

臺南市109年度國小學生獨立研究競賽作品(封面)

作品名稱：

當我們 line 在一起_小學生的通訊軟體使用行為研究

編號：

(由承辦單位統一填寫)

獨立研究作品內文

作品名稱：

當我們 line 在一起_小學生的通訊軟體使用行為研究

摘要

智慧型手機或平板電腦的普及性，家庭中成人使用3C 智慧型產品也影響了國小學童的使用行為。本研究調查發現，有超過一半以上的小學生擁有自己的智慧型手機（有門號），而且申請了通訊軟體使用，部分小學生還使用兩種以上的通訊軟體，而且每天使用半小時以上，因此本研究主要探討小學生使用通訊軟體的行為及影響。

本研究採用網路問卷調查，回收了215份問卷。我們發現半數以上的小學生對通訊軟體的使用相當熟悉，而且是小學生與朋友間重要的互動與資訊的交流管道。小學生在通訊軟體的使用上以聊天為主，部分同學會作為課業討論的聯繫管道。不論平日或是假日，通訊軟體的使用時數對於學習成績並無太大影響，但平日的整體3C 產品的使用時間若較多則會對學習成果產生不良影響。最後，我們認為對小學生而言，通訊軟體只是一個延伸的通訊工具，師長們應著重在引導使用模式而非一味限制使用時數。

1. 研究動機及目的(或問題)

根據兒福聯盟（2019）的兒少使用社群軟體的報告內容顯示，超過八成(82.7%)兒少擁有自己專屬的手機，台灣孩子擁有手機的平均年齡，竟然只有10.1歲，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。該報告也指出兒童與青少年使用社群軟體四大風險：社群沉迷、隱私曝光、接觸不當內容與網路霸凌。智慧型手機日益普及，除了社群軟體快速崛起，網路功能不斷推陳出新，現在兒少還多了通訊軟體的使用機會，如何讓孩子安全上網，需要師長的關心及陪伴。

在學校裡的E化課程中，我們學會了用 email 互通訊息，也學會了透過 hangouts 傳遞即時訊息，但還是常常有同學會互相詢問有沒有 line 的帳號？能不能加好友？下課時也常常聽見同學在討論可不可以在放學後傳什麼資料，或是要約幾點上線聊天！原來，line 跟其他通訊軟體其實不是只有爸爸媽媽在用

而已，很多同學都已經在用了，而且似乎還很普遍呢！平時，我們就常常看到爸爸媽媽利用通訊軟體在進行上班事物的溝通，還有看過爸爸媽媽的 Line 貼圖也很有趣。另外，也有些時候成人會使用 Messenger 進行線上溝通。到底小學生是何時開始使用這些通訊軟體的呢？又使用了哪些功能？還有使用後可能出現的影響是什麼呢？

2. 文獻探討

這部分我們分為兩大主題，首先瞭解通訊軟體，其次是小學生資訊軟體使用行為。

2.1. 何謂通訊軟體

林秀芬，趙時樑與王誠煦（2011）研究指出，即時通訊軟體是一種溝通科技，當挑選過的朋友、同事或其他關係人在線上時，就可以與他們做即時訊息的交換。而根據維基百科的說明，即時通訊（Instant Messaging，IM）是一種透過網路進行即時對話的系統，允許兩人或多人使用網路即時的傳遞文字訊息、檔案、語音與視訊交流（維基百科）。本研究以 LINE 與 Messenger 為主要的通訊軟體研究內容，以下簡單說明兩者的功能。

2.1.1. Line（參考 <https://line.me/zh-hant/>）

LINE 是在2011年由韓國 NAVER 集團下的 line 株式會社所開發的通訊軟體。根據 line 的官方網站上的說明，LINE 讓您隨時隨地都能簡單迅速地傳送免費訊息給好友。除了提供一對一聊天之外，還有方便的群組聊天功能。LINE 除了可安裝在智慧手機之外，也可以安裝電腦版。除此之外，LINE 還有免費視訊通話、語音通話等功能。LINE 不單只有社交的功能，也能滿足娛樂及了解時事等多方面的需求(阿祥，2014)。LINE 的另一項特色是聊天可以選用自己喜愛的主題、圖片、貼圖及聊天室背景。

2.1.2. Messenger

根據 Google play 商店的軟體使用，Facebook Messenger 是一個提供文字和語音服務的即時通訊軟體／應用程式，於2011年8月9日發表，用戶可以透過網站或移動裝置向其他用戶傳送文字、圖片、動畫、語音和短片等多媒體訊息（甚至進行語音通話），而無需額外付費。

2.2. 小學生的資訊使用行為

根據教育部在2017年針對臺灣中小學學生網路使用行為調查結果顯示，目前的中小學生的資訊使用行為有四個主要議題：網路沉迷、智慧手機沉迷、家長介入的影響以及中小學生智慧手機所有權的相關議題。

首先是網路沉迷的狀況。教育部的調查發現，目前國小四年級到高中職，約1成左右的學生為網路高使用沉迷傾向，也就是說每10個中小學學生，就有1個可能會發展成網路沉迷。而且男生沉迷的比例高過女生，並隨著年級而增加。

其次是針對智慧型手機沉迷狀況的調查，在學生智慧型手機沉迷現況結果中，國小四至六年級學生具智慧型手機沉迷傾向(需要找專業心理師、精神科醫師仔細再確認)，佔19.3%，比國中生高中生來得低。教育部推測可能是國小學生使用智慧型手機較容易受到家長的管理與限制，因此智慧型手機沉迷傾向程度比較低。

第三是關於家長是否介入國中小學生的網路使用管理。在教育部的統計調查中顯示，只要家長有關心孩子網路使用的情形，孩子網路沉迷傾向的情況就會比較少，其中又以限制型與主動介入型影響比較明顯，例如：國小四到六年級學生若家長有限制孩子上網時間、禁止孩子上某些網站、教導如何在網路世界中保護自己的資料、與孩子討論或教導網路的功能及內容，孩子的網路沉迷傾向分數就會比較低。

最後是關於學生網路使用及擁有智慧型手機情形，根據教育部的報告顯示，隨著行動載具及網路科技的普及，逐漸改變學生網路使用的型態，包括使用的時間與地點，甚至隨時可以上網；而學生上網最常進行的活動顯示，無論哪個學制，多數學生皆以看網路上分享的影片為主要的上網活動。在國小學生部分，玩網路／手機遊戲也是經常進行的上網活動；國中學生與高中職學生則經常使用社群網站，由此可見，整體學生使用網路的目的以休閒娛樂、拓展／維持人際關係為主。(教育部106年報告)

以上為整理自教育部的中小學生的網路使用行為報告重點，也因此，本獨立研究此次也想更深入的瞭解學校同學使用3C產品與網路通訊軟體的使用行為以及影響。

3. 研究過程與方法

3.1. 研究過程

首先透過查找資料整理內容，並思考如何建立研究調查，我們決定採用問卷調查方式進行本獨立研究。透過調查取得資料進行統計結果討論。

3.2. 研究方法

本獨立研究以問卷調查方式進行，依據研究目的與參考文獻內容，進行小學生使用通訊軟體行為調查。

3.2.1. 問卷設計

首先在問卷設計上，除了參考文獻中有提到的使用概念外，並透過與同學討論的方式，參考教育部2017年度的調查報告，我們彙整了本研究的問卷內容，並以網路問卷方式進行。網路問卷的網址為：<https://reurl.cc/qdo5l0>。

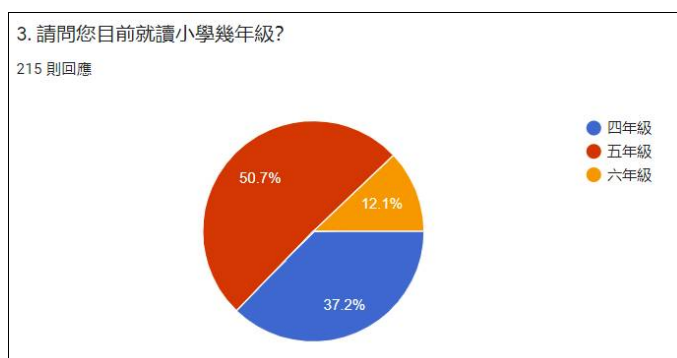
3.2.2. 問卷發放與回收

本研究的主要研究對象為台南市轄區內的中高年級同學。問卷以線上的方式呈現，並進行跳題設計，發放時間為109年5月中到109年7月中，約2個月時間，共計回收問卷總數為215份。

4. 結果與討論

4.1. 基本資料

本次問卷發放共收回215份，女生共計115人（佔53.5%），男生100人（佔46.5%）。填寫問卷的學生以中西區中高年級小學生為主，共153人，佔全部回收問卷的71.2%，其次是東區小學53人（24.7%）。另外，215份問卷中，四年級學生有80位、五年級109位，六年級只有26位。

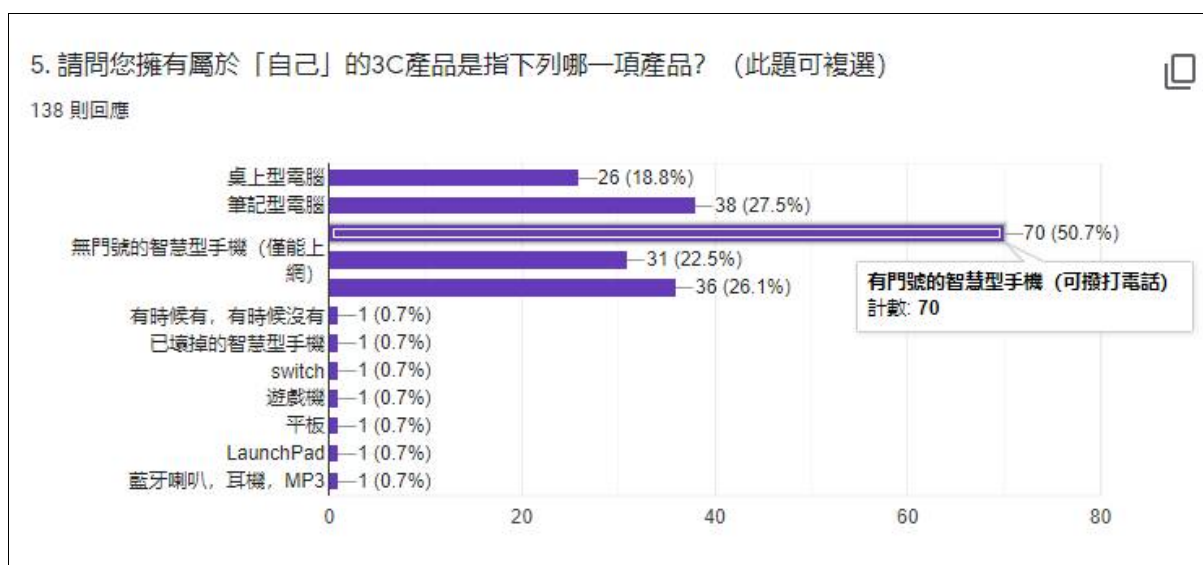


4.2. 3C 產品擁有狀況調查

回收215份問卷中，擁有自己的3C產品的人數共有138人，佔64.2%。而在這138人之中，擁有自己的3C產品的時間點分別為：三年級就有自己3C產品的有55人（佔39.9%）、四年級時擁有的有47人（佔34.1%）、到五年級才有的有31人（佔22.5%）。



