

# 教師線上遊戲經驗與師生關係之相關研究

何靜雯

陳昭秀

周倩

國立新竹交通大學 教育研究所 數位學習組

whynot.ie95g@nctu.edu.tw chaohsiuchen@mail.nctu.edu.tw cchou@mail.nctu.edu.tw

## 摘要

玩線上遊戲的學生逐年增加，沉迷於其中的學生也愈來愈多，然而大部分的教師卻不瞭解線上遊戲，也無從參與學生的遊戲世界，因此本研究旨在調查國小、國中及高中教師有無線上遊戲經驗者其對線上遊戲的認知與師生關係上的差異。研究結果發現：有無線上遊戲經驗的教師對遊戲的印象、對學生透過線上遊戲獲致的學習及師生關係的看法有差異。最後為本研究對教師及未來研究者提供相關議題的建議。

**關鍵詞：**線上遊戲、師生關係、因素分析。

## Abstract

More and more students are playing online games, and many of them become addicted gamers. However, most teachers are unfamiliar with online games, and they hence have no chance to participant in students' gaming experiences. The purposes of this study is to explore whether teachers with and without online-gaming experiences perceive online games and teacher-student interaction differently. The results confirm the existence of teachers' perception differences regarding online games, the influences of students' online-gaming experiences on learning, and teacher-student relationships. Finally, recommendations for teachers and researchers are provided.

**Keywords:** online game, teacher-student relationship, factor analysis.

## 1. 研究背景

近年來，網路已成為許多人生活中不可或缺的資訊來源與溝通管道，根據資策會 FIND（電子商務研究所）「2006 年我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查」，發現個人上網的普及率為 63.8%，較 2005 年成長 9.8%，而在網路應用行為上，玩線上遊戲的百分比為 36.4%，也比 2005 年增加 9.6%，顯示國人上網與玩線上遊戲的普及率皆呈現成長的趨勢。2006 年 IDC 國際數據資訊大中華地區之研究亦指出，台灣是整個亞太地區除了日本之外的第三大線上遊戲市場。

關於線上遊戲玩家的年齡分布，根據資策會 2003 年的研究中指出，學生網友玩線上遊戲的比率高達 48%，且國中以下學歷的網友玩線上遊戲的比

率超過 53%。近年雖無其他學生玩線上遊戲的實證性研究，然而隨著線上遊戲廣告數量遽增，不難推測應有越來越多的學生投入其中。此外，富邦文教基金會（2004）針對全國國小學童媒體使用行為的調查亦發現，學童上網人數比例從 2000 年的 44% 上升至 2004 年的 78%，每週平均上網九小時，約有八成上網用途是玩線上遊戲、下載遊戲軟體、聊天交友等。以上數據顯示，玩線上遊戲人口逐年增加的同時，青少年是線上遊戲的重要消費族群。

Prensky（2001）稱年輕世代的網路使用者為數位原住民（digital natives），而相對於因生活、工作所需而學習網路科技的師長們，也就自然成為網路移民（digital immigrants）了。數位原住民與數位移民在各種數位軟硬體的使用與認知上皆有相當程度的差異，線上遊戲便是其中一種（周桂穗，2005）。而隨著越來越多青年學子接觸線上遊戲，有更多玩家可能沉迷於其中，而產生某些不良影響（如學業退步、生活上的人際關係退化等）的人數比例亦將上升。

因此，為了及早預防學生因為沉迷玩線上遊戲造成的不良結果，以及提供學生適時適切的輔導，教師應積極理解何謂線上遊戲及學生玩線上遊戲的情形。

## 2. 研究目的

本研究曾訪談四位均有玩線上遊戲經驗的國小現職教師，他們均認為線上遊戲經驗有助於他們瞭解學生的生活，透過與學生討論線上遊戲的議題而能和學生有較多的共鳴與互動。因此本研究認為有必要加以深入探討教師的線上遊戲經驗是否影響其師生關係與互動。本研究藉由問卷調查法探討教師線上遊戲經驗對其線上遊戲的認知，以及與其班上有玩線上遊戲學生之間師生關係的差異，研究目的如下：

- (1) 探索有無線上遊戲經驗的教師對線上遊戲的印象差異。
- (2) 瞭解有無線上遊戲經驗的教師對學生透過線上遊戲的學習成長之認知差異。
- (3) 瞭解有無線上遊戲經驗的教師其師生關係的差異。

