

國立交通大學

理學院科技與數位學習學程

碩士論文

教師社交遊戲經驗及其對學生
使用網路遊戲及社群網站態度之影響



The Influences of Teachers' Experience of Social Games on Their
Attitudes toward Students' Using Network Games and Community
Websites

研究生：張秀霞

指導教授：孫春在博士

中華民國九十九年七月

教師社交遊戲經驗及其對學生使用網路遊戲及社群網站態度之影響

The Influences of Teachers' Experience of Social Games on Their Attitudes
toward Students' Using Network Games and Community Websites

研究生：張秀霞

Student：Hsiu-Hsia Chang

指導教授：孫春在博士

Advisor：Dr. Chuen-Tsai Sun

國立交通大學
理學院科技與數位學習學程
碩士論文



in partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of

Master

in

Degree Program of E-Learning

July 2010

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十九年七月

摘要

本研究以中小學教師為對象，主要探討「教師不同的社交遊戲經驗」在「教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度」上之差異。採問卷調查法，以紙本問卷進行，發放對象為台灣北中南三區公私立現職教師，學校層級包含國小、國中及高中職，按照學校層級與各區域教師人數比例進行抽樣，共計發放問卷700份，回收之有效問卷為610份。以統計軟體SPSS 17.0進行各議題之分析，並根據研究所得資料進行討論，最後提出未來研究之相關建議。主要研究發現如下：

1. 四成以上的教師具社交遊戲經驗。
2. 「玩家教師」比「非玩家教師」趨向認同學生玩網路遊戲以及使用社群網站，兩組教師對於「學生玩網路遊戲或使用社群網站容易上癮」有較高的認同。
3. 教師是否因學生邀請而開始玩社交遊戲，與師生在遊戲中的互動關係有顯著關連性存在。
4. 社交遊戲經驗對玩家教師在網路遊戲選用上造成影響。
5. 「只玩社交遊戲」及「也用社群網站其他功能」的玩家教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。
6. 「原本就有使用社群網站」及「為了玩社交遊戲而加入社群網站」的玩家教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。

關鍵字：教師、社交遊戲、遊戲經驗、網路遊戲、社群網站

Abstract

The main purpose of this study is to discuss teachers' varied experiences of social games and how they influence the teachers' attitudes toward their students' using network games and community websites. This research adopts questionnaire research method, the participators include teachers from primary and high schools in Taiwan. The samples cover different levels of schools and proportion of teachers in different geographic areas. A total of 700 responses to the questionnaire were collected, of which 610 were valid. The main results of this research are shown below.

1. More than 40% of the teachers had experienced social games.
2. Player-teachers tend to recognize their students' playing network games and using community websites compared to their non-player-teacher colleagues. But both groups still agree on that using network games and community websites are easily to become addictive.
3. There exists a significant correlation between students' inviting their teachers to join social gaming and their interactions with the teachers.
4. Player-teachers' experiences of social games have influence on how they choose network games.
5. Attitudes toward the students' playing network games and using community websites have no significant effects on player-teachers who only play social games and also use other function on community websites.
6. Attitudes toward the students' playing network games and using community websites have no significant effects on player-teachers who formerly use community websites and who join community websites for playing social games.

Keywords : teacher, social games, gaming experience, network games, community websites

致謝

經過兩年艱苦的日子，終於要從交大畢業了，謝謝指導老師孫春在教授、所有的家人、任教學校同事及學生、實驗室的同伴...等，在這段時間給予我的幫助及包容，使得我能順利完成學業，謝謝你們。

秀霞記於新竹

2010/07/21



目錄

| | |
|--------------------------|-----|
| 摘要..... | i |
| Abstract..... | ii |
| 致謝..... | iii |
| 目錄..... | iv |
| 表目錄..... | vi |
| 圖目錄..... | ix |
| 一、 緒論..... | 1 |
| 1.1 研究背景與動機..... | 1 |
| 1.2 研究問題..... | 8 |
| 1.3 主要名詞解釋..... | 9 |
| 二、 文獻探討..... | 10 |
| 2.1 網路遊戲..... | 10 |
| 2.2 社群網站..... | 16 |
| 三、 研究方法..... | 24 |
| 3.1 研究架構..... | 24 |
| 3.2 研究流程..... | 25 |
| 3.3 研究對象..... | 26 |
| 3.4 研究方法及工具..... | 30 |
| 3.5 資料分析方法..... | 39 |
| 四、 研究結果與分析..... | 40 |
| 4.1 樣本結構分析..... | 40 |
| 4.2 玩家教師社交遊戲經驗分析..... | 51 |
| 4.3 教師管制態度..... | 60 |
| 4.4 教師社交遊戲經驗在態度上之分析..... | 64 |
| 4.5 教師個人因素在態度上之分析..... | 73 |

| | |
|------------------|----|
| 五、 結論與建議..... | 79 |
| 5.1 研究結論..... | 79 |
| 5.2 研究範圍與限制..... | 81 |
| 5.3 研究建議..... | 82 |
| 參考文獻..... | 83 |
| 附錄-問卷..... | 87 |



表目錄

| | | |
|------|-------------------------------|----|
| 表 1 | 魔獸世界與開心農場比較 | 6 |
| 表 2 | 網路遊戲分類 (依遊戲平台分類) | 14 |
| 表 3 | 開心農場的遊戲三大面向與遊戲之樂 | 15 |
| 表 4 | 虛擬社群定義 | 17 |
| 表 5 | 虛擬社群分類 | 20 |
| 表 6 | Facebook 發展史 | 22 |
| 表 7 | Facebook 社群網站屬性 | 23 |
| 表 8 | 北中南三區各級學校教師人數比例 | 26 |
| 表 9 | 各級學校教師人數比例 | 27 |
| 表 10 | 北中南三區教師人數比例 | 27 |
| 表 11 | 區域及各級學校教師抽樣人數 | 28 |
| 表 12 | 問卷發放學校數 | 28 |
| 表 13 | 區域及各級教師人數之預計抽樣及實際調查比例與人數對照 | 29 |
| 表 14 | 教師社交遊戲經驗 | 31 |
| 表 15 | 教師對學生玩網路遊戲之態度量表 | 32 |
| 表 16 | 教師對學生使用社群網站之態度量表 | 34 |
| 表 17 | 教師對學生玩網路遊戲之態度量表信度分析 (N=24) | 35 |
| 表 18 | 教師對學生使用社群網站之態度量表信度分析 (N=24) | 37 |
| 表 19 | 教師是否具社交遊戲經驗統計表 | 40 |
| 表 20 | 教師性別結構 1 | 41 |
| 表 21 | 教師之性別結構 2 | 41 |
| 表 22 | 教師年齡結構 1 | 42 |
| 表 23 | 教師年齡結構 2 | 43 |
| 表 24 | 教師有無子女 1 | 43 |
| 表 25 | 教師有無子女 2 | 44 |
| 表 26 | 教師任教區域 | 44 |
| 表 27 | 教師任教級別 1 | 45 |
| 表 28 | 教師任教級別 2 | 45 |

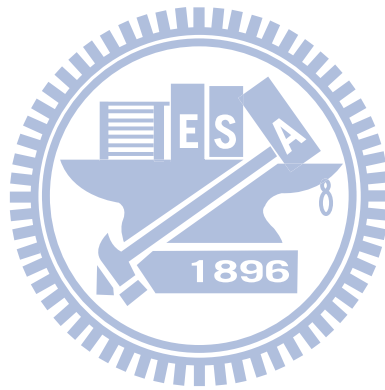
| | | |
|------|--|----|
| 表 29 | 國中教師任教領域 1..... | 46 |
| 表 30 | 國中教師任教領域 2..... | 46 |
| 表 31 | 高中教師任教領域 1..... | 47 |
| 表 32 | 高中教師任教領域 2..... | 47 |
| 表 33 | 三年內是否擔任導師 1..... | 48 |
| 表 34 | 三年內是否擔任導師 2..... | 48 |
| 表 35 | 教師個人因素與是否具社交遊戲經驗之卡方檢定表..... | 49 |
| 表 36 | 玩家教師接觸開心農場原因及動機 (N=256)..... | 51 |
| 表 37 | 玩家教師與學生互動情形 (N=256)..... | 53 |
| 表 38 | 因學生介紹或邀請的玩家教師與學生互動情形..... | 54 |
| 表 39 | 玩家教師遊戲前後使用情形 (N=256)..... | 55 |
| 表 40 | 玩家教師遊戲前後網路遊戲行為分析 (N=256)..... | 56 |
| 表 41 | 玩家教師遊戲前後網路遊戲行為之卡方檢定表 (N=256)..... | 57 |
| 表 42 | 玩家教師遊戲前後社交工具選用分析 (N=256)..... | 58 |
| 表 43 | 玩家教師遊戲前後社交工具選用之卡方檢定表 (N=256)..... | 58 |
| 表 44 | 教師對學生玩網路遊戲管制態度 (N=610)..... | 60 |
| 表 45 | 教師對學生使用社群網站管制態度 (N=610)..... | 62 |
| 表 46 | 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生使用態度分析..... | 64 |
| 表 47 | 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生玩網路遊戲各項態度分析..... | 65 |
| 表 48 | 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生使用社群網站各項態度分析..... | 67 |
| 表 49 | 玩家教師是否使用社群網站其他功能與其對學生使用態度分析..... | 68 |
| 表 50 | 教師加入社群網站及社交遊戲順序與其對學生使用態度分析..... | 69 |
| 表 51 | 玩家教師是否因學生介紹而接觸社交遊戲與其對學生使用態度分析..... | 70 |
| 表 52 | 玩家教師是否向學生揭露社交遊戲經驗與其對學生使用態度分析..... | 70 |
| 表 53 | 玩家教師是否接受學生邀請成為好友與其對學生使用態度分析..... | 71 |
| 表 54 | 玩家教師的學生好友來源與其對學生玩網路遊戲態度分析 (N=247)..... | 71 |
| 表 55 | 玩家教師的學生好友來源與其對學生使用社群網站態度分析 (N=247)... | 72 |
| 表 56 | 教師性別與其對學生使用態度分析..... | 73 |
| 表 57 | 教師年齡與其對學生玩網路遊戲態度量表相關分析..... | 74 |
| 表 58 | 教師年齡與其對學生使用社群網站態度量表相關分析..... | 74 |

| | | |
|------|---------------------------|----|
| 表 59 | 教師有無子女與其對學生使用態度分析 | 75 |
| 表 60 | 教師任教地區與其對學生使用態度分析 | 75 |
| 表 61 | 教師任教級別與其對學生使用態度分析 | 76 |
| 表 62 | 教師任教科目與其對學生使用態度分析 | 77 |
| 表 63 | 教師是否擔任導師與其對學生使用態度分析 | 77 |



圖目錄

| | | |
|-----|-----------------------|----|
| 圖 1 | 2009 台灣網友的網路娛樂行為..... | 1 |
| 圖 2 | 遊戲之樂 | 4 |
| 圖 3 | 魔獸世界玩家的社交與樂趣關係 | 4 |
| 圖 4 | 開心農場玩家的社交與樂趣關係 | 5 |
| 圖 5 | 研究架構..... | 24 |
| 圖 6 | 研究流程 | 25 |



一、緒論

本章共分為三節，第一節為本研究的研究背景與動機，第二節為研究問題，第三節為主要名詞解釋。

1.1 研究背景與動機

根據資策會產業情報研究所[MIC] 針對台灣網友進行線上娛樂行為調查，2005年至2007年，「線上遊戲」連續三年成為台灣網友最常進行的網路娛樂活動，2008年及2009年退居第四，次於線上影音、部落格及網路相簿。進一步分析，第一名的線上影音，據創市際2009年的調查指出，7月網站到達率前三名分別為「YouTube」、「I'mTV我的網路電視」與「Yam天空部落影音分享」，其中「YouTube」與「Yam天空部落影音分享」是由網友提供內容、彼此分享，而位居二、三名的部落格及網路相簿，也是類似的模式，網友可經由特定的社群網站，達到溝通、分享、遊戲娛樂...等目的。由此觀之，線上遊戲在調查中排名下滑的原因，並非如表象所見，僅是因其熱度消退，主要應該是與「社群網站」的興起有密切的關係。

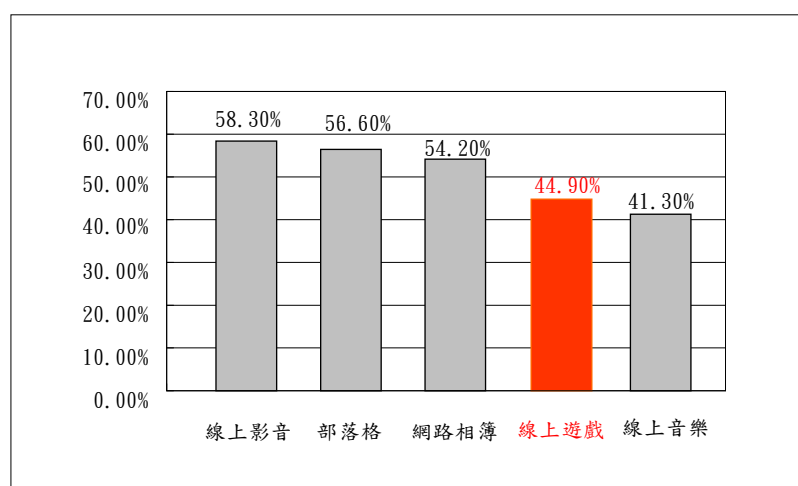


圖1 2009台灣網友的網路娛樂行為
資料來源：資策會產業情報研究所

目前台灣的網路遊戲市場，仍以多人線上角色扮演遊戲(MMORPG)為主流，免費的市場趨勢，吸引更多的玩家投入。根據巴哈姆特網站網友票選的2009年台灣最受歡迎的遊戲中，多人線上遊戲的第一名為「魔獸世界」。

「魔獸世界」(World of Warcraft，簡稱WoW)是由Blizzard公司在2004年11月所推出，是一款以奇幻背景為主的遊戲，玩家在虛擬大陸上進行冒險。進入遊戲時需選擇陣營，分別是部落陣營(horde)與聯盟陣營(alliance)，兩個陣營在遊戲中是敵對的狀態，不同陣營玩家間產生對抗意識，同陣營玩家間則凝聚合作意識。除種族外，玩家在進入遊戲時，必須選擇職業，大致可分為防禦、傷害與恢復三類。遊戲內容通常需要玩家共同組隊才能進行，這種大型團體任務是一種長期性的合作關係，因此「合作」的機制便顯得特別重要，透過合作，玩家在遊戲內可以方便的聯繫其他玩家，對於大型任務進行攻略，獲取寶物。

Nardi & Harris (2006)將魔獸世界玩家的合作行為模式可分為三種類型。

1. 社群(community)

即指線上遊戲中的公會，玩家在進行遊戲時，為了求得更好的裝備與更高的等級，大多會選擇合作，經過長時間的組隊合作後，有共同目標的玩家，一起創立公會。透過大型團體任務(Raid)以及完成任務時獲得的裝備、獎賞，提供公會玩家們一個目標，加強公會的向心力，玩家也藉由對公會的貢獻，從中建立起聲望，因而對公會產生認同感及歸屬感，進而形成共同的文化和認同。

2. 小隊(knots)

指原先不認識的玩家，為了完成共同的目標或任務，自發性的組織在一起，小隊在目標或任務完成後即解散，屬於短暫的合作方式。

3. 與朋友配對的合作(pairwise collaborations with friends)

合作對象是原先彼此熟識的玩家，可能是公會成員或是遊戲中認識的夥伴，彼此邀約而形成，合作形式不限於組隊遊戲，還包含討論、分享...等活動。

除線上遊戲之外，社交遊戲也在近期崛起。根據資策會MIC2009年的網友娛樂行為及玩家遊戲行為調查，曾玩過社交遊戲的受訪者佔26.3%，吸引網友持續使用社交網路的因素有「與朋友聯繫感情或追蹤近況(72.9%)」、「與朋友分享近況(61.9%)」及「社交遊戲好玩(29%)」。多數社交遊戲玩家是因親朋好友的介紹而接觸社交遊戲。

去年社交遊戲「開心農場」(Happy Harvest, 原名應為「開心農民」)在台灣掀起一波狂熱,引發各界關注、討論。開心農場是附屬於社群網站 Facebook 的應用程式,玩家播種後等待作物成熟即可採收,亦可飼養動物。遊戲規則明定可以偷菜、放蟲及草,亦可在農友種植過程予以協助。由於中國大陸官方將Facebook透過防火牆機制擋下,因此「五分鐘」開發的「開心農場」便以英文版本 Happy Farm 打開海外市場,日前在台灣掀起一陣狂熱的版本,是「北京智明星通」所開發的「開心農民」,兩者最大不同在於「開心農民」可以飼養動物。遊戲內容類似養成遊戲,簡單易玩,互動性高。

「開心農場」是網站小遊戲,適合上班族玩,但其最大不同在於它附屬於Facebook平台,玩家在遊戲的同時,也正在進行社交活動。開心農場玩家和愈多朋友一起玩,愈有成果。遊戲吸引許多輕度玩家,除了自己玩,更進一步邀請他人進入遊戲。藉由簡單易玩的趣味小遊戲,玩家不僅從中獲得成就感,還可以藉由種菜、偷菜或幫助農友...等,和朋友進行互動,這樣的遊戲機制,吸引更多的網友加入Facebook。網站的封閉性,讓網友可以主動選擇哪些朋友可以加入遊戲,甚至可能隨時在裡面遇見多年不見的好友,玩家藉著簡單的遊戲增加彼此的互動,也可免去有時不知聊什麼的尷尬。在Facebook內,類似開心農場這樣的遊戲有許多,而因為開心農場的竄紅,連帶的影響了Facebook在台的知名度及使用率,隨著平台成員增加,遊戲玩家的社交活動也就更顯得頻繁。「Facebook」和「開心農場」是社會網絡和遊戲兩者交互作用,魚幫水,水幫魚,相輔相成。

無名小站總監簡志宇說:「種菜概念很創新嗎?其實不是。重點是把很簡單的東西跟你的朋友連接在一起,其實它的互動很簡單,只要把它套上跟我的朋友做,就很有趣100倍,這就是social game成功的原因。」網站的設計讓開心農場的 player 不但能玩遊戲,藉由遊戲還能與舊識互動,甚至藉由舊識再認識新朋友。遊戲過程趣味性高,而Facebook又能兼具傳統網站的交友、聊天、放相片等功能。

搜尋引擎龍頭Google日前公佈2009台灣搜尋關鍵字排行榜,Facebook位於ATM之後而成為第二大熱門關鍵字,開心農場則是快速竄紅關鍵字榜首。創市際ARO排名調查也顯示,Facebook靠著附屬應用程式「開心農場」,吸引許多玩家使用,2009年9月排名追過無名小站,成為僅次於Yahoo!奇摩的第二大網站。根據Facebook官方統計,截至2009年底,台灣約385萬的使用者中,就有高達320萬人是「開心農場」遊戲會員,

換句話說，每10人中，就有8個人是開心農場的玩家。部分機構擔心玩家過度沉迷，影響了正常作息，甚至進行局部封鎖，例如桃園縣教育處則封鎖Facebook小遊戲等應用程式網頁的連結，但不限制其他互動交流平台的功能，讓老師還是可以運用Facebook進行教學互動。

比較「魔獸世界」和「開心農場」兩款熱門遊戲。

Buckingham (2006)提出遊戲之樂的三大面向，見圖 2，三大面向分別是沉浸 (immersion)、投入(engagement)以及互動(interaction)。互動之樂是指玩家在合作遊玩中，採用不同角色以融入社群，進而達到遊戲的樂趣，魔獸世界的玩家正是如此，由遊戲發展出社交，玩家藉由公會、小隊認識原本現實生活中毫不相識的人，進而建立情感，擴大社交圈，社交是從遊戲所發展出來的。(如圖 3 所示)

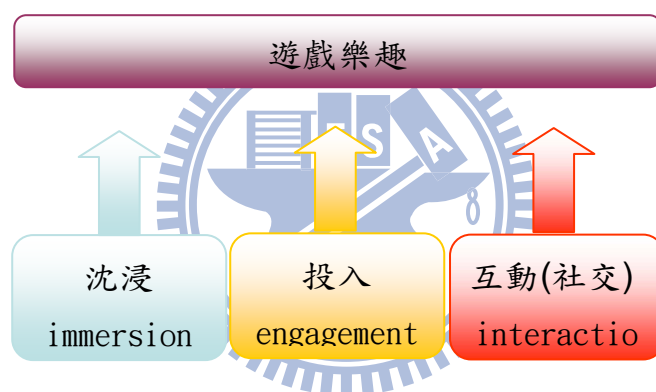


圖2 遊戲之樂
資料來源：Buckingham (2006)

