

東海大學教育研究所

碩士論文

青少年網路遊戲動機與其真實
和網路人際關係探討

A Study on the Association between
Teenagers' Online Gaming Motivation
and their Real and Internet
Interpersonal Relationships

研究生：林佑儒

指導教授：李信良 教授

中華民國一〇七年七月

青少年網路遊戲動機與其真實與網路人際關係探討

摘要

本研究旨在探討青少年網路遊戲動機與其真實與網路人際關係之現況，並分析青少年網路遊戲動機與其真實與網路人際關係之關係。本研究採用問卷調查法進行研究，採分層隨機抽樣，研究對象為雲林縣立國中與高中共 15 所學校在學青少年，共發出 929 份問卷，回收問卷 905 份，回收率 97.41%，有效問卷 664 份，回收率為 73.37%。調查結果已敘述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析、皮爾森積差相關等方式進行資料分析。本研究獲得結論如下：

- 一、青少年對網路遊戲使用動機之休閒活動現況屬高程度表現。
- 二、青少年對人際關係之人際關係現況屬真實人際關係高程度表現。
- 三、青少年在背景變項中，包含不同性別、接觸網路遊戲時間、每週非假日遊玩時間與每週假日遊玩時間，在網路遊戲使用動機認同感上達顯著差異。
- 四、青少年在背景變項中，包含不同性別、接觸網路遊戲時間、每週非假日遊玩時間與每週假日遊玩時間，在人際關係認同感上達顯著差異。
- 五、青少年在網路遊戲使用動機，與人際關係具有顯著正相關。
- 六、青少年在真實人際關係，與網路人際關係無顯著相關。
- 七、青少年在人際關係與真實人際關係和網路人際關係具有顯著正相關。

最後根據研究結果提出建議，供教育者、家長、青少年及未來研究者參考。

關鍵詞：青少年、網路遊戲使用動機、人際關係

A Study on the Association between Teenagers' Online Gaming Motivation and their Real and Internet Interpersonal Relationships

Abstract

This study intended to inquire the perception of association between teenagers online gaming motivation and their real and Internet interpersonal relationships, then to analyze the correlations between teenagers online gaming motivation and their real and internet relationships. The study adopted questionnaire survey research with stratified random sampling. The sample consisted of 929 in 15 Yunlin County junior high schools and high schools studying Teenagers, 905 questionnaires were collected, the overall response rate is 97.41%. 664 valid questionnaires were collected, the effective response rate is 73.37%. Data were analyzed with the statistical methods including descriptive statistics, *t*-test, one-way ANOVA, Pearson product-moment correlation. The conclusions of the study were as follows :

1. The teenagers possessed a high degree perception of online gaming motivation of leisure activities.
2. The teenagers possessed a high degree perception of interpersonal relationships of real interpersonal relationships.
3. There were significant differences in the perception of online gaming motivation with the different background variances of the teenagers, such as gender, touch online game time, and the non-holiday play online game time and holiday play online game time of online gaming per week.
4. There were significant differences in the perception of online gaming motivation

with the different background variances of the teenagers, such as gender, touch online game time, and the non-holiday play online game time and holiday play online game time of interpersonal relationships per week.

5. There were significant positive correlations in the perception degrees between online gaming motivation and interpersonal relationships of the teenagers.
6. There were not significant positive correlations in the perception degrees between real interpersonal relationships and internet interpersonal relationships of the teenagers.
7. There were significant positive correlations in the perception degrees between interpersonal relationships and their real and internet interpersonal relationships of the teenagers.

According to conclusions, this study may provide some suggestions for educators, parents, teenagers and future researchers.

Keywords : Teenager, Online games motivation, Relationships

謝誌

在經歷數百個伴著晨星迎接朝日的研究生活，隨著論文的付梓而暫告一個段落，一路上感謝家人、朋友、師長及同學給予的關心與支持，陪伴著我在個人在研究路途中有持續向前的能量，此刻對於鼓勵我、支持我向前邁進的人，充滿感激之心，謝謝你們的陪伴，有你們才有現在的我！

首先，感謝一路以來用心指導我的恩師李信良教授，感謝教授在學生撰寫論文的過程中，不斷地細心引導學生，讓學生的論文內容更加地扎實、完整，並在學生進行研究的過程中，主動地叮嚀學生應注意的事項，讓學生能順利地完成預訂的進度。此外，在這幾年學生有修習所上師培課程，在研究所課業與師培修課之中往往分身乏術，而教授常常主動關心我目前的狀況，是否需要協助，提醒我不要過於忙碌而導致日夜顛倒而傷害了身體。對學生來說，老師的關心、督促與建議都有記在學生心中，謝謝老師在過程中對我耐心的指導與關心。

接著學生要感謝口試委員王文科教授與陳鶴元教授在百忙之中，能協助審閱論文並提供許多寶貴意見。其中，感謝王教授在平時在學生修課過程中給予很多關於教育寶貴的意見，很有耐心的回答學生提出的問題，與王教授聊天時展現得親和力，是之後要成為老師的我需要學習的目標；在論文的指導上，王教授能直接指出修改的重點，協助學生往正確的方向修正。感謝陳教授在平日師培修課過程中給予我許多寶貴教學經驗，在教授孩子出生這段忙碌時間，也很關心我論文與課業狀況；在論文的指導上，陳教授對於論文撰寫格式上的謹慎，提供學生在論文撰寫上的參考，讓學生在研究的路途上，更加順遂。

此外，在研究所的求學過程中，很謝謝東海教育研究所的啟超老師、星光老師、世佳老師、淑美老師、信良老師、鶴元老師、佳恩老師、淑真老師、黛芬老師、子彰老師給予學生的指導；東海教育研究所行政岱苹姐、秋雯姐、雅麟姐給予我的支持與鼓勵，並督促我論文進度，提醒我可能因為忙碌而忘記的事情；學長姐及同學們給予許多實務的建議及鼓勵，讓學生在研究所的美好時光中充實與

順利學習的關鍵。

感謝雲林縣的國中與高中教務主任、學務主任與負責老師協助我完成論文問卷的發放，讓我順利完成論文，在拜訪各所學校時，遇到了東海大學的學姐在擔任教務主任，給予我加油打氣；在論文發放過程中，與學校老師交談時給予我在教育實務上的經驗回饋，讓學生收益良多。

最後，感謝我的家人在這四年來的支持，謝謝支持我前往教育這條路邁進，在我忙碌到日夜顛倒時，提醒我記得適時休息，不要累壞身體，有空要回來家中，感謝爺爺、奶奶、爸爸、媽媽與弟弟們給予我的支持與鼓勵，讓我在求學過程中，有了強大的後盾，謝謝！

目次

目次.....	i
表次.....	ii
圖次.....	iv
附錄目次.....	v
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的.....	5
第三節 待答問題.....	6
第四節 名詞釋義.....	6
第二章 文獻探討.....	9
第一節 網路遊戲與動機.....	9
第二節 人際關係.....	15
第三節 網路遊戲與人際關係.....	22
第三章 研究方法.....	29
第一節 研究架構.....	29
第二節 研究假設.....	30
第三節 研究對象與抽樣方式.....	31
第四章 結果與討論.....	51
第一節 青少年背景現況.....	51
第二節 青少年網路遊戲使用動機之現況分析與差異比較.....	56
第三節 青少年人際關係之現況與差異比較.....	66
第四節 青少年網路遊戲動機與人際關係之相關分析.....	74
第五節 青少年人際關係之相關分析.....	75
第五章 結論與建議.....	77
第一節 主要發現.....	77
第二節 結論.....	80
第三節 建議.....	83
參考文獻.....	87
附錄.....	95
附錄一、預試問卷.....	95
附錄二、正式問卷.....	101

表次

表 3-1	雲林縣立學校分布	32
表 3-2	問卷調查回收情況	33
表 3-3	「國中生網路遊戲使用動機量表」題目	36
表 3-4	修改後「網路遊戲使用動機量表」題目	37
表 3-5	「青少年網路遊戲使用動機量表」預試項目分析結果表	40
表 3-6	青少年網路遊戲使用動機預試量表第三次因素分析摘要表	41
表 3-7	青少年網路遊戲使用動機正式量表	43
表 3-8	原「網路人際關係量表」量表題目	44
表 3-9	修改後「人際關係量表」題目	45
表 3-10	「青少年人際關係量表」預試項目分析結果表	47
表 3-11	青少年人際關係預試量表因素分析摘要表	48
表 3-12	青少年人際關係正式量表	49
表 4-1	青少年遊玩網路遊戲地點之次數分配表	52
表 4-2	青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢驗適合度之次數分配表	53
表 4-3	青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢定統計量表	53
表 4-4	青少年背景資料分析表	55
表 4-5	青少年網路遊戲使用動機之平均數、標準差 (N=664)	56
表 4-6	青少年網路遊戲使用動機量表各題得分情形摘要表 (N=664)	57
表 4-7	不同性別在青少年網路遊戲使用動機量表之 t 檢定摘要表	58
表 4-8	國中與高中在青少年網路遊戲使用動機量表之獨立樣本 t 檢定摘要表	59
表 4-9	國中各年級在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表	59
表 4-10	高中各年級在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表	60
表 4-11	不同接觸時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表	60
表 4-12	不同接觸時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表	61
表 4-13	不同非假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表	62
表 4-14	不同非假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表	63
表 4-15	不同假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表	64
表 4-16	不同假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表	65

表 4-17	青少年人際關係之平均數、標準差	66
表 4-18	青少年人際關係量表各題得分情形摘要表	67
表 4-19	不同性別在青少年網路遊戲使用動機量表之 t 檢定摘要表	68
表 4-20	國中與高中在青少年人際關係量表之獨立樣本 t 檢定摘要表	68
表 4-21	國中各年級在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表	69
表 4-22	高中各年級在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表	69
表 4-23	不同接觸時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表 ..	70
表 4-24	不同接觸時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表	70
表 4-25	非假日遊玩時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表	71
表 4-26	非假日遊玩時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表	72
表 4-27	假日遊玩時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表 ..	73
表 4-28	假日遊玩時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表	73
表 4-29	青少年網路遊戲使用動機與青少年人際關係的積差相關矩陣	74
表 4-30	青少年網路人際關係與真實人際關係的積差相關矩陣	75
表 4-31	青少年人際關係與真實人際關係和網路人際關係的積差相關矩陣 ..	75

圖次

圖 3-1 研究架構.....	29
-----------------	----

附錄目次

附錄一、預試問卷.....	95
附錄二、正式問卷.....	101

第一章 緒論

「網路遊戲」(Online Games)，在目前的高資訊科技的時代，是现代人的休閒娛樂選擇，除了從電腦中能夠進行遊玩之外，近幾年的科技與網路的進步，手機也開始可以遊玩網路遊戲。我們可以在報章雜誌、網頁甚至影片的廣告中，看到一堆關於網路遊戲的訊息。網路遊戲也占據了青少年的休閒娛樂中的一部分，到底是什麼魅力讓青少年遊玩網路遊戲與網路遊戲是否有帶給青少年正面的幫助與影響。

本章共分四節來做討論：第一節為研究動機與背景，第二節為研究目的，第三節為待答問題，第四節為名詞釋義。

第一節 研究背景與動機

在現今的公民社會日常生活中，科技上的發展帶給人類文明上的衝擊外，也替人類帶來了不少生活上的便利，而資訊的發展也就造就了「網際網路」的蓬勃發展，並且隨著網路科技不斷的演變與進步，有越來越多的單位、家庭甚至是個人使用網路服務這項功能，網際網路的普及化讓人們無論是在工作、學習甚至是休閒活動上，皆可以看到網際網路的使用與應用，人們的溝通方式也有著巨幅的變化，人與人之間的互動，不再受困於空間、時間的限制。網路科技時代的來臨，帶給使用者有著便利性、多樣性、功能性的優勢。3C 產品也因為網際網路的進步而崛起，電子產品與網際網路結合後，只要雙方皆有網路與接收的工具，就能夠將訊息透過網路傳達到社會的每個角落。3C 產品中的「電腦」(Computer) 與「智慧型手機」的進步，與近幾年開始流行以大畫面且易操作為主打的「平板」，再加上雲端科技無線寬頻的運用，資訊科技時代已到達隨時隨地、無時無刻可以

上網的境界。

根據 2017 年台灣寬頻使用調查（臺灣網路資訊中心，2017）報告中，推估全國 12 歲以上上網人數達 1760 萬人；而全國上網人數可能以達 1879 萬人，整體上網率達 80%。我們可以發現台灣普遍的網路使用程度極高。其中全國家戶上網有 706 萬戶，全國家戶上網比率達 82.3%，而主要上網為寬頻上網比率就佔了 82%，此調查中可以發現家用上網與家庭寬頻上網有下降趨勢，因為行動網路的進步，讓上網方式從行動網路逐漸取代 ADSL/VDSL 連線方式，行動網路成為個人最主要的連線方式。而這個趨勢也讓網路遊戲從家機與電腦平台延伸至手機平台，從剛開始只能在家遊玩網路遊戲，現在人們也能夠趁空間的十分鐘，打一場電動，例如目前在學生裡相當流行的傳說對決、神魔之塔...等，以老玩家為主打的仙境傳說、天堂、石器時代紛紛移植到手機平台，也透過跨平台互相連線的方式，讓雙方平台的玩家，也能夠在同一個伺服器，電腦玩家也可以與手機玩家在同一個世界遊玩，達到在家也能遊玩，出外也能遊玩的情況。許多遊戲也採取所謂的 F2P（free to play）的方式以商城遊戲經營，不需要花費就能夠遊玩遊戲，官方透過販賣造型（SKIN）或加倍道具來賺錢的模式，導致現在網路遊戲需要玩到的門檻比起以前降低了許多。遊玩網路遊戲門檻從原本的需要有固定地點、有網路的地方、一台電腦或遊戲主機，才能夠上線遊玩所謂的網路遊戲，變成只需要行動網路、智慧型手機就能夠遊玩，這也讓青少年選擇透過手機遊玩網路遊戲，這部分的變更讓青少年遊玩網路遊戲不拘限於電腦或網咖，網路遊戲變成出外也可以遊玩，也讓網路遊戲變成青少年間與人之間互動交流的工具之一。

在資產會產業情報研究所（Market Intelligence & Consulting Institute, MIC）的調查報告中（台灣遊戲市場白皮書，2015），可以看到電腦線上玩家人數平均遊玩時間有 169 分鐘，而智慧型手機也有 93 分鐘。遊戲平台的分布在智慧型手機與電腦線上遊戲分以 70.9%與 54.3%居台灣最多遊戲平台前兩名。根據瑪麗米克的網路趨勢報告（張庭瑜譯 2017）中，電玩遊戲成為主流，在 1995 年，

全球只有一億名遊戲玩家，而目前 2017 年已經有 26 億名電玩玩家，而收看線上電競的人數也隨之成長，每月高達有 1.61 億人的人口，一年內成長約 40%，在千禧年代中，現代觀眾對於電競的喜好，以跟傳統運動賽事不相上下，我們可以發現每日花在線上遊戲的時間有超越社群媒體的趨勢，平均每人花在遊戲的時間為 51 分鐘，超越 Facebook 的 50 分鐘、甚至為 Instagram 的兩倍。近幾年來由於網路的持續發展影響了許多的青少年的生活模式，我們透過台灣網路資訊中心於 2017 年公布的「台灣寬頻網路使用調查」報告中發現，網路的使用，增進社交活動的認同程度，有 54.7% 表示還算認同，有 19.5% 則表示非常認同，所以網際網路有著能夠帶給人們交流與溝通的能力，並使使用者能夠增進社交。

因為網路沒有時間與空間的限制，網路虛擬世界因而開啟，這讓部分無法在現實中滿足自己內心需求的人，能夠透過網路的虛擬世界尋求心靈上的寄託或滿足其內心的需求，也因為如此，網路使用者可盡情地在網路世界中發展與現實生活中不同的互動方式（孫貴蘭，2010）。在 2016 年臺灣網路資訊中心的「臺灣寬頻網路使用調查」報告中 12-19 歲有遊玩線上遊戲的人數高達 76.9%，相較於其他的年齡層而言是最多的族群。而在 2017 年臺灣網路資訊中心的「臺灣寬頻網路使用調查」報告中，上網之設備以手機為主的比例最高，占 52.5%，其次是以桌上型電腦為主，占 22.1%，再次是手機與桌上型電腦各一半，占 10.8%。年齡方面手機網路為主以 15-19 歲最高，占 67.9%，以 Line、觀看影片、娛樂為主要用途；桌上型電腦使用為主以 12-14 歲最多，占 20.9%，以 Facebook、觀看影片、娛樂為主要使用。我們會發現 12-19 歲在網路使用上較為活躍。

由上述的統計數據得知，隨著電腦、手機普及化的提升以及網際網路的方便性，網路使用者已呈現普遍化及低齡化的現象，並逐漸融入我們周遭的生活中的各面向。藉由上述研究數據我們可以知道「青少年」這個年齡層是目前網路活躍的族群，青少年中以「12~19 歲」使用網路比例較高，因此本研究選擇以國中生

與高中生為研究族群，因研究者本身地緣與工作環境，故研究母體選擇以雲林縣為主。

現代網路遊戲主打更新快速、聲光效果十足、快速獲得成就感等因素，所以一直深受青少年的喜愛。我們探究原因，可以發現虛擬的網路世界中，可以做到不如以往現實中無法做到的事情，以及可以紓解現實壓力外，也可以透過遊戲中的過程來獲得成就感及自我肯定。研究者也喜歡遊玩電玩，認為自己是線上遊戲中的受益者之一，線上遊戲能夠學到現實中課業上無法學習到的事物，例如快速打字與盲打是從遊戲中學習、組織管理能力是透過線上遊戲中組成公會成為會長與其他網友交流學習而成，在 2015 天下雜誌「我們的孩子夠強嗎？」中所提到的透過角色扮演遊戲(Role-Playing Game)能夠學到平常在學校學不到的公民能力，例如組隊玩遊戲可以培養 EQ 和團隊合作，當隊友落後，你必須全心全意幫助他，「和隊友吵架，比賽贏的機率很低。」，與他人互動、貿易，學習與群體相處、組織管理，他人組隊、志同道合組成公會管理底下成員等能力。

電玩不只是會影響在線上，更會滲透到線下生活的每個部份，遊戲是能夠幫助我們學習失敗、時間和資源管理、團隊合作、向他人學習等能力。由以往相關研究發現，青少年使用網路遊戲的動機大多以「社交活動」、「自我肯定」、「匿名陪伴」、「逃避歸屬」、「社會學習」...等（蘇芬媛，1996；董家豪，2001；莊春蘭 2006）來做為青少年遊玩線上遊戲的動機。但是否現在青少年真的跟以往使用網路遊戲的動機一樣，現在遊戲內容與以往遊戲不同，從以前線上角色扮演遊戲（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game）透過時間培養人物創造另一個自己轉換成以技巧為主的多人線上戰術遊戲（Multiplayer Online Battle Arena）、卡牌遊戲、轉珠遊戲等以快速對戰或玩家技巧的遊戲方式，你花時間不只遊戲變強，技術也變強的方式，深受青少年喜愛，從遊戲中獲得肯定或提升技術。相較於以前，如此不同的遊戲內容、技術，是否現在青少年使用網路遊戲的動機與以往不同？是本研究要探討的目的與動機之一。

網路遊戲的使用是否會對青少年有正面的影響，例如現在流行的網路遊戲有能夠與其他網友互動的聊天功能，有與自己志同道合夥伴而組成團隊的公會系統或組隊系統等社交能力，甚至還有與公會夥伴才能進行的每日任務來獲得獎勵。依照以往研究，可以發現青少年使用網路遊戲的動機也包含社交功能，因此透過網路遊戲的使用，也許可以在網路世界中獲得溫暖、支持的人際關係，而網路遊戲的溝通功能，讓玩家可以玩遊戲，還可以同時和朋友上線聊天。真實世界中，網路遊戲中的經歷、過程也常是青少年間的聊天主題，網路遊戲或許也是增進青少年間的同儕關係的方式之一，而從另一個角度來看，熱衷於網路遊戲的青少年，也可能因投注在網路遊戲的時間過多，而疏於經營真實生活中的人際關係（胡玲玲譯，2001）。靜態、不擅長人際關係交流的青少年，在現實生活中與他人、同儕間的互動是不熱絡或處於被動，但在網路上是否有著另一面不同的面貌與行為，例如網路上不用受到現實的拘束，可以透過遊戲道具（item）塑造自己想要的形象來與他人互動，在網路上表現出內心想呈現的樣貌。因此探討網路遊戲使用者於虛擬網路世界及真實世界中其人際關係之間的關係為本研究的動機之二。

第二節 研究目的

根據以上研究背景及動機，分別以青少年網路遊戲使用動機、人際關係等探討，擬定本研究之研究目的如下：

- 一、瞭解青少年「網路遊戲使用動機」現況。
- 二、瞭解青少年「真實和網路的人際關係」現況。
- 三、探討青少年「網路遊戲使用動機」與「人際關係」之間的關係。

第三節 待答問題

根據上述研究目的，本研究提出以下待答問題：

- 一、青少年網路遊戲使用動機現況為何？
- 二、青少年網路遊戲使用者的真實和網路人際關係的相關情形與現況為何？
- 三、青少年網路遊戲使用動機與人際關係間的相關情形為何？
- 四、青少年網路遊戲使用動機的背景現況為何？
- 五、青少年的人際關係背景現況為何？

