

了解3年級學生玩手遊遊戲的現況之調查

研究者：邱瀟瑩

指導老師：王璽崴

壹、研究動機

因為我自己3歲的時候就開始使用電腦，小班會打字，中班會用Line，大班就擁有自己的手機，我也知道這是比較特別的權限，所以我對3c有比同齡還多的知識，也玩了一些同齡沒有在玩的遊戲，我想知道在這個年齡，這些小朋友到底都有著什麼樣的權限，以及在這個時間會玩什麼。現在這個時代，{幾乎}人手一機，但並不是每個人都有同樣的權限，例如說爸媽給的手機只有辦法打電話聯絡的用途，或著說，根本不知道手機可以幹嘛，或著是根本不知道手機長甚麼樣子。每個小孩都有不同的權限，我很好奇，我也很想知道在這種時代，小朋友到底都在玩什麼，畢竟連我自己都玩12歲才能玩的遊戲，因此我決定以了解三年級作為我的研究主題。

貳、研究目的與研究問題

一、研究目的

(一)了解三年級玩電玩遊戲的現況之調查

二、研究問題

(一)民生國小3年級玩什麼遊戲？

(二)民生國小3年級玩電玩遊戲的時間為何？

(三)民生國小3年級小朋友有多少可以玩超過自己年齡的遊戲？

(四)民生國小3年級的家長會允許小孩邊玩電玩遊戲邊聊天嗎？

參、文獻探討

一、最常在國小被討論的手機遊戲

小學時代68%最常聽見的遊戲是傳說對決和迷你世界，傳說對決為一種兩隊5V5PK的遊戲，迷你世界為一種沙盒類的遊戲。和迷你世界類似的遊戲還有我的世界、打造世界、泰拉瑞亞(天天要聞, 109)

二、電玩對小朋友的影響

根據上報(107)的報導指出，大部分調查結果顯示，有超過86%的家長不相信遊戲會影響孩子的言論與行為。但卻有超過一半(62%)的家長承認自己曾試圖將遊戲從孩子們手中奪走，但通常會因為孩子們鬧脾氣而作罷。

另外還有48%的家長通常會遵循電影的分級規範，但當與遊戲沾上邊時，家長們的標準就會降低。家長應該要謹記孩子們是比較容易受到外在事物的影響，如果小朋友在遊戲或者電影中看到特定的語言或者行為時，有很高的機率會開始模仿。小朋友會沉迷於遊戲中。

三、線上遊戲的分類

動作遊戲，簡稱為ACT;射擊遊戲，簡稱為STG是動作遊戲的一種;格鬥遊戲簡稱為FTG;冒險遊戲，簡稱為AVG;模擬遊戲，簡稱為SIM;角色扮演遊戲，簡稱為RPG;策略遊戲SLG;體育遊戲SPT;競速遊戲RCG。(雅瑪知識, 111)

肆、研究方法與步驟

一、研究對象

本研究以[電玩遊戲]為主題，以台北市松山區民生國小三年級為母群體，利用網路選號器，隨機抽樣選取三年級四~七班的學生，男生為4、5、10、11，女生為23、26、27、31號學生為樣本，進行問卷調查。參與人數共計32人，其中男生16人，女生16人。

二、研究工具

本研究所採用之研究工具包含問卷以及統計工具兩部分，以下分兩部分說明。

(一)問卷

1、問卷初稿

依照研究問題之內容，閱讀文獻後設計自編問卷20題，其中複選題一題。

2、專家效度

邀請電腦老師潘培鈞老師、楊書銘老師協助修正問卷，討論後刪去2題，合計共18題，其中單選題17題，複選題1題。

3、預試

採用方便抽樣法，從資優班第37屆中選出二人，請鄭綺瑩導師協助進行抽樣預試。再根據問卷填寫情形修改問卷敘述方式與相關內容。

(二)統計方式

本問卷統計方式採用Excel進行分析，採用百分比進行比較，並依此繪製圓餅圖和長條圖。

三、研究步驟

(一)問卷初稿

於民國111年12月完成問卷初稿設計，並根據研究問題和問卷題目編制架構圖，以此調整問題結構與順序。

(二)專家效度

根據研究問題和問卷題目編制專家效度表格，於民國111年12月邀請電腦老師潘培鈞、楊書銘協助修改問卷。於民國111年12月回收專家效度問卷，彙整專家建議後與指導老師討論問題修正後完成問卷。

(三)問卷預試

於民國112年1月邀請資優班37屆的兩位學生進行問卷預試，並根據填寫情形以及同學反饋修正問卷。

(四)問卷發放

以台北市松山區民生國小三年級為母群體，利用網路選號器，隨機抽樣選取三年級四~七班的男生4、5、10、11號，女生為23、26、27、31號為樣本，進行問卷調查。參與人數共計32人，其中男生16人，女生16人。

(五)問卷回收

問卷發放共32份，回收24份，回收率75%。

(六)結果統計

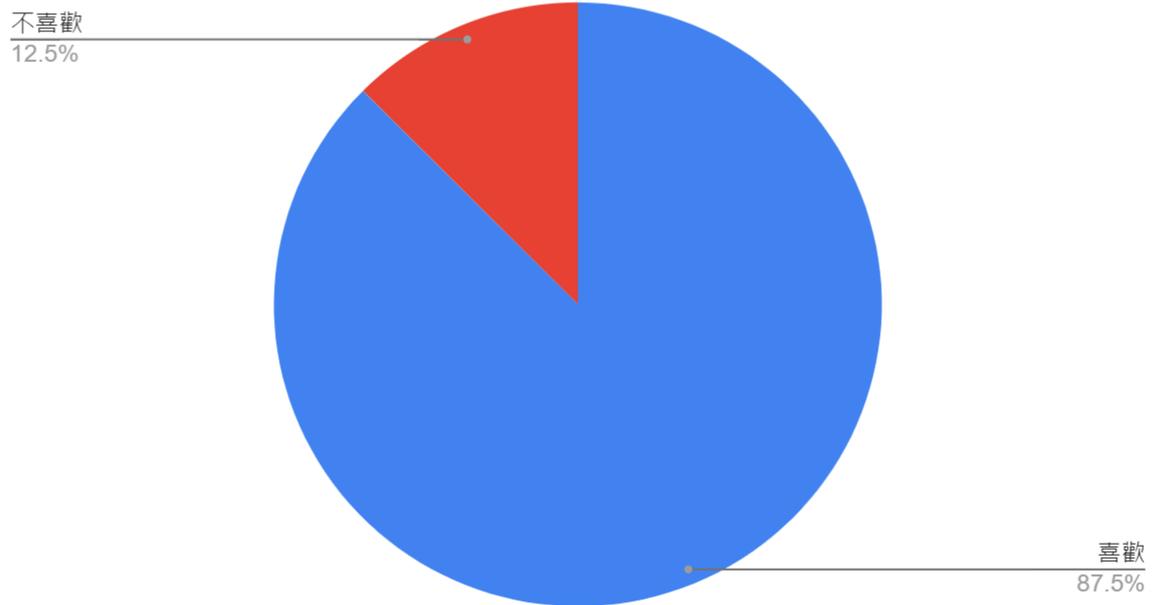
先刪除重複填寫問卷以及填答方式錯誤之問卷，獲得有效問卷24份，有效問卷率為100%。利用試算表，並製作圓餅圖和長條圖。

