

國小高年級學童玩線上遊戲的人格特質與親子關係相關研究 The Correlation between Personality Traits of 5th and 6th Grade Gamers and their Parent-Child Relationship

王芳君

Fung-Gin Wang

建國科技大學媒體與遊戲設計碩士班研究生

**Graduate Student, Institute of Media and Games Design, Chienkuo Technology
University**

鄭永熏*

Yung-Hsun Cheng

建國科技大學媒體與遊戲設計副教授

**Associate Professor, Institute of Media and Games Design, Chienkuo Technology
University**

摘 要

本研究以彰化縣國民小學高年級學童為對象，透過問卷調查之實施，瞭解國小高年級學童在玩線上遊戲的情境下，其人格特質與親子關係的相關影響。本研究進行有關人格特質、親子關係、玩線上遊戲行為等方面的文獻探討，建立本研究之理論基礎，並據以編製「國小高年級學童人格特質量表」、「國小高年級學童親子關係量表」、「國小高年級學童玩線上遊戲行為經驗調查表」與「基本資料問卷」進行資料的蒐集。研究對象從彰化縣抽取九所學校共十五個班級的高年級學童，問卷調查資料採平均數、標準差、單因子變異數分析、結構方程模式等統計方法，進行資料的描述、分析及考驗。結論：1.不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲，引發學童不同的人格特質未達顯著差異。2.不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異。3.不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。

關鍵詞：線上遊戲、人格特質、親子關係

Abstract

The purpose of this study was to explore the correlation between personality traits of 5th and 6th grade gamers and their relationships with their parents. A questionnaire was designed based on a study of past literature which included scales measuring online gaming behavior 'personality traits' and parent-child relationships. A total of 15 classes from 9 different primary schools of Changhua County were chosen via stratified random sampling. By the analysis of SPSS and AMOS statistics software and theory discussion, several conclusions were reached: 1. Different background of school children to play online games on personality development does not show significant differences. 2. Different background of school children to play online games on personality traits shows significant differences in parent-child relations. 3. Different school children to

* 通訊作者 E-mail: yscheng@ctu.edu.tw



play online games on personality traits show significant differences in parent-child relations.

Keywords: online game, personality trait, parent-child relationship

一、緒論

1.研究背景

依據楊惠芳(民 95) 針對台灣北、中、南、東四縣市的國小高年級和國中生共 903 份有效樣本調查顯示，六成的孩子上網是為了玩線上遊戲，近四成是利用聊天室或即時通訊交朋友。調查也發現，愈來愈多孩子因為沈迷網路遊戲，引發與父母的衝突，長時間依賴網路，甚至出現「網路成癮」的現象。兒童福利聯盟公布「2012 兒少網路行為調查報告」，其調查發現國小五、六年級學童上網最常做的 3 件事情，分別是聽音樂或看影片、經營社群網站、玩線上遊戲(許純鳳，民 101)。尤其是線上遊戲普及率越來越高，玩家年齡層逐年下降。非都會型國小高年級學童成為下一個值得探討的族群，可視為研究缺口(gap)。學者也強調學童、玩線上遊戲、人格特質與親子關係等因素相關主題的研究(Brockmyer, 2015; Kneer & Glock, 2013; Lopez-Fernandez, Honrubia-Serrano, Baguley & Griffiths, 2014; Wan & Chiou, 2006)顯示本研究主題有其重要性。

2.研究動機

國小教學場域中，上網打電動遊戲是學生們最喜歡做的事之一。令人憂心的是，我們的孩子雖從網際網路中獲得些許精神上的抒解與好處，但也可能因此將虛擬與真實混為一談，而與真實世界永遠脫節。過度熱衷於線上遊戲的孩童，疏於經營真實生活的人際關係，而影響到人格的正常發展，還有學業、親子關係、健康、甚至為買點數發生偷竊行為，為人師長的我們一定要深入去了解，在問題未發生前於以制止。

3.研究目的

- (1)探討國小高年級學童不同背景變項人格特質與親子關係現況與差異。
- (2)探討國小高年級玩線上遊戲學童的親子關係與人格特質關聯性。

4.名詞解釋

(1)高年級學童

依據國民教育法第 2 條和第 3 條:前六年為國民小學教育，而國小教育分為低中高三個階段，高年級指的就是五、六年級，本研究對象係指一百零三學年度在彰化縣國民小學就學的五、六年級學生。

(2)線上遊戲

本研究線上遊戲經驗採李鴻傑(民 98)的定義，「線上遊戲」是一個具有網路性質、多人參與的、且使用者可以自行擴張的虛擬實境。常見的線上遊戲名稱如跑跑卡丁車、神魔之塔、艾爾之光、楓之谷、摩爾莊園等。

(3)人格特質

所謂人格為個體在遺傳與環境的交互作用下，所表現出獨特的身心組織，此身心組織行動的整體性、情境的穩定性、性格的獨特性以及成長的連續性。本研究把人格特質分為友善性、開放性、嚴謹性、神經質、外向性等五大因素。

