

國立交通大學

理學院網路學習學程

碩士論文

親子對電子遊戲活動的觀感認知差距



The cognition disparity on the digital game activities between
parents and children

研究生：彭博裕

指導教授：孫春在 教授

中華民國九十七年六月

親子對電子遊戲活動的觀感認知差距

The cognition disparity on the digital game activities between
parents and children

研究生：彭博裕

Student：Bo-Yu Peng

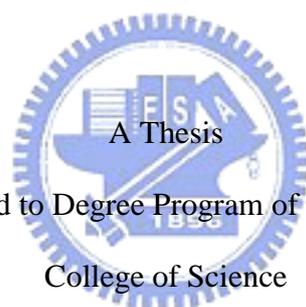
指導教授：孫春在

Advisor：Chun-Zai Sun

國立交通大學

理學院網路學習學程

碩士論文



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

親子對電子遊戲活動的觀感認知差距

學生：彭博裕

指導教授：孫春在 教授
林珊如 教授
王淑玲 教授
陳永富 教授
李榮耀 教授

國立交通大學理學院網路學習學程碩士班

摘要：

本研究論文希望瞭解親子之間對電子遊戲的觀感認知差距(動機、態度、認知、行為、影響)，藉由國內外遊戲學習之相關文獻歸納出數位電子遊戲在世代之間所造成的衝擊，並且加以研討世代間針對數位電子遊戲的不同看法。本研究承繼前人研究的成果，並且歸納相關的學說，經由問卷調查法，探索親子之間對於電子遊戲的認知差距。

本研究結果發現親子世代在比對父母親電玩遊戲的涉入深淺程度後對影響孩子電玩遊戲的看法差異性，並且比對親子世代對子世代遊玩電玩遊戲在『自我實現與滿足』及『暴力傾向』的觀感認知差異，本研究發現親子世代對於電子遊戲，在同儕涉入、電子遊戲經驗、涉入電子遊戲時間、涉入電子遊戲動機構面、自我實現與滿足構面以及暴力傾向構面存有認知差距。

本研究另外其他發現便是性別的差異並非絕對觀感認知差異要素，性別要素並非絕對使觀感產生認知差距的要素，性別之間也並非存在顯著差異性，反而在世代間才能看出其顯著差異性。

本研究依據研究結果與發現，分別針對父母親、孩子以及師長提出相關建議，在未來研究方面，筆者發現世代差異與背景要素往往扮演一項非常重要的認知關鍵，可以針對此一差異對電子遊戲的涉入進行更加深入的理解，以供全國家長參考。

The cognition disparity on the digital game activities between parents and children

Student : PENG, Bo-Yu

Advisor : Dr. SUN, Chun-Zai
Dr. LIN, Shan-Ru
Dr. WANG, Shu-Ling
Dr. CHEN, Yong-Fu
Dr. LI, Rong-Yao

Degree Program of E-Learning De Science College

National Chiao Tung University

ABSTRACT

The research essay is to probe the the cognition disparity of digital game activities between parents and children(covering the aspects of motive , attitude, cognition, behavior and related effects).The research is to generalize the different viewpoints on digital game learning attack by and between generations via relevant documents , internal and overseas , which is also to confer diverse perspectives on digital game learning attack by and between generations. The research is to explore the cognition disparities between the digital game activities between parents and children ,which inherits many outstanding conclusions from different former papers and discovered induced correlated theory, as well as a Questionnaire Survey

The research discovered and compared the disparity of the immersion degree of the parental generation, to the impact on their children's generation, what is more, the research was done to clear and illuminate the "self-satisfaction and fulfillment" and "violent tendency" of the parental generation to impact on their children's generation.The research showed that there is distinct disparity in same generation impact,digital-game experience,immersion time length,motive to play digital games , self-satisfaction and fulfillment and violent tendencies of the parental generation that impact on their children's generation.

Further more, the research also discovered that sex difference is not the main fundamental element of such cognition disparity. There is no obvious and apparent

difference by and between these sexes. On the other hand , the conspicuous divergence of digital games is generation bound.

The paper recommends that parents, children, and their teachers should be included in the research outcome. The writer discovered that generation and background play an essential key role in the parental generation, that in turn impacts on their children's generation. For the future study ,we hereby recommend that the impact of video games on different generations ,should be investigated.



誌 謝

一年有春夏秋冬，一月有弦望晦朔，一日有子卯午酉，有云「一日修來一日功，一日不修一日空。」同樣的一天，有的人精神飽滿，日子過得很充實；有的人萎靡不振，整日無所事事。同樣的一天，以不同的態度面對，收獲就有不同。行筆至此便代表我的碩士生涯要正式落幕了，二年的研究時光絳冉，實則轉瞬即逝。這一切的美好不在於花繁柳密處撥得開；而更在風狂雨驟時立得定。瞬間璀璨所散發出來的繽紛光芒，匆匆而逝，但已在我的人生之中留下許多不可磨滅的奪目光采。

一花一世界，一葉一如來，回首再望，最要感謝的人是孫春在老師，從學如逆水行舟，到一路勇往直前奮力不倦，看似輕舟已過萬重山，而老師於我的照顧及付出，點滴在心，無限感激！另外，要感謝系上李榮耀教授在學業上的啟發及教導，還有口試委員林珊如教授與王淑玲教授所提供之寶貴意見，俾使論文得以更加完善。

一要有志，第二要有識，第三要有恆。我學習最樂，讀書研究之間，如隙中窺月；而進之如庭中望月；更進之台上玩月。閱歷之淺深，為所得之淺深耳。謝謝世界給我這麼棒的回憶！我有功於人不可念，人有功於我不可忘。

特別感謝我的家人及支持我的親戚們，感念一直以來的包容及支持，感謝外籍老師 Mercia 幫我修改英文摘要，許多好朋友們就像是天空的太陽，總在我忙碌無助時，適時給予我安定的力量，支持我一路走下去，認識妳們是我最大的福氣，謝謝與感念！

最後，要感謝的人實在太多，如有被遺忘的朋友在此亦一併感謝，感謝大家於這二年來對我的照顧。有些人的碩士生涯如黑白像片般愁雲慘淡，但我的碩士生涯如虹彩一般火光四射，古今之成大事業、大學問者，必經過三種之境界：「昨夜西風凋碧樹，獨上高樓，望盡天涯路。」此第一境也。「衣帶漸寬終不悔，為伊消得人憔悴。」此第二境也。「眾裡尋他千百度，驀然回首，那人卻在燈火闌珊處」，此第三境界也。在此也祝福所有還在學的朋友們都能夠在求學的路上綻放出各式各樣的光芒！

每一個問題都有答案，每一個困難都有祝福，每一個風暴之後都有晴天和陽光。

小彭老師 2008/6/30 謹誌於交通大學竹湖九思亭

目錄

中文提要.....	I
英文提要.....	II
誌謝.....	IV
目錄.....	V
圖次.....	VII
表次.....	VII
第一章. 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究動機.....	2
第三節 研究目的.....	4
第四節 研究問題.....	5
第五節 研究流程.....	6
第二章. 文獻探討.....	8
第一節、不同世代對『電子遊戲』的認知.....	8
第二節、玩家接觸電子遊戲的原因.....	11
第三節、玩家接觸電子遊戲所習得的正向經驗.....	16
第四節、玩家接觸電子遊戲所習得的負向經驗.....	18
第三章. 研究設計與實施.....	20
第一節、研究架構.....	20
第二節、研究對象.....	21
第三節、研究時間.....	22
第四節、研究方法.....	22
第五節、調查工具.....	23
第六節、親世代問卷試題分析、信度與效度分析.....	25
第七節、子世代問卷試題分析、信度與效度分析.....	29
第八節、質性訪談大綱與分析.....	33
第九節、資料分析與統計推論.....	34
第四章. 研究結果與分析.....	35
第一節、親子基本資料分析.....	36
第二節、性別差異對世代進行電子遊戲活動影響.....	48
第三節、親世代的電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯.....	57
第四節、學歷與成績對觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯.....	62

第五節、質性訪談資料摘錄、綜整與說明.....	68
第五章. 結論與建議.....	79
第一節、研究發現.....	80
第二節、結論與建議.....	83
第三節、研究限制與未來研究方向.....	83
參考文獻.....	84
中文部份.....	84
英文部份.....	86
附錄 1、孩童對電玩遊戲的認知問卷.....	89
附錄 2、家長對電玩遊戲的認知問卷.....	93
附錄 3、親世代基本資料分析表.....	97
附錄 4、子世代基本資料分析表.....	99
附錄 5、親、子世代基本資料比較表.....	102



圖次

圖 1-1:2000-2006 年線上遊戲全球營收.....	3
圖 1-2:研究問題全覽.....	5
圖 1-3:研究步驟流程圖.....	6
圖 2-1:Maslow(1969)「Z 理論」(Theory z).....	11
圖 3-1:研究基本架構.....	20
圖 3-2:網路問卷系統.....	21
圖 4-1:各節研究節次重點說明圖.....	35
圖 4-2:親世代對子世代進行電玩遊戲的支持研究結構圖.....	36
圖 4-3:子世代與對電玩遊戲的評價研究結構圖.....	38
圖 4-4:親子世代與對子世代同儕電玩遊戲的瞭解研究結構圖.....	40
圖 4-5:親子世代對進行電子遊戲各構面差異研究結構圖.....	44
圖 4-6:性別差異對電子遊戲活動影響研究結構圖.....	48
圖 4-7:親世代不同性別對子世代進行電子遊戲之支持程度圖.....	48
圖 4-8:性別差異對電子遊戲觀感評價研究結構圖.....	54
圖 4-9:電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯研究結構圖.....	57
圖 4-10:學歷成績對觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯研究結構圖.....	62

表次

表 2-1:世代與電子遊戲背景.....	10
表 2-2:人際溝通的動機與目的.....	12
表 2-3:玩家接觸電子遊戲動機因素綜整表.....	13
表 2-4:心流的內涵與電腦遊戲之間的驗證.....	14
表 3-1:研究階段時程表.....	23
表 3-2:問卷設計表.....	24
表 3-3:親世代問卷各構面試題平均數、標準差與試題-總分相關值分析表.....	25
表 3-4:親世代問卷(附錄問卷 2)信度分析表.....	26
表 3-5:三個構面得分之間與整份問卷總分之間的相關與信度係數表.....	27
表 3-6:邀請專家列表.....	28
表 3-7:子世代問卷各構面試題平均數、標準差與試題-總分相關值分析表.....	29
表 3-8:子世代問卷(附錄問卷 2)信度分析表.....	30
表 3-9:子世代問卷三個構面得分之間與整份量表總分之間的相關與信度係數表.....	31
表 3-10:邀請專家列表.....	32

表 3-11:訪談大綱與設計目的.....	33
表 4-1:親世代各變項與子世代進行電玩遊戲的支持程度卡方檢定表.....	35
表 4-2:子世代各變項與子世代對電玩遊戲的評價關聯卡方檢定表.....	39
表 4-3:親子世代間對子世代進行遊戲各種現象 Pearson 卡方檢定分析表.....	41
表 4-4:親子世代對進行電子遊戲各構面檢定分析比較表.....	44
表 4-5:親世代性別差異是否影響對子世代電子遊戲活動支持檢定分析比較表.....	49
表 4-6:親世代性別差異對其涉入電子遊戲程度之比較檢定表.....	50
表 4-7:子世代性別差異對其觀感評價之比較檢定表.....	51
表 4-8:親世代性別差異與其對電子遊戲各構面之檢定比較表.....	52
表 4-9:子世代性別差異與其對電子遊戲各構面之檢定表.....	54
表 4-10:電子遊戲觀感評價以及各構面差異綜整表.....	56
表 4-11:親世代電玩經驗之有無對子世代電子遊戲活動支持檢定分析比較表.....	58
表 4-12:親世代電玩經驗之有無影響其對電子遊戲活動觀感評價檢定分析比較表...	59
表 4-13:親世代觀感評價與對子世代進行電子遊戲支持程度表.....	60
表 4-14:親世代觀感評價對子世代支持人數與得分比較表.....	60
表 4-15:親世代正向觀感評價群對「子世代電子遊戲支持程度上」相關分析摘要表.	61
表 4-16:子世代學業成績是否影響其對電子遊戲的觀感評價檢定分析比較表.....	63
表 4-17:子世代學業成績影響親世代對子世代玩電玩遊戲的支持卡方檢定表.....	64
表 4-18:親世代學歷是否影響其對子世代電子遊戲的支持檢定分析比較表.....	65
表 4-19:親世代學歷是否影響其對電子遊戲的觀感評價檢定分析比較表.....	66
表 4-20:親子世代質化訪談資料說明表.....	67
表 4-21:訪談大綱.....	68
表 4-22:家庭一訪談內容.....	69
表 4-23:家庭二訪談內容.....	70
表 4-24:家庭三訪談內容.....	71
表 4-25:家庭四訪談內容.....	72
表 4-26:家庭五訪談內容.....	73

第一章 緒論

第一節、研究背景：

傳統教育認為「勤有功，戲無益」¹及「業精於勤，荒於嬉」²，遊戲的價值在傳統教育教子方規中未被重視。

然而伴隨著媒體網路科技的進步，McLuhan (1988) 認為遊戲本身產生了極為重大的突破，從過去各種時代的遊戲到現代數位電子遊戲的突破 (Break Boundary)，數位遊戲適應了、並且也轉變了傳統舊有的媒體鍊、故事鍊、場景鍊、甚至是時間軸、以及聽覺及視覺的回饋鍊。近來，任天堂電子遊戲新革命「Wii」，其特殊的操控方式，改變了遊戲的玩法。我們甚至可以發現，原本被認為「非玩家」、或「light user」的中老年人以及婦女，個個拿起「任天堂 Wii」的搖桿，跟著遊戲畫面一起「運動」(李世暉，2007)。

時代進步之快，電子遊戲在台灣只有短短數年的歷史，但電子遊戲已經超出大部份老師及家長的經驗範圍，許多成人對電子遊戲幾乎一無所知。線上遊戲的若干影響已漸漸顯現。³甚至發生震驚社會的「家長禁玩線上遊戲引起少年自殺」事件⁴。大人看待孩子沈浸於電玩之中，就好像衛道人士仇視搖滾樂一般，而其中究竟是電玩出現了問題？還是世代之間的溝通出現了問題？

普遍說來，家長對少年玩網路遊戲有以下三種看法：

1. 浪費時間與金錢。
2. 可減少深夜在外遊蕩。
3. 常因父母約束上網時間而爭吵。⁵

學者曾淑芬 (2001) 發現其問題就發生在『數位落差』，根據 OECD (經濟合作暨發展組織) 的定義數位落差存在於個人、家庭以及企業在不同社經背景或和居住地理區位上，其接近使用資訊科技及運用網際網路所參與的各項活動的機會差距 (OECD)。根據 EC 研究報告 (2002)，數位落差存在於能否接近使用新科技的兩群人之間的差異。其間資訊通信科技的資源分配不均，以及其所造成對於資訊通信科技的運用之不平等就是數位落差。資訊新革命正方興未艾，親子一同「遊戲線上，線上遊戲」，縮小親子數位認知差距，進而創造一個公平運用資訊通信科技的環境與機會，以達伸張社會正義與健全 e 化發展 (教育部電算中心，民 91 年)。

¹ 引自三字經

² 引自 (《全唐文》卷五百五十八〈韓愈十二·進學解〉)

³ 2001-05-27/聯合報/2版/要聞

⁴ 2007-08-30 新聞來源：TVBS 簡大程

⁵ 少輔會 93 年 2 月主題分享

第二節、研究動機：

西元 2007 年在宜蘭的一位青少年用他的生命敲醒了台灣社會，宜蘭五結鄉一名年僅 15 歲的林姓青少年，因為不滿家長不讓他上網玩線上遊戲，某日中午疑似在家中浴室燒炭自殺。死者在自殺前留有遺書，寫著「我的人生已經快過不下去了，最後的依靠又失去，除了死之外，別無選擇，爸媽的養育之恩，來世再報」及「永別了，我真傻！GAME OVER」等字句。⁶

商業周刊 806 期一篇關於「電玩小子曾政承拒絕再玩」的文章曾報導 2001 年底在韓國 WCG（世界電玩大賽）奪冠，向全世界高喊「Taiwan Number One」的電玩小子曾政承，目前的他說：「我不打算告訴老闆我是電玩小子。」曾政承摸著頭回答。社會甚至出現反對電玩文化的看法，認為電玩小子傳奇已經沒有多少人會再提起了，但是我們的社會在無形中帶給青少年的偏差價值卻是影響深遠，如果有一天我們的孩子要求輟學好全力「拼」世界電玩冠軍時，為人父母者將何言以對？⁷

時代進步速度之快，許多過去世代的經驗無法移轉到新生代，因此我們常抱怨，不知道現在的年輕人在想些什麼？我們跟年輕人溝通時，常常會有一種彼此價值觀有差異的想法，我們稱這種價值觀的差異為「代溝」。（Tulgan, 1996）

近來學者（Fromme, 2003）也開始提倡呼籲正視新世代的電子遊戲文化成形，學者認為

1. 學童階段文化應具「個體化（Individualization）」：尊重個體世代的表現與作自己，強化自我認同的追尋，此指稱為「個體化（Individualization）」。
2. 學童階段文化應具「多元化（Diversity）」：其觀念承啟 1988 年 Welsch 的「文化複合性」（Cultural Diversity）的觀念強調給予兒童階段更多空間、給予更多尊重、對不同生活方式的接受等…。

根據向陽公益基金會統計：在學青少年每週至少固定上網咖一次者高達四十萬人，其中近十三萬人每週至少去三次。這些青少年到網咖，主要是為了玩線上遊戲。資策會 MIC 發表研究報告表示，2006 年台灣網路娛樂市場在新產品推出、收費模式逐漸確立、新銷售模式開拓等多重因素影響下，無論線上遊戲、線上音樂、線上影音皆有不錯表現。除了業者積極作為，再加上使用者付費觀念逐漸養成，預估 2007 年台灣網路娛樂市場

⁶東森新聞 - 08/30/07 12:03AM

⁷ 2001/12/20，數位的時代，扭曲的價值，中時晚報第四版

規模將破百億元大關。由下圖 1-1 從全球 200-2006 的線上遊戲營收中，更可以顯示出全球電玩市場在過去這幾年的瘋狂成長，從 2000 年到 2006，其線上遊戲營收由 \$135 成長至 \$3395。



圖 1-1、2000-2006 年線上遊戲全球營收

資料來源：資策會 ACI-IDEA-FIND

Prensky (2001) 曾描述這種現象，數位原民 (Digital Natives) 與網路移民 (Digital Immigrants) 讓世代間產生不同定義，世代因資訊工具的快速轉變而有經驗的不同，如何協調親子不同世代的認知差距更加重要，也是促成本研究進行的最主要動機。

第三節、研究目的：

我們常聽見專家學者對世代之間進行劃分，N 世代是對於「網路世代」(Net Generation) 的泛稱，D 世代則用來指稱「數位世代」(Digital Generation)。由於進入資訊時代後，資訊處理的速度加快，連帶著也使得世代之間的共同經驗減少許多，過去的世代在田野間奔跑、遊戲，在林水間戲水、抓魚。現在的孩子則討論著「如何打怪」、「戲谷之戰」等電玩遊戲的種種情節。一幕幕家長為了禁止孩子沈溺電玩而產生的家庭爭執更是日日上演的劇碼。

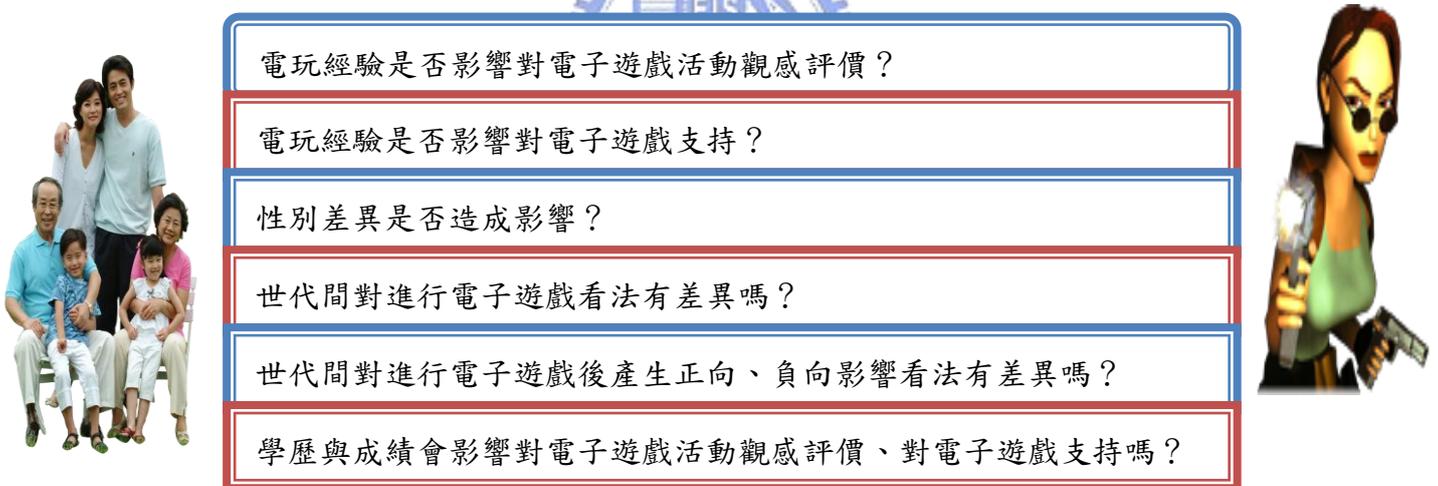
因此本研究希望瞭解親子之間對電子遊戲的看法(動機、態度、認知、行為、影響)，為確立本研究的方向、可行性及重要性，本研究先行訪談家長，其中部分有電子遊戲經驗，部分則完全沒有類似體驗，但看法皆一致，家長們表示不知道該如何面對孩子沈溺電玩的現象。本研究認為非常有必要討論電子遊戲對親子在認知上的不同。以供親子相處的參考。

本研究期望承繼前人研究的成果，並且歸納相關的學說，經由問卷調查法以及焦點訪談法(Focus Interview)，探索親子之間對於電子遊戲的認知差距。綜整來說，本研究擬訂定的目的如下：(一)探索學童對電子遊戲的認知狀況，(二)依學生的認知狀況對應家長的認知情形，(三)比較(一)與(二)找出親子之間對於電子遊戲的認知差距。

第四節、研究問題

基於上述文獻探討與相關整理，本研究擬聚焦於以下幾項具體問題，以新竹市國民學校為研究場域，集合調查新竹市內智（市區內總班級數在 43 班以上之學校）、仁（市郊總班級數在 31 班~42 班之學校）、勇（郊區總班級數在 30 班以下之學校）三級學校之父母親與五六年級孩童，擬探討以下幾項問題以找出親子之間對電子遊戲活動的觀感認知差異。研究問題全覽如圖 1-2：

- 一、親、子世代基本背景與其對電子遊戲的瞭解為何？（性別、電玩經驗、同儕遊戲情況、進行電子遊戲時間、時段與地點）
- 二、親世代電玩經驗之有無是否影響其觀感評價與對子世代電子遊戲活動支持？
- 三、親、子世代對進行電子遊戲的動機與影響為何？（世代間對進行電子遊戲的動機的看法、世代間對進行電子遊戲後產生自我實現與滿足的看法、世代間對進行電子遊戲後具暴力傾向的看法）
- 四、性別差異對電子遊戲活動是否造成影響？
- 五、親世代的觀感評價偏向對子世代進行電玩遊戲的支持關聯為何？



親世代

親世代基本背景
與其對電子遊戲
的瞭解為何？



子世代

子世代基本背景
與其對電子遊戲
的瞭解為何？

圖 1-2 研究問題全覽

第五節、研究流程

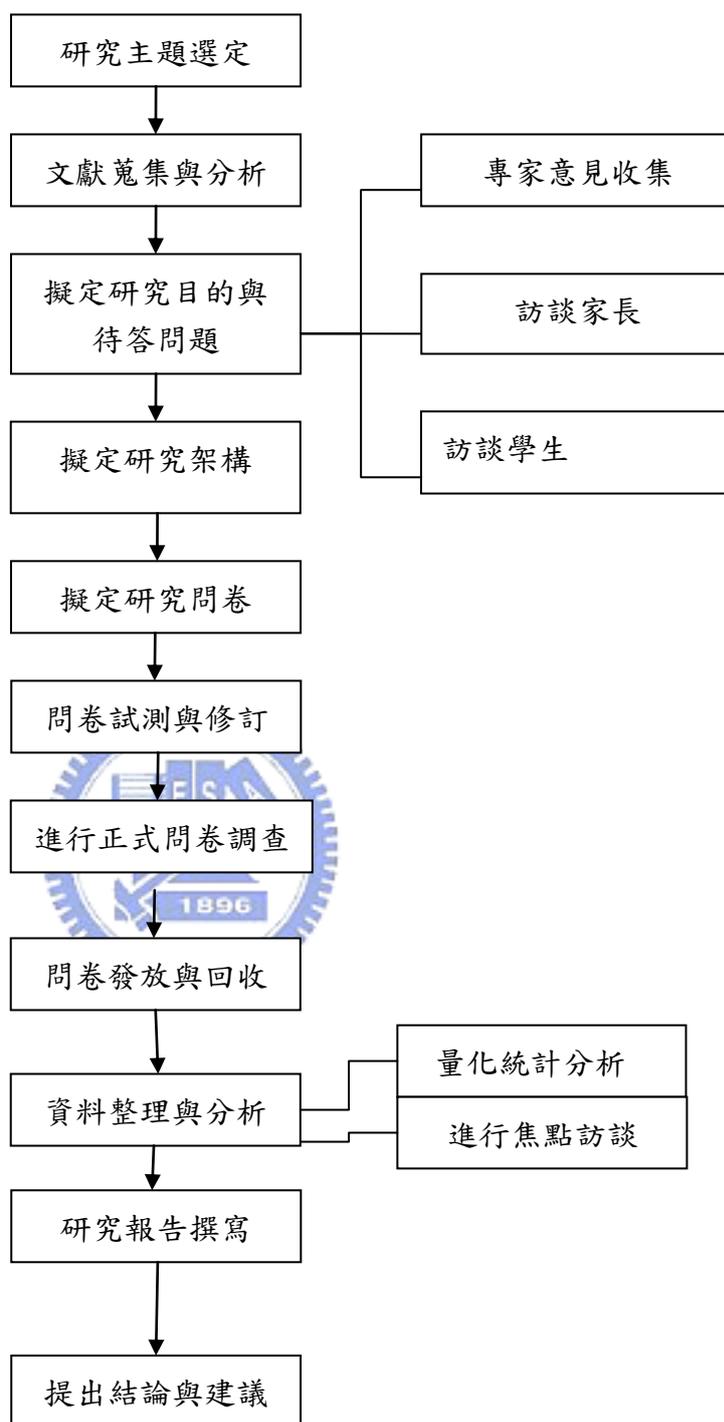


圖 1-3 研究步驟流程圖

本研究進行的流程共分為八階段（如圖 1-3），第一階段：根據國內外相關研究之蒐集與整理，產生研究動機，並決定所要探討之主題。第二階段：確立研究主題之後，確定研究所涉及之相關領域開始收集並研讀國內外之期刊、論文，為爾後問卷所依憑的學理支持。第三階段：根據研究主題與相關研究不足，擬定本研究之研究架構，以後續收

集的資料回應之。第四階段：發展、擬定本研究所需的問卷。第五階段：將研究問卷進行試測，刪除不必要的問題項目。第六階段：正式進行問卷調查。第七階段：回收問卷，剔除無效問卷，並開始進行資料整理分析並根據立意取樣(Purposive Sampling Method)原則(分智、仁、勇三校，每部分都取樣)進行焦點訪談分析(Focus Group Interview)，本研究資料蒐集來源分別為量化資料與質化分析資料。量化資料為問卷之認知差異分析，質化分析資料來自焦點訪談，並根據這些資料的彙整與比較，以充分回應本研究之研究問題。第八階段：本研究根據資料分析結果，撰寫結論與建議，並提出未來研究方向。



第二章 文獻探討

本章之目的在於綜整歸納國內外學者所做過的相關研究。本章將針對（一）不同世代對「電子遊戲」的認知差異（二）玩家接觸電子遊戲的原因（三）玩家接觸電子遊戲所習得的正向經驗（四）玩家接觸電子遊戲所產生的負向經驗等四節分別探討之。