## 3. 文獻探討

由於本研究目的在於探討有、無線上遊戲經驗的教師對於線上遊戲、學生從遊戲中獲得的學習成

長、以及師生關係的差異，因此以下文獻探討重點在於線上遊戲帶給玩家的正面情緒經驗，並瞭解玩家透過線上遊戲可能獲致的學習成長，最後並彙整師生關係之相關研究。

### 3.1 玩家從線上遊戲所獲得的正面情緒

Prensky (2001) 提出線上遊戲有 12 個吸引人的原因，其中與正向情緒相關的是：帶來享受與樂趣、可以自我滿足、使人興奮與激動、因具故事性而容易產生情感。而 Chou 和 Ting (2003) 所提的七項線上遊戲吸引人的原因皆與正向情緒相關，分別為：讓人得到最大的快樂，讓人很興奮，讓人得到最大的滿足，讓人覺得充滿希望，讓人覺得很放鬆，讓人體驗到最高的娛樂，以及讓人體驗到最高的享受。

由於玩線上遊戲時往往能帶給玩家快樂的情緒，但對無此經驗的族群而言，線上遊戲是否無法使其產生相似的感受？由此推論，沒有玩線上遊戲的教師由於沒有體會過線上遊戲帶來的正向情緒，可能對於遊戲的印象會和有線上遊戲經驗的教師有相當的差異。因此本研究編製了「教師對線上遊戲的印象」分量表，藉此探討教師有無線上遊戲經驗是否也會對線上遊戲有不同的印象。

### 3.2 玩家透過線上遊戲的學習成長經驗

Prensky (2002) 認為無論玩什麼遊戲都會引發學習，不管玩家是否想學習或有無意識到學習。早於 1996 年，Rieber 所提的遊戲理論中也肯定遊戲確實帶來學習與滿足感，他認為遊戲有四大面向：歷程 (progress)、衝突力量感 (power)、奇幻 (fantasy)、自我滿足感 (self)。而 Yee (2002) 歸納玩家玩線上遊戲的五大主要動機：人際關係 (relationship)、沉浸 (immersion)、攻擊 (aggression)、成就感 (achievement) 及領導 (leadership)。張淑慧等人 (2004) 針對青少年族群進行研究，發現青少年在網路遊戲可獲得：(1) 成就認同—遊戲上的成就可使青少年獲得認同感、歸屬感與成就感；(2) 情緒發洩—得以在虛擬世界中發洩對現實生活的不滿情緒，以維持心理的平衡；(3) 滿足人際需求—不僅使其在現實世界能與同儕有共通話題，並在虛擬世界中與其他玩家聊天、分享心情，以獲得支持的人際滿足感與信任感。從上述可見內部的自我滿足與外部的人際互動對玩家而言是非常重要的因素。

除了從線上遊戲中得到認同感、成就感與增進人際互動，線上遊戲對於玩家的知識技能也可能帶來正面的影響，盧貞吟 (2003) 認為線上遊戲可以被提升為教育工具，增進玩家學習各種知識、促進思考、豐富想像力等，具有教育啟發的功能。因此，線上遊戲並非無可取之處，對學生的學習成長仍有好的影響。為了瞭解教師如何看待學生在線上遊戲獲得的學習成長，本研究參考周桂穗 (2005) 在「師生對線上遊戲之認知差異」研究中，採納其所分類

之線上遊戲學習六大層面（「技能性」、「組織與管理」、「正向經驗」、「同理心」、「創意」及「成長」），最後將學生透過線上遊戲的學習成長經驗分為「人際互動」與「自我成長」兩構面。

### 3.3 師生關係

關於師生關係之研究大抵可分為學業及社會兩個層面 (Bauer & Shea, 1999, 引自杜永泰, 2004)，學業層面係指認知與學習領域的師生關係；社會層面則著重在情緒及社會適應方面的師生關係。理想的師生互動範圍除了單純課本教材的認知層面之外，還包含情感、態度與行為 (潘正德, 1993, 引自何金樺, 2004)。由於線上遊戲對學生在學業成就方面的研究已證實，越沉迷線上遊戲的學生，學業成就越低落 (魏心怡, 2001；薛世杰, 2002)，因此本研究不再探討師生關係中的學業成面，而偏重社會層面。