(4)親子關係



本研究所稱親子關係，指的是國民小學高年級學生所主觀知覺到與父母間在一般日常生活事務上之親子互動內涵及感受，親子關係分為心理互動和身體互動兩向度。

二、文獻探討

1.人格特質

人格特質的定義：「個體在遺傳與環境的交互作用下，所表現出獨特的身心組織，此身心組織具有行動的整體性、情境的穩定性、性格的獨特性以及成長的連續性。」Costa & McCrae 於 1985 年發展出一套 NEO 人格調查表(NEO Personality Inventory, 簡稱 NEO-PI)，原先他們只著重在神經質、外向性、和開放性三個向度，後來加入友善性及嚴謹性兩個向度，即成為目前的人格五大特質。本研究將人格特質分為五大因素：(1)神經質(Neuroticism): 焦慮、憤怒-敵視、抑鬱、自我意識、衝動性、易受襲性。(2) 外向性(Extraversion): 熱心、樂群、肯定性、樂於活動、追求刺激、正面情緒。(3)開放性(Openness to experience) : 幻想、尚美、重感受、活動、理念、價值觀。(4)友善性(Agreeableness) : 信賴、坦誠、愛人、順從、謙卑、慈愛為懷。(5)嚴謹性 Conscientiousness) : 按部就班、責任心、勝任感、追求成就、自我約束、從容。考量文化面向，本研究量表係改編自莊耀嘉、李雯娣(民 90)所編製的「兒童性格自評量表」內容包括友善性、開放性、嚴謹、神經質、外向性，五種性格特徵。據此，提出研究假設一：

假設一：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質上有顯著差異。

2.親子關係

親子關係是父母影響孩子及孩子影響父母的一種相互的取予關係(Thomas & Chess, 1977)，是指家庭中父母與子女互動所構成的人際關係，此互動關係包含了情感、結構性與權威性等特性(引自黃春枝，民 79)。親子關係始終是在改變的(黃迺毓，民 79)。蔡漢賢(民 99)對親子關係的定義是指父母對子女教養的態度、與親子之間的心理交互反應。親子關係乃一個人一生中最早經驗到的關係，也是人際關係中最重要的一環(蔡春美、翁麗芳、洪福財，民 94)。Gongla & Thompson (1987) 認為家庭成員間的互動包括身體互動和心理互動。身體互動是指是家庭成員之間溝通和接觸的互動頻率；心理互動是指家庭成員之間的依附及認同感。Gongla & Thompson 以「親子相聚時間的多寡」和「心理的距離感」兩個向度，將親子互動狀態劃分為四種型態：(1)聚頻心繫：意指親子間的互動頻率高，且溫暖、親密、支持與認同等心理感受度也較強；(2)聚疏心繫：意指親子間雖然互動頻率低，但溫暖、親密、支持與認同等心理感受度較強；(3)聚頻心離：意指親子間雖然互動頻率高，但是溫暖、親密、支持與認同等心理感受度卻較弱；(4)聚疏心離：意指親子間的互動頻率低，且溫暖、親密、支持與認同等心理感受度也較弱(引自張高賓，民 101)。親密性指的是感受到關心、了解與接納，一致性則是指使孩子在生理、心理與社會需求都能得到一定水準且持續照顧的穩定環境。本研究量表係參考許嘉芳(民 98)「國小高年級學童親子關係量表」進行初稿編製與預試。據此，提出研究假設二：

假設二：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異。

3.國小高年級學童玩線上遊戲的人格特質與親子關係相關研究

玩線上遊戲與人格特質理論行為相關文獻近期有，Wan & Chiou 為什麼臺灣青少年沉迷於線上遊戲？病態線上遊戲對西班牙與英文青少年失序症狀的影響(Lopez-Fernandez, Honrubia-Serrano, Baguley & Griffiths, 2014)。臺北市國小高年級學童人格特質與線上遊戲涉入程度之研究(蘇銘彥，民 100)與學生網咖

