，讓我對學 習任何事物都很有興趣。	0.925			
成就 動機	25	我想在班上有好表現，因為我 想向父母、老師、同學證明我 的能力。	0.874	1.708	20.255	76.418
	18	如果我把上課的內容徹底弄 懂，我會對自己很滿意。	0.835			

N=60

(三)因素命名方面

寶可夢遊戲親子與同儕參與度量表：依據因素分析結果，本量表之題數10題全數保留；量表之因素與預設之「親子參與度」、「同儕參與度」二個向度一致。

親子關係量表：依據因素分析結果，本量表之題數由21題縮減為11題。參考李美枝(1998)、陳春秀(2001)之研究向度，將溝通尊重僅剩之一題項併入信任欣賞；因此本量表之因素由原先預設之「情感交流」、「溝通尊重」、「情誼交往」及「信任欣賞」四個向度縮減為「情感交流」、「信任欣賞」及「情誼交往」三個向度。

同儕關係量表：依據因素分析結果，本量表之題數由 20 題縮減為 10 題。因預設之同儕模仿的題項全數刪除，同儕友誼則重新區分為二個因素，因此參考林世欣(2000)及陳惠文(2013)之研究向度，將原先預設之「同儕友誼」、「同儕模仿」及「社交焦慮」三個向度重新命名為「同儕友誼」、「同儕互動」及「社交焦慮」三個向度。

學習動機量表：依據因素分析結果，本量表之題數由 25 題縮減為 8 題。參考吳淑甄(2016)、陳惠文(2013)之研究向度並根據因素分析結果，將學習需求及自我肯定各一個題項併入自我效能，自我肯定另一個題項併入成就動機；因此本量表由原先預設之「學習態度」、「學習需求」、「自我效能」、「自我肯定」及「成就動機」五個向度縮減為「學習態度」、「自我效能」及「成就動機」三個向度。

綜上所述，本問卷四個構面於因素分析後總計由原先之 76 題縮減為 39 題，總題項為 56 題，兼顧效度與作答要求，有關正式問卷各量表題次與內容，如下表 3-15。

表 3-15 正式問卷內容一覽表

構面	預試 題號	正式 題號	題目內容	題數
寶 可 夢 遊 戲 親 子 及 同 儕 參 與 度	01	01	我會主動邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲?	10
	02	02	他(她)會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲?	
	03	03	當我邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲時,他(她)會答應和我一起玩?	
	04	04	當他(她)邀請我一起玩寶可夢遊戲時,我會答應和他(她)一起玩?	
	05	05	我會和他(她)一起討論寶可夢遊戲?	
	06	06	我會主動邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲?	
	07	07	同學或朋友會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲?	
	08	08	我會和同學或朋友一起討論寶可夢遊戲?	
	09	09	當我邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲時,朋友或同學會答應和我一起玩?	
	10	10	當同學或朋友邀請我一起玩寶可夢遊戲時,我會答應和朋友或同學一起玩?	
親 子 關 係	01	01	我和他(她)相處時覺得很溫馨、愉快。	11
	02	02	我遇到困難或挫折時,會向他(她)訴說。	
	03	03	當我需要他(她)時,他們會給我最大的幫助。	
	04	04	他(她)對我的照顧,讓我有被關愛的感覺。	
	06	05	我覺得參與寶可夢遊戲後,讓我和他(她)的關係變得更好了。	
	09	06	當我和他(她)的意見不合時,他們會傾聽完我的理由。	
	15	07	我不希望他(她)來參加我的學校所舉辦的活動。	
	16	08	我會主動關心他(她)的健康狀況。	
	17	09	我要外出時,他(她)會同意我出去。	
	20	10	當別人稱讚我的時候,他(她)會感到光榮。	
	21	11	我欣賞他(她)處理事情的方式,會想跟他們一樣。	

表 3-15 正式問卷內容一覽表(續)

構面	預試 題號	正式 題號	題目內容	題數
同儕關係	01	01	參與寶可夢遊戲後,我覺得更容易認識新朋友了。	10
	02	02	我和同學或朋友會互相幫忙解決困難。	
	03	03	我跟同學或朋友會彼此分享心裡的想法或自己擁有的好東西。	
	06	04	我跟同學或朋友相處時,氣氛開心又愉快。	
	07	05	我覺得參與寶可夢遊戲之後,我跟同學或朋友的關係變得更好了。	
	11	06	我會害怕同學或朋友指出我的缺點。	
	12	07	我會擔心同學或朋友覺得我的行為很可笑。	
	13	08	我會害怕被老師叫起來回答問題,成為同學們注意的焦點。	
	14	09	不論功課、才藝或其他表現,我都擔心自己輸給同學或朋友。	
	15	10	我擔心班上同學覺得我沒用。	
學習動機	01	01	參與寶可夢遊戲後,讓我覺得學習是一件開心的事情。	8
	04	02	參與寶可夢遊戲後,讓我對學習任何事物都很有興趣。	
	09	03	我參與老師指定的活動,是希望自己表現得比同學好。	
	11	04	不管有沒有考試,我都會認真複習功課。	
	12	05	當我在做功課時,我想要把它做得很完美。	
	17	06	不論班上學習風氣如何,我總是盡心學習。	
	18	07	如果我把上課的內容徹底弄懂,我會對自己很滿意。	
	25	08	我想在班上有好表現,因為我想向父母、老師、同學證明我的能力。	

表 3-16 預試信度分析表

構面	Cronbach's α	
寶可夢參與度	0.795	0.867
親子關係量表	0.811	
同儕關係量表	0.702	
學習動機量表	0.794	

(三)信度分析

預試問卷信度之考驗，係採用 Cronbach's α 相關係數，檢定其內部一致性。Cronbach's α 係數到底要多少才能被接受，各方說法不盡相同，Hair et al. (1998)認為 Cronbach's α 值大於 0.7 時，即表示該變數具有良好的信度。本研究各個構面的 Cronbach's α 係數值皆達 0.7 以上，而總量表的 α 係數達 0.867；此結果顯示本研究量表的信度頗佳，其結果如上表 3-16 所示：

第三節、資料處理與分析

研究資料來源主要是「國小學童寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機調查問卷」，將無效問卷刪除後，再將有效資料進行編碼登錄，並針對研究變數進行兩階段的分析。基本分析方面是以 SPSS 來進行分析，整體模式的分析則是以 Visual PLS 統計軟體來進行分析。統計分析方法分述如下：基本資料敘述性統計、信度分析、效度分析、獨立樣本 T 檢定、單因子變異數分析及結構方程分析，檢測變數的路徑係數是否顯著，藉此驗證研究假設。

壹、敘述性統計分析

敘述性統計分析用以說明樣本資料結構，根據回收的樣本狀況，對樣本的基本資料，包括 1.年級；2.性別；3.家庭背景：(1)家庭型態、(2)家長(或主要照顧者)職業、(3)家長(或主要照顧者)學歷、(4)管教態度；4.寶可夢相關參與行為與規定(1)遊戲規定、(2)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具、(3)從何得知寶可夢、(4)遊戲頻率、(5)遊戲時間、(6)家長(或主要

照顧者)本身是否有玩寶可夢、(7)同儕參與數、(8)是否購買相關產品等問題，進行資料分布概況的基本描述，以了解本研究的樣本結構特性。

貳、信效度分析

本研究的信度分析是以 Cronbach's α 值來檢定問卷中各因素之衡量變數的內部一致性程度，Hair et al.(1998)認為若 Cronbach's α 係數大於 0.7 則表示內部一致性高；效度分析採用 Bartlett 球形檢定及取樣適切性量數 (KMO)。KMO 值介於 0~1 之間，其數值愈大，代表相關情形越好(Kaiser, 1974)。一般建議 KMO 值大於 0.7 為良好。

參、差異分析

一、獨立樣本 T 檢定(T-test)

考驗學童個人背景變項中的性別、年級、是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具、家長(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢等變項，在親子關係、同儕關係與學習動機上的差異情形。

二、單因子變異數分析(One-way ANOVA)

考驗不同寶可夢遊戲使用經驗變項中的家庭背景，包括：(1)家庭型態、(2)家長(或主要照顧者)職業、(3)家長(或主要照顧者)學歷、(4)管教態度以及寶可夢相關參與行為及規定包括：(1)遊戲規定、(2)遊戲頻率、(3)遊戲時間、(4)同儕參與數等問題，在親子關係、同儕關係與學習動機上的差異情形；若差異達顯著水準，則進一步以薛費法 (Scheffe's Method) 瞭解差異所在。

肆、結構方程模型分析

本研究採用偏最小平方法 (Partial Least Squares, PLS)統計分析技術進行結構模型分析，用以測量各構面之因果關係。近年來 PLS 獲得不同領域研究者的廣泛重視，應用在不同研究課題，包含多重構面的因果關係模型之主要工具，因此逐漸被視為類似於迴歸分析的一種應用技術，其源自於路徑分析(Path Analysis)的統計方法，能同時檢驗測量模型，以及各構面所組成之結構模型(Chin & Ewsted,1999)。

PLS 具備以下優點：(1)能處理多個依變數與自變數；(2)能克服多變量共線性的問題；(3)完善地處理干擾資料及遺失值；(4)投入反應變項對潛在變項有很強的預測力；(5)可同時處理反應性指標和形成性指標；(6)適用於小樣本；(7)不受資料分配的限制(何雍慶、蔡青姿，2009)。因此本研究採用 Visual PLS 軟體進行結構方程模型的分析。

第四節、研究範圍與限制

壹、研究範圍

本研究旨在探討寶可夢遊戲對嘉義縣立國小高年級學生，在親子關係、同儕關係與學習動機等面向之相關問題，僅限於分析寶可夢遊戲影響嘉義縣立國小高年級學生親子關係、同儕關係與學習動機的表現情形，所設定的各項因素，較不涉及研究主題之外的其他因素探討。

貳、研究限制

一、研究對象

本研究之研究對象為 105 學年度就讀嘉義縣公立國民小學有使用寶可夢遊戲經驗之五、六年級學生，取樣未擴及其他年級的學生，故所獲致之研究結果僅能推論至嘉義縣國小高年級學童。

二、研究工具

本研究以問卷調查法獲得研究所需的資料。當學童進行量表施測時，可能因個人對題目的認知或作答疏忽而產生些許誤差。



第四章 資料分析與討論

本章主要分成五小節，第一節為問卷研究樣本基本資料之敘述性統計；第二節分析研究問卷之信、效度；第三節針對不同背景變項及寶可夢遊戲使用行為在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的差異分析；第四節測量模式分析；第五節為結構性模式分析。

本研究以嘉義縣高年級學生為主要研究對象，透過便利抽樣的方式，調查嘉義縣 10 所國小，抽樣過程主要經由班級導師協助問卷調查，抽樣調查期間為 2017 年 2 月 24 日至 2017 年 3 月 9 日。正式問卷總共發出 422 分，回收 379 分，回收率 89.8%。扣除表示沒有在玩寶可夢遊戲之問卷 71 分，缺題之問卷 29 分，單一選項之問卷 41 分，可用問卷為 236 分，可用率為 62.8%。本研究以 236 份有效問卷利用 SPSS 進行敘述性統計分析、信效度檢測、差異分析，並以 Visual PLS 進行測量模式分析及結構模式分析，最後進行研究假說之檢定。

第一節 敘述性統計

敘述性統計分成二部分，第一部分為樣本的背景統計，包括年級、性別、家庭型態、爸爸(或男性主要照顧者)的學歷及職業、媽媽(或女性主要照顧者)的學歷及職業、管教方式等八項；第二部分為樣本在寶可夢遊戲使用經驗的統計，包括遊戲規定、爸媽(主要照顧者)是否寶可夢遊戲作為表現良好的獎勵工具、消息來源、主要照顧者本身有沒有在玩寶可夢遊戲、是否購買寶可夢相關產品、使用頻率、每次使用時間、參與朋友數等八項，統計結果如表 4-1~4-2 所示。

表 4-1 樣本背景統計表

類別	項目	次數	百分比
年級	五年級	150	63.0%
	六年級	88	37.0%
性別	男	119	50.0%
	女	119	50.0%
家庭型態	只和爸爸或媽媽其中一個人住在一起	26	10.9%
	和爸媽同住在一起	95	39.9%
	和爺爺、奶奶（或外公、外婆）及爸媽住在一起	99	41.6%
	和爺爺、奶奶（或外公、外婆）其他親友住在一起。	13	5.5%
	其他	5	2.1%
爸爸或男性 主要照顧者職業	經商	13	5.5%
	工業	78	32.8%
	服務業	47	19.7%
	自由業	23	9.7%
	家管(含退休)	3	1.3%
	軍公教	20	8.4%
	農林漁牧	38	16.0%
	其他	16	6.7%
媽媽(或女性 主要照顧者)職業	經商	12	5.0%
	工業	40	16.8%
	服務業	82	34.5%
	自由業	19	8.0%
	家管(含退休)	42	17.6%
	軍公教	15	6.3%
	農林漁牧	16	6.7%
	其他	12	5.0%
爸爸(或男性 主要照顧者)學歷	國中或以下	33	13.9%
	高中、高職	75	31.5%
	大學或專科	39	16.4%
	研究所以上	12	5.0%
	不知道	78	34.2%

N=236

表 4-1 樣本背景統計表(續)

類別	項目	次數	百分比
媽媽(或女性 主要照顧者)學歷	國中或以下	36	15.1%
	高中、高職	80	33.6%
	大學或專科	36	15.1%
	研究所以上	7	2.9%
	不知道	79	33.2%
管教方式	非常嚴格	14	5.9%
	嚴格	57	23.9%
	普通	157	66.0%
	寬鬆	8	3.4%
	非常寬鬆	2	0.8%

N=236



表 4-2 樣本寶可夢遊戲參與行為統計表

類別	項目	次數	百分比
遊戲規定	自由使用不加過問	78	32.8%
	自由使用，並加以指導	67	28.2%
	限制使用時間	84	35.3%
	禁止使用	4	1.7%
	其他	5	2.1%
是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具	會	21	8.8%
	不會	217	91.2%
寶可夢遊戲的消息來源(複選題)	朋友	72	
	爸媽	30	
	兄弟姊妹	37	
	網路	76	
	新聞	83	
	報紙	10	
	雜誌	7	
爸媽(或主要照顧者)是否參與	是	135	56.7%
	否	103	43.3%
購買產品 (複選題)	不曾買過遊戲相關產品	221	
	寶可幣	13	
	遊戲攻略書籍或雜誌	5	
	手環探測器	6	
	其他	7	