Hughes、Cavell 和 Jackson (1999) 以學生感受到教師的支持性來代表師生關係，並以問卷形式測量教師感受到的回饋，結果發現師生關係的品質能預測下一年度的學生行為表現。王淑俐 (1995；引自何金樺, 2004) 認為理想的師生關係較傾向人本主義之說法，即師生關係應是：亦師亦友的、民主開放的、人本精神的、溫暖愉快的以及和諧溝通的。而人本主義學家 Rogers 主張教師運用「人本中心」的心理治療理念來和學生互動 (張春興, 2004)，Rogers 認為教師應具備「真誠、接納、同理心」的特質，以促進師生間的良好互動。換言之，教師是否有同理心會影響其與學生的相處情況。Moore 與 Fine (1969, 引自陳百越, 2003) 認為「同理心是一種覺知他人心理狀態或經驗的特殊方式。它是對另一個人類的情緒了解 (emotional knowing)」。洪儷瑜 (1969, 引自陳百越, 2003) 則認為同理心包含接收、共鳴與表達的互動歷程。因此教師若具有同理心，願意站在學生的立場、傾聽學生的心聲，將可使師生關係更親密。

然而，當網路移民遇上網路原住民，在線上遊戲所涉及的議題上，師生可能有不同的觀點和態度，也因而影響其師生關係。故本研究將師生關係分量表分為「師生相處」及「教師同理心」兩層面，以探討教師線上遊戲經驗在師生關係上的差異。

綜合上述，本研究根據玩家線上遊戲的正向經驗編製「教師對線上遊戲印象」分量表，以及玩家透過線上遊戲的學習成長經驗等研究，編製「學生線上遊戲之學習成長」分量表，其中包含「人際互動」與「自我成長」兩構面。最後依師生關係的相關研究，編製「師生關係」分量表，分為「師生相處」及「教師同理心」兩構面。

## 4. 研究方法與設計

### 4.1 研究流程

本研究流程如圖 1 所示，共分為以下三階段：

- (1) 第一階段：主要任務為資料蒐集。目的在確定研究主題與整理文獻，以利後續階段之問卷設計。步驟包含瞭解目前環境背景以形成目的、針對過去相關研究進行文獻探討、建立本研究之研究架構。
- (2) 第二階段：主要任務為問卷設計。目的在發展問卷與施測，步驟包含擬訂研究問卷、問卷測試與修訂、進行正式之問卷調查、問卷發放與回收。
- (3) 第三階段：主要任務為資料統整。步驟包含根據資料進行統計分析，以及撰寫報告。

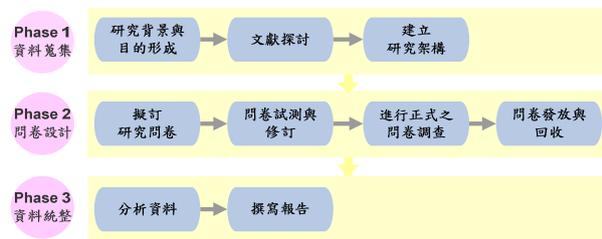


圖 1 研究流程圖

### 4.2 研究架構

本研究主要探討教師的線上遊戲經驗與其對線上遊戲相關看法及師生關係的關連性。首先分析有玩與沒玩線上遊戲的教師在對線上遊戲的印象的差異，接著再分析兩組教師看待學生從線上遊戲可獲致的學習成長經驗的差異，最後為兩組教師在與班上有玩線上遊戲的師生關係差異（見圖 2）。



圖 2 研究架構圖

### 4.3 研究對象

本研究問卷樣本設定為國小至高中之現職教師，以滾雪球的方式邀請各階段的教師填答問卷，自 2007 年 6 月 2 號至 6 月 22 號，發放並回收共計 84 份有效問卷。

### 4.4 研究工具與方法

本研究採問卷調查法，所採用的問卷為依據研究目的與文獻分析後編製而成。問卷內容共包含個人基本資料與三個分量表：教師對線上遊戲印象、看待學生線上遊戲之學習成長及師生關係。

#### (1) 個人基本資料

項目包括性別、年齡、教學年資、任教年級、是否擔任教師、有沒有在玩線上遊戲、玩線上遊戲的經驗（年資）、每星期玩的時間、學生是否知道教師在玩、對學生玩線上遊戲的看法、估計班上約有多少學生們在玩線上遊戲。