第一節、不同世代對「電子遊戲」的認知差異

一、世代定義：

社會學家曼海姆（2005）認為，世代是影響思想產生的關鍵因素。不同的世代位置會造成對同一件事情產生不同的解讀。國內許多學者對世代之間的討論源自「N世代」作者 Don Tapscott 以美國人口統計資料為依據所下的定義，「N世代」作者 Don Tapscott 對「N世代」的定義：「Net Generation，所指的是 1999 年時，二歲到二十二歲間的孩子們，所以不僅僅是包括了目前正活躍於網際網路空間者。」指 1970 年代後出生，比第二次世界大戰後嬰兒潮為數還要多的「網路世代」。（陳曉開、袁世珮譯，Don Tapscott，1998）。

國內學者張培新（2002）以更縝密的年代表劃分出不同世代的生活背景，社會學家通常將 1945 年以前出生者稱為傳統世代；1945-1964 年出生者屬於第二次世界之後的嬰兒潮世代，是一個思想保守、物質缺乏的時代；1965-1978 年出生者屬於 X 世代，時值物質生活漸趨富裕，反傳統、反教條的嬉皮文化正盛；1978-1990 年出生者為 Y 世代，處於一個變化快速且多元的社會；在 Y 世代結束之後，就進入所謂 E 世代，這是一個知識爆炸、資訊科技發達的時代。由上述學者看法可知世代之間存在經濟及社會背景的差異，對事務的看法會有差距，學者（翟本瑞，2001）認為網路世界變動快速，過去社會文化價值變遷是以三十年為一個世代，然而，在十倍速的數位時代，兩、三年就是一個全新的文化體驗了，數位代溝的現象要比想像來得嚴重。

二、電子遊戲發展：

根據 Dean（2004）考究史上第一個電子遊戲的發明是在 1958 年稱之為「雙人網球」的遊戲，實驗室研究員用他們的實驗器材拼湊起來，畫面顯示在示波器上面，一個白點在畫面中跑來跑去，兩邊各有一條小小的白線，可以操作控制器讓白線上下移動，碰到白點就會反彈過。接著在 1970 年第一個線上遊戲跟著誕生，起源於 1970 年末由英國艾賽克斯大學學生 Roy Trubshaw 所創造的冒險性遊戲「泥巴」（Multi-User Dungeon or Dimension, MUD），是一種文字化的線上遊戲。這是一種一個存在於網路、多人參與、使用者可擴張的虛擬實境，其界面是以文字為主的遊戲（陳怡安，2003）。

接著在 1972 年，一家叫做 Syzygy 的公司，因為看好這塊商機，率先將電子遊戲製成商品販售，而成為日後遊戲工業的先驅⁸。爾後，遊戲以商業品行銷方式進入家庭，1980 年代被稱為最長壽的遊樂器「超級任天堂」橫掃全球。1989 年，電子遊戲進化至個人掌上機，稱之為「Game Boy」，更成為學童生活中不可或缺的玩具 (Rusel & Wilson, 2002)。

而國內線上遊戲始自於 1999 年華彩推出的「萬王之王」，接著 2000 年華義國際推出的「石器時代」、遊戲橘子推出的「天堂」、智冠推出的「網路三國」、聖教士推出的「千年」、協倫推出的「黑暗之光」等的強勢行銷帶動下，一時之間，網路遊戲之火燃燒全國（遊戲線上-漫談線上遊戲獨特迷人的世界，2002）。2006 年 E3，任天堂社長岩田聰與素有「瑪莉歐之父」之稱的情報開發本部 (Entertainment Analysis and Development) 總監兼總經理宮本茂，一同向全球電玩迷正式發表了任天堂次世代主機「Wii」的全貌：一個輕鬆上手、多人同樂，並將客廳化身為虛擬實境遊樂場。（數位時代雙週 vol.148，2007）。

三、世代對電子遊戲的認知差異：

根據 McLuhan (1988) 的說法，數位遊戲發展出了全新的類型，此一類型必是建諸於已經完整發展的媒介範式上，數位遊戲適應了、並且也轉變了舊有的媒體鍊、故事鍊、場景鍊、甚至是時間軸、聽覺及視覺的回饋鍊。遊戲自古以來便與人類的存在息息相關，從過去的石器時代遊戲到現代的數位電子遊戲，疆界的突破 (Break Boundary) 是一個非常重要的關鍵因素，系統突然變成另一系統，或在其動力過程上超越不規則點的突破疆界 (陳應強，2003)。

1984 年，美國歌手 Bruce Springsteen 唱著：「We learned more from a three minute record than we ever learned in school」，時至今日，家長或是學校已經發現，學童從電玩身上所受的影響力更大於學校，正因為電玩的學習趣味讓更多學童樂此不疲的投入 (Marc Prensky, 2002)。學者陳怡安 (2003) 更提到，玩家利用網路與人在虛擬社群中流連忘返，「打破了過去在一室之內的交誼與娛樂規格」，對父母長輩而言，似乎會讓他們難以理解為何線上遊戲這麼的迷人。而學者對於未能接受這種變化的家長與老師提出呼籲：「這將是一場巨大的改變 (It will be a big change.) 並有難以承受之重」 (Prensky Marc, 2002)。

小結：

本節主要探討世代之間對事物存有不同看法，並從電子遊戲發展歷史中找出親子對電子遊戲的認知存有文化經濟背景的差距，最後從學者看法中確立本研究所探詢的認知差異的確存在。筆者整理上述學者對世代定義與電子遊戲發展的呼應做成下表 2-1，可以看出世代之間在電子遊戲背景的差異。

⁸ 節錄自教育部 e 教師網路素養，<http://eteacher.edu.tw/iframe/mainGame.htm>

表 2-1 世代與電子遊戲背景

年代	1945 年以前	1945-1964	1965-1978	1978-1990	1990-至今
世代名稱	傳統世代	嬰兒潮世代	X 世代	Y 世代	E 世代
背景	戰爭頻頻經濟問題嚴重	一個物質缺乏的時代	物質生活漸趨富裕	經濟均化	經濟發達
特色	思想保守	思想保守	反傳統、反教條的嬉皮文化正盛	變化快速且多元的社會	知識爆炸、資訊科技發達，活躍於網路空間
遊戲產生		1958 年第一台電子遊戲誕生，稱之為「雙人網球」。	1970 年第一個線上遊戲誕生，稱之為「泥巴」。 1972 年第一個商業遊戲誕生開始販賣。	1980 年代「超級任天堂遊樂器」橫掃全球 1989 年掌上機風行	1999 年國內線上遊戲誕生，網路遊戲之火全面點燃。

資料來源：本研究整理

參考資料：Don Tapscott，1999

Dean, Katie. 2000

Manheim, Karl，2005

第二節、玩家接觸電子遊戲的原因

近來許多學者對電子遊戲的興起產生濃厚的興趣，紛紛著述探究電子遊戲吸引人們的原因，概分成四派進行探究，分別是（一）需求論（二）動機論（三）心流論（四）其他理論，茲就學者論見分述其對玩家接觸電子遊戲之不同原因探究。

一、需求論：

人本心理之父 Maslow(1969)著述「Z 理論」(Theory z)認為：「人的一生，隨著成長會產生不同的需求。分別是生理需求、安全需求、愛與隸屬需求、尊重需求、知識和理解需求、審美需求、自我實現需求、超越需求，並表示若是需求得不到滿足，將可能導致心理疾病」。此外，需求的滿足是由下而上發展的，較低層次的基本需求若無法被滿足，則個體無法進一步尋求知的需求、美的需求、自我實現的需求與超越需求的滿足(張春興，1999)。如下圖所示：

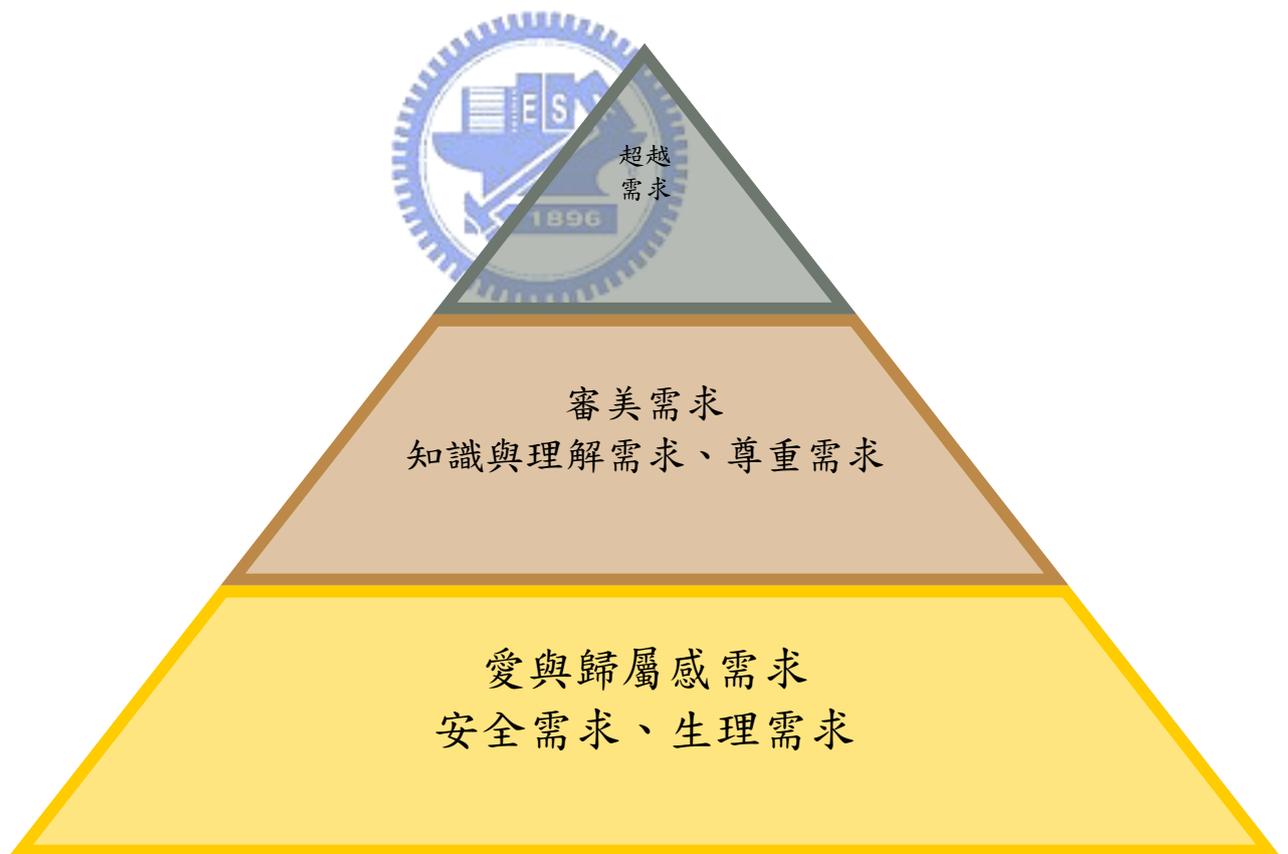


圖 2-1 Maslow(1969)「Z 理論」(Theory z)

資料來源 Zimbardo, P. G.(1992). Psychology and life(3rd. ed.). New York: H

研究者從玩家的角度對應至馬斯洛的理論認為在高科技工具的協助下，可快速與人分享資訊與喜怒哀樂，比較可以滿足人們在安全及愛與歸屬兩個層次上的需求（Smith & Haller 著，莊耀嘉、王重鳴(譯)，2001）。所以在愛與歸屬的需求上，人際關係成了玩家接觸電子遊戲相當重要的關鍵，Devito(1998)提出的面向指出，人類的溝通有其目的，可能是學習、相關、影響、遊樂或幫忙等。許多的目的可能會被認為是參與人際溝通的動機：滿足學識上的需要或建立關係的需求。或者這些目的被認為是想要達到的結果。如下表 2-2 所示：

表 2-2 人際溝通的動機與目的

目的	動機	結果
學習：獲得知識與技術	需要瞭解、獲得知識	增加自己和其它的知識，學到技術
相關：建立與維繫人際關係	需要與他人建立關係與互動	關係的形成與維繫、友誼
影響：控制與操控	需要控制、影響或領導	權利、控制、承諾、信條
遊樂：遠離工作與享樂	需要娛樂、滿足	喜悅、滿足、娛樂
幫忙：去幫助他人	需要交朋友、感覺被需要和得到滿足	指導、方向、態度與行為的導正

資料來源：沈慧聲譯(1998)。《人際傳播》。台北：揚智。

Walther (1996) 在社會資訊處理 (Social Information) 觀點裡提到，透過電腦可以分為 3 種溝通方式，分別是：非個人化的溝通 (Impersonal)、人際的溝通 (Interpersonal) 以及超人際的溝通 (Hyperpersonal)。

許多國外研究數據資料也支持這樣的論點，資料顯示學生購買電玩的主要資訊來源係為朋友推薦，且其打電玩的主要原因有 34% 的國中學生認為係來自於「跟流行，因為同學、朋友都在玩」(Wei, Hung, Lin, & Hong, 2005)，而國內數據資料則顯示有 18% 在家上網的青少年表示他們在上網時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 (陳珮雯, 1999)。

二、動機論

Malone 和 Lepper 分析許多玩家對遊戲樂此不疲的原因，其發現動機分為兩大部分：個人的動機與人際的動機。(1) 個人動機-1. 挑戰 2. 好奇心 3. 控制 4. 幻想 (2) 人際動機-1. 合作 2. 競爭 3. 認同。

另外學者 Rieber(1996)將遊戲的動機分類為四種：

- 1、進展 (Play as Progress)：將個人的進展當作遊戲的主題，目的在從中學習有用之處，遊玩成為一種心理的手段，想要進步的慾望，就是遊戲的動機。
- 2、權力 (Play as Power)：將權力當作遊玩的主題時，代表遊戲是一種競爭性的競賽，玩家從中努力成為贏家，追求贏家的權力，就是遊戲的動機。
- 3、幻想 (Play as Fantasy)：將幻想當作遊戲的主題時，代表遊玩是一種釋放心靈自由、使其徜徉在創意與思考空間的活動，超越凡世的幻想，就是遊戲的動機。
- 4、自我 (Play as Self)：將自我當作是遊戲主題，是一種新興的觀點，遊戲可視為一種達成最佳生活經驗 (Optimal Life Experience) 的過程，在此過程中建立自我的價值，遊戲本身隱含實踐的精神，實踐自我就是遊戲的動機。

國內學者蘇芬媛 (1996)則是歸納出玩家的四種使用動機因素：「自我肯定」、「匿名陪伴」、「社會學習」、及「逃避歸屬」。陳冠中 (2003)則是認為線上遊戲的特性因為具有生動性 (Vividness)、掌控性 (Control) 以及快感 (Pleasure) 等讓玩家樂意地重複進行線上遊戲。其更綜整國內外許多學者的看法 (蔡珮 (1995), 陶振超 (1996), Hyunoh Yoo(1996), 蘇芬媛 (1996), Brancheau and Wetherbe(1998), 陳慶峰 (2001), 董家豪 (2001), 陳怡安 (2001), 黃德祥 (2003), 整理成下表 2-3。

表 2-3 玩家接觸電子遊戲動機因素綜整表

資料來源：陳冠中 (2003)。「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研

動機因素	自我肯定	電腦能力	匿名陪伴	社會學習	逃避歸屬	社交	娛樂	獲取訊息	交易
學者									
蔡珮 (1995)	☆		☆			☆	☆		
陶振超 (1996)		☆					☆	☆	
Hyunoh Yoo(1996)						☆	☆	☆	☆
蘇芬媛 (1996)	☆		☆	☆	☆				
Brancheau and Wetherbe(1998)		☆							
陳慶峰 (2001)	☆					☆	☆		
董家豪 (2001)	☆		☆		☆	☆	☆		
陳怡安 (2001)					☆		☆		☆
黃德祥 (2003)	☆			☆	☆		☆	☆	

究。國立中正大學企業管理研究所碩士論文與本研究整理

三、心流論：

心理學家 Csikszentmihalyi 提出：「使用者進入一種共同經驗模式，在其中使用者好像被吸引進去，意識集中在一種非常狹窄的範圍內，所以一些不相關的知覺和想法都被過濾掉，並且喪失自覺，只對具體目標和明確的回饋有反應，透過對環境的操控產生一種控制感」。

它是一種正面而主觀的自我超越 (Self-Transcendence) 經驗，此種經驗是經由完全專注投入於非常窄化的注意焦點中 (Narrow Focus of Attention)，學者 Webster (1993) 認為 FLOW 是一種暫時性的、主觀之經驗，可是這也是人們為什麼願意繼續再從事某種活動之原因。Jones (1998) 則以心流與電腦遊戲之間進行實際驗證，如下表 2-4 所示：

表 2-4 心流的內涵與電腦遊戲之間的驗證

心流的內涵	在遊戲中的實證
我們可以完成的任務	遊戲中每一層小關卡所提供的線索最終會使玩家完成所有任務
專心於任務的能力	遊戲中的關卡都會提供各種不容錯過的線索，玩家必須專心才有機會識破
任務都有明確目標	存活、得分、獲得寶物、解決問題都是相當明確的目標
立即回饋	射擊後敵人立刻死亡、發現寶物強化自己能力
深入但是無意義的涉入	逐日的，玩家漸漸失去對現實世界的體認而漸漸深入遊戲構築的經驗世界中
練習到『控制行為』的能力	玩家逐漸掌握到能以鍵盤完成遊戲的控制行為
察覺自我已經在心流經驗中消失，但同時心流經驗後自我覺察更強烈	在多種遊戲中都有這種經驗，玩家選擇死亡但卻並非真正死亡，往往能在遊戲中融入問題與關卡之中
時間覺察經驗被改變	度年如日的情況經常出現，導致玩家經常廢寢忘食的徹夜遊戲。

資料來源：Jones, M G (1998) Creating Engagement in Computer-based Learning Environments, ITForum

Privette (1987) 將沉浸再分為「微沉浸 (Microflow)」及「深沉浸 (Deep flow/Macroflow)」，前者如嚼口香糖，後者則指 Deep flow，產生的是一種較為深度的欣喜，經常發生在遊戲、運動或繪畫上；而沉浸是經常發生的。

四、其他理論

1. 使用與滿足論：

Stephenson(1988)認為遊戲是一種假裝(Pretend)，暫時離開了真實世界的義務與責任，它是自願的而不是一項工作或道德義務，提供暫時的滿足，雖然會認真參與，但是也不是真的很重要。

重要基本假設整理如下 (Katz, 1974)：

1. 人是主動的。
2. 其使用行為有其目的。
3. 因為需要的被引發，而選擇使用。
4. 無論任何時間，特性幾乎決定了人需要的滿意程度。
5. 人獲致滿足可來自媒介內容或媒介使用行為的發生情境。
6. 這種過度暴露在媒體訊息下所產生的效果，就是所稱的涵化。

2. 放鬆與修養論

十九世紀德國哲學家Moritz Lazarus最早提出的主張。雷如斯認為「人」在生活中會不斷的消耗身體的能量和腦力，需要充分的睡眠和休息或者脫離工作來消除疲勞、恢復體力。

二十世紀初期的哲學家Patrick延續了Lazarus的觀點，指出遊戲是基於放鬆的需求。認為在遊戲中不僅可以恢復身體上的各種損失，並且可以修養精神、恢復精神 (莊謙本，94年)。

小結：本節主要探討玩家為何對電子遊戲樂此不疲，綜合各派論點，可綜整歸納出以下幾點動機，並將據此編制量表以瞭解親子對電子遊戲活動的動機認知：

- (1) 人際支持
- (2) 挑戰
- (3) 好奇心
- (4) 控制
- (5) 幻想
- (6) 放鬆
- (7) 交易
- (8) 成就。

第三節、玩家接觸電子遊戲所習得的正向經驗

Sweeter and Wyeth(2005)研究發現玩家們感到愉悅(Enjoyment)是所有電腦遊戲最重要的目標，當玩家感覺不到愉悅感，則不會去進行遊戲。並且透過遊戲中各種角色扮演所帶來的趣味與挑戰，滿足青少年所需的滿足感與成就感(黃厚銘，2002)。而在學經驗自我認同低落者更可藉由網路虛擬的人際互動，滿足現實生活中一些人際的挫敗和缺少的關懷(朱美慧，民89)。

學者Kipper(1989)呼籲正視玩家接觸電子遊戲後所習得的正向經驗將對學習有所助益，學者研究相信玩家玩電腦遊戲或電動玩具的經驗，可增加複雜的空間知覺概念及打字技巧。青少年透過與連線電動玩具的互動，讓玩家消弭對新科技的恐懼心理，並且獲得成就感建立自信心。Prensky(2003)相信讓兒童「黏」在電玩前的並非遊戲中的暴力，也非遊戲中的主題，而是遊戲所提供的學習機會。並且還發現線上成功經驗來自於各種個體成功的在網路遊戲上進行互動，並且聚合成一個類真實的群體，彼此各取所好、互相依賴，此種線上個體的需求若能被加以充分的滿足，那麼就不僅進入遊戲的層面，而是集體問題解決、深入探討合作的社會層面了，所謂網路線上世界的『No Pain No Gain』(一分耕耘，一分收穫)也與現實世界各種事業的成功一樣，都是需要努力與付出(Hughes & Scott, 2005)。

Mumtaz(2001)更驚訝的發現學童為了能成功的破解電玩遊戲，必須發揮以下的幾種驚人技能：

- (1) 運用資源。
- (2) 與父母溝通。
- (3) 閱讀手冊。
- (4) 觀察他人。

一旦提及電玩遊戲讓學童能夠具有成功經驗，往往遊戲帶來的回饋都足以讓學童牢記並往下一個關卡邁進，直到破關再開始玩另一種新的遊戲，這是一種多麼驚異的學習能力。

人本教育札記第174期曾引述人本教育基金會執行長吳麗芬對電玩的看法：「孩子沉迷電玩的問題，事實上是一場現實與虛境的競賽，關乎魅力非關輸贏」。另外，此文中也提到「電動玩具還有個很大的優點，它充滿挑戰性與包容心，專門鼓舞人『一試不成，再試一次』，沒有一個孩子會在電玩面前受挫，沒有一個孩子需要擔心被電玩罰抄、罰跪或罰錢，它計算你贏的次數，卻從不統計你的失敗，所以每一次你都是勝利者，它讓你一次次接受更難的挑戰，所以每過一關，你便自我肯定一次，它根本就具有現實世界

教育家難得的性格，收服了孩子的心，亦屬必然！」⁹

國立空中大學社會科學系副教授方顥璇研究提出當兒童玩數位遊戲時，會具備下列這六項特質：

- (1) 遊戲者主動參與。
- (2) 重視遊戲者的內在動機。
- (3) 自己掌控。
- (4) 重視過程而不是結果。
- (5) 多出現非語言行為。
- (6) 無須遵循特定規則。

國內學者也研究實證出兒童在遊戲中學會中某些事情例如：開飛機、賽車等，但從更深一層的角度來看，兒童學習到的遠超過表面上的這些任務，他們從實驗中學習解決問題；從各種線索、資源和決策中習得資訊；從克服障礙中發展策略，甚至學習與他人合作 (Prensky, 2003; 引自徐智瑩, 2005)。

而 Firestein (1984) 的研究指出使用電動玩具遊戲可提昇國小學童及國中學生有關數學問題之推理能力。連最近橫掃全球的全新電子遊戲機 Wii 在醫師的評估報告中都表示電玩已經不僅具有社交互動功能，更具有醫療保健的效果，台大醫院北護分院復健部主治醫師韓德生指出，門診中不時有老人在問可不可以玩 Wii，由於老人家最需要大關節的伸展活動、訓練平衡感與手眼協調，像 Wii 這類互動式的電玩，連坐著輪椅的人都能活動關節，這種虛擬實境的樂趣，遠超過單調的拉單槓、徒手爬牆等復健運動。¹⁰

小結：本節意在探討線上遊戲帶給玩家的正向學習經驗，綜合前述研究論點，分別是「成長」、「創意」、「體驗」、「技能學習」、「組織能力」、「解決問題」、「人際溝通」、「提升科技經驗」，並將根據這些層面編制量表親子對電子遊戲活動的正向認知向度。

⁹ 人本教育札記第 174 期

¹⁰ 中央社 2007-08-05，銀髮族玩互動式電玩 如同有趣的復健遊戲，

第四節、玩家接觸電子遊戲所產生的負向經驗

1、產生偏差行為的負面影響

John Naisbitt 在「高科技·高思維」一書中亦提到美國深陷於暴力文化中，電子遊戲螢幕上源源不絕的暴力畫面相當令人擔憂。很多電子遊戲給予玩家扣板機的特權，非常暴力、黷武而逼真。在亞洲這問題也是令人頭疼，日本人森昭雄的著作「小心電玩腦」著作問世，國內掀起一陣恐慌，根據其自行研發的儀器研究發現，長期打電玩的孩子，會導致腦前額葉的活動降低，甚至重要的腦部β波會消失；有些孩子甚至出現嚴重健忘、注意力不集中，以及偏差衝動的行為¹¹。在國外的數據也顯示，電玩內容是否會影響青少年的行為而言，許多研究（Anderson & Bushman, 2001）均顯示個體的攻擊性與暴力遊戲的內容有顯著正相關存在。專家相信電玩問題中最值得重視的還是暴力電玩帶來的認知改變：孩子變得無法體會疼痛與死亡，真實與虛幻的界線模糊（張學嶺，2001）。

2、產生價值混淆的負面影響

根據翟本瑞教授對遊戲的觀察發現「線上遊戲中的角色扮演亦會表現出一個人內心深處的原始個性與潛在意念。由於網上人際關係的彼此接觸只是局部性的，溝通時又有著實質的距離，互動模式常常是扭曲(distorted)而誇大的。參與線上遊戲的成員以中學生、專科學生、大學生為主，甚至連小學生也日益增加，對於社會經驗仍然有限、人格發展尚有相當潛力的遊戲族群而言，在諸如「天堂」等虛擬社區中，所建立出的世界觀將會對其人格與心靈產生相當影響。」（翟本瑞，2001）。

3、產生生理的負面影響

而較悲觀的學者甚至認為，電腦遊戲對於青少年會產生負面的不良影響，例如不知自制而上癮，或長期注視螢幕、保持同一姿勢…而對健康產生影響，甚至引發關節發炎、乾眼症等疾病。此外，沈迷電玩還可能會排擠其他的日常活動，進而影響青少年的人際關係與課業表現，尤其現今電腦遊戲充斥著暴力情節與對性別的刻板印象，更容易讓長期浸淫其中又正值模仿期的青少年，產生不良影響，而這樣的看法，事實上，也是目前社會或大眾媒體較為主流的意見¹²。

基本上，主流意見（家長和專家）一致相信小孩沉迷於電玩遊戲，將使他們耗費過多

¹¹ 中時教育網 <http://education.chinatimes.com/detail.aspx?iID=3397&sCategory=D>

¹² 教師網路素養與認知網的發現 <http://eteacher.edu.tw/default.asp>

的時間，進而干擾正常的學習活動(Griggiths, 1998)，甚至阻礙青少年在認知、社會，及生理的健全發展(Scantlin, 2000) (引自黃德祥、李介至, 2003)。在 Calvert & Tan (1994)的研究結果亦指出，打暴力虛擬實境遊戲的學生有較多的心跳快速、頭昏眼花與噁心。Matsushita (1997)則認為打電動對身體的影響兼具生理與心理層面，生理方面包括眼力疲勞和體重增加；心理影響則包括個體真實和虛幻間的混淆，以及缺乏成熟的社交關係等。接觸過多各式電玩的兒童，因運動量減少，體能變差，也較易過胖。

4、產生社交的負面影響

在現實生活中，父母為了一些事情和子女發生衝突的機會確實很多，有時只是為了孩子看電視、玩電腦或做一些讓父母不順心的事，使親子關係陷入一場永無止境的戰爭，以致造成親子間對立、反目，有的甚至會將此怨恨、不滿，壓抑到內心深處，而造成人格上的偏差，所以做為父母，更是不能忽視自己給孩子的身教、言教及環境上的教育，因為他們都可能在孩子人格的成長和健康上產生很重要的影響力。另外在學者 (Young, 1999；彭武德, 2003) 的研究中都不約而同的發現過度沉迷於虛擬世界的人際互動將有礙於現實的人際關係、造成對親子關係的緊張與衝突，另外對於課業學習、個人價值觀也會產生不良影響，甚至荒廢原本的正常的休閒活動，出現較多的偏差行為等。

