

智慧手機遊戲使用行為對人際關係之研究  
-以苗栗縣某國中為例

A Study of Smartphone Game Usage on Junior High School, Students'  
Relationship-A Case of a Junior High School in Miaoli.

吳振鋒<sup>1</sup>  
Chen-Feng Wu

張玉萍<sup>2</sup>  
Yu-Ping Chang

劉欣穎<sup>3\*</sup>  
Hsin-Ying Liu

摘要

隨著國內網際網路的普及，以及智慧型手機功能的推陳出新，智慧型手機已成為國人不可或缺的生活必需品。根據調查結果顯示，15到19歲年齡層之使用智慧型手機上網比率超過八成，尤以使用智慧型手機從事遊戲之表現特別突出。另一方面，青少年階段面臨「自我統合」之任務發展危機，更可能透過網路遊戲的使用來順利度過或逃避其發展危機。

因此，本研究透過探討國中生生涯決策自我效能及人際關係之發展任務情形，並且藉由瞭解苗栗國中生使用智慧型手機遊戲行為之現況，及其背景變項之探討，進而深入分析與探討國中生人際關係之差異情形。透過研究結論與建議，希冀作為提供學術界、實務界之日後教育與輔導之參考。

關鍵詞：智慧型手機遊戲、人際關係、輔導。

Abstract

With the growth of the Internet and features of smartphones, smartphones have become essential to people's life today. According to surveys, more than eighty percent of smartphones users aged between 15 and 19 and the main purpose of these users are doing mobile gaming. On the other hand, these teenagers are also facing "self-integration" in this period. They might need mobile games as a help to go through "self-integration".

In this study, researcher will investigate whether mobile gaming could affect the development of interpersonal relationship in a junior high school of Miaoli. The background of, students and the interpersonal relationship will also be examined for the variety of these circumstances. The purpose of this study is to provide a counseling report and suggestion for parents and school teachers.

<sup>1</sup>育達科技大學資訊管理系副教授 cfwu@ydu.edu.tw

<sup>2</sup>育達科技大學應用英語系助理教授 chsini@ydu.edu.tw

<sup>3</sup>苗栗縣立竹南國民中學教師 hsinying712@gmail.com.\*通訊作者



## 1. 緒論

根據台灣網路資訊中心 2015 年 8 月統計數據，2015 年台灣民眾上網率從 2014 年調查之 75.6% 上升到 80.3%，其中 18 至 30 歲民眾的上網率達 100.0%，推估上網人數達 1,883 萬人(馮景青, 2015)。資策會 2015 年 4 月調查結果，顯示 12 歲以上國內民眾使用智慧型行動裝置人口已達到 1604 萬，4G 用戶數已達 454 萬，約每 4 人便有 3 人為行動裝置使用者。資策會 2015 年 4 月調查結果進一步指出，相較於半年前調查結果，行動裝置使用者已增加 170 萬人，佔整體人口的 77%，其中智慧型手機普及率約 73.4%，推估約 1525 萬用戶(蘇文彬, 2015)。綜合上述所言，我國使用智慧型手機的比例逐年增加，趨於成熟階段，同時也顯示出我國民眾對於智慧型行動裝置的依賴程度。

在使用年齡方面，金車教育基金會 2015 年 6 月 30 日公布的結果顯示，台灣青少年有近八成六的學生擁有行動電話，且使用智慧型手機的比例高達 95%；七成學生一天使用手機兩小時以上，兩成學生高達八小時(王志成、王錦河, 2015)。市場研究公司創市際針對青少年族群網路的調查發現，15 到 19 歲使用智慧型手機上網之比率超過八成，高於其他年齡層(蘋果即時報, 2014)。金車教育基金會調查亦發現，青少年族群使用智慧型手機有超過五成青少年會因手機沒電、沒帶到手機而感到焦慮不安。此現象在台灣也相當普遍，近八成的青少年睡前若不檢查手機是否有訊息及留言則睡不著，影響學習與生活甚鉅(張禹軒, 2015)。可見智慧型手機對青少年的影響不容忽視。

根據心理社會學學家 Erikson 心理發展理論的觀點，青少年的發展任務是自我統合對角色混亂(張春興, 2005)。此階段的青少年，藉由探索自我為何，尋找出一套人生哲學，在自我尋覓的過程中，青少年感到徬徨、困惑和缺乏自我肯定是無法避免的，因此透過同儕的支持和認同來建立自我認同的態度、價值觀和人生方向，尤感重要(陳國威、陳小梅, 2010)。青少年處於發展危機，時常感受無助、和焦慮不安，然遊戲成了青少年逃避認同危機現實，以及紓解壓力的管道。另一方面，青少年能透過遊戲破關、達成任務，證明自己的能力(proving oneself)，滿足現實生活所欠缺之成就感。手機遊戲亦提供青少年「幻想與探索」(fantasy/exploration)和角色扮演(nose-thumbing)功能，使其在日常生活釋放自我，扮演生活中所不能扮演的角色，忘卻真實生活所遭遇之困境。認可需求(need for acknowledgment)的滿足，使青少年在遊戲中的互動相互認識及熟識，獲得自我肯定和自我認同(白佳惠, 2012)。綜上所言，研究者想了解青少年發展任務情形和網路手機遊戲使用，與其人際關係的相關性，乃為本研究欲探討之核心問題。

