

國小高年級學童線上遊戲之成癮性、使用行為與休閒滿意度相關之研究

黃雅玲、李俊憲

E-mail: 9606865@mail.dyu.edu.tw

摘要

本研究主要目的在探討國小高年級學童線上遊戲之成癮性、使用行為與休閒滿意度之關係，採用問卷調查法以573名就讀於彰化縣的國小高年級學童為研究對象，使用「線上遊戲使用行為量表」、「線上遊戲成癮量表」、和「休閒滿意度量表」為研究工具。將所收集的資料，以描述性統計、獨立樣本t檢定、單因子變異數分析和Pearson積差相關分析進行統計分析。研究結果發現如下：一、男學童有較高的成癮現象。二、上網年資和遊戲年資越長越容易有線上遊戲成癮的傾向。三、家人的態度與線上遊戲成癮有線性正相關。四、線上遊戲參與滿意度與線上遊戲成癮有顯著線性相關。五、休閒滿意度之教育、放鬆和生理層面與線上遊戲成癮有線性負相關。研究結果建議教育單位、學校及家長應協助鼓勵學童參與多元化的休閒活動，培養正確的網路使用行為，減少線上遊戲成癮現象發生。

關鍵詞：線上遊戲；線上遊戲成癮；休閒滿意度

目錄

授權書	iii	中文摘要	iv	英文摘要	iv
	v	誌謝辭	vii	內容目錄	vii
	viii	表目錄	x	圖目錄	x
	xii	第一章 緒論	1	第一節 研究背景與動機	1
	1	第二節 研究目的	3	第三節 研究問題	3
	3	第四節 研究假設	4	第五節 研究範圍	4
	4	第六節 研究限制	5	第七節 名詞定義	5
	6	第二章 文獻回顧	7	第一節 線上遊戲之分類與現況	7
	15	第二節 網路成癮與線上遊戲成癮	15	第三節 休閒滿意度理論	22
	27	第三節 相關實證研究探討	27	第四節 研究架構	33
	33	第三章 研究方法	33	第一節 研究發放與實施	41
	41	第二節 研究工具	41	第二節 問卷工具信度分析	45
	45	第三節 資料分析方法	45	第三節 描述性統計	45
	45	第一節 問卷發放實施情況	45	第四節 敘述性統計	49
	49	第二節 問卷工具信度分析	49	第五節 假設驗證	52
	52	第三節 描述性統計	52	第六節 本章小結	62
	62	第四節 敘述性統計	62	第五章 結論與建議	63
	63	第五節 假設驗證	63	第一節 研究結論	63
	63	第六節 本章小結	63	第二節 研究建議	68
	68	第七章 結論與建議	68	參考文獻	72
	72	第八章 研究建議	72	附錄一 研究問卷	83
	83	附錄一 研究問卷	83		

參考文獻

- 一、中文部份 Thombs, D. L. (1996), 上癮行為導論(李素卿譯), 台北:五南書局, (原文於1994年出版)。Wallace, P. (2001), 網路心理講義(陳美靜譯), 台北:天下遠見, (原文於1999年出版)。Frost, J. L. (2001), 兒童遊戲與遊戲環境(江麗莉, 王筱篁, 李宗文, 林淑玲, 林聖曦, 陳淑敏等譯), 台北:五南書局, (原文於1992年出版)。王建翔(2005), 國小兒童網路使用行為之研究—以桃園市國小高年級學童為例, 元智大學資訊社會學研究所未出版之碩士論文。王素敏(1997), 老人的休閒滿意及其休閒教育取向之研究, 國立高雄師範大學成人教育研究所未出版之碩士論文。王鳳美(2003), 屏東縣國民小學使用休閒活動之研究, 屏東師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。白滌清(2004), 國小生對線上遊戲之成癮度與家庭社會關懷度之研究, 2004年台灣國際網路研討會論文集, 22-27。交通部統計處(2005), 2005民眾使用國際網路狀況調查報告[線上資料], 來源: http://www.motc.gov.tw/survey/20050719153902_94www.WDL [2005, June]。李三煌(2003), 臺北市內湖區國小高年級學童休閒活動之研究, 臺北市師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。李枝樺(2004), 台中縣市國小高年級學童休閒使用、休閒阻礙與休閒滿意度之相關研究, 國立台中師範學院環境教育研究所碩士論文。呂秋華(2005), 線上遊戲小學生玩家經驗之質性研究, 國立屏東師範學院教育心理與輔導學系未出版之碩士論文。吳衍潔(2002), 大台北地區民眾休閒滿意度與幸福感之研究, 國立臺灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文。周倩(1999), 我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究—子計畫二:網路沉迷現象之教育傳播觀點研究(國科會, No. NSC89-2511-S009-009-N), 台北:行政院國家科學委員會。林培淵(2006, July 1), 從單

