

滑世代的滑價值 探究行動裝置對國小學童的意義

黃美霞、劉平君¹、賴正杰(黃美霞為南華大學傳播研究所碩士生，劉平君為南華大學傳播學系副教授，賴正杰為南華大學傳播學系助理教授)

摘要

現代人被日新月異的傳播科技所包圍，生活中充斥著網路與各種電子科技產品，而行動裝置在現今已成為一股不可抵擋的數位潮流，且造就了習慣於點滑行動裝置的「滑世代」。

本研究以深度訪談法探究國小學童這群滑世代族群，其行動裝置的使用行為與動機，並深入行動裝置對他們的意義與價值。

研究發現，國小學童多數擁有自己的行動裝置且多為中、低頻率使用者，而多數家長則持開放態度但會限制使用時間，不過，單親和隔代教養家庭則多為中高頻使用；在使用動機上，休閒娛樂是所有學童使用行動裝置的原因，其次是溝通分享，尤其是中高年級，最少則為解決問題，尤其是女性學童；至於行動裝置對滑世代們的意義與價值，多數視其為夥伴朋友，尤以中高年級為最，單親與隔代教養的家庭背景亦是影響因素，其次為玩具物件，少數則為日常用具與休閒零嘴。

¹ E-mail : pcliu@mail.nhu.edu.tw



關鍵詞：滑世代、行動裝置、使用意義

Abstract: The research by depth interviews analyzes the usage patterns, motivations, and meanings of the mobile devices in current primary school students of the so-called "Touch-Screen Generation".

The research finds most of the students have their own mobile devices and are middle and low frequent users. They have three major motivations: (1) for solving problems, (2) for making recreations, (3) for communicating and sharing information. And there are four important meanings for the students: (1) diversions like snacks, (2) devices like toys, (3) daily utensils, (4) partnerships.

Keywords : Touch-Screen Generation , Mobile device , The Meaning of Usage



一、研究動機與目的

現代人被日新月異的傳播科技所包圍，我們的生活充斥著網路與各種電子科技產品，而隨著時代進步，科技產品也越來越朝向人性化發展，尤其是 2007 年蘋果 iPhone 的發明，推動了當代觸控螢幕的流行。由於人們長久以來習慣用滑鼠來操控電腦畫面，以使用者的角度來說，利用手指直接在螢幕上進行操作，這種操控方式遠比使用滑鼠來的更精確、更方便，且能夠在操控過程中獲得更多的樂趣。於是「觸控面板」出現在所有想像得到、以及想像不到的各個角落。（張淑瓊、張文婷，2014）因此我們可以說，行動裝置的時代來臨。

根據通訊傳播委員會（NCC）（2016）指出，台灣行動裝置普及率高，甚至可說是生活必需品。²經濟部資策會 2016 年最新調查也顯示，台灣消費者擁有智慧型手機已超過 9 成，個人平均擁有 3.6 個行動裝置，有兩種裝置的用戶比率達到 28.2%。³

新興行動裝置日趨普及產生了大量的行動應用：溝通不用說話，而是用文字、圖片和顏文字；利用科技來解決日常生活中食衣住行育樂等問題；拍攝的照片，當下透過雲端相簿分享給好友；工作上的待辦事項和客戶行程計劃，記錄在雲端行事曆上隨時與手機同步提醒。可知，科技產品已經使我們的生活方式改變。行動裝置不再只是工作上的工具，它

²NCC（2016）。105 年持有手機民眾數位機會調查報告。台北：國家通訊傳播委員會。

³資策會 FIND（2016）。3 年成長 3 倍！跨螢行為成王道。2017 年 04 月 17 日，取自 https://www.find.org.tw/market_info.aspx?k=2&n_ID=9081。



既是娛樂的平台，也是我們思考的延伸；它更是一把鑰匙，是我們和世界產生連結的重要媒介。

關於科技改變生活的現象，不只發生在成人世界。如果爸媽手中拿著行動裝置，孩子的好奇心作祟，就會想要從爸媽手中搶過來，這樣的場景常常出現在公車或捷運上。如果有同學拿起手機玩遊戲或上網，那他的四周也少不了圍觀的同儕。

一項針對美國0-8歲兒童使用媒體的調查：到2013年止，有72%的兒童使用過行動媒體。在這些兒童中，第一次接觸行動裝置的年齡，0-1歲占10%，2-4歲占39%，5-8歲占52%。對於這樣的現象，NPD集團分析師Liam Callahan解釋道：「孩子喜歡改變，容易適應新裝置和新科技。」此外，由於平板裝置價格較低，以及二手手機數量成長迅速，大幅增加行動平板的可接近性，也因此孩童更傾向使用行動裝置。（李岳霖，2013）

行動裝置的熱潮徹底顛覆了成人與兒童的生活面向。不論是人際關係的互動、休閒活動的選擇或工作、教育……，而且使用年齡還有往下延伸的趨勢。這顯示了一個現象，那就是我們的下一代使用觸控螢幕不但不會感到不適應，反而能悠遊於其中。（莊淑媛，2015）

2001年，教育和科技評論家 Marc Prensky 以「數位原民」（Digital Natives）這個詞彙來描述成長於電腦、電子遊戲機和其他科技的第一代兒童。（我們其餘人則是數位移民 Digital immigrants）。然而，這個詞彙在2010年4月 iPad 發表時有了全新的意義。iPhone 雖然已經成功地吸引了年幼的孩子，但螢幕還是太小，使得胖嘟嘟的學步孩子的小手難以簡單和



準確地操縱。此外，手機是父母所擁有且經常藏在口袋或錢包裡，iPad 則是大而明亮，且是屬於整個家庭之物。(Rosin, 2013)

以前，幼兒得由父母展示如何使用滑鼠或遙控器，而他們也要花點時間才能掌握自己手的動作與螢幕變化間的聯繫。但對於 iPad，此聯繫是顯而易見的，即使是學步期的幼兒。觸控技術與搖撥浪鼓或敲打積木有著相同的邏輯：小孩敲擊，立即有事情發生。就像 Buckleitner 所說：「在一瞬間，手指可以移動一輛公車，或者揮掉一隻昆蟲，或者變成一枝濕濕的大畫筆。」。對於一個學步幼兒來說，這一切並不比直覺還要神奇。孩子在很小的時後，就有能力做到心理學家 Jerome Bruner 所說的「積極主動的再現」。他們不是使用文字或符號來分類這世界的事物，而是透過姿勢—例如，把一個假想的杯子放在嘴唇，表示想要一杯飲料。他們的手是他們思想自然的延伸。(ibid, 2013)

換句話說，這一代的國小學生是比數位原民更數位化的一代。「他們是在智慧型手機、平板問世後出生的學童，他們在平板電腦、智慧型手機、電腦與液晶電視的環伺下成長，從小即大量接觸 3C 科技，可說是由「螢幕」陪伴長大，因此被稱為「螢幕世代」(Screen Generation)，又簡稱「滑世代」(蕭雅云, 2008)。

世代差異不免因為出生年代與成長背景的不同，導致各世代集群的價值觀、偏好、態度、行為甚至是思考模式，明顯呈現出與其他世代不同的形態(劉謙穎, 2006)。而這一代的孩子，用手機、平板電腦和手指進入了一個我們不曾領略過的「美麗新世界」(賓靜蓀, 2013)。他們是生長在行動裝置普及化的「滑世代」，他們的日常活動多是隨時滑動



手指以操作電子設備，不論是玩遊戲、藉由社群網站的即時通訊與人互動、或是瀏覽網站以獲取資訊等等，對他們來說，行動裝置的螢幕是生活行動的重要媒介，然而，這些慣於操作與馳騁於科技世界的孩子又有著什麼不同於我們的思考模式與價值觀呢？

因此，本文試圖探究行動裝置在這群「滑世代」的國小學童生活中所扮演的角色，首先聚焦於他們使用行動裝置的動機與行為，其次，透過他們使用行動裝置的原因與行動，以及他們賦予行動裝置的意義來了解行動裝置在滑世代學童生命中的位置。

二、文獻探討

本研究試圖瞭解滑世代學童使用手持行動裝置的動機與行為，並進一步探討其意義與價值。因此，以下首先綜合整理台灣展翅協會與微軟公司 2015 年針對國小兒童上網行為調查、⁴科技部調查資料庫 2014 年全台大調查 ⁵9-17 歲兒童及青少年網路使用行為與動機、兒童福利聯盟 2015 兒童上網行為調查 ⁶以及 3C 產品和網路等相關研究，分成使用行為、動機 與目的來說明目前學童使用行動裝置的現況，其次，

⁴台灣展翅協會 (2015)。影音隨身滑兒少網安新挑戰，**2015 國小兒童上網行為調查**。2015 年 2 月 10 日。取自

<http://www.ecpat.org.tw/dactive/knowledge.asp?qbld=695>。

⁵科技部調查資料庫 (2015)。「無網不利」：超過半數青少年透過網路找資訊、獲得娛樂並學習新事物！2015 年 07 月 24 日，取自

<http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/epaper/%E7%AC%AC30%E6%9C%9F20150724.htm>。

⁶兒童福利聯盟 (2015)。**2015 兒童上網行為調查**。2015 年 06 月 08 日，取自：http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1403。



再援引科技與兒童價值觀的相關論點，以作為本研究深入行動裝置對學童之意義與價值的基礎立論。

（一）使用行為：

使用行為可分為幾個面向，包括使用工具、使用時間、初次使用年齡、使用特性等。

1. 使用工具：

在上網工具方面，84.7%的兒童有自己的上網工具。網路的近用性和工具的多元化，使得行動裝置成為一種使用常態。3C 產品已成為台灣小小「行動原生族」生活中的必需品。超過一半（57.4%）的國小高年級學童有自己的電腦（包括平板電腦、筆記型電腦及桌上型電腦），近一半有自己的智慧型手機（47.9%）。在兒童很容易取這類裝置的情況下，行動裝置變成是一項隨手可得的媒體。

2. 使用時間：

兒童上網時間以下午 4 點到 7 點居多，平均為 1.3 小時。這段時間，兒童剛放學，但家長仍在上班或準備晚餐，行動裝置變成電子保姆。以一般學童的生活作息來推估，上網不僅變成生活一部份，而且是重要的日常活動。

此外，張玉瑛（2011）針對雲林縣國小高年級學童參與網路遊戲的研究指出，高年級學童每週以 1-5 小時的網路使用時間所佔的比例最高；林欣玫（2011）有關國小高年級學童網路使用行為的研究也顯示，國小高年級學童每天平均上網時間在 2 小時上下；魏美惠、賴怡君與莊世傑（2008）則發現國小學童使用電腦的時數與其創造性人格有相關。

3. 初次使用年齡



由於智慧型手機、平板電腦操作簡便，直覺型使用設計，加上大人使用頻繁，許多兒童在耳濡目染之下，不用刻意學習，就能輕易上手，使得現在的兒童愈來愈早接觸及使用行動裝置，顯示行動裝置正快速低齡化。54.9%的兒童在 8 歲前已開始上網，甚至有 14.9%的孩子在 4-6 歲時即已有上網的經驗。

