

國立交通大学

理學院碩士在職專班網路學習學程

碩士論文

從遊戲參與者的變遷來看 Wii 對國小學童親子互動的影響

The Impact of WII on the Interaction between Parents and  
Children of Elementary School Age – From the Perspective of the  
Change of Game Participants

研究生：劉松源

指導教授：孫春在 教授

中華民國九十七年六月

從遊戲參與者的變遷來看 Wii 對國小學童親子互動的影響  
The Impact of WII on the Interaction between Parents and  
Children of Elementary School Age – From the Perspective of the  
Change of Game Participants

研究 生：劉松源

Student : Sung-Yuan Liou

指導 教授：孫春在

Advisor : Chuen-Tsai Sun

國立交通大學  
理學院碩士在職專班網路學習學程  
碩士論文

  
A Thesis  
Submitted to Degree Program of E-Learning  
College of Science

National Chiao Tung University  
in partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of

Master

In

Degree Program of E-Learning

June 2008

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十七年六月

# 從遊戲參與者的變遷來看 Wii 對國小學童親子互動的影響

學生：劉松源

指導教授：孫春在

國立交通大學理學院碩士在職專班網路學習學程

## 摘要

2006 年 4 月 28 日任天堂在其官方網站宣佈了新款電視遊樂器的正式名稱：『Wii』，『Wii』的誕生不只是遊戲機市場的革命，對於遊戲參與者的變遷影響更是深遠，本研究便是要了解 Wii 這款電視遊樂器所造成遊戲參與者的變遷情形以及探討它對國小學童親子互動的影響。根據本研究的結果，由於 Wii 這款電視遊樂器需要連接電視螢幕才能操作，加上 Wii Sports 遊戲需要比較大的空間，讓大部分的 Wii 都是放在客廳，無異可以增加遊戲的參與者，而體感式的遙控器更是讓老老少少都能輕易上手，所以 Wii 的確對遊戲參與者的變遷產生莫大的效果，讓原本不參與遊戲的人主動參與遊戲，進而對於親子共玩產生契機，讓家長願意與小孩一起玩電視遊樂器，增進親子互動的時間，並且對於親子關係的發展有正面的影響力，家長對於遊戲的偏頗觀念也因為下場參與遊戲而有所改變，不過家長對於遊戲仍然抱持謹慎的態度，沒有因為 Wii 而改變對遊戲的恐懼，也不全然認同遊戲有促進學習的看法，還是認為遊戲會影響學童學習，需要家長從旁指導、控制。

本研究還發現親子共玩對於家人互動是有正面助益的，透過遊戲可以拉近家人之間的距離，而且親子之間在玩遊戲的時候，權威不再是主導者，親子教學角色互換，不但不會產生親子衝突，家長們反而很樂於接受學童的指導。

關鍵字：Wii、親子互動、親子共玩

# The Impact of WII on the Interaction between Parents and Children of Elementary School Age – From the Perspective of the Change of Game Participants

Student : Sung-Yuan Liou

Advisor : Chuen-Tsai Sun

College of Science Degree Program of E-Learning

National Chiao Tung University

## ABSTRACT

On the 28th of April, 2006, Nintendo announced its official name of the new video game, "wii". The invention of "Wii" does not only bring a revolution to the market of video games, but also brings a deep impact on the interaction between parents and children. The purpose of this study was to explore the impact on "Wii" on the interaction between parents and children of elementary school age, based on the perspective of the change of game participants, and to investigate the influence on the parent-child interaction of elementary school age children. According to the finding, because of "Wii" needs to be connected to TV screens to operate, in addition to Wii Sports games need larger space. Most of the video games tend to be placed in the living room. This increases the number of the participants involved in the video game. The remote control with motion sensor is very easy to use by everybody.

Therefore, "Wii" indeed has a huge impact on the participants involved in the game. It makes people who do not participate in the game in the first place to get involved in the video game actively. This situation creates a turning point in parent-child co-playing. It also makes parents willing to join in the video game with their children, and increase the time of parent-child interaction. In addition it has a positive influence on the development of parent-child interaction. Parents will change their biased view against video games, because of involvement in the games. However, they are still cautious about video games. Their fears of video games won't disappear because of "Wii". They won't totally agree that video games promote children's studies. They still believe that games affect children's learning. They need their parents' supervision and control.

The finding also suggests that parent-child co-play has a positive impact on the interaction between family members. The relationship between family is improved because of the video games. Authority no longer leads the way. The roles of parents and children could be reversed. It does not produce conflict between parents and children. Parents are willing to accept children's direction instead.

Keyword : Wii 、parent-child interaction 、parent-child co-playing

## 誌謝

離開大學校園至今已近二十個年頭了，雖然在職期間參加了不少進修研習或是學分班，但總覺得無法與時俱進，於是鼓起勇氣參加碩士在職專班的考試，有幸成為交通大學理學院碩士在職專班網路學習學程的碩士研究生，兩年下來，雖然談不上歷經千辛萬苦，但也花費不少心血，不過付出是有代價的，經過碩士在職專班的洗禮，的確對自己的職場有了新的體認，透過各種課程的學習，對於數位學習的發展更能掌握，也更能妥善運用在職場上。

每份論文的完成，自然有它辛苦的過程，有幸除了各課程的教授外，還有指導教授孫春在教授的適時指點迷津，佩嵐、岱伊學姐的提點，讓論文得以順利進行，當然還需要實驗室學長姐與同學同事們的大力幫忙才能完成這份研究，宜敏學姐最後的臨門一腳，更是讓我銘感五內，這點點滴滴我會銘記在心。

感謝的話無法完全表達心中萬分的感謝，只有把所領悟的應用到教學上，發揮最大的效用，以感謝這一路相伴、相助的各位—我人生中的貴人。

劉松源 97.06 于竹北



# 目 錄

中文摘要	.....	i
英文摘要	.....	ii
誌謝	.....	iii
目錄	.....	iv
表目錄	.....	vi
圖目錄	.....	xi
一、	緒論	1
1.1	研究動機	1
1.1.1	研究動機一	1
1.1.2	研究動機二	2
1.1.3	研究動機三	3
1.2	研究目的	4
1.3	名詞釋義	5
1.3.1	親子關係	5
1.3.2	親子互動	5
1.3.3	電視遊戲	6
1.3.4	電子遊戲	6
1.3.5	PS 系列	6
1.3.6	Xbox 系列	7
1.3.7	Wii	7
1.3.8	數位科技素養	7
1.4	研究限制	8
二、	文獻探討	9
2.1	親子關係相關研究	9
2.1.1	親子關係的重要性	9
2.1.2	親子互動的研究	10
2.1.3	親子共玩的研究	11
2.2	遊戲與親子關係的相關研究	11
2.2.1	遊戲的相關研究	11
2.2.2	遊戲的參與動機	18
2.2.3	遊戲的錯誤觀念對親子關係的影響	20
2.2.4	遊戲與親子關係	21
2.3	科技權力與親子關係	22
2.4	Wii 的革命	23
三、	研究方法	27

3.1	研究架構.....	27
3.2	研究對象.....	28
3.3	研究工具.....	28
3.4	實施程序.....	33
3.5	資料分析.....	34
四、	研究結果與分析.....	35
4.1	第一次先導問卷結果分析 .....	35
4.2	第二次問卷結果分析 .....	38
4.3	訪談資料分析 .....	81
五、	結論與建議 .....	90
參考文獻	.....	95
附錄一	第一次先導問卷.....	99
附錄二	第二次問卷.....	101



## 表 目 錄

表 2-2-1 遊戲的古典型理論 .....	13
表 2-2-2 Piaget 遊戲理論 .....	14
表 2-2-3 現代遊戲理論 .....	15
表 2-2-4 電子遊戲相關分類表 .....	16
表 2-2-5 電子遊戲類型表 .....	16
表 2-2-6 部分家用遊戲機 .....	18
表 3-2-1 研究樣本分布表 .....	28
表 3-3-1 第一次基本資料問卷題目 .....	29
表 3-3-2 電視遊樂器的種類與放置位置問卷題目 .....	29
表 3-3-3 跟學童同住的家人玩遊戲的相關資料問卷題目 .....	29
表 3-3-4 第二次基本資料問卷題目 .....	30
表 3-3-5 遊戲機擺放位置與全家參與遊戲度問卷題目 .....	30
表 3-3-6 購買 Wii 的家長與參與遊戲度問卷題目 .....	30
表 3-3-7 家長科技素養與 Wii 的參與度問卷題目 .....	31
表 3-3-8 家長參與 Wii 遊戲與親子關係問卷題目 .....	31
表 3-3-9 Wii 親子教學角色之改變與親子關係問卷題目 .....	32
表 3-3-10 Wii 對家庭成員互動的影響問卷題目 .....	32
表 3-3-11 其它問卷題目 .....	32
表 3-3-12 訪談大綱與設計目的 .....	33
表 4-1-1 家中擁有電視遊樂器的分類 .....	35
表 4-1-2 電視遊樂器放置客廳的比率 .....	35
表 4-1-3 家人玩遊戲的頻率分級的平均值 .....	36
表 4-1-4 父親參與遊戲相關資料 .....	36
表 4-1-5 母親參與遊戲相關資料 .....	37
表 4-2-1 第二次問卷施測資料 .....	38
表 4-2-2 電視遊樂器擺放位置次數分配表 .....	38
表 4-2-3 電視遊樂器擺放位置卡方檢定統計量(分別對 GPX 、 Wii 兩組進行適合度考驗) .....	39
表 4-2-4 電視遊樂器種類與擺放位置的交叉卡方檢定統計量 (獨立性考驗) .....	39
表 4-2-5 家中成員會玩電視遊樂器的次數分配表 .....	40
表 4-2-6 電視遊樂器放在客廳的家庭家中成員會玩電視遊樂 器交叉次數分配表 .....	40
表 4-2-7 電視遊樂器放在其他地點家中成員會玩電視遊樂器 交叉次數分配表 .....	41

表 4-2-8 電視遊樂器擺放位置與父親玩不玩電視遊樂器的交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	41
表 4-2-9 電視遊樂器擺放位置與父親玩不玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗).....	42
表 4-2-10 電視遊樂器擺放位置與母親玩不玩電視遊樂器的交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	43
表 4-2-11 電視遊樂器擺放位置與母親玩不玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗).....	44
表 4-2-12 家裡的電視遊樂器是誰說要買的次數分配表 .....	45
表 4-2-13 家裡的電視遊樂器是誰說要買的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	45
表 4-2-14 電視遊樂器的種類與是誰說要買的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	46
表 4-2-15 家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	47
表 4-2-16 家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗) .....	47
表 4-2-17 家裡的電視遊樂器是誰裝機的次數分配表 .....	49
表 4-2-18 家裡的電視遊樂器是誰裝機的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	49
表 4-2-19 電視遊樂器種類與是誰裝機的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	49
表 4-2-20 家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	50
表 4-2-21 家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗) .....	51
表 4-2-22 家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的次數分配表 .....	52
表 4-2-23 家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	52
表 4-2-24 電視遊樂器的種類與家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	53
表 4-2-25 GPX 這組花最多時間與玩得最好交叉次數分配表 .....	54
表 4-2-26 Wii 這組花最多時間與玩得最好交叉次數分配表 .....	55

表 4-2-27 花最多時間與玩得最好交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗) .....	55
表 4-2-28 玩得最好的原因的次數分配表 .....	56
表 4-2-29 玩得最好的原因的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	56
表 4-2-30 電視遊樂器的種類與玩得最好的原因的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	57
表 4-2-31 受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的次數分配表 .....	58
表 4-2-32 受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	58
表 4-2-33 電視遊樂器的種類與受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	59
表 4-2-34 GPX 這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉次數分配表 .....	60
表 4-2-35 Wii 這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉次數分配表 .....	61
表 4-2-36 受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行獨立性考驗) .....	61
表 4-2-37 家裡的人一起玩電視遊樂器的次數分配表 .....	62
表 4-2-38 家裡的人一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	63
表 4-2-39 電視遊樂器的種類與家裡的人會不會一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	63
表 4-2-40 什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的次數分配表 .....	64
表 4-2-41 什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	65
表 4-2-42 電視遊樂器的種類與什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	65
表 4-2-43 跟家人一起玩電視遊樂器的時間的次數分配表 .....	66
表 4-2-44 跟家人一起玩電視遊樂器的時間的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	66
表 4-2-45 電視遊樂器的種類與跟家人一起玩電視遊樂器的時間的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	67
表 4-2-46 父母會不會跟學童一起玩,受訪學童會不會教他們玩的交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	68

表 4-2-47 父母會不會跟學童一起玩，受訪學童會不會教他們玩的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組做獨立性考驗) .....	69
表 4-2-48 家人教學童玩，學童的反應的次數分配表 .....	70
表 4-2-49 家人教學童玩，學童的反應的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	70
表 4-2-50 電視遊樂器的種類與家人教學童玩，學童反應的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	71
表 4-2-51 學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的次數統計表 .....	72
表 4-2-52 學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	72
表 4-2-53 電視遊樂器的種類與學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	73
表 4-2-54 遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的次數分配表 .....	74
表 4-2-55 遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	74
表 4-2-56 電視遊樂器的種類與遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	74
表 4-2-57 喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器的次數分配表 .....	75
表 4-2-58 電視遊樂器的種類與遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	75
表 4-2-59 家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的次數分配表 .....	76
表 4-2-60 家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組進行適合度考驗) .....	76
表 4-2-61 電視遊樂器的種類與家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗) .....	77
表 4-2-62 父親會不會一起玩電視遊樂器，家人相處時間有沒有變多的交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	78

表 4-2-63 父親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組做獨立性考驗) .....	78
表 4-2-64 母親會不會一起玩電視遊樂器，家人相處時間有沒有變多的交叉次數分配表(GPX、Wii 分別陳列) .....	79
表 4-2-65 母親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量(分別對 GPX、Wii 兩組做獨立性考驗) .....	80



## 圖目錄

圖 1	Nintendo Wii 主機外觀 .....	24
圖 2	Nintendo Wii 「體感遊戲」操作情形 .....	24
圖 3	研究架構 .....	27



## 一、緒論

本研究旨在了解Wii這款電視遊樂器所造成遊戲參與者的變遷情形以及探討它對國小學童親子互動的影響，茲將研究動機、研究目的、名詞釋義、研究限制分述如下。

### 1.1 研究動機：

#### 1.1.1 研究動機一

過去傳統的農業社會，需要大量的人力，所以小孩子很小的時候便投入農業活動，對於親子共玩這個名詞是很陌生的，大不了就是與隔壁鄰居玩一些竹砲、竹蜻蜓、陀螺之類的童玩，而大人日出而作、日落而息，終日為農事或事業繁忙，沒有多少時間與小孩親密接觸，親子之間的互動往往只有威權與打罵，但隨著工業革命的到來與科技的進步，工作時間減少了，休息的時間增加了，照道理親子之間的互動機會應該增加了不少，但事實並非如此，兩者之間仍然沒有交集，親子之間仍舊像兩條平行線，各走各的路。在過去媒體尚未發達的時代，小男生的休閒活動不外乎是在外面追逐、抓泥鰍、抓蟬或者在小河中玩耍；小女生大概都是玩跳高(橡皮筋)或者一些靜態活動，直到大人呼嚷著要吃晚餐了，小孩子才跟同伴道別，留下不捨回家吃飯。而在棒球風行的年代，也許會有父親陪著小孩打打棒球，但大部分的大人在其中所扮演的角色，還是高高在上的權威者、指導者。直到電視媒體的出現，這種現象才稍為有些改變，把小孩跟大人拉到同一個場所—客廳。

現在大部分的家庭廚房與客廳都是緊密相連的，所以我們在很多媒體影片中常常會看到一個畫面，媽媽在廚房忙著做晚餐，而小孩在客廳看電視或者玩電視遊樂器，只是在不同的年代，客廳中出現的電子媒體會有所不同。在LaFrance的研究中說明，1960年代的兒童所接觸的多半是電視，到了1970年代為錄放影機，1980年代則變為電視遊樂器，到了現在則是電腦與網路(引自許怡安，民90)。

1960年代的電視與1970年代的錄放影機，雖然把親子之間的距離拉近了，但電視與錄放影機畢竟是單向傳輸的媒體，加上親子之間對於媒體的喜好南轔北轍，所以親子依然沒有交集，小孩子偏好卡通，而大人對於連續劇或綜藝節目比較偏好，因此小孩往往在父母的威權下選擇電視節目，父母孩子雖然同在客廳，但心卻不在一起。後來職業婦女大量增加，電視、錄放影機成為另一種形式的褓姆，孩子雖然比較不會到處亂跑，但親子之間似乎漸行漸遠了。到了1980年代電視遊樂器興起，1990年代電腦網路慢慢普及，親子關係漸行漸遠這種現象更趨惡化。

我們從Philips等人在1995年研究所獲得的數據，就可以觀察到這種變化，他們針對816位11到16歲學童的調查結果顯示，有77.2%的人玩電子遊戲，其中有玩的人當中，7.5%有成癮的現象。再看看最近的研究資料，根據江德

怡(民95)的研究，現今孩子最常做的家庭休閒活動就是看電視、打電玩，李曜安(民93)也指出兒童與青少年的媒體使用經驗上，網路加上電腦的結合，幾乎取代了所有的傳統媒體，成為兒童與青少年最重要也最常使用的媒體。而兒童與青少年在上網時一定會停止手邊其他的活動，所以當青少年花費時間在電腦網路或電玩上時，自然地便會減少參與其他活動的時間。像以往全家人一同吃飯、看電視，經常是增加家庭成員彼此互動與了解的時刻，但是卻因為網際網路上的許多附加功能，使得電視不再是全家人焦點所在。所以蘇建周、陳麗華(民95)在不同世代媒體使用差異的分析雖然指出：以接觸的各類媒體來看，無論M(中老年)世代、X(壯年)世代或Y(青少年)世代，都是「電視」排名首位，世代間似乎沒有多大差異，「電視」仍是目前最重要的媒體。不過Y(青少年)世代特別在網路的使用高出其他二世代甚多。而且王嵩音(民96)的研究認為使用網路愈頻繁，看電視的頻率就愈低。因此網路可能成為電視的替代選擇。

而根據邱慶華(民91)指出電腦網路的使用具有獨佔性與排他性，在正常情況下，一部電腦僅能供一位使用者使用，使用者也不太能夠再從事其他活動，因此在這樣高專注使用媒體的情形下，電腦網路帶給使用者的影響將更大。李倩萍與陳介祐(民90)認為電腦網路的發明，兒童第一次獲得教育的自主權！孩子可以利用電腦網路，選擇自己要學什麼，花多少時間學，以及學到什麼程度。當孩子的選擇性增加，能夠自主掌握自己的學習機會後，想回歸傳統你教我學的狀況，已經是不可能的事了。

因此楊青垂(民94)指出不熟悉電腦的父母，怕子女有可趁之機，終致沉迷不可自拔，因此家中的電腦擺放在公共空間，希望能約束、監督少年上網時間與位置。而客廳是比較公開的場合，所以父母也比較放心讓小孩在客廳看電視、打電玩、上網。可是有些兒童與青少年還是喜歡到網咖享受對戰、組隊冒險的樂趣，雖然這些事好像在家也能做，因為家裡所提供的網路與電腦設備並不會比網咖差，甚至還可能更好，但重點是家庭的氛圍無法提供兒童及青少年與同儕團體間激烈互動的熱情場景，所以網咖提供的未必是高速的寬頻與威力強大的電腦，吸引兒童與青少年的是氛圍，而從Wii全家人在客廳互動熱烈的影片中看來，似乎可以打破這種現況，提高家人參與遊戲的熱烈氛圍，進而增加親子互動，這是我的研究動機之一。

### 1.1.2 研究動機二

我們也常聽到一個說法，孩子在尚未正式上學以前，口中最常念的是「我爸爸說」、「我爸爸最厲害了」、「我爸爸會這個會那個」、「我爸爸昨天教我打棒球」、「我爸爸XX遊戲已經過了幾關了」，這時在小孩心目中，爸媽彷彿是全天下最厲害的高手了，對爸媽都抱著崇拜的態度，但到了小學高年級以後可能就變成「我的朋友XX已經過了第幾關了」、「你的是第幾代了」，這時在小孩的心目中，父母親似乎已經不在他們討論的範圍了，小孩與父母、同儕之關係因此彼此消長，造成親子互動不再像以前那麼密切，造成這種現象的原因是父母與同儕分別在不同生活領域或事務上影響青少年，在價值觀、職業抱負、工作等等與未來有關的事務上，青少年主要以父母為參考團

體，但在遊戲、娛樂、外表打扮等方面則同儕的影響力較大(Brittain, 1963; Montemayor, 1982)，這樣看來在青少年的心目中，父母親的地位、影響力彷彿遠不及同儕朋友。但事實並非如此，周玉慧、呂玉瑕(民90)指出許多實徵研究的結果顯示，他們其實既重視同儕關係，也需要父母家人親戚的支持與協助 (Ezzell, Swenson, & Brondino, 2000; Rosenfeld, Richman, & Bowen, 2000)，只是電子遊戲發展至今，造成當前遊戲主機的進化已經形成了一套規律：更快的cpu、更好的圖形處理晶片、甚至連遊戲的載體都會升級（比如ps3的BD）——每過幾年，就會再來一次，永無止境的循環(Jeffrey M. O'Brien, 2007)，加上個人電腦與網際網路的普及，青少年電玩遊戲的場所已經從客廳移到自己的房間，而且不再侷限於電玩主機，後來線上遊戲的魅力與電玩遊戲操作介面更趨複雜，把遊戲玩家以外的家人排除在遊戲圈外。由於線上科技的成熟與進展，全世界的玩家對於可以從自家連線，創造虛擬社群，甚而生活在虛擬世界裡的可能性充滿好奇、迫不及待，他們可以利用這些社群與網際網路上其他數以百萬計的陌生玩家進行互動。因此蔣敬祖(民96)指出在這幾年裡，電玩已經成為年輕人「獨享」的娛樂工具，使玩家與其家人之間的關係日益疏遠，反而與其他電玩玩家關係密切。而Wii這一款電視遊樂器的出現可不可以打破電玩成為年輕人獨享的娛樂工具的現況，進而影響親子互動，是我的研究動機之二。

### 1.1.3 研究動機三

2006年4月28日任天堂在其官方網站宣佈了正式名稱：『Wii』，『Wii』聽起來像是『we』(我們)，發音亦相同，強調該主機『老少咸宜』、能讓一家大小都樂在其中的概念。名稱中的「ii」不僅象徵著其獨特設計的控制器，也代表人們聚在一起同樂的形象。所以 Wii 當初設計的用意就是要老老少少都能樂在其中，而這股風潮的確正在蔓延開來。Hall Kenji(2007)在 Calling All Players 這篇文章中指出很難不去注意 Nintendo 所造成的這股風潮，wii 對更多的使用者帶來難以抗拒的魅力，根據 npd 的統計：Wii 在美國 2007 年 4 月份賣出了 36 萬台，是 xbox360 的 2 倍，ps3 的 4 倍。Wii 為何那麼快速進入家庭，主要的原因是：它的遊戲主打以《Wii Sport》為主，遊戲直接用運動的型態呈現，非常具有健康的形象，先天上就比較容易被大部分的人所接受，而由於《Wii Sport》遊戲需要比較大的空間，而客廳是大部分家庭中比較寬敞的空間，而且 Wii 所要搭配的電視機也在那裡，所以 Wii 擺放的位置，客廳理所當然是最佳的選擇。由於Wii 擺放在客廳或公共空間，間接讓全家人更有機會一起參與遊戲。

任天堂創造有史以來最有魅力、最具包容性的電玩主機，主要歸功於其獨特的操控性。那一手就可掌握的遙控器，按鍵少得可憐，隨便拿起來就可以玩，成功地減少新玩家對遊戲的學習時間。當打電動不再出現大拇指痠痛，不再存在上手困難的問題，不需在複雜的按鍵中摸索，任何年齡甚至不懂電玩遊戲的人都能輕鬆享受電玩的樂趣(蔣敬祖，民 96)。ubi 的首席執行官 Yves Guillemot 也說：“我們認為 Wii 解決了遊戲業的一個要素——容易親近 (accessibility)

高度傳染力的 Wii，讓人們體驗遊戲不再是一個人手握遙桿、緊盯華麗炫目的畫面，而是多人同樂喧譁的熱鬧氣氛。Wii 從個人視聽感官享受昇華至直覺式身體經驗的遊樂氛圍，重新塑造玩家與遊戲間的互動關係(數位時代，民 96)。

Wii 竟然如此神奇，明顯擴增了遊戲的參與者，但 Wii 的機能只比 ps2 和 xbox 好一些，但和 ps3、xbox360 的差距還有一大截。所以林奎佑(民 92)曾說電玩對人們的吸引力並不在於各種擬真效果是否逼真，事實上與一般人所認為的相反，只要遊戲夠有趣，能夠喚起玩家心中現存的慾望，加上適度的操控方式供玩家掌握，那麼平面直角電視、3D 效果、環場音效…這些都是可有可無的輔助品罷了。似乎也驗證了 Csikszentmihaly 於 1993 年所提的心流尺度：清楚的目標和即時回饋、挑戰的等級和個人技能之間的均衡、行動與意識的合而唯一、專注集中、潛在控制的感覺、喪失自我意識、時間感覺的改變以及達成自己本身的目的或自我回報的經驗等 8 個尺度 (引自 Rettie, 2001)。但也別低估了玩遊戲的熱烈情境所帶來的影響，因為有些人是看到別人玩得如此投入，也會想下場參與，也有可能被拉下場開始玩而上癮的，而 Wii 所標榜的氛圍，就很容易讓原本不玩遊戲的人下場參與，若不玩遊戲的父母也下場參與，親子共玩對親子互動是否有正向的影響呢？這是我的研究動機之三。