而師長及家長對於沈溺於電玩（線上或非線上）的孩童及青少年常給予負面的標籤 (Anderson & Bushman, 2001)，在 Ajzen(1985)的「計劃行為理論」中稱為「主觀規範」-即為個人在採取某一特定行為時所感受到的社會壓力認知，可說是個人知覺到其他人或團體，認為他應不應該採行某一特定行為的壓力。

小結：本節意在探討電子遊戲對玩家產生的負面經驗，綜整學者看法，可分成「暴力」、「身體問題」、「孤僻」、「學習問題」、「偏差異常行為」、「虛耗光陰」、「不當模仿」、「敵意」、「社交不正常」等九個層面，並將根據這些層面編制量表親子對電子遊戲活動的負向認知向度。

第三章、研究設計與實施

本研究除了透過理論探討與文獻分析外，另以問卷調查方式進行量化及質化研究並進行統計分析蒐集相關的研究資料。

本章共分為 9 節，分別為研究架構、研究對象、研究時間、研究方法、親世代問卷試題分析與信效度分析、子世代問卷試題分析與信效度分析、質性訪談大綱與分析、資料分析與統計推論，茲將依序分述如後：

第一節：研究架構

本研究依據研究目的、研究問題以及對文獻的探討分析結果，設計研究架構，藉以討論親子親子電玩遊戲觀感認知（親子世代對子世代進行電子遊戲看法是否有差異？同儕參與情況為何？地點與時間為何？初始經驗為何？），基本架構如圖 3-1。本研究架構說明如下：首先調查分析親子對電子遊戲的認知（遊玩場域、遊玩時間、遊玩情形等…）、進行電子遊戲的動機、進行電子遊戲後產生的正向經驗以及負向經驗，接著再分析「親子不同性別」及「電玩經驗」對「電子遊戲觀感評價」、「子世代支持影響」與「進行電子遊戲的動機」、「進行電子遊戲後產生的正向經驗」以及「進行電子遊戲後產生的負向經驗」之間的關聯，並探討不同因素對電子遊戲產生的認知差異。

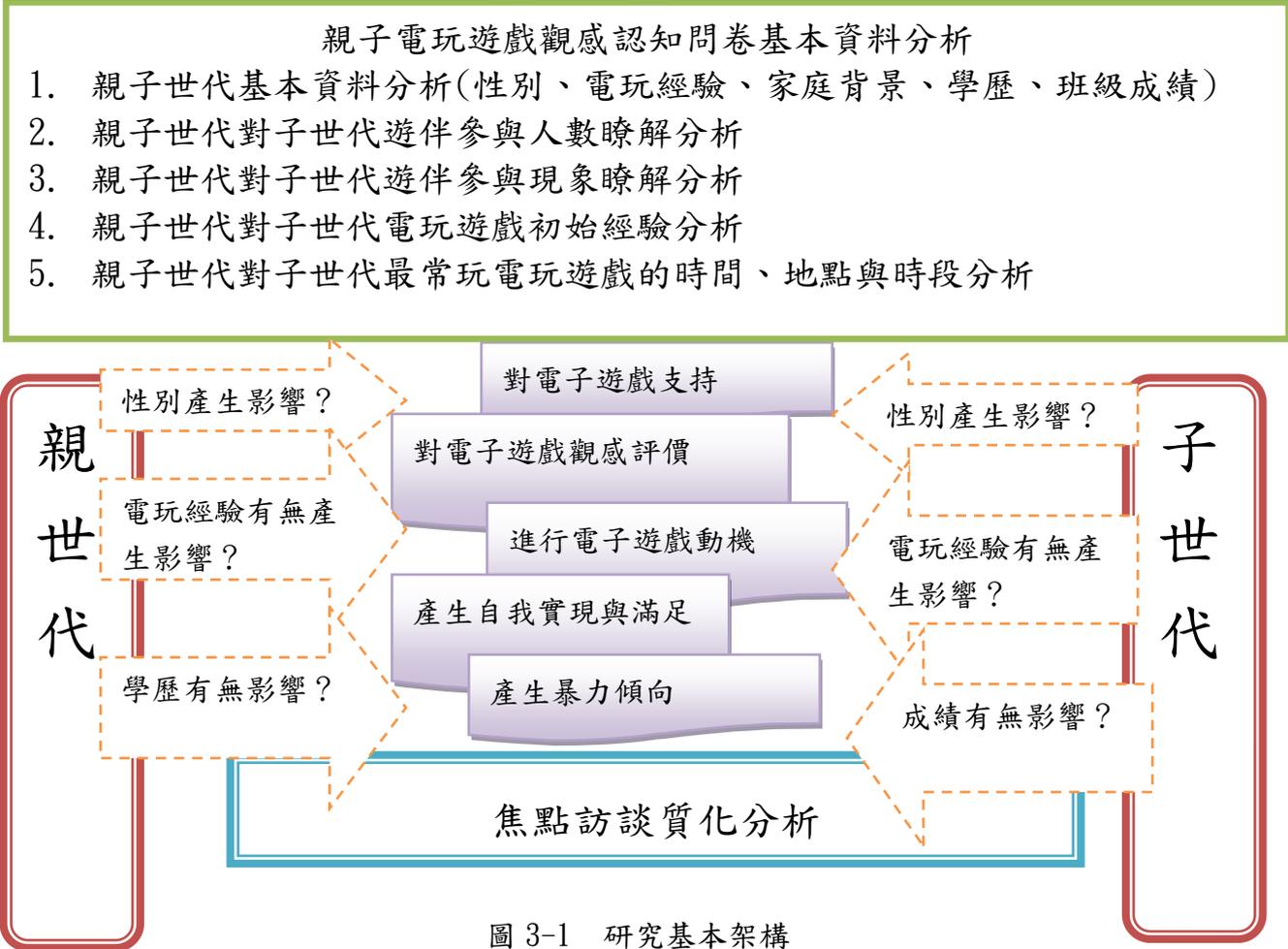


圖 3-1 研究基本架構

第二節：研究對象

本研究將研究新竹市內智（市區內總班級數在 43 班以上之學校）、仁（市郊總班級數在 31 班～42 班之學校）、勇（郊區總班級數在 30 班以下之學校）三級學校之父母親與五六年級孩童，並針對各群體進行總計 400 份問卷調查。（子世代 200 份，親世代 200 份）

並為確保親子世代問卷收集的樣本數，除透過實體問卷外，為有效達成取樣，亦透過網路問卷（如下圖 3-2）形式收集親世代群體以及子世代群體的資料。

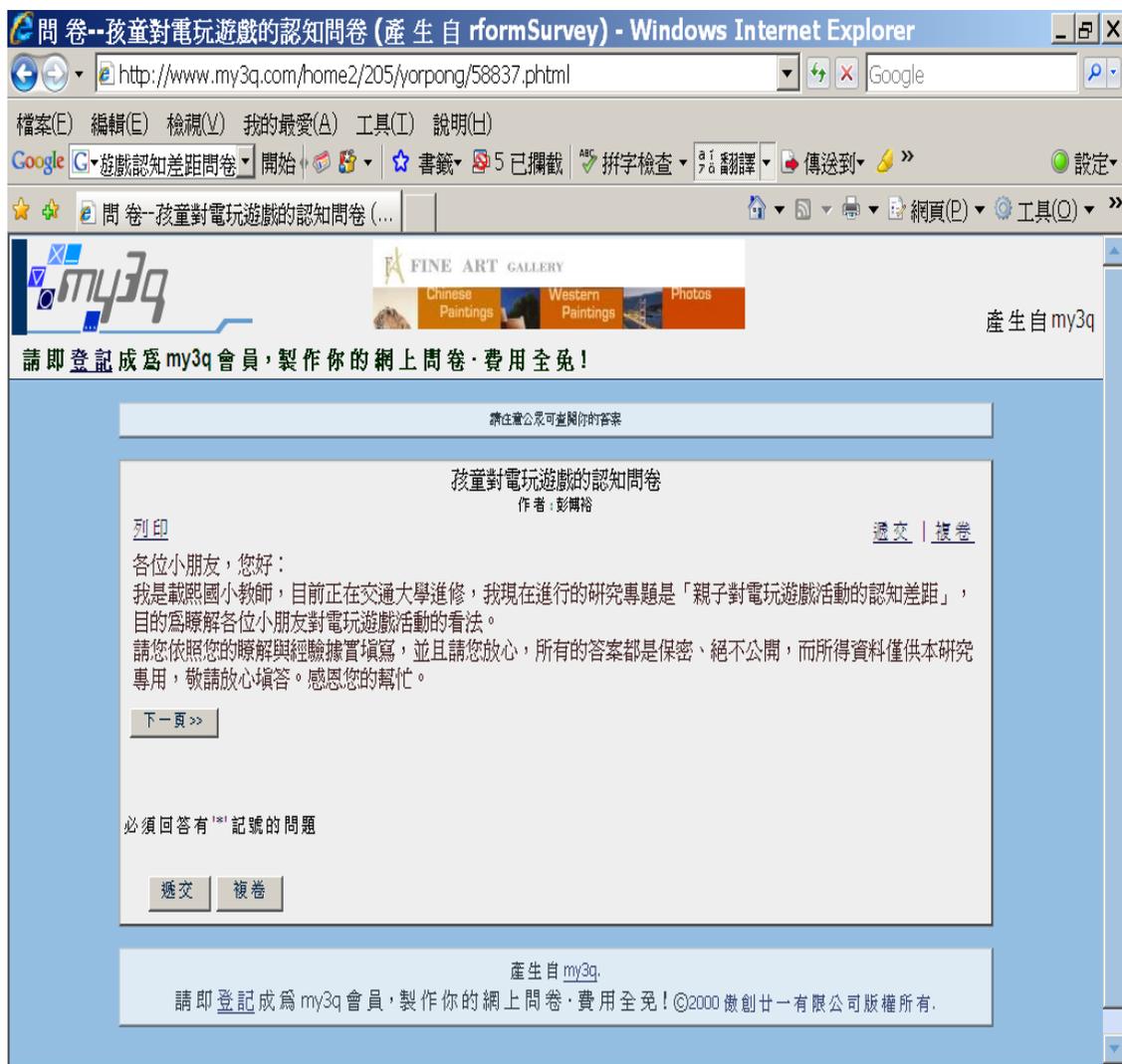


圖 3-2 網路問卷系統

資料來源：my3q 網路問卷系統

第三節：研究時間

本研究進行時間為 2007 年 7 月至 2008 年 6 月底為止，共計 11 個月，主要分為八階段（如下表 3-1 所示）。

表 3-1 研究階段時程表

階段別	時間規劃	研究要項
第一階段	2007、07-2007、08	文獻蒐集與動機產生
第二階段	2007、08-2007、09	確立研究主題
第三階段	2007、09-2007、10	擬定研究架構
第四階段	2007、10-2007、11	發展與擬定問卷
第五階段	2007、11-2008、01	問卷預試
第六階段	2008、02-2008、03	正式調查
第七階段	2008、03-2008、04	回收問卷、訪談、數據分析
第八階段	2008、04-2008、06	撰寫結論與建議

第四節：研究方法

本研究採取問卷調查法、文獻分析法以及焦點團體訪談法，問卷調查內容為分析文獻後所自行編制的量表。

1、文獻分析法

文獻分析法，本研究為能使問卷設計能夠適切於相關領域之理論，故彙整國內外相關期刊、論文與著作，並以此針對親子電玩經驗、兒童性別、電玩時間、生活經濟背景差異與否對電子遊戲的之認知差距設計原則。

2、問卷調查法

問卷調查法是研究者將問卷(Questionnaire)郵寄給應答者或直接遞交給他，並在未接受研究者或訪問者的協助下，予以填答者，研究者自其中蒐集所需的資料以決定母群體在一個或多個變項上的現況或諸變項的關係(王文科、王智弘，2005)。本研究為了解研究對象之親子電玩經驗、兒童性別、電玩時間、生活經濟背景差異，以及親子對於電子遊戲之整體評價，設計了適當的問卷內容，以期能夠從研究對象得到完整的資訊以回應研究問題。

3、焦點團體訪談法 (Focus Group Interview)

根據研究目的，比對量化數據分析資料，進行焦點團體訪談。建立清晰的目的是以奠定研究方案的基礎。進行一般目的的敘述，目標不宜過多，以免焦點團體訪談進行時沒有充分時間讓參與者盡情發表意見。

第五節、調查工具

1、研究調查工具：本研究所使用之調查工具為「孩童對電玩遊戲的認知問卷」以及「家長對電玩遊戲的認知問卷」。

2、問卷設計與量尺

本次親子世代觀感認知差距採問卷設計方式加以收集資料，並經過預試問卷 50 份，本研究將其中所收集的問卷數據進行信效度分析。

本次親子世代觀感認知差距採問卷設計方式加以收集資料，本研究所使用的測量變項皆以李克特五點量表為主，數字 1 表示非常不同意，數字 5 表示非常同意。

問卷內容的設計主要參考相關文獻，本研究所使用的問卷是周桂穗(2005)、Wei, Hung, Lin, & Hong (2005)、莊謙本(2003)、方顥璇(2007)、翟本瑞(2001)等學者針對電子遊戲後所進行的構面探討(包含觀感評價構面、動機構面、自我實現與滿足構面暴力傾向構面)為理論基礎，並與專家學者授共同編製而成其結果如表 3-2 所示



表 3-2 問卷設計表

構面		測量變項	參考來源
個人基本資料		性別	周桂穗 (2005)
		經濟狀況	
		學歷	
		班級成績	
		支持程度	
		電子遊戲經驗	
		進行電子遊戲時間與空間	
		電子遊戲同儕參與概況	
觀感評價		瞭解涉入偏向-吸引人、令人著迷、有趣的、重要的、令人興奮的 或 不吸引人、不令人著迷、不有趣的、不重要的、不令人興奮的	周桂穗 (2005)
動機構面	社交因素	與朋友有更多共通話題、可以結交更多好朋友、當朋友都在玩的時候也可以一起玩，一起討論遊戲內容，並且可以用來打發時間讓自己有事情作	Wei, Hung, Lin, & Hong (2005)
	放鬆與修養	玩電玩遊戲的原因在於自己覺得無聊，所以透過電玩舒緩生活壓力，也利用電玩刺激想像滿足現實生活中無法滿足的經驗	莊謙本 (2003)
自我實現與滿足構面		透過電玩遊戲更具想像力，學會專注力以及投入，讓玩的人更具有信心，感受到潛能的發揮，覺得進行電子遊戲一件值得完成的事情	方顥璇 (2007)
暴力傾向構面		進行電子遊戲後會學會暴力行為，並且會更加衝動或產生許多偏差想法，並會因此學會許多不當行為而產生敵意	翟本瑞 (2001)

第六節、親世代問卷試題分析、信度與效度分析：

(一) 親世代問卷試題分析：

經施測後，結果得到親世代問卷分量表之試題分析表如下表 3-3 所示。表中的平均數代表親世代對該試題所持之敘述，分數愈高表示其對該項敘述愈趨正面。由表中所列的各試題—總分相關係數值觀之，各試題與量表總分之間之相關係數介於 0.417~0.685 之間，具有合乎統計相關性（中度-高度），各題均達 0.40 以上，可謂適用。亦代表此量表所包含的每個試題所測量的方向與整份量表所測量者應相互一致。

表 3-3 親世代問卷各構面試題平均數、標準差與試題-總分相關值分析表(N=50)

構面	試題	平均數	標準差	各試題-量表 總分相關
動機構面	1. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以與朋友有更多共通話題。	2.95	0.78	0.651
	2. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以結交更多好朋友。	2.97	0.76	0.473
	3. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們的朋友都在玩，所以他們也想玩。	3.12	0.71	0.623
	4. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以跟朋友可以一起討論遊戲內容。	2.85	0.79	0.685
	5. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電動玩具可以讓他們打發時間。	2.89	0.85	0.633
	6. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電玩遊戲可以讓他們有事情作。	2.85	0.79	0.417
	7. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們覺得無聊。	2.95	0.80	0.619
	8. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們可以藉此舒緩生活壓力。	2.95	0.79	0.635
	9. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電玩可以刺激他們的想像。	2.98	0.76	0.478
	10. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。	2.80	0.79	0.680
自我實現 與滿足構 面	1. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們能感受到創造力的發揮。	2.82	0.84	0.638
	2. 我認為，玩電玩遊戲玩電玩遊戲讓孩子們更有想像力。	3.63	0.85	0.665

	3. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們專注且投入。	3.44	0.95	0.588
	4. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們更具信心。	2.78	0.78	0.560
	5. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們能感受到潛能的實現。	2.98	0.76	0.478
	6. 我認為，玩電玩遊戲對孩子來說是值得去完成的一件事情。	2.80	0.79	0.680
暴力傾向	1. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們學會暴力行為。	2.98	0.75	0.478
構面	2. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們更加衝動。	2.88	0.79	0.417
	3. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們出現偏差想法。	2.95	0.80	0.619
	4. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們學會許多不當行為。	2.95	0.79	0.635
	5. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們較有敵意。	2.98	0.75	0.458

二、親世代問卷信度分析：

本研究變項或衡量構面的操作，是援引文獻中效度與信度良好之量表，並針對部分問卷，給予改編。因此在做統計檢驗前，先進行問卷信度及效度分析，以考驗量表的內部一致性及建構效度（親世代預試問卷 50 份）。以 Cronbach α 係數加以檢定由下表 3-4 可知，親世代問卷各構面之 α 係數均在 0.7 以上，故具有可接受的信度水準。

表 3-4 親世代問卷（附錄問卷 2）信度分析表

分量表	N of Items	Cronbach's α	Standardized Cronbach α
動機構面	10	0.75	0.85
自我實現與滿足	6	0.78	0.86
暴力傾向	5	0.72	0.82

由下表 3-5 的資料顯示，本問卷量表的內部一致性信度(以 Cronbach α 表示)為 0.81，三個構面分量表的 Cronbach α 信度係數值亦達 0.81~0.84 之間，此即表示此份問卷各構面分量表均具合適之內部一致性信度。由此足以說明此一問卷確為一份具適切之內部一致性信度的評量工具，其各分量表相互獨立，也可相加而成一總量表。

表 3-5 三個構面得分之間與整份問卷總分之間的相關與信度係數表

分量表	動機構面	自我實現與滿足	暴力傾向	總量表
動機構面	1.000($\alpha=0.84$)			
自我實現與滿足	0.45	1.000($\alpha=0.81$)		
暴力傾向	0.52	0.47	1.000($\alpha=0.84$)	
總量表	0.85	0.87	0.78	1.000($\alpha=0.81$)

三、效度分析：親世代問卷效度分析

本研究透過專家效度來考驗問卷之效度。如研究過程所述，在發展問卷之初，係先針對進行電子遊戲前產生的「動機構面」以及進行電子遊戲後的「自我實現與滿足」與「暴力傾向」等三個構面，以文獻探討的方式作一分析。

本問卷試題內容經指導教授修訂，請教在數位學習領域研究有成的國小老師，並再經具有豐富課程經驗的資深老師審視，亦請提出修改意見。其次根據內容、用詞、以及語彙進行問卷評估內容效度與題目修正並進行語意修飾及樣本試填工作。

本研究再據以撰寫各試題敘述，組成本分問卷。邀請數位學習領域、數位遊戲領域專家學者、職場教師之各領域專家學者共同檢視本問卷，並針對各構面選項之適切性予以評鑑指導。研究者統整各專家學者相關意見編制量表(如表 3-6)。

各專家初稿完成後，送請專研遊戲學習之學者就內容、各題目之文字敘述、試題數量是否適切等進行審閱，以檢驗本量表的內容效度。根據問卷內容給予修正，以得到「專家效度」的支持，因此本問卷具有「專家效度」作為建構本問卷效度的依據。

邀請專家學經歷及問卷回饋意見表列如下表 3-6

表 3-6 邀請專家列表

邀請專家		
專家學經歷	專家領域	專家相關建議
新竹師院碩士國小教學組長	數位虛擬遊戲	對家長問卷用詞宜改為『你』的中性用詞
新竹師院碩士國小研發組長	課程設計	1. 預試問卷題數過多，宜控制在 25 題以內 2. 避免情緒性的字眼和偏誤
國立交通大學資訊工程系教授	數位遊戲	1. 顧及家長教育背景程度，避免使用術語、俚語或縮寫 2. 避免語意模糊、混淆
交通大學應用數學系副教授	數位遊戲	1. 避免模糊兩可的問題 2. 用詞上要注意。

小結：本問卷採用量表經文獻分析及專家效度評核後建立並進行效度建構，都有相當穩定的結構。



第七節、子世代問卷試題分析、信度與效度分析：

(一) 子世代問卷試題分析：

經施測後，結果得到子世代問卷分量表之試題分析表如下表 3-7 所示。表中的平均數代表子世代對該試題所持之敘述，分數愈高表示其對該項敘述愈趨正面。由表中所列的各試題—總分相關係數值觀之，各試題與整份量表總分之相關係數介於 0.478~0.680 之間，具有合乎統計相關性（中度-高度），各題均達 0.40 以上，可謂適用。亦代表此問卷所包含的每個試題所測量的方向與整份量表所測量者應相互一致。

表 3-7 子世代問卷各構面試題平均數、標準差與試題-總分相關值分析表(N=50)

構面	試題	平均數	標準差	各試題-量表 總分相關
動機構面	1. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以與朋友有更多共通話題。	2.85	0.76	0.478
	2. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以結交更多好朋友。	2.89	0.79	0.417
	3. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我的朋友都在玩，所以我也想玩。	3.12	0.75	0.619
	4. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我跟朋友可以一起討論遊戲內容。	2.85	0.79	0.635
	5. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電動玩具可以讓我打發時間。	2.89	0.85	0.478
	6. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電玩遊戲可以讓我有事情作。	2.78	0.79	0.680
	7. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我覺得無聊。	2.98	0.80	0.638
	8. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我可以藉此舒緩生活壓力。	2.88	0.75	0.665
	9. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電玩可以刺激我的想像。	2.95	0.79	0.478
	10. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。	2.88	0.85	0.680
自我實現 與滿足構 面	1. 我認為，玩電玩遊戲讓我能感受到創造力的發揮。	2.95	0.79	0.638
	2. 我認為，玩電玩遊戲玩電玩遊戲讓我更有想像力。	2.95	0.79	0.665
	3. 我認為，玩電玩遊戲讓我專注且投入。	3.44	0.80	0.588

	4. 我認為，玩電玩遊戲讓我更具信心。	2.98	0.79	0.560
	5. 我認為，玩電玩遊戲讓我能感受到潛能的實現。	2.88	0.75	0.478
	6. 我認為，玩電玩遊戲是值得去完成的一件事情。	2.95	0.79	0.680
暴力傾向	1. 我認為，玩電玩遊戲讓我學會暴力行為。	2.98	0.75	0.478
構面	2. 我認為，玩電玩遊戲讓我更加衝動。	2.88	0.79	0.680
	3. 我認為，玩電玩遊戲讓我出現偏差想法。	2.95	0.80	0.619
	4. 我認為，玩電玩遊戲讓我學會許多不當行為。	2.95	0.79	0.635
	5. 我認為，玩電玩遊戲讓我較有敵意。	2.98	0.75	0.458

二、子世代問卷信度分析：

本研究變項或衡量構面的操作，是援引文獻中效度與信度良好之量表，並針對部分問卷，給予改編。因此在做統計檢驗前，先進行問卷信度及效度分析，以考驗量表的內部一致性及建構效度。以 Cronbach α 係數加以檢定，由下表 3-8 可知，子世代問卷各構面之 α 係數均在 0.7 以上，故具有可接受的信度水準。

表 3-8 子世代問卷（附錄問卷 2）信度分析表

分量表	N of Items	Cronbach's α	Standerdized Cronbach's α
動機構面	10	0.71	0.84
自我實現與滿足	6	0.75	0.82
暴力傾向	5	0.77	0.84

由下表 3-9 的資料顯示，本問卷量表的內部一致性信度(以 Cronbach α 表示)為 0.81，三個構面分量表的 Cronbach α 信度係數值亦達 0.81~0.84 之間，此即表示此份問卷各構面分量表均具合適之內部一致性信度。由此足以說明此一問卷確為一份具適切之內部一致性信度的問卷，其各分量表相互獨立，也可相加而成一總量表。

表 3-9 子世代問卷三個構面得分之間與整份量表總分之間的相關與信度係數表

分量表	動機構面	自我實現與滿足	暴力傾向	總量表
動機構面	1.000($\alpha=0.82$)			
自我實現與 滿足	0.48	1.000($\alpha=0.84$)		
暴力傾向	0.52	0.56	1.000($\alpha=0.82$)	
總量表	0.87	0.82	0.78	1.000($\alpha=0.81$)

三、效度分析：子世代問卷效度分析

本研究透過專家效度來考驗問卷之效度。如研究過程所述，在發展問卷之初，係先針對進行電子遊戲前產生的「動機構面」以及進行電子遊戲後的「自我實現與滿足」與「暴力傾向」等三個構面，以文獻探討的方式作一分析。

本問卷試題內容經指導教授修訂，請教在數位學習領域研究有成的國小老師，並再經具有豐富課程經驗的資深老師審視，亦請提出修改意見。其次根據內容、用詞、以及語彙進行問卷評估內容效度與題目修正並進行語意修飾及樣本試填工作。

本研究再據以撰寫各試題敘述，組成本份問卷。邀請數位學習領域、數位遊戲領域專家學者、職場教師之各領域專家學者共同檢視本問卷，並針對各構面選項之適切性予以評鑑指導。研究者統整各專家學者相關意見編制量表（如表 3-10）。

各專家初稿完成後，送請專研遊戲學習之學者就內容、各題目之文字敘述、試題數量是否適切等進行審閱，以檢驗本分問卷的內容效度。根據問卷內容給予修正，以得到「專家效度」的支持，因此本問卷具有「專家效度」作為建構本問卷效度的依據。

邀請專家學經歷及問卷回饋意見表列如下表 3-10

表 3-10 邀請專家列表

邀請專家		
專家學經歷	專家領域	專家相關建議
新竹師院碩士國小教學組長	數位虛擬遊戲	對學生問卷，調查問卷各構面題目不要過多。
新竹師院碩士國小研發組長	課程設計	1. 題意清楚，受訪者看得懂。 2. 避免誘答題。 例如您認為父母親因為您進行電子遊戲活動後產生暴力行為而禁止您玩電玩嗎？
國立交通大學資訊工程系教授	數位遊戲	1. 顧及學生程度，避免使用術語、俚語或縮寫 2. 避免一題多問。
交通大學應用數學系副教授	數位遊戲	1. 避免模糊兩可的問題 2. 用詞上要注意。

小結：本問卷採用量表經文獻分析及專家效度評核後建立並進行效度建構，都有相當穩定的結構。



第八節、質性訪談大綱與目的

本研究訪談大綱的設計是先根據文獻探討和研究目的，擬定出訪談大綱的初稿。經過專家學者審校後，再根據量化所得資料進行焦點訪談 (Focus Interview)，檢視並釐清本研究所探討的問題。訪談大綱與設計目的如下表 3-11：

表 3-11 訪談大綱與設計目的

訪談對象	訪談大綱	訪談目的
親世代	您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？	瞭解親世代對電子遊戲普遍看法
	您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？	瞭解親世代對子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 現象是否瞭解
	孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？	瞭解親世代對子世代進行電子遊戲的支持情況是否會受性別影響
	您認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心與創造力？會有暴力傾向嗎？	瞭解親世代對子世代進行電子遊戲後是否會產生任何正負向經驗
子世代	你認為你跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？	瞭解子世代對親世代是否支持子世代進行電子遊戲普遍看法
	你認為你的父母親瞭解你與同儕（同學、朋友）參與電子遊戲的情況嗎？	瞭解子世代對親世代是否瞭解同儕遊玩 (peer gaming) 現象
	你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？你的母親對你玩電子遊戲的看法又如何呢？	瞭解親世代對子世代進行電子遊戲的支持情況是否會受性別影響
	你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心與創造力？會有暴力傾向嗎？	瞭解子世代進行電子遊戲後是否會產生任何正負向經驗

第九節、資料分析與統計推論

本研究欲了解研究對象親子對電子遊戲的認知差距，故本研究採用統計推論來分析研究對象在認知上是否有達到顯著差異。

本研究問卷回收後先行整理，剔除作答不完整或無效之問卷，並將有效問卷的答案輸入電腦，為進一步比較其間之顯著性，所蒐集之資料皆經用 SPSS 10 統計軟體進行分析。主要使用方法如下：

一、描述統計 (descriptive statistics)

用以整理、描述、解釋資料的系統分法與統計技術，簡單的描述統計分析回收的問卷，並利用統計上的特質，如各變數的次數、百分比、平均數及標準差

二、t 檢定 (t test)