4. 父母與使用的關聯性

邱莉雯（2013）指出父母、手足及同儕是影響幼兒使用平板最大的因素，其中又以父母的態度影響最大；莊淑媛（2015）也發現家長愈支持孩子使用 3C 產品，幼兒在使用頻率及使用時間上也隨之增加；黃玉蘋（2004）調查家長對子女使用網路的態度，發現佔百分比最高的是「鼓勵並加指導」，其次是「放任使用不加過問」，至於「嚴格禁止使用」的家長則只有少數；丁浩展（2015）研究智慧型手機成癮對學業成就之影響，也發現家長管教方式以開明權威方式最多，忽略冷漠者最少；而程裕明（2012）針對國小高年級學童網路使用行為研究發現，父母對女學生上網時間的約束高於男學生。

5. 使用特性

（1）應用軟體類型

黃玉蘋（2004）發現，青少年以「Yahoo!奇摩」為入口網站佔最多，其次為社群網站「Facebook」，再其次是「Google」。教育部調查 103 學年學生網路使用情形發現，雖然facebook



會員需 13 歲以上才能使用，但卻有 7 成的兒童曾上臉書，⁷表示孩子超齡使用社交平台的情形相當普遍。

此外，資策會產業情報研究所（MIC）2016 年針對「行動App消費者調查分析」⁸發現，行動App消費者每天使用的App類型，以社交通訊類（80.9%）最高，其次是行動遊戲類（35.3%）、生活服務和資訊類（31.8%）、影音媒體（30.1%）。可見台灣的手機用戶對社交通訊App黏著度極高，透過LINE、Facebook等進行社交活動，已成為生活常態。

（2）多螢使用

由於人們擁有 2 個或 3 個以上行動裝置的比例愈來愈多，使得多螢使用現象已成常態。Google台灣在 2012 年多螢世代調查⁹中指出，有 77%的人看電視，同時玩手機和平板。但使用的結構有所差異，消費者最常利用 PC 和筆電尋找資訊和吸收新知；智慧型手機則最常用來溝通和娛樂；平板則最常用作娛樂用途。

⁷教育部（2015.04.30）。103 年學生網路使用情形調查報告。取自

http://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=E7D62D13077855A7。

⁸財團法人資訊工業策進會產業情報研究所(MIC)(2016.02.02)。**行動 App 消費者調查分析**。取自

https://mic.iii.org.tw/micnew/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?qno=424。

⁹ Mengkuei Hsu (2012.11.07)。GOOGLE 台灣公布多螢世代調查，手機成為個人娛樂之王，**VR-ZONE**。取自

<http://chinese.vr-zone.com/40643/google-taiwan-announce-multi-screen-report-smartphone-is-the-king-of-personal-online-activities-11072012>。



而在Appier2015 跨螢使用者行為報告¹⁰中，包括台灣在內亞洲 10 個地區的國際跨螢使用行為也發現，人們不再專注於單一媒體，而是同時進行多樣行為，以滿足自己對效率及掌控的慾望。「多螢」其實不是行動裝置普及後才產生的現象或概念，以往使用者在用桌上型、筆記型電腦時，一次開許多視窗，其實也是「多螢」的行為。但是推升這股力量的原因是因為貼身使用的行動裝置普及後，它更可以輕易轉換視覺選擇。

此外，林孟穎（2015）研究媒體多工習慣族群指出，1987 年以後出生的媒體使用者一出生就開始接觸許多媒體，使得這世代工作記憶較靈活（Brasel & Gips, 2011），較適合處理較多認知資源的網路資訊（Eveland Jr and Dunwoody, 2000）。

蘇妍云（2014）也認為，因為現代人凡事講求效率，將日常娛樂與傳播行為同時建立於電視、電腦、平板與智慧型手機上已是常態。因此，多螢幕時代中，在尚未捨棄傳統媒體的情況下，跨螢幕與多螢幕已成為時下最常出現的使用模式，使用者也透過多「螢」搭配來提高生活上的效率；陳冠勳（2015）則強調，多螢現象不單單只是單純的多工行為或同時使用，它更是一種媒介匯流下的跨媒介娛樂體驗。

（3）實況族現象

實況族就是線上觀看實況主玩遊戲，實況主即為網路上直播自己玩遊戲的人，有名的實況主只要一開台，甚至動輒

¹⁰ Appier（2015.08.11）。2015 上半年亞洲跨螢使用者行為報告，**動腦 Brain**。取自
<http://www.brain.com.tw/news/articlecontent?sort=&ID=22203>。



上萬人同時收看。根據資策會 2015 調查¹¹結果顯示，超過 7 成台灣玩家有觀看遊戲實況的經驗，且將近 4 成玩家每個禮拜至少看一次以上，可見遊戲實況觀看行為在玩家中相當普遍且活躍。

而為何要觀賞遊戲實況平台，陳虹吟（2015）認為有三種動機：(a)學習：實況主技巧高超，看實況主玩遊戲來減少自己摸索的時間；(b)娛樂：實況主就像綜藝節目的主持人角色，遊戲實況平台就像綜藝節目一般，具有高度娛樂性；(c)社交功能：觀看遊戲實況時，玩家可直接與實況主、其他玩家互動，讓喜歡同一款遊戲的玩家，透過實況平台進行互動。

此外，蔡佶良（2015）研究也指出，遊戲實況作為一項新興的媒體文類，複合著虛擬的遊戲畫面和真實的玩家影像，觀眾可以同時接收緊湊遊戲內容帶來的感官刺激，還能窺視實況玩家私人的情感流露或行為，從而獲得多重的媒介愉悅。

（二）使用動機：

Leung&Wei（2000）整理手機使用動機，歸納出手機使用的五種動機：機動性、立即性、工具性、情感性、社交性；洪君羚、楊莉淳（2013）則認為，行動裝置的動機有「工具性」、「社交性」和「娛樂性」三個因素；黃桂梅（2014）指出青少年常以手機與同儕通訊或交換消息，維持並增進彼此的關係。

¹¹ 資策會（2015.07.16）。2015 台灣遊戲市場白皮書。取自 <http://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>。



但是並非所有研究者都認同網路使用是出於使用者本身的意願，林日璇(2015)調查少年的網路社會關係時指出，青少年有不得不使用臉書的壓力，因為害怕錯過朋友間的社交活動而產生焦慮感。

(三) 使用目的：

在網路使用上，鄭綺兒(2002)研究發現性別不同的學童在電腦網路態度上具有顯著差異；毛瓊瑩(2013)指出男生在「網路年資」、「每週上網次數」、「每週上網時間」多於女生，且較喜歡「休閒娛樂」的網路活動；女生在「蒐集資料做功課」的網路活動多於男生；程裕明(2013)發現國小高年級學生網路使用行為頻繁，其中以「教育學習行為」網路使用頻率最高。

而就手機來說，學者發現手機連結著社交、情感與自我存在的價值。多位學者(Ling, 2002; Fortunati et al., 2003)將手機定義成孩童的門面，它展演出自我的個性，並宣示其個人流行的象徵。另外，手機也是情緒抒發的工具，對許多青少年孩童而言，手機是家人精神上的支柱(轉引自吳翠珍，2009)；陳逸嫻(2013)也發現，國中學生將手機視為表達自我存在的新媒介；Oksaman 與 Rautiainen (2002)針對芬蘭青少年的手機使用調查發現，青少年覺得行動電話已成為構成自己的一部份，他們無法想像沒有手機的生活；Ito 與 Okabe (2005)研究日本年輕人的手機使用時發現，年輕人形容自己對於手機使用是帶有感情和社會溝通特性的，尤其是黏著同伴間關係；Baron and Hard af Segerstad (2010)也指出大學生們期待能夠隨時在手機連結到自己的朋友；Ling 與 Yttri (1999)研究發現，在青少年之間手機除了工具性功能之外，也用於表達自己所屬的社會性團體，因此富有管理「超協調」(hyper-coordination)的功能，即手機超越



事務聯繫的基礎，進而包括了社交與情感的互動（轉引自王啟璋，2003）；Katz 與 Aakhus（2002）也認為手機當中「永遠連結」的特性成為青少年使用手機的重要因素（轉引自洪福源、黃德祥，2015）。

除了象徵自我存在與人際情感溝通，娛樂也是手機重要的滿足來源，吳珮萱（2013）研究發現，高年級學童的手機角色定位趨於娛樂化，「玩遊戲」、「即時通訊軟體」、「社群網站」、「照相或攝影」、「聽音樂」等使用頻率凌駕於「通話」之上，顯示學生將手機當成在家的娛樂工具，而非外出的聯繫管道。而在性別差異上，葉志航（2011）認為，高年級學童喜歡的網路遊戲會呈現性別分化的現象，符合現實中青少年對性別角色態度的發展；莊元好（2002）發現，女生玩的遊戲通常是角色扮演或養寵物及益智類，男生則較喜愛角色扮演類、模擬策略類及戰爭類；饒嘉銘（2014）分析台中市高中職生手機使用行為也發現，性別在使用行為上有顯著差異，男學生傾向追求刺激感的遊戲，因此「娛樂行為」的因素高於女性，而女性則是在「學習行為」的表現高於男性，表示女性擅於使用網路搜尋工具、教學網站及學習 APP 等媒介，加強自我學習成效。

綜合上述，3C 產品、行動裝置和網路的相關研究多著重於調查使用行為、特性、動機和目的，而未能更深入使用者的心理和社會層面，因此，本研究試圖瞭解國小學童使用行動裝置的動機和行為，並深入解讀其意義與價值，以回應和補足相關調查研究。

（四）科技與兒童價值觀

價值是人(個人或群體) 所持有可觀察或不自覺之持久性信念或概念，是個體對特定目標的偏好傾向，並作為個人



在行動時據以選擇之準則（李竺姮，2007）。因為存在於人的心理狀態中，中文闡述時加上「觀」以表示對事物的看法或心中的感念，是以評價者為立足點，評估各相關事物價值的看法（熊仁義，1999），以「價值觀」稱之。

而個人在社會化的過程中，會有意無意的習得文化環境下所蘊含的對生活目標的追求，善惡的判斷以及各種行為方式的選擇，加上在社會日常的互動、刺激與反應所產生的不同經驗，亦會形成個體對外界事物所抱持的看法和態度，而形成不同的價值觀（吳明清，1983）。既然價值觀是個體與外界互動下，透過自身的內化處理形成的，那麼價值觀的形成和發展階段就勢必與個人成長過程有密切的關係。

從個人價值觀之形成與反應，到特定關係人的影響及價值內化的過程是相當複雜的。人最早接觸的第一個學習環境是家庭，家庭因素的重要性幾乎兩倍於社區與學校兩項因素的總合（陳奎熹，1991）。但進入了國小的學習階段，兒童與人的互動擴大到班級同學與師長。Seltzer（1980）認為青少年的參照團體（包括父母、手足、大眾傳播媒介、同儕等）會對青少年產生極大的影響（轉引自陳俞霖，2002）。