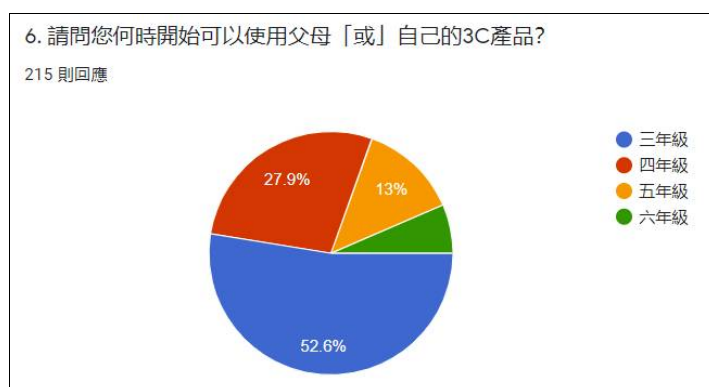
另外，在這138人之中，擁有屬於自己3C產品的項目，數量最多的有門號的智慧型手機（138人中，有70人擁有，佔全部人數50.7%），其次是筆記型電腦（138人中，有38人擁有，佔36.4%），第三是平板電腦（138人中，有36人擁有，佔26.1%），第四是無門號的智慧型手機，僅具有上網功能的，有31人擁有，佔22.5%），第五是桌上型電腦（138人中，有26人擁有，佔18.8%）。由此部分的資料調查，可以發現擁有3C產品的同學很多人是擁有一項以上的商品。



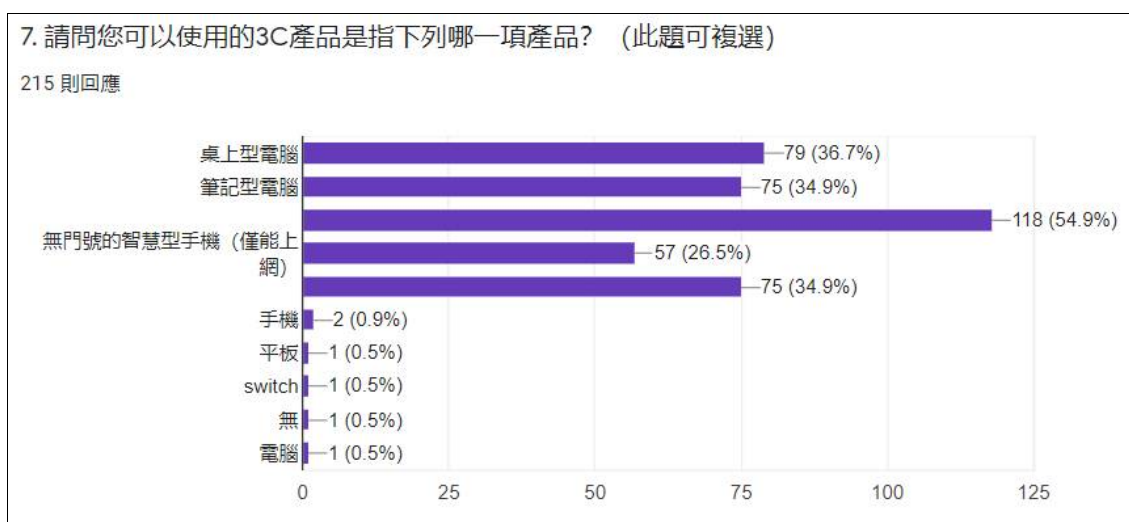
4.3. 3C 產品使用行為調查

接著本獨立研究對於同學使用3C 產品的行為進行調查，這一部份的調查內容不限定是否擁有「自己」的3C 產品，只要有使用過就是調查對象。

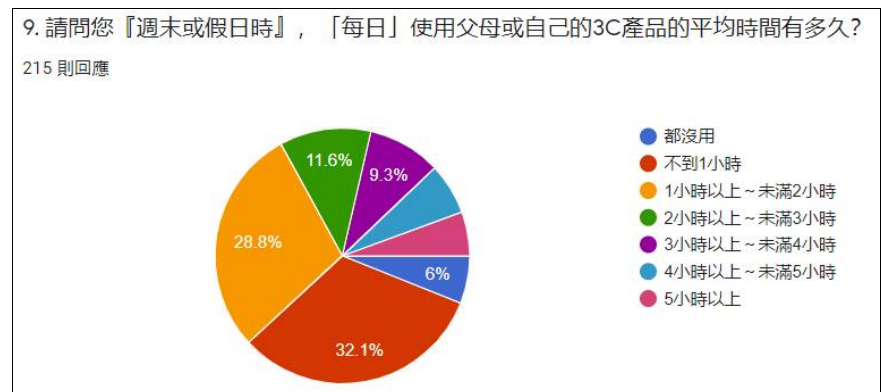
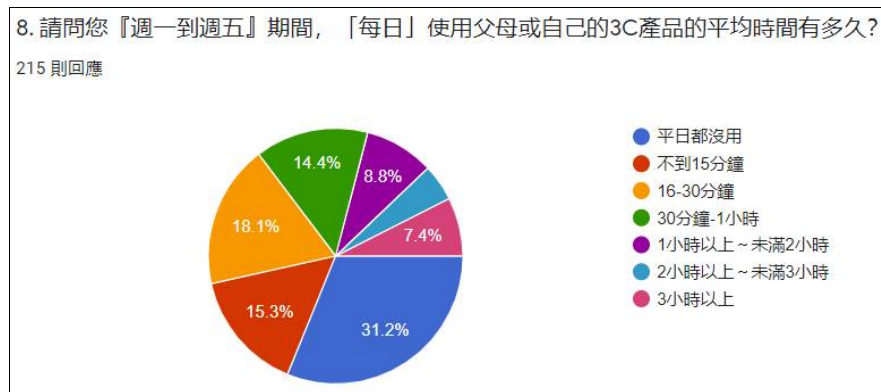
首先，對於同學何時可以開始使用父母或自己的3C 產品調查，本獨立研究發現多數同學在3年級開始就已經有使用過相關3C 產品了（113人，佔回收問卷的52.6%），這可能跟學校從三年級開始就有資訊課程有關。



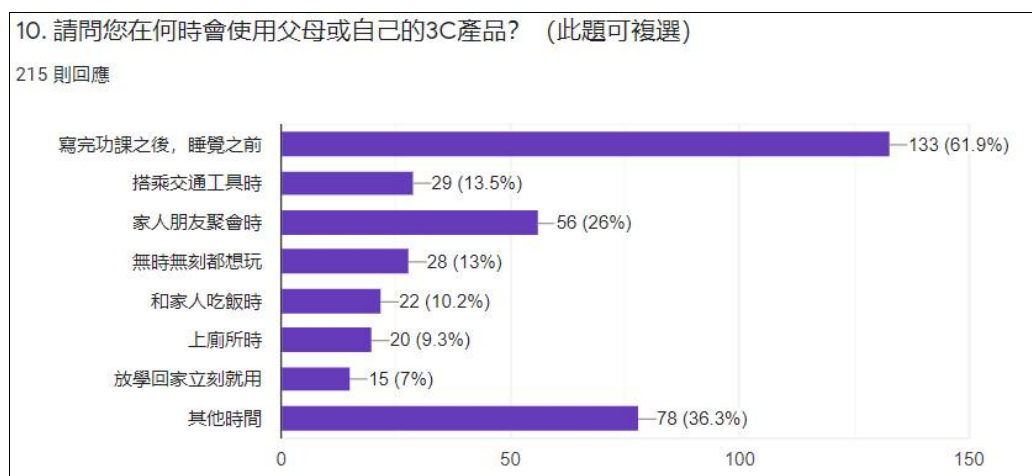
接著，既然多數同學都已使用過3C 產品，本組也想瞭解大家使用的3C 產品包括哪些。此題的調查結果顯示，215位同學中，118位同學（佔54.9%）使用過有門號的智慧型手機，因此除了前述自己擁有手機的同學以外，可知有許多家長會讓孩子使用家長的有門號手機。其次是桌上型電腦，215位同學中有79位同學（佔36.7%）使用過，這應該與課程上使用桌上型電腦的經驗有關。接著是筆記型電腦與平板電腦，都各有75人次擁有筆電或是平板的使用經驗，各佔34.9%。而從數據調查顯示，許多同學其實都使用過不只一種3C 產品。