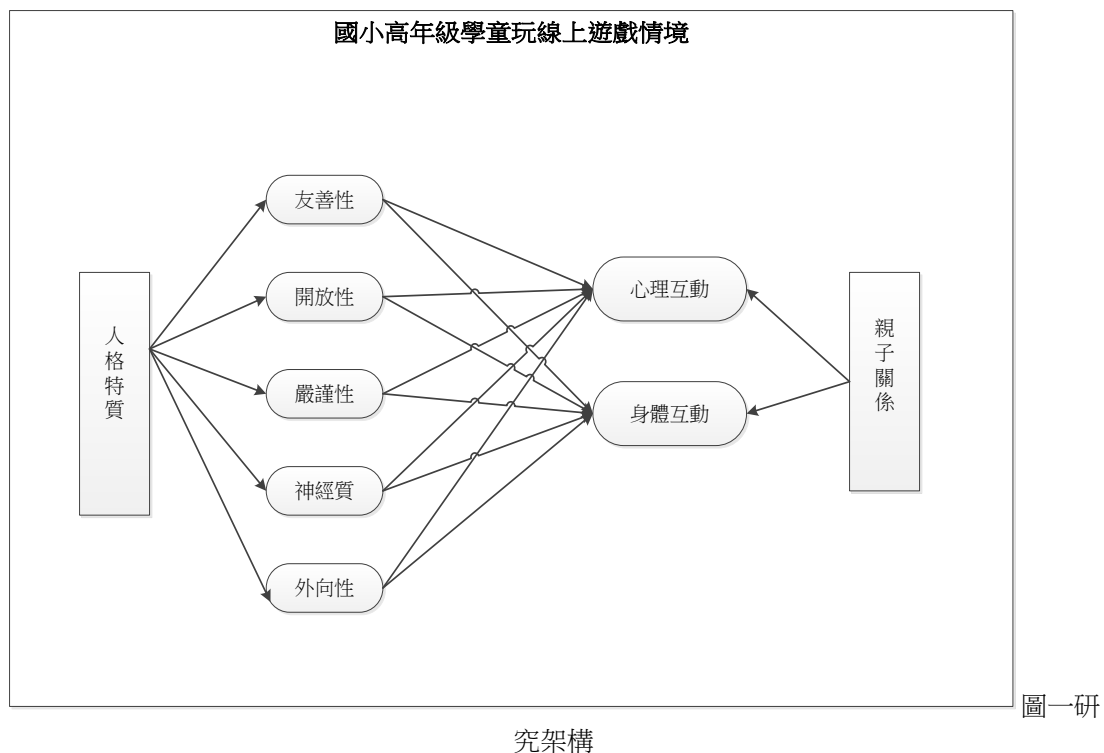


消費行為與家長管教方式、同儕人際關係之研究：以新北市國小高年級生為例(呂傑華、鄭志平，民 103)。值此，國小高年級學童玩線上遊戲的人格特質與親子關係研究有其理論基礎。據此，提出研究假設三：假設三：不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。

三、研究設計與實施

1.研究架構

本研究將 1.學童背景變項：區分為性別、年級、家長教育程度、家長的職業、家長管教方式、接觸線上遊戲時間、父母對線上遊戲不同態度、國小高年級學童對線上遊戲的喜好程度、每次遊玩時間、每週遊玩時間、最常玩線上遊戲的地點及最喜歡玩的線上遊戲類型等因素。研究之主要變項由兩個部分加以探討，2.為人格特質，包括「友善性」、「開放性」、「嚴謹性」、「神經質」、「外向性」等五個層面；3.為親子關係，包括「心理互動」與「身體互動」等二個層面。詳如圖一研究架構：



2.研究假設

- 假設一：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質上有顯著差異。
- 假設二：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異。
- 假設三：不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。

3.研究對象

(1)預試樣本

本研究之預試過程採立意取樣，共抽取兩所學校 110 份，分別是民生國小與泰和國小，有效樣本 98 份。

(2)正式施測樣本



採分層隨機取樣，依照學校總數抽取彰化市區三間學校為民生、石碑、泰和；北彰化區兩間學校為和美、頂番；中彰化區兩間學校為員林、埔鹽，南彰化區兩間學校為成功、頂庄，共抽取九間學校，其中彰化市區發出 180 份、北彰化區發出 120 份、中彰化區發出 120 份，南彰化區發出 90 份，經剔除無效問卷後，得有效問卷 432 份，女生共 222 人，男生共 210 人，回收率 84.7%。

4.研究方法及工具

(1)國小高年級學童人格特質量表

效度分析採用 SPSS 因素分析驗證效度，因素負荷量小於.50(王保進，1999)是未達效度標準，題目中有 4 題未達要求如表 1(打「*」號，<.5): 28.貪玩的 36.害羞的 38.活力充沛的 39.外向的，可能是學生未能完全了解題意，以致未能符合題意作答，造成建構效度低於標準值。各構面依莊耀嘉、李雯娣(民 90)命名為友善性、開放性、嚴謹性、神經質、外向性。

信度分析以 Cronbach α 係數考驗問卷的內部一致性，各分量表的 α 係數介於.76~.80 之間，其中友善性分量表的 α 係數達.78、開放性分量的 α 係數表達.78、嚴謹性分量表的 α 係數達.78、神經質分量表的 α 係數達.80、外向性分量表達的 α 係數.79，總量表的 α 係數數值為.76，故具有良好一致性。

表 1 人格特質量表預試信、效度分析 (N= 98)

構面	問卷中題目	因素負荷量 (>.5)	刪除後之 α 值 (>.7)	分量表 α (>.7)
友善性	14.關心別人的	.796	.849	.78
	15.有愛心的	.881	.850	
	16.會感恩的	.677	.849	
	17.友善的	.784	.852	
	18.好相處	.677	.853	
開放性	19.常識豐富的	.860	.847	.78
	20.有創造力的	.734	.846	
	21.會隨機應變	.825	.845	
	22.愛動腦筋的	.737	.843	
	23.聰明的	.831	.848	
嚴謹性	24.用功的	.833	.846	.78
	25.做事有計劃的	.792	.849	
	26.有恆心的	.828	.845	
	27.細心的	.798	.846	
	28.貪玩的	-.419*	.868	
神經質	29.自動自發的	.795	.847	.80
	30.易傷心的	.791	.850	
	31.易擔心的	.599	.853	
	32.易動怒	.645	.851	
	33.容易緊張的	.537	.858	
外向性	34.易煩惱的	.782	.849	.79
	35.悶悶不樂的	.709	.853	
	36.害羞的	.077*	.856	
	37.文靜的	-.167	.851	
	38.活力充沛的	.071*	.858	
	39.外向的	.319*	.851	
	40.愛批評別人	.804	.857	



