

# 第一章 緒論

## 第一節 研究緣起

從接觸教育社會學之後，對於「學生文化」議題，就一直很感興趣，而「學生文化」係指學生與其同儕所共享的日常行動、概念系統、文化意義等等，不僅與學校的課業學習、行為規範有關，更有來自於校外的生活世界的成分，包括社區、流行文化，從而形成他們特有的文化（林亮雯、張建成，2006）。換言之，學生文化本身不僅是對於學校環境的一種適應（黃鴻文，2003），亦深受外在流行文化的影響，進而形成型塑「學生文化」的媒介。無論如何，之所以對「學生文化」有興趣，主要是來自於若透過對學生間所流行的事物，以及其所自行創發之價值觀與行為模式進行研究時，將可更貼近於學生之生活世界（life world）。

其中，掌握學生之間流行事物的方法之一，即可從學生們在學校玩的遊戲來做掌握，最近，發生了兩起與學生遊戲相關之社會新聞：

*「現在國中和高生的男生除了哈 NBA(美國職籃)，也開始迷上「WWE」(World Wrestling Entertainment, 美國職業摔角)，越來越多人在玩這種摔角遊戲，在教室裡互相摔來摔去，這是校園繼阿魯巴之後，另一種流行的猛暴遊戲。（資料來源：聯合新聞網，2007年，3月13日，取自：<http://udn.com/search/?Keywords=%A6%BA%A4%60%B9C%C0%B8&searchtype=overture>）*

*「國中一名二年級的學生，於放學之後，在校內模仿在網路上流傳的「死亡遊戲」，在五樓高的地方，用腳勾住欄杆，身體後仰，結果整個人像「倒栽蔥」一樣，墜樓身亡。」（資料來源：聯合新聞網，2007年，3月17日，取自：<http://udn.com/search/?Keywords=%A6%BA%A4%60%B9C%C0%B8&searchtype=overture>）*

上述的新聞內容，固然令人心驚與痛心，但值得深思之處在於，為何學生們會樂此不疲的從事此種看似粗暴、而又深具危險性的遊戲呢？甚至形成一種學生間的「時尚」？究竟學生們的想法與感受是如何？另者，當學生們在學校玩這些遊戲的時候，幾乎與學生朝夕相處的學校教師，是否知情？

若根據研究者過去的求學經驗以及實習期間的觀察，基本上，學校教師對

於學生們平常在學校下課時間裡所玩的遊戲，未必能完全掌握，可能是因為學校下課時間為教師的「休息時間」，老師於下課時間多回到辦公室休息，或準備下一堂課的上課內容，因此對於學生們的下課時間，無法給予太多的注意，但特別的是，在學校場域之中，常常出現的情況，反而是學校下課時間為學生們的「活動時間」，而非「休息時間」，因為常常可以看到學生們在上課時「一條蟲」，下課時間卻轉變成「一條龍」。只不過，或許是因為此種情形過於自然，才導致鮮少人特別予以關注，多半認為學生下課玩遊戲，本來就是在自然不過、天經地義的事情。

但倘若進一步思量，其中可能蘊藏著許多可供研究之處，如為什麼學生們要玩這些具有粗暴、危險性質的遊戲？玩這些遊戲的學生們，成績如何？家庭背景如何？玩這些遊戲的學生們，是男生還是女生？此外，不玩這些遊戲的學生，他（她）們下課時間又是在玩什麼呢？那他（她）們為什麼不玩那種粗暴的遊戲呢？最後，學生們對彼此所玩的遊戲，看法又是如何呢？種種問題，一直縈繞在研究者的腦海中，反覆思量。

回想當時研究者(2004)在小學實習期間，即對學生在學校時間所從事之遊戲，存有相當大之興趣，並試圖透過與學生的互動中，找尋出學生之流行事物，以試圖捕捉學生們的文化。而當時與學生互動中發現到，學生們所從事之遊戲確實存有差異性，不同學生團體所從事之遊戲，其實是有所落差的。當時學生群體裡相當流行遊戲王卡，但對於另一群學生而言，似乎引不太起其興趣，且具有不屑之感，比較傾向於打鬥遊戲或是追逐遊戲，此外，從事打鬥遊戲與追逐遊戲者，常常違反學校規定，而遭到老師的指責。

同樣的，上述現象引發研究者的思考，「為何這群人下課時間要玩這種遊戲？為什麼那群人不想呢？」、「為什麼對於彼此所玩的遊戲，抱持不太友善之態度？」，「為什麼所從事的遊戲，可能會違反學校規定，但仍然是很熱衷？」，似乎隱隱約約中，從事不同遊戲之學生對自身以及他人有著不同的詮釋態度，而且根據研究者更進一步比較之後，發現玩遊戲王卡之學生群體成績較好、家庭社經地位較高，而較喜歡從事打鬥運動與追逐遊戲之學生群體成績則相對較不好、家庭社經地位較低。

是以，背後是否隱藏著「階級因素在運作呢？」（或者仍有其他因素在對學生的遊戲產生作用力？），無論如何，研究者認為除了單純對學生遊戲之內容及媒介進行描述之外，亦可探討從事不同遊戲的學生群體是否具有社經背景之差異（含生活經驗、人生觀與身分認同）以及從事不同遊戲的學生群體對自我及他人所抱持之態度為何，進行深入討論，以試圖增進對學生們所進行的遊戲之理解。

