

南 華 大 學

資訊管理學系

碩士論文

國小高年級學生線上遊戲經驗及其相關變項之研究

Online Game Experiences in Senior Elementary Students
and Relevant Variables



研究生：卓 滄 啟

指導教授：陸 海 文 博士

中華民國 101 年 5 月

南 華 大 學
資 訊 管 理 學 系
碩 士 學 位 論 文

國小高年級學生線上遊戲經驗及其相關變項之研究

研究生：卓滄啟

經考試合格特此證明

口試委員：翁明珠
陳秉義
陸海文

指導教授：陸海文

系主任(所長)：資訊管理學系系主任吳光閔

口試日期：中華民國 一百零一年 五月 十九 日

國小高年級學生線上遊戲經驗及其相關變項之研究

學生：卓滄啟

指導老師：陸海文

南 華 大 學 資 訊 管 理 學 系 碩 士 在 職 專 班

摘 要

隨著科技日新月異，電腦與寬頻網路普及，網路已經成為人們從事休閒活動及獲取資訊的重要方式之一，舉凡資料蒐集、交友、購物或玩線上遊戲等，均可藉由網路來滿足需求，其中線上遊戲更是青少年的最愛。

本研究探討國小高年級學生線上遊戲經驗及其相關變項之研究，以全國國小高年級學生為研究對象，採用問卷調查法，使用研究工具為「線上遊戲經驗及其相關變項調查問卷」，內容包含個人基本資料、線上遊戲使用經驗、線上遊戲參與動機與生活型態等四個部分。配合描述性統計、卡方檢定、獨立樣本 t 檢定以及單因子變異數分析等統計方法檢定各項研究假設。本研究發現有使用線上遊戲之學生達八成七之多，多數偏向玩免費的線上遊戲，開始接觸之年齡層有下降的趨勢，在不同背景變項、參與動機與生活型態下，使用經驗有部分達顯著差異。研究結果對於政府相關單位訂定教育政策、家長老師輔導學生、廠商進行設計規劃與宣傳以及未來學術研究者從事研究工作時，能提供決策準則依據。

關鍵詞：國小高年級學生、線上遊戲、線上遊戲參與動機、生活型態

Online Game Experiences in Senior Elementary Students and Relevant Variables

Student: Tsang-Chi Cho

Instructor: Hai-Wen Lu

Department of Information Management
The Graduated Program
Nan-Hua University

Abstract

In the ongoing advancement of technology and the prevalence of computers and the broadband Internet, the Internet has become one of the most essential tools to engage in leisure activities and obtain information. Data collecting, making friends, shopping, and playing games, in which online games are popular among teenagers, are provided by the Internet.

In this study, we investigate online game experiences in senior elementary students and relevant variables. Participants in this study are 5th to 6th grade students from various elementary schools in Taiwan. A survey using a “questionnaire on online game experiences and relevant variables” was conducted. The questionnaire had four sections: personal information, online game experiences, motives for participating in online games, and lifestyle. Hypotheses in this study were verified using statistical methods such as descriptive statistics, chi-square test, independent sampling *t* test, and one-way ANOVA. Results of this study showed that 87% of students have played online games. Most students prefer to play free online games. The age of initial contact to online games changes in a descending manner. Using different background variables, participating motives, and lifestyles, some

user experiences have showed significant differences. These study results can be a basis for government authorities in deciding education policies, for parents and teachers to provide counseling to students, for online game providers to design and advertise their products, and for future studies in academic fields.

Keywords: Senior elementary students, online games, motive for participating in online games, lifestyle

目 錄

中文提要.....	ii
英文提要.....	iii
目 錄.....	v
表目錄.....	vii
圖目錄.....	ix
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究動機.....	2
第三節 研究目的.....	3
第四節 研究問題.....	4
第五節 研究假設.....	4
第六節 研究範圍.....	8
第七節 研究限制.....	8
第八節 名詞釋義.....	9
第二章 文獻探討.....	11
第一節 線上遊戲概述.....	11
壹、線上遊戲定義.....	11
貳、線上遊戲的類型.....	13
第二節 線上遊戲使用者之特性與使用經驗.....	15
壹、線上遊戲之使用者特性.....	15
貳、線上使用者之使用經驗.....	16
第三節 線上遊戲參與動機.....	20
壹、線上遊戲參與動機的意涵.....	20
貳、線上遊戲參與動機的因素類型.....	20
第四節 生活型態理論.....	23
壹、生活型態的定義.....	23
貳、生活型態的衡量方式.....	24
第三章 研究方法.....	28
第一節 研究架構.....	28
第二節 研究變項.....	29
壹、個人背景變項.....	29
貳、線上遊戲使用經驗.....	31
參、參與線上遊戲動機.....	33
肆、生活型態.....	33
第三節 研究工具.....	34
壹、問卷設計.....	34
貳、問卷內容及計分方式.....	35
參、線上遊戲參與動機量表.....	35
肆、生活型態量表.....	36
第四節 研究對象.....	38
壹、抽樣方式.....	38
貳、問卷發放及回收.....	39
第五節 研究步驟與流程.....	40
第六節 資料分析方法.....	41
第四章 研究結果與討論.....	44
第一節 樣本資料分析.....	44
壹、樣本概況統計分析結果.....	44

貳、針對有參與線上遊戲者之使用經驗描述性統計結果.....	48
第二節 不同背景變項之國小高年級學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	53
壹、不同性別學生在線上遊戲使用經驗之差異分析.....	53
貳、不同星座學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	60
參、不同血型學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	61
肆、不同年級學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	63
伍、不同地區學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	68
陸、不同零用金金額學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析.....	72
第三節 探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在線上參與動機上之差異.....	78
壹、玩家資歷不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	78
貳、每月上線次數不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	78
參、平日上線一次停留時間不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	80
肆、周末每次停留時間不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	80
伍、能否在家使用線上遊戲不同學生在參與動機上之差異分析.....	84
陸、上線地點不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	84
柒、每周閱讀雜誌次數不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	85
捌、是否參加網路社群不同學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	86
玖、消費方式不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	88
拾、最喜歡遊戲類型不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析.....	89
第四節 探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在生活型態上之差異.....	91
壹、玩家資歷不同之學生在生活型態上之差異分析.....	92
貳、每月上線次數不同之學生在生活型態上之差異分析.....	94
參、平日上線一次停留時間不同之學生在生活型態上之差異分析.....	94
肆、周末每次停留時間不同之學生在生活型態上之差異分析.....	97
伍、能否在家使用線上遊戲不同學生在生活型態上之差異分析.....	97
陸、上線地點不同之學生在生活型態上之差異分析.....	100
柒、每周閱讀雜誌次數不同之學生在生活型態上之差異分析.....	100
捌、是否參加網路社群不同學生在生活型態上之差異分析.....	101
玖、消費方式不同之學生在生活型態上之差異分析.....	104
拾、最喜歡遊戲類型不同之學生在生活型態上之差異分析.....	104
第五章 結論與建議.....	108
第一節 結論.....	108
壹、個人背景變項與線上遊戲使用經驗之資料分析.....	108
貳、不同背景變項學生在線上遊戲使用經驗上之差異.....	111
參、不同使用經驗在線上遊戲參與動機上之差異.....	113
肆、不同使用經驗在生活型態上之差異.....	114
第二節 建議.....	115
壹、對政府相關單位的建議.....	115
貳、對家庭教育的建議.....	116
參、對線上遊戲廠商的建議.....	117
肆、對未來學術研究者的建議.....	117
參 考 文 獻.....	119
一、中文部分.....	119
二、英文部分.....	121
附 錄 一.....	122

表 目 錄

表 2-2-1 線上遊戲使用者特性分析表	17
表 2-2-2 線上遊戲使用者之使用經驗分析表	18
表 2-3-1 參與線上遊戲動機因素之分析表	22
表 2-4-1 REYNOLDS AND DARDEN提出AIO變數之定義	26
表 2-4-2 PLUMMER提出之生活型態構面	26
表 3-3-1 線上遊戲參與動機量表因素分析摘要表	37
表 3-3-2 生活型態量表因素分析摘要表	38
表 3-4-1 抽樣問卷分配一覽表	40
表 4-1-1 本研究樣本概況分析表	47
表 4-1-2 國小高年級學生線上遊戲使用經驗分析表	51
表 4-2-1 不同性別對玩家資歷之卡方檢定分析表	54
表 4-2-2 不同性別對每周上線次數之卡方檢定分析表	55
表 4-2-3 不同性別對平日一次停留時間之卡方檢定分析表	56
表 4-2-4 不同性別對周末一次停留時間之卡方檢定分析表	57
表 4-2-5 不同性別對連線地點之卡方檢定分析表	57
表 4-2-6 不同性別對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表	59
表 4-2-7 不同性別對是否參加網路社群之卡方檢定分析表	59
表 4-2-8 不同性別對最喜歡的遊戲類型之卡方檢定分析表	60
表 4-2-9 不同性別對消費方式之卡方檢定分析表	61
表 4-2-11 不同星座對周末一次停留時間之卡方檢定分析表	62
表 4-2-12 不同血型對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表	63
表 4-2-10 不同星座與血型學生對線上遊戲使用經驗之卡方檢定分析簡表	64
表 4-2-13 不同年級對玩家資歷之卡方檢定分析表	65
表 4-2-14 不同年級對每周上線次數之卡方檢定分析表	65
表 4-2-15 不同年級對平日一次停留時間之卡方檢定分析表	66
表 4-2-16 不同年級對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表	67
表 4-2-17 不同地區對平日一次停留時間之卡方檢定分析表	69
表 4-2-18 不同地區對連線地點之卡方檢定分析表	70

表 4-2-19 不同地區對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表	71
表 4-2-20 不同零用金金額對每周上線次數之卡方檢定分析表	73
表 4-2-21 不同零用金金額對平日停留時間之卡方檢定分析表	74
表 4-2-22 不同零用金金額對周末停留時間之卡方檢定分析表	75
表 4-2-23 不同零用金金額對是否參加網路社群之卡方檢定分析表	76
表 4-2-24 不同零用金金額對消費方式之卡方檢定分析表	77
表 4-3-1 不同『玩家資歷』學生在『參與動機』上之差異分析	79
表 4-3-2 不同『每周上線次數』學生在『參與動機』上之差異分析	81
表 4-3-3 不同『平日一次停留時間』學生在『參與動機』上之差異分析	82
表 4-3-4 不同『周末一次停留時間』學生在『參與動機』上之差異分析	83
表 4-3-5 不同『能否在家玩』學生在『參與動機』上之差異分析摘要	84
表 4-3-6 不同『上線地點』學生在『參與動機』上之差異分析	86
表 4-3-7 不同『每周閱讀雜誌次數』學生在『參與動機』上之差異分析	87
表 4-3-8 『是否參加網路社群』不同學生在『參與動機』上差異分析摘要	88
表 4-3-9 不同『消費方式』學生在『參與動機』上之差異分析	89
表 4-3-10 不同『最喜歡遊戲類型』學生在『參與動機』上之差異分析	90
表 4-4-1 不同『玩家資歷』學生在『生活型態』上之差異分析	93
表 4-4-2 不同『每周上線次數』學生在『生活型態』上之差異分析	95
表 4-4-3 不同『平日一次停留時間』學生在『生活型態』上之差異分析	96
表 4-4-4 不同『周末一次停留時間』學生在『生活型態』上之差異分析	98
表 4-4-5 不同『能否在家玩』學生在『生活型態』上之差異分析摘要	99
表 4-4-6 不同『上線地點』學生在『生活型態』上之差異分析	101
表 4-4-7 不同『每周閱讀雜誌次數』學生在『生活型態』上之差異分析	102
表 4-4-8 『是否參加網路社群』不同學生在『生活型態』上差異分析摘要	103
表 4-4-9 不同『消費方式』學生在『生活型態』上之差異分析	105
表 4-4-10 不同『最喜歡遊戲類型』學生在『生活型態』上之差異分析	106

圖 目 錄

圖 3-1-1 研究架構圖	28
圖 3-4-1 分層抽樣示意圖	40
圖 3-5-1 研究流程圖	42

第一章 緒論

本研究目的主要是探討全國北中南東四區國小高年級學生使用線上遊戲經驗及其相關變項之研究，本章共分八節，第一節為研究背景；第二節為研究動機；第三節為研究目的；第四節為研究問題；第五節為研究假設；第六節為研究範圍；第七節為研究限制；第八節為名詞釋義。

第一節 研究背景

由於網際網路技術愈趨完善，個人電腦相關設備價格下降，寬頻普及率提高，再加上人們透過網路能取得琳瑯滿目、五花八門的服務，及獲得充分的娛樂性，使得國內上網人數逐年攀升，人們的休閒及生活型態，漸漸受到改變。

根據資策會截至 2011 年 9 月底的資料顯示，我國有 86.8% 的家庭至少擁有 1 台電腦，其中，家庭中擁有 2 台者更占了 34.2%，家戶有連網者更近 658 萬戶；而財團法人台灣網路資訊中心調查，截至 2011 年 1 月全國已有近 1538 萬上網人口數，若再加上日漸普及且同樣具有行動上網功能的智慧型手機，恐怕上網人口的比例更高，由此可見，人們的生活已與網路密不可分。

隨著網際網路的蓬勃發展，網路已成為人們進行休閒活動及獲取資訊的重要方式之一，無論是蒐集資料、交友、購物、聽音樂、玩線上遊

戲……等功能，其中線上遊戲更是青少年的最愛。在資策會(2008)的研究中指出，線上遊戲從 2005 年至 2007 年連續三年成為「台灣網友最常進行的網路娛樂活動」的第一名，其魅力可見一斑。

家家戶戶電腦普及，寬頻網路速度提升，使得青少年改變與以往不同的遊戲方式，一台電腦加上網際網路，容易上手的遊戲操作，成百上千的免費遊戲程式任你挑選，沒有場地或語言等諸多條件限制，即便是跟不認識的人，也能一起享受線上遊戲的世界。這種打破空間及時間的藩籬的新世代遊戲方式，讓線上遊戲的市場逐年穩定拓展，玩家年齡分布之廣，上至五六十歲，下至國小學童，老少咸宜、大小通吃、不分男女，這股熱潮不僅風靡全世界，更在電子商務領域扮演舉足輕重的角色。

其中，對國小學童來說，由於社會治安環境不如從前，父母大都不願也不放心孩子出外從事戶外活動，加上雙薪家庭比例高於以往，父母皆忙於工作，與其擔心孩子在外容易發生危險，不如讓他留在家裡，此時網路就成了孩子最常使用的工具，舉凡聊天、查資料或購物，當中又以使用線上遊戲為主要活動之一。

第二節 研究動機

研究者在教育界服務多年，十餘年的教學生涯中，一直都是擔任中高年級學童的班級導師。每到下課，教室中，總有學生談論等級練到哪裡，有啥新的攻略及配備，當學生一談及線上遊戲，其興奮心情溢於言表。究竟是何魅力？讓學生如此沉迷，甚至廢寢忘食，心中的疑惑驅使研究者想一探究竟。

線上遊戲的玩家年齡層有逐年降低的趨勢，研究者身在教學對象為十二歲以下屬兒童階段的國小學生的職場上，若能了解學生在線上遊戲的使用情況，對於班級經營勢必有明顯幫助。例如學生溝通時的遊戲術語或互動方式，班級導師若能知悉並融入，就能得到學生認同，拉近師生之間距離，增進良好溝通互動。所以了解學童的線上遊戲使用行為及其差異是為本研究動機一。

由於電腦及寬頻網路普及，現今線上遊戲的使用已相當普遍，處於兒童階段的十二歲以下學生，每個孩子都有其獨立之人格特性，來自各個不同背景家庭，使用線上遊戲的經驗也不盡相同。是何種趨力致使孩子樂在其中？在參與線上遊戲的動機上是否有所差異？所以了解不同線上遊戲經驗之學生在參與動機上的差異為本研究動機二。

時代環境轉變，人類生活型態也隨之改變，不管是工作、休閒抑或消費模式之選擇亦趨多元。不僅成年人如此，兒童亦同，均擁有各種不同形式之生活型態，究竟不同線上遊戲經驗之學生在生活型態上有何差異？透過調查分析以探討其中差異則為本研究動機三。

第三節 研究目的

綜合以上研究動機，本研究旨在探討國小高年級學生線上遊戲經驗及其相關變項之研究，提出下列研究目的：

壹、探討國小高年級學生線上遊戲使用經驗。

貳、探討不同背景變項的國小高年級學生線上遊戲使用經驗之差異。

參、探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在線上遊戲參與動機上

之差異。

肆、探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在生活型態上之差異。

第四節 研究問題

根據上述研究目的，本研究擬探討的問題如下：

壹、國小高年級學童線上遊戲使用經驗為何？

貳、不同背景變項之國小高年級學生在線上遊戲使用經驗上差異為何？

參、不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在線上遊戲參與動機上差異為何？

肆、不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在生活型態上差異為何？

第五節 研究假設

基於上述研究問題，本研究提出研究假設為性別、星座、血型、年齡、學校所在地區、零用金金額、線上遊戲參與動機以及生活型態等變項在線上遊戲使用經驗之差異分析：

H_1 ：國小高年級學生性別與線上遊戲經驗之交叉分析

H_{1-1} ：不同性別學生之玩家資歷上有顯著差異

H_{1-2} ：不同性別學生在每周上線次數有顯著差異

H_{1-3} ：不同性別學生在平日每次停留時間有顯著差異

H_{1-4} ：不同性別學生在周末每次停留時間有顯著差異

H_{1-5} ：不同性別學生在連線地點有顯著差異

H_{1-6} ：不同性別學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異

- H_{1-7} ：不同性別學生對是否參與網路社群有顯著差異
- H_{1-8} ：不同性別學生在最喜歡遊戲類型有顯著差異
- H_{1-9} ：不同性別學生在消費方式有顯著差異
- H_2 ：國小高年級學生星座與線上遊戲經驗之交叉分析
- H_{2-1} ：不同星座學生在玩家資歷有顯著差異
- H_{2-2} ：不同星座學生在每周上線次數有顯著差異
- H_{2-3} ：不同星座學生在平日每次停留時間有顯著差異
- H_{2-4} ：不同星座學生在周末每次停留時間有顯著差異
- H_{2-5} ：不同星座學生在連線地點有顯著差異
- H_{2-6} ：不同星座學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異
- H_{2-7} ：不同星座學生對是否參與網路社群有顯著差異
- H_{2-8} ：不同星座學生在最喜歡遊戲類型有顯著差異
- H_{2-9} ：不同星座學生在消費方式有顯著差異
- H_3 ：國小高年級學生血型與線上遊戲經驗之交叉分析
- H_{3-1} ：不同血型學生在玩家資歷有顯著差異
- H_{3-2} ：不同血型學生在每周上線次數有顯著差異
- H_{3-3} ：不同血型學生在平日每次停留時間有顯著差異
- H_{3-4} ：不同血型學生在周末每次停留時間有顯著差異
- H_{3-5} ：不同血型學生在連線地點有顯著差異
- H_{3-6} ：不同血型學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異
- H_{3-7} ：不同血型學生對是否參與網路社群有顯著差異
- H_{3-8} ：不同血型學生在最喜歡遊戲類型有顯著差異

$H_{3.9}$ ：不同血型學生在消費方式有顯著差異

H_4 ：國小高年級學生年齡與線上遊戲經驗之交叉分析

$H_{4.1}$ ：不同年齡學生在玩家資歷有顯著差異

$H_{4.2}$ ：不同年齡學生在每周上線次數有顯著差異

$H_{4.3}$ ：不同年齡學生在平日每次停留時間有顯著差異

$H_{4.4}$ ：不同年齡學生在周末每次停留時間有顯著差異

$H_{4.5}$ ：不同年齡學生在連線地點有顯著差異

$H_{4.6}$ ：不同年齡學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異

$H_{4.7}$ ：不同年齡學生對是否參與網路社群有顯著差異

$H_{4.8}$ ：不同年齡學生在最喜歡遊戲類型有顯著差異

$H_{4.9}$ ：不同年齡學生在消費方式有顯著差異

H_5 ：國小高年級學生學校地區與線上遊戲經驗之交叉分析

$H_{5.1}$ ：不同地區學生在玩家資歷有顯著差異

$H_{5.2}$ ：不同地區學生在每周上線次數有顯著差異

$H_{5.3}$ ：不同地區學生在平日每次停留時間有顯著差異

$H_{5.4}$ ：不同地區學生在周末每次停留時間有顯著差異

$H_{5.5}$ ：不同地區學生在連線地點有顯著差異

$H_{5.6}$ ：不同地區學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異

$H_{5.7}$ ：不同地區學生對是否參與網路社群有顯著差異

$H_{5.8}$ ：不同地區學生在最喜歡之遊戲類型有顯著差異

$H_{5.9}$ ：不同地區學生在消費方式有顯著差異

H_6 ：國小高年級學生零用金與線上遊戲經驗之交叉分析

- H_{6-1} ：不同零用金學生在玩家資歷有顯著差異
- H_{6-2} ：不同零用金學生在每周上線次數有顯著差異
- H_{6-3} ：不同零用金學生在平日每次停留時間有顯著差異
- H_{6-4} ：不同零用金學生在周末每次停留時間有顯著差異
- H_{6-5} ：不同零用金學生在連線地點有顯著差異
- H_{6-6} ：不同零用金學生在閱讀電玩雜誌次數有顯著差異
- H_{6-7} ：不同零用金學生對是否參與網路社群有顯著差異
- H_{6-8} ：不同零用金學生在最喜歡之遊戲類型有顯著差異
- H_{6-9} ：不同零用金學生在消費方式有顯著差異
- H_7 ：線上參與動機對線上遊戲使用經驗之差異分析
- H_{7-1} ：不同玩家資歷對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-2} ：不同每周上線次數對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-3} ：不同平日每次停留時間對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-4} ：不同周末每次停留時間對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-5} ：是否在家上線對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-6} ：不同連線地點對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-7} ：不同閱讀電玩雜誌次數對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-8} ：是否參與網路社群對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-9} ：不同消費方式對線上參與動機有顯著差異
- H_{7-10} ：不同喜歡遊戲類型對線上參與動機有顯著差異
- H_8 ：生活型態對線上遊戲使用經驗之差異分析
- H_{8-1} ：不同玩家資歷對生活型態有顯著差異

- H_{8-2} ：不同每周上線次數對生活型態有顯著差異
- H_{8-3} ：不同平日每次停留時間對生活型態有顯著差異
- H_{8-4} ：不同周末每次停留時間對生活型態有顯著差異
- H_{8-5} ：是否在家上線對生活型態有顯著差異
- H_{8-6} ：不同連線地點對生活型態有顯著差異
- H_{8-7} ：不同閱讀電玩雜誌次數對生活型態有顯著差異
- H_{8-8} ：是否參與網路社群對生活型態有顯著差異
- H_{8-9} ：不同消費方式對生活型態有顯著差異
- H_{8-10} ：不同喜歡遊戲類型對生活型態有顯著差異

第六節 研究範圍

本研究範圍分「研究對象」與「研究區域」二方面，分述如下：

壹、研究對象：

本研究是以一百學年度台灣本島公私立國小五、六年級在學之學童為研究母群體。

貳、研究區域：

本研究調查以台灣本島 19 個縣市為限，不含澎湖、金門、連江等離島縣市。

第七節 研究限制

本研究研究限制如下：

壹、本研究範圍僅限於一百學年度台灣本島公私立國小高年級學生，不

包括輟學與在家教育之學生，所做研究結果之推論只適用於台灣本島公私立國小一百學年度高年級學生。

貳、本研究工具改編自學者池青玫(2006)編製之「線上遊戲參與動機及生活型態量表」與學者李鴻傑(2009)編製之「線上遊戲參與動機及生活型態量表」，由於原量表研究對象為國中小學生，範圍為改制前之高雄市，而本研究對象為全國北中南東四區的國小高年級學生，所以在母群體性質上可能略有差異。