	41.霸道的	.842	.856
	42.愛炫耀自己	.790	.855
	43.愛指使別人	.851	.855
總量表	30 題		.76

* 刪除

(2)國小高年級學童親子關係量表

效度分析採用 SPSS 因素分析驗證效度，題目中有 5 題未達要求，如表 2(打「*」號，<.5):52. 爸媽喜歡我邀請我的朋友到家裡來。54. 我覺得爸媽比較疼家中其他的兄弟姊妹。55. 我覺得爸媽經常限制我上網的時間。62. 爸媽會聽我講學校發生的事情。67. 當我作業不會的時候，爸媽會教我。可能是學生未能充分完全了解題意，以致未能符合題意作答，造成建構效度低於標準值，各構面命名為心理互動和身體互動。

信度分析以 Cronbach α 係數考驗問卷的內部一致性，各分量表的 α 係數皆為.76，總量表的 α 係數數值為.76，故具有良好一致性。

表 2 親子關係量表預試信、效度分析 (N= 98)

構面	題號	題目	因素負荷量 (>.5)	刪除後之 α 值 (>.7)	分量表 α
心理互動	44	我愛我的爸媽	.814	.890	.76
	45	我覺得爸媽很愛我	.765	.890	
	46	我不相信爸媽所說的話	.463	.892	
	47	我覺得爸媽不是真的愛我	.504	.892	
	48	當我遇到困難時，爸媽會幫我想辦法	.567	.888	
	49	爸媽常常冷落我，忽視我的存在	.539	.892	
	50	爸媽很少管我做了什麼事	.446	.891	
	51	我覺得我與爸媽無法溝通	.578	.891	
	52	爸媽喜歡我邀請我的朋友到家裡來	.223*	.894	
	53	我覺得爸媽很了解我	.687	.888	
	54	我覺得爸媽比較疼家中其他的兄弟姊妹	.255*	.894	
	55	我覺得爸媽經常限制我上網的時間	.155*	.895	
	身體互動	56	我喜歡幫爸媽做事情	.542	
57		爸媽會抽出時間來陪我	.726	.887	
58		爸媽會帶我去散步或買東西	.524	.888	
59		我要出門之前會先告訴爸媽	.624	.887	
60		爸媽常會擁抱我或拍拍我的頭	.657	.887	
61		爸媽會帶我外出旅遊度假	.687	.887	
62		爸媽會聽我講學校發生的事情	.288*	.897	
63		爸媽會給我零用錢	.522	.892	
64		當我生病時，爸媽會帶我去看病	.502	.894	
65		爸媽會出席學校的家長座談會	.635	.885	
66		我有心事時會主動告訴爸媽	.612	.886	
67		當我作業不會的時候，爸媽會教我	.234*	.821	

* 刪除



5.資料處理

- 3.5.1 假設一：描述性統計、t 考驗、單因子變異數分析。
- 3.5.2 假設二：描述性統計、t 考驗、單因子變異數分析。
- 3.5.3 假設三：單因子變異數分析、因素分析、結構方程模式。

四、結果與討論

假設一：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質上有顯著差異。

不同性別、年級、家長教育程度、家長管教方式、接觸線上遊戲時間、父母對線上遊戲態度、對線上遊戲喜好程度、每週遊玩時間國小高年級學童玩線上遊戲行為對人格特質上是否有顯著差異？其中，不同家長教育程度，國小高年級學童玩線上遊戲中普遍能引發學童的人格特質，以「友善性」(F= 2.703)與「嚴謹性」(F= 3.049)有顯著差異。另外，嚴謹性(F= 2.692)對管教方式亦達顯著差異，其中以專制權威平均術最高(M= 19.42)，其他背景變項並無顯著差異。但經事後比較後，各組皆未達顯著(表格省略)。研究顯示，「不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質上有顯著差異」，假設不成立。

假設二：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異。

不同性別、年級、家長教育程度、家長管教方式、接觸線上遊戲時間、父母對線上遊戲態度、對線上遊戲喜好程度、每週遊玩時間國小高年級學童玩線上遊戲行為對親子關係上是否有顯著差異？如表 3 國小高年級學童在線上遊戲的親子關係分析，其中「心理互動」(F= 6.529***, 研究所>大專>國中以下)與「身體互動」(F= 2.692*, 研究所>國中以下)達顯著差異，「整體」亦達顯著相關差異(F=4.494**)，其他背景變項並無顯著差異(表格省略)。整體而言，國小高年級學童在線上遊戲的親子關係尚屬密切，線上遊戲對於國小高年級學童的親子關係有一定的影響。研究顯示，「不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異」，假設部份成立。