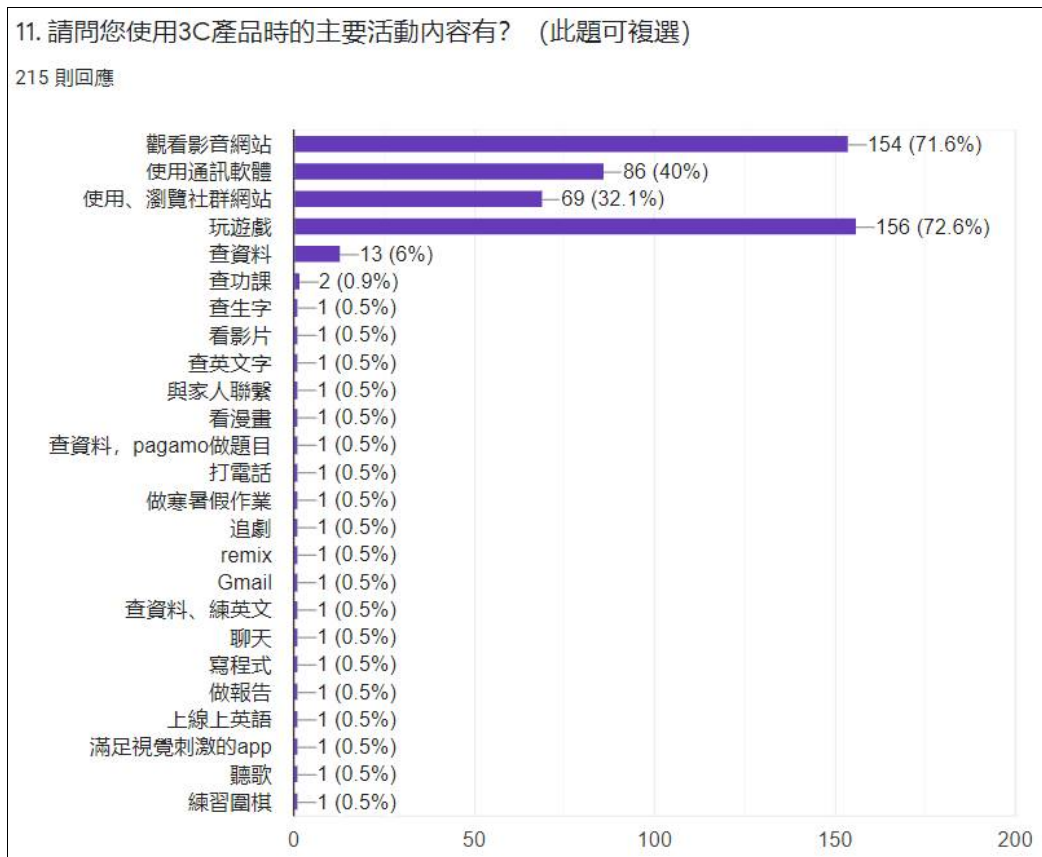
接著關於使用時間，約有31.2%的同學在平時（週一至週五）不使用3C產品，但到了假日，則只有6%的同學依舊不使用3C產品。可以推估大家期待假日的到來說不定跟可以使用3C產品有關。



至於同學都在什麼時間使用3C產品呢？經過調查，大部分的時候是寫完功課才會開始使用，表示同學都能控制自己的使用行為，避免在不恰當的時候使用，是好現象。



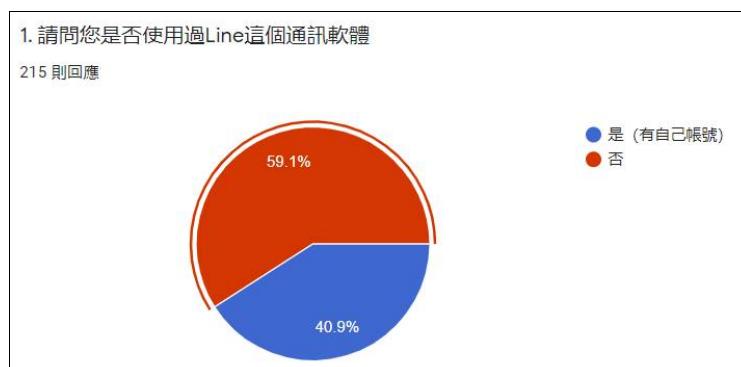
而同學在使用3C產品時的主要活動內容前三項依序為：玩遊戲156人次（佔72.6%）、觀看影音網站154人次（佔71.6%），以及使用通訊軟體86人次（佔40%）。期中，通訊軟體的使用則是本次獨立研究的重點。



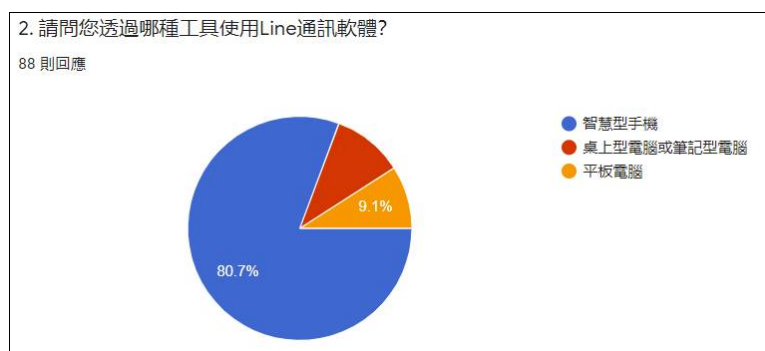
4.4. Line 通訊軟體使用行為

根據詢問父母之後，目前在台灣較常被使用的通訊軟體是 LINE 跟 Messenger。因此我們先針對 LINE 通訊軟體的使用行為與經驗進行調查，接著再針對 Messenger 使用行為與經驗進行調查。

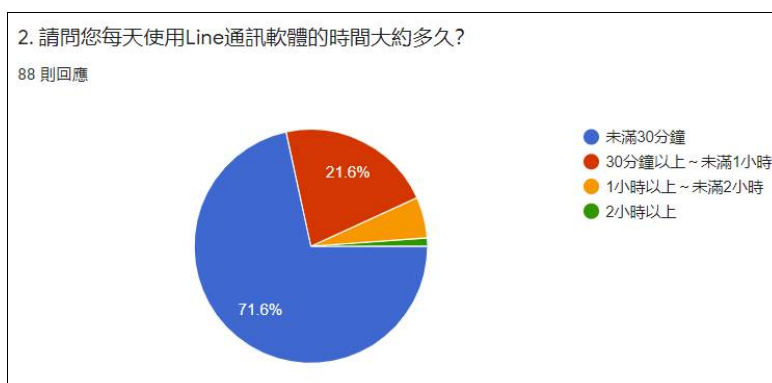
首先為是否使用過 LINE 這個通訊軟體的調查，在本次調查的215位同學中有88位（佔40.9%）擁有自己的 LINE 帳號並且使用過 LINE 的通訊軟體。



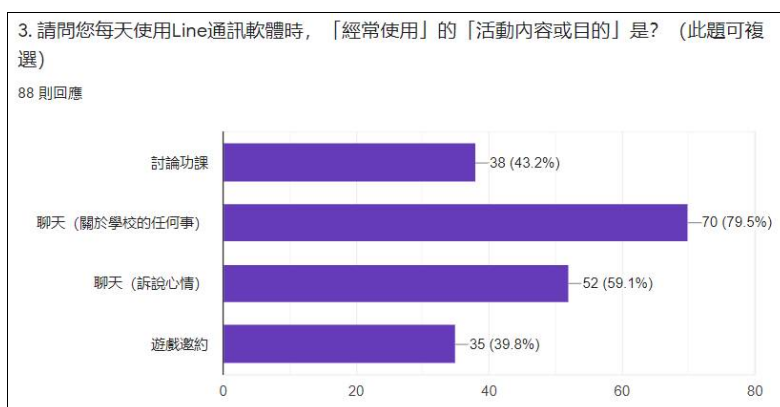
接著我們針對使用過 LINE 通訊軟體的同學進行調查，有71位同學（佔80.7%）是透過智慧型手機使用 LINE 的，剩下共29.3%的同學則透過桌上或筆記型電腦及平板電腦使用的。



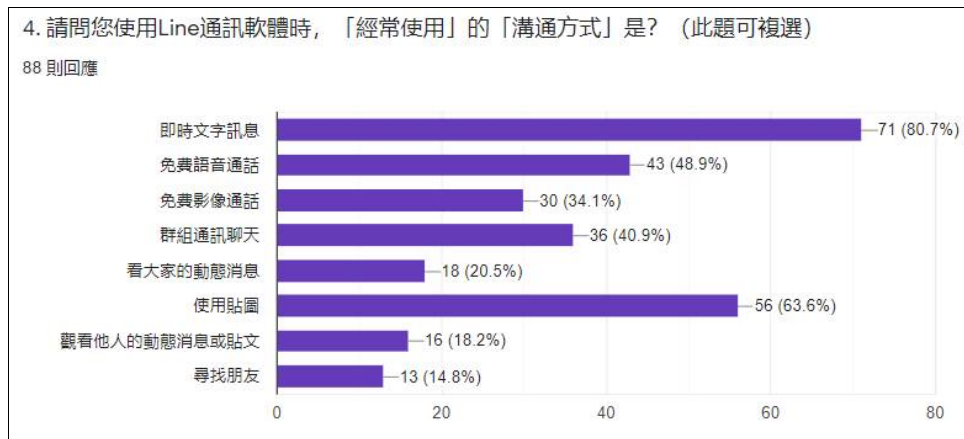
而在 LINE 的使用時間上，大多數同學使用時間不會超過半小時（共計63人，佔71.2%），有6位同學（7%）使用超過一小時。可見大家對於通訊軟體的沉迷程度還不算太高太嚴重，也應該不至於沉迷。



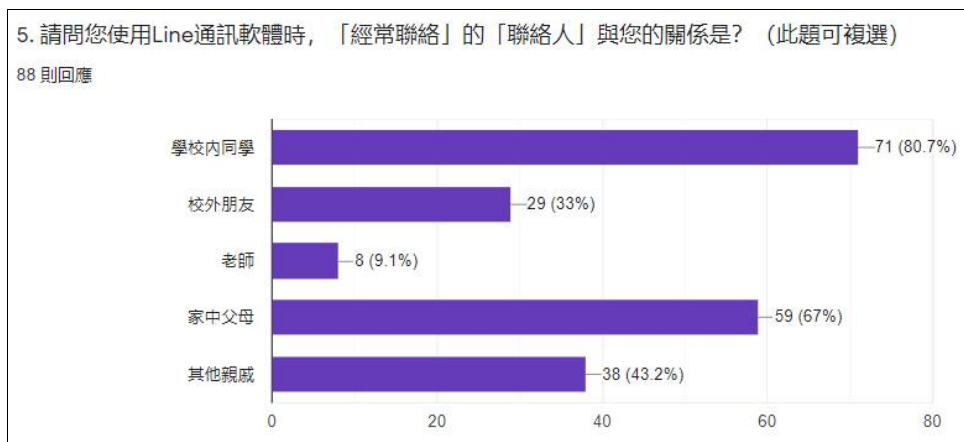
至於同學們使用 LINE 通訊軟體的活動目的，則以「與同學聊天（關於學校的任何事）」為第一名，88位有 LINE 帳號的同學中，有70位同學（佔79.5%）會透過 LINE 與同學聊天學校的任何事情。第二名是「聊天（訴說心情）」，有52位同學（佔59.1%），會透過 LINE 分享抒發心事。有趣的是第三名，有38位同學（佔43.25%）會利用 LINE 互相討論功課，或是傳遞課業相關資訊。最後一個是遊戲邀約，有35位同學使用過 LINE 的此項功能。