至於價值觀與科技，科技不只是純粹技術或使用工具，而是社會場域中意義的實踐。吉見俊哉／蘇碩斌譯（2009）強調，所謂「媒介」就是將我們在社會經驗世界中的技術面和意義面同時媒合中介；透過技術與意義的中介，個別的媒體裝置與編制才成為可能，技術也才與意義、論述、解釋等相接觸，而成為指向社會實踐的結構性場域。

Holmes／趙偉紋譯（2009）也認為，自從網際網路傳播的出現，對媒介理論的關注復甦。媒介理論的復甦同時伴隨



著越來越多人採納傳播儀式論點，傳播之儀式論點主張，個體交換想法並非為了自身興趣或是資訊累積，而是為了交流及友誼之需。儀式觀點可以採微觀與鉅觀觀點，微觀觀點檢視個體對於客體的依附，與人們因客體而存在的儀式。鉅觀檢視則探討這些客體提供與媒介的連結。

所以 Miller(2014)強調 媒體化過程(mediatization process) 中存在與浮現的科技，以及隨之而來，使用者與智慧型手機所建構「互為物質」(intercorporeal)的關係。他提出新媒體如智慧型手機的三種意涵，以作為未來研究媒體化指標的焦點：人們和他們資訊機器間的共同進化；人類心靈和思想機器間交互作用而體現和延伸的認知；個體化的主體化過程 (subjectifying process of individualization)，即更依賴數位的自我創造和自我維持過程。

總結而言，價值觀指個人對事物的認知與評價，其來自社會生活中個人與環境的互動，而在現今資訊社會，媒介不僅是人們認識與詮釋事物的來源，更是建構自身存在意義與人際互動儀式的中介，尤其是全面改寫科技生活型態的行動裝置。因此，本研究不僅調查兒童使用行動裝置的動機與行為，更試圖深入行動裝置的意義與價值，探究國小學童如何定位與評價行動裝置的存在。

三、研究方法

本研究試圖瞭解滑世代使用行動裝置的經驗、行為及價值，由於偏重個人的感受，所以採用質化研究中的深度訪談法。訪談法最常以訪談內容的控制程度來分類，包括有「結構式」（封閉式）、「半結構式」（半開放式）及「無結構



式」(開放式)等三類(陳向明, 2002)。結構性訪談係由訪問者事先設計好結構性的問題, 然後依照問題的順序詢問受訪者, 同時受訪者通常必須依照答案的結構來選擇, 而無法讓受訪者暢所欲言。無結構式訪談, 則以開放的(open-ended)的問題, 尋找開放的答案, 受訪者通常不必受限於問題的既定答案, 而可以自由聯想發揮, 暢所欲言。半結構性訪談, 則係上述二者的折衷, 比起標準化訪談, 半結構性的談話提問較開放, 而且常能夠進一步闡述相關的問題與答案(張維安, 2001)。

本研究採半結構式訪談, 因為研究對象是小學生, 對於研究問題的理解程度有限, 有訪談大綱可避免其天馬行空, 描述無關行動裝置的內容(例如: 將焦點放在線上遊戲), 且易避免結構化問題過於僵化, 可在訪談過程依事實彈性調整, 有助於導引個人的深層感受與價值觀。

至於抽樣方式, 根據 Patton/吳芝儀、李奉儒譯(1995)提出方便取樣的判準, 在現有的條件下, 選擇最容易與之接觸的個案來做為研究的對象。由於研究者是嘉義縣水上國小教師, 所以選擇教職所在的水上國小學童為訪談對象。水上鄉位於嘉義縣的南方, 緊鄰嘉義市, 人口數僅次於民雄鄉, 是嘉義縣人口數第二大的城鎮, 人口多從事製造業與服務業。水上國小則是水上地區的中心學校, 目前班級數 42, 學生人數 862 人。

此外, 由文獻可知, 性別(鄭綺兒, 2002; 毛瓊瑩, 2013; 程裕明, 2013)、年齡(程裕明, 2012; 張玉瑛, 2011; 蔡慧玲, 2009)、使用時間(魏美惠、賴怡君與莊世傑, 2008)和家庭背景(邱莉雯, 2013; 邱義雄, 2009)可能會影響國小學童對行動裝置的價值定位, 因此本研究先依國小原有之



低（一、二）、中（三、四）、高年級（五、六）區別，請研究者熟識之班導師先行篩選班級中，個人或家庭擁有智慧手機或平板，且敘事清楚的學生，再由研究者說明研究主題，強調訪談資料單純為學術研究用途，不會是他們被老師評斷的標準，徵求同意接受訪問，並經取得家長同意後，共得志願受訪者十二人。

十二位受訪者，在性別上，選擇大略平衡的男女生比例（7：5）；¹²在年齡上，區分為低、中、高年級（4：4：4）；在使用時間上，分為使用頻率和接觸時間長短；在家庭背景上，則大致納入不同家庭狀況—雙親、單親與隔代教養（8：3：1），以及經濟情況—低、中（5：7）¹³。

代號	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
性別	男	男	女	男	男	女	女	男	男	男	女	女
年段	中	中	低	低	低	高	高	低	中	高	高	中
家庭狀況	單親	雙親	雙親	雙親	隔代	雙親	單親	雙親	雙親	單親	雙親	雙親

¹²性別比例因受訪意願影響而無法完全均衡。

¹³104年行政院主計處依可支配所得將戶數分為五等：最低所得(家庭年收入約 32 萬)，中下收入 (58 萬)，中等收入 (83 萬)，中上收入 (110 萬) 及最高所得 (超過 200)，本研究將低與中下合併為低經濟情況、中等與中上收入合併為中等經濟情況、以及高等經濟情況。此外，本研究受訪者並無最高所得家庭。(行政院主計總處，2016.10)



經濟情況	低	中	低	中	低	中	低	中	中	低	中	中
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

表 1 訪談對象基本資料表：

而在訪談大綱上，則分成使用行為與動機以及使用意義與價值兩部分，在行為與動機上，問題包括擁有行動裝置與否（問題 2）、第一次接觸時間（問題 3）、使用時間與頻率（問題 3）、使用情境（問題 4、6）以及使用動機（問題 5），而由於家長態度（黃玉蘋 2004；程裕明 2012；邱莉雯，2013；莊淑媛，2015）會影響學童使用行動裝置的行為，故也將家長態度（問題 7）列為訪談問題；在意義與價值上，由於國小學童對於意義的深入思考與描繪可能有限，故本研究以行動裝置對生活模式的影響（問題 1、2）、與其他玩具的關係（問題 3、7）、感覺評分（問題 4、5、6）、未來科技想像（問題 8）等對比方式，試圖深入學童的智識與感覺層面，才能探究其使用意義和價值。

此外，本研究在正式訪談前，先就訪談問題，針對低年級、中年級各二名學生進行前測，以修正訪談問題。高年級則前三天先給訪談大綱，使其先有粗略的想法。訪談前一天再個別提醒明天有訪談，預做心理準備。正式訪談於午間（90 分鐘）在水上國小圖書館二樓心理諮商室一對一進行，由於其為獨立的隔間環境，較不易受到外在噪音的干擾，且邊用餐邊訪談更能讓孩子放鬆心情。訪談大綱如下表：



表 2 訪談大綱

主題	問題大綱	目的
(一) 、使用行為與動機	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請問你是幾年級的小朋友？(年齡、性別) 2. 你有自己個人的手機或平板嗎？ 3. 你還記得第一次是什麼時候開始用的嗎？你現在最常在什麼時間使用？一個星期大概使用幾次？ 4. 在什麼狀況下，你會想去用平板呢？ 5. 你使用平板是拿來做什麼事？ 6. 你在使用平板時，有人(家人、朋友)會陪著你，還是自己一個人？ 7. 爸爸、媽媽（家長）會限制你使用嗎？ 	<p>瞭解受訪者的使用行動裝置現況。</p>
(二) 使用意義與價值	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在你使用平板之前和現在來比較一下，你覺得你自己在休閒活動和時間安排上有沒有不一樣的地方？ 2. 你覺得平板（手機）這個東西，對你現在的生活重要嗎？為什麼？ 3. 除了平板(手機)之外，你還有沒有其他覺 	



	<p>得重要的玩具或東西？它們誰比較重要？如果兩種只能選一種，你會優先選誰？為什麼？</p> <p>4. 你在使用平板時，你有什麼感覺，這種感覺和你在做什麼事的時候差不多，如果滿分是 10 分，你會給用平板這件事打幾分？</p> <p>5. 如果有一天，你很想用平板，但卻突然發現不能用了，(可能是壞了，可能是媽媽不准.....)你會有什麼感覺？接下來你可能會怎麼做？</p> <p>6. 你對別的小朋友在使用平板(手機)這件事，有什麼感覺？</p> <p>7. 你可以用一個東西來形容你和平板(手機)的關係嗎？在你心目中你覺得平板代表的就是？</p> <p>8. 你可以發揮想像力，幫使用者想一想，你希望未來的平板/手機，變成什麼樣子？(包括功能和外型)</p>	
--	--	--



四、研究結果

本研究試圖瞭解國小學童使用行動裝置的行為與動機，並進一步探究其使用意義與價值。研究發現，在使用行為上，多數學童擁有行動裝置，且與家庭經濟情況無關，接觸行動裝置皆為一年左右，且半數以上使用時間為中、低頻率，不過，單親和隔代教養家庭則多為中高頻使用時間，至於使用情境則多為單獨使用。然不論接觸或使用時間，皆與家長態度有關，多數家長對行動裝置持開放態度，但會限制使用時間，不過，單親與隔代教養且經濟情況低者較易開放與鼓勵使用。

在使用動機上，休閒娛樂是所有學童使用行動裝置的原因，其次是溝通分享，尤其是中高年級，最少則為解決問題，尤其是女性學童。此外，訪談過程亦發現多螢使用與實況族兩種現象，實況族均為男性學童，應與遊戲性別化有關，而單親與隔代教養家庭學童則可能因實況遊戲的人際互動功能而成為實況族。

至於行動裝置對學童的意義與價值，多數視其為夥伴朋友，尤以中高年級為最，單親與隔代教養的家庭背景亦是影響因素，其次為玩具物件，少數則為日常用具與休閒零嘴。

（一）使用行為

人們的生活，因為平板和智慧手機小巧且方便攜帶的特性，促成更多人的使用行為，也連帶影響個人的生活模式。本研究在學童使用行為的分析上，分為有無個人專用行動裝置與裝置類型、使用時間、接觸時間、使用情境等面向，以下分述之。



1.有無個人專屬行動裝置及裝置類型

表 3 行動裝置專屬權人數統計表：

專屬權	有個人專屬行動裝置	向家人借用
人數	9人	3人

表 4 行動裝置使用類型人數統計表：

專置類型	使用智慧型手機	使用平板	兩者皆備
人數	3人	4人	5人

訪談結果顯示，12名學童中，擁有個人專屬行動裝置的人數有9人（A、C、D、E、F、I、J、K、L），其中有5人（D、F、I、J、K）智慧型手機和平板皆俱。另外3人（B、G、H）是向家人商借使用。由於學童本身經濟能力上的限制，這9名學童行動裝置的來源均由家長提供，包括主動供應或作為為獎勵品，顯示家長將行動裝置視為對學童有利的工具，才會提供此非生活必要的產品。

