

新北市文德國小資優方案

獨立研究報告

幕前幕後的友誼：文德國小高年級學生
社交軟體使用之調查研究

組別：人文

作者：謝昊廷、高楚恩、鄧又瑋

學校：新北市文德國小

指導老師：張凱茵、黃俐瑋

摘要

本研究採調查法，隨機抽出文德國小高年級 245 位學生，研究社交軟體使用情況、感受與評價及現實交友差異。結果發現，學生使用年齡下降，多用 Google Chat 聊天、追蹤流行與遊戲，學生使用社交軟體是受到同儕影響。大多數學生認為社交軟體對交友和情緒有正面影響，但仍較喜歡現實交友。研究最後提出對學生、學校、家長與未來研究的建議。

關鍵字：社交軟體、調查研究

目次

摘要	
目次	 1
第一章 緒論	 3
第一節 研究動機	3
第二節 研究目的與研究問題	5
第三節 名詞釋義	6
第四節 研究限制	7
第二章 文獻探討	 8
第一節 社交軟體的發展	8
第二節 常用的社交軟體	9
第三節 使用社交軟體的原因與習慣	 10
第四節 使用社交軟體的好處與優勢	 13
第五節 使用社交軟體的負面影響	 15
第六節 現實交友與使用社交軟體交友差別	 17
第三章 研究方法	 19
第一節 研究架構	 19
第二節 研究設計	 20
第三節 研究選擇與方法	 21
第四節 研究對象與工具	 22
第五節 研究過程	 23
第六節 問卷回收與資料處理	 28

第四章 研究結果與分析	29
第一節 研究結果	29
第二節 研究分析	59
第五章 結論與建議	66
第一節 結論	66
第二節 建議	72
第三節 研究省思	76
參考文獻	81
附件一	83
附件二	113

第一章 緒論

本章分為四節，第一節為研究動機，第二節為研究目的與待答問題，第三節為名詞釋義，第四節為研究限制。

第一節 研究動機

壹、疫情後社交軟體多元且受學生歡迎

目前最多人知道的社交軟體包含了 Facebook、Twitter、Instagram、Flickr 與 Weibo 等，除了能和親友在網站上溝通互動，找回失聯已久的同學、朋友外，更能從中認識志同道合的新夥伴(科技大觀園，2016)，而現在臺灣最多人使用的社交軟體是 LINE，有高達 99.1%的民眾會使用到 LINE，其次是 49.2%的民眾會使用 Facebook Messenger，還有 17.6%的民眾使用 WeChat。(風生活綜合報導，2024)。

大部分的人使用社交軟體的原因非常多種，例如：避免無聊而打發時間，隨手可得的短影音內容、源源不絕的資訊和娛樂；或是想要交更多的朋友，還有一些原因就是我們想要交男女朋友、不希望成為邊緣人。尤其疫情的時候開始推動線上課程，許多縣市提供學生帳號，讓學生在網路上有更多學習資源，也因為這樣學生接觸到社交軟體。這些社交軟體的使用經驗，讓我們好奇文德國小學生最常使用的社交軟體是哪些？跟以前的學生比起來，現在的學生是不是更常接觸到社交軟體？

貳、社交軟體的正負評價

社交軟體的優點可以改善溝通、資訊發佈、提供免費知識等，社交媒體的缺點有隱私問題、錯誤資訊、網路霸凌和騷擾、成癮等(Gaurav Raju, 2024)。我們能夠輕易的透過社交軟體和他人聯繫關係，能夠快速分享生活、興趣，同時與多人交流、分享意見，不受空間限制。網路交友雖然有各種好處，但也常聽到一些壞處，例如：詐騙事件層出不窮、過度使用可能會造成成癮、生理方面的近視或姿勢不良造成身體痠痛等。

不過，倫敦帝國理工學院兒童和青少年心理健康研究小組的負責人達莎·妮科斯(Dasha Nicholls)說到獲得充足睡眠、不要與現實生活中的朋友們失去聯繫、還有運動，就不必擔心社群媒體造成的負面影響(Jamie Ducharme, 2019)。其實社交軟體本身並沒有對錯，而是要看人們如何使用它，所以我們想了解國小學生對於社交軟體的使用方式，以及對社交軟體的評價，還有跟一般現實交友比起來有什麼不同。

參、社交軟體產生的問題受到重視

孩子會在網路上結交朋友，一開始不外乎是無聊，有的可能是尋找同好的朋友，但是，由於網路有隱密的特性，網路上所傳遞的訊息未必都是真實的，很有可能會被有心人士造假、謊騙，這些都會為孩子帶來許多危機(兒福聯盟，2008)；華盛頓皮尤研究中心(Pew Research Center)的研究人員調查發現，女性使用推特越多，她們感到的壓力就越小，男性則不然(BBC NEWS, 2018)。社交軟體可能因為大家越來越常使用所以受到重視，我們觀察到身邊同學頻繁的使用社交軟體，我們想知道社交軟體對文德國小的學生帶來什麼影響。

第二節 研究目的與研究問題

壹、研究目的

本研究希望透過調查與觀察文德國小的學生，了解文德國小高年級學生在社交軟體使用的情形。本研究主要目的如下：

- 一、了解文德國小高年級學生使用社交軟體的目的、類型與頻率情形。
- 二、了解文德國小高年級學生對使用社交軟體進行交友的經驗和評價。
- 三、了解文德國小高年級學生現實交友與使用社交軟體交友的差別。

貳、研究問題

基於研究目的，本研究希望以調查法、觀察和資料收集，獲得文德國小高年級學童對於社交軟體的看法與資料，做為未來學校健康促進宣導的參考。待答問題指引如下：

- 一、文德國小高年級學生使用社交軟體的情況為何？
- 二、文德國小高年級學生使用社交軟體的經驗與評價為何？
- 三、文德國小高年級學生現實交友與使用社交軟體交友有哪些層面的差別？

第三節 名詞釋義

壹、社交軟體

「社交軟體」和「社群軟體」這兩個詞，常常會被大家混淆，社交軟體（Social Software）或稱社會性軟體、社交性軟體，是指任何支援群體交流的軟體，推動社會性軟體發展的原動力明顯區別於傳統的互動過程(維基百科，2023)，社交軟體的功能是一對一或人數較少的群體互動，例如：聊天、語音通話等；而社群軟體則是建立與管理社群，通常用於分享內容、發表看法，兩者的差別在社交軟體是擁有聊天功能的軟體，而社群軟體是擁有發表文章、影片功能的軟體，如：Twitter、Youtube。本研究所指的社交軟體，是臺灣常見的 LINE、Facebook、Discord……等。

貳、問卷調查研究

調查研究(survey research)是研究者採用問卷(questionnaire)、訪問(interview)或觀察(observation)等技術，從母群體成員中搜集所需資料，以決定母群體在一個或多個社會學變項或心理學變項上之情況，或諸變項之間之關係(教育百科，2014)。本研究使用問卷調查文德國小高年級學生對於社交軟體的想法。

第四節 研究限制

本研究盡可能的控制資料蒐集與分析更為詳細，讓研究比較精準。不過，還是有人和時間等因素影響研究結果，我們將研究限制說明如下：

壹、研究對象之限制

一、調查對象之限制

本研究之對象僅以文德國小高年級學生為主，因為我們考量同學的熟悉度、調查方便性、時間有限性，所以選擇校內學生，而且是以我們容易遇到的同年級學生為主，因此本研究推論可能會受到限制。

二、經費之限制

本研究因為經費有限，所以我們沒有辦法找到大量的研究對象，我們盡量是找校內的同學當研究對象，降低問卷發放和回收的成本。

貳、時間之限制

在收集問調查時，雖然我們盡可能的收集越多調查對象越好。但由於研究時間有限，且我們是第一次進行調查研究，對於研究過程需要較多時間研究，所以我們在下學期運用兩個禮拜時間發放和回收問卷，問卷調查時間較緊湊。

第二章 文獻探討

第一節 社交軟體的發展

網路的源起是在 1990 年代，當時網路的傳輸速度非常緩慢，而且資料不多。然而，隨著科技的進步，網路的傳輸速度和資料處理能力大幅提升。現在使用社交軟體進行網路交友，已經成為現代社會中不可或缺的一部分，並且逐漸成為大家交朋友和溝通的主要管道。

壹、社交軟體的發展

1960 年代是網路開始發展的時期，社交軟體的發展也是從網路發展初期開始。從 1996 至 2024 社交媒體興衰史，1996 年的 ICQ 為最早期的社交軟體之一(吳世寧，2024)，1999 年微軟推出的 MSN 超越了其他社交軟體，2004 年臉書創立後更是讓人眼睛為之一亮，2005 年影音平台 YouTube 出現，2006 年文字交流平台 Twitter 流行，2010 年 Instagram 成為熱門，2023 年推出 Threads，緊接著 2024 年 ICQ 停止服務；短短二十多年的時間，這些新的社交軟體崛起和衰弱快速。現在學生使用的社交軟體和以前大不相同，社交軟體的功能也不再只有聊天而已。

貳、社交軟體的功能

社交軟體對人際關係有很大的影響。在資訊數位科技尚未成熟的年代，大家依賴面對面溝通，或是使用公共電話與遠方的親朋好友聯絡；現在社交軟體的發展已經徹底顛覆了這一模式。

社交網絡從最早的文字，到現在語音、貼圖、視訊，甚至成為商務平台，即時通訊軟體的面貌越來越多樣(數位時代，2015)。例如：LINE 這個應用程式，最初的功能只是簡單的訊息傳遞工具，隨著其他功能的出現，它不僅可以免費通話和聊天，還包含例如：LINE Pay 等支付功能。此外，最新的社交軟體還包括 Instagram 等平台，它們不僅可以即時分享和影片內容，還引領潮流，增加社交軟體的影響力。

第二節 常用的社交軟體

不同地區、不同國家有不同流行的社交軟體，這是受到不同教育和環境因素的影響。

壹、常用的社交軟體類別

呂欣怡(2006)的研究指出有網友經驗的國小高年級學童約佔四成。在美國，根據權威專家的調查顯示，YouTube 的使用率在美國名列第一，其次是 Facebook，位居第二(台灣傳播調查資料庫，2024)。國家通訊傳播委員會(NCC)近日發布「113 年通訊傳播市場報告」，調查結果顯示，LINE 以 99.4%的使用率穩居台灣最常使用的社群與通訊軟體，遠超 Facebook (82.8%) 和 Instagram (47.1%)，顯示其在台灣市場的高度滲透(品觀點，2025)。在台灣，Line 的使用人數明顯高於美國，這反映出兩國在某些社交平台的使用習慣上存在差異。楊雅婷(2025)指出學生選擇使用 Google Chat 和同學聯絡。

貳、使用社交軟體的年齡層

家扶基金會《兒少網路社群使用習慣調查》(台灣家扶智庫, 2023) 針對 9-18 歲學齡兒少調查, 問卷中提到臉書有 61%, LINE 有 57.7%, Messenger 有 51.6% 為前三多學生使用的社交軟體。這些社交軟體在不同年齡中都有大量的使用者, Line 在台灣國小學生裡面有極高的使用率, 但在其他國家的使用者數量相對較少。

第三節 使用社交軟體的原因與習慣

現代大眾使用社交軟體的原因與習慣五花八門, 隨著社會的變化, 社交軟體逐漸成為人們日常生活的一部分。

壹、使用社交軟體的原因

網路交友的年齡層已下降至國小階段, 且國小學童網路交友的比例有逐漸上升的趨勢(呂欣怡, 2006)。社交軟體已成為國小學生生活的一部分, 許多原因讓國小學生開始使用社交軟體, 這些社交軟體改變學生的生活。

一、消除心理孤獨感

根據研究顯示, 社交軟體提供了方便的溝通管道, 讓大家能夠隨時隨地與親朋好友保持聯繫, 甚至跨越國界的限制。對於許多人來說, 社交軟體是消除孤獨的有效工具, 它能讓人即時連接到他人, 避免因為社交圈狹窄而感到孤立無援(Social Lab 社群實驗室, 2024)。所以社交軟體可以幫助人們不孤單、交到許多朋友。

二、建立社交網路

社交軟體也讓人們能夠輕鬆地結交新朋友，拓展自己的社交圈。大部分人認為「網路平台」如交友軟體、Instagram 等都是能夠輕鬆拓展交友圈的管道(Social Lab 社群實驗室，2023)，使用者可以使用各種功能，例如：聊天、分享生活點滴、了解有興趣的內容等，這樣的方式比傳統的面對面聊天更加方便、靈活；對於比較不擅長當面和人講話的人來說，讓他們能夠比較輕鬆的認識到其他人。

三、跟隨潮流

社群網站的出現在網路世代颳起了一股旋風，和以前的溝通互動方式非常不同，使用社群網站成為一種時尚、潮流的象徵。然而，有許多使用者抱持著從眾的心態，為了避免自己和同儕團體脫節，所以也跟著使用社群網站(蔡家文、姜怡君，2016)。這些報導都顯示社交軟體使用者，有很多人是因為跟隨潮流的心情使用社交軟體。

四、獲得資訊和娛樂

學生會使用社交軟體來獲取資訊和娛樂(兒福聯盟，2024)。很多國小學生會用社交軟體了解最新的流行、遊戲資訊或是學校活動的消息，學生可以在社交軟體立刻獲得有趣的事情。

五、學習和合作

在學校環境中，社交媒體也被用來促進學習和合作。學生可以利用社交平台進行小組討論、分享學習資源，甚至協作完成作業(馬克·康諾利，2011)。國小學生將社交軟體用於學習可以事半功倍，也能培養合作經驗。

貳、使用社交軟體的習慣

無論是平日或是週末，社交軟體為大眾提供了交友的管道，並且成為他們日常生活的一部分，學生在使用社交軟體的習慣值得社會大眾關心。

一、使用社交軟體的頻率

兒福聯盟 2019 兒少使用社群軟體情況調查報告顯示，近九成(87.0%)的兒少有社群軟體帳號，平均每個孩子擁有 3.8 個社群軟體帳號(兒福聯盟，2019)，可見台灣兒童社交軟體的使用率高。全美 13 歲到 17 歲的青少年將近 95%的人使用社群媒體，超過三分之一的人「幾乎一直在使用」(陳品潔，2023)。

家扶基金會《兒少網路社群使用習慣調查》(台灣家扶智庫，2023)針對 9-18 歲學齡兒少調查，每日平均使用社交軟體 1 小時以下有 37.2%佔最多數，使用超過 1 小時至 2 小時的人有 21.2%次之，使用時間超過 5 小時的人有 16%為第三名。兒福聯盟(2024)調查高達九成五的兒少有在使用社群媒體，平均每天使用時間超過四小時，假日使用時間更久將近七小時，幾乎整天都在網路上。

二、使用交友軟體的聊天對象

隨著社交軟體的發展，以及學校上課推廣，國小學生使用社交軟體可以和非常多人互動。根據最近的報導，許多學生選擇使用 Gmail 的聊天功能 (Google Chat) 來與同學聯絡，而不是傳統的 LINE 或其他社交媒體(楊雅婷，2025)。這種情況的出現，可能是因為疫情期間，學校提供了 Gmail 帳號以便學生線上學習而造成。除了同學，國小學生也會使用社交軟體與家庭成員進行交流，部分的學生也可能會與網路上的朋友互動，這些朋友可能是透過遊戲認識的。

三、使用社交軟體討論的話題

現代的國小學生在社交軟體討論的話題相當多樣，兒少在網路社群使用經驗上，以獲得生活中實用知識為最多，且隨著孩子年紀越大而增加，學生們也經常在社交平台上分享自己的生活趣事，包括日常活動、興趣愛好和家庭聚會、討論流行的電視節目、電影、音樂和遊戲等娛樂話題、心情等(陳韋彤，2023)。

第四節 使用社交軟體的好處與優勢

社交軟體能夠迅速將訊息傳遞出去，打破時間的限制，使人能隨時隨地與其他人保持聯繫，無論在哪裡都能維持密切的聯繫。

壹、使用社交軟體的好處

一、增加人際關係

研究顯示 52%使用社交媒體的青少年說它有助於增強友誼，只有 4%的青少年說他們的友誼受到了傷害(199IT 中文互聯網數據資訊網，2015)。尤其是在新冠疫情期間更是成為人與人聯繫的主要方式，讓他們在心情低落或是感到焦慮時能夠和朋友保持聯繫(MamiDaily 親子日常，2023)，這有助於增強彼此之間的情感聯繫。

二、獲得學習資源

社交媒體平台提供了豐富的學習資源，學生可以利用這些社交媒體尋找學習材料，可以和同學交流問題。研究表示，社交媒體是青少

年了解世界各地最新消息的重要途徑(MamiDaily 親子日常，2023)。學生可以透過社交軟體得到大量的學習資源。

三、發展興趣愛好

除了溝通的功能，社交軟體還為人們提供了像是直播、短影片等新型態的娛樂，讓人參與影片創作和分享。社交媒體為學生提供了探索和分享興趣的空間，無論是遊戲、藝術還是科學，這些平台都能激發他們的好奇心和創造力(199IT 中文互聯網數據資訊網，2015)。除了幫助學生發展興趣，也能在社交媒體上找到志同道合的人。

貳、使用社交軟體的優勢

一、獲得更多資訊

許多人對社交軟體是正向的評價。學生只需透過簡單的谷歌搜尋即可獲得大量資訊，例如：Youtube 瀏覽教學影片、Instagram 和 Twitter 可以獲得深刻的「現實世界」知識，而不僅僅是閱讀或聽老師談論它(Ineducation，2024)。

Ansari 和 Khan(2020)發現某些類型的社群媒體參與可以改善學習成果，尤其是在用於學術討論和資源分享時(納吉姆·奧拉瓦萊·阿德拉昆，2023)。學生可以從社交軟體上面得到很多資訊和知識。

二、保護個人隱私

大多數平台允許用戶將個人資料設為私密，這樣只有經過批准的朋友才能查看，可以防止不必要的個人資料暴露(199IT 中文互聯網數據資訊網，2015)。對於只看貼文及訊息的人來說，社交軟體能夠保護

個人隱私，不被人發現自己的網路足跡，不過還是可以知道現在大家在流行的事情。

第五節 使用社交軟體的負面影響

雖然社交軟體帶來了許多便利與好處，但也帶來了一些負面影響，值得我們關心和警惕。

壹、偽裝身分和詐騙行為

網路上每個人都可以偽裝或假冒身份，這也是導致詐騙行為越來越多的原因。以前，大家可以透過面對面的方式知道真實情況，但是現在，社交軟體的使用可能容易欺騙或隱藏事實，造成社會上詐騙問題。國小中高年級學生就曾面對網路霸凌(2.1%)、購物詐騙(3.1%)、提供私密照(1.1%)的情況，比例甚至高於國中生(0.7%)(陳韋彤，2023)。新聞常常有關於詐騙的報導，不管是老人或小孩都有被詐騙的風險。

貳、健康問題

長時間注視螢幕，容易導致眼睛疲勞、視力下降，影響視力健康，社交軟體使用時間過長也會導致失眠、睡眠不足和缺乏運動，進而影響身心健康(Jamie Ducharme, 2019)。過度的使用社交軟體，很容易對身體健康造成不好的影響。

對 3C 產品的過度依賴還可能使人產生記憶力減退、專注力不足等問題，甚至影響智力發展。對學生來說，瀏覽社群媒體比做他們不喜歡的作業和學校工作更有吸引力，一些研究人員發現，過度使用網

路會導致衝動性增強、耐心減少、毅力減弱以及批判性思考能力減弱(馬克·康諾利，2011)。除了身體外觀可以明顯看到的地方以外，還有很多隱藏的專注力、智力問題。

參、成癮現象

台灣兒少的社群媒體沉迷情況非常嚴重。超過五分之一的兒少(20.5%)經常因為想使用社群媒體而忽視其他活動，有 18.1%的台灣兒少表示「想花更多時間在社群媒體上，而常常感到不滿足」，這個現象是國外(9%)的兩倍(兒盟倡議，2024)。學生沉迷社交軟體是現在全球性的問題，可是台灣兒童社交軟體成癮現象比國外嚴重。

肆、心理問題

因網路社交而產生的新議題「社群恐慌」現象(Fear of Missing Out，簡稱 FoMO)也影響兒少身心發展，兒盟調查中發現，已有 86.9%兒少曾有任一項 FoMO 情況，社群恐慌造成的焦慮感會讓人持續想知道別人動態、行蹤，陷入與對方比較的心態(兒盟倡議，2022)。

調查發現社群恐慌嚴重程度與兒少網路使用時間相關，即社群恐慌程度越高網路使用時間也越高，也更認為網路交友比較容易，有近四分之一(23.0%)的兒少表示已經影響自身情緒(兒盟倡議，2022)，其中有 24.1%「容易心煩或易怒」、19.3%「過度憂慮不同的事情」的情況(兒盟倡議，2024)。我們在使用社交軟體的時候，可能會因為看到別人分享有趣、有錢的生活，容易有焦慮和比較的心情。

伍、學業受影響

Wakefield & Frawley (2020)的研究發現，經常使用 Facebook 的學生學業成績較差；不斷的通知、更新和不相關內容的吸引力會分散學生對學術任務的注意力，導致注意力和工作效率下降；使用社群媒體的同時學習，可能會導致認知超載，這會對學習品質、資訊保留和整體學業成功產生影響(納吉姆·奧拉瓦萊·阿德拉昆，2023)。大家一天只有二十四小時，如果多數時間都在使用社交軟體，可能會影響到學習時間和學習效率。