在使用 LINE 的時候，同學最常使用的功能則分別是：第一，即時文字訊息（共計71人次，佔80.7%）、第二為貼圖使用（共計56次，佔63.6%）、第三是免費的語音通話（共計43人次，佔48.9%）、第四是群組通訊聊天（共計36次，佔40.9%），第五則是免費影像通話（共計30人次，佔34.1%）。其餘功能則較少人使用。

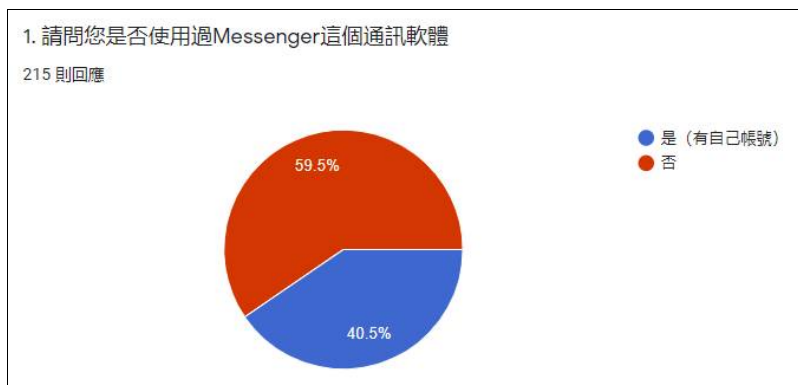


在人際方面，本次調查詢問了有 LINE 帳號的使用者，使用 LINE 通訊軟體時，經常聯絡的聯絡人關係第一名是學校內同學，88位有帳號的使用者中有71人次的經常聯絡人是校內同學（佔80.7%），其次是父母，有59人次（佔67%）。有趣的是，有8個人次會與老師以 LINE 進行聯絡（見下頁圖表）。

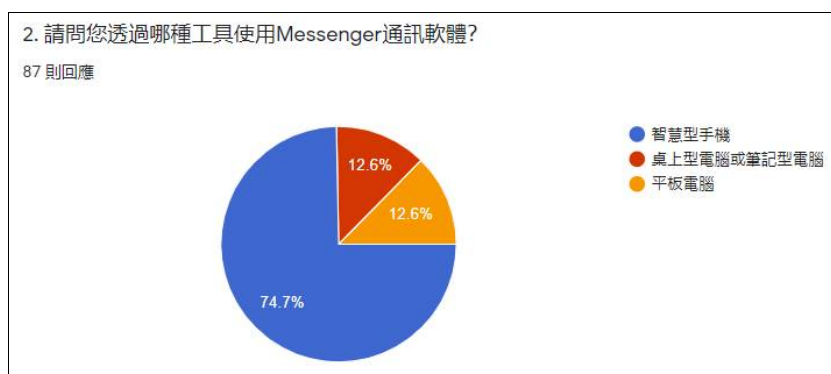


4.5. Messenger 通訊軟體使用行為

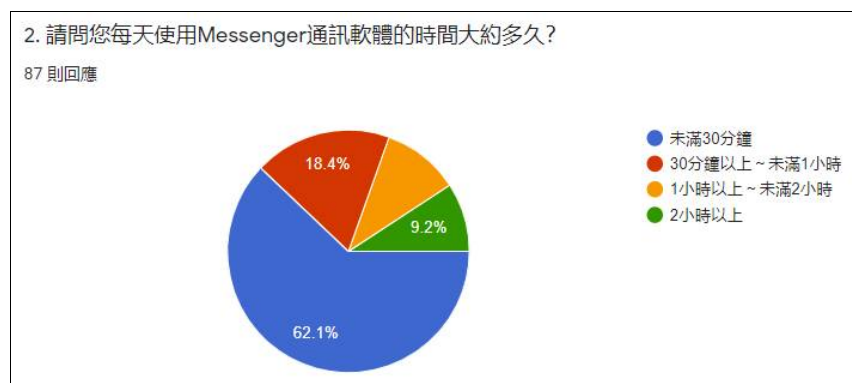
首先為是否使用過 Messenger 這個通訊軟體的調查，在本次調查的215位同學中有87位（佔40.5%）擁有自己的 Messenger 帳號，並且也使用過該通訊軟體，與 LINE 的使用人數（88人）相近。



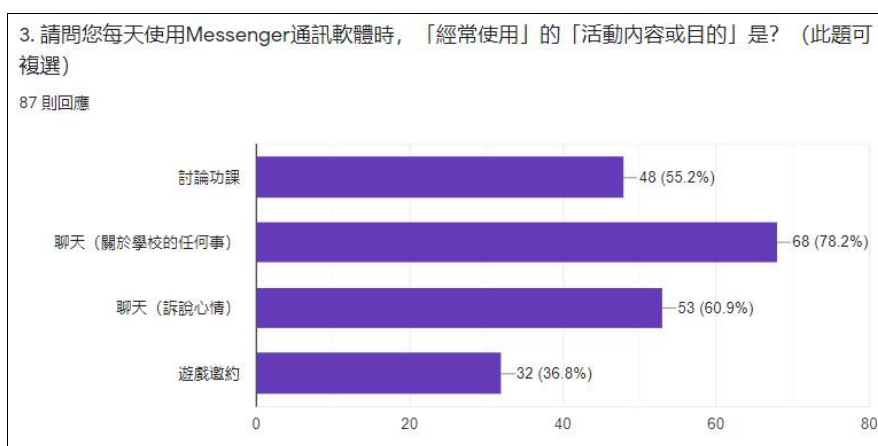
接著我們針對使用過 Messenger 通訊軟體的同學進行調查，有65位同學是透過智慧型手機使用 Messenger 的（佔87位使用者的74.7%），剩下25.3%的同學則透過桌上或筆記型電腦以及平板電腦進行使用 Messenger 通訊軟體。



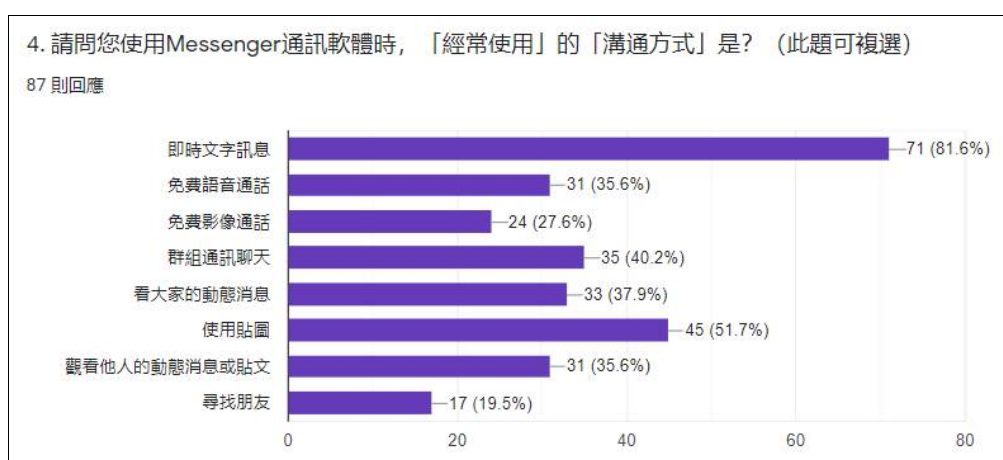
而在 Messenger 的使用時間上，大多數同學使用時間不會超過半小時（共計54人，佔62.1%），有17位同學（19.5%）使用超過一小時。



至於同學們使用 Messenger 通訊軟體的活動目的，則以「與同學聊天（關於學校的任何事）」為第一名，87位有 Messenger 帳號的同學中，有68人次（佔78.2%）會透過 Messenger 與同學聊天學校的任何事情。第二名是「聊天（訴說心情）」，有53人次（佔60.9%），會透過 Messenger 分享抒發心事。有趣的是第三名，有48人次（佔55.2%）會利用 Messenger 互相討論功課，或是傳遞課業相關資訊。最後一個是遊戲邀約，有32同學使用過 Messenger 的此項功能。



而在使用 Messenger 時，同學最常使用的功能分別是：第一，即時文字訊息（共計71人次，佔81.6%）、第二為貼圖使用（共計45人次，佔51.7%）、第三是群組通訊聊天（共計35次，佔40.2%）、第四是看大家的動態消息（共計33人次，佔37.9%），第五則是觀看他人動態消息或貼文（共計31人次，佔35.6%）。除了聊天之外，Messenger 通訊軟體因為會與 Facebook 連結，所以觀看動態消息與貼文的人次相對較高（Line 的功能中較少人使用查看貼文功能）。



而在人際方面，本次調查詢問了有 Messenger 帳號的使用者，使用

Messenger 通訊軟體時，經常聯絡的聯絡人關係第一名是學校內同學，87位有帳號的使用者中有72人次的經常聯絡人是校內同學（佔82.8%）；其次是父母，有51人次（佔58.6%），第三是其他親戚，有38人次（佔43.7%）。有20個人次會與老師以 Messenger 進行聯絡。



4.6.使用者對 LINE 與 Messenger 通訊軟體的態度分析

接著我們試著瞭解問卷受測者對於通訊軟體的看法，問卷內容設計以李克特七點量表方式進行：1分代表非常不同意、2分代表很不同意、3分代表不同意、4分代表普通、5分代表同意、6分代表很同意，7分代表非常同意。本組以個別題項的平均數進行比較，整理 LINE 與 Messenger 的使用者對於各通訊軟體的使用認知的平均數。