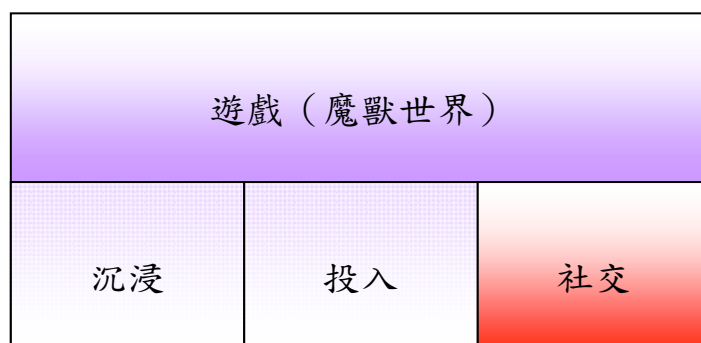


圖3 魔獸世界玩家的社交與樂趣關係

而「開心農場」的玩家則是藉由遊戲加強和親友間的聯繫。開心農場是附屬於Facebook平台的應用程式，玩家在玩遊戲的同時，也正在Facebook平台進行社交活動，玩家不須花費太多時間精力，就能輕易拉近和親友間的距離，又能在遊戲中獲得成就感。開心農場是遊戲附屬於社交，玩家藉此獲得樂趣。(如圖4所示)

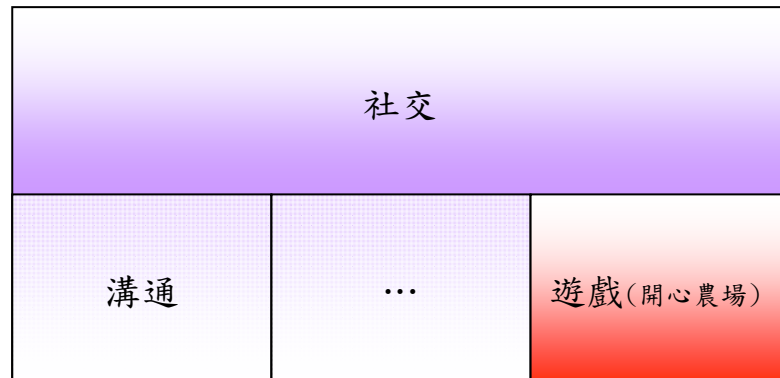


圖4 開心農場玩家的社交與樂趣關係

Putnam (2000)將「社會資本」分成兩種類型，一種是「連結資本」(bonding capital)，讓原本彼此認識的人更加靠近結合，與封閉性的緊密連結有關；另一種是「橋接資本」(bridging capital)，讓彼此不認識的人形成團體或結合在一起，與拓展性有關。

「魔獸世界」的玩家是在遊戲中發展社交，透過遊戲的小隊、公會...等機制，認識原本在現實生活中毫不熟識的陌生人，拓展社交關係，進而延伸至現實生活的人際關係，玩家是先認識其他玩家在遊戲中所扮演的角色，再知道他們的身分，遊戲的社交功能偏向「bridging」；而「開心農場」的玩家則是在社群網站中遊戲，農場裡的好友幾乎都是原本就熟識的親朋好友，或是親友的朋友，遊戲加強了原本就有的社會網絡，其遊戲的社交功能傾向於「bonding」，玩家是先知道其他玩家的真實身分，彼此成為農友，再認識他們在遊戲中所扮演的角色。

表1 魔獸世界與開心農場比較

| | 魔獸世界 World of Warcraft (WoW) | 開心農場 原名應為「開心農民」 |
|---------|---|---|
| |  |  |
| 開發廠商 | 美國暴雪 | 北京智明星通 |
| 遊戲類別 | 線上遊戲(On-line game) | 網站遊戲(Web game) |
| 遊戲內容 | 角色扮演遊戲， 玩家在虛擬大陸上進行冒險 | 類似養成遊戲， 玩家在農場內種植、養動物 |
| 遊戲難度 | 內容複雜，難 | 內容簡單，易 |
| 遊戲時間 | 長，需長時間連線 | 短，適合上班族玩 |
| 社交對象 | 小隊、公會成員 | 農場好友 |
| 社交方式 | 先認識在遊戲中扮演的角色 | 遊戲前就知道真實身分 |
| 遊戲與社交關聯 | 社交附屬於遊戲 | 遊戲附屬於社交 |
| 目標 | 遊戲 | 樂趣 |
| 社交功能 | 橋樑(bridging) | 連結(bonding) |

本研究整理

針對線上遊戲，國內外研究(轉引自張玉佩)已顯示可能增加學童手眼協調度(Green & Baverlier,2003)、探索現實生活無法經驗的情緒、拓展玩家社會網絡、學習風險管理與合作行為(Durkin & Barber,2002)，但線上遊戲的暴力刺激也可能引發攻擊性行為(Anderson,2004)或產生恐懼(Williams,2006)，若玩家遊戲成癮，會使得現實生活受到影響(Yee,2002)，其中健康的負面影響大於學習的負面影響，而成癮性越高的學童，其學業成績比一般網路使用者低落(楊碧華，2008)。基於大眾媒體的報導，遊戲在社會上具有負面形象，家長和教師一般而言抱持著疑慮的態度。

但是人對的科技產品的態度會受到其使用經驗的影響。Prensky (2001)稱年輕世代的網路使用者為數位原民(digital natives)，相對於數位原民，那些為工作之需，或為了適應現代生活才去學習網路科技的人，則稱為數位移民(digital immigrants)。數位原民與數位移民在各種數位軟硬體的使用與認知上皆有相當程度的差異，師生對於網路遊戲的認知也存在相當大的差異，過去學者曾針對線上遊戲進行相關研究。周桂穗(2006)研究「師生對於線上遊戲之認知差距」，顯示師生對於學生投入線上遊戲的動機、正負向情緒及學習...等方面皆有認知上的差異。而何靜雯(2009)在其「教師線上遊戲經驗在教師玩興、對學生遊戲動機、情緒、學習成長認知與師生關係之差異」研究中，則進一步探討教師遊戲經驗對學生遊戲動機、情緒、學習成長認知上及師生關係的影響，結果顯示在看待學生遊戲動機方面，「非玩家教師」在「角色扮演」與「操控」兩項顯著高於「玩家教師」；在看待學生的遊戲學習方面，「頗有經驗組」教師在「人際社交」因素高於其他教師；在師生關係方面，「玩家教師」、「有經驗的教師」與學生玩家之間的關係較好；在教師對學生玩遊戲看法中，全體教師以反對學生玩線上遊戲的居多，佔48.3%，表示支持學生玩遊戲的，僅佔15.1%。由此可知，教師的遊戲經驗亦會影響其對學生遊戲動機、學習成長認知及師生關係。

近三年來Facebook以社群網站之姿，在國內外網路打開市場，2009年「Facebook」的附屬應用程式「開心農場」在台快速竄紅，根據Facebook官方統計，截至當年度年底，台灣385萬的Facebook會員中，就有高達320萬人是開心農場遊戲會員，更重要的是，很多人是因為想接觸開心農場這款遊戲而進入Facebook。社交遊戲引起的旋風，也刮進了校園，在本研究者的任教學校內，偶爾可聽到教師們在討論著偷了誰的菜、如何快速升等...等相關話題，更有學生利用資訊課自我練習的空檔，到農場偷個菜、澆個水。然而關於「社交遊戲」目前仍缺乏相關研究，社群網站及社交遊戲的使用，已是趨勢，影響不可小覷，這是促成本研究最重要的研究動機。本研究想要探討教師的社交遊戲經驗，是否也如同線上遊戲，在學生玩網路遊戲及使用社群網站的態度上造成差異。

1.2 研究問題

根據上述研究動機，本研究將以問卷調查法收集相關資料，進行研究，旨在探討不同的教師社交遊戲經驗在對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否產生差異。

研究目的如下：

1. 瞭解教師的社交遊戲經驗
2. 瞭解教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站的態度
3. 探討教師的社交經驗在對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否造成差異

研究問題具體分述如下：

1. 有多少比例的教師具有社交遊戲經驗？
2. 教師是否具社交遊戲經驗，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上是否有所差異？
3. 教師是否具社交遊戲經驗，在「教師對學生使用社群網站」態度上是否有所差異？
4. 玩家教師是否使用社群網站中遊戲以外功能，在「教師對學生使用社群網站」態度上是否有所差異？
5. 玩家教師加入社群網站及社交遊戲順序，在「教師對學生使用社群網站」態度上是否有所差異？

1.3 主要名詞解釋

以下針對本研究使用的重要名詞進行解釋，以別於其他研究或調查的用法與差異。

1. 教師

本研究中，教師指的是現職公私立中小學教師。

2. 網路遊戲

本研究將網路遊戲分為網站遊戲(Web game)、連線遊戲(Network game)以及線上遊戲(On-line game)三類。

3. 社群網站

本研究將社群網站依經營目標分成單純社交的線上社群網站、商業性質的社群網站、線上交友的社群網站、以尋找老同學為主的校友社群網站及以某個焦點為主的社群網站共五類。

4. 社交遊戲(socail game)

社交遊戲是附屬於社群網站中，以促進網站成員社交關係為目的的網路遊戲，以「社交為主，遊戲為輔」。本研究中，社交遊戲指的是社群網站Facebook的附屬應用程式「開心農場」。

4. 玩家教師及非玩家教師

本研究將全體受試教師依其社交遊戲經驗將有玩過開心農場的教師稱為「玩家教師」；沒有玩過開心農場的教師稱為「非玩家教師」。

二、文獻探討

本章的目的在於探討過去國內外學者所做過的相關研究。本章共分為三節，第一節為網路遊戲，第二節為社群網站，第三節為社會階層。

2.1 網路遊戲

2.1.1 遊戲

遊戲定義

Huizinga (1955)在著作「遊戲的人」(Homo Ludens)中認為，所有的人類文明發展，一開始都是源自於「遊戲」，遊戲的特色是它完全置身於日常生活之外，卻又能吸引玩家，是一種自由的活動。遊戲就是遊戲，而不是其他東西。

遊戲可分成正式的、非正式的兩種，非正式的遊戲就是一般我們所說的「玩」，而正式的遊戲就是一般指的「遊戲」。Parlett認為，正式的遊戲必須有兩個要素，分別為目標及手段，分述如下：

1. 目標(Ends)：

遊戲必須要有一個明確的目標，達到目標才表示遊戲結束，而單純的玩並沒有明確定義什麼樣的情況叫結束，也沒有明確的時間限制。

2. 手段(Means)：

遊戲必須遵守規則，遊戲規則描述了遊戲設備、規定玩家在遊戲中的行為、遊戲的目標，所有的玩家都應同意並遵守這個規則。

Juul (2005)定義「遊戲」是隱含可變化與可量化結果的規則系統，不同的結果被賦予不同的價值，玩家在遊戲中試圖改變遊戲的結果，並可能因結果而產生情緒上的變化，遊戲的結果與現實世界的關係是事先就已訂定、協商完成的。

遊戲特性

Caillois (2001)針對人類廣義的遊戲行為，提出遊戲的五個特性：

1. 遊戲是自由的活動(Free)
2. 遊戲是被隔離的活動，與真實世界分離(Uncertain)
3. 遊戲是不確定、變動的 (Uncertain)
4. 遊戲是非生產性的活動(Unproductive)
5. 遊戲是有規則性的活動(Governed by rules)

國內學者蔡淑苓(1993)綜合各家學者的意見，提出遊戲的特點大致如下：

1. 遊戲是由直接動機所引起的，動機就是遊戲
2. 遊戲是一種享受
3. 遊戲重視的是過程，而不是結果
4. 遊戲是探索、表達及釋放內在自我的方式
5. 遊戲是將過往獲得的印象，重新組合的創造世界

遊戲動機

Riber (1996)提出遊戲有四大面向，藉以說明玩家的遊戲動機，分別為權力(power)、奇幻(fantasy)、歷程(progress)以及自我滿足感(self)。

1. 權力(play as power)：

遊戲是一種競爭狀態，玩家投入遊戲以爭取勝利，這個特徵較常出現於成人之間的遊戲。

2. 奇幻(play as fantasy)：

玩家藉由遊戲暫時脫離真實世界，藉此獲得創意與想像力的思考，許多遊戲藉由虛擬的角色扮演，使玩家感到新奇、刺激，這也是遊戲最吸引人的地方。

3. 歷程(play as progress)：

遊戲是一個不中斷的過程，玩家可以從過程中學到有用的事物，這是把遊戲當作一種心理或是社交需求的方式。

4. 自我滿足感(play as self)：

把遊戲當作一種生活體驗的過程，且從中建立自我的價值，而獲得成就自我的滿足感。

Fabricatore, Nussbaum, & Rosas (2002) 綜合 Malone 等人的觀點，分析玩家對遊戲樂此不疲的原因，認為玩家參與遊戲的動機可分為個人動機(individual motivations)與人際動機(interpersonal motivations)。

1. 個人因素包含:

(1) 挑戰(Challenge)

指的是玩家在遊戲中和他人一起比賽或挑戰遊戲中困難的部分。

(2) 好奇(Curiosity)

指透過遊戲環境中的資訊複雜度與差異性以及新奇或驚奇的感覺，引起玩家的好奇心，促使他繼續探索類似事物的動機。

(3) 控制(Control)

指玩家在遊戲中所能掌握控制權的程度。

(4) 幻想(Fantasy)

指喚起玩家實際上不存在的心靈印象或社會情境。

2. 人際動機包含:

(1) 競爭(competition)

個人處在群體時，會互相比較、競爭，在遊戲中若能體會到成功的競爭過程，玩家易產生正面且激昂的情緒反應，這樣的情緒反應使得玩家能得到滿足及愉快的經驗，進而提升玩家願意繼續遊戲的動機；相反的，失敗的經驗也可能導致負面的情緒，降低遊戲的樂趣。

(2) 合作(cooperation)

指的是在遊戲過程中，玩家可能會尋求與他人合作以增加成功的機會。

(3) 認同(cognition)

指當玩家處於遊戲情境時，個人在群體中會對自身的定位產生認知，當玩家的努力被他人肯定時，可使得玩家獲得成就感。這是一種藉由他人角度的觀點來肯定自我的方式。

遊戲類型

遊戲類型之間的關鍵差異主要來自於遊戲系統，而非再現面向，亦即並非取決於遊戲規則，不同的遊戲類型，其關鍵元素:目標、障礙、資源、賞罰也就有所不同，然而類型之間的分野不是絕對的，一個遊戲可能兼具數種元素。

2.1.2 網路遊戲

網路遊戲定義

目前國內相關研究中，對於「線上遊戲」、「網路遊戲」、「連線遊戲」的定義及範圍，各有不同見解。張淑慧、盧玉娟與吳嫦娥(2004)綜合歸納各家說法，認為將電腦遊戲依共同參與遊戲的電腦主機數量來分類，可將電腦遊戲分類為單機版遊戲與網路遊戲。而傅鏡暉(2003)在「線上遊戲產業Happy書」中，將網路遊戲定義為「透過網路連線，大量玩家操控自行創造的角色，共同進入一個虛擬世界中進行的遊戲」。

網路遊戲分類

目前國內學者對於網路遊戲的分類，大致依「使用對象」、「遊戲進行方式」、「遊戲內容」、「遊戲平台」加以分類。本研究採用董家豪(2001)的分類方式，將網站遊戲、連線遊戲、線上遊戲三者合稱為網路遊戲。

董家豪將網路遊戲分為：

1. 網站遊戲(Web game)

這類遊戲多以網頁製作軟體Flash 或跨平台程式語言java 等來研發遊戲。主要提供簡單、普通的回合制遊戲，以棋類、牌類和益智性等小品遊戲為主。遊戲網站通常採免費註冊，只要連上特定網站取得帳號即可在網路上玩遊戲。

2. 連線遊戲(Network game)

玩家可以在單機上玩，也可以將幾台電腦連在一起，讓單機遊戲擁有連線功能，提供4至8人玩家對打的即時遊戲。部分軟體公司提供官方網站，讓玩家匯集到同一個地方，官方伺服器扮演搓合角色(match making)，玩家只需買遊戲光碟，之後不需再付錢。這類遊戲沒有累積性，屬於回合制競爭性。

3. 線上遊戲(On-line game)

可供多人共同上網的遊戲，玩家能在網上建構屬於自己的虛擬世界，這類遊戲通常沒有固定型態的遊戲模式，可讓玩家自行發展。線上遊戲，無法單機遊戲，玩家需花錢購買點數或者是交月費後，才能連上遊戲公司的伺服器，與其他玩家一起在伺服器遊玩，伺服器並會隨時紀錄玩家在遊戲世界中所扮演的角色經歷。

表2 網路遊戲分類 (依遊戲平台分類)

| | 網站遊戲 | 連線遊戲 | 線上遊戲 |
|--------|---------|----------|---------|
| 遊戲執行方式 | 不可單機執行 | 可單機執行 | 不可單機執行 |
| 玩家使用方式 | 單人使用 | 可4至8人對打 | 多人共同連線 |
| 使用族群特性 | 個人，無凝聚力 | 常為好友同時連線 | 族群凝聚力高 |
| 遊戲特性 | 著重遊戲樂趣 | 著重短時間的對戰 | 需耗時費力練功 |

資料來源：轉引自張意珮(2002)本研究整理

遊戲三面向與遊戲之樂 (Buckingham,2006)

1. 再現面向(Representational):

玩家操縱視覺影像，建構角色，產生敘事，以及表演元素。再現面向通常不是遊戲所獨有的，而是源自於其他媒體。在此面向中，文本是拿來讀的，而玩家的角色是個觀眾。

2. 遊玩面向(Ludic):

直接關連到競爭、規則與目標，遊戲系統提供一種限定性的語言讓玩家產生動作序列。在此面向中，文本是歷程，而玩家的角色是個表演者。

3. 互動面向(Interaction):

玩家彼此互動的方式，如組隊、教與學...等。

遊戲面向對應遊戲之樂

1. 沉浸(immersion)之樂：

玩家被文本或經驗所傳送的快感。「沉浸」對應到遊戲的再現面向，藉由漸次釋放大量的交互連結訊息，讓遊戲得以誘惑住玩家。

2. 投入(engagement)之樂：

玩家被迫採用一種更深思而自省的姿態，處理新的故事訊息、解決問題及規劃策略，面對目標迎接挑戰。「投入」對應到遊戲的遊玩面向，這裡探討遊戲系統裡，什麼讓一個遊戲可玩，而且能夠玩成什麼樣子。

3. 互動(interaction)之樂：

玩家在合作遊玩中採用不同角色以融入社群。「互動」之樂對應到遊戲的互動面向，玩家經由彼此互動的過程，找到遊戲的樂趣。

表3 開心農場的遊戲三大面向與遊戲之樂

| 遊戲三面向 | 開心農場 | 遊戲之樂 |
|----------------------------|--|---------------------|
| 再現面向 (Representational) |  | 沉浸 (Immersion) |
| 遊玩面向 (Ludic) | <p data-bbox="783 1025 916 1064">農場背景</p>  <p data-bbox="783 1458 916 1496">種菜收成</p> | 投入 (Engagement) |
| 互動面向 (Interaction) |  <p data-bbox="815 1895 884 1933">偷菜</p> | 互動 (Interaction) |

資料來源：Buckingham (2006)

2.2 社群網站

2.2.1 虛擬社群(Virtual Community)

隨著電腦科技的進步以及網際網路的普及，人類在網路建構了新的社會結構，當原本各自獨立的個人電腦被連接串連起來之後，便具有溝通情感與傳遞訊息的功能，電腦網路連接電腦的同時，也聯繫了使用電腦的使用者，形成了新型態的社會網路，這個由電腦所架構的社會網路就是「虛擬社群」。

社群

「社群」(community)是指一群人因為地域或興趣的關係而聚集在一起。Hamman (1997)提到在社會學中社群包含以下四部份：1. 一群人(a group of people) 2. 分享社會互動(share social interaction) 3. 成員彼此間擁有共同聯繫(common tie) 4. 至少在某段時間內共同處於某個區域(share an area for at least some of the time)。

Kaufman (1959)定義社群是包括一個地理區域內有社會互動關係的一群人及維繫的聯絡網。早期社群的範圍被定義在一個特定的區域，如鄰近區域、城市或某個地理位置。學者Wellman以社會網絡(social network)的觀點，認為能夠提供社交、情感支持、資訊、歸屬感與社會認同的人際互動關係網絡即可稱為社群 (翟本瑞，1999)，在此定義之下，社群的功能和內涵反而超越地域的界限，成為社群定義較重要的部分。

虛擬社群定義

「虛擬社群」(Virtual Community)是指一群有某方面相同點的人們(如，興趣、喜好、性向、工作等)，或來自同樣團體的人們，因為互動的需求所凝聚而成的。Rheingold (1993)認為虛擬社群為社會的集合體，當聚集了足夠數量的人，在網際網路上進行了足夠數量的討論、互動與情感的交流，以發展人際關係。Romm & Plisjin (1997)認為虛擬社群的成員經由電子的媒介建立社群的活動現象，完成分享資訊、穩定成長、忠誠與信守承諾相互溝通。Rheingold將虛擬社群定義為「一群主要藉著電腦網路彼此交流的人們，此有某種程度的認識、分享某種程度的知識與資訊，相當程度如同對待友人般彼此關懷，所形成的團體。」可見虛擬社群是「一群具有相同興趣或需求的人，透過網路所提供的工具，在虛擬空間裡長時間瞭解彼此，進行持續性的互動與情感上的交流，以發展相互信賴的人際關係」。