伍、研究結果

一、你喜歡打電動(電玩遊戲)嗎？

根據調查結果，有12.5%的學生不喜歡打電動(電玩遊戲)；87.5%的學生喜歡打電動(電玩遊戲)。

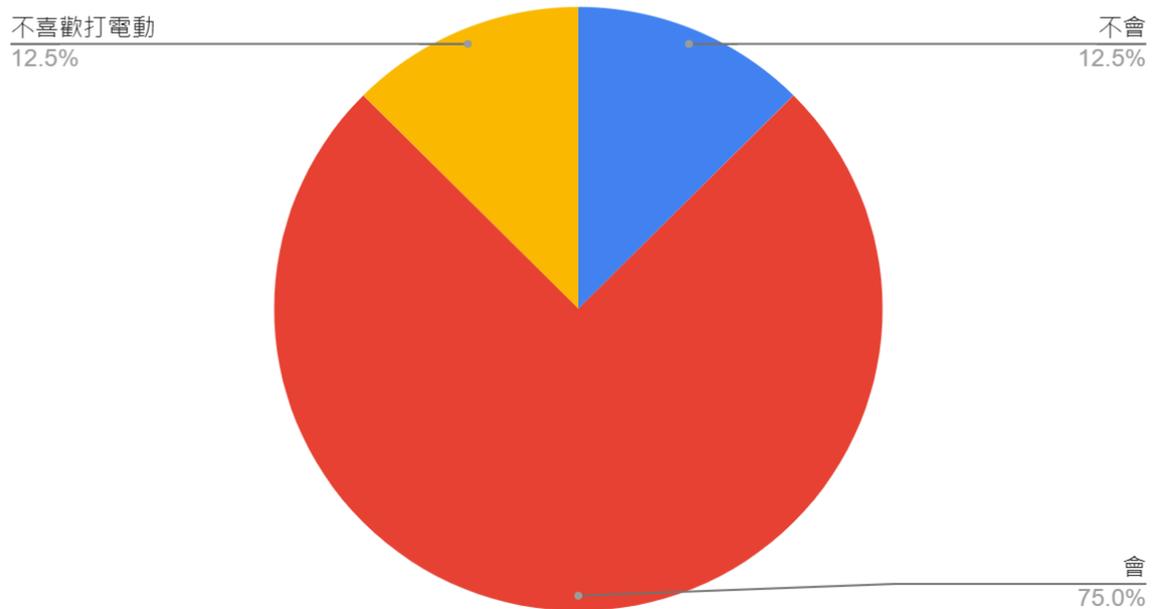
你喜歡打電動(電玩遊戲)嗎?



二、你的爸媽會讓你打電動嗎?

根據調查結果, 有12.5%的學生不喜歡打電動(電玩遊戲); 12.5%的爸媽不會讓孩子打電動; 有75%爸媽會讓孩子打電動。

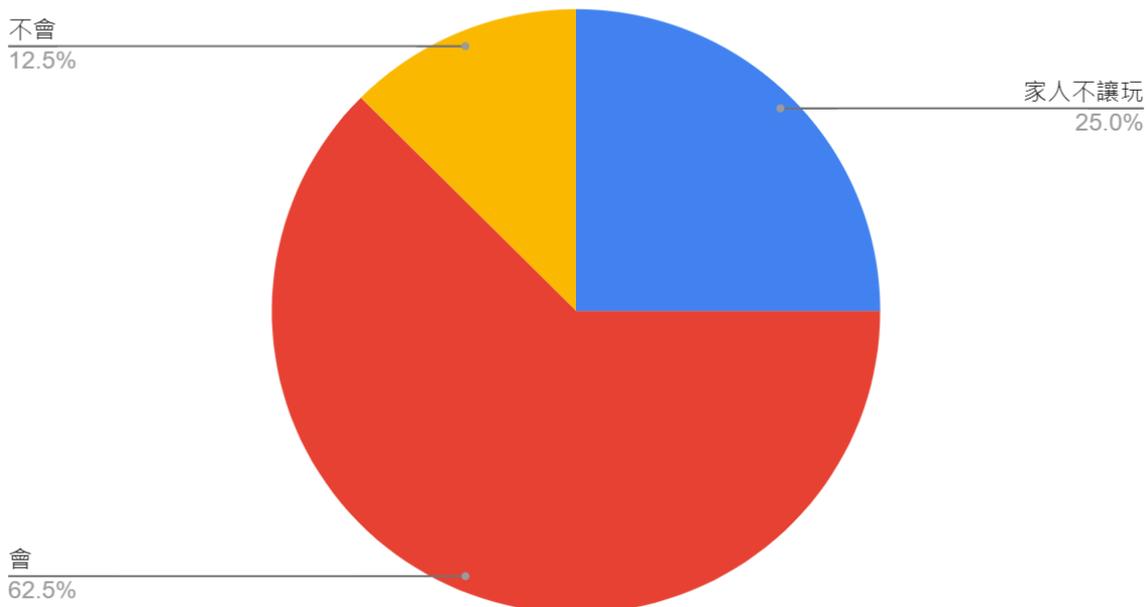
你的爸媽會讓你打電動嗎?



三、你會玩手遊(手機或平板遊戲)嗎?