第六節 現實交友與使用社交軟體交友差別

學生可以在生活中或是網路上交到朋友。每個人對於現實交友和社交軟體交友的經驗和看法不一樣。

壹、現實交友與使用社交軟體交友比較

現實生活中交朋友和使用社交軟體交友各有優點和缺點。學生與現實朋友的關係遠比與網友的關係來得親密（魏心怡，2001），一般國小學生覺得現實上的人際關係較為重要也較為信任，至於網路上的人際關係則較為不重視（王建翔，2005），但有結交網友的國小高年級學童在真實生活中朋友的人數也很多（黃祝，2003）。不需要等待現實生活中的人際受挫，網路遊戲或交友軟體更為體貼、快速的交友機制，也是把孩子推向虛擬世界互動的一大推力(邱紹雯，2024)。

貳、使用社交軟體的經驗想法

對於交友感受經驗方面，有網友經驗者比無網友經驗者顯著認為交網友是有益處的，網路交友學童在「與現實生活朋友同學的關係」最好，其次是「與父母的關係」，最後是「與網友的關係」(呂欣怡，2006)。

許多學生在使用社交媒體後感到焦慮和孤獨，這使得一些小學生選擇不參與這些平台，以避免這些負面情緒的影響，美國接近一半的13歲到17歲青少年表示，社群媒體讓他們感覺看起來更糟，40%表示既不會變好也不會變糟，僅14%表示讓對身體感到更有自信(陳品潔，2023)。

家長方面，2023台灣網路報告調查發現，家有12歲以下孩童的父母，對孩子「使用網路限制多，但溝通討論少」(賓靜蓀，2025)。家長鼓勵使用網路並加以指導的學生在真實人際關係上是優於家長放任使用的(黃玉蘋，2004)。

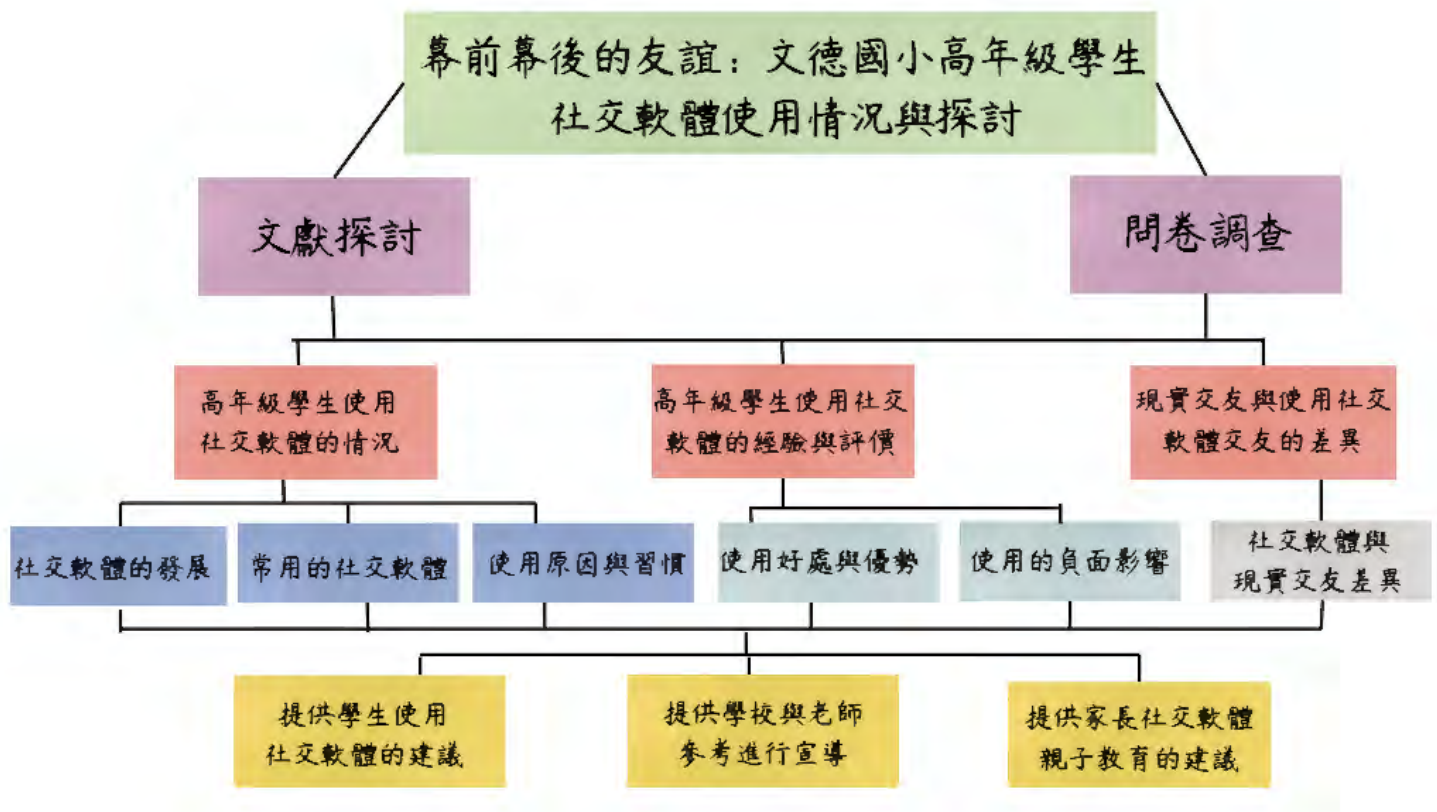
在沒有網友經驗的學童中，希望能結交網友的學童約佔一成三，顯示沒有網友經驗的學童中，不想結交網友的比例明顯高於想結交網友者(呂欣怡，2006)。一部分的國小學生可能對社交軟體沒有興趣，他們更喜歡與朋友面對面互動，或參加戶外活動和其他興趣；另一部分有使用社交軟體的學生裡面，可能是在現實生活裡面有比較多朋友，大家對社交軟體的想法不一樣。

由上面這些資料可以知道：社交軟體改變了我們交朋友的方式，過去只有面對面交朋友，現在還可以使用社交軟體交朋友，學生使用社交軟體的情況和經驗值得我們研究。

第三章 研究方法

第一節 研究架構

本研究使用調查研究法，我們最先進行相關文獻的搜尋、閱讀和整理，接著對社交軟體的情況、使用頻率、評價等來製作問卷，接著做問卷預試和修改，問卷修改完畢，開始進行問卷發放調查，接著回收問卷與分析資料，最後撰寫研究結果。我們的研究架構如圖：



第二節 研究設計

因為我們在使用社交軟體的過程中，認識了各式各樣的朋友，這使我們對生活中周遭的同學使用社交軟體的情況產生興趣。因此，我們決定針對校內高年級學生的社交軟體使用情況進行調查。

首先，我們在網路上蒐集大量有關網路交友的資料，並做文獻改寫，對社交軟體的影響及其情況有基本的了解。接著，我們利用線上 Google 表單設計問卷草稿並製作 QR Code，為了讓問卷更嚴謹，所以我們請到三位研究所畢業的老師幫我們做專家建議，完成我們的問卷初稿。

我們隨機抽幾位高年級課後班同學幫我們測試問卷，針對同學給予的反應與提出的問題修改與調整問卷，之後才正式開始調查學校高年級學生使用社交軟體的情況，還有受到社交軟體的影響。我們請熟悉的老師幫忙，將問卷隨機抽班級發放給高年級學生填寫，主要是利用早自習和綜合活動課程的時候，讓我們到各班解說、收集問卷結果。根據收集到的資料，我們會和先前查到的資料進行比對，並將調查結果做整理和分析。

最後，我們會把結果與校內老師及學校輔導處輔導組、學務處、教務處資訊組進行分享，幫助學校了解學生使用社交軟體的實際情況，讓學校進行正確使用社交軟體的宣導。

第三節 研究選擇與方法

壹、問卷調查研究選擇

本研究使用線上問卷調查法，因為它能在短時間內收集大量關於學生使用社交軟體的看法，幫助我們了解周圍同學的使用情況及其所受到的影響；另外，問卷調查能提供統一的題目，使研究過程保持一致性，且資料整理起來也更加方便；能夠節省時間、回答者比較能用匿名的方式作答，更能充分的表達自己的觀點，回答者可以不用害怕被別人嘲笑，可以在自己方便的時間填答問卷等，這就是我們選擇問卷調查研究法的原因。

貳、問卷內容方向

一、使用社交軟體的情況

被調查的人平常會使用的社交軟體種類，他們是如何得知這些平常會使用的社交軟體，以及使用這一些社交軟體的頻率與使用時間。

二、使用這些社交軟體的原因、評價和看法

被調查的人使用這一些社交軟體的原因，以及對它的正面、負面評價以四點量表來調查，了解被調查的學生對於社交軟體的看法。

三、現實交友與社交軟體交友的不同

被調查的人在現實中交友的情況，以及比較使用社交軟體之後和現實交友的情況有什麼差別。另外，也調查沒有使用社交軟體的人對於使用社交軟體的認同度。

第四節 研究對象與工具

壹、研究對象與地點

本研究希望透過隨機的方式抽出新北市板橋區文德國小高年級學生進行調查，我們從五、六年級抽九個班級，共 245 位學生做調查研究，了解大家使用社交軟體的情況、使用情況，和比較社交軟體與現實交友的不同。

貳、研究工具

一、製作研究問卷

為了更深入了解這個主題可以問那些問題，我們先仔細蒐集有關社交軟體的論文資料，內容包括：使用原因、頻率和評價等等，參考「高雄市 00 國小親師生對於線上影音串流平台的使用與消費習慣之研究」(高雄市博愛國小，2024)的問卷，和「國中學生網路交友情況調查」(王舒薇，2003)的問卷題目，以及我們觀察同學平常的使用情況後想知道的問題，製作出我們自己的問卷。

我們使用 Google 線上問卷，問卷有基本資料、單選題、複選題、線性刻度和單選方格的題目，最後請同學填寫對整份問卷的評分和詳答對研究的建議。

二、Google 線上問卷回覆

我們利用 Google 表單設計問卷，同時製作 Google 表單的 QR Code，我們跟著特教組長、獨立研究老師一起和班級導師約好時間後，我們到班上讓同學們掃描 QR Code，並且做問卷填寫前的說明，

讓同學上課時填寫問卷。問卷包含兩個部分：基本資料(個人背景)和問卷題目(情況、評價、社交軟體和現實交友的差別)。最後 Google 表單直接整理出問卷的圓餅圖或是長條圖，我們再開始進行資料分析。

第五節 研究過程

壹、決定研究主題和研究方式

在選擇研究主題的時候，我們對於同學社交軟體使用情況感到非常好奇。因此，我們決定將研究主題定為網路交友的「社交軟體」使用，深入研究學生在使用社交軟體的情況、原因和看法，還有現實交友和社交軟體交友的差別。

貳、蒐集整理文獻資料

我們第一步驟是文獻蒐集，調查國小學生人際互動、網路交友和社交軟體使用的資料，特別是學生的使用情況。第二步驟是把所有蒐集到的資料做整理，這些步驟幫助我們在設計問卷和分析問卷的時候，能夠更清楚知道以前的人和我們的研究有什麼不一樣。

參、設計研究內容

整理完文獻資料，我們參考其他人的研究內容，小組討論和找出我們想要知道的主要問題和重點，包括：社交軟體使用頻率、使用原因和對社交軟體的看法，以及社交軟體與實際交友的差別。

肆、設計問卷

蒐集和整理資料之後，我們將資料整理成要問的問題，並把這些問題製作成線上問卷。這些問題包含：基本資料、學生對社交軟體的使用習慣、原因，還有學生對社交軟體的看法，比較現實交友和網路交友的不同，幫助我們了解文德國小學生的情況。

伍、專家修改問卷

問卷草稿完成以後，我們在 2025 年 3 月 5 日找學校三位碩士班畢業的老師——林姿伶組長、曹獻恩組長、王怡婷組長，請他們幫忙修改問卷題目的題目是不是適合。三位老師針對我們的問卷提出幾個需要調整的問題，調整的問題如下：

修改前	修改後
您的性別 * ☐ 男 ☐ 女 ☐ 其他	因為性平議題，建議修改為「生理男性」、「生理女性」；為避免統計困難，刪除「其他」選項。
修改前	修改後
(修，後面加上日期區段)星座 * 1. 摩羯座 (12/22-1/19) 2. 水瓶座 3. 雙魚座 4. 牡羊座	刪除星座調查，因為後續要分析男女、年級的話，項度會太多。而且抽樣的人數不夠多，比較沒有辦法看到趨勢。
修改前	修改後
在現實中常和朋友聊天的話題 * ☐ 學習 ☐ 家庭 ☐ 友情 ☐ 未來 ☐ 金錢購物 ☐ 感情	建議將聊天的話題先做大的分類，例如：知識文化、家庭與人際關係、娛樂與休閒等。這樣子受試者在看選項的時候比較輕鬆，我們在整理資料的時候也會更具體。

修改前	修改後
帶這平均和同學在現實中聊天的頻率* 0 1 2 3 4 5 6 7 完全不帶 結束	選項統一改為五點或四點量表，這樣調查表比較有一致性。
修改前	修改後
您知道或聽過哪些社交軟體? (可複選) * ☐ Youtube ☐ Line ☐ Facebook ☐ Instagram ☐ Google chat ☐ Discord	不用列出這麼多選項，統一系列五個文獻提到比較常見的選項，另外就讓受試者填「其它」。
修改前	修改後
你曾經使用社交軟體被欺騙嗎? * 0 1 2 3 4 5 從未被欺騙 經常被欺騙	改四點選項就好，結果趨勢會比較明顯。
修改前	修改後
(修：先與上一題合併後再調整社交軟體對您生活各方面的影響程度如何 * 非常不符合 不符合 符合 非常符合 跟以前還好 ☐ ☐ ☐ ☐ 跟上課時間和社交.. ☐ ☐ ☐ ☐ 跟你在生活中覺得.. ☐ ☐ ☐ ☐ 在生活中改變了.. ☐ ☐ ☐ ☐ 跟您逐漸減少與他 ☐ ☐ ☐ ☐ 讓社交軟體成為你 ☐ ☐ ☐ ☐	先和其他類似題目合併選項，然後把選項正向和負向的題數取相同題數。重新看文獻探討有找到的選項，不要太發散。

陸、測試問卷

我們將三位專家老師對問卷的建議修改完畢後，2025 年 3 月 7 日拜託高年級課後班老師讓我們做問卷測試，測試的對象有 24 位五年級學生，我們利用十分鐘和同學介紹問卷填寫方式和示範，剩下 10-30 分鐘讓同學填寫問卷。問卷測試結束後，同學們也提供了問卷還需要修改的建議。於是我們又再度做了一些修改：

修改前	修改後
您知道或聽過哪些社交軟體? (可複選) * ☐ Youtube ☐ Line ☐ Facebook ☐ Instagram ☐ Google chat	有些同學看到英文選項就不想看，或是跟平常習慣看圖，所以我們在選項裡又加入社交軟體的代表圖案。 您知道或聽過哪些社交軟體? (可複選) * ☐ Messenger 
修改前	修改後
您認為國小學生每週平均可以使用社交軟體多久? (單位: 天) * 0 1 2 3 4 5 6 7 都不能使用 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 可以天天使用	許多同學對於問卷描述「認為」的意思不是很清楚，尤其是沒有使用過社交軟體的同學，會直接反應他沒有用過社交軟體無法填答。因此我們在問卷說明的時候有特別強調舉例。

柒、問卷發放與回收

我們選擇用線上 Google 表單當作問卷發放的工具，這樣可以方便且快速地收集和整理資料。在問卷發放前，我們還透過全校廣播宣傳問卷，讓全校師生了解問卷調查的目的。發放問卷的過程中，我們請組長、獨立研究老師和班級導師協助，我們也到被抽到填寫問卷的

班級，利用 10 分鐘和同學說明填寫問卷的方式，用 10-30 分鐘在班級裡面看同學是否有需要幫忙回答問卷填寫的問題，還有問卷回收小禮物發放，在同學填寫問卷的時候來回觀察同學，確定同學問卷回收率。

捌、結果分析

問卷回收完畢，我們仔細閱讀收集到的數據資料，找出最多的人數和百分比，分析學生在使用社交軟體方面有哪些共通點和差異，並且把不同類型的主題做分類、紀錄，對照文獻探討的資料以後，和文德國小高年級學生的調查結果做比對。

玖、提出結論和建議

根據分析出來的結果，我們提出有關學生使用社交軟體的結論，包括使用行為的情況、學生對於社交軟體的好或壞的看法，最後從研究結果提出建議，幫助學生、學校和家長了解學生接觸社交軟體的注意事項。

壹拾、製作報告與成果分享

最後，我們製作研究報告，寫出我們的研究過程、結果與結論，並將研究成果和建議告訴學校的輔導室、教務處資訊組、學務處，也在五月份的資優成果展讓全校師生知道研究結果，希望同學、老師和家長更重視高年級學生社交軟體使用議題。

第六節 問卷回收與資料處理

本研究實施對象為隨機抽取文德國小高年級班級，我們抽出 9 個班級，共計 245 人；在 2025 年 3 月 5 日到 3 月 12 日期間發放問卷，共發出 245 份問卷，回收 242 份問卷，問卷回收率 98%，而回收的問卷包含無效問卷 0 份問卷，其中有 3 份問卷沒有繳交，有效問卷 242 份。

本研究利用 Google 線上問卷功能，自動產生圓餅圖和長條圖，然後小組成員進行資料人數統計和百分比分析。

第四章 研究結果與分析

第一節 研究結果

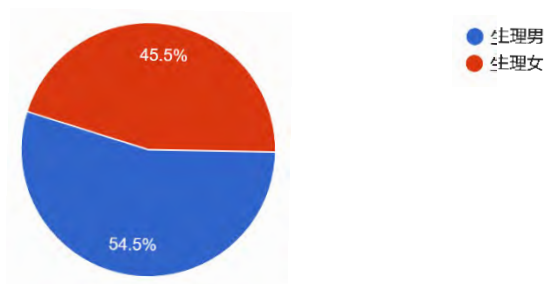
壹、基本資料

研究結果：本研究總共 242 人填寫，其中 132 位是男生，110 位是女生，接近文德國小全校男女生的比例。如圖 1-1 所示。

圖 1-1

文德國小調查研究生理性別統計

您的生理性別
242 則回應

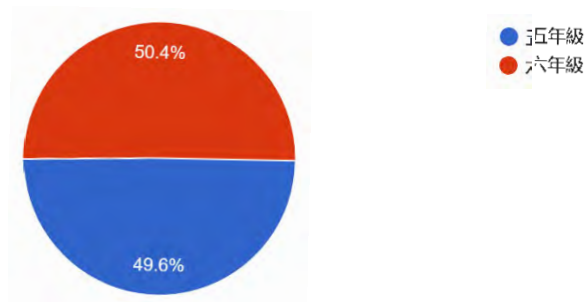


研究結果：研究對象裡面，五年級有 120 人，六年級有 122 人，兩個年級的人數相近。如圖 1-2 所示。

圖 1-2

文德國小調查研究年級統計

年級
242 則回應



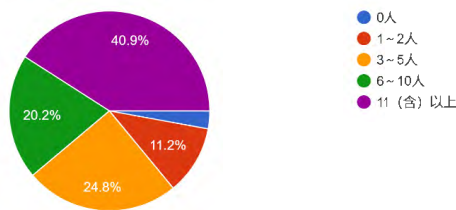
貳、現實交友之情況

研究結果：大多數的受試者（41.1% 99 人）都有 11 個以上的好朋友；沒有朋友的受試者最少，只有 7 人（2.9%）。如圖 2-1 所示。

圖 2-1

現實交友人數統計

您有多少要好的朋友？
242 則回應

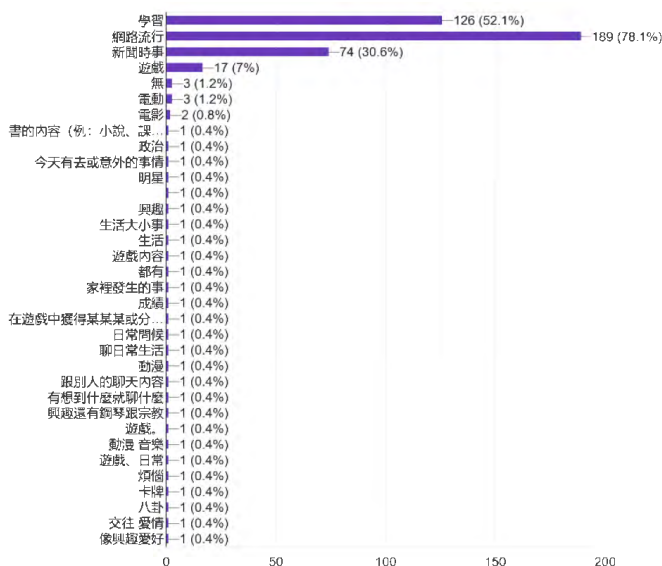


研究結果：大多數的受試者聊天的文化話題都有網路流行，有 189 人（78.1%）；最少的是新聞時事，只有 74 位受試者（30.6%）。如圖 2-2 所示。

圖 2-2

現實交友聊天的知識文化話題

在現實中常和朋友聊天的知識文化話題(可複選)
242 則回應



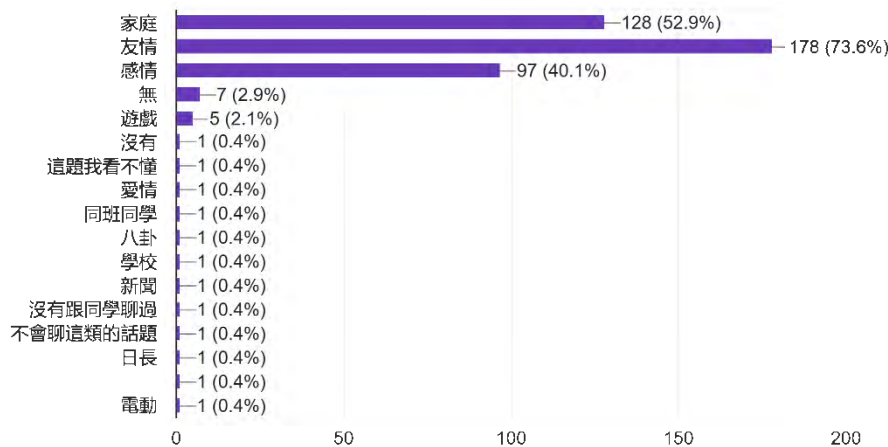
研究結果：大多數人與朋友聊的受試者家庭與人際關係話題，聊友情有 178 人（73.6%），聊家庭的有 128 人(52.9%)，會聊到感情的有 97 位（40.2%）。如圖 2-3 所示。

