

青少年人格特質、虛擬社群使用行為及人際關係之研究

賴巧雲、黃德祥

E-mail: 374905@mail.dyu.edu.tw

摘要

本研究的目的是有三，一是探討不同背景變項之青少年虛擬社群使用行為之差異情形；二是探討青少年人格特質及青少年虛擬社群使用行為對真實與虛擬人際關係之預測情形；三是了解青少年虛擬社群使用行為對人格特質與人際關係的中介效果。本研究採用問卷調查法，以彰化縣地區三所國中一、二、三年級和三所高中職一、二、三年級的學生為母群體，以隨機抽樣方式，抽取三所國中及三所高職中的十八個班級，共638位學生為施測樣本，使用「個人基本資料表」、「人格特質量表」、「人際關係量表」及「虛擬社群使用行為量表」後，以SPSS for Windows 12.0 統計軟體進行描述性統計分析、獨立樣本t考驗、單因子變異數分析、Pearson 積差相關及簡單線性迴歸分析法，進行統計分析。本研究發現：1.不同背景變項之青少年在虛擬社群使用行為有顯著差異。2.青少年人格特質對青少年虛擬社群使用行為能預測真實與虛擬人際關係。3.青少年人格特質、虛擬社群使用行為與真實人際關係的路徑效果。

關鍵詞：虛擬社群使用行為，人際關係，人格特質

目錄

中文摘要	iii	英文摘要	iv
誌謝辭	v	內容目錄	vi
目錄	viii	圖目錄	x
緒論	1	第一節 研究背景與動機	1
	8	第二節 研究目的	1
	8	第三節 待答問題與研究假設	9
	10	第四節 重要名詞釋義	9
	10	第五節 研究範圍與限制	12
	13	第二章 文獻探討	13
	13	第一節 虛擬社群使用行為	13
	21	第二節 人格特質	13
	21	第三節 人際關係	29
	29	第四節 虛擬社群使用行為、人格特質、人際關係之相關研究	35
	35	第三章 研究方法	39
	39	第一節 研究架構	39
	41	第二節 研究對象	40
	41	第三節 研究工具	41
	41	第四節 資料處理	55
	55	第五節 研究流程	57
	57	第四章 結果與討論	59
	59	第一節 青少年虛擬社群使用行為現況分析	59
	63	第二節 不同背景變項之青少年在虛擬社群使用行為之差異分析	63
	66	第三節 青少年人格特質、虛擬社群行為與人際關係之相關分析	66
	71	第四節 不同人格特質對青少年虛擬社群使用行為之迴歸分析	71
	76	第五節 青少年人格特質與人際關係之迴歸分析	76
	80	第六節 青少年虛擬社群使用行為與人際關係之迴歸分析	80
	85	第七節 青少年人格特質、虛擬社群使用行為與人際關係的徑路分析	85
	97	第五章 結論與建議	97
	97	第一節 結論	97
	102	第二節 建議	102
	104	參考文獻	104
	117	附錄A 預試問卷	117
	121	附錄B 正式問卷	121

參考文獻

- 一、中文部分 Daniel Goleman (2007)。SQ I-You 共融的社會智能。(閻紀宇譯)。台北:時報文化。(原著出版年:2006年) Friedman, T. (2005)。世界是平的 把握這個趨勢，在21世紀才有競爭力。(楊振富、潘勳譯)。台北，雅言文化。(原著出版年:2005年) Tonnies, F. (1999)。共同體與社會(林榮遠譯)。北京:商務印書館。(原文出版年:1999年)。人格的基本特性(2008年10月13日)。人民教育出版社。2009年11月27日，取自 http://www.pep.com.cn/xgjy/xlyj/xlshuku/xlsk1/xlxdl/200810/t20081013_522421.htm 王仲菁 (2007)。Web2.0 網站使用者的社群意識 以社群書籤網站為例以社群書籤網站為例。中國文化大學新聞研究所碩士論文。王竹正 (2006)。即時通訊社群中軟體介面與人格特質對網路成癮的影響。淡江大學企業管理學系碩士論文。王淑俐 (2007)。人際關係與溝通(二版)。台北:三民書局。王智弘 (2006)。E 世代網路交往行為之心理學內涵與相關影響。大專校院網路交友風險管理研討會。余泰魁、鄭時宜 (2004)。虛擬社群線上聊天行為模式之研究。電子商務研究, 2(2), 117-137。呂理賢 (2008)。以社群化觀點探討部落格使用者合作式知識分享行為之研究。大葉大學資訊管理學系碩士論文。李芝熒 (2008)。人際關係及個人特質與國中生網路使用行為之關聯性研究。國立成功大學教