根據調查結果，有12.5%的學生不會玩手遊；25%的家人不會讓孩子打電動；有62.5%學生會打手遊。

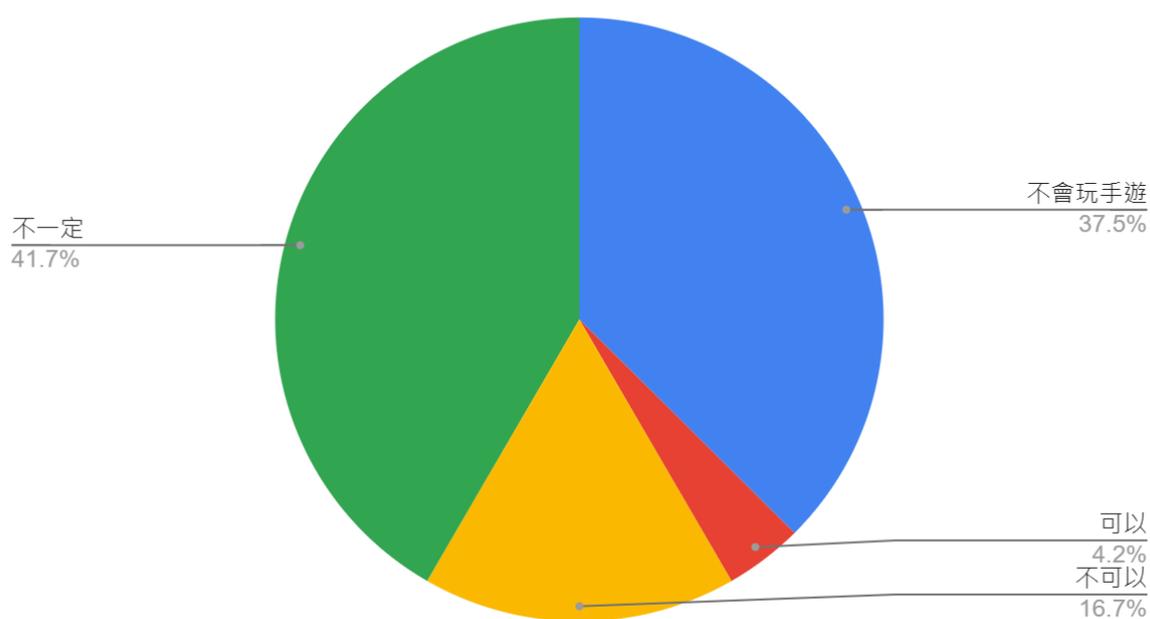
你會玩手遊(手機或平板遊戲)嗎？



四、平日可以玩手遊嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有4.2%的學生平日可以玩手遊；16.7%的學生平日不可以玩手遊；有37.5%學生不會玩手遊，有41.7%平日不一定可以玩手遊。

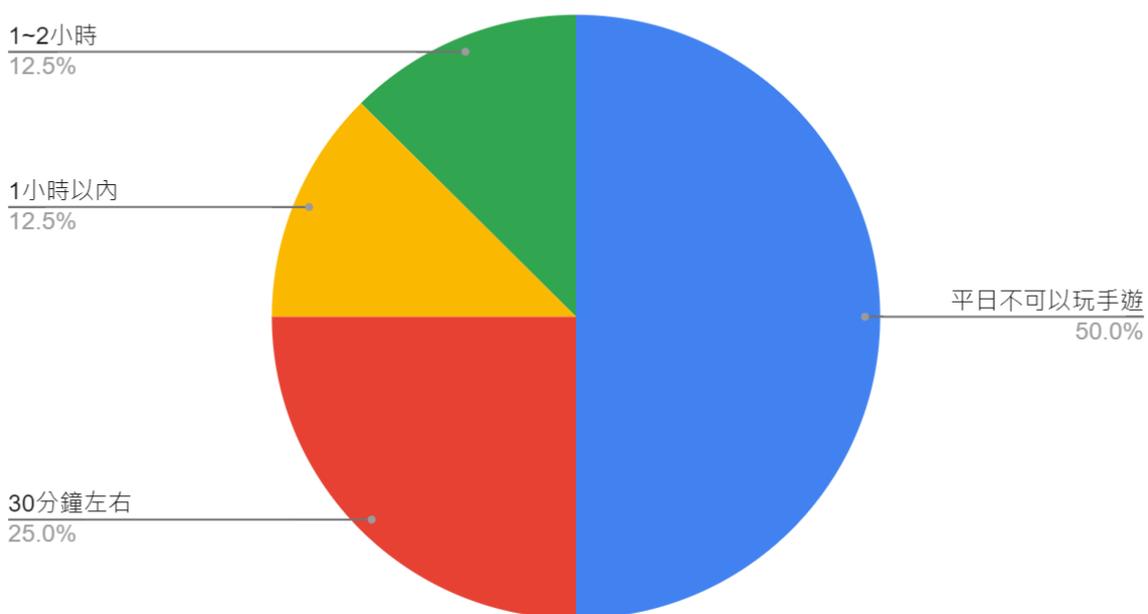
平日可以玩手遊嗎？



五、平日大概玩多久？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有12.5%的學生平日玩1~2小時；12.5%的學生平日玩1小時以內；有25.0%學生平日玩30分鐘左右，有50%平日不可以玩手遊。

