

## 中大心理學系發現網絡遊戲與青少年學業和社交發展息息相關

表一  
學童平均花在不同類型的電腦遊戲上的時間

	平均花的時間(每天)		
	所有學童	男生	女生
多人線上遊戲(MMOGs) **	67 分鐘	86 分鐘	47 分鐘
個人電腦遊戲 **	44 分鐘	52 分鐘	35 分鐘
手提電子遊戲 (例如：NDS, PSP) **	44 分鐘	55 分鐘	32 分鐘
家庭電子遊戲(例如：Wii, Playstation 3 )	31 分鐘	36 分鐘	26 分鐘

\*\* $p < .01$  (表示男女之間有明顯的分別)

表二  
量度網絡欺凌及被人欺凌的量表

被網絡欺凌	網絡欺凌別人
1. 有些人會在 online game 或在網上說我的壞話。	1. 我會在 online game 或在網上說別人的壞話。
2. 有些人會在 online game 或在網上告訴我如果我不聽他們的說話，他們便不再喜歡我，不再跟我玩。	2. 我會在 online game 或在網上告訴別人如果他們不聽我的說話，我便不再喜歡他們，不再跟他們玩。
3. 有些人會因為不喜歡我，而故意不和我在 online game 或在網上說話。	3. 我會因為不喜歡一些人，而故意不和他們在 online game 或在網上說話。
4. 有些人未得到我的同意，私自在 online game 或在網上取去我的物品，例如帳戶、武器、衣服、積分。	4. 我會未得到別人的同意，私自在 online game 或在網上取去別人的物品，例如帳戶、武器、衣服、積分。
5. 有些人在 online game 或在網上假裝成我的朋友，來向我報復。	5. 我會在 online game 或在網上假裝成一些人的朋友，來向他們報復。
6. 有些人在 online game 或在網上故意把我說成一個很壞的孩子。	6. 我會在 online game 或在網上故意把一些人說成是壞人。
7. 有些人因為不喜歡我，所以在 online game 或在網上叫其他人也討厭我。	7. 我會因為不喜歡一些人，所以在 online game 或在網上叫其他人也討厭他們。
8. 有些人在 online game 或在網上答應會幫助我，但後來卻出賣我。	8. 我會在 online game 或在網上答應會幫助其他人，但後來卻出賣他們。

表三

傳統(在學校、日常生活中的)欺凌與網絡欺凌發生率之比較(百分比)

Scale	曾經發生過 (量表平均值>1)	有時發生 (量表平均值>2)	常常發生 (量表平均值>3)
傳統(在學校、日常生活中)被欺凌	80.5%	36.1%	6.5%
傳統(在學校、日常生活中)欺凌別人	65.2%	21.9%	1.8%
被網絡欺凌	47.3%	16.3%	5.3%
網絡欺凌別人	31.2%	12.1%	4.0%

學童從 1(從不發生), 2(很少發生), 3(有時發生), 4(經常發生), 5(每天發生)中選出傳統(在學校、日常生活中的)欺凌及網絡上的欺凌有多常會發生在他們身上。

傳統(在學校、日常生活中)欺凌別人是指在言語上、心理上或身體上對他人作出攻擊。例子：我會說其他人的壞話。

傳統(在學校、日常生活中)被欺凌是指被別人在言語上、心理上或身體上作出攻擊。例子：有些人會說我的壞話。

網絡欺凌別人是指利用網絡或電子媒介在言語或心理上去傷害其他人。例子：我會在 online game 或在網上說其他人的壞話。

被網絡欺凌是指在網絡上或在電子媒介中被人言語或心理上傷害。例子：有些人會在 online game 或在網上說我的壞話。

表四

各組別的百分比

	百分比 (%)	
在過去三個月有玩過 MMOGs 的學童	是(55.8%)	否(44.2%)
會跟在現實生活中的朋友及/或在網上認識的網友一起玩 MMOGs 的學童	是 (93.4%)	否 (6.6%)

表五-甲部

現實生活與 MMOGs 中友誼質量之比較

(有 27 %的學童表示在現實生活及在 MMOGs 中最好的朋友為同一個人)

	現實生活的 友誼質量	MMOGs 中的 友誼質量
陪伴	3.90	3.78
幫忙	3.90	3.75
信賴	3.76	3.72
親切感*	3.98	3.70

陪伴、幫忙、信賴及親切感為四個可反映友誼質量的因素。

最低至最高數值：由 1(最低) 至 5(最高)

\* $p < .05$  (表示兩種友誼之間有明顯的分別)

表五-乙部

現實生活與 MMOGs 中友誼質量之比較

(在 73 %的學童表示在 現實生活及 MMOGs 中的最好朋友為二個不同的人)

	現實生活的 友誼質量	MMOGs 中的 友誼質量
陪伴**	3.85	3.51
幫忙**	3.82	3.52
信賴*	3.66	3.54
親切感**	3.84	3.42

陪伴、幫忙、信賴及親切感為四個可反映友誼質量的因素。

最低至最高數值：由 1(最低) 至 5(最高)

\* $p < .05$ ; \*\* $p < .01$  (表示兩種友誼之間有明顯的分別)

表六  
各個變量之間的關係 (以 pearson's r 值來表示)

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.傳統(在學校、日常生活中)被欺凌	-									
2. 傳統(在學校、日常生活中)欺凌別人	.49**	-								
3. 被網絡欺凌	.30**	.35**	-							
4. 網絡欺凌別人	.23**	.42**	.66**	-						
5. 社交能力	-.36**	-.16**	-.17**	-.09	-					
6.對友誼的滿意程度	-.38**	-.30**	-.24**	-.24**	.55**	-				
7. 自尊心	-.31**	-.21**	-.20**	-.19**	.39**	.26**	-			
8. 對生命的滿意程度	-.18**	-.17**	-.14**	-.15**	.32**	.25**	.42**	-		
9. 現實生活中的友誼	-.13*	-.24**	-.20**	-.26**	.27**	.28**	.14*	.18**	-	
10.MMOGs 中的友誼	-.12*	-.15**	-.06	-.07	.26**	.31**	.19**	.17**	.45**	-

\*\* 代表變量之間有明顯的關係。

負數代表當一個變量增加時，另一個變量則減少。例如「被網絡欺凌」及「社交能力」的 pearson's r 值為-.17，說明了當學童被人網絡欺凌的經驗增加，他們的社交能力便相應下降。

正數代表當一個變量增加時，另一個變量同時增加。例如「MMOGs 中的友誼」及「社交能力」的 pearson's r 值為.26，說明了當學童在 MMOGs 中的友誼質量增加，他們的社交能力便相應上升。

pearson's r 值愈大，代表變量之間的關係愈強。

表七

玩電腦遊戲的時間與學業成績之間的關係 (以 pearson's r 值來表示)

	玩電腦遊戲的時間
中文	-.19**
英文	-.27**
數學	-.19**
常識	-.16**

\*\* 代表變量之間有明顯的關係。

負數代表當一個變量增加時，另一個變量則減少。例如「玩電腦遊戲的時間」及「中文」的 pearson's r 值為-.19，說明了當學童玩電腦遊戲的時間增加，他們的中文成績便相應下降。

pearson's r 值愈大，代表變量之間的關係愈強。