N=236

表 4-2 樣本寶可夢遊戲參與行為統計表(續)

類別	項目	次數	百分比
遊戲頻率	0-1 次	52	21.8%
	2-3 次	105	44.1%
	4-5 次	31	13.0%
	6-7 次	15	6.3%
	8 次以上	35	14.7%
遊戲時間(每次)	1 小時以內	132	55.5%
	1 小時(含)以上，未滿 2 小時	57	23.9%
	2 小時(含)以上，未滿 3 小時	25	10.5%
	3 小時(含)以上，未滿 4 小時	11	4.6%
	4 小時(含)以上	13	5.5%
和幾位朋友玩	0 位	50	21.0%
	1~2 位	138	58.0%
	3~4 位	35	14.7%
	5(含)位以上	15	6.3%

N=236

第二節、信效度分析

壹、效度分析

一、KMO 及 Bartlett 球形檢定

在效度分析方面，因素分析普遍被用來檢測量表之建構效度。本研究採用 KMO 值及 Bartlett 球形檢定。根據分析結果顯示，本研究各構面之 KMO 值皆大於 0.7；球形檢驗結果皆為顯著，適合進行因素分析，如表 4-3 所示。

表 4-3 正式問卷之 KMO 及 Bartlett 檢定分析表

構面名稱	KMO 與 Bartlett 檢定		
寶可夢遊戲 親子與同儕參與度量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.835
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	1363.978
		自由度	45
		顯著性	0.000
親子關係量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.905
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	999.646
		自由度	55
		顯著性	0.000
同儕關係量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.776
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	988.753
		自由度	45
		顯著性	0.000
學習動機量表	Kaiser-Meyer-Olkin 取樣適切性量數		0.745
	Bartlett 球形檢定	近似卡方分配	774.408
		自由度	21
		顯著性	0.000

二、因素分析結果

本研究採用主成份分析方法，分別對各構面的自變數實施建構效度之檢測，依照 Hair(1998)等人之建議之標準為取捨依據：各因素之特徵值大於 1；因素負荷量的絕對值大於 0.5；兩兩衡量項目間的因素負荷量差大於 0.3。根據分析結果，將未達標準之題項刪題後，本研究各構面每一題項之因素特徵值皆大於 1；因素負荷量絕對值皆大於 0.5，顯示本問卷具備良好的建構效度，如表 4-4~4-7 所示。



表 4-4 寶可夢遊戲親子及同儕參與度量表因素分析結果

構面	題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
寶可夢同儕參與度	09	當我邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲時，朋友或同學會答應和我一起玩?	0.888	8.458	34.398	34.398
	10	當同學或朋友邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和朋友或同學一起玩?	0.869			
	06	我會主動邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲?	0.826			
	07	同學或朋友會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲?	0.815			
	08	我會和同學或朋友一起討論寶可夢遊戲?	0.659			
寶可夢親子參與度	04	當他(她)邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和他(她)一起玩?	0.845	4.200	33.839	68.237
	03	當我邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲時，他(她)會答應和我一起玩?	0.831			
	02	他(她)會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲?	0.829			
	01	我會主動邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲?	0.806			
	05	我會和他(她)一起討論寶可夢遊戲?	0.726			

N=236

表 4-5 親子關係量表因素分析結果

構面	題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
互動欣賞	03	當我需要他(她)時，他們會給我最大的幫助。	0.818	7.212	48.423	48.423
	02	我遇到困難或挫折時，會向他(她)訴說。	0.805			
	04	他(她)對我的照顧，讓我有被關愛的感覺。	0.792			
	10	當別人稱讚我的時候，他(她)會感到光榮。	0.771			
	01	我和他(她)相處時覺得很溫馨、愉快。	0.743			
	06	當我和他(她)的意見不合時，他們會傾聽完我的理由。	0.736			
	08	我會主動關心他(她)的健康狀況。	0.708			
	11	我欣賞他(她)處理事情的方式，會想跟他們一樣。	0.703			
情誼交往	07	我不希望他(她)來參加我的學校所舉辦的活動。	0.866	2.147	11.396	59.819
	05	我覺得參與寶可夢遊戲後,讓我和他(她)的關係變得更好了。	0.572			

N=236

表 4-6 同儕關係量表因素分析結果

構面	題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
社交焦慮	09	不論功課、才藝或其他表現，我都擔心自己輸給同學或朋友。	0.836	6.209	32.076	32.076
	06	我會害怕同學或朋友指出我的缺點。	0.823			
	07	我會擔心同學或朋友覺得我的行為很可笑。	0.803			
	08	我會害怕被老師叫起來回答問題，成為同學們注意的焦點。	0.763			
	10	我擔心班上同學覺得我沒用。	0.757			
同儕互動	03	我跟同學或朋友會彼此分享心裡的想法或自己擁有的好東西。	0.858	4.147	22.439	54.515
	02	我和同學或朋友會互相幫忙解決困難。	0.833			
	04	我跟同學或朋友相處時，氣氛開心又愉快。	0.812			
同儕友誼	01	參與寶可夢遊戲後,我覺得更容易認識新朋友了。	0.894	1.755	16.567	71.082
	05	我覺得參與寶可夢遊戲之後,我跟同學或朋友的關係變得更好了。	0.829			

N=236

表 4-7 學習動機量表因素分析結果

構面	題號	題目	因素負荷量	初始特徵值	解釋變異量	累積變異量
內部動機	06	不論班上學習風氣如何，我總是盡心學習。	0.856	5.347	45.098	45.098
	05	當我在做功課時，我想要把它做得很完美。	0.820			
	08	我想在班上有好表現，因為我想向父母、老師、同學證明我的能力。	0.805			
	07	如果我把上課的內容徹底弄懂，我會對自己很滿意。	0.741			
	04	不管有沒有考試，我都會認真複習功課。	0.734			
外部動機	02	參與寶可夢遊戲後，讓我對學習任何事物都很有興趣。	0.945	2.995	25.783	70.880
	01	參與寶可夢遊戲後，讓我覺得學習是一件開心的事情。	0.939			

N=236

三、因素命名方面

寶可夢遊戲親子與同儕參與行為量表：依據因素分析結果，本量表之題數 10 題全數保留；量表之因素與預設之「親子參與度」、「同儕參與度」二個向度一致。

親子關係量表：依據因素分析結果，本量表之題數由 11 題縮減為 10 題；參考黃麗娟(2007)以實質行為與心理情感的接觸兩個向度來詮釋親子關係，將「信任欣賞」及「情誼交往」合併為「互動欣賞」，因此本量表之因素由原先預設之「信任欣賞」、「情誼交往」及「情感交流」三個向度，變更為「互動欣賞」及「情感交流」二個向度。

同儕關係量表：依據因素分析結果，本量表之題數 10 題全數保留；量表之因素與預設之「同儕友誼」、「同儕互動」及「社交焦慮」三個向度一致。

學習動機量表：依據因素分析結果，本量表之題數由 8 題縮減為 7 題、自我效能及成就動機兩因素合併成一個因素。重新審視題項後；量表之因素參考王丹芸(2015)學習動機量表之設計，由原先預設之「學習態度」、「自我效能」、及「成就動機」三個向度變更為「內部動機」及「外部動機」二個向度。

貳、信度分析

正式問卷信度之考驗，係採用 Cronbach's α 相關係數，檢定其內部一致性，Hair et al.(1998)認為 Cronbach's α 值大於 0.7 時，即表示該變數具有良好的信度。本研究各個構面的 Cronbach's α 係數值皆達 0.7 以上，而總量表的 α 係數達 0.896；此結果顯示本研究量表的信度頗佳，其結果如下表 4-8 所示：

表 4-8 信度分析表

構面	Cronbach's α	
寶可夢參與度	0.866	0.896
親子關係量表	0.876	
同儕關係量表	0.776	
學習動機量表	0.795	

第三節、差異分析

本節以比較平均數法之獨立樣本 T 檢定及單因子變異數分析探討不同的學生背景及寶可夢參與行為對嘉義縣國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之差異。

壹、不同的學生背景在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之差異：

探討年級、性別、家庭類型、爸爸(或男性主要照顧者)的學歷及職業、媽媽(或女性主要照顧者)的學歷及職業、管教方式等八個變項分別在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之差異情形，如表 4-9~4-16 所示。

一、年級：

表 4-9 不同年級的學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	年級	平均數	標準差	T 值	差異結果
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)五	2.625	0.898	-2.110*	(2)>(1)
	(2)六	2.833	0.928		
親子關係	(1)五	3.657	0.814	-0.620	N.S
	(2)六	3.726	0.848		
同儕關係	(1)五	2.875	0.708	-0.379	N.S
	(2)六	2.914	0.825		
學習動機	(1)五	3.514	0.821	0.081	N.S
	(2)六	3.505	0.937		

N=236 * $p < .05$

二、性別：

表 4-10 不同性別的學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	性別	平均數	標準差	T 值	差異結果
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)男	2.789	0.952	1.154	N.S
	(2)女	2.652	0.877		
親子關係	(1)男	3.550	0.812	-2.517*	(2)>(1)
	(2)女	3.816	0.821		
同儕關係	(1)男	2.823	0.760	-1.304	N.S
	(2)女	2.953	0.740		
學習動機	(1)男	3.425	0.894	-1.537	N.S
	(2)女	3.600	0.828		

N=236 * $p < .05$



三、家庭類型：

表 4-11 家庭類型在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)只和爸或媽其中一個人住在一起	2.762	0.895	組間	2.392	4	0.598	0.710	0.586	
	(2)和爸媽同住在一起	2.683	0.926	組內	196.397	233	0.843			
	(3)和爺爺、奶奶（或外公、外婆）及爸媽住在一起	2.742	0.923	總和	198.789	237				
	(4)和爺爺、奶奶（或外公、外婆）其他親友住在一起	2.954	0.991							
	(5)其他	2.180	0.335							
親子關係	(1)只和爸或媽其中一個人住在一起	3.600	0.857	組間	1.597	4	0.399	0.582	0.676	
	(2)和爸媽同住在一起	3.678	0.830	組內	159.942	233	0.686			
	(3)和爺爺、奶奶（或外公、外婆）及爸媽住在一起	3.722	0.813	總和	161.539	237				
	(4)和爺爺、奶奶（或外公、外婆）其他親友住在一起	3.769	0.749							
	(5)其他	3.200	1.160							

N=236

表 4-11 家庭類型在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析 (續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕關係	(1)只和爸或媽其中一個人住在一起	2.977	0.700	組間	0.671	4	0.168	0.294	0.882	
	(2)和爸媽同住在一起	2.878	0.757	組內	133.173	233	0.572			
	(3)和爺爺、奶奶(或外公、外婆)及爸媽住在一起	2.882	0.764	總和	133.844	237				
	(4)和爺爺、奶奶(或外公、外婆)其他親友住在一起	2.769	0.749							
	(5)其他	3.120	0.876							
學習動機	(1)只和爸或媽其中一個人住在一起	3.286	0.947	組間	3.156	4	0.789	1.058	0.378	
	(2)和爸媽同住在一起	3.516	0.898	組內	173.704	233	0.746			
	(3)和爺爺、奶奶(或外公、外婆)及爸媽住在一起	3.521	0.807	總和	176.860	237				
	(4)和爺爺、奶奶(或外公、外婆)其他親友住在一起	3.626	0.932							
	(5)其他	4.086	0.577							

N=236

四、爸爸(男性主要照顧者)的職業：

表 4-12 爸爸(男性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)經商	2.454	0.884	組間	4.591	7	0.656	0.777	0.607	
	(2)工業	2.739	1.008	組內	194.198	230	0.844			
	(3)服務業	2.762	0.994	總和	198.789	237				
	(4)自由業	2.491	0.716							
	(5)家管(含退休)	2.633	1.102							
	(6)軍公教	2.825	0.792							
	(7)農林漁牧	2.908	0.821							
	(8)其他	2.500	0.836							
親子關係	(1)經商	3.485	0.638	組間	4.190	7	0.599	0.875	0.527	
	(2)工業	3.623	0.818	組內	157.350	230	0.684			
	(3)服務業	3.770	0.934	總和	161.539	237				
	(4)自由業	3.883	0.785							
	(5)家管(含退休)	4.367	0.289							
	(6)軍公教	3.710	0.759							
	(7)農林漁牧	3.663	0.790							
	(8)其他	3.475	0.931							

N=236

表 4-12 爸爸(男性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)經商	2.908	0.890	組間	2.949	7	0.421	0.740	0.638	
	(2)工業	2.991	0.775	組內	130.895	230	0.569			
	(3)服務業	2.815	0.566	總和	133.844	237				
	(4)自由業	2.739	0.716							
	(5)家管(含退休)	2.433	0.666							
	(6)軍公教	2.975	0.677							
	(7)農林漁牧	2.926	0.886							
	(8)其他	2.706	0.835							
學習 動機	(1)經商	3.451	0.508	組間	6.290	7	0.899	1.212	0.297	
	(2)工業	3.575	0.868	組內	170.570	230	0.742			
	(3)服務業	3.571	0.916	總和	176.860	237				
	(4)自由業	3.217	0.830							
	(5)家管(含退休)	3.095	1.164							
	(6)軍公教	3.807	0.683							
	(7)農林漁牧	3.508	0.909							
	(8)其他	3.205	0.950							

N=236

五、媽媽(女性主要照顧者)的職業：

表 4-13 媽媽(女性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)經商	2.633	1.009	組間	2.188	7	0.313	0.366	0.921	
	(2)工業	2.693	0.836	組內	196.601	230	0.855			
	(3)服務業	2.802	0.969	總和	198.789	237				
	(4)自由業	2.847	0.875							
	(5)家管(含退休)	2.664	0.881							
	(6)軍公教	2.487	0.885							
	(7)農林漁牧	2.606	1.006							
	(8)其他	2.783	0.968							
親子關係	(1)經商	3.933	0.377	組間	9.545	7	1.364	2.063	0.048*	N.S
	(2)工業	3.688	0.874	組內	151.994	230	0.661			
	(3)服務業	3.762	0.853	總和	161.539	237				
	(4)自由業	4.090	0.631							
	(5)家管(含退休)	3.510	0.748							
	(6)軍公教	3.667	0.838							
	(7)農林漁牧	3.231	0.938							
	(8)其他	3.458	0.887							