以 t 檢定考驗親子與孩童兩組隊各問卷要項的差異，求出其中差異的顯著性。

三、皮爾森積差相關 (Pearson Product Moment correlation coefficient)

本研究利用皮爾森相關檢定來分析變項之間的相關性。

四、交叉分析 (Cross tabulation Analysis)

針對觀察對象分別觀察其分類變量的表現，每種分類變量可以有兩種或兩種以上的觀察。

第四章、研究結果與分析

本章內容旨在敘述問卷統計的相關結果，並討論親子的基本資料與其認知觀感的差異比較，共分為六節。（各節次待答問題與說明重點如圖 4-1）

第一節、親子問卷樣本資本資料之分析（問卷參考文末附錄 3、4、5），主要是呈現親子基本資料的分佈情況、影響世代對電玩遊戲支持與評價觀感的變項，以及世代間認知差異之處（遊伴現象、遊戲時間、地點、動機構面、自我實現與滿足構面、暴力傾向構面），並對觀感差異部分進行檢定分析說明。

第二節、比對親子世代不同性別對子世代進行電子遊戲活動支持程度差異比較。

第三節、比對親世代電子遊戲的觀感評價偏向對影響孩子電玩遊戲的看法差異性比較。

第四節、比對學歷與成績對電子遊戲觀感評價與支持程度分析比較。

第五節、訪談質性資料分析，綜整家庭訪談資料，分析質性訪談資料。

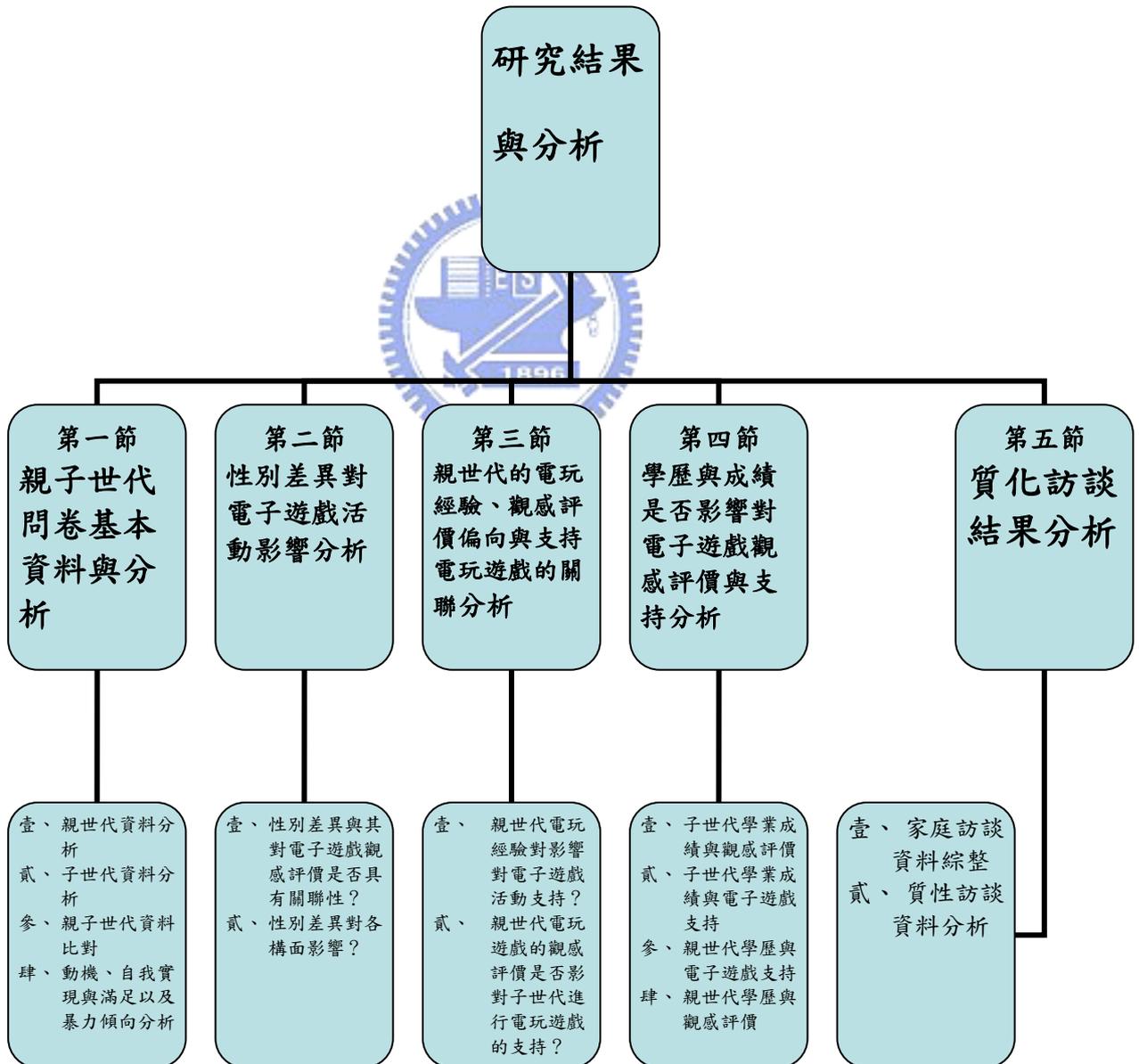


圖 4-1 各節研究節次重點說明圖

第一節、親子基本資料分析

壹、親世代之基本資料分析

本節主要針對所取樣（附錄問卷 2）之親世代樣本之填答結果進行說明，分析親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、父母教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度關聯，從分析所得中找出具有顯著關聯者於後述章節深入探討。所欲探討結構圖如下：

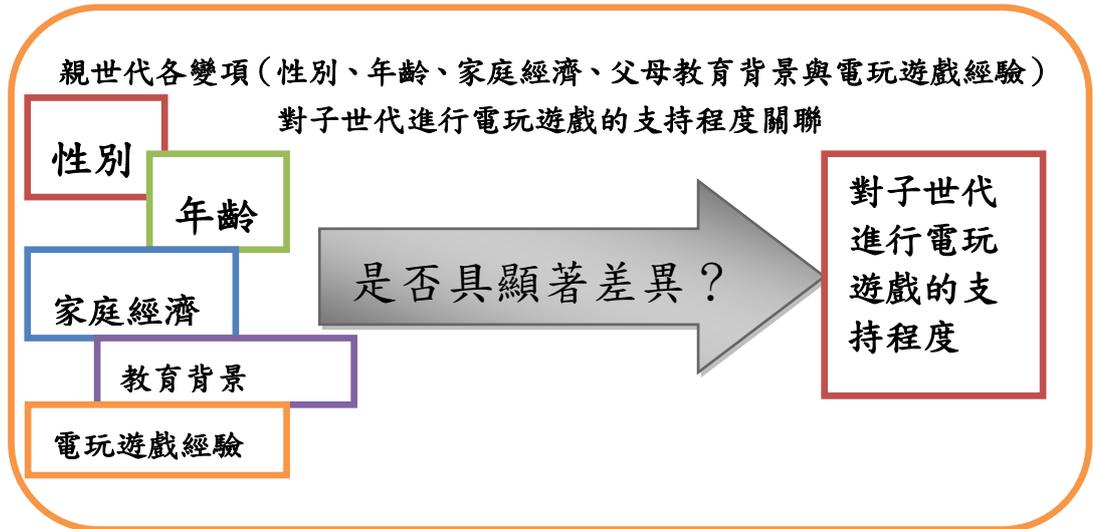


圖 4-2 親世代對子世代進行電玩遊戲的支持研究結構圖

親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、父母教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度關聯比較：

（一）親世代各變項分佈狀況

- （1）在性別方面：本研究回收的親世代有效樣本共 202 份，其中女性佔 47.5%（96 人），男性佔 52.5%（106 人），填答問卷者兩性平均。
- （2）在年齡方面：受測者以 30-39 歲最多，40-49 歲者次之。
- （3）在家庭經濟狀況方面：受測者以小康家庭佔絕對多數。
- （4）在家庭教育背景分佈方面：受測者以大學畢業者最多，碩/博士畢業者次之。
- （5）在電玩遊戲經驗方面的分佈情形：電玩遊戲經驗五年以內者最多，完全無經驗者次之。
- （6）對孩子玩電玩遊戲的看法分佈狀況：態度上以普通者佔絕對多數。

本研究將數據資料透過交叉分析(Cross Tabulation)Pearson卡方檢定 (Chi Square Test) 所得檢定數據如下表：

親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、父母教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度卡方檢定表

表 4-1 親世代各變項與子世代進行電玩遊戲的支持程度卡方檢定表

親世代各變項與子世代進行電玩遊戲的支持程度卡方檢定			
	卡方數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
性別卡方檢定	12.298	5	.031**
年齡卡方檢定	36.898	15	.001**
家庭經濟卡方檢定	87.972	10	.002***
教育背景卡方檢定	65.272	15	.001**
電玩遊戲經驗卡方檢定	18.488	5	.002**

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

（二）親世代各變項卡方檢定結果

- （1）**性別差異**：經檢定後，親世代性別差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度 Pearson 卡方檢定（Chi Square Test），其卡方檢定統計量等於 12.298， $p=.031 < .05$ ，達到顯著水準，表示親世代性別差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度有顯著差異。
- （2）**年齡差異**：經檢定後，親世代年齡差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度 Pearson 卡方檢定（Chi Square Test），其卡方檢定統計量等於 36.898， $p=.001 < .05$ ，達到顯著水準。表示親世代年齡差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度有顯著差異。
- （3）**家庭經濟差異**：經檢定後，親世代家庭經濟差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度 Pearson 卡方檢定（Chi Square Test），其卡方檢定統計量等於 87.972， $p=.002 < .05$ ，達到顯著水準。表示親世代家庭經濟差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度有顯著差異。
- （4）**教育背景差異**：經檢定後，親世代父母教育背景差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度 Pearson 卡方檢定（Chi Square Test），其卡方檢定統計量等於 65.272， $p=.001 < .05$ ，達到顯著水準。表示父母教育背景差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度有顯著差異。
- （5）**電玩遊戲經驗差異**：經檢定後，親世代電玩遊戲經驗差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度 Pearson 卡方檢定（Chi Square Test），其卡方檢定統計量等於 18.488， $p=.002 < .05$ ，達到顯著水準。表示親世代電玩遊戲經驗差異對子世代進行電玩遊戲的支持程度有顯著差異。

貳、子世代基本資料分析：

本節主要針對所取樣（附錄問卷1）之子世代樣本（五六年級學生）在問卷第一部份之填答結果進行說明，分析子世代（學生）的基本資料。（數據如卷末附錄4）。分析子世代的基本資料與對電玩遊戲的評價進行分析，從分析所得中找出具有顯著關聯者於後述章節深入探討。所欲探討結構圖如下：

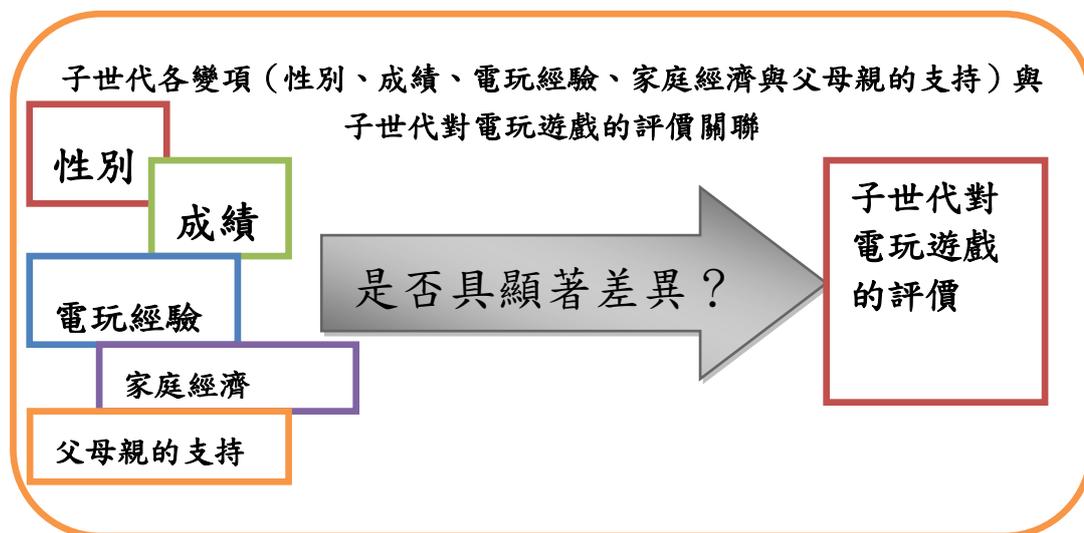


圖 4-3 子世代與對電玩遊戲的評價研究結構圖

子世代各變項（性別、成績、電玩經驗、家庭經濟與父母親的支持）對子世代對電玩遊戲的評價關聯比較：

（一）子世代各變項分佈狀況

- （1）性別基本分佈情形：本問卷回收有效樣本共 197 人，其中男性 103 人（佔 52.3 %），女性 94 人（佔 46.7%），受試者性別分佈情況相當平均。
- （2）在班級成績的分佈情況：在成績部分，以甲等者最多，佔回收問卷半數以上。
- （3）在電玩遊戲經驗上的分佈情況：回答有過電玩經驗者 191 人（97%），多數的人皆表示有電玩遊戲經驗。
- （4）在家庭經濟狀況分佈上：受測者以小康家庭佔絕對多數。
- （5）在父母親對孩子玩電玩遊戲的看法分佈情況上：態度上以普通者佔絕對多數。

本研究將數據資料透過交叉分析(Cross Tabulation)Pearson卡方檢定 (Chi Square Test) 所得檢定數據如下表：

子世代各變項（性別、成績、電玩經驗、家庭經濟與父母親的支持）與子世代對電玩遊戲的評價關聯卡方檢定表

表4-2：子世代各變項與子世代對電玩遊戲的評價關聯卡方檢定表

	子世代各變項與子世代對電玩遊戲的評價關聯卡方檢定		
	卡方數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
性別卡方檢定	11.458	5	.003**
成績卡方檢定	32.534	15	.847
電玩經驗卡方檢定	17.972	10	.001**
家庭經濟卡方檢定	43.272	34	.112
父母親的支持卡方檢定	31.510	7	.002**

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

(二) 子世代各變項卡方檢定結果

- (1) **性別差異**：經檢定後，子世代性別差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 11.458， $p = .003 < .05$ ，達到顯著水準，表示子世代性別差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯有顯著差異。
- (2) **成績差異**：經檢定後，子世代成績差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 32.534， $p = .847$ ，未達到顯著水準。表示子世代成績差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯沒有顯著差異。
- (3) **電玩經驗差異**：經檢定後，子世代電玩經驗差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 17.972， $p = .001 < .05$ ，達到顯著水準。子世代電玩經驗差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯有顯著差異。
- (4) **家庭經濟差異**：經檢定後，子世代家庭經濟差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 43.272， $p = .112$ ，未達到顯著水準。子世代家庭經濟差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯沒有顯著差異。
- (5) **父母親的支持差異**：經檢定後，父母親的支持差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 31.510， $p = .002 < .05$ ，達到顯著水準。表示父母親的支持差異與子世代對電玩遊戲的評價關聯有顯著差異。

參、親子世代基本資料比較：

由上述壹、貳節可知：

- (1) 在親世代裡，親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度皆呈現顯著差異。
- (2) 在子世代裡，子世代各變項中僅有性別、電玩經驗與父母親的支持會影響子世代對電玩遊戲的評價，而家庭經濟與其成績皆無顯著差異。

因此本節依據所取樣的親世代（附錄問卷2）與子世代（附錄問卷1）在問卷第一部份之填答結果，進行更深入的分析比較。（數據如卷末附錄5），試圖找出親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解、遊伴參與現象瞭解、電玩遊戲的地點瞭解、電玩遊戲初始經驗瞭解、電玩遊戲時間與時段的瞭解上，世代之間是否產生差異？

研究結構圖如下

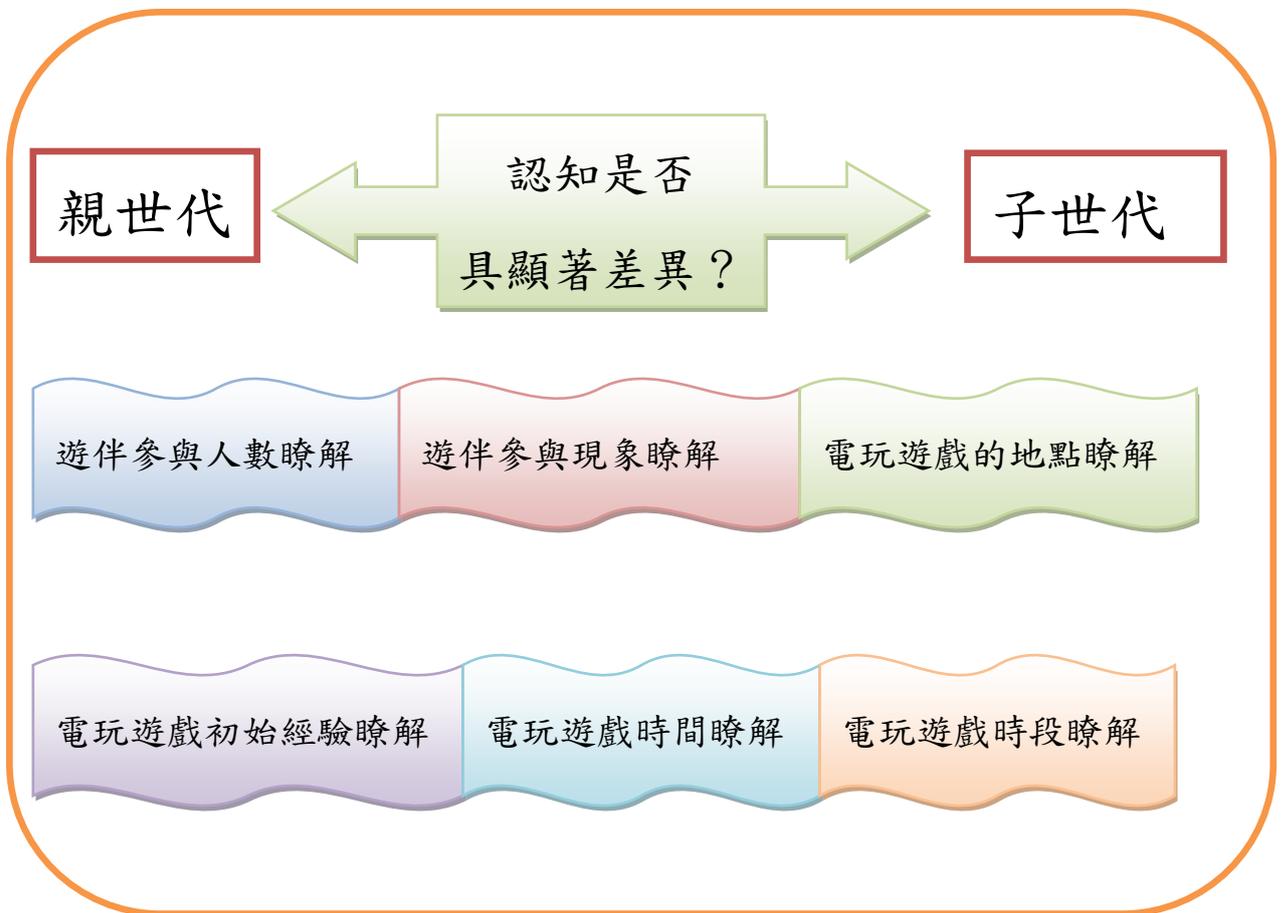


圖 4-4 親子世代與對子世代同儕電玩遊戲的瞭解研究結構圖

親子世代對子世代在對遊戲的各種瞭解（遊伴人數、遊伴參與現象、遊戲地點、遊戲初始經驗、遊戲時間與時段）是否具有顯著差異呢？

一、各種遊戲瞭解的資料分佈

- (1) 親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解方面：親世代有認為孩子的同儕幾乎全部都在玩的僅有 6.9%（14 人），但子世代卻有高達 31.5%（62 人）的人認為同學或朋友幾乎全部都在玩電玩遊戲。
- (2) 親子世代對子世代遊伴參與現象瞭解方面：親世代認為孩子與朋友/同學玩的最多（42.6%），但子世代則認為自己獨自玩的最多（45.7%）。
- (3) 親子世代對子世代電玩遊戲的地點瞭解方面：親世代認為孩子們通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。而子世代認為自己通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。
- (4) 親子世代對子世代電玩遊戲初始經驗瞭解方面：親世代中達 53.0%（107 人）認為孩子是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的，而在子世代中只有 12.7%（25 人）認為自己是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的。
- (5) 親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解方面：親世代中有 38.6% 認為孩子們一星期會花費約 4-6 小時在電玩遊戲這一方面，子世代中一星期會花費約 4-6 小時在電玩遊戲這一方面的僅有 11.7%。
- (6) 親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解方面：親世代中認為孩子們最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例最高，佔 41.1%（83 人），子世代中認為最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例也是最高，佔 36.0%（71 人）。

本研究透過調查進行交叉分析(Cross Tabulation) Pearson 卡方檢定(Chi Square Test) 將親子世代間對子世代進行遊戲各種現象的瞭解資料進行比對，以了解不同世代群體的看法差異，其中所得檢定數據如下表：

表4-3 親子世代間對子世代進行遊戲各種現象Pearson卡方檢定分析表

親子世代間對子世代進行遊戲各種現象 Pearson 卡方檢定分析			
	卡方數值	自由度	漸近顯著性（雙尾）
遊伴參與人數瞭解	52.215	5	.002**
遊伴參與現象	151.32	6	.001**
電玩遊戲的地點	20.71	4	.001**
初始經驗	106.37	10	.000***
每星期遊戲時間	112.95	7	.004**
遊戲時段	95.44	7	.000***

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

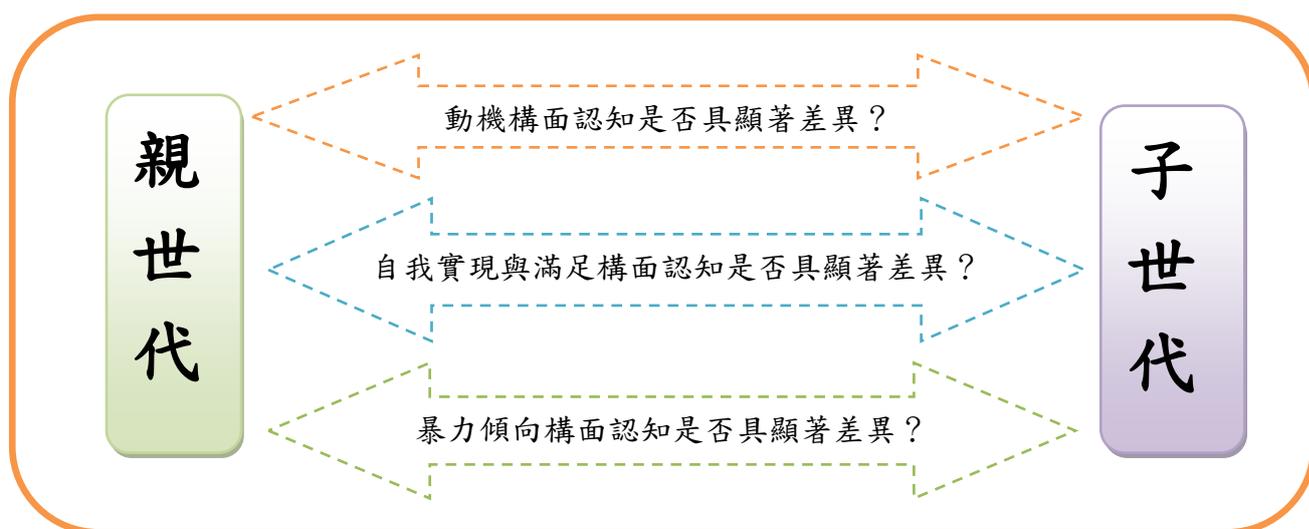
二、各種瞭解的卡方檢定結果

- (1) 親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解方面：經檢定後，不同世代對遊伴參與人數瞭解 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 52.215， $p=.002<.05$ ，達到顯著水準。
- (2) 親子世代對子世代遊伴參與現象瞭解方面：經檢定後，不同世代對遊伴參與現象瞭解 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 151.32， $p=.001<.05$ ，達到顯著水準。
- (3) 親子世代對子世代電玩遊戲的地點瞭解方面：經檢定後，不同世代對子世代電玩遊戲的地點瞭解 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 20.71， $p=.001<.05$ ，達到顯著水準。
- (4) 親子世代對子世代電玩遊戲初始經驗瞭解方面：經檢定後，不同世代對子世代電玩遊戲初始經驗瞭解 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 106.37， $p=.000<.05$ ，達到顯著水準。
- (5) 親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解方面：經檢定後，不同世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 112.95， $p=.004<.05$ ，達到顯著水準。親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解不同。
- (6) 親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解方面：經檢定後，親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 95.44， $p=.000<.05$ ，達到顯著水準。

肆、親子世代對進行電子遊戲各構面資料分析

本節針對所取樣（附錄問卷 1、2）之家長與學生在問卷第二部份之填答結果進行分析，先進行親子世代對子世代進行電子遊戲各構面資料分析（動機構面、自我實現與滿足構面、暴力傾向構面），藉此對親子世代在為何進行電子遊戲動機之構面以及進行電子遊戲後產生的正負向經驗進行 t 檢定，檢視親子世代問卷結果是否產生差異。研究結構如下圖：

圖 4-5 親子世代對進行電子遊戲各構面差異研究結構圖



本問卷構面採李克特氏(Likert)四點計分方式，各題分別由「非常同意」4分到「非常不同意」1分，若平均數大於 2.5 即代表偏向符合此行為。利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-4

表 4-4 親子世代對進行電子遊戲各構面檢定分析比較表

	親世代 (202)		子世代 (197)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
一、動機構面	3.59	0.80	3.11	0.81	.51	.948
二、自我實現與滿足構面	2.95	0.94	3.52	1.02	1.90	.004**
三、暴力傾向構面	3.20	0.91	2.18	0.94	1.18	.002**

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

(1) 動機構面資料分析：

表 4-4 中，可看出親世代與子世代在動機構面（社交要素與放鬆修養要素）

中的得分平均值，分別為 3.59（介於普通-有點同意之間）與 3.11（介於普通-有點同意之間），由此代表親世代在答因孩子玩電子遊戲的動機原因於社交要素與放鬆修養要素與子世代答因自己玩電子遊戲的動機原因同意程度一致，均介於普通-有點同意之間。

由表4-4亦可發現，在動機構面中，不同世代的平均數獨立樣本t檢定結果未達顯著($t=.51, p=.948$)，表示不同世代之受測者在進行電子遊戲的動機上並無明顯差異。

親世代認為孩子們玩電子遊戲的原因是因為孩子們需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，孩子們也會受到影響而加入，而子世代對此亦抱持同一看法。

子世代認為自己玩電子遊戲的原因是因為他們覺得生活無聊，藉由電子遊戲可以舒緩他們的生活壓力以及刺激他們的生活想像，並且藉此體驗各種現實生活中無法滿足的經驗，而親世代同意程度亦如子世代對此的贊同程度。

由分析可知，本研究的受測各世代，其在動機（含社交要素與放鬆修養要素）構面中，世代表現差異未達顯著。

(2) 自我實現與滿足構面資料分析

另由表 4-4 中，亦可看出親世代與子世代在自我實現與滿足構面的得分平均值，分別為 2.95（介於有點不同意-普通之間）與 3.52（介於普通-有點同意之間），由此代表親子世代在答因孩子玩電子遊戲的產生自我實現與滿足，其彼此觀感不同。

在「自我實現與滿足」的構面分析方面，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著($t=1.90, p=.004$)，表示不同世代之受測者在「自我實現與滿足」的構面分析上有顯著差異。經比較平均數後發現子世代平均分數顯著高於親世代平均分數。

分析可知子世代認為他們自己進行電子遊戲後「感受到創造力的發揮，並且更具想像力，讓他們學會專注並且更加投入而感到信心，並且認為電子遊戲可以他們感受到潛能的實現」介於普通-有點同意之間，對他們來說，這是一件值得完成的事情。而親世代對此卻有不同看法。