#### (2) 分量表

三個分量表皆採用 Likert Scale 五點量表，並依專家效度與因素分析來驗證效度。問卷初稿完成後，請三位現職國高中及國小教師及一位測量專家對內容提出修改建議，完成後再次請專家確認之。

因素分析採主成分分析法抽取（principal component analysis），經由最大變異法（varimax）之直交轉軸法後選取特徵值（eigen value）大於 1 的因素，及因素負荷量大於 0.4 的題項，作為後續分析用的量表。信度分析則以因素內各題項之 alpha 值大於 0.6 作為信度好壞的判斷依據，表 1 為各分量表及各題項的信效度列表。

表 2 分量表信效度分析結果

分量表	題項	因素負荷量	總解釋變異量 (%)	Alpha
教師對線上遊戲的印象	無聊的 vs. 有趣的	0.84	52.08	0.86
	不吸引人 vs. 吸引人的	0.86		
	普通的 vs. 令人著魔的	0.79		
	不重要的 vs. 重要的	0.72		
	平淡無奇的 vs. 令人興奮的	0.71		
	可玩可不玩 vs. 非玩不可的	0.68		
看待學生線上遊戲學習成長	讓學生學習溝通協調的能力	0.82	56	0.793
	讓學生清楚瞭解到自己的優缺點。	0.81		
	促進學生的人際關係	0.74		
	培養學生的團隊能力	0.72		
	讓學生看到人生百態	0.64		
師生關係	和這些學生在玩線上遊戲方面有共鳴	0.84	51.91	0.87
	可以很輕易地融入學生聊遊戲的話題中	0.84		
	學生願將他們玩遊戲的想法或心情與我分享	0.78		
	能經由線上遊戲來增進與學生的互動和了解	0.72		
	跟玩線上遊戲的學生互動很好	0.70		
	當我勸說不要花太多時間在線上遊戲時，學生能聽進去	0.63		
	我瞭解玩線上遊戲學生的心情	0.65		
	能同理學生沉迷遊戲時的感覺	0.56		

「教師對線上遊戲印象」分量表中，因素分析後刪除1題後，剩餘6題。取樣適切量（KMO；Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy）統計量為.829，顯示刪題後因素分析適合性達中度以上。總解釋變異量為58.96%，共叢集為一個面向。內部一致性信度（alpha）為0.86，表示信度良好。

「看待學生線上遊戲之學習成長」分量表中，因素分析後刪除7題，剩餘5題，萃取出一個面向，取樣適切量（KMO）統計量為.791，總解釋變異量為56%，而內部一致性信度alpha值為0.793。但根據理論，此分量表應為兩個「人際互動」與「自我成長」兩構面，因此本研究強迫兩因子分析後，發現解釋變異量為42.81%與28.76%，總解釋變異量提高為71.56%，alpha值為0.793和0.378，然而各題項之歸屬不符合理論架構，進行因素間的相關分析後發現兩因素相關甚高（ $r=.656$ ， $p=.000<.001$ ），因此歸結此分量表仍為單一構面，以解釋教師看待學生線上遊戲之成長差異。

在「師生關係」分量表中，因素分析後刪除7題，剩餘8題，萃取出一個面向，取樣適切量（KMO）統計量為.878，總解釋變異量為51.91%，而alpha值為0.87。根據理論，此分量表應由「師生相處」與「教師同理心」兩構面組成，因此本研究強迫兩因子分析後，發現解釋變異量為41.87%與21.25%，總解釋變異量提高為63.12%，alpha值為0.86和0.61，但各題項之歸屬不符合理論架構，進行因素間的相關分析後，發現兩因素相關甚高（ $r=.731$ ， $p=.000<.001$ ），因此歸結此分量表仍為單一構面，以解釋教師與有線上遊戲經驗的學生之師生關係。

## 5. 研究結果與討論

### 5.1 樣本結構分析

因教師線上遊戲經驗的有無為本研究目的最重要的變項，因此除呈現所有受試者的統計分析外，亦分別呈現有玩和沒玩線上遊戲的教師之統計結果（本研究受試樣本的結構請見表2）。