有一次，我考第一名，媽媽給我200元，爸爸送我一台平板，當成禮物。(C)

我是借用媽媽的手機，媽媽說好就可以拿去玩，但是一天不可以太久。(G)



有一天，叔叔去修手機，店裡剛好有優惠方案。媽媽說那先提前慶祝生日，然後就買給我了。(J)
因為我從小看爸爸玩那個平板，所以我對電腦平板有興趣，他有問過我要不要？我說：「好！」，他就幫我買了一個和他差不多的。(E)

此外，家長的經濟狀況不會影響行動裝置的擁有率，因為經濟情況較低的學童也擁有專屬行動裝置（A、C、E），甚至擁有兩種行動裝置（J）。而不同性別在選擇裝置上沒有特別的偏好，但是不同年齡層，選擇行動裝置的類型則有差異。中、低年級，普遍使用平板，高年級則多使用智慧型手機，原因在於中、低年級學童多為玩遊戲、看影片等影音娛樂需求，平板螢幕較大，在使用上較為便利，高年級學童則有同儕通訊需求，所以優先選擇手機。

2.使用時間

訪談過程中發現，學童週間與假日的使用時間有相當大的差距，因此分成週間與假日兩個時段統計。而依據99年、100年及101年國民營養健康狀況訪問調查結果顯示，我國國小學童平日看螢幕時間達1.7小時，所以本研究以1~2小時為中頻率使用者，超過2小時以上為高頻率使用者，不到1小時則為低頻率使用者。另外，調查結果也顯示學童假日時段因時間較為充裕，花在螢幕上的時間是平日的二倍，故而假日再以倍計。¹⁴

¹⁴行政院衛生福利部國民健康署 (2014.01.17)。親子「五」動迎新春聰明活力學習佳！學生假日看螢幕時間為平日2倍超過3.4小時！。取自：
<http://www.mohw.gov.tw/cp-2638-22551-1.html>



表 5 週間時段各使用時間人數：

頻率 (時間)	低 (0-1小時/日)	中 (1-2小時/日)	高 (2小時以上/ 日)
人數	5人	4人	3人

註：週間時段是指星期一 ~ 星期五。

表 6 假日時段各使用時間人數：

頻率 (時間)	低 (0-2小時/ 日)	中 (2-4小時/ 日)	高 (4小時以上 /日)
人數	6人	3人	3人

註：假日時段：星期六、星期日。

研究發現，假日與週間時段的使用上，多數學童呈現倍數增加，只有一名例外。綜合統計，高頻率使用者3人（E、K、J）；中頻率使用者4人（A、D、F、H）；低頻率使用者5人（B、C、G、I、L）。雖然中低年級學童課餘時間較充裕，課業壓力也較輕，但使用時間並未較高年級多，而男、女生也平均分佈於低、中、高頻率，可見，使用時間與學童的年齡和性別無關，但與是否擁有個人專屬行動裝置、家庭況狀以及家長態度有關。



當學童擁有個人專屬的行動裝置時，意謂家長的態度也愈開放，學童自主性較高，使用時間也相對增加。相反的，當學童需跟家人借用，在使用受限的狀況下，學童使用的時間也就少了。家庭狀況也影響了學童的使用頻率，單親（A、G、J）與隔代教養（E）家庭多為中（A）、高（E、J）頻使用者。

此外，由於使用時間與家長管理態度有關，本研究參酌文獻（黃玉蘋2004）有關家長態度「鼓勵並加指導」、「放任使用不加過問」、「嚴格禁止使用」分類，但依據訪談資料發現，科技產品普及的現今社會，並無家長「嚴格禁止使用」¹⁵，而是「無嚴格禁止但限制使用」，且「放任使用不加過問」還可細分為「放任使用不加過問」與「開放卻信任其自我管理」兩種態度，故進而將家長態度區分成四種：限制使用—不禁止使用但會干涉或限制使用時間；自我管理—開放使用但不是放任而是信任其自我管理；開放使用—完全放任使用不加過問；鼓勵使用¹⁶—著眼於知識落差而主動鼓勵使用。

表 7 家長對行動裝置管理態度統計表：

管理方式	限制使用	自我管理	開放使用	鼓勵使用
人數	7人	1人	3人	1人

¹⁵黃玉蘋（2004）研究也發現，只有少數家長「嚴格禁止使用」。

¹⁶本研究「鼓勵使用」也與黃玉蘋（2004）「鼓勵使用並加以指導」不同，資料顯示家長僅鼓勵使用但無能力指導，故而去除「加以指導」，僅以「鼓勵使用」稱之。



研究發現家長對學童的使用態度，超過一半會干涉學童的使用時間（B、C、D、F、G、H、I），而不同的管理方式與年齡和家庭背景有關。首先是年齡部份，低年級、中年級學童，家長的管理態度較嚴格，多屬限制使用類型，高年級則是半數限制，半數開放。

我在玩平板的時候，爸爸也都在看〈新聞面對面〉，爸爸看完，我也該睡覺了，所以我知道是一個半小時。(D)

每天都是放學回家做完功課大概6點，玩到爸爸下班回家一起吃飯，他大概都是7點到家。(B)

星期一到星期五偶爾可以用，星期六、星期日都可以。如果一整個早上，然後吃完午餐又接著玩，這樣一定會被罵。(I)

一位中年級女生（L）家長是唯一採自我管理的方式，因為該生成績優秀，平時他對自己的表現有很高的期許，無論是在學業上或是日常生活的各項表現，都讓師長稱許；但另一方面，也難免引起同學的排擠眼光。而使用行動裝置和同學互動，可以拉近和同學之間的距離，這也是媽媽同意使用的初衷。另外，他表示媽媽想讓他學著對自己負責任，也相信他的能力，但是一旦功課退步，則收回使用權。

另一個關鍵是家庭背景，低年級受訪者（E）是家長開放使用者，其為隔代教養與低經濟階層的弱勢家庭，父親長期因為精神狀況不佳，母親後來選擇離開；一家大小的生計全落在年邁的阿嬤身上。由於家庭功能失衡的緣故，該生對自己的家庭顯得極不滿意。爸爸管教無能為力、阿嬤又有經濟上的重擔，無暇關注他的情緒。當使用者沉浸在行動裝置的世界時，剛好可以讓隔代教養的長輩有喘息與營生的空間



和時間。受訪前兩個星期，他的爸爸因為意外腦出血，從小爸爸與受訪者的互動很少，平板是少數他和爸爸感情的連接物，以上的因素造成受訪者長時間的浸潤使用。

其他二名高年級學童（J、K）家長開放原因則是另一個典型。受訪者（K與J）的家長本身也是行動裝置的重度使用者。受訪者J的媽媽常以工作為藉口，實則長時間使用手機在關注朋友動態及觀看影片，對於敏感的高年級女生，自然難以信服於家長的說詞。受訪者K的爸爸本身就是高度使用者，還因為過度沉迷線上遊戲而導致家庭危機。父子間在媽媽負氣離家後，經常為了誰該放下手邊的行動裝置去倒垃圾等雜務，而造成親子之間的衝突；最後妥協的條件，往往由爸爸給受訪者K買遊戲點數落幕。受訪者J和K是年齡漸長，自我意識提高後，對家長的服從度也下降，加上家長本身使用行為造成管教立場上的矛盾，就形成彼此互不干涉的共識。

平板是爸爸以前送我的，今年三月他送醫院，沒有人可以陪我玩。沒事的時候，阿嬤在「車加工」（台語），我不想出去玩，也不想看電視，就玩啊。（E）媽媽是我們家最常玩的，她最厲害的一個，是叫別人不要玩。她說不可以玩，結果自己會玩。我說：「媽，你在玩呢？」她說：「我是在辦公事，那個訊息很重要！」可是現在我們都不相信她了，就各玩各的吧！（K）

就我爸啊，他很沉迷，每天大概都三、四個小時，也不認真做黑糖糕。我媽都不理他就回澎湖了。現在我也完全不想理他，所以都沒人管我。（J）

至於鼓勵使用者（A），因父親年齡較其他家長高出許多，且從事傳統農業而本身經濟較拮据，使得沒有使用行動



裝置的經驗與需求，但是擔心孩子與現今的科技產生落差，加上該生有獨自在家的機會，或許行動裝置能提供陪伴的功能並稍加彌補單親又獨生子女家庭的空虛感，所以主動購買並鼓勵使用。

我爸哦，他又沒有平板，甚至連手機也沒有啊，阿嬪也沒有。他們是看到我表妹她們在玩才買給我的。

(A)

因此，從家長對行動裝置的管理態度來看，採取限制使用的管理方式，學童的使用時間就是低頻率使用，若家長採取開放使用的管理方式，學童則多為高頻率使用。此外，訪談過程中發現，學童超過半數會自覺使用時間太多，可見本身的自主權和自制力不是使用時間的決定因素，而是家長對行動裝置態度。

3.接觸時間

受訪學童接觸行動裝置的時間相當一致，均在一年左右，且不因年齡而有所差別，推測是行動裝置容易上手，不會因年齡差別而有使用技術上的屏障。此外，由於近兩年手機和平板大廠才大量推出平價產品，加上電信業的綁約促銷活動，造成擁有行動裝置的門檻下降，使得行動裝置擁有率大幅成長，幾乎人手一機，也帶動學童接觸與使用的機會。

我是去年媽媽換這台智慧型手機的時候，才開始比較有在玩。(G)

大班那一年，阿伯又買了平板，他現在有兩台平板了。有時候去外地工作，沒有全部拿出去，我就可以玩了。(H)



4.使用情境

訪談中發現，當學童看家長使用手機時，也會想用手机或平板，但實際使用情境多為獨自使用的。受訪者B的父母都是公教人員，重視孩子的學業成績，怕使用行動裝置影響功課，因此該生和哥哥使用平板的機會並不多，為了充份把握玩樂時間，投入自己有興趣的遊戲，自然不肯遷就手足的喜好，而以自己中意的遊戲為優先選擇。其他人也甚少有家人陪伴，且多數狀況是同時家長也在使用行動裝置，或忙於其他事務，也就無暇干涉學童的使用情況與內容。

阿嬤說：「你如果無聊，就開平板來玩，我們一下子就回來了。」(A)

我在玩平板的時候，妹妹會看一下，然後就叫我幫她拿一個(手機)。她自己就玩了。(E)

假日的時候，我玩一下平板，哥哥也會用手机。但是我們喜歡的不一樣，所以他用他的，我看我的。(B)

姑姑在滑手機的時候，我就去拿阿伯的平板來玩。因為他已經專心在那裡了，比較沒空管我。(H)

我看影片的時候，希望旁邊沒有人干擾。然後聲音開很大，自己在那邊High。(J)

(1)使用動機

學童使用行動裝置的行為是常態，但使用目的卻有所不同。本研究參酌文獻（洪君羚、楊莉淳，2013）有關「工具性」、「娛樂性」和「社交性」的動機分類，並依訪談資料具體化與細緻化為「解決問題」、「休閒娛樂」、「溝通分享」等三類。此外，由於個人使用行動裝置常有多種動機，故使用動機的人數統計以複選計算（如下表），而十二位受