第四節 名詞釋義

一、青少年

青少年係指是 12 歲到 18 歲，介於童年期與成年期之間成長階段的過度期，本研究樣本青少年為雲林縣 10 所國中一年級至三年級與 4 所高中一年級至三年級在學學生。

二、網路遊戲

網路遊戲係指當遊戲進行時，需透過網路連線才能進行的遊戲，目前使用的媒介能透過電腦、手機、平板、遊戲主機平台，進行網路遊戲。

而本研究係指網路使用者使用電腦、手機、平板連上遊戲，來與他人進行線上透過語音或打字互動、交流、合作、競爭等行為，稱為網路遊戲。

三、網路遊戲使用動機

本研究參考薛世杰（2002）觀點，網路遊戲使用動機係指引起個體使用網路遊戲，吸引青少年會想遊玩線上遊戲，維持此網路遊戲的進行、並促使使用者在遊戲中向某一目標進行的內在歷程。

本研究所指網路遊戲使用動機，是由研究者自編「青少年網路遊戲使用動機

量表」所測得的分數，本量表將網路遊戲使用動機分為「休閒活動」、「自我肯定」、「逃避責任」、「激發創造力」四個構面：

- (一) 休閒活動：在非工作與非上課的時候，會想遊玩網路遊戲來消遣時間。
- (二) 自我肯定：透過網路遊戲能肯定自我，對自己有正面態度作用。
- (三) 逃避責任：網路遊戲過程中能逃避現實生活中問題、困難與壓力。
- (四) 激發創造力：青少年對於網路遊戲有期待，希望透過網路遊戲來獲得目標。

經過項目分析以及因素分析後的結果，總題目剩下 15 題，剩下構面三個，分別為休閒活動、逃避責任與激發創造力三個構面，而製成「青少年網路遊戲使用動機量表」。

四、人際關係

本研究參考陳熾竹（2002）觀點，將人際關係定義分為「網路人際關係」與「真實人際關係」兩個構面，人際關係是指兩個人以上互相影響，彼此之間透過互動、感受、反應與溝通等情形，進而使個體在面對人際互動時所形成的關係，因為真實世界中與網路遊戲世界中皆可能產生人際關係，所以將人際關係分成真實人際關係與網路人際關係。

而本研究認為真實生活中的真實人際關係與網路世界中的網路人際關係相互結合才是真正的人際關係。

本研究所指人際關係，是由使用研究者自編「青少年人際關係量表」所測得的分數，此量表分為「真實人際關係」、「網路人際關係」兩個構面：

- (一) 真實人際關係：指青少年在現實生活中具有互動的人，其經常面對面溝通與分享，共同參與生活中的活動，如：家人、同儕朋友、師長等。
- (二) 網路人際關係：指青少年透過電腦、手機、平板上網在網路遊戲世界中與他人互動，所形成的人際關係，而這之中交流互動的對象，也可能是現實中的朋友與同儕。

經過項目分析與因素分析後的結果，總題目剩下 16 題，有真實人際關係與

網路人際關係兩個構面，而製成「青少年人際關係量表」。

第二章 文獻探討

第一節 網路遊戲與動機

一、網路遊戲的定義

網路遊戲也稱線上遊戲 (online game)，透過網際網路連線和其他玩家進行遊戲並產生互動的遊戲，網路遊戲與單機遊戲最大不同的點在於你可以跟其他玩家互動、合作或競爭。現在網路遊戲的平台不再以電腦為大宗，根據 2016 台灣網路資訊中心的報告行動網路用戶 12-19 歲中的手機用戶有 76.9%玩線上遊戲，而使用手機下載遊戲 APP 在 12-19 歲中有 36.1%，高過其他年齡層的手機使用者，網路遊戲也是用手機與行動網路遊玩的遊戲。薛士杰 (2002) 將網路遊戲定義為只要遊戲進行時，需要透過網際網路連線的電腦遊戲就是網路遊戲。洪華檜 (2006) 則將定義為當進行時須透過網路遊戲連線的遊戲。楊蘊哲 (2003) 認為網路遊戲，是讓玩家透過網際網路共同進行一對多或多對多的遊戲，藉由多人的互動創造出遊戲的趣味性與變化性，是一種可以容納千萬玩家上網建構自屬的虛擬空間。陳麗麗 (2008) 網路遊戲是指透過網際網路或區域網路的網路遊戲使用者共同遊玩的遊戲，進入的玩家可以透過遊戲裡的角色在系統中隨意探險，也可以跟其他玩家對話或交往，經由頻繁的互動，一同作戰或交談，產生社群的連結，進而發展出一個新的層級式社會結構，例如隊長與隊員、會長與會員、家人或親屬 (遊戲中)、我方跟敵方等關係。張佳蓉 (2012) 將網路遊戲定義為透過網際網路和其他玩家進行遊戲並產生互動的遊戲，都可稱為網路遊戲。

本研究將網路遊戲定義為：玩家只要透過網際網路連線和其他玩家進行遊戲並產生互動、合作、競爭等行為的遊戲，也稱為網路遊戲。

二、網路遊戲的目的

遊戲的主要目的為過程、學習以及互動，皮亞傑認為孩童一直以自己的感覺探索世界，孩子遊戲時，其實是在與現實世界行為進行互動，每一次的互動都伴隨孩子們成長（張蜀永，2003）。所以好的遊戲能夠幫助孩子們進步與成長並給予他們向前邁進或者正向的動力，遊戲的發展對於孩童是很重要的，因為在遊戲中孩童是在一個安全的環境下學習及練習新的技巧。

在遊戲時，孩童有機會去發展動作、認知、語言及社交技巧（姜富美，2013）。網路遊戲、電玩也是遊戲中的一種類型，電玩所需要的媒介是透過網路、電腦、手機或平板等 3C 產品設備。張庭瑜（2017）指出電玩促進線上線下學習的功能，電玩的影響不是只有線上，他滲透到線下生活的每個部份，可以幫助我們學習面對失敗、時間和資源管理、團隊合作、向他人學習等功能。

2017 年底網路上開始流行一款鐵鎚爬山（Getting Over It with Bennett Foddy）的遊戲，在此遊戲中一但不小心失足掉落並不會死亡，但進度會重頭開始，那種功虧一簣的失落感會讓一般人難以接受，這是一款讓人討厭的遊戲，不是因為他太難，而是因為他很容易造成玩家的挫敗感。而此遊戲的作者 Bennett Foddy 說過製作此遊戲是要打擊那些自尊心極強的玩家，若你沒辦法接受你失敗的狀況，你會非常的難受（謝曉封，2018）。

2015 年所發行的這是我戰爭（This war of mine）是一款描寫一般民眾在戰爭當中求生的過程，因為其十分沉重的遊戲設定，他在玩家中稱為會「令人憂鬱的遊戲」。此遊戲設計師 Pawel Miechowski 他希望透過遊戲敘事方式，來帶起玩家的情緒。遊戲中充斥著許多事件考驗著玩家的良心與道德感（巴哈姆特電玩資訊站，2015）。

我們可以發現好的遊戲不管是現實中的遊戲或者是電腦中的虛擬遊戲，他都能帶給你許多不一樣得感受與想法，只要適當的、正確的遊玩，你能夠從遊戲中體驗到不錯的體驗，進而幫助你成長，許嘉泉（2002）提出電玩遊戲可以增進孩

童的認知能力、調節孩童的情緒，也可以從遊戲中直接促進孩童的認知發展，更進一步整合及呈現複雜性較高的組織內容、增進手眼的協調能力、加強空間知覺概念及打字技巧、強化成就動機、甚至是影響智力分數的高低；但以上需要建構在可接受、合理、安全、適宜的遊戲環境中，良好的環境才能夠引導出遊戲中作者要傳達玩家的內容與玩家才有正向的成長。

三、網路遊戲的使用動機

動機是指引起個體行動，使自己維持已引起的活動或追求某目標的狀態或情境，或是協助個體選擇目標，並促使該活動朝向某一目標進行的內在歷程（張春興，2014）。根據以上定義本研究將網路遊戲使用動機定義為：「引起個體使用網路遊戲，維持網路遊戲的進行，並促使網路遊戲朝向某一目標進行的內在歷程」。

網路遊戲的優勢是透過網路進行連線，所以跟以往的遊戲最大不同是他能隨時透過更新，讓玩家體驗新的內容並修正錯誤，以讓玩家有良好的遊戲體驗，吸引玩家的動機也可能是遊戲擁有其他網路遊戲沒有的特色、畫面、內容等，也可能是遊戲透過免費遊玩以商城經營的方式，像玩家販賣虛擬寶物可能是人物的造型、寵物、或者遊戲中只有付費玩家才有的 VIP 功能來賺取利益。網路遊戲也會如同現實假日一樣，每段時間開放不同的活動，讓玩家在活動時間內，寧願放棄現實的生活，在遊戲中獲取限時的活動道具或角色。

我們可以發現網路遊戲透過活動與更新，讓玩家有動力去開啟遊戲並透過活動讓玩家交流、合作或競爭，進而帶起玩家本身的對於這款遊戲的熱忱與動機。

以下是研究者整理國內外的文獻將此節分為四個部分：

（一）使用動機為休閒活動的相關研究

Lepper 和 Malone（1987）指出遊戲的進行是參與者自己決定要不要加入遊戲與進行遊戲，而不是透過外在的強迫或利誘，來讓玩家進行，而這自由感與權力，讓玩家遊玩遊戲時是舒服的。

陳慶峰(2000)指出青少年在網路遊戲中,能夠滿足自己對於探險的好奇心,以及在網路遊戲中獲得刺激感。王智弘(2005)認為網路遊戲內容多重身分的擁有與生活中不同的背景人物與在虛擬世界中角色能夠展現力量或魔法,滿足了青少年的夢想與渴望。洪華檜(2006)認為網路使用者在網路遊戲中,經常感受到其經驗產生時所帶來的快樂與愉悅,而這種快樂愉悅的情感,有助於網路遊戲使用者,參與網路遊戲的內在動機。梁振翎(2012)指出青少年參與網路遊戲能讓自己有放輕鬆的休閒效益,資深老玩家獲得的休閒效益高於剛接觸的新手,花費較長時間進行遊戲者,高於短時間進行遊戲者的休閒效益。

鄭朝誠(2004)透過與線上遊戲玩家的深度訪談,許多玩家選擇網路遊戲的原因是與其他娛樂活動相較下,其花費、場地及時間比較不受限制,遊玩網路遊戲可以在有限的預算下,不必與他人配合,就可以透過網際網路,輕鬆的進行娛樂活動。對於青少年在財力與能力有所限制的階段,網路遊戲是一個對於青少年來說可以輕鬆進行的休閒活動。

林煜軒等人(2013)認為青少年在遊玩網路遊戲時,認同網路遊戲角色與世界存在,角色的樣貌與個性很具體的在遊戲中呈現,而網路遊戲會定期更新,開放新的物品與世界,讓玩家有動力探索網路世界。

(二) 使用動機為自我肯定的相關研究

Lepper 和 Malone (1987) 指出遊戲是有挑戰性、有競爭性的,而在一群玩家中就會有競爭的比較,當自己的努力、成就被別人認同時,就很容易產生成就感與自我肯定。Lewinski (1999) 指出遊戲中當自己擊敗其他玩家時,有一種勝利的感覺,而遊戲會提供大型比賽,讓玩家可以與各地的高手一同較勁,獲得更高的榮耀。Griffiths 與 Davies (2005) 認為青少年透過網路遊戲是想讓同儕讚賞自己或打發無聊的感覺,而透過遊玩網路遊戲,能當成對自己的挑戰,從中獲得成就感。Yee (2006) 提到網路遊戲需要互相競爭和挑戰,玩家能夠感受到權力及成就的獲得,但網路遊戲更新的特質,使得遊戲會經常改版與更新,而玩家為

了獲得成就感與自我肯定，會付出更多的時間在遊戲中，讓自己有能力與其他人競爭或者挑戰關卡，鞏固自己在遊戲中的地位，否則可能會遭受遊戲的淘汰。

陳慶峰(2000)指出青少年進行網路遊戲時，能滿足現實生活中無法實現的，以獲取成就感與自我肯定。王智弘(2005)認為青少年可經由網路遊戲中的過程來獲取成就感，網路遊戲通過遊玩能夠提升自己的技術與能力，而讓青少年獲勝時得到其他人的崇拜，彌補現實生活中無法得到的肯定。廖思涵(2005)提到青少年上網的最大動機是玩遊戲，網路遊戲具備即時互動、線上交談的功能，逼真的影像與動人的音效所製造的虛擬世界，讓正值發展階段的青少年是相當具有吸引力的。李德治等人(2014)認為青少年因為無法在現實生活中獲得成就感，所以需要藉由網路遊戲希望獲得成就感。

(三) 使用動機為逃避責任的相關研究

Lewinski(1999)指出遊戲有幻想滿足的效果，一個遊戲就是一個不同世界的存在，在遊戲中，玩家能感受到立體的環境、互動的設計，網路使用者能夠看到真實世界中無法看到的場面，例如爆破、戰爭、魔法等場面，使玩家彷彿置身在一個不同的時空中。遊戲中，你可以扮演不同的職業，或者不同的性別，做現實中無法做的事情，例如當一個殺人、搶劫的壞人，或者是當一個主持正義、衝鋒陷陣的勇者，這些都是平時無法做到的事情。Yee(2006)提到網路遊戲使用者在網路遊戲中，能讓自己避免思考現實中的問題。

Thalemann、Wölfing 與 Grüsser(2006)中網路遊戲使用者將網路遊戲當作面對壓力或挫折的因應方式，利用網路遊戲作為情緒上的調節，以減少負面的感受，而過程中可能使青少年無法用正常的方式來面對壓力，使用網路遊戲來代替自身心理的調節方式，讓青少年可能會有惡性循環，一但有新的壓力出現，會繼續使用網路遊戲來逃避現實的狀況。Lemmens etc.(2009)發現網路遊戲使用者會在遊戲過程中也有情緒上轉變的狀況，像是透過網路遊戲來安定心情、放鬆心情、逃避現實中的壓力事件。Griffiths(2010)也發現網路遊戲使用

者有使用網路遊戲來逃避現實中的負面事件或讓自己放鬆的狀況。Rikkers etc. (2016) 也提到青少年使用網路遊戲來自我安慰，藉由網路遊戲來逃避生活中問題的心理機制狀況。

蘇芬媛 (1996) 指出網路遊戲能做一些平常想做，但現實生活中不允許的事情，因為網路遊戲是虛擬的世界，可以隨心所欲去做自己平時不敢做的事情，宛如置身在一個不同的新世界中，可以暫時逃避現實，忘記煩惱。李德治 (2014) 提到青少年藉由網路遊戲的競爭、打鬥的高漲情緒來紓解現實生活中所遭受到的壓力，並將自己投入遊戲中能夠暫時忘記現實中的壓力、煩惱或難過等負面情緒。

(四) 使用動機為激發創造力的相關研究

Lepper 和 Malone (1987) 指出遊戲有令玩家有好奇心的滿足與能做到現實事件中無法做到的事情，能夠透過遊戲來發揮想像力。Lewinski (1999) 指出有些遊戲是難度較高的，例如飛行遊戲，需要熟練的技巧，才能夠順利進行遊戲；也有考驗玩家腦力的遊戲，玩家需要絞盡腦汁，才有辦法破關，而這些遊戲都可以促進智力發展。

蘇芬媛 (1996) 的研究指出網路遊戲中的活動，能夠讓青少年有想像力與創造力的發揮。陳慶峰 (2000) 青少年希望透過網路遊戲來證明自己的聰明才智，網路遊戲能夠讓自己有想像力，也能發揮自己的創造力。伍健學 (2004) 指出國小生在網路遊戲結合創造思考的學習中，科技創造能力的認知部分、獨創力、精密力及創造力部分有明顯的提升作用。呂秋華 (2004) 的研究對三位學生進行深入訪談，發現學生為了應付遊戲中的挑戰，必須時常的調整自己的技巧，研究出所謂的過關方法；在進行遊戲時，學生只專注於遊戲所給的訊息，對於其他不相關的訊息會加以排除，認為自己是遊戲中的主角而全神貫注在虛擬世界裡。

綜合以上論述，本研究的網路使用動機將網路遊戲的使用動機分為四個變項，分別是「休閒活動」、「自我肯定」、「逃避責任」、「激發創造力」。

第二節 人際關係

一、人際關係的定義

楊國樞（1984）認為人際關係是指人們相互交往中一些較持久的行為模式，在交往的過程中，進而影響對方的感受、想法與行為，而對方的行為又成為自己的社會性刺激，這種連續而互動的關係就稱為人際關係。張春興（2014）界定人際關係是人與人之間的交互關係，而人際關係間的和諧需看每個人的個人處事態度與能力。許勝雄（1980）以動態與靜態觀點來說明人際關係，他認為靜態觀點的人際關係是人與人之間有關聯；以動態的觀點來看，是指人與人之間有交互關係。人與人之間的關係可以從個體與個體的關係變成個體與群體間的關係，甚至可以擴充成個體與社會之間的關係（黃瑞琴，1994）。若通過雙方心理的交集、情感的溝通以及生命的對話，可以逐漸成為一種特殊關係，包括親情、友情、師長、朋友、同學之間的互動依存關係（林淑華，2002）。

本研究認為人際關係是兩個人或以上透過語言、情感的交流、認知或溝通等進行互動行為，而在互動的過程中影響著彼此的想法和行為，可能是影響他人或者我們受他人影響，或因為價值觀、環境、背景、興趣喜好等的不同，每個人皆會有獨特的人際關係脈絡，而在人際關係中對人生的幫助或選擇有可能是正面積極的，也有可能是負面消極的，在人際關係中我們會成立各種層面的關係，有可能是親情、友情、師長、朋友、同儕、敵人等友好、合作、競爭、敵對的關係。

二、人際關係的理論

（一）人際需求理論

人際需求理論又稱為人際關係三向度理論，是由 Schutz 於 1973 年所提出的，他認為每個人都有人際關係的需求，而一段關係的開始、建立或維持，需仰賴雙方所符合的人際需求程度因此 Schutz（1973）提出三種人際需求：分別是情感、接納與控制。人際關係的建立，可以透過上述這三種人際需求分別呈現。

1. 情感需求

情感的需求反應著一個人表達和接受情感的慾望，也是指個人對於付出情感與獲得情感的一種期待，是個體與他人親密關係的建立(陳熾竹，2002，黃琪皎，2008)，其行為特徵有兩種，一種為：喜愛、親密、同情、友善、熱心、照顧等正向情感，而另一個相反的行為特徵為：憎恨、厭惡、討厭、冷淡、排斥、拒絕等反向情感。情感的需求依不同程度可以分為：

(1) 缺乏人際關係者

避免親密關係，很少對人表達情感，也逃避他人對自己的示好，不喜歡與人接觸，逃避他人感情。

(2) 過度人際關係者

過度渴望人際關係，容易相信他人，熱切想和他人建立較親密的人際關係，對於自身的朋友有強烈的佔有慾，會阻止自己的朋友建立自己以外的人建立起友誼關係，若對方沒有付出相同的親密對待，則內心會焦慮不安。

(3) 適度人際關係者

情感需求合宜的人，在對於人與人之間的情緒表達會拿捏分寸，能接受他人的情感，也能接納他人的拒絕，並對自我人際關係感到滿意，也比較能夠在人際關係中獲得快樂。

2. 接納需求

接納的需求是希望能夠存在別人團體中的慾望，希望能夠被他人所接納。根據 Schutz 的看法，每個人都有被接納的需求，但這種接納需求因人而異，會渴望受到團隊的重視，並藉著參與及被團體認同的感覺感到滿足。接納的需求可分為：

(1) 低度社交型

缺乏社交行為的人，希望獨處，傾向於內向與退縮，時時與他人保持距離，不與他人談論自己的隱私，這類型的人同樣有歸屬的需求，但是往往害怕被拒絕，因此寧願選擇自己一個人。

(2) 過度社交型

屬於經常需要夥伴，無法忍受孤獨，在獨處時容易感到緊張、不自在、焦慮等症狀，因此非常熱衷參與活動、聚會，或自己舉辦活動，行為表現會盡量引起他人的注意。

(3) 適度社交型

屬於能夠在人際關係交往之間隨著情境的變化自己參與團體，在人際互動中沒有障礙，不會過分依賴他人的認同，也不會過度積極的想引起他人的注意。

3.控制需求

控制需求是希望能夠成功影響周遭的人、事、物的一種慾望，能夠藉由權力問題得到滿足與肯定。控制需求分為：

(1) 放棄型

沒有控制需求，會逃避責任，缺乏掌握事情的慾望，傾向服從他人，他沒辦法為一件事情做決定，害怕負責任，希望責任由別人來承擔。

(2) 權威型

喜歡去支配他人，不但為自己也喜歡為他人做決定，喜歡控制並駕馭他人。

(3) 民主型

比較能夠在權力關係之間取得平衡點，他會依照情境、自己的身分、地位，來決定自己如何表現，能夠居於領導的地位表示意見，也可以在傾聽他人的意見順從他人的領導。

(二) 人際關係理論

Sullivan (1953) 以人際互動觀點為主的人格理論，強調人格的形成是人際關係與社會文化互動的結果。人格絕不能脫離人際關係的社會情境，人必須透過與他人的互動關係來維繫生存、建立自我概念，認為人格所研究的是人際關係而非個人，當個體在於他人互動時所表現的行為才是人格的表現 (葉宗文, 1989; 黃淑玲 1995)。