第八節 名詞釋義

壹、國小高年級學生：

本研究中的「國小高年級學生」是指台灣本島公私立國小五、六年級在學之學生。

貳、學校區域：

本研究將學校所在區域，分為台灣北中南東四區(不含離島)，其區分如下：

一、北區：臺北市、新北市、宜蘭縣、桃園縣、新竹縣、基隆市、新竹市。

二、中區：苗栗縣、台中市、彰化縣、南投縣、雲林縣。

三、南區：高雄市、嘉義縣、台南市、屏東縣。

四、東區：花蓮縣、台東縣。

參、線上遊戲：

透過網路連線，連接至廠商提供之伺服器，進行單人或與其他

玩家互動的遊戲。

肆、線上遊戲參與動機：

能引起個體參與並持續進行線上遊戲的內在心理歷程。

伍、生活型態：

生活型態就是個人或團體在有限資源下支配其時間與金錢或其他資源，並表現在活動、興趣與意見上之生活及行為模式。



第二章 文獻探討

本章先從線上遊戲的定義與類型剖析描述，再對線上遊戲使用者特性及經驗、參與動機與生活型態的相關文獻進行探討，以做為本研究之假設驗證與結果討論之基礎。

第一節 線上遊戲概述

全球經濟在一片不景氣的低迷環境下，線上遊戲的相關產業是少數仍然逆勢看漲，屢創營收佳績的大金雞母。本節主要就線上遊戲的定義及類型進行探討。

壹、線上遊戲定義：

由行政院消費者保護委員會會議審議通過，經濟部在 2006 年公告並實施之「線上遊戲定型化契約範本」明確定義線上遊戲係指甲方透過網際網路連線經由乙方所架設之網路伺服器，使甲方得與其他不特定之多數人得同時連線進行遊戲之軟體(經濟部，2006)。簡單的說，線上遊戲(Online Game)一般指多名玩家透過電腦網路互動娛樂的視訊遊戲(維基百科，2012)。與傳統單機遊戲有所不同的是，線上遊戲能提供的服務更為多元化，例如遊戲玩家可以從事聊天、交流及互動等社交活動。只要玩家透過網路連線接至線上遊戲公司的伺服器來進行遊戲，在遊戲公司提供的網路虛擬空間中，控

制遊戲角色，進行資訊交換，遊戲角色如有資料變動，均存於遊戲公司的伺服器端(林劍華，2010)。線上遊戲主要是經由網路使用遊戲，玩家藉網路連線至廠商建置之伺服器，在同一網路虛擬空間進行遊戲。但為了因應不同使用者之需求，有些遊戲亦可不連結至網際網路或單機執行(李鴻傑，2009)。陳智先(2008)認為線上遊戲是由伺服器及使用者端之電腦完成之架構，與傳統電子遊戲最大的不同是原有之單機版遊戲，只能人機對戰遊戲，最多僅是雙人對戰遊戲；隨著網際網路技術的出現，透過連接廠商之遊戲伺服器，多名遊戲玩家同時連線，提高了遊戲的互動性與真實性；透過遊戲互動以達到交流、娛樂和休閒的目的，使得玩家不需出門，也能體驗到社交經驗。陳靜芳(2008)認為線上遊戲是玩家經過網路連接至遊戲公司伺服器來進行遊戲，在公司提供的網路虛擬空間中，操控遊戲角色，遊戲角色若有資料變動，便存在遊戲公司的伺服器中。這也代表如今線上遊戲玩家大都不再只是單純在自己的電腦中進行遊戲，而是經過網際網路的連線，進入遊戲公司所設置之遊戲平台，與其他線上玩家產生互動，共同進行遊戲。莊景伊(2008)指出線上遊戲是由伺服器及使用端電腦共同完成的遊戲架構，線上玩家透過網際網路連線在網路虛擬世界中，自行創造角色，與其他玩家互動發展，相互分享經驗並達到娛樂效果。陳美芳(2007)指出線上遊戲資料都存於公司的伺服器端，線上玩家必須連接至網際網路伺服器方可進行遊戲，其用意為提昇遊戲角色等級，使得玩家需花許多時間以提升等級。

線上遊戲一詞的定義，眾家解釋大同小異，定義的詞彙雖然不一，但多是指玩家透過電腦及網路，連線至遊戲公司伺服器，在網路虛擬的遊戲世界裡，進行與其他玩家互動交流的遊戲，所有資料均保存於遊戲公司的伺服器端。簡而言之，線上遊戲即是透過網路連線的遊戲。

貳、線上遊戲的類型：

由於目前市面遊戲類型繁多，線上遊戲為迎合市場需求，汰舊換新的速度相當快速，遊戲內容發展亦趨多元，大部分遊戲的分類，都是根據軟體公司自行在所販賣的遊戲包裝上標示，不過，各家標示卻無統一的類別及定義。

華人地區最大知名電玩資訊網站-「巴哈姆特」(數位時代,2011)將線上遊戲分類為角色扮演、動作、射擊、競速、冒險、策略模擬、益智、運動與其他等九類。維基百科(2012)依線上遊戲的入口方式、遊戲人數、圖像類型、遊戲類型、戰鬥類型、美術類型、世界觀類型、線上類型與雜項類型為分類依據。歐癸儀(2011)將遊戲分為多人連線角色扮演遊戲、回合制遊戲及撮合式遊戲等三類。李鴻傑(2009)把遊戲區分成冒險遊戲、賽車遊戲、動作遊戲、即時戰略、益智遊戲、模擬遊戲、角色扮演、養成遊戲與其他等九類。張玉佩(2009)依遊戲平臺、遊戲人數規模、網路連線、遊戲內容與玩家行為為分類。陳靜芳(2008)將線上遊戲分為九大類型，分別為：賽車遊戲、角色扮演、益智遊戲、即時戰略、模擬遊戲、冒險遊戲、動作遊戲、養成遊戲與其他等九類。陸美如(2008)則將網路遊戲內容分

為運動遊戲、角色扮演、策略遊戲、冒險遊戲、益智遊戲、競速遊戲、模擬遊戲、戰爭遊戲、動作遊戲等九類。莊景伊(2007)將線上遊戲分為第一人稱視角射擊遊戲、角色扮演遊戲、策略遊戲、賽車遊戲、益智類遊戲、運動類遊戲與其他類遊戲等七類。

綜合以上，本研究將線上遊戲依據遊戲內容分為下列九類：

一、即時戰略：

玩家以戰爭中指揮者之角色，參與歷史上重要戰役或模擬戰爭之戰略遊戲，如世紀帝國。

二、模擬遊戲：

注重真實性，以第一人稱角度，模擬真實生活環境，如虛擬人生。

三、冒險遊戲：

注重故事性，玩家為故事主角，發展連串冒險事件，並融入動作成分之遊戲，如楓之谷。

四、賽車遊戲：

注重讓玩家感受實境般駕駛，以比較速度快慢、駕駛技巧的遊戲，如跑跑卡丁車。

五、射擊遊戲：

注重讓玩家使用各式可擊發之武器訓練即時反應之遊戲，如絕對武力。

六、動作遊戲(含格鬥)：

主要針對肢體進行各項動作操控，如全民打棒球。

七、益智遊戲：

主要提供玩家腦力激盪，有助增進智力之遊戲，如連連看。

八、角色扮演(含養成)遊戲：

遊戲具故事性，主要為玩家在故事情節中所扮演的人物之成長與歷程的遊戲，如模擬市民。

九、其他：

遊戲內容無法歸類在上述中任何一類的遊戲，則納入本項。

第二節 線上遊戲使用者之特性與使用經驗

線上遊戲影響層面甚廣，究竟玩家們具備哪些特點，以及玩家之使用經驗為何？將是本節探究之重點。

壹、線上遊戲之使用者特性

國內外許多線上遊戲市場調查中可發現，線上遊戲玩家在性別、職業與年齡層分布有相當明顯的差異。例如知名網站針對亞洲線上遊戲網站之玩家進行分析，發現玩家中男女比約 6：4，且 24 歲以下之玩家占五成以上，其中學生為主要族群(孫定業，2003)。而我國資策會在 2005 年與國內幾間著名業者合作調查中顯示，線上遊戲消費族群以學生為最大，若以年齡層區隔來看，則以 15~19 歲玩家最多，約占了三成，兩者符合國內外多數調查結果。本研究針對線上使用者特性之研究結果做歸納整理後，發現男生在線上遊戲使用之比例高於女性，而年輕使用者占較高比例，年齡多集中在 13~25

歲，沒有收入者及收入在五千元以下之族群占多數，原因是使用者以學生居多，結果如表 2-2-1。

綜合以上所述，並參考相關實證研究結果，再加上研究者欲探究之因素，以性別、星座、血型、年級(年齡)、學校所在地區、零用金金額與最常使用之連線裝置等變項來探究國小高年級學生之線上遊戲使用者之特性。

貳、線上使用者之使用經驗

本研究依據相關文獻，整理出近年來針對線上遊戲使用者使用經驗之研究結果，因為調查對象不同，所以在使用經驗上亦會有所差異，研究者列出各項研究變項所占最高比例結果，發現玩家資歷以 3 年以上占多數、每周上線次數以 3 次以下占多數、每次使用時間以一至二小時占多數與主要上線地點是在家裡，而且最受喜愛之遊戲類型是以「角色扮演」占多數等特點，整理如表 2-2-2。

綜合以上所述，並參考相關實證研究結果，以玩家資歷、每周上線次數、平日與周末每次停留時間、家中是否可使用線上遊戲、最常上線地點、是否閱讀線上遊戲雜誌秘笈、是否參與網路社群、每月消費方式、最喜歡之遊戲類型與名稱等變項來探究國小高年級學生之線上遊戲使用經驗。

表 2-2-1 線上遊戲使用者特性分析表

作者	研究對象	男性玩家比例	年齡	收入
池青玫 (2006)	國中生	72.4%	-	-
黃雅玲 (2007)	國小 高年級學生	60.61%	-	-
莊景伊 (2007)	網路使用者	57%	20-24 歲 (36.6%)	-
吳奕成 (2008)	國小 五年級學生	52.3%	-	-
蕭敬倫 (2008)	無特定對象	84%	20-24 歲 (32.14%)	每月 6000 元以下 (54.75%)
鄭雅真 (2008)	國小 高年級學生	47.4%	-	-
楊筱慧 (2008)	網路使用者	71.94%	15-20 歲 (37.16%)	每月 6000 元以下 (73.43%)
陳靜芳 (2008)	國小 高年級學生	53.49%	-	每周 70-350 元 (38.87%)
李鴻傑 (2009)	國小 高年級學生	53.5%	-	每周 100 元以下 (48.6%)
黃于瑄 (2009)	網路及網咖 使用者	77.2%	20-30 歲 (87.1%)	每月 20000 元以下 (40.5%)
何靜雯 (2009)	國中小與 高中職教師	33.5%	30-34 歲 (31%)	-
黃柔婷 (2009)	網路使用者	71.3%	21-25 歲 (35.6%)	-
趙晨帆 (2010)	網路使用者	65.8%	21-25 歲 (43.9%)	-
李杰 (2010)	網路使用者	78.63%	25 歲以下 (75.61%)	每月 5000 元以下 (53.23%)
蕭博諺 (2010)	青少年 (國高中學生)	71.7%	-	-
林劍華 (2010)	高中生	62.4%	-	-
李朝瑞 (2010)	網路使用者	62.4%	19-23 歲 (29.16%)	-
潘建洲 (2011)	國中小學生	55.2%	-	每周 50 元以下 (53.1%)

資料來源：本研究整理

表 2-2-2 線上遊戲使用者之使用經驗分析表

作者	研究對象	玩家資歷	上線次數	平日時間	周末時間
池青玫 (2006)	國中生	27-36 個月 (30.4%)	3-5 次 (36.7%)	都沒有玩 (24.7%)	4 小時以上 (40.7%)
黃雅玲 (2007)	國小 高年級學生	3 年以上 (25.53%)	2 次以下 (39.32%)	-	-
莊景伊 (2007)	網路使用者	-	3 次以下 (39.8%)	3 小時以下(46.5%)	
吳奕成 (2008)	國小 五年級學生	2 年 (33.4%)	-	2-5 小時(36.1%)	
蕭敬倫 (2008)	無特定對象	-	-	1-3 小時(38.46%)	
鄭雅真 (2008)	國小 高年級學生	3 年以上 (38.1%)	1-2 次 (39.6%)	1-2 小時 (26.3%)	1-2 小時 (26.7%)
楊筱慧 (2008)	網路使用者	4 年以上 (49.55%)	-	-	-
陳靜芳 (2008)	國小 高年級學生	19-48 個月 (43.7%)	-	都沒有玩 (33.2%)	1-2 小時 (31.9%)
李鴻傑 (2009)	國小 高年級學生	3 年以上 (32.8%)	1-2 次 (39.9%)	1-2 小時 (26.7%)	1-2 小時 (30.6%)
黃于瑄 (2009)	網路及網咖 使用者	3 年以上 (79.1%)	-	2-3 小時(20.5%)	
黃柔婷 (2009)	網路使用者	4 年以上 (80%)	-	2-4 小時(35.2%)	
趙晨帆 (2010)	網路使用者	3 年以上 (51.7%)	2-3 次 (44.2%)	1-2 小時(27.9%)	
李杰 (2010)	網路使用者	6 年以上 (50.6%)	-	每周平均總和 31 小時 (32.66%)	
蕭博諺 (2010)	青少年 (國高中學生)	3 年以上 (52%)	-	1-2 小時(29.6%)	
林劍華 (2010)	高中生	1 年以內 (31%)	-	每周平均總和 1 小時以內 (30.8%)	
李朝瑞 (2010)	網路使用者	5 年以上 (47.57%)	2-3 次 (34.02%)	1-2 小時(37.85%)	
潘建洲 (2011)	國中小學生	3 年以上 (42.9%)	2 次 (34.3%)	1-2 小時(28.7%)	

資料來源：本研究整理

表 2-2-2 線上遊戲使用者之使用經驗分析表(續上表)

作者	上線地點	最喜歡遊戲類型	消費方式
池青玫 (2006)	家中 (78.5%)	角色扮演 (57.3%)	點數卡 (60.1%)
黃雅玲 (2007)	家中 (88.33%)	其他類最多 角色扮演次之 (30.55%)	-
莊景伊 (2007)	家裡 (87.7%)	-	-
吳奕成 (2008)	家裡 (88.2%)	休閒益智類 (76.7%)	點數卡 (68.5%)
蕭敬倫 (2008)	-	-	-
鄭雅真 (2008)	家裡 (87.9%)	角色扮演 (50.1%)	免費 (58%)
楊筱慧 (2008)	家裡 (89.55%)	-	-
陳靜芳 (2008)	家裡 (89.5%)	角色扮演 (46.4%)	免費 (88.2%)
李鴻傑 (2009)	學校 (80.2%)	角色扮演 (25.1%)	免費 (80.2%)
黃于瑄 (2009)	家裡 (94.2%)	角色扮演(複選) (85.3%)	-
黃柔婷 (2009)	-	角色扮演 (62%)	免費 (47.2%)
趙晨帆 (2010)	家裡 (90.3%)	-	-
李杰 (2010)	-	-	-
蕭博諺 (2010)	-	-	-
林劍華 (2010)	-	-	-
李朝瑞 (2010)	-	-	-
潘建洲 (2011)	家中 (87.9%)	-	-

資料來源：本研究整理

第三節 線上遊戲參與動機

本節先就線上遊戲參與動機的意涵作定義、再根據相關文獻探討線上遊戲參與動機之類型。

壹、線上遊戲參與動機的意涵

在定義何謂線上遊戲參與動機之前，我們可以先從心理學的角度，來了解動機的意涵。知名教育心理學家—張春興(1994)認為「動機」(motive)是指引起個體活動，並持續維持已引起的活動，使該一活動朝向某一目標的內在歷程。蕭伯諺(2010)將線上遊戲使用動機定義為：引起個體參與線上遊戲，並維持個體持續進行線上遊戲的內在心理歷程。黃于瑄(2009)指出線上遊戲的參與動機為引起個體使用線上遊戲，維持線上遊戲的進行，並且促使線上遊戲朝向某個目標進行的內在趨力。池青玫(2006)在其研究之中解釋線上遊戲參與動機，應為引起個體使用線上遊戲，並持續參與線上遊戲朝向目標的內在歷程。

因此，本研究從心理學的觀點及相關文獻之論述中，將線上遊戲參與動機定義為引起個體參與線上遊戲，且維持個體進行線上遊戲，以其達至某一目標的內在心理歷程。

貳、線上遊戲參與動機的因素類型：

蕭伯諺(2010)在研究線上遊戲參與動機時，將線上遊戲的參與動機分為社交互動、休閒娛樂、自我肯定跟逃避歸屬等四類。李鴻傑(2009)將線上遊戲參與動機分為自我肯定、匿名陪伴、社會學習、

逃避歸屬、社交、休閒娛樂、獲取訊息與交易等八個面向。何靜雯(2009)指出線上遊戲動機主要有角色扮演、逃避現實、沉浸、人際關係、成就感、操控等六個面向。陳靜芳(2008)將參與線上遊戲的動機歸結為利益製造、社交互動、自我肯定、休閒娛樂、社會學習、逃避歸屬、外在驅力等七種動機。國外學者Nick(2007)研究參與線上遊戲動機的調查中，分析出十個動機，包含進步、技巧、競賽、社交、友誼、團隊、發現、角色扮演、克服與逃避現實。林培淵(2007)將線上遊戲動機分類為成就、社交互動、自我肯定、外觀造型、休閒娛樂、幻想逃避等六種動機。池青玫(2006)參考相關實證研究將線上遊戲參與動機分為休閒娛樂、社會學習、自我肯定、匿名陪伴、逃避歸屬、獲取訊息、社交與交易等八個面向。綜合以上相關文獻，將有關參與線上遊戲動機之因素整理如表2-3-1

本研究根據以上相關文獻(蕭伯諺，2010；李鴻傑，2009；何靜雯，2009；陳靜芳，2008；Nick,2007；林培淵，2006；池青玫，2006)，以參考池青玫自編之線上遊戲參與動機量表之修編問卷方式，選擇國小高年級學生為研究對象，將線上遊戲的使用動機分為自我肯定、匿名陪伴、逃避歸屬、社交、休閒娛樂、社會學習等六個向度。

表 2-3-1 參與線上遊戲動機因素之分析表

因素	意義	學者
社交	在網路虛擬世界中，進行交友與人際關係之培養。	蕭伯諺(2010)、李鴻傑(2009) 何靜雯(2009)、陳靜芳(2008) 林培淵(2007)、池青玫(2006) Nick(2007)
休閒娛樂	透過遊戲歷程獲得樂趣。	蕭伯諺(2010)、李鴻傑(2009) 何靜雯(2009)、陳靜芳(2008) 林培淵(2007)、池青玫(2006)
自我肯定	證明自我價值，肯定自我能力。	蕭伯諺(2010)、李鴻傑(2009) 何靜雯(2009)、陳靜芳(2008) 林培淵(2007)、池青玫(2006) Nick(2007)
逃避歸屬	藉由遊戲脫離社會規範及束縛。	蕭伯諺(2010)、李鴻傑(2009) 何靜雯(2009)、陳靜芳(2008) 林培淵(2006)、池青玫(2006) Nick(2007)
匿名陪伴	扮演虛擬角色在遊戲世界中與他人互動。	李鴻傑(2009)、何靜雯(2009) Nick(2007)、池青玫(2006)
社會學習	透過遊戲，學習知識技能。	李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008) 池青玫(2006)
獲取	藉由遊戲與其他玩家進行資訊交換。	李鴻傑(2009)、池青玫(2006)
交易	與其他玩家進行金錢或虛擬財物之交易活動。	李鴻傑(2009)、池青玫(2006)

資料來源：本研究整理

第四節 生活型態理論

線上遊戲種類多元，不同玩家在使用上之偏好差異，常反應其生活型態上。因此本節將從生活型態之定義與衡量方式，探討線上遊戲使用者的生活型態。

壹、生活型態的定義

由於生活型態涵蓋範疇較廣，不同領域之研究者，從不同角度切入探討分析，因此各家學者對其定義不盡相同。而國外相關研究文獻大部分已年代久遠，如今時代環境變遷如此快速，不同國家亦有國情上差異，人民生活習慣也隨之有所差別。有鑑於此，本研究蒐集並整理國內近期相關生活型態之文獻，以利後續研究之用。整理如下：

維基百科(2012)指出生活型態是個人或團體生活的方式。這包括了社會關係模式、消費模式、娛樂模式和穿著模式。生活型態通常也反映了一個人的態度、價值觀或世界觀。一個人擁有某種「生活型態」，這意味著他可能是有意識或無意識地從許多組行為當中選擇出其中之一。在商業中，生活型態成為了商人鎖定消費者的方法，他們會努力將產品去符合消費者的期待。李鴻傑(2009)指出生活型態就是一個人或一個團體在社會上生活與行為的型式，會受到社會文化、價值觀、信仰、法律…等等因素的影響，在有限的資源下，支配時間與金錢，而生活型態可以在活動、興趣、意見及產品使用上呈現出來。因專業領域不同生活型態之定義由於各家學者所根據的立論基礎相異，因此看法不一，但大致上與消費者在生活中支配

時間、金錢的方式以及表現在活動、意見上的型態有關。朱秋樺(2008)歸納各學者對生活型態定義的共通部分後，指出生活型態即是個人或一個團體在社會化的過程中而形成的生活行為模式，因為受到個人所能支配的資源限制，在金錢、時間與精力的分配運用中，又受到人格特質及社會各項價值觀等因素影響，進而呈現出個人獨特的活動、興趣、意見…等等生活行為表現模式。嚴如鈺(2003)將生活型態理論分為社會學、行銷學及心理學等三種領域，以社會學來說生活型態會因社會地位與生活環境的不同而有所差別，而環境是影響一個人生活型態最主要之因素；以行銷學來說，生活型態是消費者分配其活動與時間之表現，其行為會反映出社會的生活型態。以心理學來說，生活型態可以看成是個人對環境、社會、自我與世界之看法與行為表現。

綜合以上各學者所言，本研究認為生活型態就是個人或團體在有限資源下支配其時間與金錢或其他資源，並表現在活動、興趣與意見上之生活及行為模式。

貳、生活型態的衡量方式

楊筱慧(2008)指出自1963年，衡量生活型態模式的方法與消費者行為關係開始發展，生活型態被用的最廣的是：AIO(Activities,Interest,Opinions)的方法。生活型態的衡量，由Tiger在一九七四年，發展出一份三百個AIO問題的量表之後，這份量表便成為以後生活型態研究者的一般問卷。而Wind與Green在一九七四年提出生活型態可由以下五種方式衡量，分別是衡量消費者消費之產

品與勞務、消費者活動及興趣與意見、消費者價值系統、消費者之人格特質及自我概念與消費者對各種產品的態度及其所追求的產品利潤。上述方法大都採用AIO來衡量生活型態，應用也最為普遍，而Reynolds與Darden在一九七四年提出之活動、興趣與意見AIO量表是最常被用來衡量生活型態的，藉以了解個體生活方式全貌(池青玫，2006)。AIO定義整理如下表2-4-1。

李鴻傑(2009)針對Wind與Green提出之五種衡量方式做出以下描述：消費者的生活型態可從其所購買的產品及勞務與其消費或使用產品的方式表現出來。生活型態研究將人們為滿足需求，而使用產品、進行活動以完成需求滿足的行為納入研究，藉由消費者的活動情形與使用產品經驗來推測消費者的需求；第二種方法，衡量人們的活動、興趣及意見的AIO變數，最常被研究使用來衡量生活型態的，藉以瞭解個體生活方式的全貌；第三種方法是基於一個人的價值觀念、所持有的信念，可以表現其所期待的需求，並且會對其行動、生活方式產生影響；第四種衡量方式，主要是衡量人們本身對環境反應的相對持久方式和特徵，這些也是生活方式的表現。最後一種衡量人們對各類產品的態度，作用在知曉其對產品的評估及看法，與第一種方法所根據之理由相同，衡量這些變項也是知曉人們生活型態的方法。在Reynolds and Darden提出之活動、興趣與意見AIO量表之後，Plummer(1974)再將人口統計變項涵蓋在Reynolds and Darden提出之生活型態構面上，因此構成生活型態的四個重要層面，見表2-4-2。

表 2-4-1 Reynolds and Darden 提出 AIO 變數之定義

變數名稱	定義及內容
活動 (activity)	是指一種可觀察且具體外顯的行動，這些活動通常是可以觀察到，然而這些活動的原因卻是不易直接測量的。
興趣 (interest)	指人們對於某些事物或主題產生的興奮程度，且能吸引人們產生特殊且持續性的注意。
意見 (opinion)	意指個體對外界環境的刺激情況，給予口頭或書面的看法，用來描述個體對事物的解釋、期望和評估。