- (1) 性別：本研究回收的有效樣本共 84 人，其中男性佔 35 人（41.7%），女性佔 49 人（58.3%），受測者以女老師居多。有線上遊戲經驗的教師共 31 人，以男老師居多。無線上遊戲經驗的教師共 53 人，以女老師居多。
- (2) 年齡：所有受試者及有無線上遊戲經驗的教師，年齡都以 24~30 歲者居多。
- (3) 教學年資的分布情形：所有受試者及有無線上遊戲經驗的教師，都以 1~3 年者居多。
- (4) 任教年級：所有受試者及有無線上遊戲經驗的教師，均以國小教師為居多，國中次之，高中最少。

- (5) 是否擔任導師：所有受試者及有無線上遊戲經驗的教師，以有擔任導師者居多。
- (6) 線上遊戲相關經驗：
  - a. 有玩線上遊戲者有 31 人（36.9%）、未玩者有 53 人（63.1%），以未玩者居多。
  - b. 玩線上遊戲年資以 1~2 年者居多（12 人，14.3%）。
  - c. 知道教師有玩的學生 16 人（19.1%），不知道者 15 人（17.9%）。
- (7) 對學生玩線上遊戲的看法分布情形：所有受試者及有無線上遊戲經驗的教師均無非常支持者。所有受試者與無線上遊戲經驗的教師，以反對者居多，沒意見者次之。有線上遊戲經驗的教師以沒意見者居多（12 人，佔 14.3%），支持者次之。
- (8) 估計班上約有多少學生在玩線上遊戲的分布情形：所有受試者與無線上遊戲經驗的教師，皆以估計少於一半者居多（33 人，佔 39.3%；25 人，佔 29.7%）。有線上遊戲經驗的教師，以估計超過一半者居多（12 人，佔 14.3%）。

綜合上述，有玩線上遊戲之受試者以年輕且任教國小的男教師為主，估計班上過半的學生有玩線上遊戲，而無遊戲經驗的教師大多認為班上有玩的學生少於一半，兩者的估計有所差異。在看待學生玩遊戲的態度上，無任何教師表示非常支持，可見教師並不強烈支持學生玩線上遊戲；有經驗教師多數表示沒意見，無經驗的教師則以反對者居多，顯見教師的線上遊戲經驗對學生玩遊戲的態度上確實不同。

表 2 樣本結構描述

		有玩教師		沒玩教師		全部人數	
		n	%	n	%	n	
性別	男	19	22.6	16	19.1	35	41.7
	女	12	14.3	37	44.0	49	58.3
年齡	24-30	25	29.7	27	32.1	52	61.9
	31-35	3	3.6	12	14.3	15	17.8
	36-40	2	2.4	8	9.5	10	12.0
	40 以上	1	1.2	6	7.2	7	8.3
任教階段	國小	22	26.2	29	34.5	51	60.7
	國中	6	7.1	14	16.7	20	23.8
	高中	3	3.6	10	11.9	13	15.5
線上遊戲年資	1-2	12	14.3				
	3-5	9	10.7				
	6-8	8	9.5				
	9-10	2	2.4				
對學生玩線上遊戲的看法	非常支持	0	0	0	0	0	0
	支持	10	11.9	10	11.9	20	23.8
	反對	6	7.1	28	33.3	34	40.5
	非常反對	3	3.6	1	1.2	4	4.8
	無意見	12	14.3	14	16.7	26	30.9
各項目總和		31	36.9	53	63.1	84	100.00

## 5.2 教師對線上遊戲的印象差異

本研究以獨立樣本 t 檢定考驗有無線上遊戲經驗的兩組教師，對線上遊戲的印象是否有差異，結果顯示兩組教師在總分上達顯著差異 ( $t=-4.866$ ,  $p<.000$ )。表示有玩線上遊戲的教師較沒玩的教師認為線上遊戲是吸引人的、重要的且有趣的，屬於較正面的觀感。

表 3 教師對線上遊戲印象之 t 統計考驗

變項	M	S	t	p
有玩(n=31)	21.45	4.16	-4.866	.000
沒玩(n=53)	16.41	4.80		

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$  \*\*\*  $p < .001$

## 5.3 教師看待學生從線上遊戲可獲致之學習長差異

同樣以獨立樣本 t 檢定考驗有無線上遊戲經驗的兩組教師，認為學生從線上遊戲可獲致的學習長長的表現，結果發現兩組教師在此分量表總分上的差異達顯著水準 ( $t=-4.798$ ,  $p < .000$ )。

換言之，有線上遊戲經驗的教師相較於沒有的教師，認為學生透過線上遊戲能學習到：溝通協調的能力、可讓學生清楚瞭解自己的優缺點、促進人際關係、培養團隊能力及看到人生百態。