圖 2-3

現實交友聊天的家庭與人際關係話題

在現實中常和朋友聊天的家庭與人際關係話題 (可複選)

242 則回應



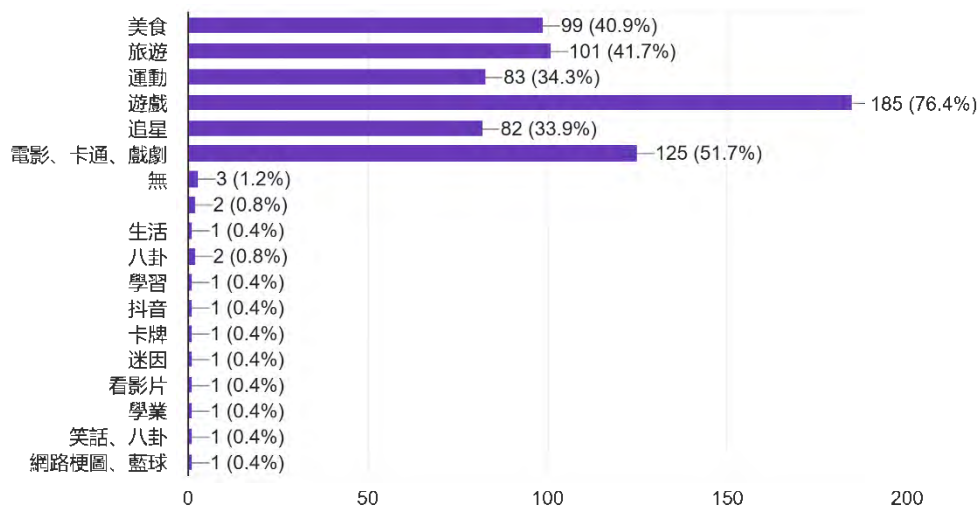
研究結果：大多數受試者聊天的娛樂與休閒話題都有遊戲，有 185 位（76.4）；最少的是追星有 82（33.9）。如圖 2-4 所示。

圖 2-4

現實交友聊天的娛樂與休閒話題

在現實中常和朋友聊天的娛樂與休閒話題 (可複選)

242 則回應



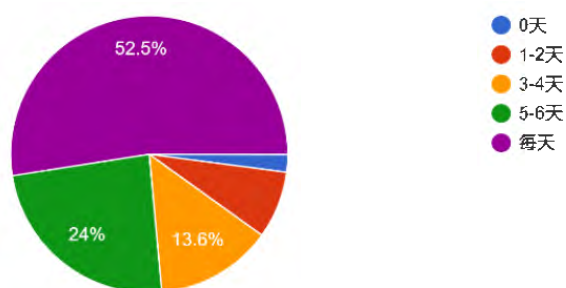
研究結果：大多數受試者都會每天跟同學聊天，有 127 (52.5)；最少的一天都沒有，只有五位 (2.1%)。如圖 2-5 所示。

圖 2-5

每一週平均和朋友在現實中聊天的的頻率

每一週平均和朋友在現實中聊天的的頻率 (單位: 天)

242 則回應



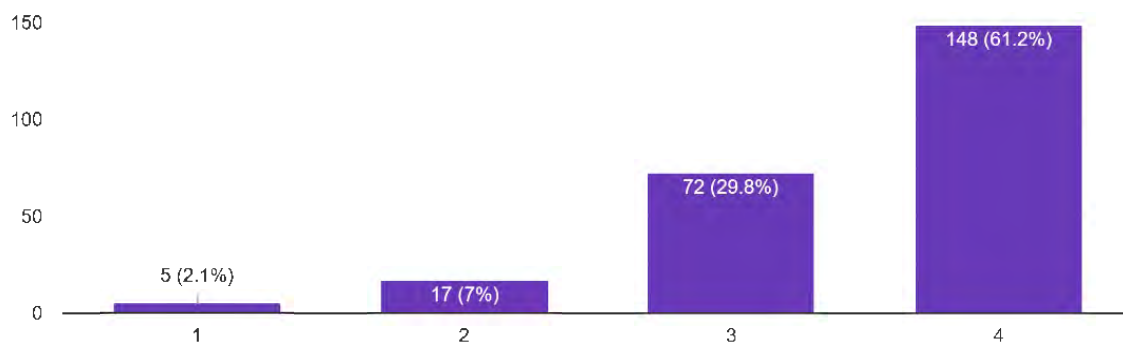
研究結果：多數受試者對於現實生活交友的感受很好，有 148 (61.2)；覺得很不好的最少，只有 5 位 (2.1%)。如圖 2-6 所示。

圖 2-6

現實生活交友的感受

您在現實生活交友的感受如何?

242 則回應



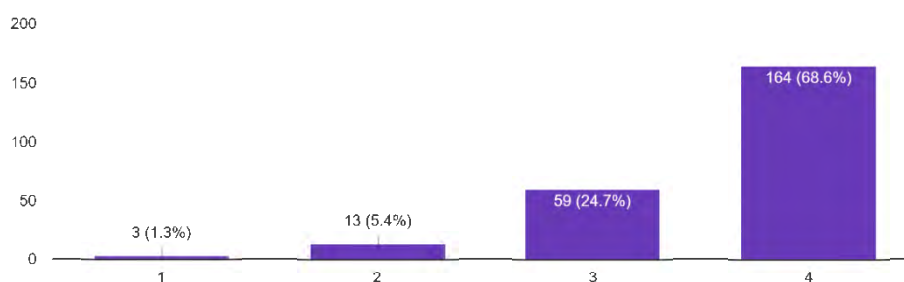
研究結果：大多數受試者認為小學生適合網路交友，有 164 (68.6%)，覺得不適合的只有 3 位 (1.3%)。如圖 2-7 所示。

圖 2-7

國小生適合現實交友的認同度

您覺得國小生適合現實交友嗎？

239 則回應



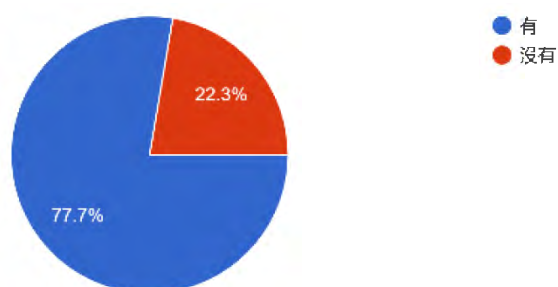
研究結果：有 188 位受試者有使用過社交軟體 (77.7%)；沒使用過的有 54 位 (22.3%)。如圖 2-8 所示。

圖 2-8

現實生活中使用社交軟體的經驗。

您是否有使用過社交軟體的經驗

242 則回應



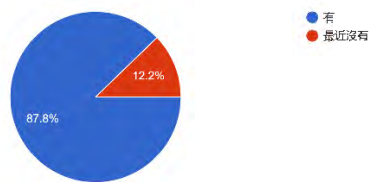
參、社交軟體使用者之情況

研究結果：大多的人目前都還有在使用社交軟體，共有 165 人 (87.8%)；只有 23 個人 (12.2%) 雖然有使用社交軟體，但是最近沒有在使用。如圖 3-1 所示。

圖 3-1

社交軟體使用者目前使用情況

你目前有使用社交軟體嗎?
188 則回應

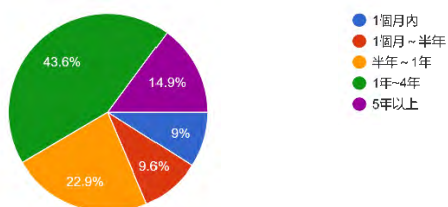


研究結果：大部份的人只使用了社交軟體 1 年~4 年，有 82 個人 (43.6%)；而占比最少的選項是只使用了一個月的社交軟體，只有 17 個人 (9.0%)。如圖 3-2 所示。

圖 3-2

學生社交軟體接觸時間

您使用社交軟體已經多久了 (或曾經使用過多久)
188 則回應



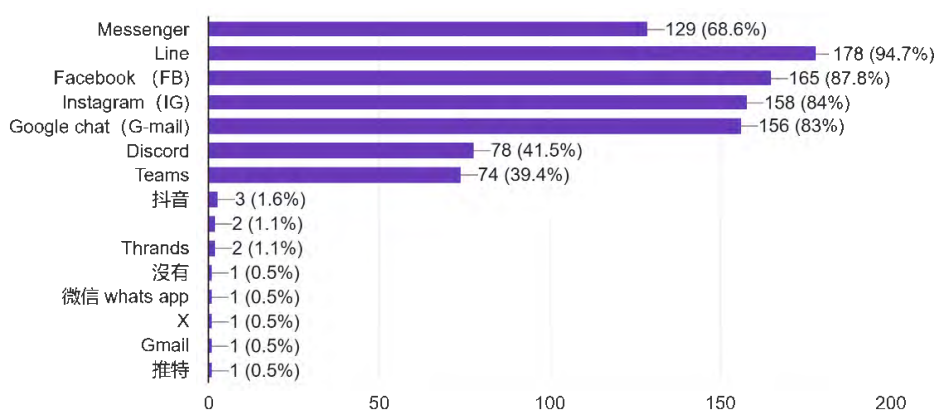
研究結果：在有社交軟體使用經驗的人裡面，最多人聽過的社交軟體是 Line，有 178 個人使用，而最少人聽過的社交軟體：抖音(tiktok)、X(Twitter) 和 Threads…等只有 1~3 個人聽過。如圖 3-3 所示。

圖 3-3

學生知道或聽過的社交軟體

您知道或聽過哪些社交軟體? (可複選)

188 則回應



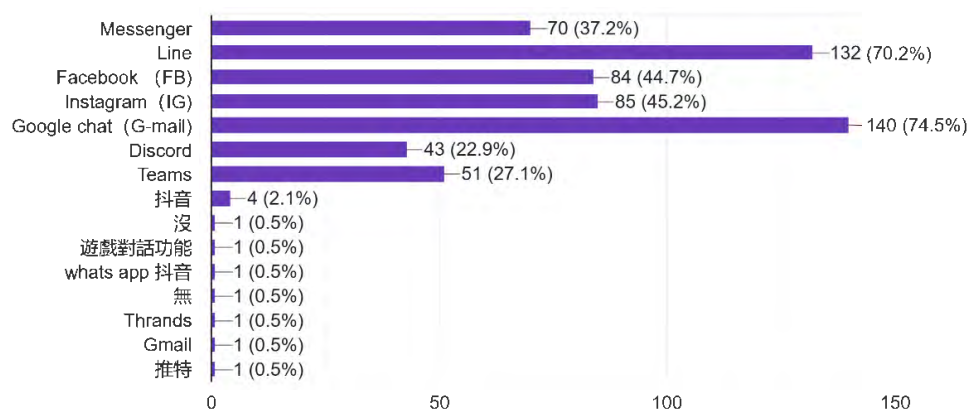
研究結果：在有社交軟體使用經驗的人裡面，曾經最多人使用的社交軟體是 G-mail (Google chat)，有 140 個人 (74.5%)，而曾經最少人使用的社交軟體，如：抖音(Tiktok)、Thranda、X(Twitter)，只有 1~4 個人使用。如圖 3-4 所示。

圖 3-4

學生曾經使用過的社交軟體

您曾經用過哪些社交軟體? (可複選)

188 則回應



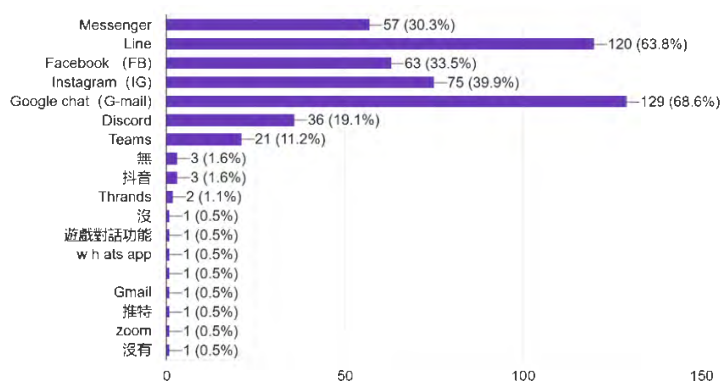
研究結果：有社交軟體使用經驗的人裡面，現在最多人使用的是 Google chat(G-mail)，有 129 個人 (68.6%)；而現在最少人在使用的社交軟體有：Zoom、X(Twitter)、抖音(Tiktok)、Threads…等，只有 1～3 個人使用。如圖 3-5 所示。

圖 3-5

學生現在還有在用的社交軟體

您現在還有在用的社交軟體？(可複選)

188 則回應



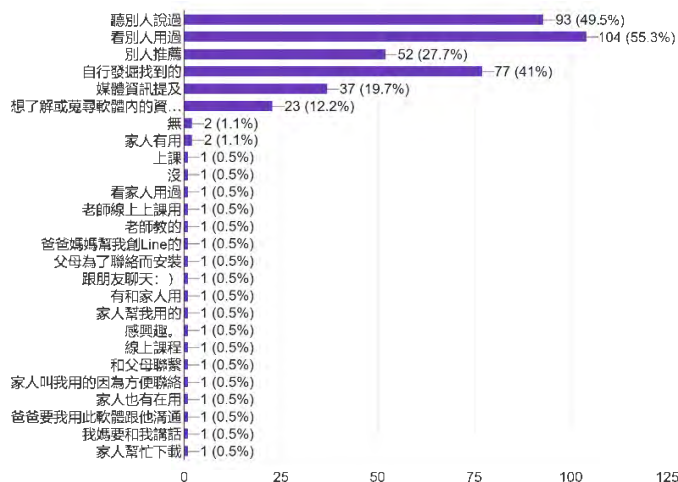
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，最多人得知的社交軟體的管道是「看別人用過」，有 104 個人 (55.3%) 使用過，最少人得知社交軟體的管道主要是：父母要求、老師教的、上課用...等，都只有 1 個人。如圖 3-6 所示。

圖 3-6

學生得知社交軟體的管道

您會得知或使用這些社交軟體的管道為何？(可複選)

188 則回應

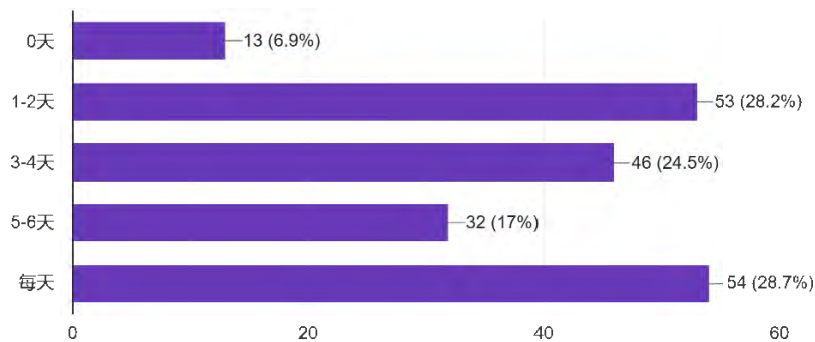


研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，占比最多的人是每天都會使用社交軟體，有 54 個人 (28.7%)；有極少數人每個禮拜有 0 天使用社交軟體，有 13 個人 (6.9%)。如圖 3-7 所示。

圖 3-7

每週平均使用社交軟體的天數

每週平均會有幾天使用社交軟體？(單位：天)
188 則回應

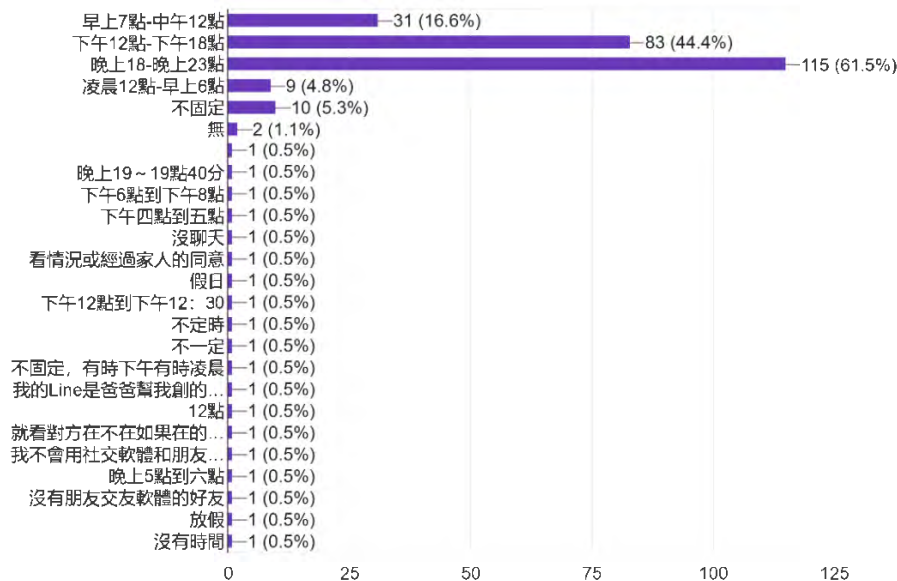


研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份都在晚上 6 點～晚上 11 點使用，有 114 個人 (61.4%)；少數人使用時間不固定或是在半夜時使用，有 9～10 個人 (4.8%～5.4%)。如圖 3-8 所示。

圖 3-8

社交軟體聊天的時段

每次和朋友在社群軟體中聊天的時間點，大多在什麼時候?(可複選)
187 則回應



研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份在平日使用社交軟體的人，都只使用 30 分鐘以內而已，有 82 個人；占比最少的人是平日使用 4 小時以上，只有 12 個人。而在假日使用社交軟體的人裡，30 分鐘以內、30 分鐘~1 小時、1 小時~3 小時的人都差不多，介於 47~48 個人之間；占比最少的人是：在假日不使用社交軟體，只有 12 個人。如圖 3-9 所示。

圖 3-9

假日與平日使用社交軟體的時間

您平均每次使用社交軟體多久？

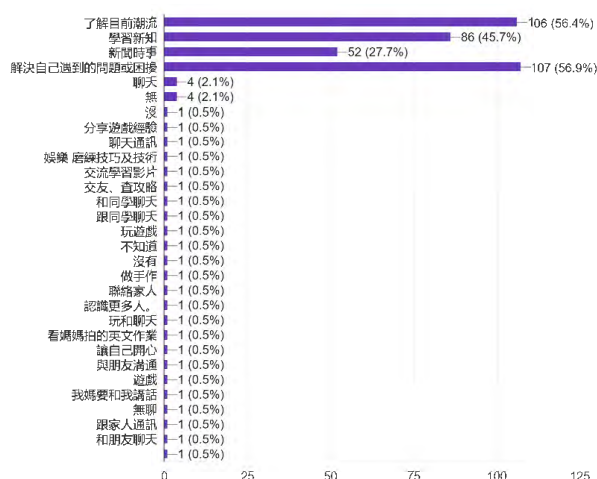


研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，使用社交軟體的知識文化目的大部份為：了解目前潮流和解決自己遇到的問題或困擾，都是 106 個人（56.4%）；比較少人是為了瞭解新聞時事，有 52 個人（27.7%）。如圖 3-10 所示。

圖 3-10

使用社交軟體的知識文化目的

您使用社交軟體的知識文化目的 (可複選)
188 則回應



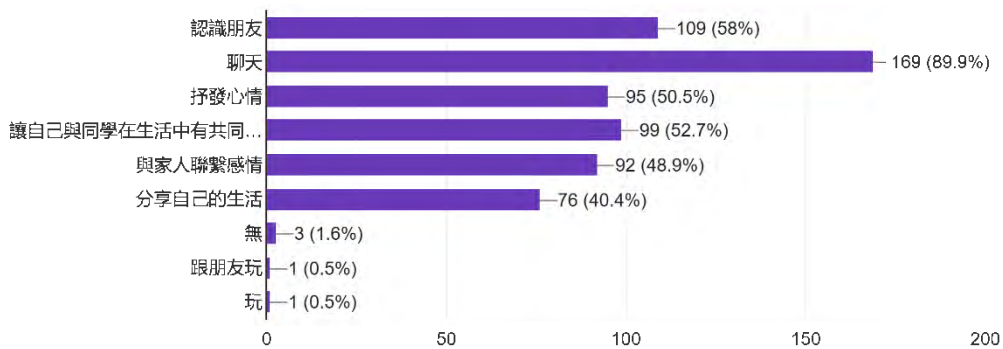
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，使用社交軟體的家庭、人際關係目的，大部份的人會聊天，有 169 個人 (89.9%)，少部分的人會跟朋友玩，只有 1 個人。如圖 3-11 所示。