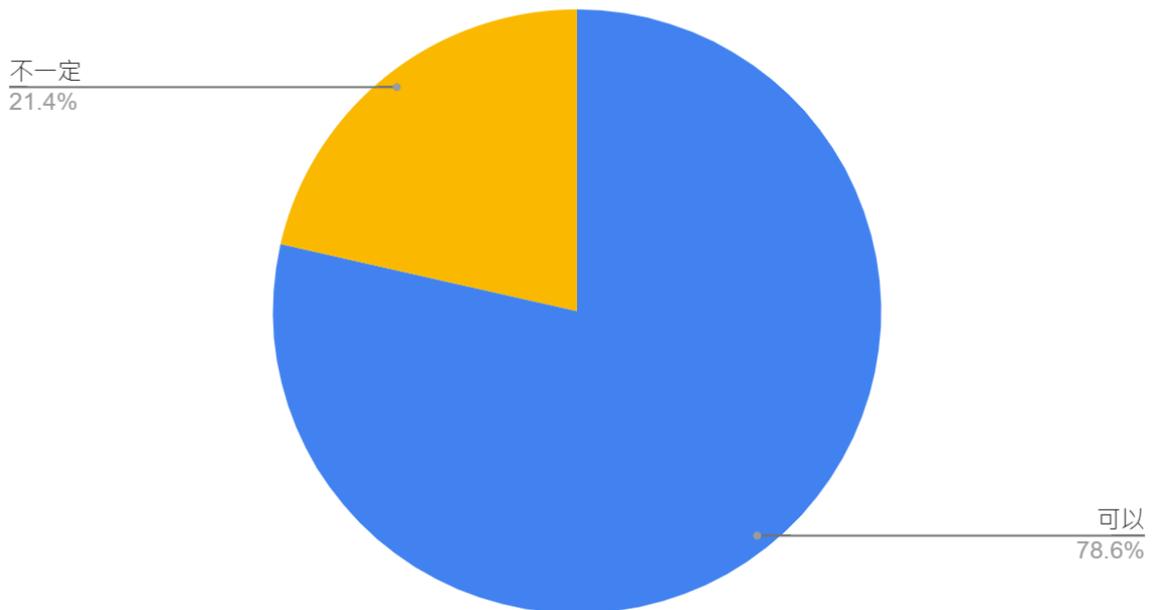
平日大概玩多久？



六、假日可以玩手遊嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有21.4%的學生假日不一定可以玩；78.6%的學生假日可以玩手遊。

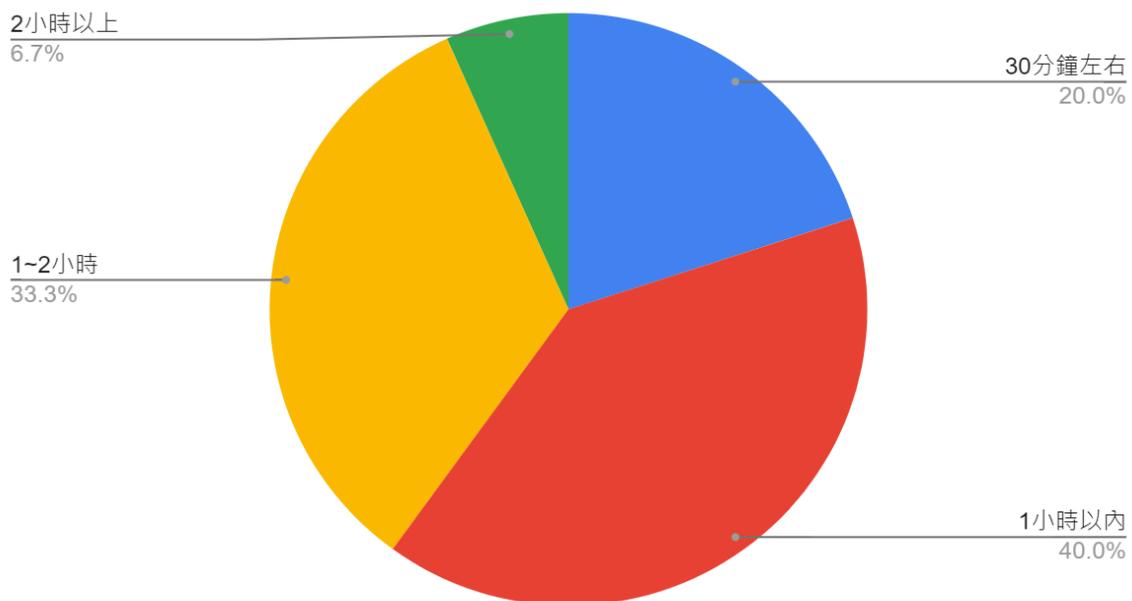
假日可以玩手遊嗎？



七、假日大概玩多久？

根據調查結果，假日可以玩手遊的學生中有6.7%的學生假日玩2小時以上；20%的學生假日玩30分鐘左右；有33.3%學生平日玩1~2小時左右，40%假日玩1小時以內。

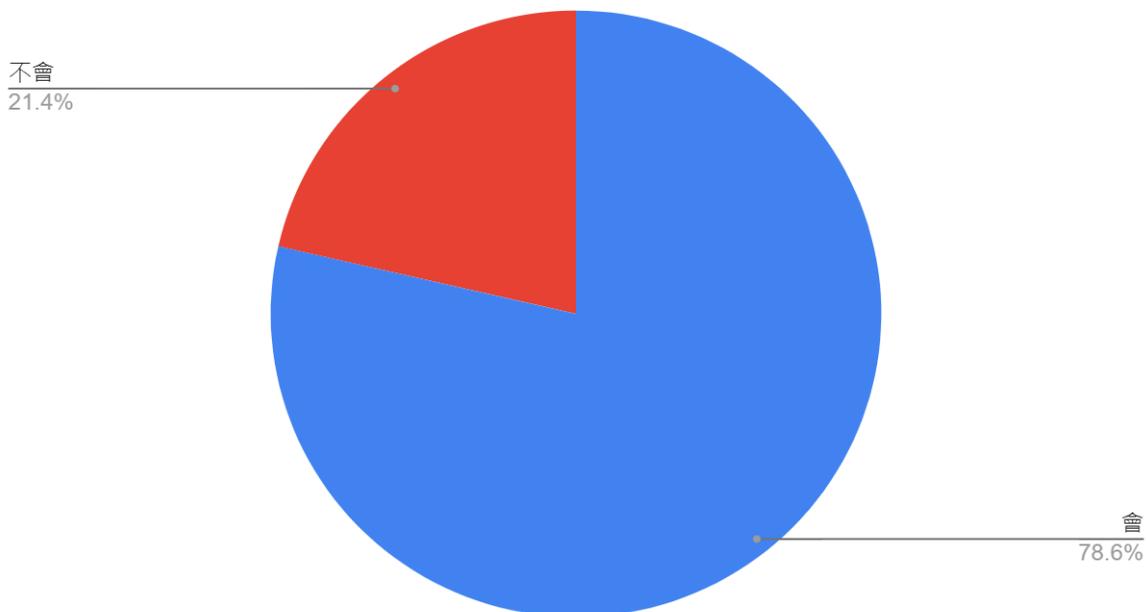
假日大概玩多久？



八、家長會限制你玩手遊的時間嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有21.4%的家長不會限制孩子玩手遊的時間；78.6%的家長會限制孩子玩手遊的時間。