此外，研究者綜覽網路遊戲相關文獻與研究，發現曾有專家學者以非 RPG 遊戲類型來研究玩家的使用動機(姜兆徽, 2015)。然而，截至為止，過去的研究多半與青少年遊戲成癮與自我概念、人格特質、同儕關係、依附關係等因素來進行實證研究。智慧型手機遊戲使用行為與青少年發展情形的相關研究不僅較少，以青少年心理社會發展為觀點與手機遊戲使用行為之實證研究也尚且不足，因此，研究者以「預防勝於治療」的觀點出發，試圖瞭解青少年智慧手機遊戲之使用行為，及其背後之發展及人際需求，做為提供父母、師長與教育人員引導青少年手機遊戲使用之因應策略，並透過研究結果與建議，提供學術界、實務界之參考，落實陪伴青少年度過狂飆期之積極關懷。



## 2. 文獻探討

本節將針對智慧手機遊戲的定義、類型和時數等使用行為，以及人際關係理論及其相關研究來進行相關文獻之探討。

### 2.1 智慧型手機遊戲

根據本研究對「智慧型手機遊戲」的定義，意指在智慧型手機或平板裝置上所從事的遊戲，或是透過行動商城、資訊中心等平台下載遊戲應用程式軟體後，即可進行的遊戲。

2015 年資策會產業情報研究所(MIC)針對「台灣數位遊戲市場大調查-春季版」之調查結果顯示，在眾多出智慧型手機遊戲類型之中，台灣玩家偏好類型之前三名分別為「寶石、方塊」(44.1%)，其次是「角色扮演」(31.7%)和「策略模擬」(27.6%)(中央通訊社，2015)，研究者以此三種主要類型加以分述說明(維基百科，2015)。

1. 寶石方塊遊戲(Bejeweled)：是一款寶石消除類的競賽遊戲，於 2000 年由 Popcap 遊戲開發。遊戲玩法是通過移動方塊，令三個相同的方塊連在一起，相同的方塊則會消失，並會得到分數，連結的方塊越多，分數越高。
2. 角色扮演遊戲(Role-Playing Game, RPG)：在遊戲中，玩家扮演虛擬世界中的一個或數個隊員角色在特定場景下進行遊戲，通過操控遊戲主角練等級和發展劇情等方式來完成遊戲。通常這類遊戲都是由玩家扮演冒險者在遊戲世界中漫遊，而一路上的各種遭遇(例如：戰鬥、交談、會見重要人物等)則是玩家人物成長及遊戲進行的重要關鍵所在。
3. 策略模擬遊戲：包括戰略遊戲(也稱策略遊戲)和模擬遊戲(Simulation)。
  - (1) 策略遊戲：要求遊戲的參與者擁有做出決策的能力。在策略遊戲中，決策對戰略遊戲的結果有其至關重要的影響。策略遊戲依決策進行順序的方式，可以分為即時戰略遊戲和回合制戰略遊戲。
  - (2) 模擬遊戲：以電腦模擬真實世界當中的環境與事件，提供玩家一個近似於現實生活中可能發生的情境之遊戲，皆可稱作模擬遊戲。常見的遊戲有模擬戰爭、戰略遊戲、飛行模擬遊戲、太空模擬遊戲和模擬經營遊戲等。

研究者以上述三種之遊戲類型作為主要調查研究內容，以探討其人際關係之影響。

Google 全球副總裁暨 Google Play 亞太區負責人 Chris Yerga 指出，台灣人每天使用智慧型手機上網時數居全球第一，平均使用手機上網時間為 197 分鐘(高於全球平均值 142 分鐘)，此外，台灣有高達七成二的玩家會使用智慧型手機來進行遊戲(I Thome, 2015)。Google 與兒童福利聯盟文教基金會聯合公布調查報告，調查發現，有近五成的兒童及青少年每天上網，兒童和青少年每週上網時間平均 16.1 小時，近三成的兒童和青少年每天上網時間至少三小時，近三成假日平均上網時間至少五小時，假日每天連續上網比例更高達八成，顯示兒童和青少年對網路的高度依賴。其中，青少年上網玩遊戲的比率超過五成(I Thome, 2014)。林淑珮(2015)以新北市新莊區為例，進行國中學生手機使用行為、成癮及戒減自我效能之相關研究，結果顯示國中學生每天使用手機的次數以一次至兩次為最多(36.5%)，每次使用時間以十到三十分鐘為主(29.0%)。研究者將以苗栗縣某國中學生進行手機遊戲使用時數來作為調查內容，進而探討其對人際關係之影響。