表4 虛擬社群定義

| 學者 | 定義 |
|---------------------------------|---|
| Rheingold (1993) | <p>虛擬社群是社會的集合體，當足夠數量的群眾，在網路上進行足夠的討論，並付出足夠的情感，以發展人際關係的網路，虛擬社群因此而成型</p> |
| Anne (1994) | <p>虛擬社群是一個任何大小的社會型團體，這個團體有共同的興趣，所謂的興趣可能是社交上的、專業上的、職業上的或者宗教上的。通常這些團體存在於網路上，透過電子的方式聚在一起討論，從某個學術研究到日常生活等的特定議題。</p> |
| Fernback and Thompson (1995) | <p>虛擬社群是一種在網際空間中經由一次次某特定環境中互相接觸及討論相同興趣主題所產生出的社會關係。</p> |
| Hagel et al. (1997) | <p>虛擬社群的真正意義在於把人群聚集起來，讓人們在當中進行持續性互動，並從中發展出相互信賴及彼此瞭解的氣氛。</p> |
| Romm et al. (1997) | <p>虛擬社群是一群透過網際網路互相溝通與資訊分享所形成的一種新興社會現象。</p> |
| Alder and Christopher (1998) | <p>虛擬社群是一個允許具有共同興趣的人們透過網路空間來彼此交流、溝通及分享資訊等的空間。而透過這些活動會使得參與者彼此聯繫在此虛擬社群中。</p> |
| Chang et al. (1999) | <p>虛擬社群是由一群有相同興趣或情感的網際網路使用者，透過在討論區參與討論或在聊天室中與他人聊天，互相交換資訊而產生的人際關係。</p> |

資料來源：轉引自陳靖旻(2008) 本研究整理

Romm et al. (1997)指出，影響使用者使用虛擬社群的因素主要為外在環境是否能夠吸引使用者進入虛擬社群，在技術層面上是否能讓使用者感到方便使用、信賴，以及此社群是否符合使用者的使用動機、目的。

虛擬社群分類

虛擬社群可依照使用者的參與動機、互動性、性質及社群功能...等方面來區分。

1. 依使用者的參與動機分類(Hagel & Armstrong,1997)

(1) 興趣型(Interest)：

大多數的人皆有興趣或嗜好，而對感興趣的事物人們會盡可能地想要獲得相關的資訊，一旦他們發現跟自己有相同嗜好的人，很自然的就會聚在一起交流討論、分享資訊。許多早期的社群就是建立在興趣上，聚集了分散在各處，但對某一個主題有相同興趣或專長的人。

(2) 人際關係型(Relation)：

人們在與他人交換人生經驗的過程中，建立深刻的人際關係。這類型社群最主要的價值不在於提供資訊，而是分享經驗，且為有共同人生經驗的人們製造了相知相遇的機會，使他們能夠超越時空的限制而建立有意義的人際關係。

(3) 幻想型(Fantasy)：

參與者發揮想像力，在幻想中共同創作。參與者可扮演不同的角色，以及網路上因匿名性而產生的認同。

(4) 交易型(Transcation)：

社群參與者能傳遞關於買賣商品或服務等交易情報。此外，此類虛擬社群的成員在社群中可以參與買賣，或在進行購買前會向社群內其他成員詢問意見，其可滿足成員間交換情報，或是進行交易的需求。

2. 依使用者互動性分類

Chaudhury (2001)將虛擬社群依成員間互動的對象及直接性分為三類：

(1) 以“你”為基礎的社群(You-Based Community)

成員多進行一對一交談，人際關係是重點，彼此依賴性高，建立關係是成員的主要焦點，成員間喜歡進行同步的訊息交換，且彼此的互動可以在自律與互信的方式下進行。例如交友社群。

(2) 以“他們”為基礎的社群(They-Based Community)

分享彼此的興趣是主要的焦點，參與社群的成員，可以交換彼此意見或想法。此類社群的互動模式為多人對多人，互動過程多屬於非同步的。由於成員們可以隨性且自由的加入或離開討論，因此必須明確規範談話的規則，以供成員瞭解與遵守。

(3) 以“它”為基礎的社群(It-Based Community)

成員主要的興趣在於獲得想要的資訊或建議。即使和其他成員交談，也是以任務為導向。溝通的本質是一對多，成員間情感的維繫是相對比較薄弱的。

3. 依使用者性質分類(Hagel et al.,1997)；

(1) 地域型：

參與社群的人共同的興趣，通常是基於他們在實際上居住於同一地區的關係。

(2) 人口結構型：

參與社群的人是在於特定的性別、年齡層或族群等。

(3) 主題型：

以某些興趣或關心的議題為焦點，使用者能從中獲得需要的資訊。

4. 依社群功能分類

虛擬社群的功能包括聊天室、郵件、相簿、檔案資料庫、遊戲...等。



表5 虛擬社群分類

| 分類依據 | 類型 |
|--|--|
| 使用者的參與動機 Hagel and Armstrong (1997) | a. 興趣型 (Interest) b. 人際關係型 (Relation) c. 幻想型 (Fantasy) d. 交易型 (Transcation) |
| 使用者互動性 Chaudhury (2001) | a. 以“你”為基礎社群(You-Based Community) b. 以“他們”為基礎社群(They-Based Community) c. 以“它”為基礎社群(It-Based Community) |
| 使用者性質 Hagel and Armstrong (1997) | a. 地域型 b. 人口結構型 c. 主題型 |
| 社群功能 | 聊天室、郵件、相簿、檔案資料庫、遊戲…等 |

資料來源：Hagel & Armstrong (1997)、Chaudhury (2001)

虛擬社群涵蓋的主題很廣，社群成員可能因共同興趣而進入社群，而成員在互動中分享資訊與經驗，甚至衍生出交易行為。學者 Hagel et al. (1997) 認為，不同類型的社群之間並不是互斥的，一個虛擬社群可以同時包含數種類別。

2.2.2 社群網站

社群網站

虛擬社群將使用者聚集在一起，提供一個自由的交往環境，使用者從社群持續的互動，從而創造一種互信與了解的氣氛。與虛擬社群相同涵義的還有線上社群(on-line community)、電子社群(electronic community)及網路社群(internet community)(林怡君、李韶翎與吳密密，2006)。當網際網路的技術持續創新與廣泛應用之時，虛擬社群就是一股趨勢。網際網路雖是一個虛擬化的世界，但彼此仍需要溝通互動和社交，藉此分享交流，由於溝通頻繁，久而久之，一群同好便會形成一個在網路上討論的「社群網站」(community website)，打破了地域限制，形成一種基於資訊分享與情感支持的專屬社群網站文化。換言之，社群網站的形成，在於不同使用者對網路有「虛擬實境」的感知，且意識到這個虛擬實境中有其他人共同存在，彼此共享著一套社會規則、語言。社群網站提供了一個讓人們自由交往的環境，人們在社群中持續的互動，從互動中創造出一種互相依賴及彼此了解的氣氛。

1980年代早期，美國連結各大學電腦中心的網路USENET，使用者可以在網路上架設專屬的新聞群組，其他人則依據該新聞群組之主題張貼相關訊息，也可讀取他人所張貼的相關訊息，因此形成一個交流經驗、分享興趣的虛擬社群，這可以說是社群網站的起源（黃貝玲，2000），早期開放的BBS系統，即屬於較早的社群網站。現今隨著許多社群網站的相繼建構，社群網站的發展已逐漸走向實用化，內容也日益豐富，功能日益多元。

法國faber Novel 顧問公司於2007年以網路組織、虛擬身份、社群網站類型、基本經濟效益等面向，針對社群網站進行研究探討，而將社群網站依目標分成四類。

1. 單純社交的線上社群網站
2. 商業性質類別的社群網站
3. 線上交友的社群網站
4. 以尋找老同學為主的校友社群。

除此四類之外，還有以某個焦點為主的社群網站，如巴哈姆特。

2.2.3 Facebook

Facebook簡介

Facebook是2004年2月由哈佛大學學生Mark Zuckerberg所創辦的社交網絡服務網站(SNS)，註冊的用戶剛開始僅限於哈佛大學的學生，到了2006年，只要有大學電子信箱的人(.edu 等)都可以允許被邀請加入，目前任何人都可以在Facebook上註冊。

2007年5開始，Facebook發展出開放平台(Open Platform)，開始開放讓第三方的軟體開發者可以自由開發與Facebook核心功能相容的應用程式，並分享給朋友甚至是網站上的任何人使用，此一開放造成許多使用者更加黏著於Facebook的社群平台。

表6 Facebook 發展史

| 時間 | 事件 |
|-----------|---|
| 2004 年2 月 | Mark Zuckerberg創立，網站最初的註冊僅限於哈佛學生 |
| 2004 年4 月 | 註冊會員擴展到部分其他國家學校 |
| 2005 年9 月 | 推出Facebook 高中版 |
| 2006 年 | 全世界只要有大學電子信箱的人，都可以註冊 |
| 2006 年9 月 | 任何用戶只要輸入有效的電子郵件信箱、自己的年齡層，即可選擇加入一個或多個網絡，如大學、地區或公司的 |
| 2007 年5 月 | Facebook 推出應用程式介面(API) |
| 2008 年6 月 | Facebook推出了簡體中文版服務中國大陸使用者，也提供2個繁體中文版本，面向香港和台灣使用者 |
| 2009 年3 月 | Facebook將其頁面改成類似Twitter 的「狀態流」，並且宣佈將開放其API |

資料來源：取自維基百科 "Facebook" 本研究整理

Facebook基本功能

Facebook各種基本的應用程式如下：

1. The Wall：塗鴉牆，讓使用者可以留言、貼附件。
2. Gift：禮物，朋友間可互相送禮，贈禮時可附加訊息、選擇匿名。
3. Marketplace：市場，使用者可以免費發佈分類廣告。
4. Poke：戳，使用者可以呼叫他人，引起某一特定使用者的注意。
5. Status：狀態，使用者可顯示目前的狀態，並顯示在好友列表的更新區。
6. Event：活動，讓使用者告知朋友們即將要發生的活動。
7. Photo & Video：圖像影音，使用者可以上傳影片或相片。

Facebook特色

由於Facebook一開始的註冊權限僅限於哈佛學生，後來推廣至有大學電子信箱的人，網路上的虛擬身分很容易與真實身分連結，因此使用者大多願意以真實資料註冊，網站中對於瀏覽其他會員資料的權限也有一定的限制，使用者除非被其他學校的會員加為好友，否則只能瀏覽來自同一個學校的會員資料，瀏覽網頁成了會員的特殊權利，這個特點營造出不同於其他社群網站的價值感，使得Facebook能在眾多社群網站中異軍突起。Facebook主打熟人網路經營，將實際的社會網路轉移到虛擬世界中，使用者藉由網站分享生活點滴與交流情感，在信賴的環境中與認識的人進行交流。

表7 Facebook 社群網站屬性

| 分類依據 | 屬性 |
|----------|---------------------|
| 使用者的參與動機 | 人際關係型的社群網站 |
| 使用者互動性 | 以”你”為基礎的社群網站 |
| 社群網站經營目標 | 社交的線上社群網站、尋友的校友社群網站 |

本研究整理

三、 研究方法

本章共分為五小節，分別為研究架構、研究流程、研究對象、研究方法及工具以及資料分析方法。

3.1 研究架構

本研究主要探討「教師社交遊戲經驗」在「教師對學生玩網路遊戲態度」及「教師對學生使用社群網站態度」是否造成差異。首先瞭解教師社交遊戲經驗，接著再瞭解教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站的態度，最後分析不同的教師社交遊戲經驗是否在態度上造成差異。圖5為本研究之研究架構。

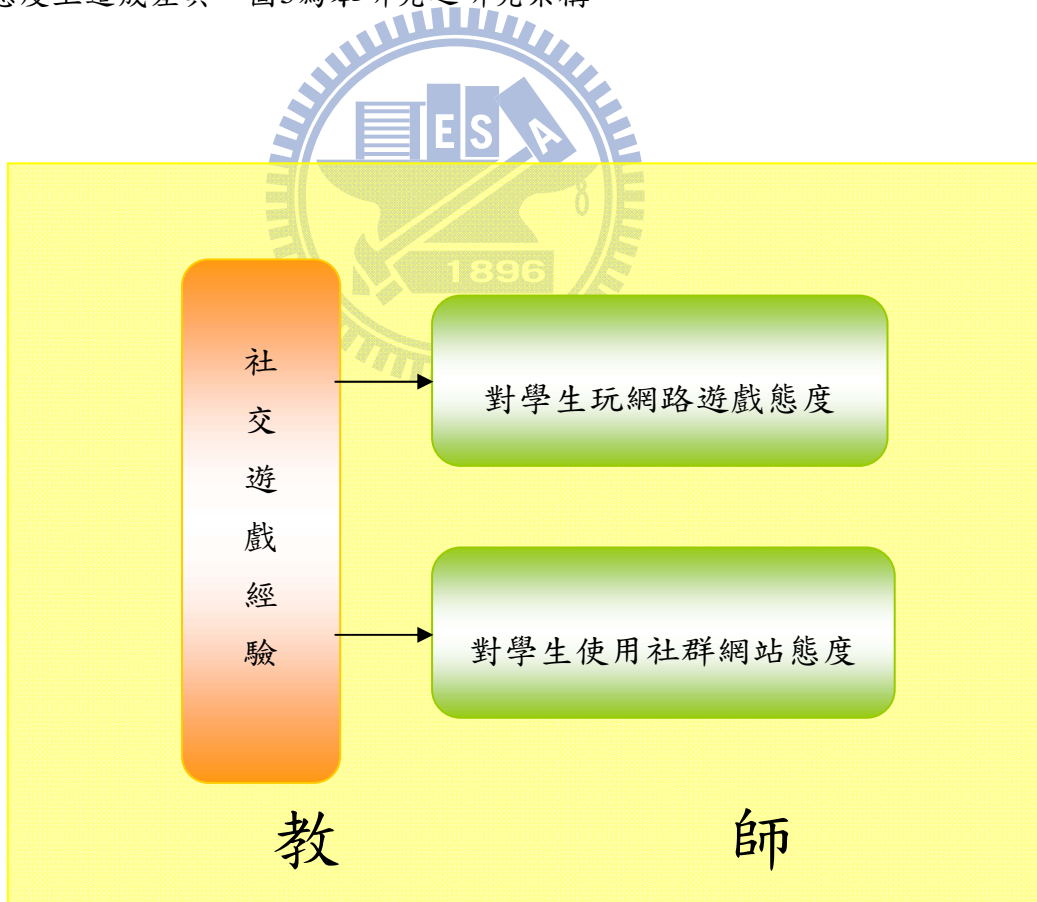


圖5 研究架構

3.2 研究流程

第一階段：瞭解目前的環境；

第二階段：針對過去相關研究，進行文獻探討；

第三階段：根據過去相關研究，建立本研究之研究架構，

第四階段：擬定、修訂本研究問卷；

第五階段：正式進行問卷調查；

第六階段：回收問卷，剔除無效問卷，進行資料整理分析；

第七階段：撰寫報告。

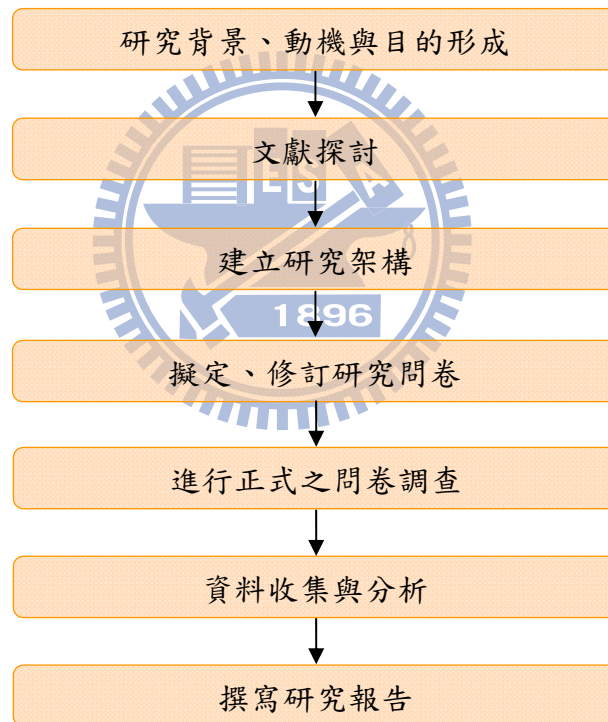


圖6 研究流程

3.3 研究對象

本研究根據98學年度教育部教師人數統計(見表8)，將縣市依地理位置劃分為區域，進行研究。問卷發放對象為台灣北中南三區公私立現職教師，學校層級包含國小、國中及高中職，按照學校層級與區域教師比例進行抽樣，採紙本問卷進行。

表8 北中南三區各級學校教師人數比例

| | 區域別 | 學校級別 | | |
|------------------|-----|--------|-------|-------|
| | | 國民小學 | 國民中學 | 高中職 |
| 北 部 地 區 | 基隆市 | 1,570 | 840 | 1,181 |
| | 宜蘭縣 | 2,200 | 1,294 | 1,045 |
| | 臺北市 | 11,137 | 5,579 | 8,377 |
| | 臺北縣 | 14,716 | 7,075 | 6,674 |
| | 桃園縣 | 8,862 | 5,239 | 3,778 |
| | 新竹市 | 1,868 | 990 | 1,397 |
| | 新竹縣 | 2,555 | 1,336 | 900 |
| 中 部 地 區 | 苗栗縣 | 2,780 | 1,267 | 1,384 |
| | 台中市 | 4,675 | 2,406 | 2,738 |
| | 台中縣 | 6,843 | 4,000 | 3,540 |
| | 彰化縣 | 5,477 | 3,105 | 2,423 |
| | 南投縣 | 2,897 | 1,436 | 1,211 |
| | 雲林縣 | 3,406 | 1,517 | 1,575 |
| 南 部 地 區 | 嘉義市 | 1,196 | 745 | 1,216 |
| | 嘉義縣 | 2,618 | 1,041 | 717 |
| | 台南市 | 2,753 | 1,796 | 1,986 |
| | 台南縣 | 4,441 | 2,004 | 2,602 |
| | 高雄縣 | 4,960 | 2,491 | 2,353 |
| | 屏東縣 | 3,983 | 1,993 | 1,531 |
| | 澎湖縣 | 642 | 291 | 230 |

在全國國民小學至高級中等學校部分，可看到各級教師比例分佈(見表9)，中小學教師中(182,882人)，國小教師佔49.0%(89,579人)、國中教師佔25.4%(46,445人)、高中職教師佔25.6%(46,858人)，國小教師人數約佔全體一半，而國中及高中職則各約佔全體四分之一。在區域方面(見表10)，北中南三區教師中(182,882人)，北部教師佔48.5%(88,613人)、中部教師佔28.8%(52,680人)、南部教師佔22.7%(41,589人)，以北部教師為最多，約佔全體一半。

表9 各級學校教師人數比例

| 學校級別 | 教師人數及比例 | |
|------|---------|---------|
| | 教師人數(人) | 教師比例(%) |
| 國小 | 89,579 | 49.0 |
| 國中 | 46,445 | 25.4 |
| 高中職 | 46,858 | 25.6 |
| 總計 | 182,882 | 100 |

表10 北中南三區教師人數比例

| 區域別 | 教師人數及比例 | |
|------|---------|---------|
| | 教師人數(人) | 教師比例(%) |
| 北部地區 | 88,613 | 48.5 |
| 中部地區 | 52,680 | 28.8 |
| 南部地區 | 41,589 | 22.7 |
| 總計 | 182,882 | 100 |

本研究預計抽取700位教師，綜合各級教師比例與區域比例後，採四捨五入整數比計算，北中南各區所需之各級教師人數整理如表11，發放學校數如表12：

1. 北部：國小教師 163 人、國中教師 85 人、高中職教師 90 人。
2. 中部：國小教師 100 人、國中教師 53 人、高中職教師 49 人。
3. 南部：國小教師 79 人、國中教師 40 人、高中職教師 41 人。

表11 區域及各級學校教師抽樣人數

| | | 學校級別教師比例 (%) | | | |
|-------------|--------|----------------------|------|------|-----|
| | | 國小 | 國中 | 高中職 | 總計 |
| | | 49.0 | 25.4 | 25.6 | 100 |
| 區域別教師比例 (%) | | 抽樣人數 (人 / 總人數 700 人) | | | |
| 區域別 | 比例 (%) | 國小 | 國中 | 高中職 | 總計 |
| 北部 | 48.5 | 163 | 85 | 90 | 338 |
| 中部 | 28.8 | 100 | 53 | 49 | 202 |
| 南部 | 22.7 | 79 | 40 | 41 | 160 |
| 總計 | 100 | 342 | 178 | 180 | 700 |