表 3 不同家長教育程度高年級學童親子關係單因子變異數分析摘要表

親子關係	家長教育程度	個數	平均數	標準差	差異來源	SS	df	MS	F 值	事後比較
心理互動	1 國中以下	85	3.176	.474	組間	42.542	3	141.81	6.529***	4>3>1
	2 高中職	169	3.220	.426	組內	812.301	374	21.72		
	3 專科大學	92	3.228	.503	總和	8548.43	377			
	4 研究所	32	3.445	4.97						
身體互動	1 國中以下	85	3.953	.764	組間	72.171	3	240.57	2.692*	4>1
	2 高中職	169	4.167	1.037	組內	3341.723	374	89.35		
	3 專科大學	92	4.189	.930	總和		377			
	4 研究所	32	4.378	.910						
整體	1 國中以下	85	3.129	1.028	組間	164.911	3	549.70	4.494**	4>3>2>1
	2 高中職	169	3.409	1.187	組內	4575.080	374	122.33		
	3 專科大學	92	3.606	1.095	總和	4739.991	377			
	4 研究所	32	3.612	.856						

* < .05 ** < .01 *** < .001



假設三：不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。

1. 國小高年級學童人格特質與親子關係之相關分析

瞭解國小高年級學童人格特質與親子關係是否有顯著相關？為了確保分析過程的嚴謹性，係採用二階段分析法，意即先對測量模式(Measurement Model)加以檢定，接著進行路徑結構模式(Structure Model)分析，以便對測量誤差能夠做更佳的控制(Anderson & Gerbing, 1988)。

(1) 測量模式(Measurement Model)分析

本研究採用結構方程模式分析(Structural Equation Modeling; SEM)作整體模式關係之探討，正式樣本直接進行整體題項的驗證性因素分析。如表4，在整體測量模式之內在品質方面，本研究之測量潛在變項的因素負荷量係數介於-.291至.870之間，共有8題(37.47.50.52.54.55.62.67)未達顯著水準(<.5)，故刪除，餘皆能符合Bagozzi與Yi (1988) 所提出高於.50門檻。故在整體模式下，觀察變項能有效反應潛在變項的特質。

表4測量模式分析結果摘要表(N=432)

潛在變項	觀察變項	因素負荷量 (>.5)
友善性	14.關心別人的	.799
	15.有愛心的	.870
	16.會感恩的	.735
	17.友善的	.748
	18.好相處	.578
開放性	19.常識豐富的	.803
	20.有創造力的	.693
	21.會隨機應變	.766
	22.愛動腦筋的	.744
	23.聰明的	.747
嚴謹性	24.用功的	.700
	25.做事有計劃的	.743
	26.有恆心的	.777
	27.細心的	.790
	29.自動自發的	.662
神經質	30.易傷心的	.794
	31.易擔心的	.725
	32.易動怒	.526
	33.容易緊張的	.567
	34.易煩惱的	.736
外向性	35.悶悶不樂的	.649
	37.文靜的	-.022*
	40.愛批評別人	.727
	41.霸道的	.767
心理互動	42.愛炫耀自己	.745
	43.愛指使別人	.766
	44.我愛我的爸媽	.798



	45.我覺得爸媽很愛我	.837
	46.我不相信爸媽所說的話	.404
	47.我覺得爸媽不是真的愛我	.415*
	48.當我遇到困難時，爸媽會幫我想辦法	.540
	49..爸媽常常冷落我，忽視我的存在	.479
	50.爸媽很少管我做了什麼事	.337*
	51.我覺得我與爸媽無法溝通	.481
	52.爸媽喜歡我邀請我的朋友到家裡來	.187*
	53.我覺得爸媽很了解我	.588
	54.我覺得爸媽比較疼家中其他的兄弟姊妹	.137*
	55.我覺得爸媽經常限制我上網的時間	.094*
身體互動	56.我喜歡幫爸媽做事情	.523
	57.爸媽會抽出時間來陪我	.698
	58.爸媽會帶我去散步或買東西	.505
	59.我要出門之前會先告訴爸媽	.602
	60.爸媽常會擁抱我或拍拍我的頭	.628
	61.爸媽會帶我外出旅遊度假	.661
	62.爸媽會聽我講學校發生的事情	.261*
	63.爸媽會給我零用錢	.486
	64.當我生病時，爸媽會帶我去看病	.482
	65.爸媽會出席學校的家長座談會	.606
	66.我有心事時會主動告訴爸媽	.582
	67.當我作業不會的時候，爸媽會教我	.210*

*刪題

(2)結構模式(Structure Model)分析

由表5分析結果顯示，其卡方檢定值(χ^2)為3328.82($p = .000$)，自由度(df)為1367，本模型卡方自由度比為 $\chi^2/df=2.435$ ，顯示樣本共變數矩陣與理論模式共變數矩陣之間配適程度佳。Bagozzi與Yi(1988)提出卡方檢定值與自由度之比值小於3時，表示此模型具有良好的配適程度。但必須進一步檢視其他的指標，因卡方值容易受到樣本數的影響(余民寧，2006)。根據Hu與Bentler(1999)的觀點而言，認為模型要能夠配適觀察資料，則RMSEA小於.08，而GFI、NFI、CFI需要達到.90以上，達到模型配適度可以接受的門檻，若小於.05，則表示模型配適度良好。由表5所示，模型的RMSEA、GFI、NFI與CFI分析，其值分別為.062、.747、.636、.746，顯示本模式之配適度未達標準。

表5人格特質與親子關係模式配適度指標檢核表(N= 432)