### 2.2 人際關係理論及其相關研究

研究者歸納不同學者對人際關係之定義，指在一段時間裡，彼此透過接觸產生互動、交流，彼此相互影響，形成了個人的人際網路與其獨特文化。在本研究中，其人際關係



之意涵，意指學生在家庭、學校和網路世界中，與他人互動的情形與程度。

Roscoe and Skomski(1989)指出：「寂寞是青少年面臨最重大的問題之一。」(引自 F. Philip Rice & Kim Gale Dolgin, 2004)。青少年會將自己的寂寞形容為空虛、孤立和無聊，有些青少年不知如何與人正確的應對進退，以及不知如何狀況下表現適切行為(Carr and Schellenbach, 1993; F. Philip Rice & Kim Gale Dolgin, 2004)。因此，為了減少寂寞帶來的孤寂感，以及為了增進人際社交技巧，國中學生會透過使用手機遊戲、網路遊戲中來進行人際的交流互動，在虛擬世界中建立起個人的人際網路。針對使用智慧型手機遊戲與人際關係之相關文獻並不多，研究者整理網路遊戲、線上遊戲與人際關係等相關研究來進行文獻探討，茲以表 1 來加以說明。

表 1 國中生網路遊戲與人際關係之相關研究整理

研究者	研究結果
薛士杰(2002)	薛士杰(2002)以調查研究方法針對國中生進行研究，納入人際關係為其一因子，進而探討網路遊戲使用時間與人際關係之關聯性。研究發現，國中生玩網路遊戲的時間，可以顯著預測其在網路遊戲中的人際關係；玩網路遊戲時間越長的學生，其在網路遊戲中的人際關係越好；青少年網路遊戲的使用時間多寡並不會對實際的人際關係有所影響。故研究結果顯示，國中生玩網路遊戲的時間無法預測實際的人際關係，卻可以顯著預測國中生在網路遊戲中的人際關係。
楊媛婷(2003)	楊媛婷(2003)針對 742 名國中生進行線上遊戲經驗與社會適應能力之相關研究，研究發現：具有線上遊戲經驗之國中生，男生的社會適應能力之人際關係向度上優於女生。
溫嘉民(2006)	溫嘉民(2006)研究顯示，國中生之電玩成癮傾向與人際關係呈負相關。
盧浩傑與荊溪昱(2007)	盧浩傑與荊溪昱(2007)針對國小學童的網路使用行為、人際關係與偏差行為之關係進行探討。研究結果顯示：國小學童網路行為之網路使用時間與網路人際互動及偏差行為呈顯著正相關；國小學童網路行為之網路使用時間與網路人際互動與現實人際互動則呈顯著負相關。
林唯斯(2008)	林唯斯(2008)其研究目的在於探討國中生人格特質和人際關係對網路成癮的影響。其研究發現：以網路遊戲為主要使用網路動機的學生，其網路成癮比例越高；真實人際關係低落的學生，其網路成癮表現越佳；網路上的人際互動，與網路成癮成正比關係。
蕭博諺(2010)	蕭博諺(2010)針對青少年線上遊戲使用動機、網路社會支持與線上遊戲成癮傾向進行研究，研究發現：線上遊戲之使用



	動機對於線上遊戲成癮傾向是有顯著的正向影響；網路社會支持對於線上遊戲成癮傾向亦有顯著的正向影響。
賴亞歧(2011)	賴亞歧(2011)之研究結果顯示，國中生若在現實生活中與同儕建立真實且良好的親密關係，而網路遊戲世界中卻越能提供給當事人友誼或同儕方面的情感支持時，則青少年很可能越容易投入網路遊戲中與他人建立關係，以尋求情感上的慰藉與親密感。因此，國中生的人際關係動機越強，則越容易投入在網路遊戲中。
黃士安 (2013)	黃士安(2013)針對智慧型手機行動應用程式之使用行為與孤寂感進行相關研究，其研究結果發現：相較於低孤寂感的使用者，高孤寂感使用者更容易透過行動軟體來投入遊戲、人際互動和資訊分享。此外，每日使用行動應用軟體超過三小時的使用者，其孤寂感呈顯著水準。
楊欣育、郭芳智、張世其(2014)	楊欣育等人(2014)針對智慧型手機對使用者人際與心理之影響進行研究，經實證結果顯示，「每天使用時間」、「每週使用時間」對「人際關係正面」有顯著差異。

由上可知，從事網路遊戲，可維持現有人際關係，亦可藉此來增進人際互動並建立良好人際關係。然而，若使用不當，在真實生活中造成人際疏離，加重對網路遊戲的依賴，造成網路成癮，甚至對個人的生理、心理有其嚴重的負面影響。綜合而言，從事網路遊戲或線上遊戲，對國中生的影響是正面、負面或無影響，其結果眾說紛紜。本研究將針對使用手機網路遊戲對國中生其真實人際關係、網路人際關係來做為主要研究方向。

### 3.研究方法

本研究使用問卷調查法，以苗栗縣某國中現任九年級學生為研究對象，採叢集隨機抽樣方式抽取七個班共 217 人。收回 217 份，回收率達 100%，剔除無效問卷 5 份，有效問卷 208 份，可用率達 96%。在資料處理與分析方面，本研究以 SPSS for Windows 電腦套裝軟體對其回收問卷來進行統計分析，並以描述統計、t 考驗(t-test)、變異數分析(ANOVA)、卡方考驗等統計方法來考驗與分析。研究工具方面，依據「個人資料與手機使用情形」、「真實與網路人際互動量表」做為國中生背景變項、智慧型手機遊戲使用情形、人際關係之差異情形做為調查工具。本研究之研究架構，茲以圖 1 示之。