圖 3-11

使用社交軟體的家庭、人際互動目的

您使用社交軟體的家庭、人際互動目的 (可複選)

188 則回應



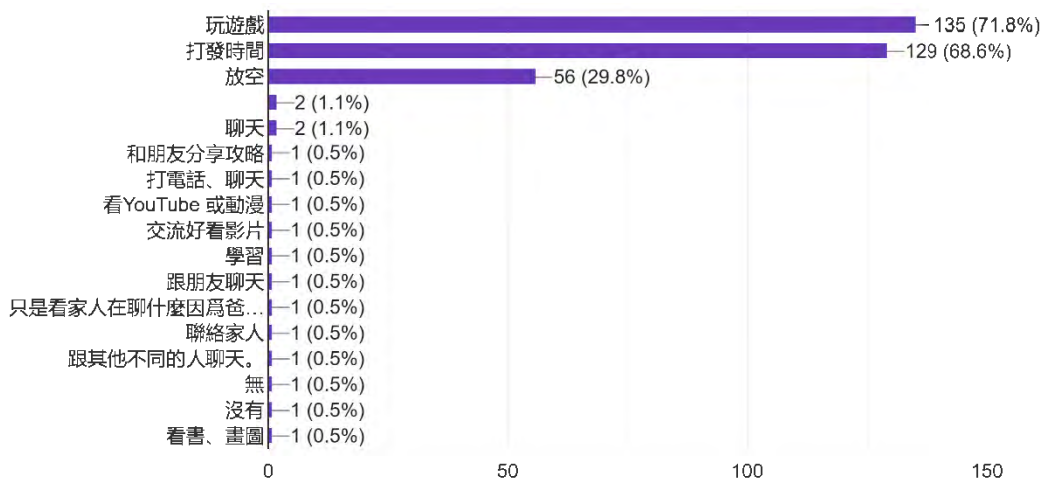
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，使用社交軟體休閒娛樂的目的，大多數人都是玩遊戲，有 135 個人 (72.2%)；最少人會和朋友分享攻略，只有 1 個人。如圖 3-12 所示。

圖 3-12

使用社交軟體的休閒與娛樂目的

您使用社交軟體的娛樂與休閒目的 (可複選)

188 則回應



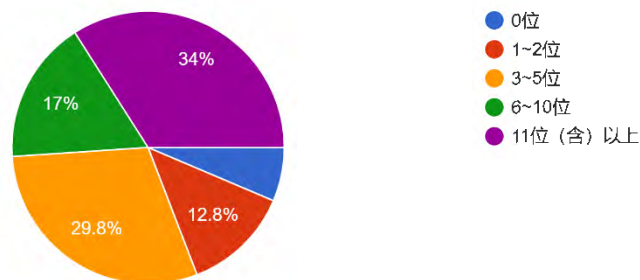
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份的人在社交軟體上都有 11 位以上的常聯絡的朋友，有 64 個人 (34.0%)；最少人選的是 0 位常聯絡的朋友，只有 12 個人 (6.4%)。如圖 3-13 所示。

圖 3-13

社交軟體上經常連絡的朋友數量

您在社交軟體上有多少經常聯絡的朋友？

188 則回應



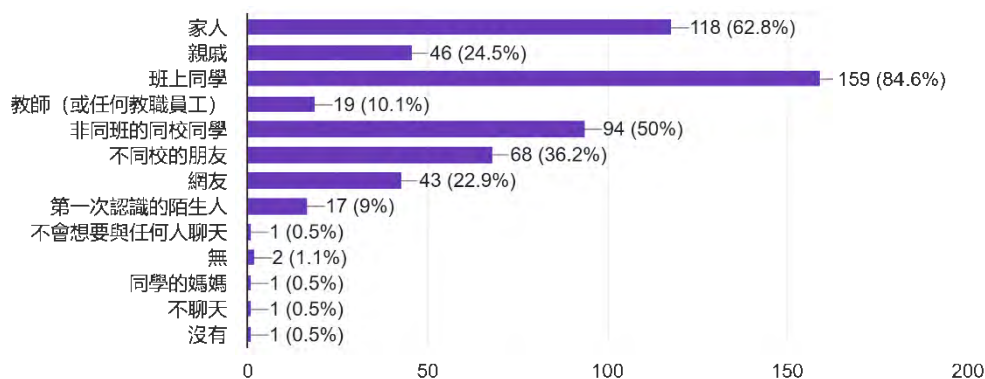
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大多數的人在社交軟體上都是跟班上同學聊天，有 159 個人 (84.6%)，或是 118 人(62.8%)跟家人聊天。如圖 3-14 所示。

圖 3-14

使用社交軟體經常聊天的對象

您使用社交軟體時，經常聊天的對象 (可複選)

188 則回應



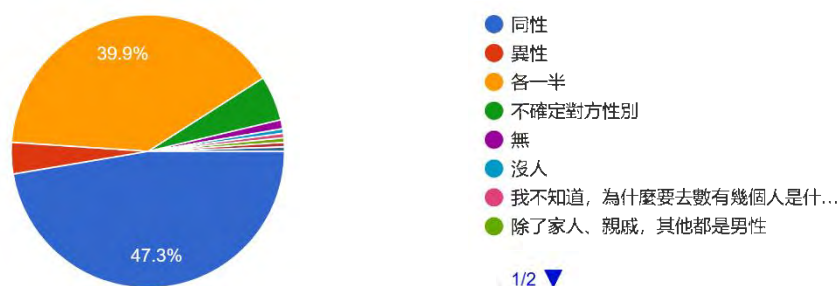
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大多數的人都與同性聊天，有 89 個 (47.3%)；性別各半的人有 75 人 (39.9%)。如圖 3-15 所示。

圖 3-15

社交軟體上互動者的性別

與您在社交軟體上互動的人，性別多數是什麼性別？

188 則回應



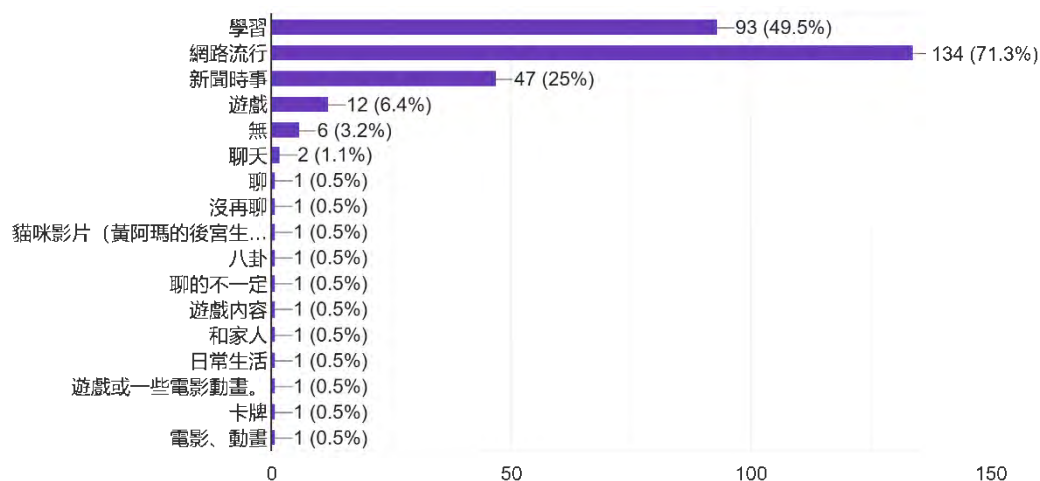
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，在社交軟體和朋友聊的知識文化話題中，最多人聊的是網路流行，有 134 個人 (71.3%)；最少人聊的是新聞時事，只有 47 個人 (25.0%)。如圖 3-16 所示。

圖 3-16

社交軟體和朋友聊天的知識話題

您在社交軟體中和朋友聊天的知識文化話題 (可複選)

188 則回應



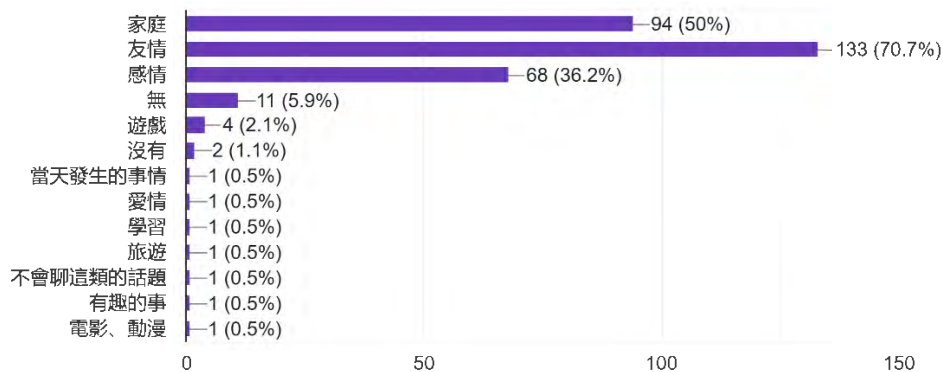
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，在社交軟體中和朋友聊的家庭與人際關係話題中，最多人聊的是友情，有 133 個人 (70.7%); 而較少人聊的是感情，有 68 個人 (36.2%)。圖 3-17 所示。

圖 3-17

社交軟體和朋友聊天的家庭與人際關係話題

您在社交軟體中和朋友聊天的家庭與人際關係話題 (可複選)

188 則回應



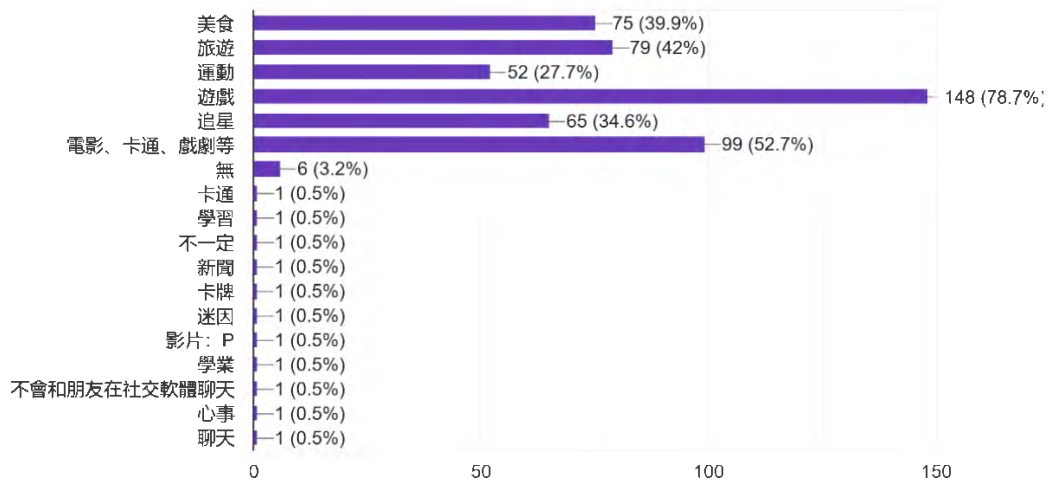
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，使用社交軟體和朋友聊的娛樂和休閒話題裡，最多人聊的是遊戲，有 148 個人 (78.7%); 最少人聊的是：卡牌、迷因...等，全部都只有 1 個人選 (0.5%)。如圖 3-18 所示。

圖 3-18

社交軟體和朋友聊天的娛樂與休閒話題

您在社交軟體中和朋友聊天的娛樂與休閒話題 (可複選)

188 則回應



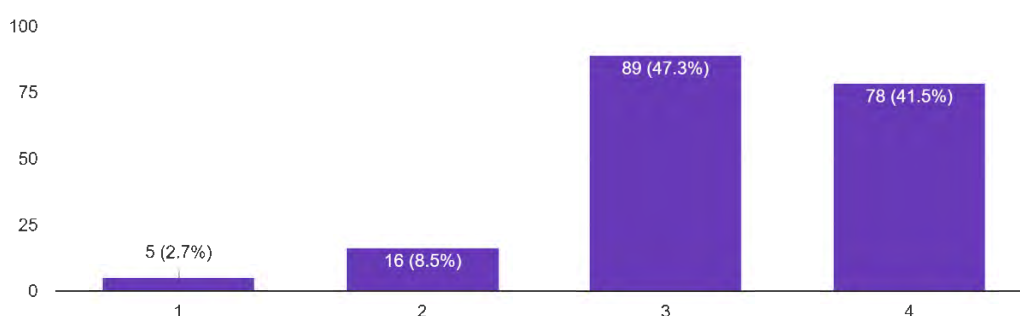
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份的人使用社交軟體的經驗良好，有 168 個人 (88.8%)；極少部分的人覺得自己使用社交軟體的經驗非常不佳，但只有 5 個人 (2.7%)。如圖 3-19 所示。

圖 3-19

社交軟體交友的經驗感受

您在使用社交軟體交友的經驗感受如何？

188 則回應



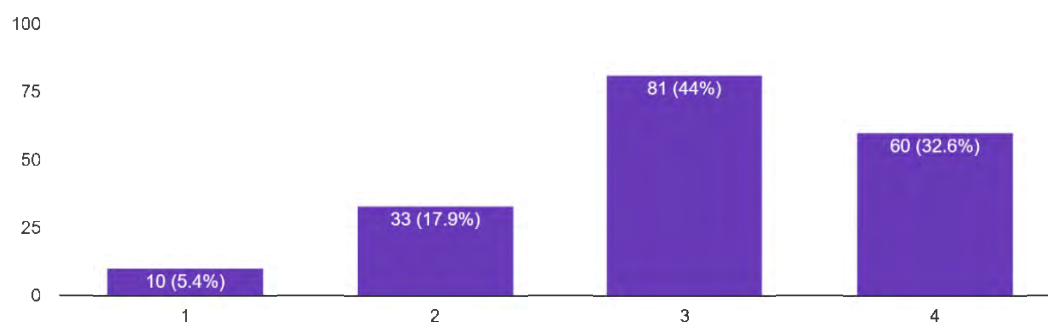
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份的人認為國小生適合使用社交軟體，有 141 個人 (76.6%)；極少部分的人認為國小生非常不適合使用社交軟體，只有 10 個人 (5.4%)。如圖 3-20 所示。

圖 3-20

國小生適合使用社交軟體的認同度

您覺得國小生適合使用社交軟體交友嗎？

184 則回應



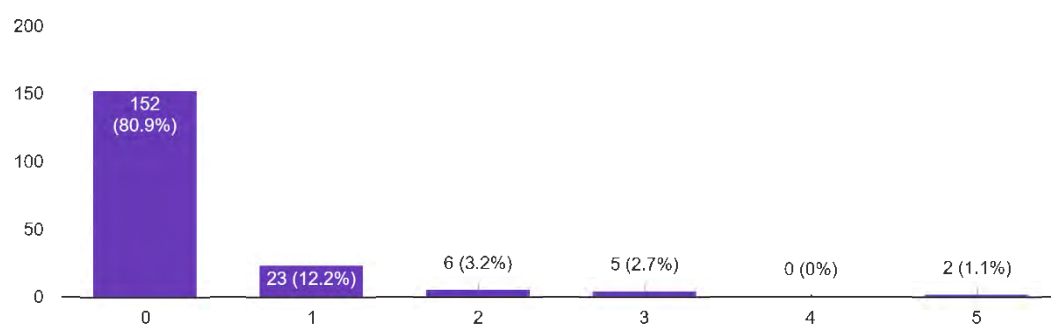
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，多數的人使用社交軟體都沒有被欺騙過，有 151 個人 (80.9%)；有 2 個人(1.1%)曾經被欺騙過。如圖 3-21 所示。

圖 3-21

使用社交軟體被欺騙過的經驗

你曾經因為使用社交軟體被欺騙過嗎？

188 則回應



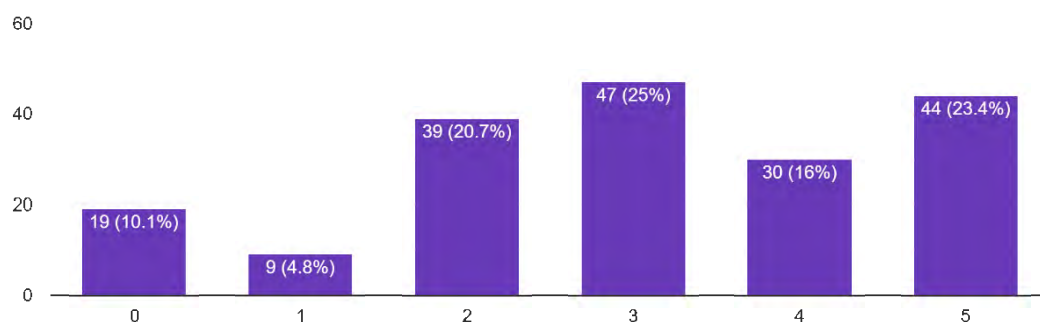
研究結果：在有社交軟體使用經驗的受試者中，大部份人認為使用社交軟體比較容易被欺騙，有 121 個人 (64.4%)；部分的人認為不容易被欺騙，67 個人 (35.6%)。如圖 3-22 所示。

圖 3-22

使用社交軟體容易被他人欺騙的認同度

您認為使用社交軟體，容易在社交軟體上被他人欺騙嗎？

188 則回應



肆、沒有使用社交軟體者的想法

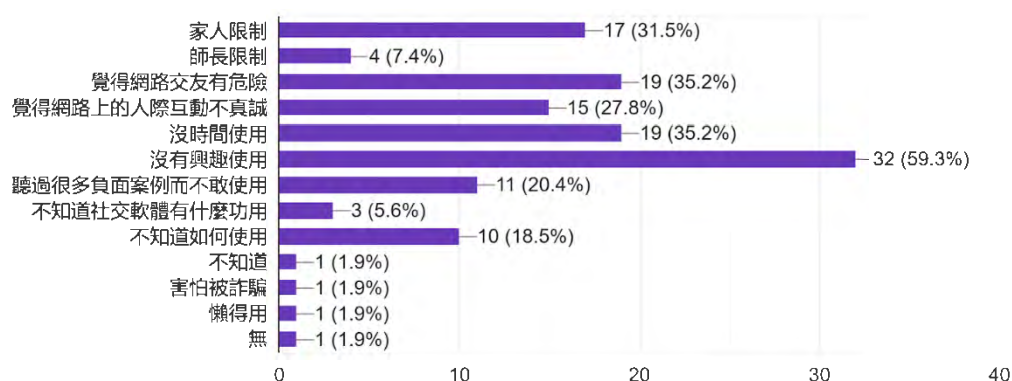
研究結果：沒有使用社交軟體者，不使用社交軟體的原因，沒有興趣使用占比最多，有 32 人（59.3%）；沒時間使用以及覺得網路交友有危險占比僅次於沒有興趣使用，有 19 人（35.2%）；而有受試者因為害怕被詐騙，不使用社交軟體，有 1 人（1.9%）。如圖 4-1 所示。

圖 4-1

沒有使用社交軟體者的未使用原因

您未使用社交軟體的原因為何？（可複選）

54 則回應



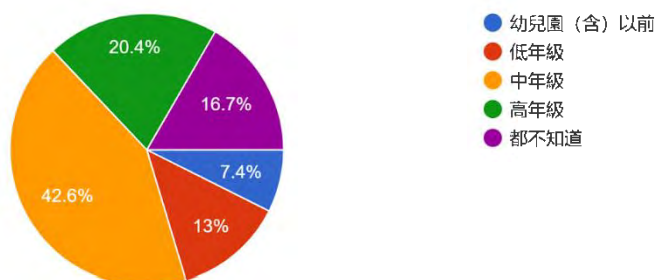
研究結果：大部份沒有使用社交軟體的受試者，在中年級就知道社交軟體的人占比最多，有 23 人（42.6%）；在幼兒園（含）以前就知道有社交軟體的人占比最少，有 4 人（7.4%）。如圖 4-2 所示。

圖 4-2

沒有使用社交軟體者知道社交軟體的時間

您是何時知道有社交軟體的？

54 則回應



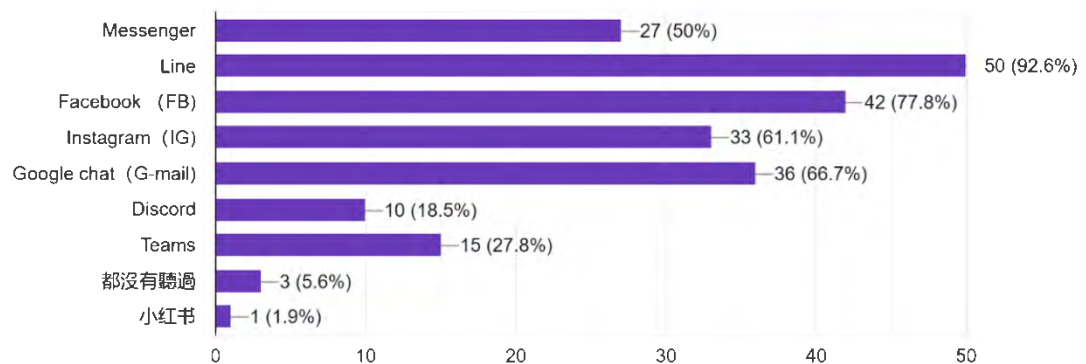
研究結果：沒有使用社交軟體的受試者，聽過 Line 的受試者高達 50 人（92.6%）；而聽過 Facebook（FB）的受試者僅次於聽過 Line 的受試者，有 42 人（77.8%）。如圖 4-3 所示。