訪者中多為兩種使用動機，其中有兩人（L、G）三種動機皆具。三種動機中以休閒娛樂最多，所有受訪者使用行動裝置皆有此用途，其次為溝通分享，解決問題最少。

表 8 行動裝置使用動機人數統計表：

使用動機	解決問題	休閒娛樂	溝通分享
人數	2人	12人	7人

(2)解決問題：

解決問題意指在教育學習上的資料蒐集與查詢，或學校課程延伸的相關使用。受訪者中，僅有兩位中、高年級的女生有此使用動機。

表 9 以解決問題為動機者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	專屬行動裝置	使用頻率	家長態度
G	女	高年級	單親	低	無	低頻率	限制使用
L	女	中年級	雙親	中	有	低頻率	自我管理



我爸的朋友有告訴我說看均一教育平台上的影片，
可以先預習功課。有一次我就上網去看，隔天自然
老師講的東西，我都先知道了，就覺得也還不錯。
(G)

早期的人們，學習歷程是被侷限在學校，知識的累積與
創造是在學校、課堂。但對滑世代來說，現代科技的發展、
整合，使他們習慣使用平板（智慧型手機）來查詢日常生活
的資訊或是課堂上未解的疑問，甚至成為主要學習的媒介。

研究發現，網路可以滿足高年級女性學童在學習上的需
求，行動裝置是學童近用的科技產品，加上網路的加乘效果，
以行動裝置來解決生活中的問題，是滑世代自然的反應也是
學習的結果。

如果老師要我們查這一課生字的造詞，我就會告訴
媽媽，我要用平板來查成語和解釋。因為我翻字典
比較慢，平板，打好字，按「搜尋」就可以抄答案
了。如果我用字典還要先翻部首或注音再找字，就
很慢。(L)

5. 休閒娛樂：

訪談結果顯示，所有學童使用行動裝置均提及休閒娛樂
動機。不論是玩遊戲或看影片，甚至替代電視成為收視工具，
都是行動裝置最普遍、使用時間最長的動機。此外，多數中、
低年級學童更將行動裝置的影音媒體視為「休閒娛樂」的唯
一功能。



而在性別差異上，本研究發現影音娛樂是男生使用行動裝置的主要原因。此外，雖然男生與女生都玩線上遊戲，但是對電玩的興趣、使用的熱中程度、遊戲類別會有不同。

本研究將學童對行動裝置休閒娛樂的使用動機劃分成三個不同的娛樂類別如下：

(1)玩遊戲：學童使用行動裝置的動機都是從玩遊戲開始，遊戲是學童最主要的數位運用。本研究對象皆使用行動裝置玩遊戲，但高年級女生多玩益智遊戲，例如：知識王，或經營餐廳.....。低年級女生則是走可愛路線，電子寵物或扮家家酒類的遊戲最易獲得他們青睞。

我很喜歡小狗，但是爸爸說家裡不能養小狗，我就在平板裡面養了一隻。(C)

有一個遊戲叫「2048」，...然後一直滑來滑去，但是不能讓它全部都滿，然後直到數字變成 2048 就贏了。(G)

我有玩一個類似經營餐廳的遊戲。(L)

至於男生則普遍喜歡一款當個創世神（Minecraft）的遊戲，且男生會玩線上遊戲而帶來觀看影音的應用。

它是一個像創造的遊戲，可是裡面都是方塊。然後用方塊來蓋房子，類似這樣。(A)

創世神是一個創造和打怪的遊戲，就是你可以發揮自己的想像創造一些東西...。(I)

就是用積木和一些東西，然後就結合成房子啊，樹啊~之類的東西，就是創造自己想要的世界。(受訪 B)



(2)觀看影音：行動裝置的普及，顛覆了以往的影音觀看習慣；消費者不再從電視、電腦瀏覽，而是選擇不受時間、地點限制的行動裝置。雖然所有學童都透過行動裝置觀看影音，但會因性別而有差異，男生因為玩線上遊戲而產生實況平台的影音收視，且會根據喜好的遊戲，訂閱固定的收視頻道，女生則偏好輕鬆休閒的短片或動漫等，收視上較為隨性，觀看時間也較短，但內容相對較多樣化。

我有訂閱二十幾個頻道，每天都會看他們又上傳了什麼新的影片。(I)

我要補習，回家想知道 NBA 比賽的結果，還是今天有哪些精采好球？我就上去找一下。(L)

剛開始是為了追星，我很喜歡看 speXial(偶像團體)他們的 MV。(K)

沒有用平板就覺得有點不正常，沒有看我喜歡的影片，因為他每天都會出影片。(受訪者 A)

(3)聽音樂：使用行動裝置來收聽音樂的只有一位高年級女生，也是唯一一位高頻率使用者，因為和同學對音樂有類似的喜好，加強了他應用行動裝置來對聽音樂的動機。

我和姐姐都有用「天天動聽」不用付費，也可以下載到手機裡去，但有限制。(K)

6.溝通分享：

本研究對象有 7 名使用行動裝置的溝通分享功能，且多為中高年級，而不同年級也有不同使用方式。



表 10 以溝通分享為動機者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	專屬行動裝置	使用頻率	家長態度
H	男	低年級	雙親	中	無	低頻率	限制使用
I	男	中年級	雙親	中	有	低頻率	限制使用
L	女	中年級	雙親	中	有	低頻率	自我管理
G	女	高年級	單親	低	無	低頻率	限制使用
F	女	高年級	雙親	中	有	中頻率	限制使用
K	女	高年級	雙親	中	有	高頻率	開放使用
J	男	高年級	單親	低	有	高頻率	開放使用

低年級男生使用智慧手機主要是跟家人聯絡接送時間、和遠地親友通話，使用的是傳統的通話功能，對象侷限於家



人，屬於生活便利的動機。中高年級的學童，則將溝通與交流對象轉移到同學和朋友，且非以傳統電話形式，而是透過社群 APP 平台來溝通，尤其是行動裝置在社交上的功能，高年級女生更著迷於此一以新奇有趣的交流模式。

媽媽和爸爸會去別的工地工作，晚上我會打電話問他們，星期幾可以做完回嘉義？或者是今天幾點可以回家？(H)。

補習完，我回家洗完澡，就會拿手機看班上的人發了什麼消息？如果我不知道別人做什麼事，這樣隔天去學校，人家會覺得我很奇怪。(受訪者 D)

這個可以跟大家，PO 文啊，然後大家來按讚，那我就知道朋友的動態了。(G)。

我的 LINE 很重要，我有開提醒，有訊息來的時候，會叮咚。不然會有同學說：「唉喲，在偷讀書還是約會喔，都不回？」(受訪者 K)

中、高年級的學童將社交通訊 APP 做為維繫與朋友間友誼的方式之一，希望能透過對彼此生活大小事的分享，而讓同儕的關係更密切。

此外，本研究在訪談過程中也發現，滑世代學童使用行動裝置也有多螢使用與實況族現象，以下述之。

7.多螢使用

多螢情境已經走入了滑世代的生活，受訪者中跨螢幕使用均為高年級學童，男、女生各一，且皆是高頻率使用者。男生使用平板沉浸於遊戲的廝殺，並用手機接收同學訊息。而女生則是以平板觀看影音，一面以手機觀注同儕動態。也



就是說，滑世代學童多螢幕的使用行為，均在行動裝置上，同時進行休閒娛樂與溝通分享功能。

表 11 多螢使用者資料分析

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機
K	女	高年級	雙親	中	高頻率	溝通分享 休閒娛樂
J	男	高年級	單親	低	高頻率	休閒娛樂 溝通分享

我常常邊看電視、邊用平板打遊戲，還邊用手機回覆同學訊息。電視就是背景音樂的，電腦遊戲是主角，如果 GG 或下載時，就趕快回一下 Line；反正電視在演什麼也沒那麼重要。(J)

我在用平板玩遊戲時，也會用手機聽千千靜聽，感覺很輕鬆。(K)

就滑世代學童來說，在媒介使用習慣養成時期，電視與行動裝置即同時並置，對他們而言，兩者都是重要媒介，且本質上功能不太相同而可以互補，亦即電視多為背景螢幕，其作為陪伴滑世代遊戲與溝通的影音場景。

8. 實況族現象

受訪者中有五位男學童觀看實況遊戲，低、中、高年級皆有；他們剛開始是因玩遊戲而進一步觀看遊戲實況，但後



來卻成為使用行動裝置的主要誘因。實況平台的選擇很多、替代性也很高，但因觀看實況的同時，也提供了一個朋友互動的交流平台，使用者常常是因為實況主或其他玩家而加深了參與的程度。

表 12 實況使用者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機
I	男	中年級	雙親	中	低頻率	休閒娛樂 溝通分享
D	男	低年級	雙親	中	中頻率	休閒娛樂
A	男	中年級	單親	低	中頻率	休閒娛樂
E	男	低年級	隔代教養	低	高頻率	休閒娛樂
J	男	高年級	單親	低	高頻旅	休閒娛樂 溝通分享

平板我都是用來看影片比較多，影片是看人家實況族如何破關；有時候是拿來玩生存遊戲，大部份是逃脫類的遊戲比較多。(A)

我會把平板拿來看電視，看當個創世神。它是一個模擬遊戲，它就會自己做，其實它是直接上網去播，



就是有人在玩，但它就是直接播給你看。(I)
因為有時候他們就是沒辦法過關，就看別人玩。然後邊看邊劃，很多人就是這樣。(D)
我有訂閱二十幾個頻道，像我看那個密室逃脫，就是別人在玩給我們看，有時候還會講述，等於他給我們答案。(H)
我有加很多那個裡面的朋友，他們會教我玩，我也會教別人玩。(E)
那些實況主演得都非常好笑，他一邊玩，一邊說一大堆話，很好笑。(A)

可見，性別會影響遊戲使用的種類（葉志航，2011；饒嘉銘，2014），男性學童較喜好刺激類遊戲，而實況主大多是進行動作類遊戲。此外，單親和隔代教養的家庭因素也會影響實況遊戲的喜好程度，可能是因實況遊戲的人際互動具有彌補陪伴和親職需求的緣故。

（二）使用意義與價值

本研究以行動裝置對生活模式的影響、與其他玩具的關係、感覺評分、未來科技想像等對比方式，試圖深入學童使用行動裝置的意義和價值層面，發現國小學童有著不同的想像與創意，經歸納得出四大意義，以及其與學童背景和使用行為、動機的關係如下述：

表 13 行動裝置使用意義與價值表：

人數	使用意義	行動裝置的 評分	年級	使用頻率
1人	休閒零嘴	低（40-60）	高年級	低頻率



3人	玩具物件	中(61-80)、 低	中、低年級	中、低頻率
2人	日常用具	中、低	中年級	中、低頻率
6人	夥伴關係	高(81~)	中、高年級 較多	中、高頻率 較多