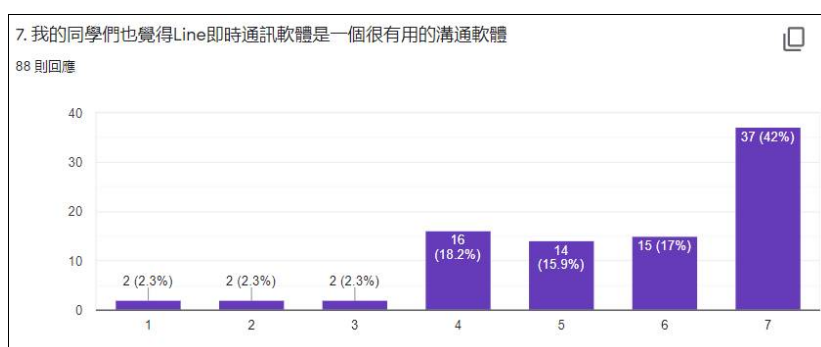
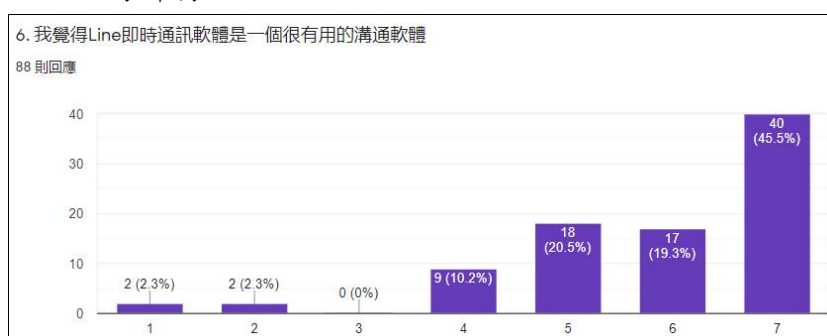
根據下表所示，平均數高於4.5分的題項表示多數使用者皆落在同意區間（詳細的次數統計請見平均數表格之後的分項圖表）。其中，多數使用者都認同通訊軟體（不論 LINE 或是 Messenger）都是很有用的溝通軟體，除使用者本身之外，使用者認知到同儕之間也都是認同溝通軟體的有用性。

只有兩題是使用者不認同的。首先是使用者會使用通訊軟體都是自我決策，並非受同學影響，純粹是使用者自己願意使用。第二是當使用者進行文字訊息傳遞時，並不會特別編輯相關文字內容，從平均數的呈現來看，不到4分，表示小學生使用者不認為需要特別編輯文字。

對通訊軟體的使用態度與看法（L-Line/ M-Messenger）	LINE	Messenger
我覺得 L/ M 即時通訊軟體是一個很有用的溝通軟體	5.84	5.68
我的同學們也覺得 L/ M 即時通訊軟體是一個很有用的溝通軟體	5.63	5.56
我會使用 L/ M 是因為同學都有在用	3.76	4.07
我的同學們對於使用 L/ M 都很支持	4.88	4.91

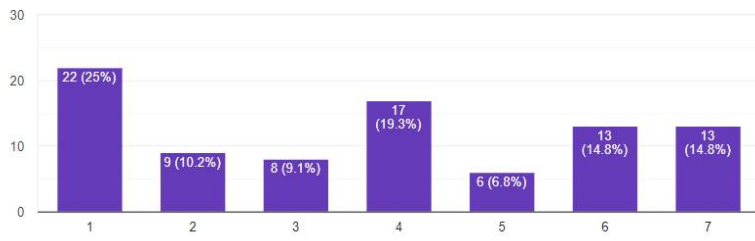
對通訊軟體的使用態度與看法 (L-Line/ M-Messenger)	LINE	Messenger
我的父母對於我使用 L/ M 與同學聯繫抱持著同意並支持的態度	5.18	4.85
使用 L/ M 通訊軟體可以讓我從同學朋友那裡得到即時回應	4.95	5.14
L/ M 的貼圖功能對於我與其他人的溝通有幫助	5.18	5.23
我常常透過 L/ M 同時與多位同學聊天	4.72	5.02
我會花很多時間在編輯 L/ M 的對話內容	3.53	3.68
我知道 L/ M 可以保留對話記錄以便將來查詢	5.05	5.15
我會透過 L/ M 與同學互傳各種文字或影音檔案	5.07	5.21
沒有人告訴我如何使用 L/ M 我就會用了	5.05	4.98
就算沒人教我使用 L/ M，我還是很快就學會了	5.42	5.08
我很喜歡用 L/ M 貼圖表達我的感覺	5.45	4.87
我覺得 L/ M 貼圖都很有特色	5.69	4.93
我覺得 L/ M 貼圖都很好笑	5.31	4.76
我會為了下載免費貼圖而加入個別機構的 L/ M 官方帳號好友	4.23	3.02