Sullivan 在研究的過程中，發現人際關係在人格的形成中扮演著重要的一環，人從出生開始就需要「安全感」的保護，因此當人際安全受到威脅時，就會產生焦慮不安的緊張情緒，通常個體早期生活的焦慮感都是來自於母親，例如嬰兒在飢餓的時候以哭泣來引起母親的注意，而母親的反應則是造成嬰兒產生是否焦慮感的關鍵。Sullivan 認為焦慮是人際關係中最具決定性的影響因素，個體的行為主要受到兩項所引起，一是我們追求滿足愉悅的感覺，類似人類生物本能上的需要，目標是能減少緊張焦慮的情緒，另一個是刺激則是希望逃避或減少焦慮感，透過社會的互動來得到這方面的滿足。而人格發展則在生活環境中，必須不斷與他人互動調適。一個青少年的人格是否正常，都和人際互動的過程有關係。

Sullivan 認為人際關係中「人際需求的滿足」對個體而言是最重要的，人類需要「安全感」，而安全感就能免於焦慮的自由，在人際關係理論中，強調焦慮的產生是來自於自己的不安感，特別是在人際關係上，恐懼自己不被他人所接納，恐懼自己不被他人所愛戴，自己承受著孤單和寂寞。

Sullivan 在人際關係理論的七個階段中，青少年占了三個階段，分別是：

1.前青年期

這時候的青少年會產生需要同儕、朋友的需求，可以說是需要一種「親密的關係」，這種關係所指的是，人與人之間的親密，而非肢體上接觸的親密，且重視自己所屬群體目標的達成。

2.青少年期

在這個時期，與前一個時期所強調的親密對象，形成了另一種的改變，從同性開始轉換成異性，且親密關係的親密程度可能從更進一步提升到與異性身體上的親密。而從之前的群體轉換為與單獨異性的相處，在這個階段也會對青少年造成一些困擾，例如家庭以及同性團體給予的壓力，讓青少年在追求異性相處的過程中，可能因為喪失與其他人的相處時間，而造成青少年的焦慮。

3.後青少年期

青少年晚期基本上是邁入人格成熟的階段，在這個階段與青少年期不同之處是成就的滿足。在人際關係的方面，若之間發展正常的話，他已經可以運用之前的經驗，去處理各種人際關係上的問題。

由上述理論中，我們可以清楚瞭解人際關係與人格發展對於青少年的需求與重要性，青少年無論在哪個階段與他人的好壞相處，都會有可能影響下一個階段的身心發展，無論是在自我情緒、人格發展，甚至是與他人的互動的態度上都會有所影響，就青少年階段中，親人、同儕、朋友、師長等親密關係，皆是非常重要的環。

三、人際關係之相關研究

研究者認為現代青少年人際關係，分為「真實人際關係」與「網路人際關係」這兩項，這兩者皆為青少年重要的人際關係，以下分別探討國內外「真實人際關係」、「網路人際關係」之相關研究。

(一) 真實人際關係相關研究

DeVito (1983) 指出人際關係提供了個體對於關係的需求，當個體感受到寂寞、難過，人際關係的需求就會出現，提供支持、撫慰和滿足各種感受的需求，而這個過程需要透過彼此的互動和揭露，使雙方獲得可靠的同盟感、依附、得到指導、社會支持、價值的保證和撫慰。

Goswick 與 Jones (1982) 提出青少年階段中不安全感的人際關係，會使他們對於自身感到焦慮，缺乏安全的依附感，青少年渴望人際支持的力量，當有良好的人際關係時，便能從人際中獲得支持的力量，表達自我的價值觀。Drolet 等人 (2013) 指出人際關係是青少年最重要的社會網絡，提供青少年遇到困難事件或者負面情緒時，能夠得到支持、安慰、排解和歡笑，而互相信任是正向人際關係的基礎，青少年階段高度重視人際關係，與同儕保持頻繁的互動時，會使他們有歸屬感及幸福。Yang 等人 (2013) 指出人際關係在工作組織內會有不同程度上的影響。Saygili (2014) 認為人際關係功能決定了個體的生活品質，有效的人際關

係及溝通能協助處理自身生活議題以及使個體更有自信且更有效率處理自身困擾，當人際關係失敗時，個體會在問題中掙扎，變得較缺乏自信與高焦慮。黃俊豪與連延嘉（2004）提到青少年發展人際關係，在於認識不同新的人際關係並拓展童年人際關係的需求，建立有意義且自我滿足的人際關係時，會在此關係中獲得接納、歸屬、認同的需求，最終以利未來發展親密關係。

綜合上面所述，真實人際關係是對於青少年是很重要的社會網絡，青少年會去發展人際關係，以滿足自身需求。正向的真實人際關係，能夠幫助青少年排除負面的情緒與解決問題的困難，也能夠幫助青少年更有自信、處理事情的效率提高、提升生活品質等。

（二）網路人際關係相關研究

1. 網路人際關係之定義

陳嬾竹（2002）指出網路人際關係是兩個原本不認識，而在網路上認識，雙方大多互動在網路，少有真實的人際關係互動行為。黃厚銘（2000）認為網路人際關係為只透過網路從原本不熟識，甚至毫無交集的陌生人，透過網路互動存在的關係。周秀蓉等人（2013）指出網路人際關係為網路上因為彼此的關係、興趣或其他特點，而形成的社會關係。楊政穎等人（2014）指出網路人際關係為網際網路中彼此認識且互相交流，並共同分享內在思考的虛擬社群。

綜合以上所述，研究者將網路人際關係是指透過網際網路，使兩個或以上的陌生人或者現實生活中認識的人，在相同的平台上互動、溝通等行為。

2. 網路人際關係的功能

Roe 與 Muijs（1998）認為網路人際關係對於網路使用者意義是讓自己有主控權，並且在網路遊戲中去體驗社會互動的歷程。Yee（2003）指出當網路遊戲使用者要挑戰更艱難的任務時，網路遊戲使用者就會開始建立及經營網路上的人際關係，透過合作的方式來完成任務，即便是角色能力很高的網路遊戲使用者也是如此，這顯示網路遊戲有著需要網路人際互動特點，使得網路遊戲並非單純只

是休閒娛樂，更多的人在網路遊戲中的虛擬社會中與他人互動，滿足人際需求。Steinkuehler 與 Williams (2006) 認為網路遊戲是一種社會互動的行為，在虛擬的社會中與其他玩家進行互動、交朋友、遊戲及戀愛，因此網路遊戲成為使用者生活中的一部分，而網路遊戲中的互動也成為人際關係中的一部分。

Cole 與 Griffiths (2007) 指出網路遊戲能在任何一個時刻中進入遊戲與其他此遊戲的使用者互動，這讓人際需求變成容易取得的，在這個情況下，能幫助網路遊戲使用者在遊戲中發展社會互動以及人際親密的感受，同時獲得支持與陪伴來滿足自我人際的需求，建立社群關係獲得歸屬感。Chen 等人 (2013) 也指出多數的使用者在網路遊戲中都有參與公會，也就是人際互動的組織網或者是社群，在這些來自不同地方的網路平台或遊戲中使用者組成網路虛擬公會或社群，透過共同互助合作與互相討論遊戲等方式，來達到提升遊戲中所獲得的資源，在這樣的人際互動網絡中開始形成深厚友誼的展現，並獲得其他網路使用者的認同。

陳嫻竹 (2002) 與陳佳靖 (2003) 提到網路的人際關係具有匿名性、去個人化、快速且自我揭露等特性，使網路人際關係的互動呈現出不同於真實人際關係的效果，這其中包含了人際關係與互動，並能展現真實的自我或者認同網路中的自己，而匿名的網路世界中的人物可能是扮演或欺騙，使得網路人際關係和真實的人際關係，是有所落差的。陳瑛琪 (2013) 也提到青少年交友的場域已經從現實世界中延伸至虛擬空間，青少年在網路空間中，因為匿名性，所以能打造一個嶄新的自我，透過網路遊戲或網路社群尋找青少年認同的網路同儕團體。楊政穎 (2014) 認為個體加入網路社群感受到歸屬感，使得能夠在群體中自在的談論，並藉由他人互動得到情感上的支持。陳世智等人 (2014) 提到網路人際關係集結而產生的虛擬社群，也代表現今人際關係型態的轉變，影響到網路使用者更積極的參與以及持續使用網路的行為。

3.網路人際關係相關研究

Williams、Cheung 與 Choi (2000) 指出網路遊戲使用者在網路遊戲交流時，當實驗者刻意安排其他人忽略時，網路遊戲使用者會感受到喪失人際關係的低落消沉負面情緒，顯示網路人際互動是能夠影響到網路遊戲使用者的人際互動經驗。陳世智等人 (2014) 指出網路使用者投入網路人際的建立在於形成歸屬感、認同網路人際社群和能自我揭露。

綜合以上所述，青少年在於網路與網路遊戲上所構成網路人際關係，因為快速、匿名等特質，使得網路人際關係取得容易，在於青少年階段渴望人際關係的認同來說，網路人際關係能夠獲得成就感與歸屬感等人際關係需求，「網路人際關係」成為青少年生活中重要的一部分。

透過上述文獻，「真實人際關係」與「網路人際關係」對於現代青少年而言皆是十分重要的，所以研究者對於此研究青少年的「人際關係」，包含了「真實人際關係」與「網路人際關係」，這兩個層面所構成。

第三節 網路遊戲與人際關係

網路遊戲的進行，需要透過區域網路或者行動網路的連線，且網路遊戲的特點在於可以同時在網路上與他人或朋友進行文字上或語音的交談，所以這節要探討網路對人際關係的影響與網路遊戲對人際關係的影響。

一、網路對人際關係的影響

在現代實際生活的人際關係，往往會受到時間、空間、地理環境的限制，而有所影響，但科技與網路發展之後，使得網路使用者可以不受到時間、空間、地理環境的影響，原本所拘束的限制，被網路給解放了，網路形成了另一個虛擬空間，只需要透過媒介電腦、手機、平板就可以在網路上暢遊無阻，而且網路上不用面對面與匿名性等因素，讓人們得以解放，更能放開自我，溝通也無距離限制。也因此，網路的人際關係與現實人際關係加起來形成現代人所擁有的人際關係，

而網路友誼與現實友誼關係確實是同等真實的，只是在不同層面上運作（Castells，2000）。

在現代的網路使用情況來看，當網路群體若是以尊重、包容、友善的態度去經營時，網路空間是美好的，每個人能透過網路交到知心的朋友與他人在網路上分享自己擁有的資源來充實自己；而網路群體若是帶有敵意、欺騙、惡意的態度去經營，則大家開始起了防備與戒心，如同現實生活中，人們與人們交流需要打破許多道的心牆，開始我防你、你防我的狀況時，網路原本無空間限制的優勢，其實已經因為每個人的戒心開始有了限制與範圍。

網路另一個特色是擁有匿名性，因為非面對面的性質，所以網路上是可以隱藏自己的身份，創造一個不是真實的自己，而是屬於網路的自己。匿名的情境下，行動者的自我行為的責任感有些人會因此下降，內在對於自我意識感會模糊。認為網路上所做的事情，跟現實中的我是沒有任何關係的。但網路匿名性也可以讓網路使用者能夠快速且容易表達出自己的內心世界給他人知道，而這份自我揭露得到瞭解與回應，正是發展人際親密的重要條件（莊慧秋，2000）。

在人際關係的回顧中，我們知道人都有歸屬感的需求，這會促使人們去追求並維持一段人際關係。在青少年階段的孩子對於同儕的需求大於對父母的依賴感，在同儕團體中，青少年可以滿足交友動機、分享人生感受以及重新界定自己的價值，在時代的變遷、網路迅速發展下，人們不再只透過現實生活交友，也可以透過網路社群、網路遊戲來認識朋友（楊美真，2012）。

在 2017 年的台灣寬頻網路使用調查中，桌上型電腦使用者以 12-14 歲的青少年最多，占 20.9%，多數使用 Facebook 當作社交工具；而 15-19 歲的青少年以手機網路為主，占 67.9%，是年齡層最多的族群，以 Line 當作社交工具為主，我們可以發現青少年群族對於網路社交工具的使用度是最高。網路人際關係並不需要呈現出完全的自己，又能夠與社會進行接觸，這樣的現象正好滿足青少年同儕之間親密關係的需求。青少年只需要在網路上表現出自己最好的一面就可以了，

或學習網路上當紅名人、Youtuber、實況主的行為，讓自己在網路上與他人有共同話題就可以交流接觸，現實生活中也有話題與同儕討論。現實生活中人際關係不佳的人，會希望透過網路世界中尋求滿足，補償其心理的需要。真實生活情境中感到寂寞與缺乏安全感的人可以藉由網路這個管道抒發自己的情感、心底的秘密，以及內心的渴望 (Young, 1998)，網路人際關係剛好彌補現實人際關係中擁有的瑕疵。

綜合上述，研究者認為現代的真實人際關係加上網路人際關係，才構築成真正的人際關係。

二、網路遊戲對人際關係的影響

由上述的回顧，可以得知網路對人際關係確實有造成影響，而網路遊戲是在網路空間建造一個虛擬的世界，在虛擬遊戲世界中，有獎勵、目標讓玩家去探索與追尋，有規範讓玩家在遊戲中需要遵守，網路遊戲在網路上是一個存在的虛擬世界，而有許多人使用網路透過電腦、手機或平板，上網去遊玩網路遊戲。

青少年會沉迷網路遊戲，主要原因是在玩遊戲過程中會達成所謂的成就感，這能增加與同儕的話題，並因此認識很多朋友。尤其青少年玩網路遊戲受同儕影響很大，經常在一起的同學，大多遊玩相同類型的網路遊戲，聊共同的遊戲話題，而非碰面的時候也可以透過網路遊戲中聊天室的文字溝通或語音聊天程式同步進行遊戲，而這過程其實就是進行人際關係交流。楊易惠 (2005) 發現青少年適當的使用網路可以交友、並磨練、增進人際互動技巧和經驗，青少年在網路遊戲中可以輕易贏得友誼並獲得歸屬感，更可以去除現實生活中不愉快的經驗。洪華檜 (2006) 研究指出，網路遊戲可建立青少年對事物的認知，突破遊戲問題時可激發成就感、滿足自我實現與支配感的需求。青少年遊玩網路遊戲經驗越多，其成就動機越強，玩遊戲的女性不僅成就動機增加，也變得更有自信。廖思涵 (2005) 指出有國中生在玩網路遊戲一段時間後，逐漸能找到適當的模式來處理較為複雜的人際關係問題，進而提升對人的信賴，並做事方式也變的熱心助人。

根據上述回顧，我們可以發現網路遊戲不僅是一個只是網路人際關係的交流互動，現實生活人際關係與做事方式，會影響人在網路上的行為，而網路上的網路人際關係也會影響現實生活的層面，帶給人們不一樣的改變與成長。網路遊戲在青少年而言是一個很重要的話題與娛樂選項，網路遊戲並不是不好，而是錯誤的使用方式會造成遊戲成癮、網路沉迷等現象，但正確的使用網路遊戲能夠幫助青少年在人際關係與人格發展上獲得進步與提升(楊易惠,2005;廖思涵,2005)。

三、網路遊戲與人際關係相關研究

研究者將人際關係分為「真實人際關係」與「網路人際關係」，這兩者一個建構在現實的真實世界，一個建構在網路的虛擬世界，但兩者是有可能搭上關係，有可能現實人際關係影響網路人際關係，或反之。虛擬的網路世界並非虛幻而不真實，因為網路人際關係與真實人際關係仍是有所牽扯的，網路上的朋友未必不能轉換成現實生活中來發展，尋求真實世界的溝通模式(黃厚銘,2000)。

Lepper 和 Malone (1987) 指出遊戲處於競爭時，當個人能力不足，會尋求與他人合作，並尋求幫助，而這個合作行為就是人際交流。

Lewinski (1999) 指出一些遊戲需要遊戲者擁有人際關係互動的技巧，網路遊戲要聚集玩家遊玩，加入人際互動要素已經成為對於遊戲很重要的特性。Yee (2006) 認為網路遊戲使用者在遊戲內和其他玩家成為形成人際關係，進而在長期性的互動狀態下形成有意義的團體關係，甚至成立虛擬公會或家族，通常網路遊戲會鼓勵玩家加入多人的社會互動，並去完成需要多人且困難的任務與挑戰。

蘇芬媛(1996)指出網路遊戲有社會學習能力功能，將遊戲世界當作是一個小型社會，藉由網路即時溝通的功能，讓玩家能夠從事社交活動。陳慶峰(2000)指出青少年使用網路遊戲動機是為了社交活動，參與網路遊戲是為了結交新的朋友，並透過網路遊戲來維持現有的社交活動，可以與興趣相投的人共享經驗及交換訊息，也可以增加與現實朋友聊天的話題。王智弘(2005)認為網路遊戲網路同儕的陪伴，在現代社會多為小家庭，青少年若無人陪伴，則可能透過網路尋找

同好，而網路遊戲正好是一個提供了同個年齡層與喜好的地方。梁振翎（2012）指出青少年進行網路遊戲有跟同儕親近的效果，進行的遊戲需多人互動，能夠讓人認識新朋友且感受與情感會比較深。李德治等人（2014）指出網路遊戲有提供高頻率的人際互動，讓玩家從虛擬人際關係互動中彌補真實人際關係互動需求。

郭欣怡、林以正（1998）指出，網路人際關係是快速且易碎的，容易發展，卻很脆弱。孫貴蘭（2010）指出網路人際關係發展與真實人際發展有相似重疊的部分，但網路人際關係比起真實生活，也可能更為脆弱與不確定，只要一離線，所有的關係也將隨之消失。但在現代交通與社群網路發達的年代，我們可以透過交通工具拉近原本遙遠的雙方距離，甚至透過社群網路，例如 Facebook、Line、推特等來看到彼此的現實動態，就算網路遊戲離線了，我們還是可以透過社群網路來與網路人際關係互動，反而網路人際關係並不是研究者所說的脆弱，甚至網路社群的出現與演化，讓網路人際關係與真實人際關係有互相結合的現象。例如 Facebook 是透過網路來建立社群，但許多人透過 Facebook 來找到以前的真實人際關係。Line 透過網路來與他人聊天，而 Line 的社群是現實認識的朋友而形成的聯絡網，也是真實人際關係轉向網路人際關係的例子。莊昱堂（2014）指出高職生使用社群網站時間跟朋友人際關係與師生關係有正面影響，白潔文（2013）指出國中生因為使用 Facebook 社群平台便利、免付費，作為聯絡現實朋友或同儕的工具，來增進朋友間的連結、互動與人際關係，而真實與網路人際關係間的相互影響，並非是有害無利或是有利無害的，所帶來的影響有正面也有負面。

Davis（2001）提到個體會成癮於網路或網路遊戲，是因個體在生活中缺乏人際關係的支持，當使用者感受到孤獨感時會尋求網路人際關係來獲得人際的支持，但容易會形成扭曲的錯誤認知，認為只有在網路上才能夠得到別人的支持，當離開網路時會感受到沒有人喜愛他，反而造成現實生活中很難有真實的人際關係，需要藉由網路人際互動來抒發情緒，導致現實生活中無法適應而疏離人際關係的現象，但又因害怕孤獨回到網路世界中，便陷入這樣的惡性循環。Wartella 等人

(2004) 提到青少年透過網路遊戲以及其他網路活動來探索自我認同，這是以往傳統社會文化未曾出現過的現象。Young (2007) 指出長期使用網路或網路遊戲的使用者會導致孤獨感和參與人際關係互動的意願下降，當花費較少時間在接觸現實人際關係時，會傾向去多接觸網路人際關係，而少接觸去現實人際關係。Cole 與 Giffiths (2007) 提到青少年網路遊戲成癮者會關注認同於自己的虛擬人物，想要為網路的自己爭取最好的事物，但同時會忽略他們的學業成績和真實人際關係。

黃厚銘 (2000) 認為網路遊戲使用者透過網路遊戲來探索自我認同與獲得人際需求，以匿名的方式來呈現自我，並且在人際互動中建構自我認同。林雅容 (2009) 提出青少年會透過網路遊戲建立團體認同感，透過網路與真實對比的人際關係，青少年會透過網路得到人際需求上的滿足，來彌補現實生活中人際關係的不足。邱佳頤 (2008) 提到網路提供青少年演練自我認同的機會，而當青少年無法理解虛擬世界中的許多自我樣貌，很難將這些經驗回饋到自己真實生活中，較好的自我認同青少年，能經網路人際關係比擬做現實生活的演練，將網路所學習得發會到真實人際關係應用。楊心惠 (2014) 提到青少年期望受到同儕重視，感受自己在人際互動中是有價值的，並進而肯定自我、發展自我認同。林雅容 (2009) 也提到青少年藉由網路遊戲的角色扮演來得到人際關係的需求。