由分析可知，本研究的受測各世代，其在自我實現與滿足的構面下，親子世代之間的表现差距達顯著差異。

(3) 暴力傾向構面資料分析

表 4-4 中，亦可看出親世代與子世代在暴力傾向的得分平均值，分別為 3.20

(介於普通-有點同意之間)與 2.18 (介於普通-有點不同意之間)，由此代表親子世代在答因孩子玩電子遊戲後產生暴力傾向，其彼此觀感不同。

在「暴力傾向」的構面方面，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著 ($t=1.18, p=.002$)，表示不同世代之受測者在「暴力傾向」的構面上達明顯差異。經比較平均數後發現親世代在「暴力傾向」構面平均分數顯著高於子世代。

亦即親世代認為孩子們進行電子遊戲後產生了暴力行為，並且表現更加衝動，產生許多偏差想法，孩子產生不當行為並且具有敵意。但子世代同意程度不如親世代對此一構面的贊同程度。

由分析可知，本研究的受測各世代，其在暴力傾向的構面下。兩個世代表現差距達顯著差異。

小結：

一、 在親世代裡，親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、父母教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度皆呈現顯著差異。

二、 在子世代裡，子世代各變項中僅有性別、電玩經驗與父母親的支持會影響子世代對電玩遊戲的評價，而家庭經濟與其成績皆無顯著差異。

三、 親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解方面：

親世代有認為孩子的同儕幾乎全部都在玩的僅有 6.9% (14 人)，但子世代卻有高達 31.5% (62 人) 的人認為同學或朋友幾乎全部都在玩電玩遊戲，親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解不同，經檢定並達顯著水準。

四、 親子世代對子世代遊伴參與現象瞭解方面：

親世代認為孩子與朋友/同學玩的最多 (42.6%)，但子世代則認為自己獨自玩的最多 (45.7%)，親子世代對子世代遊伴現象瞭解不同，經檢定並達顯著水準。

五、 親子世代對子世代電玩遊戲的地點瞭解方面：

親世代認為孩子們通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。而子世代認為自己通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。經檢定並達顯著水準。

六、 親子世代對子世代電玩遊戲初始經驗瞭解方面：

親世代中達 53.0% (107 人) 認為孩子是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的，而在子世代中只有 12.7% (25 人) 認為自己是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的。因此，親世代與子世代在這一題的看法不同。經檢定並達顯著水準。

七、 親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解方面：

親世代中有 13.4%認為孩子們一星期會花費約 1-3 小時在電玩遊戲，子世代中 42.6%認為自己一星期會花費約 1-3 小時在電玩遊戲這一方面，一星期會花費約 4-6 小時在電玩遊戲這一方面的僅有 11.7%。親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解不同。經檢定並達顯著水準。

八、 親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解方面：

親世代中認為孩子們最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例最高，佔 41.1%（83 人），子世代中認為最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例也是最高，佔 36.0%（71 人）。親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解經檢定並達顯著水準。

九、 動機構面：

親世代認為孩子們玩電子遊戲的原因是因為孩子們需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，孩子們也會受到影響而加入，而子世代對此亦抱持同一看法。子世代認為自己玩電子遊戲的原因是因為他們覺得生活無聊，藉由電子遊戲可以舒緩他們的生活壓力以及刺激他們的生活想像，並且藉此體驗各種現實生活中無法滿足的經驗，而親世代同意程度亦如子世代對此的贊同程度。由分析可知，本研究的受測各世代，其在動機（含社交要素與放鬆修養要素）構面中，世代表現差異經檢定無顯著差異。

十、 產生自我實現與滿足構面

子世代認為他們自己進行電子遊戲後「感受到創造力的發揮，並且更具想像力，讓他們學會專注並且更加投入而感到信心，並且認為電子遊戲可以他們感受到潛能的實現」，對他們來說，這是一件值得完成的事情。而親世代對此卻有不同看法。由分析可知，本研究的受測各世代，其在自我實現與滿足的構面下，親子世代表現差距達顯著差異。

十一、 產生暴力傾向構面：

親世代認為孩子們進行電子遊戲後產生了暴力行為，並且表現更加衝動，產生許多偏差想法，孩子產生不當行為並且具有敵意，但子世代同意程度不如親世代對此一構面的贊同程度。不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著差異。由分析可知，本研究的受測各世代，其在暴力傾向的構面下。經檢定，兩個世代表現差距達顯著差異。

從上述檢定資料中可以發現，親子世代在對電子遊戲的各種現象（遊伴現象、遊玩時間、初始經驗及地點、進行電子遊戲後產生自我實現與滿足構面、進行電子遊戲後產生暴力傾向構面）均呈現顯著的認知差異，探討其世代的影響原因，發現在親世代對

子世代進行電子遊戲的支持中，性別、年齡、家庭經濟、教育背景與電玩遊戲經驗都具有影響力，而讓子世代對電玩遊戲評價產生差異的則是性別、電玩經驗與父母親的支持，可見，來自天生的性別差異與後天的電玩經驗接觸及父母親的支持與否對下一個世代產生了影響。

因此，為深入的探索親子世代認知差異的各種現象，分節探討「性別差異對世代進行電子遊戲活動的影響」、「親世代的電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯」，並且特別針對社會大眾的謬誤-「電玩都是成績不好的壞孩子的玩具」進行學歷與成績是否影響對電子遊戲觀感評價與支持分析，另外於第五節分析訪談結果，利用質化描述找出其中更深入的原因與社會現象



第二節、性別差異對世代進行電子遊戲活動影響

本節針對所取樣（附錄問卷 1、2）之家長與學生在問卷第二部份之填答結果進行分析，先探討各世代性別差異與其電子遊戲觀感是否具有關聯性，再探討各世代性別差異對各構面（動機、自我實現與滿足以及暴力傾向）是否具影響之比較，藉此檢視性別差異對電子遊戲活動是否造成影響，如下圖 4-6 所示。

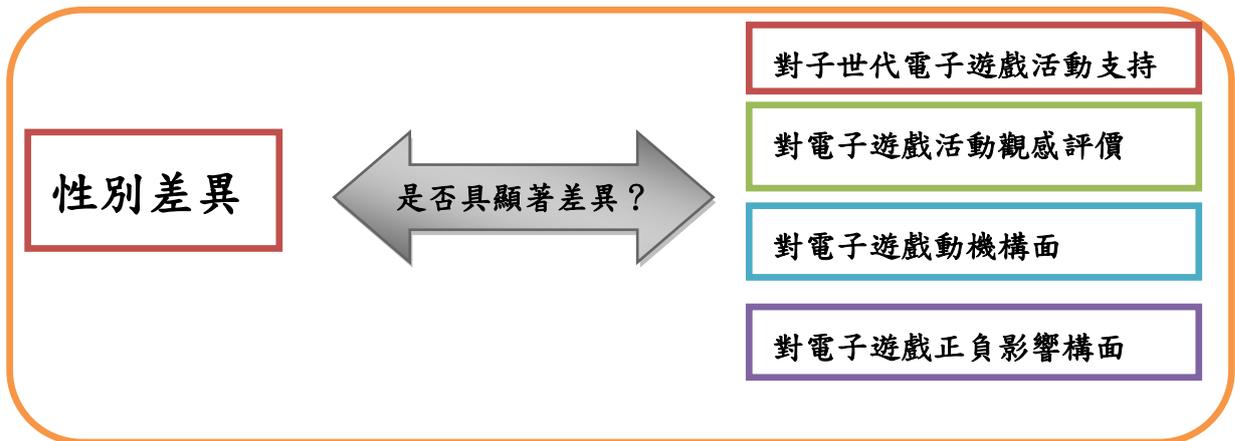


圖 4-6 性別差異對電子遊戲活動影響研究結構圖

壹、性別差異與其對電子遊戲觀感評價是否具有關聯性？

（一）親世代性別差異是否影響對子世代電子遊戲活動支持？

本研究回收的親世代有效樣本共 202 份，其中女性佔 47.5%（96 人），男性佔 52.5%（106 人），填答問卷者兩性平均（數據結果度如下圖）。

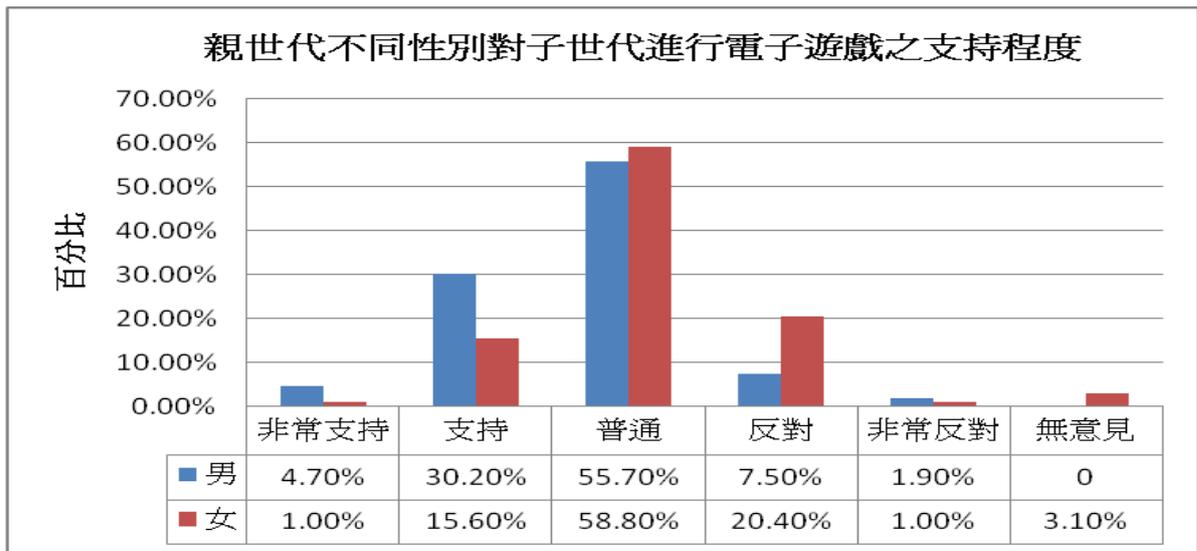


圖 4-7 親世代不同性別對子世代進行電子遊戲之支持程度圖

由圖中可看出親世代男性非常支持 5 人(佔 4.7%)，支持者 32 人(佔 30.2%)，普通者 59 人(佔 55.7%)，反對者 8 人(佔 7.5%)，非常反對者 2 人(佔 1.9%)，無意見者 0 人(佔 0%)，態度上以普通者佔絕對多數，支持者次之。

由圖中亦可看出親世代女性非常支持 1 人(佔 1.0%)，支持者 15 人(佔 15.6%)，普通者 56 人(佔 58.8%)，反對者 20 人(佔 20.4%)，非常反對者 1 人(佔 1.0%)，無意見者 3 人(佔 3.1%)，態度上以普通者佔絕對多數，反對者次之。

本節針對所取樣親世代問卷(附錄問卷 2)之家長問卷第一部份之填答結果進行分析，針對親世代性別差異是否影響對子世代電子遊戲活動支持進行 t 檢定，檢視親世代性別差異對電子遊戲活動支持是否產生顯著差異。

本問卷採李克特五等尺度量表(Likert Scale)，各題分別由「非常支持」5 分到「非常反對」1 分，若平均數大於 2.5 即代表偏向符合此行為。利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-5

表 4-5 親世代性別差異是否影響對子世代電子遊戲活動支持檢定分析比較表

	男性 (106)		女性 (96)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對子世電子遊戲活動支持	3.04	0.79	2.71	0.75	2.98	.003**

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

表 4-5 中，可看出親世代性別差異對影響子世代電子遊戲活動支持得分平均值，分別為 3.04 (介於普通-支持之間) 與 2.71 (介於反對-普通之間)，由此代表親世代男性對子世電子遊戲活動支持程度為普通-支持之間，而親世代女性對子世代電子遊戲活動支持程度則介於反對-普通之間。

由表 4-5 亦可發現，在對子世代電子遊戲活動支持中，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著($t=2.98$, $p=.003$)，表示親世代性別差異對子世代電子遊戲活動支持具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測親世代中，親世代男性對子世代電子遊戲活動較為支持，而親世代女性對子世代電子遊戲活動較為反對，親世代性別差異對子世代電子遊戲活動支持具有顯著差異。

(二) 各世代性別差異對電子遊戲觀感評價之比較檢定數

本節主要利用所採樣的親世代（附錄問卷2）與子世代（附錄問卷1）問卷資料第三部分電子遊戲觀感評價（電玩遊戲對您來說是…）探討性別差異與其對電子遊戲評價觀感是否產生顯著差異進行分析比較（如下圖4-8所示）。

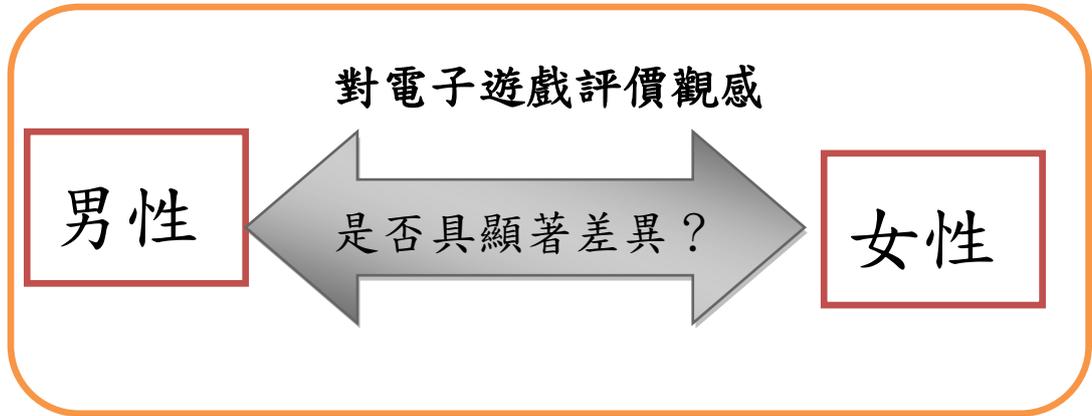


圖 4-8 性別差異對電子遊戲觀感評價研究結構圖

本問卷將量尺用加權計分可得分量表的總分。如在五點量尺時，傾向各題觀感評價偏向「正向敘述」（吸引人、令人著迷、有趣的、重要的以及令人興奮的）者得5分到偏向「負向敘述」（不吸引人、普通、無聊的、不重要的以及平淡無奇的）1分。

利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

本研究以獨立樣本t檢定對「性別」與其對電子遊戲「觀感評價」進行顯著性考驗，可發現：

- (1) 由下表4-6可以發現，在親世代在觀感評價方面，經比較平均數後發現親世代「男性」在「觀感評價」平均分數（3.97）高於親世代「女性」平均分數（2.52），且不同性別的平均數獨立樣本t檢定結果達顯著（ $t=2.855$ ， $p<.001$ ），表示不同性別之親世代受試者在「觀感評價」上有顯著差異。

表 4-6 親世代性別差異對其涉入電子遊戲程度之比較檢定表

	男性 (106)		女性 (96)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
親世代觀感評價得分	3.97	0.85	2.52	0.73	2.855	.004**

* $p<.05$ ，** $p<.01$ ，*** $p<.001$

(2) 另由下表4-7可以發現在子世代在觀感評價方面，經比較平均數後發現子世代「男性」在「觀感評價」平均分數(3.52)高於親世代「女性」平均分數(2.52)，且不同性別的平均數獨立樣本t檢定結果達顯著($t=2.905$ ， $p=.004$)，表示不同性別之子世代受試者在「觀感評價」上有顯著差異。

表 4-7 子世代性別差異對其觀感評價之比較檢定表

	男性 (103)		女性 (94)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
子世代觀感評價得分	3.52	0.72	2.78	0.77	2.905	.004*

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

(3) 分析可知無論在親世代或子世代中，男性對電子遊戲觀感評價中得分皆高於女性，男性在觀感評價偏向「正向敘述」(吸引人、令人著迷、有趣的、重要的以及令人興奮的)，女性在觀感評價偏向「負向敘述」(不吸引人、普通、無聊的、不重要的以及平淡無奇的)。且皆達顯著差異。



貳、性別差異對各構面（動機、自我實現與滿足以及暴力傾向）是否也造成影響？

（一）各世代性別差異與其對電子遊戲各構面之比較檢定數

本節主要依據取樣的親世代（附錄問卷 2）與子世代問卷資料（附錄問卷 1）探討性別差異對各構面（動機、自我實現與滿足以及暴力傾向）是否造成影響。

本問卷構面採李克特氏(Likert)四點計分方式，各題分別由「非常同意」4 分到「非常不同意」1 分，若平均數大於 2.5 即代表偏向符合此行為。

本研究以獨立樣本 t 檢定對「性別」與其對電子遊戲「電子遊戲各構面」進行顯著性考驗，所得數據如下表 4-8，從相關數據中可發現：

（1）親世代性別差異與其對電子遊戲各構面之比較

表 4-8 親世代性別差異與其對電子遊戲各構面之檢定比較表

	男性 (106)		女性 (96)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
一、動機構面	3.92	0.70	4.01	0.71	-2.51	.002**
二、自我實現與滿足構面	4.21	0.88	3.65	0.92	-4.46	.000**
三、暴力傾向構面	3.20	0.88	4.08	0.95	-1.82	.002**

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

由表 4-8 中，可看出親世代男性與女性在各構面的檢定資料：

1-1 在動機構面探討上：

由表 4-8 中，可看出親世代男性與女性在動機構面的得分平均值，分別為 3.92（介於普通-有點同意之間）與 4.01（介於有點同意-非常同意之間），由此代表不同性別在答因孩子玩電子遊戲的動機（含社交要素與放鬆修養要素），其彼此觀感不同。

親世代不同性別在「動機構面」的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著($t=-2.51, p=.002$)，表示親世代不同性別之受測者在「動機構面」差異性上達顯著。經比較平均數後發現親世代動機（含社交要素與放鬆修養要素）上，女性平均分數顯著高於男性。

亦即親世代中女性認為孩子們玩電子遊戲的原因是因為孩子們需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，孩子們也會受到影響而加入。玩電子遊戲的原因是因為他們覺得生活無聊，藉由電子遊戲可以舒緩他們的生活壓力以及刺激他們的生活想像，並且藉此體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。而男性對此則介於普通-有點同意之間。

由分析可知，本研究的受測親世代性別對動機（含社交要素與放鬆修養要素）的構面之下，性別表現差異顯著。

1-2 在自我實現與滿足構面探討上：

另由表 4-8 中，亦可看出親世代男性與女性在自我實現與滿足構面的得分平均值，分別為 4.21（介於有點同意-非常同意之間）與 3.65（介於普通-有點同意之間），由此代表不同性別在答因孩子玩電子遊戲的產生自我實現與滿足，其彼此觀感不同。

在「自我實現與滿足」的構面分析方面，不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著（ $t=-4.46$ ， $p=.000$ ），表示不同性別之受測者在「自我實現與滿足」的構面分析上有顯著差異。經比較平均數後發現男性平均分數顯著高於女性。

分析可知親世代男性認為孩子們進行電子遊戲後「感受到創造力的發揮，並且更具想像力，讓他們學會專注並且更加投入而感到信心，並且認為電子遊戲可以他們感受到潛能的實現」看法介於有點同意-非常同意之間，而女性對比較持保留態度，介於普通-有點同意。

分析可知，本研究的受測親世代不同性別，其在自我實現與滿足的構面下，表現有差距，性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果亦達顯著差異。

1-3 暴力傾向構面探討上：

表 4-8 中，亦可看出親世代男性與女性在暴力傾向的得分平均值，分別為 3.20（介於普通-有點同意之間）與 4.08（介於有點同意-非常同意之間），由此代表親世代不同性別在答因孩子玩電子遊戲後是否產生暴力傾向，其彼此觀感不同。

在「暴力傾向」的構面方面，不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著（ $t=-1.82$ ， $p=.002$ ），表示不同世代之受測者在「暴力傾向」的構面上達明顯差異。經比較平均數後發現女性在「暴力傾向」構面平均分數顯著高於男性。

亦即親世代中女性認為孩子們進行電子遊戲後產生了暴力行為，並且表現更加衝動，產生許多偏差想法，孩子產生不當行為並且具有敵意，但男性同意程度不如女性對此一構面的贊同程度。

由分析可知，本研究的受測親世代，其在暴力傾向的構面下。兩個性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著差異。

(2) 子世代性別差異與其對電子遊戲各構面之比較

表 4-9 子世代性別差異與其對電子遊戲各構面之檢定表

	男性 (103)		女性 (94)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
一、動機構面	3.96	1.09	3.56	0.57	3.22	0.001**
二、自我實現與滿足構面	3.61	1.02	3.68	0.53	-.56	0.57
三、暴力傾向構面	2.79	1.15	2.91	1.23	-.74	0.55

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

由表 4-9 中，可看出親世代男性與女性在各構面的檢定資料：

1-1 在動機構面探討上：

由表 4-9 中，可看出子世代男性與女性在動機構面的得分平均值，分別為 3.96（介於普通-有點同意之間）與 3.56（介於普通-有點同意之間）。

子世代不同性別在「動機構面」的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著($t=3.22$, $p=.001$)，表示子世代不同性別之受測者在「動機構面」差異性上達顯著。經比較平均數後發現子世代動機（含社交要素與放鬆修養要素）上，男性平均分數顯著高於女性。

亦即子世代中男性認為自己玩電子遊戲的原因是因為需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，自己也會受到影響而加入。玩電子遊戲的原因是因為自己覺得生活無聊，藉由電子遊戲可以舒緩他們的生活壓力以及刺激自己的生活想像，並且藉此體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。男性平均分數顯著高於女性。

由分析可知，本研究的受測子世代性別對動機（含社交要素與放鬆修養要素）的構面之下，性別表現差異顯著。

1-2 在自我實現與滿足構面探討上：

另由表 4-9 中，亦可看出子世代男性與女性在自己實現與滿足構面的得分平均值，分別為 3.61（介於普通-有點同意之間）與 3.68（介於普通-有點同意之間）。

在「自我實現與滿足」的構面分析方面，不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果未達顯著($t=-0.56$, $p=0.57$)，表示不同性別之受測者在「自我實現與滿足」的構面分析上沒有顯著差異。

分析可知子世代男性認為自己進行電子遊戲後「感受到創造力的發揮，並且更具想像力，讓自己學會專注並且更加投入而感到信心，並且認為電子遊戲可以使自己感受到潛能的實現」看法介於普通-有點同意之間。

由分析可知，本研究的受測子世代不同性別，其在自我實現與滿足的構面下，彼此觀感類同，性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果未達顯著差異。

1-3 暴力傾向構面探討上：

表 4-9 中，亦可看出子世代男性與女性在暴力傾向的得分平均值，分別為 2.79 與 2.91（均介於普通-有點不同意之間），由此代表子世代不同性別在答因自己進行電子遊戲後是否產生暴力傾向，其彼此觀感相同，均介於普通-有點不同意之間。

在「暴力傾向」的構面方面，不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著($t=-0.74$, $p=0.55$)，表示不同性別之受測者在「暴力傾向」的構面上未達明顯差異。經比較平均數後發現女性在「暴力傾向」構面平均分數略高於男性。

亦即子世代中女性認為孩子們進行電子遊戲後產生了暴力行為，並且表現更加衝動，產生許多偏差想法，孩子產生不當行為並且具有敵意，而男性同意程度類於女性對此一構面的贊同程度。不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果未達顯著差異。

由分析可知，本研究的受測子世代，其不同性別在暴力傾向的表現未達顯著差異。

小結：

綜整上述「壹」、「貳」比對親世代與子世代性別差異在問卷資料第三部分電子遊戲觀感評價以及各構面是否產生顯著差異進行綜整，其綜整比較如下表所示。

表 4-10 電子遊戲觀感評價以及各構面差異綜整表

項目	世代	性別之間是否有顯著差異
觀感評價	親	有顯著差異。
	子	有顯著差異。
動機構面	親	有顯著差異。
	子	有顯著差異。
自我實現與滿足構面	親	有顯著差異。
	子	未達顯著差異。
暴力傾向構面	親	有顯著差異。
	子	未達顯著差異。

社會對性別與其相對應行為往往具有刻板印象，在傳統上認為男性進行電子遊戲時較之女性而言比較不受阻力，而女性進行電子遊戲活動時，阻力較大。

性別刻板印象是如影隨形的伴隨在生活中的，由上述表中可以發現：

- (1) 親子各世代性別差異與其對電子遊戲觀感評價與動機構面之間有顯著差異。
- (2) 在自我實現與滿足構面上，僅有親世代產生顯著差異，而子世代性別對自我實現與滿足構面並未達顯著差異。
- (3) 在暴力傾向構面上，也是僅有親世代產生顯著差異，而子世代性別對暴力傾向構面並未達顯著差異。
- (4) 同樣的性別差異，在親世代中對各構面影響皆達顯著差異，而在子世代之中，卻未有此現象，可見性別對親世代影響較深，對子世代來說性別差異影響顯著性不大。孩子如同一張白紙，無論性別為何，對遊戲的看法較不受性別影響。非常值得更加深入探討此一現象，更進一步探討在第五節質化訪談資料中待述。

第三節、親世代的電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯

本節主要利用所採樣的親世代（附錄問卷2）與子世代（附錄問卷1）問卷資料第三部分電子遊戲觀感評價（電玩遊戲對您來說是…）探討親世代的電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯（如下圖 4-9 所示）。

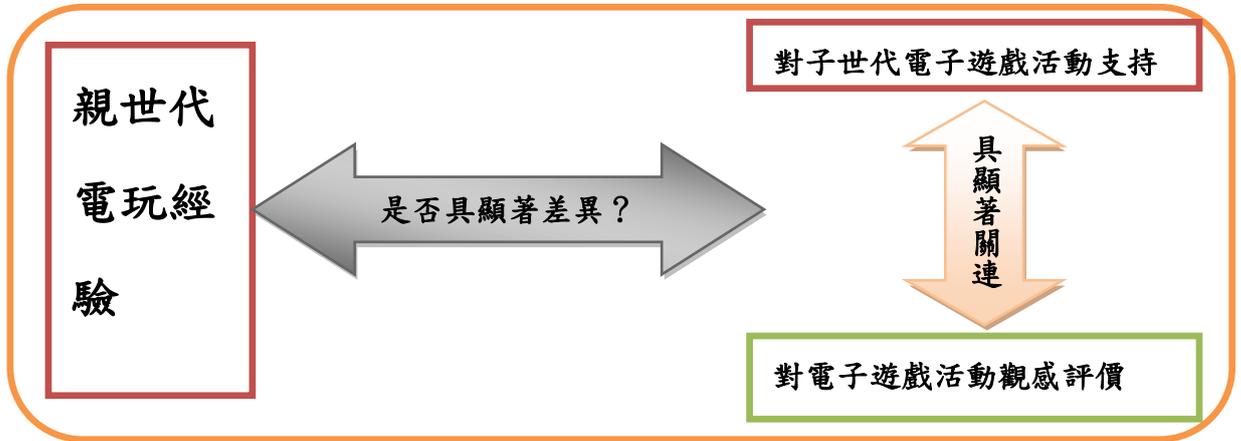


圖 4-9 電玩經驗、觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯研究結構圖

壹、親世代電玩經驗有無是否影響對子世代電子遊戲活動支持？

由上述親世代統計資料可以知道，在親世代中具有電玩經驗者有 80%（160 人），而沒有電玩經驗者僅有 19%（42 人）。而在電玩遊戲經驗方面的分佈情形：完全沒玩者 42 人（佔 20.8%），5 年以內 81 人（佔 40.1%），5-10 年者 25 人（佔 12.4%），11 年-15 年者 36 人（佔 8.9%），16 年以上者 36 人（佔 17.8%）。電玩遊戲經驗五年以內者最多，完全無經驗者次之。那麼親世代電玩經驗有無是否影響對子世代電子遊戲活動支持呢？

本節針對所取樣親世代問卷（附錄問卷 2）之家長問卷第一部份之填答結果進行分析，針對親世代對電玩經驗之有無是否影響對子世代電子遊戲活動支持進行 t 檢定，檢視親世代電玩經驗之有無與其對子女進行電子遊戲活動支持是否產生顯著差異。本問卷採李克特五等尺度量表(Likert Scale)，各題分別由「非常支持」5 分到「非常反對」1 分，若平均數大於 2.5 即代表偏向符合此行為。利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-11

表 4-11 親世代電玩經驗之有無對子世代電子遊戲活動支持檢定分析比較表

	有經驗 (160)		無經驗 (42)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對子世電子遊戲活動支持	3.20	0.60	2.79	0.80	-3.06	.003**

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

表 4-11 中，可看出親世代電玩經驗之有無對子世代電子遊戲活動支持得分平均值，分別為 3.20（介於普通-支持之間）與 2.79（介於反對-普通之間），由此代表具有電子遊戲經驗之親世代對子世電子遊戲活動支持程度為普通-支持之間，而沒有電子遊戲經驗之親世代對子世代電子遊戲活動支持程度則介於反對-普通之間。

