

高雄縣市國中生線上遊戲成癮之因素探討

指導老師：楊敏里

組 員：溫翎辰、許少萍、楊淑惠

摘 要

線上遊戲近幾年來，已成為青少年主要的課餘休閒活動，其有別於傳統的套裝遊戲，有故事劇情，可以連線捉對廝殺，能在虛擬情境中，經歷現實生活的喜怒哀樂，享受與真實世界一樣的快感，對於正值叛逆期的青少年具有相當程度的吸引力，然而當一個人沈溺於虛擬的角色扮演之中，將忽視對真實生活的經營，緣此，了解高雄市國中生沈溺於線上遊戲的因素是本研究所關心的議題。

本研究針對線上遊戲成癮程度的相關文係進行分析，進而建立參與動機、使用行為、生活壓力和成癮程度等四大構面之架構。其研究結果敘述如下：

目前國中生使用線上遊戲男女比例約為2:1，年級則集中在二、三年級，家庭社經地位則以低社經地位為主。多數受訪者為三年以上使用年資、每週玩2次，每週使用時數在5小時以下，自己家中是最主要的遊戲場所，其次是網咖；且通常是自己一個人玩線上遊戲其次為朋友或同學，其中使用年資越長，每週使用次數與時數越多對線上遊戲成癮程度越深；而休閒娛樂則是主要參與線上遊戲的動機，然而逃避歸屬與匿名陪伴的參與動機越強，對線上遊戲成癮程度越深。國生目前對學業感到最有壓力，同時因家庭壓力的越強，對線上遊戲成癮程度越深。

關鍵詞：線上遊戲、參與動機、生活壓力、線上遊戲成癮

高雄縣市國中生線上遊戲成癮之因素探討

指導老師：楊敏里

組 員：溫翎辰、許少萍、楊淑惠

結論與建議

本章主要說明本研究之結果，並提出具體的結論與建議。本章分為兩節，第一節是針對國中生線上遊戲使用者的人口特性，與從所有研究樣本依據其「中文成癮量表」得分排序前 10% 篩選出的「線上遊戲成癮高危險群」的人口特性之描述。第二節則就研究發現，提出建議以作為家長及教育輔導之參考。

第一節 結論

經過問卷調查及資料分析與結果討論後，本研究可歸納得到以下結論：

一、國中生線上遊戲使用人口特性、參與動機、使用行為及生活壓力

1. 人口特性

線上遊戲的國中生中，男女比例約為 2:1，年級則集中在二、三年級階段。父母親教育程度則以高中(職)佔最多；父親之職業多分佈於技術性工人與半專業人員或一般性公務人員，母親之職業則超過半數為無技術或非技術人員。家庭社經地位則以低社經地位為主，佔有 43% 左右。

2. 參與動機方面

在參與動機方面以「休閒娛樂」的同意度最高，其次依序為「人際關係」、「匿名陪伴」、「逃避歸屬」，而「自我肯定」的認同度最低。「逃避歸屬」與「自我肯定」於年級上有顯著差異，越高年級其得分越高，即其「逃避歸屬」與「自我肯定」動機之傾向愈高；就性別而言，男生在參與動機

之各項得分均高於女生，代表男生對「休閒娛樂」、「自我肯定」、「匿名陪伴」、「人際關係」與「逃避歸屬」之參與動機傾向愈高；就家庭社經地位而言，低社經地位除了「自我肯定」得分介於中、高社經地位之中外，其各衡量項目皆低於中、高社經地位。

3. 使用行為

在使用年資方面，三年以上之比例最多，其次依序為半年以下、半年到一年、一年到兩年，而兩年到三年之使用年資為最少。就年級與家庭社經地位方面，並無顯著差異存在，皆以三年以上之使用年資佔多數，而性別方面，則有顯著差異，男生以三年以上之使用年資為多數，女生則是半年以下的使用年資所佔的比例最多。

在每週使用時間方面，以5小時以下之人次為多數，其次依序為5至10小時、11至15小時、16至20小時，而選擇20小時以上之人次為最少。就年級、性別與家庭社經地位方面皆並無差異性存在，皆以5小時以下之人次為多數，但相較於性別、家庭社經地位，男生及低家庭社經地位有較多人次選擇20小時以上。

在每週使用次數方面，以1至2次為最多，其次依序為3至4次、7次以上，而5至6次之每週週使用次數為最少。就年級、性別與家庭社經地位於每週使用次數方面並無差異，多分佈於1至2次。

在使用環境上，以「自己家」為最高，其次依序為「網咖」、「朋友或同學家」、「親戚或父母的朋友家」，而選擇在「學校」玩遊戲的人數之比例最少。就年級、性別與家庭社經地位方面皆並無差異性存在，皆以「自己家」為主要使用環境，但隨年級增高上「網咖」的比率亦隨之增加；而是男生選擇上網咖的比例顯著高於女生；就家庭社經地位方面，隨家庭社經地位的降低上「網咖」的比率卻隨之遞增。

在遊戲同伴方面，以「朋友或同學」為最多，其次依序為「自己一個

人」、「從未見面的網友」以及「兄弟姊妹」，而選擇「父母」為遊戲同伴的人為最少。就年級、性別、家庭社經地位方面並無差異存在，均以「朋友或同學」為最多，其次才是「自己一個人」，但隨著年級增長選擇「從未見面的網友」亦隨之增加；女生選擇「兄弟姊妹」作為遊戲同伴的比例高於男生，而男生在遊戲同伴上選擇「從未見過面的網友」之比例明顯高於女生；同時隨著家庭社經地位的提高選擇「自己一個人」，玩遊戲的比例亦隨之增加