資料來源：池青玫(2006：39)

表 2-4-2 Plummer 提出之生活型態構面

活動	興趣	意見	人口統計變項
工作	家族	自我	年齡
嗜好	家庭	社會議題	教育
社交	工作	政治	收入
渡假	社區	商業	職業
娛樂	消遣	經濟	家庭人口
社團	流行	教育	住所
社區	食物	產品	地理位置
購物	媒體	未來	城市大小
運動	成就感	文化	家庭生命週期

資料來源：Plummer, Joseph T.(1974).The Concept and Application of Life Style Segmentation. Journal of Marketing,38,34.(轉引自池青玫，2006)

整體來說，生活型態為一個綜合的概念，可將其定義為人們花費時間和金錢的方式，可以反應在個人的活動、興趣和意見上。本研究生活型態量表主要根據Plummer(1974)提出的四個生活型態構面為架構，參考了相關實證研究結果(黃妙真，2005；池青玫，2006；李鴻傑，2009)，

將生活型態分為時髦流行、家庭關係、新奇冒險、精打細算、內向孤獨、
媒體與好學求知等七個向度。

第三章 研究方法

本章共分五節，第一節為研究架構；第二節為研究變項；第三節為研究工具；第四節為研究對象；第五節為研究步驟及流程；第六節為資料分析方法。

第一節 研究架構

本研究探討國小高年級學生個人背景變項、線上遊戲使用經驗、參與線上遊戲動機及生活型態之間的關係，建立本研究架構圖 3-1-1。



圖 3-1-1 研究架構圖

本研究所探討的變數共分為四類，說明如下：

壹、個人背景變項：

包含性別、星座、血型、年級、學校所在區域、每月零用金、是否使用線上遊戲以及使用線上遊戲之連線裝置等八項。

貳、線上遊戲使用經驗：

包括玩家資歷、每周上線次數、每次停留時間、最常上線的地點、每周閱讀電玩秘笈雜誌次數、是否參與網路社群、每月線上遊戲消費方式、最喜歡的遊戲類型及名稱等變項。

參、參與線上遊戲動機：

本量表包含自我肯定、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬、社交及休閒娛樂等六個向度。

肆、生活型態：

本量表包含時髦流行、家庭關係、新奇冒險、精打細算、內向孤獨、媒體及好學求知等七個向度。

第二節 研究變項

本研究之研究變項包括四類：壹、個人背景變項；貳、線上遊戲使用經驗；參、線上遊戲參與動機；肆、生活型態，本節將針對各研究變項的操作性定義說明如下。

壹、個人背景變項：

本研究調查國小高年級學生個人背景變項包括性別、星座、血型、年級、學校所在地區、每月零用金、是否使用線上遊戲以及使用線上遊戲之連線裝置等項目來探討，說明如下：

一、性別：

為二項式變數，在數值上男性訂為 1，女性訂為 2。

二、星座：

指受試者的星座。包括牡羊座、金牛座、雙子座、巨蟹座、

獅子座、處女座、天秤座、天蠍座、射手座、山羊座、水瓶座及雙魚座，數值分別訂為 1 至 12。

三、血型：

指受試者的血型。包括 A 型、B 型、AB 型、O 型、其他與不知道等六種填答選擇，數值分別訂為 1 至 6。

四、年級：

本研究的對象包括國小五與六年級，為二項式變數，在數值上五年級訂為 1，六年級訂為 2。

五、學校所在地區：

指受試者就讀學校的所在地區。包括台灣北部、台灣中部、台灣南部及台灣東部，數值分別訂為 1 至 4。

六、每月零用金：

本研究將國小高年級生每月的零用金分為五個等級，並依 SPSS12.0 版統計軟體的等級觀察值指令將樣本的零用錢等分為五個等級小於一百元、一百零一至兩百元、兩百零一元至三百元、三百零一至四百元與超過四百元，分別代表最低、次低、次低、中、次高與最高五個零用錢等級，其數值分別訂為 1 至 5。

七、是否使用線上遊戲：

指受試者是否有使用線上遊戲。包括有持續在使用、曾經使用過以及從沒使用過等三種填答選擇，數值分別訂為 1 至 3。

八、最常利用何種裝置進行線上遊戲：

指受試者最常利用何種裝置進行線上遊戲。包括桌上型電

腦、筆記型電腦、手機、i Pad、Xbox 360、PS3、Wii 及其他等八種填答選擇，數值分別訂為 1 至 8。

貳、線上遊戲使用經驗：

本研究調查國小高年級學生在線上遊戲之使用經驗包括玩家資歷、每周上線次數、平常日(周一至周五)玩一次所停留時間、周末(周六及周日)玩一次所停留時間、在家是否可以上網、最常上線的地點、是否閱讀電玩秘笈雜誌、是否參加網路社群、每月線上遊戲消費方式與最喜歡的線上遊戲類型及名稱等項目來探討，說明如下：

一、玩家資歷：

為受試者開始接觸線上遊戲至今的時間。本研究依統計軟體的等級觀察值指令將樣本的玩家資歷等分為五等級未滿半年、半年至一年、一年至二年、二年至三年與超過三年，分別代表最低、次低、中、次高與最高五個玩家資歷等級，數值分別訂為 1 至 5。

二、每周上線次數：

為受試者每周上線玩遊戲的次數。本研究依統計軟體的等級觀察值指令將樣本的每週上線次數等分為五等級一至二次、三至四次、五至六次、七至八次與超過八次，分別代表最低、次低、中、次高與最高五個等級，數值分別訂為 1 至 5。

三、平日玩一次所停留時間：

為受試者平常日每次上線使用線上遊戲所停留的時間。本研究將平常日每次上線使用線上遊戲分為都沒有玩、不到一小

時、一至二小時、二至三小時、三至四小時及超過四小時，數值分別訂為 1 至 6。

四、周末玩一次所停留時間：

為受試者周末每次上線使用線上遊戲所停留的時間。本研究將周末每次上線使用線上遊戲分為都沒有玩、不到一小時、一至二小時、二至三小時、三至四小時及超過四小時，數值分別訂為 1 至 6。

五、在家裡玩線上遊戲：

為受試者是否可以在家裡上線玩線上遊戲。是二項式變數，是定為 1，否定為 2。

六、上線地點：

指受試者平常上線的地方。包括家中、學校、網咖及其他，數值分別訂為 1 至 4。

七、每周閱讀電玩秘笈、雜誌次數：

為受試者每星期閱讀電玩秘笈、雜誌的次數。本研究依閱讀次數分為零次、一次、二至三次、四至五次、六至七次及多於七次，數值分別設為 1 至 6。

八、參加網路社群：

為受試者在遊戲中是否參加網路上的家族與他人結伴去打怪。是二項式變數，是定為 1，否定為 2。

九、參與線上遊戲的付費方式及金額：

指受試者在遊戲中每月消費方式及金額。包括點數卡、包

月制、免費遊戲及現金交易，數值分別設為 1 至 4。

十、最喜歡的遊戲類型：

為受試者最喜歡的線上遊戲類型。本研究將遊戲類型分類為即時戰略、模擬遊戲、冒險遊戲、賽車遊戲、射擊遊戲、動作遊戲(含格鬥)、益智遊戲、角色扮演(含養成)及其他，數值分別訂為 1 至 9。

十一、最喜歡的遊戲名稱：

為受試者最喜歡的線上遊戲。本研究根據華人地區最大知名電玩資訊網站-「巴哈姆特」(數位時代，2011)將最受歡迎的遊戲訂為英雄聯盟、WOW 魔獸世界、楓之谷、龍之谷、天堂、艾爾之光、瑪奇、全民打棒球、跑跑卡丁車、摩爾莊園、劍俠情緣 3、黑 Online 及其他，數值分別訂為 1 至 13。

參、參與線上遊戲動機

本研究所探討的國小高年級學生之參與線上遊戲動機，依據文獻探討及本研究問卷調查資料之信、效度分析結果，分為自我肯定、匿名陪伴、社會學習、逃避歸屬、社交、與休閒娛樂等六個向度。

肆、生活型態

本研究所探討的國小高年級學生之生活型態，依據文獻探討及本研究問卷調查資料之信、效度分析結果，分為時髦流行、家庭關係、新奇冒險、精打細算、內向孤獨、媒體與好學求知等七個向度。

第三節 研究工具

本研究之問卷編製過程主要為參考先前研究者所編製之問卷，選擇適合本研究目的之題項，修編問卷完成後發送並回收、整理，進行後續統計分析。

壹、問卷設計

本研究工具參考池青玫(2006)編之「國中生線上遊戲之參與動機與生活型態」量表與李鴻傑(2009)編之「國小高年級學童線上遊戲之參與動機與生活型態」量表為主要基礎修訂而成。問卷包括四部分，分別為個人基本資料、線上遊戲使用經驗、參與線上遊戲動機及生活型態量表，分別說明如下：有關問卷詳細內容，請參閱附錄一。

一、個人基本資料：

此部分包含性別、星座、血型、年級、學校所在地區、每月零用錢、是否參與線上遊戲及進行線上遊戲之連線裝置等變項。

二、線上遊戲使用經驗：

本研究在線上遊戲使用經驗包括玩家資歷、每周上線次數、每次停留時間、上線地點、是否閱讀電玩秘笈、雜誌、是否參加網路社群、參與線上遊戲的付費方式、每月線上遊戲花費、最喜歡的遊戲類型與名稱等項目來探討。

三、參與線上遊戲動機量表：

本研究在此量表設計時，參考了池青玫（2006）與李鴻傑（2009）之線上遊戲參與動機量表。從這些線上遊戲參與動機量

表中，選擇適合國小高年級生的線上遊戲參與動機問項並修改而成，其信度為 $\alpha=.870$ 。

四、生活型態量表：

本研究生活型態量表主要參考了池青玫（2006）與李鴻傑（2009）之生活型態量表，從這些生活型態量表中，選擇適合國小高年級生的生活型態問項，並加以修改而成，其信度為 $\alpha=.675$ 。

貳、問卷內容及計分方式：

本問卷計分方式採Likert-type五點量表，每題從「非常不同意」到「非常同意」，分別給予1至5分，分數愈高，代表同意程度愈高。

參、線上遊戲參與動機量表：

本量表共二十一題，量表採用「李克特氏五點評定量表」使用五分區間尺度量測計分，依據受試者在每題項所填之答案給分，選填非常不同意者給1分、選填不同意者給2分、選填有些同意者給3分、選填同意者給4分、選填非常同意者給5分。以因素分析考驗量表之效度，並進行量表之信度考驗。

一、因素分析：

因素分析結果得知KMO統計量為.916>.9，表示進行因素分析是極佳的。從球形檢定為卡方值是6658.958，達顯著，代表群體相關矩陣間有共同因素存在，適於進行因素分析，且總解釋變異量為58.220%。本量表以強迫選取因子之方式經因素分析

後，匿名陪伴僅剩一題為代表可能稍顯不足，但是萃取後之題目與原因素命名都不謀而合，因此礙於研究限制仍保留該題目。祈未來研究者能更強化量表的信效度。詳細結果見表3-3-1。

二、信度分析：

由信度考驗整份量表可發現Cronbach's α 係數為.870，代表此量表信度佳。

肆、生活型態量表：

本量表共二十一題，量表採用「李克特氏五點評定量表」使用五分區間尺度量測計分，依據受試者在每題項所填之答案給分，選填非常不同意者給1分、選填不同意者給2分、選填有些同意者給3分、選填同意者給4分、選填非常同意者給5分。以因素分析考驗量表之效度，並進行量表之信度考驗。

一、因素分析：

因素分析結果得知KMO統計量為.780 $>$ 0.7，表示進行因素分析的適合性屬中度可接受的。另外從球形檢定為卡方值是5324.864，達顯著，表示本量表適於進行因素分析，且總解釋變異量為61.843%。詳細結果見表3-3-2。

二、信度分析：

由信度考驗整份量表可發現Cronbach's α 係數為.675 $>$.5，代表此量表堪用。

表 3-3-1 線上遊戲參與動機量表因素分析摘要表

因素名	題項	因素負荷量					
社交	14	0.783					
	19	0.690					
	7	0.630					
	8	0.625					
	13	0.539					
	4	0.529					
休閒娛樂	21	0.800					
	18	0.743					
	3	0.678					
	20	0.472					
逃避歸屬	11	0.716					
	15	0.696					
	17	0.640					
	10	0.623					
自我肯定	1	0.748					
	9	0.640					
	2	0.592					
	16	0.484					
社會學習	12	0.801					
	6	0.608					
	13	0.528					
匿名陪伴	5※	0.953					
解釋變異量(%)		29.901	8.399	5.664	4.946	4.727	4.582
累積解釋變異量(%)		29.901	38.3	43.964	48.911	53.638	58.22

註：有※為反向題

資料來源：本研究整理

表 3-3-2 生活型態量表因素分析摘要表

因素	題項	因素負荷量						
時髦	16	0.833						
流行	1	0.826						
	8	0.822						
媒體	13		0.809					
	20		0.741					
	6		0.697					
新奇	7			0.817				
冒險	5			0.794				
	19			0.704				
精打	9				0.782			
細算	10				0.743			
	3				0.686			
家庭	2					0.739		
關係	15					0.730		
	17					0.693		
好學	11						0.743	
求知	21※						0.731	
	14						0.714	
內向	12							0.808
孤獨	18							0.762
	4							0.430
解釋變異量(%)		16.701	14.526	8.136	6.273	6.047	5.2	4.959
累積解釋變異量(%)		16.701	31.227	39.363	45.636	51.683	56.883	61.843

註：有※為反向題

資料來源：本研究整理

第四節 研究對象

本節針對研究對象與抽樣方法做介紹，並對問卷發放、施測與回收情況做說明

壹、抽樣方式：

本研究抽樣的方式採分層隨機抽樣法，為使樣本數能夠符合統

計推論所需，反映母題的特性，假設抽樣誤差比率為 3%，信賴度為 95%，因此 Z 值為 1.96，且因樣本不良率未知，故採保守估計值 0.5，得所需樣本數為 1067 人。由中華民國教育統計資料可得知，一百學年度全國國小高年級學生共 585,292 人，考慮區域的差別，將台灣本島分成北中南東四個區域，北部學生共有 247,008 人；中部學生共有 147,955 人；南部學生共有 176,986 人；東部學生共有 13,343 人，計算各地區學生數占全國本島地區國小高年級學生總數比例，計算後北部需約 450 份；中部需約 269 份；南部需約 322 份；東部需約 26 份，為避免無效問卷及樣本數太少兩者影響統計推論，故各地區均發放多於最低需求樣本數之問卷數。分層抽樣示意圖，如圖 3-4-1 所示。

貳、問卷發放及回收：

郵寄問卷的問題在於回收率，為此，研究者在各地區指派專責人員負責問卷發放及回收，並定期以電話追蹤了解執行進度。問卷發放方式以分層隨機抽樣，抽取出樣本學校後，請樣本學校隨意選出校內五六年級各一班之學生協助填寫問卷。每一所學校發放六十份問卷，若該班班級人數低於三十人，則請全班同學協助填寫；若該班班級人數超過三十人，則請班級級任老師隨機挑選三十位學生協助填寫問卷。

研究者於民國一百年十一月初以郵寄方式寄出，十二月底問卷回收完畢。總計共發出 1600 份問卷，回收 1563 份，回收率為 97.68%，而其中有效樣本為 1473 份，有效回收率為 94.24%，如表 3-4-1。

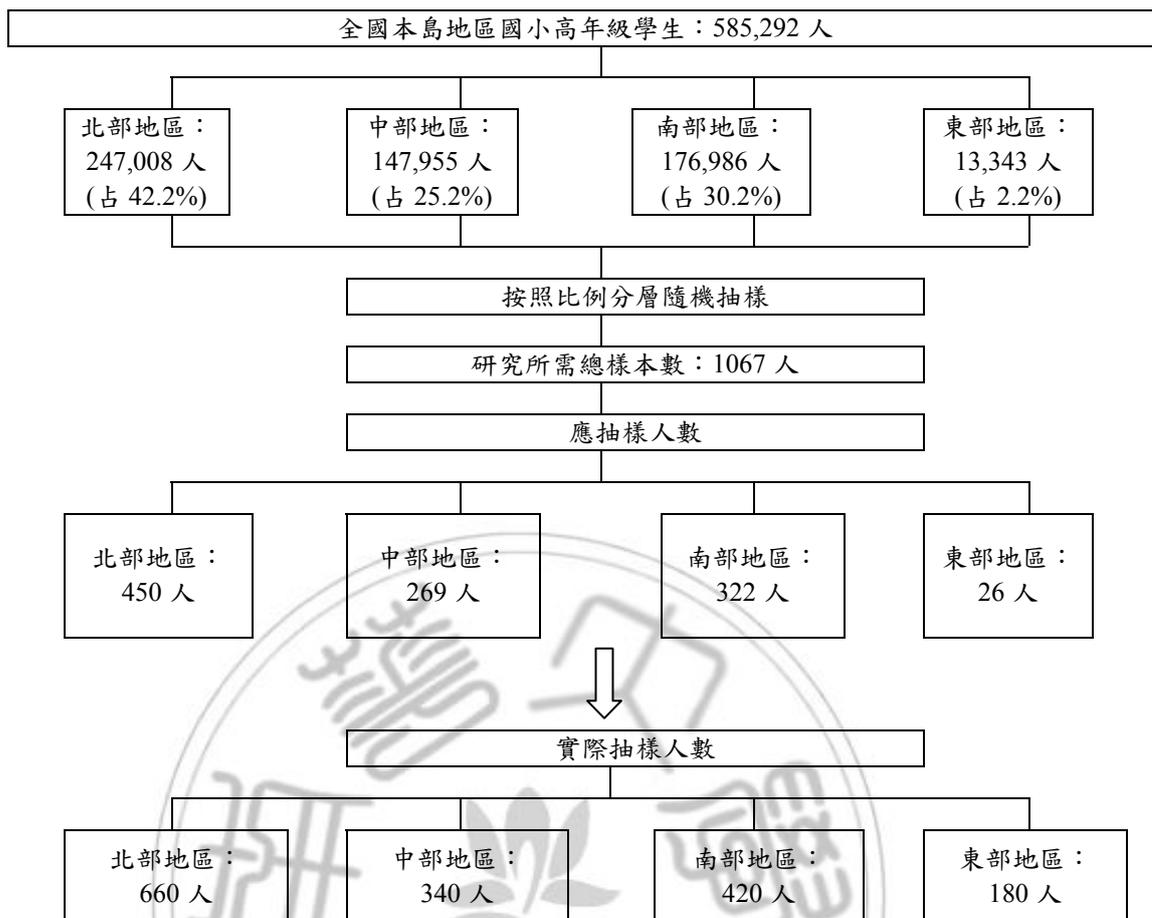


圖 3-4-1 分層抽樣示意圖

表 3-4-1 抽樣問卷分配一覽表

區域別	抽樣份數	回收份數	有效問卷	無效問卷
北部	660	646	601	45
中部	340	332	317	15
南部	420	418	395	23
東部	180	167	160	7
合計	1600	1563	1473	90

資料來源：本研究整理

第五節 研究步驟與流程

本研究經研究背景並確認研究方向後定下研究目的，設計研究架構

及方法，根據本研究所需調查之變項，編製線上遊戲參與動機與生活型態調查問卷，再加入個人背景資料與線上遊戲使用相關經驗完成問卷並發放。待回收問卷後剔除無效問卷，進行資料分析，並依據分析結果進行解釋，最後提出本研究結論與建議。本研究流程如圖 3-5-1 所示，共分為三階段：

第六節 資料分析方法

本研究使用之統計分析方法如下：

壹、描述性統計分析：

回收之有效樣本利用次數分配與百分比來了解樣本在各項統計變項上的分布情況並解釋此一樣本特質。主要應用在本研究樣本特性的描述，如：性別、星座、血型、年級、學校所在地區、每月零用錢、玩家資歷、上網時間及消費方式、喜愛的遊戲類型及名稱等分布狀況。

貳、因素分析：

各量表題目以主成分因素抽取法，選取特徵值大於 1 以上或限定因子個數的方式抽取共同因素，以最大變異法進行共同因素處理，求取各項目因素結構矩陣。

參、信度分析：

將本研究問卷中各量表(包括線上遊戲參與動機量表與生活型態量表)測量結果做信度分析。根據施測所得之資料，採用 Cronbach's α 係數以計算量表內題目的可信度。

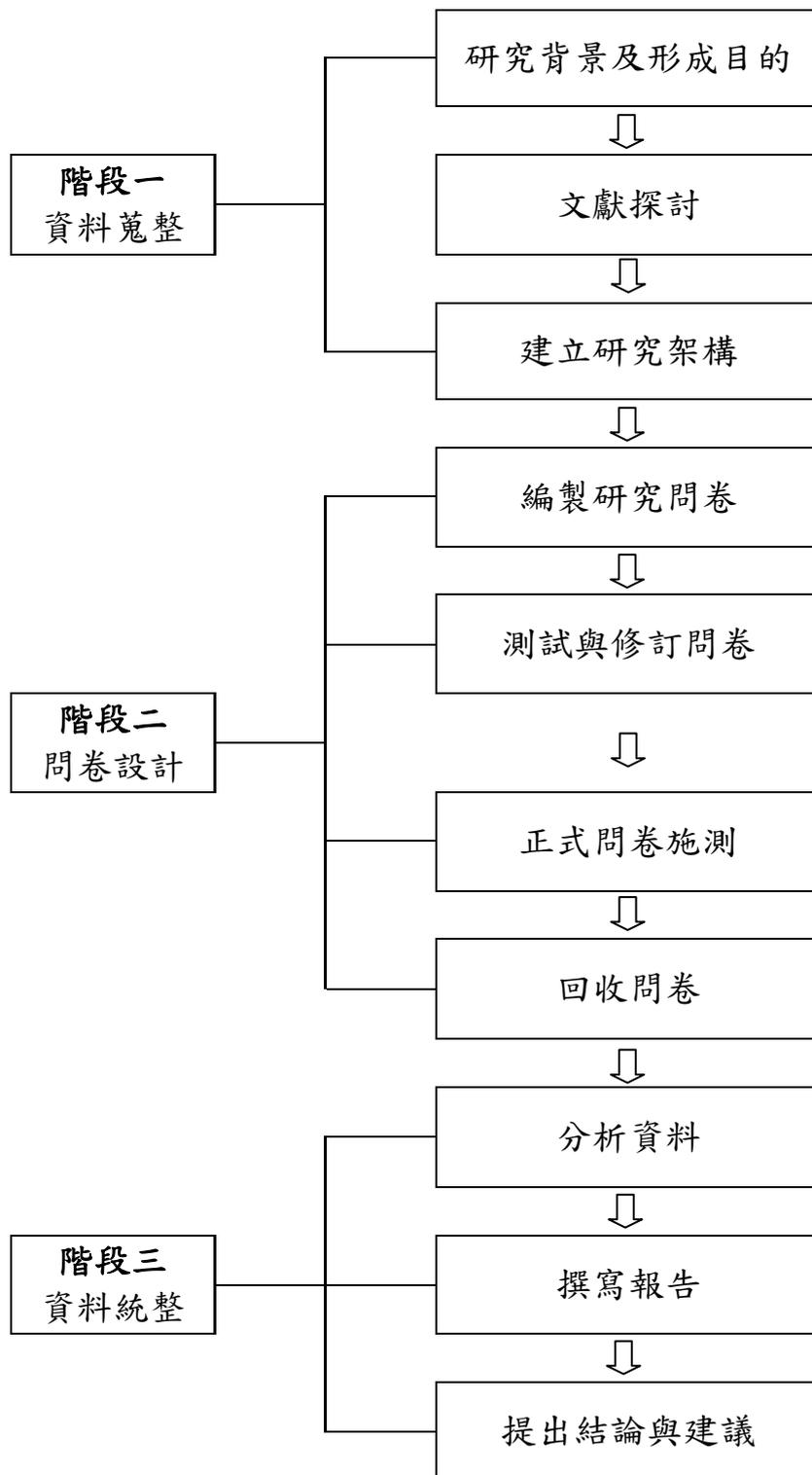


圖 3-5-1 研究流程圖

肆、卡方檢定：

本研究利用卡方檢定來檢定線上遊戲使用經驗（玩家資歷、上網時間、上網花費、是否參加網路虛擬社群）是否因不同背景變項（性別、星座、血型、年級、學校所在地區、零用錢等級）而有顯著差異。