N=236 * $p < .05$

表 4-13 媽媽(女性主要照顧者)的職業在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)經商	2.876	0.932	組間	1.009	7	0.144	0.249	0.972	
	(2)工業	2.855	0.608	組內	132.835	230	0.578			
	(3)服務業	2.962	0.748	總和	133.844	237				
	(4)自由業	2.800	0.771							
	(5)家管(含退休)	2.814	0.765							
	(6)軍公教	2.907	0.889							
	(7)農林漁牧	2.838	0.894							
	(8)其他	2.975	0.724							
學習 動機	(1)經商	3.452	0.630	組間	6.059	7	0.866	1.166	0.323	
	(2)工業	3.496	0.908	組內	170.800	230	0.743			
	(3)服務業	3.632	0.862	總和	176.860	237				
	(4)自由業	3.368	0.818							
	(5)家管(含退休)	3.439	0.884							
	(6)軍公教	3.857	0.828							
	(7)農林漁牧	3.241	0.939							
	(8)其他	3.191	0.804							

N=236

六、爸爸(男性主要照顧者)的學歷：

表 4-14 爸爸(男性主要照顧者)的學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)國中或以下	2.649	0.801	組間	3.275	5	0.655	0.777	0.567	
	(2)高中、高職	2.776	0.958	組內	195.514	232	0.843			
	(3)大學或專科	2.646	0.946	總和	198.789	237				
	(4)研究所以上	3.117	0.909							
	(5)不知道	2.685	0.911							
親子關係	(1)國中或以下	3.724	0.917	組間	3.903	5	0.781	1.149	0.335	
	(2)高中、高職	3.817	0.717	組內	157.636	232	0.679			
	(3)大學或專科	3.656	0.759	總和	161.539	237				
	(4)研究所以上	3.725	1.025							
	(5)不知道	3.532	0.877							

N=236

表 4-14 爸爸(男性主要照顧者)的學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)國中或以下	2.785	0.792	組間	1.704	5	0.341	0.599	0.701	
	(2)高中、高職	2.991	0.715	組內	132.139	232	0.570			
	(3)大學或專科	2.790	0.648	總和	133.844	237				
	(4)研究所以上	2.942	0.815							
	(5)不知道	2.883	0.813							
學習 動機	(1)國中或以下	3.455	0.944	組間	4.323	5	0.865	1.163	0.328	
	(2)高中、高職	3.591	0.772	組內	172.537	232	0.744			
	(3)大學或專科	3.458	0.768	總和	176.860	237				
	(4)研究所以上	3.941	0.827							
	(5)不知道	3.408	0.953							

N=236

七、媽媽(女性主要照顧者)的學歷：

表 4-15 媽媽(女性主要照顧者)的學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)國中或以下	2.608	0.840	組間	3.147	4	0.787	0.937	0.443	
	(2)高中、高職	2.776	0.955	組內	195.642	233	0.840			
	(3)大學或專科	2.836	0.985	總和	198.789	237				
	(4)研究所以上	3.143	0.725							
	(5)不知道	2.625	0.890							
親子關係	(1)國中或以下	3.814	0.889	組間	6.593	4	1.648	2.479	0.045*	N.S
	(2)高中、高職	3.843	0.701	組內	154.946	233	0.665			
	(3)大學或專科	3.706	0.782	總和	161.539	237				
	(4)研究所以上	3.429	1.084							
	(5)不知道	3.473	0.877							

N=236 * $p < .05$

表 4-15 媽媽(女性主要照顧者)的學歷在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)國中或以下	2.947	0.762	組間	0.163	4	0.041	0.071	0.991	
	(2)高中、高職	2.883	0.686	組內	133.681	233	0.574			
	(3)大學或專科	2.861	0.738	總和	133.844	237				
	(4)研究所以上	2.914	0.593							
	(5)不知道	2.881	0.840							
學習 動機	(1)國中或以下	3.679	0.940	組間	3.260	4	0.815	1.094	0.360	
	(2)高中、高職	3.593	0.817	組內	173.600	233	0.745			
	(3)大學或專科	3.468	0.812	總和	176.860	237				
	(4)研究所以上	3.551	0.875							
	(5)不知道	3.367	0.894							

N=236

八、不同的管教方式：

表 4-16 不同的管教方式在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)非常嚴格	2.807	0.992	組間	1.161	4	0.290	0.342	0.849	
	(2)嚴格	2.753	0.995	組內	197.62	233	0.848			
	(3)普通	2.689	0.888	總和	198.78	237				
	(4)寬鬆	2.800	0.958							
	(5)非常寬鬆	3.350	0.071							
親子關係	(1)非常嚴格	3.407	0.927	組間	8.569	4	2.142	3.263	0.013*	(3)>(4)
	(2)嚴格	3.637	0.863	組內	152.97	233	0.657			
	(3)普通	3.761	0.783	總和	161.53	237				
	(4)寬鬆	2.825	0.792							
	(5)非常寬鬆	4.200	0.000							

N=236 * $p < .05$

表 4-16 不同的管教方式在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)非常嚴格	2.893	0.759	組間	0.880	4	0.220	0.386	0.819	
	(2)嚴格	2.928	0.780	組內	132.96	233	.571			
	(3)普通	2.892	0.752	總和	133.84	237				
	(4)寬鬆	2.575	0.676							
	(5)非常寬鬆	2.850	0.212							
學習 動機	(1)非常嚴格	3.520	0.945	組間	6.762	4	1.691	2.316	0.058	
	(2)嚴格	3.622	0.907	組內	170.09	233	0.730			
	(3)普通	3.512	0.820	總和	176.86	237				
	(4)寬鬆	2.643	0.954							
	(5)非常寬鬆	3.643	1.111							

N=236

綜合上述結果得知：

(一)不同年級的國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著差異，其中六年級的平均得分高於五年級，亦即六年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度較五年級頻繁；而在親子關係、同儕關係及學習動機的表現上則未達顯著差異。質言之，不同年級的國小高年級學生在親子關係、同儕關係及學習動機上的表現差異並不大，如上表 4-9 所示。

(二)不同性別的國小高年級學生在親子關係達顯著差異，其中女生的平均得分高於男生；而在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、同儕關係及學習動機的表現上則未達顯著差異，此表示不同性別的國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因為性別的差異而有所區別，如上表 4-10 所示。

(三)不同的家庭型態在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的表現上皆未達顯著水準之差異。也就是說，不同的家庭型態在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因為家庭型態的不同而有所差異，如上表 4-11 所示。

(四)爸爸(男性主要照顧者)職業的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的表現上皆未達顯著水準之差異。質言之，爸爸(男性主要照顧者)職業的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因為爸爸(男性主要照顧者)職業的不同而有所差異，如上表 4-12 所示。

(五)媽媽(女性主要照顧者)職業的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、同儕關係及學習動機的表現上皆未達顯著水準之差異，而在親子關係達顯著水準；經進一步以 Schéffe 法進行事後比較，則發現各職業組之間並無顯著差異。質言之，媽媽(女性主要照顧者)職業的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因為媽媽(女性主要照顧者)職業的不同而有所差異，如上表 4-13 所示。

(六)爸爸(男性主要照顧者)學歷的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的表現上皆未達顯著水準之差異。質言之，爸爸(男性主要照顧者)學歷的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因為爸爸(男性主要照顧者)學歷的不同而有所差異，如上表 4-14 所示。

(七)媽媽(女性主要照顧者)學歷的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、同儕關係及學習動機的表現上未達顯著水準之差異，而在親子關係則達顯著水準；經進一步以 Schéffe 法進行事後比較，則發現各學歷組之間並無顯著差異。質言之，媽媽(女性主要照顧者)學歷的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現沒有差異，如上表 4-15 所示。

(八)管教方式的不同在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、同儕關係及學習動機的表現上未達顯著水準之差異，而在親子關係達顯著水準；經進一步以 Schéffe 法進行事後比較，則發現學生感到父母對其管教方式為「普通」的親子關係優於學生感到父母對其管教方式為「寬鬆」的親子關係。如上表 4-16 所示。

貳、不同的寶可夢參與行為對嘉義縣國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之差異。

探討父母是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具、父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲、不同的遊戲規定、不同的遊戲頻率、不同的遊戲時間長度、不同的同儕參與人數等六個變項分別在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係與學習動機之差異情形，如下表 4-17~4-22 所示。

一、父母(或主要照顧者)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具：

表 4-17 父母(或主要照顧者)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	獎勵	平均數	標準差	T 值	差異結果
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)是	3.004	0.870	1.493	N.S
	(2)否	2.693	0.917		
親子關係	(1)是	3.757	0.792	0.432	N.S
	(2)否	3.676	0.830		
同儕關係	(1)是	3.048	0.769	1.010	N.S
	(2)否	2.874	0.750		
學習動機	(1)是	3.762	0.776	1.398	N.S
	(2)否	3.487	0.870		

N=236

二、父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲：

表 4-18 父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	本身是否有玩	平均數	標準差	T 值	差異結果
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)是	2.964	0.942	5.059***	(1)>(2)
	(2)否	2.401	0.775		
親子關係	(1)是	3.727	0.820	0.939	N.S
	(2)否	3.625	0.834		
同儕關係	(1)是	2.903	0.772	0.316	N.S
	(2)否	2.872	0.728		
學習動機	(1)是	3.533	0.872	0.460	N.S
	(2)否	3.481	0.856		

N=236 *** $p < .001$

三、不同的遊戲規定：

表 4-19 不同的遊戲規定在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)自由使用不加過問	2.876	0.997	組間	15.851	4	3.963	5.047	0.001***	N.S
	(2)自由使用，並加以指導	2.905	0.863	組內	182.93	233	0.785			
	(3)限制使用時間	2.467	0.760	總和	198.78	237				
	(4)禁止使用	1.525	0.359							
	(5)其他	3.060	1.503							
親子關係	(1)自由使用不加過問	3.641	0.889	組間	1.392	4	0.348	0.506	0.731	
	(2)自由使用，並加以指導	3.688	0.813	組內	160.14	233	0.687			
	(3)限制使用時間	3.750	0.796	總和	161.53	237				
	(4)禁止使用	3.450	0.777							
	(5)其他	3.320	0.581							

N=236 *** $p < .001$

表 4-19 不同的遊戲規定在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)自由使用不加過問	2.892	0.757	組間	1.207	4	0.302	0.530	0.714	
	(2)自由使用，並加以指導	2.982	0.768	組內	132.637	233	0.569			
	(3)限制使用時間	2.807	0.754	總和	133.844	237				
	(4)禁止使用	2.875	0.359							
	(5)其他	3.000	0.689							
學習 動機	(1)自由使用不加過問	3.539	0.932	組間	3.004	4	0.751	1.006	0.405	
	(2)自由使用，並加以指導	3.469	0.837	組內	173.856	233	0.746			
	(3)限制使用時間	3.563	0.813	總和	176.860	237				
	(4)禁止使用	2.714	0.690							
	(5)其他	3.400	1.057							

N=236

四、使用頻率：

表 4-20 不同的遊戲頻率在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)0-1 次	2.115	0.748	組間	35.670	4	8.917	12.738	0.000***	(2)>(1) (3)>(1) (4)>(1) (5)>(1) (5)>(2)
	(2)2-3 次	2.679	0.832	組內	163.11	233	0.700			
	(3)4-5 次	3.113	0.822	總和	198.78	237				
	(4)6-7 次	3.047	0.798							
	(5)8 次(含)以上	3.257	0.991							
親子關係	(1)0-1 次	3.654	0.872	組間	1.234	4	0.309	0.448	0.773	
	(2)2-3 次	3.727	0.777	組內	160.30	233	0.688			
	(3)4-5 次	3.732	0.851	總和	161.53	237				
	(4)6-7 次	3.440	0.554							
	(5)8 次(含)以上	3.654	0.981							

N=236 *** $p < .001$

表 4-20 不同的遊戲頻率在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)0-1 次	2.704	0.685	組間	8.033	4	2.008	3.719	0.006**	(3)>(1) (3)>(2)
	(2)2-3 次	2.818	0.686	組內	125.81	233	0.540			
	(3)4-5 次	3.283	0.983	總和	133.84	237				
	(4)6-7 次	2.920	0.653							
	(5)8 次(含)以上	2.984	0.688							
學習 動機	(1)0-1 次	3.429	0.921	組間	3.591	4	0.898	1.207	0.308	
	(2)2-3 次	3.494	0.783	組內	173.26	233	0.744			
	(3)4-5 次	3.599	0.889	總和	176.86	237				
	(4)6-7 次	3.219	0.724							
	(5)8 次(含)以上	3.731	1.017							

N=236 ** $p < .01$

五、不同的遊戲時間：

表 4-21 不同的遊戲時間長度在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)1 小時以內	2.445	0.845	組間	29.443	4	7.361	10.127	0.000***	(3)>(1) (4)>(1) (5)>(1)
	(2)1 小時(含)以上，未滿 2 小時	2.835	0.768	組內	169.346	233	0.727			
	(3)2 小時(含)以上，未滿 3 小時	3.244	1.037	總和	198.789	237				
	(4)3 小時(含)以上，未滿 4 小時	3.382	0.690							
	(5)4 小時(含)以上	3.454	1.008							
親子關係	(1)1 小時以內	3.749	0.815	組間	2.616	4	0.654	0.959	0.431	
	(2)1 小時(含)以上，未滿 2 小時	3.558	0.843	組內	158.924	233	0.682			
	(3)2 小時(含)以上，未滿 3 小時	3.504	0.781	總和	161.539	237				
	(4)3 小時(含)以上，未滿 4 小時	3.818	0.894							
	(5)4 小時(含)以上	3.792	0.886							

N=236 *** $p < .001$

表 4-21 不同的遊戲時間長度在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析(續)