表 4 教師看待學生從線上遊戲可獲致的學習成長之 t 統計考驗

變項	M	S	t	p
有玩(n=31)	15.93	3.19	-4.798	.000
沒玩(n=53)	12.19	3.60		

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$  \*\*\*  $p < .001$

## 5.4 師生關係之差異

在教師線上遊戲經驗與其班上有玩線上遊戲的學生間之師生關係中，由獨立樣本 t 檢定比較有無線上遊戲經驗之教師差異，結果顯示兩組教師有顯著差異 ( $t=-5.11$ ,  $p < .000$ )。表示有線上遊戲經驗的教師較沒有的教師，能同理並瞭解學生的心情、可輕易地融入學生聊遊戲的話題中、能經由線上遊戲增進與學生的互動，且學生願意與之分享玩遊戲的心情、學生在線上遊戲方面有共鳴、師生互動好，當教師勸說莫花太多時間在線上遊戲上時，學生較能聽進去。

表 5 師生關係之 t 統計考驗

變項	M	S	t	p
有玩(n=31)	29	5.30	-5.11	.000
沒玩(n=53)	23.18	4.78		

\*  $p < .05$  \*\*  $p < .01$  \*\*\*  $p < .001$

## 5.6 小結

綜合上述的研究結果，本研究調查 84 位國中、國小教師有、無線上遊戲的經驗，與其對線上遊戲的印象、認為學生可從線上遊戲獲得的學習成長，與和班上有玩線上遊戲的學生之師生關係等差異。主要發現歸納如下：

- (1) 就本研究之受訪者而言，有無線上遊戲經驗的教師對線上遊戲的印象有差異。
- (2) 有無線上遊戲經驗的教師看待學生透過線上遊戲的學習成長經驗上亦有差異。
- (3) 有無線上遊戲經驗的教師與其班上有玩線上遊戲的學生間之師生關係，有顯著差異。

研究結果顯示，教師的線上遊戲經驗不管是在對線上遊戲的印象或認為學生從線上遊戲中可學習到的成長及經驗，以及與有玩線上遊戲學生間的關係，均達統計上的顯著差異。換言之，有無線上遊戲經驗的教師除了對線上遊戲方面有認知差異外，在現實中與學生的互動情形亦有所不同。因此，本研究認為教師可嘗試參與線上遊戲，藉由親身體驗來瞭解玩家的世界，在面臨與學生相關的線上遊戲議題時能有更多的因應之道。

## 6. 結語與建議

當線上遊戲的玩家人口逐年上升，且遊戲種類層出不窮的環境下，越來越多的學生投入甚至沉迷於其中，教師必須花費更多時間與精力解決其衍生的問題。周桂穗 (2005) 調查中等師生對線上遊戲的認知差異研究中，發現兩者之認知有相當程度的差異。然而，相較於師生間對線上遊戲的認知差異，教師與教師之間也同樣存在著差異性。本研究探討教師線上遊戲經驗的差異性對線上遊戲的印象、認為學生透過線上遊戲的學習成長，以及師生關係之差異，結果發現有無線上遊戲經驗的老師，對於線上遊戲的相關認知與師生關係確實存有顯著差異。

從研究結果可以推論，教師和學生可能會因為彼此具有線上遊戲的共同經驗而相吸引，而有線上遊戲經驗的教師與這些學生會有較佳的師生關係，因此建議教師應該對於學生所關心、重視的文化有所了解，即使教師並不一定有時間或有興趣親自玩線上遊戲，但是從本研究的結果可以看出，師生具有相似的遊戲經驗可以增進師生間的交流互動，教師也能以良好的關係為跳板，進而對學生的其他面向有所影響，況且基礎教育階段之教師對學生的影響力不可小覷，教師應把握良機。簡言之，瞭解學生的想法是師生在教學互動上重要的條件，尤其在現今倡導「零體罰」、「以學生為中心」的教育理念下，現代的教師必須更懂得學生才行。本研究結果呼應過去研究者的建議 (呂秋華, 2005; 周桂穗, 2005; 禾董, 2007)，教師應瞭解