表12 問卷發放學校數

| 區域別 | 學校級別 | | |
|-----|------|----|-----|
| | 國小 | 國中 | 高中職 |
| 北部 | 9 | 6 | 8 |
| 中部 | 7 | 5 | 4 |
| 南部 | 5 | 3 | 3 |

本研究共寄出700份問卷，回收645份問卷，經剔除無效問卷（過多題項漏答及作答成明顯規則）35份，獲得實際有效問卷共610份，有效樣本率達87%。

以學校所在位置之區域別而言，北部發放338份、實際回收有效問卷287份，實際調查比例為47%；中部發放202份、實際回收有效問卷177份，實際調查比例為29%；南部發放160份、實際回收有效問卷146份，實際調查比例為24%。

以學校級別之調查結果而言，國小發放342份，實際回收有效問卷286份；國中發放178份，實際回收有效問卷為162份；高中發放180份、實際回收有效問卷為162份。

表13 區域及各級教師人數之預計抽樣及實際調查比例與人數對照

| 區域別教師 | 學校級別教師(人) | | | | | | | | | |
|-------|-----------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 預計調查 | | 實際調查 | | 國小 | | 國中 | | 高中職 | |
| | | | | | 預計 | 實際 | 預計 | 實際 | 預計 | 實際 |
| (人) | (%) | (人) | (%) | | | | | | | |
| 北部 | 338 | 48.5 | 287 | 47.0 | 163 | 133 | 85 | 77 | 90 | 77 |
| 中部 | 202 | 28.8 | 177 | 29.0 | 100 | 80 | 53 | 50 | 49 | 47 |
| 南部 | 160 | 22.7 | 146 | 24.0 | 79 | 73 | 40 | 35 | 41 | 38 |
| 總計 | 700 | 100 | 610 | 100 | 342 | 286 | 178 | 178 | 180 | 162 |

3.4 研究方法及工具

本研究採用問卷調查法收集相關資料。

問卷調查法 (Questionnaire Survey)

「問卷」是調查研究用以蒐集資料的主要工具之一，問卷調查通常是由研究者設計一份標準的問卷，郵寄或直接遞交給受訪者，使其在未接受研究者或訪問者的協助下填答，研究者自其中蒐集所需的資料，以決定此群體在一個或多個變項上的現況或諸變項的關係。問卷調查主要目的在於瞭解填答者對問題的意見、興趣或態度。Babbie認為基於分析與撰寫報告的需要，回收率至少要50%，才算適當；回收率至少達60%，才算好；達70%以上，則算很好。(王文科、王智弘，2009)

林振春(1992)指出，問卷應包含問卷之簡介、基本資料、暖身的題目、主要的題目、其他資料等五大部分，分述如下：

1. 問卷之簡介

包括請託填答信函及問卷名詞定義說明。

2. 基本資料

瞭解填答者個人基本資料，如姓名、性別、年齡、居住地、教育程度等。

3. 暖身的題目

暖身的題目較易回答且不具威脅性和敏感性，雖較為表面但與研究主題有關聯。

4. 主要的題目

為問卷主要的內容，由一般性問題引導至特殊性問題，應合乎邏輯及心理順序。

5. 其他資料

在問卷結束時，對填答者表示感謝。

問卷使用的問題，依待答方式的不同，可分為開放式問題(open-ended questions)與封閉式問題(closed-ended questions)。開放式的問題不提供任何特定的答案，讓受訪者依自己的方式回答；而封閉式的問題，由研究者提供數種具有代表性的答案，受訪者只要作是或否的標記、簡短的反應，或從有限的選項中選出最適合答案。大部分的調查都使用封閉式的問題，可進行統計量化，並且讓回覆答案易於歸類不致發散，執行起來較為快速也較容易處理。(王文科等，2009)

本研究問卷

為使研究問卷趨於完善，本研究依據研究目的以及相關文獻分析後，參照上述方式編制本研究問卷。以封閉式問題為主，部分題目配以「其他」選項欄的開放式問題，以供受訪者說明選項外的情形，屬半開放結構型式之問卷。

本研究問卷由「教師個人基本資料」、「教師社交遊戲經驗」、「教師對學生玩網路遊戲之態度」、「教師對學生使用社群網站之態度」四大部分構成。

1. 教師個人基本資料

題項計有 7 題，研究變項包含教師的性別、年齡、是否有子女、任教地區、任教級別、主要任教科目以及三年內是否有擔任導師。

2. 教師社交遊戲經驗

本問卷中「教師社交遊戲經驗」部分，主要目的在於瞭解教師是否有社交遊戲經驗以及遊戲使用情形，題項計有 18 題。題項敘述如表 14：

表 14 教師社交遊戲經驗

| | 題項 | 對應題號 |
|---------|-----------------|-------|
| 社交遊戲概況 | 是否有社交遊戲經驗 | 8 |
| | 社交遊戲與社群網站使用順序 | 9 |
| | 社交遊戲使用動機 | 10,13 |
| | 是否在社群網站中揭露真實身分 | 11,12 |
| | 如何解決社交遊戲中遇到的問題 | 14 |
| | 社交遊戲數量 | 21 |
| 與學生社交遊戲 | 是否讓學生知道自己玩社交遊戲 | 15 |
| 互動概況 | 是否接受學生邀請為好友 | 16 |
| | 社交遊戲中的好友是否有任教學生 | 17 |
| | 與學生在社交遊戲中的互動情形 | 18 |
| | 任教學生佔社交遊戲中好友的比例 | 19 |

| | | |
|--------|-------------------|-------|
| 社交遊戲觀感 | 是否認為社交遊戲是種社會經驗 | 20 |
| 社交遊戲前後 | 接觸社交遊戲前後的網路遊戲情形 | 22,23 |
| 媒體使用情形 | 接觸社交遊戲前後的社群網站使用情形 | 24,25 |

3. 教師對學生玩網路遊戲之態度

此部分題項計有29題，包含「教師對學生玩網路遊戲之態度量表」24題以及「教師認為應管制項目」5題。「教師對學生玩網路遊戲之態度量表」內容設計參考相關文獻後編製而成。

「教師對學生玩網路遊戲之態度量表」，評分方式採李克特式(Likert-type)五點量表，教師按照實際感受，由「非常同意」到「非常不同意」加以評量，正向評價方面，「非常同意」得5分、「同意」得4分、「沒意見」得3分、「不同意」得2分、「非常不同意」得1分；負向評價為反向題，編碼時重新計算，「非常同意」得1分、「同意」得2分、「沒意見」得3分、「不同意」得4分、「非常不同意」得5分。正向評價與負向評價加總計算，教師在量表上的總分越高，表示越認同學生玩網路遊戲。題項敘述如表15：

表15 教師對學生玩網路遊戲之態度量表

| 題項 | 對應題號 | 參考來源 |
|------------------------------|-------|-----------------|
| 題目：學生玩網路遊戲… | 26- | |
| 負向評價 | | |
| 浪費時間 | 1 | |
| 容易上癮 | 2 | Yee (2002) |
| 產生恐懼 | 3 | Williams (2006) |
| 產生敵意、變得衝動、想法偏差、 學會暴力、不當行為 | 4~8 | 翟本瑞(2001) |
| 成績、身體會變差 | 9~10 | 楊碧華(2008) |
| 會認識陌生人、人際關係變差 | 11~12 | |

| | | | |
|------|---------------------------|-------|--------------------------|
| 正向評價 | 打發時間 | 13 | 何靜雯(2009) |
| | 增加手眼協調度 | 14 | Green & Baverlier (2003) |
| | 活化頭腦 | 15 | |
| | 增加專注力、增加想像力、 發揮潛能、增加自信 | 16~19 | |
| | 探索現實生活無法體驗的情緒、 舒緩壓力 | 20~21 | |
| | 學習團隊合作、維繫人際關係、 拓展社會網絡 | 22~24 | Durkin & Barber (2002) |

4. 教師對學生使用社群網站之態度

此部分題項計有23題，包含「教師對學生使用社群網站之態度量表」18題以及「教師認為應管制項目」5題。「教師對學生使用社群網站之態度量表」內容設計參考相關文獻後編製而成。

「教師對學生使用社群網站之態度量表」，評分方式採李克特式(Likert-type)五點量表，教師按照實際感受，由「非常同意」到「非常不同意」加以評量，正向評價方面，「非常同意」得5分、「同意」得4分、「沒意見」得3分、「不同意」得2分、「非常不同意」得1分；負向評價為反向題，編碼時重新計算，「非常同意」得1分、「同意」得2分、「沒意見」得3分、「不同意」得4分、「非常不同意」得5分。正向評價與負向評價加總計算，教師在量表上的總分越高，表示越認同學生使用社群網站。題項敘述如表16：

表16 教師對學生使用社群網站之態度量表

| | 題項 題目：學生使用社群網站… | 對應題號 32- | 參考來源 |
|------|--------------------------|-------------|------------------------|
| 負向評價 | 浪費時間 | 1 | |
| | 容易上癮 | 2 | Yee (2002) |
| | 產生偏差想法、學會不當行為 | 3~4 | 翟本瑞(2001) |
| | 成績、身體會變差 | 5~6 | 楊碧華(2008) |
| | 會認識陌生人、人際關係變差 | 7~8 | |
| 正向評價 | 打發時間 | 9 | 何靜雯(2009) |
| | 發揮潛能、增加自信 | 10~11 | |
| | 探索現實生活無法體驗的情緒、 舒緩壓力 | 12~13 | |
| | 學習團隊合作、維繫人際關係、 拓展社會網絡 | 14~16 | Durkin & Barber (2002) |
| | 展現自我 | 17 | |
| | 增廣見聞 | 18 | |

本問卷量表之信度分析

1. 教師對學生玩網路遊戲態度量表

經施測後，得到教師對學生玩網路遊戲態度量表之信度分析如表17所示。表中的平均數代表教師對該試題所持敘述之評價，分數愈高表示其對學生玩網路遊戲的態度愈趨正面。由表中所列的各試題與量表總分相關係數值及項目刪除時的Cronbach α 值觀之，此量表所包含的每個題項所測量的方向與整份量表所測量者相互一致，具有可接受的信度水準，故所有題項皆予保留，不需刪除。

表17 教師對學生玩網路遊戲之態度量表信度分析 (N=24)

| 題項 | | 平均數 | 標準差 | 試題與量表 總分相關 | 項目刪除 時的 α 值 |
|------------------|----------------|------|-------|---------------|-----------------------|
| 題目：學生玩網路遊戲… | | | | | |
| 負 向 評 價 | 1 浪費時間 | 2.04 | 0.690 | .336 | .882 |
| | 2 容易上癮 | 1.54 | 0.509 | .217 | .884 |
| | 3 產生恐懼 | 3.29 | 0.859 | .288 | .884 |
| | 4 產生敵意 | 2.75 | 0.897 | .412 | .881 |
| | 5 變得衝動 | 2.46 | 0.721 | .463 | .880 |
| | 6 產生偏差想法 | 2.54 | 0.884 | .687 | .873 |
| | 7 學會暴力行為 | 2.50 | 0.993 | .605 | .875 |
| | 8 學會不當行為 | 2.50 | 0.978 | .636 | .874 |
| | 9 成績會變差 | 2.46 | 0.884 | .611 | .875 |
| | 10 身體會變差 | 2.42 | 0.830 | .503 | .878 |
| | 11 會認識很多奇怪的陌生人 | 2.00 | 0.590 | .378 | .882 |
| | 12 人際關係會變差 | 2.96 | 0.690 | .368 | .882 |

| 構面 | 題項 題目：學生玩網路遊戲… | 平均數 | 標準差 | 試題與量表 總分相關 | 項目刪除 時的 α 值 |
|------------------|-------------------|-------|-------|---------------|-----------------------|
| 正 向 評 價 | 13 打發時間 | 3.75 | 0.794 | .299 | .884 |
| | 14 增加手眼協調度 | 3.42 | 0.830 | .486 | .879 |
| | 15 活化頭腦 | 3.17 | 0.917 | .462 | .880 |
| | 16 增加專注力 | 2.71 | 0.806 | .635 | .875 |
| | 17 增加想像力 | 2.92 | 0.929 | .595 | .876 |
| | 18 發揮潛能 | 2.83 | 0.816 | .562 | .877 |
| | 19 增加自信 | 3.08 | 0.929 | .324 | .884 |
| | 20 探索現實生活無法體驗的情緒 | 3.50 | 0.722 | .355 | .882 |
| | 21 舒緩壓力 | 4.00 | 0.417 | .301 | .883 |
| | 22 學習團隊合作 | 2.96 | 0.908 | .442 | .880 |
| 23 維繫人際關係 | 3.12 | 0.850 | .388 | .882 | |
| 24 拓展社會網絡 | 3.04 | 0.859 | .604 | .875 | |

註：整體Cronbach α 值為 .884

2. 教師對學生使用社群網站態度量表

經施測後，得到教師對學生使用社群網站態度量表之信度分析如表18所示。表中的平均數代表教師對該試題所持敘述之評價，分數愈高表示其對學生使用社群網站的態度愈趨正面。由表中所列的各試題與量表總分相關係數值及項目刪除時的Cronbach α 值觀之，此量表所包含的每個題項所測量的方向與整份量表所測量者相互一致，具有可接受的信度水準，故所有題項皆予保留，不需刪除。

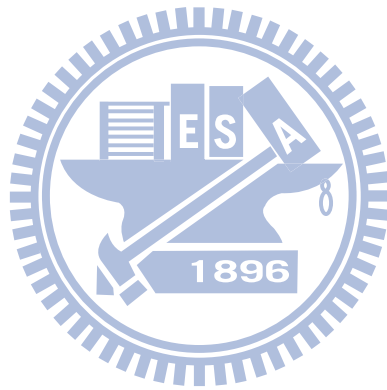
表18 教師對學生使用社群網站之態度量表信度分析 (N=24)

| 構面 | 題項 題目：學生使用社群網站… | 平均數 | 標準差 | 試題與量表 總分相關 | 項目刪除 時的 α 值 |
|------------------|--------------------|------|-------|---------------|-----------------------|
| 負 向 評 價 | 1 浪費時間 | 2.46 | 0.833 | .405 | .916 |
| | 2 容易上癮 | 2.08 | 0.654 | .489 | .914 |
| | 3 產生偏差想法 | 2.88 | 0.900 | .698 | .908 |
| | 4 學會不當行為 | 3.00 | 0.834 | .758 | .907 |
| | 5 成績會變差 | 2.58 | 0.929 | .595 | .911 |
| | 6 身體會變差 | 2.75 | 0.794 | .664 | .909 |
| | 7 會認識很多奇怪的陌生人 | 2.08 | 0.717 | .578 | .912 |
| | 8 人際關係會變差 | 3.13 | 0.900 | .573 | .912 |
| 正 向 評 價 | 9 打發時間 | 3.75 | 0.847 | .267 | .919 |
| | 10 發揮潛能 | 2.75 | 0.847 | .548 | .912 |
| | 11 增加自信 | 2.88 | 0.797 | .607 | .911 |
| | 12 探索現實生活無法體驗的情緒 | 3.33 | 1.049 | .504 | .914 |
| | 13 舒緩壓力 | 3.67 | 0.761 | .422 | .915 |
| | 14 學習團隊合作 | 2.83 | 0.868 | .648 | .910 |
| | 15 維繫人際關係 | 3.33 | 0.868 | .636 | .910 |
| | 16 拓展社會網絡 | 3.63 | 0.824 | .704 | .908 |
| | 17 展現自我 | 3.21 | 0.932 | .713 | .908 |
| | 18 增廣見聞 | 3.25 | 0.944 | .778 | .906 |

註：整體Cronbach α 值為 .916

本問卷量表之效度分析

本研究透過專家效度來考驗問卷之效度。在發展問卷之初，係先針對網路遊戲及社群網站以文獻探討的方式作一分析，以形成初步問卷，並請教有社交遊戲經驗的教師及相關學者，針對問卷內容進行各構面選題、用詞適切性評估及建議，本研究據以修改試題，以形成正式問卷，因此本問卷具有「專家效度」作為建構本問卷效度的依據。



3.5 資料分析方法

1. 描述統計(Descriptive statistic)

簡單的描述、統計及分析所回收的樣本，在統計上的特質，如各變數的次數、百分比、平均數及標準差...等。

2. t檢定(t-test)及單因子變異數分析(One-Way ANOVA)

以t檢定及單因子變異數分析(One-Way ANOVA)考驗各組在態度上是否達顯著差異。

3. 皮爾森積差相關(Pearson Product Moment correlation coefficient)

以皮爾森相關檢定來分析問卷各變項間的相關性。

4. 交叉分析(Cross tabulation Analysis)

針對觀察對象分別觀察其分類變量的表現,每種分類變量可以有兩種或兩種以上的觀察。



四、研究結果與分析

本章旨在描述與分析統計結果，共分為五小節，分別為樣本結構分析、教師社交遊戲經驗分析、教師管制態度、教師社交遊戲經驗在態度上之分析及教師個人因素在態度上之分析。

4.1 樣本結構分析

由於本研究目的在了解教師社交遊戲經驗在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否有所差異，因此樣本分別以整體教師與是否具社交遊戲經驗的教師說明之，樣本變項計有：性別、年齡、是否有子女、任教區域別、任教級別、任教領域及三年內是否擔任導師等項目，詳細內容陳述如下。

1. 教師是否具社交遊戲經驗：

本研究之全體教師共610人，依其遊戲經驗分為：沒有玩過開心農場的「非玩家教師組」及有玩過開心農場的「玩家教師組」兩組。如表19所示，非玩家教師計有354人，佔全體之58.0%；玩家教師計有256人，佔全體之42.0%。而玩家教師256人中，除開心農場外，也使用過Facebook遊戲以外其他功能者有220人，佔玩家教師之86.0%；而未使用者有36人，僅佔玩家教師之14.0%。從以上數據看來，玩家教師約佔全體受訪教師四成，而大多數的玩家教師除了有社交遊戲經驗外，也使用過社群網站其他的功能。

表19 教師是否具社交遊戲經驗統計表

| 組別 | 個數(人) | 百分比(%) |
|-----------|-------|--------|
| 非玩家教師 | 354 | 58.0 |
| 玩家教師 | 256 | 42.0 |
| 也使用過其他功能者 | 220 | 36.1 |
| 未使用過其他功能者 | 36 | 5.9 |
| 合計 | 610 | 100 |

2. 教師性別結構

全體教師610人中，男教師218人，佔全體之35.7%；女教師392人，佔全體之64.3%；受試教師以女性居多，男女教師比例約為5：9。非玩家教師354人中，男性教師128人，佔非玩家教師之36.2%；女性教師計226人，佔非玩家教師之63.8%。而玩家教師256人中，男性教師90人，佔玩家教師之35.2%；女性教師166人，佔玩家教師之64.8%(見表20)。從以上數據看來，無論是玩家教師或非玩家教師，其性別比例與全體受試樣本大致相同。

又男性教師218人中，非玩家教師有128人，佔男性教師之58.7%；玩家教師有90人，佔男性教師之41.3%。女性教師392人中，非玩家教師有226人，佔女性教師之57.8%；玩家教師有166人，佔女性教師之42.3%(見表21)。從以上數據看來，男、女教師具有社交遊戲經驗的比例亦與全體受試樣本大致相同。

表20 教師性別結構1

| 性別 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|----|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 男 | 128 | 36.2 | 90 | 35.2 | 218 | 35.7 |
| 女 | 226 | 63.8 | 166 | 64.8 | 392 | 64.3 |
| 合計 | 354 | 100 | 256 | 100 | 610 | 100 |

表21 教師之性別結構2

| 性別 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|----|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 男 | 128 | 58.7 | 90 | 41.3 | 218 | 100 |
| 女 | 226 | 57.7 | 166 | 42.3 | 392 | 100 |
| 合計 | 354 | 58.0 | 256 | 42.0 | 610 | |

3. 教師年齡結構:

如表22所示，本研究全體受試教師年齡分布，以31-35歲居多，約佔全體受試樣本的三分之一；其次則為26-30歲及36-40歲，約各佔全體五分之一；以20-25歲最少，佔5.1%。非玩家教師中，有28.8%的教師年齡在31-35歲；其次則為36-40歲，佔全體之22.3%；41-45歲為第三，佔全體之17.0%。玩家教師中，有36.6%的教師年齡在31-35歲；其次則為26-30歲，佔全體之26.4%；36-40歲為第三，佔全體之16.1%。

再由表23觀之，20-25歲受試教師中，近四分之三具有社交遊戲經驗，然而隨著年齡逐漸增加，各年齡層的受試教師，具有社交遊戲經驗的比例隨之減少，但46歲以上之受試教師，仍有一成以上具有社交遊戲經驗。