伍、獨立樣本 t 檢定：

本研究透過獨立樣本 t 檢定來檢定國小高年級學生的生活型態、線上遊戲參與動機是否因「能否在家上線使用線上遊戲」與「是否參與網路社群」而有顯著差異。

陸、單因子變異數分析：

本研究以單因子變異數分析檢定受試者之個人遊戲使用經驗在生活型態和線上遊戲參與動機之間的差異情況。

第四章 研究結果與討論

本章針對研究樣本做分析與探討，依據研究假設共分四節，依序為第一節樣本資料分析；第二節背景變項對國小高年級學生線上遊戲使用經驗影響之分析；第三節線上遊戲參與動機對國小高年級學生線上遊戲使用經驗影響之分析；第四節生活型態對國小高年級學生線上遊戲使用經驗影響之分析。

第一節 樣本資料分析

本研究以全國北中南東四區一百學年度就學之國小高年級學生為抽樣對象，共發出問卷 1600 份，回收份數 1563 份，剔除無效問卷，有效問卷共計 1473 份。本節所探討的個人基本資料包括了性別、星座、血型、年級、學校所在地區、每月零用錢、是否參與線上遊戲及利用何種裝置進行線上遊戲等變項，採用次數分配及百分比之統計分析，但因有些問卷漏答一些問項，導致各變項的總計人數略有差異。樣本結構概況統計分析結果，請參考表 4-1-1：

壹、樣本概況統計分析結果：

一、性別分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，女性共 636 人(占 49.5%)；男性共 648 人(占 50.5%)。大約人數各半，不過男

性略多於女性。此結果與潘建州(2011)、李朝瑞(2010)、林劍華(2010)、蕭博諺(2010)、李杰(2010)、趙晨帆(2010)、黃柔婷(2009)、黃于瑄(2009)、李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008)、楊筱慧(2008)、蕭敬倫(2008)、吳奕成(2008)、莊景伊(2007)、黃雅玲(2007)與池青玫(2006)研究結果一致。

二、星座分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，山羊座共 117 人(占 9.1%)；水瓶座共 118 人(占 9.2%)；雙魚座共 110 人(占 8.6%)；牡羊座共 95 人(占 7.4%)；金牛座共 105 人(占 8.2%)；雙子座共 101 人(占 7.9%)；巨蟹座共 102 人(占 7.9%)；獅子座共 110 人(占 8.6%)；處女座共 97 人(占 7.6%)；天秤座共 105 人(占 8.2%)；天蠍座共 107 人(占 8.3%)；射手座共 117 人(占 9.1%)。十二個星座受試者人數各占總受試者人數 7%~9%，平均分配。

三、血型分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，A型共255人(占19.9%)；B型共194人(占15.1%)；AB型共54人(占4.2%)；O型共453人(占35.3%)；不知道自己血型者共328人(占25.5%)。受試者中，以O型血型人數占最多。

四、年級分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，五年級學生有635人(占49.5%)；六年級學生有649人(占50.5%)，大約各

為一半，六年級人數略多於五年級。

五、學校所在地區：

受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，位於北部者共有508人(占39.6%)；位於中部者共有282人(占22.0%)；位於南部者共有349人(占27.2%)；位於東部者共有145人(占11.3%)。本研究樣本數為依據各地區國小高年級學生人數占全國國小高年級總人數之比例計算所得。

六、每月零用金分布狀況：

本研究依統計軟體的等級觀察值指令將樣本的每月零用金等分為五等級。最低零用金等級者有590人(占46%)；次低零用金等級者有193人(占15%)；中零用金等級者有52人(占4%)；次高零用金等級者有191人(占14.9%)；最高零用金等級者有258人(占20.1%)，由以上結果顯示零用金金額以最低零用金等級者居多。

七、是否參與線上遊戲分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者共1284人(占87.1%)；曾經參與現已沒有繼續使用線上遊戲者共125人(占8.5%)；從未參與線上遊戲共64人(占4.4%)。顯示有參與線上遊戲者為較多數，且有參與線上遊戲之男生648人(占50.5%)，有參與線上遊戲之女生636人(占49.5%)，男女生比例各占一半。

八、最常利用之連線裝置分布狀況：

本研究受試者中有參與且持續使用線上遊戲者，是利用桌上型電腦者共1095人(占85.3%)；筆記型電腦者共156人(占12.1%)；手機者共8人(占0.6%)；ipad者共10人(占0.8%)；Xbox 360者共5人(占0.4%)；PS3者共1人(占0.1%)；Wii者共9人(占0.7%)。使用桌上型電腦進行線上遊戲者占絕大多數，使用筆記型電腦者次之。

表 4-1-1 本研究樣本概況分析表

變項	分類	人數	百分比(%)	總計
性別	男	648	50.5	1284
	女	636	49.5	
星座	山羊座	117	9.1	1284
	水瓶座	118	9.2	
	雙魚座	110	8.6	
	牡羊座	95	7.4	
	金牛座	105	8.2	
	雙子座	101	7.9	
	巨蟹座	102	7.9	
	獅子座	110	8.6	
	處女座	97	7.6	
	天秤座	105	8.2	
	天蠍座	107	8.3	
	射手座	117	9.1	
	血型	A 型	255	
B 型		194	15.1	
AB 型		54	4.2	
O 型		453	35.3	
不知道		328	25.5	
年級	五年級	635	49.5	1284
	六年級	649	50.5	
學校所在地區	北部	508	39.6	1284
	中部	282	22	
	南部	349	27.2	

	東部	145	11.3	
每月零用金金額	最低	590	46	
	次低	193	15	
	中	52	4	1284
	次高	191	14.9	
	最高	258	20.1	
	是，持續在玩	1284	87.1	
是否玩過線上遊戲	是，曾經玩過	125	8.5	1473
	從未玩過	64	4.4	
利用何種裝置上線	桌上型電腦	1095	85.3	
	筆記型電腦	156	12.1	
	手機	8	0.6	
	I Pad	10	0.8	
	XBOX360	5	0.4	1284
	PS3	1	0.1	
	Wii	9	0.7	
	其他	0	0	

資料來源：本研究整理

貳、針對有參與線上遊戲者之使用經驗描述性統計結果：

針對有參與線上遊戲者之描述性統計結果如表4-1-2。

一、玩家資歷：

最低玩家資歷者有104人，占8.1%；次低玩家資歷者227人，占17.7%；中玩家資歷者422人，占32.9%；次高玩家資歷者158人，占12.3%；最高玩家資歷者372人，占29.0%。其中資歷資歷者為最多。此結果與吳奕成(2008)及陳靜芳(2008)研究結果一致。

二、每周上線次數：

每周上線1-2次者517人，占40.3%；每周上線3-4次者356人，

占27.7%；每周上線5-6次者144人，占11.2%；每周上線7-8次者105人，占8.2%；每周上線8次以上者161人，占12.5%，顯示每周上線1-2次者為最多。此結果與潘建洲(2011)、李鴻傑(2009)、鄭雅真(2008)及黃雅玲(2007)研究結果一致。

三、平常日上線一次停留時間：

都沒玩者237人，占18.5%；不到一小時者341人，占26.6%；一至二小時者413人，占32.2%；二至三小時者162人，占12.6%；三至四小時者61人，占4.8%；四小時以上者65人，占5.1%，顯示每次上線停留一至二小時者為最多。此結果與潘建洲(2011)、李朝瑞(2010)、蕭博諺(2010)、趙晨帆(2010)、李鴻傑(2009)及鄭雅真(2008)研究結果一致。

四、周末上線一次停留時間：

都沒玩者65人，占5.1%；不到一小時者230人，占17.9%；一至二小時者371人，占28.9%；二至三小時者228人，占17.8%；三至四小時者140人，占10.9%；四小時以上者248人，占19.3%。上線一次停留時間以每次一至二小時為最多。此結果與潘建洲(2011)、李朝瑞(2010)、蕭博諺(2010)、趙晨帆(2010)、李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008)及鄭雅真(2008)研究結果一致。

五、是否可以在家玩線上遊戲：

可以在家玩線上遊戲者1207人，占94.0%；不可以在家玩線上遊戲者75人，占5.8%。可以在家玩線上遊戲者比例占絕大部分。

六、最常去的上線地點：

在家裡者1178人，占91.7%；學校者58人，占4.5%；網咖15人，占1.2%；其他33人，占2.6%。上線地點以家裡為最多，其次為學校。此結果與潘建洲(2011)、趙晨帆(2010)、黃于瑄(2009)、陳靜芳(2008)、楊筱慧(2008)、鄭雅真(2008)、吳奕成(2008)、莊景伊(2007)、黃雅玲(2007)及池青玫(2006)結果一致。

七、每周閱讀電玩秘笈、雜誌者：

零次者870人，占67.8%；一次者168人，占13.1%；二至三次者142人，占11.1%；四至五次者45人，占3.5%；六至七次者16人，占1.2%；多於七次者40人，占3.1%，顯示沒閱讀電玩秘笈、雜誌者仍是多數。此結果與李鴻傑(2009)研究結果一致。

八、是否參與網路社群：

參加者705人，占54.9%；未參加者577人，占44.9%。參與網路社群者仍居多。此結果與李鴻傑(2009)研究結果一致。

九、每月消費方式：

使用點數卡者185人，占14.4%；使用包月制12人，占0.9%；使用免費上線者1035人，占80.6%；使用現金且沒有固定金額者52人，占4.0%。使用免費上線者占最多。

十、最喜歡的遊戲類型：

即時戰略45人，占3.5%；模擬遊戲96人，占7.5%；冒險遊戲155人，占12.1%；賽車遊戲133人，占10.4%；射擊遊戲250

人，占19.5%；動作遊戲135人，占10.5%；益智遊戲188人，占14.6%；角色扮演者213人，占16.6%；其他69人，占5.4%。最喜歡的遊戲類型以射擊遊戲最多，角色扮演次之。此結果與黃雅玲(2007)結果一致。

十一、最喜歡遊戲的名稱：

喜歡英雄聯盟者9人占0.7%；魔獸世界16人占1.2%；楓之谷130人占10.1%；龍之谷6人占.5%；天堂9人占.7%；艾爾之光33人占2.6%；瑪奇6人占.5%；全民打棒球22人占1.7%；跑跑卡丁車218人占17.0%；摩爾莊園248人占19.3%；劍俠情緣三1人占.1%；其他未分類者585人占45.6%。最喜歡的遊戲為其他占大多數，其喜愛人數依序為其他、摩爾莊園、跑跑卡丁車。可能國內十大受歡迎線上遊戲調查對象非國小學生為主，以致最受國小學生喜愛之線上遊戲類型無法榜上有名。

表 4-1-2 國小高年級學生線上遊戲使用經驗分析表

變項	分類	人數	百分比 (%)	總計
玩家資歷	最低	104	8.1	1283
	次低	227	17.7	
	中	422	32.9	
	次高	158	12.3	
	最高	372	29.0	
每周上線次數	最低	517	40.3	1283
	次低	356	27.7	
	中	144	11.2	
	次高	105	8.2	
	最高	161	12.5	
平日上線一次	都沒有玩	237	18.5	1279

停留時間	不到一小時	341	26.6	
	一至二小時	413	32.2	
	二至三小時	162	12.6	
	三至四小時	61	4.8	
	四小時以上	65	5.1	
周末上線一次 停留時間	都沒有玩	65	5.1	1282
	不到一小時	230	17.9	
	一至二小時	371	28.9	
	二至三小時	228	17.8	
	三至四小時	140	10.9	
	四小時以上	248	19.3	
是否可以在家 上線玩遊戲	是	1207	94.0	1282
	否	75	5.8	
最常去的 上線地點	家裡	1178	91.7	1284
	學校	58	4.5	
	網咖	15	1.2	
	其他	33	2.6	
每周閱讀電玩 雜誌秘笈次數	0次	870	67.8	1281
	1次	168	13.1	
	2~3次	142	11.1	
	4~5次	45	3.5	
	6~7次	16	1.2	
	多於7次	40	3.1	
是否參加 網路社群	是	705	54.9	1282
	否	577	44.9	
消費方式	點數卡	185	14.4	1284
	包月制	12	0.9	
	免費	1035	80.6	
	現金	52	4.0	
最喜歡的 遊戲類型	即時戰略	45	3.5	1284
	模擬遊戲	96	7.5	
	冒險遊戲	155	12.1	
	賽車遊戲	133	10.4	
	射擊遊戲	250	19.5	
	動作遊戲	135	10.5	
	益智遊戲	188	14.6	
	角色扮演	213	16.6	
	其他	69	5.4	

最喜歡的 遊戲名稱	英雄聯盟	9	0.7	1283
	魔獸世界	16	1.2	
	楓之谷	130	10.1	
	龍之谷	6	0.5	
	天堂	9	0.7	
	艾爾之光	33	2.6	
	瑪奇	6	0.5	
	全民打棒球	22	1.7	
	跑跑卡丁車	218	17.0	
	摩爾莊園	248	19.3	
	劍俠情緣3	1	0.1	
	黑	0	0	
	其他	585	45.6	

資料來源：本研究整理

第二節 不同背景變項之國小高年級學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析

本節內容主要在探討不同背景變項學生在線上遊戲使用經驗的差異情形，在背景變項共分為性別、星座、血型、年級、地區及每月零用金六類；線上遊戲使用經驗共分為玩家資歷、每周上線次數、平日上線停留時間、周末上線停留時間、是否在家上線、上線地點、線上遊戲雜誌閱讀次數、是否參加網路社群、線上遊戲消費方式及最喜歡的線上遊戲類型等十類。分析方法採用卡方檢定，以下分別就國小高年級學生之個人背景變項在線上遊戲經驗上之差異分析。

壹、不同性別學生在線上遊戲使用經驗之差異分析：

- 一、不同性別學生在玩家資歷之差異分析如表4-2-1，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 47.291$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性

別之國小高年級學生在玩家資歷上有非常顯著的差異，故本研究所提假設 H_{1-1} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生234人，以三年以上（36.1%）所占的比例最高；國小高年級女生231人，以一至兩年（36.4%）所占比例最高，國小高年級男生玩家資歷多集中在一至兩年（29.5%）、三年以上（36.1%）；國小高年級女生玩家資歷則集中在一至兩年（36.4%）、半年至一年（21.9%），由此可知國小高年級男生玩家資歷高於女生，此結果符合社會認知。

二、不同性別學生在每周上線次數之差異分析如表4-2-2，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 39.150$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在每週上線次數上有非常顯著的差異，故本研究所提假設 H_{1-2} 獲得支持。以百分比來看，國小高年

表 4-2-1 不同性別對玩家資歷之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗		玩家資歷				
				個數				
		最低	次低	中	次高	最高		
性別	男生	43	88	191	92	234		
		6.60%	13.60%	29.50%	14.20%	36.10%		
	女生	61	139	231	66	138		
		9.60%	21.90%	36.40%	10.40%	21.70%		
	χ^2 值	47.291***						
	(P值)	(0.000)						

註：1.*** $P < .001$

2.玩家資歷分類：【1】未滿半年；【2】半年至一年；【3】一年至兩年【4】兩年至三年；【5】超過三年。

級男生224人，以每週上線1-2次（34.6%）所占的比例最高；國小高年級女生293人，以每週上線1-2次（46.1%）所占比例最高，

每周上線次數以1-2次居多。從百分比來看，較多上線次數者(次高上線次數、最高上線次數)皆以男生比例較高；較低上線次數者(次低上線次數、最低上線次數)皆以女生比例較高。這表示男生每周上線次數較多，此結果符合社會認知。

表 4-2-2 不同性別對每周上線次數之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		每周上線次數				
		個數				
		最低	次低	中	次高	最高
性別	男生	224	168	81	64	110
		34.6%	26.0%	12.5%	9.9%	17.0%
	女生	293	188	63	41	51
		46.1%	29.6%	9.9%	6.4%	8.0%
	χ^2 值	39.150***				
(P值)	(0.000)					

註：1.*** $P < .001$

2.每周上線次數分類：【最低】1~2次；【次低】3~4次；【中】5~6次；【次高】7~8次；【最高】8次以上。

三、不同性別學生在平常日上線一次停留時間之差異分析如表 4-2-3，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 28.029$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在平常日上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{1-3} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生226人，以平常日上線停留一次時間1-2小時（35%）所占的比例最高；國小高年級女生203人，以平常日上線停留一次時間不到一小時（32.1%）所占比例最高。從百分比來看，男生平日上線一次所停留的時間高於女生，此結果符合社會認知。

表 4-2-3 不同性別對平日一次停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		平日停留時間					
		個數					
		沒有玩	<1	1-2	2-3	3-4	>4
性別	男生	121	138	226	86	29	46
		18.7%	21.4%	35.0%	13.3%	4.5%	7.1%
	女生	116	203	187	76	32	19
		18.3%	32.1%	29.5%	12.0%	5.1%	3.0%
	χ^2 值	28.029***					
	(P 值)	(0.000)					

註：1.*** $P < .001$

2.平日一次停留時間分類：【都沒有玩】；【<1】不到一小時；【1-2】一至兩小時；【2-3】二至三小時；【3-4】三至四小時；【>4】四小時以上。

四、不同性別學生在周末上線一次停留時間之差異分析如表4-2-4，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 76.051$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在周末上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{1-4} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生181人，以周末上線停留一次時間4小時以上（28%）所占的比例最高；國小高年級女生200人，以周末上線停留一次時間1-2小時（31.4%）所占比例最高。從百分比來看，男生周末上線一次所停留的時間高於女生，此結果符合社會認知。

五、不同性別學生在連線地點之差異分析如表4-2-5，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 11.310$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在連線地點上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{1-5} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生595人，以家

表 4-2-4 不同性別對周末一次停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗		周末停留時間					
		個數					
影響因素		沒有玩	<1	1-2	2-3	3-4	>4
性別	男生	18	93	171	112	71	181
		2.8%	14.4%	26.5%	17.3%	11.0%	28.0%
	女生	47	137	200	116	69	67
		7.4%	21.5%	31.4%	18.2%	10.8%	10.5%
	χ^2 值	76.051***					
(P值)	(0.000)						

註：1.*** $P < .001$

2.周末一次停留時間分類：【都沒有玩】；【<1】不到一小時；【1-2】一至兩小時；【2-3】二至三小時；【3-4】三至四小時；【>4】四小時以上。

裡（91.8%）所占的比例最高；國小高年級女生88人，以家裡（91.7%）所占比例最高；女生較男生在學校上線使用線上遊戲的次數為多，因為女生偏好之益智遊戲需腦力激盪，大家集思廣益較能得到解答，在家裡只能自己動腦；男生比女生較多在網咖使用線上遊戲，因為家長對女生在外安危較不放心，尤其網咖出入人士複雜，父母更不可能允許小女生去網咖。

表 4-2-5 不同性別對連線地點之卡方檢定分析表

使用經驗		連線地點			
		個數			
影響因素		家裡	學校	網咖	其他
性別	男生	595	21	12	20
		91.8%	3.2%	1.9%	3.1%
	女生	583	37	3	13
		91.7%	5.8%	.5%	2.0%
	χ^2 值	11.310**			
(P值)	(0.010)				

註：** $P < .01$

六、不同性別學生在閱讀電玩秘笈、雜誌次數之差異分析如表4-2-6，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 42.337$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在閱讀電玩秘笈、雜誌上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{1.6}$ 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生397人，以閱讀電玩秘笈、雜誌0次（61.4%）所占的比例最高；國小高年級女生473人，以閱讀電玩秘笈、雜誌0次（74.5%）所占比例最高，顯示國小高年級學生對於閱讀相關電玩秘笈、雜誌者，人數並不多；而其中有閱讀秘笈雜誌者，男生較女生為多，這是由於遊戲偏好所致，男生喜好之射擊遊戲，較需閱讀雜誌秘笈以利了解裝備功能或任務關卡之破關要訣，而女生喜好之益智遊戲，大都屬於內容及操作簡單形式，所以不需閱讀相關書籍。

七、不同性別學生在是否參加網路社群之差異分析如表4-2-7，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 246.216$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在是否參加網路社群上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{1.7}$ 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生495人，以參加網路社群（76.6%）所占的比例最高；國小高年級女生210人，以參加網路社群（33.0%）所占比例最高。顯示國小高年級學生參加網路社群者，男生多於女生，因為男生多數喜好玩射擊遊戲，此種類型大都具有社群功能。

表 4-2-6 不同性別對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		閱讀秘笈雜誌					
		個數					
		0 次	1 次	2-3 次	4-5 次	6-7 次	多於 7 次
性別	男生	397	90	84	28	12	35
		61.4%	13.9%	13.0%	4.3%	1.9%	5.5%
	女生	473	78	58	17	4	5
		74.5%	12.3%	9.1%	2.7%	.6%	.8%
	χ^2 值	42.337***					
	(P 值)	(0.000)					

註：*** $P < .001$

表 4-2-7 不同性別對是否參加網路社群之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		是否參加網路社群	
		個數	
		參加	未參加
性別	男生	495	151
		76.6%	23.4%
	女生	210	426
		33.0%	67.0%
	χ^2 值	246.216***	
	(P 值)	(0.000)	

註：*** $P < .001$

八、不同性別學生在最喜歡的遊戲類型之差異分析如表4-2-8，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 345.472$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在最喜歡的遊戲類型上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{1-8} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男生225人，以射擊遊戲（34.7%）所占的比例最高；國小高年級女生160人，以益智遊戲（25.2%）所占比例最高，此結果符合社會認知，男生多數喜好刺激戰鬥，女生喜歡思考動腦。

表 4-2-8 不同性別對最喜歡的遊戲類型之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗		最喜歡的遊戲類型						
				個數						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
性別	男生	26	20	84	84	225	87	28	80	14
		4.0%	3.1%	13.0%	13.0%	34.7%	13.4%	4.3%	12.3%	2.2%
	女生	19	76	71	49	25	48	160	133	55
		3.0%	11.9%	11.2%	7.7%	3.9%	7.5%	25.2%	20.9%	8.6%
	χ^2 值	345.472***								
	(P 值)	(0.000)								

註：1.*** $P < .001$

2.最喜歡的遊戲類型分類：【1】即時戰略；【2】模擬遊戲；【3】冒險遊戲；【4】賽車遊戲；【5】射擊遊戲；【6】動作遊戲；【7】益智遊戲；【8】角色扮演；【9】其他。

九、不同性別學生在消費方式之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 65.651$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同性別之國小高年級生在消費方式上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{1-9} 獲得支持。以百分比來看，國小高年級男472人，以免費（72.8%）所占的比例最高；國小高年級女生563人，以免費（88.5%）所占比例最高，女生使用免費線上遊戲的人數，明顯多於男生；購買點數卡來儲值遊戲點數的方式，男生明顯多於女生，這是因為男生偏好射擊遊戲，而此種遊戲類型較需購置裝備及投入較長時間，因此需要儲值點數以利長時間使用。

貳、不同星座學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析：

不同星座學生在線上遊戲使用經驗上，除在周末上線停留時間一項有明顯差異，其餘均無明顯差異，這表示星座不是影響使用經

表 4-2-9 不同性別對消費方式之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗		消費方式			
				個數			
				點數卡	包月制	免費	現金
性別	男生			144	5	472	27
				22.2%	.8%	72.8%	4.2%
	女生			41	7	563	25
				6.4%	1.1%	88.5%	3.9%
		χ^2 值		65.651***			
		(P 值)		(0.000)			

註：** $P < .001$

驗之重要因素，故本研究所提假設除 H_{2-4} 獲得支持外，餘假設沒有獲得支持。詳如表4-2-10。不同星座學生在周末上線一次停留時間之差異分析如表4-2-11，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 78.126$ ， $P = .022$ ，達.05的顯著水準。表示在有效樣本中，不同星座之國小高年級生在周末上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{2-4} 獲得支持。以百分比來看，周末上線一次停留時間各星座除水瓶座、牡羊座與處女座以外，其餘星座均以1-2小時占大部分，這代表水瓶座、牡羊座與處女座的國小高年學生在周末上線一次所停留的時間，高於其他星座，這代表屬於這三個星座的學生，在使用時間上較不懂得節制。