育研究所碩士論文。李盈慧(2006)。女性心理健康之初探。國立成功大學護理學系碩博士班碩士論文。李清榮(2006)。教師人際關係的經營。開南大學通識教育中心通識研究集刊, 10, 241-258。沈經宏(2007)。大學生部落格虛擬社群使用動機與行為研究。世新大學新聞學研究所碩士論文。周慧君、張美玲(2003)。台灣虛擬社群發展模式之分析。2003電子商務與數位生活研討會, 976-1002。林怡君、李韶翎、吳密蜜等人(2006)。虛擬社群討論區對消費者參與線上拍賣行為的影響:以台大批踢踢e-shopping 版為例。2006年1月15日, 取自:網路社會學通訊期刊, 52。林唯斯(2007)。國中生網路成癮、人格特質與人際關係之研究 - 以瑞芳附近地區為例。銘傳大學教育研究所碩士在職專班碩士論文。施香如(n.d.)。迷惘、迷網—談青少年網路使用與輔導。台灣心理諮商資訊網。2009年12月7日, 取自: <http://www.heart.net.tw/paper4.shtml> 耿慶瑞、陳建中(2005)。虛擬社群凝聚力之研究。兩岸商業管理研討會。財團法人網路資訊中心(2009)。九十八年度台灣寬頻網路使用狀況調查摘要分析。2009年1月, 取自: <http://www.twinc.net.tw/download/200307/200307index.shtml> 張月瓊(2008)。青少年網路人際關係之探究。教師天地, 156,76-79。張春興(1994)。教育心理學 三畫取向的理論與實踐。台北:東華書局。張雅婷(2007)。網路交友動機與人格、孤獨、社交焦慮和自我揭露的關係。台北大學資訊管理研究所碩士論文。莊春蘭(2005)。線上遊戲玩家人格特質與虛擬社群功能對於玩家行為影響之研究。長榮大學經營管理研究所碩士論文。連征忠(2002)。虛擬社群成員間信任關係之探討。大葉大學事業經營研究所碩士論文。陳慧靜(2005)。虛擬社群的知識分享—探討社會資本理論與人格特質的影響。樹德科技大學資訊管理研究所碩士論文。陳嫻竹(2001)。網路與真實人際關係、人格特質及幸福感之相關研究。國立屏東師範學院教育心理與輔導研究所碩士論文。黃吉芳(2008)。即時通訊軟體對兒童人際關係行為影響之研究。大葉大學資訊管理研究所碩士論文。黃堅厚(1999)。人格心理學。台北:心理出版社。黃德祥(1994)。青少年發展與輔導。台北:五南。黃德祥、魏麗敏(2003)。網際網路對大學生之衝擊與影響。行政院國家科學委員會專題研究成果報告(報告編號:NSC 92-2413-H-142-010-S), 未出版。楊淑君(2008)。維基百科下虛擬社群成員知識分享意願之研究。大葉大學資訊管理學系碩士論文。楊聖慧(2001)。以體驗行銷之觀點探討網站之虛擬社群經營模式。銘傳大學管理科學研究所碩士論文。資策會FIND(2012)。經濟部技術處「科技化服務價值鏈研究與推動計畫」。2013年1月, 取自 <http://www.iii.org.tw/> 廖瓊綾(2008)。國中生線上遊戲經驗與人格特質及人際關係之研究—以台北市萬華區國中生為例。中國文化大學青少年兒童福利研究所碩士論文。廖家和(2008)。影響中學學生網路成癮與虛擬人際關係之相關因素研究 以臺中縣某中學為例。國立臺灣師範大學健康促進與衛生教育學系在職進修碩士論文。廖慧君(2006)。影響線上虛擬社群個人參與時間的因素探討:人際吸引與人際影響的角色。元智大學企業管理學系碩士論文。網路分享空間暴露青少年危險行為(2009年1月7日)。大紀元新聞網。2009年11月27日, 取自: <http://www.epochtimes.com/b5/9/1/7/n2388457.htm> 劉奕蘭(2001)。網路社會的探討。2002網路與社會研討會論文。新竹:國立清華大學社會學研究所。蔡姿娟(1999)。國中生社會支持、生活適應與寂寞感之相關研究。國立高雄師範大學教育學系碩士論文, 未出版, 高雄市。鄭雅芬(2008)。台南市國中生人格特質、人際關係與網路沉迷之相關研究。未出版碩士論文, 高雄師範大學教育學系研究所。