由表 4-11 亦可發現，在對子世代電子遊戲活動支持中，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著 ($t = -3.06$, $p = .003$)，表示親世代電玩經驗之有無對影響對子世代電子遊戲活動支持具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測親世代，親世代具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為支持，而親世代不具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為反對，且達顯著差異。

二、親世代電玩經驗有無是否影響其對電子遊戲活動觀感評價？

由上述親世代統計資料可以知道，在親世代中具有電玩經驗者有 80%（160 人），而沒有電玩經驗者僅有 19%（42 人）。電玩遊戲經驗五年以內者最多，完全無經驗者次之。那麼親世代電玩經驗有無是否影響其對電子遊戲活動觀感評價？

本節針對所取樣親世代問卷（附錄問卷 2）之家長問卷第一部份之填答結果進行分析，針對親世代對電玩經驗之有無是否影響其對電子遊戲活動觀感評價進行 t 檢定，檢視親世代電玩經驗之有無與其對電子遊戲活動觀感評價是否產生顯著差異。

本問卷將量尺用加權計分可得分量表的總分。如在五點量尺時，傾向各題觀感評價偏向「正向敘述」（吸引人、令人著迷、有趣的、重要的以及令人興奮的）者得 5 分到偏向「負向敘述」（不吸引人、普通、無聊的、不重要的以及平淡無奇的）1 分。若平均數大於 2.5 即代表正向評價，反之則為負向評價。

利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-12

表 4-12 親世代電玩經驗之有無影響其對電子遊戲活動觀感評價檢定分析比較表

	有經驗 (160)		無經驗 (42)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對電子遊戲活動觀感評價	3.93	0.94	1.77	0.66	-2.01	.001**

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

表 4-12 中，可看出親世代電玩經驗之有無對其對電子遊戲活動觀感評價檢定得分平均值，分別為 3.93（正向評價）與 1.77（負向評價），由此代表具有電子遊戲經驗之親世代對電子遊戲活動觀感評價予以正向評價，而沒有電子遊戲經驗之親世代對對電子遊戲活動觀感評價則予以負向評價。

由表 4-12 亦可發現，在對子世代電子遊戲活動支持中，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著 ($t = -2.01$, $p = .001$)，表示親世代電玩經驗之有無對電子遊戲活動觀感評價之間具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測親世代，親世代對電子遊戲活動觀感評價予以正向評價，而沒有電子遊戲經驗之親世代對對電子遊戲活動觀感評價則予以負向評價，電玩經驗之有無會影響其電子遊戲活動觀感評價，且達顯著差異。



貳、親世代電玩遊戲的觀感評價偏向對子世代進行電玩遊戲的支持程度

一、問卷統計資料

本節主要依據親世代問卷（問卷附錄 2）取樣樣本進行親世代電玩遊戲的觀感評價偏向對子世代進行電玩遊戲的觀感認知異性比較，經研究比對結果發現親世代觀感評價偏向與對子世代進行電子遊戲支持程度如下表 4-13。

從研究結果顯示，筆者針對『親世代電玩遊戲的觀感評價偏向對子世代進行電玩遊戲的支持』之間是否呈現相關，透過皮爾森相關分析親世代「觀感評價正向」與「觀感評價負向」與支持子世代進行遊戲之間是否相關。

首先根據親世代問卷（問卷附錄 2）所得發現親世代觀感評價偏向與對子世代進行電子遊戲支持程度如下表 4-13。

表 4-13 親世代觀感評價與對子世代進行電子遊戲支持程度表

觀感評價 \ 支持程度	非常支持	支持	普通	反對	非常反對	無意見
極低（觀感評價得分 0-1）	0	0	10	2	0	2
低（觀感評價得分 1.2-2.0）	0	14	37	8	2	0
普通（觀感評價得分 2.2-3.0）	0	3	31	1	0	0
高（觀感評價得分 3.2-4.0）	6	29	36	7	1	1
極高（觀感評價得分 4.2-5.0）	0	1	11	0	0	0

1、透過統計計分方式確認親世代觀感評價偏向與對子世代支持人數及得分狀況

另根據表 4-13 數據資料分析觀感評價偏向與對子世代進行電子遊戲支持程度人數表可得下表 4-14 進行相關分析。

本問卷將量尺分為「非常支持、支持、普通、反對、非常反對」，然後用加權計分可得分量表的總分。扣除沒意見以及普通的受試樣本，非常支持得 4 分，支持得 3 分，以下以此類推。以此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，能符合統計的計分原則。

研究結果發現在親世代負向評價（Negative）與正向評價（Positive）對子世代支持分數得分狀況來看，親世代正向評價（Positive）對子世代支持分數得分為 4.02，而親世代負向評價（Negative）對子世代支持分數得分為 2.42，可發現親世代正向評價得分遠高於親世代負向評價，t 檢定結果達顯著（ $t=-1.02$ ， $p=.001$ ），表示觀感評價對支持程度之間具有顯著差異。

表 4-14 親世代觀感評價對子世代支持人數與得分比較表

	正向評價 (50)		負向評價 (20)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
支持程度得分	4.02	0.74	2.42	0.76	-1.02	.001**

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

2、透過相關檢定方式進行親世代「觀感評價」在「對孩子玩電玩遊戲的支持程度」上考驗是否具相關

本研究將數據資料透過交叉分析(Cross Tabulation)Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test) 所得檢定數據如下表，比較「親世代觀感評價」對「子世代進行電子遊戲支持程度上」上是否有所不同。由下表 4-15 可發現檢定結果達顯著水準，表示「親世代觀感評價」對「子世代進行電子遊戲支持程度上」有顯著差異。

表 4-15 親世代觀感評價對子世代進行電子遊戲支持程度上關聯卡方檢定表

	親世代觀感評價對子世代進行電子遊戲支持程度上關聯卡方檢定		
	卡方數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
Pearson 卡方檢定	152.165	7	.003**

由上表 4-15 數據顯示，經檢定後，親世代觀感評價對子世代進行電子遊戲支持程度關聯 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 152.165, $p = .003 < .05$ ，達到顯著水準。

小結：

- (1) 親世代具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為支持，而親世代不具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為反對，親世代電玩經驗之有無對影響對子世代電子遊戲活動支持具有顯著差異。
- (2) 由分析可知，親世代對電子遊戲活動觀感評價予以正向評價，而沒有電子遊戲經驗之親世代對對電子遊戲活動觀感評價則予以負向評價，且電玩經驗之有無對電子遊戲活動觀感評價之間具有顯著差異。
- (3) 由上述兩點可知，親世代具有電玩經驗與否對子世代電子遊戲活動呈現顯著相關，並且對電子遊戲的評價也不同，瞭解並接觸電子遊戲的父母對孩子進行的電子遊戲活動較為支持，要消弭世代間的代溝，父母親必須『親力親為』的更瞭解孩子的玩具。

第四節、學歷與成績是否影響對電子遊戲觀感評價與支持分析

本節主要利用所採樣的親世代（附錄問卷2）與子世代（附錄問卷1）問卷資料子世代學業成績、親世代學歷對電子遊戲觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯（如下圖 4-10 所示）。

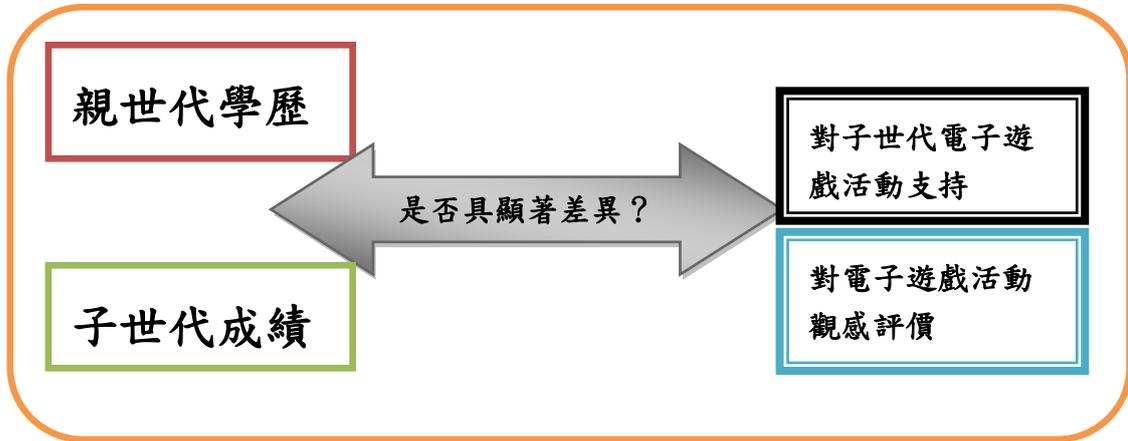


圖 4-10 學歷成績對觀感評價偏向與支持電玩遊戲的關聯研究結構圖

壹、子世代學業成績是否影響子世代對電子遊戲的觀感評價？

由上述子世代基本資料中可以發現在班級成績方面：優等者 68 人（佔 34.5%），自評甲等 107 人（佔 54.3%），自評乙等者 21 人（佔 10.7%），而自評為丙等者 1 人（佔 0.5%）。在成績部分，以甲等者最多，佔回收問卷半數以上。然而子世代學業成績是否影響子世代對電子遊戲的觀感評價呢？

茲將自評為優等與甲等者定義為「高分群學生」，而自評為乙等及丙等者定義為「低分群學生」，比對高低分群學生其學業成績是否影響子世代對電子遊戲的觀感評價。

本問卷將量尺用加權計分可得分量表的總分。如在五點量尺時，傾向各題觀感評價偏向「正向敘述」（吸引人、令人著迷、有趣的、重要的以及令人興奮的）者得 5 分到偏向「負向敘述」（不吸引人、普通、無聊的、不重要的以及平淡無奇的）1 分。若平均數大於 2.5 即代表正向評價，反之則為負向評價。

利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-16

表 4-16 子世代學業成績是否影響其對電子遊戲的觀感評價檢定分析比較表

	高分群 (175)		低分群 (22)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對電子遊戲的觀感評價	2.68	1.00	2.64	1.02	0.19	.847

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

表 4-16 中，可看出子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價檢定得分平均值，分別為 2.68（正向評價）與 2.64（正向評價），由此代表子世代中無論高分群學生或低分群學生均對電子遊戲正向評價。

由表 4-16 亦可發現，在子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價檢定中，高低分群的平均數獨立樣本 t 檢定結果未達顯著 ($t=0.19$, $p=.847$)，表示子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價未具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測子世代中，子世代中無論高分群學生或低分群學生均對電子遊戲予以正向評價，而子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價未具有顯著差異。



貳、子世代學業成績是否影響其親世代對子世代進行電玩遊戲的支持？

由上述子世代基本資料中可以發現在班級成績方面：在成績部分，以甲等者最多，佔回收問卷半數以上。然而子世代學業成績是否影響其親世代對子世代玩電玩遊戲的看法呢？

茲將自評為優等與甲等者定義為「高分群學生」，而自評為乙等及丙等者定義為「低分群學生」，比對高低分群學生其學業成績是否影響親世代對子世代進行電玩遊戲的支持。

(1) 在高分群學生中，父母親支持其電玩遊戲進行者比率為 5.2% (9 人)，沒意見者 76.9% (133 人)，反對者 17.9% (31 人)。

(2) 在低分群學生中，父母親支持其電玩遊戲進行者比率為 4.3% (1 人)，沒意見者 87.0% (20 人)，反對者 8.7% (2 人)。

透過交叉分析(Cross Tabulation)Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test) 所得檢定數據如下表 4-17

表 4-17 子世代學業成績影響親世代對子世代玩電玩遊戲的支持卡方檢定表

子世代學業成績影響親世代對子世代玩電玩遊戲的支持卡方檢定			
	卡方數值	自由度	漸近顯著性 (雙尾)
Pearson 卡方	1.319	0	.517

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

(3) 經檢定後，子世代學業成績影響親世代對子世代玩電玩遊戲的支持 Pearson 卡方檢定 (Chi Square Test)，其卡方檢定統計量等於 1.319，p=.517，未達到顯著水準。

子世代基本資料中可以發現在班級成績方面：優等者 34.5%，自評甲等 54.3%，自評乙等者 10.7%，而自評為丙等者佔 0.5%。在高分群學生中，父母親支持其電玩遊戲進行者比率為 5.2%，沒意見者 76.9%，反對者 17.9%。在低分群學生中，父母親支持其電玩遊戲進行者比率為 4.3%，沒意見者 87.0%，反對者 8.7%。子世代學業成績與親世代對子世代進行電玩遊戲的支持，經檢定未達到顯著水準。

參、親世代學歷是否影響其對子世代電子遊戲的支持？

由親世代基本資料中可以發現在親世代學歷方面：中學畢業者共 30 人（14.9%），專科畢業者 23 人（11.4%），大學畢業者 108 人（53.5%），碩/博士畢業者 41 人（20.3%），受測者以大學畢業者最多，碩/博士畢業者次之。然而親世代學歷是否影響其對子世代電子遊戲的支持呢？

茲將自評為中學畢業者與專科畢業者定義為「低學歷家長」，而自評為大學畢業及碩博士畢業者定義為「高學歷家長」，比對高低學歷家長其學歷是否影響其對子世代電子遊戲的支持。

本問卷將量尺分為「非常支持、支持、普通、反對、非常反對」，然後用加權計分可得分量表的總分。扣除沒意見以及普通的受試樣本，非常支持得 4 分，支持得 3 分，以下以此類推。若平均數大於 2.5 即代表偏向符合此行為。利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

以此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，能符合統計的計分原則。所得數據分析如下表 4-18

表 4-18 親世代學歷是否影響其對子世代電子遊戲的支持檢定分析比較表

	高學歷 (149)		低學歷 (53)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對子世代電子遊戲的支持	3.03	1.05	2.79	0.66	2.04	.042**

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

表 4-18 中可看出親世代高低學歷家長對子世代電子遊戲的支持檢定得分平均值，分別為 3.03（介於普通-支持之間）與 2.79（介於反對-普通之間），由此代表高學歷家長對子世代電子遊戲較為支持，而低學歷家長則對子世代電子遊戲較不支持。

由表 4-18 亦可發現，在對子世代電子遊戲活動支持中，不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著 ($t=2.04$, $p=.042$)，表示親世代學歷之高低對子世代電子遊戲之間具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測親世代，高學歷家長對子世代電子遊戲較為支持，而低學歷家長則對子世代電子遊戲較不支持，且親世代學歷之高低對子世代電子遊戲之間具有顯著差異。

肆、親世代學歷是否影響其對電子遊戲的觀感評價？

由上述親世代基本資料中可以發現在親世代學歷方面：中學畢業者共 30 人（14.9%），專科畢業者 23 人（11.4%），大學畢業者 108 人（53.5%），碩/博士畢業者 41 人（20.3%），受測者以大學畢業者最多，碩/博士畢業者次之。然而親世代學歷是否影響其對電子遊戲的觀感評價呢？

茲將自評為中學畢業者與專科畢業者定義為「低學歷家長」，而自評為大學畢業及碩博士畢業者定義為「高學歷家長」，比對高低學歷家長其學歷是否影響其對電子遊戲的觀感評價。

本問卷將量尺用加權計分可得分量表的總分。如在五點量尺時，傾向各題觀感評價偏向「正向敘述」（吸引人、令人著迷、有趣的、重要的以及令人興奮的）者得 5 分到偏向「負向敘述」（不吸引人、普通、無聊的、不重要的以及平淡無奇的）1 分。若平均數大於 2.5 即代表正向評價，反之則為負向評價。

利用此種方式來表示量尺，當可避免不等距的加權計分，比較能符合統計的計分原則。

統計數據如下表 4-19

表 4-19 親世代學歷是否影響其對電子遊戲的觀感評價檢定分析比較表

	高學歷 (149)		低學歷 (53)		t 值	p
	平均值	標準差	平均值	標準差		
對電子遊戲活動觀感評價	2.89	0.95	2.18	0.98	-4.58	.002**

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

表 4-19 中，可看出親世代高低學歷家長對電子遊戲的觀感評價檢定得分平均值，分別為 2.89（正向評價）與 2.18（負向評價），由此代表高學歷家長對電子遊戲的觀感評價為正向，而低學歷家長則對電子遊戲為負向。

由表 4-19 亦可發現，在對子世代電子遊戲觀感評價中，不同學歷群的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著 ($t = -4.58$, $p = .002$)，表示親世代學歷之高低對電子遊戲觀感評價具有顯著差異。

由分析可知，本研究的受測親世代，高學歷家長對電子遊戲的觀感評價為正向，而低學歷家長則對電子遊戲為負向，且親世代學歷之高低對電子遊戲觀感評價具有顯著差異。

小結：

- (1) 子世代中無論高分群學生或低分群學生均對電子遊戲正向評價，而子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價未具有顯著差異。
- (2) 子世代學業成績影響親世代對子世代電玩遊戲的支持，經檢定未達到顯著水準。
- (3) 高學歷家長對子世代電子遊戲較為支持，而低學歷家長則對子世代電子遊戲較不支持，且親世代學歷之高低對子世代電子遊戲之間具有顯著差異。
- (4) 高學歷家長對電子遊戲的觀感評價為正向，而低學歷家長則對電子遊戲為負向，且親世代學歷之高低對電子遊戲觀感評價具有顯著差異。
- (5) 社會上普遍認為「電玩是壞孩子的玩具」，真是如此嗎？我們從研究中發現，子世代的成績並不會影響其對電子遊戲評價，反倒是親世代的學歷影響了對子世代電子遊戲的支持與其對電子遊戲評價。綜合上節研究發現，孩子的成績並不會影響其對「玩具」的評價，父母親的影響反之影響更深，我們可以從下一節的質化訪談中更深入瞭解父母親與孩子心中的想法。



第五節、質化訪談資料說明

壹、 家庭訪談資料綜整

研究者於問卷資料回收後針對焦點對象進行焦點訪談 (Focus Interview)，讓親世代與子世代能在問卷後進一步分享其內心想法，為能使訪談聚焦，研究者列出了幾個問卷資料統述後所產生相關的構面供參考，如：一、瞭解親世代對子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 現象是否瞭解、二、瞭解親世代對子世代進行電子遊戲的支持情況是否會受性別影響三、瞭解親子世代對子世代進行電子遊戲後是否會產生任何正負向經驗，另外依立意取樣原則(Purposive Sampling Method)找了幾個個案的親世代與子世代做訪談。本研究的訪談個案基本資料如下表 4-20，訪談大綱如下表 4-21。

表 4-20 親子世代質化訪談資料說明表

代號	親世代代碼	性別	子世代代碼	性別
家庭一	1-m	男性	1-am	男性
	1-f	女性		
家庭二	2-m	男性	2-am	男性
	2-f	女性	2-bf	女性
家庭三	3-m	男性	3-am	男性
家庭四	4-f	女性	4-af	女性
家庭五	5-m	男性	5-af	女性
	5-f	女性		

表 4-21 訪談大綱

訪談對象	訪 談 大 綱
親世代	您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
	您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
	孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
	你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心？會有暴力傾向嗎？
子世代	你認為你跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
	你認為你的父母親瞭解妳與同儕（同學、朋友）參與電子遊戲的情況嗎？
	你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？你的母親對你玩電子遊戲的看法又如何呢？
	你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心與創造力？會有暴力傾向嗎？

研究者檢整了各家庭回答內容如下表 4-22、4-23、4-24、4-25、4-26

表 4-22 家庭一訪談內容：

-
- Q：經過問卷填答後，您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
- A：應該是相同的吧！反正他無聊，家裡只有他一個，有事情給他做也好，以免吵到大家（1-m）。
- Q：您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
- A：我覺得應該瞭解，我都不准他跟同學一起學壞，所以他應該不會亂來，他說無聊要玩電動玩具的時候，我會叫他去看書（1-f）。
- Q：孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
- A：我覺得這件事情跟性別沒有關係，我們家只有這一個男的，就算多一個妹妹或姊姊，我會讓他們兩個一起玩電動玩具（1-m）。
- A：我也覺得這件事情跟性別沒有關係，他應該都是被同學帶壞的，他要是多接觸那些愛讀書的小朋友，應該就不會這樣迷電玩了，他爸爸每次都給小孩子玩，我就很不喜歡這樣（1-f）。
- Q：你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？會有暴力傾向嗎？
- A：我是沒看過他有因為電動玩具產生自信心的。但是每次玩那個三國誌以後，他都會拿畫冊把剛剛的情節畫起來，然後就自己一個人玩呀玩的，他是個很乖的小孩，沒看過暴力，但是媒體都說會有暴力，我會擔心（1-f）。
- Q：填完問卷後，你認為妳跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
- A：應該不一樣吧！他們都不知道我在玩什麼呀？他們只會說要趕快關掉，要不然就是說只能玩 1 個小時（1-am）。
- Q：你認為你的父母親瞭解你與同學或朋友一起玩電玩的情況嗎？
- A：不知道。我跟同學和朋友都會在學校說一些破關的事情，講給他們聽又聽不懂，只有我的朋友知道我們玩的東西呀！他們不知道的啦（1-am）！
- Q：你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？你的母親對你玩電子遊戲的看法又如何呢？
- A：爸爸說沒關係，去玩！只要不要去吵他就好，所以我如果要玩，會先去問爸爸，媽媽如果說不可以，我會跟媽媽說：「爸爸說可以玩」，然後爸爸和媽媽有時候會因為這樣吵架（1-am）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？
- A：不知道耶！不過我都會把我今天破關的東西寫下來，隔天我要帶到學校跟同學說，他們也很喜歡我畫的東西（1-am）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有暴力傾向嗎？
- A：我覺得不會呀！但是學校老師都說不要玩太多，因為電視新聞都會說這樣會讓小孩子學壞（1-am）。
-

表 4-23 家庭二訪談內容：

- Q：經過問卷填答後，您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
- A：應該是不一樣的吧！他們這年代的小朋友很可憐，跟我們那個時候不一樣，我們那個時後很多玩具，他們能玩的東西不多（2-f）。
- Q：您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
- A：我覺得應該算瞭解，他們小朋友都有自己的朋友，他們也都會跟我們說他們今天一天過的怎樣，我們也都知道他們的朋友是誰（2-m）。
- Q：孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
- A：我覺得這件事情跟性別有一點關係，如果我看到妹妹在玩，我會比較不能接受，我會覺得妹妹應該像一般女孩子一樣玩一些洋娃娃之類的東西，不應該像哥哥那樣碰電腦（2-m）。
- A：我也覺得這件事情跟性別沒有關係，不管是哥哥還是妹妹，我都不太准許他們碰電腦，就算要玩，也只能各玩半小時，但他們有時候會因此吵架，我很不喜歡他們萬了電動吵架（2-f）。
- Q：你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？會有暴力傾向嗎？
- A：我是沒看過他們有像你講的自信心或是創造力。倒是每次都會為了玩電動玩具吵架，一個說他又玩多久了，一個又會說他沒有玩那麼久，要不然就是一個要玩這種遊戲，另一個要玩那種遊戲（2-f）。
- Q：填完問卷後，你認為妳跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
- A：一樣吧！我玩完都會跟他們說，他們不答應，我就不會去碰呀！（2-am）。
- A：應該不一樣吧！爸爸會說女孩子不要玩，我不會跟他說（2-bf）。
- Q：你認為你的父母親瞭解你與同學或朋友一起玩電玩的情況嗎？
- A：應該知道吧！我都會跟他們說我的同學在玩些什麼（2-am）。
- A：應該不知道吧！我在學校電腦課玩的遊戲，我只會跟朋友說，回到家裡就不會說（2-bf）。
- Q：你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？你的母親對你玩電子遊戲的看法又如何呢？
- A：爸爸會讓我玩！但都只能玩一下下。媽媽會先問功課寫完了沒有，寫完才可以玩（2-am）。
- A：爸爸和媽媽好像都不喜歡我去玩，媽媽會帶我去買東西（2-bf）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？
- A：應該沒有吧！（2-am）。
- A：應該沒有吧！（2-bf）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有暴力傾向嗎？
- A：我覺得不會呀！但是媽媽都會這樣說有暴力（2-am）（2-bf）。

表 4-24 家庭三訪談內容：

- Q：經過問卷填答後，您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
- A：應該是一樣的吧！我都會跟他一起玩，有時候家裡的網路壞掉了，我也會帶他一起去網咖玩，要不然我們待在家裡太無聊了（3-m）。
- Q：您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
- A：我覺得應該算瞭解，他都會跟我說他今天一天過的怎樣，我也都知道他的朋友是誰，有時候我們還會在網路對戰的時候遇到他的朋友，我也看過他的朋友（3-m）。
- Q：孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
- A：我也覺得這件事情跟性別沒有關係，我就只有這個男生，我們也都一起玩，如果我今天生個女孩子，我也會跟他一起玩比較女孩子的遊戲，我覺得要瞭解孩子，才不會讓孩子學壞（3-m）。
- Q：你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？會有暴力傾向嗎？
- A：我覺得我家這個小朋友很有自信心呀！也很有創造力。學校不要給他太多限制，要是學校老師跟他比破關，應該還比不過他。我也不覺得他有暴力傾向，他很愛小動物，只有這一個，我也很怕他很無聊。（3-m）。
- Q：填完問卷後，你認為妳跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
- A：應該一樣吧！我玩完之後都會跟爸爸說，有時候爸爸發現好玩的遊戲也會跟我說，我們會一起去玩，如果我在學校發現什麼好玩的遊戲，我也會跟爸爸說（3-am）。
- Q：你認為你的父母親瞭解你與同學或朋友一起玩電玩的情況嗎？
- A：他都知道！我都會跟他說我的同學在玩些什麼（3-am）。
- Q：你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？
- A：爸爸會讓我玩！他有時候怕我太無聊，也會帶我去百貨公司一起玩，或者有時候他看我太無聊，也會問我要不要一起玩對打遊戲，我們就會開兩台電腦一起玩電腦遊戲，爸爸最近買了wii，我們就會一起做運動，他有時候比較晚下班，我就自己玩（3-am）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？
- A：不知道！不過我有時候會看破關的密笈，然後我也會有時候自己想一想那些破關的東西（3-am）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有暴力傾向嗎？
- A：我覺得不會呀！我知道那個是假的，裡面的動作我又做不到，我只會覺得裡面的人物很厲害，有時候可以飛踢，我看電影上也有演，但我又沒有那麼厲害，那個有時候做的很假，一般人應該做不到吧！電視上也有那個摔角的，都很假。真正遇到壞人應該踢不出來，我會趕快跑掉（3-am）。

表 4-25 家庭四訪談內容：

- Q： 經過問卷填答後，您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
- A： 應該是一樣的吧！我不會讓她玩那些電動玩具，家裡買電腦是用來做功課的，不是用來玩電動玩具的（4-f）。
- Q： 您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
- A： 我覺得應該算瞭解，我們都會聊學校的事情，我沒有聽她說過學校同學玩電玩的狀況，我沒有聽她提起過，她的朋友我也都看過，他們的朋友都很正常，不會碰那些東西（4-f）。
- Q： 孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
- A： 我也覺得這件事情跟性別沒有關係，小朋友不要碰太多電腦還是電動玩具的，眼睛會不好，如果學到不好的東西或者是影響功課就更不好，這一件事情應該跟性別沒有關係，雖然我們家只有女孩子，不過我相信就算是男孩子，我管教方式還是一樣（4-f）。
- Q： 你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？會有暴力傾向嗎？
- A： 我覺得小朋友的自信心或是創造力跟電動玩具沒有關係，那是天生就有的東西，也不是電動玩具可以產生的，我會讓他多讀書培養。暴力這東西我就很擔心，我看電視或是報紙上都說電玩會產生暴力，所以我就很反對小朋友碰那些東西，暴力這東西很不好，應該多讀書培養氣質。（4-f）。
- Q： 填完問卷後，你認為妳跟母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
- A： 應該一樣吧！我不太喜歡碰電動玩具，學校的男生有時候會說【暗黑破壞神】或【毀滅戰士】這種東西，但我就很不喜歡聽，我對那種東西沒有興趣，聽他們講那遊戲，就知道那種遊戲很暴力（4-af）。
- Q： 你認為你的母親瞭解你與同學或朋友一起玩電玩的情況嗎？
- A： 知道！我都會跟他說，不過我也不太會跟同學一起玩那些東西，我不喜歡玩電玩，我下課後就要去補習，也沒有時間去玩（4-af）。
- Q： 你的母親對你玩電子遊戲的看法為何？
- A： 媽媽不喜歡我玩！她說小朋友要多讀書，女孩子更不要去碰那種東西，會讓別人覺得你學壞。（4-af）。
- Q： 你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？
- A： 不會！我很少玩電動玩具，不過我也很有創造力呀，上次科展我跟老師一起做，老師說我很有創造力，應該讀很多書（4-af）。
- Q： 你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有暴力傾向嗎？
- A： 我覺得有可能！我看學校小朋友，尤其是男生都會聚在一起講那電動玩具的東西，然後講的很激動就會亂碰亂摸別人，自己亂打就以為可以有氣功什麼的，我覺得這就是暴力，而且很幼稚（4-af）。