由上述中，「網路人際關係」與「現實人際關係」在現代使用者中是相輔相成、互相影響的，會根據使用者動機與行為帶給使用者正面或負面的狀況。研究者想要研究青少年「網路遊戲動機」與「人際關係」之間的相關性，而現代因為科技發達關係，網路人際關係與現實人際關係界線越來越模糊，青少年在人際關係中「網路人際關係」與「現實人際關係」之間的相關性又是如何？青少年網路遊戲使用動機是否也依據時間的變化而跟著轉變，是本研究想探討的。

第三章 研究方法

本研究以雲林縣青少年為對象進行探討網路使用動機、人際關係之關聯，藉由問卷的設計、調查來收集資料進行分析，期望能檢驗本研究各構間之假設能否成立，以達研究目的。本章共分六節：第一節研究架構；第二節為研究假設；第三節為研究對象；第四節為研究工具；第五節為研究資料處理與分析；第六節為項目分析。

第一節 研究架構

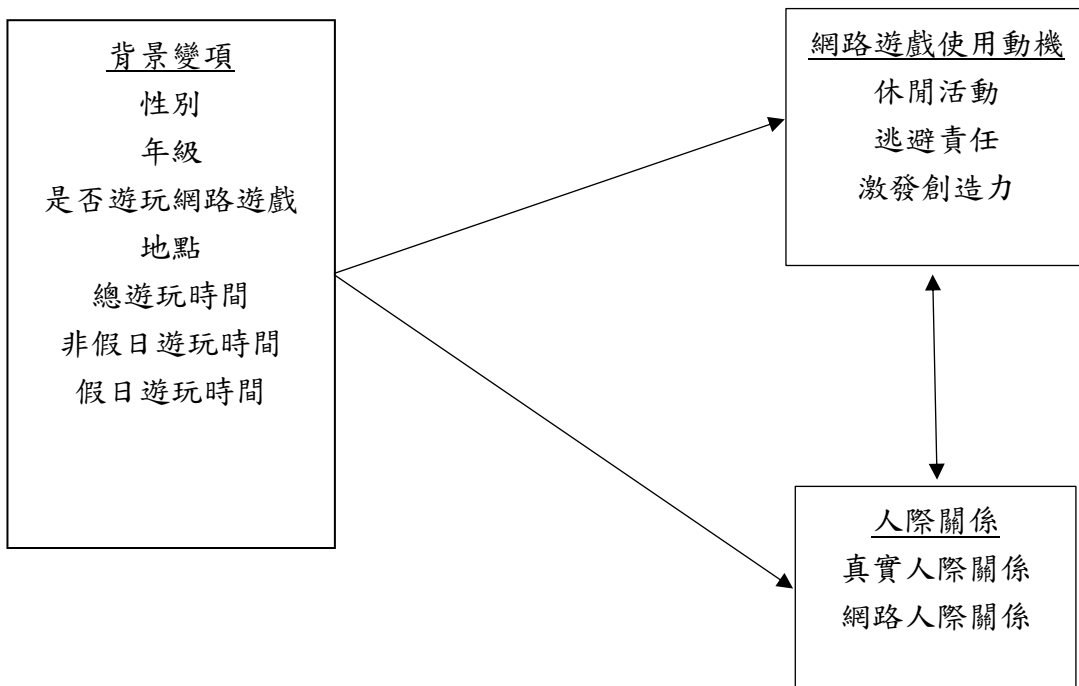


圖 3-1 研究架構

一、背景變項

- (一) 性別
- (二) 年級
- (三) 是否遊玩網路遊戲
- (四) 地點
- (五) 總遊玩時間
- (六) 非假日遊玩時間
- (七) 假日遊玩時間

二、研究變項

- (一) 網路遊戲使用動機：休閒活動動機、逃避現實動機、激發創造力動機，共三個層面。
- (二) 人際關係：真實人際關係、網路人際關係等兩個層面。

第二節 研究假設

本研究依據相關目的、研究問題、文獻探討結果及研究架構提出以下的假設：

假設一：不同背景變項的青少年使用動機上有差異。

- 1-1 不同性別在使用動機上有差異。
- 1-2 不同年級在使用動機上有差異。
- 1-3 不同使用地點在使用動機上有差異。
- 1-4 不同總遊玩時間在使用動機上有差異。
- 1-5 不同假日使用時間在使用動機上有差異。
- 1-6 不同非假日使用時間在使用動機上有差異。

假設二：不同背景變項的青少年人際關係上有差異。

- 1-1 不同性別在人際關係上有差異。

- 1-2 不同年級在人際關係上有差異。
- 1-3 不同使用地點在人際關係上有差異。
- 1-4 不同總使用時間在人際關係上有差異。
- 1-5 不同假日使用時間在人際關係上有差異。
- 1-6 不同非假日使用時間在人際關係上有差異。

假設三：青少年「網路遊戲使用動機」與「人際關係」間有相關。

假設四：青少年「真實人際關係」與「網路人際關係」間有相關。

第三節 研究對象與抽樣方式

一、預試問卷施測對象

本研究預試問卷以台灣地區就讀雲林縣 106 學年度麥寮完全中學有遊玩網路遊戲在學學生為對象，國中抽取 100 位學生，高中抽取 100 位學生，共 200 份問卷，實際回收問卷為 180 份，回收率為 90%，扣除無效問卷（例如：特定反應組型，沒有遊玩網路遊戲），有效問卷為 154 份，有效問卷回收率為 77%。

二、正式問卷施測對象

本研究正式問卷以台灣地區青少年就讀於 106 學年度雲林縣立國中生以及高中生有遊玩網路遊戲的在學學生為對象。抽樣範圍為雲林縣政府行政區與地理位置劃分內的 106 學年度雲林縣立國中與高中為分類，再以分層隨機抽樣的方法進行取樣。分層隨機抽樣需先認定各個子群在母群體中所佔的比例，然後按此比例，隨機選取個子群在樣本中所佔的有之成員的抽樣方式（王文科和王智弘，2014）。從雲林縣政府網站（2018）公布資料中雲林縣中縣立國中 29 所，縣立高中 5 所，從中依雲林縣政府行政區與地理位置劃分，分別從海線（8 所縣立國中、1 所縣立高中）、平原（15 所縣立國中、3 所縣立高中）、山地（6 所縣立國中、1 所縣立高中）中抽樣，海線 3 所國中，平原抽取 6 所國中、3 所高

中，山地抽取 2 所國中，1 所高中，因為海線麥寮高中與麥寮國中為預試樣本抽取對象，故不選為正式樣本抽樣對象，共抽取 11 所雲林縣立國中與 4 所雲林縣立高中，共計 15 所學校。本研究分別由電話中向學校主管機關、教務主任、學務主任、負責老師連絡後，研究者親自前往學校請教務主任、學務主任、負責老師協助發放問卷，之後親自前往學校回收，共發出 929 份問卷，國中生 449 份，高中生 480 份，回收問卷 905 份，國中生 419 份，高中生 456 份，回收率達 97%，扣除無效問卷（例如：特定反應組型，沒有遊玩網路遊戲之學生），有效問卷為 664 份，國中生 393 份，高中生 271 份，有效問卷回收率為 73%。

表 3-1

雲林縣立學校分布

地理位置	行政區	學校名稱
海線 8 所國中 1 所高中	麥寮鄉	麥寮高中、麥寮高中國中部
	台西鄉	台西國中
	水林鄉	水林國中、蔦松國中
	口湖鄉	口湖國中、宜梧國中
	四湖鄉	四湖國中、飛沙國中
平原 15 所國中 3 所高中	斗南鎮	斗南高中、斗南高中國中部、東明國中
	虎尾鎮	虎尾高中、虎尾國中、崇德國中、東仁國中
	大埤鄉	大埤國中
	土庫鎮	土庫國中、馬光國中
	褒忠鄉	褒忠國中
	東勢鄉	東勢國中
	二崙鄉	二崙國中
	崙背鄉	崙背國中
	莿桐鄉	莿桐國中
	西螺鎮	西螺國中
	北港鎮	北港高中、北港國中
元長鄉	元長國中	
山線 6 所國中 1 所高中	斗六市	斗六高中、斗六國中、雲林國中
	古坑鄉	古坑國中、東和國中、樟湖國中
	林內鄉	林內國中

表 3-2

問卷調查回收情況

行政區	學校名稱	發出份數	回收份數	回收率	有效份數	可用份數
海線	臺西國中	33	33	100%	28	84.4%
	水林國中	33	33	100%	31	93.9%
	四湖國中	33	33	100%	25	75.7%
平原	二崙國中	32	32	100%	30	93.7%
	斗南國中	32	32	100%	32	100%
	崇德國中	66	66	100%	56	84.8%
	東仁國中	32	33	100%	29	87.8%
	土庫國中	33	33	100%	28	84.4%
	西螺國中	90	90	100%	75	83.3%
	虎尾高中	120	118	98%	68	57.6%
	斗南高中	120	120	100%	68	56.6%
	北港高中	120	116	96.6%	84	72.4%
山線	斗六國中	33	33	100%	33	100%
	東和國中	32	32	100%	26	81.2%
	斗六高中	120	102	85%	51	50%
合計		929	905	97.4%	664	73.3%

第四節 研究工具

本研究問卷調查為「青少年網路遊戲使用動機與人際關係量表」(如附件一)。採用問卷調查法來蒐集資料，以深入探討青少年網路遊戲使用動機與其人際關係。本問卷分為三個部分：「基本背景」、「青少年網路遊戲使用動機量表」、「青少年人際關係量表」來加以分析，試說明如下：

一、基本資料

基本資料包含了年級、性別、是否遊玩網路遊戲、地點、總遊玩時間、非假日遊玩時間、假日遊玩時間。

二、青少年網路遊戲使用動機量表

本研究參考薛世杰(2002)「國中生網路遊戲使用動機量表(喜歡網路遊戲

的原因)」為了解青少年在網路遊戲使用動機，修訂成符合本研究之「青少年網路遊戲使用動機量表」預試量表。因參考之使用動機量表由專家學者研究修訂而成，具有良好之建構效度，量表之 5 個向度 α 值介於.65~.86 之間，總量表的 α 值達.87，顯示內部一致性高，但為求慎重，於修訂量表正式施測前仍依照原施測流程，檢測其項目分析、因素分析與信、效度，以確保問卷之品質。

原問卷網路遊戲動機 5 個向度依序是人際關係、休閒娛樂、自我肯定，逃避煩惱，違反社會規範，總題數 24 題。因本量表為探討青少年使用網路遊戲動機，為何遊玩網路遊戲，與原問卷對象為國中生，本研究研究對象有國中生與高中生，所以將題目題意修改並增加能符合國中生與高中生作答題目，將問卷題目從「我喜歡網路遊戲的原因，是因為」，修改成「我玩網路遊戲，是因為」，原向度「人際關係」題目題意，無法放入本研究在網路遊戲動機中向度「休閒活動」、「自我肯定」、「逃避責任」、「激發創造力」中，所以刪除原向度「人際關係」題目。

休閒娛樂改為休閒活動，刪除原題目「我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以消遣娛樂」，增加適合國中生與高中生題目「若我有自由時間，我會想玩網路遊戲」，共五題。

自我肯定向度保留「我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以得到成就感」、「我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以訓練頭腦」，修改成「我玩網路遊戲，是因為可以得到成就感」、「我玩網路遊戲，是因為可以訓練頭腦」，新增適合國中生與高中生題目「我玩網路遊戲，是因為我喜歡與他人競爭」、「我玩網路遊戲，是因為對我很有挑戰性」、「我玩網路遊戲，是因為遊戲人物可以做到我現實中不能做到的事情」、「我玩網路遊戲，是因為我想要獲得勝利的感覺」、「我玩網路遊戲，是因為我想要證明自己我很厲害」，共七題。

逃避煩惱與違反社會規範結合變成逃避責任，保留「我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以逃避現實、忘記煩惱」、「我喜歡網路遊戲的原因，是因為在網路遊戲內做的事情不用負責任」，修改成適合國中生與高中生題目「我玩網路遊戲，是

因為可以逃避現實、忘記煩惱」、「我玩網路遊戲，是因為在網路遊戲中不用負責」，並新增「我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣」、「我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力」、「我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快」、「我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力」，共六題。

依照研究者蒐集其他學者文獻，網路遊戲能滿足青少年的夢想（王智弘，2005），網路遊戲透過大型比賽與他人競爭讓人獲得更高榮耀（Lewinski，1999），網路遊戲中的活動能讓青少年有想像力與創造力的發揮，來證明自己（伍健學，2004；陳慶峰，2000；蘇芬媛，1996），針對國中生與高中生新增激發創造力向度題目，「我玩網路遊戲，是因為我可以達成自己的夢想」、「我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度」、「我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心」、「我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我的實力」、「我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看」、「我玩網路遊戲，是未來想當電競選手」，共六題

表 3-3

「國中生網路遊戲使用動機量表」題目

分量表	題目
人際關係	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以結交新的朋友。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以和來自不同地方的朋友接觸。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以增加與朋友聊天的話題。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為有很多朋友可以一起玩。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以和興趣相投的人分享訊息及交換經驗。
休閒娛樂	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以放鬆心情。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以打發時間。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為網路遊戲很有趣。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以滿足好奇心。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以消遣娛樂。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為網路遊戲玩不膩。
自我肯定	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以證明自己的聰明才智。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以控制、支配遊戲。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以訓練頭腦。
違反社會規範	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以做一些社會規範不允許的事情，如砍人、騙錢...等。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以在網路遊戲內做的事情不用付責任。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以做一些現實生活中不可以做的事，如打架、罵人。
逃避煩惱	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以逃避現實、忘記煩惱。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以暫時忘記生活中的不愉快。
	我喜歡網路遊戲的原因，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力。

表 3-4

修改後「網路遊戲使用動機量表」題目

分量表	題目
休閒活動	我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情。
	我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間。
	我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩。
	我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激。
	若我有自由時間，我會想玩網路遊戲。
自我肯定	我玩網路遊戲，是因為我喜歡與他人競爭。
	我玩網路遊戲，是因為對我很有挑戰性。
	我玩網路遊戲，是因為遊戲人物可以做到我現實中不能做到的事情。
	我玩網路遊戲，是因為我可以獲得成就感。
	我玩網路遊戲，是因為可以訓練頭腦。
逃避責任	我玩網路遊戲，是因為我想要獲得勝利的感覺
	我玩網路遊戲，是因為我想要證明自己我很厲害。
	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣。
	我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩惱。
	我玩網路遊戲，是因為在網路遊戲中不用負責。
激發創造力	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快。
	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力。
	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力。
	我玩網路遊戲，是因為我可以達成自己的夢想。
	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度。
	我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心。
	我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我的實力。
	我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看。
	我玩網路遊戲，是未來想當電競選手。

預試量表為四個向度分別是休閒活動、自我肯定、逃避責任、激發創造力，總題數為 24 題，並修改其中較難懂的文字與符合現今青少年使用詞語，修訂後之量表見附錄一。

(一) 預試量表內容

1. 休閒活動：表示網路遊戲是個人休閒與放鬆選擇，遊玩網路遊戲是希望自己能夠獲得正向能量。此向度共有五題（1-5 題），包括：(1) 我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情、(2) 我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間、(3) 我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩、(4) 我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激、(5) 若我有自由時間，我會想玩網路遊戲，分數越高代表學生將網路遊戲當作休閒活動。

2. 自我肯定：表示網路遊戲是能夠作為個人自我肯定的工具，學生遊玩網路遊戲是希望能夠在遊戲中獲得自我肯定。此向度共有七題（6-12 題），包含：(6) 我玩網路遊戲，是因為我喜歡與他人競爭、(7) 我玩網路遊戲，是因為對我很有挑戰性、(8) 我玩網路遊戲，是因為遊戲人物可以做到我現實中不能做到的事情、(9) 我玩網路遊戲，是因為我可以獲得成就感、(10) 我玩網路遊戲，是因為可以訓練頭腦、(11) 我玩網路遊戲，是因為我想要獲得勝利的感覺、(12) 我玩網路遊戲，是因為我想要證明自己我很厲害，分數越高代表學生遊玩網路遊戲是有自我肯定的作用。

3. 逃避責任：表示學生遊玩網路遊戲主要目的是要逃避現實中的煩惱或痛苦，此向度有六題（13-18 題），包含：(13) 我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣、(14) 我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩惱、(15) 我玩網路遊戲，是因為在網路遊戲中不用負責、(16) 我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力、(17) 我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快、(18) 我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力，分數越高代表學生遊玩網路遊戲是為了逃避現實。

4. 激發創造力：表示學生遊玩網路遊戲有另外目的，可能是為了夢想、滿足好奇心或是未來發展而遊玩，此向度有六題（19-24 題），包括：(19) 我玩網路遊戲，是因為我可以達成自己的夢想、(20) 我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度、(21) 我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心、(22) 我玩網路遊

戲，是因為我想要證明給別人看我的實力、(23) 我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看、(24) 我玩網路遊戲，是未來想當電競選手，分數越高代表學生對於遊玩網路遊戲是給予期待，並想藉由網路遊戲來獲得目標。

(二) 計分方式

本量表採用 Likert 式五點量表，由受試者對量表內容之陳述句，依個人感受，從五個選項中選取一個與自己感受最為符合的答案，計分方式為：「非常同意」得 5 分；「同意」得 4 分；「普通」得 3 分；「不同意」得 2 分；「非常不同意」得 1 分。四個分量表的得分代表在此一原因青少年網路遊戲使用動機的選擇，四個分量表之總和則代表青少年網路使用動機原因。

本預試量表處理方式如下：

1. 項目分析：

回收問卷後以決斷值檢定 (critical ratio, 簡稱 CR 值) 及相關分析法進行項目分析，以評估各題項的適切性，以利於正式問卷使用。

2. 因素分析：

將各題項進行取量適當性 KMO 與 Bartlett 球形檢定，來判斷資料是否適合做因素分析。進行因素分析時，採用主軸法 (principal Axis Analysis) 抽取共同因素，並保留特徵值大於 1 的共同因素；再以最大變異法 (Varimax) 進行直交轉軸，以探討各題目與共同因素之間的關係。

3. 信度分析：

本研究依據上述之因素分析，建構量表效度，共分為四個分量表，再以 Cronbach α 信度係數分析總量表與各分量表，來顯示本量表是否有良好的信度。

(三) 預試量表結果

經項目分析結果，預試問卷題目 CR 值在 1.62~24.48，原始預試問卷第 11 題與第 12 題皆小於 4.0，所以刪除，與總分之積差相關 r 值，在 .42~.72，亦大於 .40，皆達顯著標準，預試問卷題目原有 24 題，剩 22 題。

表 3-5

「青少年網路遊戲使用動機量表」預試項目分析結果表 (N=154)

題號	極端組比較	同質性檢驗	備註
	決斷值 (CR 值)	題目與總分相關	保留○ 刪除×
01	13.70***	.518	○
02	12.85***	.427	○
03	20.18***	.568	○
04	24.48***	.604	○
05	17.75***	.669	○
06	5.18***	.692	○
07	5.34***	.663	○
08	5.14***	.653	○
09	4.61***	.718	○
10	4.60***	.564	○
11	2.55***	.713	×
12	1.62***	.717	×
13	13.15***	.634	○
14	12.83***	.535	○
15	8.12***	.547	○
16	14.14***	.637	○
17	14.46***	.639	○
18	11.60***	.612	○
19	11.21***	.673	○
20	19.81***	.575	○
21	8.75***	.544	○
22	10.41***	.722	○
23	10.62***	.561	○
24	12.30***	.598	○

***p<.001, 總量表 α 值.941, N=154

因素分析結果,顯示KMO值為.908,Bartlett球形檢定值為1971.060, $p<.001$,因此資料適合做因素分析。進行因素分析時採用主軸法(Principal Axis Analysis)抽取共同因素,並保留特徵值大於1的共同因素;再以最大變異法(Varimax)進行直交轉軸,以探討各題目與共同因素之間的關係。

表 3-6

青少年網路遊戲使用動機預試量表第三次因素分析摘要表

問卷題號	第一因素 負荷量	第二因素 負荷量	第三因素 負荷量
1	.319	.757	-.035
2	.322	.783	.198
3	.090	.764	.272
4	.004	.801	.369
5	.319	.653	.298
13	.651	.189	.363
14	.731	.103	.198
16	.805	.143	.260
17	.768	.280	.193
18	.653	.269	.277
20	.178	.215	.681
21	.396	.178	.484
22	.394	.225	.627
23	.217	.042	.809
24	.247	.083	.724
特徵值	6.369	1.954	1.220
解釋變異量	42.460%	13.026%	8.136%
累積解釋變異量	42.460%	55.486%	63.622%

「青少年網路遊戲使用動機量表」共抽取出三個共同因素，與原量表之架構不同。三個分量表之特徵值分別為 6.369、1.954、1.220，分別可以解釋總量表全部變異量的 42.460%、13.026%、8.136%，合計解釋變異量為 63.622%。

「青少年網路遊戲使用動機量表」上，經因素分析後，第一次因素分析時，第 7、8、10、15 題，因素分析結果為含兩因素負荷量的相關，無法確定於單一向度，概念模糊，故給予刪除。第 19 題，因素分析結果為含三個因素負荷量的關係，無法確定於單一向度，概念模糊，故給予刪除。第二次因素分析時，共同因素從四個變為三個，第 6、9 題，因素分析結果為含兩因素負荷量的相關，無法確定於單一向度，概念模糊，故給予刪除。再施行第三次因素分析，每道題間