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
同儕 關係	(1)1 小時以內	2.802	0.718	組間	6.176	4	1.544	2.818	0.026*	N.S
	(2)1 小時(含)以上，未滿 2 小時	2.833	0.756	組內	127.668	233	0.548			
	(3)2 小時(含)以上，未滿 3 小時	3.108	0.690	總和	133.844	237				
	(4)3 小時(含)以上，未滿 4 小時	3.382	0.836							
	(5)4 小時(含)以上	3.185	0.899							
學習 動機	(1)1 小時以內	3.502	0.855	組間	4.240	4	1.060	1.431	0.225	
	(2)1 小時(含)以上，未滿 2 小時	3.384	0.834	組內	172.620	233	0.741			
	(3)2 小時(含)以上，未滿 3 小時	3.503	0.890	總和	176.860	237				
	(4)3 小時(含)以上，未滿 4 小時	3.974	0.981							
	(5)4 小時(含)以上	3.780	0.882							

N=236 * $p < .05$

六、不同的同儕參與人數：

表 4-22 不同的同儕參與人數在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異分析

構面	類別	平均數	標準差	變異數分析摘要						事後比較
				變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性	
寶可夢遊戲親子及同儕參與度	(1)0 位	1.928	0.634	組間	44.369	3	14.790	8.003	0.000***	(2)>(1) (3)>(1) (4)>(1)
	(2)1~2 位	2.839	0.812	組內	154.420	234	0.660			
	(3)3~4 位	3.146	0.894	總和	198.789	237				
	(4)5(含)位以上	3.280	1.112							
親子關係	(1)0 位	3.740	0.735	組間	0.263	3	0.088	0.127	0.944	
	(2)1~2 位	3.658	0.832	組內	161.276	234	0.689			
	(3)3~4 位	3.686	0.830	總和	161.539	237				
	(4)5(含)位以上	3.713	1.089							
同儕關係	(1)0 位	2.476	0.677	組間	14.528	3	4.843	9.497	0.000***	(2)>(1) (3)>(1) (4)>(1)
	(2)1~2 位	2.930	0.715	組內	119.316	234	0.510			
	(3)3~4 位	3.091	0.677	總和	133.844	237				
	(4)5(含)位以上	3.427	0.898							
學習動機	(1)0 位	3.417	0.785	組間	3.079	3	1.026	1.382	0.249	
	(2)1~2 位	3.474	0.893	組內	173.781	234	0.743			
	(3)3~4 位	3.637	0.857	總和	176.860	237				
	(4)5(含)位以上	3.867	0.821							

N=236 *** $p < .001$

綜合上述結果得知：

(一)父母(或主要照顧者)是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機的表現上皆未達顯著水準之差異。代表父母(或主要照顧者)不論是否將寶可夢遊戲當成獎勵工具在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現沒有差異，如上表 4-17 所示。

(二)父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著差異，以本身有玩寶可夢遊戲的家長的平均得分高於本身沒有玩此遊戲的家長，亦即本身有玩寶可夢遊戲的家長在寶可夢遊戲親子及同儕參與度較本身沒有玩此遊戲的家長頻繁。有此可見，親子之間有著共同的興趣、嗜好或話題，彼此的互動程度也較高。而在親子關係、同儕關係及學習動機的表現上則未達顯著差異，質言之，父母(或主要照顧者)本身是否有玩寶可夢遊戲對高年級學生在親子關係、同儕關係及學習動機上的表現差異不顯著，如上表 4-18 所示。

(三)不同的遊戲規定在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較，發現各遊戲規定組之間並無顯著差異；而在親子關係、同儕關係及學習動機的表現上則未達顯著水準之差異。也就是說，不同的遊戲規定在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機上的表現較為一致，不因遊戲規定的不同而有差異，如上表 4-19 所示。

(四)不同的遊戲頻率在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較發現「8(含)次以上」的平均得分高於「0-1 次」、「8(含)次以上」的平均得分高於「2-3 次」、「6-7 次」的平均得分高於「0-1 次」、「4-5 次」的平均得分高於「0-1 次」、「2-3 次」的平均得分

高於「0-1 次」；不同的遊戲頻率在同儕關係達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較發現「4-5 次」的平均得分高於「2-3 次」、「4-5 次」的平均得分高於「0-1 次」；而在親子關係與學習動機則未達顯著差異，顯示不同的遊戲頻率在親子關係與學習動機的表現較為一致，不因遊戲頻率的的不同而有差異，如上表 4-20 所示。

(五)不同的遊戲時間長短在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較發現「2 小時(含)以上，未滿 3 小時」的平均得分高於「1 小時以內」、「3 小時(含)以上，未滿 4 小時」的平均得分高於「1 小時以內」、「4 小時(含)以上」的平均得分高於「1 小時以內」；不同的遊戲時間長度在同儕關係達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後則發現各不同的遊戲時間長度組之間並無顯著差異。不同的遊戲時間長短在親子關係與學習動機則未達顯著差異，顯示不同的遊戲頻率在親子關係、同儕關係與學習動機的表現較為一致，不因遊戲時間長短的不同而有不同，如上表 4-21 所示。

(六)不同的同儕參與人數在寶可夢遊戲親子及同儕參與度達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較發現「1-2 位」的平均得分高於「0 位」、「3-4 位」的平均得分高於「0 位」、「5(含)位以上」的平均得分高於「0 位」；不同的同儕參與人數在同儕關係達顯著水準，經進一步以 Schéffe 法進行事後比較發現「1-2 位」的平均得分高於「0 位」、「3-4 位」的平均得分高於「0 位」、「5(含)位以上」的平均得分高於「0 位」；而在親子關係與學習動機則未達顯著差異。顯示不同的同儕參與人數在親子關係與學習動機的表現較為一致，不因遊戲頻率的的不同而有差異，如上表 4-22 所示。

第四節、測量模式分析

測量模式分析中，本研究採收斂效度(Convergent Validity)及區別效度(Discriminate Validity)作為評估量表結構效度的衡量標準。

在測量模式方面，收斂效度的三個衡量指標為：(1)所有問項的因素負荷量大於 0.5；(2)Composite Reliability (CR)值高於 0.7；(3)平均變異數萃取量(Average variance extracted; AVE)高於 0.5(Fornell & Larcker,1981)。

本研究量表的結構效度指標詳列於表 4-23，雖然寶可夢遊戲親子及同儕參與度的 AVE 值小於 0.5，但本研究領域屬於探索性的階段，且 Fornell & Larcker(1981)認為平均變異數萃取量為較保守之標準，即使超過 50%以上的變異數是來自測量誤差，若單獨以組成信度(CR)為基礎，仍可以認為構面的收斂效度是恰當的。因此，雖然寶可夢遊戲親子及同儕參與度的 AVE 值小於 0.5，但其 CR 值為 0.885，仍足可判定其具備收斂效度。

在信度的量測方面，本研究各構面之 Cronbach's α 值皆大於 0.7，達到 Cronbach's α 值須大於 0.7 以上之衡量指標。顯示本研究量表，在測量模式的信度評估方面，具有良好的信度，如下表 4-23 所示。

表4-23 測量模式分析結果

構面	問項 編號	平均值	因素負 荷量	標準差	T值	CR	AVE	Cronbach's α
寶可 夢親 子及 同儕 參與 度	B1	2.571	0.543	0.089	6.127	0.885	0.444	0.866
	B2	2.391	0.546	0.091	6.024			
	B3	2.811	0.536	0.094	5.688			
	B4	2.962	0.508	0.097	5.233			
	B5	2.744	0.563	0.068	8.239			
	B6	2.517	0.787	0.038	21.000			
	B7	2.676	0.761	0.042	18.093			
	B8	2.962	0.673	0.050	13.394			
	B9	2.714	0.820	0.031	26.849			
	B10	2.857	0.814	0.029	27.759			
親子 關係	C1	4.155	0.764	0.037	20.904	0.919	0.586	0.897
	C2	3.668	0.811	0.028	29.395			
	C3	3.992	0.816	0.028	29.707			
	C4	4.067	0.805	0.033	24.410			
	C6	3.277	0.730	0.042	17.363			
	C8	3.794	0.723	0.038	18.884			
	C10	3.685	0.775	0.030	26.224			
	C11	3.412	0.692	0.041	16.741			
同儕 關係	D1	2.672	0.607	0.073	8.282	0.862	0.559	0.796
	D2	3.668	0.814	0.029	28.464			
	D3	3.824	0.811	0.031	26.616			
	D4	4.155	0.803	0.039	20.586			
	D5	3.139	0.678	0.076	8.945			
學習 動機	E4	3.261	0.738	0.039	19.075	0.896	0.634	0.854
	E5	3.597	0.817	0.033	25.011			
	E6	3.697	0.871	0.021	41.638			
	E7	3.777	0.753	0.047	15.989			
	E8	3.655	0.795	0.027	29.012			

區別效度可以透過平均變異萃取量(AVE)來檢測，當潛在變數的 AVE 開根號值大於各構面間的相關係數，即代表該潛在變數具備區別效度。本研究之區別效度如下表 4-24 區別效度分析表所示，各構面 AVE 的開根號值無論是水平列或是垂直欄皆大於各構面間的相關係數，顯示本研究之構面皆具備區別效度 (姚博文，2016)。

表 4-24 區別效度分析表

潛在變項	寶可夢參與度	親子關係	同儕關係	學習動機
寶可夢參與度	0.666			
親子關係	0.157	0.766		
同儕關係	0.467	0.361	0.748	
學習動機	0.148	0.636	0.418	0.796

註：對角線部分是 AVE 開根號值，非對角線是各構面間的相關係數。此值若大於水平列或垂直欄的相關係數值，則代表具備區別效度。

第五節、結構模式分析

在結構模式的分析方面，本研究使用偏最小平方法(Partial Least Squares；PLS)的 BootStrap 程序來進行路徑係數的顯著性分析。

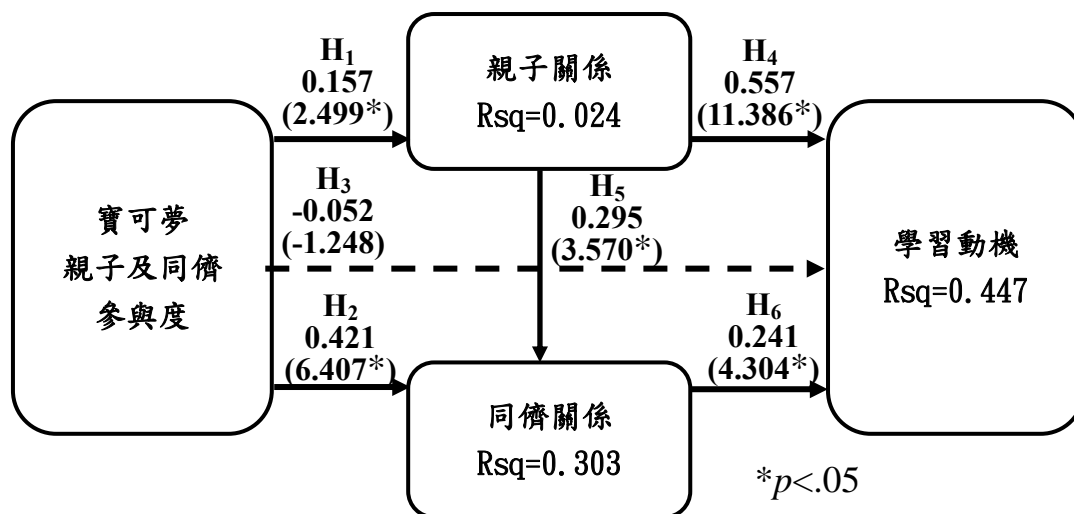


圖 4-1 路徑分析結果

本研究假說方向性非常清楚，因此採單尾 t 檢定，當 t 值大於 1.96，表示已達到 p 值為 0.05 的顯著水準，會以*表示；如上圖 4-1 所示，整個模式對學習動機的變異解釋為 44.7%，路徑分析顯示除了寶可夢親子及同儕參與度對學習動機的作用不顯著外($\beta=-0.052$; $t\text{-value}=-1.248$)，其它路徑皆為顯著。其中寶可夢親子及同儕參與度對親子關係的路徑係數為 $\beta=0.157$ ， $t\text{-value}=2.499$ ；親子關係對學習動機的路徑係數為 $\beta=0.557$ ， $t\text{-value}=11.386$ ；寶可夢親子及同儕參與度透過親子關係間接對學習動機產生影響的係數為 $\beta=0.087$ ；寶可夢親子及同儕參與度對同儕關係的路徑係數為 $\beta=0.421$ ， $t\text{-value}=6.407$ ；同儕關係對學習動機的路徑係數為 $\beta=0.241$ ， $t\text{-value}=4.304$ ；寶可夢親子及同儕參與度透過同儕關係間接對學習動機產生影響的係數為 $\beta=0.101$ ；親子關係對同儕關係的路徑係數為 $\beta=0.295$ ， $t\text{-value}=3.570$ ；親子關係透過同儕關係間接對學習動機產生影響的係數為 $\beta=0.071$ 。

結構模式構面解釋力除親子關係的 R Square 值為 0.024 解釋力比較不足外，同儕關係的 R Square 值為 0.303、學習動機的 R Square 值為 0.447，都具有良好的解釋力。

第五章 結論與建議

依據前章樣本資料之敘述性統計、獨立樣本T檢定、單因子變異數分析、量表的信效度檢定、測量及結構模式等分析結果，提出相關結論與建議，茲論述如下。

第一節、結論

壹、樣本背景分析如下：

在年級方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，五年級學生佔 63.0%、六年級 37.0%，推測原因應是六年級學生多半已有考私中或升學班的升學歷力，父母多會要求孩子複習課業，而不願讓孩子參與線上遊戲所致；在性別方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，男女各佔 50.0%，未有明顯之差異；在家庭型態方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，以三代同堂及小家庭為主，各佔 41.6%及 39.9%，單親家庭則佔 10.9%；在家長(或主要照顧者)職業方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，男性家長以工業、服務業及農林漁牧業為主，各佔 32.8%、19.7%、16%；女性家長除家管以外則以服務業、工業及農林漁牧業為主，各佔 34.5%、16.8%、6.7%，顯示本次研究樣本之家長多以基層之勞力工作為主；女性家管比例佔 17.6%、男性為 1.3%，符合男主外、女主內之傳統觀念；在家長(或主要照顧者)學歷方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，男性家長及女性家長多以高中職以下為主，各佔 45.4%及 48.7%，大學以上則佔 21.8%及 18.0%，可見學歷較高的家長較不贊成子女參與寶可夢遊戲；在管教方式方面，在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，認為家長對其管教方式以普通為主，佔 66%；其次為偏向嚴格的 29.8%；認為家長對其管教方式偏向寬鬆的比例最低，為 4.2%。