表22 教師年齡結構1

| 年齡 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 20到25 | 8 | 2.3 | 23 | 9.1 | 31 | 5.1 |
| 26到30 | 49 | 13.8 | 67 | 26.4 | 116 | 19.1 |
| 31到35 | 102 | 28.8 | 93 | 36.6 | 195 | 32.1 |
| 36到40 | 79 | 22.3 | 41 | 16.1 | 120 | 19.7 |
| 41到45 | 60 | 17.0 | 22 | 8.7 | 82 | 13.5 |
| 46以上 | 56 | 15.8 | 8 | 3.1 | 64 | 10.5 |
| 合計 | 354 | 100 | 254 | 100 | 608 | 100 |

註：遺漏值2筆

表23 教師年齡結構2

| 年齡 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 20到25 | 8 | 25.8 | 23 | 74.2 | 31 | 100 |
| 26到30 | 49 | 42.2 | 67 | 57.8 | 116 | 100 |
| 31到35 | 102 | 52.3 | 93 | 47.7 | 195 | 100 |
| 36到40 | 79 | 65.8 | 41 | 34.2 | 120 | 100 |
| 41到45 | 60 | 73.2 | 22 | 26.8 | 82 | 100 |
| 46以上 | 56 | 87.5 | 8 | 12.5 | 64 | 100 |
| 合計 | 354 | 58.2 | 254 | 41.8 | 608 | |

註：遺漏值2筆

4. 教師有無子女：

如表24所示，全體教師中，有子女者計288人，佔47.3%；沒有子女者計321人，佔全體52.7%。其中，玩家教師256人，有子女者計84人，佔32.8%；沒有子女者計172人，佔67.2%。玩家教師中，有無子女比，大約為1:2。再由表25觀之，有子女之受試教師，約三成具社交遊戲經驗；而無子女之受試教師，五成以上具有社交遊戲經驗。

表24 教師有無子女1

| 子女 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|----|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 有 | 204 | 57.8 | 84 | 32.8 | 288 | 47.3 |
| 無 | 149 | 42.2 | 172 | 67.2 | 321 | 52.7 |
| 合計 | 353 | 100 | 256 | 100 | 609 | 100 |

註：遺漏值1筆

表25 教師有無子女2

| 子女 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|----|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 有 | 204 | 70.8 | 84 | 29.2 | 288 | 100 |
| 無 | 149 | 46.4 | 172 | 53.6 | 321 | 100 |
| 合計 | 353 | 58.0 | 256 | 42.0 | 609 | |

註：遺漏值1筆

5. 教師任教區域：

由於本研究是根據98學年度教育部教師人數統計，依教師任教區域與級別比例進行抽樣，故抽樣人數、實際調查人數及各組教師的區域別統計，皆以北部教師居多。若依教師任教區域分別觀之，北部教師中有二分之一具社交遊戲經驗；中、南部教師則各有37.3%及31.5%具有社交遊戲經驗(見表26)。

表26 教師任教區域

| 任教區域 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 北部 | 143 | 49.8 | 144 | 50.2 | 287 | 100 |
| 中部 | 111 | 62.7 | 66 | 37.3 | 177 | 100 |
| 南部 | 100 | 68.5 | 46 | 31.5 | 146 | 100 |
| 合計 | 354 | 58.0 | 256 | 42.0 | 610 | |

6. 教師任教級別:

由於本研究是根據98學年度教育部教師人數統計，依教師任教區域及級別比例進行抽樣，故抽樣人數、實際調查人數及各組教師的任教級別統計，仍以國小教師居多(見表27)。若依教師任教級別分別觀之，國小教師中有三成五具社交遊戲經驗；國中及高中職教師則有近五成具有社交遊戲經驗(見表28)。

表27 教師任教級別1

| 任教級別 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 國小 | 185 | 52.3 | 101 | 39.5 | 286 | 47.0 |
| 國中 | 84 | 23.7 | 78 | 30.5 | 162 | 26.5 |
| 高中職 | 85 | 24.0 | 77 | 30.0 | 162 | 26.5 |
| 合計 | 354 | 100 | 256 | 100 | 610 | 100 |

表28 教師任教級別2

| 任教級別 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 國小 | 185 | 64.7 | 101 | 35.3 | 286 | 100 |
| 國中 | 84 | 51.9 | 78 | 48.1 | 162 | 100 |
| 高中職 | 85 | 52.5 | 77 | 47.5 | 162 | 100 |
| 合計 | 354 | 58.0 | 256 | 42.0 | 610 | |

7. 教師任教領域:

由於國小導師實際教學時橫跨數領域，故本研究僅就國中及高中職受試教師依其任教領域進行分析。

如表29及表30所示，全體國中教師中，實際調查人數及各組教師的任教領域皆以數理最多，約佔三分之一；語文次之，約佔四分之一。由各領域分別觀之，社會領域玩家教師略少，佔該領域38.1%；其餘領域的玩家教師大致佔該領域的二分之一。

表29 國中教師任教領域1

| 任教領域 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 語文 | 21 | 25.0 | 20 | 25.6 | 41 | 25.3 |
| 數理 | 28 | 33.3 | 24 | 30.8 | 52 | 32.1 |
| 社會 | 13 | 15.5 | 8 | 10.2 | 21 | 13.0 |
| 藝術人文 | 6 | 7.1 | 6 | 7.7 | 12 | 7.4 |
| 健康體育 | 6 | 7.1 | 7 | 9.0 | 13 | 8.0 |
| 其他 | 10 | 11.9 | 13 | 16.7 | 23 | 14.2 |
| 合計 | 84 | 100 | 78 | 100 | 162 | 100 |

表30 國中教師任教領域2

| 任教領域 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 語文 | 21 | 51.2 | 20 | 48.8 | 41 | 100 |
| 數理 | 28 | 53.8 | 24 | 46.2 | 52 | 100 |
| 社會 | 13 | 61.9 | 8 | 38.1 | 21 | 100 |
| 藝術人文 | 6 | 50.0 | 6 | 50.0 | 12 | 100 |
| 健康體育 | 6 | 46.2 | 7 | 53.8 | 13 | 100 |
| 其他 | 10 | 43.5 | 13 | 56.5 | 23 | 100 |
| 合計 | 84 | 51.9 | 78 | 48.1 | 162 | |

在高中教師部分，如表31及表32所示，實際調查人數及各組教師的任教領域也以數理為最多，語文次之。各領域中，社會領域玩家教師較少，佔該領域37.9%；其餘領域的玩家教師約佔該領域二分之一；藝術與人文領域最多，玩家教師佔六成。

表31 高中教師任教領域1

| 任教領域 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 語文 | 19 | 22.4 | 20 | 26.3 | 39 | 24.2 |
| 數理 | 26 | 30.6 | 21 | 27.6 | 47 | 29.2 |
| 社會 | 18 | 21.2 | 11 | 14.5 | 29 | 18.0 |
| 藝術人文 | 2 | 2.4 | 3 | 3.9 | 5 | 3.1 |
| 健康體育 | 4 | 4.7 | 5 | 6.6 | 9 | 5.6 |
| 其他 | 16 | 18.8 | 16 | 21.1 | 32 | 19.9 |
| 合計 | 85 | 100 | 76 | 100 | 161 | 100 |

註:遺漏值1筆

表32 高中教師任教領域2

| 任教領域 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 合計 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 語文 | 19 | 48.7 | 20 | 51.3 | 39 | 100 |
| 數理 | 26 | 55.3 | 21 | 44.7 | 47 | 100 |
| 社會 | 18 | 62.1 | 11 | 37.9 | 29 | 100 |
| 藝術人文 | 2 | 40.0 | 3 | 60.0 | 5 | 100 |
| 健康體育 | 4 | 44.4 | 5 | 55.6 | 9 | 100 |
| 其他 | 16 | 50.0 | 16 | 50.0 | 32 | 100 |
| 合計 | 85 | 52.8 | 76 | 47.2 | 161 | |

註:遺漏值1筆

8. 三年內是否擔任導師:

由表33及表34所示，全體教師610人中，有430人於三年內擔任導師，約佔全體教師之七成；三年內擔任導師的受試教師中，約四成有社交遊戲經驗；而三年內未擔任導師的受試教師，則約五成有社交遊戲經驗。

表33 三年內是否擔任導師1

| 擔任導師 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 是 | 260 | 74.5 | 170 | 66.4 | 430 | 71.1 |
| 否 | 89 | 25.5 | 86 | 33.6 | 175 | 28.9 |
| 合計 | 349 | 100 | 256 | 100 | 605 | 100 |

註：遺漏值5筆

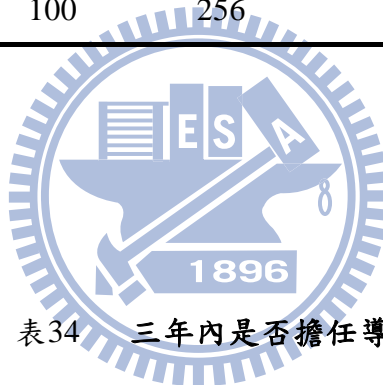


表34 三年內是否擔任導師2

| 擔任導師 | 非玩家教師 | | 玩家教師 | | 全體教師 | |
|------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|
| | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) | 個數(人) | 百分比(%) |
| 是 | 260 | 60.5 | 170 | 39.5 | 430 | 100 |
| 否 | 89 | 50.9 | 86 | 49.1 | 175 | 100 |
| 合計 | 349 | 57.7 | 256 | 42.3 | 605 | |

註：遺漏值5筆

將上述樣本結構資料透過交叉分析Pearson卡方檢定(Chi Square Test)，所得數據如下表35，顯示教師的年齡、是否有子女、任教區域、任教級別、任教領域及三年內是否擔任導師這些個人因素，都與教師是否具社交遊戲經驗有顯著關連性。

表35 教師個人因素與是否具社交遊戲經驗之卡方檢定表

| 教師個人因素變項 | | 卡方數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|----------|-----------|-------------|-----|------------|
| 1 | 性別 | 0.029(校正後) | 1 | .866 |
| 2 | 年齡 | 61.321 | 5 | .000*** |
| 3 | 是否有子女 | 36.145(校正後) | 1 | .000*** |
| 4 | 任教區域 | 16.088 | 2 | .000*** |
| 5 | 任教級別 | 9.797 | 2 | .007** |
| 6 | 任教領域 | 25.180 | 6 | .000*** |
| 7 | 三年內是否擔任導師 | 4.319(校正後) | 1 | .038* |

註: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

進一步針對教師個人因素各變項進行相關檢定，發現教師年齡和有無子女兩者達顯著相關($p = .000$)，教師年齡和是否擔任導師兩者亦達顯著相關($p = .008$)，根據台灣現行相關規定，教師年齡一般介於25至55歲，年齡較輕者多數需兼任導師或行政職務，故推測教師有無子女以及是否擔任導師兩變項之所以與社交遊戲經驗有顯著關連，與教師年齡有關。根據Prensky所提出的數位原民、數位移民理論，本研究者認為，教師年齡不同，在各種數位軟硬體的使用與認知上皆有相當程度的差異，社交遊戲經驗自然不盡相同。

小結：

1. 四成以上的教師具社交遊戲經驗，而大多數有社交遊戲經驗的教師，也使用過社群網站的其他功能。
2. 教師的性別與是否具社交遊戲經驗無顯著關連。
3. 隨教師年齡逐漸增加，各年齡層的受試教師，具有社交遊戲經驗的比例隨之減少，但46歲以上之受試教師，仍有一成以上具有社交遊戲經驗。
4. 教師有無子女與是否具社交遊戲經驗有顯著的關連性存在。
有子女的教師約三成具社交遊戲經驗；而無子女的教師，五成以上具經驗。

5. 教師任教區域與是否具社交遊戲經驗有顯著的關連性存在。

北部教師中約一半具社交遊戲經驗；中、南部教師則各約三成具經驗。

6. 教師任教級別與是否具社交遊戲經驗有顯著的關連性存在。

國小教師中約三成五具社交遊戲經驗；國中及高中職教師則有近五成具經驗。

7. 教師任教領域與是否具社交遊戲經驗有顯著的關連性存在。

8. 教師是否擔任導師與是否具社交遊戲經驗有顯著的關連性存在。

三年內擔任導師的教師，約四成有社交遊戲經驗；而未擔任導師的教師，則約五成有社交遊戲經驗。



4.2 玩家教師社交遊戲經驗分析

本節針對具有社交遊戲經驗的玩家教師256人，進一步分析其社交遊戲行為。

1. 玩家教師接觸社交遊戲的原因及動機：

表36顯示，有半數以上的玩家教師是為了玩開心農場才加入Facebook，且多是在親友(42.6%)及同事(38.7%)的介紹下開始接觸，僅約一成是因學生介紹或邀請而接觸社交遊戲，這與MIC2009年的相關調查結果「多數社交遊戲玩家是因親朋好友的介紹而接觸社交遊戲」相符。

分析玩家教師玩開心農場的動機，依次為無聊打發時間、與他人有共通話題、舒緩生活壓力以及與他人維持良好互動，其中「與他人有共通話題」、「與他人維持良好互動」屬於人際動機。

表36 玩家教師接觸開心農場原因及動機 (N=256)

| 樣本特性 | 個數(人) | (觀察值)百分比(%) |
|------------------------|-------|-------------|
| 如何開始玩開心農場 ¹ | | |
| 原本就使用Facebook | 116 | 45.5 |
| 為了玩開心農場才加入Facebook | 139 | 54.5 |
| 什麼情況下開始玩(複選) | | |
| 學生介紹或邀請 | 33 | 12.9 |
| 同事介紹或邀請 | 99 | 38.7 |
| 親友介紹或邀請 | 109 | 42.6 |
| 看到媒體報導 | 52 | 20.3 |
| 自己在Facebook上發現 | 21 | 8.2 |
| 其他 | 5 | 2.0 |

| 樣本特性 | 個數(人) | 觀察值百分比(%) |
|----------------|-------|-----------|
| 玩開心農場的動機 (複選) | | |
| 無聊打發時間 | 142 | 55.5 |
| 舒緩生活壓力 | 88 | 34.4 |
| 體驗現實生活中無法經驗的情緒 | 21 | 8.2 |
| 與他人有共通話題 | 105 | 41.0 |
| 與他人維持良好互動 | 76 | 29.7 |
| 擴展人際關係 | 19 | 7.4 |
| 其他 | 32 | 12.5 |

註：¹遺漏值1筆

2. 玩家教師在社交遊戲中與學生互動情形：

由表37得知，玩家教師在註冊時，因為不想讓學生知道，而不顯露真實身份的，佔了不願揭露身分的三成左右。多數玩家教師選擇當學生詢問是否有玩時，才會告知學生自己的社交遊戲經驗；不會讓學生知道、視情況而定的，各佔20.3%；僅有一成會主動告知。對於學生邀請成為好友，半數以上的玩家教師都是選擇視情況而定；表示不會接受學生的邀請成為好友的，佔了玩家教師的32.9%。又玩家教師中，沒有學生好友的佔45.7%；學生佔好友比例0~1成的，有25.4%，而有學生好友的玩家教師，有65.9%會和學生互相偷菜。

表37 玩家教師與學生互動情形 (N=256)

| 樣本特性 | 個數(人) | 百分比(%) |
|-------------------------------------|-------|--------|
| 註冊時是否顯露真實身份 ¹ | | |
| 是 | 157 | 61.8 |
| 否，因為不想讓學生知道 | 27 | 10.6 |
| 否，因為其他原因 | 70 | 27.6 |
| 是否讓學生知道有玩開心農場 | | |
| 不會 | 52 | 20.3 |
| 視情況而定 | 52 | 20.3 |
| 被問才說 | 124 | 48.5 |
| 會主動告知 | 28 | 10.9 |
| 是否接受學生邀請為好友 ² | | |
| 不會 | 84 | 32.9 |
| 視情況而定 | 139 | 54.5 |
| 來者不拒 | 32 | 12.6 |
| 學生好友的比例 | | |
| 無 | 117 | 45.7 |
| 0到1成 | 65 | 25.4 |
| 1到2成 | 27 | 10.5 |
| 2到3成 | 14 | 5.5 |
| 3成以上 | 33 | 12.9 |
| 與學生好友互動情形 ³ (有學生好友的139人) | | |
| 師生會互相偷菜 | 91 | 65.9 |
| 老師會偷學生的菜，學生不偷老師的菜 | 3 | 2.2 |
| 學生會偷老師的菜，老師不偷學生的菜 | 29 | 21.0 |
| 師生不會互相偷菜 | 15 | 10.9 |

註：¹遺漏值2筆，²遺漏值1筆，³遺漏值1筆

進一步針對因學生介紹或邀請的玩家教師進行分析(見表38)，發現玩家教師是否因學生介紹邀請而開始玩社交遊戲，與「遇到問題是否問學生」、「是否接受學生邀請為好友」及「有無學生好友」三項皆有顯著關連，顯示「教師是否因學生邀請而開始玩社交遊戲，與師生在遊戲中的互動關係有顯著關連性存在」。

表38 因學生介紹或邀請的玩家教師與學生互動情形

| | | 卡方數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|---------|-----------|-------------|-----|------------|
| 與學生互動關係 | | | | |
| 1 | 遇到問題問學生 | 13.361(校正後) | 1 | .000*** |
| 2 | 告知學生 | 7.534 | 3 | .057 |
| 3 | 接受學生邀請為好友 | 15.076 | 2 | .001** |
| 4 | 有無學生好友 | 13.882(校正後) | 1 | .000*** |

註: ** $p < .01$ *** $p < .001$

再針對教師「是否告知學生自己有社交遊戲經驗」與「是否接受學生邀請為好友」兩項進行檢定分析，發現兩者也達顯著相關(卡方值=52.312，自由度=6， $p=.000$)。「自我揭露」是個體以言語向他人洩漏自己的想法、感覺與經驗，當人們的關係愈親密，自我揭露的程度也就愈高，因此若玩家教師願意向學生揭露自己的社交遊戲經驗，除了表示教師對社交遊戲抱持較為正面的看法外，也代表教師本身對師生關係有一定程度的認同，才會願意向學生揭露。

3. 玩家教師在社交遊戲前後使用習慣：

在遊戲經驗方面，約五成的玩家教師在玩開心農場以前，不常或不曾玩網路遊戲；另外有三成則是以前常玩網站遊戲。玩家教師在玩開心農場後，63.1%遊戲習慣和以往差不多，而其餘36.9%的教師現在則常使用Facebook的附屬應用程式(遊戲)；86.7%的玩家教師除了開心農場外，也玩Facebook裡的其他遊戲。在社交工具選用方面，多數玩家教師以前常使用MSN、即時通、BLOG和BBS。在玩開心農場後，65.8%使用習慣和以往差不多，其餘的34.2%現在則常使用Facebook。(見表39)

表39 玩家教師遊戲前後使用情形 (N=256)

| 樣本特性 | 個數(人) | (觀察值)百分比(%) |
|---------------------------------|-------|-------------|
| 玩開心農場前網路遊戲情形 (複選) | | |
| 常玩網站遊戲 | 88 | 34.4 |
| 常玩連線遊戲 | 43 | 16.8 |
| 常玩線上遊戲 | 33 | 12.9 |
| 不常或不曾遊戲 | 143 | 55.9 |
| 玩開心農場後遊戲狀況 ¹ | | |
| 和以前差不多 | 159 | 63.1 |
| 現在比較少玩，常用Facebook | 60 | 23.8 |
| 除以前的遊戲外，也常用Facebook | 33 | 13.1 |
| 玩開心農場前社交工具使用狀況(複選) | | |
| 常使用BBS | 89 | 34.8 |
| 常使用MSN或即時通 | 202 | 78.9 |
| 常使用BLOG | 100 | 39.1 |
| 常使用PLUNK | 20 | 7.8 |
| 不常或不曾使用社交工具 | 32 | 12.5 |
| 其他 | 3 | 1.2 |
| 玩開心農場後社交工具使用 ² | | |
| 和以前差不多 | 165 | 65.8 |
| 現在比較少用，常用Facebook | 42 | 16.7 |
| 除以前的工具外，也常用Facebook | 44 | 17.5 |
| 是否有玩Facebook其他社交遊戲 ³ | | |
| 是 | 221 | 86.7 |
| 否 | 34 | 13.3 |

註：¹遺漏值4筆，²遺漏值5筆，³遺漏值1筆

玩家教師在社交遊戲前後網路遊戲習慣

進一步分析玩家教師在玩開心農場前後的網路遊戲行為關聯性，由表40可知，在玩開心農場前就有網路遊戲習慣的教師，無論之前常玩的遊戲種類為何，約略有四成其遊戲習慣和以往差不多；四成現在比較少玩之前的遊戲，而改為常使用Facebook的附屬應用程式(遊戲)；另外兩成則是除了以前常玩的遊戲種類外，現在也使用Facebook的附屬應用程式(遊戲)。而之前不常或不曾玩遊戲的教師，雖然有高達78.4%不會改變遊戲習慣，但仍有二成左右的教師，玩了開心農場後，現在變得常使用Facebook的附屬應用程式(遊戲)。