機到線上、收費到免費 - - 談遊戲產業商業模式的轉變, 東森新聞網[線上資料], 來源: <http://www.ettoday.com/2006/07/01/10846-1960697.htm> [2006, July 1]。周榮(1998), 電腦角色扮演遊戲中的神話原型之研究, 國立交通大學傳播研究所碩士論文。施宏翰(2004), 嘉義市國小高年級學童使用網路遊戲與資訊能力之相關研究, 國立嘉義大學教育科技研究所碩士論文。柯志鴻(2003), 網路成癮之精神醫療觀點, 學生輔導, 86, 36-57。胡春嬌(2003), 從心流理論探討國小學童電腦遊戲經驗之研究, 國立花蓮師範學院碩士論文。范家敏(2005), 高雄縣國小高年級學童電腦遊戲使用行為與電腦態度、電腦自我效能之相關研究, 國立臺東大學教育研究所學校行政班碩士論文。高俊雄(1996), 青少年休閒的自我管理, 測驗與輔導雙月刊, 137, 283-285。高俊雄(2004), 運動休閒事業管理, 台北, 師大書苑。高啟翔(2006, October 26), DFC智庫預測全球線上遊戲2011年營收將逾130億美元, 資策會FIND網站, 來源: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=4332>。涂嘉玟(2005), 青少年網路成癮因素之探討與預防之道, 諮商與輔導, 232, 29-35。財團法人台灣網路資訊中心(2006), TWNIC 2006年7月台灣地區寬頻網路使用調查報告[線上資料], 來源: <http://www.twnic.net.tw/download/200307/07ch.pdf> 侯蓉蘭(2003), 角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響, 東海大學社會工作學系碩士論文。孫鴻業(2005), 2005年我國家庭寬頻, 行動與無線應用現況與需求調查, 資策會ACI-IDEA-FIND / 經濟部工業局「電信平台應用發展推動計畫」[線上資料], 來源: <http://www.find.org.tw/0105/howmany/index.asp#subtitle2> 莊元好(2002), 台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力、寂寞感之相關研究, 中國文化大學兒童福利研究所。教育部(2002), 國民中小學課程綱要重大議題公佈(一), 資訊教育[線上資料], 來源: http://teach.eje.edu.tw/Policy/10497657202E1480709_01 (一)資訊教育.doc[日期不詳]。許怡安(2001), 兒童網路使用與網路媒體素養之研究—以台北縣市國小高年級學童為例, 國立政治大山廣播電視學系碩士論文。陳怡安(2002), 線上遊戲的魅力, 資訊社會研究, 3, 183-214。陳冠名(2004), 青少年網路使用行為及網路沈迷的因素之研究, 國立高雄師範大學教育學系博士論文。陳南琦(2000), 青少年休閒無聊感與休閒阻礙、休閒使用及休閒滿意度之相關研究, 國立體育學院體育研究所碩士論文。張春興(1989), 心理學, 台北:東華。許晉龍(2004), 線上遊戲使用者行為研究, 國立臺灣科技大學資訊管理系博士論文。陳康宜(2006, August 8), 學童迷網-週末上網時數較去年增五成, 國語日報[線上資料], 來源: http://www.mdnkids.com/info/news/adv_listdetail.asp?serial=45983&keyword=網路成癮 [2006, August 8]。陳淑惠(1999), 我國學生電腦網路沈迷現象之整合研究 - 子計畫一:網路沈迷現象的心理病因之初探(1/2)(國科會, No. NSC89-2511-S002-010-N), 台北:行政院國家科學委員會。陳淑惠、翁儷禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳(2003), 中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究, 中華心理學刊, 45(3), 279-294。彭郁歡(2003), 青少年休閒時間網路使用行為與網路成癮之研究, 國立台灣師範大學運動休閒與管理研究所碩士論文。彭郁歡(2004), 青少年媒體使用行為研究調查, 台北:富邦文教基金會。傅健泰(2003) 國小六年級學童之休閒活動對睡眠剝奪及負向行為的影響—以玩電玩為例, 國立台灣大學衛生政策與管理研究所碩士論文。黃副殷(2003), 高雄市國中體育班學生休閒態度與休閒滿意度之研究, 國立高雄師範大學教育學系研究所碩士論文。游森期(2002), 青少年網路成癮之成因探討, 學生輔導, 83, 109-117。智慧藏百科全書(2006), 字典通資料庫[線上資料], 來源: <http://www.wordpedia.com/search/resultx.asp?w=addiction> 黃德祥, 魏麗敏(2002), 電玩對國中與國小學生之影響與衝擊:電玩活動與行為及電玩成癮之相關因素分析(1/3)(國科會, No. NSC90-2413-H-018-003), 台北:行政院國家科學委員會。傅鏡暉(2003), 線上遊戲產業Happy書:帶領你深入瞭解On-Line Game產業, 台北:遠流。傅鏡暉(2004), 線上遊戲產業之道:數位內容、營運經驗, 台北市:上奇科技。董家豪(2001), 網路使用者使用網路遊戲行為之研究, 南華大學資訊管理研究所碩士論文。楊惠芳(2006, June 29), 學生上網六成是為玩線上遊戲, 國語日報[線上資料], 來源: http://www.mdnkids.com/info/news/adv_listdetail.asp?serial=45269&keyword=網路成癮 [2006, June 29]。楊賀欽, 張丁才(2000), 線上遊戲的發展現況與經營策略探討, 第二屆網站經營學術暨實務研討會。電腦玩家(2001), 遊戲群雄高峰會, 121, 210-237。翟本瑞(2000), 教育與社會:迎接資訊時代的教育社會學反省, 台北:揚智文化。翟本瑞(2002), 連線文化, 嘉義縣大林鎮:南華大學社會所。熊明禮, 陳春安, 王鍵慰(2004), 不同性別在休閒滿意度與休閒動機差異之研究—以蘭陽技術學院為例, 九十三年全國大專運動會體育學術研討會論文集。蔡沛錡(2005), 網路使用行為、人際關係與網路成癮之研究—以嘉義市國小高年級學童為例, 南華大學資訊管理學系碩士論文。鄭明松, 陳明光, 吳思函(2002), 台灣線上遊戲發展契機之探討, 軟體產業通訊, 46, 9-21。劉芳梅(2006), 美國小孩上網做什麼? 