

第五章 研究結論與建議

本章重點，旨在針對前述的發現與討論，作出本研究之結論。此外，根據本研究的限制，對後續研究提出幾點建議。

第一節 研究結論

以下從「不同階級屬性遊戲團體所為之遊戲」、「各遊戲團體對彼此之態度」、「遊戲的社會文化因素」三方面，來說明本研究的研究結論。

壹、不同階級屬性遊戲團體所為遊戲之比較

一、中產階級遊戲團體遊戲性質，傾向於「認知性」的遊戲

(一) 課間遊戲：

中產階級彬彬組所為的課間遊戲，典型遊戲以「遊戲王卡」為主，其他遊戲則是「看書」，包括漫畫與小說。

中產階級淘氣組所為的課間遊戲，典型遊戲以「畫圖」為主，其他遊戲包括「猜拳遊戲」、「心裡測驗遊戲」、「看書」等等。

中產階級優雅組所為的遊戲，典型遊戲是「看書」，其他遊戲則多從淘氣組身上所學來。

中產階級男生遊戲團體與女生遊戲團體的遊戲互動，傾向於「追逐遊戲」、「猜拳遊戲」。

(二) 課後遊戲

中產階級彬彬組所為的課後遊戲，主要以「電玩遊戲」與「看書」為主，其中電動包括「PC Game」與「TV Game」，且很講究祕技與攻略的使用。書的類型則仍包括漫畫與小說。

中產階級淘氣組與優雅組回家所為的遊戲，仍以「電玩遊戲」跟「看書」為主，其中電動只有玩「PC Game」，且多是「可愛型」的遊戲。書的類型則包括少女漫畫、愛情小說與散文集。

(三) 遊戲特質

若歸納中產階級男生遊戲團體與女生遊戲團體的遊戲特質，可發現具有「靜態性」、「思考性」、「討論性」、「性好奇」等等特性。換言之，中產階級遊戲團體所為的遊戲特質，基本上，「認知性」有較高的現象。

二、勞動階級遊戲團體遊戲性質，傾向於「肢體性」的遊戲

(一) 課間遊戲：

勞動階級跑跳組所為的課間遊戲，典型遊戲以「蝙蝠」(追逐遊戲)為主，其他遊戲包括「社會戲劇性遊戲」、「語言遊戲」、「粗野嬉戲遊戲」、「打鬥遊戲」與「看書」，其中書的類型只有漫畫，且多是跟別人借來的，而在上述遊戲中，多夾雜著各種和「性與生理」相關的素材。

勞動階級嬉鬧組所為的課間遊戲，典型遊戲以「聊八卦與謾罵」(語言遊戲)為主，其他遊戲包括「粗野嬉戲遊戲」、「看書」等等，其中書的類型包括少女漫畫、偶像雜誌與愛情小說，且於遊戲中，亦常常可見到各種和「性與生理」相關的素材。

勞動階級男生遊戲團體與女生遊戲團體的遊戲互動，則傾向以「粗野嬉戲遊戲」為主。

(二) 課後遊戲

勞動階級跑跳組所為的課後遊戲，主要以「電玩遊戲」與「看書」為主，其中電動只包括「PC Game」，只重視「打打殺殺」以及「玩玩而已」，不會去講究祕技與攻略的使用。而書的類型則只有漫畫，且都在安親班看。

勞動階級嬉鬧組回家所為的遊戲，仍以「電玩遊戲」與「看書」為主，其中電動亦只有玩「PC Game」，且多是「可愛型」的遊戲。而書的類型仍是少女漫畫、偶像雜誌與愛情小說。

(三) 遊戲特質

若歸納勞動階級男生遊戲團體與女生遊戲團體的遊戲特質，可發現具有「攻擊性」、「粗俗性」、「肢體性」、「性好奇」等等特性。換言之，勞動階級遊戲團體所為的遊戲特質，基本上，多以「肢體性」的遊戲為主，且在遊戲進行

