

A Study on the Relationship between On-Line Games and School Performance of Grade 5 and 6 Elementary School Students- Ta

楊碧華、李德治

E-mail: 9706893@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

The main objective of this research is to understand the impact of different Internet game types on Internet addiction and school performance, the influence of different zodiac signs on Internet game types, Internet addiction and school performance, and the investigation of the difference in school performances between high risk online addiction groups and normal Internet users. This research adapts questionnaire survey, and the research subjects are the 903 elementary school senior students in Changhua County. Research tools include questionnaires on the current situation of Internet games, online addiction scale, and the performance results of the student in 7 major fields obtained at the end of the semester. The information is then analysed through statistical methods such as descriptive statistics, independent-sample T test, contingency correlation analysis, univariate analysis of variance, etc. The major findings of this research are as follows: 1. Currently, more than 90% of elementary school senior students play Internet games, in which the most popular game type among students is online game, followed by web game and network game. 2. Different types of Internet games show substantial differences in the degree of Internet addiction: online game players have the highest degree of Internet addiction, followed by network games and web games. 3. Different types of Internet games have substantially different impacts on school performance in social fields, arts and humanity field, and general field. 4. The difference zodiac signs have showed no significant difference of impact on Internet game types, Internet addiction and the school performance of the 7 major fields. 5. Normal Internet users and students in the high-risk Internet addiction group have substantial difference in the school performances in Languages, Mathematics, Natural Science, Social Study, Health and PE, and Arts and Humanity, and general field.. Due to the results of this study, several suggestions have been made to the educational administration organizations and schools. Further studies were mad. Hopefully the study will benefit the elementary school teacher ' participation I leisure activities.

Keywords : internet game ; zodiac sign characteristics ; internet addiction ; shcool performances

Table of Contents

中文摘要	iii	英文摘要	iii
iv 誌謝辭		vi 內容目錄	
vii 表目錄		ix 圖目錄	
xi 第一章 緒論		1 第一節 研究動機	
1 第二節 研究目的與研究問題		5 第三節 名詞釋義	
6 第四節 研究限制		7 第五節 研究流程	
8 第二章 文獻探討		10 第一節 網路遊戲	
10 第二節 網路成癮		18 第三節 星座特質	
28 第四節 相關實證研究		32 第三章 研究方法	
44 第一節 研究架構		44 第二節 研究假設	
45 第三節 研究對象與抽樣方法		46 第四節 研究工具	
48 第五節 資料處理與分析		53 第四章 研究結果與發現	
55 第一節 國小高年級學童玩網路遊戲之現況分析		55 第二節 網路遊戲類型在網路成癮、學業成就上之差異分析	
60 第三節 星座類型在網路遊戲、網路成癮、學業成就上之差異分析		71 第四節 網路成癮高危險群與一般網路使用者之國小高年級學童之差異分析	
74 第五章 結論與建議		84 第一節 結論	
84 第二節 建議		89 參考文獻	
92 附錄A 預試問卷		106 附錄B	
113 附錄C 中文網路成癮量表使用同意書		120	