## 1.2 研究目的

Wii 擴大了遊戲的參與者，老老少少都能融入其中，為親子互動之間注入了一股潤滑劑，但對親子之間造成的影響有多大，尚有待研究。因為國小學童受同儕影響度慢慢超越父母的影響，所以本研究最主要從遊戲參與者的變遷來看 Wii 對國小學童親子互動的影響，其目的如下：

- 一、探討 Wii 遊戲機擺放的位置對親子互動的影響？
- 二、探討家長科技素養的差異，對親子共玩 Wii 所造成的影響？
- 三、研究 Wii 親子教學角色互換對親子關係的影響？
- 四、研究 Wii 對家庭成員互動的影響？

過去人們願意拿起電視遙控器互動，家中遊戲機的遙控器，卻不是每個人都會去碰，遊戲變成年輕人的專利，但 Wii 簡單設計，就是為了消滅不敢玩遊戲的障礙，積極擴大遊戲參與者。也許裝機對某些人來說會複雜一點，但裝機只要一回，接下來只要開啟電源，放入光碟，點選幾個簡單的設定就可以開始玩，這樣一來，家庭主婦在下午時間自己就可以玩起來，而不需要等到小孩放學來幫她開機設定。但還是有可能以為 Wii 很容易上手，結果自己摸索了半天，還是無法享受 Wii 所帶來的樂趣，又不好意思請教晚輩，間接就會排斥小孩玩，所以有玩 Wii 和沒有玩 Wii 的家長，他們對於科技能力的自信差異可能會影響到親子互動型態的。一個自己「不會」的家長，常常說「我看不出那有什麼意思！」其實那可能只是掩飾自己「不會」的藉口。

所以有些父母會不會因為幾次的挫折而影響參與遊戲的意願，進而無法融入Wii所帶來的熱烈氛圍當中，間接排斥小孩參與遊戲呢？

當爸爸、媽媽看到《Wii Sport》遊戲直接用運動的型態呈現，知道遊戲的內容是甚麼，比較會買給小孩子。甚至爸爸看到高爾夫或棒球的片段，都會想要自己玩，遊戲如此低門檻，讓媽媽也成為Wii的追隨者。Wii開拓了新市場，讓遊戲成為全家人共同享樂的時光。但當小孩子會用Wii打高爾夫、棒球、保齡球，這些運動變得輕而易舉，不需要父母長輩實際指導，小孩子分數甚至超越父母親，偶爾還當起指導員，指導父母長輩如何可以獲得高分，似乎與過去父親教小孩子打棒球、打籃球的情形大相逕庭，親子之間的教學關係起了變化，過去父母主要是擔任傳授者，小孩以父母親當作學習的榜樣，父母所說的、所教的都是不可違背的，小孩不管是否喜歡都只能默默接收，而現在可能角色互換，父母變成學習者，小孩變成傳授者，這時候親子之間的互動就變得詭異了。例如小孩教家長玩，可能使親子互動較為平等，也可能因為教的時候不耐煩或語出不遜而使家長惱羞成怒，反而加深了隔閡。

本研究之研究問題乃依據研究者之研究目的與參考國內外相關文獻探討擬定，本研究之研究問題如下：

1-1 Wii遊戲機擺放位置與全家參與遊戲度是否達顯著相關？

2-1 購買Wii的家長與參與遊戲度是否達顯著相關？

2-2 家長科技素養與Wii的參與度是否達顯著相關？

2-3 家長參與Wii遊戲與正向親子關係是否達顯著相關？

3-1 Wii親子教學角色之改變與正向親子關係是否達顯著相關？

4-1 Wii對家庭成員互動是否有正面影響？

## 1.3名詞釋義

### 1.3.1親子關係

親子關係是指在家庭中父母與子女互動所構成的一種人際關係。

### 1.3.2親子互動

親子互動是指父母與子女間發生的一切交互作用和影響。親子互動對兒童的認知、情感、意志、社會適應性、性別角色等發展具有重要影響。

### 1.3.3 電視遊戲

電視遊戲 (console game) 是一種用來娛樂的互動式多媒體。通常是指使用電視螢幕為顯示器，在「電視遊樂器」上執行的遊戲，與電腦遊戲 (PC Game) 都屬電子遊戲的一種。

一般的電視遊戲，指的是使用電視作為顯示器來遊玩的電子遊戲類型。遊戲由傳輸到「電視」或「類似之音像裝置」的畫面影像（通常包含聲音）構成。遊戲本身通常可以利用連接至遊戲機的掌上型裝置來操控，這種裝置一般被稱作「控制器」或「搖桿」。控制器通常會包含數個「按鈕」和「方向控制裝置」（例如：類比操縱桿），每一個按鈕和操縱桿都會被賦予特定的功能，藉由按下或轉動這些按鈕和操縱桿，操作者可以控制螢幕上的影像。而螢幕、喇叭、和搖桿都可以被整合在一個小型的物件中，被稱作「掌上型電玩」或簡稱「掌機」(handheld game console)。

### 1.3.4 電子遊戲

電子遊戲 (Electronic games) 或視訊遊戲 (Video games) 或電玩遊戲是指人通過電子設備，如電腦、遊戲機等，進行遊戲的一種娛樂方式。

### 1.3.5 PS系列

PlayStation (簡稱 PS) 是日本新力電腦娛樂 SCEI (全名為 Sony Computer Entertainment Inc.) 於 1994 年 12 月 3 日推出的家用遊戲主機。

當時與 PlayStation 競爭的還有世嘉公司的土星 (SEGA Saturn)，和任天堂公司的 Nintendo 64 等。透過爭取第三方遊戲廠商的策略，最後 PlayStation 在遊戲軟體數量上以絕對的優勢贏得這場次世代主機市場的勝利。

PlayStation 2 (簡稱 PS2) 是新力電腦娛樂 (SCEI)，於 2000 年 3 月 4 日推出的家用遊戲機。於 2004 年在全球推出了超薄版的 PS2 主機 (名稱仍為 PlayStation 2)，PlayStation 2 的同期競爭產品有：世嘉的 Dreamcast、微軟的 Xbox、任天堂的 GameCube。

PlayStation 3 (PlayStation 3) 是由新力電腦娛樂所開發的家用遊戲機，位於同公司 PlayStation、PlayStation 2 的後繼位置。

PlayStation 3 主要的賣點是提供一個家庭多媒體遊戲機平臺，帶領玩家進入藍光光碟及高品質影音時代。PlayStation 3 以 Blu-ray Disc (BD-ROM) 作為光碟機的主要規格，透過 HDMI 端子提供播放高品質畫面及杜比音響，而且亦能夠向下相容 CD-ROM 及 DVD-ROM，包括 PlayStation 和 PlayStation 2 的遊戲光碟。

### 1.3.6 Xbox系列

Xbox 是世界最大的電腦軟體公司微軟所開發、銷售的家用遊戲主機。在遊戲市場中，Xbox 和新力索尼公司的 Play Station 2 和任天堂公司所發行的 Game Cube 形成了三強鼎立局面。

Xbox 360 是世界最大的電腦軟體公司微軟所開發的第二代家用視頻遊戲主機，在開發時被稱為「Xenon」、「Xbox 2」及「Xbox Next」等。

### 1.3.7 Wii

Wii 是任天堂公司所推出的家用遊戲主機，Wii 屬於第七世代家用遊戲機，同時期的競爭對手是微軟的 Xbox 360 及 Sony 的 PlayStation 3。

前所未見的控制器使用方法、懷舊主機遊戲軟體販賣下載、無關遊戲的生活資訊內容、運用網路的功能及各項服務等均為 Wii 的主要特色。也因為這些功能，與同時期的 Xbox 360 及 PlayStation 3 不以處理能力及畫面顯示上進行競爭。

開發時的代號為「Revolution」（革命），表達「電視遊戲的革命」為此主機的訴求。Wii 本體和周邊製品型號的開頭均為「RVL」。任天堂於 2006 年 4 月 28 日在其官方網站宣佈了正式名稱。

1.3.3 至 1.3.7 資料取自維基百科。

### 1.3.8 數位科技素養

根據 Paul Gilster 在 1997 年定義的數位素養（Digital Literacy）「它是以不同形式來瞭解並且使用電腦廣泛資源的能力」。本研究將數位科技素養定義為「它是以不同形式來瞭解並且使用數位科技的能力」，如數位科技設備的開機與功能設定。

## 1.4 研究限制

本研究從遊戲參與者的變遷來看 Wii 對國小學童親子互動的影響，是針對電視遊樂器對親子互動的影響著手，其他遊戲主機不在本研究範圍。本研究的限制如下：

一、因為國小一、二年級對於問卷的理解能力充滿太多變數，因此本研究的研究對象是國小中高年級的學童。

二、與 Wii 這款電視遊樂器對照的電視遊樂器以較為知名與占有率較高的任天堂【FC、SFC、N64(Nintendo 64)、GC(GameCube)】、PS【PS、PS2、PS3】、Xbox【Xbox、Xbox 2、Xbox 360】系列為主，不包含知名度較低、市場少見的機種。

三、由於人力與物力的關係，主要以北部地區國小學童做為研究對象。



## 二、文獻探討

### 2.1 親子關係相關研究

#### 2-1-1 親子關係的重要性

李美枝(民87)指出喬健(民79)將關係定義為：「一個或一個以上的個人或團體與一個或一個以上的個人或團體相互作用、相互影響的狀態」，她再結合Levinger(1983)的看法，將關係定義為：「有關係的兩個人，在相互的行為、情感、思想上會表現一些特定的症狀」。而中國人重要的人際關係不外乎是五倫—君臣、父子、夫婦、兄弟、朋友，如今君臣關係演變成為上司下屬的關係，且一般人比較注重的關係是君臣關係以外的四倫，而親子關係是四倫當中最受人所重視的一環。

家庭是影響兒童及青少年社會化最基本最重要的場所，個體基本生理需求及情愛、隸屬和安全等心理需求均由家庭生活而獲得滿足。家庭生活中兒童與其父母互動作用所形成的親子關係對兒童及青少年人格的發展，具有深遠而決定性的影響，已為心理及教育學者所共認(陳淑美，民70)。陳春秀(民91)說在人際互動的網路中，親子關係是由雙親與其子女所構成的人際關係，具有持久性與獨特性，是影響孩童同儕互動發展的重要來源。羅品欣、陳李綱(民94)也發現親子關係良好的學童，往往能將父母溫暖與支持的形象內化在心中，使他們個性較穩定，對環境保有安全感，進而拓展到與同儕的互動，因此人際關係較為圓融與和諧。陳毓文(民95)的研究也指出親子關係越差，父母衝突越嚴重，以及師生關係越差的青少年，其自殘的機率就越大。胡祖櫻(民95)也說親子關係和諧時家庭生活就很幸福、快樂；親子關係緊張、失和時，日常生活就常有火爆鏡頭出，生活很難安寧。親子失和的情形各式各樣，不勝枚舉，後果經常對孩子造成身體、心靈輕重不一的傷害。由上述的研究結果看來，親子關係的重要性不言可喻。

雖然諸多研究都認為親子關係的發展對兒童或青少年人格發展的趨向佔有極重要的地位，但在很多社會新聞中，常常看到青少年逞兇鬥狠的畫面，而家長們得知小孩闖禍時，往往無法置信，認為自己小孩怎麼可能做出這種事，一定是交錯朋友或是暴力遊戲打太多了，可是實際上最重要的因素是親子關係出現了問題，在現實生活中，父母常常會為了一些事情和子女發生衝突，可能只是小孩子看電視、玩電腦或做了一些不順父母心意的事，而父母常常由於「管教權利」或「權威面子」的問題，使親子關係陷入僵局，展開無止境的戰爭，以致造成親子間的惡意對立、反目成仇，如此彼此互相折磨、推諉，但很少有家長會深切反省其中的緣由，只會把矛頭指向子女的同儕或現代科技，認為都是現代科技害了他們，電視、網路、遊戲等才是罪魁禍首，而不去探究其中真正原因。

## 2-1-2 親子互動的研究

周玉慧(民90)指出，從社會交換論的立場，親子互動展現的就是實質的社會交換：父母會主動的表達對子女的關心與干涉、亦可能被動的接受子女的關懷或來自子女的責難；同樣的，子女在被動的接受父母關心與干涉的同時，也會主動的對父母表達愛或憤怒；可見親子互動的具體內容與實質的社會交換相一致，其內涵亦包含正面（支持）與負面（衝突）社會交換兩層面。物質支援、親密情感傳達、溫暖陪伴、意見提供等等屬於「正面社會交換」，干涉、批評、不體貼、粗暴對待等等屬於「負面社會交換」；正負面交換又分別可稱為「實際獲得的支持」(Hobfoll, Shoham, & Ritter, 1991; Nelson, 1990) 及「人際衝突」(Barrera, Chassin, & Rogosch, 1993; Voight, Hans, & Bernstein, 1996)(引自周玉慧，民90)。

過去的眾多研究便明白顯示，父母支持（父母提供的正面社會交換）確實會帶給青少年良好影響；父母支持假如愈多，青少年的生活滿意度就會愈高(Young, Mill, Norton, & Hill, 1995)、憂鬱度也會愈低(Zimmerman, Ramirez, Zapert, & Maton, 2000; Juang, & Silbereisen, 1999)、偏差行為或反社會行為會比較少(Scholte, 1999; Carlo, Roesch, & Melby, 1998)、飲酒行為較少(Shucksmith, Glendinning, & Hendry, 1997)、身體健康情況比較良好(Wickrama, Lorenz, & Conger, 1997)。而討論親子衝突（親子間的負面社會交換）的研究則顯示親子衝突會對青少年產生不良影響；親子衝突愈高的青少年，其適應情形愈差(Barber & Delfabbro, 2000)、與同儕關係愈疏遠(Lieberman, Dole, & Markiewicz, 1999)、藥物濫用情形愈嚴重(Duncan, Duncan, Biglan, & Ary, 1998)(引自周玉慧、呂玉瑕，民90)，所以親子互動的良窳對兒童或青少年的發展非常重要。

根據羅呂欣、陳李綱(民93)研究的結果，也發現若親子能有較多的相處互動時間，且在心靈層面上保有溫暖、支持、認同、隸屬等感受，則兒童在正向同儕關係上，會有較為良好的表現。反之，若親子之間鮮少來往或交流，且雙方在心理上互動上較為疏遠，欠缺了對彼此的依附感或歸屬感，則兒童在與同儕相處互動時，會面臨較多的阻礙。阮慧貞(民91)認為親子互動是生命中首次也是最重要的學習歷程，親子間藉由緊密的互動，使孩子的情緒得到最正向的發展。所以不論國內外學者，都認為親子互動關係的影響力是非常大的。

Bell(1968)提出控制系統理論說明親子互動是一種雙向影響的過程，他認為父母與孩子對於對方的行為都會有容忍的極限，所以雙方在對方有所超越界線時，都會發動控制及設限行為來影響對方(引自游淑華等，民93)。游淑華、巫珍宜、趙淑珠(民93)也認為互動是相互影響、彼此回饋的過程。所以親子互動乃是親子相處時的運作機制及互動作用，應視之為「過程」而非「結果」。親子關係是否和諧與親子互動的過程有很大的關係，而一般人所認為的親子互動只是噓寒問暖，提供孩子必要的生活需求，便做好親子之間的互動工作，實際上並非如此，真正的親子互動是親子雙向的溝通或共同從事某一件工作，在從事活動的同時培養心靈上的默契與親密關係，而不是單

方面的認為提供了所有物質上的需求便是良好的親子互動，親子雙方必須要有良性的接觸，才能為親子互動打開一扇窗。

### 2-1-3 親子共玩的研究

國內外學者對於親子關係、親子互動的研究多不勝舉，但對於親子共玩對於親子互動的影響的研究似乎著墨不多，大都以親子閱讀的研究占多數，從Johnson所寫的「Everything bad is good for you/how today's popular culture is actually making us smarter」(蔡孟璇譯，民96)這本書裡便可以了解這種現象形成的原因，他說：在所有約定俗成的想法裡，有一個最普遍的例子，就是小孩子如果花較多時間看書，而不要花那麼多時間打著電玩，就會表現得比較好。所以各項教育政策都在推行親子共讀，殊不知強迫學童閱讀，反而剝奪學童透過遊戲拓展人際關係的機會，而且大部分的學童都是被迫去閱讀，它不是主動的、參與式的過程，只是服從父母或師長的過程，並不是真正享受閱讀的樂趣，對於親子關係的促進不但沒有明顯效果，執行不當的話反而造成反效果。相反的，親子共玩的研究似乎比較沒有受到重視，對於親子共玩電玩的研究當然更是鳳毛麟角了。不過對於遊戲治療或者遊戲對幼兒發展影響的研究倒是比比皆是。

根據江德怡(民95)的研究國小學童其主要休閒同伴之分布以「同學朋友」學生人數比率最多，計32.3%；其次為「兄弟姐妹」，有29.4%；再依次為「媽媽」，有11.9%，「爸爸」有6.8%，「自己」有6.8%，「堂表兄弟姐妹」有6.2%，「爺爺奶奶」有3.1%，「鄰居」只有2.8%而已，「其他長輩」為最少，僅0.6%。將爸爸、媽媽、兄弟姐妹和爺爺奶奶加總，有51.2%的國小學童，其主要休閒同伴是家人。從這項研究資料顯示，國小學童主要的休閒同伴還是以「同學朋友」為主，雖然有51.2%的國小學童，其主要休閒同伴是家人，但以爸爸媽媽為主要的休閒同伴者只有18.7%，可見父母與小孩甚少一起共同活動，至於共玩電玩的比率當然就更低了。

## 2.2 遊戲與親子關係的相關研究

### 2-2-1 遊戲的相關研究

俞筱鈞(民92)在兒童遊戲這本書中的序談到：中國人是個勤奮的民族，因此素以勤為美德，「業精於勤荒於嬉」是自古有的明訓。也有很多人成人視兒童的遊戲為一種無所事事的行為，不是什麼「正經事」，我國舊觀念的人都持有這種錯誤的觀念。張欣戊(民92)也在同本書中說到一般人對兒童遊戲不是抱著一種不得不忍受的態度，就是想盡量排除或壓抑這種活動。但在諸多的研究當中，以往讓大人一笑置之的兒童遊戲行為漸漸受到重視。由以上的說法看來遊戲不單純只是遊戲，他背後所代表的涵義其實是非常有趣的。

張欣戊(民92)說任何一個與兒童稍有接觸的人，都不免發現遊戲是兒童生活的重心。吳幸玲、郭敬晃(民92)也在書中談到：喜愛遊戲是兒童的天性，對兒童來說，遊戲是一種學習、活動、生活或工作。而由於遊戲是兒童基於

內在動機的選擇，是兒童主動參與、沒有固定模式的外顯行為，因此孩子在玩遊戲時總是百玩不厭。阮慧貞(民91)也指出愛好遊戲活動是兒童的天性，遊戲之於兒童就像生命之於有機體一樣，是自然的事。遊戲是兒童的工作，是自動參與的，沒有成人的強迫與介入。遊戲對於小孩，就好像工作對於成人，都是生活當中很重要的一部份。成人汲汲於工作，不外乎就是為了獲得報酬，或者在事業上獲得成就感，滿足一些權力慾望。可是小孩子為什麼要遊戲呢？從最粗淺的層面看來，當然是為了獲得樂趣，可是我們不能忽略孩子其實在遊戲當中也在學習，不管過去的傳統遊戲或是現今的電玩遊戲都是如此。

Arnold也在「Your child's play」(謝光進譯，民80)他的書中談到遊戲對成人而言是一種消遣、娛樂或逃避例行事務的方法，對小孩而言，遊戲就是工作。遊戲也是小孩獲取經驗、學習與實際操作的手段。只是遊戲傳遞的媒介現在與過去有很大的變異。從那麼多人的說法看來，難怪有人說遊戲是兒童的第二生命。

其實有人類以來，遊戲便出現了，但到十九世紀，才比較有系統的研究，主要分成古典理論與現代理論兩大派，前者主要研究遊戲存在的目的，後者則針對遊戲的定義與遊戲所扮演的角色作進一步的闡釋(陳慶峰，民90)。

Johnson & Christie(吳幸玲、郭敬晃譯，民92)在他的書中指出古典學派起源及發展於十九世紀及二十世紀初期，是第一次世界大戰前所倡導的理論，主要解釋遊戲為何存在，且具有哪些目的。Ellis(1973)認為古典學派比較注重哲學思想，較不注重實驗結果。又可分為兩派：

- (1)能量過剩和休養理論：將遊戲視為一種能量的調節。
- (2)進化重演和能力訓練論：把遊戲視為人的本能。

理論	倡導者	遊戲目的
能量過剩	Schiller/Spencer	消耗過剩的精力
休養	Lazarus	回復在工作中消耗的精力
重演論	Hall	原始本能
演練論	Groos	為日後成人生活所需準備

表2-2-1 遊戲的古典理論 (Ellis, 1973)

(資料來源：兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務：吳幸玲、郭敬晃譯，民92)

認知理論(cognitive theory)：瑞士Jean Piaget(1962)提出一個詳盡的兒童智力發展階段如表2-2-2。

發展年齡	認知階段	遊戲型態
0-2	感覺運思期	感覺動作/熟練性遊戲
2-7	前操作期	想像性/裝扮遊戲
7-11	具體操作期	有規則的遊戲

表2-2-2 Piaget 遊戲理論(吳幸玲、郭靜晃譯，民92)



理論	遊戲在兒童發展中的角色
心理分析學	調節受挫經驗；因應挫折
Piaget	熟練並鞏固所學的技巧及概念
Vygotsky	由區別意義與實物來提高想像思考
Bruner/Sutton-Smith	在思考及行為上產生變通能力
Arousal modulation	增加刺激使個體保持最佳警覺程度
Bateson	提升了解各層面意義的能力

表2-2-3 現代遊戲理論(吳幸玲、郭靜晃譯，民92)



而本研究的所指的遊戲是電子遊戲，電子遊戲萌芽於二十世紀下半世紀，最早是電腦程式工作者為了紓解工作壓力，利用本身的專長與工作之便，編寫了一些猜數字之類的趣味程式來做消遣，這就是電子遊戲的起源。到了80年代，益智、動作遊戲轉移到手持設備上，也有一部份比較複雜的遊戲轉移成為卡匣式的遊戲機(街機或電視遊樂器)。到了90年代前期，多媒體技術、光碟技術的發展推動遊戲產業的發展。電子遊戲以大容量的光碟做為儲存的媒介，角色扮演遊戲將遊戲昇華成為一種藝術。到了90年代後期，網路的快速發展與普及更將遊戲推展到另一個層次，網路遊戲將單機作戰轉為人與人之間的競爭。遊戲的愉悅不僅是感官上的刺激，而且是人與人之間的自由交流。進入二十一世紀後，網路成癮、遊戲成癮等新名詞的出現，伴隨著許多可歸因於電子遊戲的負面事件，電子遊戲已經成為大家共同研究的課題(任文扈, 2006)。

以下是維基百科對於電子遊戲的相關資料。

電子遊戲 (Electronic games) 或視訊遊戲 (Video games) 或電玩遊戲是指人通過電子設備，如電腦、遊戲機等，進行遊戲的一種娛樂方式。

在電子遊戲的形成和發展過程中，遊戲軟體的分類始終伴隨著它。許多

電子遊戲都是從傳統遊戲中繼承來的，其中圖版遊戲對電子遊戲的發展產生了很大的作用。

許多人認為，電子遊戲已經不單單是一種娛樂，已經成為了一種文化現象。有人將電子遊戲視為一種藝術，也有人認為它對社會產生了不良影響，尤其是對青少年的身心健康有害。但是，現在電子遊戲已經成為了人們生活中常用的一種娛樂方式。

電子遊戲的特徵主要有：

互動性：即人與機器之間產生的一種關係

模擬性：對現實世界或思維世界的模擬

2-2-4 電子遊戲相關分類表

分類	
依環境設備劃分	街機遊戲、電視遊戲、電腦遊戲、便攜遊戲
依使用人數劃分	單人遊戲、雙人遊戲、多人遊戲、網路遊戲
依社會性劃分	單機遊戲：單人或多人玩同一臺遊戲設備，不強調社會性。 網路遊戲：多人多設備網際網路上同玩，強調網路社會性。

電子遊戲傳統上按內容分為下列幾種。

2-2-5 電子遊戲類型表

角色扮演遊戲，RPG	動作角色扮演遊戲，ARPG
模擬角色扮演遊戲，SRPG	冒險遊戲，AVG
動作冒險遊戲，AAVG	動作遊戲，ACT
第一人稱射擊遊戲，FPS	格鬥遊戲，FTG
模擬格鬥類遊戲，SFTG	射擊遊戲，STG
捲軸射擊遊戲	3D射擊遊戲
策略遊戲	即時戰略遊戲，RTS
即時戰術遊戲，RTM	回合制策略遊戲
戰棋遊戲	半回合制策略遊戲
賽車遊戲，RAC	模擬遊戲，SLG
養成遊戲，EDU	體育遊戲，SPT
益智遊戲，PUZ	桌面遊戲，TAB
其他，ETC	

## 電子遊戲平臺

狹義的電子遊戲是一種軟體，因此必須有相應的硬體設備，兩者是一種

模組化 (modulized) 的關係。例如魂斗羅 (Contra) 一代所對應的遊戲平臺就是紅白機 (FC)。

一般而言遊戲的平臺各有其市場，因此不宜以相同的標準來比較，但另外一種比較特別的情況，就是一款遊戲常常被軟體公司移植到不同的平臺上（如：Biohazard 4起初是以Nintendo GameClub平臺發售，但後期又有推出PlayStation 2平臺的版本）。常見的遊戲平台有電腦、遊戲機，分別介紹如下。