二、西文部分 Amichai-Hamburger, Y., Fine, A., & Goldstein, A. (2004). The impact of Internet interactivity and need for closure on consumer preference. *Computers in Human Behavior*, 20(1), 103 – 117. Amichai-Hamburger, Y., Kaynar, O., & Fine, A. (2007). The effects of need for cognition on internet use. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 880-891. Amiel, T. & Sargent, S. L. (2004). Individual differences in Internet usage motives. *Computers in Human Behavior*, 20(6), 711-726. Anderson, N. (2001). *Handbook of Industrial, Work and Organizational Psychology: Personnel psychology*. London: SAGE. Bargh, J., & McKenna, K. (2004). The Internet and Social Life. *Annual Review of Psychology*, 55(1), 573 – 590. Berners-Lee, T. & Cailliau, R. (1990). WorldWideWeb: Proposal for a hypertext project. Retrieved June 7, 2009, from: <http://www.w3.org/Proposal.html>. Blanchard, A. L. & Markus, M. L. (2004). The experienced “sense” of a virtual community: characteristics and processes. *The data base for Advances in Information Systems*, 35(1), 65-79. Blanchard, A. L. (2007). Developing a sense of virtual community measure. *CyberPsychology & Behavior*, 10(6), 827-830. Carmeli, A., Brueller, D., & Dutton, J. E. (2009). Learning Behaviours in the Workplace: The Role of High-quality Interpersonal Relationships and Psychological Safety. *Systems Research and Behavioral Science*, 28, 81-98. Carver, C. S., & Scheier, M. F. (2000). *Perspectives on Personality* (4th ed.). Needham Heights, MA: Simon & Schuster. Cattell, R. B. (1957). *Personality and Motivation Structure and Measurement*. N. Y.: World Book. Chalkiti, K. & Sigala, M. (2008). Information sharing and idea generation in peer to peer online communities: The case of “DIALOGOI”. *Journal of Vacation Marketing*, 14(2), 121-132. Cheung, Christy M.K., Chiu, P.Y., Lee, Matthew K.O. (2011). Online social networks: Why do students use facebook? *Computers in Human Behavior*, 27(4), 1337-1343. Chiu, C. M., Hsu, M. H., & Wang, E. T.G. (2006). Understanding knowledge sharing in virtual communities: An integration of social capital and social cognitive theories. *Decision Support Systems*, 42(3), 1872-1888. Chou, S. W. & Min, H. T. (2009). The impact of media on collaborative learning in virtual settings: The perspective of social construction. *Computers & Education*, 52, 417-431. Claridge, G., & Davis, C. (2003). *Personality and psychological disorders*. London, England: Arnold. Cook, M. (1979). *Perceiving others: the psychology of interpersonal perception*. Taylor & Francis. Cooper, C. L. & Pervin, L. A. (1998). *Personality: Critical Concepts in Psychology*. N. Y. /London: Routledge. Eysenck, H. J. (2006). *The biological basis of personality*. New Brunswick, N.J.: Transaction Publishers. Gordon, W. A. (1961). *Pattern and Growth in Personality*. N.Y.: Holt, Rinehart and Winston. Guadagno, R., Okdie, B., & Eno, C. (2008). Who blogs? Personality predictors of blogging. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1993-2004. Hagel, J. & Armstrong, A. G. (1997). *Net gain: expanding markets through virtual communities*. (1st ed.). Harvard business school press. Haslam, N. (2007). *Introduction to Personality and Intelligence*. London: SAGE. Heiman, T. (2000). Friendship quality among children in three educational settings. *Journal of Intellectual and developmental Disability*, 25(1), 1-12. Herring, S. C., Scheidt, L. A., Wright, E., & Bonus, S. (2005). Weblogs as bridging genre. *Information Technology & People*, 18(2), 142 – 171. Hewitt, A. & Forte, A. (2006). Crossing boundaries: Identity management and student/faculty relationships on the Facebook. *Computer Supported Cooperative Work Conference*, Banff, Alberta, Canada. Homans, G. C. (1958). *Social Behavior as Exchange*. *The American Journal of Sociology*, 63, 597-606. Horrigan, J. B., Rainie L., & Fox, S. (2001). *Online communities:*