1.休閒零嘴：

食物在人類的生活裡扮演著多種角色，有許多的象徵價值。以休閒零嘴來說它不是強調生理層面的需求，而是偏重在心理層面的滿足，也可以是無聊時打發時間的用途。

表 14 以休閒零嘴為使用意義者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機	使用評分	裝置意義
G	女	高年級	單親	低	低頻率	解決問題 休閒娛樂 溝通分享	40	糖果

手機就像是糖果一樣啊！因為糖果吃了會讓我開心，我覺得手機對我來說一天可以有，也可以沒有。



糖果很好吃，可是對健康不是很好。手機也是啊，好玩，但是不是很健康的東西。(G)

以糖果這種休閒零嘴來形容行動裝置的學童是一位高年級女生(G)。喜歡閱讀，對學習充滿熱誠；因為是單親家庭、低經濟階層且有熱愛學習，故而思考、行為較一般學童成熟許多，宛如是小大人。他對行動裝置在生活中的重要性評分為40分，在所有受訪者中偏低，他使用行動裝置是畫畫和看課外書以外的時間。他並認為家人之間的情感，遠比行動裝置來得重要。

我覺得媽媽還是最重要的東西吧？那個手機買就有了，可是家人又買不到。(G)

平時該受訪者不僅使用時間受限，更沒有個人專屬的裝置，有查資料的需求時才能跟媽媽借手機使用，屬於低頻率的使用者，且平時使用行動裝置的主要動機是解決問題，其次為社交分享和休閒娛樂。行動裝置對他而言，就如同糖果一般，是可有可無的產品，擁有或使用行動裝置可以為生活帶來許多樂趣，但失去了，也不致造成生活上太大的影響。以解決問題為出發點的動機，也影響了受訪者的科技未來想像藍圖，他提到行動裝置未來可以裝在出生小孩子身上，因為以後上課都會用到，顯示他將行動裝置視為學習的利器，而且從小就可以利用行動裝置來學習。

我想以後應該小孩子一出生就有了，像身體器官一樣，這樣就不用帶來帶去的，大家都一樣，但可以由腦力來控制螢幕出現或消失。(G)。

總之，受訪者將行動裝置視為休閒零嘴卻非生活必需物質，意謂著它只是調劑生活的配角，可以帶來愉悅滿足的生



活體驗，但並非生命中不可或缺的角色。不過，受訪者將行動裝置比喻為休閒零嘴，雖然可以滿足人們的心理需求，但也隱含其所帶來的後遺症。也就是說，受訪者一方面滿足於行動裝置所帶來愉悅的感官饗宴，一方面又唯恐它造成的身心危害，受訪者以自己相當熟悉又具吸引力，但對健康無益的糖果來比喻行動裝置與自己的關係，顯示其對行動裝置難以抗拒又戒慎恐懼的複雜情緒。

2.玩具物件：

每一代人的成長過程中，都少不了玩具的影子。玩具陪伴了無數人走過他們的孩童歲月。本研究對象是學童，對玩具的重視程度不在話下。但隨著智慧型手機與平板電腦等產品日漸普及，孩童們的娛樂方式也在近年迅速改變。傳統實體玩具像是拼裝樂高積木、把玩公仔、或桌上遊戲等，提供真實的觸覺與豐富玩法，讓遊戲成為既愉悅又富有教育意義的體驗；手機、平板電腦成為現今兒童們新興的遊戲與教育平台，提供豐富的內容、聲光效果，以及高度的互動性。

表 15 以玩具物件為使用意義者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機	使用評分	裝置意義
B	男	中年級	雙親	中	低頻率	休閒娛樂	70	玩具車
H	男	低年級	雙親	中	中頻率	休閒娛樂	80	機器人
D	男	低年級	雙親	中	中頻率	休閒娛樂	50	樂高



將行動裝置視為玩具物件有三位，皆為雙親家庭且經濟狀況中等，其中兩位低年級、中頻率使用與一位中年級、低頻率使用的男生，對於行動裝置重要性的評分偏向中等，介於 50-80 分之間。他們將原本玩桌遊、玩變形機器和樂高的時間拿來使用行動裝置。但三位受訪者仍把生命中的第一順位分別給家人、同學或限量公仔。

受訪者H是獨生子，父母逐工程而居，無法盡陪伴的義務，時常買玩具做為禮物，因此家裡的玩具堆積成山，但少有人一起玩耍；他認為平板的遊戲和變身機器人一樣有各種玩法上的變化，但少了感情的溫度，因此玩玩具帶給他的滿足，不及和同學在一起歡笑的滿足。受訪者D的爸爸和姐姐都是行動裝置的愛好者，他們常關在自己的房間玩手機或平板，只有媽媽會和他一起騎單車、談天……，如果媽媽忙著做生意，他就只能自己玩樂高或選擇手機、平板遊戲來排遣無聊。對他們而言，行動裝置就像他們擁有的其中一項玩具，沒有特殊的價值，反而認為從小陪伴他們的公仔具有特殊的價值，且家人、同學也有不可取代性的地位。

就很像樂高，因為他們也可以是模擬世界的感覺。
就差在一個是真實世界，平板是模擬真的世界。(D)
平板就像是放在箱子的玩具裡差不多，箱子裡的玩具有很多個，我看心情要玩哪一個？平板的遊戲也很多，我可以選。(B)
我覺得平板就像我的 X Y Z 韓國機器人，都可以變來變去，玩不一樣的遊戲。(H)

他們的使用動機均為休閒娛樂中的玩遊戲，因為中低年級的男學童還在依賴玩具的年齡，所以對玩具最熟悉，也使



得行動裝置的休閒娛樂功能與實體玩具同樣，帶給他們雷同的滿足感與樂趣。

休閒娛樂既為該三名受訪者的動機，他們對未來科技的想像亦不脫遊戲的外型與功能，有受訪者希望平板能依據使用程式而改變形狀，例如：玩槍戰時就變成一把手槍；玩賽車時，就變成一具方向盤.....。另一受訪者還希望它具有聲控功能，因為玩遊戲時，若需改變設定(例：調整音效.....)，觸控式的功能就會影響到畫面的操控，容易造成失誤，如果行動裝置可以透過聲音模式來控制就更完善了，既不會阻擋遊戲畫面，也可以達到操控的目的。也就是說，觸控模式已無法滿足滑世代學童的需求，下一步可能是聲控或腦波控制的世代，甚至由行動裝置自行偵測使用者需求，達到人機合一的狀態。

譬如(我)說當個創世神，那個程式就自己跑出來，我就可以開始玩，就很好。(D)

以後也不用買車了，裝一個開車的程式，然後輸入要去的位置。平板就變成一台車，直接把我們帶到那個地方。(B)

說一聲就會去找一些哩哩扣扣的程式，然後我躺著舒服的看。(H)

3.日常用具：

行動裝置這個新世代的產物隨著科技日新月異，逐漸變成一個人人在日常生活中的重要裝備，所以科技產物均試圖與日常用品連結，衍生出智慧穿戴裝置，例如：智慧手錶、智慧眼鏡、智慧手環.....以滿足人們的需求。



表 16 以日常用具為使用意義者資料分析：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機	使用評分	裝置意義
L	女	中	雙親	中	低頻率	解決問題 溝通 分享 休閒娛樂	60	小幫手
A	男	中	單親	低	中頻率	休閒娛樂	80	牙刷

有受訪者也將行動裝置與生活用具連結，雖然兩者都是中年級，但因為性別、使用頻率、使用動機不同，而產生不同的評分與想像。女生將行動裝置視為解決問題的用具，是生活上的協力者角色，而行動裝置的使用時間來自減少運動的時間。

就像我的小幫手一樣，它就代替字典的功能，而且更快。現在除非沒有可以用手機才會去查字典，有時候上網還可以看到新奇的東西。(L)

以前沒用手機時，拿來和男生打球的時間會比較多。(L)

該受訪者使用行動裝置的目的是縮短做功課的時間。也由於行動裝置是實用性的工具，所以，受訪者的重要性評分為 60，在所有受訪者中偏低，對他來說，手足之間的互動較



行動裝置來得重要。因為使用行動裝置的主要動機是解決問題，故而受訪者對未來科技的想像也是結合生活上的應用，即著重於行動裝置幫助人們邁向更便利、更舒適生活的功能。

我覺得陪妹妹玩，比玩手機重要。因為我總不能叫她去玩手機吧！(笑)，陪她我也覺得蠻好玩的啊，妹妹應該算是比手機重要。(L)

越來越酷，越來越厲害。就是用手機滑一滑，就可以先啟動一些開關。例如：先煮好飯。或者防止你不在家的時候有人會闖進來。(L)

另一位中年級男生是單親、低經濟階層家庭，平時都是長時間一個人在家，家長怕他孤單而購買平板，也鼓勵他使用。長時間的使用，加上又是平時起床、睡前最常接觸的用品，所以他將行動裝置比喻成牙刷。

用平板有一點像是洗澡，因為洗澡是定時洗澡的，平板也是定時用的。又有一點像牙刷，因為每天都要用到啊！(A)。

因為定時的使用習慣，導致少了行動裝置，似乎缺了一塊，使行動裝置成為日常生活中不可或缺的用品，所以受訪者評分行動裝置的重要程度為 85 分，對比行動裝置為休閒零嘴或玩具物件者，明顯是較高的評分。不過，雖然受訪者將看電視或觀察寵物的時間拿來使用平板，但心中還是認為陪伴他成長、會與他互動的寵物（小龍蝦），佔有不可動搖的重要性。

小龍蝦還是最重要的，它已經陪我那麼久了。(A)



該受訪者多使用行動裝置看影片，尤其是遊戲實況影片，熱衷程度甚至高於自己實際玩遊戲。他認為實況平台的聊天室雖然大家彼此不認識，但是有共同的討論話題，感覺像是有人陪伴，可以排解寂寞。也因此，該受訪者對行動裝置的未來發展想像反應出他孤單的心情，他希望平板可以發展成家庭必備的用品，不再只是一具冷冰冰的機器，而且是可以感受到人類喜、怒、哀、樂情緒的裝置，即除了功能化的使用外，更多了人性化的需求。

我想以後平板可以像小龍蝦有生命力，會動，我餵他的時候就會靠近我。不高興可以不要理我。(A)

滑世代對行動裝置相當熟悉且頻繁使用，就像多數的高科技產品，隨著產品的擴散，慢慢就成為消費者「平凡」的日常用品之一，所以就受訪者而言，行動裝置不再是具有高科技光環的產品，而是再平常不過的日常用具了，也因此，受訪者才將平板比喻為牙刷或小幫手這種日常用具，顯示其習慣性的使用行為，行動裝置儼然已內化成為日常生活中不可或缺的一環。

4. 夥伴朋友：

麥克風之於歌手或寶劍之於武功高手，不再只是工具，而是生不離死不棄的夥伴，可見，人與機器或工具之間，不再只是功能性意義而已，平板與手機的出現，不僅構築了人與工具的關係，甚至重新定義了人與人的關係。