皆落在符合該向度的特徵上，且每道題之間的因素負荷量相關皆高。原題目有 22 題，刪除 7 題後共 15 題，因素負荷量皆超過.40，因此保留題目。

在網路遊戲動機上，經分析後刪除「自我肯定」之原因

探究因素分析結果，「自我肯定」之刪除原因，可能是國高中生目前對於網路遊戲有更深一層的期待在，並非只是心理與精神上的寄託，網路科技發達，實況與電競產業蓬勃發展，社會對於電玩遊戲的轉型，對於青少年而言，網路遊戲是一個讓自己進步與實現夢想的媒介，相較於以往青少年是被動的將精神精神層面寄託在遊戲中，現代的青少年想更主動的從網路遊戲中獲取東西，故無顯著、因素負荷量不高。

相對的，「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」在青少年網路使用動機顯得重要，休閒活動仍是青少年選擇網路遊戲動機必要條件，在青少年空閒與放送心情的娛樂活動會選擇網路遊戲；而逃避責任也是青少年選擇網路遊戲的動機，提供青少年在面對家庭、學校壓力之外，網路遊戲的豐富程度也帶給青少年適當的緩衝壓力的作用；激發創造力在網路遊戲動機中，因為實況與電競產業逐漸發展，青少年對於網路遊戲並非只是個人休閒活動或是被動的精神寄託，更希望能夠表現遊戲中的一面給其他人看。因此相較於在個人內化方面的「自我肯定」反而非現在青少年選擇網路遊戲動機的原因，青少年反而更想要透過遊戲中的表現給其他人看。

綜合上述分析結果，形成正式「青少年網路遊戲使用動機量表」，如表 3-7

表 3-7

青少年網路遊戲使用動機正式量表

分量表	原題號	題目
休閒活動	1	我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情。
	2	我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間。
	3	我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩。
	4	我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激。
	5	若我有自由時間，我會想玩網路遊戲。
逃避責任	13	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣。
	14	我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩惱。
	16	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快。
	17	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力。
	18	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力。
激發創造力	20	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度。
	21	我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心。
	22	我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我的實力。
	23	我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看。
	24	我玩網路遊戲，是未來想當電競選手。

信度分析結果，第一個分量表「休閒活動」Cronbach's α 值為.852，第二個分量表「逃避責任」 α 值為.857，第三個分量表「激發創造力」Cronbach's α 值為.806。總量表 Cronbach's α 值為.904，顯示本量表具有良好的信度。

三、青少年人際關係量表

本研究參考陳嫻竹（2002）真實與網路人際關係觀點，為測得青少年人際關係之現況，將人際關係分為現實世界的「真實人際關係」與網路遊戲中「網路人際關係」。研究者參考薛世杰（2002）「網路人際關係量表」，自製「青少年人際關係量表」預試問卷。因參考之使用動機量表由專家學者研究修訂而成，具有良好之建構效度，量表之向度 α 值.89，顯示內部一致性高，為求慎重，再次進行量

表之項目分析、因素分析，並檢驗其信、效度，以確保問卷之品質。

原量表僅對於國中生「網路人際關係」，與本研究所探討的人際關係為國中生與高中生和人際關係向度中探討的「真實人際關係」與「網路人際關係」不同，修改原量表題目，以達符合本研究人際關係向度問卷和適合國中生與高中生作答題目。依照「真實人際關係」與「網路人際關係」兩個向度新增題目與符合現代青少年對於人際關係觀點修改題目，完成本研究「青少年人際關係量表」。

表 3-8

原「網路人際關係量表」量表題目

題號	題目
1	我喜歡在網路遊戲中與朋友交談
2	我常把心中的秘密告訴網路遊戲中的朋友
3	我在網路遊戲中與朋友的互動很多
4	許多網路遊戲中的朋友知道我是怎樣的人
5	當我心情不好時，我會告訴網路遊戲中的朋友
6	我很喜歡自己在網路遊戲中的人際關係
7	在網路遊戲中與朋友在一起很有趣。
8	我大部分的朋友都是在網路遊戲中認識的。
9	在網路遊戲中我交到很多沒見過面，但很要好的網友。

表 3-9

修改後「人際關係量表」題目

分量表	題號	題目
網路人際關係	1	我有在網路遊戲中交到朋友。
	2	在網路遊戲中比較容易表現自己。
	3	在網路遊戲裡表達自己的意見很簡單。
	4	在網路遊戲中互動比較沒有壓力。
	5	我有在認真經營網路遊戲中的朋友圈。
	6	網路遊戲的朋友圈對我來說很重要。
	7	我會主動在網路遊戲裡跟朋友互動。
	8	我喜歡在網路遊戲中與他人互動。
	9	我願意在網路遊戲中與朋友分享心事。
	10	在網路遊戲中比較容易講出心裡的話。
真實人際關係	11	我有在現實生活中交到朋友。
	12	在現實生活中比較容易表現自己。
	13	在現實生活中表達自己的意見很簡單。
	14	在現實生活中互動比較沒有壓力。
	15	我有在認真經營現實生活中的朋友圈。
	16	現實生活中的朋友圈對我來說很重要。
	17	我會主動在現實生活中跟朋友互動。
	18	我喜歡在現實生活中與他人互動。
	19	我願意在現實生活中與朋友分享心事。
	20	在現實生活中比較容易講出心裡的話。

本研究「青少年人際關係量表」為兩個向度，分別為「真實人際關係」與「網路人際關係」，總題數為 20 題。量表主要想了解青少年現實世界與網路遊戲人際關係互動情形以及兩邊人際關係。

(一) 預試量表內容

1.網路人際關係：代表個人在網路遊戲的人際關係經營狀況，其分數越高代表個人喜歡在網路遊戲經營人際關係，越低則可能網路遊戲人際關係並無認真經營，此向度共有十題(1-10題)，得分越高，表示個人對網路人際關係經營較好。

2.真實人際關係：代表個人在現實世界中人際關係經營狀況，其分數越高代表個人在喜歡在現實生活經營人際關係，越低則可能對於現實人際關係並無認真經營，此向度共有 10 題(11-20 題)，得分越高，表示個人對真實人際關係較好。

(二) 計分方式

本量表採用 Likert 式五點量表，由受試者對量表內容之陳述句，依個人感受，從五個選項中選取一個與自己感受最為符合的答案，計分方式為：「非常同意」得 5 分；「同意」得 4 分；「普通」得 3 分；「不同意」得 2 分；「非常不同意」得 1 分。兩個分量表的得分代表在青少年不同人際關係現況，兩個分量表之總和則代表青少年人際關係現況。

本預試量表處理方式如下：

1.項目分析：

回收問卷後以決斷值檢定 (critical ratio, 簡稱 CR 值) 及相關分析法進行項目分析，以評估各題項的適切性，以利於正式問卷使用。

2.因素分析：

將各題項進行取量適當性 KMO 與 Bartlett 球形檢定，來判斷資料是否適合做因素分析。進行因素分析時，採用主軸法 (principal Axis Analysis) 抽取共同因素，並保留特徵值大於 1 的共同因素；再以最大變異法 (Varimax) 進行直交轉軸，以探討各題目與共同因素之間的關係。

3.信度分析：

本研究依據上述之因素分析，建構量表效度，共分為兩個分量表，再以 Cronbach α 信度係數分析總量表與各分量表，來顯示本量表是否有良好的信度。

(三) 預試量表結果

項目分析結果，預試問卷題目 CR 值在 4.108~12.122，皆大於 4.0，原始預試問卷第 5、13、14、20 題，因校正題目之相關數.40 以下，給予刪除，其餘皆達顯著標準，預試問卷題目共 16 題。

表 3-10

「青少年人際關係量表」預試項目分析結果表 (N=154)

題號	極端組比較	同質性檢驗	備註
	決斷值 (CR 值)	題目與總分相關	保留○ 刪除×
01	12.122	.579	○
02	12.099	.574	○
03	11.507	.604	○
04	9.865	.598	○
05	4.108	.229	×
06	11.487	.673	○
07	11.386	.567	○
08	11.505	.603	○
09	11.988	.563	○
10	11.591	.583	○
11	7.459	.407	○
12	9.183	.405	○
13	8.424	.379	×
14	6.303	.369	×
15	9.632	.461	○
16	8.919	.481	○
17	11.688	.533	○
18	11.022	.501	○
19	10.151	.501	○
20	7.673	.384	×

***p<.001，總量表 α 值.866，N=154

因素分析結果，顯示 KMO 值為.874，Bartlett 球形檢定值為 1597.211，p<.001，因此資料適合做因素分析。進行因素分析時採用主軸法 (Principal Axis Analysis)

抽取共同因素，並保留特徵值大於 1 的共同因素；再以最大變異法（Varimax）進行直交轉軸，以探討各題目與共同因素之間的關係。

表 3-11

青少年人際關係預試量表因素分析摘要表

問卷題號	第一因素 負荷量	第二因素 負荷量
1	.766	.179
2	.817	.038
3	.799	.120
4	.712	.221
6	.826	.067
7	.838	-.021
8	.832	.015
9	.767	-.016
10	.718	.149
11	.081	.689
12	.002	.642
15	.073	.777
16	.111	.822
17	.089	.877
18	.121	.841
19	.112	.740
特徵值	6.235	3.733
解釋變異量	38.970%	23.329%
累積解釋變異量	38.970%	62.299%

「青少年人際關係量表」共抽取出兩個共同因素，與原量表之架構相同。兩個分量表之特徵分別為 6.235、3.733，分別可以解釋總量表全部變異量的 38.970%、23.329%，合計解釋變異量為 62.299%。項目分析後題目有 16 題，因素負荷量皆超過 .40，因此保留題目。

表 3-12

青少年人際關係正式量表

分量表	原題號	題目
網路人際關係	1	我有在網路遊戲中交到朋友。
	2	在網路遊戲中比較容易表現自己。
	3	在網路遊戲裡表達自己的意見很簡單。
	4	在網路遊戲中互動比較沒有壓力。
	6	網路遊戲的朋友圈對我來說很重要。
	7	我會主動在網路遊戲裡跟朋友互動。
	8	我喜歡在網路遊戲中與他人互動。
	9	我願意在網路遊戲中與朋友分享心事。
	10	在網路遊戲中比較容易講出心裡的話。
	真實人際關係	11
12		在現實生活中比較容易表現自己。
15		我有在認真經營現實生活中的朋友圈。
16		現實生活中的朋友圈對我來說很重要。
17		我會主動在現實生活中跟朋友互動。
18		我喜歡在現實生活中與他人互動。
19		我願意在現實生活中與朋友分享心事。

信度分析結果，第一個分量表「網路人際關係」Cronbach's α 值為.924，第二個分量表「真實人際關係」Cronbach's α 值為.890，。總量表 Cronbach's α 值為.892，顯示本量表具有良好的信度。

第五節 資料處理

本研究採問卷調查法，問卷失策回收後，刪除無效問卷，以 SPSS17.0 套裝軟體進行統計分析，驗證各項假設，主要統計方法如下：

一、描述性統計

運用次數分配、百分比、平均數及標準差來描述樣本特性及各變項的分配情形。

二、皮爾森積差相關 (Persons Product-moment Correlation)

分別對青少年網路遊戲使用動機量表與青少年人際關係量表，進行皮爾森積差相關檢驗，以了解其相關情形，並予以分析討論。

三、單因子變異數分析 (one-way ANOVA) 及 t 檢定 (t-test)

以背景變項為自變項，檢驗在青少年網路使用動機與人際關係上是否有顯著差異。

四、涂凱法 (Tukey method)

當變異數分析 F 值達到顯著水準時，利用涂凱法進行事後比較檢定群體間的差異，以進一步對研究假設作合理的解釋。

五、相關程度

分別對青少年網路遊戲使用動機量表與青少年人際關係量表，進行相關程度檢驗。

第四章 結果與討論

本章依據研究之待答問題，依照研究架構並配合文獻探討內容，針對本研究所調查之結果進行分析及討論。依據青少年填寫「網路遊戲使用動機問卷」與「人際關係問卷」之資料進行分析與討論，藉以瞭解青少年網路遊戲使用動機與其真實與網路人際關係現況。本章共分為五節，分別為：第一節青少年背景現況分析；第二節青少年網路遊戲使用動機之現況分析與差異比較；第三節青少年人際關係之現況與差異比較；第四節青少年網路遊戲使用動機與人際關係之相關分析；第五節青少年真實人際關係與網路人際關係之相關分析。

第一節 青少年背景現況

本節針對問卷調查中有效問卷之背景資料變項的分配狀況分別加以敘述分析，包括：性別、年級、地點、總遊玩時間、非假日遊玩時間、假日遊玩時間共 6 項。

一、性別

本研究中青少年遊玩網路遊戲性別之分布情形經調查結果顯示，性別以男性較多，有 367 人，佔 55.3%；女生有 297 人，佔 44.7%，顯示目前遊玩網路遊戲青少年性別差異並不大。

二、年級

本研究中青少年遊玩網路遊戲年級之分布情形經調查結果顯示，以國二生最多，有 150 人，佔 22.6%；其次是國三生，有 122 人，佔 18.4%；高一生，有 120 人，佔 18.1%；國一生有 118 人，佔 17.8%；高二生有 94 人，佔 14.2%，而高三人數較少，有 60 人，佔 9%，此結果與張佳蓉（2012）研究結果相同，可能因年

級的上升，課業與升學壓力較高，而導致高二生與高三生遊玩網路遊戲人數減少。

三、地點

本研究中青少年遊玩網路遊戲地點為選擇之分布情形經調查結果顯示，此題目為複數題，以家裡最多有 651 人，佔 73.5%；其次是學校有 124 人，佔 14%；在朋友家有 92 人，佔 10.4%；而網咖選擇遊玩網路遊戲較少有 19 人，佔 2.1%，因朋友家與網咖樣本人數過少，將兩變項人數相加，變項名稱改成網咖與朋友家，有 110 人，佔 12.4%，本研究後續將地點分成家裡、學校、網咖與朋友家共 3 個變項，以利於本研究後續分析進行。顯示目前青少年選擇在家裡遊玩網路遊戲，此結果與張佳蓉（2012）、薛世杰（2002）、陳熾竹（2002）、蕭詠瀚（2016）研究結果相同，可能與青少年在家裡遊玩，可能是因為網路與科技發達，家庭擁有手機或電腦的比例提升，學校為學生選擇遊玩網路遊戲的地點，可能是因為資訊課程、在放學時間或休息時間遊玩網路遊戲。

表 4-1 為青少年遊玩網路遊戲地點次數分配表，本題可複選，本題總共有 886 填答次數。由表可知，青少年在家裡遊玩網路遊戲為最多，共 651 人次，佔 73.5%；其次，為學校，共 124 人次，佔 14.0%；網咖與朋友家最少，佔 111 人次，共 12.5%。

表 4-1

青少年遊玩網路遊戲地點之次數分配表

地點	個數（人次）	百分比	觀察百分比
網咖與朋友家	111	12.5%	16.7%
學校	124	14.0%	18.7%
家裡	651	73.5%	98.0%
總和	886	100.0%	133.4%

表 4-2 為青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢驗適合度之次數分配表，根據虛無假設，則各地點理論次數為 295.3。由表可知，青少年在「家裡」遊玩網路遊戲高於期望值，顯示青少年在選擇遊玩網路遊戲地點為「家裡」。

表 4-2

青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢驗適合度之次數分配表

地點	觀察個數	期望個數	殘差
網咖與朋友家	111	295.3	-184.3
學校	124	295.3	-171.3
家裡	651	295.3	355.7

表 4-3 為青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢定統計量表，由表可知，卡方值為 642.77，p 值為 .000，顯示青少年在不同地點遊玩網路遊戲呈現顯著差異。

表 4-3

青少年遊玩網路遊戲地點之卡方檢定統計量表

	地點
卡方	642.77***
自由度	2
顯著性	.000

四、接觸網路遊戲時間

本研究中青少年接觸網路遊戲時間，以 3-5 年的人數最多有 193 人，佔 29.1%；其次是 7 年以上有 161 人，佔 24.2%；1-3 年有 147 人，佔 22.1%；5-7 年有 115 人，佔 17.3%；而 1 年以下人數較少，有 48 人，佔 7.2%。顯示目前青少年對於網路遊戲並不陌生且有長時間接觸遊玩的狀況。

五、非假日遊玩時間

本研究中青少年非假日遊玩時間，以 1-3 小時人數最多有 286 人，佔 43.1%；其次是 1 小時以下有 252 人，佔 38%；3-5 小時有 78 人，佔 11.7%；5-7 小時有 25 人，佔 3.8%；而 7 小時以上人數較少，有 23 人，佔 3.5%。因非假日遊玩時間 5-7 小時與 7 小時以上樣本數過少，將兩變項人數相加，變項名稱改成 5 小時以上，有 53 人，佔 7.3%，後續研究將非假日遊玩時間分成 1 小時以下、1-3 小時、3-5 小時與 5 小時以上共四個變項，以利於本研究後續分析使用。

在非假日的情況下，青少年遊玩網路遊戲時間在 3 小時以下佔多數，可能是因為課業與遊玩時間較少緣故。

六、假日遊玩時間

本研究中青少年假日遊玩時間，以 1-3 小時人數最多有 222 人，佔 33.4%；其次是 3-5 小時有 163 人，佔 24.5%；7 小時以上有 96 人，佔 14.5%；1 小時以下人數有 94 人，佔 14.2%；而 5-7 小時人數最少有 89 人，佔 13.4%。在假日的情況下，青少年遊玩網路遊戲時間 3 小時以上人數增加，顯示在假日願意投資時間在網路遊戲上的青少年較多。

表 4-4

青少年背景資料分析表

變項	組別	人數	百分比
性別	男	367	55.3%
	女	297	44.7%
年級	國一生	118	17.8%
	國二生	150	22.6%
	國三生	122	18.4%
	高一生	120	18.1%
	高二生	94	14.2%
	高三生	60	9%
	地點	學校	124
	家裡	651	73.5%
	網咖	19	2.1%
	朋友家	92	10.4%
接觸時間	1 年以下	48	7.2%
	1-3 年	147	22.1%
	3-5 年	193	29.1%
	5-7 年	115	17.3%
	7 年以上	161	24.2%
非假日遊玩時間	1 小時以下	252	38%
	1-3 小時	286	43%
	3-5 小時	78	11.7%
	5-7 小時	25	3.8%
	7 小時以上	23	3.5%
假日遊玩時間	1 小時以下	94	14.2%
	1-3 小時	222	33.4%
	3-5 小時	163	24.5%
	5-7 小時	89	13.4%
	7 小時以上	96	14.5%

第二節 青少年網路遊戲使用動機之現況分析與差異比較

一、青少年網路遊戲使用動機之現況分析

青少年網路遊戲使用動機量表共分為「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」三個因素構面，總構面平均數是 3.21。在網路遊戲使用動機量表三個構面中，以「休閒活動」得分 3.90 最高，顯示青少年在以休閒活動觀點進行網路遊戲使用動機上，接近普通偏同意，其次為「逃避責任」得分 3.01，顯示青少年在以逃避責任觀點進行網路遊戲使用動機上得中等（平均數），而以「激發創造力」得分 2.71 最低。顯示青少年在以激發創造力觀點上進行網路遊戲使用動機，接近不同意及普通之間，如表 4-5。顯示青少年在使用網路遊戲使用動機上以休閒活動為主，青少年認為遊玩網路遊戲是休閒活動選擇，而青少年激發創造力較低，可能與網路遊戲資訊仍對於雲林縣青少年而言觀念較為傳統。

表 4-6 為青少年網路遊戲使用動機量表各題得分情形，由表可知，青少年網路遊戲使用動機以第 1、2、3、4、5、9 題平均數較高，顯示青少年認為網路遊戲使用動機為可以放鬆心情，打發無聊時間，認為遊戲很好玩、很刺激，願意在自由時間選擇玩網路遊戲，並有暫時忘記生活中的不愉快作用。第 14、15 題平均分數較低，顯示青少年認為網路遊戲使用動機，並不是為了製作影片或未來想要成為電競選手而遊玩網路遊戲，可能雲林縣青少年對於網路遊戲使用動機觀念上較為傳統或是較少相關課程、資訊能夠學習相關技術與知識。

表 4-5

青少年網路遊戲使用動機之平均數、標準差 (N=664)

網路遊戲動機	平均數	標準差
整體	3.21	.66
休閒活動	3.90	.71
逃避責任	3.01	.94
激發創造力	2.71	.80

表 4-6

青少年網路遊戲使用動機量表各題得分情形摘要表 (N=664)

題號	題目	平均數	標準差
1	我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情。	4.14	.85
2	我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間。	4.11	.88
3	我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩。	3.99	.88
4	我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激。	3.65	1.02
5	若我有自由時間，我會想玩網路遊戲。	3.64	.99
6	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生	2.89	1.08
7	我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩	2.70	1.18
8	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我	2.95	1.20
9	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的	3.41	1.25
10	我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課	3.13	1.11
11	我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈	3.24	1.17
12	我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心。	3.26	1.09
13	我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我	2.65	1.08
14	我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人	2.27	1.01
15	我玩網路遊戲，是未來想當電競選手。	2.16	1.13

