

投稿類別：本土關懷

篇名：

智慧用 3C？花蓮國中生使用 3C 使用習慣之研究

作者：

花崗國中。八年二班。 陳韻臻

花崗國中。八年二班。 許楚悅

花崗國中。八年二班。 張 容

指導老師：

黃淑卿老師

陳霈語老師

壹、前言

一、研究動機：

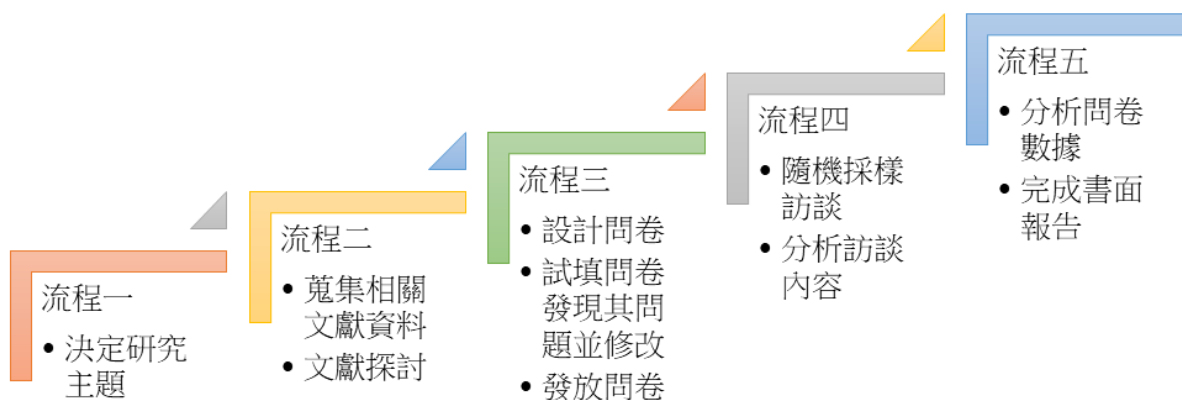
現在是個 3C 世代，平板、桌機、筆電各式各樣的 3C 產品，便利了我們的生活，大家幾乎人手一台手機，有些人甚至還擁有超過一台以上，這已是社會上普遍的現況。那教育呢？從之前的線上課，到現在教育部推動的生有平板，科技融入教學已經勢不可擋，但是透過我們平常和同學之間的對談，我們發現：有些同學並沒有手機，父母嚴格控管他們使用 3C 產品；另一些則相反，有些同學生活不能沒有 3C，有些同學家裡連一般的 3C 產品都缺乏。於是我們就開始好奇，究竟和我們一樣的國中使用 3C 的狀況都是如何呢？這些使用狀況會不會存在地域性，而有偏鄉和一般學校的差別？而這些又有性別上的差異嗎？於是我們以問卷調查和訪談結果做出數據分析，探討花蓮地區國中生使用 3C 的習慣。

二、研究目的：

1. 探討花蓮國中生使用 3C 的習慣
2. 探討花蓮國中生使用 3C 是否有地域、性別差異
3. 探討父母對 3C 使用的教養態度是否對孩子的學業產生影響

三、研究流程：

本研究採取文本分析法及問卷調查，研究流程如下：



貳、正文

一、名詞解釋：

(一)、APP：依據經濟部標準檢驗局說明，App 其實是「Application」的縮寫，而「Application」就是「應用程式」的意思，手機或電腦上的軟體也都可以叫做「App」，只是現在一般通稱智慧型手機上的應用程式為「App」。

(二)、3C 產品：依據國家衛生研究院說明，3C 是對電腦（Computer）及其周邊、通訊設備(Communication 主要是手機)，和消費電子(Consumer Electronics)等三種產品的代稱。

(三)、習慣：以心理學的觀點來看，習慣是某種程度上固定的思考方式、意志或者感覺方式，是由以往重複的心智體驗而獲得的。

(四)、依據學校班級數規模及所在位置，台灣學校類型可分為大型學校、中型學校、小型學校、小型學校、偏遠學校、非山非市學校，如下表說明：

學校型態	說明
大型學校	全校班級數 25 班以上為大型學校。
中型學校	全校班級數 7 至 24 班為中型學校。
小型學校	全校班級數 6 班以下為小型學校。
偏遠學校	1. 位於離島地區、山地鄉、直轄市山地原住民區或海拔一千公尺以上之高山地區，且交通不便。 2. 學校校門口距離公共交通工具站牌，達五公里以上。 3. 學校距離村、里或部落辦公處所五公里以上，且無公共交通工具可到達。
非山非市學校	非偏遠地區學校，而經本部核定教育資源需要協助之公立高級中等以下學校。