貳、嘉義縣國小高年級學生寶可夢遊戲參與行為現況，說明如下：

一、家長以限制孩子使用時間的比例最高：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，以限制使用時間為主，佔 35.3%；其次為自由使用不加過問，佔 32.8%；再其次為自由使用，並加以指導 28.2%；父母禁止卻偷偷玩的學生比例佔 1.7%。若將限制使用時間及自由使用，並加以指導兩項合併成輔導學生使用則佔 63.5%；由此可見，超過六成的家長，會以家長的角色介入或輔導孩子的遊戲參與度。

二、九成以上的家長不會將寶可夢遊戲當成獎勵優良表現的工具：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中有 91.2%的學生表示家長不會以寶可夢遊戲當成獎勵工具，顯示多數家長仍不會以電玩遊戲當成學生優良表現的獎勵工具。

三、寶可夢遊戲的消息來源以新聞、網路及朋友為主：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中，寶可夢遊戲的消息來源以新聞、網路及朋友為主，由此可見新聞、網路及朋友這三項因素對高年級學童有著相當大的影響。

四、有參與寶可夢遊戲的樣本中，父母有本身也有參與的比例略高於沒有參與的樣本：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中有 56.7%的學生表示父母(或主要照顧者)本身也有在玩寶可夢遊戲，43.3 的父母(或主要照顧者)本身沒有玩此遊戲。

五、多數以上的學生沒有購買寶可夢遊戲相關產品的經驗：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的 236 名學生中，有 221 名學生表示沒有購買過相關產品，顯示國小階段的學生並沒有多餘的零用錢去購買相關產品或其周邊產品不吸引人所致。

六、寶可夢遊戲的使用頻率以每週玩 2-3 次的比例最高：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中以每週玩 2-3 次為主，佔 44.1%，其次為 0-1 次，佔 21.8%。

七、寶可夢遊戲的每次的使用時間以 1 小時以內為主：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中以每次玩 1 小時以內為主，佔 55.5%，其次為 1 小時(含)以上、未滿 2 小時，佔 23.9%。

八、學生多與 1-2 位朋友一起玩寶可夢遊戲為主：

在本次研究有參與寶可夢遊戲的樣本中以和 1-2 位朋友一起玩寶可夢遊戲為主，佔 58.0%，其次為沒有和朋友一起玩此遊戲，佔 21.0%，和 3-4 位朋友一起玩寶可夢遊戲的則佔 14.7%。

參、不同背景變項的嘉義縣國小高年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異，說明如下：

一、六年級學生在寶可夢遊戲親子及同儕參與度較五年級頻繁，推測原因可能是六年級的學生較五年級學生更急於發展個人的人際關係所致。

二、高年級女生在親子關係的表現上優於男生，此結果與王素貞(2014)、何佳玫(2011)、謝麗雅(2009)、李玉珍(2007)的研究發現一致，顯示性別與親子互動會有差異。

三、學生感到父母對其管教方式為「普通」的親子關係優於「寬鬆」的親子關係。此結果與梁茂森(2012)、曾筱婕(2009)、陳光安(2009)、洪秀梅(2007)的研究發現親子關係最佳的為開明權威的管教方式，最差者則為採用忽視冷漠方式相似。質言之，寬鬆的管教方式無助於親子關係，只有當孩子感到父母對其關心並適度約束的管教方式才能增進親子間的關係。此研究結果在現今「寵」字當道的管教氛圍下，特別值得家長反思。

肆、嘉義縣國小高年級學生不同的寶可夢遊戲使用行為在寶可夢遊戲親子及同儕參與度、親子關係、同儕關係及學習動機之差異，說明如下：

一、遊戲頻率較高，寶可夢遊戲親子及同儕參與度也較高；遊戲頻率在每週「4-5次」的遊戲頻率對於同儕關係的建立效果最為顯著，過低或過高的遊戲頻率無助於同儕關係的建立。

二、遊戲時間較長，其遊戲參與度較佳，但超過2小時以上則沒有顯著差異；不同的遊戲時間長度在同儕關係雖達顯著水準，經進一步以Schéffe法進行事後分析則發現各不同的遊戲時間長度組之間並無顯著差異，意即並非遊戲時間的長度愈久，同儕關係就愈好。

三、能和同儕一起參與寶可夢遊戲的學生其同儕關係優於單獨玩寶可夢遊戲或只和父母、親戚玩而不和同學玩的學生，但在「1-2位」、「3-4位」、「5(含)位以上」的組間並無顯著差異，意即並非同時和愈多人一起玩寶可夢遊戲，其同儕關係就愈佳。

伍、假說檢定之路徑分析的意涵，說明如下：

- 一、寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生親子關係有顯著影響，這樣的結果與吳怡靜(2016)、駱慧雯(2016)、李詠珊(2016)、陳晶芬(2016)的論述相符，顯示寶可夢遊戲是一個契機，父母陪孩子一起玩，相處的時間增加有助親子關係的增溫。「水能載舟、亦能覆舟」，父母不妨採取開放和接納的方式，與孩子一起參與寶可夢、一起討論寶可夢，從親密的親子關係中建立子女正確的判斷能力及價值觀。
- 二、寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生同儕關係的影響是顯著的，此結果與賴品瑀(2016)、盧麗蓮(2016)、鄭寧(2016)、柯俊銘(2016)、吳芯瑀(2016)、張巧宜(2016)的論述相同，寶可夢遊戲讓同儕間出現共同話題，有助於國小高年級學童的人際連結。
- 三、寶可夢遊戲親子與同儕參與度對國小高年級學生學習動機沒有顯著影響，也就是說本研究沒有充分的證據支持寶可夢遊戲親子及同儕參與度對學習動機有影響。

四、親子關係對國小高年級學生的學習動機有顯著影響，此結果與古碧蓮(2008)、黃春枝(1987)、廉孟潔(2006)的研究發現一致，父母對子女的關懷、讚許，並對子女有較高的回應與要求，子女的學習動機愈強。

五、親子關係對國小高年級學生的同儕關係影響顯著，此結果與謝麗雅(2008)、吳瑞昌(2009)、廖倫妙(2007)的研究發現一致，顯示親子關係愈佳，學生的同儕關係愈好。父母提供良好示範與正確行為模式提供子女觀察與模仿，便能產生正向行為，故當學童發展同儕關係之際，若能將相處之道類推至朋友身上，則較容易與他人交往且維持友誼(謝麗雅，2008)。

六、同儕關係對國小高年級學生的學習動機表現有顯著影響，國小高年級學童希望逐漸脫離父母的掌控並開展個人的同儕關係，當學童在同儕關係獲得認同與情感的陪伴，他的自我成就的期望亦愈高，同儕關係對學童的學習扮演重要的角色。此結果與王丹芸(2015)、陳惠文(2013)、石培欣(2000)的研究發現相符合，亦即同儕人際關係愈好，其學習動機愈高。

綜上所述可知，寶可夢遊戲是一個契機，一個親子及同儕互動的契機。雖然很多家長擔心小朋友玩寶可夢會影響功課，但由本研究可知寶可夢有助於親子關係與同儕關係的增進，間接影響學習動機，但並不會對學生的學習動機構成直接的影響，此意味學生玩寶可夢具正面的意義；藉由寶可夢遊戲提供親子及同儕互動的機會，進而增進親子及同儕關係，更進一步提升學童的學習動機。

第二節、建議

壹、對家長的建議

一、研究發現家長是否有玩寶可夢遊戲對寶可夢遊戲親子及同儕參與度有顯著影響、寶可夢遊戲親子及同儕參與度對親子關係有顯著影響，因此建議家長修正電玩遊戲僅會帶來負面影響的觀念。電玩產品應用得當，往往可以為親子關係帶來意想不到的效果，例如某些家長便以寶可夢遊戲訓練孩子合理的分配資源與學習忍耐。只要和孩子溝通觀念、取得共識，利用一起參與遊戲拉近彼此的距離，未嘗不是一項增進親子關係的契機與管道。但研究結果亦顯示家長是否有玩寶可夢遊戲對親子關係沒有顯著影響，也就是說若家長和孩子僅是各玩各的寶可夢遊戲而無彼此互動的話，對親子關係的增溫並無助益。增進親子關係的關鍵在親子間的互動，家長可藉由遊戲互動的氣氛融洽之時，與孩子分享彼此的心情或是問題的討論、生活經驗的交流、生活習慣的探討、遊戲規範的討論甚至是未來的人生規劃等等，親子關係就在融洽的氣氛當中自然的連結了起來。尤其家長本身更是孩子學習模仿的對象，如果家長本身沉溺於寶可夢遊戲，而忽略了本身為人父母應盡的責任的話，更是為孩子做了最不好的示範，當父母要求子女有節制的玩寶可夢之時便會落入毫無說服力的窘境。

二、研究發現親子關係影響同儕關係及學習動機，親子關係以「普通」之管教方式優於「寬鬆」之管教方式、在性別的差異上以女生的親子關係優於男生，因此建議家長投入充分的心力與時間經營親子關係並且適度、合理的管教孩子。一方面學習用關心和讚美取代責備與打罵，

勇於表達情感，愛要讓孩子知道，提供孩子正向的親子情感交流經驗，藉以提高親子互動品質；另一方面亦要把握原則，有要求、有界限，讓子女感受到父母的關愛與合理的權威與要求，在合理的界限內自由的發展，進而影響孩子的同儕關係及學習動機。在性別差異方面，家長須了解男生、女生心理及生理的差異，採取公平且合宜的對待方式，弭平因性別不同而致產生的親子關係之差異。另外，寶可夢親子及同儕參與度影響親子關係，親子關係影響子女的同儕關係及學習動機，因此建議家長多參與學校舉辦的活動，從活動瞭解學校的辦學理念、教師的教學風格及孩子在學校的學習及同儕互動情形，和孩子共同學習成長。尤其國小高年級學生的同儕團體多半仍以學校的同學為主，家長可藉由參與學校活動趁機認識孩子的同儕朋友，了解孩子的交友情況，主動幫助孩子發展人際關係。

三、研究發現寶可夢遊戲親子及同儕參與度對同儕關係有顯著影響、同儕關係對學習動機有顯著影響、與同儕一起參與寶可夢遊戲有助於提升同儕關係、參與遊戲頻率以每週 4-5 次的同儕關係最佳、寶可夢遊戲的消息來源以新聞、網路及朋友為主。根據研究結果建議家長不可忽略國小高年級階段的子女發展其人際關係的需求，鼓勵子女與同儕互動；主動參與孩子的同儕團體，假日時主動邀請子女及其朋友到戶外玩玩寶可夢遊戲，除了增進親子關係之外，父母亦可趁此機會檢視子女與同儕間的互動模式，指導子女與朋友間的相處之道，發展子女的同儕網絡，提升其學習動機。其次，寶可夢遊戲的消息來源前三名為新聞、網路及朋友，由此可見此三者對國小高年級學生的影響深遠，慎選電視節目、網路內容及引導子女結交益友實為此階段的學生家長刻不容緩的議題。

四、研究發現沒有足夠的證據支持寶可夢遊戲親子及同儕參與度對學習動機有影響、家長是否以寶可夢遊戲當作獎勵工具對親子關係、同儕關係及學習動機皆無顯著影響，因此建議家長不要單純想以寶可夢遊戲當作獎勵工具來提升親子關係及學習動機，應當多和子女互動，並以鼓勵和讚美建立孩子的自信心及榮譽感，提升子女的內部學習動機，輔以良善的親子及同儕關係，提升子女的學習動機。

父母對子女的付出是無怨無悔的，但一些直升機型的父母由於太過於看重孩子，過分干預孩子的正常成長，結果卻造成一些負面的影響，讓孩子失去學習獨立的機會。其實父母須體認孩子的成長過程是一種漸行漸遠、慢慢的脫離父母逐漸自立的過程，學習尊重、包容與溝通，父母與子女是可以一直保持良好的親子關係的。

貳、對學校及教師的建議

一、研究發現寶可夢遊戲親子及同儕參與度對親子關係及同儕關係有顯著影響，而親子關係及同儕關係又可以間接影響學生之學習動機，因此建議學校能改善與開放學校網路環境，例如裝置 iTaiwan 供學生或民眾假日至學校從事抓寶活動；教師亦可將寶可夢遊戲融入課程(如美勞、綜合)，創造學生共同的話題，藉由親子及同儕參與度提升親子關係、同儕關係，間接提升學生之學習動機。

二、研究發現親子關係影響同儕關係及學習動機，因此建議學校及教師針對親子議題辦理親子講座，例如認識性別差異、親子溝通技巧等，協助家長有效的和子女互動，引導與規範子女參與寶可夢遊戲的使用頻率與時間。辦理親子趣味競賽、家庭日、親子共讀等親子互動活動，藉由活動讓親子更加互相了解與珍惜彼此。在家庭教育方面，教師除了要求學生以分擔家事增進親子互動之外，在課堂中亦需善加引導學生覺知父母的辛勞及同理父母對子女的期待。

三、研究發現同儕關係影響學習動機，因此建議學校能設計以合作取代競爭的社團活動，例如寶可夢、桌遊或定向越野等活動。活動可以讓人從中得到快樂，但大部分的人都不喜歡失敗的感覺。合作遊戲可以很自然地創造出一個社群，讓學生從社群活動中學習體諒、包容、同理心及雙贏的正向思考模式，除了滿足孩子內心深處想要玩遊戲的渴望，還可以藉由互助合作，幫助孩子們建立一個健康的人際關係。在教師方面則建議結合輔導資源發展同儕課程，引導學生正向的自我形象及學習社交技巧，開展人際關係；亦可藉由生命教育、綜合課程或校外體驗活動培養學生關懷弱勢、尊重多元差異的同理心，讓學生的同儕關係更加緊密的連結。

參、對國小高年級學生的建議：

體諒父母辛勞，做好個人管理工作，不讓父母多操心，勇於表達心中的情感與感受，與父母建立良好的互動關係。在人際互動方面則不要封閉自己，勇於和他人建立人際關係。例如在抓寶的同時，可藉機與朋