指標名稱	指標值	配適判斷值	判斷規準與解釋
絕對配適指標			
χ^2	3328.822	(df=1367, p=.000) p>.05	接近
χ^2/df	2.435	1~5	符合
RMSEA	.062	<.08	符合
GFI	.747	>.90	拒絕
AGFI	.725	>.90	拒絕



相對配適指標			
NFI	.636	>.90	拒絕
RFI	.619	>.90	拒絕
IFI	.748	>.90	拒絕
TLI	.734	>.90	拒絕
CFI	.746	>.90	拒絕
精簡配適指標			
PGFI	.688	>.50	符合
Hoelter	165	>200	拒絕

(3)修正Modification Indices值

由表5得知，由於配適度未達理想，可修正Modification Indices(MI)值，其值要大於4修正才有意義，利用MI值修正方式，將會釋放受限制的變數關係，使得修正後的原模型的卡方值減少(陳寬裕&王正華，民102年)。經過MI修正後，配適度趨近於標準值範圍，如表6與圖二。

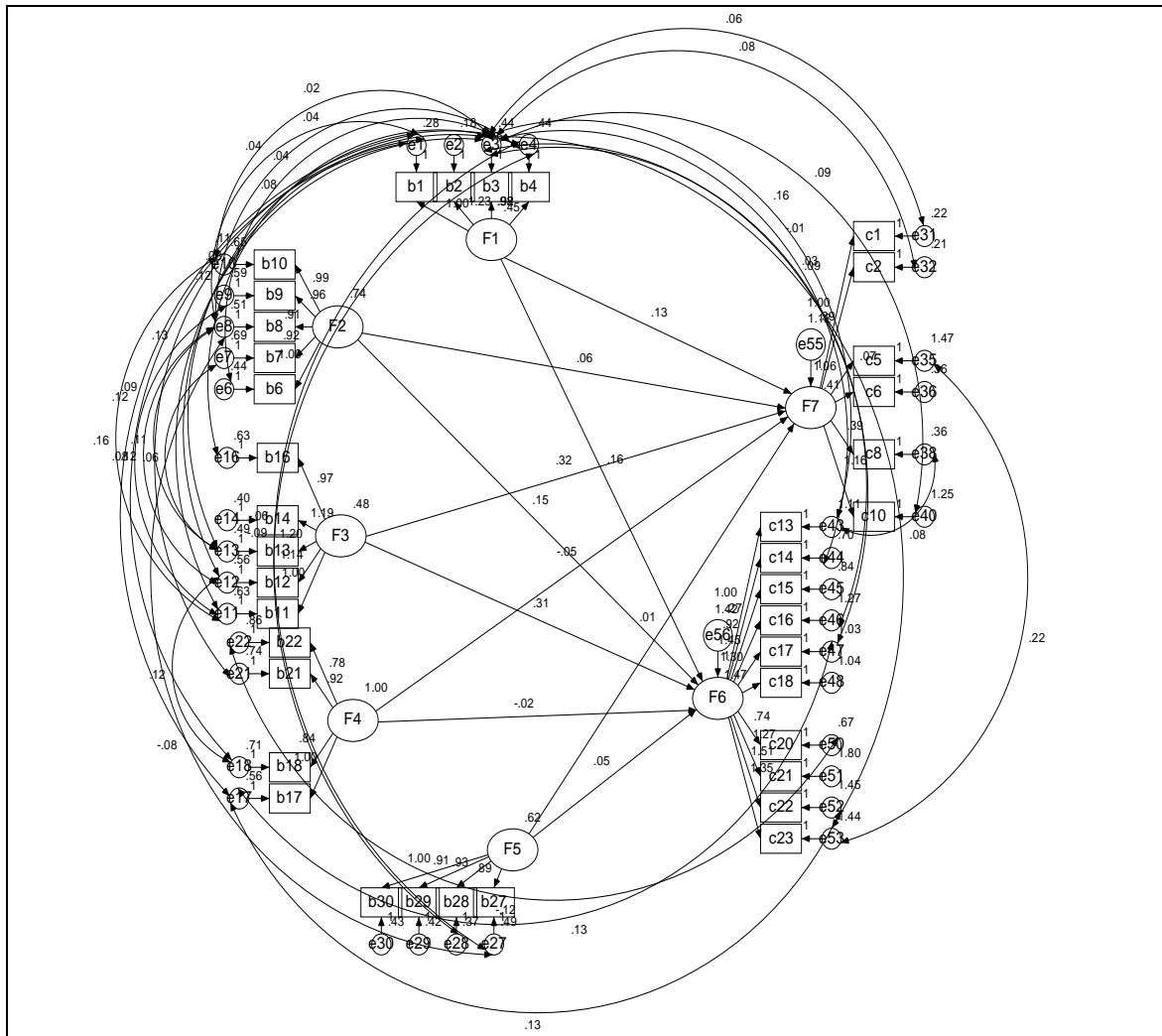
由表7分析結果顯示，其卡方檢定值為1483.111($p = .000$)，自由度(df)為622，顯示樣本共變數矩陣與理論模式共變數矩陣之間接近配適程度。本模型卡方自由度比為2.384，顯示模型已有良好配適的程度。由表7所示，模型的RMSEA、GFI、NFI與CFI分析，其值分別為.061、.828、.786、.861，顯示本模式之配適度已接近標準值。