以上為計算後的總表，以下將各題項的次數分配逐一呈現。首先是 LINE 的部分：



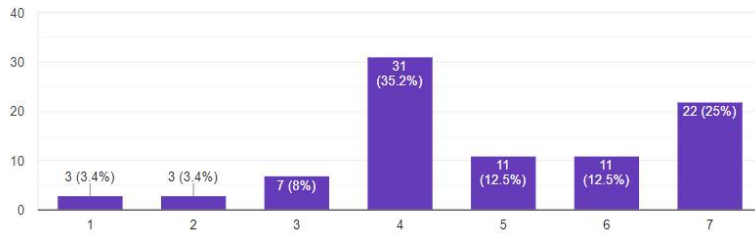
8. 我會使用Line是因為同學都有在用

88 則回應



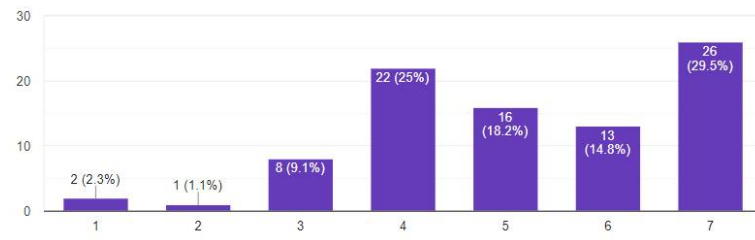
9. 我的同學們對於使用Line都很支持

88 則回應



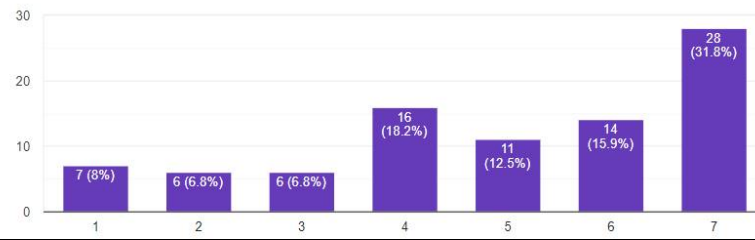
10. 我的父母對於我使用Line與同學聯繫抱持著同意並支持的態度

88 則回應



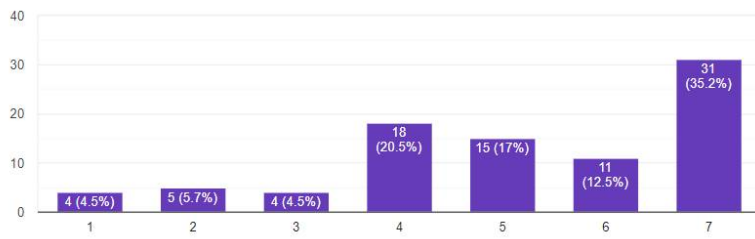
11. 使用Line通訊軟體可以讓我從同學朋友那裡得到即時回應

88 則回應



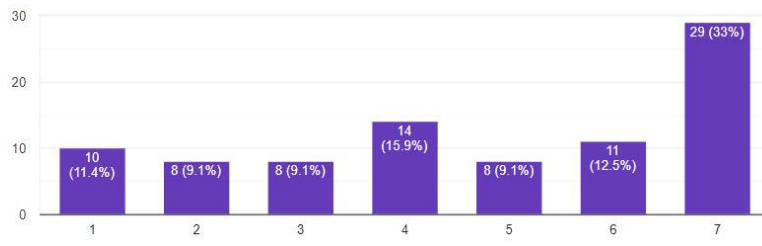
12. Line的貼圖功能對於我與其他人的溝通有幫助

88 則回應



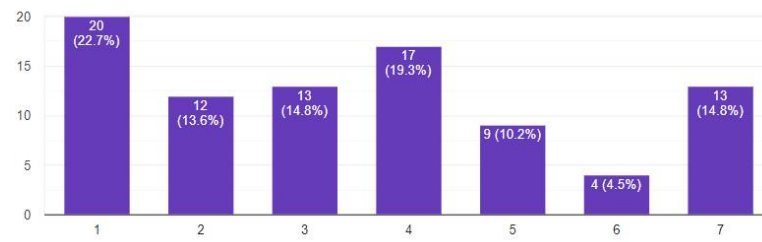
13. 我常常透過Line同時與多位同學聊天

88 則回應



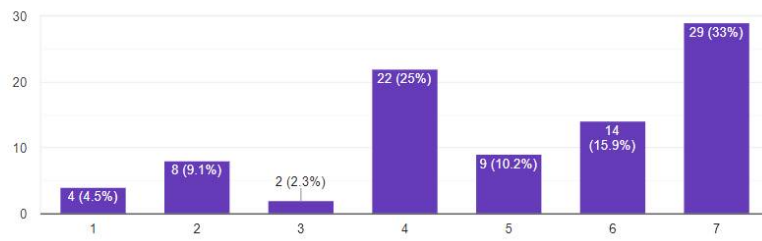
14. 我會花很多時間在編輯Line的對話內容

88 則回應



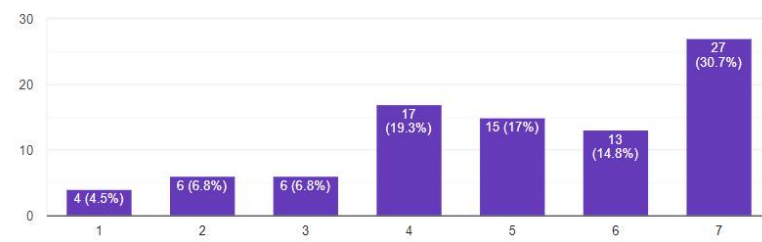
15. 我會透過Line與同學互傳各種文字或影音檔案

88 則回應



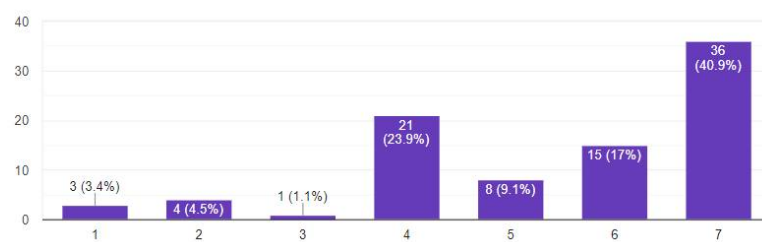
16. 沒有人告訴我如何使用Line我就會用了

88 則回應



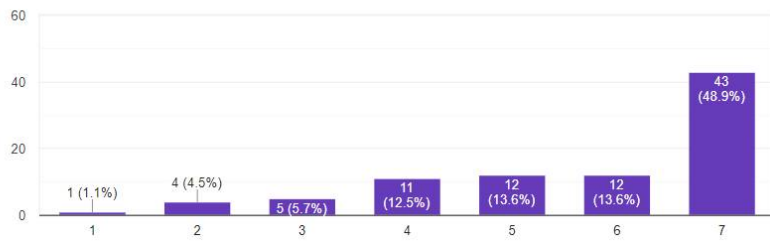
17. 我很喜歡用Line貼圖表達我的感覺

88 則回應



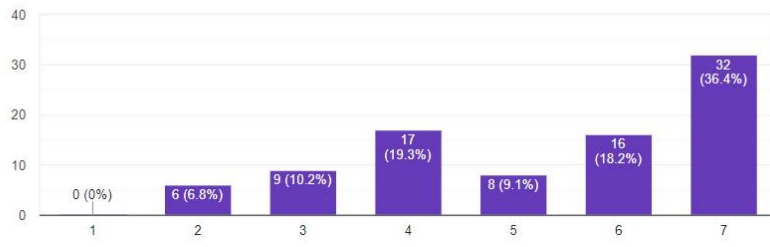
18. 我覺得Line貼圖都很有特色

88 則回應



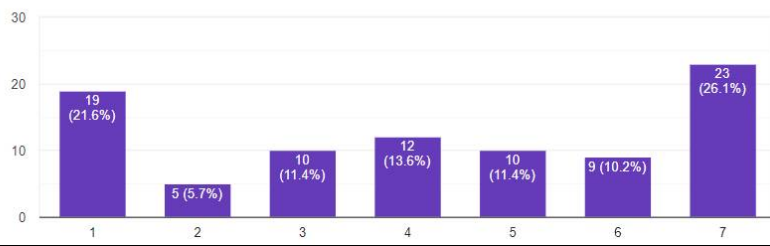
19. 我覺得Line貼圖都很好笑

88 則回應

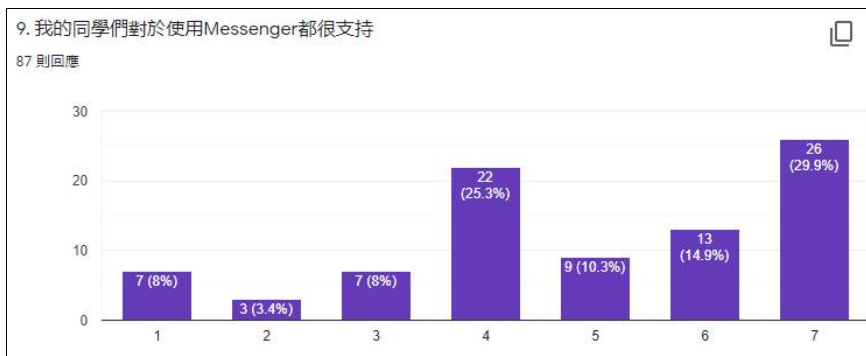
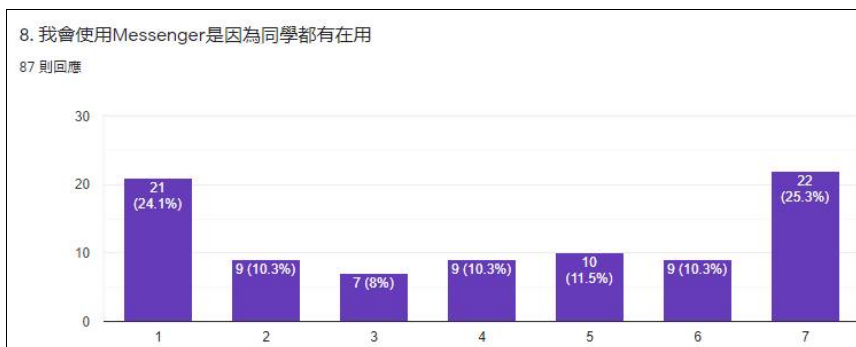
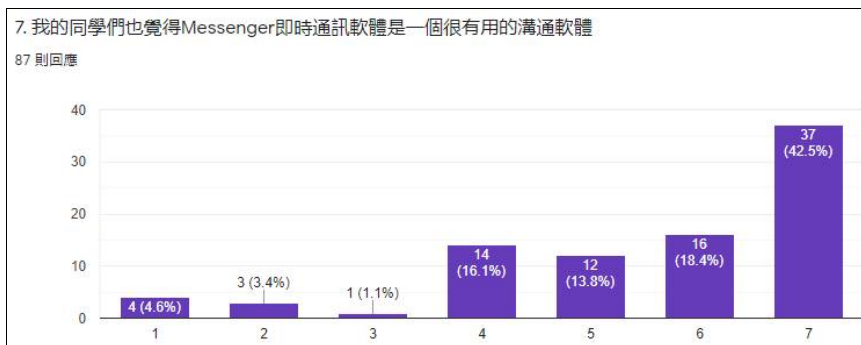
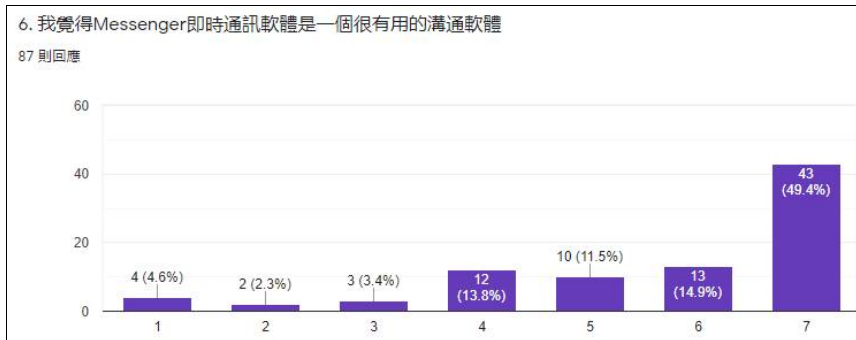