再將上述資料透過交叉分析Pearson卡方檢定(Chi Square Test)，由表41可發現玩家教師在玩社交遊戲前是否玩網路遊戲以及網路遊戲種類，與之後的網路遊戲選用習慣有顯著關連性存在，顯示開心農場的遊戲經驗對玩家教師在網路遊戲選用上造成影響。

表40 玩家教師遊戲前後網路遊戲行為分析 (N=256)

| 開心農場後 遊戲情形 | 玩開心農場前網路遊戲種類(複選) | | | | | | | |
|---------------|------------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | 網站遊戲 | | 連線遊戲 | | 線上遊戲 | | 不常(曾)遊戲 | |
| | 個數 (人) | 百分比 (%) | 個數 (人) | 百分比 (%) | 個數 (人) | 百分比 (%) | 個數 (人) | 百分比 (%) |
| 和之前差不多 | 40 | 46.0 | 15 | 35.7 | 12 | 36.4 | 109 | 78.4 |
| 少玩，常用FB遊戲 | 30 | 34.5 | 18 | 42.9 | 14 | 42.4 | 16 | 11.5 |
| 照玩，常用FB遊戲 | 17 | 19.5 | 9 | 21.4 | 7 | 21.2 | 14 | 10.1 |
| 合計 | 87 | 100 | 42 | 100 | 33 | 100 | 139 | 100 |

註:遺漏值2筆

表41 玩家教師遊戲前後網路遊戲行為之卡方檢定表 (N=256)

| | 卡方數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|-------------|--------|-----|------------|
| 社交遊戲前網路遊戲項目 | | | |
| 網站遊戲 | 16.743 | 2 | .000*** |
| 連線遊戲 | 16.341 | 2 | .000*** |
| 線上遊戲 | 11.737 | 2 | .003** |
| 不常或不曾遊戲 | 33.390 | 2 | .000*** |

註: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

根據美國心理學之父William James於1890提到的習慣理論，習慣不易被改變。教師自主性強，比一般族群更不易被左右，然而開心農場不但能吸引近半數的教師嘗試，更造成玩家教師在網路遊戲習慣上的改變，這代表開心農場的確有其特殊性。開心農場屬於網站遊戲，內容和一般養成遊戲相似，不同之處除了玩家間可以互相偷菜的新奇、趣味性外，最大不同在於它是附屬於社群網站的應用程式。本研究者認為，玩家教師經由玩開心農場的過程達到遊戲與社交功能，在遊戲的同時，也在與好友進行社交活動，增進彼此情感，因而對於社交遊戲給予正面評價，連帶在網路遊戲的選用上改變使用習慣，變得比較常用社群網站上的附屬應用程式(遊戲)或其他功能，也因此，除了開心農場外，有八成六的玩家教師也玩其他社交遊戲。研究結果也呼應「線上遊戲於2008年及2009年的MIC調查中，由台灣網友最常進行的網路娛樂活動第一名退居至第四名」，玩家在社群網站中進行社交遊戲，可同時達到遊戲與社交...等多重目的，因此推測線上遊戲排名下滑與「社群網站」的興起密切相關。

玩家教師在社交遊戲前後社交工具選用習慣

由表42可知，教師在玩社交遊戲前，無論是否常使用社交工具，有六到七成的玩家教師在遊戲後仍維持原來的使用習慣，而原本就有使用社交工具的，三成左右現在常使用Facebook。透過交叉分析Pearson卡方檢定(Chi Square Test)進一步分析，由表43可知，玩家教師在社交遊戲前是否使用BBS與之後的社交工具選用有顯著關連性，其餘項目則未達顯著相關。

表42 玩家教師遊戲前後社交工具選用分析 (N=256)

| 開心農場後 選用情形 | 玩開心農場前社交工具種類(複選) | | | | | |
|---------------|------------------|----------|----------|----------|----------|---------|
| | BBS | MSN | BLOG | PLURK | 不常(曾) | 其他工具 |
| | 個數(人)/百分比(%) | | | | | |
| 和之前差不多 | 54 /61.4 | 133/66.8 | 65 /67.0 | 14 /70.0 | 22 /71.0 | 2 /66.7 |
| 少用，常用FB遊 | 10 /11.4 | 29/14.6 | 14 /14.4 | 1 /5.0 | 8 /25.8 | 0 /5.0 |
| 照用，常用FB遊 | 24 /27.3 | 37/18.6 | 18 /18.6 | 5 /25.0 | 1 /3.2 | 1 /33.3 |
| 合計 | 88 | 199 | 97 | 20 | 31 | 3 |

註:遺漏值5筆

表43 玩家教師遊戲前後社交工具選用之卡方檢定表 (N=256)

| 社交遊戲前社交工具項目 | 卡方數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|---------------|--------|-----|------------|
| BBS | 10.067 | 2 | .007** |
| MSN或即時通 | 3.474 | 2 | .176 |
| BLOG | 0.634 | 2 | .728 |
| PLURK或Twitter | 2.540 | 2 | .281 |
| 不常或不曾使用 | 6.015 | 2 | .049* |
| 其他 | 0.941 | 2 | .625 |

註: * $p < .05$ ** $p < .01$

小結：

1. 半數以上的玩家教師是為了玩社交遊戲才加入社群網站，且多是在親友及同事的介紹下開始接觸，僅約一成是因學生介紹或邀請而接觸社交遊戲。
2. 多數玩家教師選擇當學生詢問是否有玩時，才會告知學生自己的社交遊戲經驗；僅一成會主動告知。對於學生邀請成為好友，半數以上的玩家教師選擇視情況而定。玩家教師中，沒有學生好友的佔45.7%。有學生好友的玩家教師，有65.9%和學生在遊戲中有互動。
3. 教師「是否因學生邀請而開始玩社交遊戲」，與「遇到問題是否問學生」、「是否接受學生邀請為好友」及「有無學生好友」三項在遊戲中的師生互動，有顯著關連。
4. 教師「是否告知學生自己有社交遊戲經驗」與「是否接受學生邀請為好友」兩者顯著相關。
5. 玩家教師在玩社交遊戲前是否玩網路遊戲以及網路遊戲種類，與之後的網路遊戲選用習慣有顯著關連性存在，顯示社交遊戲經驗對玩家教師在網路遊戲選用上造成影響，這解釋了「線上遊戲於2008年及2009年的MIC調查中，由台灣網友最常進行的網路娛樂活動第一名退居至第四名」，玩家在社群網站中進行社交遊戲，可同時達到遊戲與社交...等多重目的，因此推測線上遊戲排名落後與「社群網站」的興起密切相關。



4.3 教師管制態度

本節針對教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站管制態度進行分析

1. 教師對學生玩網路遊戲管制態度(見表44)

在遊戲時間方面，九成的教師認為學生可以在週末假日玩網路遊戲；其次是週一至週五放學時間，佔23.4%；而僅有1.1%的教師認為不需管制學生的遊戲時間。值得注意的是，同意學生可以在學校電腦課玩網路遊戲的教師，只有3.8%。在遊戲地點方面，絕大多數的教師認為學生可以在家裡(含親戚家)玩網路遊戲；其次是同學家，佔26.6%；少部分教師同意學生可以在學校或網咖玩，兩者各佔8.5%及6.9%。在遊戲類型方面，16.6%的教師認為不需管制學生遊戲類型，而同意學生可以玩網站遊戲的教師佔了78.1%，比連線遊戲及線上遊戲兩類多出許多。在遊戲同伴方面，以家人及同班同學為多，約有七成教師表示同意；其次為同校同學(不同班)及朋友；而認為學生可以和老師一起玩網路遊戲的教師，僅佔26.6%。認為該管制遊戲時間、地點的教師，比認為該管制遊戲類型及同伴的比例高。

表44 教師對學生玩網路遊戲管制態度 (N=610)

| 管制項目 (複選) | 個數(人) | 觀察值百分比(%) |
|-------------|-------|-----------|
| 遊戲時間 | | |
| 不管制遊戲時間 | 7 | 1.1 |
| 電腦課 | 23 | 3.8 |
| 一到五放學時間 | 143 | 23.4 |
| 週末假日 | 552 | 90.5 |
| 其他時間 | 70 | 11.5 |
| 遊戲地點 | | |
| 不管制遊戲地點 | 11 | 1.8 |
| 學校 | 52 | 8.5 |
| 家裡 (含親戚家) | 583 | 95.6 |

| | | |
|-------------------|-----|------|
| 同學家 | 162 | 26.6 |
| 網咖 | 42 | 6.9 |
| 其他地點 | 10 | 1.6 |
| <hr/> | | |
| 遊戲類型 ¹ | | |
| 不管制遊戲類型 | 99 | 16.6 |
| 網站遊戲 | 467 | 78.1 |
| 連線遊戲 | 142 | 23.7 |
| 線上遊戲 | 111 | 18.6 |
| <hr/> | | |
| 遊戲同伴 | | |
| 不管制遊戲同伴 | 97 | 15.9 |
| 家人 | 431 | 70.7 |
| 老師 | 162 | 26.6 |
| 同班同學 | 409 | 67.0 |
| 同校同學 | 270 | 44.3 |
| 朋友 | 254 | 41.6 |
| 其他人 | 18 | 3.0 |

註：¹遺漏值12筆，部分表明應管制遊戲內容

2. 教師對學生使用社群網站管制態度(見表45)

在使用時間方面，八成以上的教師認為學生可以在週末假日使用社群網站；其次是週一至週五放學時間，佔35.9%；學校電腦課佔8.7%，而有4.1%的教師認為不需管制學生使用的時間。在地點方面，九成的教師認為學生可以在家裡(含親戚家)使用；其次是同學家，佔29.5%；認為學生可以在學校使用的佔19.1%，多於網咖及不管制。在網站類型方面，半數以上的教師認為學生可以使用社交線上網站、尋友網站及以某個焦點為主的網站。在同伴方面，以家人及同班同學為多，約有七成教師表示同意；其次為同校同學(不同班)、老師及朋友。認為該管制遊戲同伴的教師少於其他項目。

表45 教師對學生使用社群網站管制態度 (N=610)

| 管制項目 (複選) | 個數(人) | 觀察值百分比(%) |
|-------------------------|-------|-----------|
| 使用時間 | | |
| 不管制使用時間 | 25 | 4.1 |
| 電腦課 | 53 | 8.7 |
| 一到五放學時間 | 219 | 35.9 |
| 週末假日 | 527 | 86.4 |
| 其他時間 | 37 | 6.1 |
| 使用地點¹ | | |
| 不管制使用地點 | 32 | 5.3 |
| 學校 | 116 | 19.1 |
| 家裡 (含親戚家) | 549 | 90.4 |
| 同學家 | 179 | 29.5 |
| 網咖 | 36 | 5.9 |
| 其他地點 | 7 | 1.2 |
| 網站類型¹ | | |
| 不管制網站類型 | 51 | 8.5 |
| 社交線上網站 | 360 | 60.0 |
| 商業網站 | 31 | 5.2 |
| 線上交友網站 | 50 | 8.3 |
| 尋友網站 | 326 | 54.3 |
| 焦點網站 | 300 | 50.0 |
| 使用同伴² | | |
| 不管制使用同伴 | 84 | 13.9 |
| 家人 | 435 | 71.9 |
| 老師 | 255 | 42.1 |
| 同班同學 | 432 | 71.4 |

| | | |
|------|-----|------|
| 同校同學 | 297 | 49.1 |
| 朋友 | 253 | 41.8 |
| 其他人 | 11 | 1.8 |

註：¹ 遺漏值3筆，² 遺漏值5筆

小結：

1. 教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站的管制態度有許多相似之處。多數教師皆認為學生可以利用週末假日、在家裡(含親戚家)、和家人或同班同學一起使用，其次則是認為學生可以在週一至五放學後、在同學家使用。然而，教師認為學生可以在學校(含電腦課)、與老師一起使用社群網站的比例，又比玩網路遊戲高。
2. 在類型方面，近八成教師同意學生可以玩網站遊戲的教師，比連線遊戲及線上遊戲兩類多出許多。半數以上的教師認為學生可以使用社交線上網站、尋友網站及以某個焦點為主的網站。



4.4 教師社交遊戲經驗在態度上之分析

本節依研究目的，以t檢定及單因子變異數分析方法，討論不同的教師社交遊戲經驗在教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否有所差異，分析時完全排除遺漏值。以下分項呈現分析結果、發現與討論。

1. 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生使用態度之分析

如表46所示，將玩家教師與非玩家教師兩組與教師態度量表進行t檢定之差異分析後，發現兩組教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆達顯著差異($t=-6.469$, $p<.001$; $t=-5.672$, $p<.001$)，由平均數觀之，「玩家教師」比「非玩家教師」趨向認同學生玩網路遊戲以及使用社群網站。

表46 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生使用態度分析

| 量表 | 是否具經驗 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------|-------|-----|-------|--------|---------|----------|----------|
| 網路遊戲 | 否 | 340 | 64.11 | 11.739 | 573.948 | -6.469 | .000*** |
| | 是 | 247 | 69.87 | 9.788 | | | |
| 社群網站 | 否 | 340 | 51.97 | 9.153 | 583.027 | -5.672 | .000*** |
| | 是 | 247 | 55.76 | 7.045 | | | |

註: *** $p<.001$

進一步針對兩組教師對學生玩網路遊戲各項態度進行分析，由表47可知，兩組教師在大部分的項目皆有顯著差異，「非玩家教師」在學生玩網路遊戲會產生恐懼、產生敵意、變得衝動、產生偏差想法、學會暴力行為、學會不當行為、成績會變差、身體會變差及人際關係會變差這些負面評價上，顯著高於「玩家教師」；相反的，「玩家教師」在學生玩網路遊戲會增加專注力、增加想像力、發揮潛能、增加自信、探索現實生活中無法經驗的情緒、學習團隊合作、維繫人際關係及拓展社會網絡這些正向評價上，顯著高於「非玩家教師」。

兩組教師在學生玩網路遊戲「浪費時間」、「容易上癮」、「成績會變差」、「身體會變差」及「會認識很多奇怪的陌生人」等負面評價上的平均數皆小於2.5；在「打發時間」及「舒緩壓力」兩項正面評價上平均數大於3.5，表示兩組教師皆同意該敘述。而在「產生恐懼」、「增加專注力」、「發揮潛能」及「學習團隊合作」等項目上，負面評價平均數大於3或正面評價平均數小於3，表示兩組教師都傾向於不同意該敘述。

值得注意的是，兩組在「容易上癮」平均分數分別為1.52及1.61，代表對於這個項目給予同意至非常同意的評價，明顯高於其他各項。

表47 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生玩網路遊戲各項態度分析

| 項目 | 非玩家教師(347) | | 玩家教師(251) | | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------------|------------|-------|-----------|-------|----------|----------|
| | 平均數 | 標準差 | 平均數 | 標準差 | | |
| 1 浪費時間 | 2.10 | 0.913 | 2.07 | 0.797 | 0.456 | .648 |
| 2 容易上癮 | 1.52 | 0.565 | 1.61 | 0.645 | -1.689 | .092 |
| 3 產生恐懼 | 3.15 | 0.907 | 3.35 | 0.803 | -2.760 | .006** |
| 4 產生敵意 | 2.85 | 0.936 | 3.17 | 0.910 | -4.176 | .000*** |
| 5 變得衝動 | 2.35 | 0.932 | 2.78 | 0.979 | -5.465 | .000*** |
| 6 產生偏差想法 | 2.32 | 0.853 | 2.73 | 0.893 | -5.677 | .000*** |
| 7 學會暴力行為 | 2.30 | 0.897 | 2.71 | 0.938 | -5.443 | .000*** |
| 8 學會不當行為 | 2.23 | 0.847 | 2.73 | 0.930 | -6.624 | .000*** |
| 9 成績會變差 | 2.10 | 0.870 | 2.25 | 0.850 | -2.128 | .034* |
| 10 身體會變差 | 2.10 | 0.828 | 2.38 | 0.879 | -3.960 | .000*** |
| 11 認識奇怪陌生人 | 2.01 | 0.756 | 2.04 | 0.731 | -0.458 | .647 |
| 12 人際關係會變差 | 2.78 | 0.931 | 3.19 | 0.858 | -5.479 | .000*** |

| 項目 | 非玩家教師(347) | | 玩家教師(251) | | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------------|------------|-------|-----------|-------|----------|----------|
| | 平均數 | 標準差 | 平均數 | 標準差 | | |
| 13 打發時間 | 3.89 | 0.899 | 3.93 | 0.734 | -0.565 | .572 |
| 14 增加手眼協調度 | 3.29 | 0.988 | 3.25 | 0.922 | 0.589 | .556 |
| 15 活化頭腦 | 3.03 | 1.044 | 3.16 | 0.923 | -1.570 | .117 |
| 16 增加專注力 | 2.57 | 0.999 | 2.81 | 0.948 | -2.975 | .003** |
| 17 增加想像力 | 2.95 | 1.079 | 3.16 | 0.987 | -2.483 | .013* |
| 18 發揮潛能 | 2.63 | 0.987 | 2.83 | 0.874 | -2.673 | .008** |
| 19 增加自信 | 2.83 | 1.035 | 3.02 | 0.881 | -2.432 | .015* |
| 20 探索情緒 | 3.21 | 1.052 | 3.48 | 0.850 | -3.524 | .000*** |
| 21 舒緩壓力 | 3.64 | 0.867 | 3.73 | 0.789 | -1.291 | .197 |
| 22 學習團隊合作 | 2.71 | 0.948 | 2.97 | 0.912 | -3.300 | .001** |
| 23 維繫人際關係 | 2.73 | 1.011 | 3.17 | 0.932 | -5.405 | .000*** |
| 24 拓展社會網絡 | 2.87 | 1.061 | 3.30 | 0.855 | -5.463 | .000*** |

註: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

針對兩組教師對學生使用社群網站的各項態度分析，兩組在部份項目達顯著差異，由表48各組平均數觀之，「非玩家教師」在學生使用社群網站會產生偏差想法、學會不當行為、成績會變差、身體會變差及人際關係會變差這些負面評價上，顯著高於「玩家教師」；相反的，「玩家教師」在學生使用社群網站會增加自信、探索現實生活中無法經驗的情緒、維繫人際關係、拓展社會網絡、展現自我以及增廣見聞這些正向評價上，顯著高於「非玩家教師」。

兩組教師在學生使用社群網站「浪費時間」、「容易上癮」及「會認識很多奇怪的陌生人」等負面評價上的平均數皆小於2.5，在「打發時間」及「舒緩壓力」兩項正

面評價上平均數大於3.5，表示兩組教師皆同意該敘述。而在「發揮潛能」及「學習團隊合作」等兩項正面評價平均數小於3，表示兩組教師都傾向於不同意該敘述。

表48 教師是否具社交遊戲經驗與其對學生使用社群網站各項態度分析

| 項目 | 非玩家教師(347) | | 玩家教師(252) | | <i>t</i> | <i>P</i> |
|-----------|------------|-------|-----------|-------|----------|----------|
| | 平均數 | 標準差 | 平均數 | 標準差 | | |
| 1 浪費時間 | 2.36 | 0.938 | 2.50 | 0.955 | -1.801 | .072 |
| 2 容易上癮 | 1.99 | 0.773 | 2.06 | 0.720 | -1.189 | .235 |
| 3 產生偏差想法 | 2.75 | 0.921 | 3.08 | 0.864 | -4.472 | .000*** |
| 4 學會不當行為 | 2.64 | 0.912 | 3.00 | 0.877 | -4.826 | .000*** |
| 5 成績會變差 | 2.47 | 0.897 | 2.77 | 0.888 | -4.151 | .000*** |
| 6 身體會變差 | 2.49 | 0.914 | 2.90 | 0.913 | -5.345 | .000*** |
| 7 認識許多陌生人 | 2.10 | 0.753 | 2.17 | 0.852 | -1.054 | .292 |
| 8 人際關係會變差 | 2.96 | 0.894 | 3.34 | 0.804 | -5.364 | .000*** |
| 9 打發時間 | 3.78 | 0.856 | 3.81 | 0.694 | -0.450 | .653 |
| 10 發揮潛能 | 2.75 | 0.917 | 2.79 | 0.824 | -0.509 | .611 |
| 11 增加自信 | 2.97 | 0.988 | 3.13 | 0.834 | -2.217 | .027* |
| 12 探索情緒 | 3.20 | 1.026 | 3.41 | 0.863 | -2.676 | .008** |
| 13 舒緩壓力 | 3.59 | 0.896 | 3.70 | 0.677 | -1.719 | .086 |
| 14 學習團隊合作 | 2.79 | 0.915 | 2.92 | 0.845 | -1.754 | .080 |
| 15 維繫人際關係 | 3.18 | 1.014 | 3.65 | 0.781 | -6.395 | .000*** |
| 16 拓展社會網絡 | 3.33 | 0.958 | 3.66 | 0.749 | -4.651 | .000*** |
| 17 展現自我 | 3.16 | 0.946 | 3.42 | 0.797 | -3.657 | .000*** |
| 18 增廣見聞 | 3.29 | 0.956 | 3.47 | 0.780 | -2.509 | .012* |