由表7得知，開放性對身體互動的t值為2.881**，標準化係數為.224， $p < .001$ ，係指學童人格特質開放性越強，對親子身體互動越密切。嚴謹性對心理互動的t值為4.137***，標準化係數為.334， $p < .001$ ，係指學童人格特質嚴謹性越強，對親子心理互動越密切；嚴謹性對身體互動的t值為4.213***，標準化係數為.362， $p < .001$ ，係指學童人格特質嚴謹性越強，對親子身體互動越密切，上述潛在變項互動達顯著差異。

表6人格特質與親子關係模式配適度指標檢核表(MI修正後)

指標名稱	指標值	配適判斷值	判斷規準與解釋
絕對配適指標			
χ^2	1483.111	(df=622, p=.000) p>.05	接近
χ^2/df	2.384	1~5	接受
RMSEA	.061	<.08	接受
GFI	.828	>.90	接近
AGFI	.795 ≈ .8	>.90	接近
相對配適指標			
NFI	.786 ≈ .8	>.90	接近
RFI	.758 ≈ .8	>.90	接近
IFI	.863	>.90	接近
TLI	.821	>.90	接近
CFI	.861	>.90	接近
精簡配適指標			
PGFI	.695	>.50	接受





圖二結構模式(Structural Model)修正後人格特質與親子關係之相關係數圖(AMOS 原始列印)
(F1:友善性, F2:開放性, F3:嚴謹性, F4:神經質, F5:外向性) (F6:心理互動, F7:身體互動)

表7 人格特質與親子關係直接效果模式參數估計摘要表(刪題後)(N=432)

潛在變項	非標準化係數	標準誤	標準化係數	t 值
友善性 → 心理互動	.126	.070	.126	1.800
友善性 → 身體互動	.156	.062	.179	2.500
開放性 → 心理互動	.058	.060	.074	.979
開放性 → 身體互動	.153	.053	.224	2.881**
謹慎性 → 心理互動	.324	.078	.334	4.137***
謹慎性 → 身體互動	.306	.073	.362	4.213***
神經質 → 心理互動	-.054	.042	-.079	-1.287
神經質 → 身體互動	-.020	.036	-.034	-.562
外向性 → 心理互動	.014	.052	.016	.264
外向性 → 身體互動	.050	.045	.067	1.105



五、結論與建議

1. 結論

(1) 研究假設之驗證

表 8 研究假設驗證結果表

研究假設		成立與否
假設一	不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質上有顯著差異。	不成立
假設二	不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係上有顯著差異。	部分成立
假設三	不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。	部分成立

(2) 結論

假設一：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲，引發學童不同的人格特質未達顯著差異。這有可能是國小高年級學童受慣團體教育的制約，不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲，引發學童不同的人格特質尚不明顯。因此，「不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲對人格特質產生的影響」並不明顯，這可能是學童本身人格特質發展尚未成熟，因此，與背景變項沒有明顯相關。

假設二：不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係的相關性研究。其中「心理互動」(研究所>大專>國中以下)，顯示高學歷家長較重視親子心理層面互動溝通。相同地，高學歷家長也較重視親子「身體互動」層面溝通(研究所>國中以下)，而「整體」部份也是越高學歷家長越重視親子關係(研究所>大專>高中職>國中以下)，顯示越高學歷家長國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係發展越密切。據此，不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係發展產生實質且顯著影響。所以，高學歷的家長對學童玩線上遊戲與親子關係產生的影響越重視，介入也越深，也可能導致親子間的衝突，多與學童溝通，才會產生正面的影響，反之亦然。

假設三：不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係的相關性研究。其中，學童人格特質「開放性」越強，對親子「身體互動」越密切，外向活潑學童與父母身體互動較密切，透過活動與分享增進親人關係。學童人格特質「嚴謹性」越強，對親子「心理互動」越密切，自我要求越高的學童，越需要心靈層次的溝通與輔導。相同地，學童人格特質「嚴謹性」越強，對親子「身體互動」也越密切，這類學童重視全方位關懷，父母宜特別重視。據此，不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。最後，開放性越強的學童探索慾望越強烈，一味禁止學童玩線上遊戲對親子關係恐產生負面的影響或疏離感，因此，引導學童以益智取代暴力遊戲，陪伴孩子玩遊戲或運動才是解決之道。

2. 研究貢獻

(1) 本研究將玩線上遊戲議題由中學生延伸至小學生，實證研究顯示不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質未達顯著差異。許多研究指出，不同背景變項的學童對人格特質沒有不同影響，本實證結果與這些研究(蘇銘彥，民 100)相符。

(2) 本研究發現不同背景變項國小高年級學童玩線上遊戲與親子關係發展產生實質且顯著影響。本研究結果與學者論點(何穎秀，民 103)相符。

(3) 本研究發現不同國小高年級學童玩線上遊戲與人格特質與親子關係有顯著差異。本研究結果與許多學者論點(許淑惠，民 95)相符。



3.研究限制

由於時間受限、研究者精力、與經費的不允許，本研究僅以彰化縣為範圍，對象是彰化縣國小高年級學童進行研究，所以本研究的結果與推論僅適用於彰化縣，且僅限定在國小高年級，推論到其它地區宜審慎為之。爾後研究者若能在相關因素的配合下，建議可擴大範圍，使研究更具參考價值，並對全國各級學校進行研究，如包含不同縣市、不同求學階段，也可比較城鄉差距、年齡對線上遊戲使用的影響。