線上遊戲最受歡迎, 資策會FIND網站[線上資料], 來源: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=news&id=4038> [2006, March]。蕃薯藤(2005), 2005台灣網路使用調查[線上資料], 來源: <http://survey.yam.com/survey2005/chart/index.php> [日期不詳]。蕭銘鈞(1998), 台灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探, 國立交通大學傳播研究所碩士論文。韓佩凌(2000), 台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沈迷現象之影響, 台灣師範大學教育心理輔導研究所碩士論文。蘇芬媛(1996), 網路虛擬社區的形成MUD之初探性研究, 國立交通大學傳播新聞研究所碩士論文。嚴增虹(2002), 國小學童網際網路使用者背景、行為與其心理特質關係之研究, 國立臺南師範學院碩士論文。二、英文部份 American Psychiatric Association (1994). Diagnostic and statistical manual of mental disorders.(4th ed.) Washington DC: American Psychiatric Association. Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. Journal of Leisure Research, 12(1), 20-33. Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90s: Children's time commitment & preference. Children Today, 24, 12-15. Cooper, AI (1998). Sexuality and the internet: surfing into the new millennium. Cyberpsychology and Behavior, 1(2), 181-187. Csikzentmihalyi, M., & Csikzentmihalyi, I.(1988). Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness. New York: Cambridge University Press. Francken, D. A., & Van Raij, M. F. (1981). Satisfaction with leisure time activities. Journal of Leisure Research, 13(4), 337-352. Freeman, E. M. (1992). The addiction process: Effective social work approaches. 1-9. New York: Longman. Goldberg, I.(1996). Internet addiction disorder[Online], Available: <http://www.rider.edu/~suler/psy cyber/supportgp.html> [2006, October 22] Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? Science, 294(5544), 980-982. Kafai, Y.B. (1998). Play and technology. In D. P. Fromberg & D. Bergen(Eds.), Play from birth to twelve and beyond. New York: Garland. Kao, C. (1993). A model of leisure satisfaction. Unpublished Ph. D. dissertation. Indiana, USA: Indiana University. Maslow, A. H. (1954). Motivation and personality. Harper and Row: New York. Mannell, R. C. (1991). Leisure experience and satisfaction. In E. L. Jackson, & T.

L. Burton (Eds.), *Leisure studies: Prospects for the Twenty-first century*. State College, PA: Venture Publishing. 235-251

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton

Schreyer, R. S., Line, D. W., & Willians, D. R. (1984). Characterizing the influence of past experience on recreation behavior. *Journal of Leisure Research*, 16(1), 34-5

Sherer, K. (1997). College life on-line: Healthy and unhealthy internet use. *Journal of College Student Development*, 38(6), 655-665

Suler, J. (1996). The psychology of cyberspace[Online], Available: <http://www.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html>

Suler, J. (1998). Computer and cyberspace addiction [Online], Available: <http://www.reder.edu/users/suler/psyber/cybaddict.html>

Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder[Online], Available: <http://netaddiction.com/articles/newdisorder.html>

Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction - and a winning strategy for recovery*. NY: John Wiley & Sons, Inc.