時，常充滿著「性與生理」之遊戲素材於內。

三、不同階級屬性遊戲特質，在學校脈絡底下的意義：

學校是充滿制度性規定的場域，平凡國小亦附如是，且對學生的遊戲造成影響，因此，當不同階級屬性的遊戲特質，面臨到同一個學校制度脈絡時，所呈現出來的意義有所不同，包括：

（一）中產階級遊戲團體順從學校規定來進行遊戲

就中產階級遊戲團體的遊戲特質而言，研究發現較具有「靜態性」、「思考性」、「討論性」、「性好奇」，且認知性較高，若將此種中產階級遊戲特質，放在學校制度脈絡下來看時，可發現此種遊戲特質，在在符合學校的規定。

（二）勞動階級遊戲團體遊走於學校規定邊緣來進行遊戲

就勞動階級遊戲團體的遊戲特質而言，研究發現較具有「攻擊性」、「粗俗性」、「肢體性」、「性好奇」。若將此種勞動階級遊戲團體特質，放在學校制度脈絡底下來看，則顯得與學校規定格格不入，甚至有所破壞與牴觸。

貳、各遊戲團體對彼此之態度：

一、不同階級屬性的遊戲團體間，顯示出「涇渭分明」之傾向：

若就中產階級遊戲團體而言，中產階級遊戲團體對其他中產階級遊戲團體，皆採取較「正向」的態度。中產階級遊戲團體對勞動階級遊戲團體，則採取較「負向」的態度，認為他（她）們多為「惹事生非」的一群，很少與他（她）們往來。

而若就勞動階級遊戲團體而言，勞動階級遊戲團體對其他勞動階級遊戲團體，皆採取較「正向」的態度。勞動階級遊戲團體對中產階級遊戲團體，則採取較「負面」的態度，認為是「無聊」、「只會讀書的書呆子」。

因此，從各遊戲團體之間態度看來，中產階級遊戲團體與勞動階級遊戲團體，因為所從事的遊戲有所差異，其中所具有之遊戲特質亦不同，故使得在從事此遊戲時，不自覺所呈現出來的行為，變成其他團體對該團體的印象，進而選擇「內包」或「外斥」，而形成「涇渭分明」的現象。其中同階級屬性的遊戲團體，有「內包」的意味（至少不排斥），不同階級屬性的遊戲團體，多呈現「區隔但未對立」的意味。

二、不同階級屬性的遊戲團體內部：

(一) 各遊戲團體皆有「身分認同作用」

本研究發現，透過「遊戲」互動之後，不同階級屬性遊戲團體所產生的同儕文化，對內具有「身分認同」作用，對外則具有「區隔」作用。

(二) 各遊戲團體中的階層地位體系，皆以同階級屬性的成員為領導者

本研究發現，每個遊戲團體中的階層地位體系，主要可分成「領導者」與「追隨者」，其中居於領導地位者，多半是與該遊戲團體階級屬性相同者，亦即，中產階級遊戲團體以中產階級成員為領導者，勞動階級遊戲團體以勞動階級成員為領導者，而能否居於領導者的關鍵，在於是否掌握該遊戲團體的遊戲性質。

(三) 各遊戲團體，內部具有淨化之作用力

本研究發現，在中產階級遊戲團中的勞動階級成員，有受「邊緣化」之意味在。而勞動階級遊戲團體中的中產階級成員，與勞動階級遊戲團體的互動，則傾向於適時的「保持距離」，形成一種「有界線的來往」。因此，從各遊戲團體內部的互動來看，不難發現，當學生來到一個與自己階級屬性不同的遊戲團體時，可能將導致「適應不良」、「受邊緣化」、「有界線的互動」等等情形，而這些情形，皆醞釀著「淨化」作用力的產生，亦即，隱隱約約中，表露出一種使學生回到原屬階級屬性的遊戲團體之力量。