參、不同血型學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析：

不同血型學生在線上遊戲使用經驗上，除在閱讀遊戲雜誌一項有明顯差異，其餘均無明顯差異，這表示血型不是影響使用經驗之重要因素，故本研究所提假設除 H_{3-6} 獲得支持外，餘假設沒有獲得支

表 4-2-11 不同星座對周末一次停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		周末停留時間					
		個數					
		沒有玩	<1	1-2	2-3	3-4	>4
星 座	山羊座	4	15	38	21	15	24
		3.4%	12.8%	32.5%	17.9%	12.8%	20.5%
	水瓶座	13	13	32	17	8	34
		11.1%	11.1%	27.4%	14.5%	6.8%	29.1%
	雙魚座	5	23	28	19	16	19
		4.5%	20.9%	25.5%	17.3%	14.5%	17.3%
	牡羊座	5	27	22	9	10	22
		5.3%	28.4%	23.2%	9.5%	10.5%	23.2%
	金牛座	2	15	36	16	12	24
		1.9%	14.3%	34.3%	15.2%	11.4%	22.9%
	雙子座	7	20	28	19	11	16
		6.9%	19.8%	27.7%	18.8%	10.9%	15.8%
	巨蟹座	2	20	30	22	11	17
		2.0%	19.6%	29.4%	21.6%	10.8%	16.7%
	獅子座	3	18	31	19	17	22
		2.7%	16.4%	28.2%	17.3%	15.5%	20.0%
	處女座	9	21	23	25	2	17
		9.3%	21.6%	23.7%	25.8%	2.1%	17.5%
	天秤座	5	19	34	12	14	20
		4.8%	18.3%	32.7%	11.5%	13.5%	19.2%
天蠍座	4	19	30	22	11	21	
	3.7%	17.8%	28.0%	20.6%	10.3%	19.6%	
射手座	6	20	39	27	13	12	
	5.1%	17.1%	33.3%	23.1%	11.1%	10.3%	
χ^2 值		78.126*					
(P 值)		(0.022)					

註：1.* $P < .05$

2.周末一次停留時間分類：【都沒有玩】；【<1】不到一小時；【1-2】一至兩小時；【2-3】二至三小時；【3-4】三至四小時；【>4】四小時以上。

持。詳如表4-2-10不同血型學生在閱讀電玩秘笈、雜誌之差異分析如表4-2-12，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 47.213$ ， $P = .003$ ，達.01的顯著水準。

表示在有效樣本中，不同血型之國小高年級生在閱讀電玩秘笈、雜誌上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{3-6} 獲得支持。以百分比來看，各血型學童，以閱讀電玩秘笈、雜誌0次占的比例最高，其中AB型的學生每周閱讀電玩秘笈、雜誌的次數明顯多於其他學生。

表 4-2-12 不同血型對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		閱讀秘笈雜誌					
		個數					
		0 次	1 次	2-3 次	4-5 次	6-7 次	多於 7 次
血型	A 型	178	36	29	6	4	2
		69.8%	14.1%	11.4%	2.4%	1.6%	.8%
	B 型	130	20	24	9	3	6
		67.7%	10.4%	12.5%	4.7%	1.6%	3.1%
	AB 型	39	7	1	1	1	5
		72.2%	13.0%	1.9%	1.9%	1.9%	9.1%
	O 型	304	65	54	16	3	11
		67.1%	14.3%	11.9%	3.5%	.7%	2.4%
	不知道	219	40	34	13	5	17
		66.8%	12.2%	10.4%	4.0%	1.5%	5.2%
	χ^2 值	47.213**					
	(P 值)	(0.003)					

註：** $P < .01$

肆、不同年級學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析：

一、不同年級學生在玩家資歷之差異分析如表4-2-13，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 25.456$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同年級之國小高年級生在玩家資歷上有顯著差異，故本研究所提假設 H_{4-1} 獲得支持。以百分比來看，國小五年級學童211人，以三年以上（33.2%）所占的比例最高；國小六年級學童219人，以三年以上（33.8%）所占比例最高，兩者相差不多，國小五年級學童玩

家資歷多集中在三年以上（33.2%）、一至兩年（32%），合計65.2%；國小六年級學童玩家資歷集中在一至兩年（33.8%）、三年以上（24.8%），合計58.6%，由此可知國小五年級學童玩家

表 4-2-10 不同星座與血型學生對線上遊戲使用經驗之卡方檢定分析簡表

個人背景變項	星座	血型
	χ^2 (p)	χ^2 (p)
使用經驗		
玩家資歷	42.665 (.529)	11.69 (.765)
每周上線次數	43.225 (.505)	14.715 (.546)
平日停留時間	62.587 (.225)	10.93 (.948)
周末停留時間	78.126 (.022*)	28.266 (.103)
連線地點	26.436 (.784)	4.285 (.978)
雜誌閱讀次數	70.805 (.321)	47.213 (.003**)
是否參與網路社群	14.67 (.198)	7.351 (.118)
消費方式	33.169 (.459)	8.624 (.735)
最喜歡遊戲類型	107.091 (.081)	39.573 (.168)

資料來源：本研究整理

資歷高於國小六年級學童，這表示孩子接觸遊戲的年齡層有下降的趨勢。

二、不同年級學生在每周上線次數之差異分析如表4-2-14，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 15.130$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同年級之國小高年級生在每周上線次數上有顯著差異，故本研究所

提假設 H_{4-2} 獲得支持。以百分比來看，國小五年級學童285人，以

每周上線1-2次（44.9%）國小六年級學童232人，以每周上線

表 4-2-13 不同年級對玩家資歷之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		玩家資歷				
		個數				
		最低	次低	中	次高	最高
年級	五年級	33	101	203	87	211
		5.2%	15.9%	32.0%	13.7%	33.2%
	六年級	71	126	219	71	161
		11.0%	19.4%	33.8%	11.0%	24.8%
	χ^2 值	25.456***				
	(P值)	(0.000)				

註：1.*** $P < .001$

2.玩家資歷分類：【1】未滿半年；【2】半年至一年；【3】一年至兩年；【4】兩年至三年；【5】超過三年。

1-2次（35.8%）所占比例最高，每周上線次數以1-2次居多，其中較高上線次數（次高、最高）以五年級學生所占比例較多，這表示五年級學生明顯多於六年級學生，因為六年級課業壓力較重，上線機會較少。

表 4-2-14 不同年級對每周上線次數之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		每周上線次數				
		個數				
		最低	次低	中	次高	最高
年級	五年級	285	159	59	48	84
		44.9%	25.0%	9.3%	7.6%	13.2%
	六年級	232	197	85	57	77
		35.8%	30.4%	13.1%	8.8%	11.9%
	χ^2 值	15.130**				
	(P值)	(0.004)				

註：1.** $P < .01$

2.每周上線次數分類：【最低】1~2次；【次低】3~4次；【中】5~6次；【次高】7~8次；【最高】8次以上。

三、不同年級學生在平日上線一次停留時間之差異分析如表4-2-15，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 15.829$ ，達.01 的顯著水準。表示在有效樣本中，不同年級之國小高年級生在平常日上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.3}$ 獲得支持。以百分比來看，國小五年級學童187人，以平日上線停留一次時間1-2小時（29.4%）所占的比例最高；國小六年級學童226人，以平日上線停留一次時間1-2 小時（35.1%）所占比例最高，其中六年級停留時間集中在(1-3小時以上)，而五年級集中在2小時以下，這表示六年級學生每次停留時間明顯多於五年級學生，因為六年級學生上線機會較少，所以一有機會上線便花較多時間。

表 4-2-15 不同年級對平日一次停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		平日一次停留時間					
		個數					
		沒有玩	<1	1-2	2-3	3-4	>4
年級	五年級	133	186	187	66	29	34
		20.9%	29.3%	29.4%	10.4%	4.6%	5.4%
	六年級	104	155	226	96	32	31
		16.1%	24.1%	35.1%	14.9%	5.0%	4.8%
	χ^2 值	15.829**					
	(P 值)	(0.007)					

註：1.** $P < .01$

2.平日一次停留時間分類：【都沒有玩】；【<1】不到一小時；【1-2】一至兩小時；【2-3】二至三小時；【3-4】三至四小時；【>4】四小時以上。

四、不同年級學生在周末上線一次停留時間之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 10.384$ ， $P = .065$ ，未達.05的顯著水準。表示不同年級的國小高年級學生在周末上線一次停留時間上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.4}$ 沒有獲得支持，因為周末不需上課。

五、不同年級學生在連線地點之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 2.720$ ， $P = .437$ ，未達.05的顯著水準。表示不同年級的國小高年級學生在連線地點上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.5}$ 沒有獲得支持，因為家庭中電腦普及，所以大都在家上線。

六、不同年級學生在閱讀電玩秘笈、雜誌之差異分析如表4-2-16，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 18.302$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同年級之國小高年級生在閱讀電玩密笈、雜誌上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.6}$ 獲得支持。以百分比來看，國小五年級學童406人，以閱讀電玩密笈、雜誌0次（63.9%）所占的比例最高；國小六年級學童464人，以閱讀電玩密笈、雜誌0次（71.7%）所占比例最高。顯示國小高年級生對於閱讀相關電玩密笈、雜誌者，人數並不多，其中有閱讀雜誌者，五年級累積百分比明顯高於六年級，因為五年級較不如六年級會利用網路蒐集相關資料。

表 4-2-16 不同年級對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		閱讀秘笈雜誌					
		個數					
		0次	1次	2-3次	4-5次	6-7次	多於7次
年級	五年級	406	89	72	31	12	25
		63.9%	14.0%	11.3%	4.9%	1.9%	3.9%
年級	六年級	464	79	70	14	4	16
		71.7%	12.2%	10.8%	2.2%	.6%	2.5%
	χ^2 值	42.337***					
	(P值)	(0.000)					

註：*** $P < .001$

七、不同年級學生在是否參加網路社群之差異分析，經卡方考驗後得

$\chi^2 = .168$ ， $P = .682$ ，未達.05的顯著水準。表示不同年級的國小高年級學生在是否參加網路社群上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.7}$ 沒有獲得支持，因為現今受學生歡迎的遊戲類型，大都具有社群功能。

八、不同年級學生在消費方式之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 3.437$ ， $P = .329$ ，未達.05的顯著水準。表示不同年級的國小高年級學生在消費方式上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.8}$ 沒有獲得支持，因為主要都是選擇使用免費遊戲。

九、不同年級學生在最喜歡的遊戲類型之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 7.625$ ， $P = .471$ ，未達.05的顯著水準。表示不同年級的國小高年級學生在『最喜歡的遊戲類型』上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{4.9}$ 沒有獲得支持，因為玩家通常不會只玩一種遊戲，而會嘗試多種類型遊戲。

伍、不同地區學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析：

一、不同地區學生在玩家資歷之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 18.613$ ， $P = .098$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地區的國小高年級學生在玩家資歷上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.1}$ 沒有獲得支持，因為遊戲是藉由網路進行，而網路是不受地區限制所致。

二、不同地區學生在每周上線次數之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 5.369$ ， $P = .944$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地區的國小高年級學生在每周上線次數上並無顯著差異，故本研究所提假

設 $H_{5.2}$ 沒有獲得支持，因為遊戲是藉由網路進行，而網路是不受地區限制所致。

三、不同地區學生在平日上線一次停留時間之差異分析如表4-2-17，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 25.24$ ，達.05的顯著水準。表示在有效樣本中，不同地區之國小高年級生在平日上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.3}$ 獲得支持。以百分比來看，除了中部以不到一小時93人(33.2%)占最大比例，其餘地區學童均以上線1-2小時占最大比例，研究者推論因為中部的學生受家長限制較多、學校課業較重原因所致。

表 4-2-17 不同地區對平日一次停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		平日停留時間					
		個數					
		沒有玩	<1	1-2	2-3	3-4	>4
地區	北部	115	121	154	61	26	30
		22.7%	23.9%	30.4%	12.0%	5.1%	5.9%
	中部	42	93	89	28	17	11
		15.0%	33.2%	31.8%	10.0%	6.1%	3.9%
	南部	51	90	124	51	13	18
		14.7%	25.9%	35.7%	14.7%	3.7%	5.2%
	東部	29	37	46	22	5	6
20.0%		25.5%	31.7%	15.2%	3.4%	4.1%	
	χ^2 值	25.24*					
	(P值)	(0.047)					

註：1.* $P < .05$

2.平日一次停留時間分類：【都沒有玩】；【<1】不到一小時；【1-2】一至兩小時；【2-3】二至三小時；【3-4】三至四小時；【>4】四小時以上。

四、不同地區學生在周末上線一次停留時間之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 12.148$ ， $P = .668$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地

區的國小高年級學生在周末上線一次停留時間上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.4}$ 沒有獲得支持，因為對學生來說，周末即是假期不需上課，所以上線時間方面無明顯差異。

五、不同地區學生在連線地點之差異分析如表4-2-18，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 21.943$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同地區之國小高年級生在連線地點上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.5}$ 獲得支持。以百分比來看，各地區高年級學童連線地點均以家裡為主，其中在學校上線使用線上遊戲者，中南部的學生明顯多於東北部兩地的學生，這表示中南部學校在管理孩子使用資訊器材與內容時，應花更多時間做妥善安排。

表 4-2-18 不同地區對連線地點之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗	連線地點			
			個數			
		家裡	學校	網咖	其他	
地區	北部	470	12	8	18	
		92.5%	2.4%	1.6%	3.5%	
	中部	261	16	0	5	
		92.6%	5.7%	0%	1.8%	
	南部	310	26	5	8	
		88.8%	7.4%	1.4%	2.3%	
	東部	137	4	2	2	
		94.5%	2.8%	1.4%	1.4%	
	χ^2 值		21.943**			
	(P值)		(0.010)			

註：** $P < .01$

六、不同地區學生在閱讀電玩秘笈、雜誌之差異分析如表4-2-19，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 33.075$ ，達.05的顯著水準。表示在有效樣本

中，不同地區之國小高年級生在閱讀電玩密笈、雜誌上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.6}$ 獲得支持。以百分比來看，各地區國小高年級學童均以閱讀電玩密笈、雜誌0次占的比例最高，其中東部的學生在每周閱讀雜誌次數1-3次累積百分比多於其他地區，這表示東部學校及師長應多安排孩子學習如何上網蒐集資料的課程。

七、不同地區學生在是否參加網路社群之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 1.847$ ， $P = .605$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地區的國小高年級學生在是否參加網路社群上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.7}$ 沒有獲得支持，因為遊戲是藉由網路進行，而網路是不受地區限制所致。

表 4-2-19 不同地區對每周閱讀電玩秘笈雜誌之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		閱讀秘笈雜誌					
		個數					
		0 次	1 次	2-3 次	4-5 次	6-7 次	多於 7 次
地區	北部	352	58	51	21	6	18
		69.4%	11.4%	10.1%	4.1%	1.2%	3.6%
	中部	184	32	39	10	4	13
		65.2%	11.3%	13.8%	3.5%	1.4%	4.6%
	南部	252	45	30	12	3	6
		72.4%	12.9%	8.6%	3.4%	.9%	1.7%
	東部	82	33	22	2	3	3
		56.6%	22.8%	15.2%	1.4%	2.1%	2.1%
	χ^2 值	33.075***					
	(P 值)	(0.016)					

註：* $P < .05$

八、不同地區學生在消費方式之差異分析，經卡方考驗後得

$\chi^2 = 12.404$ ， $P = .191$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地區的國小高年級學生在消費方式上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.8}$ 沒有獲得支持，因為大部分玩家偏向使用免費遊戲，因此消費方式不受地區限制。

九、不同地區學生在最喜歡的遊戲類型之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 26.700$ ， $P = .319$ ，未達.05的顯著水準。表示不同地區的國小高年級學生在最喜歡的遊戲類型上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{5.9}$ 沒有獲得支持，因為遊戲是藉由網路進行，而網路是不受地區限制所致。

陸、不同零用金金額學生在線上遊戲使用經驗上之差異分析：

一、不同零用金金額學生在玩家資歷之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 14.822$ ， $P = .538$ ，未達.05的顯著水準。表示不同零用金金額的國小高年級學生在玩家資歷上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.1}$ 沒有獲得支持，主因是玩家大都選擇免費遊戲，所以擁有多少錢並不影響資歷。

二、不同零用金金額學生在每周上線次數之差異分析如表4-2-20，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 97.9$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同零用金金額之國小高年級生在每周上線次數上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.2}$ 獲得支持。以百分比來看，除零用金金額在301-400這個級距的學童以一周玩3-4次68人(35.8%)占最多，其餘級距之學童，均以每周玩1-2次最多，因為能擁有較多零用金的孩子，表示家長在金錢上給予的自主權較高，時間管

理亦同。

表 4-2-20 不同零用金金額對每周上線次數之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		每周上線次數				
		個數				
		最低	次低	中	次高	最高
零用金金額	1	299	160	55	28	48
		50.7%	27.1%	9.3%	4.7%	8.1%
	2	77	47	27	19	23
		39.9%	24.4%	14.0%	9.8%	11.9%
	3	20	12	9	5	6
		38.5%	23.1%	17.3%	9.6%	11.5%
	4	57	68	22	14	29
		30.0%	35.8%	11.6%	7.4%	15.3%
	5	64	69	31	39	55
		24.8%	26.7%	12.0%	15.1%	21.3%
χ^2 值		97.9***				
(P值)		(0.000)				

註：1.*** $P < .001$

2.每周上線次數分類：【最低】1~2次；【次低】3~4次；【中】5~6次；【次高】7~8次；【最高】8次以上。

3.零用金金額分類：【1】<100；【2】101~200；【3】201~300；【4】301~400；【5】>400。

三、不同零用金金額學生在平常日上線一次停留時間之差異分析如表4-2-21，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 105.69$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同零用金金額之國小高年級生在平常日上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.3}$ 獲得支持。以百分比來看可得知，擁有較多零用金的學童，平常日上線的時間較久，因為能擁有較多零用金的孩子，表示家長在金錢上給予的自主權較高，時間管理亦同。

表 4-2-21 不同零用金金額對平日停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		平日停留時間						
		個數						
		沒玩	<1	1~2	2~3	3~4	>4	
零用金 金額	1	138	187	168	58	25	12	
		23.5%	31.8%	28.6%	9.9%	4.3%	2.0%	
	2	31	69	58	18	8	9	
		16.1%	35.8%	30.1%	9.3%	4.1%	4.7%	
	3	10	7	17	12	2	4	
		19.2%	13.5%	32.7%	23.1%	3.8%	7.7%	
	4	27	40	77	26	10	11	
		14.1%	20.9%	40.3%	13.6%	5.2%	5.8%	
	5	31	38	93	48	16	29	
		12.2%	14.9%	36.5%	18.8%	6.3%	11.4%	
	χ^2 值		105.69***					
	(P值)		(0.000)					

註：1.*** $P < .001$

2.零用金金額分類：【1】<100；【2】101~200；【3】201~300；【4】301~400【5】>400。

四、不同零用金金額學生在周末上線一次停留時間之差異分析如表

4-2-22，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 95.154$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同零用金金額之國小高年級生在周末上線一次停留時間上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.4}$ 獲得支持。以百分比來看，除了擁有最高級距零用金金額的學童以周末玩4小時以上占多數之外，其他學童均以上線1-2小時最多，因為能擁有較多零用金的孩子，表示家長在金錢上給予的自主權較高，時間管理亦同。

五、不同零用金金額學生在連線地點之差異分析，經卡方考驗後得

$\chi^2 = 15.747$ ， $P = .203$ ，未達.05的顯著水準。表示不同零用金金額的國小高年級學生在連線地點上並無顯著差異，故本研究所

表 4-2-22 不同零用金金額對周末停留時間之卡方檢定分析表

使用經驗 影響因素		周末停留時間						
		個數						
		沒玩	<1	1~2	2~3	3~4	>4	
零用金 金額	1	36	131	195	91	60	77	
		6.1%	22.2%	33.1%	15.4%	10.2%	13.1%	
	2	12	39	63	33	11	35	
		6.2%	20.2%	32.6%	17.1%	5.7%	18.1%	
	3	3	9	15	7	8	10	
		5.8%	17.3%	28.8%	13.5%	15.4%	19.2%	
	4	9	29	48	38	27	40	
		4.7%	15.2%	25.1%	19.9%	14.1%	20.9%	
	5	5	22	50	59	34	86	
		2.0%	8.6%	19.5%	23.0%	13.3%	33.6%	
	χ^2 值		95.154***					
	(P值)		(0.000)					

註：1.*** $P < .001$

2.零用金金額分類：【1】<100；【2】101~200；【3】201~300；【4】301~400【5】>400。

提假設 $H_{6.5}$ 沒有獲得支持，因為玩家主要偏向使用免費遊戲，所以零用金多寡並不是影響在那兒連線之因素。

六、不同零用金金額學生在閱讀電玩秘笈、雜誌之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 34.498$ ， $P = .076$ ，未達.05的顯著水準。表示不同零用金金額的國小高年級學生在『閱讀電玩秘笈、雜誌』上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.6}$ 沒有獲得支持，因為如今網路發達，想蒐集遊戲資訊，不一定要花錢買紙本雜誌，因此零用金多寡不是影響閱讀行為的因素。

七、不同零用金金額學生在是否參加網路社群之差異分析如表 4-2-23，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 17.225$ ，達.01的顯著水準。表示在有效樣本中，不同零用金金額之國小高年級生在是否參加網路

社群上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.7}$ 獲得支持。以百分比來看可得知，擁有較多零用金的學童，較會參加網路社群。

表 4-2-23 不同零用金金額對是否參加網路社群之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗	是否參加網路社群	
			個數	
			參加	未參加
零用金金額	1	297	293	
		50.3%	49.7%	
	2	100	92	
		52.1%	47.9%	
	3	33	19	
		63.5%	36.5%	
	4	109	82	
		57.1%	42.9%	
	5	166	91	
		64.6%	35.4%	
χ^2 值		17.225**		
(P 值)		(0.002)		

註：1.** $P < .01$

2. 零用金金額分類：【1】 <100 ；【2】 $101\sim 200$ ；【3】 $201\sim 300$ ；【4】 $301\sim 400$ ；【5】 >400 。

八、不同零用金金額學生在消費方式之差異分析如表4-2-24，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 127.918$ ，達.001的顯著水準。表示在有效樣本中，不同零用金金額之國小高年級生在最喜歡的遊戲類型上有顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.8}$ 獲得支持。以百分比來看可得知，不管擁有多少零用金，學童均選擇以玩免費遊戲為主，其中擁有最高等級零用金金額的學生，較其他等級者喜歡使用儲值點數的方式來使用線上遊戲；擁有較少零用金的學生較傾向使用免費之線上遊戲。

表 4-2-24 不同零用金金額對消費方式之卡方檢定分析表

影響因素		使用經驗		消費方式				
				個數				
				點數卡	包月制	免費	現金	
零用金金額	1			35	4	535	16	
				5.9%	.7%	90.7%	2.7%	
	2			21	4	156	12	
				10.9%	2.1%	80.8%	6.2%	
	3			8	0	41	3	
				15.4%	0%	78.8%	5.8%	
	4			36	0	144	11	
				18.8%	0%	75.4%	5.8%	
	5			85	4	159	10	
				32.9%	1.6%	61.6%	3.9%	
	χ^2 值		127.918***					
	(P值)		(0.000)					

註：1.** $P < .01$

2.零用金金額分類：【1】<100；【2】101~200；【3】201~300；【4】301~400；【5】>400。

九、不同零用金金額學生在最喜歡的遊戲類型之差異分析，經卡方考驗後得 $\chi^2 = 36.085$ ， $P = .283$ ，未達.05的顯著水準。表示不同零用金金額的國小高年級學生在『最喜歡的遊戲類型』上並無顯著差異，故本研究所提假設 $H_{6.9}$ 沒有獲得支持，這是因為玩家主要還是以使用免費遊戲為主，零用金多寡並不影響遊戲類型的選擇。

第三節 探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在線上參與動機上之差異

本節內容主要在探討線上遊戲使用經驗學生在線上遊戲參與動機上的差異情形，線上遊戲使用經驗共分為玩家資歷、每周上線次數、平日上線停留時間、周末上線停留時間、是否在家上線、上線地點、線上遊戲雜誌閱讀次數、是否參加網路社群、線上遊戲消費方式及最喜歡的線上遊戲類型等十類；線上遊戲參與動機共分為社交、休閒娛樂、逃避歸屬、自我肯定、社會學習及匿名陪伴等六類。分析方法採用獨立樣本 t 檢定與單因子變異數分析，以下分別就國小高年級學生之線上遊戲使用經驗在參與線上遊戲的動機上之差異分析。