### 電腦

專指個人電腦專屬遊戲。

### 遊戲機

遊戲機是專為遊戲設計的電腦。遊戲機遊戲是指在遊戲機上運行的遊戲。遊戲機遊戲產業與電腦硬體、網際網路、遊戲機軟體的發展聯繫甚密。

遊戲機遊戲與電腦遊戲大多類型相同，但各有常見或較好發揮的遊戲類型，例如在遊戲機上容易製作動作遊戲或格鬥遊戲，較少出現即時戰略遊戲、第一人稱射擊遊戲。遊戲機分類分成街機、賭博遊戲機、家用遊戲機、掌上遊戲機，茲分別介紹如下：

**街機：**街機也稱為大型投幣電玩 (Arcade) 即是流行於街頭的商用遊戲機，以此名稱別於個人電腦和家用遊戲機。

**著名的機版：**Capcom CPS-1與CPS-2、SNK Neo-Geo、Sega Naomi。另外製作機版的公司還有Namco、ATARI、Konami、Irem、Midway等等。

**賭博遊戲機：**在台灣，一般稱為"電動玩具"，或稱有獎遊戲機。在各國政府的管理不一樣，有的合法，有的為非法。內容部份，以機會取得報酬為主。有代表的遊戲，如撲克、賓果遊戲機、麻雀遊戲等... 在臺灣很流行的彈珠臺，也可以算是另一種的有獎遊戲機。另外像是大小瑪莉機檯也是。在台灣的代表廠商，上市公司有IGS、鉅像、泰偉等公司。

**家用遊戲機：**家用遊戲機（或稱家用主機）是用於電視的遊戲機，亞洲以外稱電視遊樂器 (Game Console)。這主要與電腦遊戲 (PC GAME) 相區別。運行於家用主機的遊戲常稱為電視遊戲 (TV GAME)。任天堂紅白機公認乃最成功的首個商業遊戲機。部分家用遊戲機玩家認為，遊戲機遊戲比電腦遊戲更有可玩性。

遊戲機一開始就是封閉平臺，各公司獨自設計。可用為遊戲開發的GPU等專門加速硬體，無需遵守開放性電腦標準。因此遊戲運算力經常能超過個人電腦。

## 2-2-6 部分家用遊戲機

任天堂 (Nintendo)	FC (Family Computer) Famicom SFC (Super Family Computer) Super Famicom N64 (Nintendo 64)、GC (GameCube)、Wii
新力 (Sony)	PS (PlayStation)、PS2 (PlayStation2)、PS3 (PlayStation3)
微軟 (Microsoft)	Xbox、Xbox360
世嘉 (SEGA)	MD (Mega Drive)、SS (SEGA Saturn)、DC (DreamCast)
日本電氣(NEC) & 哈德森 (Hudson)	PC Engine
松下 (Panasonic) & 飛利浦 (Philips)	3DO

掌上遊戲機：掌上遊戲機 (Handheld game console) 是便攜的遊戲機。1980年代後，個人的行動化設備流行 (手機)，各公司開發了可攜帶遊戲機。

最早的掌上遊戲機叫做GAME&WATCH，軟體使用只讀ROM，無法更換。第一個可以替換遊戲的掌機是在1979年，但成功的首個商業掌上遊戲機主機仍是任天堂的GB。

部分掌上主機：任天堂GB系列和NDS、索尼的PlayStation Portable(又稱PSP)。(以上電子遊戲的相關資料取自維基百科)

而根據陳冠中(民92)的整理，遊戲有幾項特徵如下：主動的參與、動態的、轉介行為、內在動機、重過程輕結果、自由選擇、正向影響、著重自我、虛構的。而電子遊戲的型態以遊戲平台與遊戲內容來做區分，以遊戲平台來區分，分成電腦遊戲、電視遊樂器遊戲、掌上電玩、大型電玩；以遊戲內容來區分，分成角色扮演、益智、模擬、動作、競速、策略、冒險、戰爭、動作遊戲。

## 2-2-2 遊戲的參與動機

動機是指個體驅使自己從事某些行為或者追求某個目標的一種狀態或情境，或輔助個體選擇目標並使其朝向這個目標努力的動力(陳志樺，2002)。而在Maslow(1970)動機需求理論中所指的動機是指人類一切活動內在的驅動力，這種內在驅動力驅使人類往某一個目標前進，以滿足生理上或心理上的需求。他將動機分成匱乏性動機(生理、安全、歸屬與愛、尊重)、成長性動機(自我實現、知識與理解、審美)、超越性動機。Lepper & Malone(1987)則將動機分成個人內在動機與群體內在動機；個人內在動機包括幻想力、控制力、挑戰性、好奇心；群體內在動機包括認知、合作與競爭性(引自陳冠中，

民92)。

姑且不論動機的理論如此百家爭鳴，總之玩家參與遊戲不單是消遣娛樂罷了，我們或許可從Csikszentmihalyi (1993)認定的心流(或沉浸)組成要素：清楚的目標和即時回饋、挑戰的等級和個人技能之間的均衡、行動與意識的合而唯一、專注集中、潛在控制的感覺、喪失自我意識、時間感覺的改變以及達成自己本身的目的或自我回報的經驗等8個尺度來看遊戲玩家的行為，可能可以找到一些蛛絲馬跡。

我們從Johnson的看法(蔡孟璇譯，民95)來看玩家遊戲的動機更可窺出端倪：

1. 如果電玩只是膚淺的逃避主義，那這還真帶有些奇怪的受虐色彩呢！誰會想到要逃避到一個百分之九十的時間裡都讓你感到煩擾的世界呢？
2. 電玩其實根本就是讓人「延遲滿足」的東西—有時還延遲得很久很久，讓你不得不懷疑，到底會不會有一天。
3. 根本沒有人強迫孩子們必須精通這些電玩。
4. 電玩的神奇魔力和它們有能力觸及大腦的自然報償迴路有關。
5. 多數的電玩設計介面中，很重要的一點是，它總讓玩家知道有什麼潛在的報償在等著他，以及目前還需要多少報償。

我們再從Buckingham(2006)的看法來看遊戲的樂趣，Buckingham認為遊戲之樂是沉浸、投入、互動的交互過程。沉浸(immersion)：玩家被文本或經驗「傳送」的，毫不費力的快感。投入(engagement)：玩家被迫採用一種更深思而自省的態度，面對目標迎接挑戰。互動(interaction)：玩家在合作遊玩中採用不同角色以融入「演練社群(community of practice)」。當專注於遊戲時，玩家就在「沉浸」與「投入」這兩種「留神狀態(attentive states)」間移動，時而局部得對當前螢幕事件做出反應，時而在心中「後退幾步」以暫停並重新考慮可能的選項。從Buckingham以上的看法就可以了解為何遊戲是如何讓人如癡如醉了，因為那是一種非常高享受的過程，所以小孩為何可以玩到廢寢忘餐，從這裡就可以大略理解了。陳怡安(民91)的研究也透露出玩家熱衷遊戲的原因，他以Maslow的高峰經驗，說明玩家在自我實現需求得到滿足後，繼續向自我挑戰、邁向超越顛峰的目標。為求高峰經驗的達到，也是一些電玩玩家更加日以繼夜的沉溺於遊戲的重要因素。不過鄭旭宏(民96)的研究證實參與動機與休閒效益兩者之間有相關，且是呈正相關，所以休閒效益對於參與動機也有重要的影響，這也許可以解釋Wii為何造成參與者的變遷。

無論如何，科技產品的普及在開發中國家與已開發國家已經是個不變的事實。無庸置疑，電視、有線電視、網際網路的確剝奪了許多家人團聚和青

少年家庭教育、培養親情的機會，再加上一個電玩（線上電玩）的魅力，讓許多人無法阻擋，尤其對青少年來說更是一種magic。那麼電玩進入家庭，到底會不會改變家長與子女之間的關係呢？是正面的影響還是負面的呢。假使家長忽略與子女溝通的機會時，容易導致子女和陌生人的溝通機會還比和家長的多呢！家裡的人際關係改變了，會不會改變家庭在社會中的角色呢？家庭功能若變質了，社會又將如何？這會帶來什麼後果？我們能不事先預防嗎？

## 2-2-3 遊戲的錯誤觀念對親子關係的影響

根據Larry D. Rosen的研究顯示常玩電玩遊戲對錯誤行為的增加有相關性，據ScienceDaily(2000)報導，愛荷華州立大學(Iowa State University)的心理學家克雷格安德森(Craig Anderson)在研究青少年玩一些充滿暴力鏡頭的電子遊戲後的影響，他認為暴力遊戲會增加青少年逞兇鬥狠的行為，會在青少年內心理下暴力傾向或攻擊行為的種子。

1999年4月20日，美國科羅拉多州科倫拜高中(Columbine High School)的兩名學生持槍闖進校園，在校園內瘋狂掃射，最後殺死12名學生和1名教師後畏罪自殺的慘劇依然在人們心中留下無法抹滅的陰影。安德森便指出，從這個高中校園屠殺事件的情形來看，這些性格邊緣的青少年無疑是一些電子遊戲迷。這個事件後來被麥克摩爾拍成紀錄片(Bowing for Columbine)，還轟動一時。而大家可能沒有注意到，受難家屬一起向遊戲廠商提出告訴，認為這些行兇的青少年是受到不良暴力電子遊戲的影響，而沒有真正去探討這些青少年的家庭與學校是出了甚麼問題。而由於許多實驗証實，電子遊戲的暴力可能會引發現實生活中的悲劇，讓一些家長組織和決策者也抓住這一點，認為電子遊戲的暴力是邪惡的，只會帶來悲劇，所以美國社會的決策者迎合群眾的需求，為了減少暴力電子遊戲對社會帶來的威脅，決定採取行動著手處理這些問題。比如在2003年5月份，華盛頓州開始正式實施一項新的法律，禁止向17歲以下的未成年人販賣逼真的暴力電子遊戲。由於青少年暴力攻擊事件，讓很多議員扛起反遊戲的大旗，他們認為電玩是小孩誤入歧途的最大幫兇，必須負起賠償責任，但也有人認為這是美國司法界的傳統，只要青少年暴力犯罪，觸犯了法律，律師便會無所不用其極提出抗辯，認為犯行是受到不良電子遊戲的影響，以致造成行為偏差，加上媒體的放大效應，讓電子遊戲彷彿真的成為元凶，而科倫拜事件之後，美國社會對遊戲產業負面評價飆到最高，但有一個社會學家Karen Sternheimer指出(邱威傑，民96)，從1993年開始，美國青少年因為謀殺而被捕的比例已經降低了77%。Sternheimer認為，許多人把少數青少年暴力犯罪歸咎於電子遊戲這個墮落娛樂之上，都是因為不了解而產生的恐懼，家長團體與媒體輿論似乎處在一個數位蒙昧的時代，對它不熟悉或無法掌控它，便對它大加撻伐，但真的是遊戲讓小孩變壞了嗎？我們從另外一個例子來看。

2007年2月美國鹽湖城又發生了一件令人毛骨悚然的慘案，一個18歲的青少年持槍衝進賣場開槍掃射，五、六名遊客被當場擊斃，當事件傳開後，許多專家又開始質疑是否又是暴力電子遊戲惹的禍。不過事情剛好相反，經過

警方的查證，在該名青少年家中並沒有發現任何電子遊戲或相關產品，這結果也許把哪些證明電子遊戲會嚴重影響青少年行為的研究狠狠刮了一頓。所以電子遊戲並不是原罪，只是大部分的人都把它與犯罪連結在一起，因此排斥它、鄙棄它、辱罵它，遲遲不肯接納它，總認為玩遊戲的小孩會變壞，小孩誤入歧途、行為偏差，完全是它所造成的。種種的負面事件讓家長拒絕買電玩給小孩子，但又無法限制小孩子完全與脫離電玩，讓親子關係僵在哪裡，造成兩代之間的無形的鴻溝，互動關係跌至谷底。

根據李育豪、林鶴玲(民96)的研究顯示：另一項值得注意的是，學校裡的教職人員對於電腦遊戲多抱持著負面的看法，調查對象的電腦教師就將遊戲與色情並列。調查學校的校長也將電腦遊戲視為會對學習造成嚴重的影響。所以不論家庭、學校大都對遊戲抱持負面看法，而忽略遊戲的本質是良善的、對學童發展是有助益的，親子共玩能否增進親子關係更是值得大家重視的。

不過Johnson的書中也說到：最新的育兒寶典是這麼形容電玩的：「它們最多也只能增進兒童的手—眼協調能力。最糟糕的是，它們允許，甚至提倡侵略性，並鼓勵以暴力回應衝突。但我們可以肯定的說：多數電玩浪費你大量的時間。」(蔡孟璇，民95)如此一來電玩更讓人誤會更深，因為新出現的東西，免不了會被人用蒙上一層色彩的觀點來看待，而且會把它的缺點與不完美的地方放大檢視，所以電玩仍被大部分的人視為洪流猛獸，欲除之而後快。

## 2-2-4 遊戲與親子關係

在兒童遊戲(謝光進譯，民80)這本書中羅淳美提到有些父母忙於事業，很難得有機會和小孩一起遊戲，沒有人參與他的遊戲；另外一些父母雖然有時間陪小孩，可是基於自己認為冠冕堂皇的理由，不准小孩玩這個、玩那個。小孩子被剝奪遊戲的權利，他無法透過遊戲去學習。親子之間完全沒有交集。其實遊戲是小孩的權利，為人父母者應該在他的遊戲中了解他、引導他，讓他了解你對他的關愛，不僅可以進親子的感情，也可以使親子雙方在知識上獲得增長。

Arnold指出小孩子遊戲時，父母若是不予關心或給予不當的引導，則小孩的心理將會受到傷害；若是參與並給予適當的引導，則不僅親子感情會更鞏固，小孩的社會化過程也會更順利(謝光進譯，民80)。

Chuang(2007)便認為數位遊戲的角色扮演不僅可以增進玩家的fact/recall過程，而且透過多元的解題策略可以促進解決問題的技能。Gee(2003)在分析過多種數位遊戲之後，就發現了很多的建構學習要素，包括主動學習、批判學習、信心場域、多元模型建構等等。由以上文獻看來其實數位遊戲其實對兒童是有正面助益的，家長若再扮演阻擋的角色，只會造成更惡劣的親子關係。

## 2.3 科技權力與親子關係

李孟壕(民95)在他整理的研究中指出使用資訊科技可被視為在社會上、文化上及經濟上等種種後果產生差異的唯一因素。在多方面動態模式中，一個對於數位科技持肯定的態度正在逐漸起了適當的作用，對資訊科技缺乏興趣可被視為造成一種障礙，並且造成所獲的報酬不足的結果，以及積極參與社會交流的障礙，對資訊科技持否定的態度可能強烈到導致”電腦恐懼症”或對於電腦的恐懼造成了人們對於電腦的完全利用，心理障礙可能會限制人們採用新科技。

人們採用新科技的意願程度也一直被稱作「心理接受度」；持有資訊科技，也被稱為「物理的持有」(李孟壕，民95)。而科技對家庭權力結構變化的影響非常之大。數位科技其實隱藏著權力的機制，Heidegger(1993)說：不管我們對於技術是強烈地肯定或否定，我們通常很不自主地受到技術的束縛，Foucault(1983)也說：科學/權力它不是壓迫著我們的生活方式，而是建構著、生產著我們的生活方式(引自曹家榮，民96)。曹家榮(民96)指出現代科技潛在地為人們畫下可能行為的界限，而且也不單是以壓抑的方式達成；同樣地也可能產生某種規訓的作用，並進而形塑我們自身行為與意識。更確切地說，現代科技所形成的乃是一種由技術中介的權力關係網絡，或可稱為科技/權力，它不僅是一種工具與手段而已，其內在藏有某種力的關係，可以被視為一種權力關係。蘇健華(民91)就說：就在沉浸於科技享樂之際，我們突然發現異狀，科技權力似乎早已在這過程中超越了個體的控制。簡單來說愈懂得科技，某些方面來說，有助於其權力的提升。而從陳威助(民96)的研究顯示學生個人的家庭社經地位雖然在數位落差的形成上仍有影響，但其影響程度已明顯的減少，顯示由社會階層的差異與數位落差之間的關聯已不如過去強烈。所以年輕的一代，不論是哪種社經地位，彼此間的數位落差已經不是很明顯了。不過陳碧姬、吳宜鮮(民94)的研究指出女性成員在家中數位機會明顯較男性成員不足，所以女孩們對自己的自信心不足，認定家中男性成員對於資訊科技的處理能力較強，因此家中數位落差的情形仍然存在。另外根據Loges & Jung(2001)的研究，現代新的科技產品對於比較年長、學歷較低的民眾而言相當陌生，所以對於它的接受度當然比不過年輕、高學歷的人。比如青少年對於數位科技的接受度、熟悉度大都比家長來得高，對於新科技的學習也較為快速，因此在家中某個面向來說，它是某些權力的擁有者，所以科技權力不是像一般財產一樣可以為個人所擁有或獨佔，與傳統權力大相逕庭，比如說，數位科技產品也許是家長所購買的，但所衍伸的科技權力未必是家長的，有可能是小孩子的，因為小孩子對科技產品的操作比較容易上手，在很多時候，家長還須借重小孩才能勉強應付科技產品的複雜度，產品是如此，其實遊戲也是如此，這個時候，小孩子的地位因為科技權力的關係提升了，但這種權力又不能挑戰家長的最高權威，其中的奧妙的確變化萬千。所以曹家榮(民96)說沒有人能夠藉由擁有科技而控制他人的權力，只有因為身處在與技術距離不同的位置上而產生不同的限定狀態。從李青松(民89)的研究也可看出科技權力的影響，他說：家庭是子女學習社會化的初始，傳統的父母親以單向的權威性的文化傳承方式於子女，隨著子女接受教育的普及與提昇，以及資訊科技的進步，這種方式受到了挑戰。總之，權力運作的

形式因為數位科技的發展而改變，我們應當要好好認識它，因為另外一種權力正悄悄地在滋長著，而且在改變著我們彼此之間的關係，對家庭關係的影響也慢慢蔓延開來。

綜合上面所述，數位科技在二十一世紀的家庭中已經成為家家戶戶不可或缺的物品，家長如果再抵抗這股科技發展的潮流，對親子關係只有百害而無一利，只有從另外一個角度來思考如何將阻力化為助力，去熟悉它、接納它，運用這些數位科技增加親子之間的溝通管道與機會。

如果父母親不分青紅皂白一昧地禁止子女接觸電玩，可能會使學童在學校的同儕關係產生若干問題。因為人際關係的發展與維持，同質性是非常重要的因素，青少年們常會藉由共通的話題來維繫彼此的友誼，而打電動便是青少年間一個很重要溝通媒介，因此父母親應該正視這個問題，適度地開放子女打電玩，一來不但可以瞭解子女的交友狀況，還可以幫助子女拓展其人際關係。

但沉疴不是三天兩日便可消除，要家長立即攤開雙手完全接納數位科技，似乎有點緣木求魚，但Wii的出現點燃了一線生機，讓很多過去對遊戲採取負面看法的家長重新對遊戲有了另外一種看法。

## 2.4 Wii 的革命



張偉杰、林弘昌(民96)指出最近在電視上許多電視節目上常聽到關於4I的報導，包含4I 概念股的後勢看漲、4I 將會帶動許多相關產業等等。到底什麼是4I 呢？他們分別是微軟所推出的「Vista」、任天堂所推出的「Wii」、英特爾所推出的「WiMAX」，以及蘋果所推出的「iPhone」。Shirali-Shahreza(2006)也指出下一代的搖控器由任天堂的Wii獨領風騷。可見Wii已經成為眾人矚目的資訊產品，竟然與「Vista」、「WiMAX」、「iPhone」相提並論。

根據張偉杰、林弘昌(民96)整理的資料中大略對Wii做了簡單的介紹：Nintendo Wii，原名Nintendo Revolution，取名為Wii 即英文We 的諧音，是以紅外線立體操控的一種電視遊樂器，上市短短時間內便引發了一股搶購熱潮。Wii 以新鮮的「體感遊戲」作賣點，其好玩之處，在於它貌似電視遙控器的手掣，配備「體感操作系統」，能感應玩家的手掌及手臂動作，玩網球遊戲時搖桿「變身」網球拍，玩格鬥遊戲時又可拿著搖桿揮劍格擋，大大增加遊戲投入感和逼真度。

Wii 主機的外觀與遊戲操作方式如圖1、2 所示。



圖1 Nintendo Wii 主機外觀  
資料來源：Nintendo (2007)



圖2 Nintendo Wii 「體感遊戲」操作情形  
資料來源：Nintendo (2007)

圖1 是Nintendo Wii 主機外觀，純白的外觀與細緻的質感吸引了許多玩家的目光，採用與現有其他主機不同的直立式放光碟片的方式也很有特色。圖2 是Wii 的遊戲方式，從圖中可以看到Wii 可以感應玩家的動作進而呈現

在遊戲畫面上，屬於直覺性的操作方式，簡單易操作的特性與適合大家一起同樂的特質正是Wii 瘋迷大眾的原因之一。

與現有其他幾款主流電玩的主機相比較，Wii 具有以下幾項特性：

- (一) 價格低廉，比起同時期之機種PS3 便宜一半。
- (二) 具有紅外線感應與直覺性的操控設計。
- (三) 提供虛擬平台，可以用它來玩紅白機、超級任天堂等任天堂公司所生產的遊樂器的遊戲。

以上資料取自於張偉杰、林弘昌(民96)整理的資料。

其實Philip & Carlos(2006)根據上一代遊戲機(PS3上一代是PS2，Wii的上一代是GameCube)利用Norton and Bass (1987)的successive-generations模型延伸新模型來推斷PS3與Wii的銷售情形，結果顯示任天堂的GameCube 和 Wii將在2007年7月達到極大值。接下來我們就來看看事實的結果是如何。

Intelligent times(民96)報導任天堂公司在2006年11月19日於美國，12月2日在日本推出Wii這款新主機，在兩地上市的第一週，便創下佳績，在美國有60萬台的銷售量，在日本則有40萬台的好成績。而與Wii幾乎同時上市的PS3，它的銷售量卻遠遠不及Wii的一半，至此之後，Wii已成為全世界茶餘飯後討論的主角，也讓任天堂重拾遊戲機霸主的地位。

Wii如此熱門，我們當然不能不把任天堂這家公司稍微做個介紹。任天堂於1889年9月23日成立，這起初是一間由山內房治郎創立小公司，專門製造一種名為花札的日本手製紙牌。20世紀中期，任天堂公司曾經發展多方面業務，例如酒店和電視遊戲公司。除此之外，任天堂亦持有美國職棒大聯盟的西雅圖水手隊。

任天堂是歷史上最長壽的電視遊戲平臺公司，以及最有影響和有名的遊戲平臺生產商，是手提遊戲平臺的領導者。他們於1983年於日本發展，往後亦於不同地區，如1985年於北美洲和1986年於歐洲發展分部。任天堂已開發5個電視遊戲平臺 - Famicom(俗稱紅白機)、超級任天堂、任天堂64、GameCube 和 Nintendo Wii - 以及許多不同的手提攜帶型裝置，包括著名的Game Boy 系列、Game & Watch、Virtual Boy、Pokémon Mini和任天堂DS。他們推出了超過250款遊戲，製作了最少180款遊戲，超過24億套遊戲售出。(資料來源：維基百科。民97年5月25日，取自：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82&variant=zh-hant>)

當然Wii如果沒有兩下子怎會如此風行，橫掃遊戲機市場，最主要的就是它的遊戲主機與搖桿，它的主機不大，大約三個DVD包裝盒的體積，加上它需要一些活動的空間，所以塞在客廳電視機旁的一個角落裡剛好。另外它的搖桿的確是個祕密武器，長得不像一般的遊戲搖桿那麼多的按鈕，反而有點像電視遙控器，但它的按鈕卻少得可憐，因為Wii的搖桿不是用按鍵來控制方

向，它是用揮的，這種方法的確令人耳目一新。不要小看那小小的搖桿，裡面可藏有三度空間定位的技術，可以感應玩家揮動搖桿的各個軸向、轉動，聽起來非常神奇，我們從任天堂公司與玩家分享在Youtube的影片中便可窺知一二，在Wii指揮家遊戲中，玩家只要揮動手中的搖桿，整個樂團便會跟著玩家的節奏快慢起舞，讓玩家充分享受成為樂團指揮的快感；Wii Sports裡的棒球遊戲更是令人彷彿現身棒球場上，只要揮一揮手上的搖桿，感應器便會把效果呈現在螢幕上，打擊者的球棒便會跟著你的動作轉動著，只要抓準球路，大力一揮，你有可能打出全壘打；而網球遊戲更是令人拍案叫絕，它可以感應到你揮拍的角度、力道，不需要複雜的按鍵便會有不同的擊法產生不同的球路，增加了球賽的真實性；玩拳擊遊戲時，讓玩家欲罷不能，只要揮動搖桿與副搖桿，你也可以打出左刺拳、右鉤拳，與對手打一場精采的世紀大戰；而玩高爾夫遊戲時，只要控制好角度與力道，你也可以揮出完美的一桿，最主要你不需要懂得多複雜的按鍵或者運動技術，你都可以享受遊戲帶來的愉悅。總而言之，Wii這支搖桿，彷彿是一支你手中的魔術棒，你要它成為球棒、球拍、高爾夫球桿、拳擊手套，甚而是手術刀、炒菜鏟，都能隨心所欲，任你揮灑，彷彿成為你身體的一部份。