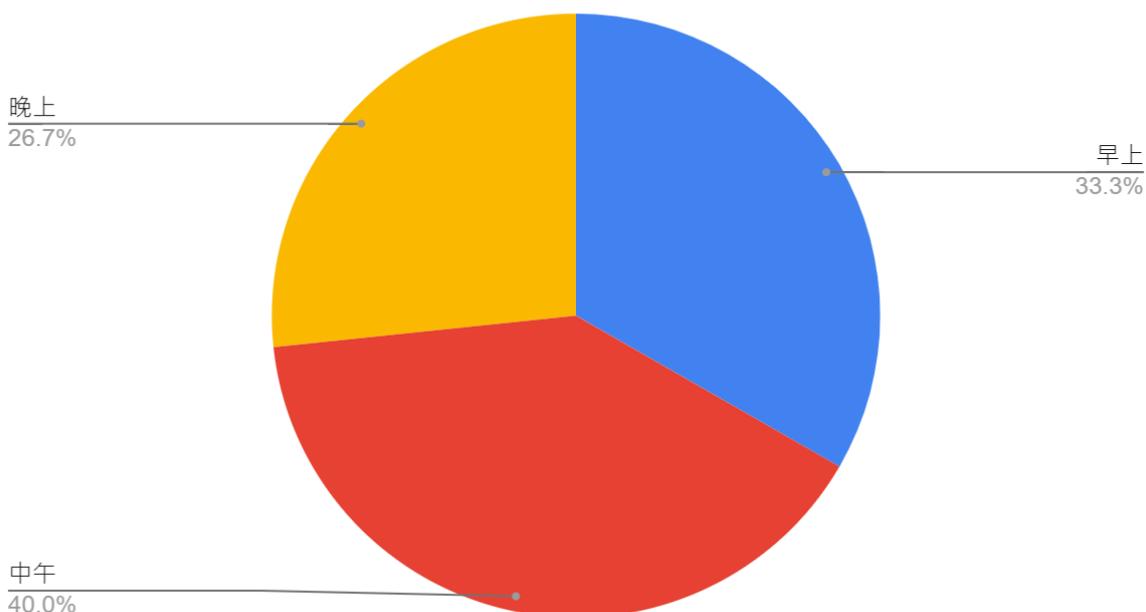
家長會限制你玩手遊的時間嗎？



九、你假日一般在什麼時候玩手遊？

根據調查結果，假日可以玩手遊的學生中有26.7%的學生假日一般在晚上玩手遊；33.3%的學生假日一般在早上玩手遊；有40%的學生假日在中午的時候玩手遊。

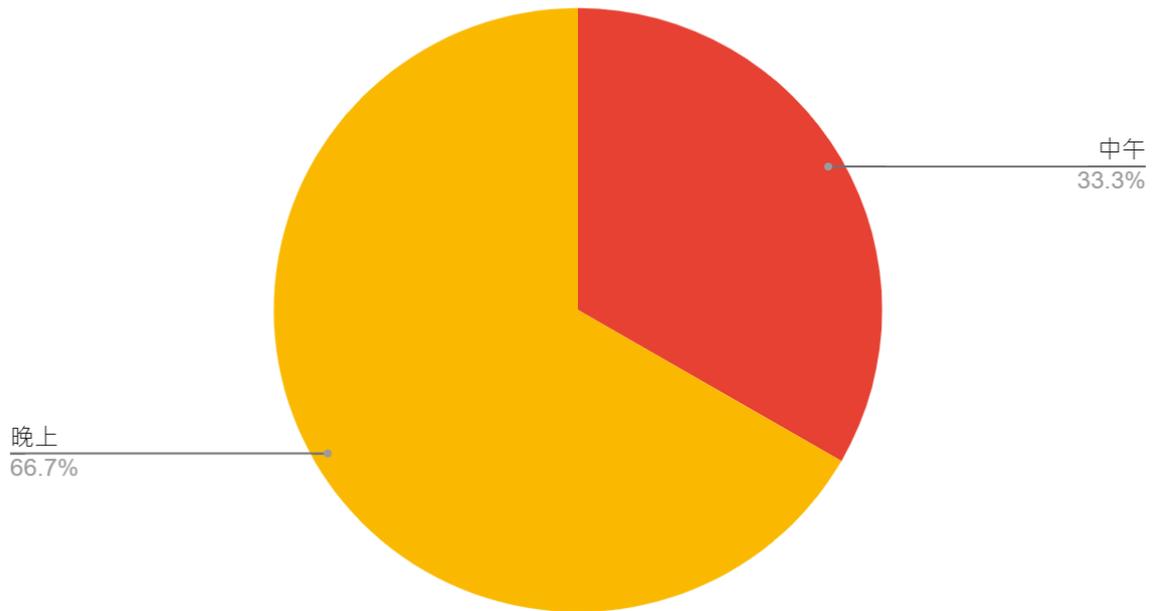
你假日一般在什麼時候玩手遊？



十、你平日一般在什麼時候玩？

根據調查結果，平日可以玩手遊的學生中有33.3%的學生平日一般在中午玩手遊；66.7%的學生平日一般在晚上玩手遊。

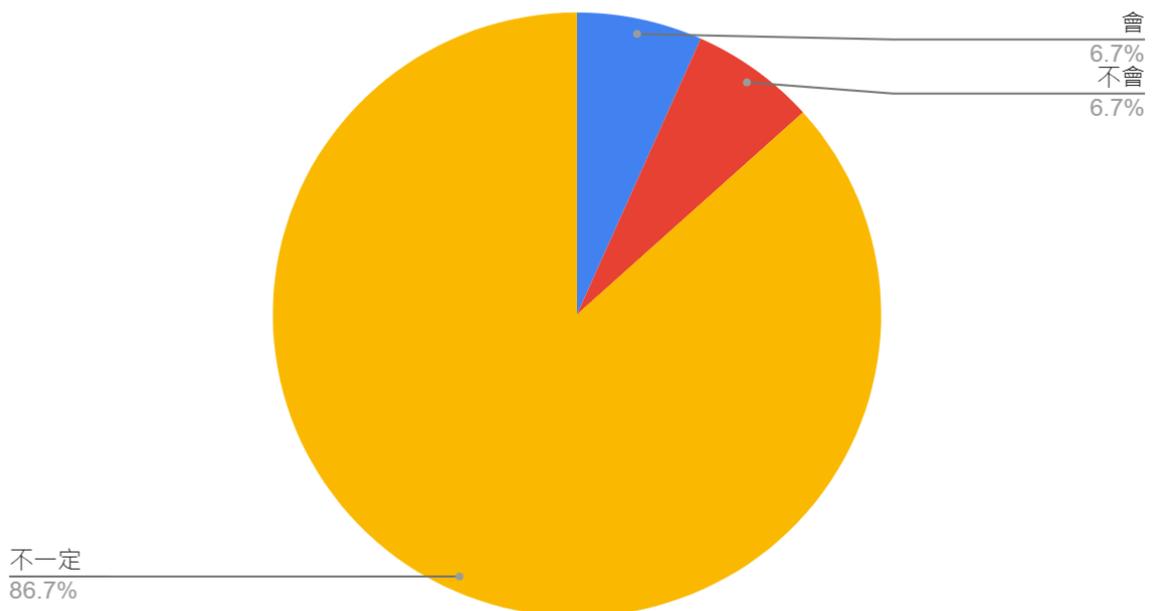
你平日一般在什麼時候玩手遊？



十一、玩手遊時，爸媽會在你旁邊嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有6.7%的爸媽會在孩子玩手遊時在旁邊；有6.7%的爸媽不會在孩子玩手遊時在旁邊；86.7%的爸媽不一定會在孩子玩手遊時在旁邊。