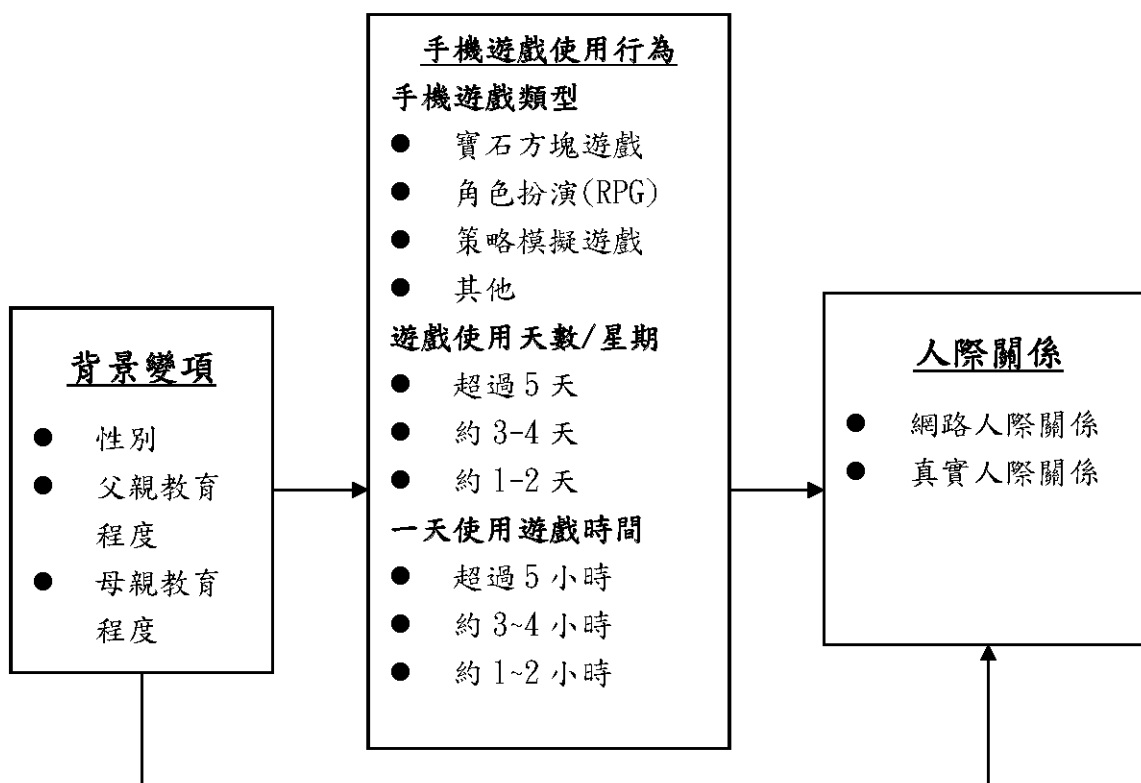


圖 1 研究架構圖

茲就本研究架構中，本研究所採用之資料處理分析項目與統計方法，列述如下：

1. 以描述統計調查國中生智慧型手機遊戲使用情形、人際關係互動情形。
2. 以 t 考驗、變異數分析考驗、卡方考驗方法分析國中學生之背景變項，對其智慧型手機遊戲使用類型和時數、人際關係之差異情形。
3. 以變異數分析考驗分析國中學生智慧型手機遊戲使用的類型和時數，對其人際關係之差異情形。

### 3.1 研究工具

本研究所使用之調查問卷有二，分別為「個人資料與手機使用情形」，以及陳熾竹(2002)編製之「真實與網路人際互動量表」來進行調查研究，茲以分述說明如下。

1. 個人資料與手機使用情形量表內容包括兩部分：個人資料(包括：性別、父親教育程度、母親教育程度)，以及手機使用情形(包括：手機遊戲使用類型、手機遊戲使用次數、每次使用時間)。父親教育程度、母親教育程度內容則參考賴奕銘(2013)依社會現況修改之分類標準，分為 1.博(碩)士畢業或肄業；2.大學(專科) 畢業或肄業；3.高中職畢業或肄業；4.國中畢業或肄業；5.國小畢業或肄業、未受教育等五分類。手機遊戲使用類型依照 2015 年資策會產業情報研究所調查最受台灣玩家偏好之前三名遊戲類型(寶石方塊遊戲、角色扮演遊戲，以及策略模擬遊戲)來作為調查內容。
2. 真實與網路人際互動量表內容包含真實人際互動、網路人際互動兩部分。陳熾竹(2002)採因素分析來檢驗構念效度。根據真實人際互動分量表各題進