Wii如此神奇，讓人不禁讚嘆，它是不是一個複雜技術的革命性產品，其實不然，仔細研究這個主機，我們可以發現它的CPU、RAM、影像晶片等都比不上SONY的PS3以及為公司的XBOX360，它也不能看影片，更沒有最新的藍光DVD，也沒有超高畫質，有些人物設計還很陽春，沒有非常細膩的表情與眼神，但它就有辦法讓不玩電玩的人拿起搖桿，加入這場遊戲，最主要的原因應該是任天堂公司的開發策略。Mandryk(2004, 2006)在他的研究中便指出新興的技術提供娛樂科技創造令人難以置信的遊戲經驗與促進玩家之間的互動，評估娛樂科技是一項非常大的挑戰，因為在效率與性能有很好的表現，並不能表示這項娛樂科技就是成功的，但是依據娛樂性與互動性來判斷這項娛樂科技是否成功是比較有意義的。Intelligent times(民96)更指出當競爭者在思考要如何使用更強大的硬體、更好的的畫面性能來產出更為複雜的關卡時，這一片越來越紅的紅海中，任天堂反其道而行回到原點—遊戲性。遊戲畢竟是遊戲，當它成為一種負擔，便失去遊戲的價值了，所以Csikszentmihalyi 說心流組成要素是控制、專注、好奇及興趣，當這些要素消失了，遊戲當然就不再吸引這些人的目光了。而Wii所著重的便是它的遊戲性，所以它把失去的玩家找回來了，又擴大了參與遊戲的族群，因此目前聲勢依然席捲全球，仍然紅透半邊天。

從以上文獻看來，數位科技並不是洪流猛獸，端看運用者的心態是如何，電子遊戲也不是甚麼罪惡淵藪，更何況遊戲參與者產生變化了，我們不能一味地把它當作兒童青少年行為偏差的罪魁禍首。總之，Wii破壞了遊戲產業發展的固定模式，讓更多的人願意去參與遊戲、接納遊戲，但它對家庭親子關係的影響是很多面向的，不單只是一個熱門的遊戲機罷了。

### 三、研究方法

本研究之調查對象主要為北部國小學童，探討從遊戲參與者的變遷來看Wii對親子關係的影響，主要是探究家長參與遊戲時與小孩的互動變化與研究科技所造成家庭權力結構的變遷，茲將本研究之研究架構、研究對象、研究工具、實施程序、資料分析分述如下。

#### 3.1 研究架構

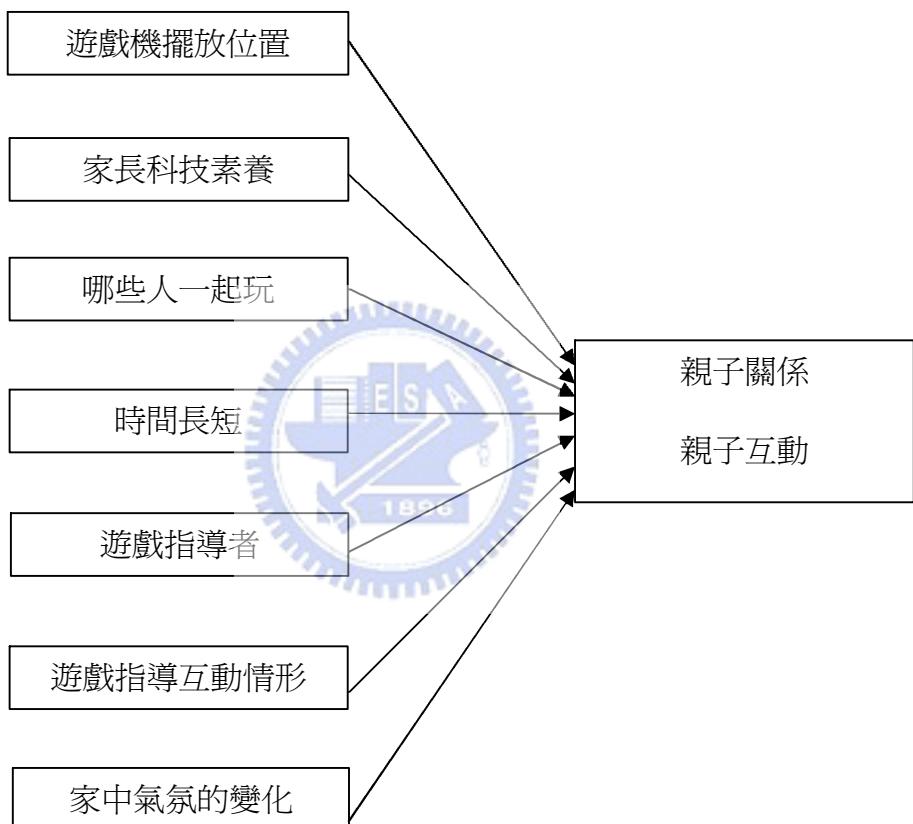


圖 3 研究架構

## 3.2 研究對象

本研究取樣範圍為台灣北部及部分中部地區國小中高年級學童為對象，取樣地區以新竹縣為主，另外包括台北市、台北縣、桃園縣、新竹市、苗栗縣、台中縣、彰化縣，發出1200份問卷，回收有效問卷661份，計台北市30人、台北縣30人、桃園縣22人、新竹縣477人、新竹市33人、苗栗縣12人、台中縣22人、彰化縣35人。

表 3-2-1 研究樣本分布表

學校分布	班級數	三年級	四年級	五年級	六年級	總人數
台北市	2			30		30
台北縣	4		30			30
桃園縣	5				22	22
新竹縣	84	109	124	88	156	477
新竹市	4	13		20		33
苗栗縣	5	3	4	2	3	12
台中縣	6			22		22
彰化縣	4				35	35
總人數		125	158	162	216	661

## 3.3 研究工具

本研究的研究工具以問卷與訪談為主，問卷分成兩次進行，第一次進行先導問卷，主要是要篩選出家中擁有電視遊樂器、與父母同住、家中有兄弟姊妹的學童，以便進行第二次問卷施測時，每個樣本的基本條件是相同的(家中擁有電視遊樂器、與父母同住、家中有兄弟姊妹)，這樣才能進行統計與比較。第一次問卷施測完畢後，選擇符合基本條件的樣本後，進行第二次問卷施測。第二次問卷施測的目的係針對研究問題進行施測，以便進行統計分析。而訪談的目的是要從家長的角度來探討研究問題。兩次問卷與訪談大綱均依研究問題自行編製，編製設計說明如下：

### 3.3.1 第一次先導問卷

為了了解受訪學童家中電視遊樂器的種類、是否與父母同住、家人玩電視遊樂器的概況，以利選擇適合的樣本做第二次問卷施測，茲設計第一份先導問卷，內容有基本資料、性別、家裡有哪些電視遊樂器、電視遊樂器放置的位置、跟學童同住的家人玩遊戲的相關資料，分述如下：

※基本資料：

表 3-3-1 第一次基本資料問卷題目

問卷題目	問卷題號
基本資料：_____年_____班 座號：_____號 姓名：_____	
性別：□男 □女	1

※電視遊樂器的種類與放置位置：

表 3-3-2 電視遊樂器的種類與放置位置問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡有哪些電視遊樂器？	2
電視遊樂器放置的位置？	2

※跟學童同住的家人玩遊戲的相關資料：

表 3-3-3 跟學童同住的家人玩遊戲的相關資料問卷題目

問卷題目	問卷題號
與我住在一起的家人	3
玩遊戲的頻率	3
他會不會開機	3
他會不會和我一起玩	3
別人在玩時他會不會在旁邊看	3
別人在玩時他會不會出聲指導	3
他會不會跟我討論遊戲的方法	3
我有沒有教過他怎樣玩遊戲	3

第一次先導問卷的目的是篩選樣本，與第二次問卷內容不同。

### 3.3.2 電視遊樂器使用概況調查問卷(第二次施測問卷)

依研究問題進行設計，分成八大類，茲敘述如下：

※基本資料：

表 3-3-4 基本資料問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡有哪幾種電視遊樂器	1
你要玩電視遊樂器的時候，會不會開機以及用遙控器(或搖桿)選擇遊戲或設定其他選項，以便開始遊戲	6

※Wii 遊戲機擺放位置與全家參與遊戲度

表 3-3-5 遊戲機擺放位置與全家參與遊戲度問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡電視遊樂器放在什麼地方	9
家裡有哪些成員會玩電視遊樂器	7
家裡的人會一起玩電視遊樂器嗎？哪些人一起玩	13

※購買 Wii 的家長與參與遊戲度

表 3-3-6 購買 Wii 的家長與參與遊戲度問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡的電視遊樂器通常是誰說要買的	2
家裡的電視遊樂器通常是誰出錢買的	3
家裡有哪些成員會玩電視遊樂器	7

### ※家長科技素養與 Wii 的參與度

表 3-3-7 家長科技素養與 Wii 的參與度問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡的電視遊樂器買來後通常是誰裝機的	4
除了你之外，你的家人會不會開機，然後用遙控器(或搖桿)選擇遊戲或設定其他選項，以便開始遊戲	8
家裡有哪些成員會玩電視遊樂器	7

### ※家長參與 Wii 遊戲與親子關係

表 3-3-8 家長參與 Wii 遊戲與親子關係問卷題目

問卷題目	問卷題號
家裡要玩遊戲時通常是誰來決定玩什麼遊戲	5
家裡有哪些成員會玩電視遊樂器	7
在電視遊樂器上面花最多時間的人是誰	10
哪個人玩得最好	11
你覺得他／她為什麼可以玩得這麼好	12
家裡的人會一起玩電視遊樂器嗎	13
你平常都在什麼時間玩電視遊樂器	14
你玩電視遊樂器的時候，一次都玩多久	15
家裡的人會限制你一次只能玩多少時間嗎	16
會跟家人一起玩的時候，大部分都是在什麼時間	17
跟家人玩電視遊樂器的時候，一次都玩多久	18

### ※Wii 親子教學角色之改變與親子關係

表 3-3-9 Wii 親子教學角色之改變與親子關係問卷題目

問 卷 題 目	問卷題號
你在玩的時候，家人會在旁邊看你玩嗎	20
你在玩的時候，家人會在旁邊教你或管你該怎麼玩嗎	21
家人教你或管你怎麼玩的時候，你會有什麼反應	22
那家人在玩的時候，你會在旁邊看嗎	23
那家人在玩的時候，你會在旁邊教他們或管他們該怎麼玩嗎	24
你教家人玩的時候，家人會有什麼反應	25
家人平常會主動叫你教他們玩嗎	26

### ※Wii 對家庭成員互動的影響

表 3-3-10 Wii 對家庭成員互動的影響問卷題目

問 卷 題 目	問卷題號
你喜歡跟家人一起玩電視遊樂器嗎	19
跟家人一起玩的時候，你能猜到他們在遊戲中大概會怎麼玩嗎	27
除了玩遊戲的時間之外，你跟家人平常會討論關於遊戲的話題嗎	28
有跟家人一起玩電視遊樂器之後，你覺得你們的相處時間有變多嗎	29

### ※其它

表 3-3-11 其它問卷題目

問 卷 題 目	問卷題號
你會帶同學回家一起玩電視遊樂器嗎	30
你喜歡家人跟你的同學一起玩嗎	31

備註：第七題問卷題目—家裡有哪些成員會玩電視遊樂器，在許多分析都會使用到，所以在各分類會重複出現。

### 3.3.3 訪談大綱

因為問卷施測是從受訪學童的角度來看 Wii 對親子互動的影響，為了真正了解家長在親子共玩時所扮演的角色與態度為何，所以找幾個個案家長做深入訪談。訪談大綱設計目的如下：

表 3-3-12 訪談大綱與設計目的

訪談大綱	設計目的
1. 在買 Wii 之前有沒有跟小孩一起玩電子遊戲的經驗？感覺如何？	比較買 Wii 之前後家長跟小孩子共玩電子遊戲之不同
2. 你們為了什麼原因買 wii？	了解家長買 Wii 的原因為何
3. 你會自己私下開機設定玩 Wii 嗎？為什麼要自己玩？	了解家長私下開機玩 Wii 的原因，會不會私下訓練遊戲的熟悉度
4. 你跟小孩玩 Wii 的時候，你們的互動情形如何？會不會因為遊戲輸贏而起衝突？	了解親子共玩 Wii 的時候，彼此之間的互動情形，父母的權威感會不會作祟
5. 當小孩要教你怎麼玩 Wii 的時候，你的態度是？	探討當親子教學角色互換時，家長的態度為何？當小孩挑戰權威時，家長是不是能接受
6. 當你限制孩子玩 Wii 的時候，孩子有什麼反應？你的做法是？	探討 Wii 對親子互動的影響
7. 有了 Wii 之後，你覺得跟小孩子的關係有什麼改變？	探討 Wii 對親子互動的影響
8. 你覺得小孩喜歡跟你一起玩 Wii 嗎？為什麼？	探討 Wii 對親子互動的影響
9. 你對於小孩玩電子遊戲所抱持的態度是什麼？	探討家長對於小孩玩電子遊戲的態度為何
10. 你認為教學遊戲以外的電子遊戲可以促進小孩學習嗎？為什麼？	探討家長對於電子遊戲的看法為何

### 3.4 實施程序

第一階段先做先導問卷了解國小學童家中擁有電視遊樂器的概況，選擇符合家中擁有電視遊樂器、有兄弟姊妹而且與父母同住三項條件的學童，第二階段再針對家裡擁有 GameCube 或 PS 或 Xbox 系列沒有 Wii 的(之後簡稱 GPX)、只有 Wii 沒有其他電視遊樂器(之後簡稱 Wii)、有多種電視遊樂器(包含 Wii)的學童做第二次施測。問卷經過專家效度(交大資工系教授、博士研究生及花蓮教育大學碩士、新竹教育大學碩士)分析後再進行正式施測，最後再依立意取樣原則選擇幾個個案家長進行深入訪談。

### 3.5 資料分析

本研究以SPSS進行資料處理與統計分析，對各項研究問題進行考驗，依自變項與依變項的性質分別採用不同的資料統計方法：

一、描述性統計次數分配表：描述家中電視遊樂器擁有概況、放置位置以及各變項的初步結果。

二、以卡方統計檢定各單變項否有顯著差異。

三、以交叉表獨立性考驗，檢定兩變項否有顯著關聯。



## 四、研究結果與分析

### 4.1 第一次先導問卷結果分析

本研究第一次問卷計回收有效問卷661份，為了比較各遊戲器對親子互動的影響，將問卷分成三組，GPX的有277人，只有Wii但沒有GPX的有214人，有Wii也有GPX的有170人。

表4-1-1 家中擁有電視遊戲器的分類

組別	GPX	Wii	有 Wii 也有 GPX 系列	合計
戶數	277	214	170	661

從以上資料來看，雖然我們不能百分之百以這個資料來判斷Wii的普及率，但Wii的占有率的確比其他電視遊戲器高出許多，所以任天堂官方Wii的銷售數據還是有可信度的。根據任天堂2007年度業績報告(2008年4月24日發表)，在桌上型平台部分，2006年底開賣的Wii主機，在推出後首個完整會計年度(統計期間 2007 年 4 月 1 日～2008 年 3 月 31 日)的銷售台數達1861 萬台，累計銷售台數突破 2000 萬大關，來到 2445 萬台。Wii 遊戲的年度銷售套數達 1 億 1960 萬套，累計達 1 億 4844 萬套。(資料來源：任天堂株式會社 (2008, April 24). **平成20年3月期結算短信**. Retrieved May 25, 2008, from <http://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2008/080424.pdf> )。

根據最新的統計資訊(2008年5月25日)三大電視遊戲器主機累積的銷售量分列如下：Wii銷售2618萬台，占45.4%，Xbox360銷售1891萬台，占32.8%，PS3銷售1263萬台，占21.9%。而Wii Sports遊戲的銷售累計2319萬套(2008年5月17日)(資料來源：[vgchartz.com.](http://www.vgchartz.com/) (2008, May 17). Retrieved May 25, 2008, from <http://www.vgchartz.com/> )

由於任天堂公司把遊戲主機的競爭回歸到遊戲的本質，加上Wii Sports遊戲獲得家長的認同，讓許多家長對於遊戲的看法不再拘泥於過去的傳統觀念，重新對遊戲有另一番的認識，因此重新拾回遊戲主機霸主的地位。

表4-1-2 電視遊戲器放置客廳的比率

電視遊戲器	PS 系列	XBOX 系列	GC	Wii
百分比	60%	53%	38%	78%

雖然都是電視遊戲器，需要搭配電視才能使用，但由於Wii遊戲設計的關係，需要比較大的空間，所以大部分的Wii主機還是放在客廳為主，無形中增加親子共玩的機會。

表4-1-3 家人玩遊戲的頻率分級的平均值

	學生本人	父親	母親
GPX	2.88	1.88	1.43
只有 Wii	2.91	2.33	1.98
有 Wii 也有 GPX	3.16	2.38	1.81
	4- 常常玩	3- 偶爾玩	2- 很少玩
	1- 從來不玩		

由以上數據顯示，有Wii的家庭玩遊戲的頻率明顯高於沒有Wii的家庭，從父母親參與遊戲的頻率來看，更可看出其中的變化，尤其母親玩遊戲頻率明顯大為提升，因此Wii的確吸引了不少過去不玩遊戲的家人，其中的原因當然與Wii 本身控制器的人性化、容易上手有關，加上運動遊戲給人健康的觀念，於是讓原本不玩遊戲的家人—尤其是父母投入參與遊戲。

表4-1-4 父親參與遊戲相關資料

	GPX(樣本數 277)	Wii(樣本數 214)	有 Wii 也有 GPX (樣本數 170)
開機	66%(184/277)	79%(170/214)	78%(132/170)
跟小孩一起玩	45%(126/277)	70%(150/214)	68%(115/170)
在旁邊看	50%(139/277)	71%(152/214)	61%(104/170)
出聲指導	39%(108/277)	58%(125/214)	46%(79/170)
會開機、 會跟小孩一起玩	61%(113/184)	82%(140/170)	78%(103/132)
不會開機、 會跟小孩一起玩	14%(13/93)	32%(14/44)	32%(12/38)
會開機、 會在旁邊看	61%(112/184)	78%(133/170)	68%(90/132)
不會開機、 會在旁邊看	29%(27/93)	43%(19/44)	37%(14/38)

表4-1-5 母親參與遊戲相關資料

	GPX(樣本數 277)	Wii(樣本數 214)	有 Wii 也有 GPX (樣本數 170)
開機	33%(92/277)	50%(108/214)	46%(79/170)
跟小孩一起玩	19%(54/277)	59%(126/214)	49%(84/170)
在旁邊看	34%(93/277)	62%(133/214)	52%(88/170)
出聲指導	17%(47/277)	35%(74/214)	28%(47/170)
會開機、 會跟小孩一起玩	45%(41/92)	69%(75/108)	68%(54/79)
不會開機、 會跟小孩一起玩	7%(13/185)	48%(51/106)	33%(30/91)
會開機、 會在旁邊看	52%(48/92)	67%(72/108)	63%(50/79)
不會開機、 會在旁邊看	24%(45/185)	58%(61/106)	42%(38/91)

從表4-1-4與表4-1-5中得知，各項數據顯示，擁有Wii的家庭，不論是父親或者是母親對於遊戲參與度明顯高於沒有Wii但有其它電視遊樂器的家庭。我們再來看看各組親子共玩的比率，只有Wii的家庭，父親會跟小孩子一起玩的比率70%，有多種遊樂器(含Wii)的，父親會跟小孩子一起玩的比率68%，而沒有Wii但有其它電視遊樂器，父親會跟小孩子一起玩的比率只有45%；而母親方面，只有Wii的家庭，母親會跟小孩子一起玩的比率59%，有多種遊樂器(含Wii)的，母親會跟小孩子一起玩的比率49%，而沒有Wii但有其它電視遊樂器，母親會跟小孩子一起玩的比率只有19%。因此Wii這款電視遊樂器的確能增加親子共玩的比率，既然親子共玩的時間增加了，對於親子互動是否有正向的關係呢？這是本研究接下來要分析的問題。

## 4.2 第二次問卷分析

經過第一次先導問卷(篩選)後，本研究針對只有PS、XBOX、GC等系列遊樂器但沒有Wii(簡稱GPX)的學童發出針對研究問題所設計的第二份問卷277份，只有Wii但沒有PS、XBOX、GC等系列遊樂器(簡稱Wii)的學童發出214份，有Wii也有PS、XBOX、GC等系列遊樂器的學童發出170份。計回收只有PS、XBOX、GC等系列遊樂器但沒有Wii的有效問卷201份，只有Wii但沒有PS、XBOX、GC等系列遊樂器的有效問卷183份，有Wii也有PS、XBOX、GC等的問卷因答題複雜，不予採計。另外問卷分析小節兩碼後的編號對照研究問題編排，如4.2.1.1，其中的1.1表示與研究問題1-1相關，而4.2.2.3表示與研究問題2-3相關，依此類推。

表4-2-1 第二次問卷施測資料

	發出問卷數	有效問卷數	區域類型	
			都會區	城鎮鄉村
GPX	277	201	110	91
Wii	214	183	114	69

### 4.2.1.1 遊戲機擺放位置與父母參與遊戲度

表4-2-2 電視遊樂器擺放位置次數分配表

	客廳	爸媽房間	小孩房間	其它	總和
GPX	133 (66.17%)	30 (14.93%)	24 (11.94%)	14 (6.96%)	201(100%)
都會區	77(70%)	17(15.5%)	9(8.1%)	7(6.4%)	110(100%)
城鎮鄉	56(61.5%)	13(14.3%)	15(16.5%)	7(7.7%)	91(100%)
Wii	160(87.4%)	11(6%)	6(3.3%)	6(3.3%)	183(100%)
都會區	107(93.9%)	2(1.75%)	2(1.75%)	3(2.6%)	114(100%)
城鎮鄉	53(77%)	9(13%)	4(6%)	3(4%)	69(100%)

表4-2-3 電視遊樂器擺放位置卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	274.249	4	.000***
Wii	521.290	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-4 電視遊樂器的種類與擺放位置的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	24.503	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-3看來，GPX這組電視遊樂器擺放位置的卡方統計量等於274.249， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準；Wii這組電視遊樂器擺放位置的卡方統計量等於521.290， $p=.000 < .05$ ，也達到顯著水準。所以不論GPX或Wii電視遊樂器擺放的位置均有顯著差異，而且兩者擺放的位置都是以客廳為主要的放置場所，不論都會區或城鎮鄉村都是如此。再從表4-2-4來看電視遊樂器的種類與擺放位置的獨立性考驗，它的卡方檢定統計量等於24.503， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與擺放位置有顯著關聯，從百分比來看，擁有Wii的家庭把Wii放在客廳的比率大幅度的高於其他的電視遊樂器，這跟Wii所發展的遊戲與多人共玩的設計理念當然有很大的關係，尤其Wii Sports需要比較大的空間，客廳自然是最佳的選擇。既然大部分的家庭把Wii放在客廳，客廳又是全家人共同生活的場所，我們接下來看看家人參與遊戲的機會是否增加了呢？

表4-2-5 家中成員會玩電視遊樂器的次數分配表

	學生本人	兄弟姊妹	爸爸	媽媽
GPX	199/201 (99%)	180/201 (89.6%)	107/201 (53.2%)	37/201 (18.4%)
Wii	181/183 (98.9%)	160/183 (87.4%)	135/183 (73.8%)	110/183 (60.1%)

備註：因個別調查，所以每個家人都除以樣本數，如GPX這組父親的數據107/201(53.2%)，表示在GPX所有201份樣本中，有107位的父親會玩電視遊樂器，(201-107=94)位的父親(94/201=46.8%)不會玩電視遊樂器，母親的數據37/201(18.4%)，表示在GPX所有201份樣本中，有37位(18.4%)的母親會玩電視遊樂器，(201-37=164)位的母親(164/201=81.6%)不會玩電視遊樂器，其餘依此類推。

表4-2-6 電視遊樂器放在客廳的家庭家中成員會玩電視遊樂器交叉次數分配表

	學生本人	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它	母數
GPX	131/133 (98.5%)	118/133 (88.7%)	73/133 (54.9%)	26/133 (19.5%)	7/133 (5.3%)	133
都會區	75/77 (97.4%)	66/77 (85.7%)	45/77 (58.4%)	15/77 (19.5%)	4/77 (5.2%)	77
城鎮鄉	56/56 (100%)	52/56 (92.9%)	28/56 (50%)	11/56 (19.6%)	3/56 (5.4%)	56
Wii	158/160 (98.8%)	138/160 (86.3%)	118/160 (73.8%)	98/160 (61.3%)	27/160 (16.9%)	160
都會區	106/107 (99.1%)	89/107 (83.2%)	80/107 (74.8%)	64/107 (59.8%)	18/107 (16.8%)	107
城鎮鄉	52/53 (98.1%)	49/53 (92.5%)	38/53 (71.7%)	34/53 (64.2%)	9/53 (17%)	53

備註：以電視遊樂器放在客廳的數量當做母數，如GPX這組父親的數據73/133，表示在GPX所有201份樣本中，有133位電視遊樂器是放在客廳，133位電視遊樂器放在客廳的樣本中，有73位的父親會玩電視遊樂器，有(133-73=60)位的父親不會玩電視遊樂器，依此類推。