圖 4-3

沒有使用社交軟體者聽過的社交軟體

您有聽過的社交軟體? (可複選)

54 則回應



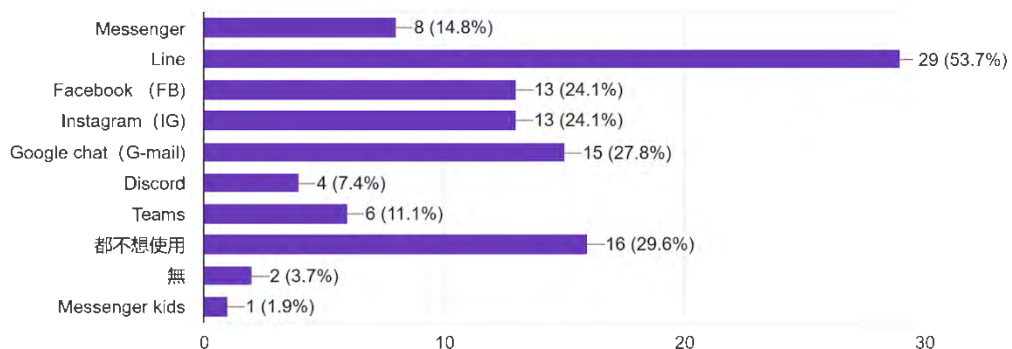
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，想使用 Line 的人是占比最多的，有 29 人（53.7%）；而都不想使用的受試者，占比僅次想使用 Line 的人，有 16 人（29.6%）。如圖 4-4 所示。

圖 4-4

沒有使用社交軟體者想要使用的社交軟體

您想要使用的社交軟體? (可複選)

54 則回應



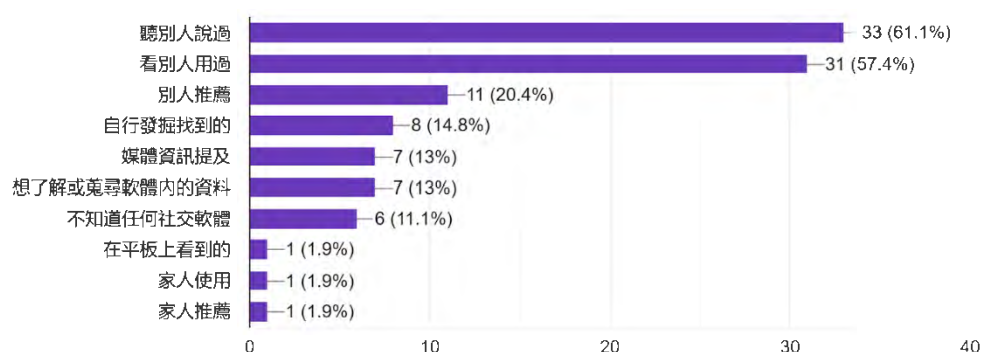
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，聽別人說過和看別人用過的人數占比最多，分別是 33 人（61.1%）和 31 人（57.4%）。而在未使用社交軟體的受試者中，有人是因為家人使用與家人推薦而了解社交軟體的人，有 1 人（1.9%）。如圖 4-5 所示。

圖 4-5

沒有使用社交軟體者得知社交軟體的管道

您會得知這些社交軟體的管道為何？（可複選）

54 則回應



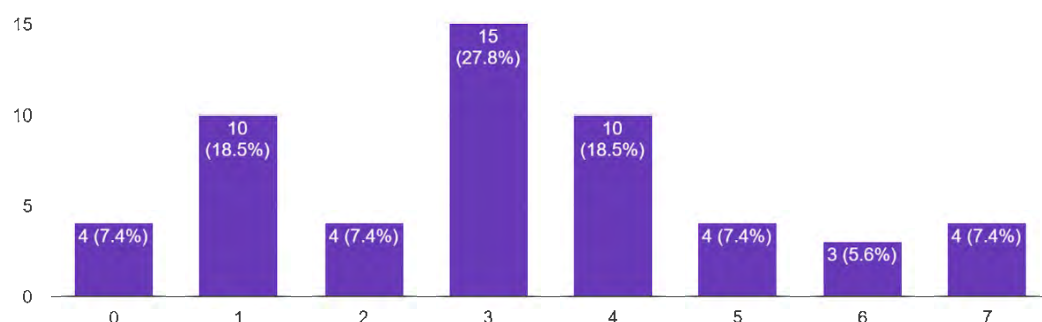
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為高年級學生可以使用 3 天的受試者占多數，有 15 人（27.8%）；而認為高年級學生可以使用 6 天的人占最少數，有 3 人（5.6%）。如圖 4-6 所示。

圖 4-6

沒有使用社交軟體者認為每週平均可用社交軟體天數

您認為國小學生每週平均可以使用社交軟體多久？（單位：天）

54 則回應



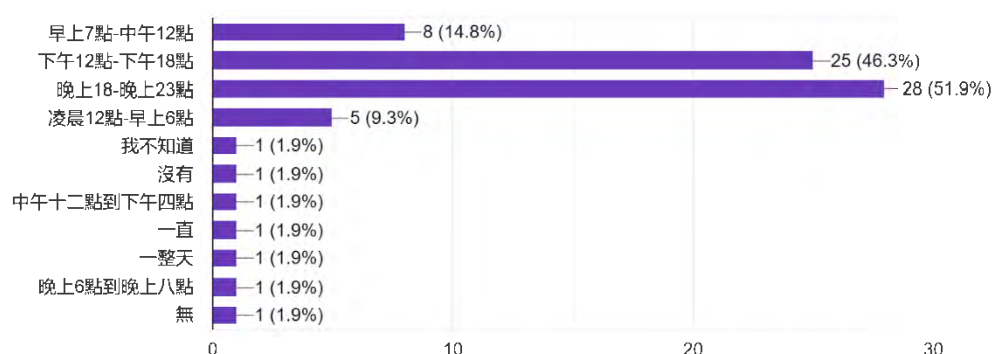
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生使用社交軟體的時段為晚上 6 點-晚上 11 點占比超過一半，有 28 人(51.9%); 而認為國小學生使用社交軟體為早上 0 點-早上 6 點的人占最少數，有 5 人 (9.3%)。如圖 4-7 所示。

圖 4-7

沒有使用社交軟體者認為國小生和朋友聊天的時間推測

您認為國小學生和朋友在社交軟體中聊天的時間點，大多在什麼時候?(可複選)

54 則回應



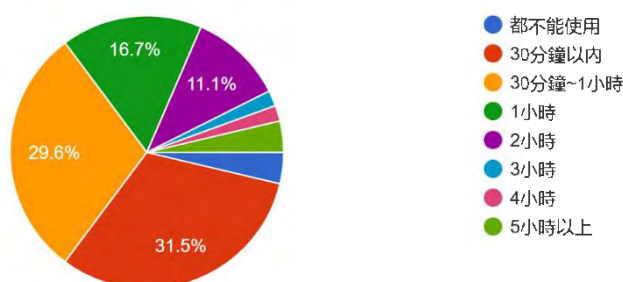
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生每次可以使用社交軟體的時間為 30 分鐘以內的受試者占最多數，有 17 人 (31.5%); 而認為國小學生可以使用三小時和四小時的受試者占最少數，有 1 人 (1.9%)。如圖 4-8 所示。

圖 4-8

沒有使用社交軟體者認為學生平均每次使用多久時間

您認為國小學生平均每次可以使用社交軟體多久?

54 則回應



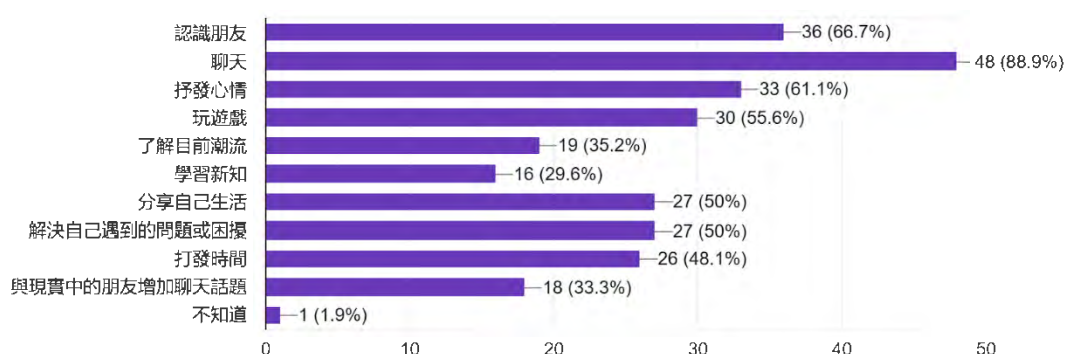
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為社交軟體可以提供國小學生的用途為聊天的受試者占最多數，有 48 人（88.9%）；而認為社交軟體可以提供給國小學生的用途為學習新知的受試者占比最少，有 16 人（29.6%）。如圖 4-9 所示。

圖 4-9

沒有使用社交軟體者認為社交軟體提供給國小生的用途

您認為社交軟體提供國小學生哪些用途？（可複選）

54 則回應



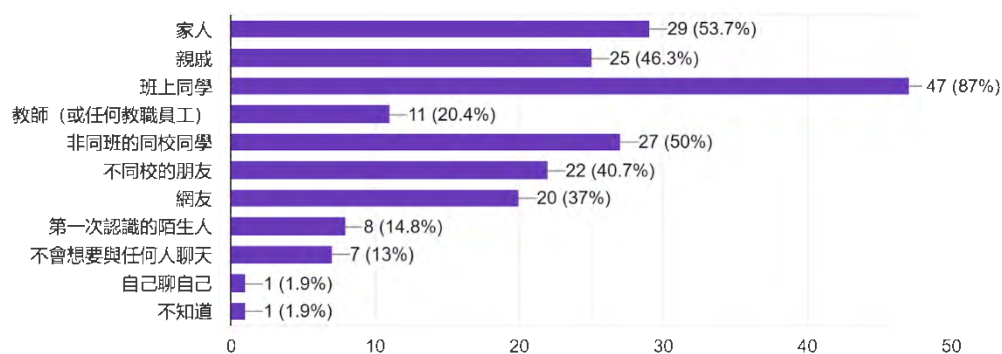
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生會使用社交軟體與班上同學聊天的受試者占最多數，有 47 人（87%）；而認為國小學生會使用社交軟體不會想要與任何人聊天的受試者占比最少，有 7 人（13%）。如圖 4-10 所示。

圖 4-10

沒有使用社交軟體者認為學生可能用社交軟體聊天對象

您認為國小生可能會使用社交軟體和誰聊天？（可複選）

54 則回應



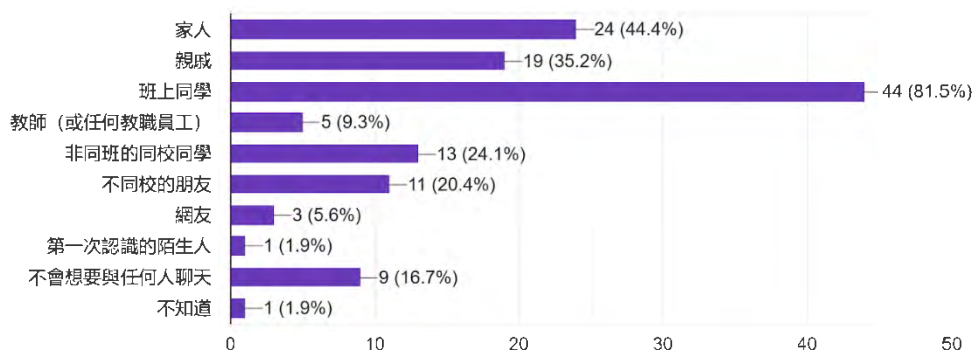
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，會想使用社交軟體與班上同學的受試者占最多數，有 44 人 (81.5%)；而會想使用社交軟體與第一次認識的陌生人的受試者占比最少，有 1 人 (1.9%)。如圖 4-11 所示。

圖 4-11

沒有使用社交軟體者會想用社交軟體聊天的對象

您自己會想要使用社交軟體和誰聊天？（可複選）

54 則回應



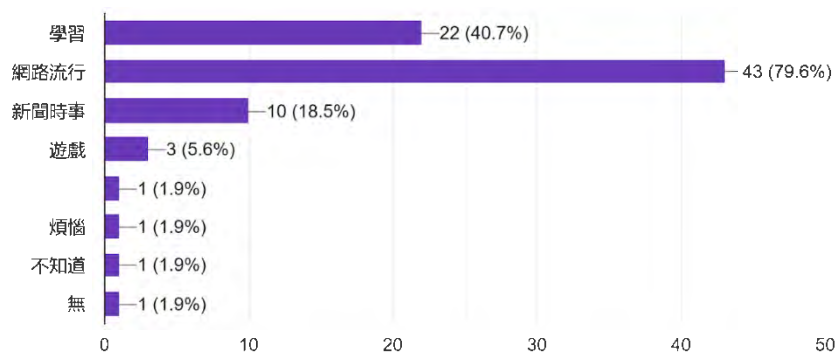
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生會使用社交軟體與他人聊的知識話題為網路流行的受試者占比最多，有 43 人 (79.6%)；而認為國小學生會使用社交軟體與他人聊的知識話題為新聞時事的占最少數，有 10 人 (18.5%)。如圖 4-12 所示。

圖 4-12

沒有使用社交軟體者認為國小生聊的知識與文化話題

您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼知識、文化話題？（可複選）

54 則回應



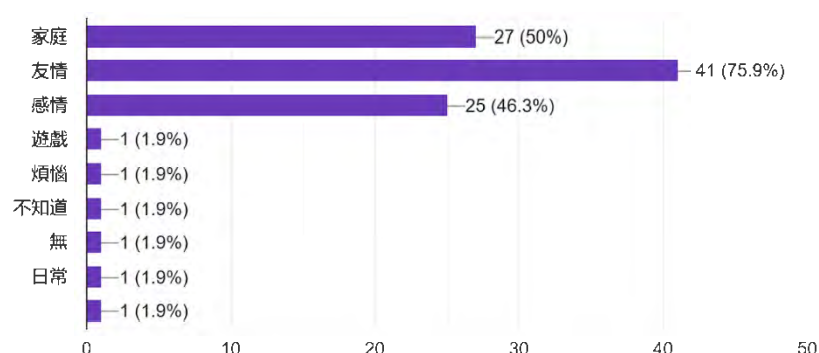
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生使用社交軟體與他人聊的人際關係話題為友情的受試者占比最多，有 41 人 (75.9%)；而認為國小學生使用社交軟體與他人聊的人際關係話題為感情的受試者占最少數，有 25 人 (46.3%)。如圖 4-13 所示。

圖 4-13

沒有使用社交軟體者認為國小生聊的家庭與人際話題

您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼家庭與人際關係話題？（可複選）

54 則回應



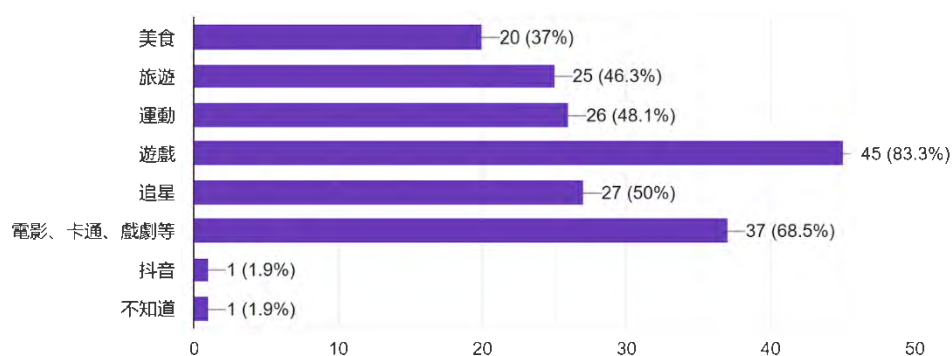
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生會與他人聊的娛樂休閒話題為遊戲的受試者占最多數，有 45 人 (83.3%)；而認為國小學生會與他人聊的娛樂休閒話題為美食的受試者占比最少，有 20 人 (37%)。如圖 4-14 所示。

圖 4-14

未使用社交軟體者認為國小生聊的娛樂與休閒話題

您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼娛樂休閒話題？（可複選）

54 則回應



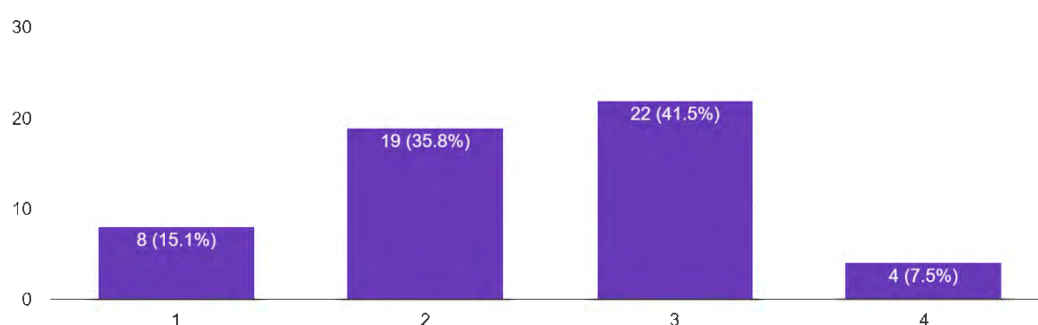
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為國小學生不適合使用社交軟體的受試者占多數，有 27 人（51%），而認為國小學生適合使用社交軟體交友的受試者占較少數，有 26 人（49%）。如圖 4-15 所示。

圖 4-15

沒有使用社交軟體者對學生適合使用社交軟體的認同度

您認為國小生適合使用社交軟體交友嗎？

53 則回應



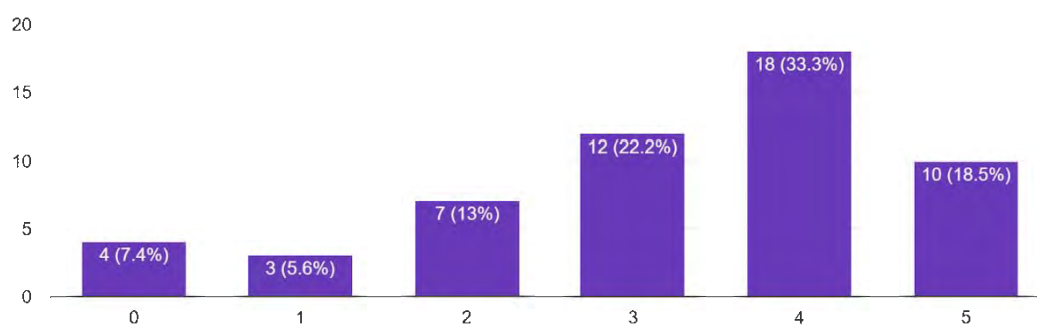
研究結果：在沒有使用社交軟體的受試者中，認為使用社交軟體容易被欺騙的人占多數，有 40 人（74%）；而認為社交軟體不容易被欺騙的人占少數，有 14 人（36%）。如圖 4-16 所示。

圖 4-16

沒有使用社交軟體者對使用社交軟體易被欺騙的認同度

你認為使用社交軟體容易被欺騙嗎？

54 則回應



伍、社交軟體使用者認為社交軟體影響與評價

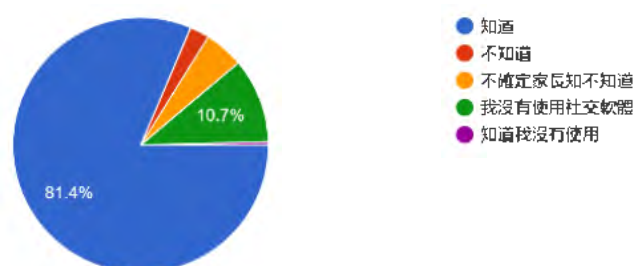
研究結果：絕大多數的受試者的家長知道他們有使用社交軟體，有 197 位 (81.7%)；家長不知道有使用的有 6 位 (2.5%) 如圖 5-1 所示。

圖 5-1

社交軟體使用者的家長是否知道小孩使用社交軟體

您的家長是否知道您有使用社交軟體

242 則回應



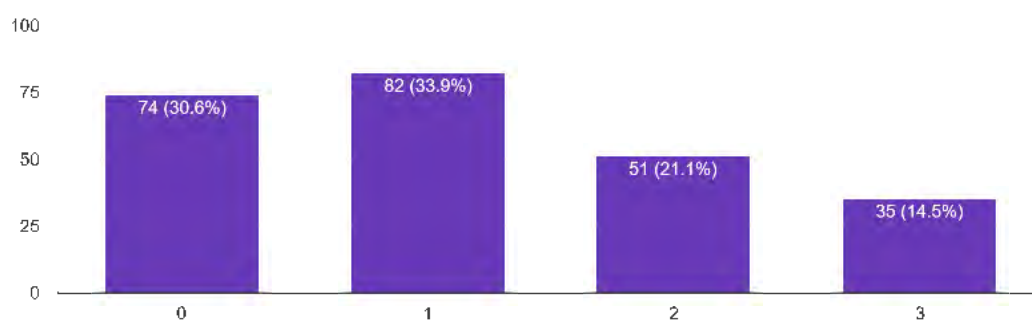
研究結果：大部分的家長不常跟孩子討論社交軟體，有 155 位 (64.3%)，35.7%的則是家長較常跟小孩討論社交軟體。如圖 5-2 所示。