行主成分分析，確立為三個構念，分別命名為「與父母的親密性」、「與朋友的親密性」、「與朋友的訊息性揭露」。根據網路人際互動分量表各題進行主成分分析，確立為兩個構念，命名為「與網友的親密性揭露」及「與網友的訊息性揭露」，並經陳熾竹(2002)檢驗構念效度，選取出適合題項，歸納其量表內容。研究者以此作為調查國中生智慧型手機遊戲使用情形和真實人際關係、網路人際互動之關係，並進一步做分析與探究。

3. 預試結果與分析：根據研究目的與需求，研究者參考「真實與網路人際互動量表」(陳熾竹，2002)文獻，刪除真實人際互動部分題項，選取有代表性之 20 題。在確立預試量表題項之後，研究者與指導教授確認研究工具之適切性與可行性後，接著以非研究樣本之竹南某國中九年級兩個班級共 51 人進行預試，並進行量表的預試分析與修訂以做為正式量表。編製正式量表之流程，茲以圖 2 示之。



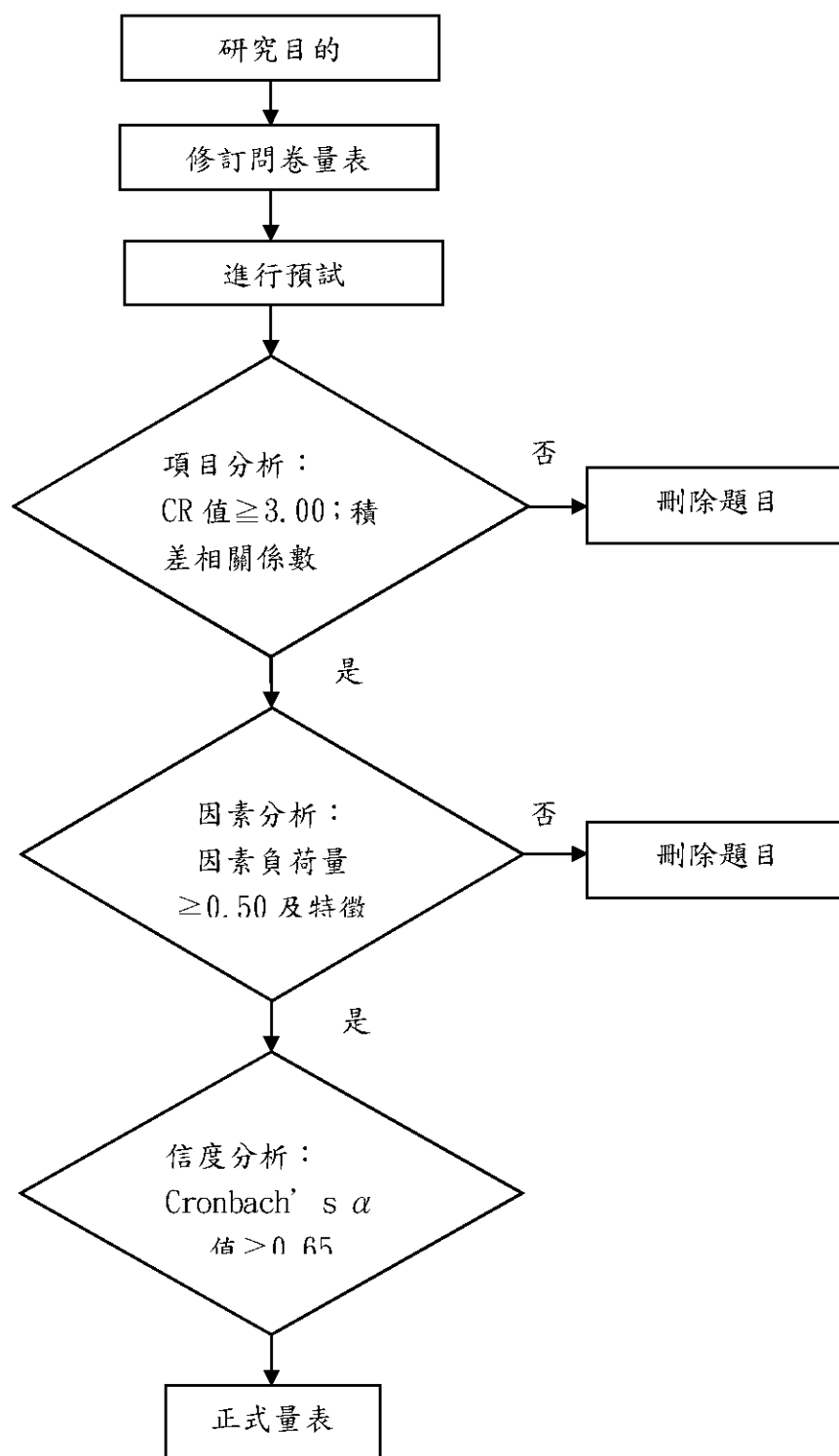


圖 2 正式量表編製流程

研究者透過 SPSS for Windows 電腦套裝軟體進行預試結果分析。本研究採 CR 法、題目總分相關法、因素分析來做為不適合題項之檢核，刪除不適合的題項，並用 Cronbach  $\alpha$  係數作為信度檢驗方式，保留適宜題項，確立正式量表。