networks that nurture long-distance relationships and local ties. The Communication Initiative Network. Retrieved June 7, 2009, from : <http://www.comminit.com/en/node/242150/36>. Huffaker, D. A., & Calvert, S. L. (2005). Gender, identity, and language use in teenage blogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(2). Retrieved November 27, 2009, from: <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue2/huffaker.html>

Illum, S. F., Ivanovb, S. H., & Liang, Y. (2009, in press). Using virtual communities in tourism research. *Tourism Management*. Joe, S.W. & Lin, C.P. (2008). Learning online community citizenship behavior: A socio cognitive model. *CyberPsychology & Behavior*, 11(3), 367-370. John, O. P., Robins, R. W., & Pervin, L. A. (2008). *Handbook of Personality, Third Edition: Theory and Research*(3rd ed). Guilford Press. Johnson, G. M. & Johnson, J. A. (2006). Personality, internet experience, and e-communication preference. IADIS International Conference WWW/Internet 2006. Jones, S. (2002). The internet use goes to college. Washington,DC: Pew Internet and American Life Project. Retrieved November 27, 2009, from: Karim, N. S. A., Zamzuri, N. H. A., & Nor, Y. M. (2009). Exploring the relationship between Internet ethics in university students and the big five model of personality. *Computers & Education*, 53, 86-93. Klohnen, E. C., & Luo, S. (2003). Interpersonal attraction and personality: What is attractive – self similarity, ideal similarity, complementarity, or attachment security? *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 709-722. Koh, J. & Kim, Y. G. (2003). Sense of virtual vommunity: a conceptual framework and empirical validation. *International Journal of Electronic Commerce*, 8(2), 75-94. Kokswijk, J. V. (2008). Granting personality to a virtual identity. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(4), 207-215 Lampe, C., Ellison, N. & Steinfield, C. (2006). A Face(book) in he crowd: Social searching vs. social browsing. *Proceedings of Computer Supported Cooperative Work*, 167-170. Retrieved December 14, 2009 from <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1180901>. Landers, R. & Lounsbury, J. W. (2006). An investigation of Big Five and narrow personality traits in relation to Internet usage. *Computers and Human Behavior*, 22(2), 283-293. Levinger, G. (1976). A social psychological perspective on marital dissolution. *Journal of Social Issues*, 32(1), 21-47. Li, H. & Lai, V. (2007). Interpersonal Relationship Needs of Virtual Community Participation: A FIRO Perspective. *Americas Conference on Information Systems*, 319. Lo, S. K. (2008). The impact of online game character's outward attractiveness and social status on interpersonal attraction. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 1947-1958. Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15-21. Markey, P. M. & Wells, S. M. (2002). Interpersonal perception in Internet chat rooms. *Journal of Research in Personality*, 36(2), 134-146. McKenna, Y. A., & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57 – 75. Nichani, M. R. (2000). Learning through social interactions (Online communities). E-learning post. Retrieved June 7, 2009, from: <http://www.elearningpost.com>. Orden, K. A. V., Witte, T. K., Gordon K. H., Bender, T. W., & Joiner, T. E. Jr. (2008). Suicidal desire and the capability for suicide: A test of the interpersonal psychological theory in adults. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 76, 72-83. Palloff, R. M. & Pratt, K. (2007). *Building online learning communities: effective strategies for the virtual classroom*. (2nd ed.). John Wiley and Sons. Parks, M. R. (2007). *Personal relationships and personal networks*. N. Y. /London: Routledge. Parrott, L. (2002). *Relationships: How to Make Bad Relationships Better and Good Relationships Great*. Grand Rapids, Michigan: Zondervan. Phares, J.E. (1991). *Introduction to Personality* (3rd ed.). New York: Harper Collins. Porter, C. E. (2004). A typology of virtual communities: a multi- disciplinary foundation for future. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1). Retrieved November 27, 2009, from: <http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/porter.html>