二、研究對象

本問卷對象為花蓮縣 112 年學年度在籍國中生共 376 位，男女比率為 45.2%和 54.8%，分別涵蓋了一般、非山非市、偏遠以及特偏等 18 所國中，校名及人數整理如下表所示。

	大型	中型	小型
一般	1.花崗(140 份) 2.國風(6 份) 3.宜昌(10 份)	1.美崙(6 份) 2.自強(25 份) 3.化仁(1 份) 4.鳳林(25 份) 5.新城(15 份) 6.秀林(6 份) 7.玉里(1 份)	
非山非市			壽豐(17 份)
偏遠		1.瑞穗(17 份) 2.光復(1 份)	1.東里(8 份) 2.富里(25 份) 3.富源(4 份) 4.萬榮(18 份)
特偏			玉東(45 份)

最後我們將統整出來研究對象分類為非偏遠學校以及偏遠學校等兩類：

1. 非偏遠學校：一般大型、中型學校和非山非市小型學校共 252 份
2. 偏遠學校：偏遠中型、小型學校和特遠小型學校共 118 份

三、花蓮地區國中學生使用 3C 習慣調查

(一)、使用習慣

根據我們的調查，花蓮國中生擁有的 3C 產品持有率依序如下表所示：

種類	手機	筆記型電腦	平板	桌上型電腦
人數	346	115	106	83

41%同學至少擁有一項 3C 產品，其中手機是最多人擁有的，高達 93%人都有，擁有兩樣產品則有 37%，三項都有 14%，四項皆有則有 4%。相反，沒有 3C 產品僅有 7 位同學，只有 1%。

若讓擁有兩樣以上的同學選擇，有高達 86%的同學會優先選擇使用手機，理由則是以使用方便占最大因素。

初次擁有 3C 產品的年紀依序為小學高年級 35.4%、小學中年級 33.5%、國中七年級 12.8%。

行動數據則高達 43.7%是沒有流量限制，也就是俗稱的吃到飽，27%則是雖然也是吃到飽，但流量有限制，到一定的量會降速，可見多數在使用網路上是方便的，但特別的是也有 15.6%的同學雖然有 3C 產品，但沒有任何的網路，只能打電話，或使用免費的 wifi。

(二)、軟體介面

各項的手機、電腦軟體推陳出新，同學們是如何得知新軟體問世呢？根據我們的調查發現，同學認識的管道如下：

管道	老師介紹	同學介紹	親戚介紹	廣告	其他
人數	14	248	62	129	42

由上表可得知，國中階段同儕的影響力還是最大的。

而同學們使用軟體的目的有：

種類	為了融入同學,有共同話題	無聊,打發時間	覺得此軟體有趣	其他
人數	145	249	220	9

我們問卷上除了列出的常見的社交、遊戲、影音 APP 之外，我們也好奇同學們還會使用那些 APP，根據我們回收的問卷顯示有 101 份的同學還會使用 APP 剪輯影

片，這些同學幾乎都是使用剪映，僅一位使用美圖秀秀、一位使用威力導演。還有其他同學也有使用 google 地圖、google 翻譯、教育部字典、foodpanda、蝦皮購物、吉他譜軟體、繪畫、efootball：足球戰術練習、月經週期生理期紀錄、計算機、鬧鐘……總類非常多元，可見科技的確便利了我們的生活，而且很多同學也的確善用它來學習。

(三)、使用時間

根據我們的問卷，花蓮地區的國中生平常使用 3C 產品的時間如下：

社交							
時間	不用	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
人數	8	75	104	80	40	28	35
比例	2%	20%	28%	22%	11%	8%	9 %
遊戲							
	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
人數	11	123	128	59	25	7	17
比例	3%	33%	35%	16%	7%	2%	5%
影音							
時間	不用	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
人數	9	96	130	67	29	23	16
比例	2%	26%	35%	18%	8%	6%	4%

以比例來看，不管使用目的為何，使用時間都是以 1~2 小時為主，其次是不到 1 小時。

(四)、自我的覺察

根據我們的調查，有 77%的同學其實還是有注意過自己使用 3C 的時間，對於使用 3C 產品的優缺點同學們的自評如下：

1.缺點(可複選):

種類	無法使用時會焦慮	無法專注於學習	視力變差	情緒不穩	成績變差	與父母的衝突變多	現實社交能力變差	無法分辨現實與虛擬世界
人數	37	64	176	40	54	42	36	7

2.優點(可複選):