#### 4. 研究結果與討論

本章節根據前述之研究目的進行探究，並針對研究結果進行討論，茲以說明如下。

##### 4.1 國中生手機遊戲使用行為、人際關係互動情形之現況分析

國中生目前有玩手機遊戲者(83.0%)較沒有玩手機遊戲者(16.9%)來的多，顯示國中生有八成比例皆有玩手機遊戲。國中生玩手機遊戲的時間，以一星期中至少 5 天(78.5%)、一天使用 1~2 小時(46.0%)的比例最多，顯示國中生幾乎每天會使用智慧手機來從事遊戲，可能因受試者為國三生，面臨即將升學考試的壓力，故無法一天從事遊戲的時間太長。在遊戲類型方面，近半數比例的國中生最常從事的遊戲為策略或模擬遊戲(46.9%)，其次為角色扮演遊戲，占三成(36.0%)，顯示國中生以策略或模擬遊戲最為喜愛。

真實與網路人際互動量表為四點量表，分別為「經常」：4 分、「有時」：3 分、「很少」：2 分、最小是「有時」：1 分。國中生人際關係現況的平均數在 2.03~3.20 之間，介於「很少」和「經常」之間。研究結果顯示，國中生與父母的人際互動分數最高，平均數為 3.20，介於「有時」和「經常」之間；與網友人際關係互動、真實人際關係和人際關係總分，則介於「很少」和「有時」之間，可知在受試者中，現今父母親受其西方民主思維影響，經常會主動關心子女的心理感受與生活，故在真實與網路人際互動量表中，以與父母的人際互動與國中生的互動最為密切。

##### 4.2 不同背景變項對其智慧型手機遊戲使用情形之差異情形

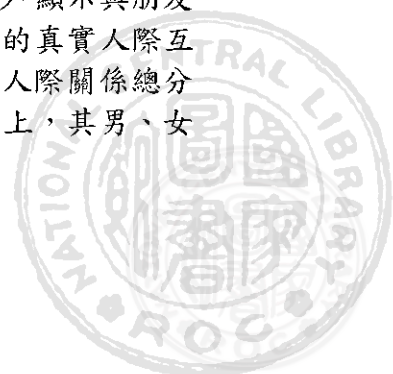
不同性別的國中生在智慧型手機遊戲使用天數的情形：從百分比來看，男生和女生一週使用手機遊戲皆至少 5 天，男生占 76.7%、女生占 80.5%；經卡方考驗未達顯著差異( $\chi^2=0.444, p>.05$ )，顯示男生和女生一週使用手機的天數並未明顯有所差異。男、女生在一天使用手機遊戲時數 1~2 小時最多，男生占 43.3%、女生占 48.9%之比例；經卡方考驗未達顯著差異( $\chi^2=.816, p>.05$ )，顯示在男、女生在使用遊戲天數上並未差異。在手機遊戲類型使用方面，男、女生最多使用的遊戲類型是策略或模擬遊戲；經卡方考驗得  $\chi^2=24.972, p=.00$ ，達顯著差異( $p<.05$ )，顯示男學生(55.6%)使用策略或模擬遊戲之比例顯著高於女學生(37.6%)。

父親教育程度不同在國中生一週使用手機天數上達到顯著水準( $\chi^2=26.848, p=.02$ )，達顯著差異( $p<.05$ )，研究結果顯示國中生一週使用手機天數因父親的教育程度不同而有所差異。在國中生一天使用手機遊戲時數( $\chi^2=18.881, p>.05$ )和使用遊戲類型( $\chi^2=46.595, p>.05$ )上的差異並未達顯著水準，顯示國中生一天使用手機遊戲時數和使用遊戲類型不因父親的教育程度不同而有所差異。

母親教育程度不同在國中生一週使用手機天數、一天使用手機遊戲時數和使用遊戲類型上的差異未達顯著水準，研究結果顯示，國中生使用智慧型手機行為不因母親的教育程度不同而有所差異。

##### 4.3 不同背景變項對人際關係互動情形之差異情形

以 t 考驗方法檢視不同性別與國中生在人際關係各層面之差異情形，顯示與朋友的人際互動上達顯著差異( $t=-2.253, p=0.025$ )，結果顯示女生在與朋友的真實人際互動上顯著高於男生。在與網友的人際互動、與父母的人際互動、整體人際關係總分未達  $p<.05$  之顯著水準，可得知國中生與網友、父母和整體人際互動上，其男、女



學生之間並無顯著差異。

本研究透過變異數分析針對父、母親教育程度對人際關係互動之差異情形進行考驗，茲以表 2 所示。

表 2 父母親教育程度對人際關係之差異摘要表(F 值)

	父親教育程度	事後檢定	母親教育程度	事後檢定
與網友的人際互動	0.491		2.459*	2>3 2>4
與朋友的人際互動	2.797*	3>2 4>2	3.428**	2>1 3>1 4>1 5>1
與父母的人際互動	1.081		1.055	2>1
人際關係總分	2.504*	3>1 3>2	2.467*	3>1 4>1 5>1