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. (1st ed.). London: MIT Press. Ridings, C. M. & Gefen, D. (2004). Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(1). Retrieved November 27, 2009, from: http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue1/ridings_gefen.html

Ridingsa, C. M., Gefenb, D., & Arinzec, B. (2002). Some antecedents and effects of trust in virtual communities. *Journal of Strategic Information Systems*, 11, 271-295. Romm, C., Pliskin, N., & Clarke, R. (1997). Virtual communities and society: toward an integrative three phase model. *Internattonal Journal information Managemen*, 17(4), 261-270. Sangwan, S. (2005). Virtual community success: a uses and gratifications perspective. *Proceedings of the 38th Hawaii International Conference on System Sciences*. Saucier, G. (1992). Openness versus intellect: Much ado about nothing. *European Journal of Personality*, 6, 381-386. Savage, S. (2003). Flash Mobs Take Manhattan. Retrieved June 7, 2009, from: <http://cheesebikini.com/2003/06/16/flash-mobs-take-manhattan/>. Shaw, L. H., & Gant, L. M. (2002). In Defense of the Internet: The Relationship between Internet Communication and Depression, Loneliness, Self-Esteem, and Perceived Social Support. *CyberPsychology & Behavior*, 5(2), 157-171. Sternberg, R. J. (2000). *Handbook of intelligence*. UK: Cambridge University Press. Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L., & Herring, J. A. (2002). Relationships among internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior*, 18(4), 437-451. Tang Y., Kong K., Song Y., & You X. (2008). Interpersonal perception in bulletin board systems among Chinese Internet users. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2043 – 2054. Tosun, L. P. (2012). Motives for Facebook use and expressing true self on the Internet. *Computers in Huamn Behavior*, 28, 1510-1517. Usoro, A., Sharratt, M. W., Tsui, E., & Shekhar, S. (2007). Trust as an antecedent to knowledge sharing in virtual communities of practice. *Knowledge Management Research & Practice*, 5(3), 199-212. Wiggins, J. S. (2003). *Paradigms of personality assessment*. N. Y.: Guilford Press. Williams, R. L. & Cothrel, J. (2000). Four smart way to run online communities. *MIT sloan management review*, 41(4), 81-91. Woodland, D. E., Szul, U. F., & Moore, W. A. (2007). Virtual Learning Communities. *Business Education Diges*, 6, 70-80. Yang, Y. F., Yeh, H.C., & Wong, W. K. (2009, in press). The influence of social interaction on meaning construction in a virtual community. *British Journal of Educational Technology*. Zhang, Y. (2007). Development and validation of an internet use attitude scale. *Comuters & Education*, 49, 243-253. Zhao, Y. & Wang, W. (2008). Attributions of human-avatar relationship closeness in a virtual community. *Emerging Technologies and Information Systems for the Knowledge Society*. Springer Berlin.