種類	學習到更多知識	更熟悉 3C 操作	更快獲得新知或資訊	更拓展自己的視野	工作和學習更有效率	社交關係更牢固	學習變得更有興趣	調劑身心更快樂
人數	232	247	230	187	101	182	122	202

對於可見的缺點——視力變差，同學較有感，但是其他比較深層，或是需長期觀察的缺點同學就沒有自覺，反而多數人覺得從中獲得較多的優點，所以填寫的人次和缺點相比多了很多。

四、比較花蓮地區偏遠國中生與非偏遠國中生使用 3C 的差異

(一)、問卷整理如下所示:

1.三大類軟體使用時間比較

非偏鄉社交(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	4 人	32 人	38 人	21 人	6 人	5 人	7 人
	4%	28%	34%	19%	5%	4%	6%
女	4 人	22 人	40 人	27 人	18 人	10 人	18 人
	3%	16%	29%	19%	13%	7%	13%
偏鄉社交(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	0	10 人	14 人	12 人	8 人	5 人	5 人
	0.00	19%	26%	22%	15%	9%	9%
女	0	11 人	12 人	20 人	8 人	8 人	5 人
	0.00	17%	19%	31%	13%	13%	8%
非偏鄉遊戲(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	4 人	25 人	44 人	17 人	11 人	3 人	9 人
	4%	22%	39%	15%	10%	3%	8%
女	7 人	66 人	36 人	21 人	7 人	1 人	1 人
	5%	47%	26%	15%	5%	1%	1%
偏鄉遊戲(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	0	7 人	22 人	13 人	5 人	1 人	6 人
	0.00	13%	41%	24%	9%	2%	11%
女	0	25 人	26 人	8 人	2 人	2 人	1 人
	0.00	39%	41%	13%	3%	3%	2%
非偏鄉影音(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	4 人	37 人	41 人	15 人	11 人	1 人	4 人
	4%	33%	36%	13%	10%	1%	4%

女	5 人	34 人	48 人	24 人	9 人	13 人	6 人
	4%	24%	35%	17%	6%	9%	4%
偏鄉影音(男/女)							
時間	不玩	不到 1 小時	1-2 小時	2-3 小時	3-4 小時	4-5 小時	5 小時以上
男	0	10 人	17 人	14 人	6 人	4 人	3 人
	0.00	19%	31%	26%	11%	7%	6%
女	0	15 人	24 人	14 人	3 人	5 人	3 人
	0.00	23%	38%	22%	5%	8%	5%

由上圖的比較可知花蓮區的國中生喜好差不多，但值得關注的有：非偏鄉都有學生不使用社交、遊戲、影音軟體，偏鄉的學生卻反而不管什麼軟體都會使用；偏鄉女生使用社交軟體的時間每日達 2~3 小時，偏鄉女生使用遊戲軟體的時間，也高於非偏鄉。另外，使用時間過長的比例和項目，非偏鄉的女生每日有 13% 超過 5 小時以上在社交上，偏鄉的男生則有 11% 超過 5 小時以上在遊戲上。

2. 使用 3C 缺點

	無法使用時會焦慮	無法專注於學習	視力變差	情緒不穩	成績變差	與父母的衝突變多	現實社交能力變差	無法分辨現實與虛擬世界
非偏遠	26	47	123	26	40	32	22	4
偏遠	11	17	53	14	14	10	14	3
總數	37	64	176	40	54	42	36	7

3. 使用 3C 優點

	學習到更多知識	更熟悉 3C 操作	更快獲得新知或資訊	更拓展自己的視野	工作和學習更有效率	社交關係更牢固	學習變得更有興趣	調劑身心更快樂
非偏遠	157	165	163	136	67	125	79	134
偏遠	75	82	67	51	34	57	43	68
總數	232	247	230	187	101	182	122	202

從上列兩張圖交叉比對後，我們發現：非偏遠學校的學生似乎將 3C 當成自己擴展人際關係和新知的利器，但矛盾的是這樣不見得和「學習」是有關的，可見多數人還是將 3C 產品做為娛樂用途而非學習。而不論哪一地區視力變差都是學生自己有意識到的問題，而非偏遠地區同學更注意到自己無法專注和成績變差。

市面上的軟體總類非常多，我們依用途區分成四大類，分別探討目前花蓮地區的國中生使用的軟體是否會因地域性而有所不同。

1. 社交軟體

種類	IG	FB	LINE	Chat	微博
非偏遠學生數	143	61	29	4	1
偏遠學生數	74	34	8	0	1
總人數	217	95	37	4	2

2. 遊戲軟體

	傳說對決	絕地求生	寶可夢	第五人格	蛋蛋槍戰	其他
非偏遠學生數	109	29	11	12	4	86
偏遠學生數	58	18	2	6	0	30
總人數	167	47	13	18	4	116