20. 我會為了下載免費貼圖而加入企業或公司行號的Line官方帳號好友

88 則回應

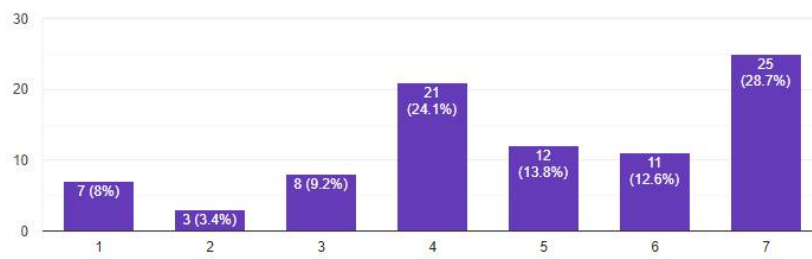


接著是 Messenger 的使用態度次數分配圖表：



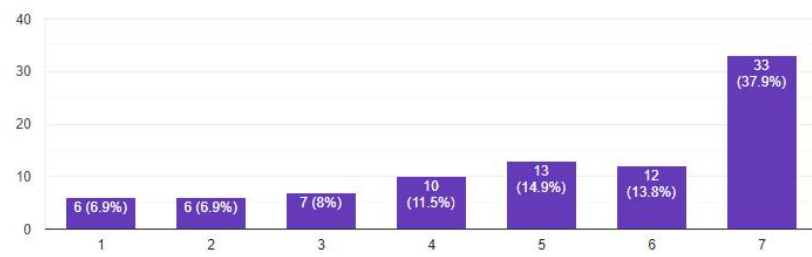
10. 我的父母對於我使用Messenger與同學聯繫抱著同意並支持的態度

87 則回應



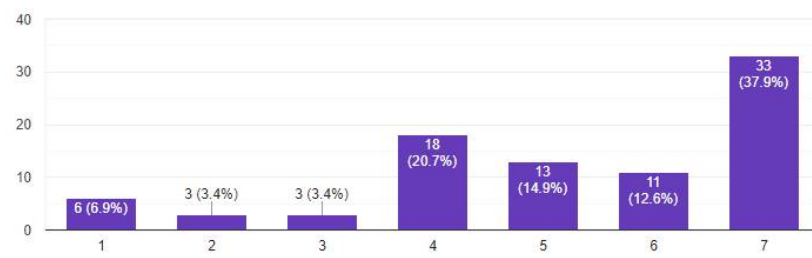
11. 使用Messenger通訊軟體可以讓我從同學朋友那裡得到即時回應

87 則回應



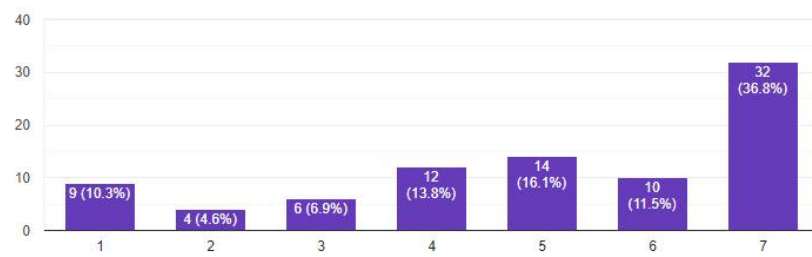
12. Messenger的貼圖功能對於我與其他人的溝通有幫助

87 則回應



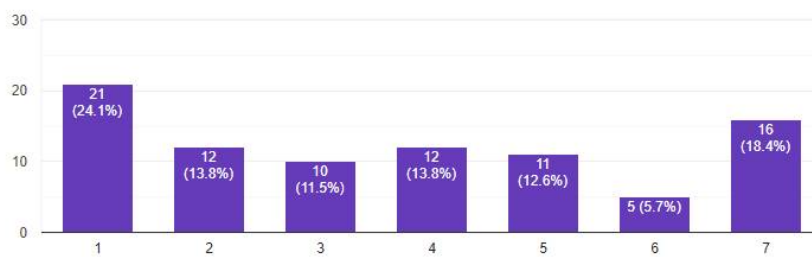
13. 我常常透過Messenger同時與多位同學聊天

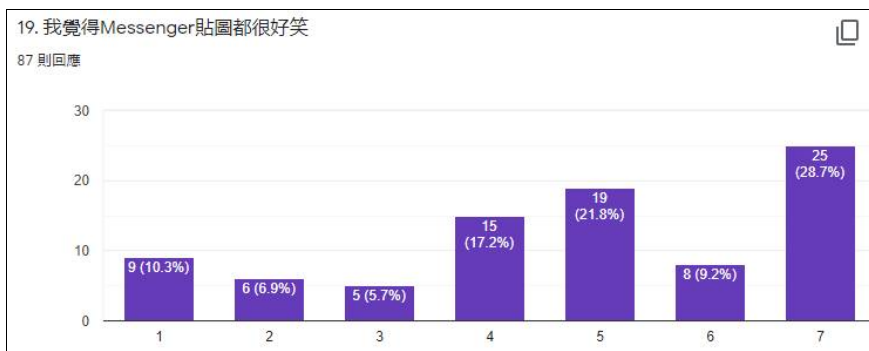
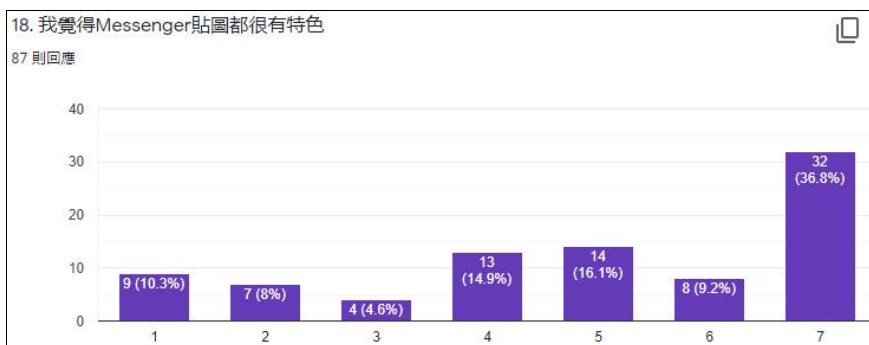
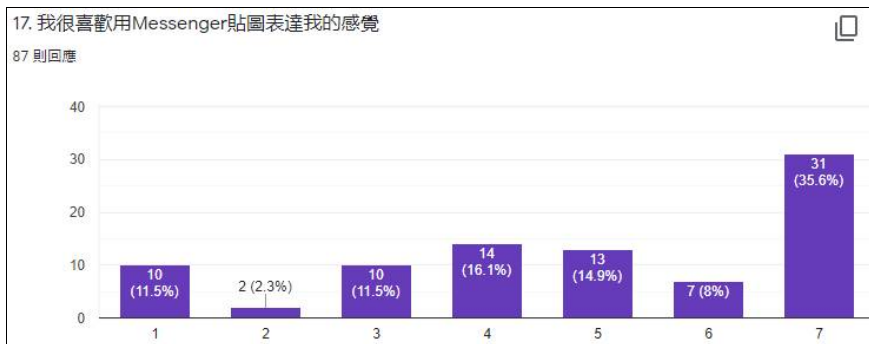
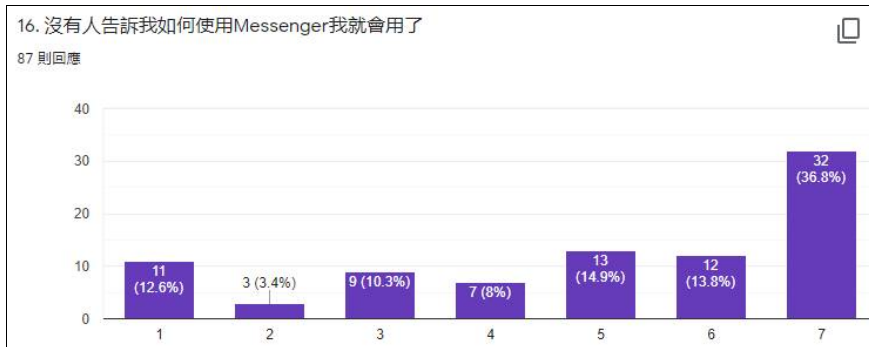
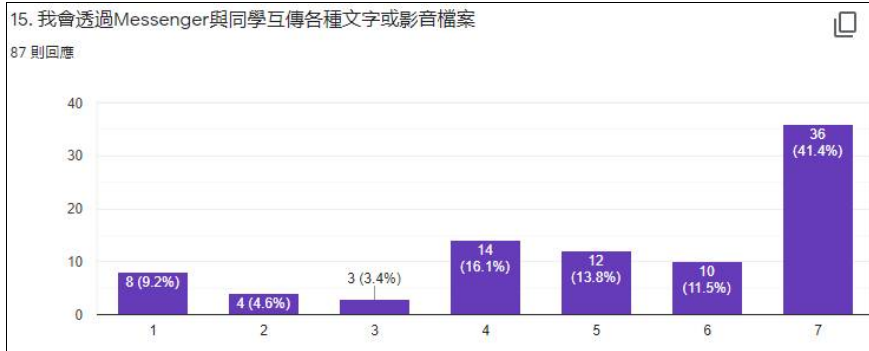
87 則回應



14. 我會花很多時間在編輯Messenger的對話內容

87 則回應





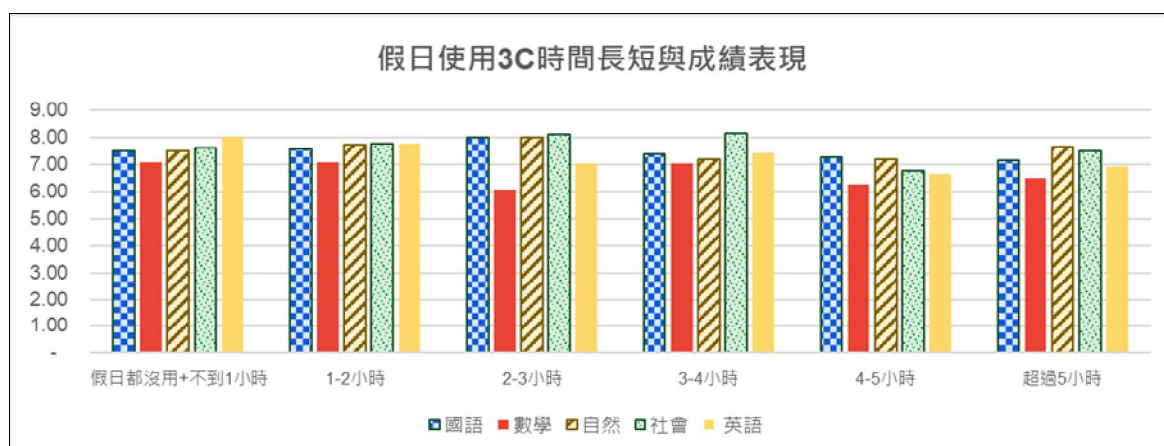
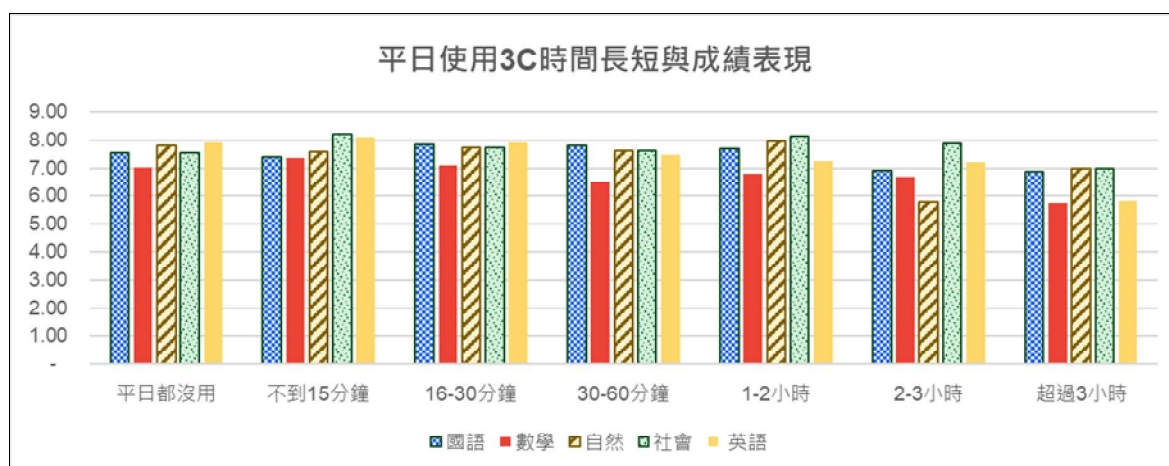
4.7.3C 產品與通訊軟體使用對學習成果影響

本調查針對中高年級小學生進行之調查除了通訊軟體的使用行為外，也同時調查3C產品的使用行為，並且請每一位填答者填寫108學年度第二學期期中考（或期末考）的成績區間。成績區間以5分為間距，從60分以下到95~100分，共有9個區間，分別以1~9等級分表示。

首先在平日（週一~週五）的3C使用時間上與成績表現的分布來看，整體而言，如果平日3C產品的使用時間超過二小時以上，成績表現相對較差，但若使用時間未滿二小時，則使用時間長短並沒有太大的成績表現差異，也就是說，只要可以控制在二個小時以內的使用時間，目前成績表現都算不錯。