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

由表 2 可知，父親教育程度不同對國中生與網友的人際互動、與父母的人際互動上並未達到  $p < .05$  顯著水準，結果顯示，國中生與網友、父母的互動不因父親的教育程度不同而有所差異。父親教育程度不同對國中生與朋友的人際互動( $F=2.797$ ,  $p=0.027$ )、整體人際關係( $F=2.504$ ,  $p=0.044$ )達到顯著之水準( $p < .05$ )，後經 LSD 事後檢定，研究結果發現，父親教育程度在高中職畢業或肄業，國中生與朋友的人際互動較國中畢業或肄業有較好的人際互動；且父親教育程度在大學(專科)畢業或肄業亦優於教育程度在國中畢業或肄業組。在整體人際關係方面，父親教育程度在高中職畢業或肄業，其人際互動較父親教育程度在國小畢業或肄業、未受教育及國中畢業或肄業組來的好。

如表 2 所示，母親教育程度不同對國中生與父母之人際互動並無顯著差異( $F=1.055$ ,  $p > .05$ )，顯示國中生與父母之人際互動情形不因母親的教育程度不同而有所差異。在人際關係其他方面，母親教育程度不同對國中生與網友的人際互動( $F=2.459$ ,  $p=0.049$ )、與朋友的人際互動( $F=3.428$ ,  $p=0.010$ )與整體人際關係 ( $F=2.467$ ,  $p=0.046$ )達顯著水準，後經 LSD 事後檢定，研究結果發現：母親教育程度在國中畢業或肄業，國中生與網友的人際互動較母親教育程度在高中職畢業或肄業、大學(專科)畢業或肄業來的密切，由此可知，母親教育程度水平較為低下的國中生，若遇到問題時會認為父母的助益並不大，因而轉向網路世界的的朋友來尋求解答。除此之外，研究結果顯示：國中生與朋友的人際互動、整體人際關係上，母親教育水準在國中畢業或肄業其人際互動優於國小畢業或肄業、未受教育；母親教育水準在高中職畢業或肄業其人際互動優於國小畢業或肄業、未受教育；母親教育水準在大學(專科)畢業或肄業

其人際互動優於國小畢業或肄業、未受教育；博(碩)士畢業或肄業亦優於國小畢業或肄業、未受教育組。整體而言，母親教育程度水準較高者，其國中生在與朋友的真實互動與人際關係整體互動上會有較為良好的密切互動。

#### 4.4 國中生手機遊戲使用行為對人際關係之差異情形

針對手機遊戲的使用行為探究其對人際關係之差異情形，研究結果以表 3 所示。

表 3 手機遊戲使用行為對人際關係之差異摘要表(F 值)

	遊戲使用 天數	顯著性	遊戲使用 時間	顯著性	遊戲類 型	顯著性
與網友的人際互 動	0.009	0.991	0.100	0.905	1.357	0.260
與朋友的人際互 動	0.212	0.809	0.322	0.725	0.278	0.841
與父母的人際互 動	0.515	0.598	1.588	0.207	0.291	0.807
人際關係總分	0.076	0.927	0.239	0.788	0.912	0.459

結果顯示，國中生一週使用手機遊戲的天數、一天使用手機遊戲的時數、使用遊戲類型對其與網友的人際互動、朋友、父母的人際互動和人際關係整體並未達顯著差異，可以得知，國中生使用智慧型手機遊戲的行為對國中生人際互動並未明顯有所差異。研究者參考過去相關文獻，發現網路成癮文獻將使用網路遊戲之累積時數納入研究範疇則發現其顯著差異性。在本研究中，國中生使用手機遊戲的天數以及使用手機遊戲的時數並未能看出對其人際關係之差異狀況，然而仍可提供未來研究中將手機遊戲累積時數納入研究的範疇之重要價值，以進一步進行調查與探究其中之差異性。

#### 5. 結論與建議

研究發現，國中生玩手機遊戲的時間以一星期中至少 5 天的比例近八成，可見國中生對智慧型手機使用的高度依賴，幾乎每天都要用手機來從事遊戲、社交等行為；且從研究結果顯示國中生可能因課業壓力而以一天使用 1~2 小時(46.0%)的比例最多，然而在這幾乎每天都要使用智慧手機的學生比例中，也包含每天使用至少 5 小時的高度使用者。換言之，仍有將近半數比例的學生可能有過度使用智慧手機，甚至嚴重者有網路成癮之情形發生。除此之外，研究發現一般國中生大多會向父母傾訴感受和獲取有益資訊，然而其母親教育程度水平較為低下的國中生，若遇到問題則會認為父母的幫助並不大，因而轉向網路世界的朋友來尋求解決或情緒紓解。

因此，根據本研究之主要研究結果可提供以下建議：

1. 親師方面，家長可善用電話、聯絡簿加強親師溝通，瞭解子女在校情形，並適時關心子女的日常生活，以降低子女上網尋求網友來解決問題的習慣發生。
2. 在學校教育方面，教師應善用有創意的教學方法，增進國中生的人際互動。