壹、玩家資歷不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以不同玩家資歷的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-1 所示，表中顯示在社交、休閒娛樂、逃避歸屬與自我肯定等向度達顯著差異，故本研究所提假設 H_{7-1} 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在社交向度上，最高資歷及中資歷玩家得分明顯高於最低資歷玩家；在休閒娛樂向度上，最高及次高資歷玩家得分明顯高於最低及次低資歷玩家；在自我肯定向度上，最高資歷玩家得分明顯高於中及次低資歷玩家。整體而言，資歷越深的玩家，越注重能否透過使用線上遊戲進行社交活動、達到娛樂紓壓效果，以及對自我認同感。

貳、每周上線次數不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以每周上線次數不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-2 所示，表中顯示在社交、

表 4-3-1 不同『玩家資歷』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	玩家資歷	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	91	-0.372	1.044	5.858***	5>1
	2	208	-0.099	1.054		3>1
	3	367	0.000	0.966		
	4	136	0.014	0.937		
	5	331	0.159	0.986		
休閒娛樂	1	91	-0.347	1.044	12.068***	5>1、2、3
	2	208	-0.261	1.053		4>1、2
	3	367	-0.035	1.015		
	4	136	0.233	0.890		
	5	331	0.202	0.912		
逃避歸屬	1	91	-0.113	0.952	3.562**	兩兩差異 未達顯著
	2	208	-0.083	0.834		
	3	367	-0.043	1.020		
	4	136	-0.095	1.012		
	5	331	0.170	1.063		
自我肯定	1	91	-0.138	1.050	7.688***	5>2、3
	2	208	-0.114	0.972		
	3	367	-0.146	1.012		
	4	136	0.138	0.854		
	5	331	0.214	1.005		
社會學習	1	91	-0.065	1.024	0.549	
	2	208	0.041	0.986		
	3	367	0.004	0.991		
	4	136	-0.095	0.997		
	5	331	0.027	1.016		
匿名陪伴	1	91	-0.060	1.060	1.983	
	2	208	-0.048	0.938		
	3	367	-0.083	1.046		
	4	136	0.096	0.958		
	5	331	0.100	0.980		

註：1. ** $P < .01$ *** $P < .001$

休閒娛樂、逃避歸屬與自我肯定等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.2}$ 獲得支持。經過Scheffé法進行事後比較得知，在社交向度，最低上線次數者得分明顯低於其他等級；在休閒娛樂向度上，最低上線次數者得分明顯低於其他等級；在逃避歸屬向度上，最低上線次數者得分明顯低於最高、次高及中等級；在自我肯定向度上，最高上線次數者得分明顯高於其他等級，而最低上線次數者得分明顯低於其他等級。整體而言，每周上線次數越多的玩家，越注重能否透過使用線上遊戲進行社交活動、達到娛樂紓壓效果，並且不受師長約束與對自我認同感。

參、平日上線一次停留時間不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以平日每次停留時間不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-3 所示，表中顯示在休閒娛樂、自我肯定與匿名陪伴等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.3}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在休閒娛樂與自我肯定向度上，每次停留時間較長者得分明顯高於停留時間較短者。整體而言，平日每次停留時間較久者，越注重是否能透過使用線上遊戲達到娛樂紓壓效果，以及對自我認同感。

肆、周末每次停留時間不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以周末每次停留時間不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-4 所示，表中顯示在

社交、休閒娛樂、逃避歸屬、自我肯定與匿名陪伴等向度達顯著差異，故本研究所提假設 H_{7-4} 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較表 4-3-2 不同『每周上線次數』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	每周上線次數	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	457	-0.162	1.042	6.896***	5>1
	2	313	0.068	0.994		4>1
	3	131	-0.020	0.903		2>1
	4	94	0.198	0.890		
	5	137	0.267	0.948		
休閒娛樂	1	457	-0.164	1.078	7.025***	5>1
	2	313	0.003	0.970		4>1
	3	131	0.157	0.926		3>1
	4	94	0.248	0.831		
	5	137	0.214	0.877		
逃避歸屬	1	457	-0.065	0.956	4.311**	5>2
	2	313	-0.079	1.001		5>1
	3	131	0.050	1.007		
	4	94	0.045	1.021		
	5	137	0.303	1.057		
自我肯定	1	457	-0.217	1.031	17.052***	5>1、2、3
	2	313	-0.001	0.964		4>1
	3	131	0.076	0.853		
	4	94	0.156	0.921		
	5	137	0.541	0.935		
社會學習	1	457	-0.034	1.035	1.460	-
	2	313	-0.042	0.989		
	3	131	0.088	0.903		
	4	94	-0.038	1.034		
	5	137	0.162	0.959		
匿名陪伴	1	457	-0.077	1.054	1.691	-
	2	313	-0.008	0.986		
	3	131	0.094	0.859		
	4	94	0.069	1.077		
	5	137	0.133	0.905		

註：1. ** $P<.01$ *** $P<.001$

2.每周上線次數分類：【最低】1~2次；【次低】3~4次；【中】5~6次；【次高】7~8次；【最高】超過8次。

表 4-3-3 不同『平日一次停留時間』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	平日停留時間	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	203	-0.046	1.045	1.321	
	2	308	-0.099	1.007		
	3	364	0.032	1.001		
	4	150	0.083	0.926		
	5	52	0.090	0.898		
	6	51	0.164	1.082		
休閒娛樂	1	203	-0.063	1.131	3.394**	4>2
	2	308	-0.146	1.048		
	3	364	0.031	0.927		
	4	150	0.217	0.905		
	5	52	0.064	0.929		
	6	51	0.190	0.902		
逃避歸屬	1	203	-0.053	0.970	2.071	
	2	308	-0.110	0.949		
	3	364	0.047	1.011		
	4	150	0.066	1.009		
	5	52	-0.014	1.105		
	6	51	0.298	1.116		
自我肯定	1	203	-0.065	1.038	5.664***	6>2 3>2
	2	308	-0.220	1.018		
	3	364	0.100	0.947		
	4	150	0.098	0.959		
	5	52	0.203	0.944		
	6	51	0.307	1.063		
社會學習	1	203	-0.058	1.016	0.755	
	2	308	0.020	1.029		
	3	364	-0.037	0.990		
	4	150	0.066	0.986		
	5	52	0.186	0.967		
	6	51	-0.019	0.908		
匿名陪伴	1	203	0.026	0.987	2.917*	兩兩差異 未達顯著
	2	308	-0.171	1.118		
	3	364	0.080	0.924		
	4	150	0.134	0.870		
	5	52	0.001	0.980		
	6	51	-0.082	1.132		

註：1. * $P < .05$ ** $P < .01$ *** $P < .001$

表 4-3-4 不同『周末一次停留時間』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	周末停留時間	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	63	-0.493	1.271	6.978***	6>1、3
	2	194	-0.059	1.010		5>1
	3	333	-0.113	0.988		4>1
	4	206	0.078	0.933		
	5	122	0.160	0.835		
	6	214	0.210	1.002		
休閒娛樂	1	63	-0.322	0.997	6.574***	6>1、2、3
	2	194	-0.191	1.158		5>1、2
	3	333	-0.048	1.029		
	4	206	-0.012	0.912		
	5	122	0.201	0.871		
	6	214	0.244	0.878		
逃避歸屬	1	63	-0.217	0.981	4.395***	兩兩差異 未達顯著
	2	194	-0.165	0.924		
	3	333	-0.089	0.951		
	4	206	0.124	1.016		
	5	122	0.132	1.037		
	6	214	0.160	1.069		
自我肯定	1	63	-0.289	0.967	15.543***	6>1、2、3、4
	2	194	-0.330	1.045		5>2
	3	333	-0.085	0.961		4>2
	4	206	0.007	0.943		
	5	122	0.104	0.932		
	6	214	0.448	0.959		
社會學習	1	63	-0.079	0.996	1.519	
	2	194	0.024	0.968		
	3	333	-0.107	1.047		
	4	206	0.048	0.913		
	5	122	0.026	1.042		
	6	214	0.112	1.003		
匿名陪伴	1	63	-0.199	1.168	3.811**	5>2、3
	2	194	-0.127	1.042		
	3	333	-0.057	1.036		
	4	206	0.043	0.981		
	5	122	0.303	0.685		
	6	214	0.050	0.989		

註：1. ** $P < .01$ *** $P < .001$

得知，在社交、休閒娛樂、自我肯定與匿名陪伴向度上，周末每次停留時間較長者得分明顯高於停留時間較短者。整體而言，周末每次停留時間越長者，越注重能否透過使用線上遊戲進行社交活動、達到娛樂紓壓效果、隱身遊戲世界與自我認同感。

伍、能否在家使用線上遊戲不同學生在參與動機上之差異分析

本研究以能否在家使用線上遊戲不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行獨立樣本平均數 t 檢定，結果如表 4-3-5 所示，表中顯示在社交與自我肯定等向度上達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.5}$ 獲得支持。可以在家上線使用線上遊戲者之平均數高於不可以在家上線使用線上遊戲者。整體而言，可以在家上線使用線上遊戲者，

較注重能否透過使用線上遊戲進行社交活動與獲得自我認同感。

表 4-3-5 不同『能否在家玩』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析摘要

向度名稱	在家是否可以玩	人數	平均數	標準差	t 值
社交	是	1061	0.021	0.986	2.826**
	否	71	-0.324	1.153	
休閒娛樂	是	1061	0.014	0.999	1.871
	否	71	-0.215	1.005	
逃避歸屬	是	1061	-0.002	0.998	-0.095
	否	71	0.009	1.027	
自我肯定	是	1061	0.018	0.996	2.559*
	否	71	-0.294	1.020	
社會學習	是	1061	-0.009	1.005	-1.030
	否	71	0.118	0.927	
匿名陪伴	是	1061	0.017	0.983	1.880
	否	71	-0.258	1.205	

註：* $P < .05$ ** $P < .01$

陸、上線地點不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以上線地點不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-6 所示，表中顯示在社交、逃避歸屬與匿名陪伴等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.6}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在社交向度上，在家裡及其他地點上線者得分明顯高於在學校上線者；在逃避歸屬向度上，在網咖上線者得分明顯高於在學校上線者。整體而言，在家裡及其他地點上線者較在學校上線者更注重線上遊戲世界裡的人際互動；而在網咖上線者較在學校上線者，更不願受到師長們的約束，因為會選擇較常以網咖為主要上線地點的孩子，會比在學校上線者更無法遵守團體規範，研究者認為學校師長必宣導再三，網咖是不適合兒童出入的場所，所以會明知故犯者，相信在行為上更需關懷與注意。

柒、每周閱讀雜誌次數不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以每周閱讀雜誌次數不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-7 所示，表中顯示在社交、逃避歸屬、自我肯定與社會學習等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.7}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在自我肯定向度上，每周閱讀雜誌次數較多者得分明顯高於每周閱讀雜誌次數較低者，這代表每周閱讀線上遊戲雜誌次數越多者，希望能獲取更多在遊戲中的知識技能，以利角色升級與破關，如此便能從遊戲中肯定自我價值。

捌、是否參加網路社群不同學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以是否參加網路社群不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行獨立樣本平均數t檢定，結果如表4-3-8所示，表中顯示在社交、休閒娛樂、逃避歸屬、自我肯定與匿名陪伴等向度上達顯著差異，故本研究所提假設 H_{7-8} 獲得支持。有參加網路社群者之平均數高於無參加網路社群者。整體而言，有參加網路社群者，較期待表4-3-6不同『上線地點』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	上線地點	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	1037	0.027	0.987	6.622***	4>2
	2	55	-0.579	1.214		
	3	12	0.148	0.673		
	4	29	0.066	0.826		
休閒娛樂	1	1037	0.017	0.995	1.865	
	2	55	-0.310	1.077		
	3	12	0.017	0.982		
	4	29	-0.013	0.976		
逃避歸屬	1	1037	0.002	0.998	3.811**	3>2
	2	55	-0.292	0.964		
	3	12	0.690	1.013		
	4	29	0.179	1.005		
自我肯定	1	1037	0.014	0.989	1.959	
	2	55	-0.303	1.035		
	3	12	0.218	1.218		
	4	29	-0.030	1.171		
社會學習	1	1037	0.010	1.002	1.602	
	2	55	0.053	0.932		
	3	12	-0.380	0.924		
	4	29	-0.311	1.050		
匿名陪伴	1	1037	0.031	0.968	4.419**	兩兩差異 未達顯著
	2	55	-0.334	1.231		
	3	12	-0.604	1.247		
	4	29	-0.235	1.311		

註：1. ** $P < .01$ *** $P < .001$

2. 上線地點分類：【1】家裡；【2】學校；【3】網咖；【4】其他。

表 4-3-7 不同『每周閱讀雜誌次數』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	閱讀雜誌次數	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	768	-0.074	1.019	4.519***	兩兩差異 未達顯著
	2	149	0.072	0.926		
	3	123	0.081	0.965		
	4	41	0.316	0.820		
	5	12	0.646	0.897		
	6	39	0.434	0.960		
休閒娛樂	1	768	-0.047	1.038	1.393	
	2	149	0.127	0.961		
	3	123	0.062	0.908		
	4	41	0.058	0.859		
	5	12	-0.020	0.973		
	6	39	0.240	0.652		
逃避歸屬	1	768	-0.046	0.976	2.763*	兩兩差異 未達顯著
	2	149	-0.014	1.024		
	3	123	0.077	1.040		
	4	41	0.251	0.999		
	5	12	0.025	1.369		
	6	39	0.474	1.011		
自我肯定	1	768	-0.136	0.996	12.760***	6>1、2、3 4>1 2>1
	2	149	0.179	0.966		
	3	123	0.174	0.841		
	4	41	0.396	1.003		
	5	12	0.630	0.874		
	6	39	0.829	0.989		
社會學習	1	768	-0.078	1.010	3.968**	兩兩差異 未達顯著
	2	149	0.079	0.959		
	3	123	0.113	0.939		
	4	41	0.337	0.930		
	5	12	0.361	1.018		
	6	39	0.398	1.021		
匿名陪伴	1	768	0.051	0.970	1.588	
	2	149	-0.084	1.051		
	3	123	-0.184	1.027		
	4	41	-0.116	1.053		
	5	12	-0.032	1.105		
	6	39	0.052	1.173		

註：1.* $P<.05$ ** $P<.01$ *** $P<.001$

表 4-3-8 『是否參加網路社群』不同學生在『參與線上遊戲的動機』上差異分析摘要

向度名稱	是否參加網路社群	人數	平均數	標準差	t 值
社交	是	623	0.233	0.900	8.838***
	否	509	-0.286	1.043	
休閒娛樂	是	623	0.160	0.929	6.037***
	否	509	-0.199	1.047	
逃避歸屬	是	623	0.111	1.057	4.211***
	否	509	-0.135	0.909	
自我肯定	是	623	0.214	0.939	8.199***
	否	509	-0.263	1.012	
社會學習	是	623	0.041	1.013	1.466
	否	509	-0.047	0.980	
匿名陪伴	是	623	0.091	0.965	3.436***
	否	509	-0.113	1.032	

註：*** $P < .001$

在遊戲世界裡擺脫師長的約束，希望從虛擬世界中結交更多朋友，一同與網友享受遊戲帶來的快樂，並從遊戲中表現自我價值與得到被肯定的滿足感。

玖、消費方式不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以消費方式不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-9 所示，表中顯示在社交、逃避歸屬與自我肯定等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{7.9}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在社交、逃避歸屬與自我肯定等向度上，使用點數卡者得分明顯高於使用免費遊戲者。整體而言，使用點數卡者較使用免費遊戲者更注重線上遊戲世界裡的人際互動關係，更不願受到師長們的約束，以及自我認同感，因為現實世界中得不到的東西，希望能透過花錢買到，例如朋友、優越感與自由。

表 4-3-9 不同『消費方式』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	消費方式	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	161	0.393	0.808	10.226***	1>3
	2	12	0.036	1.090		
	3	913	-0.073	1.022		
	4	47	0.063	0.845		
休閒娛樂	1	161	0.186	0.930	2.465	
	2	12	-0.254	1.073		
	3	913	-0.032	1.001		
	4	47	0.041	1.133		
逃避歸屬	1	161	0.239	1.056	4.547**	1>3
	2	12	0.416	1.059		
	3	913	-0.042	0.979		
	4	47	-0.112	1.078		
自我肯定	1	161	0.309	0.924	7.450***	1>3
	2	12	-0.093	0.995		
	3	913	-0.065	1.002		
	4	47	0.237	1.011		
社會學習	1	161	0.079	0.931	1.025	
	2	12	-0.408	1.269		
	3	913	-0.009	1.003		
	4	47	0.008	1.096		
匿名陪伴	1	161	0.137	0.970	1.425	
	2	12	0.173	1.144		
	3	913	-0.021	0.988		
	4	47	-0.098	1.262		

註：1. ** $P < .01$ *** $P < .001$

2.消費方式分類：【1】點數卡；【2】包月制；【3】免費；【4】現金。

拾、最喜歡遊戲類型不同之學生在參與線上遊戲的動機上之差異分析

本研究以最喜歡遊戲類型不同的國小高年級學生參與線上遊戲的動機進行單因子變異數分析，結果如表 4-3-10 所示，表中顯示在社交、休閒娛樂與自我肯定等向度達顯著差異，故本研究所提假設

H_{7-10} 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在社交、休閒娛

樂與自我肯定等向度上各組並無顯著差異，研究者推論最喜歡的遊
表 4-3-10 不同『最喜歡遊戲類型』學生在『參與線上遊戲的動機』上之差異分析

向度名稱	遊戲類型	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
社交	1	41	-0.202	1.234	2.631**	兩兩差異 未達顯著
	2	84	-0.245	1.150		
	3	139	0.114	0.956		
	4	110	-0.070	1.019		
	5	219	0.097	0.945		
	6	122	0.171	0.952		
	7	165	-0.174	0.972		
	8	191	0.064	0.996		
	9	62	-0.078	0.937		
休閒娛樂	1	41	-0.028	1.112	3.646***	兩兩差異 未達顯著
	2	84	-0.029	1.010		
	3	139	0.127	0.941		
	4	110	0.021	0.990		
	5	219	0.147	0.936		
	6	122	0.191	0.934		
	7	165	-0.294	0.997		
	8	191	-0.066	1.022		
	9	62	-0.177	1.161		
逃避歸屬	1	41	0.166	1.053	1.582	
	2	84	0.022	0.950		
	3	139	0.080	0.948		
	4	110	-0.091	1.017		
	5	219	0.092	1.046		
	6	122	-0.062	1.060		
	7	165	-0.156	0.951		
	8	191	0.079	0.999		
	9	62	-0.186	0.916		
自我肯定	1	41	0.035	0.914	8.053***	兩兩差異 未達顯著
	2	84	-0.371	0.989		
	3	139	-0.039	1.061		
	4	110	0.094	1.021		
	5	219	0.385	0.939		
	6	122	0.048	0.990		
	7	165	-0.271	0.946		

	8	191	-0.030	0.934	
	9	62	-0.239	1.021	
社會學習	1	41	-0.118	0.886	0.893
	2	84	0.081	0.982	
	3	139	0.030	0.976	
	4	110	-0.105	1.095	
	5	219	-0.004	1.059	
	6	122	-0.133	0.958	
	7	165	0.033	0.941	
	8	191	0.106	0.976	
	9	62	-0.052	1.070	
匿名陪伴	1	41	0.234	0.829	1.866
	2	84	-0.044	1.007	
	3	139	0.036	1.066	
	4	110	-0.034	0.998	
	5	219	0.125	0.980	
	6	122	0.106	1.035	
	7	165	-0.188	0.977	
	8	191	-0.044	0.965	
	9	62	-0.131	1.052	

註：1.** $P < .01$ *** $P < .001$

2.遊戲類型分類：【1】即時戰略；【2】模擬遊戲；【3】冒險遊戲；
【4】賽車遊戲；【5】射擊遊戲；【6】動作遊戲；
【7】益智遊戲；【8】角色扮演；【9】其他。

戲類型在參與線上遊戲動機上並不是重要的影響因素，因為玩家通常不會單玩一種遊戲，而是偏向某幾種類型的遊戲，因此在動機上無明顯區分。

第四節 探討不同線上遊戲使用經驗國小高年級學生在生活型態上之差異

本節內容主要在探討線上遊戲使用經驗學生在生活型態上的差異情形，線上遊戲使用經驗共分為玩家資歷、每周上線次數、平日上線停留

時間、周末上線停留時間、是否在家上線、上線地點、線上遊戲雜誌閱讀次數、是否參加網路社群、線上遊戲消費方式及最喜歡的線上遊戲類型等十類；生活型態共分為時髦流行、家庭關係、新奇冒險、精打細算、內向孤獨、媒體與好學求知等七類。分析方法採用獨立樣本 t 檢定與單因子變異數分析，以下分別就國小高年級學生之線上遊戲使用經驗在生活型態上之差異分析。

壹、玩家資歷不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以不同玩家資歷的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-1 所示，表中顯示在時髦流行、新奇冒險與好學求知等向度達顯著差異，故本研究所提假設 H_{8-1} 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在時髦流行向度上，各組平均數之間未達顯著差異；在新奇冒險向度上，最高資歷玩家得分明顯高於中及次低資歷玩家；在好學求知向度上，次低資歷玩家得分明顯高於最高及次高資歷玩家。整體而言，資歷越深的玩家，在生活中較注重新鮮感與刺激感的滿足；資歷較低的玩家較高資歷者更喜歡從閱讀中獲取新知，因為接觸時間較短，所以無論花在學校課業或課外讀物的時間與機會較高。

表 4-4-1 不同『玩家資歷』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	玩家資歷	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	91	-0.200	1.119	3.270*	兩兩差異 未達顯著
	2	200	-0.043	0.998		
	3	367	-0.040	1.003		
	4	143	-0.061	0.954		
	5	321	0.156	0.969		
媒體	1	91	-0.049	1.000	0.538	
	2	200	0.065	0.996		
	3	367	-0.040	0.972		
	4	143	-0.030	0.942		
	5	321	0.033	1.062		
新奇冒險	1	91	-0.135	1.076	7.397***	5>3 5>2
	2	200	-0.156	0.968		
	3	367	-0.115	1.002		
	4	143	0.092	0.967		
	5	321	0.226	0.972		
精打細算	1	91	0.101	0.991	0.272	
	2	200	0.002	0.942		
	3	367	-0.013	0.992		
	4	143	-0.002	0.971		
	5	321	-0.019	1.061		
家庭關係	1	91	0.046	0.930	0.794	
	2	200	0.057	0.966		
	3	367	0.016	0.998		
	4	143	0.043	0.841		
	5	321	-0.078	1.095		
好學求知	1	91	0.118	1.033	5.664***	2>4 2>5
	2	200	0.212	0.900		
	3	367	0.051	0.949		
	4	143	-0.130	1.077		
	5	321	-0.165	1.043		
內向孤獨	1	91	-0.235	0.968	1.760	
	2	200	0.019	1.005		
	3	367	0.012	0.994		
	4	143	-0.058	0.914		
	5	321	0.065	1.045		

註：1. * $P < .05$ *** $P < .001$

2. 玩家資歷分類：【1】未滿半年；【2】半年至一年；【3】一年至兩年；【4】兩年至三年；【5】超過三年。

貳、每周上線次數不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以每周上線次數不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-2 所示，表中顯示在時髦流行、媒體、新奇冒險、家庭關係與好學求知等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8.2}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在時髦流行與媒體向度上，各組平均數之間無顯著差異；在新奇冒險向度上，最高等級者得分明顯高於最低等級者；在家庭關係向度上，次低等級者得分明顯高於最高等級；在好學求知向度上，最高上線次數者得分明顯低於其他等級。整體而言，每周上線次數較多的玩家，在生活中較注重新鮮感與刺激感；較少上線的玩家，較喜歡與家人一起活動，享受閱讀時獲取新知的樂趣，因為上線時間少，相對與家人相處或從事其他休閒活動的時間便相對較多。