表 4-26 家庭五訪談內容：

- Q：經過問卷填答後，您認為您跟孩子之間對於電子遊戲看法是否相同呢？他為何要玩電子遊戲？
- A：應該是一樣的吧！我們都會講學校的東西，他有時候也會跟我說在學校的電腦課發現了什麼好玩的遊戲，他會想要跟其他小朋友一起玩（5-f）。
- Q：您瞭解孩子與同儕（同學、朋友）參與的電子遊戲情況嗎？
- A：我覺得應該算瞭解，他們小朋友都有自己的朋友，他有時候也會跟我說在學校的電腦課發現了什麼好玩的遊戲，我們也都知道他們的朋友是誰，這一點該沒問題（5-m）。
- Q：孩子的性別會不會影響您對他進行電子遊戲的支持情況呢？
- A：我覺得這件事情跟性別有一點關係，我家只有一個女孩子，女孩子如果很著迷那種電動玩具不去讀書，我會擔心她學壞，所以我都不太讓她用家裡的電腦，雖然有時候他會說想要上網，但我都會在旁邊一起看（5-m）。
- Q：你認為你的孩子接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？會有暴力傾向嗎？
- A：他爸爸最近抽到 wii，我們把它裝起來後會一起玩，但是上次回到家裡看到妹妹不寫功課，自己一個人打開電動玩具，我們就立刻拆掉不裝了，家裡面沒有人跟著小朋友一起玩很危險，那種不會產生自信心或是創造力，只會學到一些很危險的動作（5-f）。
- Q：填完問卷後，你認為妳跟父母親對於電子遊戲看法是否相同呢？
- A：應該一樣吧！應該一樣吧！爸爸和媽媽都會說女孩子不要玩，他們會說小孩子不要把自己眼睛弄壞（5-af）。
- Q：你認為你的父母親瞭解你與同學或朋友一起玩電玩的情況嗎？
- A：應該知道吧！我在學校電腦課玩的遊戲，我只會跟朋友說，回到家裡就不會說（5-af）。
- Q：你的父親對你玩電子遊戲的看法為何？你的母親對你玩電子遊戲的看法又如何呢？
- A：爸爸和媽媽好像都不喜歡我去玩，他們會說小孩子不要把自己眼睛弄壞，他們上次把家裡的電動玩具關掉了，爸爸抽到的 wii 也不知道被放到哪去了（5-af）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有自信心或創造力？
- A：應該沒有吧！（5-af）。
- Q：你認為你自己接觸電子遊戲之後是否比較具有暴力傾向嗎？
- A：我覺得不會呀！但是爸爸和媽媽都會這樣說，每次他們看新聞說會有暴力產生，還是說會有色情，他們都會跟我說，他們還說學校裡面如果有其他小朋友在玩，叫我不要跟他們一起當朋友，他們會很擔心產生暴力行為，可是我覺得不會呀！只要知道那個是假的就好了呀！（5-af）。

貳、質性訪談資料分析

一. 瞭解親世代對子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 現象是否瞭解

受訪的六年級學生正處於青少年的過渡期，青少年的文化受社會影響而建構，因青少年易受影響之特性，導致青少年易產生存在感的擔憂，同儕組織對其而言是認同產生的重要媒介，因同儕而產生的改變正是青少年受到同儕價值觀影響最大之處。

由受訪結果摘錄可見親世代對子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 現象是否瞭解在此一價值觀確立的時期更相形重要。

親世代主要抱持著「電玩只是用來打發時間的」、「功課為重」、「不要亂交朋友」、「電玩會學壞」、「眼睛會不好」等負面評價，親世代看法如下：

- ◆ 反正他無聊，家裡只有他一個，有事情給他做也好，以免吵到大家(1-m)。
- ◆ 我都不准他跟同學一起學壞，所以他應該不會亂來，他說無聊要玩電動玩具的時候，我會叫他去看書(1-f)。
- ◆ 我不會讓她玩那些電動玩具，家裡買電腦是用來做功課的，不是用來玩電動玩具的(4-f)。

受訪結果發現，親世代對子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 現象的看法非常重視，會藉著親子談話瞭解子世代同儕遊玩 (Peer Gaming) 情況。

- ◆ 我們都會講學校的東西，他有時候也會跟我說在學校的電腦課發現了什麼好玩的遊戲，他會想要跟其他小朋友一起玩(5-f)。
- ◆ 他們小朋友都有自己的朋友，他們也都會跟我們說他們今天一天過的怎樣，我們也都知道他們的朋友是誰(2-m)。
- ◆ 他都會跟我說他今天一天過的怎樣，我也都知道他的朋友是誰，有時候我們還會在網路對戰的時候遇到他的朋友，我也看過他的朋友(3-m)。
- ◆ 我們都會聊學校的事情，我沒有聽她說過學校同學玩電玩的狀況，我沒有聽她提起過，她的朋友我也都看過，他們的朋友都很正常，不會碰那些東西(4-f)。
- ◆ 我覺得應該算瞭解，他們小朋友都有自己的朋友，他有時候也會跟我說在學校的電腦課發現了什麼好玩的遊戲，我們也都知道他們的朋友是誰，這一點該沒問題(5-m)。

受訪結果發現子世代受到親世代價值觀影響甚深，但也同步形塑自己的看法

- ◆ 他們都不知道我在玩什麼呀？他們只會說要趕快關掉，要不然就是說只能

玩1個小時(1-am)。

- ◆ 應該一樣吧！我玩完之後都會跟他們說，他們不答應我玩，我就不會去碰呀！(2-am)。
- ◆ 應該不一樣吧！爸爸會說女孩子不要玩，我不會跟他說(2-bf)。
- ◆ 應該一樣吧！我玩完之後都會跟爸爸說，有時候爸爸發現好玩的遊戲也會跟我說，我們會一起去玩，如果我在學校發現什麼好玩的遊戲，我也會跟爸爸說(3-am)。
- ◆ 應該一樣吧！應該一樣吧！爸爸和媽媽都會說女孩子不要玩，他們會說小孩子不要把自己眼睛弄壞(5-af)。

受訪結果發現子世代具有獨特的同儕遊玩文化(Peer Gaming Culture)，並享有自己獨特的看法

- ◆ 不知道。我跟同學和朋友都會在學校說一些破關的事情，講給他們聽又聽不懂，只有我的朋友知道我們玩的東西呀！他們不知道的啦(1-am)！
- ◆ 應該一樣吧！我不太喜歡碰電動玩具，學校的男生有時候會說【暗黑破壞神】或【毀滅戰士】這種東西，但我就很不喜歡聽，我對那種東西沒有興趣，聽他們講那遊戲，就知道那種遊戲很暴力(4-af)。
- ◆ 應該知道吧！我都會跟他們說我的同學在玩些什麼(2-am)。
- ◆ 應該不知道吧！我在學校電腦課玩的遊戲，我只會跟朋友說，回到家裡就不會說(2-bf)。
- ◆ 他都知道！我都會跟他說我的同學在玩些什麼(3-am)。
- ◆ 他都知道！我都會跟他說我的同學在玩些什麼，不過我也不太會跟同學一起玩那些東西，我自己不喜歡玩電玩，我下課後就要去補習，也沒有時間去玩(4-af)。
- ◆ 應該知道吧！我在學校電腦課玩的遊戲，我只會跟朋友說，回到家裡就不會說(5-af)。

小結：

文化之於我們，如同水之於魚一般，我們活於其中而渾然不知，親世代在於我的主流文化價值觀中觀看子世代的文化價值，必貶抑成為次文化的一環，這樣對於彼此的瞭解並無助益。世代習慣於住在一個由世代文化建構出的小世界中，不論是在家庭中，在工作場域中，或是在社會中都是如此。世代視野很少能夠超越自我建構的小盒子，主要是我們連這小盒子的存在都不知道。而次文化的出現起源於1950年後，戰後嬰兒潮的影響令人們對於青少年到青年期的Teenage研究開始成為重心，也因而促使年輕文化"Youth culture"時代的到來。

此一說法，印證了McLuhan(1988)的說法，數位遊戲發展出了全新的類型，此一類型必是建諸於已經完整發展的媒介範式上，數位遊戲適應了、並且也轉變了舊有的媒體鍊、故事鍊、場景鍊、甚至是時間軸、以及聽覺及視覺的回饋鍊。

二. 瞭解親世代對子世代進行電子遊戲的支持情況是否會受性別影響

性別具有刻板印象，在傳統以男性為主的父權社會文化下，男性表現陽剛的行為獲得讚賞，女性在表現陰柔的行為上獲得讚賞。研究資料中發現，男性進行電子遊戲時較之女性而言比較不受阻力，而女性進行電子遊戲活動時，阻力較大。性別刻板印象是如影隨形的伴隨在生活中的，由受訪結果摘錄可以進一步了解此種現象。

親世代看法如下：

- ◆ 我覺得這件事情跟性別有一點關係，如果我看到妹妹在玩，我會比較不能接受，我會覺得妹妹應該像一般女孩子一樣玩一些洋娃娃之類的東西，不應該像哥哥那樣碰電腦（2-m）。
- ◆ 我覺得這件事情跟性別有一點關係，我家只有一個女孩子，女孩子如果很著迷那種電動玩具不去讀書，我會擔心她學壞，所以我都不太讓她用家裡的電腦，雖然有時候他會說想要上網，但我都會在旁邊一起看（5-m）。

而子世代以發現相同刻板價值觀移轉的現象，子世代看法如下：

- ◆ 爸爸會讓我玩！但都只能玩一下下。媽媽會先問功課寫完了沒有，寫完才可以玩（2-am）。
- ◆ 爸爸和媽媽好像都不喜歡我去玩，媽媽會帶我去買東西（2-bf）。
- ◆ 應該一樣吧！爸爸和媽媽都會說女孩子不要玩，他們會說小孩子不要把自己眼睛弄壞（5-af）。

小結：

在傳統的性別刻板印象之下，往往會轉化成對特定性別的偏見，進一步造成性別歧視。性別刻板印象就是我們認為男生就是應該這樣，而女生就是應該那樣。

李卓夫（2000）則認為是：社會及個人，以性別為最初的分類基礎，對不同及相同性別的人所應擁有的特徵、行為及規範，等穩定的看法。因此，性別刻板印象便是因為性別的屬性，而對於特定性別產生一種僵化、武斷、過度概括、忽略個別差異的看法。

研究結果會發現比較子世代「男性」與「女性」在「觀感評價」上是否有所不同。可發現，在觀感評價方面，不同性別的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著差異，表示不同性別之子世代受試者在「觀感評價」上有顯著差異，而此一差異的現象從上述價值轉移的角度來看，世代所形塑與再現出的社會性別樣貌，往往充塞著性別刻板印象，鞏固了社會上的性別期待。

三、瞭解親子世代對子世代進行電子遊戲後產生任何正負向經驗的觀感

在電玩剛開始風行的時候，就有教育學者對電玩下了一個評語：「Kill and Destroy」認為電玩裡只有兩個重要元素：殺人與毀滅。

當然，在許多益智性或謀略性電玩出現的今天，這個判斷已顯得過於武斷，電玩對孩子的暴力傾向的影響，仍受到關注。

另外美國教育研究學者，於1984年的調查指出（Selnow&Reynolds，1984），十至十四歲的青少年認為：「玩電玩可以使他們遠離生活上的問題。」

由受訪結果摘錄可見親世代對子世代進行電子遊戲後產生正負向經驗的觀感如下：

親世代：

- ◆ 每次玩那個三國誌以後，他都會拿畫冊把剛剛的情節畫起來，然後就自己一個人玩呀玩的，他是個很乖的小孩，沒看過他有暴力，但是新聞媒體都有說這樣會有暴力，我會擔心（1-f）。
- ◆ 我覺得我家這個小朋友很有自信心呀！也很有創造力。學校不要給他太多限制，要是學校老師跟他比破關，應該還比不過他。我也不覺得他有暴力傾向，他很愛小動物，只有這一個，我也很怕他很無聊。（3-m）。
- ◆ 我覺得小朋友的自信心或是創造力跟電動玩具沒有關係，那是天生就有的東西，也不是電動玩具可以產生的，我會讓他多讀書培養。暴力這東西我就很擔心，我看電視或是報紙上都說電玩會產生暴力，所以我就很反對小朋友碰那些東西，暴力這東西很不好，應該多讀書培養氣質。（4-f）。
- ◆ 他爸爸最近抽到wii，我們把它裝起來後會一起玩，但是上次回到家裡看到妹妹不寫功課，自己一個人打開電動玩具，我們就立刻拆掉不裝了，家裡面沒有人跟著小朋友一起玩很危險，那種不會產生自信心或是創造力，只會學到一些很危險的動作（5-f）。

子世代：

- ◆ 我都會把我今天破關的東西寫下來，隔天我要帶到學校跟同學說，他們也很喜歡我畫的東西（1-am）。
- ◆ 學校老師都說不要玩太多，因為電視新聞都會說這樣會讓小孩子學壞（1-am）。
- ◆ 但是媽媽都會這樣說有暴力（2-am）（2-bf）。
- ◆ 我覺得不會呀！我知道那個是假的，裡面的動作我又做不到，電視上也有

那個摔角的，都很假。真正遇到壞人應該踢不出來，我會趕快跑掉(3-am)。

- ◆ 我很少玩電動玩具，不過我也很有創造力呀，上次科展我跟老師一起做，老師說我很有創造力，應該讀很多書(4-af)
- ◆ 我覺得有可能！我看學校小朋友，尤其是男生都會聚在一起講那電動玩具的東西，然後講的很激動就會亂碰亂摸別人，還以為自己很厲害，自己亂打就以為可以有氣功什麼的，我覺得這就是暴力，而且很幼稚(4-af)。
- ◆ 我覺得不會呀！但是爸爸和媽媽都會這樣說，每次他們看新聞說會有暴力產生，還是說會有色情，他們都會跟我說，他們還說學校裡面如果有其他小朋友在玩，叫我不要跟他們一起當朋友，他們會很擔心產生暴力行為，可是我覺得不會呀！只要知道那個是假的就好了呀！(5-af)。

小結：

電玩能力能不能算一種多元智慧？

教育學上在 20 世紀的大成就就是哈佛大學心理學家 Howard Gardner 打破傳統智力的偏頗論調，提出了「多元智慧理論」，拓展了更寬廣的發展方向，也為教育提供了重要的意涵。我們常稱的「多媒體教學」，其實也是在探索電腦如何造成互動、引起孩子學習動機。而多元智慧指稱的能力可以歸類成三類：一類是與對象有關的 (Object-related)，包括邏輯—數學智慧、空間智慧、肢體—運作智慧、自然觀察智慧，這些能力被個體所處環境的對象所控制與塑造；一類是免於對象的 (Object-free)，包括語文智慧與音樂智慧，它們不受到物理世界的塑造，而是依據語言與音樂系統而決定的；另一類是與人有關的

(Person-related)，包括人際與內省智慧。過去人們對於「智力」的解釋，多偏重在語文表達與接受的能力，因此對各種可以增進智力的方法，自然有所侷限；我們常因為無法從電玩遊戲中看到如書本裡的系統化知識，而無法認同電玩對孩子也會有正面影響。

值得注意的是，進行電玩所需的各種能力，如圖像能力、編織故事能力、電腦語言能力，都已經發展成專業，要能夠勝任這些專業，不僅要喜愛電玩，還要有許多研發、創新的高階能力。電玩早已不只是孩子休閒時的遊戲。

面對電玩的當代發展，確實迫使成人需以更多元、彈性的角度來思考孩子玩電玩的問題。「水能載舟，以能覆舟」，或許是一句合適形容電玩對於孩子影響的老話。而言之，多元智慧理論乃包含了整體化、個別化、自主化與多元化的教育意涵。基於這些意涵，如何營造一個適切的親子世代共處的結構環境，以實際落實於現實教育之中，乃是一個重要的課題。

第五章、結論與建議

本研究透過問卷調查研究和焦點訪談分析的方法，藉以瞭解親子世代對於電子遊戲的觀感認知差距，並提出下列研究發現及相關結論與建議。

第一節、研究發現

本研究發現分述如下：

一、 在親世代裡，親世代各變項（性別、年齡、家庭經濟、父母教育背景與電玩遊戲經驗）對子世代進行電玩遊戲的支持程度皆呈現顯著差異。

二、 在子世代裡，子世代各變項中僅有性別、電玩經驗與父母親的支持會影響子世代對電玩遊戲的評價，而家庭經濟與其成績皆無顯著差異。

三、 親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解方面：

親世代有認為孩子的同儕幾乎全部都在玩的僅有 6.9%（14 人），但子世代卻有高達 31.5%（62 人）的人認為同學或朋友幾乎全部都在玩電玩遊戲，親子世代對子世代遊伴參與人數瞭解不同，經檢定並達顯著水準。

四、 親子世代對子世代遊伴參與現象瞭解方面：

親世代認為孩子與朋友/同學玩的最多（42.6%），但子世代則認為自己獨自玩的最多（45.7%），親子世代對子世代遊伴現象瞭解不同，經檢定並達顯著水準。

五、 親子世代對子世代電玩遊戲的地點瞭解方面：

親世代認為孩子們通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。而子世代認為自己通常玩電玩遊戲的地點在家裡的最多。經檢定並達顯著水準。

六、 親子世代對子世代電玩遊戲初始經驗瞭解方面：

親世代中達 53.0%（107 人）認為孩子是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的，而在子世代中只有 12.7%（25 人）認為自己是從同學和朋友那裡開始接觸電玩遊戲的。因此，親世代與子世代在這一題的看法不同。經檢定並達顯著水準。

七、 親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解方面：

親世代中有 13.4%認為孩子們一星期會花費約 1-3 小時在電玩遊戲，子世代中 42.6%認為自己一星期會花費約 1-3 小時在電玩遊戲這一方面。親子世代對子世代一星期會花費多少時間在電玩遊戲瞭解不同。經檢定並達顯著水準。

八、親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解方面：

親世代中認為孩子們最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例最高，佔 41.1%（83 人），子世代中認為最常玩電玩遊戲的時段為寒暑假者比例也是最高，佔 36.0%（71 人）。親子世代對子世代最常玩電玩遊戲的時段瞭解經檢定並達顯著水準。

九、親子世代對進行電子遊戲各構面瞭解方面

- (1) **動機構面**：親世代認為孩子們玩電子遊戲的原因是因為孩子們需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，孩子們也會受到影響而加入，而子世代對此亦抱持同一看法。子世代認為自己玩電子遊戲的原因是因為他們覺得生活無聊，藉由電子遊戲可以舒緩他們的生活壓力以及刺激他們的生活想像，並且藉此體驗各種現實生活中無法滿足的經驗，而親世代同意程度亦如子世代對此的贊同程度。由分析可知，本研究的受測各世代在動機（含社交要素與放鬆修養要素）的構面表現經檢定無顯著差異。
- (2) **產生自我實現與滿足構面**：子世代認為他們自己進行電子遊戲後「感受到創造力的發揮，並且更具想像力，讓他們學會專注並且更加投入而感到信心，並且認為電子遊戲可以他們感受到潛能的實現」，對他們來說，這是一件值得完成的事情。而親世代對此卻有不同看法。世代表現結果達顯著差異。
- (3) **產生暴力傾向構面**：親世代認為孩子們進行電子遊戲後產生了暴力行為，並且表現更加衝動，產生許多偏差想法，孩子產生不當行為並且具有敵意，但子世代同意程度不如親世代對此一構面的贊同程度。不同世代的平均數獨立樣本 t 檢定結果達顯著差異。由分析可知，本研究的受測各世代，其在暴力傾向的構面下。經檢定，兩個世代表現達顯著差異。

十、性別差異對電子遊戲活動的影響

- (1) 各世代性別差異與其對電子遊戲觀感評價與動機構面之間有顯著差異。
- (2) 在自我實現與滿足構面上，僅有親世代產生顯著差異，而子世代性別對自我實現與滿足構面並未達顯著差異。
- (3) 在暴力傾向構面上，也是僅有親世代產生顯著差異，而子世代性別對暴力傾向構面並未達顯著差異。

十一、親世代的觀感評價偏向對子世代進行電玩遊戲的支持關聯

- (1) 親世代具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為支持，而親世代不具有電玩經驗者對子世代電子遊戲活動較為反對，親世代電玩經驗之有無對影響對子世代電子遊戲活動支持具有顯著差異。

- (2) 由分析可知，本研究的受測親世代，親世代對電子遊戲活動觀感評價予以正向評價，而沒有電子遊戲經驗之親世代對對電子遊戲活動觀感評價則予以負向評價，且電玩經驗之有無對電子遊戲活動觀感評價之間具有顯著差異。

十二、學歷與成績是否影響對電子遊戲觀感評價與支持分析

- (1) 子世代中無論高分群學生或低分群學生均對電子遊戲正向評價，而子世代學業成績對其電子遊戲的觀感評價未具有顯著差異。
- (2) 子世代學業成績影響親世代對子世代電玩遊戲的支持，經檢定未達到顯著水準。
- (3) 高學歷家長對子世代電子遊戲較為支持，而低學歷家長則對子世代電子遊戲較不支持，且親世代學歷之高低對子世代電子遊戲之間具有顯著差異。
- (4) 高學歷家長對電子遊戲的觀感評價為正向，而低學歷家長則對電子遊戲為負向，且親世代學歷之高低對電子遊戲觀感評價具有顯著差異。

小結：

從研究中發現，親子世代在對電子遊戲的各種現象（遊伴人數、遊伴現象、遊玩時間、初始經驗、地點、進行電子遊戲後產生的產生自我實現與滿足構面以及是否產生暴力傾向構面）均呈現顯著的認知差異，探討其世代的影響原因，發現在親世代對子世代進行電子遊戲的支持中，性別、年齡、家庭經濟、教育背景與電玩遊戲經驗都具有影響力，而讓子世代對電玩遊戲評價產生差異的則是性別、電玩經驗與父母親的支持，可見，來自天生的性別差異與後天的電玩經驗接觸及父母親的支持與否對下一個世代產生了影響。

是性別造成的嗎？在傳統的性別刻板印象之下，往往會轉化成對特定性別的偏見，進一步造成性別歧視。性別刻板印象就是我們認為男生就是應該這樣，而女生就是應該那樣。研究發現對親世代影響較深，對子世代來說性別差異影響顯著性不大。同樣的性別差異，在親世代中對各構面影響皆達顯著差異，而在子世代之中，卻未有此現象，可見性別對親世代影響較深，對子世代來說性別差異影響顯著性不大。孩子如同一張白紙，無論性別為何，對遊戲的看法較不受性別影響。

另外發現社會上普遍認為「電玩是壞孩子的玩具」，真是如此嗎？我們從研究中發現，子世代的成績並不會影響其對電子遊戲評價，反倒是親世代的學歷影響了對子世代電子遊戲的支持與其對電子遊戲評價。

親世代具有電玩經驗與否對子世代電子遊戲活動呈現顯著相關，並且對電子遊戲的評價也不同，瞭解並接觸電子遊戲的父母對孩子進行的電子遊戲活動較為支持，要消弭世代間的代溝，父母親必須『親力親為』的更瞭解孩子的玩具，父母親的支持與瞭解極為重要。

第二節、結論與建議

由以上研究發現親子世代對於進行電子遊戲明顯存有觀感認知差距，因此，筆者針對父母親與孩子們分別提出相關建議：

壹、給父母親的建議：

一、增加對電子遊戲活動的認知

研究結果發現子世代多數認為自己是獨自玩電玩遊戲，跟同學或朋友一起玩的比率極低，但親世代中卻有高達 40.6% 的比率認為孩子是跟同學和朋友一起玩，認為孩子是自己玩的僅有 2.0%，可見家長對孩子們進行的電子遊戲活動非常不瞭解，許多兒童正在發展經歷自我發展階段，還沒有特定的追求目標，所以會想多方嘗試、接觸不一樣的東西，而電腦網路科技的日新月異，不斷地吸引及影響著青少年。父母親予以適時、適當與適切的介入與參與讓問題能得到及早性的發現並且進行預防工作，如此，會比問題發生後再來指責電子遊戲活動更加有意義。

二、多加注意孩子同儕文化的效應

研究發現親世代認為孩子們玩電子遊戲的原因是因為孩子們需要與同儕建立更多話題，並且藉此結交朋友，當同學的朋友們都在玩的時候，孩子們也會受到影響而加入。而子世代對此亦抱持同一看法。

教育心理學家 E. Erikson 在其心理社會發展期論中就指出，學習重要的社會技能，能與同儕做社會比較，是六歲到十二歲兒童的主要發展任務之一（引自蘇建文，1998）¹³。因此，身為家長或師長的成人們，應盡量協助孩子讓自己更有自信、更有成就感、在同儕中受到歡迎、受到同學喜愛、能與同學融洽相處、能聽從父母親指導且認真上進等，使孩子的人格發展能有比較正向的發展空間，以減少孩子產生偏差行為的機會。

貳、給孩子的建議：

進行遊戲的目的無非就在享受進行遊戲時所帶來的愉悅，如果因為遊戲而產生與家長之間的親子溝通障礙，對於家庭關係來說並無太多的助益，我們也可以試著在進行電子遊戲時邀請自己的父母親一同參與，或是在與網友進行電子遊戲的對戰時，也可以邀請父母親給你相關的建議。但在學階段，應以課業為重，不因電子遊戲影響自己的身心健康，電子遊戲已經成為了人們生活中常用的一種娛樂方式，那麼就應該更健康的參與這樣的活動。

¹³蘇建文等著（1998）。社會認知的發展。台北：心理出版社。

第三節、研究限制與未來研究方向

本研究受限於人力及物力上的限制，研究範圍僅以新竹市內智（市區內總班級數在 43 班以上之學校）、仁（市郊總班級數在 31 班～42 班之學校）、勇（郊區總班級數在 30 班以下之學校）三級學校之父母親與孩童為主，未能進行大規模的調查。建議後續對此專題有興趣的研究者，可以進行全國樣本調查。在未來研究方面，筆者發現世代差異與背景要素往往扮演一項非常重要的認知關鍵，可以針對此一差異對電子遊戲的涉入進行更加深入的理解，以供全國家長參考。

面對電玩的當代發展，確實迫使成人需以更多元、彈性的角度來思考孩子玩電玩的問題。「水能載舟，以能覆舟」，或許是一句合適形容電玩對於孩子影響的老話。而言之，多元智慧理論乃包含了整體化、個別化、自主化與多元化的教育意涵。基於這些意涵，如何營造一個適切的親子世代共處的結構環境，以實際落實於現實教育之中，可以成為未來一個重要的研究課題



參考文獻

中文部分：

- EC 研究報告(2002)。數位落差。台灣國際電子商務中心(CommerceNetTaiwan)。2007年2月20日，取自：http://www.nii.org.tw/CNT/info/Report/20020305_1.htm。
- 尹萍譯(1999)。John Naisbitt 著。高科技高思維，台北：時報出版。
- 方穎璇(2007)，讓網路遊戲成為另類的教具--數位遊戲與兒童學習，網護情報，12(1)。
- 王文科、王智弘(2004)。教育研究法(增訂八版)。台北：五南。
- 朱美慧(2000)。我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮關係之研究。未出版之碩士論文，大葉大學資訊管理研究所論文，彰化。
- 李世暉(2007/3/21)，任天堂的革命，中國時報，第10版。
- 李卓夫(2000)。大學生性別角色刻板印象與兩性平權態度關係之研究。未出版之碩士論文，國立成功大學教育研究所，台南。
- 沈慧聲譯(1998)。Devito, Joseph A. 著。人際傳播。台北：揚智。
- 徐智瑩(2005)。運用多媒體遊戲提升兒童英語認字拼字與學習態度之研究-以桃園縣某國小為例。未出版之碩士論文，國立台北教育大學兒童英語教育研究所碩士論文，台北。
- 張明貴(譯)(2005)。Manheim, Karl 著。意識型態與烏托邦，臺北：桂冠圖書。
- 張春興(1999)。現代心理學。台北：東華。
- 張培新(2002)，E世代青少年網路使用與學校輔導工作初探，學生事務，41，31-40。
- 張學嶺(2001)，網咖、狂他。2007年9月22日，取自 <http://www.cgmh.org.tw/>
- 教育部電算中心(2002)，「數位學習國家型子計畫」第二分項：縮減數位落差計畫，2007年9月23日，取自 <http://www.edu.tw/information>。
- 莊耀嘉、王重鳴(譯)(2001)。E. R. Smith, D. M. Haller 著。社會心理學(Social Psychology)。臺北市：桂冠圖書。
- 陳怡安(2003)。線上遊戲的魅力：以重度玩家為例。高雄：復文。
- 陳冠中(2003)。「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究。未出版之碩士論文，國立中正大學企業管理研究所碩士論文，嘉義。

- 陳珮雯 (1999)。網路人口年齡層仍偏低，廣告主不妨突顯產品年輕化的特性。2007年10月20日，取自 <http://www.pchome.com.tw/news/19990518>。
- 陳曉開、袁世珮譯 (1998)。Don Tapscott 著。N 世代：主導 21 世紀數位生活的新新族群。台北：麥格羅。
- 陳應強 (2003)，媒介與訊息傳遞：麥克魯漢理論介紹，南華大學出版所，2007 年 9 月 23 日，取自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/29/29-24.htm>。
- 彭武德 (2003)。網路與青少年行為之研究。兒童福利期刊，4，185~207。
- 曾淑芬、吳齊殷(2001)。先進各國對消弭數位落差之政策分析。2007 年 9 月 23 日，取自 <http://140.111.1.192/minister/report/0501.html>。
- 黃厚銘 (2002)。網路上的身份認同。資訊社會研究，2，226-228。
- 黃德祥、李介至 (2003) 電玩沈迷對青少年敵意、社會關係與學業成就之影響。中學教育學報，10，37-70。
- 翟本瑞 (2001)。網路文化，台北：楊智出版社。
- 翟本瑞 (2001)。網路社會學通訊期刊，12，85-97。
- 蔣鏡明 (2002)。Rusel Demaria & Johnny L. Wilson 著。圖解電子遊戲史，p. 304-305，台北：麥格羅。
- 鄭春梅 (2005)。EQ 父母。網路社會學通訊期刊，45，23-45。
- 韓佩凌 (2000)。臺灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沉迷現象的影響。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所博士論文，台北。
- 蘇芬媛 (1996)。網路虛擬社區的形成：MUD 之初探性研究。未出版之碩士論文，國立交通大學傳播研究所，新竹。

英文部分

- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: a theory of planned behavior. In J. Kuhl & J. Beckmann (Eds.), *Action-control: From cognition to behavior*, Heidelberg: Springer.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Calvert, S. L., & Tan, S. (1994). Impact of virtual reality on young adult's physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 125-139.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dean, K. (2000). *The Language of IM*. *Wired News*. Retrieved November 8, 2007, available online at: <http://www.wired.com/news/print/0,1294,33736,00.html>
- Firestein, L. (1984). Arithmetic 400. A Computer Educational program. in E. Turman, (Eds.), *Television and Adolescent Aggressiveness*, Washington, D. C. CA: Irvin Whiteman.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *The international journal of computer game research*, 3(1). Retrieved November 9, 2007, available online at <http://gamestudies.org/0301/fromme>.
- Gwyneth, H. & Catherine, S. (2005). No Pain, No Game: use of an online game to explore issues of online identity and the implications for collaborative e-learning, *E-Learning*, 2(4).
- Katz, E., Blumler, J.G., and Gurevitch, M. (1974). Utilization of Mass Communication by Individual, in J.G. Blumler, and E. Katz, (Eds.), *The Use of Communications*, Sage, Beverly Hills, CA, 19-32.
- Kipper, P.S. (1989). *Television's Computer Imagery and A New Spatial Aesthetic*, Paper presented at the Western Speech Communication Association Convention, San Diego, CA, 20-24.