圖 5-2

家長與小孩討論社交軟體的頻率

家長與您討論社群軟體的頻率

242 則回應



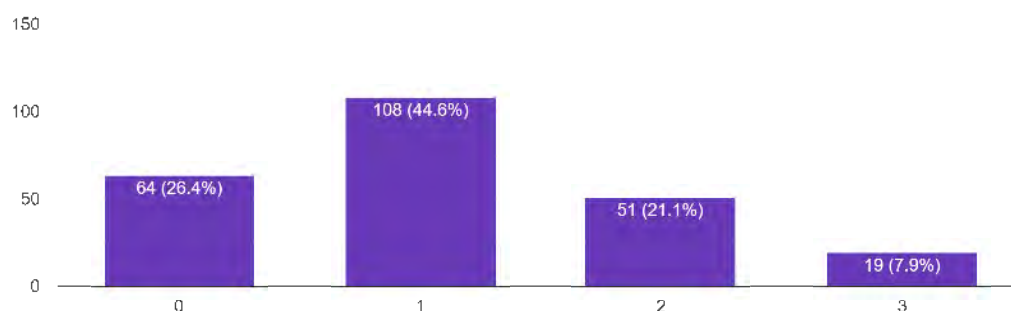
研究結果：家長不太支持使用社交軟體的受試者受試者有 172 位 (71.4%)，69 位家長(28.6%)偏向支持態度。如圖 5-3 所示。

圖 5-3

家長對於小孩使用社交軟體的支持態度

家長對您使用社交軟體的支持態度

242 則回應



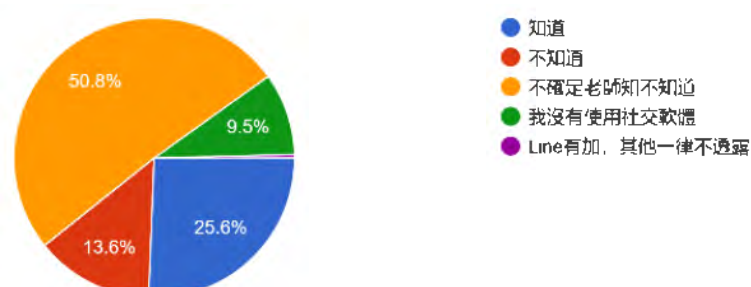
研究結果：有超過一半的受試者不知道班級導師知不知道他有沒有使用社交軟體，這樣的人有 123 位 (51%)；班級導師不知道的有 32 位 (13.3%)。如圖 5-4 所示。

圖 5-4

班導是否知道學生有使用社交軟體

您的班導是否知道您有使用社交軟體

242 則回應

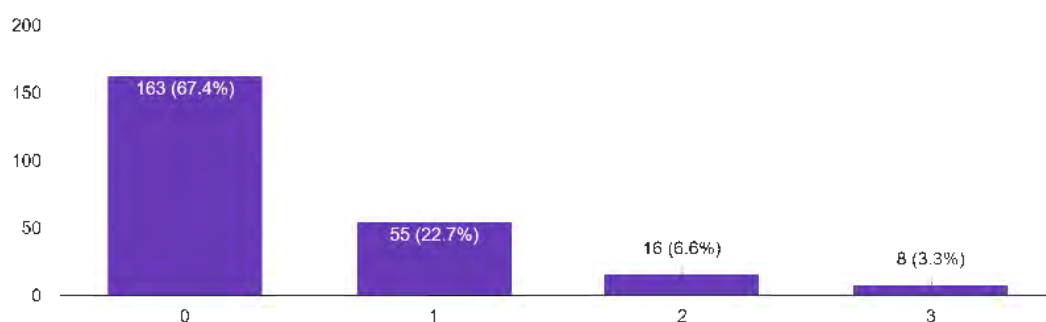


研究結果：幾乎所有受試者的班導都會不會和他討論到社交軟體約 20 位(90%); 只有 24 人的班級導師會跟他們討論社交軟體(9.9%)。如圖 5-5 所示。

圖 5-5

班導與學生討論社交軟體的頻率

教師與您討論社交軟體的頻率
242 則回應

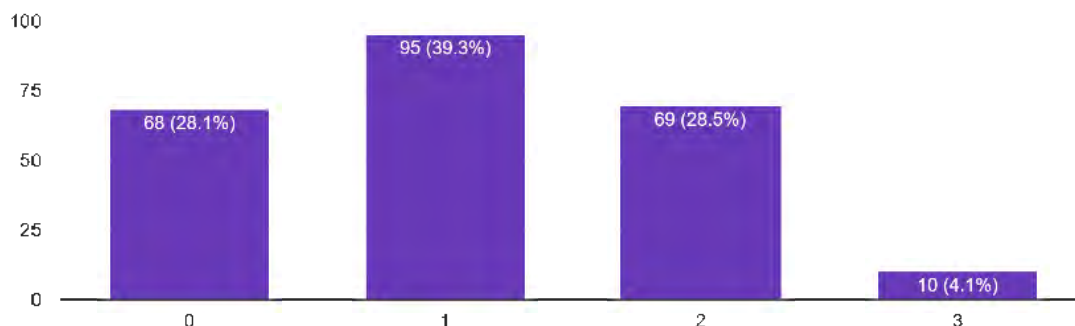


研究結果：有 163 位受試者傾向覺得老師不支持他們使用社交軟體 (67.7%); 有 79 人(32.6%)認為老師支持他使用社交軟體。如圖 5-6 所示。

圖 5-6

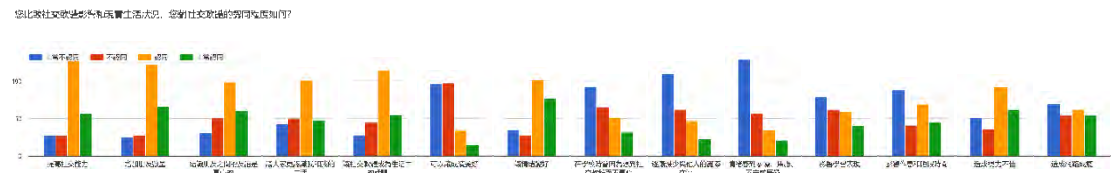
學生認為班導對於學生使用社交軟體支持態度

教師對您使用社交軟體的支持態度(你自己覺得老師的支持態度如何?)
242 則回應



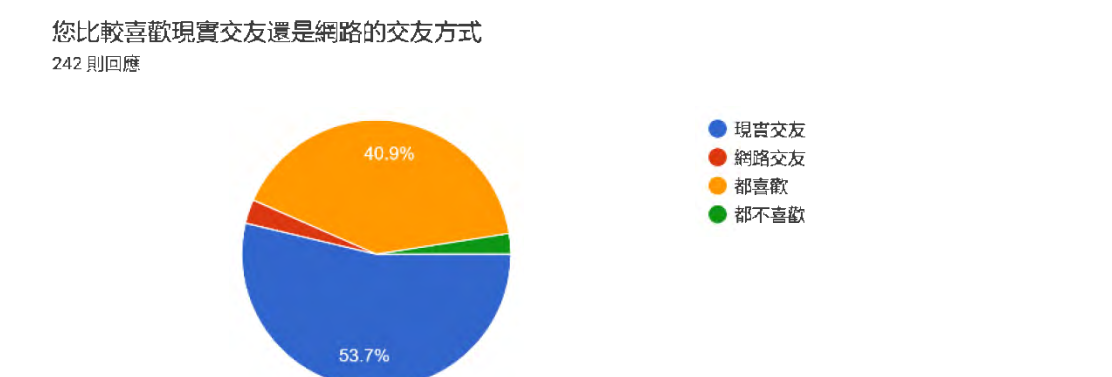
研究結果：大多數受試者覺得社交軟體可以提高社交能力、增加朋友數量、結交真心朋友、讓更多人認識自己、讓社交軟體成為生活中的話題、讓情緒變好、造成視力不佳、造成網路成癮；大多數受試者認為使用社交軟體不能讓成績變好、在學校會分心、減少與他人的實際交流、影響學業、影響作息還會讓人焦慮、暴躁、不安或憂鬱。如圖 5-7 所示。

圖 5-7
比較社交軟體和現實交友，學生對社交軟體的認同程度



研究結果：大多數受試者喜歡現實交友，有 130 位（53.9%）都喜歡的有 99 位（40.9%）。如圖 5-8 所示。

圖 5-8
學生比較現實交友和社交軟體交友的喜好程度



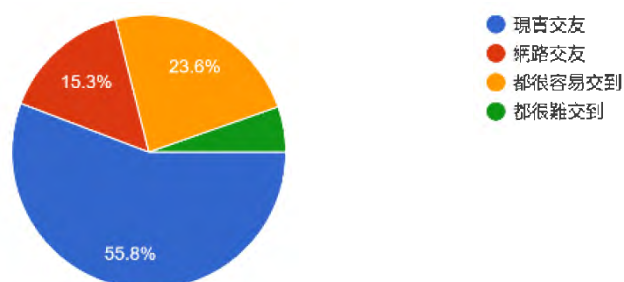
研究結果：大多數受試者認為現實交友比較容易交到朋友，有 135 位(55.8%)，覺得現實或社交軟體都很難交到朋友的有 13 位(5.4%)。如圖 5-9 所示。

圖 5-9

學生認為現實或社交軟體交友難易程度

您覺得現實還是網路比較容易交到朋友

242 則回應



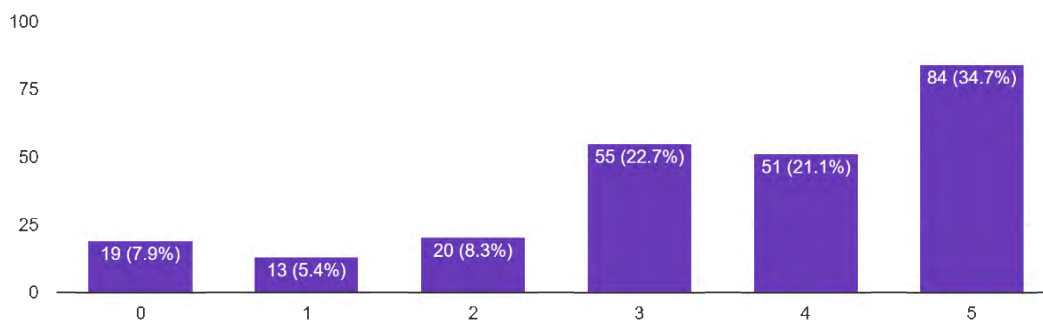
研究結果：偏向願意繼續使用社交軟體，有 189 位 (75%)；有 42 位偏向不願意繼續使用社交軟體約 (25%)。如圖 5-10 所示。

圖 5-10

學生願意繼續或開始使用社交軟體的意願

您願意繼續(或開始)使用社交軟體嗎?

242 則回應

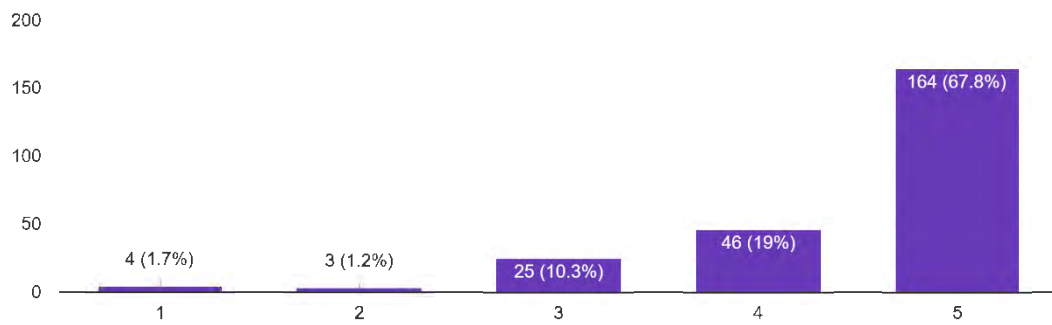


陸、問卷評價

研究結果：文德國小高年級的受試者對於問卷的評價有 4.5 顆星。

你覺得這份問卷的整體完成度

242 則回應



第二節 研究分析

壹、社交軟體的發展

1960年代開始的ICQ到了2024年停止服務，我們國小學生並不熟悉ICQ，甚至很多人沒有聽過ICQ。我們的調查研究發現，有使用社交軟體的學生裡面，Line的知名度最高，有94.7%的人都聽過，就算沒有使用社交軟體的學生，也有92.6%的人聽過。有使用社交軟體的學生有八成以上聽過Line、FB、IG和Google Chat，沒有使用過社交軟體的學生，聽過的社交軟體前三名是Line、FB和Google Chat，Google Chat是最近在學生之間流行的社交軟體。

貳、常用的社交軟體

一、常用的社交軟體類別

根據文獻發現，臺灣大眾最常使用的社交軟體是Line，第二名是Facebook，第三名則是IG；而文德國小高年級學生最多人使用的社交軟體則是Google Chat，排名第二的才是一般人最常使用的社交軟體Line，第三名一樣是IG。調查發現文德國小高年級學生常用的社交軟體與一般人常用的社交軟體差不多，但文德國小學生較常使用Google Chat，而不是Facebook。

二、使用社交軟體的年齡層

從文獻上來說，家扶基金會調查9-18歲兒少網路社群使用習慣，但我們調查結果是文德國小高年級的學生有77%都有使用過社交軟體，而且使用1-4年的人有43.6%，使用五年級上的人有14.9%，推

算下來比 9 歲的年齡層還要小。另外，文德國小的學生有 42.6%在中年級的時候認識到社交軟體，甚至還有 7.4%的人在幼兒園的時候就聽過，學生接觸社交軟體的年齡層比想像中低。

參、使用社交軟體的原因與習慣

一、使用社交軟體的原因

文獻很少提到國小學生怎麼開始使用社交軟體的原因，而我們的調查結果看到，有使用過社交軟體的學生有 55.3%是因為看別人用過，有 49.5%是聽別人說過，還有 41%會自行發掘找到社交軟體；沒有使用過社交軟體的學生會想開始嘗試使用社交軟體，有 61.1%是因為聽別人說過。

文獻上找到的資料說使用社交軟體主要的目的是消除心理孤獨感、建立社交網絡、從眾心態、獲得資訊和娛樂、學習和合作。而我們文德國小的調查研究則分為知識文化、家庭與人際互動和休閒娛樂三個部分進行調查，知識文化以解決自己的困擾 56.9%的人最多，家庭與人際互動以聊天 89.9%的人占多數，休閒娛樂方面以打電動 71.8%位居第一。

二、使用社交軟體的習慣

根據文獻調查發現，國小學生使用網路交友的比例逐漸升高，在文德國小高年級學生的調查結果看到，使用社交軟體的比例為 77.7%。整體來說，文德國小高年級學生的受試者與臺灣大眾學生的行為類似，受試者大多都有使用社交軟體。

(一)使用時間

文獻看到使用社交軟體的頻率，最多人使用一小時以下。以文德國小來說，平日最多人使用半小時以上，假日最多使用的時數是一到三小時，與文獻不同的原因可能是因為學生假日的時間通常比較多。

根據文獻，有九成五的兒少每天使用社群媒體，文德國小的調查則是平均每週中有 7 天都會使用占大多數；而和其他人聊天的時間點，最多的受試者大多都在晚上 6 點到晚上 11 點；每次使用社交軟體的時間，在平日，大多數的受試者每次都會使用 30 分鐘以內；在假日，受試者每次使用社交軟體的時間，大多都在 30 分鐘以內到 3 小時。由此可見學生在平日和假日的使用習慣有所不同，不過從整體使用頻率來看，文德國小高年級學生使用社交軟體的頻率偏高，且多數學生每天都會使用社交軟體。

(二)互動對象

從文獻發現大部分學生使用社交軟體的互動對象為同學，再來是家人，第三名是與網路上的朋友。文德國小高年級學生，最常聊天互動的對象是同班同學，第二多的是家人，第三名則是校內同學。大致上文德國小高年級學生與臺灣大部分學生在網路上的聊天對象只有些許差異，文德國小高年級學生最常在網路上聊天的對象第三名是「校內同學」，而不是臺灣大部分學生在網路上最常聊天的對象第三名--網路上的朋友。

(三)討論話題

文獻上說使用社交軟體主要的目的是興趣愛好、家庭聚會、電視節目、音樂、遊戲等休閒活動。而在文德國小高年級同學對於社交軟體的調查，知識文化：解決自己遇到的問題或困擾(56.9%)、了解目前潮流(56.4%)、學習新知(45.7%)；家庭、人際：聊天(89.9%)、認識

朋友(58%)、讓自己與同學在生活中有共同話題(52.7%);娛樂與休閒:玩遊戲(71.8%)、打發時間(68.6%)、放空(29.8%)。

根據調查發現，使用社交軟體的高年級受試者中，大部分的教師不會和學生討論社交軟體，而只有極少數的教師會和學生討論社交軟體，而且討論的次數不多；而家長與學生討論的比例卻比較高，有可能是因為在家裡的時間比較長，比較有討論的機會。

肆、使用社交軟體的好處與優勢

文獻寫到 52%的人覺得使用社交軟體有助於增強友誼，在疫情期間讓他們在心情低落時增進情感。在文德國小的調查研究裡面，有 77%的人認同「可以增加朋友數量」，76%的人認同「可以提高社交能力」，79%的人對於「影響學業」沒有認同感，66%的人認為可以交到真心的朋友，45.7%的人用社交軟體學習新知。

根據研究發現，大部分的臺灣國小學生對社交軟體的評價與印象都是偏好的，而在我們的調查結果，大部分的學生對社交軟體也是比較多好的經驗評價，只有少部分的學生對社交軟體有不好的印象。沒有使用過社交軟體的人，則是聽過很多負面案例而不敢使用社交軟體。

伍、使用社交軟體的負面影響

文獻中國小中高年級學生遇過購物詐騙的人有 3.1%。根據我們調查發現，使用社交軟體的文德國小高年級的學生裡面，大部分的人(80.9%)都沒有遇過詐騙。而文德國小高年級學生中，大部分的人(74.9%)都「認為」使用社交軟體容易被詐騙。由此可見，文德國小大部分的學生都認為使用社交軟體容易遭到詐騙，但實際上卻很少有人遭到詐騙。

從文獻來看，大部分人認為使用社交軟體會傷害視力，而文德國小也有 63%的人認同這件事情。文獻上大多數的人認為使用社交軟體會網路成癮，而文德國小也有 59%的人「認同會成癮」，不過文德國小 51%「不認為」會社交軟體成癮，48%「認為」會社交軟體成癮，兩者之間的差距沒有很大。研究顯示使用網路會導致衝動性增加等行為，文德國小學生有 65%認為不會因此不專心。

根據兒盟調查，有 86.9%兒少曾有社群恐慌現象，24.1%容易心煩易怒，19.3%過度憂慮；而在文德國小高年級 242 份問卷調查中，有 129 位約 53%的學生並不這麼認為，反而有 179 位約 74%的學生認為社交軟體會讓情緒變好，76%的學生不覺得焦慮、不安或憂鬱。研究說使用 FB 的學生成績較差，文德國小 58%的學生認為不會影響到學業。

陸、現實交友與使用社交軟體交友的差別

一、現實交友與使用社交軟體交友比較

(一)現實交友與社交軟體喜好與感受比較

文獻看到學生與現實朋友的關係比網友親密，實際上我們的調查也是這樣的結果。文德國小高年級學生現實朋友 11 位以上的占 40.9%，社交軟體上有 11 位以上的朋友站 34%。

53.7%的學生比較喜歡現實交友，40.9%的學生兩種方式都喜歡。55.8%的學生認為現實交朋友比較容易，只有 15.3%的人認為社交軟體交友比較容易。

(二)現實交友與社交軟體話題比較

知識文化方面，第一名都是網路流行話題，第二名都是學習知識；現實交友聊網路流行話題有 78.1%，社交軟體聊網路流行話題有 71.3%。家庭與人際互動方面，現實交友和網路交友都是 70%左右在聊友情，50%左右在聊家庭。休閒娛樂方面，現實交友有 76%的人在聊遊戲，51.7%的人在聊電影、卡通和戲劇，社交軟體使用者有 78.7%的人是聊遊戲，52.7%的人聊電影、卡通和戲劇，現實交友和社交軟體交友的話題都類似。

(三)現實交友與社交軟體適合度比較

文獻顯示有網友經驗者比無網友經驗者顯著認為交網友是有益處的。文德國小調查發現，有 91%的學生對於現實交友是正向的想法，有 88.8%的人對於社交軟體是正向的看法，大家對於這兩種交友方式都是正面看法。

使用社交軟體的經驗想法

二、 (一)社交軟體的評價

研究說美國近一半的青少年認為社群媒體讓他們看起來更糟。文德國小有 93.3%的人覺得國小學生適合現實交友，49%的人覺得國小生適合社交軟體交友，兩者支持度差別很大，大部分的人都覺得國小學生適合現實交友。

(二)社交軟體關係密切度

文獻上說網路交友學童在與「現實生活朋友」、「同學」的關係最好。我們在學校的調查也發現，學生有 84.6%的人在和同班同學聊天，

62.8%的人和家人聊天，50%的人和同校同學聊天，真的和陌生網友聊天的只有 31.9%。

文德國小調查中，沒有使用過社交軟體的同學裡面，他們認為學生使用社交軟體有 87%在和同學聊天，53.7%和家人聊天，51.8%的人和網友聊天，沒有使用過社交軟體的同學想像的和實際情況很不一樣，沒有使用過社交軟體的同學不知道實際上沒有那麼多學生在和網友聊天。