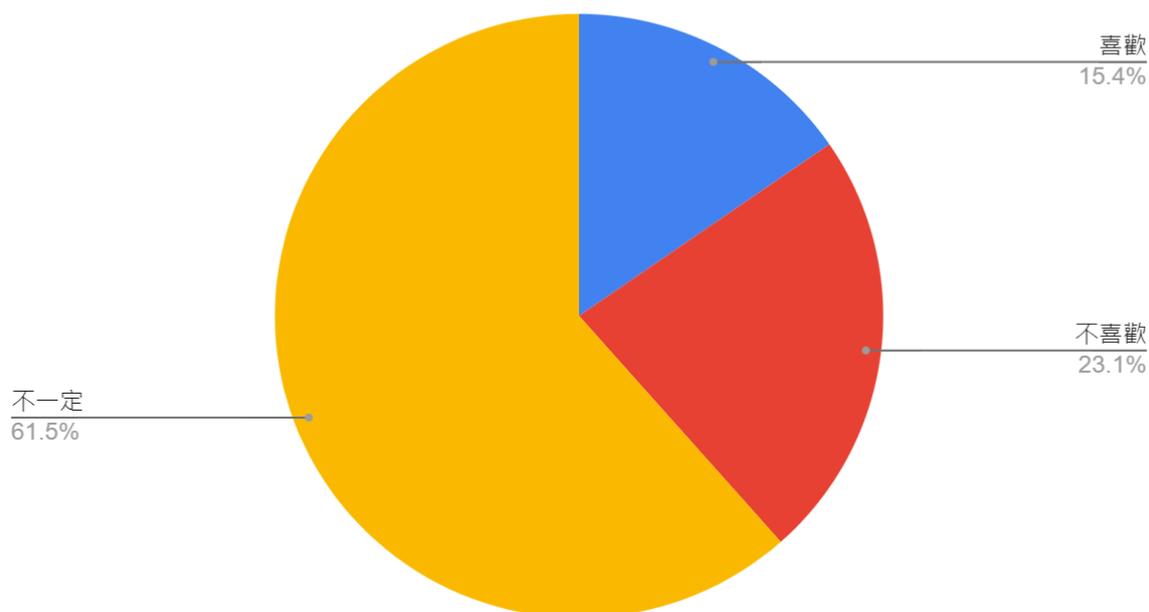
玩手遊時，爸媽會在你旁邊嗎？



十二、你通常在爸媽旁邊玩手遊嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有15.4%的學生喜歡在爸媽旁邊玩手遊；有23.1%的學生不喜歡在爸媽旁邊玩手遊；有61.5%的學生不一定會在爸媽旁邊玩手遊。

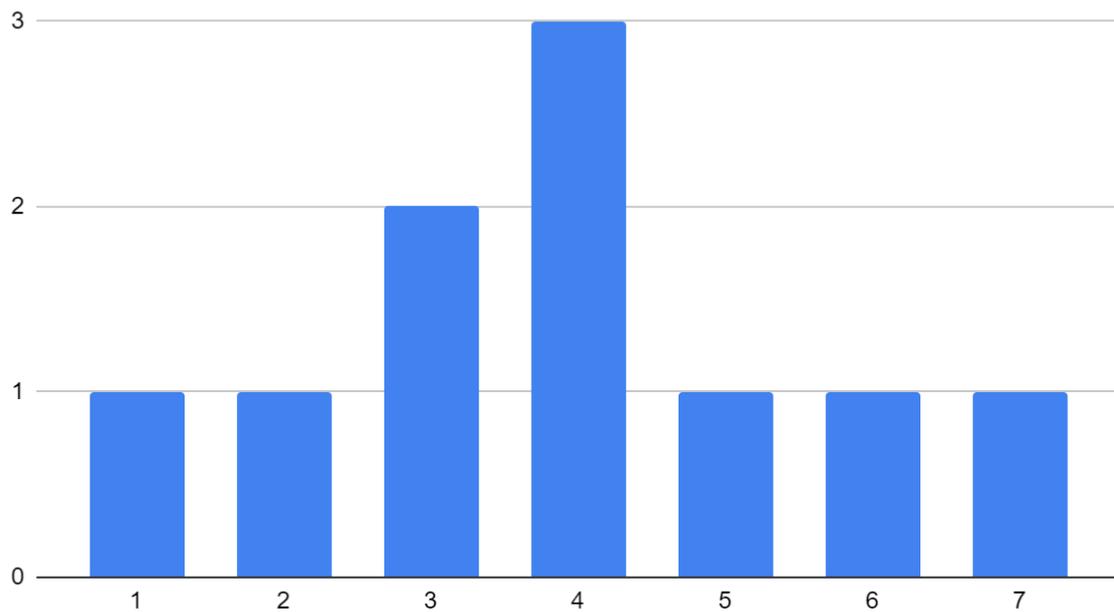
你通常在爸媽旁邊玩手遊嗎？



十三、請問您有玩過下列的哪一種類型的遊戲(複選)

根據調查結果，有玩手遊的學生中有1個學生玩過動作類手遊；有1個學生有玩過角色扮演類手遊；有2個學生玩過冒險類手遊；有3個學生玩過模擬經營類遊戲；有1個學生玩過多人在線戰鬥競技類遊戲；有1個學生玩過休閒益智類手遊；有1個學生玩過策略類手遊。