表4-2-7 電視遊樂器放在其他地點家中成員會玩電視遊樂器交叉次數分配表

組別 數量 成員	GPX				Wii			
放置地點	爸媽房間	我的房間	兄弟姊妹	其它	爸媽房間	我的房間	兄弟姊妹	其它
學生本人	30/30 (100%)	16/16 (100%)	8/8 (100%)	14/14 (100%)	11/11 (100%)	4/4 (100%)	2/2 (100%)	6/6 (100%)
兄弟姊妹	29/30 (96.7%)	13/16 (81.3%)	8/8 (100%)	12/14 (85.7%)	11/11 (100%)	3/4 (75%)	2/2 (100%)	6/6 (100%)
爸爸	20/30 (66.7%)	4/16 (25%)	2/8 (25%)	8/14 (57.1%)	9/11 (81.8%)	2/4 (50%)	1/2 (50%)	5/6 (83.3%)
媽媽	4/30 (13.3%)	3/16 (18.8%)	2/8 (25%)	2/14 (14.3%)	8/11 (72.7%)	1/4 (25%)	1/2 (50%)	2/6 (33.3%)
其它	2/30 (6.7%)	2/16 (12.5%)	0/8 0%	6/14 (35.3%)	2/11 (18.2%)	1/4 (25%)	1/2 (50%)	0/0 0%
母數	30	16	8	14	11	4	2	6

表4-2-8 電視遊樂器擺放位置與父親玩不玩電視遊樂器的交叉次數分配表  
(GPX、Wii分別陳列)

電視遊樂器擺放位置	父親玩不玩電視遊樂器		總和
	GPX	Wii	
客廳	73/133(54.9%)	60/133(45.1%)	133
爸媽房間	20/30(66.7%)	10/30(33.3%)	30
我的房間	4/16(25%)	12/16(75%)	16
兄弟姊妹房間	2/8(25%)	6/8(75%)	8
其它	8/14(57.1%)	6/14(42.9%)	14
總和	107	94	201

Wii	父親玩不玩電視遊樂器		總和	
	Yes	No		
客廳	118/160(73. 75%)	42/160(26. 25%)	160	
爸媽房間	9/11(81. 8%)	2/11(18. 2%)	11	
電視遊樂器擺放位置	我的房間	2/4(50%)	2/4(50%)	4
兄弟姊妹	房間	1/2(50%)	1/2(50%)	2
其它	5/6(83. 3%)	1/6(16. 7%)	6	
總和	135	48	183	

表4-2-9 電視遊樂器擺放位置與父親玩不玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	10. 091	4	. 039*
Wii	2. 404	4	. 662

Wii：7格(70%)的預期個數少於5

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-10 電視遊樂器擺放位置與母親玩不玩電視遊樂器的交叉次數分配表  
(GPX、Wii分別陳列)

GPX	母親玩不玩電視遊樂器		總和
	Yes	No	
電視遊樂器擺放位置	客廳	26/133(19.5%)	107/133(80.5%)
	爸媽房間	4/30(13.3%)	26/30(86.7%)
	我的房間	3/16(18.75%)	13/16(81.25%)
	兄弟姊妹房間	2/8(25%)	6/8(75%)
	其它	2/14(14.3%)	12/14(85.7%)
總和		37	164
			201
Wii	母親玩不玩電視遊樂器		總和
	Yes	No	
	客廳	98/160(61.25%)	62/160(38.75%)
	爸媽房間	8/11(72.7%)	3/11(27.3%)
	我的房間	1/4(25%)	3/4(75%)
總和		110	73
			183

表4-2-11 電視遊樂器擺放位置與母親玩不玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	1. 021	4	. 907
Wii	4. 753	4	. 314

GPX：3格(30%)的預期個數少於5

Wii：7格(70%)的預期個數少於5

$^*p < .05$ ,  $^{**}p < .01$ ,  $^{***}p < .001$

由於每個學童家中兄弟姊妹的數量不一，父母以外的其他家人有哪些也无法確認，加上從表4-2-7得知兩組電視遊樂器放在其他的地方的數量都不高，因此樣本數過低，交叉分析的結果無法驗證，所以本研究並不比較兩組樣本兄弟姊妹與其他家人參與遊戲的比率，也不比較電視遊樂器放置在其他地點的家人遊戲參與比率，而單純只分析電視遊樂器擺放位置與父母玩不玩電視遊樂器有沒有關聯。父親的部分，從表4-2-9中得知只有GPX哪組電視遊樂器擺放位置與父親玩不玩電視遊樂器有顯著關聯，而Wii那一組 $p=.662 > .05$ ，未達顯著水準，但它有7格(70%)的預期個數少於5；而母親的部分，從表4-2-11得知不論GPX或是Wii，雖然電視遊樂器擺放位置與母親玩不玩電視遊樂器的獨立性考驗都未達顯著水準，但都有3格以上的預期個數少於5。但從表4-2-5與表4-2-6中得知，擁有Wii的家庭，不論都會區或城鎮鄉村父母參與遊戲的比率明顯高於擁有PS、XBOX、GC系列的家庭，這跟Wii高比率的放在客廳，當然有所關聯，假使大部分的Wii都放在小孩房間，父母參與遊戲的比率可能就會大幅下降。

#### 4.2.2.1 購買Wii的家長與參與遊戲度

表4-2-12 家裡的電視遊樂器是誰說要買的次數分配表

	學生本人	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它	總和
GPX	70/201 (34.83%)	59/201 (29.35%)	53/201 (26.37%)	5/201 (2.49%)	14/201 (6.96%)	201 (100%)
都會區	35/110 (31.8%)	32/110 (29.1%)	36/110 (32.7%)	1/110 (0.9%)	6/110 (5.5%)	110 (100%)
城鎮鄉	35/91 (38.46%)	27/91 (29.67%)	17/91 (18.68%)	4/91 (4.39%)	8/91 (8.8%)	91 (100%)
Wii	45/183 (24.6%)	34/183 (18.6%)	73/184 (39.9%)	15/183 (8.2%)	16/183 (8.7%)	183 (100%)
都會區	30/114 (26.3%)	17/114 (14.9%)	50/114 (43.9%)	8/114 (7.0%)	9/114 (7.9%)	114 (100%)
城鎮鄉	15/69 (21.74%)	17/69 (24.64%)	23/69 (33.33%)	7/69 (10.145%)	7/69 (10.145%)	69 (100%)

表4-2-13 家裡的電視遊樂器是誰說要買的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	82.856	4	.000***
Wii	62.656	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-14 電視遊樂器的種類與是誰說要買的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	19. 663	4	. 001***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-14電視遊樂器的種類與是誰說要買的交叉卡方檢定統計量等於19. 663,  $p=. 001 < .05$ , 達顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與是誰說要買的有顯著關聯。從表4-2-13得知GPX這組家裡的電視遊樂器是誰說要買的卡方統計量等於82. 856,  $p=. 000 < .05$ , 達到顯著水準；Wii這組家裡的電視遊樂器是誰說要買的卡方統計量等於62. 656,  $p=. 000 < .05$ , 也達到顯著水準。所以不論GPX或Wii, 兩組電視遊樂器是誰說要買的卡方檢定均有顯著差異, 從表4-2-12得知GPX這組電視遊樂器是誰說要買的集中於學生本人, 加上兄弟姊妹的數量, 百分比就達到64. 18%, 很明顯的, GPX這組家裡的電視遊樂器是誰說要買的, 小孩幾乎是主要的發起人；而Wii這組家裡的電視遊樂器是誰說要買的集中於父親, 所以很明顯的家長對於Wii這款電視遊樂器比較有興趣, 而PS、XBOX、GC系列的電視遊樂器大部分都是小孩要求購買的, 這部分都會區與城鎮鄉村差異不大。父親既然是要買Wii的主要發起人, 接下來我們來看看父親玩不玩電視遊樂器。



表4-2-15 家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉次數分配表(GPX、Wii分別陳列)

		父親玩不玩電視遊樂器		總和
		Yes	No	
電視遊樂器是不是父親說要買的	Yes	42/53(79.2%)	11/53(20.8%)	53
	No	65/148(43.9%)	83/148(56.1%)	148
總和		107	94	201
		父親玩不玩電視遊樂器		總和
Wii		Yes	No	
電視遊樂器是不是父親說要買的	Yes	64/73(87.7%)	9/73(12.3%)	73
	No	71/110(64.5%)	39/110(35.5%)	110
總和		135	48	183

表4-2-16 家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	19.562	1	.000***
Wii	12.128	1	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-16得知GPX這組家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量等於19.562， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組家裡的電視遊樂器是不是父親說要買的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量等於12.128， $p=.000 < .05$ ，表示達到顯著水準，所以兩組電視遊樂器是不是父親說要買的與父親玩不玩電視遊樂器均有顯著關聯，但從表4-2-15中便可看出Wii那一組家裡的電視遊樂器是父親說要買的，他也玩電視遊樂器的比率仍高於GPX那一組，可見父親想買電視遊樂器，自然也會下場玩電視遊樂器，他不只是買給小孩子娛樂而已，他本身也想參與遊戲，而Wii那一組的父親更是明顯。由於母親說要買電視遊樂器的數量太少，無法進行驗證，所以不予以討論。



## 4.2.2.2 家長科技素養與Wii的參與度

表4-2-17 家裡的電視遊樂器是誰裝機的次數分配表

	學生本人	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它	總和
GPX	55/201 (27.36%)	42/201 (20.9%)	93/201 (46.27%)	3/201 (1.49%)	8/201 (3.98%)	201 (100%)
Wii	24/183 (13.1%)	19/183 (10.4%)	122/184 (66.7%)	5/183 (2.7%)	13/183 (7.1%)	183 (100%)

表4-2-18 家裡的電視遊樂器是誰裝機的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	135.095	4	.000***
Wii	254.568	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-19 電視遊樂器的種類與是誰裝機的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	25.651	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-19中得知電視遊樂器的種類與是誰裝機的交叉卡方檢定統計量等於25.651,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與是誰裝機的有顯著關聯, 從表4-2-18得知GPX這組家裡的電視遊樂器是誰裝機的卡方統計量等於135.095,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組家裡的電視遊樂器是誰裝機的卡方統計量等於254.568,  $p=.000 < .05$ , 表示有顯著差異, 所以這兩組家裡的電視遊樂器是誰裝機的卡方檢定均有顯著差異。但從表4-2-17中便可看出GPX那一組家裡的電視遊樂器是父親裝機的居多, Wii那一組家裡的電視遊樂器也是父親裝機的居多, 但Wii的那一組父親裝機的比率仍高於GPX那一組, 可見父親對於Wii的興趣較高或者Wii的親近性較高, 讓人敢去嘗試它, 這跟任天堂公司的廣告訴求應有些許相關。既然大部分的電視遊樂器是由父親裝機的, 接下來看看家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的, 他玩不玩電視遊樂器的交叉分析。

表4-2-20 家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉  
次數分配表(GPX、Wii分別陳列)

		父親玩不玩電視遊樂器		總和
		Yes	No	
		58/93(62.4%)	35/93(37.6%)	93
電視 遊樂 器是 不是 父親 裝機 的	Yes	都會區	38/54(70.4%)	16/54(29.6%)
		城鎮鄉	20/39(51.3%)	19/39(48.7%)
			49/108(45.4%)	59/108(54.6%)
	No	都會區	26/56(46.4%)	30/56(53.6%)
		城鎮鄉	23/52(44.2%)	29/52(55.8%)
		總和	107	94
				201
Wii		父親玩不玩電視遊樂器		總和
		Yes	No	
		102/122(83.6%)	20/122(16.4%)	122
電視 遊樂 器是 不是 父親 裝機 的	Yes	都會區	73/87(83.9%)	14/87(16.1%)
		城鎮鄉	29/35(82.9%)	6/35(17.1%)
			33/61(54.1%)	28/61(45.9%)
	No	都會區	13/27(48.1%)	14/27(51.9%)
		城鎮鄉	20/34(58.8%)	14/34(41.2%)
		總和	135	48
				183

表4-2-21 家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	5. 798	1	.016*
Wii	18. 300	1	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-21得知GPX這組家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量等於5. 798， $p=.016 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的，父親玩不玩電視遊樂器交叉卡方檢定統計量等於18. 300， $p=.000 < .05$ ，表示達到顯著水準，所以兩組家裡的電視遊樂器是不是父親裝機的與父親玩不玩電視遊樂器均有顯著關聯，但從表4-2-20中便可看出Wii那一組的電視遊樂器是父親裝機的，他也玩電視遊樂器的比率仍高於GPX那一組，可見父親會裝機，也會下場玩電視遊樂器，他不只是幫孩子裝機，他本身也想參與遊戲，而Wii那一組的父親更加明顯，可見Wii的魔力的確吸引不少玩家下場參與。從表4-2-20中我們還發現一個比較不同的現象，就是GPX那一組電視遊樂器是父親裝機的也玩電視遊樂器，都會區與城鎮鄉村有些差異，都會區家裡電視遊樂器是父親裝機的也玩電視遊樂器的比率(70. 4%)高於城鎮鄉村(50. 1%)，這跟數位落差有無關連，倒是值得探究一番。另外由於家裡的電視遊樂器是母親裝機的數量太少，無法進行驗證，所以不予以討論。

### 4.2.2.3 家長參與Wii遊戲與正向親子關係相關分析

#### (1)家裡要玩遊戲時，遊戲主導者：以小孩為主

表4-2-22 家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的次數分配表

	學生本人	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它	總和
GPX	105/201 (52.24%)	59/201 (29.35%)	19/201 (9.45%)	8/201 (3.98%)	10/201 (4.98%)	201 (100%)
都會區	57/110 (51.8%)	32/110 (29.1%)	10/110 (9.1%)	5/110 (4.5%)	6/110 (5.5%)	110 (100%)
城鎮鄉	48/91 (52.7%)	27/91 (29.7%)	9/91 (9.9%)	3/91 (3.3%)	4/91 (4.4%)	91 (100%)
Wii	91/183 (49.7%)	65/183 (35.5%)	14/183 (7.7%)	9/183 (4.9%)	4/183 (2.2%)	183 (100%)
都會區	58/114 (50.9%)	38/114 (33.3%)	11/114 (9.6%)	6/114 (5.3%)	1/114 (0.9%)	114 (100%)
城鎮鄉	33/69 (47.82%)	27/69 (39.13%)	3/69 (4.35%)	3/69 (4.35%)	3/69 (4.35%)	69 (100%)

表4-2-23 家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	172.905	4	.000***
Wii	166.699	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-24 電視遊樂器的種類與家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的  
交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	3. 843	4	. 428

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-24中得知電視遊樂器的種類與家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的交叉卡方檢定統計量等於3. 843， $p=.428 > .05$ ，未達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲沒有顯著關聯，所以電視遊樂器的種類對於玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲沒有什麼影響。從表4-2-23得知GPX這組家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的卡方統計量等於172. 905， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的卡方統計量等於166. 699， $p=.000 < .05$ ，表示達到顯著水準，所以兩組家裡要玩遊戲時是由誰來決定玩什麼遊戲的卡方檢定，均有顯著差異，從表4-2-22中便可看出兩組家裡不論都會區或是城鎮鄉村要玩什麼遊戲時都是由小孩決定居多數，若把兄弟姊妹納進去，它的百分比更是超過百分之八十。



## (2)花最多時間與玩得最好顯著相關

表4-2-25 GPX這組花最多時間與玩得最好交叉次數分配表

		玩得最好(代號11)					總和	
		我	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它		
花最多時間(代號10)	我	個數	60	15	11	0	3	89
		10內的 %	67.4%	16.9%	12.4%	.0%	3.4%	100.0%
		11內的 %	73.2%	20.3%	29.7%	.0%	50.0%	44.3%
		總和的 %	29.9%	7.5%	5.5%	.0%	1.5%	44.3%
	兄弟姊妹	個數	17	57	8	1	1	84
		10內的 %	20.2%	67.9%	9.5%	1.2%	1.2%	100.0%
		11內的 %	20.7%	77.0%	21.6%	50.0%	16.7%	41.8%
		總和的 %	8.5%	28.4%	4.0%	.5%	.5%	41.8%
	爸爸	個數	4	1	15	0	0	20
		10內的 %	20.0%	5.0%	75.0%	.0%	.0%	100.0%
花最多時間(代號11)		11內的 %	4.9%	1.4%	40.5%	.0%	.0%	10.0%
		總和的 %	2.0%	.5%	7.5%	.0%	.0%	10.0%
	媽媽	個數	0	1	1	1	0	3
		10內的 %	.0%	33.3%	33.3%	33.3%	.0%	100.0%
		11內的 %	.0%	1.4%	2.7%	50.0%	.0%	1.5%
		總和的 %	.0%	.5%	.5%	.5%	.0%	1.5%
	其它	個數	1	0	2	0	2	5
		10內的 %	20.0%	.0%	40.0%	.0%	40.0%	100.0%
		11內的 %	1.2%	.0%	5.4%	.0%	33.3%	2.5%
		總和的 %	.5%	.0%	1.0%	.0%	1.0%	2.5%
總和		個數	82	74	37	2	6	201
		10內的 %	40.8%	36.8%	18.4%	1.0%	3.0%	100.0%
		11內的 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		總和的 %	40.8%	36.8%	18.4%	1.0%	3.0%	100.0%

備註：

花最多時間的選項有：我、兄弟姊妹、爸爸、媽媽、其他

玩得最好的選項有：我、兄弟姊妹、爸爸、媽媽、其他

表4-2-26 Wii這組花最多時間與玩得最好交叉次數分配表

		玩得最好(代號11)					總和	
		我	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它		
花最多時間(代號10)	我	個數	53	12	11	3	1	80
		10內的 %	66.3%	15.0%	13.8%	3.8%	1.3%	100.0%
		11內的 %	72.6%	19.7%	26.8%	75.0%	25.0%	43.7%
		總和的 %	29.0%	6.6%	6.0%	1.6%	.5%	43.7%
	兄弟姊妹	個數	17	42	7	1	1	68
		10內的 %	25.0%	61.8%	10.3%	1.5%	1.5%	100.0%
		11內的 %	23.3%	68.9%	17.1%	25.0%	25.0%	37.2%
		總和的 %	9.3%	23.0%	3.8%	.5%	.5%	37.2%
	爸爸	個數	2	4	22	0	0	28
		10內的 %	7.1%	14.3%	78.6%	.0%	.0%	100.0%
		11內的 %	2.7%	6.6%	53.7%	.0%	.0%	15.3%
		總和的 %	1.1%	2.2%	12.0%	.0%	.0%	15.3%
	媽媽	個數	1	2	1	0	0	4
		10內的 %	25.0%	50.0%	25.0%	.0%	.0%	100.0%
		11內的 %	1.4%	3.3%	2.4%	.0%	.0%	2.2%
		總和的 %	.5%	1.1%	.5%	.0%	.0%	2.2%
	其它	個數	0	1	0	0	2	3
		10內的 %	.0%	33.3%	.0%	.0%	66.7%	100.0%
		11內的 %	.0%	1.6%	.0%	.0%	50.0%	1.6%
		總和的 %	.0%	.5%	.0%	.0%	1.1%	1.6%
總和		個數	73	61	41	4	4	183
		10內的 %	39.9%	33.3%	22.4%	2.2%	2.2%	100.0%
		11內的 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		總和的 %	39.9%	33.3%	22.4%	2.2%	2.2%	100.0%

表4-2-27 花最多時間與玩得最好交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	166.082	16	.000***
Wii	161.899	16	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-27得知GPX這組花最多時間與玩得最好的卡方檢定統計量等於166.082,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組花最多時間與玩得最好的卡方檢定統計量等於161.899,  $p=.000 < .05$ , 表示達到顯著水準, 得知兩組花最多時間與玩得最好有顯著關聯, 再研究表4-2-25與4-2-26可以發現

不論GPX或者是Wii都是小孩花較多時間，也玩得最好。接下來看看他們為何玩得最好。

表4-2-28 玩得最好的原因的次數分配表

	花較多時間練習	同學朋友會教他	反應比較快	花錢買攻略	上網找攻略	其它	總和
GPX	75/201 (37.3%)	13/201 (6.5%)	85/201 (42.3%)	4/201 (2%)	21/201 (10.4%)	3/201 (1.5%)	201 (100%)
都會區	41/110 (37.3%)	9/110 (8.18%)	51/110 (46.36%)	1/110 (0.9%)	7/110 (6.36%)	1/110 (0.9%)	110 (100%)
城鎮鄉	34/91 (37.36%)	4/91 (4.4%)	34/91 (37.36%)	3/91 (3.3%)	14/91 (15.38%)	2/91 (2.2%)	91 (100%)
Wii	79/183 (43.17%)	7/183 (3.82%)	77/183 (42.08%)	0/183 (0%)	14/183 (7.65%)	6/183 (3.28%)	183 (100%)
都會區	50/114 (43.9%)	3/114 (2.6%)	48/114 (42.1%)	0/114 (0%)	8/114 (7.0%)	5/114 (4.4%)	114 (100%)
城鎮鄉	29/69 (42.0%)	4/69 (5.8%)	29/69 (42.0%)	0/69 (0%)	6/69 (8.7%)	1/69 (1.5%)	69 (100%)

表4-2-29 玩得最好的原因的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	201.537	5	.000***
Wii	157.191	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-30 電視遊樂器的種類與玩得最好的原因的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	7.873	5	.163

4格(33.3%)的預期個數少於5

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-30中得知電視遊樂器的種類與玩得最好的原因的交叉卡方檢定統計量等於7.873,  $p=.163 > .05$ , 未達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與玩得最好的原因沒有顯著關聯(但有4格(33.3%)的預期個數少於5), 所以兩組電視遊樂器玩得最好的原因沒有什麼差異。我們再從表4-2-29中得知GPX這組玩得最好的原因的卡方檢定統計量等於201.537,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組玩得最好的原因的卡方檢定統計量等於157.191,  $p=.000 < .05$ , 表示有顯著差異, 得知兩組玩得最好的原因有顯著差異, 再研究表4-2-28可以發現不論GPX或者是Wii玩得最好的原因都是花較多時間練習、反應比較快, 都會區與城鎮鄉村並無差別。



### (3)受訪學童什麼時候玩電視遊樂器：以周末或放假的時候居多

表4-2-31 受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的次數分配表

	平常日的晚上	周末或放假的時候	其它	總和
GPX	10/201 (5.0%)	166/201 (82.6%)	25/201 (12.4%)	201 (100%)
都會區	8/110 (7.3%)	91/110 (82.7%)	11/110 (10.0%)	110 (100%)
城鎮鄉	2/91 (2.2%)	75/91 (82.4%)	14/91 (15.4%)	91 (100%)
Wii	9/183 (4.9%)	161/183 (88.0%)	13/183 (7.1%)	183 (100%)
都會區	3/114 (2.6%)	103/114 (90.4%)	8/114 (7.0%)	114 (100%)
城鎮鄉	6/69 (8.7%)	58/69 (84.1%)	5/69 (7.2%)	69 (100%)

表4-2-32 受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	221.104	2	.000***
Wii	246.033	2	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-33 電視遊樂器的種類與受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	3. 082	2	.214

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-33中得知電視遊樂器的種類與受訪學童什麼時候玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量等於3. 082,  $p=.214 > .05$ , 未達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與受訪學童什麼時候玩電視遊樂器沒有顯著關聯, 所以兩組電視遊樂器受訪學童什麼時候玩電視遊樂器沒有什麼差異。從表4-2-32中得知GPX這組什麼時候玩電視遊樂器的卡方檢定統計量等於221. 104,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組什麼時候玩電視遊樂器的卡方檢定統計量等於246. 033,  $p=.000 < .05$ , 表示有顯著差異, 得知兩組什麼時候玩電視遊樂器均有顯著差異, 再研究表4-2-31可以發現不論GPX或者是Wii都是集中在周末或放假的時候玩居多, 不論都會區或是城鎮鄉村都是如此, 而回答其他的時間, 大部分的答案都是不一定。



#### (4)受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制有關 著關聯

表4-2-34 GPX這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉次數分配表

			家人會不會限制(代號16)			總和	
			會	不會	不一定		
受訪學童 玩電視遊樂器的時間 (代號 15)	半小時	個數	39	10	19	68	
		15內的 %	57.4%	14.7%	27.9%	100.0%	
		16內的 %	45.9%	31.3%	22.6%	33.8%	
		總和的 %	19.4%	5.0%	9.5%	33.8%	
	一小時	個數	34	11	28	73	
		15內的 %	46.6%	15.1%	38.4%	100.0%	
		16內的 %	40.0%	34.4%	33.3%	36.3%	
		總和的 %	16.9%	5.5%	13.9%	36.3%	
	二小時	個數	8	5	19	32	
		15內的 %	25.0%	15.6%	59.4%	100.0%	
		16內的 %	9.4%	15.6%	22.6%	15.9%	
		總和的 %	4.0%	2.5%	9.5%	15.9%	
	三小時以 上	個數	4	6	18	28	
		15內的 %	14.3%	21.4%	64.3%	100.0%	
		16內的 %	4.7%	18.8%	21.4%	13.9%	
		總和的 %	2.0%	3.0%	9.0%	13.9%	
總和		個數	85	32	84	201	
		15內的 %	42.3%	15.9%	41.8%	100.0%	
		16內的 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
		總和的 %	42.3%	15.9%	41.8%	100.0%	

備註：

受訪學童玩電視遊樂器的時間長短選項有：半小時、一小時、二小時、三小時以上

家人會不會限制的選項有：會、不會、不一定

表4-2-35 Wii這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉次數分配表

			家人會不會限制(代號16)			總和	
			會	不會	不一定		
受訪學童 玩電視遊樂器的時 間(代號 15)	半小時	個數	31	8	26	65	
		15內的 %	47.7%	12.3%	40.0%	100.0%	
		16內的 %	53.4%	30.8%	26.3%	35.5%	
		總和的 %	16.9%	4.4%	14.2%	35.5%	
	一小時	個數	18	9	35	62	
		15內的 %	29.0%	14.5%	56.5%	100.0%	
		16內的 %	31.0%	34.6%	35.4%	33.9%	
		總和的 %	9.8%	4.9%	19.1%	33.9%	
	二小時	個數	7	6	22	35	
		15內的 %	20.0%	17.1%	62.9%	100.0%	
		16內的 %	12.1%	23.1%	22.2%	19.1%	
		總和的 %	3.8%	3.3%	12.0%	19.1%	
	三小時以 上	個數	2	3	16	21	
		15內的 %	9.5%	14.3%	76.2%	100.0%	
		16內的 %	3.4%	11.5%	16.2%	11.5%	
		總和的 %	1.1%	1.6%	8.7%	11.5%	
總和		個數	58	26	99	183	
		15內的 %	31.7%	14.2%	54.1%	100.0%	
		16內的 %	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
		總和的 %	31.7%	14.2%	54.1%	100.0%	