(三)沒有使用社交軟體學生的想法

呂欣怡(2006)研究沒有網友經驗的學童中，不想結交網友的比例明顯高於想結交網友。我們調查文德國小沒有使用社交軟體的學生想法，59.3%的人沒有興趣使用，35.2%的人覺得網路很危險，35.2%的人沒有時間使用，31.5%的人是因為家人限制使用，27.8%的人覺得網路不真誠。

第五章 結論與建議

本研究想要了解文德國小高年級學生使用社交軟體的真實情況，分析現實交友和社交軟體交友的不同。透過文獻探討、問卷調查蒐集資料，隨機抽出班級調查學生想法。本章共有兩節，第一節是結論，第二節是建議與省思。

第一節 結論

壹、文德國小高年級學生使用社交軟體的情況

一、現在文德國小高年級學生認識的社交軟體裡面，Line 和 FB 知名度最高

文獻裡面大家最常使用的社交軟體是 Line、FB 和 IG；在有使用社交軟體經驗的學生裡，有 94.7% 的人都聽過 Line，有 87.8% 的學生聽過 FB，有 83% 的學生聽過 Google Chat，Line、FB、IG 和 Google Chat 是大家耳熟能詳的前三名，連沒有使用過社交軟體的學生也有九成聽過 Line。

二、文德國小高年級學生使用 Google Chat 的人數最多

楊雅婷(2025)指出學生選擇使用 Google Chat 和同學聯絡。雖然大部分的學生聽過 Line，但是申辦 Line 需要手機門號，而因為數位學習的關係，所以新北教育局有提供 Google 學生帳號，讓 Google Chat 的學生使用人數很多，文德國小高年級學生有 74.5% 的人曾經使用 Google Chat，有 68.6% 的學生現在仍在使用 Google Chat。

三、學生使用社交軟體的年齡層有下降

家扶基金會曾經調查 9-18 歲兒少網路少群使用習慣，呂欣怡(2006)發現國小學童使用網路交友的比例有上升。文德國小高年級有超過 70%以上的學生使用過社交軟體，最多人是在中年級的時候認識社交軟體，而且有 40%以上的人已經使用 1-4 年，甚至 14.9%的人接觸了五年以上；7.4%的人在幼兒園的時候就聽過社交軟體，學生接觸社交軟體的年齡層比想像中的還低。

四、學生最容易因聽說、看過而開始使用社交軟體，也會

自行發掘社交軟體

無論是有使用或是沒有使用社交軟體的學生，最常因為聽說、看過別人使用而開始使用社交軟體，有使用社交軟體的人有 49.5%和 55.3%聽過或看過別人使用，沒有使用過社交軟體的人有 61.1%和 57.4%聽過、看過而得知社交軟體。在文德國小高年級學生裡面比較特別的是，如果有社交軟體使用經驗的人，有 41%的人會自己主動發掘其他可用的社交軟體。

五、學生最常使用在休閒功能，例如：聊天、了解網路流

行和玩遊戲

社群實驗室(2023)的文章指出，一般人避免社交孤立無援或是為了拓展社交管道而使用社交軟體；兒福聯盟(2024)學生會使用社交軟體來獲取資訊和娛樂。調查文德國小使用社交軟體的原因裡面，有接近有 90%的學生是在聊天，大概 80%的人在了解網路流行，玩遊戲的人則是 70%左右。雖然想要認識朋友、解決自己的困擾或學習新知也

有大約 50%的人數，不過還是以休閒娛樂功能較多。除此之外，沒有使用過社交軟體的人，也有 53.7%的人想要使用 Line。

六、學生使用社交軟體的每周次數不同，但是大部分的人 都是放學時段使用，每次使用時間在三十分鐘以內

家扶基金會調查(2023)9-18 歲兒少調查每日使用社交軟體一小時以上的有 37.2%的人。文德國小高年級學生每天使用社交軟體，和每週使用 1-2 天社交軟體的學生大約占 30%，每周用 3-4 天的學生占 25%，沒有明顯哪一種天數比較多。不過，學生通常是在放學後使用社交軟體，無論假日或是平日的使用時間都在 30 分鐘以內。

七、社交軟體互動對象多為同學和家人

楊雅婷(2025)研究發現學生選擇使用 Google Chat 和同學聯絡。文德國小的高年級學生使用社交軟體，有 84.6%的人在跟同班同學聊天，62.8%的人在跟家人聊天，50%的人在跟同校同學聊天；調查結果跟文獻一樣。

八、有使用社交軟體和沒有使用社交軟體的學生，想到社交軟體的使用功能類似

陳韋彤(2023)報導國小學生使用社交軟體討論的話題相當多樣。文德國小學生有使用社交軟體的學生有 89.9%的人用在聊天，沒有使用社交軟體的學生有 88.9%的人認為使用社交軟體會用在聊天。知識文化方面，有和沒有使用社交軟體的學生都想到可以學習新知；家庭與人際互動方面，大家都想到聊天和認識朋友；休閒娛

樂方面，學生第一個想到的都是了解網路流行潮流，只是真的使用者是 56.4%，沒有使用過的人想像有 79.6%用於這個功能。

九、學生跟家長討論社交軟體的比例比跟老師討論高

根據我們文德國小的調查，家長有 80%以上知道小孩有使用社交軟體，學生有 35.6%的人會和家長討論社交軟體，家長對小孩使用社交軟體的支持度有 29%。學生認為老師知道自己使用社交軟體約有 25.6%的人，調查結果看到只有 9.9%的學生會和老師討論社交軟體，雖然 32.6%的學生認為老師會支持態度，不過還是比較多人是和家長討論。

貳、文德國小高年級學生使用社交軟體的評價

一、學生認同社交軟體可以增加朋友數量和提高社交能力

親子日常(2023)報導 52%使用社交媒體的青少年說它有助於增強友誼。文德學生對於社交軟體的正向看法是，77%的人認為可以增加朋友數量，76%的人認為可以提高社交能力，61%的人認為能讓別人更認識自己。雖然文獻裡面有提到使用社交軟體可以獲得學習資源，但是 79%的人不認為可以讓學習成績變好。

二、學生都認同使用社交軟體容易被詐騙，但是實際被詐騙過的人數很少

陳韋彤(2023)報導國小中高年級學生曾被購物詐騙的有 3.1%。文德國小有 74.9%的高年級學生覺得使用社交軟體容易被詐騙，實際上 80.9%的學生沒有被詐騙過，只有 1.1%的人被詐騙過。

三、學生對於使用社交軟體影響視力的認同度最高，不認為有睡眠、注意力、成癮問題

Jamie Ducharme(2019)文章說社交軟體使用時間過長會導致眼睛疲勞、視力下降，影響視力健康。文德國小高年級學生有 63%的學生都認同使用社交軟體會造成視力不佳，其他生理健康問題例如：「睡眠不足」、「成癮」，有 52%認為不影響健康，47%認為影響睡眠，51%認為不會成癮，48%認為會成癮，比例沒有差異很大，但是還是不認同的學生比較多。65%學生對於「容易不專心」並不認同，認同容易不專心的人只有 34%，大家看法不一樣。

四、學生對使用社交軟體的心理健康和學業都是正面看法

Jamie Ducharme(2019)的文章寫到社交軟體使用時間過長會導致失眠、睡眠不足和缺乏運動，進而影響身心健康；兒盟倡議(2024)報導台灣兒少的少群媒體沉迷，有超過 20.5%的人經常想使用社群媒體造成忽視其他活動，23%的人表示已經影響自身情緒；根據兒盟調查，有 86.9%兒少曾經有社群恐慌現象，24.1%兒少容易心煩易怒，19.3%兒少過度憂慮。

文德國小高年級學生有 74%的學生認同社交軟體會讓自己的情緒變好，76%的人不覺得使用社交軟體會造成焦慮、不安和焦慮。研究說使用 FB 的學生成績較差，我們有 58%的學生認為使用社交軟體不影響學習，調查結果看到學生對於使用社交軟體偏向正面看法。

參、文德國小高年級學生現實與使用社交軟體交友差異

一、學生現實交友的比例比較多

魏心怡(2001)研究發現學生與現實朋友的關係比網友的關係親密。文德國小高年級學生有 53.7%的學生比較喜歡現實交友，而且 55.8%的人認為現實交友比較容易，只有 15.3%的人認為網路交友比較容易。我們再細看現實朋友 11 位以上的比例有 40.9%，社交軟體朋友 11 位以上的比例是 34%，還是現實交友比較多。

二、使用過社交軟體的學生認同社交軟體使用，未使用過者的正反意見差距不大

使用社交軟體的文德國小高年級學生受試者裡面，因為曾經有使用過社交軟體的經驗，所以會根據自己的經驗來判斷國小生適合使用社交軟體。未使用社交軟體的文德國小高年級學生受試者中，認為適合與不適合的受試者差異較少，可能是因為自己沒有親身使用過社交軟體的經驗。

三、國小生實際上和陌生網友聊天的比例低

呂欣怡(2006)研究發現學童在網路交友是與現實生活朋友的關係最好。文德國小的高年級學生使用社交軟體，有 84.6%在跟同班同學聊天，62.8%在跟家人聊天，50%在跟同校同學聊天；有 22.9%跟網友聊天，有 9%跟不認識的陌生人聊天，比例上來說還是跟熟人聊天比較多。

四、現實交友和社交軟體話題多在網路流行、友情和遊戲

以文獻來說，使用社交軟體主要的目的是興趣愛好、家庭聚會、電視節目、音樂、遊戲等休閒活動。不管是知識文化、家庭人際或是休閒娛樂方面，文德國小學生在現實交友和社交軟體上的話題都很一致，喜歡聊網路流行、友情和遊戲，有可能是因為文德國小學生現實交友和社交軟體聊天對象基本上都是同學、同一批人。

五、沒有使用社交軟體的學生偏向維持不接觸

呂欣怡(2006)研究提到沒有網友經驗的學童中，希望結交網友的學童占一成三，不想結交網友的比例高於想結交網友的比例。文德國小高年級學生的想法，59.3%的人沒有興趣使用，35.2%的人覺得網路很危險，35.2%的人沒有時間使用，31.5%的人是因為家人限制使用，27.8%的人覺得網路不真誠。結果來說，有一半以上沒有使用社交軟體的學生還是不想使用社交軟體。

第二節 建議

壹、對學生的建議

一、學生應學習控制使用社交軟體時間

文獻大部分都說學生使用社交軟體容易成癮。雖然我們的調查並沒有明顯的成癮現象，不過我們還是認為學生要學習控制使用社交軟體的時間，可以將挪出來的時間用來與同學或家長一起運動，因為社交軟體使用過長時間，可能會導致失去現實社交能力，也有很大的機

率會導致近視，控制使用時間可以讓學生近視率降低，也能讓學生提高現實社交能力，避免在學校中被孤立或霸凌。

二、適當的社交軟體使用行為

社交軟體有正面和負面影響，學生使用時需要注意自己在社交軟體的行為，避免在網路上謾罵他人或犯法，若在網路上隨意謾罵別人，可能會觸法，導致家長需要共同承受學生在網路上不負責任的行為。所以在網路上不隨意犯法與謾罵別人，善用社交軟體獲取知識和擴大朋友圈的優勢，不僅是為了學生自己，也是為了減少家長的負擔。

三、增加社交軟體的使用知識

學生在使用社交軟體之前，可以先上網了解社交軟體的知識，或是問同學、聽同學怎麼說，避免在使用時遇到困難，學生因為不會使用而感到沮喪，也可以避免學生在使用時做出不適當的行為。

貳、對學校的建議

一、宣導社交軟體需要注意的事項

請學務處在教師開會時，除了提醒教師們在有空的時候，可以教導學生們一些有關於社交軟體相關方面的知識，也可以請家長和小孩宣導，畢竟學生比較會跟家長討論社交軟體。學校可以舉辦一些活動，像是抽獎、小遊戲、歲末答題遊戲……等全校大型活動，這樣就可以增進學生的參與性，就會有更多的學生了解該如何使用社交軟體才是正確的，而且還能邊玩邊學習，寓教於樂。

二、課堂中與學生討論社交軟體議題

教師們能多多與學生們一起討論，讓學生學習了解社交軟體需要注意的事項，還有應該要如何防範社交軟體的詐騙、健康問題。此外，老師們必須要有良好的示範，不能夠在社交軟體上面做不該做的事情，否則學生們會學到不適當的行為，或者是誤認為這是一件可以做的事情。

三、增加社交軟體對心理健康影響的宣導

從我們的調查裡面發現，學生對於社交軟體造成的身體健康影響比較有感覺和認同，對於會影響心理健康的感覺比較少。雖然文德國小大部分高年級的學生心理健康良好，但是文獻裡面提到很多社交軟體對於心理健康的負面影響，學校可以多舉辦一些心理健康講座。

參、對家長的建議

一、親子共同討論社交軟體使用規範

不管是文獻或是調查結果，大部分家長是直接限制小孩網路使用時間，也會直接干涉社交軟體的運用，但是過度限制學生的使用，不但會讓他們在家時沒辦法跟同學聊天，無法拓展人際關係，也會讓孩子覺得不被尊重而不開心，甚至會有激烈的反抗，例如：直接嗆聲、離家出走或自傷；而且我們的調查也顯示學生和家長討論的機會比老師多。所以家長應該與孩子共同了解網路社交軟體的優缺點，以及正確的使用方式，然後一起討論彼此都可以接受的使用時間、網路安全

保護等等，這樣不但能在和諧的氣氛下建立適當的網路社交軟體使用規範，還可以提升家庭氛圍。

二、家長對社交軟體保持開放態度

這次調查裡面發現，有 81.7%的家長知道小孩在使用社交軟體，但是卻有 64.3%的家長不會和小孩討論社交軟體，71.4%的家長偏向不支持小孩使用社交軟體；可是調查裡面也看到學生和機長討論社交軟體的比例比跟老師討論多。家長如果是反對的態度，可能讓孩子更不想和家長討論社交軟體，如果真的發生霸凌、詐騙的事情，家長也不會第一個知道，還不如開放的和孩子一起討論，小孩遇到問題才會願意找家長求助。

肆、對未來研究者的建議

一、使用訪談法深入了解

使用問卷調查法可以馬上得到線上結果，知道別人大概的想法，但是卻不知道原因。如果未來有機會研究做類似的主題，可以使用訪談法，詳細知道不同學生的看法。

二、研究學生使用 Google Chat 的情形

Google Chat 這幾年在學生之間流行，但是對於 Google Chat 的報導或是研究比較少，也許以後有機會可以更深入了解學生使用 Google Chat 的情況、交友情形，以及比較 Google Chat 和其他社交軟體的不同。

第三節 研究省思

壹、研究主題的省思

一、在找主題時，可從新聞媒體或別人的論文主題找方向。

我們在找主題的時候，我們大部份都是從「兒盟倡議」、「Social Lab 社群實驗室」、「天下雜誌」.....等新聞報導或者是媒體報導開始。如果一開始我們從別人的論文文獻探討開始研究會比較有方向，我們這次的研究比較少詳細看完別人的論文，只有看一些摘要、文獻或是結論。

名詞定義須事先統一確認

二、

名詞的定義從一開始就應該要查清楚、想清楚，不然在之後調查的時候，就會有可能會找錯需要的資料，甚至還要重新修改論文的第二章。

貳、研究過程的省思

一、文獻探討部分

(一)可多查詢論文研究，並附上來源以尊重著作權。

用來調查的文獻資料一定要一開始就記下文章來源、作者製作年份.....等，這樣是尊重作者的著作權，才不會被告，而我們還可以從別人的文獻多找一些有關我們調查主題的論文研究，可以幫助我們少

走很多找資料的冤枉路，例如：名詞定義可以一開始就想清楚，參考別人的文獻標題、資料來源。

(二)須多加嘗試變化關鍵詞進行搜尋

在查詢資料的時候必須要從網路上搜尋，而我們打在網路上的就是關鍵字，但是有時候我們會不知道應該要打什麼關鍵字才能搜尋到我們需要的資料，最後我們的解決辦法就是多多嘗試幾次不同的關鍵字以及累積經驗，發現別人的研究可以參考。

二、問卷調查部分

(一)可增加調查人數，讓調查結果更接近大家的想法。

我們覺得調查研究的調查人數可以再多一點，這樣做的好處是能讓結果更準確，也更接近大多數人的想法。因為如果只問很少的人，他們的答案可能不能代表所有人的意見。例如：如果只問班上的幾個同學，他們的想法可能和別班的同學不一樣，如果能多問一些人，像是全校的學生，這樣調查出來的結果會比較全面，也比較公平、接近大家的想法。

(二)問卷編制題目前要先有很明確的架構

做問卷前要先想好研究架構，這樣在出題目的時候才不會亂七八糟。我們一開始的資料夾檔案太多，我們自己也都需要搜尋一下確認，如果先分成幾個大主題，再想每個主題裡要問什麼問題，這樣不但比較清楚，組員在找資料、設計問卷的時候也比較容易懂，最後整理資料也比較方便。

(三)部分調查問題不一定能查到相關文獻資料

因為我們的問題與其他文獻的問題有些許不相同，例如：無法在網路上查詢到有調查學生如何得知社交軟體，找不到這些問題的依據，導致這些問題無法與臺灣大眾得出的結果進行比較，只能得到文德國小自己的結果。可能以後還需要更多時間找到關鍵字搜尋看看。

(四)發放問卷以前要仔細檢查問卷題目是否符合主題

我們因為同時在寫第二章文獻探討和問卷製作，還有因為我們是小組分工，所以有時候會沒有注意哪些問題還沒有問到，都是獨立研究老師或是專家老師提醒我們才發現。後來我們在整理問卷和寫結論的時候，還是會發現我們有些題目可以再多問一點，例如：學生認同社交軟體的優點；但是同學已經把問卷交回來了，沒辦法再知道同學的想法。

(五)發放問卷要用不同方法向同學溝通解釋。

因為每個同學的程度不同，所以理解的能力也不相同，有些人不一定了解題目在敘述的問題，要用其他的辦法、舉例子去跟這些同學說明。可能有些同學加入問卷說明、圖片說明就可以理解，但是有些同學即使一對一說明也不一定知道意思。

三、研究探討部分

(一)問卷題目越多可以獲得越多有趣的資訊

如果問卷的題目很多，之後整理資料的時候也會變得比較辛苦，要花很多時間去看大家寫了什麼。不過這樣也有好處，就是可以看到很多不同的答案，發現一些很特別或很好玩的事情，像是大家的想法有什麼一樣，或是有些地方很不一樣，會覺得很有趣。

(二)AI 雖然可以輔助資料整理與思考，但最終仍須自己做正確判斷和選擇。

在整理資料的時候，AI 可以幫忙找資料、資料分類，讓我們更快看到重點。不過，AI 不是人，它有時候也會搞錯，所以我們還是要自己想清楚，並且給完整的指令跟內容，並做出正確的判斷和選擇，不能全部都依賴它。

(三)組員之間要多加溝通意見

在進行文獻探討與研究結果分析討論時，我們常常需要將資料進行歸納和分類，但有時候會不知道該怎麼分比較好，也會不確定哪些資料是有用的。這時候，我們可以和小組成員一起討論、分工，分享彼此的想法，這樣可以幫助我們看事情的角度更多元，找到更適合的分類方式。雖然大家的意見可能不一樣，但透過討論，我們可以達成共識，讓研究變得更完整。

四、撰寫研究報告影響心情

因為在問卷編寫的過程中，常會遇到一些問題，例如：文獻要重找、要寫詳細的建議，工作量也會因為這些問題而增加，原定的計畫也會因為這些問題而被改變，心情也會因為工作量增加、計劃被改變而變差。

參、研究結果的省思

一、調查結果與預期不同

學生較重視現實交友可能是因為較常在學校，但因為學生較重視現實交友而導致學生的交友圈沒有擴大，使用社交軟體的時候，也都是和學校同學聊天比較多。

二、研究結果雖可推測原因，但仍須真正調查後才能驗證

因為文德國小的學生調查的結果與文獻調查出的結果有的不一樣，所以我們必須要推測造成這些問題的原因，需要再進行調查、確定我們的推測是否正確，才能有證據支持我們的想法。

參考文獻

1. 199IT 中文互聯網數據資訊網(2015 年 5 月 18 日)。孩子善於使用社交媒體的 5 大好處。2025 年 1 月 15 日，取自 <https://www.199it.com/archives/348363.html>。
2. Gaurav Raju(2025 年 1 月 13 日)。社群媒體的影響：優點和缺點（英文版）。2025 年 1 月 15 日，取自 <https://reurl.cc/yvzGj8>。
3. Jamie Ducharme (2019 年 9 月 22 日)。「社群媒體」對青少年男女的生活造成哪些影響？2025 年 1 月 15 日，取自 <https://www.thenewslens.com/feature/timefortune/124751>。
4. Mami Daily 親子日常(2023 年 8 月 6 日)。擔心子女沉迷社交媒體有壞影響？研究：青少年多用社交 App 有 3 大好處。2025 年 1 月 15 日，取自 <https://reurl.cc/j9gyM2>。
5. Social Lab 社群實驗室 (2023 年 12 月 22 日)。怎樣才能認識新朋友？想拓展交友圈「這些」管道推薦給你！2025 年 1 月 15 日，取自 <https://today.line.me/tw/v2/article/qoPLJxW>。
6. Social Lab 社群實驗室(2024 年 8 月 24 日)。洞察報告《孤獨世代的社交解方：交友軟體話題聲量探索與商機洞察。2025 年 1 月 15 日，取自 <https://reurl.cc/RYbRV9>。
7. 王建翔(2005)。國小兒童網路使用行為之研究—以桃園市國小高年級學童為例。未出版之碩士論文，元智大學資訊社會學研究所。
8. 王舒薇(2003)。台北縣某國中學生網路交友行為及其相關因素之研究。國立臺灣師範大學衛生教育研究所碩士論文，未出版，台北。
9. 吳世寧(2024)。【Threads 一周年】從 1996 至 2024 社交媒體興衰史。2025 年 1 月 15 日，取自 <https://reurl.cc/QY9l1p>。
10. 呂欣怡(2006)。國小學童網路人際關係與現實人際關係之相關研究。國立新竹教育大學人資處輔導教學碩士論文，未出版，新竹。
11. 兒盟倡議(2022 年 2 月 22 日)。2022「臺灣兒少網路社交行為暨社群恐慌(FoMO)現象調查」記者會。2025 年 1 月 15 日，取自 https://www.children.org.tw/news/news_detail/2715。
12. 兒盟倡議(2024 年 7 月 19 日)。越滑越恐慌、越滑越憂鬱，社群媒體新危機！兒盟調查：八成兒少社群恐慌，兩成沉迷不可自拔。2025 年 1 月 15 日，取自 https://www.children.org.tw/news/news_detail/3170。
13. 兒盟倡議(2024 年 7 月 19 日)。越滑越恐慌、越滑越憂鬱，社群媒體新危機！兒盟調查：八成兒少社群恐慌，兩成沉迷不可自拔。2025 年 1 月 15 日，取自 https://www.children.org.tw/news/news_detail/3170。