REFERENCES

一、中文部分 Annie Lionnet(2004), 占星術完全手冊(莊英圻譯), 香港:三聯書局。 Geoffrey Cornelius & Maggie Hyde(2002), Astrology For Beginners(丁致良譯), 台北:立緒文化, (原文於1997年出版)。 Mulligan, J., & Patrovsky, B. (2003), 大師談Online game 線上遊戲:企劃、製作、經營聖經(史萊姆工作室譯), 台北:上奇書局。 王建楠(2004), 青少年網路成癮症[線上資料], 來源:
<http://tw.health.yahoo.com/040527/58/okqn.html>[2007,October 1]。 王培倫(2004), 星座對於消費者在購物傾向上之影響 - 以大台北地區大學生為例, 國立政治大學廣告研究所未出版之碩士論文。 王燦槐、羅惠筠(1997), 我國大學生BBS族的人際關係初探, 社會文化學報, 5, 19-65。 台灣網路資訊中心(2005), 台灣地區寬頻網路使用調查報告全文[線上資料], 來源: <http://www.twinc.net/NEWS/882.html> [2007, August 18]。 白育甄(2003), 網路成癮經驗對大學生學習與生活及心理社會發展影響 - 網路遊戲成癮個案之分析, 國立台灣師範大學政治學研究所未出版之碩士論文。 白絲帶工作站(2007), 2007台灣青少年兒網路使用調查報告[線上資料], 來源:
http://www.rtv.nccu.edu.tw/vhuang/2007_research.pdf [2007, November 18]。 伍建學(2004), 網路遊戲教學策略對國小學生科技創造力影響之研究, 國立台灣師範大學工業教育研究所未出版之碩士論文。 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, 大葉大學資管所未出版之碩士論文。 吳太勝(2006), 網路遊戲魅力對高校德育改革與創新的啟示, 高教發展與評估, 22(6), 59-63。 吳鴻輝(2005), 合作式線上遊戲與數學教學成效之評估, 國立台北師範學院數理教育研究所碩士論文。 宋瑞珍(2005), 占星百寶箱 - 看懂星盤第一步, 台北:書泉出版社。 李再長、李俊杰、曾雅芳(2005), 大型企業組織生涯規劃、個人人格特質、工作滿意度之關連研究, 人力資源管理學報, 5(1), 53-76。 李君如、楊棠安(2005), 線上遊戲玩家表現與人格特質之研究 - 以「天堂」為例, 高雄師大學報, 19, 85-104。 李佳蓁(2006), 高職學生網路成癮相關因素及學習成就之探討, 中原大學資訊管理學系未出版之碩士學位論文。 李德治、童惠玲、楊碧華(2008), 網路遊戲與國小高年級學童學業成就之相關研究 - 以彰化縣為例, 收於大葉大學資訊管理學系編, 第九屆電子化企業經營管理理論暨實務研討會論文集(編號97), 大葉大學。 周榮、周倩(1997), 網路上癮現象、網路使用行為與傳播快感經驗之相關性初探, 中華傳播學會1997年學刊, 12-12。 奇摩新網(2006)南韓瘋電玩痴迷過度枉送命[線上資料] (盧瑞珠), 來源:
<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/071017/11/mj9b.html> [2007, November 8]。 奇摩新網(2006)荷蘭戒癮中心開張專治電腦遊戲成癮青少年(翁如玖)[線上資料], 來源: <http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/060618/19/31nz.html> [2007, November 8]。 奇摩遊戲網(2007), 網路遊戲的類別[線上資料], 來源: <http://tw.games.yahoo.com/> [2007, October 12]。 林姿君、張弘毅(2003), 國高中生對網路遊戲的使用研究, 教學科技與媒體, 64, 4-17。 林珊如、蔡今中(2001), 我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究 - 子計畫三:中學生網路沉迷現象之深度訪談研究, 行政院國家科學委員會企業專題計畫(國科會, NO. NSC89-2511-S-009-007-N 88), 台北:行政院國家科學委員會。 林淑禎(2001)線上遊戲產業探討, 永昌證券季刊, 18, 47-52。 林麗貞(2005), 網路遊戲對國中生影響層面之探討, 師說, 188, 8-12。 金政奐(2002), 韓國網路遊戲市場與產業現況分析, 資策會市場情報中心, 7, 1-17。 施宏論(2004), 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未出版之碩士論文。 