4. 生活壓力方面

在生活壓力方面以「學業壓力」的認同感為最高，其次依序為「家庭壓力」、「環境壓力」，而「同學相處壓力」同意度最低。就年級兒而言，一年級對「家庭壓力」項目同意度最高，三年級對於「學業壓力」、「同學相處壓力」、「環境壓力」的同意度最高；就性別而言，女生在「家庭壓力」與「學業壓力」同意度較高，男生則是對「同學相處壓力」與「環境壓力」之同意度高於女生；就家庭社經地位而言，中社經家庭地位之受測者對「家庭壓力」、「學業壓力」、「同學相處壓力」、「環境壓力」之認同度最高，高家庭社經地位對「環境壓力」的同意度遠低於中、低家庭社經地位。

二、國中生線上遊戲成癮高危險群之人口特性、參與動機、使用行為及生活壓力

1. 人口特性

本研究之線上遊戲成癮高危險群的樣本特性方面，在全體研究樣本的相對百分比上，年級的分佈主要為二、三年級，性別則以男生最多。父母親的教育程度則以高中職比例最高；父母親職業以無技術或非技術人員居多。家庭社經地位則以低社經地位較多。

2. 參與動機

線上遊戲成癮高危險群在參與動機方面，以「休閒娛樂」的同意度

最高，其次依序為「逃避歸屬」、「匿名陪伴」、「人際關係」，而「自我肯定」的認同度最低，但就「逃避歸屬」與「匿名陪伴」兩構面，高危險群較一般使用者的認同感相對更高。

3. 使用者行為

在使用年資方面，線上遊戲成癮高危險群使用年資，集中於三年以上的使用年資，其次依序為兩年至三年、一年至兩年、半年至一年，而半年以上為最少。

在每週使用時間方面，線上遊戲成癮高危險群每週使用時間以 20 小時以上最多，其次依序為 5 至 10 小時、5 小時以下、11 至 15 小時，而每週使用 16-20 小時的比例為最少。

在每週時用次數方面，線上遊戲成癮高危險群，以每週使用 7 次以上佔多數，其次依序為 3 至 4 次、1 至 2 次，而選擇每週使用 5 至 6 次的人數最少。

就使用環境方面，線上遊戲成癮高危險群以「自己家」為最多，其次依序為「網咖」、「朋友或同學家」、「學校」，而選擇在「親戚或父母的朋友家」玩遊戲的人數最少。而高危險群選擇「網咖」為使用環境的人次較一般使用者高出甚多。

就遊戲同伴方面，線上遊戲成癮高危險群以「朋友或同學」為最多，其次依序為「自己一個人」、「從未見面的網友」以及「兄弟姊妹」，而選擇「父母」為遊戲同伴的人為最少，但相對於一般使用者高危險群選擇「從未見面的網友」之比例有顯著性差異。

4. 生活壓力

線上遊戲成癮高危險群在生活壓力方面，以「學業壓力」的認同感為最高，其次依序為「家庭壓力」、「同學相處壓力」，而「環境壓力」

的認同感最低，其在「家庭壓力」與「同學壓力」兩構面，較一般使用者的認同感顯著較高。

三、人口特性、使用行為、生活壓力與線上遊戲成癮之差異性

就人口特性、使用行為、生活壓力與線上遊戲成癮之研究結果顯示，發現性別、家庭社經地位、使用年資、使用時間、使用次數、使用地點、遊戲同伴、家庭壓力與同學相處壓力之因素，會造成線上遊戲成癮程度有顯著性的影響。

第二節 建議

本節將就研究上的限制，同時希望本研究之發現能協助家長及學校在面對國中生大量玩線上遊戲的情況下，進行更有效正面的輔導。

一、給家長的建議：

本研究發現，休閒娛樂是目前國中生使用線上遊戲最主要的動機；家中仍是國中生最常玩線上遊戲的環境，而家庭壓力與同學相處壓力卻是造成國中生藉由玩線上遊戲來產生歸屬感的重要因素。家長若只是想透過限制零用錢或採用高壓手段來加以限制，效果也許有限。因此家長除了應盡量與子女建立良好的互動關係外，也應建立良好的家庭休閒模式，讓子女有更多休閒活動的選擇。或是以較開放的態度面對孩子玩線上遊戲的行為，甚而共同參與進而了解子女玩線上遊戲的內容與環境，除了能增進親子間的互動外，或可進而引導子女培養正確的休閒習慣與觀念，創造一個雙贏的局面。

二、給學校的建議：

(1) 社團活動的推動：

學校社團活動的發展正是依成員在共同興趣及理想上所做的結

合，以協助青少年發展「愛、親密、分享、合作、團結」的友誼，由此提昇自我的價值感。

(2) 資訊素養的培育：

e 化的時代不只是教授機械式的軟體運用、硬體操作，學校要將資訊素質融入公民教育之中，塑造網路使用的倫理與規範。

(3) 參加正規的電玩比賽：

不要讓青少年鬼鬼祟祟的泡在網咖裡，可以有一個公共的空間讓他們發表心得、交流，而不會只把心思放在遊戲操控上所獲得的滿足上，以此增進其自尊（可以表現自己在電玩的功力與技巧）。

(4) 教師、輔導人員具備網路使用的基本技術：

教育與輔導人員並不一定要是網路高手，但是必須具備基本的網路使用知識和技巧。了解各種互動遊戲、互動討論區、聊天室等功能、內容、屬性。本身若能對電腦網路有所了解與熟悉，可以協助同學讓他們的使用網路經驗成為愉快、安全、且具教育性的。