3. 影音軟體

	YouTube	Netflix	Disney+	抖音	小紅書	其他
非偏遠學生數	124	14	1	75	21	15
偏遠學生數	51	4	0	50	10	3
總人數	175	18	1	125	31	18

分析後，我們發現偏遠與非偏遠在使用社交、遊戲與影片軟體的差異不大，且社交軟體都以 IG 為最多、遊戲軟體都以傳說對決為最多、影片軟體都以 YouTube 為最多。

五、探討父母對 3C 使用的教養態度是否對孩子的學業產生影響

父母對於孩子使用 3C 的態度是否會影響他們的課業表現呢？而這又和父母本身的學歷有無關聯呢？我們做了非偏鄉和偏鄉的比較，企圖找出他們之間的關聯性。

偏鄉		父母管教態度		父母學歷		3C 流量限制		持有 3C 年紀	
學業成績 90 以上	9	放任	3	高中職	6	吃到飽	2	3 歲前	1
		有條件	5	大學	1	吃到飽但有流量限制	3	國小低年級	1
		嚴格控管	1	碩士	1	有限制	2	國小中年級	4
				其他	1	沒有行動數據	1	國小高年級	3
學業 80-89	43	放任	15	國中	8	吃到飽	18	3 歲-小學前	1
		有條件	25	高中職	22	吃到飽但有流量限制	14	國小低年級	7
		嚴格控管	2	大學	9	有限制	3	國小中年級	20
		其他	1	其他	4	沒有行動數據	7	國小高年級	9
學業 70-79	24	放任	10	國小	1	其他	1	國中七年級	6
		有條件	11	國中	1	吃到飽	6	3 歲-小學前	1
		嚴格控管	3	高中職	18	吃到飽但有流量限制	9	國小低年級	6
				大學	4	有限制	0	國小中年級	6
學業 60-69	28					沒有行動數據	6	國小高年級	9
						其他	3	國中七年級	2
		放任	13	國中	4	吃到飽	12	3 歲-小學前	1
		有條件	15	高中職	20	吃到飽但有流量限制	11	國小低年級	3
學業 59 以下	14			大學	4	有限制	1	國小中年級	11
						沒有行動數據	4	國小高年級	8
		放任	7	國中	3	吃到飽	6	國中七年級	5
		有條件	6	高中職	8	吃到飽但有流量限制	5	3 歲-小學前	1
		嚴格控管	1	大學	1	有限制	1	國小低年級	1
				其他	2	沒有行動數據	2	國小中年級	6
								國小高年級	4
								國中七年級	2

非偏鄉		父母管教態度		父母學歷		3C流量限制		持有3C年紀	
學業成績90以上	55	放任	8	國中	1	吃到飽	20	3歲-小學前	4
		有條件	33	高中職	10	吃到飽有流量限制	11	國小低年級	4
		嚴格控管	13	大學	33	有限制	7	國小中年級	14
		其他	1	碩士	6	沒有行動數據	11	國小高年級	23
				博士	4	其他	2	國中七年級	6
				其他	1	沒有3c	4	沒有3c	4
學業80-89	84	放任	16	國中	2	吃到飽	35	3歲-小學前	4
		有條件	51	高中職	15	吃到飽有流量限制	19	國小低年級	8
		嚴格控管	15	大學	41	有限制	11	國小中年級	20
		其他	2	碩士	22	沒有行動數據	14	國小高年級	31
				其他	4	其他	2	國中七年級	12
						沒有3c	3	國中八年級	6
學業70-79	53	放任	21	國中	6	吃到飽	25	3歲-小學前	3
		有條件	29	高中職	15	吃到飽有流量限制	12	國小低年級	3
		嚴格控管	3	大學	25	有限制	6	國小中年級	19
				碩士	5	沒有行動數據	7	國小高年級	19
				其他	2	其他	2	國中七年級	8
						沒有3c	1	沒有3c	1
學業60-69	29	放任	8	國小	1	吃到飽	19	3歲前	1
		有條件	21	國中	1	吃到飽有流量限制	7	3歲-小學前	2
				高中職	14	有限制	2	國小低年級	1
				大學	11	沒有行動數據	1	國小中年級	12
				碩士	1			國小高年級	8
				博士	1			國中七年級	4
學業59以下	31	放任	13	國小	1	吃到飽	19	3歲-小學前	3
		有條件	16	國中	1	吃到飽有流量限制	5	國小低年級	3
		嚴格控管	1	高中職	16	有限制	5	國小中年級	10
		其他	1	大學	11	沒有行動數據	1	國小高年級	13
				碩士	2	其他	1	國中七年級	1
								國中八年級	1