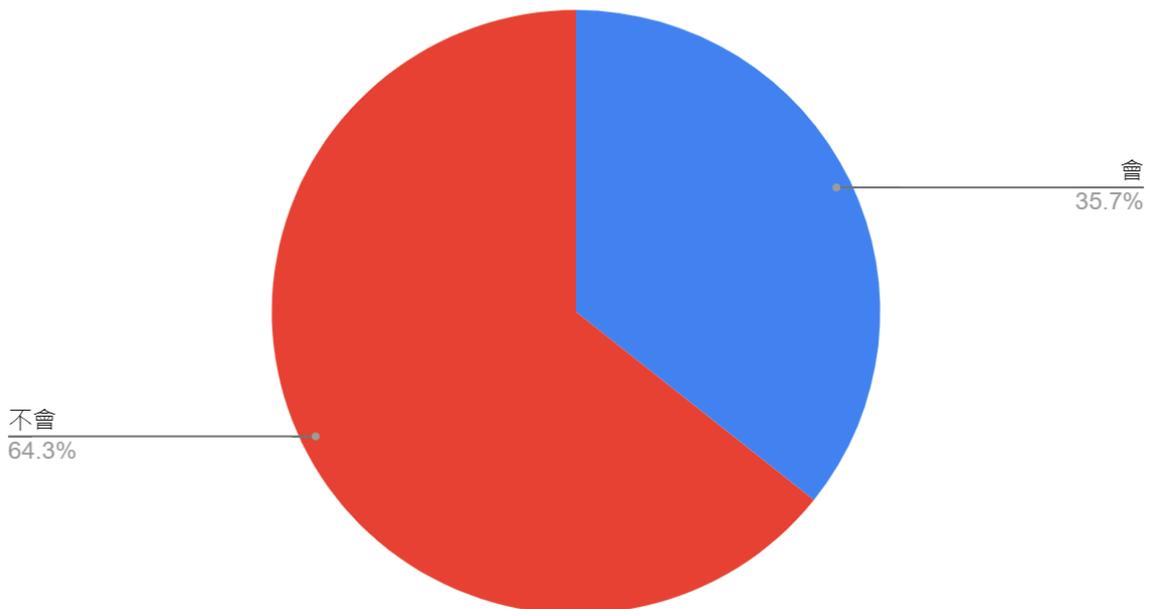
請問您有玩過下列的哪一種類型的遊戲



十四、你的家長會讓你邊玩手遊時邊在線上和朋友聊天嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有35.7%家長會讓學生邊玩手遊時邊在線上和朋友聊天；有64.3%家長不會不會會讓學生邊玩手遊時邊在線上和朋友聊天。

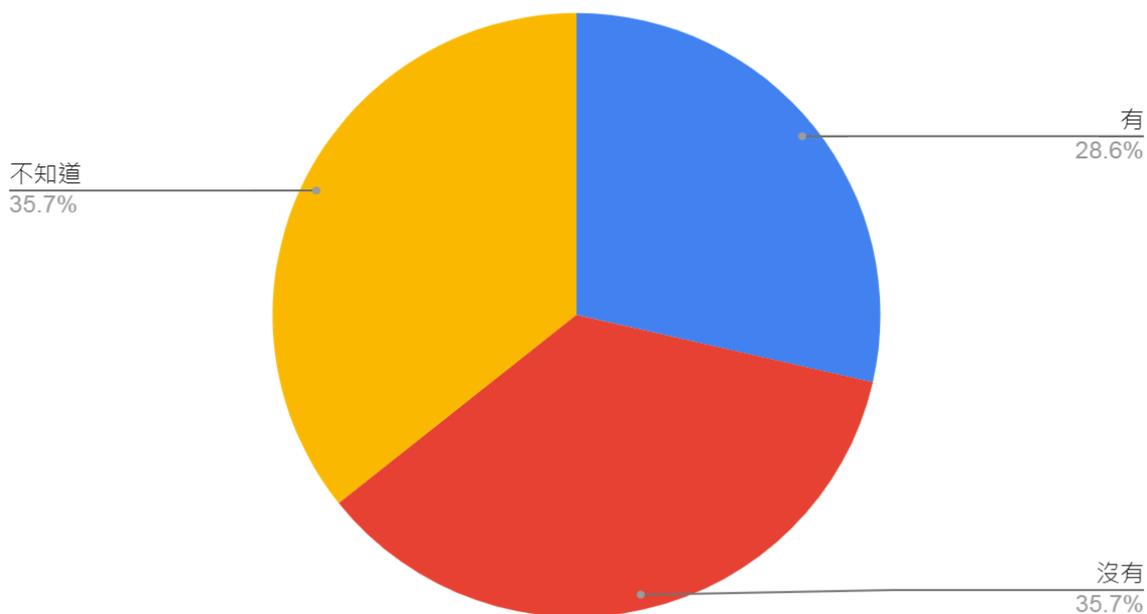
你的家長會讓你邊玩手遊時邊在線上和朋友聊天嗎？



十五、你有玩過年齡限制的手遊嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有28.6%的學生有玩過年齡限制的手遊；有35.7%的學生沒有玩過年齡限制的手遊；有35.7%的學生不知道自己有沒有玩年齡限制的手遊。