二、青少年網路遊戲使用動機之差異比較

藉由青少年性別、年級、接觸時間、非假日時間、假日時間等背景變項，以 t 考驗或單因子變異數分析來探討青少年網路遊戲使用動機上的差異情形，若單因子變異數分析 F 統計量達.05 的顯著水準時，則進一步採用涂凱法進行事後比較。

(一) 不同性別在青少年網路遊戲使用動機之差異比較

表 4-7 是不同性別青少年在網路遊戲使用動機之獨立樣本 t 檢定摘要表，由表可知，不同性別雲林縣青少年在網路遊戲使用動機量表達顯著水準，而三個構面中「休閒活動」、「激發創造力」構面皆達顯著水準。網路遊戲使用動機中「休閒活動」與「激發創造力」，男生皆高於女生達顯著差異，顯示男生在「休閒活動」與「激發創造力」觀點上網路遊戲使用動機，男生顯著於女生此結果與蕭伯諺(2011)、蕭詠瀚(2016)研究結果相同，顯示男生在網路遊戲動機方面顯著於

女生。在「逃避責任」構面，並無顯著差異，顯示性別上在「逃避責任」觀點上網路遊戲使用動機，並無差別。

表 4-7

不同性別在青少年網路遊戲使用動機量表之 t 檢定摘要表

量表構面	性別	人數	平均數	標準差	t 值	顯著性 (P) (雙尾)	差異方向
整體	男	367	3.30	.67	4.17***	.000	男>女 顯著差異
	女	297	3.0	.63			
休閒活動	男	367	3.97	.72	2.89**	.004	男>女 顯著差異
	女	297	3.81	.68			
逃避責任	男	367	3.05	.94	1.18	.237	無顯著差異
	女	297	2.96	.93			
激發創造力	男	367	2.89	.80	6.47***	.000	男>女 顯著差異
	女	297	2.49	.75			

(二) 不同年級在青少年網路使用動機之差異比較

表 4-8 是國中與高中在網路遊戲使用動機之獨立樣本 t 檢定，由表 4-5 可知，國中與高中在網路遊戲使用動機上高中與國中在激發創造力有顯著差異，顯示青少年在國中階段在網路遊戲使用動機「激發創造力」認同感較高，此結果與張佳蓉 (2012)、楊心惠 (2014) 研究結果相同，可能因為課業狀況與升學壓力與對於網路遊戲的想像力，而在國中和高中之間有差異。

表 4-8

國中與高中在青少年網路遊戲使用動機量表之獨立樣本 t 檢定摘要表

量表構面	年級	人數	平均數	標準差	t 值	顯著性 (P) (雙尾)	差異方向
整體	國中	390	3.23	.68	.96	.336	無顯著差異
	高中	274	3.18	.63			
休閒活動	國中	390	3.90	.74	-.06	.950	無顯著差異
	高中	274	3.90	.66			
逃避責任	國中	390	3.00	.92	-.30	.759	無顯著差異
	高中	274	3.02	.96			
激發創造 力	國中	390	2.78	.84	2.79**	.005	國中>高中 顯著差異
	高中	274	2.61	.74			

表 4-9 是國中國一、國二、國三各年級學生網路遊戲使用動機之單因子變異數分析及事後比較結果，由表 4-6 可知，國中國一、國二、國三各年級學生網路遊戲使用動機上無顯著差異，顯示青少年在國中生階段對於網路遊戲使用動機認同感並無差異。

表 4-9

國中各年級在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	.24	2	.12	.25	.77
	組內	182.98	387	.47		
休閒活動	組間	1.87	2	.93	1.7	.18
	組內	212.74	387	.55		
逃避責任	組間	.63	2	.31	.36	.69
	組內	334.67	387	.86		
激發創造 力	組間	1.31	2	.65	.92	.39
	組內	276.74	387	.74		

表 4-10 是高中高一、高二、高三各年級學生網路遊戲使用動機之單因子變異數分析，由表 4-10 可知，高中高一、高二、高三各年級學生網路遊戲使用動機

上無顯著差異，顯示青少年在國中生對於網路遊戲使用動機認同感並無差異。

表 4-10

高中各年級在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	1.18	2	.59	1.49	.22
	組內	108.20	271	.39		
休閒活動	組間	1.96	2	.98	2.25	.10
	組內	117.72	271	.43		
逃避責任	組間	3.02	2	1.51	1	.19
	組內	250.47	271	.92	.63	
激發創造力	組間	.61	2	.30	.55	.57
	組內	148.99	271	.55		

(三) 不同接觸時間在青少年網路使用動機之差異比較

表 4-11、表 4-12 是不同接觸時間青少年在網路遊戲使用動機之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-11 可知，「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」構面皆達顯著水準，且接觸時間越長的青少年，在網路遊戲使用動機中愈能認同「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」之觀點，顯示網路遊戲使用動機，隨著接觸時間越長的青少年對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。

表 4-11

不同接觸時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	27.75	4	6.93	17.24***	.000
	組內	265.10	659	.42		
休閒活動	組間	35.193	4	8.79	19.38***	.000
	組內	299.11	659	.45		
逃避責任	組間	18.62	4	4.65	5.38***	.000
	組內	570.26	659	.86		
激發創造力	組間	33.36	4	8.34	13.76***	.000
	組內	432.72	659	0.60		

表 4-12

不同接觸時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	接觸時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 年以下	48	2.78	.68	1<2
	2	1-3 年	147	2.99	.62	2<4
	3	3-5 年	115	3.24	.59	4<3
	4	5-7 年	193	3.23	.63	3<5
	5	7 年以上	161	3.48	.67	
休閒活動	1	1 年以下	48	3.46	.74	1<2
	2	1-3 年	147	3.64	.63	2<3
	3	3-5 年	115	3.90	.67	3<4
	4	5-7 年	193	3.97	.70	4<5
	5	7 年以上	161	4.21	.66	
逃避責任	1	1 年以下	48	2.58	.98	1<2
	2	1-3 年	147	2.88	.89	2<4
	3	3-5 年	115	3.03	.88	4<3
	4	5-7 年	193	3.03	.91	3<5
	5	7 年以上	161	3.22	1.00	
激發創造力	1	1 年以下	48	2.31	.68	1<2
	2	1-3 年	147	2.44	.72	2<4
	3	3-5 年	115	2.79	.75	4<3
	4	5-7 年	193	2.69	.82	3<5
	5	7 年以上	161	3.00	.83	

表 4-12 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，接觸網路遊戲時間 7 年以上的青少年在網路遊戲使用動機平均得分是顯著高於其他接觸時間的青少年，在網路遊戲使用動機總構面與「逃避責任」接觸網路遊戲時間「3-5 年」的青少年平均得分屬於第二高。顯示可能青少年在接觸網路遊戲一段時間約 3 至 5 年的時間內，對於網路遊戲使用動機中逃避責任認同感較高。

(四) 不同非假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機之差異比較

表 4-13、表 4-14 是不同非假日遊玩時間青少年在網路遊戲使用動機之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-13 可知，「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」構面皆達顯著水準，且非假日遊玩時間越長的青少年，在網路遊戲使用動機中愈能認同「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」之觀點，顯示網路遊戲使用動機，隨著非假日遊玩時間越長，青少年對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。

表 4-13

不同非假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分

析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	16.13	3	5.37	12.82***	.000
	組內	276.72	660	.41		
休閒活動	組間	13.06	3	4.35	8.95***	.000
	組內	321.23	660	.48		
逃避責任	組間	17.67	3	5.89	6.80***	.000
	組內	571.21	660	.86		
激發創造力	組間	20.75	3	6.91	11.08***	.000
	組內	411.97	660	.62		

表 4-14

不同非假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	遊玩時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 小時以下	252	3.04	.61	1<2
	2	1-3 小時	286	3.25	.64	2<3
	3	3-5 小時	78	3.37	.75	3<4
	4	5 小時以上	48	3.54	.65	
休閒活動	1	1 小時以下	252	3.74	.67	1<2
	2	1-3 小時	286	3.94	.68	2<3
	3	3-5 小時	78	4.04	.80	3<4
	4	5 小時以上	48	4.22	.71	
逃避責任	1	1 小時以下	252	2.87	.93	1<2
	2	1-3 小時	286	3.01	.90	2<3
	3	3-5 小時	78	3.14	.99	3<4
	4	5 小時以上	48	3.50	.94	
激發創造力	1	1 小時以下	252	2.50	.71	1<2
	2	1-3 小時	286	2.79	.79	2<3
	3	3-5 小時	78	2.94	.90	3<4
	4	5 小時以上	48	3.00	.92	

表 4-14 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，在非假日遊玩網路遊戲時間五小時以上的青少年在網路遊戲使用動機平均得分是顯著高於其他接觸時間的青少年，顯示在非假日遊玩時間越長的青少年對於網路遊戲使用動機「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」認同感較高。

(五) 不同假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機之差異比較

表 4-15、表 4-16 是不同假日遊玩時間青少年在網路遊戲使用動機之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-15 可知，「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」構面皆達顯著水準，且假日遊玩時間越長的青少年，在網路遊戲使用動機中愈能認同「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」之觀點，顯示網路遊戲使用動機，隨著假日遊玩時間越長，青少年對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。

表 4-15

不同假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	42.77	4	10.69	28.18***	.000
	組內	250.07	659	.37		
休閒活動	組間	38.77	4	9.69	21.61***	.000
	組內	295.52	659	.44		
逃避責任	組間	43.63	4	10.90	13.18***	.000
	組內	545.25	659	.82		
激發創造力	組間	46.92	4	11.73	20.03***	.000
	組內	385.80	659	.58		

表 4-16

不同假日遊玩時間在青少年網路遊戲使用動機量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	遊玩時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 小時以下	94	2.81	.62	1<2
	2	1-3 小時	222	3.07	.56	2<3
	3	3-5 小時	163	3.27	.58	3<4
	4	5-7 小時	89	3.35	.62	4<5
	5	7 小時以上	96	3.68	.73	
休閒活動	1	1 小時以下	94	3.50	.70	1<2
	2	1-3 小時	222	3.78	.66	2<3
	3	3-5 小時	163	3.97	.61	3<4
	4	5-7 小時	89	4.03	.66	4<5
	5	7 小時以上	96	4.33	.74	
逃避責任	1	1 小時以下	94	2.62	.88	1<2
	2	1-3 小時	222	2.88	.85	2<3
	3	3-5 小時	163	3.04	.90	3<4
	4	5-7 小時	89	3.17	.86	4<5
	5	7 小時以上	96	3.50	1.08	
激發創造力	1	1 小時以下	94	2.31	.73	1<2
	2	1-3 小時	222	2.55	.69	2<3
	3	3-5 小時	163	2.80	.72	3<4
	4	5-7 小時	89	2.85	.82	4<5
	5	7 小時以上	96	3.20	.94	

表 4-16 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，在假日遊玩網路遊戲時間 7 小時以上的青少年在網路遊戲使用動機平均得分顯著高於其他接觸時間的青少年，顯示在假日遊玩時間越長的青少年對於網路遊戲使用動機「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」認同感較高。

第三節 青少年人際關係之現況與差異比較

一、青少年人際關係之現況分析

青少年人際關係量表共分為「真實人際關係」、「網路人際關係」兩個因素構面，構面平均數是 3.5。在青少年人際關係量表兩個構面中，以「真實人際關係」得分 4.03 最高，顯示青少年在真實人際關係認同上接近同意，其次為「網路人際關係」得分 3.10，顯示青少年在網路人際關係認同上，接近普通，如表 4-17。顯示雲林縣青少年在真實人際關係上為主，青少年認為在人際關係部分，現實世界中的真實人際關係較為重要，網路人際關係較低，可能與國中、高中人際關係仍以真實世界中的家庭與學校間的家人或同儕為主。

表 4-18 為青少年人際關係量表各題得分情形，由表可知，青少年網路遊戲使用動機以第 10、12、13、14、15 題平均數較高，顯示青少年認為真實人際關係中有朋友，有認真經營現實生活的朋友圈，現實生活中的朋友很重要，願意主動與現實生活中的朋友互動，願意主動與現實生活中的他人互動。第 5、8、9 題平均分數較低，顯示青少年認為網路人際關係朋友圈重要程度較低，對於使用網路與朋友分享心事較不認同，與在網路遊戲中並非很容易表達心裡所想講的話，在第 5 題可能是因為青少年在國高中仍以現實生活朋友圈為重心，所以對於網路遊戲朋友圈而言較不認同。第 8 題比起使用網路與分享心事，對照第 16 題，青少年更願意在現實生活中與朋友分享心事。在第 9 題部分可能青少年要維持網路遊戲中的形象或無從得知對方真實情感，所以無法容易表達心裡所想講的話。

表 4-17

青少年人際關係之平均數、標準差 (N=664)

網路遊戲動機	平均數	標準差
整體	3.50	.62
網路人際關係	3.10	.89
真實人際關係	4.0	.77

表 4-18

青少年人際關係量表各題得分情形摘要表 (N=664)

題號	題目	平均數	標準差
1	我有在網路遊戲中交到朋友。	3.42	1.18
2	在網路遊戲中比較容易表現自己。	3.10	1.11
3	在網路遊戲裡表達自己的意見很簡單。	3.31	1.08
4	在網路遊戲中互動比較沒有壓力。	3.49	1.05
5	網路遊戲的朋友圈對我來說很重要。	2.76	1.11
6	我會主動在網路遊戲裡跟朋友互動。	3.08	1.13
7	我喜歡在網路遊戲中與他人互動。	3.25	1.10
8	我願意在網路遊戲中與朋友分享心事。	2.75	1.16
9	在網路遊戲中比較容易講出心裡的話。	2.75	1.21
10	我有在現實生活中交到朋友。	4.12	1.00
11	在現實生活中比較容易表現自己。	3.59	1.00
12	我有在認真經營現實生活中的朋友圈。	4.10	.91
13	現實生活中的朋友圈對我來說很重要。	4.22	.91
14	我會主動在現實生活中跟朋友互動。	4.12	.92
15	我喜歡在現實生活中與他人互動。	4.13	.92
16	我願意在現實生活中與朋友分享心事。	3.95	1.04

二、青少年人際關係之差異比較

藉由青少年性別、年級、接觸時間、非假日時間、假日時間等背景變項，以 t 考驗或單因子變異數分析來探討青少年人際關係上的差異情形，若單因子變異數分析 F 統計量達.05 的顯著水準時，則進一步採用涂凱法進行事後比較。

(一) 不同性別在青少年人際關係之差異比較

表 4-19 是不同性別青少年在人際關係之獨立樣本 t 檢定摘要表，由表可知，不同性別雲林縣青少年在人際關係量表達顯著水準，而兩個構面中「真實人際關係」、「網路人際關係」構面皆達顯著水準。青少年人際關係中「真實人際關係」與「網路人際關係」，男生皆高於女生達顯著差異，顯示男生在「真實人際關係」與「網路人際關係」觀點上認同感男生顯著於女生，此結果與曾柏齡（2016）研究結果相同，可能男生在現實與網路上人際關係建立相較與女生比較開放、自由。

表 4-19

不同性別在青少年網路遊戲使用動機量表之 t 檢定摘要表

量表構面	性別	人數	平均數	標準差	t 值	顯著性 (P) (雙尾)	差異方向
整體	男	367	3.60	.63	4.61***	.000	男>女
	女	297	3.38	.59			顯著差異
真實人際 關係	男	367	3.22	.88	3.99***	.000	男>女
	女	297	2.95	.88			顯著差異
網路人際 關係	男	367	4.10	.72	2.46*	.014	男>女
	女	297	3.94	.82			顯著差異

(二) 不同年級在青少年人際關係之差異比較

表 4-20 是國中與高中在青少年人際關係之獨立樣本 t 檢定，由 4-20 表可知，國中與高中在青少年人際關係上「網路人際關係」呈現顯著差異，顯示青少年在國中階段網路人際關係的認同感較高。

表 4-20

國中與高中在青少年人際關係量表之獨立樣本 t 檢定摘要表

量表構面	年級	人數	平均數	標準差	t 值	顯著性 (P) (雙尾)	差異方向
整體	國中	390	3.54	.67	1.67	.095	無顯著差異
	高中	274	3.46	.55			
網路人際 關係	國中	390	3.17	.91	2.41*	.016	國中>高中
	高中	274	3.00	.86			顯著差異
真實人際 關係	國中	390	4.02	.79	-.447	.655	無顯著差異
	高中	274	4.04	.75			

表 4-21 是國中國一、國二、國三各年級學生青少年人際關係之單因子變異數分析及事後比較結果，由表 4-21 可知，國中國一、國二、國三各年級青少年人際關係上無顯著差異，顯示青少年在國中生階段青少年人際關係認同感並無差異。

表 4-21

國中各年級在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	.20	2	.10	.22	.79
	組內	177.12	387	.45		
網路人際 關係	組間	.18	2	.09	.10	.89
	組內	323.62	387	.83		
真實人際 關係	組間	.66	2	.33	.526	.59
	組內	245.74	387	.63		

表 4-22 是高中高一、高二、高三各年級學生青少年人際關係之單因子變異數分析及事後比較結果，由表 4-21 可知，高中高一、高二、高三各年級青少年人際關係上無顯著差異，顯示青少年在高中生階段青少年人際關係認同感並無差異。

表 4-22

高中各年級在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	.251	2	.12	.41	.66
	組內	85.6	271	.30		
網路人際 關係	組間	2.17	2	1.08	1.46	.23
	組內	200.83	271	.74		
真實人際 關係	組間	.82	2	.41	.72	.48
	組內	153.41	271	.56		

(三) 不同接觸時間長度在青少年人際關係之差異比較

表 4-23、表 4-24 是不同接觸時間長度青少年在人際關係之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-23 可知，「網路人際關係」構面達顯著水準，且接觸時間越長的青少年，在人際關係中愈能認同「網路人際關係」之觀點，顯示人際關係隨著接觸時間越長，青少年對於人際關係有較高的認同感。

表 4-23

不同接觸時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	19.45	4	4.86	13.25***	.000
	組內	241.84	659	.36		
網路人際 關係	組間	44.00	4	11.00	14.87***	.000
	組內	487.36	659	.74		
真實人際 關係	組間	4.493	4	1.12	1.86	.114
	組內	396.27	659	.60		

表 4-24

不同接觸時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	接觸時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 年以下	48	3.16	.69	1<2
	2	1-3 年	147	3.32	.64	2<4
	3	3-5 年	193	3.53	.55	4<3
	4	5-7 年	115	3.52	.54	3<5
	5	7 年以上	161	3.73	.64	
網路人際 關係	1	1 年以下	48	2.47	.87	1<2
	2	1-3 年	147	2.87	.84	2<4
	3	3-5 年	193	3.15	.78	4<3
	4	5-7 年	115	3.11	.87	3<5
	5	7 年以上	161	3.42	.93	
真實人際 關係	1	1 年以下	48	4.05	.97	無
	2	1-3 年	147	3.90	.85	
	3	3-5 年	193	4.02	.68	
	4	5-7 年	115	4.05	.74	
	5	7 年以上	161	4.14	.77	

表 4-24 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，接觸網路遊戲時間 7 年以上的青少年在青少年人際關係平均得分是顯著高於其他接觸時間的青少年，在青少年人際關係總構面與「網路人際關係」接觸網路遊戲時間「3-5 年」的青少

年平均得分屬於第二高。顯示可能青少年在接觸網路遊戲一段時間約 3 至 5 年的時間內，對於青少年人際關係中網路人際關係認同感較高。

(四) 不同非假日遊玩時間在青少年人際關係之差異比較

表 4-25、表 4-26 是青少年非假日遊玩時間在人際關係之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-25 可知，在人際關係總構面與「網路人際關係」構面達顯著水準，顯示青少年人際關係，隨著非假日遊玩時間越長青少年對於人際關係有較高的認同感。

表 4-25

非假日遊玩時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	6.04	3	2.01	5.21***	.001
	組內	255.25	660	.38		
網路人際 關係	組間	31.08	3	10.36	13.66***	.000
	組內	500.27	660	.75		
真實人際 關係	組間	4.67	3	1.55	2.59	.052
	組內	396.10	660	.60		

表 4-26

非假日遊玩時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	遊玩時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 小時以下	252	3.40	.58	1<2
	2	1-3 小時	286	3.53	.63	2<4
	3	3-5 小時	78	3.68	.63	4<3
	4	5 小時以上	48	3.62	.71	
網路人際 關係	1	1 小時以下	252	2.85	.85	1<2
	2	1-3 小時	286	3.17	.84	2<3
	3	3-5 小時	78	3.40	.90	3<4
	4	5 小時以上	48	3.41	1.00	
真實人際 關係	1	1 小時以下	252	4.11	.70	無
	2	1-3 小時	286	3.98	.81	
	3	3-5 小時	78	4.05	.71	
	4	5 小時以上	48	3.81	.94	

表 4-26 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，非假日遊玩網路遊戲時間「3-5 小時」的青少年在青少年人際關係平均得分是顯著高於其他非假日遊玩網路遊戲時間的青少年，顯示非假日遊玩網路遊戲「3-5 小時」的青少年，對於青少年人際關係的認同感較高。在網路人際關係中，非假日遊玩時間「5 小時以上」青少年對於網路人際關係平均得分最高，顯示在非假日遊玩網路遊戲「5 小時以上」，對於網路人際關係認同感較高。

(五) 不同假日遊玩時間在青少年人際關係之差異比較.