由上圖可知，非偏鄉的父母多數多是有條件管理孩子的使用，但可以明顯看到學業成就較高的同學較多沒有 3C，而且流量是有管制，父母也是等到較高年級才給小孩使用 3C 產品，父母的學歷也是比較高。學業成績較差的可以發現放任的比例也比較高，由此可見父母的管教態度的確會反映在孩子的學業成就上。

由上圖可知，總體而言，偏鄉父母的學歷較低於非偏鄉，流量也大部分是吃到飽，每個人都有 3C，很特別的是，不管是哪一層級的學業表現放任比例都很高。

參、結論與建議

一、3C 讓偏鄉不再是偏鄉

一般人刻板印象中偏鄉通常是資源缺少、文化刺激少的地方，但從我們的調查中可以發現，偏鄉同學的 3C 設備、網路並沒有比市區同學差，透過無遠弗屆的網路同學不僅可以自學，還可以學習到最新的資訊，在這資訊新世代，不願意學習的人才是真的身處偏鄉。

二、同儕仍是王道

根據我們的問卷結果顯示無論是偏遠或非偏遠學校，在軟體的使用習慣上並無太大差異，而且大部分的國中生都會使用社交軟體，即使是遊戲也是偏好可以組隊、交談的遊戲，並不只是單純的玩遊戲而已，這都顯示國中生最在意的是同儕關係。

三、速食時代來臨

社交軟體中 IG 竄起，是因為它的圖像畫設計符合新世代快速瀏覽的習慣，而大量美圖可以讓年輕人展現自我，圖重於文的世代已經來臨。

另一現象則是影片類的軟體大受國中生喜愛，這是讓我們感到非常的驚訝的地方，因為我們原本以為遊戲類的軟體應該是大家第二多使用的軟體，沒想到竟是短影音當道，而這是因為近年來，抖音、小紅書，甚至是 YouTube 等，都是以「短視頻」的內容來吸引大眾的目光，無怪乎，現在年輕人最想從事的夢幻職業之一是網紅。而根據商周的一篇報導研究發現，我們這代的人相較於以往的，比較沒有耐心，10、7、甚至是 5 分鐘的影片最後會因為沒有耐心而看不下去，這也是為甚麼短視頻愈來愈盛行的原因之一。

四、有效控管勝過防堵

從我們的問卷可知，不管父母是放任還是嚴格控管，都有孩子還是會和父母因使用 3C 問題而起衝突，所以倒不如好好和孩子約法三章，有條件使用，畢竟現在很多課程還是多需要使用到電腦查閱資料，如果小孩對流行資訊一問三不知，也容易和同學產生隔閡，

肆、引注資料

一、專書

梁仲凱(2016)。個人特質對 3C 產品使用影響之研究 - 以雲林縣某國中學 生 為例。南華大學資訊管理學系碩士論文。

王譽樺(2018)。中部地區家長和幼兒 3C 產品使用情形與幼兒專注力表現之相關研究。

國立台中教育大學幼兒教育學系碩士在職專班碩士論文。

門菊英、呂昕禹、黎政諺、呂傑華。花蓮高中職學生手機使用行為之研究。王意中(2016)。你被孩子 3C 勒索嗎？。寶瓶文化

席米·康博士(2023)。哈佛媽媽的聰明 3C 教養法。三采文化股份有限公司

葉啟斌(2015)。SOS，3C 成癮怎麼辦。大塊文化出版股份有限公司

簡文仁(2013)。簡文仁出招·3C 痠痛症候群投降。大塊文化

尼可拉斯·卡尔达拉斯，Nicholas Kardaras 譯者：吳芃(2019)。關掉螢幕，拯救青春期大腦。木馬文化。

二、網路資料

<https://www.businessweekly.com.tw/careers/blog/16052> 商周

<https://www.bsmi.gov.tw/bsmiGIP/wSite/public/Data/f1395377511072.pdf> 經濟部標準檢驗局

<https://www.commonhealth.com.tw/article/77844> 康健

<https://www.storm.mg/lifestyle/173623?page=1> 風傳媒

<https://wa87884993.pixnet.net/blog/post/344833432> 婦女會課程組部落格

<https://www.cw.com.tw/article/5100122?template=fashion> 天下雜誌

<https://taiwanhappygo.com/what-is-tiktok-what-is-douyin/> 台灣快樂玩