柯志鴻(2004), 青少年網路成癮相關因子研究, 國立高雄醫學院大學行為科學研究所未出版之碩士論文。 柯舜智(2004), 虛擬空間, 真實經驗:青少年與線上遊戲的互動意涵, 玄奘資訊傳播學報, 1, 43-69。 范維君(2000), 占星術與日常行動:一個知識社會學的考察, 國立政治大學社會學研究所未出版之碩士論文。 翁凱昕(2005), 線上遊戲式學習對創造力之影響, 國立臺灣師範大學工業科技教育研究所未出版之碩士論文。 崔麗娟(2006), 用安戈夫方法對網路成癮與網路遊戲成癮的界定, 應用心理學, 12(2), 142-147。 康志璋(2001), 涉入理論網路商品行銷之應用, 長庚大學企業管理研究所未出版之碩士論文。 張春興(1990), 現代心理學, 台北:東華書局。 張唯中(1999), 星座高手, 台北:紅螞蟻圖書。 郭明裕(2005), 宜蘭地區青少年線上遊戲經驗及其相關變項之研究, 佛光人文社會學院教育資訊學研究所碩士論文。 梁朝雲、楊蘊哲(2003), 網路遊戲產業人才培育政策之研究, 圖書資訊學刊, 1(3), 89-118。 許嘉泉(2003), 探討國中學生價值觀與線上遊戲經驗的相關研究, 國立高雄師範大資訊教育研究所未出版之碩士論文。 陳仲庚、張雨新(1994), 人格心理學, 台北:五南書局。 陳怡安(2003), 線上遊戲的魅力以重度玩家為例, 南華大學教育社會學研究所未出版之碩士論文。 陳美芳(2007), 高職學生使用網路遊戲與問題解決能力及社會適應能力關係之研究, 國立嘉義大學教育科技研究所未出版之碩士論文。 陳美榮(2006), 淺析中學生網路成癮的危害、成因及對策, 江西教育學院學報, 27(1), 109-112。 陳淑惠(1999), 我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究-子計畫一:網路沉迷現象的心理病理初探, 行政院國家科學委員會企業專題計畫(國科會, NO. NSC89-2511-S-002-010-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之特性研究, 中華心理學刊, 45(3), 279-294。 富邦文教基金會(2004), 青少年媒體使用行為研究調查[線上資料], 來源: http://www.eshare.org.tw/eshare_response_Text.asp?Txt_ID=634[2007, Novemer 25]。 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, 國立台灣師範大學休閒管理研究所未出版之碩士論文。 曾玉慧, 梁朝雲(2002), 從網路遊戲的盛行與網咖的發展談國高中生學校教育政策, 視聽教育雙月刊, 44(2), 2-12。 曾怡慧, 施綺珍, 楊宜青(2004), 網路成癮症, 基層醫學, 19(2), 35-40。 游森期(2001), 大學生網路使用行為、網路成癮及相關因素之研究, 國立彰化師範大學教育研究所未出版之碩士論文。 游森期(2002), 青少年網路成癮之成因探討, 學生輔導, 83, 109-118。 菅原綠夏(1996), 從星座看緣份運勢(李玉瓊譯), 台北:武陵書局。 馮嘉玉(2003), 國中生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及其自覺健康狀況之研究, 國立台灣師範大學衛生教育研究所未出版之碩士論文。 黃財尉, 王聲偉, 李馨慧, 呂育育(2004), 青少年的網路次級文化, 教師之友, 45(2), 38-50。 黃嘉宏(2002), 校園網路使用與學生學業成績之關聯性研究, 元智大學資訊管理研究所碩士論文。 葉又甄(2007), 人格特質、生活型態、星座類型三者對消費者決策差異之研究, 大葉大學休閒專業學系未出版之碩士論文。 葉君毅(2005), 星座對人格特質及工作滿意度之關聯性研究 - 以資訊從業人員為例, 輔仁大學管理學研究所未出版之論文。 葉怡屏(2007), 網路遊戲參與者之休閒覺知自由與休閒效益之研究, 靜宜大學觀光事業學研究所未出版之碩士論文。 葉欣怡(2005), 共同基金經理人特質與持股特性之研究, 國立中正大學財務金融研究所未出版之碩士論文。 楊國樞(1989), 應用心理學, 台北:桂冠書局。 董宣如, 孔克勤(2003), 星象學的人格心理研究, 心理科學, 26(4), 701-709。 董潔如(2002), 高中學生網路使用動機、使用行為、個人特性與網路沉迷現象之初探, 國立中山大學傳播管理研究所未出版之碩士論文。 廖瑞珠(2007), 星座與領導行為關係之研究 - 以宜蘭縣各行政機關公務員為例, 國立東華大學公共行政研究所未出版之碩士論文。 廖顯能(2002), 雲林縣國中學生網路遊戲自我