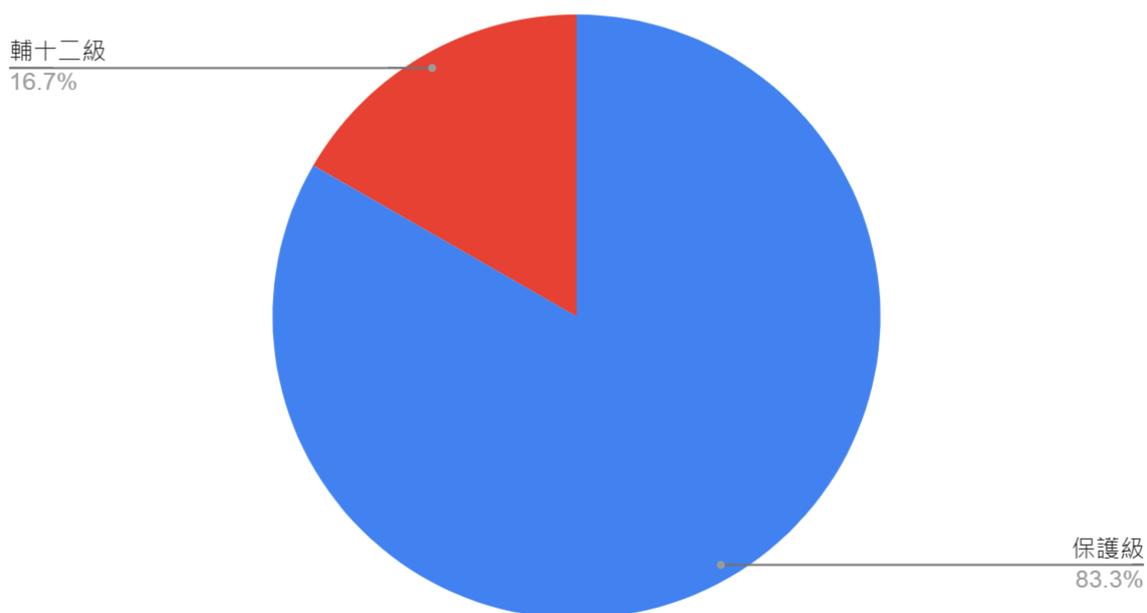
你有玩過年齡限制的手遊嗎？



十六、是什麼分級的？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有16.7%的學生有玩過輔十二級的遊戲；有83.3%的學生有玩過保護級的遊戲。

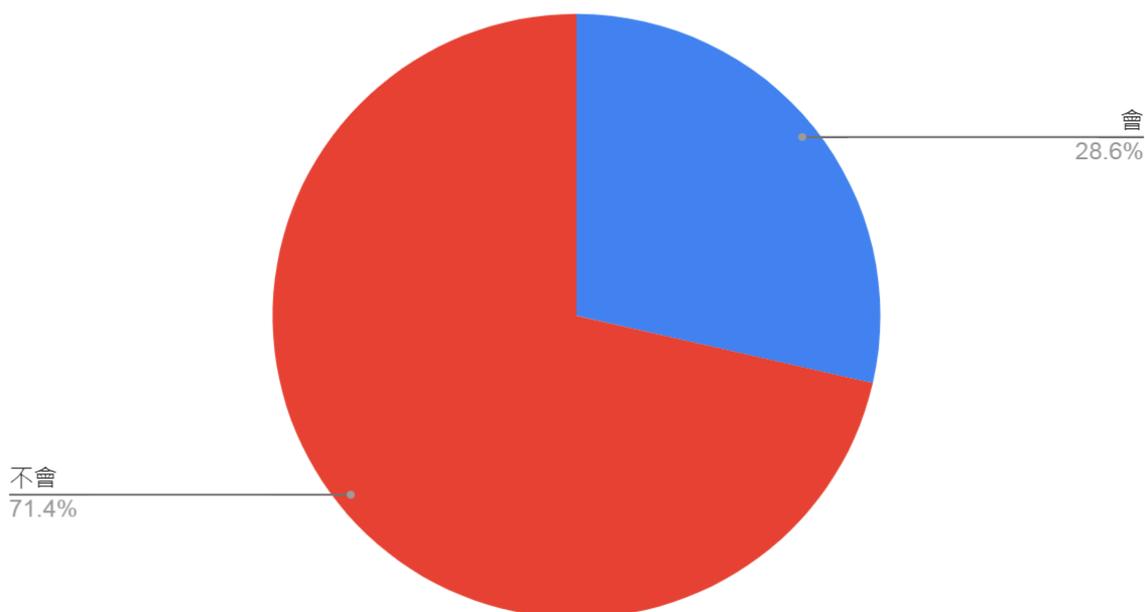
是什麼分級的？



十七、你的家長會在意你玩那些遊戲嗎？

根據調查結果，有玩手遊的學生中有28.6%的家長會在意自己的孩子玩有年齡限制的手遊；有71.4%的家長不會在意自己的孩子玩有年齡限制的手遊？

你的家長會在意你玩那些遊戲嗎？



陸、研究結論

根據研究目的與研究結果，以下章節分成四部分，分別探討一、民生國小3年級玩什麼遊戲？；二、民生國小3年級玩電玩遊戲的時間為何？；三、民生國小3年級小朋友有多少可以玩超過自己年齡的遊戲？；四、民生國小3年級有邀請打電動的同伴嗎？

一、民生國小3年級玩什麼遊戲？

根據問卷統計結果顯示，可以發現民生國小3年級喜歡玩模擬經營類手遊、電玩遊戲。

二、民生國小3年級玩電玩遊戲的時間為何？

根據問卷統計結果顯示，可以發現民生國小3年級通常在在假日玩電玩遊戲。假日通常都在中午時間玩電玩遊戲，且通常都玩1~2小時左右。平日通常都在晚上玩電玩遊戲，且有一半的孩子平日不能玩電玩遊戲。

三、民生國小3年級小朋友有多少可以玩超過自己年齡的遊戲？

根據問卷統計結果顯示，可以發現民生國小3年級大部分都不知道自己有沒有玩年齡限制的電玩遊戲、手遊。且大部分家長並不在意自己的小孩有沒有玩年齡限制的手遊。

四、民生國小3年級的家長會允許小孩邊玩電玩遊戲邊聊天嗎？

根據問卷統計結果顯示，可以發現民生國小3年級大部分的家長不會讓自己的小孩一邊玩電玩遊戲一邊在線上和同學、朋友聊天。

柒、心得與建議

做這個研究，我覺得寫動機以及寫文獻是全部裡面最耗時的部分，因為我需要查到正確的資料、讀懂文章的含義，並且將文章內容的大意打出來，真的花了我很多時間。

我覺得做這個統計其實沒有想像中的那麼難，在Google試算表上打幾個類似程式碼的數字，接著將數字框起來，點插入，再點試算表，輕輕鬆鬆就可以完成一張圓餅圖。

未來，如果有人要跟我做一樣問卷調查，我會告訴他：「這項研究十分簡單，除了做PPT，在做其他的事時毫無波折，很快就可以做出來。」

捌、參考資料

1、天天要聞(109)。不同年齡段的學生喜歡玩什麼？

<https://daydaynews.cc/zh-hk/game/758341.html>

2、九遊(111)。手游排行榜2023前十名。

<https://www.9game.cn/rank/>

3、網路溫度計(111)。口碑排名/線上遊戲。

<https://dailyview.tw/top100/topic/77>