註: * $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

綜合上述，教師是否具社交遊戲經驗在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上皆達顯著差異，「玩家教師」比「非玩家教師」趨向認同學生玩網路遊戲以及使用社群網站，兩組教師對於「學生玩網路遊戲或使用社群網站容易上癮」比其他項敘述有較高的認同。根據蕭惠華在「中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探」中指出「教師認為學生網路成癮、網路交友以及線上遊戲非常普遍」，網路成癮問題對青少年造成的負面影響頗多，甚至影響其現實生活，教師身處教育第一線，容易接觸到相關案例，故推測因此對於學生玩網路遊戲或使用社群網站會「容易上癮」有較高的認同感。

2. 玩家教師是否使用社群網站其他功能與其對學生使用態度之分析

若將玩家教師分成「只玩社交遊戲」及「也用社群網站其他功能」兩組，將兩組的玩家教師與教師態度量表進行t檢定之差異分析，結果如表49所示，兩組教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。本研究認為，也使用社群網站其他功能的教師應比只玩社交遊戲的教師，對於學生使用社群網站有較正向的評價，但分析結果卻顯示，教師對於社群網站不同的使用情形，並未在他們看待學生玩網路遊戲或使用社群網站態度上造成差異。探究其原因，兩組教師雖然對於社群網站的使用程度不同，但皆有社交遊戲經驗，因此即使「只玩社交遊戲」組的教師並未特別去使用網站其他功能，但在玩遊戲的同時，也在進行社交活動，達到溝通、分享、遊戲...等多重社群網站的功能，因此對社群網站的評價與「也用社群網站其他功能」的玩家教師無顯著差異。

表49 玩家教師是否使用社群網站其他功能與其對學生使用態度分析

| 量表 | 組別 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------|--------|-----|-------|-------|-----|----------|----------|
| 網路遊戲 | 只玩社交遊戲 | 214 | 69.93 | 9.882 | 245 | 0.224 | .823 |
| | 也用其他功能 | 33 | 69.52 | 9.291 | | | |
| 社群網站 | 只玩社交遊戲 | 214 | 55.76 | 6.984 | 245 | -0.023 | .981 |
| | 也用其他功能 | 33 | 55.79 | 7.545 | | | |

3. 玩家教師加入社群網站及社交遊戲順序與其對學生使用態度之分析

針對玩家教師加入社群網站及社交遊戲順序，將玩家教師分成「原本就有使用社群網站」及「為了玩社交遊戲而加入社群網站」兩組，將兩組的玩家教師與教師態度量表進行t檢定之差異分析，結果如表50所示，兩組教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。本研究者認為，「原本就有使用社群網站」的玩家教師主要使用目的是社交，在對學生使用社群網站態度上應有較正面之評價，但分析結果卻顯示無明顯差異。分析其原因可能有以下兩點，兩組玩家教師雖然在使用順序上有所不同，但都有社交遊戲經驗，且根據前述研究結果「八成六的玩家教師除社交遊戲外，也使用社群網站其他功能」，因此兩組玩家教師雖然使用順序不同，但多具有同樣的使用經驗，故對網路遊戲或社群網站皆有類似的評價。又Facebook是因其附屬應用程式「開心農場」去年在台竄紅，而在台灣打開其知名度，並在短期內使用率激增，故本研究之研究對象，多數接觸社群網站「Facebook」及社交遊戲「開心農場」的時間點非常接近，推測亦可能因此而造成兩組教師在態度上出現無顯著差異的情形。

表50 教師加入社群網站及社交遊戲順序與其對學生使用態度分析

| 量表 | 使用順序 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | t | p |
|------|---------|-----|-------|-------|-----|-------|------|
| 網路遊戲 | 原本就用FB | 114 | 70.71 | 9.743 | 244 | 1.160 | .247 |
| | 為玩HF而加入 | 132 | 69.27 | 9.753 | | | |
| 社群網站 | 原本就用FB | 114 | 55.89 | 7.426 | 244 | 0.087 | .931 |
| | 為玩HF而加入 | 132 | 55.82 | 6.456 | | | |

4. 玩家教師與學生互動情形與其對學生使用態度之分析

(1) 玩家教師是否因學生介紹而接觸社交遊戲

如表51所示，針對教師是否因學生介紹而接觸社交遊戲與教師態度量表進行t檢定之差異分析後，發現兩組教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度量表上，皆未達顯著差異。進一步將因學生介紹邀請而開始玩的玩家教

師再分成「僅學生介紹邀請」及「還有其他人介紹邀請」兩組，再次進行t檢定之差異分析，結果仍無顯著差異遊戲量表($p=.644$ ，網站量表 $p=.697$)。顯示「教師是否因學生介紹邀請而接觸社交遊戲，在教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上無明顯差異」。

表51 玩家教師是否因學生介紹而接觸社交遊戲與其對學生使用態度分析

| 量表 | 學生介紹 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------|------|-----|-------|--------|-----|----------|----------|
| 網路遊戲 | 否 | 215 | 69.73 | 9.438 | 245 | -0.602 | .548 |
| | 是 | 32 | 70.84 | 12.011 | | | |
| 社群網站 | 否 | 215 | 55.71 | 6.942 | 245 | -0.313 | .755 |
| | 是 | 32 | 56.13 | 7.815 | | | |

(2) 玩家教師是否向學生揭露社交遊戲經驗

由表52可知，會告知學生自己有社交遊戲經驗的玩家教師，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上，與不會告知學生的玩家教師有顯著差異($F=3.520$ ， $p<.05$)，由事後比較法得之，「被問才說」的教師比「不會告知」的教師趨向認同學生玩網路遊戲；而各組在「教師對學生使用社群網站」態度上，並未達顯著差異。

表52 玩家教師是否向學生揭露社交遊戲經驗與其對學生使用態度分析

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | <i>F</i> | <i>p</i> | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|----------|----------|------|
| 網路遊戲 | 組間 | 981.574 | 3 | 327.191 | 3.520 | .016* | 被問才說 |
| | 組內 | 22586.281 | 243 | 92.948 | | | > |
| | 總和 | 23567.854 | 246 | | | | 不會告知 |
| 社群網站 | 組間 | 196.166 | 3 | 65.389 | 1.322 | .268 | |
| | 組內 | 12014.741 | 243 | 49.443 | | | |
| | 總和 | 12210.907 | 246 | | | | |

註：* $p<.05$

(3) 玩家教師是否接受學生邀請成為好友

由表53可知，會接受學生邀請成為好友的玩家教師，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上，與不會接受的玩家教師有顯著差異($F=4.481, p<.05$)，由事後比較法得知，「來者不拒」及「視情況而定」的教師比「不會接受」的教師趨向認同學生玩網路遊戲；而各組在「教師對學生使用社群網站」態度上，並未明顯形成差異。

表53 玩家教師是否接受學生邀請成為好友與其對學生使用態度分析

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | F | p | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|-------|-------|-----------------------|
| 網路遊戲 | 組間 | 837.640 | 2 | 418.820 | 4.481 | .012* | 視情況及 來者不拒 >不會接受 |
| | 組內 | 22713.091 | 243 | 93.470 | | | |
| | 總和 | 23550.732 | 245 | | | | |
| 社群網站 | 組間 | 305.466 | 2 | 152.733 | 3.120 | .046* | |
| | 組內 | 11894.908 | 243 | 48.950 | | | |
| | 總和 | 12200.374 | 245 | | | | |

註: * $p<.05$

(4) 玩家教師的學生好友來源

由表54及表55可知，玩家教師的學生好友來源不同，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上達顯著差異，但在「教師對學生使用社群網站」態度上，多未達顯著差異。

表54 玩家教師的學生好友來源與其對學生玩網路遊戲態度分析 (N=247)

| 項目 | 無 | | 有 | | 自由度 | t | p |
|-----------|-------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|
| | 平均數 | 標準差 | 平均數 | 標準差 | | | |
| 以前學生，現不同校 | 69.28 | 9.813 | 70.99 | 9.700 | 245 | -1.302 | .194 |
| 以前學生，現在同校 | 69.29 | 9.972 | 73.28 | 7.923 | 245 | -2.279 | .024* |
| 非導師班，現任學生 | 68.96 | 9.451 | 72.96 | 10.359 | 245 | -2.725 | .007** |
| 導師班，現任學生 | 69.38 | 10.069 | 72.32 | 7.888 | 68.741 | -2.069 | .042* |
| 學生好友 | 67.84 | 9.653 | 71.64 | 9.595 | 245 | -3.090 | .002** |

註: * $p<.05$ ** $p<.01$

表55 玩家教師的學生好友來源與其對學生使用社群網站態度分析 (N=247)

| 項目 | 無 | | 有 | | 自由度 | t | p |
|-----------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|
| | 平均數 | 標準差 | 平均數 | 標準差 | | | |
| 以前學生，現不同校 | 55.47 | 6.874 | 56.32 | 7.370 | 245 | -0.899 | .370 |
| 以前學生，現仍同校 | 55.67 | 6.930 | 56.31 | 7.771 | 245 | -0.501 | .617 |
| 非導師班，現任學生 | 55.09 | 6.564 | 58.05 | 8.141 | 77.153 | -2.498 | .015* |
| 導師班，現任學生 | 55.71 | 7.128 | 56.02 | 6.691 | 245 | -0.261 | .794 |
| 學生好友 | 54.95 | 6.783 | 56.47 | 7.217 | 245 | -1.700 | .090 |

註: * $p < .05$

以上資料顯示，學生因素在教師對學生玩網路遊戲態度上，多達顯著差異；而在對學生使用社群網站態度上，多未達顯著差異。蕭惠華在「中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探」中指出「教師認為學生網路成癮、網路交友以及線上遊戲非常普遍」。遊戲相關研究也指出「學生遊戲成癮，會使得現實生活受影響(Yee,2002)，其中健康的負面影響大於學習的負面影響，而成癮性越高的學童，其學業成績比一般網路使用者低落(楊碧華，2008)」。推測因此教師對學生玩網路遊戲在態度上，較容易因外在因素有所不同，若教師願意向學生揭露自己的遊戲經驗或願意接受學生邀請為好友，則表示對網路遊戲、對學生玩網路遊戲的行為有較正向之看法。

小結：

1. 教師是否具社交遊戲經驗在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上皆達顯著差異，「玩家教師」比「非玩家教師」趨向認同學生玩網路遊戲以及使用社群網站，兩組教師對於「學生玩網路遊戲或使用社群網站容易上癮」有較高的認同。
2. 「只玩社交遊戲」及「也用社群網站其他功能」的玩家教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。
3. 「原本就有使用社群網站」及「為了玩社交遊戲而加入社群網站」的玩家教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。
4. 「學生因素」在「教師對學生玩網路遊戲」態度上，多達顯著差異；而在「教師對學生使用社群網站」態度上，多未達顯著差異。

4.5 教師個人因素在態度上之分析

1. 性別因素

如表56所示，教師性別在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度量表上，未達顯著差異。

在4-1節的教師性別結構分析中，已知玩家教師、非玩家教師，其性別比例與全體受試樣本大致相同，且男、女教師中具社交遊戲經驗的比例亦與全體受試樣本大致相同。故「教師性別在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上無顯著差異」。

表56 教師性別與其對學生使用態度分析

| 量表 | 性別 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------|----|-----|-------|--------|-----|----------|----------|
| 網路遊戲 | 男 | 207 | 67.68 | 10.923 | 585 | 1.810 | .071 |
| | 女 | 380 | 65.91 | 11.490 | | | |
| 社群網站 | 男 | 207 | 54.23 | 8.489 | 585 | 1.401 | .162 |
| | 女 | 380 | 53.20 | 8.546 | | | |

2. 年齡因素

由表57及表58知，教師年齡與其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度量表的相關程度為顯著之低度負相關。

在4-1節的教師年齡結構分析中，已知隨年齡逐漸增加，各年齡層的受試教師，具社交遊戲經驗的比例隨之減少；又於4-3節知，教師是否具社交遊戲經驗，在其對學生態度上形成差異，故本研究推測教師年齡與其態度呈相關之因素可能是因社交遊戲經驗不同所致，又根據Prensky所提之數位原民、數位移民理論，教師年紀不同，資訊素養不同，在各種數位軟硬體的使用與認知上，亦形成差異，「故年齡越高的教師對於學生的使用態度趨向於較低之評價」。

表57 教師年齡與其對學生玩網路遊戲態度量表相關分析

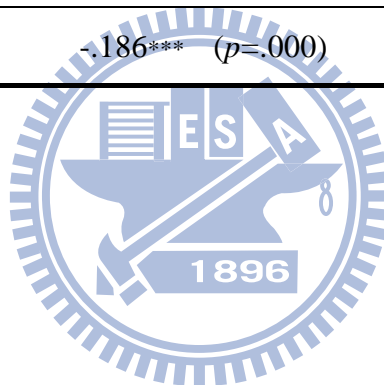
| 變項 | 教師年齡 | 網路遊戲態度量表 |
|----------|-------------------|-------------------|
| 教師年齡 | -- | -.159*** (p=.000) |
| 網路遊戲態度量表 | -.159*** (p=.000) | -- |

*** $p < .001$

表58 教師年齡與其對學生使用社群網站態度量表相關分析

| 變項 | 教師年齡 | 社群網站態度量表 |
|----------|-------------------|-------------------|
| 教師年齡 | -- | -.186*** (p=.000) |
| 社群網站態度量表 | -.186*** (p=.000) | -- |

*** $p < .001$



3. 有無子女因素

由表59知，教師有無子女在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上達顯著差異。進一步由各組平均數觀之，沒有子女的教師在對學生玩網路遊戲以及使用社群網站態度上，較趨於正向評價。

在4-1節的教師有無子女分析中，已知有子女的受試教師約三成具社交遊戲經驗，沒有子女的教師約五成具社交遊戲經驗，因此本研究推測，有子女的教師對於學生態度較保守的原因，可能與社交遊戲經驗不同有關，又根據本研究前述結果「教師認為學生玩網路遊戲或使用社群網站容易上癮」，本研究認為，有子女的教師除了在職場上接觸相關學生案例外，家中若有學齡子女，更易有切身感受，相信這也是造成有無子女的教師在態度上有明顯差異的原因之一。

表59 教師有無子女與其對學生使用態度分析

| 量表 | 子女 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | t | p |
|------|----|-----|-------|--------|---------|--------|---------|
| 網路遊戲 | 有 | 275 | 65.13 | 11.626 | 584 | -2.863 | .004** |
| | 無 | 311 | 67.80 | 10.911 | | | |
| 社群網站 | 有 | 275 | 52.23 | 8.996 | 550.785 | -3.560 | .000*** |
| | 無 | 311 | 54.74 | 7.946 | | | |

** $p < .01$, *** $p < .001$

4. 任教地區因素

由表60可知，教師任教區域不同，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上有顯著差異($F=3.675$ ， $p < .05$)，由事後比較法得知，「北部教師」比「中部教師」趨向認同學生玩網路遊戲；而各組在「教師對學生使用社群網站」態度上，未明顯形成差異。

根據4-1教師任教區域分析，北部教師中有二分之一具社交遊戲經驗，中、南部教師則各為37.3%及31.5%，而此處研究結果顯示「北部教師」比「中部教師」趨向認同學生玩網路遊戲，但「北部教師」與「南部教師」則無明顯差異，故本研究認為「教師任教區域在其對學生玩網路遊戲態度上形成差異」除社交遊戲經驗因素外，尚與地區差異有關，亦即「教師任教區域在其對學生玩網路遊戲態度上有顯著差異」。

表60 教師任教地區與其對學生使用態度分析

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | F | p | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|-------|-------|------|
| 網路遊戲 | 組間 | 922.972 | 2 | 461.486 | 3.675 | .026* | 北>中 |
| | 組內 | 74724.151 | 595 | 125.587 | | | |
| | 總和 | 75647.124 | 597 | | | | |

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | <i>F</i> | <i>p</i> | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|----------|----------|------|
| 社群網站 | 組間 | 217.001 | 2 | 108.501 | 1.449 | .236 | |
| | 組內 | 44638.047 | 596 | 74.896 | | | |
| | 總和 | 44855.048 | 598 | | | | |

* $p < .05$

5. 任教級別因素

由表61可知，教師任教級別不同，在「教師對學生玩網路遊戲」態度上有顯著差異($F=5.115$, $p < .01$)，由事後比較法得知，「高中教師」比「小學教師」、「國中教師」趨向認同學生玩網路遊戲；而各組在「教師對學生使用社群網站」上，並未明顯形成差異。

根據4-1教師任教級別分析，國小教師中有三成五具社交遊戲經驗，國中及高中職則各為48.1%及47.5%，而此處研究結果顯示「高中教師」比「小學教師」、「國中教師」趨向認同學生玩網路遊戲，故本研究認為除社交遊戲經驗因素外，教師任教級別不同，所接觸的學生年紀、成熟度不同，教師的態度亦可能因此不同。

表61 教師任教級別與其對學生使用態度分析

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | <i>F</i> | <i>p</i> | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|----------|----------|------|
| 網路遊戲 | 組間 | 1278.561 | 2 | 639.281 | 5.115 | .006** | 高中 |
| | 組內 | 74368.562 | 595 | 124.989 | | | > |
| | 總和 | 75647.124 | 597 | | | | 中小學 |
| 社群網站 | 組間 | 394.930 | 2 | 197.465 | 2.647 | .072 | |
| | 組內 | 44460.119 | 596 | 74.598 | | | |
| | 總和 | 44855.048 | 598 | | | | |

** $p < .01$

6. 任教科目因素

由表62可知，教師任教科目不同，在「教師對學生玩網路遊戲」及「教師對學生使用社群網站」上，並未明顯形成差異。

表62 教師任教科目與其對學生使用態度分析

| 量表 | 變異來源 | 平方和 | 自由度 | 平均平方和 | F | p | 事後比較 |
|------|------|-----------|-----|---------|-------|------|------|
| 網路遊戲 | 組間 | 1236.787 | 6 | 206.131 | 1.634 | .135 | |
| | 組內 | 74300.171 | 589 | 126.146 | | | |
| | 總和 | 75536.958 | 595 | | | | |
| 社群網站 | 組間 | 704.109 | 6 | 117.351 | 1.569 | .154 | |
| | 組內 | 44130.052 | 590 | 74.797 | | | |
| | 總和 | 44834.161 | 596 | | | | |

7. 是否擔任導師因素

由表63知，教師是否擔任導師在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上達顯著差異。進一步由各組平均數觀之，三年內沒有擔任導師的教師在對學生玩網路遊戲以及使用社群網站態度上，較有擔任導師的教師趨於正向評價。

本研究認為，導師是學生在校時間的父母，接觸班級學生的時間、層面以及責任都比專任教師多出許多，對於學生玩網路遊戲或使用社群網站也有更深切的體認，故「有擔任導師的教師在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站的態度上，較為保守」。

表63 教師是否擔任導師與其對學生使用態度分析

| 量表 | 導師 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | t | p |
|------|----|-----|-------|--------|-----|--------|---------|
| 網路遊戲 | 是 | 410 | 65.14 | 11.507 | 580 | -4.653 | .000*** |
| | 否 | 172 | 69.86 | 10.297 | | | |

| 量表 | 導師 | 人數 | 平均數 | 標準差 | 自由度 | <i>t</i> | <i>p</i> |
|------|----|-----|-------|-------|-----|----------|----------|
| 社群網站 | 是 | 410 | 52.45 | 8.665 | 580 | -5.047 | .000*** |
| | 否 | 172 | 56.30 | 7.663 | | | |

*** $p < .001$

小結：

1. 教師性別在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上無顯著差異。
2. 年齡越高的教師對於學生玩網路遊戲以及使用社群網站的態度趨向於較低評價。
3. 沒有子女的教師在對學生玩網路遊戲以及使用社群網站態度上，較趨於正向評價。
4. 「北部教師」比「中部教師」趨向認同學生玩網路遊戲；而任教區域在「教師對學生使用社群網站」態度上，未明顯形成差異。
5. 「高中教師」比「小學教師」、「國中教師」趨向認同學生玩網路遊戲；而任教級別在「教師對學生使用社群網站」態度上，未明顯形成差異。
6. 教師任教科目不同，在「教師對學生玩網路遊戲」及「教師對學生使用社群網站」態度上，並未明顯形成差異。
7. 有擔任導師的教師在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站的態度上，較為保守。

五、結論與建議

本研究以中小學教師為對象，旨在探討教師不同的社交遊戲經驗在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否形成差異。綜合第四章之研究結果，本章將分為三節呈現所得之結論、限制與建議：第一節為研究結論，第二節為研究範圍與限制，第三節則為研究建議。