效能與學習自我效能之研究，國立中正大學教育研究所未出版之碩士論文。彰化縣教育局網站(2007)，彰化縣國民中小學校基本資料平台[線上資料]，來源：<http://schooldata.chc.edu.tw/>[2007,October 20]。趙丹丹(2007)，網路遊戲者的人格特徵，綿陽師範學院學報，26(1)，126-131。趙梅華(2002)，電腦冒險遊戲對國小高年級學童的創造力、問題解決能力與成就動機之影響，國立台南師範學院國民教育研究所未出版之碩士論文。劉鐵虎，于文正(1991)，日月星座，台北：時報。潘文章(1990)，行為管理：觀念、行為、績效，台北：三民。潘玉華(2003)，電子遊戲專家與生手之表現差異研究，國立交通大學傳播研究所未出版之碩士論文。盧穎玲(2003)，電玩如何影孩子，人本教育札記，174，28-31。鄭涌，蘇丹(2005)，質疑星座決定人格特質的實證研究，心理科學，28(1)，220-221。蕃薯藤全球資訊網(2004)，台灣網路使用調查[線上資料]，來源：<http://survey.yam.com/survey2004/result.html>[2007, October12]。蕃薯藤全球資訊網(2005)，台灣網路使用調查[線上資料]，來源：<http://survey.yam.com/survey2005/result.html>[2007,October 12]。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未出版之碩士論文。戴秀津，楊美賞，顏正芳(2004)，台灣南部青少年網路成癮及其對身心健康影響之探討，慈濟醫學，16，241-248。戴鵬飛(2005)，占星其實很簡單，台北：富育國際股份有限公司。薛念祖(1998)，我國資訊服務業回顧與展望，軟體產業通訊，27，9-14。薛世杰、陸怡琮(2005)，不同網路遊戲使用時間的國中生在使用需求、自我效能、學業表現及同儕關係上的差異，屏東師院學報，22，79-102。謝龍卿(2004)，青少年網路使用與網路成癮現象之相關研究，台中師院學報，18(2)，19-44。韓佩凌，鄔佩麗，陳淑惠，張郁雯(2007)，北部高中職學生網路沈迷模式之徑路分析，教育心理學報，38(3)，355-377。顏金泉(2004)，寓教於樂 網路遊戲融入教學，師說，180，57-59。羅才輝(2006)，應用資料探勘技術分析人格特質與選課之關係 以新竹地區大學生為例，中華大學資訊工程學研究所未出版之碩士論文。嚴增虹(2002)，國小學童網際網路使用者背景、行為與心理特質關係之研究，國立台南師範學院輔導教學未出版之碩士論文，台南。蘇芬媛(1996)，網路虛擬社區的形成：MUD之初探研究，國立交通大學傳播研究所未出版之碩士論文。蘇郁凱(2001)，網路世界刺激，走味咖啡沈淪[線上資料]，來源：<http://ctnews.yam.com.tw/news/200102/26/109354.html> [2007,October 12]。二、英文部分 Allport (1961). Pattern and Growth in Personality. New York: Holt. Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: An exploratory study. Journal of American College Health, 50 (1), 21-26. Beard K. W. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. CyberPsychology & Behavior, 4 (3), 377-383. Chou, C. & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction usage, gratification and pleasure experience: the Taiwan college students case. Computers & Education, 35 (1), 65-80. Digman, J. M., & Inouye, J. (1986). Further specification of the five robust factors of personality. Journal of Personality and Social Psychology, 50, 116-123. Davis R. A. (2001). A cognitive-behavior model of pathological internet use. Computer in Human Behavior, 17 (2), 187-195. Goldberg, I. (1996). Internet Addiction Disorder. [Online] Available http://www.physics.wisc.edu/~shaizi/internet_addiction_criteria.html [2007, Novemer 25]. Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (ed.), Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implications. NY: Academic Press. Gauquelin (1982). Zodiac and personality: an empirical study. Skeptical Inquirer, 6 (3), 57-65. Gao Wenbin & Chen Zhiyan. (2006). A study on psychotherapy of internet addiction. Advances in psychological Science, 14 (4), 596-603. Jan J.F.van Rooij (2003). Introversion-extraversion: astrology versus psychology. Personality & Individual Differences, 16 (6), 985-988. Jennifer, F. R. (1996). Internet Addiction Disorder: Causes, Symptoms and Consequences. [Online] Available: <http://www.chem.vt.edu/chem-dept/dessy/honors/papers/ferris.html>[2007,Novemer 25]. Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of collegestudents. CyberPsychology & Behavior, 1 (1), 11-17. Mayo, J., White, O., & Eysenck, H. J. (1978). An empirical study of the relation between astrological factors and personality. Journal of Social Psychology, 105 (2), 229-236. Morahan-Martin, J. & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. Computer in Human Behavior, 16, 13-29. Nunnally, J. C. (1978). Psychometric theory. New York, NY: McGraw-Hill. Pervin, L. A. (1993). Personality: Theory and research. NY: John Wiley and Sons. Petrie, H., & Gunn, D. (1998). The effects of sex, age, depression and introversion. Paper presented at the British Psychological Society London Conference. [December, 15]. Russell, James & Graham F. Wagstaff (1983). Extraversion, neuroticism and time of birth. British Journal of Social Psychology, 22 (1), 27-31. Saklofske, D. H., Kelly, I. W. & D. W. Mckerracher (1982). An empirical study of personality and astrological factors. Journal of sychology, 110 (2), 275-280. Squire, K. (2003). Design principles of next-generation gaming for education. Educiational Technology, 43 (5), 17-23. Vincent-Wayne Michell, Sarah Haggett (1997). Sun-sign astrology in market segmentation an empirical investigation. Journal of Consumer Marketing, 14, 113-131. Young, K. S. (1996). Internet Addictive: The Emergence of A New Clinical Disorder. CyberPsychology & Behavior, 1(3), 237-244. 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. Young, K. S. (1999). Internet Addictive: evaluation and treatment, Student British Medical Journal, 7, 351-352. Young, K. S. & Roger R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. Cyberpsychology & Behavior, 1, 25-36.