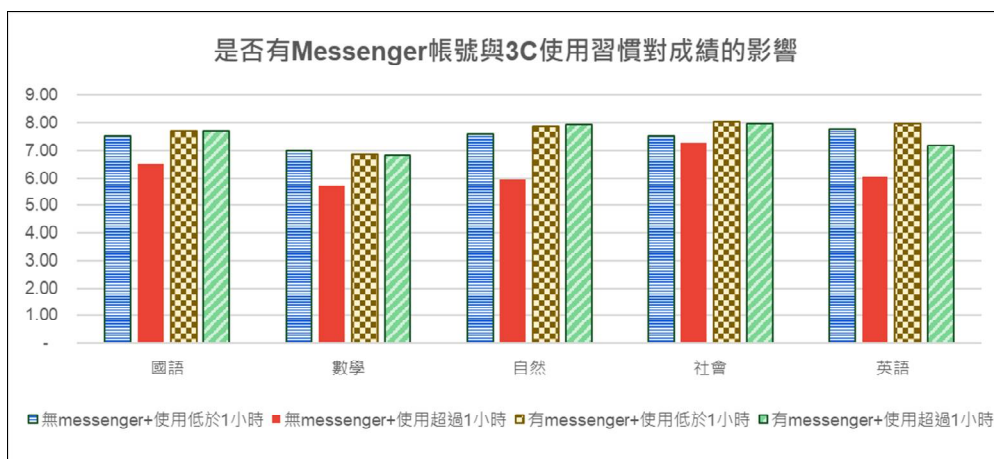
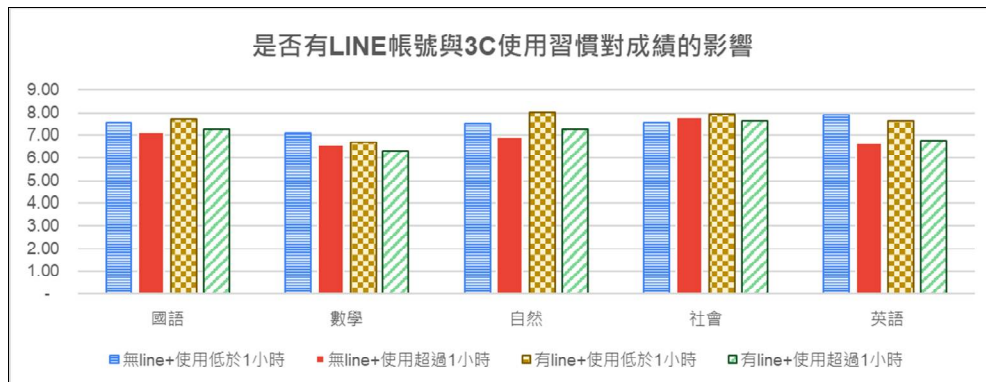
但若是觀察單科成績差異，會發現數學科成績在3C產品使用超過30分鐘之後的表現就明顯的變差。而英語科成績則是使用超過1小時的3C產品者的表現較差。

而假日的3C使用時間長短與成績表現的分析上，從圖表中可以發現並沒有特別的成績高低差異，雖然數學科有偏低，但整體而言假日的使用時間似乎對於成績表現影響較少。

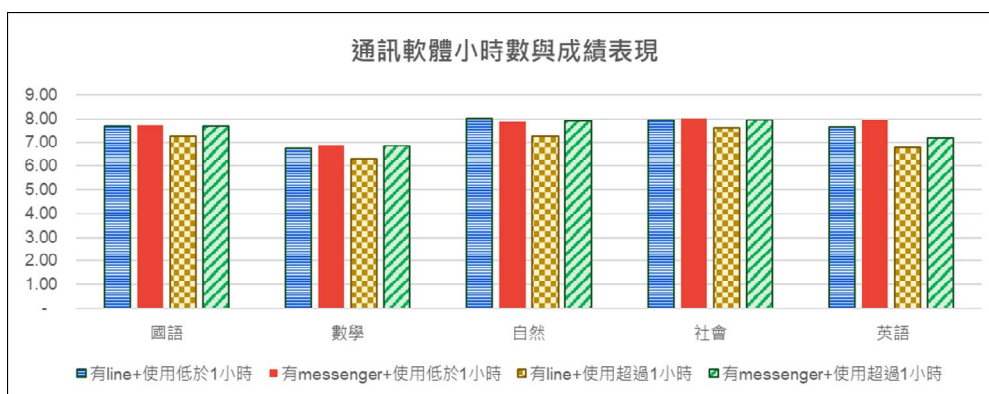


本組也試著去查看擁有通訊軟體帳號以及平日的3C使用時間長短對成績表

現的影響。在下面的圖表中可以發現，擁有通訊軟體帳號與否似乎不會影響整體成績表現，但數學科與英語科則有明顯的差異，沒有使用通訊軟體者成績都較好。而且平日使用3C產品低於一小時的成績表現確實都比使用超過一小時的成績表現來得好。



而通訊軟體的使用時數是否影響學生成績表現？經過統計圖表分析，本組發現 LINE 的使用超過1小時的使用者成績表現是比較差的，但若以 Messenger 的通訊軟體使用狀況來看，則發現小學生的通訊軟體使用時數高低並無法對成績產生重大影響，甚至在 Messenger 通訊軟體使用時數較多的小朋友中，成績表現相對較優秀！所以，此數據顯示我們無法完全認定通訊軟體的使用時數會對小朋友的學習成果產生負面的影響。



5. 結論

此部分本小組提出了研究結論與研究建議，分別說明於下：

5.1. 研究結論

經過了文獻閱讀與問卷調查與分析後，本獨立研究提出以下結論：

1. 小學生的通訊軟體使用已日漸普及。從本次調查中發現由於社會文化與科技技術的進步，小學生在三年級之後就會透過學校課程安排開始接觸資訊領域的知識。高達50%的學生在三年級之後就會擁有屬於自己的電腦或智慧型手機（有門號），將近60%的同學在三年級之後陸續擁有通訊軟體帳號。
2. 小學生使用通訊軟體的主要目的還是以聊天為主，這是最簡單的社交活動狀態。部分學生會以通訊軟體詢問同儕功課。在小學生的通訊軟體使用上，LINE 與 Messenger 的使用者不相上下，甚至有人同時擁有兩個軟體的帳號。尤其特別的現象是小學生使用通訊軟體並不是受到同學的影響，而是自己主動想要申請帳號的。
3. 小學生對通訊軟體的使用多數皆呈現認同與支持。而且多數小學生對於 LINE 或 Messenger 都表示使用過程相當滿意。多數學童的父母並沒有特別反對小學生使用 Line 或 Messenger。
4. 3C 產品的過度使用會影響小學生的學業表現，尤其是平日使用過度，會對學生的學習成效產生影響。但通訊軟體的影響則呈現正反兩面的結果，從統計結果來看，Messenger 的使用並未影響小學生的學業成績，但 LINE 通訊軟體的存在卻顯示學生的課業表現受到影響，因此通訊軟體的使用可能有部分影響了小學生的學習成果表現。

中高年級小學生對於通訊軟體所帶來的便利性，是讓他們可以除了學校以外的其他地方，透過通訊軟體可以持續的與大家 Line（賴）在一起，互相交流。雖然調查結果顯示某些通訊軟體並未造成全面性的學習表現低落，但不可否認的是也有某些通訊軟體影響了小學生的學業成果。

因此，本組認為，父母師長就算需要特別的管制小學生使用通訊軟體，但仍應該以開放的態度，透過適當的使用時間管理引導，讓小學生保持對新知識、新軟體的熱情，並且保持不要沉溺於其中而導致學業退步，而不是一味的限制，一味限制可能會促使逐漸進入青春期的中高年級小學生產生其他反彈行為，而更深陷通訊軟體與網路世界，產生惡性循環。

5.2. 研究建議

根據以上研究結果與結論，本小組提出以下研究建議：

1. 此次調查的問卷回收數有215份，但集中在台南市中西區與東區，應增加回收問卷數量與地區來源，使調查成果更貼近現實生活。
2. 本次研究調查礙於時間關係，只有四、五年級的填寫者較多（六年級畢業了），可能無法代表所有的小學生的行為。因此建議可以增加發放的學校別與年級別，使問卷調查結果的代表性得以提高。
3. 本獨立研究只針對 line 與 messenger 這兩種通訊軟體進行調查，可能會忽略其他軟體的重要。因此未來研究者可以擴大不同通訊軟體的比較。
4. 學業成績為問卷填寫者自行填寫，若能與學校合作取得實際分數，並採取一段時間的追蹤，可能會更貼近事實。

6. 參考文獻

- [1]. Messenger - 免費文字訊息和視訊通話，取自
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.facebook.orca&hl=zh_TW
- [2]. 免費通話、免費傳訊的應用程式「LINE」，取自 <https://line.me/zh-hant/>
- [3]. 兒童福利聯盟 (2019)。2019 兒少使用社群軟體狀況調查報告。取自
<https://www.children.org.tw/research/detail/67/1525>
- [4]. 林秀芬，趙時樑與王誠煦。(2011) 即時通訊軟體使用意願影響因素之研究-以海運承攬業為例. **電子商務研究**, 9(1), 35-60.
- [5]. 阿祥(2014)即時通訊軟體…你選哪一家？來談談即時通訊的應用與未來發展！。取自
<https://axiang.cc/archives/11024>
- [6]. 教育部 (2017)，106 年臺灣中小學學生網路使用行為調查結果。
<https://ws.moe.edu.tw/Download.ashx?u=C099358C81D4876C725695F2070B467E8B81ED614D7AF43E02B3B53A1AEE5ACB4C996945C575BF2306F6FF1B96F8A5C108EBBCF3DFF07A1F4CFE439C7D56109A19F1138C30DE8C5DBB7F9C2EDA9126D3&n=03247E214173540B038A512BD99F34ED690E661371CA3830A87A2848E2A8D6C1A2A0FC6AF69502E8177BADD4382A1FFE5D55C7B9447328420BB550343BCAD169123EDD689C36A9FC&icon=..pdf>
- [7]. 許家齊 (2019)，92%家長支持在校禁用手機，背後更重要的是……，親子天下出版社。
<https://www.parenting.com.tw/article/5079391-92%25%E5%AE%B6%E9%95%B7%E6%94%AF%E6%8C%81%E5%9C%A8%E6%A0%A1%E7%A6%81%E7%94%A8%E6%89%8B%E6%A9%9F%EF%BC%8C%E8%83%8C%E5%BE%8C%E6%9B%B4%E9%87%8D%E8%A6%81%E7%9A%84%E6%98%AF...../>
- [8]. 維基百科：即時通訊。取自：<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%B3%E6%99%82%E9%80%9A%E8%A8%8A> (2020年8月)