5.1 研究結論

本節依研究目的，依序呈現前述研究發現，綜合整理並歸納出結論。內容如下：

1. 教師社交遊戲經驗

四成以上的教師具社交遊戲經驗，而大多數有社交遊戲經驗的教師，也使用過社群網站的其他功能。半數以上的玩家教師是為了玩社交遊戲而加入社群網站，且多是在親友及同事的介紹下開始接觸，僅約一成的玩家教師是因學生介紹或邀請而接觸社交遊戲。教師是否因學生邀請而開始玩社交遊戲，與師生在遊戲中的互動情形有顯著關連。社交遊戲經驗對於玩家教師在網路遊戲及社交工具選用上造成影響。

2. 教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站的管制態度

教師對學生玩網路遊戲及使用社群網站的管制態度有許多相似之處。多數教師皆認為學生可以利用週末假日、在家裡(含親戚家)、和家人或同班同學一起使用，其次則是認為學生可以在週一至五放學後、在同學家使用。

3. 教師社交遊戲經驗在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度之差異

教師是否具社交遊戲經驗在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上皆達顯著差異，「玩家教師」比「非玩家教師」趨向認同學生玩網路遊戲以及使用社群網站，兩組教師對於「學生玩網路遊戲或使用社群網站容易上癮」有較高的認同。

「只玩社交遊戲」及「也用社群網站其他功能」的玩家教師在「教師對學生玩網路遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。「原本就有使用社群網站」及「為了玩社交遊戲而加入社群網站」的玩家教師在「教師對學生玩網路

遊戲」以及「教師對學生使用社群網站」態度上，皆未達顯著差異。「學生因素」在「教師對學生玩網路遊戲」態度上，多達顯著差異；而在「教師對學生使用社群網站」態度上，多未達顯著差異。由研究結果推論，是整體的教師遊戲經驗造成教師在態度上的差異。

4. 教師個人因素在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度之差異

教師年齡越高，對學生玩網路遊戲及使用社群網站的評價越低。有子女或擔任導師的教師，在學生玩網路遊戲或使用社群網站的態度上，較為保守。「北部教師」比「中部教師」、「高中教師」比「小學教師」及「國中教師」趨向認同學生玩網路遊戲，而各組在「教師對學生使用社群網站」態度上，並未明顯形成差異。

結語：

由本研究得知，有四成以上的教師具社交遊戲經驗，社交遊戲經驗不止對於玩家教師在網路遊戲及社交工具選用上造成影響，甚至在教師對學生玩網路遊戲或使用社群網站態度上產生差異，顯然社交遊戲與以往其他網路遊戲的性質不盡相同。一般人對於「社交」多給予正面評價，認為社交活動能促進人際關係；對於「遊戲」則較偏向負面評價，傳統上認為勤有益，嬉無功，教師深處教育第一線，容易接觸到網路成癮的學生，對於網路遊戲更是多所疑慮，然而「社交遊戲」的興起，賦予網路遊戲不一樣的意義，以往的網路遊戲或社群網站，使用者接觸到的，多是現實生活中原本不熟識的陌生人，所以像「魔獸世界」這類遊戲是正面包在負面評價中；而Facebook這類以熟人為基礎的社群網站，玩家在其中進行遊戲，同時間進行社交活動，這樣的社交遊戲是負面包在正面評價之中。研究結果除了凸顯「社交遊戲」的特殊性外，也說明了教師的經驗確實在其態度上造成差異。

5.2 研究範圍與限制

本研究因時間、人力、經費等因素，尚有未盡周延之處，茲將本研究範圍與限制分述如下：

1. 研究範圍：就研究對象而言，本研究主要探討教師不同的社交遊戲經驗在其對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否形成差異，以台灣地區北、中、南三大區域之現職公立中小學教師為研究之母群體，並不考慮學生自我陳述的部分。就研究內容而言，本研究包含教師個人背景、社交遊戲經驗與教師態度等變項，並就各變項之關係加以分析、探討。
2. 研究限制：就研究方法而言，本研究以問卷調查法為主要研究方法，無法控制問卷施測之環境因素與受試者填答時之社會期許效應之影響，因而可能產生部分偏誤。就研究對象而言，為使受試者資料趨於常態分佈，本研究採取立意取樣的方式，依台灣北、中、南三區與中小學各級教師人數比例進行抽樣，對於各縣市區別或各校規模大小等無法進行實際分層抽樣，可能會降低樣本的代表性，是本研究的限制。



5.3 研究建議

本研究針對研究目的，僅探討教師的經驗在對學生玩網路遊戲及使用社群網站態度上是否有所差異，研究對象為中小學教師，是從教師的角度去看學生玩網路遊戲及使用社群網站，如果可以將受試者延伸為學生，也可以去探討不同身份的「社交遊戲經驗」所造成的影響；而教師的社交遊戲經驗，也可能在教師自身人際關係或其他面向上造成影響，建議後續研究者可將研究範圍擴大，進一步深入探討。



參考文獻

中文

王文科、王智弘(2009)。教育研究法(13版)。臺北：五南。

Armstrong, A. G. & Hagel, J. III (1998). Net Gain: Expanding Markets Through Virtual Communities。朱道凱譯。網路商機—如何經營虛擬社群。台北：麥田。

何靜雯(2009)。教師線上遊戲經驗在教師玩興、對學生遊戲動機、情緒、學習成長認知與師生關係之差異研究。國立交通大學教育研究所碩士論文，未出版，新竹。

周桂穗(2005)。師生對於線上遊戲之認知差距—以高雄縣市中等學校為例。國立中山大學資訊管理學系研究所碩士論文，未出版，高雄。

林振春(1992)。社會調查。臺北：五南。

胡幼慧(1996)。質性研究—理論、方法及本土女性研究實例。臺北：巨流。

張玉佩(2009)。遊戲、人生：從線上遊戲玩家探討網路世界與日常生活的結合。新聞學研究，98，1-45。

張淑慧、盧玉娟、吳嫦娥(2004)。網路遊戲對少年行為之影響研究。台北：台北市少年輔導委員會。

張意珮(2002)。線上遊戲使用者轉換因素之研究。私立元智大學資訊管理研究所碩士論文，未出版，桃園。

陳靖旻(2008)。影響虛擬社群成員知識分享因素之探討—社會資本理論觀點。國立中央大學資訊管理研究所碩士論文，未出版，桃園。

傅鏡暉(2003)。線上遊戲產業Happy 書：帶領你深入了解On-Line Game 產業。台北：遠流。

黃貝玲(2000)。虛擬社群的發展現況與趨勢分析。電子化企業：經理人報告，12，15-22。

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，私立大葉大學資訊管理研究所碩士論文，未出版，彰化。

董家豪(2001)。網路使用者參與網路遊戲行為之研究。私立南華大學資訊管理學系碩士論文，未出版，嘉義。

翟本瑞(1999)。《**虛擬社區的社會學基礎**》。南華大學社會科學理論與本土化學術研討會論文集。

蔡淑苓(1993)。《**遊戲理論與應用**》。台南家專學報，12，151-174。

蕭惠華(2004)。《**中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探**》。國立交通大學教育研究所碩士論文，未出版，新竹。

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，未出版，新竹。

英文

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

Buckingham, D. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Blackwell Pub.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press.

Chaudhury, A. (2001). Web Cannel In E-commerce. *Association For Computing Machinery*, 44(1), 99-104.

Green, V. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifiers visual selective attention. *Nature*, 425, 534-537.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: a study of the play element in culture*. Boston :Beacon.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional world*. Cambridge: MIT Press.

Kaufman, H. F. (1959). Toward an interactional conception of community. *Social Forces*, 38, 8-17.

Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *NCB University Press*, 9(5),
Octorber 2001

Putnam, R.D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.

Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Addison-Wesly.

- Riber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43-58.
- Fabricatore, C., Nussbaum, M. & Rosas, R. (2002). Playability in Action Video games. A Qualitative Design Model. *Human Computer Interface*. 17, 311-368.
- Hagel, J., & Armstrong, A. G. (1997). *Net gain: Expanding marketing Through Virtual Communities*. Boston: Harvard Business School Press.
- Hamann, R. "Introduction to virtual communities research and cybersociology Magazine issue Two," *Cybersociology Magazine* (2), 1997.
- Nardi, B. A., & Harris, J. (2006). *Strangers and friends: Collaborative play in world of warcraft*. Paper presented at the CSCW'06, Banff, Alberta, Canada.
- Romm, C., Pliskin, N., & Clarke, R., (1997). Virtual communities and society: Toward an integrative three phase model. *International Journal of Information Management*, 17(4), 261-270.
- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56, 69-87.



網路資料

Facebook。2010年2月12日，取自<http://www.facebook.com>

Mr.Monday。(2008年1月23日)。社群網站研究：我們學到了什麼？2010年2月12日，取自<http://mmdays.com/2008/01/23/social-network-research/>

Yee, N. (2002). Ariad--Understanding MMORPG addiction. Retrieved June, 19, 2008, from <http://www.nickyee.com/hub/addition/home/html>

巴哈姆特電玩資訊站，2010年2月12日，取自<http://www.gamer.com.tw/>

徐忠佑（2009年10月21日）。開心農場席捲全台，網路業者：成功連結人際互動。2010年2月12日，取自中央廣播電台
http://news.rti.org.tw/index_newsContent.aspx?nid=220303

國立教育廣播電台報導（2009年10月29日）。桃縣封鎖學校開心農場，Facebook適度開放。2010年2月12日，取自
<http://web.ner.gov.tw/culturenews/culture/culture-detail.asp?id=105045>

創市際。2010年2月12日，取自<http://news.ixresearch.com/>

資策會資訊市場情報中心(2005-2009)。網友娛樂行為調查。2010年2月12日，取自 <http://mic.iii.org.tw/intelligence/pressroom/pressroom1.asp?f=2&menu=21>

資策會資訊市場情報中心(2009)。2009年玩家遊戲行為調查。2010年2月12日，取自 <http://mic.iii.org.tw/intelligence/pressroom/pressroom1.asp?f=2&menu=21>

遊戲基地。2010年2月12日，取自 <http://www.gamebase.com.tw/>

維基百科。2010年2月12日，取自 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/Wikipedia:%E9%A6%96%E9%A1%B5>

蘇文彬（2009年11月21日）。創市際：Facebook擠下無名成國內第二大網站。2010年2月12日，取自 <http://www.ithome.com.tw/itadm/article.php?c=58058>

魔獸世界官方網站，2010年2月12日，取自 <http://www.wowtaiwan.com.tw/>

林怡君，李韶翎，吳密密(2006)，虛擬社群討論區對消費者參與線上拍賣行為的影響：以台大批踢踢e-shopping 版為例，網路社會學通訊期刊[線上資料]，52(8)，2010年2月12日，取自 <http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/52/52-08.htm>



附錄-問卷

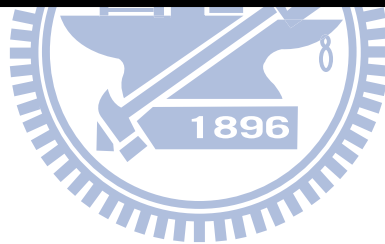
各位老師，您好：

首先謝謝您熱心協助填寫這份問卷，這份問卷主要是想了解「教師社交遊戲經驗與對學生使用網路遊戲及社群網站的態度」。不管您是否有社交遊戲經驗，只要為現職中小學教師，都歡迎填答。

這份問卷將只作為學術研究用途，不記名，絕對保密，請放心依照實際情形或想法填答。本問卷若只做勾選，填答時間約5~10分鐘，但非常歡迎您補充文字意見。感謝您的撥冗配合！

敬祝
教安！

國立交通大學理學院在職專班 指導教授孫春在博士 暨
研究生張秀霞 敬上



問卷名詞定義說明：

網路遊戲包含

- (1) 網站遊戲，如開心農場、彈水阿給、MSN的小遊戲
- (2) 連線遊戲，如世紀帝國、星海爭霸
- (3) 線上遊戲，如魔獸、仙境傳說、石器時代、天堂

社交遊戲—附屬於社群網站，以促進網站成員社交關係為目的的
網路遊戲，如Facebook的「開心農場」

一、個人基本資料

1. 性別：男 女
2. 年齡： 20~25 26~30 31~35 36~40
 41~45 46 以上（歲）
3. 子女： 有 無
4. 任教地區：北部 中部 南部 東部
5. 任教級別：國小 國中 高中職
6. 主要任教科目：語文 數理 社會 藝術與人文
健康與體育 其他
7. 三年內是否擔任導師：是 否

二、以下是關於社群網站遊戲經驗的相關問題，請依照你本身的情況填答

8. 請問你是否玩過 Facebook(臉書)的"開心農場"？
 1. 否，我沒有玩過開心農場 **跳至 26 題**
 2. 是，我有玩過開心農場，也使用過 Facebook 遊戲以外的其他功能
 3. 是，我有玩過開心農場，但沒有使用過 Facebook 遊戲以外的其他功能
9. 請問你是如何開始玩"開心農場"？
 1. 原本就有使用 Facebook，後來才玩"開心農場"
 2. 為了玩"開心農場"而加入 Facebook
10. 請問你是在什麼情況下開始玩"開心農場"?(可複選)
 1. 學生介紹或邀請
 2. 同事介紹或邀請
 3. 親友介紹或邀請
 4. 看到媒體的報導
 5. 自己在 Facebook 上發現這個遊戲
 6. 其他_____

11. 請問你是否在註冊 Facebook 個人資料時，顯露自己的真實身份？

- 1. 是 跳至 13 題
- 2. 否

12. 請問你在 Facebook 個人資料中，不顯露自己真實身份的原因為何？

- 1. 不想讓學生知道
- 2. 其他

13. 請問你玩"開心農場"的動機為何？(可複選)

- 1. 無聊打發時間
- 2. 舒緩生活壓力
- 3. 探索現實生活所無法體驗的情緒
- 4. 與他人有共通話題
- 5. 與他人維持良好的互動
- 6. 擴展人際關係
- 7. 其他_____

14. 請問你開始玩"開心農場"時，遇到問題會如何解決？(可複選)

- 1. 沒有遇到問題
- 2. 問學生
- 3. 問同事
- 4. 問親友
- 5. 自己找相關資訊
- 6. 自己在遊戲中摸索
- 7. 其他_____



15. 請問你會讓學生知道你玩"開心農場"嗎？

- 1. 不會
- 2. 會，我會主動告知或暗示
- 3. 會，被學生詢問時才說
- 4. 視人或情況而定

16. 請問如果學生邀請你成為"開心農場"的好友，你會怎麼做？

- 1. 不會加學生為好友
- 2. 視人或情況而定
- 3. 來者不拒

17. 請問你的"開心農場"好友中，有任教的學生嗎？(可複選)

- 1. 有，是以前任教的學生，現在和我不在同一間學校
- 2. 有，是以前任教的學生，現在和我還在同一間學校
- 3. 有，是現在任教的學生，但不是導師班
- 4. 有，是現在任教的學生，是導師班
- 5. 沒有 跳至 20 題

18. 請問你和學生在"開心農場"裡的互動情形如何？

- 1. 我和學生會互相偷菜
- 2. 我會偷學生的菜，但學生不會偷我的菜
- 3. 學生會偷我的菜，但我不會偷學生的菜
- 4. 彼此不會互相偷菜

19. 請問你在"開心農場"裡的好友，學生大約佔了幾成？

- 1. 沒有
- 2. 0~1 成
- 3. 1~2 成
- 4. 2~3 成
- 5. 3 成以上

20. 請問你認為玩"開心農場"對你而言是一種社會經驗嗎？

- 1. 是
- 2. 否

21. 請問你除了"開心農場"外，是否有玩 Facebook 裡其他遊戲？

- 1. 是
- 2. 否

22. 請問你在玩"開心農場"之前，常玩以下哪些網路遊戲？(可複選)

- 1. 網站遊戲 (如開心農場、彈水阿給、MSN 的小遊戲)
- 2. 連線遊戲 (如世紀帝國、星海爭霸)
- 3. 線上遊戲 (如魔獸、仙境傳說、石器時代、天堂)
- 4. 不常或不曾玩

23. 請問你認為在玩"開心農場"後，上述 (22 題) 遊戲習慣是否改變？

- 1. 否，和玩"開心農場"之前差不多
- 2. 是，現在較少玩上述遊戲，常使用 Facebook 附屬應用程式(遊戲)
- 3. 是，除了上述遊戲，也常使用 Facebook 的附屬應用程式(遊戲)



24. 請問你在玩"開心農場"之前，常使用以下哪些社交工具？(可複選)

- 1. BBS
- 2. MSN 或即時通
- 3. Blog
- 4. Plurk 或 Twitter
- 5. 不常或不曾使用
- 6. 其他_____

25. 請問你認為在玩"開心農場"後，上述(24題)社交工具選用習慣是否改變？

- 1. 否，和玩"開心農場"之前差不多
- 2. 是，現在比較少用上述工具，常使用 Facebook
- 3. 是，除了上述工具，也常使用 Facebook

三、以下是關於學生玩網路遊戲的相關問題，請依照你的想法填答

| 26. 學生玩網路遊戲... | | 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
|----------------|--------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 26-1 | 浪費時間 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-2 | 容易上癮 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-3 | 產生恐懼 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-4 | 產生敵意 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-5 | 變得衝動 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-6 | 產生偏差想法 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-7 | 學會暴力行為 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-8 | 學會不當行為 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-9 | 成績會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-10 | 身體會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | | | |
|-------|---------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 26-11 | 會認識很多奇怪的陌生人 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-12 | 人際關係會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-13 | 打發時間 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-14 | 增加手眼協調度 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-15 | 活化頭腦 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-16 | 增加專注力 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-17 | 增加想像力 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-18 | 發揮潛能 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-19 | 增加自信 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-20 | 探索現實生活無法體驗的情緒 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-21 | 舒緩壓力 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-22 | 學習團隊合作 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-23 | 維繫人際關係 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26-24 | 拓展社會網絡 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

27. 請問你認為哪種類型的學生玩網路遊戲？

1. 沒有朋友的學生
2. 交友廣闊的學生

28. 請問你認為學生可以在哪些時間玩網路遊戲？(可複選)

1. 不需要管制
2. 學校電腦課
3. 週一到週五放學後
4. 週末假日
5. 其他_____

29. 請問你認為學生可以在哪些地點玩網路遊戲？(可複選)

1. 不需要管制
2. 學校
3. 家裡(含親戚家)
4. 同學家
5. 網咖
6. 其他_____

30. 請問你認為學生可以玩哪些類型的網路遊戲？(可複選)

1. 不需要管制
2. 網站遊戲 (如開心農場、彈水阿給、MSN 的小遊戲)
3. 連線遊戲 (如世紀帝國、星海爭霸)
4. 線上遊戲 (如魔獸、仙境傳說、石器時代、天堂)

31. 請問你認為學生可以和哪些人一起玩網路遊戲？(可複選)

1. 不需要管制
2. 家人
3. 老師
4. 同班同學
5. 同校同學
6. 朋友
7. 其他_____

四、以下是關於學生使用社群網站的相關問題，請依照你的想法填答

| 32. 學生使用社群網站… | 非常同意 | 同意 | 無意見 | 不同意 | 非常不同意 |
|------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 32-1 浪費時間 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-2 容易上癮 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-3 產生偏差想法 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-4 學會不當行為 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-5 成績會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-6 身體會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-7 會認識很多奇怪的陌生人 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-8 人際關係會變差 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-9 打發時間 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-10 發揮潛能 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| | | | | | | |
|-------|---------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 32-11 | 增加自信 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-12 | 探索現實生活無法體驗的情緒 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-13 | 舒緩壓力 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-14 | 學習團隊合作 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-15 | 維繫人際關係 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-16 | 拓展社會網絡 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-17 | 展現自我 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 32-18 | 增廣見聞 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

33. 請問你認為哪種類型的學生使用社群網站？

- 1. 沒有朋友的學生
- 2. 交友廣闊的學生

34. 請問你認為學生可以在哪些時間使用社群網站？(可複選)

- 1. 不需要管制
- 2. 學校電腦課
- 3. 週一到週五放學後
- 4. 週末假日
- 5. 其他_____



35. 請問你認為學生可以在哪些地點使用社群網站？(可複選)

- 1. 不需要管制
- 2. 學校
- 3. 家裡(含親戚家)
- 4. 同學家
- 5. 網咖
- 6. 其他_____

36. 請問你認為學生可以使用哪些類型的社群網站？(可複選)

- 1. 不需要管制
- 2. 單純社交的線上社群網站
- 3. 商業性質類別的社群網站
- 4. 線上交友的社群網站
- 5. 以尋找老同學為主的校友社群
- 6. 以某個焦點為主的社群網站

37. 請問你認為學生可以和哪些人一起參加社群網站的活動？(可複選)

- 1. 不需要管制
- 2. 家人
- 3. 老師
- 4. 同班同學
- 5. 同校同學
- 6. 朋友
- 7. 其他_____

若您對以上問題有進一步的意見，請寫在下方，如願意接受我們的訪談，請留下聯絡方式（電話或電郵），我們將主動和您聯絡。再次感謝您費心填答！