表4-2-36 受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	21.137	6	.002**
Wii	15.379	6	.018*

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

GPX這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉卡方檢定統計量等於21.137,  $p=.002 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組受訪學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制的交叉卡方檢定統計量等於15.379,  $p=.018 < .05$ , 表示達到顯著水準, 得知兩組學童玩電視遊樂器的時間與家人會不會限制有顯著關聯, 發現GPX這組只玩半小時或一小時的學童, 多半是家人比較會限制學童玩電視遊樂器的時間, 至於不一定會受到限制玩電視遊樂器時間的學童玩得比較久。反觀 Wii這組只有玩半小時的學童與家人會限制

玩電視遊樂器的時間有顯著關聯，其餘一小時、兩小時、三小時都不一定會受到家人限制，所以Wii的健康形象讓家人願意讓小孩多玩一些。

## (5)擁有Wii的家庭家人一起玩的比率比擁有其他電視遊樂器的家庭高

表4-2-37 家裡的人一起玩電視遊樂器的次數分配表

	兄弟姊妹	爸爸	媽媽	其它	母數
GPX	159/201 (79.1%)	77/201 (38.3%)	21/201 (10.4%)	14/201 (7%)	201
都會區	86/110 (78.2%)	47/110 (42.7%)	13/110 (11.8%)	8/110 (7.2%)	110
城鎮鄉	73/91 (80.2%)	30/91 (33.0%)	8/91 (8.8%)	6/91 (6.6%)	91
Wii	148/183 (80.9%)	115/183 (62.8%)	87/183 (47.5%)	13/183 (7.1%)	183
都會區	91/114 (79.8%)	76/114 (66.7%)	58/114 (50.9%)	8/114 (7.0%)	114
城鎮鄉	57/69 (82.6%)	39/69 (56.5%)	29/69 (42.0%)	5/69 (7.2%)	69

備註：每個項目因個別調查，所以均以樣本數為母數，如GPX這組父親的數據77/201(38.3%)，表示在GPX所有201份樣本中，有77位的父親會一起玩電視遊樂器，(201-77=124)位的父親(124/201=61.7%)不會玩電視遊樂器，母親的數據21/201(10.4%)，表示在GPX所有201份樣本中，有21位的母親會一起玩電視遊樂器，(201-21=180)位的母親(180/201=89.6%)不會一起玩電視遊樂器，其餘依此類推。

表4-2-38 家裡的人一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

		卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	兄弟姊妹	68.104	1	.000***
	爸爸	10.990	1	.001**
	媽媽	125.776	1	.000***
	其它	148.900	1	.000***
Wii	兄弟姊妹	69.776	1	.000***
	爸爸	12.071	1	.001**
	媽媽	.443	1	.506
	其它	134.694	1	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-39 電視遊樂器的種類與家裡的人會不會一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

		Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
兄弟姊妹	.187	1	.665	
爸爸	23.061	1	.000***	
媽媽	65.198	1	.000***	
其它	.003	1	.958	

從表4-2-39 電視遊樂器的種類與家裡的人會不會一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量看來兄弟姊妹與其他家人未達顯著水準，表示兄弟姊妹與其他家人會不會一起玩電視遊樂器與電視遊樂器的種類沒有顯著關聯，應該是兩組電視遊樂器(GPX、Wii)兄弟姊妹與其他家人會不會一起玩差異不大，不過父母親的部分均有顯著差異，表示電視遊樂器的種類與父母會不會一起玩電視遊樂器有顯著關聯。從表4-2-38得知GPX這組家裡的人會不會一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計均達到顯著水準，但從表4-2-37中可看出父母親與其他家人明顯沒有跟家人一起玩，因為其他家人的數量無法確認，所以排除在探討的範圍之內，總之從4-2-37與4-2-38來分析家人一起玩電視遊樂

器的情形，GPX這組只有兄弟姊妹比較會跟受訪學生一起玩。而Wii這組家裡的人一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計只有母親未達到顯著水準( $p=.506 > .05$ )，再從4-2-37來分析Wii家裡的人一起玩電視遊樂器的情形，兄弟姊妹與父親明顯會跟受訪學童一起玩，而母親則不顯著，其他家人雖然達顯著水準( $p=.000 < .05$ )，但是與受訪學童一起玩的情形非常不明顯，加上其他家人的數量無法確認，所以不予討論。從以上結果看來，GPX這組父母與受訪學童一起玩電視遊樂器的情形較少，而Wii這組父親與受訪學童一起玩電視遊樂器的情形比GPX這組較多，而Wii這組母親也接近一半會與受訪學童一起玩，而且都會區與城鎮鄉村的結果在這裡差別也不大。從這裡又可以驗證Wii吸引更多的玩家一起與家人同樂，對家庭的互動增加了不少機會。接下來我們來看家長參與遊戲後與家人互動的情形。

## (6)什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器有顯著差異：周末或放假的時候

表4-2-40 什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的次數分配表

	平常日的晚上	周末或放假的時候	其它	沒跟家人一起玩
GPX	8/(201-18) (4.4%)	160/(201-18) (87.4%)	15/(201-18) (8.2%)	18
都會區	3/(110-9) (3.0%)	90/(110-9) (89.1%)	8/(110-9) (7.9%)	9
城鎮鄉	5/(91-9) (6.1%)	70/(91-9) (85.4%)	7/(91-9) (8.5%)	9
Wii	5/(183-8) (2.9%)	160/(183-8) (91.4%)	10/(183-8) (5.7%)	8
都會區	2/(114-3) (1.8%)	104/(114-3) (93.7%)	5/(114-3) (4.5%)	3
城鎮鄉	3/(69-5) (4.7%)	56/(69-5) (87.5%)	5/(69-5) (7.8%)	5

備註：樣本數扣除沒跟家人一起玩的數量當作母數

表4-2-41 什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	320.652	3	.000***
Wii	380.694	3	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-42 電視遊樂器的種類與什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	4.705	3	.195

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-42中得知電視遊樂器的種類與什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量等於4.705,  $p=.195 > .05$ , 未達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與受訪學童什麼時間跟家人一起玩電視遊樂器沒有顯著關聯。從表4-2-41中得知GPX這組什麼時間跟家人一起玩的卡方檢定統計量等於320.652,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組什麼時間跟家人一起玩的卡方檢定統計量等於380.694,  $p=.000 < .05$ , 表示有顯著差異, 得知兩組什麼時間跟家人一起玩均有顯著差異, 再研究表4-2-40可以發現不論GPX或者是Wii都是集中在周末或放假的時候一起與家人玩居多, 都會區與城鎮鄉村沒有差別。

## (7)跟家人一起玩電視遊樂器的時間：一小時

表4-2-43 跟家人一起玩電視遊樂器的時間的次數分配表

	半小時	一小時	二小時	三小時以上	沒跟家人一起玩
GPX	58/(201-18) (31.7%)	74/(201-18) (40.4%)	32/(201-18) (17.5%)	19/(201-18) (10.4%)	18
都會區	30/(110-9) (29.7%)	44/(110-9) (43.6%)	18/(110-9) (17.8%)	9/(110-9) (8.9%)	9
城鎮鄉	28/(91-9) (34.1%)	30/(91-9) (36.6%)	14/(91-9) (17.1%)	10/(91-9) (12.2%)	9
Wii	44/(183-8) (25.1%)	70/(183-8) (40.0%)	39/(183-8) (22.3%)	22/(183-8) (12.6%)	8
都會區	30/(114-3) (27.03%)	47/(114-3) (42.34%)	21/(114-3) (18.92%)	13/(114-3) (11.71%)	3
城鎮鄉	14/(69-5) (21.9%)	23/(69-5) (35.9%)	18/(69-5) (28.1%)	9/(69-5) (14.1%)	5

備註：樣本數扣除沒跟家人一起玩的數量當作母數

表4-2-44 跟家人一起玩電視遊樂器的時間的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	61.413	4	.000***
Wii	60.306	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-45 電視遊樂器的種類與跟家人一起玩電視遊樂器的時間的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	5. 958	4	.202

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-45中得知電視遊樂器的種類與跟家人一起玩電視遊樂器的時間的交叉卡方檢定統計量等於5. 958,  $p=.202 > .05$ , 未達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與跟家人一起玩電視遊樂器的時間沒有顯著關聯。從表4-2-44得知GPX這組跟家人一起玩電視遊樂器的時間的卡方檢定統計量等於61. 413,  $p=.000 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組跟家人一起玩電視遊樂器的時間的卡方檢定統計量等於60. 306,  $p=.000 < .05$ , 表示有顯著差異, 得知兩組跟家人一起玩電視遊樂器的時間均有顯著差異, 再研究表4-2-43可以發現不論GPX或者是Wii都是集中在一小時, Wii那一組跟家人一起玩電視遊樂器的時間並沒有比GPX多很多, 都會區與城鎮鄉村也沒有很大的差別。



### 4.2.3.1 Wii親子教學角色之改變與正向親子關係相關分析

#### (1)Wii遊戲的親子教學角色互換較為顯著。

表4-2-46 父母會不會跟學童一起玩，受訪學童會不會教他們玩的交叉次數分配表(GPX、Wii分別陳列)

		受訪學童會不會教他們玩		總和
		Yes	No	
父親會不會一起玩	Yes	27/77(35.1%)	50/77(64.9%)	77
	No	17/124(13.7%)	107/124(86.3%)	124
總和		44	157	201
母親會不會一起玩	Yes	10/21(47.6%)	11/21(52.4%)	21
	No	23/180(12.8%)	157/180(87.2%)	180
總和		33	168	201
Wii		受訪學童會不會教他們玩		總和
		Yes	No	
父親會不會一起玩	Yes	55/115(47.8%)	60/115(52.2%)	115
	No	15/68(22.1%)	53/68(77.9%)	68
總和		70	113	183
母親會不會一起玩	Yes	47/87(54%)	40/87(46%)	87
	No	18/96(18.75%)	78/96(81.25%)	96
總和		65	118	183

表4-2-47 父母會不會跟學童一起玩，受訪學童會不會教他們玩的交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組做獨立性考驗)

		Pearson卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	爸爸	12. 670	1	. 000***
	媽媽	16. 636	1	. 000***
Wii	爸爸	12. 012	1	. 001**
	媽媽	24. 793	1	. 000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

由於GPX這組媽媽會一起玩電視遊樂器，受訪學童又會教他們玩的樣本數過少，因此交叉卡方檢定雖然達顯著標準，本研究仍不予以討論。所以本研究針對父親會不會一起玩電視遊樂器，受訪學童又會不會教他玩來做分析，從表4-2-47得知兩組父親會不會一起玩，你會不會教他們玩的交叉卡方檢定均達到顯著水準，表示父親會不會一起玩與受訪學童會不會教他們玩有顯著關聯，本來父親會與學童一起玩電視遊樂器，受訪學童自然比較有機會教父親玩，這是非常簡單的道理，本研究只是要探討Wii是否更容易讓親子教學角色互換，從表4-2-46中可看出Wii這組父親有玩電視遊樂器，受訪學童又有教他們玩的比率(47.8%)高於GPX這組(35.1%)，所以Wii由於它的容易親近，讓父親更願意接受小孩的指導。親子教學角色既然改變，接下來看看家人的反應如何？

## (2)家人教學童玩，學童的反應：參考他們的意見

表4-2-48 家人教學童玩，學童的反應的次數分配表

	照他們說的去做	不理他們	參考他們的意見	罵回去	其他	母數
GPX	35/112 (31.25%)	2/112 (1.79%)	74/112 (66.07%)	1/112 (0.89%)	0/112 (0%)	112
都會區	18/62 (29.03%)	2/62 (3.23%)	41/62 (66.13%)	1/62 (1.61%)	0/62 (0%)	62
城鎮鄉	17/50 (34%)	0/50 (0%)	33/50 (66%)	0/50 (0%)	0/50 (0%)	50
Wii	30/119 (25.21%)	5/119 (4.20%)	83/119 (69.75%)	1/119 (0.84%)	0/119 (0%)	119
都會區	18/75 (24%)	2/75 (2.67%)	55/75 (73.33%)	0/75 (0%)	0/75 (0%)	75
城鎮鄉	12/44 (27.27%)	3/44 (6.82%)	28/44 (63.64%)	1/44 (2.27%)	0/44 (0%)	44

備註：以家人有教學童玩的數量當做母數

表4-2-49 家人教學童玩，學童的反應的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	162.856	4	.000***
Wii	142.437	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-50 電視遊樂器的種類與家人教學童玩，學童反應的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	5.439	4	.245

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-50中得知電視遊樂器的種類與家人教學童玩，學童反應的交叉卡方檢定統計量等於5.439， $p=.245 > .05$ ，未達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與家人教學童玩，學童的反應沒有顯著關聯。從表4-2-49得知GPX這組家人教學童玩，學童的反應的卡方檢定統計量等於162.856， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組家人教學童玩，學童的反應的卡方檢定統計量等於142.437， $p=.000 < .05$ ，表示有顯著差異，得知兩組家人教學童玩，學童的反應均有顯著差異，再研究表4-2-48可以發現不論GPX或者是Wii父親教學童玩，學童的反應都是參考他們的意見，如果有道理就會聽，都會區與城鎮鄉村並沒有差別。



### (3)學童教家人玩的時候，家人的反應：參考我的意見

表4-2-51 學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的次數統計表

	照我說的 去做	不理我	參考我的意 見	罵回去	其它	母數
GPX	27/121 (22.3%)	8/121 (6.6%)	82/121 (67.8%)	4/121 (3.3%)	0/121 (0%)	121
都會 區	12/65 (18.5%)	3/65 (4.6%)	47/65 (72.3%)	3/65 (4.6%)	0/65 (0%)	65
城 鎮 鄉	15/56 (26.8%)	5/56 (8.9%)	35/56 (62.5%)	1/56 (1.8%)	0/56 (0%)	56
Wii	40/132 (30.3%)	5/132 (37.9%)	83/132 (62.9%)	4/132 (3.0%)	0/132 (0%)	132
都會 區	29/84 (34.5%)	2/84 (2.4%)	50/84 (59.5%)	3/84 (3.6%)	0/84 (0%)	84
城 鎮 鄉	11/48 (22.9%)	3/48 (6.3%)	33/48 (68.7%)	1/48 (2.1%)	0/48 (0%)	48

備註：以學童會教家人的數量當做母數，表格內的我代表學童

表4-2-52 學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	145.592	4	.000***
Wii	121.126	4	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-53 電視遊樂器的種類與學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	8.816	4	.066

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-53中得知電視遊樂器的種類與家人教學童玩，學童反應的交叉卡方檢定統計量等於8.816， $p=.066 > .05$ ，未達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與學童教家人玩的時候，家人會有什麼反應沒有顯著關聯。從表4-2-52得知GPX這組教家人玩的時候，家人會有什麼反應的交叉卡方檢定統計量等於145.592， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組教家人玩的時候，家人會有什麼反應的卡方檢定統計量等於121.126， $p=.000 < .05$ ，表示達到顯著水準，所以兩組受訪學童教家人玩的時候，家人的反應均有顯著差異。從4-2-51中可以看出兩組家人的反應都是集中在第三個選項：參考我的意見，如果有道理就會聽，所以玩電視遊樂器的時候，已經沒有長輩晚輩大小的區別了，只要玩得愉快，誰教誰已經不是重點了，而且都會區與城鎮鄉村都是如此。因此遊戲本身只要家人可以接受，願意一起玩也願意接受相互指導，對於家人的互動是有助益的。不過從表4-2-51看來，GPX這組受訪學童沒有教過家人玩的比率 $((201-121)/201)39.8\%$ 比Wii的 $((183-132)/183)27.9\%$ 高，可以想見Wii還是比較容易讓人一起互動，一起切磋。

#### 4.2.4.1 家人相處分析

4-2-54 遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的次數分配表

	會	不會	總和
GPX	102/201(49. 3%)	99/201(50. 7%)	201(100%)
都會區	56/110(50. 9%)	54/110(49. 1%)	110(100%)
城鎮鄉村	46/91(50. 5%)	45/91(49. 5%)	91(100%)
Wii	92/183(49. 7%)	91/183(50. 3%)	183(100%)
都會區	57/114(50%)	57/114(50%)	114(100%)
城鎮鄉村	35/69(50. 7%)	34/69(49. 3%)	69(100%)

表4-2-55 遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	.045	1	.832
Wii	.005	1	.941

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-56 電視遊樂器的種類與遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	.009	1	.926

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-56中得知電視遊樂器的種類與遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的交叉卡方檢定統計量等於.009,  $p=.926 > .05$ , 未達到顯著水準, 表示電視遊樂器的種類與遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題沒有顯著關聯。從表4-2-55得知GPX這組遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的卡方檢定統計量等於.045,  $p=.832 > .05$ , 未達到顯著水準,

Wii這組遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題的卡方檢定統計量等於.005， $p=.941 > .05$ ，表示也未達到顯著水準，從以上資料顯示，不論是哪一組，受訪學童在遊戲時間之外會不會跟家人討論關於遊戲的話題均沒有顯著差異，不論都會區或城鎮鄉村都是如此，不過還是有一半的學童在遊戲時間之外會跟家人討論關於遊戲的話題。

接下來看看學童喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器有沒有顯著差異。

表4-2-57 喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器的次數分配表

	喜歡	不喜歡	總和
GPX	188/201 (93.5%)	13/201(6.5%)	201(100%)
都會區	105/110(95.5%)	5/110(4.5%)	110(100%)
城鎮鄉村	83/91(91.2%)	8/91(8.8%)	91(100%)
Wii	171/183 (93.4%)	12/183(6.6%)	183(100%)
都會區	107/114(93.9%)	7/114(6.1%)	114(100%)
城鎮鄉村	64/69(92.8%)	5/69(7.2%)	69(100%)

表4-2-58 電視遊樂器的種類與喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	.001	1	.972

\* $p < .05$ ， \*\* $p < .01$ ， \*\*\* $p < .001$

從表4-2-58中得知電視遊樂器的種類與喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器的交叉卡方檢定統計量等於.001， $p=.972 > .05$ ，未達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與受訪學童喜不喜歡跟家人一起玩電視遊樂器沒有顯著關聯。

從表4-2-57的資料得知，不管哪一組、都會區或城鎮鄉村，其實受訪學童大都喜歡跟家人一起玩電視遊樂器，因為一起玩可以一起討論、比較輸贏、比較熱鬧，但那麼高的比率並不代表父母親常玩電視遊樂器，也不代表父母非常喜歡跟小孩一起玩電視遊樂器，有一部份的因素是兄弟姊妹，畢竟有人

一起玩才刺激嘛！從另外一個角度來看，學童並不會因為不同的電視遊樂器而不喜歡或特別喜歡跟家人一起玩電視遊樂器，學童只是需要那種熱烈的氛圍與參與感，所以只要父母願意參與遊戲，任何一種電視遊樂器都能增加親子之間的互動。

既然受訪學童大都喜歡與家人一起玩電視遊樂器，我們看看他們相處時間的變化。

表4-2-59 家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的次數分配表

	有	沒有	沒感覺	沒跟家人玩過
GPX	129/(201-18) (70.5%)	34(201-18) (18.6%)	20(201-18) (10.9%)	18
都會區	67/(110-9) (66.3%)	20/(110-9) (19.8%)	14/(110-9) (13.9%)	9
城鎮鄉村	62/(91-9) (75.6%)	14/(91-9) (17.1%)	6/(91-9) (7.3%)	9
Wii	122/(183-8) (69.7%)	36/(183-8) (20.6%)	17/(183-8) (9.7%)	8
都會區	80/(114-3) (72.1%)	19/(114-3) (17.1%)	12/(114-3) (10.8%)	3
城鎮鄉村	42/(69-5) (65.6%)	17/(69-5) (26.6%)	5/(69-5) (7.8%)	5

備註：樣本數扣除沒跟家人玩過的數量當做母數

表4-2-60 家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組進行適合度考驗)

	卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	167.577	3	.000***
Wii	178.377	3	.000***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

表4-2-61 電視遊樂器的種類與家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量(獨立性考驗)

	數值	自由度	漸近顯著性
Pearson 卡方	3.506	3	.320

<sup>\*</sup> $p < .05$ , <sup>\*\*</sup> $p < .01$ , <sup>\*\*\*</sup> $p < .001$

從表4-2-61中得知電視遊樂器的種類與家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量等於3.506， $p=.320 > .05$ ，未達到顯著水準，表示電視遊樂器的種類與家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間有沒有變多沒有顯著關聯。從表4-2-60得知GPX組家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間變化的卡方檢定統計量等於167.577， $p=.000 < .05$ ，達到顯著水準，Wii這組家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間變化的的卡方統計量等於178.377， $p=.000 < .05$ ，表示達到顯著水準，所以GPX與Wii兩組家人一起玩電視遊樂器後，家人相處時間變化均有顯著差異，而且兩組都認為家人相處時間有變多，不論都會區或是城鎮鄉村。

另外本研究針對家長參與遊戲對家人相處時間變化是否有關係再做分析。



表4-2-62 父親會不會一起玩電視遊樂器，家人相處時間有沒有變多的交叉次數分配表(GPX、Wii分別陳列)

GPX		家人相處時間有沒有變多				總和
		有	沒有	沒感覺	無法比較	
父親會不會一起玩電視遊樂器	Yes	54/77 (70.1%)	12/77 (15.6%)	11/77 (14.3%)	0/77 (0%)	77
	No	75/124 (60.5%)	22/124 (17.7%)	9/124 (7.3%)	18/124 (14.5%)	124
總和		129	34	20	18	201

Wii		家人相處時間有沒有變多				總和
		有	沒有	沒感覺	無法比較	
父親會不會一起玩電視遊樂器	Yes	84/115 (73%)	21/115 (18.3%)	10/115 (8.7%)	0/115 (0%)	115
	No	38/68 (55.89%)	15/68 (22.06%)	7/68 (10.29%)	8/68 (11.76%)	68
總和		122	36	17	8	183

家人相處時間有沒有變多的選項：有、沒有、沒感覺、沒跟家人一起玩過無法比較

表4-2-63 父親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組做獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	14.355	3	.002**
Wii	15.848	3	.001**

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

從表4-2-63得知GPX這組父親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的交叉卡方檢定統計量等於14.355,  $p=.002 < .05$ , 達到顯著水準, Wii這組父親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的卡方統計量等於15.848,  $p=.001 < .05$ , 表示達到顯著水準, 所以GPX與Wii兩組父親有沒有一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的關聯性均為顯著, 父親有沒有玩電視遊樂器, 其家人相處時間有沒有變多有顯著的差異存在, 父親有一起玩電視遊樂器, 家人相處時間有變多, 而Wii這組交叉分析的比率略高於GPX這組。

表4-2-64 母親會不會一起玩電視遊樂器, 家人相處時間有沒有變多的交叉次數分配表(GPX、Wii分別陳列)

GPX		家人相處時間有沒有變多				總和
		有	沒有	沒感覺	無法比較	
母親會不會一起玩電視遊樂器	Yes	21/21 (100%)	0/21 (0%)	0/21 (0%)	0/21 (0%)	21
	No	108/180 (60.0%)	34/180 (18.9%)	20/180 (11.1%)	18/180 (10.0%)	180
總和		129	34	20	18	201
Wii		家人相處時間有沒有變多				總和
		有	沒有	沒感覺	無法比較	
母親會不會一起玩電視遊樂器	Yes	61/87 (70.1%)	18/87 (20.7%)	8/87 (9.2%)	0/87 (0%)	87
	No	61/96 (63.5%)	18/96 (18.8%)	9/96 (9.4%)	8/96 (8.3%)	96
總和		122	36	17	8	183

家人相處時間有沒有變多的選項：有、沒有、沒感覺、沒跟家人一起玩過無法比較

表4-2-65 母親會不會一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的交叉  
卡方檢定統計量(分別對GPX、Wii兩組做獨立性考驗)

	Pearson 卡方	自由度	漸近顯著性
GPX	13.088	3	.004**
Wii	7.635	3	.054

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

GPX這組母親有沒有一起玩電視遊樂器與家人相處時間有沒有變多的關聯性較為顯著，母親有沒有玩電視遊樂器，其家人相處時間有沒有變多有顯著的差異存在，應是GPX這組母親一起玩電視遊樂器的人數較少(10.4%)，但從表4-2-64發現21個母親有玩電視遊樂器的家庭，受訪學童都認為家人相處時間變多。也有可能是母親雖然與受訪學童一起玩電視遊樂器的人數較少，但母親沒有玩電視遊樂器的家庭仍然大部分認為認為家人相處時間變多，應是兄弟姊妹的因素，讓受訪學童認為家人相處時間變多。而Wii的這組，母親有沒有與受訪學童一起玩電視遊樂器的人大約各占一半，反而造成與家人相處時間有沒有變多沒有很顯著的關聯。結論是家人一起玩電視遊樂器的確能讓受訪學童覺得家人相處時間變多，而不受限於家長或是兄弟姊妹。



## 4.3 訪談資料分析

除了問卷施測以外，為了更深入了解Wii這款電視遊樂器對於親子互動的實際的影響，另外依立意取樣原則找了幾個個案的家長做訪談。本研究的訪談個案基本資料如下：

代號	性別	學生就讀年級	學生性別
某甲	男	三年級	男
某乙	男	三年級	男
某丙	男	五年級	女
某丁	女	一年級	男
某戊	女	三年級	女
某己	女	四年級	男
某庚	女	五年級	女
某辛	男	一年級	男