友進行更多的互動，或許是彼此吐吐苦水、相互打氣；也可以是討論功課或者是介紹彼此的朋友給對方認識，合理的建立起自己的同儕關係。再者，與同儕外出活動時，最好將活動的地點、活動時間以及和誰一起等事先告知父母，徵得父母同意之後再行外出，讓父母放心。寶可夢遊戲雖能影響親子及同儕關係，但在玩寶可夢遊戲的同時，需懂得學習自制、適度的讓眼睛休息、注意個人的人身安全、避免過度使用而影響個人健康甚至造成電玩遊戲的成癮問題，那更是得不償失。

肆、未來研究建議：

一、擴大研究範圍與對象

本研究之問卷調查對象為嘉義縣國民小學五、六年級的學生，因此研究結果的推論有其限制。建議未來的研究範圍可以擴展至其他縣市，或延伸年齡層面至中年級，以得到更加精確和詳實的數據，使研究結果更具代表性與周延性。

二、納入不同之研究方法

本研究採問卷調查法，屬於量化研究，其所得結果僅能獲得整體趨向，無法深究各別差異和或了解受試者的真實感受。建議未來之研究可輔以實際觀察或深度的訪談之質性研究方法，進一步的瞭解高年級學生親子關係、同儕關係及學習動機的表現，將使研究果更具意義。

參考文獻

一、中文部分

- 1、王以仁(2007)，人際關係與溝通。臺北：心理。
- 2、王啟璋(2003)，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。臺灣大學新聞研究所碩士論文。
- 3、甘子美(2013)，國中學生臉書使用與班級及網路人際關係之研究。大葉大學教育發展研究所碩士論文。
- 4、石培欣(2000)，國民中學學生家庭環境、同儕關係與學業成就之相關研究。高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 5、古碧蓮(2008)，國小高年級學童親子關係、師生關係與學習動機之研究。實踐大學社會工作學系研究所碩士論文。
- 6、朱敬先(1997)，教育心理學：教學取向。臺北：五南。
- 7、朱敬先(2000)，教育心理學。臺北：五南。
- 8、江德怡(2006)，國小學童家庭休閒活動、親子互動、及其人際關係之研究。高雄師範大學教育學系研究所碩士論文。
- 9、李玉珍(2007)，國小高年級學生子職角色知覺與親子關係之研究。高雄師範大學教育系碩士論文。
- 10、李咏吟(1998)，認知教學-理論與策略。臺北：心理。
- 11、李咏吟主編(2001)，學習輔導。臺北：心理。
- 12、李玟儀(2003)，國小高年級學童氣質、親子關係與其情緒調整之研究。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文。
- 13、吳永裕(1996)，單親兒童之親子關係、行為困擾與學習適應研究。台北師範大學國民教育研究所碩士論文。
- 14、吳明坤(2005)，班級人際互動對於網路教學學習動機與成效之影響。高雄師範大學資訊教育研究所碩士論文。

- 15、吳妹蓓(1996)，電腦中介傳播人際情感親密關係之研究—探訪電子佈告欄(BBS)中的「虛擬人際關係」。政治大學新聞學系研究所碩士論文。
- 16、吳晃彰(2008)，國小高年級學生自我概念與同儕關係之研究—以桃園縣為例。銘傳大學教育研究所碩士論文。
- 17、吳淑甄(2016)，澎湖縣國小高年級學生學習動機、學習態度及學習成效關係之研究。臺南大學教育學系課程與教學碩士論文。
- 18、吳瑞昌(2009)，國小高年級學童親子關係與同儕關係之研究。高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 19、吳雅雯(2004)，臺南縣高中職學生知覺父母婚姻衝突、親子關係、同儕互動對其性態度之影響。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文。
- 20、吳嘉瑜(2005)，倒轉的親子位置-親職化兒童之相關文獻探討。輔導季刊, 41(1), 21-28.
- 21、吳慧玲(2004)，單親學生親子關係、自我概念與生活適應關係之研究。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 22、吳靜芳(2005)，國小學童的人格特質，父母社會支持，自我效能與生活目標之相關研究。屏東教育大學教育心理與輔導學系碩士論文。
- 23、吳鴻松(2008)，科技大學成人學生學習動機與學習滿意度關係之研究—以南部某科技大學為例。高雄師範大學成人教育研究所碩士論文。
- 24、呂明、陳紅雯(1992)，第三思潮:馬斯洛心理學。臺北:師大書苑。
- 25、呂翠夏譯(1994)，Charles A. Smith 原著。兒童的社會發展—策略與活動。臺北：桂冠。
- 26、何佳玫(2011)，國小高年級學童知覺父母教養方式、親子關係與其生活適應之相關研究。嘉義大學輔導與諮商學系研究所碩士論文。
- 27、何俊青(2011)，國小高年級學生親子關係、性別角色 與同儕關係之相關研究。臺東大學教育學系教育行政碩士論文。
- 28、何琦瑜、吳毓珍(主編)教出品格力，208-214。臺北：天下雜誌。

- 29、何雍慶、蔡青姿(2009)，運用PLS方法探討價值創新導入新產品開發之調解角色。中華管理評論國際學報，第12卷第2期，1-24。
- 30、沈惠萍(2010)，高雄市國小學童網路使用行為、親子關係與生活適應之關係研究。高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 31、阮慧貞(2003)，親子遊戲環境中親子遊戲互動相關因素之探討。臺灣師範大學工業教育研究所碩士論文。
- 32、林建平(2003)，學習動機的認知理論及其在教育上的應用。國教新知, 49(3), 17-27。
- 33、林欽榮(2001)，人際關係與溝通。臺北：揚智。
- 34、洪正龍(2007)，科學遊戲對國小五年級不同學習動機類型學童的學習動機之影響研究。新竹教育大學應用科學系碩士論文。
- 35、紀俊吉(2008)，以「人」為本的休閒運動觀—馬斯洛「需求層次論」內涵之探討。雲林科技大學休閒運動研究所碩士論文。
- 36、涂冠妤(2013)，國中生親子關係之探討。家庭教育雙月刊, 41, 31-41。
- 37、范晶(2009)，論親子關係與心理健康。遼寧行政學院學報；11 卷 9 期，164 -16。
- 38、范寶珍(2008)，不同背景及親子互動關係的青少年與愛情態度的關係研究。臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文。
- 39、姚博文(2016)，學務管理系統持續使用性之研究—以嘉義縣國小為例。南華大學資訊管理學系士論文。
- 40、徐士翔(2008)，國小學生同儕關係、成就動機與學業成就相關研究—以台南縣為例。屏東教育大學教育科技研究所碩士論文。
- 41、徐美鳳(2005)，台灣南區護專學生父母管教方式.親子關係與其人際互動關係之研究。高學師範大學教育學系碩士論文。
- 42、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。臺灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文。

- 43、孫秀芳(2014)，國小學童同儕人際關係與幸福感之相關研究。南華大學非營利事業管理學系碩士論文。
- 44、郭春悅(2006)，家庭社經地位、同儕關係與學業成就之相關研究。屏東大學社會科教育學系碩士論文。
- 45、高淑貞(2007)，金門觀光遊憩資源暨服務品質對大陸遊客的吸引力及滿意度關係之研究。銘傳大學觀光研究所碩士論文。
- 46、馬藹屏(1987)，家庭社經地位，父母教養方式與國中學生自我概念，友伴關係之調查研究。中國文化大學兒童福利研究所碩士論文。
- 47、陳玉珠(2008)，國小師生關係、同儕關係與學業成就關係之研究--以台北縣國小六年級學童為例。銘傳大學教育研究所碩士論文。
- 48、陳秀卿(2008)，青少年刺激尋求動機、同儕關係、休閒阻礙與偏差行為之相關研究。中國文化大學青少年兒童福利研究所碩士論文。
- 49、陳怡君(2012)，虛擬社群於國小教師工作壓力、情緒勞務負荷與情緒耗竭之中介效用。南華大學資訊管理學系碩士論文。
- 50、陳若男(1993)，兒童手足關係與友誼關係之研究。台灣師範大學家政教育研究所碩士論文。
- 51、陳春秀(2001)，國小中高年級學童親子溝通、家庭氣氛與親子關係之研究。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文。
- 52、陳香伶(2016)，參與設計科學園遊會對國小六年級學生科學學習動機和成就之影響。新竹教育大學數理教育研究所碩士論文。
- 53、陳俞霖(2002)，網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討。資訊社會研究, 3, 49-181。
- 54、陳啓明、邱政鋒(2009)，成人參與高等回流教育學習動機之量表建構與現況之研究。國立虎尾科技大學學報, 28 (3), 93-109。
- 55、陳惠文(2013)，雲林縣國小高年級學童使用臉書對其人際關係與學習動機之交互影響研究。南華大學資訊管理學系碩士論文。

- 56、梁玲(2016)，學生學習動機與同儕學習對學習成就的影響。高苑科技大學企業管理系經營管理碩士論文。
- 57、許秋蓮(2006)，家庭氣氛、親子關係及同儕關係之研究—以苗栗市高中、職學生為例。輔仁大學兒童與家庭教育學系碩士論文。
- 58、許純瑜(2007)，國小高年級學童情緒智力、家庭氣氛與生活適應之研究。國立嘉義大學教育學院家庭教育研究所碩士論文。
- 59、張春興(1991)，心理學。臺北：東華。
- 60、張春興(1994)，教育心理學。臺北：東華。
- 61、張春興(1996)，教育心理學-三化取向的理論與實踐。臺北：東華。
- 62、張春興(2002)，教育心理學（修訂版）。臺北：東華。
- 63、莊婉妮(2005)，高雄市國中資優班學生父母教養方式與成就動機關係之研究。國立高雄師範大學教育系碩士論文。
- 64、莊麗雯(2002)，國小學童的家庭狀況、親子互動與依附風格之相關研究。國立屏東師範學院心理輔導教育研究所碩士論文。
- 65、黃大峰(2006)，國小學童自尊、人際關係與利社會行為之相關研究。臺南大學教育學系輔導教學碩士論文。
- 66、黃迺毓(1988)，家庭教育學。臺北：五南。
- 67、黃桂梅(2114)，國中生使用智慧型手機成癮與親子關係之研究。樹德科技大學資訊管理研究所碩士論文。
- 68、黃振賢(2011)，國小學生班級同儕關係與霸凌行為相關之研究。屏東教育大學碩士論文。
- 69、黃瑾瑜(2013)，高雄市國小高年級家長管教方式、學生內省智能與親子關係之研究。臺灣師範大學教育親職教育學系碩士論文。
- 70、黃麗娟(2007)，高中職學生性別角色態度、親子互動關係與異性交往態度之研究。高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 71、程炳林(1991)，國民中小學生激勵的學習策略之相關研究。政治大學教育研究所碩士論文。

- 72、楊世瑩(2008)，SPSS 統計分析實務第二版。臺北：旗標。
- 73、楊宏文(2015)，大陸交換生來台學習動機、生活適應及學習滿意度關係之研究。高雄師範大學成人教育研究所碩士論文。
- 74、葉炳煙(2013)，學習動機定義與相關理論之研究。屏東教大體育,(16), 285-293。
- 75、廉孟潔(2006)，國中輕度智能障礙學生家庭互動關係、學習動機與學習行為之研究。彰化師範大學特殊教育學系碩士論文。
- 76、趙玲瑛(2009)，影響國小高年級學童科學學習動機之相關因素研究。嘉義大學碩士論文。
- 77、廖倫妙(2007)，國中學生親子關係、情緒管理與其同儕關係之相關研究-以台南縣為例。致遠管理學院教育學系碩士論文。
- 78、廖瑞怡(2014)，親子共讀對親子關係影響之研究-以楊梅市幼兒園為例。萬能科技大學經營管理研究所在職專班碩士論文。
- 79、鄭采玉(2008)，國小學生社會領域學習動機與學習滿意度關係之研究。屏東教育大學碩士論文。
- 80、鄭芬蘭(2000)，教育大辭書(十)。國立編譯館主編。臺北:文景。
- 81、鄭照順(1999)，青少年生活壓力與輔導。臺北：心理。
- 82、鄭碧招(2004)，親子共讀對親子關係影響之研究-以台南縣國小高年級學生與家長為例。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文。
- 83、蔡春美、翁麗芳、洪福財(2005)，親子關係與親職教育第二版。臺北:心理。
- 84、蔡淑琴(2012)，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。臺南大學教育學系碩士論文。
- 85、蔣恩芬(2000)，學習動機相關因素探討與學習動機方案成效研。高雄師範大學特殊教育學系碩士論文。
- 86、劉靖國(2005)，成就動機理論及其在教學上的應用。中等教育，56(4)，96-109。

- 87、盧文君(2016)，國小高年級學童休閒活動類型、同儕人際關係與幸福感之研究。台灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文。
- 88、賴淑芬(2005)，幼兒如何面對與處理爭議事件。臺北教育大學幼兒教育學系碩士班學位論文。
- 89、戴淑貞、黃琴雅、李曉君(2008)，國中生網路成癮與親子互動關係之研究。南榮學報，11，1-20。
- 90、謝雅麗(2008)，國小高年級學童親子關係、家庭氣氛與同儕關係之相關研究。高雄師範大學教育學系碩士論文。
- 91、魏禹綸(2007)，國小高年級學童科學學習動機、科學學習策略與科學學習成就之相關研究。嘉義大學科學教育研究所碩士論文。
- 92、羅品欣(2003)，國小學童的家庭結構、親子互動關係、情緒智力與同儕互動關係研究。臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 93、羅國英(1997)，青少年至成人前期之親子關係測量。行政院國家科學委員會專題研究報告，NSC-86-2413-H-031-004-GII。台北：中華民國行政院國家科學委員會。
- 94、蘇秋碧(2000)，國小六年級被同儕拒絕兒童其被同儕拒絕因素之研究。臺中師範學院碩士論文。

二、西文部分

- 1、Atkinson, J. W. (1964). An introduction to motivation. Princeton, N.J., Van Nostrand.
- 2、Besag, V.E. (1989). Bullies and victims in schools: A guide to understanding and management, Milton Keynes: Open University Press.
- 3、Blau, P.M. (1964). Exchange and power in social life. Transaction Publishers.