- McLuhan M. and McLuhan E. (1988). *Laws of Media : The new science*, MA:University of Toronto Press, Toronto.
- Mumtaz, S. (2001). Children' s enjoyment and perception of computer use in the home and the school. *Computer and Education*, 36,347-362.
- Penelope, S. and Peta, W. (2005) . GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games, *Computer in Entertainment*, 36 ,170-182.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5). NCB University Press. Retrieved at August 4, 2007, available online at <http://www.marcprensky.com/writing/> Public Policy
- Prensky, M. (2002) . *What Kids Learn That' s positive from playing video Games*, Retrieved November 8, 2007, available online at <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp>.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Computer in Entertainment*, 1 (1).
- Privette, G., & Bundrick, C. M. (1991). Peak experience, peak performance, and flow: Personal descriptions and theoretical constrcuts. *Journal of Social Behavior and Personality*, 6, 169-188.
- Privette, Gayle and Charles M. Bundrick (1987) . Measurement of Experience: Construct and Content Validity of the Experience Questionnaire, *Perceptual and Motor Skills*, 65, 315-332.
- Rieber, L. P. (1996) . Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational technology research and development*, 44 (2) , 43-48.
- Selnow, G. W. & Reynolds, H. (1984) . *Some opportunity costs of television viewing*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Education Research Association, San Francisco.
- Stephenson, W. (1974). *The Play Theory of Mass Communication*. Chicago: University of Chicago Press.
- Tulgan, B. (1996) . *Managing Generation X: How to Bring Out the Best in Young Talent*, Oxford: Capstone.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication : impersonal, inter-

personal and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23, 32-33.

Webster, J., Trevino, L. K., and Ryan, L. (1993). The Dimensionality and Correlates of Flow in Human Computer Interactions, *Computers in Human Behavior*, 9 (4), 41-46.

Wei, L. M., Hung, D. H., Lin, K. T., & Hong, F. Y (2005). *Video Games Playing Activities and Behaviors, the Role of Parents, and Family Functioning of Adolescents in Taiwan*. Paper presented at the meeting of the 3rd Annual Hawaii International Conference on Education. Hawaii, USA.



附錄問卷 1

孩童對電玩遊戲的認知問卷

各位小朋友，您好：

我是載熙國小教師，目前正在交通大學進修，我現在進行的研究專題是「親子對電玩遊戲活動的認知差距」，目的為各位小朋友對電玩遊戲活動的看法。

請您依照您的瞭解與經驗據實填寫，並且請您放心，所有的答案都是保密、絕不公開，而所得資料僅供本研究專用，敬請放心填答。感恩您的幫忙。

填寫完畢的小朋友，可以獲得神秘小禮物一份喔～

國立交通大學 指導教授 孫春在教授

新竹市載熙國小 教師 彭博裕老師 敬上



一、個人基本資料

1. 性別：男 女
2. 請問您目前班上平均成績為？優等 甲等 乙等 丙等
3. 請問您的家庭狀況？單親家庭 雙親家庭 爺爺奶奶帶大的
4. 請問您的家庭經濟狀況為何？低收入戶小康家庭富裕家庭
5. 請問您個人有沒有電玩遊戲的經驗？有 無
6. 如果有的話，請問您從何時開始接觸電玩遊戲的？
幼稚園 低年級 中年級 高年級
7. 您認為自己對電玩的熟練程度為何：
剛開始 普通 熟練 非常熟練
8. 請問您父母親是否有電玩遊戲的經驗呢？有 無 不知道
9. 如果爸媽有玩遊戲的話，是誰在玩呢？爸媽都沒有玩爸爸玩 媽媽玩
爸媽都有玩
10. 請問您『爸爸』對妳玩電玩遊戲的看法：
支持 沒意見 反對
11. 請問您『媽媽』對妳玩電玩遊戲的看法：
支持 沒意見 反對
12. 請問您目前的同學或朋友玩電玩遊戲的人有多少？
無 很少 大約一半 超過一半 幾乎全部 不清楚
13. 請問您目前通常玩電玩遊戲的地點？
家裡 朋友/同學家 網咖 學校 不清楚
14. 請問您通常都跟誰一起玩電玩遊戲呢？
自己獨自玩 朋友/同學 網友 兄弟姊妹
父母 親戚
15. 請問您是從哪裡開始接觸電玩遊戲的？
爸媽 師長 親戚 兄弟姊妹
電玩雜誌或相關書籍 電視或電影 網路
朋友/同學 網咖 電玩（電腦）展 不清楚
16. 請問您一星期會花費多少時間在學校課程作業上？
無 約 1-3 小時 約 4-6 小時 約 7-9 小時
約 10-14 小時 約 15-20 小時 超過 20 小時 不清楚
17. 請問您一星期會花費多少時間在電玩遊戲上？
無 約 1-3 小時 約 4-6 小時 約 7-9 小時
約 10-14 小時 約 15-20 小時 超過 20 小時 不清楚
18. 請問您最常玩電玩遊戲的時段為？
上午 6-12 時 中午 12-15 時 下午 15-18 時 晚上 18-21 時
晚上 21-24 時 凌晨 0-3 時 凌晨 3-6 時 寒暑假

二、您個人最喜歡的電玩遊戲是哪種類別的呢？

- 1、電視遊樂器 2、掌上機電玩（含手機電玩）
3、電腦遊戲 4、線上電玩 5、wii 遊戲機

三、電玩遊戲對您來說是…

<p>以下的問題，分別由一組對立形容詞組成。 請根據您對電玩遊戲的印象，在適當方框中打勾</p>											
<p>例如：如果您認為電玩遊戲越令人著迷，就請在越靠近「令人著迷」方框中打勾</p>											
不吸引人	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	吸引人
普通	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	令人著迷
無聊的	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	有趣的
不重要的	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	重要的
平淡無奇的	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	令人興奮的

四、您認為自己玩電玩遊戲的原因？

<p>請評估您認為自己玩電玩遊戲的原因，並在適當方框中打勾： (若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度)</p>	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以與朋友有更多共通話題。						
2. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以結交更多好朋友。						
3. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我的朋友都在玩，所以我也想玩。						
4. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我跟朋友可以一起討論遊戲內容。						
5. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電動玩具可以讓我打發時間。						
6. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電玩遊戲可以讓我有事情作。						
7. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我覺得無聊。						
8. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為我可以藉此舒緩生活壓力。						
9. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為電玩可以刺激我的想像。						
10. 我認為自己玩電玩遊戲，是因為可以體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。						

五、您認為自己電玩遊戲可以獲得自我實現與滿足？

請評估您認為自己玩電玩遊戲經驗，並在適當方框中打勾： (若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度)	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為，玩電玩遊戲讓我能感受到創造力的發揮。						
2. 我認為，玩電玩遊戲玩電玩遊戲讓我更有想像力。						
3. 我認為，玩電玩遊戲讓我專注且投入。						
4. 我認為，玩電玩遊戲讓我更具信心。						
5. 我認為，玩電玩遊戲讓我能感受到潛能的實現。						
6. 我認為，玩電玩遊戲是值得去完成的一件事情。						

六、您認為玩電玩遊戲是否讓你更具暴力傾向？

請評估您玩電玩遊戲是否產生以下行為，並在適當方框中打勾： (若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度)	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為，玩電玩遊戲讓我學會暴力行為。						
2. 我認為，玩電玩遊戲讓我更加衝動。						
3. 我認為，玩電玩遊戲讓我出現偏差想法。						
4. 我認為，玩電玩遊戲讓我學會許多不當行為。						
5. 我認為，玩電玩遊戲讓我較有敵意。						

※問卷到此結束，感恩你填答問卷，請以此問卷換一份感謝小禮物。

附錄問卷 2

家長對電玩遊戲的認知問卷

各位家長，您好：

我是戴熙國小教師，目前正在交通大學進修，師從孫春在老師，我的研究專題是「親子對電玩遊戲活動的認知差距」，目的為瞭解家長與學童對電玩遊戲活動的看法。

請您依照您的瞭解與經驗據實填寫，並且請您放心，所有的答案都是保密、絕不公開，而所得資料僅供本研究專用，敬請放心填答。感恩您的幫忙。

國立交通大學 指導教授 孫春在教授

新竹市戴熙國小 教師 彭博裕老師 敬上



一、個人基本資料

1. 性別：男 女
2. 您目前年齡： _____歲 29歲以下 30-39 40-49 51歲以上
3. 請問您的家庭經濟狀況為何？低收入戶 小康家庭 富裕家庭
4. 請問您的教育背景？中學畢業 專科畢業 大學畢業 碩/博士畢業
5. 請問您個人有沒有讀電玩遊戲的經驗？有 無
6. 如果有的話，請問到目前為止，您的電玩經驗約_____年
沒玩過 5年以內 5-10年 11年-15年 16年以上
7. 請問您對孩子玩電玩遊戲的看法？
非常支持 支持 普通 反對 非常反對 無意見
8. 請您估計孩子的同學或玩伴玩電玩遊戲的人有多少？
無 很少 大約一半 超過一半 幾乎全部 不清楚
9. 請問您認為孩子們通常玩電玩遊戲的地點？
家裡 朋友/同學家 網咖 學校 不清楚
10. 請問您認為孩子都跟誰一起玩電玩遊戲呢？
自己獨自玩 朋友/同學 網友 兄弟姊妹 父母
親戚 不清楚
11. 請問您認為孩子們都是從哪裡開始接觸電玩遊戲的？
爸媽 師長 親戚 兄弟姊妹
電玩雜誌或相關書籍 電視或電影 網路
朋友/同學 網咖 電玩(電腦)展 不清楚
12. 請問您認為孩子們一星期會花費多少時間在學校課程作業上？
無 約1-3小時 約4-6小時 約7-9小時
約10-14小時 約15-20小時 超過20小時 不清楚
13. 請問您認為孩子們一星期會花費多少時間在電玩遊戲上？
無 約1-3小時 約4-6小時 約7-9小時
約10-14小時 約15-20小時 超過20小時 不清楚
14. 請問您認為孩子們最常玩電玩遊戲的時段為？
上午6-12時 中午12-15時 下午15-18時 晚上18-21時
晚上21-24時 凌晨0-3時 凌晨3-6時 寒暑假

二、您認為孩子們最喜歡的電玩遊戲是哪種類別的呢？

- 1、電視遊樂器 2、掌上機電玩(含手機電玩) 3、電腦遊戲
4、線上電玩 5、wii 遊戲機

三、電玩遊戲對您來說是…

<p>以下的問題，分別由一組對立形容詞組成。 請根據您對電玩遊戲的印象，在適當方框中打勾</p>		
<p>例如：如果您認為電玩遊戲越令人著迷，就請在越靠近「令人著迷」方框中打勾</p>		
不吸引人	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	吸引人
普通	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	令人著迷
無聊的	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	有趣的
不重要的	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	重要的
平淡無奇的	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	令人興奮的

四、您認為孩子們玩電玩遊戲的原因？

<p>請評估您認為孩子們玩電玩遊戲的原因，並在適當方框中打勾： (若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度)</p>	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以與朋友有更多共通話題。						
2. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以結交更多好朋友。						
3. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們的朋友都在玩，所以他們也想玩。						
4. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以跟朋友可以一起討論遊戲內容。						
5. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電動玩具可以讓他們打發時間。						
6. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電玩遊戲可以讓他們有事情作。						
7. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們覺得無聊。						
8. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為他們可以藉此舒緩生活壓力。						
9. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為電玩可以刺激他們的想像。						
10. 我認為孩子們玩電玩遊戲，是因為可以體驗各種現實生活中無法滿足的經驗。						

五、您認為孩子們玩電玩遊戲可以獲得自我實現與滿足？

請評估您認為孩子們玩電玩遊戲會習得的經驗，並在適當方框中打勾：（若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度）	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們能感受到創造力的發揮。						
2. 我認為，玩電玩遊戲玩電玩遊戲讓孩子們更有想像力。						
3. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們專注且投入。						
4. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們更具信心。						
5. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們能感受到潛能的實現。						
6. 我認為，玩電玩遊戲對孩子來說是值得去完成的一件事情。						

六、您認為孩子們玩電玩遊戲會習得暴力？

請評估您認為孩子們玩電玩遊戲會習得的經驗，並在適當方框中打勾：（若您不清楚該題的答案，請直接勾選「不知道」，無須再勾選同意程度）	不知道	非常不同意	有點不同意	普通	有點同意	非常同意
1. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們學會暴力行為。						
2. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們更加衝動。						
3. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們出現偏差想法。						
4. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們學會許多不當行為。						
5. 我認為，玩電玩遊戲讓孩子們較有敵意。						

※問卷到此結束，感恩您的幫忙，謝酬勞悃。

附錄 3 親世代基本資料分析表

項目	分類	問卷數量	百分比
性別	男	106 人	52.5%
	女	96 人	47.5%
年齡	29 歲以下	66 人	32.7%
	30-39 歲	59 人	29.2%
	40-49 歲	58 人	28.7%
	51 歲以上	19 人	9.4%
家庭經濟狀況	中低收入戶者	11 人	5.4%
	小康家庭	187 人	92.6%
	富裕家庭	4 人	2.0%
家庭教育背景	中學畢業	30 人	14.9%
	專科畢業	23 人	11.4%
	大學畢業	108 人	53.5%
	碩/博士畢業	41 人	20.3%
電玩遊戲的經驗	沒玩過	42 人	20.8%
	5 年以內	81 人	40.1%
	5-10 年	25 人	12.4%
	11 年-15 年	36 人	8.9%
	16 年以上	36 人	17.8%
對孩子玩電玩遊戲的看法	非常支持	6 人	3.0%
	支持	47 人	23.3%
	普通	125 人	61.9%
	反對	18 人	8.9%
	非常反對	3 人	1.5%
	無意見	3 人	1.5%
孩子的同學或玩伴玩電玩遊戲的人有多少？	無	5 人	2.5%
	很少	14 人	6.9%
	大約一半	55 人	27.2%
	超過一半	91 人	45.0%
	幾乎全部	14 人	6.9%
	不清楚	23 人	11.4%
孩子們通常玩電玩遊戲的地點？	家裡	163 人	80.7%
	朋友/同學家	13 人	6.4%
	網咖	19 人	9.4%
	學校	1 人	5%
	不清楚	6 人	3.0%
孩子都跟誰一起玩電玩遊戲呢？	自己獨自玩	4 人	2.0%
	朋友/同學	82 人	40.6%
	網友	31 人	15.3%
	兄弟姊妹	56 人	27.7%

	父母	15 人	7.4%
	親戚	4 人	2.0%
	不清楚	10 人	5.0%
孩子們都是從哪裡開始接觸電玩遊戲的？	爸媽	12 人	5.9%
	師長	0 人	0
	親戚	15 人	7.4%
	兄弟姊妹	15 人	7.4%
	電玩雜誌或相關書籍	12 人	5.9%
	電視或電影	10 人	5.0%
	網路	22 人	10.9%
	朋友/同學	107 人	53.0%
	網咖	5 人	2.5%
	電玩(電腦)展	2 人	1.0%
	不清楚	2 人	1.0%
	孩子們一星期會花費多少時間在學校課程作業上？	無	6 人
約 1-3 小時		26 人	12.9%
約 4-6 小時		12 人	5.9%
約 7-9 小時		63 人	31.2%
約 10-14 小時		73 人	36.1%
約 15-20 小時		12 人	5.9%
超過 20 小時		10 人	5.0%
孩子們一星期會花費多少時間在電玩遊戲上？	無	8 人	4.0%
	約 1-3 小時	27 人	13.4%
	約 4-6 小時	78 人	38.6%
	約 7-9 小時	24 人	11.9%
	約 10-14 小時	33 人	16.3%
	約 15-20 小時	17 人	8.4%
	超過 20 小時	15 人	7.4%
	不清楚	0	0
孩子們最常玩電玩遊戲的時段為？	上午 6-12 時	27 人	13.4%
	中午 12-15 時	7 人	3.5%
	下午 15-18 時	4 人	2.0%
	晚上 18-21 時	68 人	33.7%
	晚上 21-24 時	7 人	3.5%
	凌晨 0-3 時	3 人	1.5%
	凌晨 3-6 時	3 人	1.5%
	寒暑假	83 人	41.1%
您認為孩子們最喜歡的電玩遊戲是哪種類別的呢？	電視遊樂器	40 人	19.8%
	掌上機電玩(含手機電玩)	35 人	17.3%
	電腦遊戲	68 人	33.7%
	線上電玩	26 人	12.9%
	wii 遊戲機	33 人	16.3%

附錄 4 子世代基本資料分析表

項目	分類	問卷數量	百分比
性別	男	103 人	52.3%
	女	94 人	46.7%
班上平均成績	優等	68	34.5%
	甲等	107	54.3%
	乙等	21	10.7%
	丙等	1	0.5%
有沒有電玩遊戲的經驗？	有	191	97%
	無	6	3%
從何時開始接觸電玩遊戲的	幼稚園	19	9.6%
	低年級	64	32.5%
	中年級	87	44.2%
	高年級	27	13.7%
對電玩的熟練程度	剛開始	18	9.1%
	普通	96	48.7%
	熟練	50	25.4%
	非常熟練	33	16.8%
父母電玩經驗	爸媽都沒有玩	100	50.8%
	爸爸玩	52	26.4%
	媽媽玩	19	9.6%
	爸媽都有玩	26	13.2%
『父親』對子女玩電玩遊戲的看法	支持	10	5.1%
	沒意見	154	78.2%
	反對	33	16.8%
『母親』對子女玩電玩遊戲的看法	支持	5	2.5%
	沒意見	143	72.6%
	反對	49	24.9%
家庭狀況	單親家庭	27	13.7%
	雙親家庭	165	83.8%
	爺爺奶奶帶大的	5	2.5%
家庭經濟狀況	收入戶者	19 人	9.6%
	小康家庭	172 人	87.3%
	富裕家庭	6 人	3.0%
父母親對您玩電玩遊戲的看法	非常支持	19 人	9.6%
	支持	64 人	32.5%
	普通	87 人	44.2%
	反對	27 人	13.7%
	非常反對	0	0
	無意見	0	0

您的同學或玩伴玩電玩遊戲的人有多少？	無	1 人	0.5%
	很少	7 人	3.6%
	大約一半	46 人	23.4%
	超過一半	47 人	23.9%
	幾乎全部	62 人	31.5%
	不清楚	34 人	17.3%
您通常玩電玩遊戲的地點？	家裡	173 人	87.8%
	朋友/同學家	6 人	3.0%
	網咖	2 人	1.0%
	學校	5 人	2.5%
	不清楚	11 人	5.6%
您都跟誰一起玩電玩遊戲呢？	自己獨自玩	90 人	45.7%
	朋友/同學	19 人	9.6%
	網友	12 人	6.1%
	兄弟姊妹	66 人	33.5%
	父母	1 人	0.5%
	親戚	9 人	4.6%
	不清楚	0 人	0
您都是從哪裡開始接觸電玩遊戲的？	爸媽	20 人	10.2%
	師長	2 人	1.0%
	親戚	25 人	12.7%
	兄弟姊妹	45 人	22.8%
	電玩雜誌或相關書籍	4 人	2.0%
	電視或電影	6 人	3.0%
	網路	47 人	23.9%
	朋友/同學	25 人	12.7%
	網咖	0	0
	電玩(電腦)展	3 人	1.5%
	不清楚	20 人	10.2%
	您一星期會花費多少時間在學校課程作業上？	無	9 人
約 1-3 小時		51 人	25.9%
約 4-6 小時		28 人	14.2%
約 7-9 小時		22 人	11.2%
約 10-14 小時		23 人	11.7%
約 15-20 小時		21 人	10.7%
超過 20 小時		21 人	10.7%
不清楚		22 人	11.2%
您一星期會花費多少時間在電玩遊戲上？	無	16 人	8.1%
	約 1-3 小時	84 人	42.6%
	約 4-6 小時	23 人	11.7%
	約 7-9 小時	13 人	6.6%

	約 10-14 小時	13 人	6.6%
	約 15-20 小時	8 人	4.1%
	超過 20 小時	7 人	3.6%
	不清楚	33 人	16.8%
您最常玩電玩遊戲的 時段為？	上午 6-12 時	5 人	2.5%
	中午 12-15 時	31 人	15.7%
	下午 15-18 時	53 人	26.9%
	晚上 18-21 時	37 人	18.8%
	晚上 21-24 時	0 人	0
	凌晨 0-3 時	0 人	0
	凌晨 3-6 時	0 人	0
	寒暑假	71 人	36.0%
	您認為孩子們最喜歡 的電玩遊戲是哪種類 別的呢？	電視遊樂器	11 人
掌上機電玩（含 手機電玩）		10 人	5.1%
電腦遊戲		79 人	79%
線上電玩		79 人	79%
wii 遊戲機		18 人	18%

資料來源：本研究整理



附錄 5 親、子世代基本資料比較表

項目	分類	親世代		子世代	
		問卷數量	百分比	問卷數量	百分比
對孩子玩電 玩遊戲的看 法	非常支持	6 人	3.0%	19 人	9.6%
	支持	47 人	23.3%	64 人	32.5%
	普通	125 人	61.9%	87 人	44.2%
	反對	18 人	8.9%	27 人	13.7%
	非常反對	3 人	1.5%	0	0
	無意見	3 人	1.5%	0	0
孩子的同學 或玩伴玩電 玩遊戲的人 有多少？	無	5 人	2.5%	1 人	0.5%
	很少	14 人	6.9%	7 人	3.6%
	大約一半	55 人	27.2%	46 人	23.4%
	超過一半	91 人	45.0%	47 人	23.9%
	幾乎全部	14 人	6.9%	62 人	31.5%
	不清楚	23 人	11.4%	34 人	17.3%
孩子們通常 玩電玩遊戲 的地點？	家裡	163 人	80.7%	173 人	87.8%
	朋友/同學家	13 人	6.4%	6 人	3.0%
	網咖	19 人	9.4%	2 人	1.0%
	學校	1 人	0.5%	5 人	2.5%
	不清楚	6 人	3.0%	11 人	5.6%
孩子都跟誰 一起玩電玩 遊戲呢？	自己獨自玩	4 人	2.0%	90 人	45.7%
	朋友/同學	82 人	40.6%	19 人	9.6%
	網友	31 人	15.3%	12 人	6.1%
	兄弟姊妹	56 人	27.7%	66 人	33.5%
	父母	15 人	7.4%	1 人	0.5%
	親戚	4 人	2.0%	9 人	4.6%
	不清楚	10 人	5.0%	0 人	0
孩子們都是 從哪裡開始 接觸電玩遊 戲的？	爸媽	12 人	5.9%	20 人	10.2%
	師長	0 人	0	2 人	1.0%
	親戚	15 人	7.4%	25 人	12.7%
	兄弟姊妹	15 人	7.4%	45 人	22.8%
	電玩雜誌或相 關書籍	12 人	5.9%	4 人	2.0%
	電視或電影	10 人	5.0%	6 人	3.0%
	網路	22 人	10.9%	47 人	23.9%
	朋友/同學	107 人	53.0%	25 人	12.7%
	網咖	5 人	2.5%	0	0
	電玩(電腦)展	2 人	1.0%	3 人	1.5%
	不清楚	2 人	1.0%	20 人	10.2%
孩子們一星 期會花費多	無	6 人	3.0%	9 人	4.6%
	約 1-3 小時	26 人	12.9%	51 人	25.9%

少時間在學校課程作業上?	約 4-6 小時	12 人	5.9%	28 人	14.2%
	約 7-9 小時	63 人	31.2%	22 人	11.2%
	約 10-14 小時	73 人	36.1%	23 人	11.7%
	約 15-20 小時	12 人	5.9%	21 人	10.7%
	超過 20 小時	10 人	5.0%	21 人	10.7%
	不清楚	0	0	22 人	11.2%
孩子們一星期會花費多少時間在電玩遊戲上?	無	8 人	4.0%	16 人	8.1%
	約 1-3 小時	27 人	13.4%	84 人	42.6%
	約 4-6 小時	78 人	38.6%	23 人	11.7%
	約 7-9 小時	24 人	11.9%	13 人	6.6%
	約 10-14 小時	33 人	16.3%	13 人	6.6%
	約 15-20 小時	17 人	8.4%	8 人	4.1%
	超過 20 小時	15 人	7.4%	7 人	3.6%
	不清楚	0	0	33 人	16.8%
孩子們最常玩電玩遊戲的時段為?	上午 6-12 時	27 人	13.4%	5 人	2.5%
	中午 12-15 時	7 人	3.5%	31 人	15.7%
	下午 15-18 時	4 人	2.0%	53 人	26.9%
	晚上 18-21 時	68 人	33.7%	37 人	18.8%
	晚上 21-24 時	7 人	3.5%	0 人	0
	凌晨 0-3 時	3 人	1.5%	0 人	0
	凌晨 3-6 時	3 人	1.5%	0 人	0
	寒暑假	83 人	41.1%	71 人	36.0%

資料來源：本研究整理