訪談大綱如下：

- 1 在買Wii之前有沒有跟小孩一起玩電子遊戲的經驗？感覺如何？
2. 你們為了什麼原因買Wii？
3. 你會自己私下開機設定玩Wii嗎？為什麼要自己玩？
4. 你跟小孩玩Wii的時候，你們的互動情形如何？會不會因為遊戲輸贏而起衝突？
5. 當小孩要教你怎麼玩Wii的時候，你的態度是？
6. 當你限制孩子玩Wii的時候，孩子有什麼反應？你的做法是？
7. 有了Wii之後，你覺得跟小孩子的關係有什麼改變？
8. 你覺得小孩喜歡跟你一起玩Wii嗎？為什麼？
9. 你對於小孩玩電子遊戲所抱持的態度是什麼？
10. 你認為教學遊戲以外的電子遊戲可以促進小孩學習嗎？為什麼？

### 4.3.1 親子共玩電子遊戲有益親子關係

在受訪者當中，男性在買Wii之前比較有跟學童玩過電子遊戲的經驗，但對於過去跟學童玩電子遊戲的經驗的感覺，有人覺得沒有甚麼特別，只是輪著玩罷了。其中甲便說：

有這個經驗，我們玩過pc game 或on line的遊戲，感覺普通，主要是這兩個都要操作電腦，沒辦法真實的互動，都是一個人接著一個人玩，另一方面透過滑鼠的操作總是覺得沒那麼順手。

辛也認為有點無趣，他說：

因為他年紀很小，玩的遊戲都很簡單，我們不會覺得很好玩，但小朋友覺得很好玩，只是陪他一起玩罷了。

但也有人覺得有不錯的感覺，如丙：

以前有一起玩過電子遊戲，感覺還不錯，可以促進親子之間的感情。

己：

有幾次一起玩免費遊戲的經驗，那時跟孩子一起比賽反應力，感覺滿有趣的。

從上述訪談內容可以看出在買Wii之前有跟學童玩過電子遊戲的經驗的家長大都覺得還不錯，所以只要親子共玩，其實感覺應該都是正向的，不論家長是自願或半強迫的，起碼親子一起從事同一個活動，遠比親子完全沒有接觸的好。

### 4.3.2 Wii Sports旋風

受訪個案買Wii的原因大同小異，除了Wii 造成的旋風之外，大都認為這款電視遊樂器的Wii Sports遊戲有運動的功能，沒有時間到運動場做運動，在家也可以運動，所以Wii發行的策略的確奏效，吸引過去不玩遊戲的家長參與遊戲，如乙說：

覺得這東西一方面可以運動，一方面可以促進親子間的關係，小孩子也想要有一個電動玩具可以玩。

己：

Wii剛開始打出的是運動遊戲，不僅可以跟孩子一起玩遊戲，增加親子互動的時間，對一個缺乏運動的現代人也是一個很好的選擇，所以決定買Wii。

而甲對於買Wii的原因說得更多元：

Wii讓我們感覺是高互動的，教育性的意義也很高，娛樂效果也不錯，在game的形式上能突破傳統，感覺滿新穎的，讓玩game的年齡層大大的增加，價格也滿低廉的，因為這幾個因素所以我們就買Wii。

### 4.3.3 開機，動一下

家長自己開機玩Wii的動機很單純，只是想運動或是玩自己想玩的遊戲罷了，不然就是很少自己玩，家長似乎不會為了想在遊戲方面贏過小孩而另外花時間私下開機玩Wii，所以家長對於遊戲所抱持的態度，只是把它當做一種娛樂的工具罷了。

### 4.3.4 輸贏乃兵家常事

戊針對跟小孩玩Wii的時候，互動情形如何？會不會因為遊戲輸贏而起衝突？這個問題的看法是：

我跟小孩玩Wii的時候，通常是我看的時間多，小孩玩的時間多，我們並不會因為遊戲輸贏而起衝突，但是常會因玩的時間長短或輸得不甘願而起衝突，我排解他們的糾紛是比較多的，而佔用他們玩的時間是比較少的。

乙認為：

有時候會，因為小孩都想要贏，但是技術比較不好，所以往往輸的時候比較會生氣，所以會努力教導他比賽時有輸有贏，學習運動家精神：勝不驕，敗不餒。

甲認為：

目前還好，我和孩子玩game的相處上主要是操弄的情況，我們會有合作，也會有競爭，但是保持一個友善平和的情境。

己認為：

剛買Wii時孩子很喜歡找我們一起玩運動遊戲，當時孩子的熟練度沒有大人好，所以常輸給大人，因此會找大人挑戰，孩子輸我們時會有一點沮喪，但不會有衝突。後來孩子比較常玩後，熟練度增加已經常贏過我們了，所以孩子顯得很有成就感。

由上述受訪內容可以發現小孩子對於遊戲輸贏還是很注重的，與兄弟姊妹間的輸贏更是明顯，不過家長會適時扮演仲裁者或者引導的角色，也會利用遊戲有時需要合作，有時需要競爭的策略，來與小孩子互動。

### 4.3.5 親子教學角色互換無損親子關係

對於小孩子要教家長怎麼玩Wii的時候，家長的態度都是抱持正面的態度，如丁說：

很高興，想說他怎麼會這麼厲害呢！

乙也認為：

原來小孩子的學習能力很強，我是很虛心的跟他學習，原則上我不會排斥。

甲也說：

這很棒！感覺孩子長大了。

丙也說：

小朋友有時會上網看一些玩Wii的秘技，所以有時會聽他講怎樣玩會增加得分的技巧，感覺還不錯。

己也說：

孩子要教我玩時，我很樂意接受，覺得孩子的學習能力、反應力都很好，也很勇於嘗試不同的方法，讓我也樂見其成。

戊更點出其中的原因：

我覺得小朋友對Wii的熟悉程度一定是比大人要快很多的，他們要教我時我是很樂意接受的。

而辛的回答也是正向的，不會特別排斥，他說：

因為遊戲種類很多，我們不會的遊戲，他會教我們怎麼玩，我們都以平常心來看待，因為那只是遊戲而已。

### 4.3.6 約法三章

關於限制小孩子玩Wii，小孩子的立場當然是不願意的，不過家長們都有與小孩子約法三章，所以反彈不致於太嚴重。如丁說：

當初買時就已經跟小孩約定甚麼時間可以玩，甚麼時間不能玩，因為有事先約定，所以小孩子就不會不高興。

甲：

他會感到失望，期待下一次可以再玩。我會利用這樣的限制，讓他了解使用Wii的規則。

丙：

剛開始限制孩子玩的時候當然他們是不太能接受，我的作法是把它當做是一個獎懲的條件，所以是有一點處罰的意味，當用這種方式來限制他們時，他們也是可以接受的。

戊：

小孩子當然是以玩為最重要的思考點，所以當我在限制他們玩的時候，它們當然是非常反對的，尤其是小孩希望玩長一點的時間，而父母希望玩短一點的時間時，這時常會有一些衝突點發生，這時我會先跟孩子做一個溝通，在玩的時間要做一個規定；什麼時候可以玩；玩的時間有多長；必須達到父母的什麼樣的要求，才可以換取玩的時間，及換取玩的時間的長短。這就是我對孩子玩Wii的一個限制，希望孩子在玩Wii時，是有的一些條件、規則、限度的，這樣孩子不僅可以玩也可兼顾到工作的完成。

乙：

我們的小孩基本上一星期只能玩1~2次，事先都已經講好的，他也都能配合，不會想要打破當初所講好的規矩，所以可以在有限的次數裡玩，也不會影響小孩子正常的作息，所以這東西還可以接受。

己：

會限制他們只能在假日玩，而且有一定的時間，剛開始孩子會討價還價，但是習慣後比較能遵守，我們也會針對孩子的表現，斟酌玩的時間，也讓玩Wii變成一種獎懲的工具，也讓管教孩子上多一個法寶。

由以上內容得知，雖然家長可以認同Wii這款電視遊樂器，但對於小孩子玩遊戲的時間還是很在意的，仍然希望不要耽誤到小孩子課業，所以家長對於遊戲的顧慮不會因為自己也下場玩而有所鬆懈的，潛意識裡對於遊戲還是會有一股恐懼，深怕小孩子深陷不可自拔。

#### 4.3.7 Wii搭起溝通的橋梁

從家長的角度來看：有了Wii之後，你覺得跟小孩子的關係有什麼改變？家長的看法似乎與小孩子大相逕庭，大都認為沒有多少改變，家長只是把Wii當作另外一種遊戲機罷了，不會因為Wii而認為跟小孩子的關係有多大的改變，有時候反而為了Wii玩的時間長短問題而起摩擦，如戊：

在我的家庭改變不是很大，因為剛開始時孩子會以為Wii會取代我們看電視的時間，確實是多多少少也會有，但是在父母的控制之下，孩子在過了新

鮮期之後，我們跟小孩的關係並沒有改變，我們只是多了更多原則來處理Wii的問題，其實跟一般的電腦遊戲是差不多的，只是當孩子們在玩的時間的控制方面，尤其是強迫他們停止時，會有比較多的小小摩擦。

不過也有比較不同的看法，如甲：

這東西讓我跟孩子有比較愉快的話題和device，所以感覺還不錯。

丙：

藉由玩遊戲的方式，相處時比較像是朋友，是平等的關係，之後他有一些心理的話也比較願意跟我們分享。

辛更認為透過Wii可以了解小孩子的想法，他說：

其實有一個共同的話題，小朋友會講Wii怎樣怎樣，因為多了一個遊戲機，跟小朋友多了一些互動，小朋友會講出他的想法和觀念，怕小朋友不講，就不知道他在想什麼了，他如果講出來，就可以知道他的觀念正不正確了。

從以上訪談內容來分析，Wii還是可以增加親子之間的互動，透過Wii這個媒介，親子之間有了共通的話題，甚而搭起親子之間交流的橋梁。

#### 4.3.8 孩子喜歡，大人呢？

關於小孩喜不喜歡跟家長一起玩Wii，跟小孩子看法也是南轅北轍，而且家長們的意見也比較分歧，喜歡與不喜歡都有，喜歡的原因並沒有很特別，而不喜歡的原因倒是值得探討一下，如甲認為：

不是很喜歡，因為我們太強了，他覺得還是找弱一點的對手來玩比較好。

庚與甲的看法大同小異，他說：

小孩比較喜歡跟爸爸一起玩，因為爸爸比較會搞笑，我也比較不願意輸給小孩子，我會跟小孩子拼命玩。

其實家長假如放下身段，偶爾小輸一盤，對於親子關係的增進定有裨益。

戊的看法可能是大部分家長的想法，他認為：

我覺得小孩子比較不喜歡跟大人一起玩Wii的，總覺得父母在旁是一種限制，小孩希望自己玩，這樣可以玩得很高興、很瘋、很盡興，跟父母玩時他不可以玩得太瘋、太大聲，也不可以跟父母爭時間，所以我的孩子比較不喜歡跟我一起玩。

所以從小孩子角度來看，家人一起玩比較熱鬧、可以比較輸贏，氣氛會比較熱烈，但家長仍然認為小孩子不喜歡跟家長一起玩，其中最大的原因

不外乎是過去傳統觀念作祟，認為家長是高高在上的權威者，小孩子在權威者的控制之下是無法完全盡興的，殊不知小孩子仍然希望與家人同樂，一起享受過關或勝利的那一剎那。當然小孩子若在與家長共玩的過程中一直處於劣勢，也有可能造成不喜歡與家長共玩的結果，這時候家長也許要放下身段，偶爾不著痕跡地小輸一盤，想必對親子關係是有助益的。

### 4.3.9 不花太多時間，一切OK

關於家長對於小孩玩電子遊戲所抱持的態度大都是有限度的，只要不要花太多時間，家長是可以接受的，戊的看法可以代表大部分家長的心聲：

我對小孩玩電子遊戲是不鼓勵的，因為小孩子在玩電子遊戲時不像大人可以控制自己的時間、欲望，通常小孩子在玩時一定會超過時間，超過自己所能負荷的原則，所以我對小孩子玩電子遊戲態度是比較保守拘謹的，也是比較多限制的，所以我希望孩子在玩電子遊戲時能注意到原則，可是當孩子們在玩電子遊戲時都要注意到原則時是很不盡興的，但是這是沒有辦法的，畢竟電子遊戲讓孩子容易沉迷，而影響到他的生活，也影響到功課，所以我個人認為孩子對電子遊戲不應該涉獵太多，不應該占用時間太久。

己的看法也是大多數家長的心聲：

我覺得要看遊戲的內容，我對於運動的遊戲比較能接受，除了可以訓練反應力，還可以達到運動的目的，這也是我們當初買Wii的原因。而孩子喜歡玩Wii新出的槍戰遊戲，這是我比較不贊成的，覺得這遊戲打打殺殺的，比較暴力，跟以往的電玩遊戲並沒有不同，孩子也比較容易沉迷，而無法克制想玩的欲望，所以除了當成他們應有的獎勵之外，我並不讓他們多玩。

庚對線上遊戲的疑慮更可以說明為何大多數的家長對於網路如此深惡痛絕：

我比較不願意讓小孩子玩網路線上遊戲，因為那些內容比較傾向打打殺殺之類的，我比較不喜歡，怕小孩子玩了那些遊戲之後，個性會變得比較暴力。而Wii的遊戲軟體都是運動的，我覺得不錯，因為沒有那麼大的場地，玩Wii也可以達到運動的目的，不但可以流汗，也可以比出勝負。

從家長的想法看來，Wii雖然讓參與者大量變遷，但家長對於遊戲的看法還是跟過去一樣很保守的，並沒有很大的變化，因此親子互動的時間也許因為Wii而增加了，但仍然無法扭轉家長對遊戲的傳統觀念，家長們認為小孩子玩遊戲還是要受到限制的，不然會影響正常作息的。

### 4.3.10 選擇遊戲，有益學習

大部分受訪家長認為教學遊戲以外的電子遊戲是可以促進小孩學習的，如丁認為：

多多少少都會，有時能刺激孩子的反應能力。

乙也認為：

這些都是可以讓小孩子在別的部份獲得不同的學習，在一般教學活動中都是比較制式的，不會像一般電子遊戲比較生動活潑，從中可以獲得一些操作的技巧，但有一些打鬥的遊戲就要加以限制，家長要幫助小朋友挑選適當的遊戲讓小朋友玩。

庚則從另外一個角度來看電子遊戲對學習的影響：

是可以促進學習的，像學習如何與別人互動，比如說一起玩要如何進行競賽，吵架時如何應對，所以人際互動可以在這裡學習的。

甲更肯定遊戲的正面意義：

可以，因為透過互動的game，孩子能學習人機控制的部分，操作搖桿在生活上也越來越多，對電子介面的熟悉程度也會增加，當我們在玩遊戲時他有許多背景知識，對他的視野來講是有幫助的，例如玩釣魚，他就會認識許多魚的種類、釣魚的方法、要蟲兒及魚杆等，當他到釣場就會有一些觀念，那玩運動遊戲，就會對運動的規則有一些了解，甚至對運動明星也有些了解，甚至對奧運及其運動項目也有些認識，背景知識都有增加，家長必須花較多心力去引導孩子。另外也有延伸的知識，譬如評價這個遊戲好玩不好玩，這個角色如何，那個角色怎麼樣，這個畫面好不好，這個角色可不可愛，小孩子會去畫出這些人物出來，未來數位內容或角色的創造，它其實就會發揮這種作用，所以對延伸知識是有幫助的，我是肯定這個東西的。

但也有家長抱持負面的想法，如戊：

教學以外的電子遊戲能幫助小孩子學習或許是有，例如它可以訓練反應力，或對小肌肉的刺激發展，但是我覺得它的害處是多過於它的優點，所以我覺得電子遊戲是可以促進些微的學習，但是它妨礙學習的機率是比較大的，影響是比較大的。這基本上歸咎於孩子們對於遊戲的時間控制是不當的。

己也認為：

或許有一些學習，但是它容易讓孩子沉迷，也容易影響孩子視力，兩相比較之下，除了Wii的運動遊戲外，我並不太贊成孩子常玩教學以外的電子遊戲，寧願他們玩傳統的、動手操作的遊戲還比較能啟發孩子的創意。

由以上受訪內容看來，家長對於遊戲的看法不是完全否定的，只是對於小孩子的控制力無法掌握，因此心中對遊戲會存有疑慮，不敢大膽的接納它，即使它對孩童發展占有重要的地位。

總之，雖然過去的遊戲與現今的遊戲內容與性質大為不同，小孩愛玩遊戲仍是天性，不管遊戲發展成什麼模式。但由於家長對於電子遊戲的不信任，

進而排斥它，因此喪失了親子共玩的機會，甚至讓遊戲成為衝突的媒介。而Wii的出現，它的設計適合放在客廳，遊戲設計又吸引不少新的遊戲玩家，天時地利之下，讓原本不玩遊戲的家長也願意參與，親子共玩的結果對於親子關係的發展是有正面助益的，起碼因為共玩遊戲的關係，一定有互動的過程，姑且不論這種互動是正面的，還是負面的，親子共玩遊戲可以增加互動時間是無庸置疑的。



## 五、結論與建議

### 5.1.1 Wii 擺放在客廳可以提高全家參與遊戲度

根據分析的結果，雖然電視遊樂器擺放位置與家人玩不玩電視遊樂器沒有顯著關聯，但不論哪一種電視遊樂器，客廳還是最主要的放置場所，但Wii更是顯著，除了Wii Sports遊戲需要比較大的空間有關之外，任天堂公司當初開發Wii所抱持的策略應是最大的緣故，他們除了找回遊戲的本質以外，也著重於找尋新的遊戲參與者，他們希望任何年齡都會投入Wii的領域，試圖營造全家同樂的氛圍，讓過去排斥電子遊戲的人能接納它，甚而迷上它，因為全家人可以一起玩，增加親密互動的機會。在訪談的內容當中也發現家長買Wii的初衷，除了受了Wii所造成的旋風影響，透過Wii就可以在家裡運動，也是他們考慮的因素之一，而Wii需要連接電視，Wii Sports遊戲又需要空間、大一點的螢幕，客廳當然是大部分家庭的首選。但其他的電視遊樂器的遊戲並非如此，它會被放在客廳的因素，不外乎它要接上電視才可以操作，可是其他的電視遊樂器不需要那麼大的空間，因此被放在其他地點的機會就變多了，因為只要接上小螢幕的電視或液晶螢幕便可以操作了。結論是Wii遊戲機擺放在客廳可以提高全家參與遊戲度，而且比其他電視遊樂器(GPX)顯著。

### 5.2.1 購買Wii的家長與參與遊戲度顯著相關

接下來本研究發現，其他電視遊樂器購買的發起人以小孩居多，而Wii竟然是家長主動提起的占多數，尤其是父親是最主要的發起人，它的原因當然是Wii發行以來，風靡了全世界，讓父親也無法抗拒這股誘惑，而且Wii Sports遊戲給人一種健康的形象，加上任天堂公司廣告打動人心，因此不需要小孩苦苦哀求，家長就願意掏出腰包購買。而且父親不只是買電視遊樂器而已，他也同時下場參與遊戲，結論是想購買Wii的家長與參與遊戲度顯著相關，也比其他電視遊樂器(GPX)顯著。

### 5.2.2 家長科技素養與Wii的參與度顯著相關

電視遊樂器進入家庭之後，誰裝機呢？似乎離不開所有研究的魔咒，還是父親居多，不過Wii的家庭更是顯著，因為父親是買Wii的主要發起人，自然對Wii有很大的興趣，當然會迫不及待趕快裝起來廝殺一翻。不過我們也不能否認大部分的數位科技產品都是由父親經手安裝的，就連廚房的電子產品也不例外，這種莫名其妙的現象已經成為常態，研究學者對於性別差異與數位素養的關係也都不再感興趣了。

父親裝機後是不是也下場玩呢？根據本研究分析的結果有顯著的差異，不論是哪一種電視遊樂器，父親除了裝機也會下場玩電視遊樂器，因為他會安裝電視遊樂器，具備了基本的數位素養，遊戲的開機與設定，對他來說也不是一件難事，不需要小孩幫忙，因此父親具備數位素養對於他參與遊戲的確有很大的助益。而母親裝機的樣本數過少，本研究無法斷定母親的數位素

養是否與她玩不玩電視遊樂器有多大的相關，不過母親對於數位產品的興趣的確不如父親，父親在安裝數位產品時，母親不太過問也很少插手，造成母親與數位產品的接觸過少，而母親也不會主動去接觸、了解。雖然如此，Wii的家庭母親玩電視遊樂器的比率還是高於其他電視遊樂器的家庭，所以Wii開啟了另一個局面，讓原本不太接觸新的數位產品的母親願意玩電視遊樂器，的確拋開了過去數位產品對母親的束縛。總之家長的數位素養對於家長是否參與遊戲有一定的影響，但只要新的數位產品容易操作，不會有讓人硬梆梆、無法靠近的感覺，都能吸引家長去嘗試、去體驗，所以產品的開發不一定需要最新、最快的技術，只要符合人的操作習慣，醜小鴨也能變天鵝。結論是家長科技素養與Wii的參與度顯著相關。

除了家長的數位素養會影響他們參與遊戲的動機，前面也提到Wii被放在客廳的比率較為顯著的結果，家人玩電視遊樂器的機會也會大增，因此擁有Wii的家庭家人玩電視遊樂器的比率明顯大於擁有其它電視遊樂器的家庭，尤其母親方面的差異更是顯著，所以Wii對家人參與遊戲的確發揮了些許作用，它的原因前面已經提及，總之，Wii大大改變了遊戲的參與者，原本過去不玩遊戲的家人，因為Wii的關係，願意下場玩電視遊樂器，電視遊樂器不再是小孩的專利，家長也可以玩遊戲，只要遊戲符合家長需求，又能破除過去「業精於勤，荒於嬉」的迷思，認為遊戲只會浪費時間、萬惡淵藪，這樣一來，讓家長重新對遊戲有另外一番的體認，Wii的確跨出了電子遊戲史上的一大步。

### 5.2.3 家長參與 Wii 遊戲與正面親子關係顯著相關

家人參與遊戲的人變多了，遊戲的主導者是否也跟著起了變化呢？根據本研究發現家裡要玩遊戲時通常是誰來決定玩什麼遊戲呢？結論還是小孩，因為遊戲是小孩的第二生命，小孩參與遊戲的慾望還是遠遠高於家長的，家長因為Wii的關係雖然比過去更願意玩遊戲，但在玩遊戲的過程中，玩什麼遊戲，還是以小孩的意見為意見，所以Wii的擁有者雖然大都是家長，但小孩子對於新的數位科技的敏感度較高，家長也樂於由小孩子負責做設定決定玩什麼遊戲。因此數位科技的擁有者並不代表是權力的擁有者，這時候小孩子的權力似乎凌駕於家長之上，不過在訪談的時候發現，家長認為某些遊戲太過暴力，他還是會拒絕小孩子玩，這時候，家長又重新主導玩什麼遊戲，所以家長仍然有些迷思，認為某些遊戲對於小孩的發展是有害的，不願意讓小孩子玩，這種觀念即使Wii也無法打破，因為Wii遊戲不只是只有Wii Sports，其它遊戲種類也是不少的，所以有些家長對於Wii還是有些顧忌的。

家人參與遊戲的人變多了，在電視遊樂器上面花最多時間的人、玩得最好的人是否也跟著起了變化呢？結果發現不論是哪一種電視遊樂器依然是小孩子居多，所以遊戲對小孩子來說是他生活中的一部份，不像是大人是為了紓解壓力或者為了某種目的而去玩遊戲，所以很多研究才會對於遊戲沉迷做了很多的研究分析，小孩子喜歡沉浸其中的感覺，在玩遊戲的過程中，不斷在游離、心流的狀態中遊走，家長似乎無法體會哪種感覺，因為當遊戲成為一種負擔、一種目的，這時候遊戲便不再是遊戲，而是一種工具罷了，所以

家長不會花很多時間在玩遊戲，當然家長的時間因為工作的關係是比較有限的也是一個重要的原因。而小孩子玩得最好的原因不外乎是玩得時間比較久、反應比較快，並沒有很特殊的原因，當玩得熟練的時候，對於遊戲自然而然駕輕就熟，不過小孩子不是那麼容易滿足的，它們比較關心的是如何闖過更難的關卡，這對他們來說是最享受的過程，家長是很難體會的。