表 17 以夥伴朋友為使用意義者資料分析表：

受訪者	性別	年齡	家庭狀況	經濟情況	使用頻率	使用動機	使用評分	裝置意義
C	女	低	雙親	低	低頻率	休閒娛樂	99	寵物
I	男	中	雙親	中	低頻率	休閒娛樂 溝溝分享	85	朋友
F	女	高	雙親	中	中頻率	休閒娛樂 溝溝分享	85	親戚
E	男	低	隔代教養	低	高頻率	休閒娛樂	99	玩伴
K	女	高	雙親	中	高頻率	休閒娛樂 溝溝分享	90	家人朋友
J	男	高	單親	低	高頻率	休閒娛樂 溝溝分享	99.9	共同體

我的平板，它是我的玩伴，最重要的玩伴。(E)

我把它當朋友，生命的共同體，一日不可缺。(J)

我把平板當成我的寵物，我很喜歡小狗，但是爸爸說家裡不能養小狗，我就在平板裡面養了一隻。(C)

就家人和朋友啊，其它的沒想到。(K)



有一點像朋友，因為如果說是家人的話，我覺得說得太重了。朋友可以有很多個，喜歡的話就去跟他玩，不想玩、不理它也沒有關係，家人是唯一的。

(I)

我覺得像親戚，就很久沒聯絡，也不會覺得很陌生。然後有一種感情的聯繫。(F)

以夥伴朋友來看待自己與行動裝置關係的受訪者有 6 人，顯見夥伴朋友的角色，是多數滑世代學童對行動裝置的定位，尤其是中高年級的學童，且亦與家庭狀況和經濟階層有關。

低年級學童夥伴朋友的定位，以受訪者 C 來說，他是一位雙親、低經濟階層且十分內向、敏感的獨生女，缺乏安全感，不擅於人際互動，乖巧的他在班上是非常沉默的一員，在一群活潑的同儕中，很容易被忽略。曾經聽過「狗是人類最忠實的朋友」，因此一直渴望有小狗做伴。但是家中的條件並不允許，就以電子寵物的形式來代替，也因此將行動裝置視為夥伴朋友，對他而言，寵物和平板一樣可以陪伴他，因此將平板比喻為夥伴朋友，一部份也是想要結交朋友的心理投射。

至於受訪者 E，由於是隔代教養且低經濟階層家庭，因此對生活不太滿意，言語、行為較衝動，在同學之間的人際關係並不好。但由於他遊戲技巧好，遊戲平台提供了另一個展現實力的舞台，在此容易獲得玩伴的信任與友誼。中年級學童 I 是教育局鑑輔會列案的資優兒童，熱衷精進遊戲技巧，但由於程度高於生活周遭的朋友許多，因而轉移至線上遊戲平台尋求支援。他線上遊戲的盟友，年紀、遊戲資歷都高出他許多，這樣透過行動裝置尋得的夥伴特性較現實生活的同伴更符合他的需求。



二位受訪者 F 和 K，由於高年級女生看重視友誼、人際關係，對他們來說同學的看法，較師長的意見，更具參考價值，因此和同伴的溝通分享是很重要的應用，藉由行動裝置與真實世界的夥伴朋友延伸到虛擬世界的互動，是日常生活中不可或缺的儀式。

也由於這些受訪者視行動裝置為朋友關係，因而他們對行動裝置的評分都相當高，介於 85-99.9 分之間，是四種使用意義中分數最高的一群，而其使用行動裝置所排擠的是使用媒體的時間，例如：看電視和用電腦。

而學童將行動裝置視為夥伴朋友，顯見行動裝置已不再只是一個工具，也不僅如日常用具般習慣性的存在，更多了互動、交流、分享的人際功能。不過，雖然上述受訪者多認可行動裝置的重要性，但無一例外，所有的受訪者還是將生命中最重要位置留給家人，行動裝置仍無法取代真實的人際情感。

也就是說，行動裝置對滑世代來說已不是工具而是玩伴，而行動裝置也是尋找同好的平台。故而，呼應他們對行動裝置是夥伴朋友的定義，受訪者對未來科技的嚮往也融入了人際和情緒的投射。

我希望平板可以跟著我的心情變換顏色。如果說我現在心情很好，它就是星星形狀的黃色，亮晶晶。如果很生氣，就變成粉紅色的球，可以讓我一直丟一直丟，也不會壞掉。(C)

未來手機和平板可能通通消失不見，只有植入一個芯片在腦子裡，只要一個特定的手勢，螢幕就會跑出來，變成人和機器是一體的，我們是它的一部份，它也是我們的一部份。(J)



如果我想像的話，我想平板可以有很多的辦法。像我數學不會，它就變成老師來教我，教給我聽。然後還有，我想做什麼不用動手，它就自己幫我完成；像是用腦力或聲音去控制，不是用點的。(E)

像隨身碟那麼小，就是變成高科技的，就是放螢幕下來就可以玩。上課的時候，就有一個畫面在桌子上。(I)

想到什麼就變什麼，蛋糕(登)，然後就變出來給你吃，就不愁吃穿了，動腦筋就好了。超帥的，就是那麼神！(J)

就是不用打字，就是你想什麼，它都幫你操作，透過腦波來傳訊息。現在用講還是 Low，就是只要想就好，這樣也不怕被別人聽到啊！(K)

對一個 7-12 歲的學生而言，他們的生活重心應該是家庭或學校，家庭是他獲得情感交流的重要場所，但現代父母工作、生活忙碌，加上少子化，少了與人互動的機會，行動裝置連結網路，成為一個綿密的虛擬人際網絡，學童身處其中隨時能滿足有人陪伴的需求。因為網路世界中的人際關係，不但隨時互動，還可自由扮演不同角色、不同身分，學童透過線上遊戲可以快速地找到志同道合的夥伴，就算是每天見面的同學，也會發展成線上的朋友，難怪多數學童皆視行動裝置為夥伴朋友。

學童們因長時間接觸與使用，使行動裝置超過本身工具性的價值，變成學童的好夥伴。學童更藉由它串起虛擬與真實的人際網絡，行動裝置已成為孩子生活中的重要角色。綜合以上的分析，滑世代使用行動裝置的意義與價值，視其為休閒零嘴和玩具物件者，行動裝置對他們來說，是可有可無、替代性高的休閒產品，雖然能帶來心理上的滿足與愉悅，



但並非生活必備品；至於，行動裝置為日常用具者，其賦予行動裝置實用上的價值，較之休閒產品，更有實際存在的必要；而視行動裝置為夥伴關係者，行動裝置已被擬人化，不僅具有心理愉悅與日常使用價值，更帶來情感陪伴與人際依賴，是不可或缺且無法取代的機體。

五、結論

本研究發現，不論家庭經濟情況如何，多數學童皆擁有自己的行動裝置，且使用時間多為中、低頻率，不過，單親和隔代教養家庭則多為中高頻時間的使用者。家長對行動裝置的管理態度是影響學童使用行為的關鍵因素，家長態度愈開放愈會提供行動裝置，學童使用時間也愈長，且單親與隔代教養家庭較易開放與鼓勵使用。不過，多數家長對行動裝置普遍存有矛盾情節，一方面因科技進步和學習助益而主動提供；另一方面又擔憂網路成癮與影響課業而限制使用時間。

有關國小學童使用行動裝置的情形，以及其與父母態度的關係，本研究發現亦呼應前文獻回顧所提，行動裝置對現今的兒童而言已是一項隨手可得的媒體，使用時間多為 2 小時以內，而家長態度則是影響學童使用行動裝置的重要因素。

至於使用動機也回應文獻所提及的「工具性」、「社交性」和「娛樂性」等三個動機。休閒娛樂是所有滑世代學童使用行動裝置的主要動力；其次，中高年級學童還重視行動裝置的溝通分享功能，不過，雖然使用智慧型手機，但滑世代捨棄傳統的通話模式，而仰賴社交平台進行互動交流；最



後，少數中、高年級女生使用行動裝置來幫助學習，以解決學業上的問題。

此外，研究也發現滑世代學童有多螢幕使用和參與遊戲實況平台的現象：2 位高年級學童有多螢幕使用行為，即透過跨媒介來體驗休閒娛樂與溝通分享的樂趣，也由於多種媒介同時使用，所以使用時間較長；5 位男學童則經常參與遊戲實況平台，且多數為中低年級，除呼應中低年級較重視遊戲樂趣外，也顯示滑世代透過網路平台來參與人際互動的趨勢，尤其是單親與隔代教養家庭者，而這兩種現象都是過去媒體所無法提供的功能，使得行動裝置已超越工具性功能，與滑世代學童的生活模式緊密結合。

而在使用意義上也呼應文獻有關行動裝置的社交與情感價值以及其內含的性別化現象，研究顯示國小學童的「滑價值」有四種：

(一)休閒零嘴：一位單親家庭且低經濟階層的高年級女生將行動裝置視為休閒零嘴，意謂行動裝置帶來了心理層面的感官愉悅，但非日常生活上的必需品，所以其使用時間較少，且對行動裝置的重要性評分也偏低。

(二)玩具物件：三位雙親家庭且中經濟階層的中、低年級男生，將對玩具的喜愛移轉到行動裝置上，不過，由於皆屬中產階級家庭，擁有較多玩具，使得行動裝置只是眾多玩具之一，所以使用時間為中低頻率，對行動裝置的重要性也偏中低評分。

(三)日常用具：兩位不同家家庭背景與經濟情況的中年級男女學童將行動裝置視為日常用具，顯示滑世代已內化行動裝



置為日常生活中不可或缺之物，不過由於是工具性使用，所以使用時間偏中低頻率，行動裝置的重要性也為中低評分。

(四)夥伴關係：六位學童將行動裝置視為夥伴朋友，又以中高年級為最，且單親與隔代教養家庭背景亦具影響力。就此，行動裝置不再只是功能性意義，而是通向人際交流的平台，更是取代人際互動的夥伴，不但打破了人與工具的藩籬，甚至重新定義了人與人的關係。也因為人與機器，從工具性使用提升到情感交流與互動，所以，使用時間偏中高頻率，而對行動裝置的重要性評分也最高。

總之，夥伴朋友是行動裝置在國小世代心中的主要價值，而年級愈高愈重視同儕關係，單親與隔代教養家庭也愈有人際情感的需求，因此，他們也花愈多時間在行動裝置的溝通分享功能上，甚至，將行動裝置視為人際互動與情感抒發的對象；休閒娛樂則是行動裝置的次要價值，不僅中低年級學童視之為玩具，其更為所有學童使用行動裝置的目的之一；至於行動裝置最被期待的學習價值，卻不被滑世代們青睞，只有少數中高年級女生將其視為解決學業問題的幫手。

事實上，隨著溝通工具的發展，人們溝通的樣貌已和過去不同，所形塑的社會關係也不一樣。過去，溝通儀式強調的是共在（co-present），人們在物理空間上需實際地聚集在同一個地方，面對面地互動與交流，然而，隨著通訊科技發展，共在的界線已經模糊。因此 Ling（2008）將儀式性互動的概念延伸至手機溝通，他強調，手機溝通透過儀式性互動，繫緊了人與人的關係。亦即，從手機發展的儀式性互動，透過媒介中介，體現了不同於以往的共在狀態，進而維持人際的凝聚和親密。（轉引自郭馨棻，2013）