學生的線上遊戲文化，不管對於線上遊戲的內容或性質，教師都必須有最基本的認識，融入學生的生活以建立更好的互動。

最後，因不易尋找有線上遊戲經驗的教師，故本研究採便利取樣以獲得適合於本研究目的之受試者資料，又因時間與人力限制，無法取得大量的受試者資料，是本研究最大之限制。未來研究可考慮尋找另一群受試樣本，以檢驗問卷題項的複合效度。

## 7. 參考文獻

- [1] 張淑慧、盧玉娟、吳嫦娥 (2004)。網路遊戲對少年行為之影響。台北市：少年輔導委員會。
- [2] 台灣國際數據資訊IDC (2006)。開拓台灣線上遊戲產業的新里程。2007年6月24日，取自 [http://www.idc.com.tw/report/Column/column\\_061030\\_1.htm](http://www.idc.com.tw/report/Column/column_061030_1.htm)
- [3] 何金樺 (2003)。治療取向的班級藝術活動對國小學童情緒經驗、同儕關係與師生關係之輔導效果。國立屏東師範學院心理輔導教育研究所。全國博碩士論文資訊網，91NPTT1328011。
- [4] 杜永泰 (2004)。華人師生關係測量之研究。國立台北師範學院教育心理與諮商學系碩士論文。全國博碩士論文資訊網，93NTPTC328014。
- [5] 呂秋華 (2005)。線上遊戲小學生玩家經驗之質性研究。屏東師範學院教育心理與輔導學系碩士論文。全國博碩士論文資訊網，93NPTTC328023。
- [6] 周桂穗 (2005)。師生對於線上遊戲之認知差距—以高雄縣市中等學校為例。國立中山大學資訊管理學系研究所碩士論文。全國博碩士論文資訊網，94NSYS5396074。
- [7] 洪儷瑜 (1985)。輔導員的同理心、心理需求與輔導關係、當事人的自我探索及情緒改變之研究。國立台灣師範大學輔導研究所。全國博碩士論文資訊網，74NTNU2464024。
- [8] 益學網 (2004)。媒體細細看—全國國小學童媒體使用行為調查。2007年6月24日，取自 [http://www.eshare.org.tw/eshare\\_response\\_Text.asp?Txt\\_ID=458](http://www.eshare.org.tw/eshare_response_Text.asp?Txt_ID=458)
- [9] 陳百越 (2003)。治療者自我涉入、同理心與初期治療關係的探討。中原大學心理學研究所碩士論文。全國博碩士論文資訊網，91CYCU5071004。
- [10] 張春興 (2004)。教育心理學：三化取向的理論與實踐。台北市：台灣東華書局。
- [11] 資策會電子商務研究所 FIND (2004)。由「2003年家庭連網應用調查」分析線上遊戲族群特性。2007年6月24日，取自 [http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany\\_disp.asp?id=78](http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=78)
- [12] 資策會電子商務研究所 FIND (2006)。2006年我國家庭寬頻、行動與無線應用現況與需求調查—家戶連網應用。2007年6月24日，取自 [http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany\\_disp.asp?id=151](http://www.find.org.tw/0105/howmany/howmany_disp.asp?id=151)
- [13] 薛世杰 (2002)。國中男女生的網路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。屏東師範學院教學科技所碩士論文。全國博碩士論文資訊網，90NPTTC620003。
- [14] 盧貞吟 (2003)。強化線上遊戲吸引力之策略研究—以線上遊戲《天堂》為例。國立成功大學工業設計研究所碩士論文。全國博碩士論文資訊網，91NCKU5038034。
- [15] 魏心怡 (2001)。網際網路與心理幸福、學業成績。國立台東師範學院教育研究所碩士論文。全國博碩士論文資訊網，89NTTTC576011。
- [16] Chou, T., & Ting, C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(6), 663-675.
- [17] Hughes, J. N., Cavell, T. A., & Jackson, T. (1999). Influence of teacher-students relationship on childhood conduct problems: a prospective study. *Journal of Clinical Child Psychology*, 28(2), 173-184.
- [18] Prensky, M (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Retried June 28, 2007, from <http://www.marcprensky.com/default.asp>
- [19] Prensky, M (2002). *What kids learn that's positive from playing video games?* Retried June 28, 2007, from <http://www.marcprensky.com/default.asp>
- [20] Rieber, L. P.(1996). Seriously considering play: Developing interactive learning environment based on the blending of microworlds, simulations and games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43-58.
- [21] Yee, N. (2002) *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. Retried June 28, 2007, from <http://www.nickyee.com/facets/home.html>