雖然小孩子還是玩得最久與最好的人，但家人因為Wii而參與遊戲的人增加了，對於家人之間的互動是否有什麼影響呢？本研究發現擁有Wii的家庭父母親跟家人一起玩的比率明顯高於擁有其它電視遊樂器的家庭，這跟Wii本身有很大的關聯，因為Wii所強調的就是全家同樂的熱鬧氛圍，而實際上本研究發現也是如此，再一次驗證Wii的開發策略成功的打出一片天，讓它重新站上電視遊樂器霸主的地位。不過那不是本研究關注的焦點，本研究要探討的是它對親子互動所造成的影響。首先我們先來觀察受訪學童玩電視遊樂器的時間與一次玩多久的時間，不論是Wii或其它電視遊樂器，學童玩電視遊樂器的時間還是以周末或放假的時候居多，這當然與學童平常需要應付課業與才藝班有關，沒有太多的其它因素。而學童一次玩多久以半小時與一小時居多，所以家長還是不太願意讓小孩子在電視遊樂器上面逗留太久，同時本研究也發現其它電視遊樂器家人比較會限制小孩子玩電視遊樂器的時間長短，而擁有Wii的家長不一定會限制小孩子玩電視遊樂器的時間，兩者是有差別的，這方面來說，擁有Wii的家長比較放心讓小孩子玩。接下來看看與家人一起玩的時候是在什麼時間，既然小孩子本身玩電視遊樂器的時間以周末或放假的時候居多，所以不論哪一種電視遊樂器，與家人一起玩的時間還是周末或放假的時候居多，實際上周末或放假的時候，家長也比較有時間陪小孩子一起玩，這是無庸置疑的。那麼跟家人一起玩的時間長短有什麼不同呢？Wii與其他電視遊樂器並沒有甚麼差異，以一小時居多，這樣看來，Wii並沒有提升多少家人一起玩電視遊樂器的時間，只要家人願意一起玩，任何一種電視遊樂器都是家人互動的媒介，就看你願不願意下場一起玩。我們來看接下來的發現就會明瞭其中緣由的，不管是哪一種電視遊樂器，本研究發現受訪學童都喜歡跟家人一起玩電視遊樂器，畢竟一個人玩，沒有人可以比較輸贏，會比較無趣，因為電視遊樂器跟線上遊戲是不同的，無法在虛擬世界中跟其他玩家互相競爭或者合作，自然就少了那份動機，因此本研究認為家長應該妥善運用電視遊樂器的這種多人共玩的設計，下場與小孩子一起玩，相信對親子良性的互動幫助是很大的。結論是家長參與Wii遊戲與正向親子關係顯著相關，比其他電視遊樂器(GPX)顯著。。

### 5.3.1 Wii 親子教學角色之改變與正向親子關係顯著相關

接下來我們來看親子之間遊戲的互動，本研究發現不論是哪一種電視遊樂器，若不把兄弟姊妹考慮在內，父親跟小孩之間的互動比較多，這跟李美枝(民87)的研究似乎已經有了變化，李美枝的研究指出由於主外的工作型態及男性較不露情的特質，使得父親與子女保持了一段似親不親的距離，這雖然有礙相互之間的流暢溝通，卻也醞釀一股「敬而遠之」的父子氣氛。這種氣氛在本研究中有了不同的答案，因為不論哪種電視遊樂器，比較父母與小孩的遊戲互動結果，父親與小孩之間的互動顯然高於母親。而且不管是受訪

學童教家人玩或者家人教受訪學童玩，反應都是參考意見，如果有道理就會聽，所以遊戲並不會造成家人多大的衝突，畢竟透過遊戲家人可以一起玩，對於家人之間親密關係的增長是有幫助的，結論是改變親子教學角色並不會造成親子衝突，反而有正面的助益，因此與正向親子關係顯著相關。不過在訪談的過程中，我們還是發現兄弟姊妹之間還是會有爭執的時候，同輩之間的競爭還是無法避免的。雖然不論是哪種電視遊樂器，家人之間的遊戲互動都是正面的，但擁有Wii的家人互相指導的比率還是高於其他的電視遊樂器，因為擁有Wii的家庭家人一起玩電視遊樂器的比率較高所致，所以本研究認為Wii造成遊戲參與者變遷之後，讓更多家人下場一起玩，增進家人之間的互動力比其他電視遊樂器來得更有力量。

### 5.4.1 Wii 對家庭成員互動有正面影響

家人之間的互動增加了，是否更親密了呢？本研究發現，家長參與遊戲，家人之間相處的時間認為變多的居多數，家長的部分以父親的部分最為明顯，總而言之，家人參與遊戲的確能增進家人相處的時間，而且不論哪一組都是如此，因此只要家長願意跟小孩子一起玩電視遊樂器，親子共玩對於家人之間的互動是有助益的。家長在小孩發展的過程中，親子共玩扮演的角色占有重要的地位，試想小孩嗷嗷待哺的時候，不論家長多疲憊、多奔波，都會逗弄小孩，或者陪著小孩一起玩遊戲，那時候的親子關係是不是非常密切呢？而小孩慢慢成長，遊戲反而成為一種罪惡，被家長束之高閣，能禁止就禁止。殊不知時代在變遷，所以遊戲的性質也在改變，只是家長無法認同罷了，其實小孩愛玩遊戲是天性，沒有任何冠冕堂皇的目的，遊戲就是他生活中最重要的部分，剝奪它，只會造成更惡劣的親子關係。不過Wii的出現，我們感受到家長對遊戲有了新的認識，不再像過去那樣排斥遊戲，這對整個家庭和樂的發展無異是一大福音。結論是Wii對家庭成員互動有正面影響。這與林鶴玲、孫春在(民96)的研究中所指出成人參與數位遊戲能夠拉近親子距離的結論不謀而合，不過透過遊戲提升數位素養之後是否可以增進在家中地位，本研究便無法斷定。

本研究除了上述發現外，在眾多分析資料中也發現都會區與城鎮鄉村的數據並沒有很大的差別，所以城鄉之間電子遊戲對生活的影響並沒有太大的差別，但由於本研究的樣本並沒有包括偏遠地區，所以無法斷定整體社會數位落差的演變現況。另外本研究在訪談的內容中發現大部分的家長對Wii抱持的態度都是正向的，它對親子互動多少有些助益，雖然它還沒有辦法讓家長完全放開胸懷，但起碼有了改變，畢竟遊戲的參與者變遷了，更多的家長願意參與遊戲，製造了更多親子互動的機會，親子之間才能維持更親密的關係。更何況遊戲玩家為何對遊戲如此著迷，光靠Csikszentmihalyi的心流理論已經無法完全解釋它的緣由，而Buckingham認為遊戲之樂是沉浸、投入、互動的交互過程，反而比較能讓人理解為何遊戲是如何讓人如癡如醉了。所以「互動」是遊戲之樂很重要的元素，家長們不要一味地排斥遊戲，認為遊戲是小孩子的玩意，甚而禁止小孩接觸遊戲，其實家人一起共玩，那種互動過程對於親子關係是很有幫助的，因為「互動」過程也是一種樂趣所在，這種樂趣不是只有在線上虛擬世界才能享受，而是透過與家人的互動真實的體驗，這

種體驗不只促進親子關係，相信對人際關係的發展有更正面的意義。所以本研究認為家長們應該重拾孩提時代愛玩遊戲的本質，重新檢視自己對遊戲的態度，因為拿遊戲會影響學童課業來當藉口，只是本末倒置，遊戲並不是所有過錯的出口，反過來說，遊戲是增加人際互動與學習的入口，端看家長們如何看待。很欣慰的是我們從訪談的對象當中發現，其實也有家長對遊戲抱持正面的態度，只是看家長如何去運用與拿捏。



## 參考文獻

### 中文部分

王嵩音(民 96)。網路使用之態度、動機與影響。 **資訊社會研究**，12，57-84。

史蒂芬·強森(Johnson, Steven)著(民 96)。 **開機/電視、電腦、電玩占據生命，怎麼辦？(Everything bad is good for you/how today's popular culture is actually making us smarter)**(蔡孟璇譯)。台北市：早安財經文化

任文扈(民 95)。電子遊戲與文化。 **甘肅政法成人教育學院學報**，62，157-158

江德怡(民 95)。 **國小學童家庭休閒活動、親子互動、及其人際關係之研究**。高雄師範大學教育學系碩士論文，未出版，高雄市。

李青松(民 89)。家庭親子間關係的變遷：社會創新與子女發展階段對代間關係的交換影響。 **應用心理研究**，5，43-45。

李孟壕(民 95)。數位落差理論、方法與應用相關研究整理。 **資訊社會研究**，10，1-106。

李美枝(民 87)。中國人親子關係的內涵與功能。 **本土心理學研究**，9，3-52。

李曜安(民 92)。 **兒童與青少年的媒體使用經驗—在網路出現之後**。清華大學社會研究所碩士論文，未出版，新竹市。

何旭如(民 96 年 2 月 15 日)。任天堂顛覆自己 30 年傳統。 **數位時代**，48，72-78。

何宛芳(民 96 年 2 月 15 日)。Wii 誓言改寫遊戲歷史。 **數位時代**，48，68-71。

阮慧貞(民 91)。 **親子遊戲環境中親子遊戲互動相關因素之探討**。臺灣師範大學工業教育研究所碩士論文，未出版，台北市。

周玉慧、呂玉瑕(民 93)。 **台灣青少年至成年初期的人際互動：關係類型及影響之消長與變遷**。中央研究院人文社會科學組計畫（計畫編號：AS-93-TP-C01），未出版。

周玉慧(民 90 年 6 月)。親子間正負面社會交換：青少年長期資料分析。中央研究院社會學研究所， **青少年偏差行為研究**。青少年生命歷程與生活調適研討會，台北南港。

林奎佑(民 92)。 **電玩—慾望與機器的共生體**。清華大學社會學研究所碩士論文，未出版，新竹市。

林鶴玲、李育豪(民 96)。網咖與數位落差—探討遊戲空間在數位素養教育中的角色。**數位典藏成果近用與數位落差議題**。數位典藏公眾近用與授權使用研討會，台北劍潭海外青年活動中心。

林鶴玲、孫春在(民96)。在遊戲中縮小數位落差—線上遊戲與數位素養的提升。**數位典藏成果近用與數位落差議題**。數位典藏公眾近用與授權使用研討會，台北劍潭海外青年活動中心。

邱威傑(民 96 年 4 月)。遊戲讓小孩變壞了嗎。**Itmag**，10-11。

邱慶華(民 91)。**家庭傳播型態與兒童電腦網路態度之相關研究-以台北市中高年級學齡兒童為例**。中國文化大學新聞研究所碩士論文，未出版，台北市。

阿諾德(Arnold, A.)著(民 80)。**兒童遊戲**(初版)(林美惠、謝光進譯)。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

胡祖櫻(民 95)。親子關係及其改善之道。**佛學與科學**，54-56。

許怡安(民 90)。**兒童網路使用與網路媒體素養之研究—以台北縣市國小高年級學童為例**。政治大學廣播電視學系碩士論文，未出版，台北市。

陳志樺(民 91)。**成人技職繼續教育參與動機與障礙因素之相關研究**。彰化師範大學工業教育學系博士論文，未出版，彰化市。

陳怡安(民91)。線上遊戲的魅力。**資訊社會研究**，3，183-214。

陳冠中(民 92)。**「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究**。國立中正大學企業管理研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。

陳春秀(民 90)。**國小中高年級學童親子溝通、家庭氣氛與親子關係之研究**。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。

陳威助(民96)。台灣地區資訊教育與數位落差問題探討。**資訊社會研究**，13，193-228

陳淑美(民 70)。我國國民教育階段中兒童及青少年親子關係的發展。**教育心理學報**，14，173-188。

陳毓文 (民 95)。一般在學青少年自殘行為之相關環境因素初探。**中華心理衛生學刊**，19(2)，95-124。

陳碧姬、吳宜鮮(民94)。家庭內兩性數位機會、電腦態度與網路使用行為初探。**資訊社會研究**，9，295-324。

陳慶峰(民 90)。從心流(flow)理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為。南華大學資訊管理學系碩士論文，未出版，嘉義縣。

張偉杰、林弘昌(民96)。資訊產品與數位生活。**生活科技教育月刊**，40(5)，57-70

曹家榮(民96)。資訊科技的權力問題。**資訊社會研究**，12，79-210。

游淑華等(民 93)。親子雙方對循環性衝突的知覺分析。**應用心理研究**，24，183-213。

楊青垂(民 94)。少年沉迷網路之研究—子女與父母管教態度之觀點。國立中正大學犯罪防治所碩士論文，未出版，嘉義縣。

詹姆士·強森(Johnson, James E.)等著(民 92)。**兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務(Play and Early Childhood Development)**(二版)(吳幸玲、郭靜晃譯)。台北市：揚智文化。(原著出版年：1999 年)

蔣敬祖(民 96)。**Wii 為什麼會 Win**。台北市：意識文學。

維基百科(無日期)。**電子遊戲**。民97年5月25日，取自：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%94%B5%E5%AD%90%E6%B8%B8%E6%88%8F&variant=zh-hant>

鄭旭宏(民96)。**線上遊戲參與動機與休閒效益之研究—以魔獸世界為例**。逢甲大學景觀與遊憩研究所碩士論文，未出版，台中市。

羅品欣、陳李綱(民 94)。國小學童的家庭結構、親子互動關係、情緒智力與同儕互動關係之研究。**教育心理學報**，36，3，221-240。

蘇建周、陳麗華(民 95)。不同世代媒體使用行為之研究。**資訊社會研究**，10，205-233。

蘇健華(民91)。**Cyborg、烏托邦：個人解放的騙局！？****資訊社會研究**，3，113-147

魔法設計師(民 96 年 1 月)。Wii 圍棋大策略。**Itmag**，106-111。

## 英文部分

- American Psychological Association (2000, April 25). Violent video games can increase aggression. *ScienceDaily*. Retrieved June 2, 2008, from <http://www.sciencedaily.com/releases/2000/04/000424094004.htm>
- Brittain, C. V. (1963). Adolescent choices and parent-peer cross- pressures. *American Sociology Review*, 28, 385-391.
- Burn, A., Buckingham, D., Carr, D., & Schott, G. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press.
- Calvert, T. W., Inkpen, K., & Mandryk, R. L. (2006). Using psychophysiological techniques to measure user experience with entertainment technologies. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 141 – 158.
- Chuang, T. Y. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30.
- Frances, P. H., & Hernandez-Mireles. (2006). *When should nintendo launch its Wii insights from a bivariate successive generation model*. Unpublished doctoral dissertation, Erasmus University, Europe.
- GEE, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-4
- Griffiths, M. D., Rouse, A., Phillips, C. A., & Rolls, S. (1995). Home video game playing in schoolchildren a study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687-691.
- Jung, J. Y., & Loges, W. (2001). Exploring the digital divide, *Communication Research*, 28( 4), 536-562
- Kenji, H. (2007, October 10). Nintendo: Calling All Players. *Business Week*, 24.
- Mandryk, R. L. (2004). *Objectively evaluating entertainment technology*. Unpublished doctoral dissertation, Simon Fraser University, Vienna, Austria.
- Montemayor, R. (1982). The relationship between parent-adolescent conflict and the amount of Time adolescents spend alone and with parents and peers. *Child Development*, 53( 6), 1512-1519.
- O'Brien, J. M. (2007, June 11). Wii will rock you. *Fortune*, 155, 82.
- Rettie, R. (2001). An exploration of flow during Internet use. *Internet Research*, 11(2), 103-113.
- Shirali-Shahreza, M. (2006). *Login to internet websites by next generation game console*. Unpublished doctoral dissertation, Sharif University of Technology, Tehran, IRAN.

## 國小學童家中電視遊樂器概況調查問卷

指導教授：孫春在教授

編製者：劉松源

親愛的同學您好：

首先感謝您的熱心協助填寫這份問卷，這份問卷是想要了解一般家庭中電視遊樂器的概況。它不是考試，所以您可以放鬆心情作答，但請您依實際狀況作答。您的回答只做為學術用途使用，並且絕對保密。最後提醒您，不要遺漏任何一個題目，萬分感謝您的配合。



**國立交通大學**  
National Chiao Tung University

國立交通大學理學院

碩士在職專班網路學習組

研究生：劉松源敬上

**\*基本資料：**\_\_\_\_年\_\_\_\_班 座號：\_\_\_\_號 姓名：\_\_\_\_\_

**\*作答方式說明：**勾選的部分都是單選，請在您要選擇的□中打√

例如：就讀年級：√三年級 □四年級 □五年級 □六年級

1. 性別：□男 □女

2. 家裡有哪些電視遊樂器？(若有其他的電視遊樂器請自行填寫)

電視遊樂器種類	有的話請回答 右邊的問題	電視遊樂器放置的位置
PS2	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	PS2 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
PS3	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	PS3 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
Xbox 2	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	Xbox 2 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
Xbox 360	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	Xbox 360 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
GameCube	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	GameCube 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
Wii	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 無	Wii 放在 <input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
其他_____ (請填寫)		<input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)
其他_____ (請填寫)		<input type="checkbox"/> 客廳 <input type="checkbox"/> 小孩房間 <input type="checkbox"/> 爸媽書房 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請填寫)

3. 跟我住在一起的家人的相關資料（自己的資料也要勾選✓喔！）

家人 填寫與我住在一起的	玩遊戲的頻率	他會不會開機	他會不會和我一起玩	別人在旁邊看	別人在玩時他會不會	他會不會跟我討論遊戲的方法	我有沒有教過他怎樣玩遊戲
我自己	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有				
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有				
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有
家人稱呼：	<input type="checkbox"/> 常常玩 <input type="checkbox"/> 偶而玩 <input type="checkbox"/> 很少玩 <input type="checkbox"/> 從來不玩	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會		<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 會 <input type="checkbox"/> 不會	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有

★最後，請您再檢查一下，有沒有漏掉的題目，再一次感謝您！

## 國小學童家中電視遊樂器使用概況調查問卷

指導教授：孫春在教授

編製者：劉松源

親愛的同學你好：

首先感謝你的熱心協助填寫這份問卷，這份問卷是想要了解一般家庭中電視遊樂器使用的概況。它不是考試，所以你可以放鬆心情作答，但請你依實際狀況作答。你的回答只做為學術用途使用，並且絕對保密。最後提醒你，**不要遺漏任何一個題目**，萬分感謝你的配合。



**國立交通大學**  
National Chiao Tung University

國立交通大學理學院

碩士在職專班網路學習組

研究生：劉松源敬上

### \*作答方式說明：

勾選的部分有些是單選，有些是複選，請在您要選擇的□中打✓

### 1. 家裡有哪幾種電視遊樂器？只要擁有各選項【】其中一種就可勾選那個選項。(可複選)

- 1. 任天堂【FC、SFC、N64(Nintendo 64)、GC(GameCube)】
- 2. SONY【PS、PS2、PS3】
- 3. 微軟【Xbox、Xbox 2、Xbox 360】
- 4. Wii

### 2. 家裡的電視遊樂器通常是誰說要買的？

- 1. 我
- 2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)
- 3. 爸爸
- 4. 媽媽
- 5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人，如爺爺)

### 3. 家裡的電視遊樂器通常是誰出錢買的？

- 1. 我
- 2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)
- 3. 爸爸
- 4. 媽媽
- 5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

### 4. 家裡的電視遊樂器買來後通常是誰裝機的？

- 1. 我
- 2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)
- 3. 爸爸
- 4. 媽媽
- 5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

**5. 家裡要玩遊戲時通常是誰來決定玩什麼遊戲？**

1. 我  
2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
3. 爸爸  
4. 媽媽  
5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

**6. 你要玩電視遊戲的時候，會不會開機以及用遙控器(或搖桿)選擇遊戲或設定其他選項，以便開始遊戲？**

1. 會  
2. 不會  
那你會請誰幫你開機及設定？\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

**7. 家裡有哪些成員會玩電視遊戲？(可複選)**

1. 我  
2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
3. 爸爸  
4. 媽媽  
5. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

**8. 除了你之外，你的家人會不會開機，然後用遙控器(或搖桿)選擇遊戲或設定其他選項，以便開始遊戲？**

1. 家人都會開機、設定  
2. 不會開機、不會功能設定的有(可複選)  
    1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
    2. 爸爸  
    3. 媽媽  
    4. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

那他們會請誰來幫忙開機及設定？\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

**9. 家裡的電視遊戲器放在什麼地方？**

1. 客廳  
2. 爸媽的房間  
3. 我的房間  
4. 兄弟姊妹的房間\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
5. 其他\_\_\_\_\_ (請填放在哪個地點)

**10. 在電視遊戲器上面花最多時間的人是誰？**

1. 我  
2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
3. 爸爸  
4. 媽媽  
5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

### 11. 哪個人玩得最好？

- 1. 我
- 2. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填是哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)
- 3. 爸爸
- 4. 媽媽
- 5. 其他\_\_\_\_\_ (請填是哪一位家人)

### 12. 你覺得他／她為什麼可以玩得這麼好？

- 1. 他花比較多的時間在練習
- 2. 他有同學朋友會教他
- 3. 反應比較快
- 4. 他會花錢去買攻略來看
- 5. 他會上網找攻略來看
- 6. 其他\_\_\_\_\_

### 13. 家裡的人會一起玩電視遊戲器嗎？

- 1. 會 (請續答以下問題)

#### 你會跟誰一起玩？ (可複選)

- 1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)
- 2. 爸爸
- 3. 媽媽
- 4. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

- 2. 不會 (請續答以下問題)

#### 你們為什麼不會一起玩？

1896

- 1. 家人對電動都沒興趣
- 2. 沒有時間可以一起玩
- 3. 家裡空間不夠大，不能讓大家一起玩
- 4. 其他\_\_\_\_\_

### 14. 你平常都在什麼時間玩電視遊戲器？

- 1. 平常日的晚上
- 2. 週末或放假的時候
- 3. 其他\_\_\_\_\_

### 15. 你玩電視遊戲器的時候，一次都玩多久？

- 1. 半小時
- 2. 一小時
- 3. 二小時
- 4. 三小時以上

**16. 家裡的人會限制你一次只能玩多少時間嗎？**

1. 會      2. 不會      3. 不一定，看情況

**17. 會跟家人一起玩的時候，大部分都是在什麼時間？**

1. 平常日的晚上  
2. 週末或放假的時候  
3. 其他 \_\_\_\_\_  
4. 完全沒有跟家人一起玩電視遊樂器

**18. 跟家人玩電視遊樂器的時候，一次都玩多久？**

1. 半小時  
2. 一小時  
3. 二小時  
4. 三小時以上  
5. 完全沒有跟家人一起玩電視遊樂器

**19. 你喜歡跟家人一起玩電視遊樂器嗎？**

1. 喜歡（請續答以下的原因）

**你喜歡跟家人一起玩的原因是什麼？**

1. 有人可以一起討論，比較會進步  
2. 可以比較輸贏，很刺激  
3. 人多很熱鬧，會比較好玩  
4. 其他 \_\_\_\_\_

2. 不喜歡（請續答以下的原因）

**你不喜欢跟家人一起玩的原因是什麼？**

1. 人多會很吵，會打擾我玩遊戲的心情  
2. 不能照自己的意思玩  
3. 其他 \_\_\_\_\_

**20. 你在玩的時候，家人會在旁邊看你玩嗎？**

1. 會（請續答以下問題）

**誰會在旁邊看你玩？（可複選）**

1. 兄弟姊妹 \_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)  
2. 爸爸  
3. 媽媽  
4. 其他 \_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

2. 不會

**21. 你在玩的時候，家人會在旁邊教你或管你該怎麼玩嗎？**

1. 會（請續答以下問題）

**誰會教你或管你要怎麼玩？（可複選）**

1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)

2. 爸爸

3. 媽媽

4. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

2. 不會

**22. 家人教你或管你怎麼玩的時候，你會有什麼反應？**

1. 照他們說的去做

2. 不理他們，還是照自己的意思玩

3. 參考他們的意見，如果有道理就會聽

4. 鴟回去，叫他們不要吵

5. 其他\_\_\_\_\_

6. 完全沒有人教我玩

**23. 那家人在玩的時候，你會在旁邊看嗎？**

1. 會（請續答以下問題）

**你會看誰玩？（可複選）**

1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)

2. 爸爸

3. 媽媽

4. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

2. 不會

**24. 那家人在玩的時候，你會在旁邊教他們或管他們該怎麼玩嗎？**

1. 會（請續答以下問題）

**你會教誰要怎麼玩？（可複選）**

1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹)

2. 爸爸

3. 媽媽

4. 其他\_\_\_\_\_ (請填寫是哪些其他家人)

2. 不會

**25. 你教家人玩的時候，家人會有什麼反應？**

1. 照我說的去做

2. 不理我，還是照他們自己的意思玩

3. 參考我的意見，如果有道理就會聽

4. 鴟我，叫我不要吵

5. 其他\_\_\_\_\_

6. 我沒有教過家人玩

**26. 家人平常會主動叫你教他們玩嗎？**

1. 會（請續答以下問題）

**誰會請你教他玩？（可複選）**

1. 兄弟姊妹\_\_\_\_\_（請填寫是哪些哥哥、弟弟、姊姊或妹妹）

2. 爸爸

3. 媽媽

4. 其他\_\_\_\_\_（請填寫是哪些其他家人）

2. 不會

**27. 跟家人一起玩的時候，你能猜到他們在遊戲中大概會怎麼玩嗎？**

1. 猜得到，就跟平常的行為差不多

2. 猜不到，他們會有我想像不到的表現

3. 不一定

4. 沒有跟家人一起玩過，所以不知道

**28. 除了玩遊戲的時間之外，你跟家人平常會討論關於遊戲的話題嗎？**

1. 會 2. 不會

**29. 有跟家人一起玩電視遊戲器之後，你覺得你們的相處時間有變多嗎？**

1. 有

2. 沒有，跟以前一樣

3. 沒感覺

4. 沒有跟家人一起玩過，所以無法比較

**30. 你會帶同學回家一起玩電視遊戲器嗎？**

1. 不會

2. 會（請續答以下問題）

**那家人會在旁邊看你們玩嗎？**

1. 會 2. 不會

**31. 你喜歡家人跟你的同學一起玩嗎？**

1. 喜歡（請續答以下問題）

**你為什麼喜歡家人跟你的同學們一起玩？**

1. 人多熱鬧很好玩

2. 這樣他們會更認識我跟我的同學，知道我們平常在幹嘛

3. 其他\_\_\_\_\_

2. 不喜歡（請續答以下問題）

**你為什麼不喜歡家人跟你的同學一起玩？**

1. 不喜歡他們看到我跟同學相處的樣子

2. 會管東管西，讓我在同學面前很丟臉

3. 其他\_\_\_\_\_

**■最後，請你再檢查一下，有沒有漏掉的題目，再一次感謝你！**