14. 邱紹雯(2024年6月6日)。冰友 vs. 臉友——網路社群平行時空下，大人如何走進孩子的世界？少年報導者(2024)。2025年1月15日，取自 <https://kids.twreporter.org/article/online-child-sexual-social-media>。
15. 品觀點(2025年2月17日)。台灣人最愛用的通訊軟體曝！狂勝 FB、IG。2025年3月27日，取自 <https://reurl.cc/paxpbr>。
16. 風生活綜合報導(2024年1月20日)。不是 FB、IG！台灣人最愛「社交軟體排行榜」出爐，冠軍 97.7% 輾壓全場。2025年1月15日，取自 <https://www.storm.mg/lifestyle/4994173>。
17. 馬克·康諾利(2011)。社群媒體在教育領域的優勢與劣勢。2025年1月15日，取自 <https://reurl.cc/mxvoal>。
18. 高雄市博愛國小(2024)。高雄市 00 國小親師生對於線上影音串流平台的使用與消費習慣之研究。2025年1月15日，取自 <https://class.kh.edu.tw/12821/page/view/35>。
19. 陳品潔(2023年6月29日)。社群媒體影響兒童心理健康「感覺很糟，卻無法不使用」。2025年1月15日，取 <https://feja.org.tw/70805/>。
20. 陳韋彤(2023年5月25日)。孩子看手機都在看什麼？萬人調查揭兒少常看 YouTube、用社群、滑抖音，還有兩成曾點進「18 禁」。2025年1月15日，取自 <https://kids.heho.com.tw/archives/164818>。
21. 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。未出版之碩士論文，國立高雄師範大學教育學系。
22. 黃祝(2003)。國小高年級學童網路交友之研究—以臺北市吳興國小為例。未出版之碩士論文，臺北市立師範學院國民教育研究所輔導教學碩士班。
23. 楊雅婷(2025)。小學生不用 LINE「都用 1 管道」聊天 全網震驚：跟不上時代了。2025年2月20日，取自 <https://reurl.cc/M3kNbm>。
24. 家扶基金會(2023年5月17日)。【2023 兒童人權】家扶基金會《兒少網路社群使用習慣調查》。2025年1月15日，取自 https://tfcfrg.ccf.org.tw/knowledge_detail/T_2743。
25. 賓靜蓀(2025年1月14日)。像吃洋芋片一樣停不下來，小學生為什麼愛抖音？短影音也讓你捨不得放下手機？2025年1月15日，取自 <https://www.commonhealth.com.tw/article/91078>。
26. 數位時代(2015年8月6日)。改變網路 20 人系列 6：即時通訊軟體 ICQ 之父 尤希·華地。2025年1月15日，取自 <https://www.bnext.com.tw/article/36932/BN-2015-08-04-193104-34>？。
27. 蔡家文、姜怡君(2016)。人際互動的新場域-社群網站 (Social networking sites)。2025年1月15日，取自 <https://reurl.cc/WN17Yx>。
28. 魏心怡(2001)。網際網路與心理幸福、學業成績。未出版之碩士論文，台東師範學院教育研究所。

附件一

附件一 調查問卷

高年級社交軟體狀況與想法調查問卷 (20250305)

同學您好:

我們是文德國小資優方案六年級的學生，我們想了解您對國小高年級學生網路交友的看法與社交軟體使用情形，因此，編製文德國小高年級「社交軟體」調查問卷，請您協助填寫問卷。研究資料僅提供學術使用，並無其他任何用途，我們將盡力維護您的隱私及善盡保密責任，請放心填答。

本問卷分為基本資料、使用經驗以及個人想法三部分，問卷多為勾選題，請依序作答，每題請務必依照真實情形勾選出最符合您的答案。填寫完畢後，請將電子問卷線上送出繳回，謝謝您的協助！

敬祝 身體健康 闔家平安 步步高升

指導老師：張凱茵老師、黃俐璋老師

研究者：高楚恩同學、謝昊廷同學、鄧又璋同學

* 表示必填問題

1。 您的生理性別 *

單選。

生理男

生理女

2。 年級 *

單選。

五年級

六年級

現實交友情況

請選擇最符合您的情況來回答，此區題目為單選題 和複選，如果沒有您想要的選項，可以在其他欄位填寫您的答案。

3。 您有多少要好的朋友？ *

要好的朋友的定義：經常與您玩耍與聊天，且您願意與他分享心中的想法或煩惱的人

單選。

- ☐ 0人
- ☐ 1~2人
- ☐ 3~5人
- ☐ 6~10人
- ☐ 11（含）以上

4。 在現實中常和朋友聊天的知識文化話題(可複選) *

(可複選)

- ☐ 學習
- ☐ 網路流行
- ☐ 新聞時事
- ☐ 其他： _____

5。 在現實中常和朋友聊天的家庭與人際關係話題 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 家庭
- ☐ 友情
- ☐ 感情
- ☐ 其他： _____

6。 在現實中常和朋友聊天的娛樂與休閒話題 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 美食
- ☐ 旅遊
- ☐ 運動
- ☐ 遊戲
- ☐ 追星
- ☐ 電影、卡通、戲劇
- ☐ 其他： _____

7。 每一週平均和朋友在現實中聊天的頻率 (單位：天) *

單選。

- ☐ 0天
- ☐ 1-2天
- ☐ 3-4天
- ☐ 5-6天
- ☐ 每天

8。 您在現實生活交友的感受如何? *

單選。

- 1 2 3 4
-
- 非常 ☒ ☐ ☐ ☐ 非常良好

9。 您覺得國小生適合現實交友嗎? *

單選。

- 1 2 3 4
-
- 非常 ☒ ☐ ☐ ☐ 非常適合

10。 您是否有使用過社交軟體的經驗？*

社交軟體的定義：能夠與任何人溝通、互動留言或分享自己事情的軟體

單選。

有 跳到第 11 題。

沒有 跳到第 33 題。

社交軟體使用者之使用現況

社交軟體 (Social Apps)

指的是主要用來即時通訊、互動、聯繫朋友的應用程式，

重點在於個人對個人的交流。這類軟體通常以「私密對話」為主，像是一對一聊天、群組聊天、語音通話等。

請選擇最符合您的情況來回答，題目有單選，也有複選題，如果沒有您使用的選項，可以在其他欄位填寫您的答案。

11。 你目前有使用社交軟體嗎？*

單選。

有

最近沒有

12。 您使用社交軟體已經多久了（或曾經使用過多久）？*

⌵ Dropdown

單選。

1個月內

1個月～半年

半年～1年

1年～4年

5年以上

13。 您知道或聽過哪些社交軟體？(可複選) *

(可複選)



☐ Messenger



☐ Line



☐ Facebook (FB)



☐ Instagram (IG)



☐ Google chat (G-mail)



☐ Discord



Teams

其他：

14。 您曾經用過哪些社交軟體？(可複選)*

(可複選)



☐ Messenger



☐ Line



☐ Facebook (FB)



☐ Instagram (IG)



☐ Google chat (G-mail)



☐ Discord



Teams

其他：

15。 您現在還有在用的社交軟體？(可複選) *

(可複選)



☐ Messenger



☐ Line



☐ Facebook (FB)



☐ Instagram (IG)



☐ Google chat (G-mail)



☐ Discord



☐ 其他： _____

☐ Teams

16。 您會得知或使用這些社交軟體的管道為何？(可複選) *

(可複選)

- ☐ 聽別人說過
- ☐ 看別人用過
- ☐ 別人推薦
- ☐ 自行發掘找到的
- ☐ 媒體資訊提及
- ☐ 想了解或蒐尋軟體內的資料而註冊
- ☐ 其他： _____

17。 每週平均會有幾天使用社交軟體？（單位：天） *

(可複選)

- ☐ 0天
- ☐ 1-2天
- ☐ 3-4天
- ☐ 5-6天
- ☐ 每天

18。 每次和朋友在社群軟體中聊天的時間點，大多在什麼時候?(可複選) *

(可複選)

- ☐ 早上7點-中午12點
- ☐ 下午12點-下午18點
- ☐ 晚上18-晚上23點
- ☐ 凌晨12點-早上6點
- ☐ 其他： _____

19。 您平均每次使用社交軟體多久? *

每列請僅選取一個答案。

	不使用	30分鐘 以內	30分鐘 ~1小時 之間	1小時 ~3小時	4小時 以上
平日平 均每天 使用社 交軟體 的時間	☐	☐	☐	☐	☐
假日平 均每天 使用社 交軟體 的時間	☐	☐	☐	☐	☐

20。 您使用社交軟體的知識文化目的 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 了解目前潮流
- ☐ 學習新知
- ☐ 新聞時事
- ☐ 解決自己遇到的問題或困擾
- ☐ 其他： _____

21。 您使用社交軟體的家庭、人際互動目的 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 認識朋友
- ☐ 聊天
- ☐ 抒發心情
- ☐ 讓自己與同學在生活中有共同話題
- ☐ 與家人聯繫感情
- ☐ 分享自己的生活
- ☐ 其他： _____

22。 您使用社交軟體的娛樂與休閒目的 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 玩遊戲
- ☐ 打發時間
- ☐ 放空
- ☐ 其他： _____

23。 您在社交軟體上有多少經常聯絡的朋友？ *

單選。

- ☐ 0位
- ☐ 1~2位
- ☐ 3~5位
- ☐ 6~10位
- ☐ 11位 (含) 以上

24。 您使用社交軟體時，經常聊天的對象 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 家人
- ☐ 親戚
- ☐ 班上同學
- ☐ 教師 (或任何教職員工)
- ☐ 非同班的同校同學
- ☐ 不同校的朋友
- ☐ 網友
- ☐ 第一次認識的陌生人
- ☐ 不會想要與任何人聊天
- ☐ 其他： _____

25。 與您在社交軟體上互動的人，性別多數是什麼性別？ *

單選。

- ☐ 同性
- ☐ 異性
- ☐ 各一半
- ☐ 不確定對方性別
- ☐ 其他： _____

26。 您在社交軟體中和朋友聊天的知識文化話題 (可複選) *

(可複選)

- ☐ 學習
- ☐ 網路流行
- ☐ 新聞時事
- ☐ 其他： _____

27。 您在社交軟體中和朋友聊天的家庭與人際關係話題 (可複選) *

(可複選)

☐ 家庭

☐ 友情

☐ 感情

☐ 其他： _____

28。 您在社交軟體中和朋友聊天的娛樂與休閒話題 (可複選) *

(可複選)

☐ 美食

☐ 旅遊

☐ 運動

☐ 遊戲

☐ 追星

☐ 電影、卡通、戲劇等

☐ 其他： _____

29。 您在使用社交軟體交友的經驗感受如何? *

單選。

1 2 3 4

非常 ☐ ☐ ☐ ☐ 非常良好

30。 您覺得國小生適合使用社交軟體交友嗎? *

單選。

1 2 3 4

非常 ☐ ☐ ☐ ☐ 非常適合

31。 你曾經因為使用社交軟體被欺騙過嗎？ *

單選。

0 1 2 3 4 5

從未 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 經常被欺騙

32。 您認為使用社交軟體，容易在社交軟體上被他人欺騙嗎？ *

單選。

0 1 2 3 4 5

非常 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 認同

跳到第 49 題。

未使用社交軟體者之想法調查

請選擇最符合您的情況來回答，題目有單選，也有複選題，如果沒有您想要的選項，可以在其他欄位填寫您的答案。

33。 您未使用社交軟體的原因為何？(可複選) *

(可複選)

- ☐ 家人限制
- ☐ 師長限制
- ☐ 覺得網路交友有危險
- ☐ 覺得網路上的人際互動不真誠
- ☐ 沒時間使用
- ☐ 沒有興趣使用
- ☐ 聽過很多負面案例而不敢使用
- ☐ 不知道社交軟體有什麼功用
- ☐ 不知道如何使用
- ☐ 其他： _____

34。 您是何時知道有社交軟體的？ *

單選。

幼兒園（含）以前

低年級

中年級

高年級

都不知道

35。 您有聽過的社交軟體？(可複選) *

(可複選)



☐ Messenger



☐ Line



☐ Facebook (FB)



☐ Instagram (IG)



☐ Google chat (G-mail)



☐ Discord



Teams

其他：

都沒有聽過

36。 您想要使用的社交軟體？(可複選)*

(可複選)



☐ Messenger



☐ Line



☐ Facebook (FB)



☐ Instagram (IG)



☐ Google chat (G-mail)



☐ Discord



☐ Teams

☐ 都不想使用

☐ 其他： _____

37。 您會得知這些社交軟體的管道為何？(可複選) *

(可複選)

☐ 聽別人說過

☐ 看別人用過

☐ 別人推薦

☐ 自行發掘找到的

☐ 媒體資訊提及

☐ 想了解或蒐尋軟體內的資料

☐ 不知道任何社交軟體

☐ 其他： _____

38。 您認為國小學生每週平均可以使用社交軟體多久？（單位：天） *

單選。

0 1 2 3 4 5 6 7

都不 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 可以天天使用

39。 您認為國小學生和朋友在社交軟體中聊天的時間點，大多在什麼時候?(可複選) *

(可複選)

- ☐ 早上7點-中午12點
- ☐ 下午12點-下午18點
- ☐ 晚上18-晚上23點
- ☐ 凌晨12點-早上6點
- ☐ 其他： _____

40。 您認為國小學生平均每次可以使用社交軟體多久？ *

單選。

- ☐ 都不能使用
- ☐ 30分鐘以內
- ☐ 30分鐘~1小時
- ☐ 1小時
- ☐ 2小時
- ☐ 3小時
- ☐ 4小時
- ☐ 5小時以上

41。 您認為社交軟體提供國小學生哪些用途？(可複選)*

(可複選)

- ☐ 認識朋友
- ☐ 聊天
- ☐ 抒發心情
- ☐ 玩遊戲
- ☐ 了解目前潮流
- ☐ 學習新知
- ☐ 分享自己生活
- ☐ 解決自己遇到的問題或困擾
- ☐ 打發時間
- ☐ 與現實中的朋友增加聊天話題
- ☐ 其他： _____

42。 您認為國小生可能會使用社交軟體和誰聊天？(可複選)*

(可複選)

- ☐ 家人
- ☐ 親戚
- ☐ 班上同學
- ☐ 教師（或任何教職員工）
- ☐ 非同班的同校同學
- ☐ 不同校的朋友
- ☐ 網友
- ☐ 第一次認識的陌生人
- ☐ 不會想要與任何人聊天
- ☐ 其他： _____

43。 您自己會想要使用社交軟體和誰聊天？ (可複選) *

(可複選)

- ☐ 家人
- ☐ 親戚
- ☐ 班上同學
- ☐ 教師 (或任何教職員工)
- ☐ 非同班的同校同學
- ☐ 不同校的朋友
- ☐ 網友
- ☐ 第一次認識的陌生人
- ☐ 不會想要與任何人聊天
- ☐ 其他： _____

44。 您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼知識、文化話題？ (可複選) *

(可複選)

- ☐ 學習
- ☐ 網路流行
- ☐ 新聞時事
- ☐ 其他： _____

45。 您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼家庭與人際關係話題？ (可複選) *

(可複選)

- ☐ 家庭
- ☐ 友情
- ☐ 感情
- ☐ 其他： _____

46。 您認為國小生會使用社交軟體與他人聊什麼娛樂休閒話題？（可複選）*

（可複選）

- ☐ 美食
- ☐ 旅遊
- ☐ 運動
- ☐ 遊戲
- ☐ 追星
- ☐ 電影、卡通、戲劇等
- ☐ 其他：_____

47。 您認為國小生適合使用社交軟體交友嗎？

單選。

1 2 3 4

非常 ☐ ☐ ☐ ☐ 非常適合

48。 你認為使用社交軟體容易被欺騙嗎？*

單選。

0 1 2 3 4 5

不可 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 一定會

社交軟體使用者認為社交軟體的影響與評價

請選擇最符合您的情況來回答，題目為單選；如果沒有您想要的選項，可以在其他欄位填寫您的答案。

49。 您的家長是否知道您有使用社交軟體 *

單選。

☐ 知道

☐ 不知道

☐ 不確定家長知不知道

☐ 我沒有使用社交軟體

☐ 其他： _____

50。 家長與您討論社群軟體的頻率 *

單選。

0 1 2 3

不會 ☐ ☐ ☐ ☐ 常常討論

51。 家長對您使用社交軟體的支持態度 *

單選。

0 1 2 3

完全 ☐ ☐ ☐ ☐ 限制你完全不能使用

52。 您的班導是否知道您有使用社交軟體 *

單選。

☐ 知道

☐ 不知道

☐ 不確定老師知不知道

☐ 我沒有使用社交軟體

☐ 其他： _____

53。 教師與您討論社交軟體的頻率 *

單選。

0 1 2 3

不會 ☐ ☐ ☐ ☐ 常常討論

54。 教師對您使用社交軟體的支持態度(你自己覺得老師的支持態度如何?) *

單選。

0 1 2 3

完全 ☐ ☐ ☐ ☐ 限制你完全不能使用

55。 您比較社交軟體影響和現實生活狀況，您對社交軟體的認同程度如何？ *

每列請僅選取一個答案。

	非常不 認同	不認同	認同	非常認 同
提高社 交能力	☐	☐	☐	☐
增加朋 友數量	☐	☐	☐	☐
結識朋 友之間 的友誼 是真心的	☐	☐	☐	☐
讓大家 更認識 我和我 的生活	☐	☐	☐	☐
讓社交 軟體成 為生活 中的話 題	☐	☐	☐	☐
可以讓 成績變 好	☐	☐	☐	☐
讓情緒 變好	☐	☐	☐	☐
在學校 時會因 為想到 社交軟 體而不 專心	☐	☐	☐	☐
逐漸減 少與他 人的實 際交流	☐	☐	☐	☐

情緒感到暴 躁、焦慮、不 安或憂鬱	☐	☐	☐	☐
影響學 習表現	☐	☐	☐	☐
影響作 息和睡 眠時間	☐	☐	☐	☐
造成視 力不佳	☐	☐	☐	☐
造成網 路成癮	☐	☐	☐	☐

56。 您比較喜歡現實交友還是網路的交友方式 *

單選。

- ☐ 現實交友
- ☐ 網路交友
- ☐ 都喜歡
- ☐ 都不喜歡

57。 您覺得現實還是網路比較容易交到朋友 *

單選。

- ☐ 現實交友
- ☐ 網路交友
- ☐ 都很容易交到
- ☐ 都很難交到

58。 您願意繼續(或開始)使用社交軟體嗎？ *

單選。

0 1 2 3 4 5

完全 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 非常願意

對這份問卷的評價

這能幫助我們使這份問卷變得更好！請記得按問卷送出。

59。 你覺得這份問卷的整體完成度 *

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

60。 您對這份問卷有什麼其他想法或建議？(可填無) *

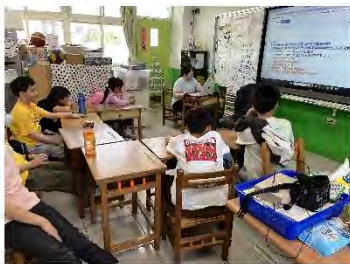
Google 並未認可或建立這項內容。

Google 表單

附件二

附件二 研究過程

一、決定研究主題和研究方式	
	
獨立研究小組討論決定研究主題	搜尋新聞和論文資料，參考研究方式
二、蒐集整理文獻資料	
	
蒐集報導，找文獻作者和年份整理	資料分類端共享和研究架構設計
三、設計問卷內容	
	
請資優方案學弟幫忙問卷測試	問卷項目分類與設計題目
四、專家修改問卷	
	
請研究所畢業的老師提供問卷建議	一起討論問卷，請老師調整問卷說明

五、測試問卷	
	
課後班練習問卷說明和上台壓力測試	到課後班問卷測試、了解同學的反應
六、問卷發放與回收	
	
實際到抽出的班級發放與說明問卷	當場接收同學的問卷回覆和建議
七、結果分析	
	
老師指導調查結果的注意事項和寫法	小組討論和歸納、分析調查結果
八、結論和建議討論	
	
跨年級小組共同討論研究建議和結論	小組討論、歸納研究建議和省思

九、製作報告與成果分享



到輔導室與輔導組長分享研究結果



全校廣播節目分享研究主題