表 4-27、表 4-28 是青少年假日遊玩時間在人際關係之單因子變異數分析及事後比較結果。由表 4-27 可知，「網路人際關係」構面達顯著水準，且假日遊玩時間越長的青少年，在人際關係中愈能認同「網路人際關係」之觀點，顯示青少年人際關係隨著假日遊玩時間越高，青少年對於人際關係有較高的認同感，青少年在假日遊玩網路遊戲時間對於真實人際關係並無顯著差異。

表 4-27

假日遊玩時間在青少年人際關係量表之單因子變異數分析摘要表

量表構面	變異來源	平方和	自由度	平均平方和	F 值	顯著性
整體	組間	25.41	4	6.35	17.75***	.000
	組內	235.88	659	.35		
網路人際 關係	組間	86.86	4	21.71	32.19***	.000
	組內	444.49	659	.67		
真實人際 關係	組間	2.88	4	.72	1.19	.313
	組內	397.89	659	.60		

表 4-28

假日遊玩時間在青少年人際關係量表之事後比較摘要表

量表構面	組別	遊玩時間	人數	平均數	標準差	涂凱法 事後比較
整體	1	1 小時以下	94	3.15	.62	1<2
	2	1-3 小時	222	3.41	.53	2<3
	3	3-5 小時	163	3.57	.58	3<4
	4	5-7 小時	89	3.66	.64	4<5
	5	7 小時以上	96	3.80	.68	
網路人際 關係	1	1 小時以下	94	2.52	.79	1<2
	2	1-3 小時	222	2.87	.78	2<3
	3	3-5 小時	163	3.22	.77	3<4
	4	5-7 小時	89	3.40	.83	4<5
	5	7 小時以上	96	3.70	.97	
真實人際 關係	1	1 小時以下	94	3.95	.88	無
	2	1-3 小時	222	4.11	.70	
	3	3-5 小時	163	4.03	.73	
	4	5-7 小時	89	4.00	.75	
	5	7 小時以上	96	3.94	.89	

表 4-28 中，經過涂凱法事後比較群間的差異得知，不同假日遊玩網路遊戲時間「7 小時以上」的青少年在青少年人際關係總構面與「網路人際關係」平均得分是顯著高於其他假日遊玩網路遊戲時間的青少年，顯示隨著假日遊玩網路遊

戲時間增加，對於青少年人際關係與網路人際關係的認同感較高。

第四節 青少年網路遊戲動機與人際關係之相關分析

本研究為了進一步探討青少年網路遊戲使用動機與青少年人際關係間的相關情形，利用皮爾森積差相關考驗其相關程度。表 4-29 是青少年網路遊戲使用動機與青少年人際關係的積差相關矩陣，其結果顯示如下：

- 一、休閒活動：與整體青少年人際關係各構面相關係數介於.29 至.53 ($p<.01$)。
- 二、逃避責任：與整體青少年人際關係各構面相關係數介於.01 至.54 ($p<.01$)。
- 三、激發創造力：與整體青少年人際關係各構面相關係數介於.10 至.60 ($p<.01$)。

由此可知「休閒活動」、「激發創造力」與青少年人際關係呈現正相關，其中以「激發創造力」與網路人際關係相關性最高；而「逃避責任」與真實人際關係則無顯著正相關。因此青少年對於網路遊戲動機「休閒活動」、「激發創造力」、認同感越高，對於青少年人際關係也越好。

表 4-29

青少年網路遊戲使用動機與青少年人際關係的積差相關矩陣

變項	休閒活動	逃避責任	激發創造力
人際關係	.534**	.442**	.542**
網路人際關係	.467**	.540**	.602**
真實人際關係	.294**	.017	.109**

** $p<.01$

第五節 青少年人際關係之相關分析

本研究為了進一步探討青少年人際關係間的相關情形，利用皮爾森積差相關考驗其相關程度。表 4-30 是青少年網路人際關係與真實人際關係的積差相關矩陣，其結果顯示如下：

一、網路人際關係：與真實人際關係相關係數為.07。

由此可知，青少年網路人際關係與真實人際關係並無顯著相關。

表 4-30

青少年網路人際關係與真實人際關係的積差相關矩陣

變項	網路人際關係
真實人際關係	.07

二、人際關係：與真實人際關係相關係數為.60 ($p < .01$)。

三、人際關係：與網路人際關係相關係數為.84 ($p < .01$)。

由此可知「真實人際關係」與「網路人際關係」呈現正相關，其中以網路人際關係最高。因此青少年對於「真實人際關係」與「網路人際關係」認同感越高，對於青少年人際關係也越好。

表 4-31

青少年人際關係與真實人際關係和網路人際關係的積差相關矩陣

變項	真實人際關係	網路人際關係
人際關係	.600**	.841**

** $p < .01$

第五章 結論與建議

本章主要目的在於將本研究做整體之敘述，並依據研究的結果提出具體建議。本研究目的旨在探討青少年網路遊戲使用動機與人際關係，依不同的背景變項統計變數變數對青少年網路遊戲使用動機與人際關係進行差異性分析，以描述分析青少年網路遊戲使用動機與人際關係的現況與特性，及探討青少年網路遊戲使用動機與人際關係間之關係。最後依據研究歸納之結論提出具體建議，以供日後教育人員、家長、青少年及後續研究者參考。

本章將依研究所得之結果，共分為三節，第一節為主要發現；第二節為結論；第三節為建議。

第一節 主要發現

一、青少年網路遊戲使用動機之現況分析

青少年網路遊戲使用動機方面，以「休閒活動」得分 3.90 最高，其次為「逃避責任」得分 3.01，而以「激發創造力」得分 2.71 最低。

二、青少年人際關係之現況分析

青少年人際關係方面，以「真實人際關係」得分 4.03 最高，其次為「網路人際關係」得分 3.10。

三、不同背景變項青少年網路遊戲使用動機之差異分析

(一) 由不同性別青少年網路遊戲使用動機之差異比較中發現，男生對於「休閒活動」與「激發創造力」觀點上，網路遊戲使用動機較為認同，顯示性別不同對於網路遊戲使用動機有所差異，而在「逃避責任」觀點上，男生與女生並無顯著差異，顯示「逃避責任」在網路遊戲使用動機性別上沒有顯著差異。

(二)由不同年級青少年網路遊戲使用動機之差異比較中發現，國中跟高中青少年在「激發創造力」觀點上有顯著差異，國中生在「激發創造力」觀點上較為認同；而國中生中，國一、國二、國三學生在網路遊戲使用動機上無顯著差異；高中生中，高一、高二、高三學生在網路遊戲使用動機上無顯著差異。

(三)由不同接觸時間長度青少年網路遊戲使用動機之差異比較中發現，接觸網路遊戲時間越長的青少年，對於「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」觀點上使用網路遊戲使用動機較多認同，隨著接觸網路遊戲時間不同而有顯著差異，且接觸網路時間越長，對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。青少年接觸網路遊戲時間「3-5年」在網路遊戲使用動機中「逃避責任」認同感為第二多。

(四)由不同非假日時間青少年網路遊戲使用動機之差異比較中發現，非假日遊玩時間越長，對於對於「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」觀點上使用網路遊戲使用動機較多認同，隨著非假日遊玩時間不同而有顯著差異，且非假日遊玩時間越長，對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。

(五)由不同假日時間青少年網路遊戲使用動機之差異比較中發現，假日遊玩時間越長，對於對於「休閒活動」、「逃避責任」、「激發創造力」觀點上使用網路遊戲使用動機較多認同，隨著假日遊玩時間不同而有顯著差異，且假日遊玩時間越長，對於網路遊戲使用動機有較高的認同感。

四、不同背景變相青少年人際關係之差異分析

(一)由不同性別青少年人際關係之差異比較中發現，不同性別在「真實人際關係」與「網路人際關係」上皆達顯著水準，且男生平均得分(3.60)高於女生平均得分(3.38)，顯示青少年在人際關係上，已經因為青少年性別不同而有差異。

(二)由不同年級青少年人際關係之差異比較中發現，國中生與高中生在「網路人際關係」觀點上有顯著差異，國中生對於「網路人際關係」認同感較高；而國中生中，國一、國二、國三學生在青少年人際關係上無顯著差異；高中生中，高一、高二、高三學生在青少年人際關係上無顯著差異。

(三)由不同接觸時間長度青少年人際關係之差異比較中發現，人際關係總構面與「網路人際關係」達顯著水準，隨著接觸網路遊戲時間長度不同，而「網路人際關係」有顯著差異，且接觸網路遊戲時間越長，對於「網路人際關係」有較高的認同感，在人際關係總構面與「網路人際關係」接觸網路遊戲時間「3-5年」的青少年平均得分屬於第二高。而在接觸網路遊戲時間長度不同，對於「真實人際關係」並無顯著差異。

(四)由不同非假日時間青少年人際關係之差異比較中發現，人際關係總構面與「網路人際關係」達顯著水準，在非假日遊玩時間為「3-5小時」的青少年之平均得分顯著高於非假日遊玩時間「1小時以下」，顯示青少年非假日遊玩時間越長，彼此的人際關係也會越高。

(五)由不同假日時間青少年人際關係之差異比較中發現，人際關係總構面與「網路人際關係」達顯著水準，隨著假日遊玩時間長度不同，而「網路人際關係」有顯著差異，且假日遊玩時間越長，對於「網路人際關係」有較高的認同感。而在假日遊玩時間長度不同，對於「真實人際關係」並無顯著差異。

五、青少年網路遊戲動機與人際關係之相關分析

青少年網路遊戲動機中，「休閒活動」、「激發創造力」與青少年人際關係呈現正相關，其中以「激發創造力」與網路人際關係相關性最高；而「逃避責任」與真實人際關係則無顯著相關。

六、青少年人際關係之相關分析

在青少年人際關係中，「網路人際關係」與「真實人際關係」與青少年人際關係，呈正相關，其中以「網路人際關係」與人際關係相關性最高；而青少年網路人際關係中，與真實人際關係並無顯著相關。

第二節 結論

本節將綜合本研究之主要發現，依據研究目的與代答問題歸納出以下結論

一、青少年網路遊戲使用動機現況，以「休閒活動」為認同感最高

依據研究發現，就目前青少年遊玩網路遊戲動機各分層面及整體面得分結果，顯示目前青少年網路遊戲使用動機以「休閒活動」構面分數最高，其次為「逃避責任」，而「激發創造力」分數最低。表示目前青少年安排自己休閒活動的選項會選擇網路遊戲，網路遊戲可以放鬆心情、打發無聊時間、以及覺得網路遊戲很好玩。對於青少年而言遊玩網路遊戲為正當休閒活動之一，對於青少年所遊玩的網路遊戲內容把關與篩選，需要多加注意。青少年在逃避責任分數為中等，可能是因為對於逃避責任而言，並非單純只有遊玩網路遊戲，有其他的抒發管道。激發創造力分數較低原因可能與青少年接觸網路遊戲單純只為了休閒活動，而造成青少年對於網路遊戲認識只有遊玩，而無其他內化，或許能夠設計網路遊戲與課程結合，來讓青少年藉由網路遊戲學習到更多東西，並非只有單純的遊玩。

二、青少年網路遊戲使用者的真實人際關係與網路人際關係之間有相關

青少年在真實人際關係和網路人際關係與人際關係呈現正相關，以網路人際關係最高，表示目前青少年對於「真實人際關係」與「網路人際關係」認同感越高，對於青少年人際關係也越好，而「真實人際關係」與「網路人際關係」無顯著正相關，表示「真實人際關係」與「網路人際關係」其認同感不同並無太大影響。顯示目前青少年對於人際關係的經營，除了真實人際關係之外，網路人際關係也是青少年經營人際關係的一環，了解青少年人際關係現況，除了真實人際關係之外，還須了解青少年網路人際關係，才能夠真正了解青少年人際關係現況。

三、青少年網路遊戲使用者人際關係現況，以「真實人際關係」為認同感最高

依據研究發現，就目前青少年人際關係各分層面及整體面得分結果，顯示目前青少年人際關係以「真實人際關係」構面分數最高，而「網路人際關係」分數

最低。表示青少年仍以經營真實人際關係為重點，可能以目前青少年的生活圈仍以家庭與學校為主，所以對於網路人際關係的經營較無重視。而目前青少年遊玩網路遊戲比例逐漸上升，網路遊戲人際關係也相對的越來越重要，未來培養正確的資訊素養與網路人際關係價值觀相當重要。

四、青少年網路遊戲使用動機與人際關係之間有相關

青少年在網路遊戲動機各向度與人際關係各向度呈正相關，顯示青少年在網路遊戲使用動機認同感越高，對於人際關係有影響。而「激發創造力」與網路人際關係相關性最高，「逃避責任」與真實人際關係無顯著正相關，顯示青少年在網路遊戲越活躍表現自己，其網路人際關係越好，而青少年使用網路遊戲來逃避現實生活，則現實人際關係會越差，引導青少年面對問題與正確紓壓管道，並非沉迷在網路遊戲逃避現實，才能夠幫助青少年建立良好的價值觀與人際關係。

五、青少年男生網路遊戲使用動機認同感大於女生

探究其原因，男生在「休閒活動」與「激發創造力」觀點上認同感高於女生，可能與男生在平時休閒活動選擇網路遊戲居多，所以對於網路遊戲有較多經驗與想法。目前女生遊玩網路遊戲人數也逐漸增加，未來對於青少年遊玩網路遊戲價值觀與資訊素養需要重視。

六、青少年遊玩網路遊戲地點為家中最多

青少年在家中遊玩網路遊戲為最多，其次為學校，最少為朋友家與網咖，可能原因為目前青少年家中電腦與手機越來越普及，而選擇在家中遊玩網路遊戲；而學校則有可能是青少年有電腦課或是放學後的時間拿手機出來與朋友遊玩，而因為電腦與手機普及化，青少年選擇在網咖遊玩比例降低；因為網路遊戲有連線特性，能夠在家中與朋友在線上見面，在朋友家遊玩網路遊戲比例較低，可能是家中沒有能遊玩網路遊戲設備，或是在朋友家不遊玩網路遊戲。

七、青少年對於網路遊戲使用動機國中生認同感大於高中生

探究其原因，可能是國中生於課業、升學壓力相較於高中生低，高中因為高

二、高三升學與課業壓力關係，遊玩網路遊戲時間減少，而對於網路遊戲認同感較低。

八、青少年網路遊戲接觸時間越長，對於網路遊戲使用動機認同感越高

探究其原因，可能與青少年接觸網路遊戲時間越長，在網路遊戲認知越多，而對於網路遊戲有較多的想法與認同感。

九、青少年非假日遊玩時間越長，對於網路遊戲使用動機認同感越高

探究其原因，可能在於青少年投資時間遊玩網路遊戲越長，使得青少年認同網路遊戲為生活中的一部分，而對於網路遊戲有較多的認同感。為青少年培養不同的興趣與休閒活動，能增加青少年在非假日除了遊玩網路遊戲之外，有較多元的選擇。

十、青少年假日遊玩時間越長，對於網路遊戲使用動機認同感越高

探究其原因，可能在於青少年在假日遊玩網路遊戲時間越長，使得青少年認同遊玩網路遊戲為生活中的一部分，而對於網路遊戲有較多的認同感。為青少年在假日安排不同活動或是鼓勵嘗試不同興趣，能增加青少年除了遊玩網路遊戲之外，有較多元的選擇。

十一、青少年男生對於人際關係認同感大於女生

探究其原因，可能在於男生對於人際關係的經營與女生相比較為重視，男生在現實人際關係與網路人際關係分數皆高於女生，顯示男生除了有認真經營真實人際關係之外，對於網路人際關係認同感也較於女生高。青少年在經營網路人際關係，需注意網路真實性與開放性，協助培養正確的價值觀與資訊素養，才能夠建立良好的網路人際關係。

十二、青少年網路人際關係認同感國中生相較於高中生高

探究其原因，可能與國中生遊玩網路遊戲相較於高中生較多，而在網路人際關係經營上比高中生多花時間經營，使得國中生對於網路人際關係認同感相較於高中生高。顯示目前網路人際關係對於青少年而言越來越重視，對於網路人際關

係的價值觀與資訊素養未來需要重視。

十三、青少年網路遊戲接觸時間越長，對於網路人際關係認同感越高

探究其原因，可能是因為接觸網路遊戲時間越長，對於在網路遊戲中認識的玩家越多，而使得青少年在網路人際關係有所成長。

十四、青少年非假日遊玩時間越長，對於網路人際關係認同感越高

探究其原因，因為遊玩時間越長，而在網路遊戲中所能夠花較多心思來經營網路人際關係，若給予青少年適當遊玩網路遊戲的時間與給予網路人際關係價值觀訓練與資訊素養，能夠培養青少年經營人際關係的能力與促進青少年人際關係，而須注意青少年不能過度沉迷網路遊戲，經營真實人際關係也是非常重要的一環。

十五、青少年假日遊玩時間越長，對於網路人際關係認同感越高

探究其原因，因為遊玩時間越長，而在網路遊戲中所能夠花較多心思來經營網路人際關係，若給予青少年適當遊玩網路遊戲的時間與給予網路人際關係價值觀訓練與資訊素養，能夠培養青少年經營人際關係的能力與促進青少年人際關係，而須注意青少年不能過度沉迷網路遊戲，經營真實人際關係也是非常重要的一環。

第三節 建議

根據本研究之發現，研究者提出以下幾項建議，作為教育人員、家長、青少年及後續研究者參考。

一、對教育人員之建議

(一) 青少年對於網路遊戲並不陌生

根據本研究調查得知，目前青少年對於網路遊戲並不陌生且有長時間接觸遊玩的狀況，對於教育人員瞭解目前青少年遊玩網路遊戲話題為何，能夠減少與學生間代溝。

(二) 青少年對於網路人際關係相對重視

青少年對於網路人際關係認同感較高，老師可以建立網路社群與學生建立人際關係，與學生認真經營網路社群，能夠培養學生網路人際關係，透過網路人際關係，能夠了解學生與現實不同的一面。

（三）針對網路遊戲建立課程

青少年對於網路遊戲有較多的認同，設計課程與網路遊戲結合，能夠提升青少年對於學習專注力與未來發展。

（四）培養青少年資訊素養能力

目前青少年普遍都有遊玩網路遊戲，教育人員幫助學生建立良好的資訊素養，能夠幫助學生在網路世界中建立較好的遊戲體驗與健全的網路空間與他人互動學習，以達到培養全人教育與終身學習。

二、對家長之建議

（一）適度遊玩網路遊戲，對於人際關係有幫助

適度遊玩網路遊戲，能夠幫助青少年在網路人際關係上的建立，對於目前青少年而言，目前除了真實人際關係需要經營之外，網路人際關係經營也是未來人際關係的一環，透過網路人際關係經營的學習，能夠促進青少年人際關係的建立。

（二）與青少年一同遊玩網路遊戲

家長可與孩子陪同遊玩網路遊戲，可以增加彼此的話題，減少代溝，增加彼此親情的溫度，也能幫助孩子建立正確的價值觀，對於青少年而言網路遊戲已經是目前休閒娛樂的選項之一，傾聽孩子在遊戲中所獲得的經驗與心得，能夠幫助孩子對於自我的認同與建立雙方的關係，而目前青少年對於網路人際關係認同感較高，對於家長而言，須注意孩子在網路人際關係對於青少年而言越來越重視。

（三）重要消息當面與青少年溝通

若有重要訊息或心事想跟孩子分享，對於青少年而言，當面溝通是青少年所希望的，能夠增加青少年對於真實人際關係的建立與認同感。

（四）對於遊戲的把關與篩選

好的遊戲能夠帶給玩家好的遊戲體驗與心得回饋，而目前網路遊戲有幾千幾百種遊戲與類型，針對孩子特質，篩選適合與品質良好的網路遊戲給青少年遊玩，能夠幫助青少年在網路遊戲中培養能力與獲得良好的遊戲體驗與心得回饋。

三、對青少年之建議

(一) 提升人際關係

適度遊玩網路遊戲與他人互動是能夠提升人際關係上的建立，但不管對於真實人際關係或網路遊戲關係，想提升人際關係需主動與他人互動交流，才能促進人際關係成長，進而發展人際關係。

(二) 對於網路遊戲有興趣

對於網路遊戲有興趣的青少年，可以透過了解遊戲背景、遊戲設計師對於遊戲的理解或相關報導中去了解遊戲帶給玩家的內涵，多嘗試不同類型、領域的遊戲，能夠獲得不一樣的遊戲體驗，進而提升自身的能力，若想以網路遊戲當作實現自身夢想的媒介，需先做足相關功課，提升自身能力，未來可以選擇相關科系就讀。

四、對後續研究之建議

(一) 研究樣本方面

本研究是以雲林縣縣立國中生與高中生為研究對象，不包括私立國中與高中，研究母群體僅有 664 位，建議未來研究擴大研究對象，例如以中部五縣市（臺中市、彰化縣、南投縣、雲林縣、嘉義縣）為範圍之雲林縣立國中生與高中生為母群體。

(二) 研究背景變項方面

本研究是依據學生不同的個人背景變項，去探究其涉入網路遊戲之情形，同時探討青少年涉足網路遊戲是否影響其現實人際關係與網路人際關係。由於影響青少年人際關係之原因有很多，本研究純就網路遊戲使用動機與人際關係範疇去探究他們之間的關聯。