- 4 · Berk, L. E. (1997). *Child Development*. Boston : Allyn & Bacon.
- 5 · Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss, Volume 2. Separation: Anxiety and Anger*. London: Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis.
- 6 · Chin, W.W. & Newsted, P.R.(1999). Structural equation modeling analysis with small samples using partial leastsquares, *Statistical Strategies for Small Sample Research*,vol. 2, 307-342.
- 7 · Dorward, L. J., Mittermeier, J. C., Sandbrook, C., & Spooner, F. (2016). *Pokémon Go: Benefits, Costs, and Lessons for the Conservation Movement*. *Conservation Letters*.
- 8 · Dweck, C. S. (1986). Motivational processes affecting learning. *American psychologist*, 41(10), 1040.
- 9 · Erikson E. H. (1972). Eight ages of man. In C. S. Lavatelli & F. Stendler (eds.), *Readings inChild Behavior and Child Development*. San Diego, C.A.: Harcourt Brace Jovanvich.
- 10 · Fornell, C., & Larcker, D.F(1981). Evaluating structural equation models with unobservable variable variables and measurement error, *Journal of Marketing research*, 18(1), 39-50.
- 11 · Furman, W., & Bierman, K.L. (1984). Children's conceptions of friendship: A multimethod study ofdevelopmental changes. *Developmental Psychology*, 20(5), 925-931.
- 12 · Gumaer, J. (1984). *Counseling and therapy for children*.New York, NY: The Free PressGood.
- 13 · Hair, J. F., Anderson, R. F., Tatham, R. L. & Black, W. C(1998). *MultivariateData Analysis*, 5th Ed. New Jersey: Prentice Hall Inc.

- 14、Hamackck, D. E.(1982). Encounter with other: Interpersonal and you. New York:CBC College.
- 15、Heider, F.(1958). The psychology of inter personal relations. New York: John Wiley and Sons.
- 16、Homans, G. C. (1958). Social behavior as exchange. American journal of sociology, 597-606.
- 17、Hull,c.l.(1943).Principles of behavior : An introduction to behavior theory. NewYork:Appleton-Century-Crofts.
- 18、Kaiser, HF (1974). An index of factorial simplicity. Psychometrika, 39, 31–36.
- 19、Lerner, J. W. (1989). Educational interventions in learning disabilities. Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, 28(3), 326-331.
- 20、Maehr,M.L.,&Meyer,H.A.(1997). Understanding motivation and schooling : Where we've been, where we are, and where we need to go. Education Psychology Review , 9, 371-409.
- 21、Mc Combs, B. L. (2001). What do we know about learners and learning? Thelearner-centered framework: Bringing the educational system into balance.Educational Horizons, 182-193.
- 22、Maslow, A. H., Frager, R., & Cox, R. (1970). Motivation and personality. J. Fadiman,& C. McReynolds (Eds.). New York: Harper & Row.
- 23、Mc Cartney, M. (2016). Margaret Mc Cartney: Game on for Pokémon Go. BMJ: British Medical Journal, 354.

- 24、Mc Cown, R. R., Driscoll, M. & Roop, P.(1996). Facilitating student motivation. In R. R. Mc Cown, Marcy Driscoll, & Peter Roop (Eds), Educational Psychology(2nd ed.) , 278-309, Needham Heights, M: Allyn and Bacon.
- 25、Pai, H. C., Lee, S., & Tsao, L. I. (2004). An exploration of the mother-child relationship between climacteric mothers and their adolescent daughters. Journal of Nursing Research, 12(4), 267-274.
- 26、Peterson, J. L., & Zill, N. (1986). Marital disruption, parent-child relationships, and behavior problems in children. Journal of Marriage and the Family, 295-307.
- 27、Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. Journal of Educational Psychology, 82(1), 33.
- 28、Pintrich,P.R.,Smith,D.A.F.&McKeachie,W.J.(1989) A manual for the use of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ). Mich:National Center forResearch to Improve Postsecondary Teaching and Learning (NCRIPAL).School of Education,TheUniversity Michigan.research andfuture directions. Adult Education , 28 (4), 253-260.
- 29、Rice, F. P.(1993). Adolescent development, relationships,and culture. Boston: Allyn and Bacon.
- 30、Salvador MINUCHIN. (1974). Families and family therapy. Harvard University Press.

- 31、Stipek, D.(1995).Effects of different instructional approaches on young children's achievement and motivation. *Child Development* , 66 (1), 209-223.
- 32、Selman,(1981) R.L. The development of interpersonal competence: The role of understanding in conduct developmental review, 1 (1981), 401-422
- 33、Serino, M., Cordrey, K., McLaughlin, L., & Milanaik, R. L. (2016). Pokémon Go and augmented virtual reality games: a cautionary commentary for parents and pediatricians. *Current opinion in pediatrics*, 28(5), 673-677.
- 34、Sullivan, H.S.(1953).The interpersonal theory of psychiatry. NewYork: Norton.

三、網際網路部分

- 1、台灣 2016 年度關鍵字搜尋排行榜，寶可夢稱霸總榜。TechNews。
<http://ccc.technews.tw/2016/12/14/google-year-in-search-pokemon-go/>
- 2、朱芷儀、郭俊麟、吳其昌(2016)，寶可夢風靡全台，教部籲手遊融入教學。公視新聞網。
<http://news.pts.org.tw/article/332156>
- 3、同儕人際問題。
<http://home.kidwm.net/na3/file/1121760364a0.582719/3.pdf>
- 4、吳芯瑀(2016)，走，一起寶可夢吧！
<http://2005.web2.nhcue.edu.tw/ezfiles/34/1034/img/1133/188751552.pdf>
- 5、吳怡靜(2016)，精靈寶可夢 Go 開發者漢克：寶可夢給了大家花時間在一起的理由。天下雜誌 604 期。
<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5077885>

- 6、李厚均(2016)，精靈寶可夢衝破 app 銷售紀錄發佈一個月帶來 2 億美元營收打敗 Candy Crush 和部落衝突。資策會創新應用服務研究所。
http://www.find.org.tw/market_info.aspx?n_ID=8903
- 7、柯俊銘(2016)「精靈寶可夢 GO」爆紅，遊戲有助療癒身心？
https://health.gvm.com.tw/webonly_content_10749.html
- 8、侯愛民(2000)，十年親子關係與兒童行為關係研究綜述。人民教育出版社。
http://www.pep.com.cn/xgjy/xlyj/xskj/fzyjy/201008/t20100827_798226.htm
- 9、洪毓琪(2016)，獵捕精靈寶可夢！精神科名醫：2 大風險別輕忽。
華人健康網。<https://www.top1health.com/Article/245/40205>
- 10、海德的平衡理論。MBA 智庫百科網址。
<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/>
- 11、張巧宜(2016)，丟出寶貝球捉住親子關係。
<https://ir.nctu.edu.tw/handle/11536/131563>
- 12、張艷紅、阮秀君、李詠珊(2016)，匿家中數年，隱青出社區捉精靈，
社工：Pokémon GO 成改善親子關係契機。
https://news.mingpao.com/pns/dailynews/web_tc/article/20160731/s00002/1469901034320
- 13、陳怜伶(2013)，同儕人際問題探討。
<http://talk.sgjh.tc.edu.tw/nature/DocLib1/101> 第二學期專業對話文件
(班級經營)/0412 同儕人際問題探討.pdf
- 14、陳佳釗(2016)，善用寶可夢，也能學寫作。
<https://flipedu.parenting.com.tw/article/2896>
- 15、陳宜豐(2014)，智慧手機終將取代電腦！Google 闡述未來亞太區數位發展趨勢。自由電子報。
<http://3c.ltn.com.tw/news/14377>

- 16、陳晶芬(2016)，你抓、我抓、他抓、社會炸彈陸續爆都是因為 Pokemon GO。 <http://news518.org/article.php?ano=1&no=495>
- 17、陳慶餘(2016)，Pokemon GO 上市後已創下五項世界紀錄。
<http://hottopic.chinatimes.com/20160816005021-260804>
- 18、曹崇禮(2016)，寶可夢對青少年行為之影響。
<http://www.viewpointtaiwan.com/focus/寶可夢對青少年行為之影響/>
- 19、結合教育價值，寶可夢也能學歷史數學。教育部電子報。
http://epaper.edu.tw/mobile/windows.aspx?windows_sn=18820
- 20、黃偉俐(2016)，父母4省思！寶可夢現象，親子關係大考驗。取自 mababy 網站。
<http://www.mababy.com/newkm/article.aspx?sno=0005180&pno=1>
- 21、黃煌權(2016)，布袋高跟鞋教堂沒寶，人氣輸給東石漁人碼頭。
<http://udn.com/news/story/10178/1919833>
- 22、楊中傑(2016)，AR+GPS 遊戲很不一樣。資策會。
http://www.iii.org.tw/Operation/FocusDtl.aspx?fm_sqno=12&f_sqno=9NAs9yQIF6DEx6
- 23、鄭天澤、楊亨利、陳麗霞、胡正文、劉千鳳(2016)，2016 年台灣寬頻網路使用調查報告。財團法人台灣網路資訊中心。
<http://www.twnic.net.tw/download/200307/20160922e.pdf>
- 24、鄭寧(2016)，還是有好處！精靈寶可夢的4個正面影響。
<http://news.knowing.asia/news/2c3ec4e1-6d52-40e6-8701-013138fdf577>
- 25、精靈寶可夢 GO。維基百科。
https://zh.wikipedia.org/wiki/精靈寶可夢_GO
- 26、賴品瑀(2016)，「就決定是你了！」寶可夢能帶來什麼改變？
<http://e-info.org.tw/node/117736>

- 27、駱慧雯(2016)，寶可夢能解憂鬱？醫：只是暫時性快樂。華人健康網。
<https://www.top1health.com/Article/245/40615?page=2>
- 28、盧麗蓮(2016)，為何大家都迷 Pokemon GO？原來是這原因！
<http://www.appledaily.com.tw/realtimenews/article/new/20160714/907666/>
- 29、羅之盈(2016)，寶可夢紅到了頂，接下來靠什麼賺錢？時代雜誌電子報。
<http://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5078074>
- 30、譚偉晟(2016)，Pokémon Go 爆紅關鍵？專家：這遊戲太健康了！自由電子報。
<http://3c.ltn.com.tw/news/25276>
- 31、蘋果 iPhone 效應持續延燒，帶領台灣智慧型手機創下 2014 年高峰。IDC（國際數據資訊）。
<http://www.idc.com.tw/about/454.html>
- 32、驚！每人每日有 1/8 醒著的時間都在使用 APP。2014 臺灣消費者行動裝置暨 APP 使用行為研究調查報告。資策會。
http://www.iii.org.tw/Press/NewsDtl.aspx?nsp_sqno=1476&fm_sqno=14
- 33、Aber Hsu(2016)擁抱新事物，讓我們看見新的前進方向：六個有關 Pokémon GO 的教育建議。The News Lens 關鍵評論。
https://www.thenewslens.com/article/46753?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+TheNewsLens+%28The+News+Lens+%E9%97%9C%E9%8D%B5%E8%A9%95%E8%AB%96%E7%B6%B2%29

34、2013 年手機及 APP 使用調查報告。兒童福利聯盟文教基金會。

http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1041

35、2016 年台灣 ICT 市場十大趨勢預測。IDC（國際數據資訊）。

<http://www.idc.com.tw/about/468.html>



附錄一：預試問卷

親愛的小朋友你好：

感謝你撥空填寫此份問卷。

這份問卷主要是想瞭解你參與寶可夢遊戲(Pokémon GO)的情形，與同儕(同學或朋友)互動、親子關係以及學習動機的相關性。本問卷包含「基本資料」、「寶可夢遊戲的親子及同儕參與概況」、「親子關係」、「同儕關係」以及「學習動機」等五個部份。本份問卷採不記名方式填答，這不是考試，答案沒有對錯，請依照你的真實情況作答，不要參考其他人的意見，作答完請檢查一遍，以避免有遺漏未填寫答案的題目。

本問卷只作為學術研究之用，個人所填寫的答案絕對保密，請你放心回答，你的意見是相當重要且有價值的，再次感謝你的協助與支持！

敬祝 健康快樂

南華大學資訊管理學系研究所碩專班

指導教授：洪銘建博士

研究生：黃明昌 敬上

第一部份：基本資料

填答說明：

小朋友，請依你個人實際狀況，在□內打✓或填入適當的資料。其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)，“她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

- 01.我現在是 1.五年級 2.六年級。
- 02.性別：1.男 2.女。
- 03 我的居住情形是屬於下列哪一個選項？
- (1) 只和爸或媽其中一個人住在一起。
- (2) 和爸媽同住在一起。
- (3) 和爺爺、奶奶(或外公婆)及爸媽住在一起。
- (4) 只和爺爺、奶奶(或外公婆)其他親友住在一起。
- (5) 其他(請填答：_____)
- 04.爸爸或主要照顧者(男性)的職業。
- 經商 工業 服務業 自由業 家管(含退休) 軍公教 農林漁牧 其他：_____
- 05.媽媽或主要照顧者(女性)的職業。
- 經商 工業 服務業 自由業 家管(含退休) 軍公教 農林漁牧 其他：_____
- 06.爸爸或主要照顧者(男性)的教育程度。
- 國中或以下 高中、高職 大學或專科 研究所以上 不知道
- 07.媽媽或主要照顧者(女性)的教育程度。
- 國中或以下 高中、高職 大學或專科 研究所以上 不知道
- 08.我覺得他(她)對我的管教？。
- 非常嚴格 嚴格 普通 寬鬆 非常寬鬆

09.他(她)對我參與寶可夢遊戲的規定為何？

自由使用不加過問 自由使用，並加以指導 限制使用時間 禁止使用 其他：_____

10.我現在或以前有沒有玩過寶可夢遊戲？

有 沒有

11.他(她)會以玩寶可夢遊戲作為獎勵讀書或好表現的工具。

會 不會

12.我從哪裡得知寶可夢遊戲？

朋友 爸媽 兄弟姊妹 網路 新聞 報紙 雜誌 其他：_____

13.我每週平均玩寶可夢遊戲幾次？

0-1次 2-3次 4-5次 6-7次 8次(含)以上

14.請問我每次大約玩多久的寶可夢遊戲？

1小時以內

1小時(含)以上，未滿2小時

2小時(含)以上，未滿3小時

3小時(含)以上，未滿4小時

4小時(含)以上

15.他(她)是否有在玩寶可夢遊戲？

有 沒有

16.我通常和幾位朋友一起玩寶可夢遊戲？

0位 1~2位 3~4位 5(含)位以上

17.我曾經花錢買哪些寶可夢遊戲遊戲相關產品？(可複選)