參、「遊戲」背後所蘊藏之社會文化因素，具有「先後順序」之分

本研究發現學生們所從事之「遊戲」確實同時受到「階級」、「性別」、「學校場域」與「同儕團體」的影響，與過去文獻遙相呼應，但差別在於從過去的文獻整理中，只能歸納出影響「遊戲」之社會文化因素¹，且各社會文化因素之間似乎是處於平行的關係，而無法探查各社會文化因素彼此之間的互動關係。但從本研究中，則發掘到在學生們的遊戲之中，「階級」、「性別」、「學校脈絡」與「同儕」實存有交互作用關係在，而非僅是單純的平行關係而已。若更進一步言之，此四種因素其實具有「先後順序」（或由外而內）之差別，即先「學校脈絡」產生作用，接著為「同儕」，次為「性別」，最後為「階級」因素。

¹ 見第二章「遊戲之社會文化底蘊」中的討論

第二節 研究建議

壹、研究對象部份：

一、捕捉進出不同結構的學生

未來的研究，可深入捕捉進出不同結構的學生，其所展現出來的遊戲，並在結構的轉換之中，理解行動主體的想法，該結構包括「學校脈絡」以及「家庭脈絡」：

(一) 學校脈絡的擴充：學校教師與學校行政人員的看法

國內對於學生遊戲所涉及各種社會文化因素，仍以性別居多，但從階級、學校脈絡等等因素作討論之研究則較少，本研究在時間的限制下，為求焦點上能更聚焦，故側重於「階級」因素的討論，有關學校脈絡，則獲得較少的資訊，未能周全的顧及，因此，未來的研究，將可進一步的詢問學校教師與學校行政人員的看法，以及其他相關種種學校規定，再將之與學生的遊戲作連結，方能獲致更具有脈絡性的研究結果。

(二) 家長管教方式、休閒方式對於學生遊戲之影響：

本研究礙於時間限制，未能全面的對各遊戲團體成員的家長進行訪談，以了解其對於子女的管教以及平日的休閒，再將之與學生所為的各種遊戲作連結。只能退而求其次，從過去的相關研究，來補足有關階級因素對遊戲所造成的影響，不過此種連結可能會不夠周全。因此，未來的研究，一開始可從學生於學校所為的遊戲作出發，爾後，再深入的了解家長管教方式以及休閒方式，及其對子女遊戲的影響，如此所獲得的結果，將會更紮實。

二、從事不同教育階段的研究

本研究的研究對象是小學六年級，因此，未來可分頭向上（國、高中）及向下（中、低年級）做研究，一方面將能更全面的掌握不同時期，學生遊戲團體所為之遊戲，再進一步的探究是否具有共通性，另一方面或許能捕捉學生「抗拒」行為的形成過程，因為就本研究而言，雖然小學階段學生未「抗拒」學校（或許是小學生未必能知覺到學校或是教師所帶來的壓迫），但是在本研究中，常常發現教師在日常生活中，對這群勞動階級學生，會有各種不經意的差別待遇，此種若有似無的差別待遇，當學生到了國中或是高中，又

會作何想法？無論如何，若「抗拒」行為真的發生，最可能始於哪個階段？背後原因又是為何？此種「抗拒」又與臺灣的教育脈絡有著什麼樣的關係？種種問題，是未來可進一步探究之處。

三、針對階級內的變異進行探究

本研究為使討論焦點聚焦，故將重點擺在階級間的討論，即「中產階級」與「勞動階級」二者遊戲性質之比較，因此，對於階級內的變異情形，較未能觸及到，諸如中產階級中的「新中產階級」與「舊中產階級」，在遊戲性質上能否再予以區分？而勞動階級之內，遊戲性質是否亦存有變異性？此種「同中求異」，是未來可進一步探究之處。

貳、研究場域問題

本研究所選定的研究場域，學生教室位於五樓，因此離學校的球場甚遠，此種空間上的隔閡，是否會對學生的遊戲造成影響，仍未知。故未來的研究或許可選擇距離球場或是其他遊戲設施較近的班級，以觀看不同階級屬性的遊戲團體所為的遊戲是否會有所變動，抑或是仍有相同的結果。