(三) 研究對象方面

本研究的研究對象是雲林縣青少年，研究結果僅限推論至雲林縣國中與高中學生。

(四) 研究問卷方面

本研究使用問卷調查法討論不同背景的青少年涉入網路遊戲與其同儕關係，受試者的填答過程中、抽樣方式、調查人力與物力等各方面皆有限制、困難與研究者本身能力，以致研究推論難免無法周全詳盡，故研究結果必有誤差之存在。

參考文獻

一、中文部分

巴哈姆特電玩資訊站 (2015)。GDC 談《這是我的戰爭 This war of mine》遊戲設計反過來利用玩家「偏見」。2015 年 3 月 6 日，檢索自

<https://gnn.gamer.com.tw/3/111703.html>。

王智弘 (2005)。網路沉迷問題的可能成因與輔導策略。Young Game 攻略——關懷青少年研討會。2005 年 12 月 29-30 日，臺中：中信大飯店。

王文科、王智弘 (2014)。教育研究法 (第十六版)。臺北：五南。

白潔文 (2013)。新北市國中生 Facebook 社群網站使用動機、涉入程度與生活適應之研究 (未出版碩士論文)。國立台灣師範大學教育心理與輔導學系碩士論文，臺北市。

伍健學 (2004)。網路遊戲教學策略對國小學生科技創造力影響之研究 (未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學工業科技教育研究所碩士論文，臺北市。

林淑華 (2002)。國小學童情緒管理與人際關係之研究 (未出版的碩士論文)。國立屏東師範學院國民教育研究所，屏東縣。

林雅容 (2009)。自我認同形塑之初探：青少年、角色扮演與線上遊戲。資訊社會研究，16，197-229。

林煜軒、劉昭郁、陳邵芊、李吉特、陳宜明、張立人 (譯) (2013)。網路成癮評估及治療指引手冊。(原作者：Kimberly S. Young & Cristiano Nabuco de Abreu)。臺北，心理出版社。

周秀蓉、李秀玉、楊依姍、楊宜蓁、張斐嫻、王汝潔 (2013)。以社群網站為例探討人格特質，社群網路使用態度，人際關係對社群意識與社群忠誠度之影響。商業現代化學刊，7 (1)，71-94。

呂秋華 (2005)。線上遊戲小學生玩家經驗之質性研究 (未出版碩士論文)。國立

- 屏東師範學院教育心理與輔導學系，屏東縣。
- 洪華檜 (2006)。國小中高年級學生的網路行為、管理認同態度與親子關係之研究 (未出版碩士論文)。國立臺南大學教育經營與管理研究所，臺南市。
- 李德治、林思行、吳德邦、謝正煌 (2014)。國小學童線上遊戲、網路成癮與校園霸凌之關聯。臺中教育大學學報，28 (1)，23-44。
- 邱佳頤 (2008)。漫步在真實與虛擬之間：青少年的人際關係與自我的形塑 (未出版論文)。國立臺北大學社會工作學系，臺北市。
- 姜富美 (2013)。從遊戲中學習成長。臺大醫院健康電子報，69。
- 胡玲玲譯 (2001)。誰說網路讓現代人更疏離？。電腦家庭，68，頁 60-62。
- 連廷嘉、黃俊豪譯 (2004)。青少年心理學。臺北：學富。
- 莊昱堂 (2014)。高職生使用 Facebook 動機、使用行為與人際關係之研究 (未出版碩士論文)，國立彰化師範大學資訊管理學系，彰化縣。
- 孫貴蘭 (2010)。網路遊戲對人際關係、學習成就的影響-以高中生為例 (未出版碩士論文)。國立屏東科技大學企業管理系所，屏東縣。
- 許嘉泉 (2002)。探討國中學生價值觀與線上遊戲經驗的相關研究 (未出版論文)。國立高雄師範大學資訊教育學系研究所碩士論文，高雄。
- 陳慶峰 (2000)。從心流 (flow) 理論探討線上遊戲參與者之網路使用行為 (未出版論文)。，南華大學資訊管理研究所，嘉義縣。
- 陳嫻竹 (2002)。網路與真實人際關係、人格特質及幸福感之相關研究 (未出版碩士論文)。國立屏東師範學院教育心理研究所，屏東縣。
- 陳佳靖 (2003)。網路空間·人際關係：線上線下生活世界。資訊社會研究，4，141-179。
- 陳麗麗 (2008)。網路遊戲。網路社會學通訊，68。2012年7月17日，檢索自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/68/68-02.htm>。
- 陳瑛琪 (2013)。青少年網路成癮-現實與虛擬環境間的拉鋸戰。商管科技季刊，

14 (2), 165-193。

陳世智、邱裕賓、賴明材、吳智鴻、陳輝煌、張馨尹 (2014) 虛擬社群使用者忠誠度之實證研究：基礎人際關係導向觀點。電子商務學報，16 (3)，309-337。

郭欣怡、林以正 (1998)，網路使用者的心理特性與人際關係，教育資料文摘，42，66-80。

梁振翎 (2012)。高職學生參與網路遊戲休閒效益研究—以南英商工學生為例 (未出版碩士論文)。康寧大學休閒管理研究所，臺南市。

張蜀永 (2003)。從遊戲到線上遊戲的影響。網路社會學通訊刊，32，33-35。

張佳蓉 (2012)。高雄市國中生網路遊戲使用行為與自我概念、人際關係之研究 (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學教育學系，高雄市。

張春興 (2014)。教育心理學—三化取向的理論與實踐 (重修二版)。臺北，東華。

張庭瑜譯 (2017)。瑪麗·米克的 2017 網路趨勢報告：電玩是科技產品創新之母。2017 年 6 月 1 日，檢索自

<https://www.bnext.com.tw/article/44739/mary-meecker-internet-trends-2017>。

莊春蘭 (2006)。線上遊戲玩家人格特質與虛擬社群功能對於玩家行為影響之研究 (未出版碩士論文)。長榮大學經營管理研究所，臺南縣。

莊慧秋 (2000)。青春的心，苦澀？。張老師月刊，268，91。

許勝雄 (1980)。如何促進良好的人際關係。臺灣教育，354，31-34。

雲林縣政府 (2018)。地理介紹。取自

<https://www.yunlin.gov.tw/content/index.asp?m=1&m1=3&m2=14>

黃瑞琴 (1994)。人際關係的理論與實際。彰中學報，20，125-133。

黃淑玲 (1995)。國民小學學生人際關係、學業成就與自我觀念相關之研究 (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學教育研究所，高雄市。

黃厚銘 (2000)。網路人際關係的親疏遠近。臺大社會學刊，28，117-154。

- 黃琪皎 (2008)。大學生依附風格、人際關係與網路成癮之相關研究 (未出版碩士論文)。國立臺南大學諮商與輔導學系研究所，臺南市。
- 資產會產業情報研究所 (2015)。台灣遊戲市場白皮書。臺北，資策會。
- 曾柏齡 (2016)。青少年網路遊戲成癮、自我認同、真實與網路人際關係之研究。國中臺中教育大學諮商與應用心理學系碩士班，臺中市。
- 楊國樞 (1984)。青年的人際關係：了解人生的第二次「獨立運動」。中國論壇，17 (12)，11-17。
- 楊蘊哲 (2003)。網路遊戲產業人才培育政策之研究 (未出版碩士論文)。國立臺北師範學院教育傳播與科技研究所，臺北市。
- 楊易蕙 (2005)。國小學童網路使用行為與人際關係、自我概念之研究 (未出版碩士論文)。國立臺南大學教育學系，臺南市。
- 楊政穎、鍾才元、陳明終、李曜安 (2014)。社群網路使用者支線上社會支持與線上人際關係。國教新知，61 (4)，22-27。
- 楊心惠 (2014)。青少年次文化與自我認同之相關研究 (未出版碩士論文)。國立中正大學教育學研究所，嘉義縣。
- 楊美真 (2012)。迷「網」青春—住宿生返家長時間使用網路遊戲之個案研究 (未出版碩士論文)。國立臺東大學教育學系，臺東縣。
- 葉宗文 (1989)。自我肯定訓練對育幼院院童、單親兒童自我觀念、人際關係效果之研究 (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學教育研究所，高雄市。
- 葉志航 (2011)。國小高年級學生網路同儕、自我認同和性別之關係研究—以網路遊戲參與者為例 (未出版碩士論文)。國立屏東教育大學社會發展學系，屏東縣。
- 廖思涵 (2005)。高雄市國中生網路使用行為、網路沉迷與生活適應、學業成就之相關研究 (未出版碩士論文)。國立高雄師範大學教育學系，高雄。
- 董家豪 (2001)。網路使用者參與網路遊戲行為之研究 (未出版碩士論文)。南華

大學資訊管理學系，嘉義縣。

鄭朝誠 (2004)。線上遊戲玩家的遊戲行動與意義 (未出版碩士論文)。世新大學傳播研究所，台北市。

薛世杰 (2002)。國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究 (未出版碩士論文)。國立屏東師範學院教育科技研究所，屏東縣。

臺灣網路資訊中心 (2017)。2017 年 11 月臺灣寬頻網路使用調查報告全文。線上檢索日期：2018 年 1 月 5 日，檢索自：

<https://www.twnic.net.tw/download/200307/201711c.pdf>。

臺灣網路資訊中心 (2017)。2017 年 7 月臺灣寬頻網路使用調查報告全文。線上檢索日期：2018 年 1 月 5 日，檢索自：

<https://www.twnic.net.tw/download/200307/20170721c.pdf>。

臺灣網路資訊中心 (2016)。2016 年 11 月臺灣寬頻網路使用調查報告全文。線上檢索日期：2018 年 1 月 5 日，檢索自：

<https://www.twnic.net.tw/download/200307/20170109c.pdf>。

臺灣網路資訊中心 (2016)。2016 年 6 月臺灣寬頻網路使用調查報告全文。線上檢索日期：2018 年 1 月 5 日，檢索自：

<https://www.twnic.net.tw/download/200307/20160922c.pdf>。

蕭詠瀚 (2016)。台灣青少年行動上網裝置網路遊戲使用行為與正向心理健康之相關研究 (未出版碩士論文)。國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系，臺北市。

蕭伯諺 (2011)。青少年線上遊戲使用動機、網路社會支持與線上遊戲成癮傾向之研究—以台中縣私立弘文高級中學為例 (未出版碩士論文)。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士班，臺中市。

謝曉封 (2018)。不斷攀登，再絕望墜落，我們和這個《掘地求升》的製作人談

了談。2018年1月2日，檢索自

<https://game.udn.com/game/story/10454/2907791>。

蘇芬媛(1996)。**網路虛擬社區的行程：MUD之初探性研究**(未出版碩士論文)。

國立交通大學傳播研究所，新竹市。

二、英文部分

Castells, M. (2000). *The rise of the network society* (2nd ed.). MA :Blackwell Publishers.

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyber Psychology & Behavior, 10*(4), 575-583.

Chen, K. H., Lay, K. L., & Wu, E. C. (2013). The predictability of identity importance and identity firmness to depression: Developmental changes across adolescence. *Chinese Journal of Psychology, 55*(2), 237-253.

DeVito, J. A.(1983).*The interpersonal communication book*(3rd ed.).New York: HarperCollins College Publishers.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior, 17*(2), 187-195.

Drolet, M., Arcand, I., Ducharme, D., & Leblanc, R. (2013). The sense of school belonging and implementation of a prevention program: Toward healthier interpersonal relationships among early adolescents. *Child and Adolescent Social Work Journal, 30*(6), 535-551.

Goswick, R. A., & Jones, W. H. (1982). Components of loneliness during adolescence. *Journal of Youth and Adolescence, 11*(5), 373-383.

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. (2005). Videogame addiction: Does it exist. *Handbook of Computer Game Studies, 359-368*.

Griffiths, M.D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*, 119–

125.

- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, *10*(2), 290-292.
- John Scott Lewinski(1999)*Developer's guide to computer game*. Texas: Wordware Publishing.
- Lepper, M. R. & Malone, T. W. (1987) *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Assoc.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *MediaPsychology*, *12*(1), 77-95.
- Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, *13*(2), 181-200.
- Schutz, W. C. (1973). *Current psychotherapies*. Itasca, Illinois: F.E. Peacock.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, *11*(4), 885-909.
- Saygili, G. (2014). Analyzing interpersonal relations of young adults who have different education level. *International Journal of Academic Research*, *6*(1).108-115.
- Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. NY: Norton.
- Ridders, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia—results from the second Child and adolescent survey of mental health and wellbeing. *BMC Public Health*, *16*(1), 1.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons.

- Young, K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications. *Cyber Psychology & Behavior, 10*(5), 671-679.
- Yee, N. (2003). *Inside Out*. Retrieved August 20, 2014, from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000523.php>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior, 9*(6), 772-775.
- Yang, L. Q., Johnson, R. E., Zhang, X., Spector, P. E., & Xu, S. (2013). Relations of interpersonal unfairness with counterproductive work behavior: The moderating role of employee self-identity. *Journal of Business and Psychology, 28*(2), 189-202.
- Williams, K. D., Cheung, C. K., & Choi, W. (2000). Cyberostracism: Effects of being ignored over the Internet. *Journal of Personality and Social Psychology, 79*(5), 748.
- Wartella, E., Caplovitz, A., & Lee, J. H. (2004). From baby einstein to leapfrog, from doom to the sims, from instant messaging to internet chatrooms: Public interest in the role of interactive media in children's lives. *Society for Research in Child Development, 18*(4), 1-20.

附錄

附錄一、預試問卷

青少年網路使用動機與人際關係問卷

各位同學，您好：

這份問卷主要是調查青少年，網路遊戲使用情況，主要是希望瞭解目前青少年網路遊戲的使用情形，本問卷所填寫的資料只提供學術用途，其他人沒辦法看到（包括您的親人、朋友與師長）。因此請安心填寫，在作答前，請先閱讀每一部份的說明，並且依照你的真實狀況作答即可。

您的參與，將對本研究有很大的貢獻，謝謝你的填寫。

敬祝

學業進步、事事順心

東海教育研究所

指導教授：李信良 博士

研究生：林佑儒 敬上

一、基本資料

1.請問您是 國中生 高中生

學校：_____ 班級：_____ 名字：

2.請問您的性別是 男 女

3.請問您有沒有在玩網路遊戲？

(此問卷網路遊戲定義，透過網路使用電腦、手機、平板等媒介進行遊戲。)

有

沒有

4. 請問您通常在哪个地方上網遊玩網路遊戲？(可複選)

學校 家裡 網咖 朋友家 其他地方，如_____

5.請問您接觸網路遊戲多久時間？

0-1 年以下 1-3 年 3-5 年 5-7 年 7 年以上

6.請問您非假日每天大約花幾小時在玩網路遊戲？

0-1 小時以下 1-3 小時 3-5 小時 5-7 小時 7 小時以上

7.請問您假日每天大約花幾小時在玩網路遊戲？

0-1 小時以下 1-3 小時 3-5 小時 5-7 小時 7 小時以上

二、青少年網路遊戲使用動機預試量表

作答說明：下面有一些敘述喜歡玩網路遊戲的原因（例如：可以結交新的朋友），每個句子後面都有五個方格，分別代表您符合的程度，請從中選出最能代表「您」的情形，並在□內打勾或塗滿。

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.若我有自由時間，我會想玩網路遊戲。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.我玩網路遊戲，是因為我喜歡與他人競爭。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我玩網路遊戲，是因為對我很有挑戰性。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我玩網路遊戲，是因為遊戲人物可以做到我現實中不能做到的事情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我玩網路遊戲，是因為我可以獲得成就感。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.我玩網路遊戲，是因為可以訓練頭腦。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.我玩網路遊戲，是因為我想要獲得勝利的感覺。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.我玩網路遊戲，是因為我想要證明自己我很厲害。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
13.我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩惱。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.我玩網路遊戲，是因為可以在網路遊戲內做的事情不用負責任。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.我玩網路遊戲，是因為我可以達成自己的夢想。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21.我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22.我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我的實力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.我玩網路遊戲，是未來想當電競選手。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

三、青少年人際關係量表預試問表

作答說明：下面有一些描述您與朋友相處的情形，每個句子後面都有五個方格，分別代表您符合的程度，請從中選出最能代表「您」的情形，並在□內打勾或塗滿。

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.我有在網路遊戲中交到朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.在網路遊戲中比較容易表現自己。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.在網路遊戲裡表達自己的意見很簡單。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.在網路遊戲中互動比較沒有壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.我有在認真經營網路遊戲中的朋友圈。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.網路遊戲的朋友圈對我來說很重要。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我會主動在網路遊戲裡跟朋友互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我喜歡在網路遊戲中與他人互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我願意在網路遊戲中與朋友分享心事。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.在網路遊戲中比較容易講出心裡的話。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.我有在現實生活中交到朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.在現實生活中比較容易表現自己。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.在現實生活中表達自己的意見很簡單。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.在現實生活中互動比較沒有壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.我有在認真經營現實生活中的朋友圈。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.現實生活中的朋友圈對我來說很重要。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.我會主動在現實生活中跟朋友互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.我喜歡在現實生活中與他人互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
19.我願意在現實生活中與朋友分享心事。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.在現實生活中比較容易講出心裡的話	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

問卷到此結束，請再核對一下您的答案，是否有漏答的題目

謝謝您的配合，研究者再次向您致上最高的謝意

祝福您 健康、快樂、學業進步

青少年網路使用動機與人際關係問卷

各位同學，您好：

這份問卷主要是調查青少年，網路遊戲使用情況，主要是希望瞭解目前青少年網路遊戲的使用情形，本問卷所填寫的資料只提供學術用途，其他人沒辦法看到（包括您的親人、朋友與師長）。因此請安心填寫，在作答前，請先閱讀每一部份的說明，並且依照你的真實狀況作答即可。

您的參與，將對本研究有很大的貢獻，謝謝你的填寫。

敬祝

學業進步、事事順心

東海教育研究所

指導教授：李信良 博士

研究生：林佑儒 敬上

一、基本資料

1.請問您是 國中生 高中生

學校：_____ 班級：_____ 名字：

2.請問您的性別是 男 女

3.請問您有沒有在玩網路遊戲？

(此問卷網路遊戲定義，透過網路使用電腦、手機、平板等媒介進行遊戲。)

有 (請繼續作答)

沒有 (結束問卷，謝謝)

4. 請問您通常在哪个地方上網遊玩網路遊戲? (可複選)

學校 家裡 網咖 朋友家

5.請問您接觸網路遊戲多久時間?

0-1 年以下 1-3 年 3-5 年 5-7 年 7 年以上

6.請問您非假日每天大約花幾小時在玩網路遊戲?

0-1 小時以下 1-3 小時 3-5 小時 5-7 小時 7 小時以上

7.請問您假日每天大約花幾小時在玩網路遊戲?

0-1 小時以下 1-3 小時 3-5 小時 5-7 小時 7 小時以上

二、青少年網路遊戲使用動機量表

作答說明：下面有一些敘述喜歡玩網路遊戲的原因（例如：可以結交新的朋友），每個句子後面都有五個方格，分別代表您符合的程度，請從中選出最能代表「您」的情形，並在□內打勾或塗滿。

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.我玩網路遊戲，是因為可以放鬆心情。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.我玩網路遊戲，是因為可以打發無聊時間。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我玩網路遊戲，是因為遊戲很好玩。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.我玩網路遊戲，是因為遊戲很刺激。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.若我有自由時間，我會想玩網路遊戲。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.我玩網路遊戲，是因為網路遊戲比現實世界生活豐富與有趣。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我玩網路遊戲，是因為可以逃避現實、忘記煩惱。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉父母給我的壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉生活中的不愉快。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.我玩網路遊戲，是因為可以暫時忘掉學校的課業壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20.我玩網路遊戲，是因為網路遊戲增加我頭腦靈活度。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21.我玩網路遊戲，是因為可以滿足我的好奇心。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
22.我玩網路遊戲，是因為我想要證明給別人看我的實力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23.我玩網路遊戲，是因為我想要做影片給其他人看。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24.我玩網路遊戲，是未來想當電競選手。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

三、青少年人際關係量表

作答說明：下面有一些描述您與朋友相處的情形，每個句子後面都有五個方格，分別代表您符合的程度，請從中選出最能代表「您」的情形，並在內打勾或塗滿。

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.我有在網路遊戲中交到朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.在網路遊戲中比較容易表現自己。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.在網路遊戲裡表達自己的意見很簡單。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.在網路遊戲中互動比較沒有壓力。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.網路遊戲的朋友圈對我來說很重要。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我會主動在網路遊戲裡跟朋友互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我喜歡在網路遊戲中與他人互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.我願意在網路遊戲中與朋友分享心事。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.在網路遊戲中比較容易講出心裡的話。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.我有在現實生活中交到朋友。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12.在現實生活中比較容易表現自己。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
15.我有在認真經營現實生活中的朋友圈。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.現實生活中的朋友圈對我來說很重要。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.我會主動在現實生活中跟朋友互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.我喜歡在現實生活中與他人互動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.我願意在現實生活中與朋友分享心事。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

問卷到此結束，請再核對一下您的答案，是否有漏答的題目

謝謝您的配合，研究者再次向您致上最高的謝意

祝福您 健康、快樂、學業進步