4.後續研究建議

影響學童進行線上遊戲的因素很多，本研究僅針對學童性別、年級、父母親對線上遊戲態度、家長管教方式、家長教育程度、接觸線上遊戲時間、每週遊玩時間、線上遊戲種類等變項進行討論。其實有交互作用的變項還很多，包括家庭社經地位、生活適應、自我概念、學業成就等，將來都再加以探討。不同的線上遊戲，其引發的人格特質與親子關係的好壞，是否也有不同？如較常玩扮演遊戲與益智遊戲，或即時戰略遊戲的學童，在人格特質的覺知上都一樣嗎？親子關係有不同嗎？也可以是未來研究者深入探討的方向。本研究採用問卷調查法來獲取所需資料，在蒐集的過程中有許多無法掌握的因素，都會影響到研究的結果與正確性，如題意不清、受試者因情緒隨意作答等。在研究過程中，面對最多的問題在於學童對於題意的不了解，未來的研究在進行學童資料的搜集時，希望能提醒幫忙的老師能對學童說明清楚。在加上若能配合進行更深入的質性研究，如訪談或個案研究的方式，將呈現更客觀的研究結果。

參考文獻

1. 王保進，《視窗版 SPSS 與行為科學研究》台北，心理出版社，民 88 年。
2. 余民寧，《潛在變項模式：SIMPLIS 的應用》台北，高等教育，民 95 年。
3. 呂傑華、鄭志平，《學生網咖消費行為與家長管教方式、同儕人際關係之研究：以新北市國小高年級生為例》，教育傳播與科技研究，108 卷，民 103 年，49-71。
4. 張高賓，《親子遊戲互動關係量表編製》臺東大學教育學報，23 卷 1 期，民 101 年，153~180。
5. 莊耀嘉、李雯娣，《兒童性格結構—五大模型的本土化檢驗》，中華心理學刊，43 卷 1 期，民 90 年，65-82。
6. 許純鳳，2012 兒少網路行為調查報告，101 年 3 月 22 日至 4 月 6 日期間施測問卷調查。
7. 許淑惠，〈國小六年級學童網路使用行為、家庭相關因素與網路成癮之研究〉，台中靜宜大學管理碩士在職專班，出版之碩士論文，民 95 年。
8. 許嘉芳，〈國小高年級學生的親子關係、網路使用行為與學業成就相關之研究〉，中正大學教學專業發數位學習研究所，出版之碩士論文，民 98 年。
9. 陳寬裕、王正雄，《結構方程式模型分析實務 AMOS 的運用》，台北：五南圖書，民 102 年。
10. 黃春枝，《社會變遷與親子關係適應》，張老師月刊，5 (4)，民 79 年，34-40。
11. 黃酒毓，《家庭教育》，台北，五南，民 79 年。
12. 楊惠芳，〈國語日報：學生上網六成是為玩線上遊戲〉95 年 6 月 29 日，取自 http://www.mdnkids.com.tw/info/news/content.asp?Serial_NO=65051
13. 蔡春美、翁麗芳、洪福財，《親子關係與親職教育(第二版)》，台北，心理出版，民 94 年。
14. 蔡漢賢，《社會工作辭典》，台北，內政部社區發展雜誌，民 99 年。
15. 蘇銘彥，〈臺北市國小高年級學童人格特質與線上遊戲涉入程度之研究〉慈濟大學教育研究所，出版之碩士論文，民 100 年。
16. Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. "Structural equation modeling in practice: a review and recommended two-step approach" *Psychological Bulletin*, Vol.103, 1988, 411-423.
17. Bagozzi, R.P. and Yi, Y. "On the Evaluation of Structural Equation Models" *Academy of Marketing Science*, (16), 1988, 76-94.
18. Brockmyer, J.F. "Playing Violent Video Games and Desensitization to Violence" *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1), 2015, 65-77
19. Costa, P. T. & McCrae, R. R. "The NEO Personality Inventory Manual, Eysenck, H. J., and Eysenck, S. B. G., Manual of Eysenck Personality Inventor." California: EDITS, 1975.
20. Gongia, P. A. & Thompson, E. R, Jr. "Single-parent families. In M. B. Sussman & S. K. Steinmetz (Eds.), *Handbook of marriage and the family* (pp. 397-418)", New York: Plenum Press, 1987.



21. Hu, L., & Bentler, P. M. "Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*," 6, 1999, 1-55.
22. Kneer, J., Glock, S. "Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males" *Computers in Human Behavior*, 29, 4, 2013, 1415-1420.
23. Lopez-Fernandez, O., Honrubia-Serrano, Baguley, M.L.T. & Griffiths, M.D. "Pathological video game playing in Spanish and British adolescents: Towards the exploration of Internet Gaming Disorder symptomatology" *Computers in Human Behavior*, 41, 2014, 304-312.
24. Wan, C. S. & Chiou, W. B. "Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan" *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 6, 2006, 762-766.