參、平日上線一次停留時間不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以平日每次停留時間不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-3 所示，表中顯示在時髦流行、新奇冒險、家庭關係與好學求知等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8.3}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在時髦流行向度上，每次停留時間較長者得分明顯高於停留時間較短者；在新奇冒險向度上，各組平均數之間未達顯著差異；在家庭關係向度上，每次停留時間較短者得分明顯高於停留時間較長者；在好學求知向度上，每次停留時間較短者得分明顯高於停留時間較長者。整體而

表 4-4-2 不同『每周上線次數』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	每周上線次數	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	444	-0.107	1.015	2.626*	兩兩差異 未達顯著
	2	316	0.039	0.981		
	3	126	0.115	0.940		
	4	95	0.020	1.022		
	5	141	0.149	0.996		
媒體	1	444	-0.110	0.921	2.904*	兩兩差異 未達顯著
	2	316	0.083	1.100		
	3	126	0.058	1.049		
	4	95	-0.073	0.843		
	5	141	0.148	1.026		
新奇冒險	1	444	-0.117	1.038	4.886***	5>1
	2	316	0.005	0.978		
	3	126	0.001	0.908		
	4	95	0.064	0.976		
	5	141	0.302	0.962		
精打細算	1	444	0.065	0.941	1.458	
	2	316	0.021	1.001		
	3	126	-0.085	0.973		
	4	95	-0.075	1.053		
	5	141	-0.129	1.151		
家庭關係	1	444	0.042	0.999	3.427**	2>5
	2	316	0.109	0.896		
	3	126	-0.053	0.996		
	4	95	-0.114	1.057		
	5	141	-0.228	1.110		
好學求知	1	444	0.154	0.992	12.368***	1>5 2>5 3>5 4>5
	2	316	0.052	0.943		
	3	126	-0.063	0.978		
	4	95	-0.051	0.918		
	5	141	-0.501	1.061		
內向孤獨	1	444	0.058	1.036	0.633	
	2	316	-0.041	0.986		
	3	126	-0.020	0.937		
	4	95	-0.011	0.959		
	5	141	-0.058	1.004		

註：1. * $P<.05$ ** $P<.01$ *** $P<.001$

表 4-4-3 不同『平日一次停留時間』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	平日停留時間	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	211	-0.188	0.993	4.450***	4>1
	2	299	-0.103	1.006		4>2
	3	361	0.049	0.974		
	4	144	0.235	0.965		
	5	52	0.169	1.120		
	6	52	0.136	0.950		
媒體	1	211	-0.089	0.921	1.332	
	2	299	-0.067	0.911		
	3	361	0.054	1.009		
	4	144	0.075	1.087		
	5	52	-0.058	1.108		
	6	52	0.173	1.287		
新奇冒險	1	211	-0.026	0.985	2.258*	兩兩差異 未達顯著
	2	299	-0.132	1.051		
	3	361	0.039	0.962		
	4	144	0.058	0.980		
	5	52	0.215	0.967		
	6	52	0.215	0.994		
精打細算	1	211	0.109	0.947	2.188	
	2	299	0.078	0.936		
	3	361	-0.111	1.057		
	4	144	0.032	1.001		
	5	52	-0.170	0.866		
	6	52	-0.096	1.207		
家庭關係	1	211	-0.013	0.970	3.999**	2>4
	2	299	0.149	0.962		2>6
	3	361	0.027	0.971		
	4	144	-0.210	1.053		
	5	52	-0.002	1.008		
	6	52	-0.354	1.227		
好學求知	1	211	0.090	1.073	7.491***	1>4
	2	299	0.188	0.931		2>4
	3	361	-0.021	0.995		3>4
	4	144	-0.380	0.955		
	5	52	-0.027	0.962		
	6	52	-0.237	0.906		
內向孤獨	1	211	0.109	1.072	0.950	

2	299	-0.007	0.967
3	361	-0.050	0.957
4	144	-0.058	1.021
5	52	0.096	1.000
6	52	0.085	1.115

註：1. * $P < .05$ ** $P < .01$ *** $P < .001$

2. 平日一次停留時間分類：【1】都沒有玩；【2】不到一小時；【3】1~2小時；【4】2~3小時；【5】3~4小時；【6】4小時以上。

言，平日每次停留時間較久者，越注重流行時尚感；平日每次停留時間較短者，較注重與家人的互動與獲取新知，因為上線時間少，相對與家人相處或從事其他休閒活動的時間便相對較多。

肆、周末每次停留時間不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以周末每次停留時間不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-4 所示，表中顯示在時髦流行、新奇冒險、家庭關係與好學求知等向度達顯著差異，故本研究所提假設 H_{8-4} 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在時髦流行與新奇冒險向度上，周末每次停留時間較長者得分明顯高於停留時間較短者；在家庭關係與好學求知向度上，周末每次停留時間較短者得分明顯高於停留時間較長者。整體而言，周末每次停留時間較長者，在生活中越注重對事物的新鮮感及刺激感；周末每次停留時間較短者，較注重與家人的相處，並且喜歡閱讀書籍以吸收新知，因為上線時間少，相對與家人相處或從事其他休閒活動的時間便相對較多。

伍、能否在家使用線上遊戲不同學生在生活型態上之差異分析

本研究以能否在家使用線上遊戲不同的國小高年級學生生活型態進行獨立樣本平均數 t 檢定，結果如表 4-4-5 所示，表中顯示在新奇冒險向度上達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8.5}$ 獲得支持。可以在家上線使用線上遊戲者之平均數高於不可以在家上線使用線上遊戲者；在好學求知向度上，可以在家上線使用線上遊戲者之平均數低於不可以在家上線使用線上遊戲者。整體而言，可以在家上線使用

表 4-4-4 不同『周末一次停留時間』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	周末停留時間	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	56	-0.076	1.116	4.434***	6>2
	2	204	-0.245	0.986		
	3	325	-0.021	0.996		
	4	203	0.062	0.923		
	5	120	0.067	1.059		
	6	213	0.192	0.990		
媒體	1	56	-0.268	0.800	1.512	
	2	204	-0.068	0.983		
	3	325	0.038	0.954		
	4	203	0.064	1.030		
	5	120	-0.078	1.016		
	6	213	0.050	1.082		
新奇冒險	1	56	-0.312	0.993	5.405***	6>1、2、3
	2	204	-0.133	1.036		
	3	325	-0.105	0.991		
	4	203	0.082	0.924		
	5	120	0.129	0.945		
	6	213	0.222	1.033		
精打細算	1	56	0.130	0.891	1.412	
	2	204	0.083	0.959		
	3	325	0.057	0.905		
	4	203	-0.077	1.056		
	5	120	-0.125	1.082		
	6	213	-0.050	1.093		
家庭關係	1	56	0.071	1.065	4.459***	2>6
	2	204	0.108	0.921		3>6

	3	325	0.104	0.937		
	4	203	-0.017	0.972		
	5	120	0.010	1.069		
	6	213	-0.272	1.091		
好學求知	1	56	0.170	0.839	13.596***	2>4、5、6
	2	204	0.290	0.970		3>4、5、6
	3	325	0.191	0.925		
	4	203	-0.162	0.968		
	5	120	-0.315	0.974		
	6	213	-0.279	1.082		
內向孤獨	1	56	0.226	1.096	1.746	
	2	204	0.032	1.031		
	3	325	-0.104	0.968		
	4	203	0.068	0.982		
	5	120	0.076	0.989		
	6	213	-0.048	1.008		

註：1. *** $P < .001$

2. 周末一次停留時間分類：【1】都沒有玩；【2】不到一小時；【3】1~2小時；【4】2~3小時；【5】3~4小時；【6】4小時以上。

表 4-4-5 不同『能否在家玩』學生在『生活型態』上之差異分析摘要

向度名稱	在家是否可以玩	人數	平均數	標準差	t 值
時髦流行	是	1057	0.002	0.994	0.478
	否	65	-0.059	1.079	
媒體	是	1057	0.006	1.008	0.701
	否	65	-0.084	0.858	
新奇冒險	是	1057	0.017	0.991	2.456*
	否	65	-0.296	1.097	
精打細算	是	1057	-0.006	1.003	-0.714
	否	65	0.085	0.961	
家庭關係	是	1057	0.005	0.997	0.499
	否	65	-0.059	1.055	
好學求知	是	1057	-0.017	1.005	-2.148*
	否	65	0.257	0.879	
內向孤獨	是	1057	0.005	0.999	0.481
	否	65	-0.057	1.012	

註：* $P < .05$

用線上遊戲者，在生活中較注重對事物的新鮮感及刺激感之滿足；不能在家上線使用線上遊戲者，可能是家長的約束，只能從事閱讀相關的休閒活動。

陸、上線地點不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以上線地點不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-6 所示，表中顯示在家庭關係向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8.6}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在家庭關係向度上，在家裡及其他地點上線者得分明顯高於在網咖者。這代表在家裡及其他地點上線者較在網咖上線者更注重與家人相處互動的關係，因為會選擇常出入網咖的孩子，往往就是家長疏於關懷與照顧。

柒、每周閱讀雜誌次數不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以每周閱讀雜誌次數不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-7 所示，表中顯示在時髦流行、新奇冒險、精打細算與內向孤獨等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8.7}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在時髦流行與內向孤獨向度上，每周閱讀雜誌次數較多者得分明顯高於未閱讀者，這代表每周閱讀線上遊戲雜誌次數較多者，希望能從中獲取更多在遊戲中的最新資訊，也因為如此，相對減少了在現實世界中與他人互動的機會。

表 4-4-6 不同『上線地點』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	上線地點	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	1032	-0.002	0.995	1.263	
	2	50	-0.155	1.134		
	3	10	0.277	0.935		
	4	31	0.242	0.951		
媒體	1	1032	0.008	1.005	2.093	
	2	50	-0.313	0.755		
	3	10	0.231	0.927		
	4	31	0.157	1.136		
新奇冒險	1	1032	0.008	0.992	1.495	
	2	50	-0.178	1.190		
	3	10	-0.456	1.259		
	4	31	0.156	0.813		
精打細算	1	1032	0.005	0.998	0.183	
	2	50	-0.102	1.080		
	3	10	0.018	1.334		
	4	31	0.000	0.853		
家庭關係	1	1032	0.016	0.993	4.213**	1>3
	2	50	-0.124	0.982		4>3
	3	10	-1.072	1.098		
	4	31	0.010	1.064		
好學求知	1	1032	-0.008	1.007	0.733	
	2	50	0.199	0.782		
	3	10	0.016	1.088		
	4	31	-0.069	1.073		
內向孤獨	1	1032	-0.015	0.989	1.507	
	2	50	0.225	1.087		
	3	10	-0.200	1.239		
	4	31	0.208	1.112		

註：1. ** $P < .01$

2. 上線地點分類：【1】家裡；【2】學校；【3】網咖；【4】其他。

捌、是否參加網路社群不同學生在生活型態上之差異分析

本研究以是否參加網路社群不同的國小高年級學生生活型態進行獨立樣本平均數 t 檢定，結果如表 4-4-8 所示，表中顯示在媒體與新奇冒險向度上達顯著差異，有參加網路社群者之平均數高於無參加網路社群者；在好學求知向度上達顯著差異，無參加網路社群者之平均數高於有參加網路社群者。整體而言，本研究所提假設 H_{8-8} 獲得支持，有參加網路社群者，較會被廣告宣傳所吸引，在生活中也比較喜歡追求新鮮刺激感，也因為參加社群與網友一起打怪闖關，需花較長時間，所以較沒時間閱讀書籍。

表 4-4-7 不同『每周閱讀雜誌次數』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	閱讀雜誌次數	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	767	-0.084	1.015	5.361***	4>1
	2	146	0.158	0.892		
	3	123	0.100	0.925		
	4	39	0.571	0.886		
	5	10	0.578	1.048		
	6	36	0.024	1.150		
媒體	1	767	-0.048	0.958	1.147	
	2	146	0.086	1.096		
	3	123	0.119	1.055		
	4	39	0.123	1.137		
	5	10	0.162	1.140		
	6	36	0.093	1.098		
新奇冒險	1	767	-0.086	1.010	4.914***	兩兩差異 未達顯著
	2	146	0.174	0.923		
	3	123	0.109	0.962		
	4	39	0.347	0.882		
	5	10	-0.141	1.157		
	6	36	0.464	1.000		
精打細算	1	767	-0.011	1.008	2.899*	兩兩差異 未達顯著
	2	146	0.074	0.918		
	3	123	-0.107	0.979		
	4	39	0.188	1.087		
	5	10	-0.756	1.267		

	6	36	0.371	0.885		
家庭關係	1	767	-0.028	1.000	1.130	
	2	146	0.160	0.986		
	3	123	0.021	0.973		
	4	39	0.021	1.032		
	5	10	-0.258	1.194		
	6	36	-0.125	1.049		
好學求知	1	767	0.032	0.983	0.704	
	2	146	-0.062	1.026		
	3	123	-0.077	0.990		
	4	39	-0.084	0.889		
	5	10	0.271	1.243		
	6	36	-0.110	1.320		
內向孤獨	1	767	-0.052	0.974	2.683*	4>1
	2	146	0.078	1.042		
	3	123	0.037	0.986		
	4	39	0.505	1.104		
	5	10	-0.021	1.209		
	6	36	0.084	1.139		

註：1.* $P<.05$ *** $P<.001$

2.閱讀雜誌次數分類：【1】0次；【2】1次；【3】2~3次；【4】4~5次；【5】6~7次；【6】多於7次。

表 4-4-8 『是否參加網路社群』不同學生在『生活型態』上差異分析摘要

向度名稱	是否參加網路社群	人數	平均數	標準差	t 值
時髦流行	是	608	-0.008	0.989	-0.306
	否	513	0.011	1.015	
媒體	是	608	0.085	1.059	3.189**
	否	513	-0.103	0.915	
新奇冒險	是	608	0.225	0.929	8.455***
	否	513	-0.267	1.017	
精打細算	是	608	0.038	0.997	1.366
	否	513	-0.044	1.003	
家庭關係	是	608	-0.015	1.005	-0.535
	否	513	0.017	0.995	
好學求知	是	608	-0.076	1.041	-2.866**
	否	513	0.094	0.942	
內向孤獨	是	608	0.006	1.005	0.284
	否	513	-0.011	0.994	

註：** $P<.01$ *** $P<.001$

玖、消費方式不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以消費方式不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-9 所示，表中顯示在媒體、新奇冒險與精打細算等向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8,9}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在媒體與新奇冒險向度上，使用點數卡者得分明顯高於使用免費遊戲者。整體而言，使用點數卡者較使用免費遊戲者更注重廣告宣傳，在生活中更喜歡追求新鮮刺激感。

拾、最喜歡遊戲類型不同之學生在生活型態上之差異分析

本研究以最喜歡遊戲類型不同的國小高年級學生生活型態進行單因子變異數分析，結果如表 4-4-10 所示，表中顯示在新奇冒險與好學求知向度達顯著差異，故本研究所提假設 $H_{8,10}$ 獲得支持。經過 Scheffé 法進行事後比較得知，在新奇冒險向度上喜歡冒險、動作及射擊遊戲類型者得分明顯高於喜歡模擬、益智及角色扮演者，由最喜歡的遊戲選擇看得出在生活上同樣喜歡追求刺激感。

表 4-4-9 不同『消費方式』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	消費方式	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	150	0.096	1.029	0.612	
	2	12	-0.005	1.112		
	3	918	-0.018	0.999		
	4	43	0.059	0.886		
媒體	1	150	0.259	1.105	3.972**	1>3
	2	12	-0.077	1.050		
	3	918	-0.042	0.969		
	4	43	0.024	1.138		
新奇冒險	1	150	0.453	0.815	12.883***	1>3
	2	12	0.123	0.856		
	3	918	-0.081	1.019		
	4	43	0.110	0.785		
精打細算	1	150	-0.162	1.115	2.657*	兩兩差異 未達顯著
	2	12	0.291	0.755		
	3	918	0.033	0.975		
	4	43	-0.216	1.101		
家庭關係	1	150	-0.105	1.062	1.217	
	2	12	0.039	0.890		
	3	918	0.025	0.992		
	4	43	-0.181	0.959		
好學求知	1	150	-0.074	0.987	1.043	
	2	12	-0.276	1.191		
	3	918	0.007	0.999		
	4	43	0.177	1.011		
內向孤獨	1	150	0.030	1.014	0.340	
	2	12	0.072	1.076		
	3	918	-0.012	0.993		
	4	43	0.127	1.105		

註：1. * $P < .05$ ** $P < .01$ *** $P < .001$

2.消費方式分類：【1】點數卡；【2】包月制；【3】免費；【4】現金。

表 4-4-10 不同『最喜歡遊戲類型』學生在『生活型態』上之差異分析

向度名稱	遊戲類型	人數	平均數	標準差	F 檢定	事後檢定
時髦流行	1	41	-0.099	1.021	0.368	
	2	88	0.046	1.039		
	3	141	0.036	1.082		
	4	108	-0.029	1.019		
	5	207	-0.072	0.921		
	6	121	-0.039	0.971		
	7	171	0.059	1.022		
	8	189	0.033	0.978		
	9	57	0.024	1.062		
媒體	1	41	-0.176	0.762	1.718	
	2	88	-0.076	0.894		
	3	141	-0.095	1.032		
	4	108	0.161	1.204		
	5	207	0.149	1.092		
	6	121	-0.036	1.006		
	7	171	-0.076	0.874		
	8	189	0.035	0.979		
	9	57	-0.178	0.787		
新奇冒險	1	41	-0.027	0.889	7.069***	3>9
	2	88	-0.417	0.969		3>8
	3	141	0.285	0.945		3>2
	4	108	0.011	0.969		6>2
	5	207	0.147	0.948		5>2
	6	121	0.278	0.853		
	7	171	-0.177	1.003		
	8	189	-0.095	1.031		
	9	57	-0.340	1.238		
精打細算	1	41	0.138	0.847	0.703	
	2	88	-0.049	0.986		
	3	141	0.028	1.057		
	4	108	-0.167	1.096		
	5	207	0.055	1.011		
	6	121	-0.052	0.978		
	7	171	-0.019	0.918		
	8	189	0.041	0.969		
	9	57	0.057	1.142		
家庭關係	1	41	-0.104	1.015	0.653	

	2	88	0.079	1.032		
	3	141	-0.100	1.106		
	4	108	0.111	0.984		
	5	207	-0.066	1.076		
	6	121	-0.009	0.877		
	7	171	0.041	0.940		
	8	189	0.039	1.006		
	9	57	-0.002	0.811		
好學求知	1	41	-0.036	1.053	2.409*	兩兩差異 未達顯著
	2	88	0.124	0.898		
	3	141	-0.042	1.050		
	4	108	0.057	0.910		
	5	207	-0.189	1.077		
	6	121	-0.107	1.143		
	7	171	0.192	0.892		
	8	189	0.084	0.946		
	9	57	-0.108	0.905		
內向孤獨	1	41	0.019	0.833	0.451	
	2	88	0.000	1.063		
	3	141	0.033	0.974		
	4	108	-0.099	1.000		
	5	207	-0.035	0.964		
	6	121	-0.051	0.980		
	7	171	0.040	1.037		
	8	189	0.083	1.051		
	9	57	-0.066	0.997		

註：1.** $P<.01$ *** $P<.001$

2.遊戲類型分類：【1】即時戰略；【2】模擬遊戲；【3】冒險遊戲；
【4】賽車遊戲；【5】射擊遊戲；【6】動作遊戲；
【7】益智遊戲；【8】角色扮演；【9】其他。

第五章 結論與建議

本章針對研究資料分析結果所提供訊息再加入本身專業領域見解歸納成結論，並提出具體建議，以供政府相關單位、家長、老師、廠商與未來學術研究者在制定相關教育政策、教學及輔導學生、設計宣傳與從事研究工作之參考。茲將研究所得結論與建議，分為兩節分別說明如下：

第一節 結論

本節根據進行歸納整理，列出以下幾點結論：

壹、個人背景變項與線上遊戲使用經驗之資料分析：

一、本研究之研究對象為國小高年級學生，其中有持續使用線上遊戲者，男生人數(占50.5%)略比女生(占49.5%)多，比例接近1：1；各星座人數平均分布，O型血型學生人數為多數；各地區學生人數依抽樣所需比例，以北部人數(占39.6%)最多，東部人數(占11.3%)最少；學生零用金金額集中在每月一百元以下的最低等級，人數(占46%)；參與且持續使用線上遊戲者共1284人(占87.1%)，曾經使用現已沒有者共125人(占8.5%)，未使用過線上遊戲者共64人(占4.4%)。

在性別方面，本研究結果與潘建州(2011)、李朝瑞(2010)、林劍華(2010)、蕭博諺(2010)、李杰(2010)、趙晨帆(2010)、

黃柔婷(2009)、黃于瑄(2009)、李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008)、楊筱慧(2008)、蕭敬倫(2008)、吳奕成(2008)、莊景伊(2007)、黃雅玲(2007)與池青玫(2006)等研究結果一致。男生使用線上遊戲之比例高於女生，不過幾乎各占一半，這可能是近年性別教育落實基層，再加上家庭電腦普及，孩子休閒型態轉變，因此在使用線上遊戲時，無分男女；在星座與血型方面，結果顯示使用者在使用經驗上無明顯差別，這表示兩者並非影響使用經驗之重要因素；在年齡方面，由於研究對象設定為國小高年級學生，因此五六年級人數各半；在地區方面，由於各地區人口數不同，所以受試者分布比例也不同；在零用金金額方面，主要集中在不到一百元的最低等級，由於受試對象為國小學生，因此零用金普遍不高。

二、本研究結果顯示玩家資歷一年至兩年資歷者最多，若以高年級階段之年齡往前推算，代表有近三成三之學生是從中年級即開始接觸線上遊戲，此結果與陳靜芳(2008)及吳奕成(2008)等研究結果一致，代表接觸線上遊戲學生的年齡層已有下降趨勢；在每周使用次數上以1-2次占多數，此結果與潘建州(2011)、李鴻傑(2009)、鄭雅真(2008)與黃雅玲(2007)等研究一致，代表除玩線上遊戲外，學生還有其他休閒活動可供選擇；而無論是平日或周末，每次使用線上遊戲時間均以1-2小時占多數，此結果與潘建州(2011)、李朝瑞(2010)、蕭博諺(2010)、趙晨帆(2010)、李鴻傑(2009)與鄭雅真(2008)等研究一致，代表大部

分玩家在使用線上遊戲行為上是有所節制的，亦或是家長之約束，使得孩子不致過度沉迷；在連線地點上，以家裡為主要使用場所，此結果與潘建州(2011)、趙晨帆(2010)、黃于瑄(2009)、李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008)、楊筱慧(2008)、鄭雅真(2008)、吳奕成(2008)、莊景伊(2007)、黃雅玲(2007)與池青玫(2006)等研究一致，由於電腦及寬頻普及，加上在家有舒適環境，家長也無需擔心孩子在外容易發生危險，所以家裡已成為使用者最主要之連線地點。在閱讀電玩相關雜誌秘笈的頻率方面，有六成七之學生沒有在看相關書籍占大多數，這是因為現今網路發達，搜尋引擎多樣且功能齊全，聊天室、論壇或部落格都可找到想了解跟遊戲有關的資訊或攻略，透過網路即可輕鬆取得，所以使用者不需增加額外花費在買雜誌或秘笈上；在參與網路社群與否這點，選擇有參加者占多數，大部分會透過網路進行線上遊戲者，除希望達到娛樂功能外，能與網友進行社交活動也是使用線上遊戲常見原因之一，在遊戲世界中，無分貧富、美醜，因此交友會比現實世界容易許多；在消費方式上，本研究結果顯示玩家以使用免費遊戲占絕大多數，此結果與黃柔婷(2009)、李鴻傑(2009)、陳靜芳(2008)與鄭雅真(2008)研究一致，因為擁有零用金金額普遍不高，所以沒有多餘的預算可以購買遊戲相關裝備或使用需儲值花錢之遊戲，況且如今免費線上遊戲無論在畫質、操作流暢性或內容設計上，已與需付費遊戲相差無幾，因此，多數玩家會選擇使用免

費線上遊戲；在最喜歡的遊戲類型上，射擊遊戲類占最多數，角色扮演類次之，兩者相差僅僅3個百分點而已，相去不遠。角色扮演一直是近年來遊戲市場主流，如今射擊遊戲亦能躋身龍頭，應與遊戲公司推以大量廣告宣傳，並利用直播比賽之方式，來吸引更多玩家投入有關；在最喜歡的遊戲名稱中，本研究結果顯示以其他類占大多數，表示大部分線上遊戲網站之受歡迎遊戲排行榜，並不是以國小學生為主要調查對象。