參考書目

(一)中文部分

丁浩展（2013）。智慧型手機成癮對學業成就之影響：以台中市國小高年級學童為例。靜宜大學碩士論文。

毛瓊瑩（2013）。國小高年級學童網路使用行為與親子關係之研究—以臺中市為例。彰化師範大學碩士論文。

王啟璋（2003）。行動電話使用對人際關係影響之關聯性研究—行動電話之社會性使用、即時可得性、情境不明性。國立臺灣大學碩士論文。

台灣展翅協會（2015.02.10）。影音隨身滑 兒少網安新挑戰，**2015 國小兒童上網行為調查**。取自
<http://www.ecpat.org.tw/dactive/knowledge.asp?qbid=695>
》。

行政院衛生福利部國民健康署（2014.01.17）。親子「五」動迎新春聰明活力學習佳！學生假日看螢幕時間為平日2倍超過3.4小時！。取自：
<http://www.mohw.gov.tw/cp-2638-22551-1.html>。

行政院主計總處（2016.10）。**104年家庭收支調查報告**。行政院主計總處。取自
<http://win.dgbas.gov.tw/fies/doc/result/104.pdf>。

吳芝儀、李奉儒（譯）（1995）。Patton, M. Q.著。質的評鑑與研究（Qualitative Evaluation and Research Methods）。台北：桂冠。



- 吳翠珍 (2009.12.16)。2009 全國兒童媒體使用行為調查報告。台北：富邦文教基金會。取自 <http://www.fubonedu.org.tw/download/2009> 全國兒童媒體使用行為調查報告。
- 吳珮萱 (2015)。桃園市國小高年級學生手機使用行為、家長管教方式與手機規範之調查研究。臺北市立教育大學碩士論文。
- 吳明清 (1983)。我國青少年價值觀念及其相關因素。國立台灣師範大學博士論文。
- 李岳霖 (2015.04.15)。兒童使用媒體的 5 大新趨勢。親子天下。取自 <https://www.parenting.com.tw/article/5054325-兒童使用媒體的五大新趨勢/>。
- 李竺姮 (2007)。年輕人的消費價值觀。政治大學碩士論文。
- 林欣玫 (2011)。國小高年級學童網路使用行為與人際關係、學業成就之調查研究。淡江大學碩士論文。
- 林日璇 (2015.07.15)。「不得不用」臉書：一成二青少年害怕錯過社交活動。科技部調查傳播資料庫。取自 <https://www.most.gov.tw/most/attachments/920bf203-3235-4f66-9efc-0191c803fc78>
- 林孟穎 (2015)。媒體多工行為與注意力和工作記憶關係之探索性研究。中山大學碩士論文。



邱義雄（2009）。國中學生線上遊戲經驗與在校學習領域及日常行為表現之研究－以嘉義縣國中學生為例。南華大學碩士論文。

邱莉雯（2013）。父母對幼兒使用平板電腦的教養態度-以公教人員為例。聯合大學碩士論文。

兒童福利聯盟（2015.06.08）。2015 兒童上網行為調查發表記者會。取自：

http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1403

科技部調查資料庫（2015.07.24）。「無網不利」：超過半數青少年透過網路找資訊、獲得娛樂並學習新事物！。取自

<http://www.crctaiwan.nctu.edu.tw/epaper/%E7%AC%AC30%E6%9C%9F20150724.htm>

洪福源、黃德祥（2013）。大學生上課使用智慧型手機行為及其對學生影響之探究，*教育研究與發展期刊*，11(4)：109-125。

洪君羚、楊莉淳（2013）。行動裝置依賴程度、使用動機與行動通訊 App 人際互動之相關分析。建國科技大學碩士論文。

黃玉蘋（2004）。國中學生網路使用行為與人際關係、自我概念之關係研究。高雄師範大學碩士論文。

黃桂梅（2014）。國中生使用智慧型手機成癮與親子關係之研究。樹德科技大學碩士論文。



- 張玉瑛（2011）。**雲林縣國小高年級學童參與網路遊戲與親子關係、同儕互動之相關研究**。雲林科技大學碩士論文。
- 張淑瓊、張文婷（2014.07）。「動閱讀」讓滑世代愛上讀書，親子天下。取自 <http://m.parenting.com.tw/article/5059620-「動閱讀」讓滑世代愛上讀書/>
- 陳向明（2002）。**社會科學質的研究**。台北：五南出版社。
- 陳冠勳（2015）。**多螢幕的閱聽行為與愉悅經驗：以運動賽事為例**。中正大學碩士論文。
- 陳虹吟（2015）。**觀看遊戲線上直播的動機與結果**。輔仁大學碩士論文。
- 陳逸嫻（2012）。**國中學生手機使用影響與規範之研究-以新竹市為例**。中華大學碩士論文。
- 陳俞霖（2002.07）。網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討，**南華大學資訊社會研究**，3：149-181。
- 陳奎熹（1991）。**教育社會學研究**。台北：師大書苑。
- 郭馨棻（2013）。**結合行動與社交—從智慧型手機看年輕世代社交溝通的轉變**。政治大學碩士論文。



程裕明（2013）。國小高年級學童網路使用行為、父母教養方式與網路成癮之相關研究。明道大學碩士論文。

莊淑媛（2015）。滑世代幼兒使用 3C 產品及其行為表現與學習態度之研究。台中教育大學碩士論文。

莊元好（2002）。台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力、寂寞感之相關研究。中國文化大學碩士論文。

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。屏東科技大學碩士論文。

張維安（2001）。文字模式線上訪談的特質與限制，**資訊社會研究**，1:279-297。

教育部（2015.04.30）。**103 年學生網路使用情形調查報告**。
取自
http://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=0217161130F0B192&s=E7D62D13077855A7

資策會（2015.07.16）。**2015 台灣遊戲市場白皮書**。取自
<http://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>

資策會 FIND（2016）／服務系統體系驅動新興事業研發計畫（2017.04.17）。3 年成長 3 倍！跨螢行為成王道。取自
https://www.find.org.tw/market_info.aspx?k=2&n_ID=9081



- 資策會 (2016.02.02)。行動 App 消費者調查分析。取自
https://mic.iii.org.tw/micnew/IndustryObservations_PressRelease02.aspx?sqno=424
- 賓靜蓀 (2013)。滑世代來了，親子天下，46：152-198。
- 趙偉姣 (譯) (2009)。Holmes, D. 著。媒介、科技與社會—
傳播理論的面向 (Communication Theory: Media,
Technology and Society)。台北：韋伯。
- 蔡佶良 (2015.07.03)。獨樂樂不如眾樂樂？玩家的遊戲實
況是否能激起觀看者的遊玩意圖？，中華傳播學會 2015
年會論文。取自
http://ccs.nccu.edu.tw/paperdetail.asp?HP_ID=1698
- 熊仁義 (1999)。現代人的價值觀。嶺東科技大學碩士論文。
- 鄭綺兒 (2002)。影響台北市國小學生電腦網路態度相關因素
之研究。中國文化大學碩士論文。
- 劉謙穎 (2006)。工作價值觀與社會價值觀的世代差異—以台
中市國中教師為例。世新大學碩士論文。
- 魏美惠、賴怡君、莊世傑 (2008)。中區學童使用電腦之現
況調查及其與創造性人格傾向之相關研究。台中教育大
學。
- 蕭雅云 (2014)。國小品德教育特色學校推動品德教育核心價
值與實施策略之個案研究。臺中教育大學碩士論文。



蘇妍云 (2014.08.11)。多「螢」時代，一心多用新趨勢，
電子商務時報。取自
<http://www.ectimes.org.tw/Shownews.aspx?id=140810185119>

蘇碩斌 (譯) (2009)。吉見俊哉著。媒介文化論。台北：
群學。

饒嘉銘 (2014)。智慧型手機態度及使用行為與成癮之研究
-以台中市高中職學生為例。朝陽科技大學碩士論文。

衛生福利部國民健康署 (2012.07.25)。學生健康行為調查，
取自：
<https://www.hpa.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=1132&pid=2450>

Appier (2015.08.11)。2015 上半年亞洲跨螢使用者行為報
告，動腦電子報。取自
<http://www.brain.com.tw/news/articlecontent?sort=&ID=22203>

Mengkuei Hsu (2012.11.07)。GOOGLE 台灣公布多螢世代
調查，手機成為個人娛樂之王，VR-ZONE。取自：
<http://chinese.vr-zone.com/40643/google-taiwan-announce-multi-screen-report-smartphone-is-the-king-of-personal-online-activities-11072012/>

(二)英文部分

Bardhi, F., Rohm, A. J., & Sultan, F. (2010). Tuning in and tuning out: Media multitasking among young consumers. *Journal of Consumer Behaviour*, 9, 316- 332.



- Brasel, S. A., & Gips, J. (2011). Media multitasking behavior: Concurrent television and computer usage. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(9), 527- 534.
- Baron, N. S. and Hard, af Segerstad Y. (2010). ” Cross-cultural patterns in mobile-phone use: public space and reachability in Sweden, the USA and Japan.” *New Media Soc.*12, 13–34.
- Eveland Jr, W. P., & Dunwoody, S. (2000). Examining information processing on the worldwide web using think aloud protocols. *Media Psychology*, 2(3), 219-244.
- Fortunati , L.,Kats J.E & Riccine, R (eds) (2003). *Mediating the Human Baby*, LEA, Mahwah, NJ.
- Katz, J. & M. Aakhus (2002).*Perpetual contact: Mobile Communication, Private* . Cambridge: Cambridge niversity Press
- Ling, R (2000). *The impact of the mobile telephone on four established social institutions*. Presented at the ISSEI2000 conference of the International Society for the Study of European Ideas, Bergen Norway, 14 – 18 August.
- Ling, R. S. (2008). *New tech, new ties: How mobile communication is reshaping social cohesion*. Cambridge:Mass. MIT Press.
- Ling, R. and B.Yttri (1999).Nobody sits at home and waits for the telephone to ring: Micro and hyper-coordination through the use of the mobile telephone.In Katz.,J.E and M Askhus (Eds).



Pertual Contact: Mobile communication;Private Talk and Public Performace .Combridge: Combridge University Press.

Leung, L., & Wei, R. (2000) . More than just talk on the move: Uses and gratifications of the cellular phone. *Journalism and Mass Communication Quarterly*. 77 (2), 308.

Miller, J. (2014) . The fourth screen: mediatization and the smartphone. *Mobile Media and Society*, 2(2), 209-226.

M. Ito, D. Okabe, & M. Matsuda (Eds.), (2005). *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*. Cambridge: MIT Press.NJ: Transaction Publishers.

Oksman, V. & Rautiainen, P. (2002). *Perhaps it is a body part, How the mobile phone became an organic part of the everyday lives if children and adolescents: A case study of Finland*.Cambridge: Cambridge University Press.

Rosin, H. (2013).”The touch-screen generation.” *The Atlantic*. Retrieved from www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/thetouch-screen-generation/309250