在校內方面，學校應支持舉辦各項活動，並鼓勵學生參加不同社團，拓展更加多元的人際關係。

3. 家庭教育方面，對家長而言應鼓勵子女正確使用智慧手機的態度，以及妥善運用時間的自我管理方式。此外，國中生對智慧型手機和網路已成為不可或缺的生活必需品，故家長應該加強宣導網路安全，並增進相關網路的法律相關議題，以預防網路犯罪，並適時教育自我保護方式。
4. 在政府方面，應加強網路守門員之權責，避免網路充斥的暴力、犯罪、情色和錯誤訊息造成對國中生身心的戕害；除此之外，政府亦可提供資訊課程讓父母學習，減少數位落差，增進資訊素養，以適應未來資訊化的社會。

### 參考文獻

1. 王志成、王錦河(2015)。八成六青少年依賴手機，六成沒帶會不安。中時電子報。取自：[http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150630004112-260405\\_2015/10/27](http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150630004112-260405_2015/10/27)
2. 王尹軒(2004)。什麼是智慧手機？I Thome 新聞。取自：<http://www.ithome.com.tw/node/25920>, 2015/10/20。
3. 白佳惠(2012)。影響國中生網路成癮傾向行為之研究：以台中市某國中為例。中華大學資訊管理碩士班碩士論文。
4. 池青玫(2006)。國中生涉入線上遊戲相關因素之研究—以高雄市為例。國立台南大學社會科教育研究所社會科教學碩士班碩士論文。
5. 林唯斯(2008)。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。銘傳大學教育碩士在職專班碩士論文。
6. 林淑珮(2015)。國中生手機使用行為、成癮及戒減自我效能之相關研究。南華大學資訊管理學系碩士論文。
7. 林鈺琴、蕭淑月、何慧清(2005)。社會交換理論觀點下組織支持、組織知識分享行為與組織公民行為相關因素之研究：以信任與關係為分析切入點。人力資源管理學報，第五卷第一期，77-110 頁。DOI: 10.6147/JHRM.2005.0501.03
8. 姜兆徽(2015)。非 RPG 線上遊戲玩家在不同類型遊戲間轉換或持續使用之動機與決策過程。世新大學資訊傳播學系碩士班碩士論文。
9. 陳國威、陳小梅(2010)。青少年自我認同發展之危與機。取自：<http://www.acei-hkm.org.hk/Publication/FF-14-Chan%20KW%20%20Chan%20S%20M.pdf>, 2015/10/19。
10. 陳熾竹(2002)。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。
11. 張禹軒(2015)。不滑睡不著，學生成「智慧殭屍」。台灣醒報。取自：<https://anntw.com/articles/20150630-fiIF>, 2015/10/25。
12. 張春興(2005)。教育心理學—三化取向的理論與實踐。台北：東華。
13. 馮景青(2015)。台灣上網人口達 1883 萬人，上網率 80.3%。中時即時電子報。取自：<http://www.chinatimes.com/realtimenews/20150827004663-260412>, 2015/10/21
14. 黃士安(2014)。科技下的孤寂者：以行動應用軟體使用經驗探討。國立東華大學國際企業學系碩士班碩士論文。
15. 溫嘉民(2006)。國中生人格特質、電玩成癮傾向與人際關係之研究。國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。



16. 智庫百科網站 (2015) 。 取 自 : <http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E4%BA%BA%E9%99%85%E5%85%B3%E7%B3%BB%E4%B8%89%E7%BB%B4%E7%90%86%E8%AE%BA> , 2015/11/29 。
17. 楊媛婷(2003)。國中生線上遊戲經驗與社會適應能力關係之研究。國立雲林科技大學資訊管理系碩士班碩士論文。
18. 楊欣育、郭芳智、張世其(2014)。智慧型手機對使用者人際與心理影響之研究。管理資訊計算, 第三捲特刊, 272-291 頁。 DOI: 10.6285/MIC.3(1)S.23
19. 維基百科網站 (2015) 。 取 自 : <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E4%BA%BA%E9%99%85%E5%85%B3%E7%B3%BB%E5%8F%96%E5%90%91> , 2015/11/29 。
20. 盧希鵬(2009)。社會關係的建立：社會交換理論。經理人月刊。取自：<http://www.managertoday.com.tw/articles/view/1960>, 2015/11/27 。
21. 盧浩傑與荊溪昱(2007)。國小學童網路使用行為、人際關係與偏差行為相關性之研究。科技教育課程改革與發展學術研討會論文集。270-277 頁。
22. 蘇文彬(2015)。資策會調查：國內行動裝置用戶已超過 1600 萬。I Thome 新聞。取自：<http://www.ithome.com.tw/news/97479>, 2015/10/20 。
23. 薛士杰(2002)。國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究。國立屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。
24. 賴亞歧(2011)。青少年網路遊戲成癮傾向與心理需求、自我概念、同儕關係之相關研究。國立台北教育大教育學院心理與諮商學系研究所碩士論文。
25. 蕭博諺(2010)。青少年線上遊戲使用動機、網路社會支持與線上遊戲成癮親向之研究：以台中縣私立弘文高級中學為例。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士論文。
26. Philip Rice& Kim Gale Dolgin(2004)。青少年心理學(黃俊豪、連廷嘉譯)。台北：學富文化。(原著出版於 2000 年)。