不曾買過遊戲相關產品 寶可幣 遊戲攻略書籍或雜誌 手環探測器 其他：_____

下一頁還有題目，請繼續作答。

第二部份：寶可夢遊戲(Pokémon GO)親子及同儕參與度量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解寶可夢遊戲(Pokémon GO)的親子及同儕參與情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個最能代表你心中感受與想法的答案，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)， “她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

總	經	偶	很	從
是	常	爾	少	未
如	如	如	如	如
此	此	此	此	此
5	4	3	2	1

寶可夢遊戲親子參與情形

- | | | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 01. 我會主動邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 02. 他(她)會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 03. 當我邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲時，他(她)會答應和我一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 04. 當他(她)邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和他(她)一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 05. 我會和他(她)一起討論寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

寶可夢遊戲同儕參與情形

- | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 06. 我會主動邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 07. 同學或朋友會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 08. 我會和同學或朋友一起討論寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 09. 當我邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲時，朋友或同學會答應和我一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. 當同學或朋友邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和朋友或同學一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

下一頁還有題目，請繼續作答。

第三部分：親子關係量表

填答說明：

小朋友，這個部分是為了瞭解你和爸(媽)/主要照顧者平時相處的情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個和自己最符合的情形，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)， “她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

總 經 偶 很 從
是 常 爾 少 未
如 如 如 如 如
此 此 此 此 此
5 4 3 2 1

- | | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 01. 我和他(她)相處時覺得很溫馨、愉快。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 02. 我遇到困難或挫折時，會向他(她)訴說。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 03. 當我需要他(她)時，他們會給我最大的幫助。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 04. 他(她)對我的照顧，讓我有被關愛的感覺。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 05. 當我有好表現時，我希望得到他(她)的稱讚。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 06. 我覺得參與寶可夢遊戲後，讓我和他(她)的關係變得更好了。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 07. 我在決定一件事之前，會先和他(她)商量。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 08. 和他(她)討論問題時，他們會認真看待我的想法。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 09. 當我和他(她)的意見不合時，他們會傾聽完我的理由。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. 他(她)如果不喜歡我做某件事情，他(她)會告訴我原因。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. 我做錯了事，他(她)除了糾正我以外，還會包容我。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. 我會和他(她)分享我的心事。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. 遇到不如意的事，他(她)會安慰我。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14. 他(她)會用親切的口氣跟我說話。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15. 我不希望他(她)來參加我的學校所舉辦的活動。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16. 我會主動關心他(她)的健康狀況。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17. 我要外出時，他(她)會同意我出去。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18. 我願意讓他(她)知道我的交友情形。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19. 當別人稱讚他(她)的時候，我會感到高興。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20. 當別人稱讚我的時候，他(她)會感到光榮。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21. 我欣賞他(她)處理事情的方式，會想跟他們一樣。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

* 下一頁還有題目，請繼續作答。 *

第四部分：同儕互動量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解平時你和同學或朋友相處的情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個最能代表我心中感受與想法的答案，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

	總 是 如 此 5	經 常 如 此 4	偶 爾 如 此 3	很 少 如 此 2	從 未 如 此 1
01. 參與寶可夢遊戲後, 我覺得更容易認識新朋友了。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02. 我和同學或朋友會互相幫忙解決困難。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03. 我跟同學或朋友會彼此分享心裡的想法或自己擁有的好東西。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04. 即使同學或朋友跟我的意見不一樣, 我也會尊重他。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05. 我喜歡參與同學或朋友之間的活動, 例如: 一起玩或討論功課。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06. 我跟同學或朋友相處時, 氣氛開心又愉快。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07. 我覺得參與寶可夢遊戲之後, 我跟同學或朋友的關係變得更好了。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08. 我覺得和同學或朋友相處是一件很困難的事。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09. 同學或朋友聊天時, 我不知道怎麼加入他們的話題。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 我會擔心跟同學或朋友聊天時說錯話。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. 我會害怕同學或朋友指出我的缺點。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. 我會擔心同學或朋友覺得我的行為很可笑。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. 我會害怕被老師叫起來回答問題, 成為同學們注意的焦點。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. 不論功課、才藝或其他表現, 我都擔心自己輸給同學或朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. 我擔心班上同學覺得我沒用。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. 同學或朋友喜歡的偶像, 我也會喜歡。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. 同學或朋友有的東西, 我也會想要擁有。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. 同學或朋友看的書, 我也會想看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. 我會因為同學或朋友的話而改變我的想法。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. 我跟同學或朋友有相同的興趣, 例如: 打球、看電視、參與寶可夢等。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* 下一頁還有題目，請繼續作答。*

第五部分：學習動機量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解你在知識或學業方面的學習動機，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個和自己最符合的情形，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

	總 是 如 此 5	經 常 如 此 4	偶 爾 如 此 3	很 少 如 此 2	從 未 如 此 1
01. 參與寶可夢遊戲後，讓我覺得學習是一件開心的事情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02. 老師在課堂上教的課程，我都覺得很有趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03. 老師規定的作業，我都可以準時繳交。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04. 參與寶可夢遊戲後，讓我對學習任何事物都很有興趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05. 每次想到要上學，我就覺得很開心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06. 到目前為止，讀書對我而言是很重要的。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07. 我認為學習可以讓我發揮我的潛能。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08. 我學習是為了獲得更多的知識，以成為有能力的人。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09. 我參與老師指定的活動，是希望自己表現得比同學好。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 我希望自己在課業上有好的表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. 不管有沒有考試，我都會認真複習功課。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. 當我在做功課時，我想要把它做得很完美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. 即使作業讓我討厭，我還是會堅持做完。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. 看到別人用功讀書，也會激發我讀書的意願。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. 上課時，我比較喜歡有挑戰的內容，因為可以學到新的東西。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. 即使考試成績不理想，我也會努力學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. 不論班上學習風氣如何，我總是盡心學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. 如果我把上課的內容徹底弄懂，我會對自己很滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. 老師、家人的誇獎會讓我心情愉快，讀書更用功。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. 我有信心如果自己努力學習，就一定能得到好成績。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. 我有信心，在學校的課業和考試方面有優異的表現。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. 為了贏過同學，我願意認真讀書。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. 考試時，我想要得到很高的分數。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. 在班上，如果我表現得比其他同學好，我會覺得很開心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. 我想在班上有好表現，因為我想向父母、老師、同學證明我的能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* 問卷完成了，謝謝你的合作，請你再檢查看看有沒有哪個題目沒寫到喔！ *

附錄二：正式問卷

親愛的小朋友你好：

感謝你撥空填寫此份問卷。

這份問卷主要是想瞭解你參與寶可夢遊戲(Pokémon GO)的情形，與同儕(同學或朋友)互動、親子關係以及學習動機的相關性。本問卷包含「基本資料」、「寶可夢遊戲的親子及同儕參與概況」、「親子關係」、「同儕關係」以及「學習動機」等五個部份。本份問卷採不記名方式填答，這不是考試，答案沒有對錯，請依照你的真實情況作答，不要參考其他人的意見，作答完請檢查一遍，以避免有遺漏未填寫答案的題目。

本問卷只作為學術研究之用，個人所填寫的答案絕對保密，請你放心回答，你的意見是相當重要且有價值的，再次感謝你的協助與支持！

敬祝 健康快樂

南華大學資訊管理學系研究所碩專班

指導教授：洪銘建博士

研究生：黃明昌 敬上

第一部份：基本資料

填答說明：

小朋友，請依你個人實際狀況，在內打✓或填入適當的資料。其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)，“她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

01.我現在是 五年級 六年級。

02.性別：男 女。

03 我的居住情形是屬於下列哪一個選項？

(1) 只和爸或媽其中一個人住在一起。

(2) 和爸媽同住在一起。

(3) 和爺爺、奶奶(或外公、外婆)及爸媽住在一起。

(4) 只和爺爺、奶奶(或外公、外婆)其他親友住在一起。

(5) 其他(請填答：_____)

04.爸爸或主要照顧者(男性)的職業。

經商 工業 服務業 自由業 家管(含退休) 軍公教 農林漁牧 其他：_____

05.媽媽或主要照顧者(女性)的職業。

經商 工業 服務業 自由業 家管(含退休) 軍公教 農林漁牧 其他：_____

06.爸爸或主要照顧者(男性)的教育程度。

國中或以下 高中、高職 大學或專科 研究所以上 不知道

07.媽媽或主要照顧者(女性)的教育程度。

國中或以下 高中、高職 大學或專科 研究所以上 不知道

08.我覺得他(她)對我的管教？

非常嚴格 嚴格 普通 寬鬆 非常寬鬆

09.他(她)對我參與寶可夢遊戲的規定為何？

自由使用不加過問 自由使用，並加以指導 限制使用時間 禁止使用 其他：_____

10.我現在或以前有沒有玩過寶可夢遊戲？

有 沒有

11.他(她)會以玩寶可夢遊戲作為獎勵讀書或好表現的工具。

會 不會

12.我從哪裡得知寶可夢遊戲？（可複選）

朋友 爸媽 兄弟姊妹 網路 新聞 報紙 雜誌 其他：_____

13.我每週平均玩寶可夢遊戲幾次？

0-1次 2-3次 4-5次 6-7次 8次(含)以上

14.請問我每次大約玩多久的寶可夢遊戲？

1小時以內

1小時(含)以上，未滿2小時

2小時(含)以上，未滿3小時

3小時(含)以上，未滿4小時

4小時(含)以上

15.他(她)是否有在玩寶可夢遊戲？

有 沒有

16.我通常和幾位朋友一起玩寶可夢遊戲？

0位 1~2位 3~4位 5(含)位以上

17.我曾經花錢買哪些寶可夢遊戲遊戲相關產品？（可複選）

不曾買過遊戲相關產品 寶可幣 遊戲攻略書籍或雜誌 手環探測器 其他：_____

下一頁還有題目，請繼續作答。

第二部份：寶可夢遊戲(Pokémon GO)親子及同儕參與度量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解寶可夢遊戲(Pokémon GO)的親子及同儕參與情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個最能代表你心中感受與想法的答案，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)， “她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

總	經	偶	很	從
是	常	爾	少	未
如	如	如	如	如
此	此	此	此	此
5	4	3	2	1

寶可夢遊戲親子參與情形

- | | | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 01. 我會主動邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 02. 他(她)會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 03. 當我邀請他(她)一起玩寶可夢遊戲時，他(她)會答應和我一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 04. 當他(她)邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和他(她)一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 05. 我會和他(她)一起討論寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

寶可夢遊戲同儕參與情形

- | | | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 06. 我會主動邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 07. 同學或朋友會主動邀請我一起玩寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 08. 我會和同學或朋友一起討論寶可夢遊戲? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 09. 當我邀請同學或朋友一起玩寶可夢遊戲時，朋友或同學會答應和我一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. 當同學或朋友邀請我一起玩寶可夢遊戲時，我會答應和朋友或同學一起玩? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

* 下一頁還有題目，請繼續作答。 *

第三部分：親子關係量表

填答說明：

小朋友，這個部分是為了瞭解你和爸(媽)/主要照顧者平時相處的情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個和自己最符合的情形，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

其中“他”指爸爸或主要照顧者(男性)，“她”指媽媽或主要照顧者(女性)。

總 經 偶 很 從
是 常 爾 少 未
如 如 如 如 如
此 此 此 此 此
5 4 3 2 1

- | | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 01. 我和他(她)相處時覺得很溫馨、愉快。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 02. 我遇到困難或挫折時，會向他(她)訴說。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 03. 當我需要他(她)時，他們會給我最大的幫助。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 04. 他(她)對我的照顧，讓我有被關愛的感覺。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 05. 我覺得參與寶可夢遊戲後，讓我和他(她)的關係變得更好了。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 06. 當我和他(她)的意見不合時，他們會傾聽完我的理由。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 07. 我不希望他(她)來參加我的學校所舉辦的活動。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 08. 我會主動關心他(她)的健康狀況。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 09. 我要外出時，他(她)會同意我出去。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. 當別人稱讚我的時候，他(她)會感到光榮。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. 我欣賞他(她)處理事情的方式，會想跟他們一樣。 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

下一頁還有題目，請繼續作答。

第四部分：同儕互動量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解平時你和同學或朋友相處的情形，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個最能代表我心中感受與想法的答案，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

	總 是 如 此 5	經 常 如 此 4	偶 爾 如 此 3	很 少 如 此 2	從 未 如 此 1
01. 參與寶可夢遊戲後, 我覺得更容易認識新朋友了。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02. 我和同學或朋友會互相幫忙解決困難。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03. 我跟同學或朋友會彼此分享心裡的想法或自己擁有的好東西。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04. 我跟同學或朋友相處時, 氣氛開心又愉快。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05. 我覺得參與寶可夢遊戲之後, 我跟同學或朋友的關係變得更好了。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06. 我會害怕同學或朋友指出我的缺點。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07. 我會擔心同學或朋友覺得我的行為很可笑。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08. 我會害怕被老師叫起來回答問題, 成為同學們注意的焦點。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09. 不論功課、才藝或其他表現, 我都擔心自己輸給同學或朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 我擔心班上同學覺得我沒用。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

下一頁還有題目，請繼續作答。

第五部分：學習動機量表

填答說明：

小朋友，下列問題是為了瞭解你在知識或學業方面的學習動機，請你仔細閱讀每一個句子，然後選出一個和自己最符合的情形，並在那個選項下的□中打✓，只能勾選一個答案，記得每題都要填寫喔！

	總 是 如 此 5	經 常 如 此 4	偶 爾 如 此 3	很 少 如 此 2	從 未 如 此 1
01. 參與寶可夢遊戲後，讓我覺得學習是一件開心的事情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02. 參與寶可夢遊戲後，讓我對學習任何事物都很有興趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03. 我參與老師指定的活動，是希望自己表現得比同學好。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04. 不管有沒有考試，我都會認真複習功課。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05. 當我在做功課時，我想要把它做得很完美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06. 不論班上學習風氣如何，我總是盡心學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07. 如果我把上課的內容徹底弄懂，我會對自己很滿意。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08. 我想在班上有好表現，因為我想向父母、老師、同學證明我的能力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* 問卷完成了，謝謝你的合作，請你再檢查看看有沒有哪個題目沒寫到喔！ *