貳、不同背景變項學生在線上遊戲使用經驗上之差異：

一、性別在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

男生不僅在使用線上遊戲的資歷上比女生久，每周上線頻率與每次停留也高於女生，顯示男生對線上遊戲的沉迷程度高於女生；女生較喜歡動腦筋思考的益智遊戲，男生較喜歡刺激冒險的射擊遊戲，此點符合多數人對男女生先天個性的特質認知；連線地點不分男女，均是以家裡為主要地點，但是女生在學校上線的比例較高，因為女生較偏好益智遊戲，在學校使用可順便與同學一起討論遊戲內容；由於男生多數喜愛玩射擊遊戲，而目前此類遊戲多半屬組隊對戰之遊戲模式，因此男生參與網路社群的比例較女生為多；由於射擊類遊戲常需購置相關配備，因此男生花費較多金錢在遊戲的點數儲值上。

二、星座在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

水瓶座、牡羊座與處女座的學生在周末上線一次所停留的時間，高於其他星座，代表這三個星座的學生在假日休閒活動

的選擇上，以玩線上遊戲為主；除此之外，其餘使用經驗並不會因為星座不同而有明顯差異，這代表星座並不是影響使用經驗之重要因素。

三、血型在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

血型為AB型之學生每周閱讀線上遊戲相關雜誌秘笈的次數明顯多於其他血型學生，這代表AB型的學生較喜歡透過紙本閱讀的方式，來了解遊戲相關訊息；除此之外，其餘使用經驗並不會因為血型不同而有明顯差異，這代表血型並不是影響使用經驗之重要因素。

四、年齡在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

五年級學生使用線上遊戲的資歷高於六年級，符合現今玩線上遊戲年齡層下降的趨勢；在平日每次停留時間方面，六年級學生高於五年級，代表其即將脫離兒童階段較為獨立自主，家長給予較多之時間運用空間，所以能使用的時間較久；由於較高年級的學生，懂得利用網路資源蒐集遊戲資訊，所以較不會使用紙本閱讀的方式。

五、學校地區在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

中部地區的學生平日使用的時間，少於其他地區，研究者推論應是家長管控較嚴、課後作業或才藝學習較多使然；中南部學生在校使用線上遊戲機會較多，代表班級級任教師允許學生利用下課時間，使用班級電腦進行線上遊戲，亦或是學校在進行資訊教育時，學生利用資訊教室之電腦上線；東部學生閱

讀電玩雜誌秘笈之頻率高於其他地區，代表其較喜歡以閱讀紙本的方式，來獲取電玩相關訊息，而不會利用網路資源蒐集資訊。

六、零用金金額在學生線上遊戲使用經驗上之差異：

零用金愈多之學生，花在遊戲點數儲值的費用愈多，因此在每周上線頻率及停留時間，都明顯多於擁有較少零用金之學生；擁有較多零用金之學生因為較有能力購買較高等級的遊戲裝備，在進行遊戲時，較易獲得勝利、破關或達到晉級之目標。藉此，學生便能滿足自我成就感與令他人羨慕崇拜之虛榮心，因此較喜愛參與網路社群。

參、不同使用經驗在線上遊戲參與動機上之差異：

資歷越深並參與社群與每周上線次數越多的玩家，期待在遊戲世界裡擺脫師長的約束，希望從虛擬世界中結交更多朋友，一同與網友享受遊戲帶來的快樂，並從遊戲中表現自我價值與得到被肯定的滿足感；每次停留時間愈久的學生，由於行為不必受到約束，很多話題平時不敢論及，遊戲裡可暢所欲言，又能藉由遊戲滿足娛樂與成就感，也能與網友擁有較多的互動機會，所以常常在使用遊戲時達到忘我的境界；主要在家裡上線者，在真實世界中相對與真人的互動機會變少，所以渴望友情的情感面，便轉嫁至虛擬世界裡，希望在遊戲中能結交許多可以陪伴或談心的好友；選擇較常以網咖為主要上線地點的孩子，會比在學校上線者更無法遵守團體規範，研究者認為學校師長必宣導再三，網咖是不適合兒童出入的場所，

所以會明知故犯者，相信在行為上更需關懷與注意；每周閱讀線上遊戲雜誌次數越多者，希望能獲取更多在遊戲中的知識技能，以利角色升級或破關，屆時便能得到成就感；使用點數卡者較使用免費遊戲者注重人際互動關係及自我認同感，同時較不願受到師長的約束，因為現實世界中得不到的東西，希望能透過花錢買到，例如朋友、優越感與自由。

肆、不同使用經驗在生活型態上之差異：

在家上線且資歷越深與上線次數較多之玩家，在較喜歡生活中追求對事物的新鮮感與刺激感的滿足，由於遊戲不斷推陳出新，新的挑戰會使玩家躍躍欲試；資歷較低的玩家較高資歷者更喜歡享受獲取新知的樂趣，因為接觸時間較短，所以在校學課業或課外讀物上，顯得較有興趣；較少上線且停留時間較短的玩家，因為相對擁有比較多與家人相處的時間，所以較喜歡與家人一起活動，享受天倫之樂；每次停留時間較久者，對生活周遭的事物喜歡新鮮感，樂於參與刺激的活動，並追求時髦流行；不能在家上線使用線上遊戲者，可能是家長的約束，只能從事閱讀相關的休閒活動；在家裡及其他地點上線者較在網咖上線者更注重與家人相處互動的關係，因為會選擇到網咖上線者，通常都是家長疏於照顧的孩子；每周閱讀線上遊戲雜誌次數較多者，希望能從中獲取更多在遊戲中的最新資訊，也因為如此，相對減少了在現實世界中與他人互動的機會；有參加網路社群者，較會被廣告宣傳所吸引，在生活中也比較喜歡追求新鮮刺激感，也因為參加社群與網友一起打怪闖關，需花較長時

間，所以較沒時間閱讀書籍；使用點數卡者較使用免費遊戲者更注重廣告宣傳，在生活中更喜歡追求新鮮刺激感；喜歡冒險、動作及射擊遊戲類型者在生活型態上比喜歡模擬、益智及角色扮演者更喜歡具新鮮感事物及從事刺激活動，由最喜歡的遊戲選擇看得出在生活上同樣喜歡追求刺激感。

第二節 建議

本節針對研究結果及所歸納的結論提出建議，希望能提供政府相關單位、家長、老師、線上遊戲廠商以及未來學術研究者參考：

壹、對政府相關單位的建議：

一、政府訂定相關法條並落實有效管理：

政府單位應設立專責部門，會同線上遊戲廠商、各領域專家及團體代表，針對線上遊戲使用環境，討論及協商出合理完備之規範，例如落實遊戲分級、杜絕成癮機制、相關法規條例等內容。同時建立完備諮詢系統及專線，充分宣導民眾周知，提供有需要者徵詢資訊，以利解決相關疑問。

二、學校應安排相關課程宣導與教師增能研習：

根據本研究發現有九成五的學生使用過線上遊戲，其中八成七持續在使用，因此學校應主動安排學生上使用線上遊戲相關課程與宣導，並且辦理教師增能研習。課程編排可納入網路規範與使用禮儀、防止詐騙與犯罪問題等題材，使學生懂得正確使用網路提供之功能，了解可能產生之影響；教師也應透過

增能研習，了解如何協助教育並輔導學生，在使用線上遊戲時應該注意之事項，如成癮問題或網路陷阱。老師為第一線教育人員，與學生的相處時間長，也較熟悉學生情況，因此具備相關知能是有利教育與輔導工作的。

貳、對家庭教育的建議：

一、協助孩子規劃休閒活動，建立良好遊戲使用習慣：

目前孩子使用線上遊戲之連線地點，以在家裡為主要場所，所以父母親應擔負起協助孩子培養正確使用習慣與態度之責任。為避免過度沉迷遊戲世界，家長可指導孩子在從事休閒活動時，做適當妥善之規劃與安排。俗話說：「水可載舟，亦可覆舟。」一味的禁止限制孩子不准玩，不如從旁協助指導如何建立健康正確的休閒觀念。透過親子的良性溝通與討論，為孩子安排適切多元的休閒活動，不僅可避免孩子沉迷成癮，更可拉近親子關係。

二、了解孩子使用情況並協助建立正確價值觀：

家長應主動了解與關心孩子使用線上遊戲情況，適度安排孩子使用之次數與時間。教育孩子在現實世界與遊戲世界之差異，避免觀念混淆、價值觀錯亂，產生過度沉迷與網路犯罪，導致影響健康與偏差行為之產生。遊戲世界往往充斥情色具性暗示以及血腥暴力畫面與言語，這對身心發展未健全的兒童來說，無疑是最壞的負面教材。遊戲玩家百百種，守法有禮者不在少數，但心懷不軌、恣意謾罵者亦有，此時家長更應多花時

間，陪伴及關懷孩子使用情況，並適時釐清錯誤認知與灌輸是非觀念，導引使其懂得辨別真偽，培養健康正確之價值觀。

參、對線上遊戲廠商的建議：

一、設計適合不同連線裝置之遊戲：

根據本研究結果可知目前利用桌上型電腦上線玩線上遊戲仍是主流，但其他如智慧型手機或遊戲主機等可連線裝置已漸漸崛起，同樣擁有連線玩線上遊戲的功能，目前是因為價格因素致使無法普及，日後價格平民化加上網路技術提升，相信使用者將愈來愈多。因此，廠商可針對各裝置特性設計適宜之遊戲內容，以擴增市占率並增進營收。

二、重視免費線上遊戲趨勢發展：

根據本研究結果顯示，目前國小高年級學生使用免費線上遊戲之比例占大多數，而免費遊戲首重曝光度，若能善用各種媒體加以宣傳、定期舉辦相關活動如電競比賽，便能打響知名度。只要能吸引玩家進入遊戲世界，便擁有創造利潤的機會，例如販賣限量虛擬寶物。

肆、對未來學術研究者的建議：

一、擴大研究對象範圍：

本研究僅就台灣本島國小高年級學生進行研究，因此研究結果與推論僅適用於本島與處於兒童階段之學生。未來研究可以擴大取樣地區與其他年齡層之對象，如離島地區學生或老年人使用

線上遊戲相關經驗之探討，以供後續研究之比較與參考。

二、探討其他相關影響之因素：

影響使用線上遊戲的因素很多，本研究僅就個人背景變項、使用經驗、參與動機與生活型態加以探討。除此之外，構成影響或有交互作用的變項還有很多，如學業或工作成就、人格特質、成癮程度等等，將來研究中均可針對其他因素擴大探討，以獲取更加完整的研究結果。

三、配合其他研究方法：

本研究以問卷調查法請玩家填寫線上遊戲的使用經驗，受試者可能受到外在環境、個人情緒或題意不清等影響，較無法呈現完整且完全正確之反應。因此，為求更深入探討學生線上遊戲的使用經驗，建議後續研究可經由量化與質化並行方式，提高研究精確程度，以期獲得更為詳盡且正確的結果。

參 考 文 獻

一、中文部分

- [1] 朱秋樺，「食譜書籍購買者的生活型態與消費行為之研究」，中國文化大學生活應用科學研究所，碩士論文，94年。
- [2] 池青玫，「國中生涉入線上遊戲相關因素之研究-以高雄市為例」，國立台南大學社會科教育學系，碩士論文，95年1月。
- [3] 李鴻傑，「國小高年級學童涉入線上遊戲相關因素之研究-以高雄市為例」，國立台南大學社會科教育學系，碩士論文，98年7月。
- [4] 何靜雯，「教師線上遊戲經驗在教師玩興、對學生遊戲動機、情緒、學習成長認知與師生關係之差異研究」，國立交通大學教育研究所，碩士論文，98年4月。
- [5] 林劍華，「青少年男女生對玩線上遊戲行為意圖的認知差異之探討」，開南大學資訊及電子商務學系，碩士論文，99年7月。
- [6] 林培淵，「線上遊戲之玩家行為初探研究-以魔獸世界為例」，國立中正大學電訊傳播研究所，碩士論文，96年6月。
- [7] 莊景伊，「線上遊戲種類、玩家動機與成癮後果之研究」，開南大學資訊及電子商務學系，碩士論文，97年6月。
- [8] 陳智先，「線上遊戲社交性研究：玩家社交活動與第三場域的觀點」，國立交通大學傳播研究所，碩士論文，98年5月。
- [9] 陳靜芳，「以統計方法探討國小高年級學童參與線上遊戲之動機-以臺北縣永和國小為例」，國立新竹教育大學人資處數學教育碩士班，碩士論文，97年11月。
- [10] 陳美芳，「高職學生使用網路遊戲與問題解決能力及社會適應能力關係之研究」，國立嘉義大學教育科技研究所，碩士論文，96年1月。
- [11] 張玉佩，「遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合」，新聞學研究，1-45頁，98年。
- [12] 孫定業，「線上遊戲族群之消費者決策型態與忠誠度行為研究」，實踐大學企業管理研究所，碩士論文，92年。
- [13] 陸美如，「國小六年級學童在網路交友案例線上課程學習成效之研究」，國立台南大學教育學系，碩士論文，97年。
- [14] 楊筱慧，「線上遊戲玩家交易行為研究」，南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學研究所，碩士論文，97年7月。
- [15] 黃于瑄，「成年人線上遊戲使用程度相關因素之探討」，國立台中教育大學諮商與應用心理學系，碩士論文，98年6月。
- [16] 黃妙真，「國小高年級學童消費態度相關因素之研究-以高雄縣市為例」，國立台南大學社會科教育學系，碩士論文，94年。
- [17] 歐癸儀，「電子競技公開轉播的意涵論述」，玄奘大學資訊傳播研究所，

碩士論文，100年7月。

- [18] 蕭伯諺，「青少年線上遊戲使用動機、網路社會支持與線上遊戲成癮傾向之研究—以台中縣私立弘文高級中學為例」，朝陽科技大學休閒事業管理系，碩士論文，99年7月。
- [19] 嚴如鈺，「民宿使用者消費型態之研究」，輔仁大學生活應用科學系，碩士論文，91年。

二、英文部分

- [20] Beard, K. W. (2005). Internet addiction : A review of current assessment techniques and potential assessment questions. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 7-14.
- [21] Ko, C.H. 、Yen, J.Y. 、Yen, C.F. 、Lin, H.C. & Yang, M.J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: a prospective study. *Cyberpsychol Behavior*, 10(4),545-551.
- [22] Nick Yee. (2007) . Motivations of Play in Online Games. *journal of CyberPsychology and Behavior*, 9,772-775.
- [23] Plummer, J.T. (1974). *The concept and application of life style segmentation*, Journal of Marketing, 38, January, 33-37.
- [24] Reynolds, F. D. & Darden, W. R. (1974). Constructing life style and psychographics. *Lifestyle and Psychographics*. Chicago: William, AMA. 71-96.
- [25] Well,W.D. & Tigert,D.J. (1971).Activities,Interest,Opinions,*Journal of Advertising Research*,27-35.
- [26] Wind and Green.(1974).*Some Conceptual Measurement, and Analytical Problems in life Research*,122.
- [27] Yang, S. C. & Tung, C. J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in human behavior*, 23(1),79-96.
- [28] Yellowlees, P. M. & Marks, S. (2007). Problematic internet use or internet addiction? *Computers in Human Behavior*, 23, 1447–1453.

書籍、網路部分

- [29] 吳明隆(2006)，「SPSS 統計應用學習實務：問卷分析與應用統計」，台中：五南。
- [30] 張春興(1994)，「現代心理學」。台北市：東華。
- [31] 邱皓政(2011)，「量化研究與統計分析-SPSS(PASW)資料分析範例解析(第五版)」，台北市：五南。
- [32] 中華民國統計資料網(2012)，資料來源：<http://www.stat.gov.tw/>。
- [33] 巴哈姆特電玩資訊站(2012)，資料來源：<http://www.gamer.com.tw/>。
- [34] 財團法人台灣網路資訊中心(TWNIC)(2011)，資料來源：<http://www.twnic.net.tw/>。
- [35] 資策會創新應用服務研究所(IDEAS)-FIND中心(2008)，資料來源：<http://www.find.org.tw/find/home.aspx>。
- [36] 維基百科(2012)，資料來源：<http://zh.wikipedia.org/wiki/>。
- [37] 經濟部(2006)，資料來源：<http://www.moea.gov.tw/>。
- [38] 數位時代(2011)，資料來源：<http://www.bnnext.com.tw/>。

附 錄 一

國小高年級學童線上遊戲經驗及其相關變項之研究

親愛的小朋友：

這是一份問卷，並不是考試，每一題都沒有所謂的對與錯，問卷內容僅作為學術研究使用，並不對外公開，請先詳閱填答說明及每項題目的敘述，依你真實的感受與情況放心填答。衷心地感謝你的協助，祝

～身體健康 學業進步～

南華大學資訊管理研究所 電子商務組

指導教授 陸海文博士

研究生 卓滄啟敬上

【第一部分】基本資料調查表

請您依據個人基本資料在內勾選以及在_____填寫適當答案

1. 性別： 男 女
2. 生日：_____ 月 _____ 日
3. 血型： A型 B型 AB型 O型 其他 不知道自己血型
4. 就讀年級： 國小五年級 國小六年級
5. 學校所在區域位於台灣的： 北部 中部 南部 東部
6. 你可以自由運用的零用錢大約有多少？答：（二種選其中一種填寫就好）
每一個星期大約_____元
或者 每一個月大約_____元

7. 請問你是否玩過線上遊戲？

- 是
- 以前有玩過，現在沒在玩了。（請直接跳至第四部分生活型態問卷，繼續填答!）
- 否（沒玩過線上遊戲的人，請直接跳至第四部分生活型態問卷，繼續填答!）

8. 請問你最常利用何種裝置玩線上遊戲？

- 桌上型電腦 筆記型電腦 手機 i Pad XBOX360 PS3
- Wii 其他_____

【第二部分】線上遊戲使用經驗(請選擇最接近的答案，並在框框裡打勾)

1. 請問你從什麼時候開始玩線上遊戲？

- 讀國小以前(幼稚園) 國小一年級 國小二年級
 國小三年級 國小四年級 國小五年級

2. 請問你一個星期大概會玩幾次線上遊戲(週一到週日)？

- 1 ~ 2 次 3 ~ 4 次 5 ~ 6 次 7 ~ 8 次 8 次以上

3. 請問平日在星期一到星期五，你玩 一次 大約會花多久時間？

- 都沒有玩 不到1 小時 1 至2 小時 2 至3 小時 3 至 4 小時
4 小時以上

4. 請問平日在週休二日(星期六和星期日)，你玩 一次 大約玩多久時間？

- 都沒有玩 不到1 小時 1 至2 小時 2 至3 小時 3 至 4 小時
4 小時以上

5. 請問您在家是否可以上網玩線上遊戲？

- 是 否

6. 請問您最常去上網玩線上遊戲的地點：(單選，只能選一個答案)

- 在家裡 在學校 網咖 其他(例如：朋友家)

7. 請問您每星期閱讀電玩秘笈或雜誌的次數大約多少次：

- 0 次 1 次 2~3 次 4~5 次 6~7 次
多於7 次

8. 請問您在遊戲中是否會與別人一起去打怪？

- 是 否

9. 請問你每個月花費在線上遊戲的金額大約多少？

- 點數卡()點/月 包月制()元/月

都是免費的遊戲

不是點數卡，也不是包月制，大概是花_____元

10. 請問您最喜歡的遊戲類型是？(單選，只能選一個答案)：

- 即時戰略 模擬遊戲 冒險遊戲 賽車遊戲 射擊遊戲
動作遊戲(含格鬥) 益智遊戲 角色扮演(含養成) 其他_____

11. 在「線上遊戲」中你最喜歡的遊戲名稱：（單選，只能選一個答案）

英雄聯盟 WOW魔獸世界 楓之谷 龍之谷 天堂
艾爾之光 瑪奇 全民打棒球 跑跑卡丁車 摩爾莊園
劍俠情緣3 黑Online 其他_____（可寫注音）。

12、

請問你目前最常玩的線上遊戲名稱是：_____。（可寫注音）

請寫出你在遊戲中你的角色及等級：_____。（不知道可以不填）

【第三部份】參與線上遊戲的動機

試問：玩線上遊戲時，我會覺得心情好(非常同意，請圈5)	1	2	3	4	5
正式作答	非常不同意	不同意	有些同意	同意	非常同意
1、在玩線上遊戲過程中，我覺得自己比別人厲害。	1	2	3	4	5
2、在線上遊戲中，我會將平時自己隱藏的另一面表現出來。	1	2	3	4	5
3、玩線上遊戲是在我無聊時最好的消遣方法。	1	2	3	4	5
4、玩線上遊戲我可以在遊戲中與其他玩家互動。	1	2	3	4	5
5、玩線上遊戲時，我會想用 <u>自己的真名</u> 來扮演角色。	1	2	3	4	5
6、玩線上遊戲可以讓我學會如何合作完成一件事情。	1	2	3	4	5
7、在線上遊戲中，我會和興趣一樣的人分享經驗。	1	2	3	4	5
8、在線上遊戲中，我可以結交到新朋友。	1	2	3	4	5
9、在玩線上遊戲過程中，我可以證明自己的聰明才智。	1	2	3	4	5
10、在線上遊戲中，我可以自由嘗試 <u>平常不敢</u> 做的事。	1	2	3	4	5
11、在線上遊戲中我的行為可以不用受到老師的約束。	1	2	3	4	5
12、玩線上遊戲可以讓我學到該遵守的原則	1	2	3	4	5
13、玩線上遊戲可以讓我學會如何與人相處。	1	2	3	4	5
14、在線上遊戲中，我會和朋友一起分享訊息。	1	2	3	4	5
15、在線上遊戲的世界中，不用擔心被父母管。	1	2	3	4	5
16、玩線上遊戲可以讓我覺得有成就感。	1	2	3	4	5
17、在線上遊戲中，我會扮演現實生活中 <u>不存在的人物</u> ，嘗試過自己想要過的生活。	1	2	3	4	5
18、玩線上遊戲時，我會暫時忘記煩惱。	1	2	3	4	5
19、玩線上遊戲可以增加與朋友聊天的話題。	1	2	3	4	5
20、在線上遊戲中，我會從別人口中，獲得玩遊戲的技巧。	1	2	3	4	5
21、我覺得玩線上遊戲可以紓解壓力、放鬆心情。	1	2	3	4	5

【第四部分】生活型態

試問：刺激的活動使我快樂(從來沒有這種感覺，請圈1)	1	2	3	4	5
正式作答	非常不同意	不同意	有些同意	同意	非常同意
1、我喜歡用最新流行的東西。	1	2	3	4	5
2、我喜歡和家人利用假日外出旅遊。	1	2	3	4	5
3、買東西時，即使是小東西，我也會注意它的標價。	1	2	3	4	5
4、我沒有知心的朋友。	1	2	3	4	5
5、我喜歡嘗試新奇的東西。	1	2	3	4	5
6、我喜歡去買有廣告的東西。	1	2	3	4	5
7、我喜歡嘗試新奇有趣的活動。	1	2	3	4	5
8、我會注意現在流行的東西。	1	2	3	4	5
9、我花錢之前，總會精打細算，考慮過再買。	1	2	3	4	5
10、為了買到物美價廉的東西，我會多比較幾家商店，再做決定。	1	2	3	4	5
11、我喜歡閱讀課外書籍和雜誌，以吸收新知識。	1	2	3	4	5
12、在人群中，我不會主動和別人說話。	1	2	3	4	5
13、我會相信廣告所介紹的產品。	1	2	3	4	5
14、我認真讀書，爭取好成績。	1	2	3	4	5
15、我們全家人會一起活動(如：運動……)。	1	2	3	4	5
16、我喜歡追求流行時髦的東西。	1	2	3	4	5
17、家是一個溫暖的地方。	1	2	3	4	5
18、我不會主動去認識新的朋友。	1	2	3	4	5
19、我喜歡嘗試刺激冒險的活動。	1	2	3	4	5
20、產品的廣告越多，我覺得東西越好。	1	2	3	4	5
21、我平時懶得看書，除非要考試。	1	2	3	4	5

本問卷到這裡已填寫完畢，請你檢視是否有遺漏之處，最後謝謝你的支持與合作！