## 第二節 研究動機與研究目的

「遊戲」存在於人類的日常生活中，但我們往往少去反省自身的遊戲活動及其對我們的意義，換言之，因為遊戲活動在日常生活中是如此的自然而然，所以導致容易忽略其重要性，也因此在各學科領域中，「遊戲」常常淪為次要的位置，因為就算是各學門討論到遊戲時，也不會刻意將它置於核心地位來討論，因此始終居於被邊緣化之地位。但是如果能夠細心去發掘我們的日常生活時，常常可以發現到「遊戲」實深深的融入了社會結構之中，各式各樣的遊戲早已變成生活的一部分，但卻意外的不被認為是遊戲（Frost, Wortham & Reifel, 2001:4-5）。故遊戲本身其實涵蓋了整個人類生活層面，植基於社會、文化之上，並透過各式各樣的形式深嵌於我們的日常生活之中而不被察覺，其以有意識或是無意識的方式來產生作用力，無時無刻的引導著人類的生活。

其中，與「遊戲」有關的研究，以心理學領域最常見，因為常跟兒童的身心發展一併做討論，因此對「遊戲」的討論歷來以在發展心理學領域為最多，且亦有相當豐碩的成果。若檢視發展心理學對於「遊戲」的探討（吳幸玲、郭靜晃譯，1992；吳幸玲，2003；湯志民，2002；陳淑敏，2005；蔡淑苓，2004），可以發現其主要是以「遊戲與兒童」之關係為出發點，從中再深究遊戲定義、特性、功能及各種不同的遊戲理論之差異下，對兒童的動作、認知、語言、情緒、社會發展之影響。顯示出「遊戲」對於兒童而言，不僅僅單單具有娛樂作用，更具有裨益成長（包括心智層面與社會互動層面）之功能。

然而就發展心理學領域而言，有些學者認為進行「遊戲」的遊戲主體僅僅止於學齡前兒童，如 Glickman(1984)曾經對學齡前與學齡後的兒童進行研究、分析後，認為「當孩子進入小一之後，似乎他們就停止遊戲」。持此觀點的人認為進入學齡的兒童在認知發展上逐漸進入抽象思考，在社會發展上更轉向同儕交往與歸屬感的追求上。但是根據其他學者的建議，諸如 Garvery、Rubin 等人則認為學齡兒童的遊戲內容是傾向於較有組織性、結構性（引自吳幸玲，2003）。在此觀點下，吳幸玲進一步指出學齡兒童與學齡前兒童的遊戲差異在於表徵遊戲的衰退、遊戲技能的獲取、成為遊戲的收藏者、遊戲儀式化、有規則的遊戲與有組織的運動活動等特徵，且遊戲仍是兒童學校生活中的重要組成部分。

但無論如何，根據這些討論可以發現到，因為學童在心智發展上的逐漸成熟，使得「遊戲」對其認知發展的重要性逐漸減低，所以使得發展心理學領域隨之將重點擺在社會人際關係層面之探討上，此傾向到青少年時期尤其明顯，且更將青少年所從事之遊戲以「休閒活動」一詞來替代之，強調青少年在各式休閒活動中，透過與同儕的互動來滿足歸屬感的需求、以及瞭解自我、分析自我能力與興趣所在。

另外在教育哲學領域中，早期的教育學者如 J. A. Comenius (1592-1670)、J. Rousseau (1712-1778)、J. H. Pestalozzi (1746-1827)、F. Froebel (1782-1852) 等人，皆肯定「遊戲」對於兒童的價值，重視「遊戲」的實用層面。若就「遊戲」概念而言，依方永泉(2003)指出教育哲學中少有學者對於「遊戲」的概念進行探究，而且多限於教育分析哲學的傳統。

是以，從上述的分析中可發現哲學與發展心理學領域多致力於概念的澄清與實用性之探討，然「社會文化」因素非其考量重點，但若綜覽以「社會文化」為重要研究核心之教育社會學領域，對於青少年日常生活所進行之遊戲，似乎承繼著發展心理學領域的觀點，亦多以「休閒」一詞表示之，而並非將其視為一種「遊戲」。但根據方永泉(2003)歸納 Caillois 與 Sutton-Smith 的觀點後，發現到「遊戲」不只是兒童所進行的一種活動，遊戲更是一種重要的成人文化現象，涵蓋於整個人類生活層面。是以，研究者亦認為，如果將「遊戲」窄化至學齡前階段，實有過度狹隘之感，反之，應該將「遊戲」概念，涵蓋至整個人類生活層面，方能更周全的捕捉「遊戲」的面貌。

此外，過去對於學生所從事的休閒活動或所型塑出來的學生文化或青少年文化之研究，泰半傾向於中性討論(丁秋娟，2003；王淑女，1995；胡信吉，2003；陳萬結，2003；黃麗蓉，2002；鮑敦珮，2002)，其對於「社會文化」中所蘊含的「身分認同」(self-identity)、「抗拒(學校、同儕)」(resistance)等等層面，則較少涉及。但若從英國伯明罕大學之「文化研究學派」觀點來詮釋青少年文化時，則賦予青少年文化不同的思考途徑，如 Hall (1980) 關注青少年如何解讀、抗拒乃至生產各種流行文化，或如 Willis (1977) 的研究中，重視學生主體對於外在結構的洞察 (penetration)，以求彰顯出行動主體的能動性。

因此，現今看待學生文化的角度以不僅僅從中性觀點、或是結構功能論觀點(如 Coleman, 1961) 視之，而是傾向於關注勞動階級青少年獨特的生活方式之次文化，認為文化是個不同意識型態鬥爭與對話的場域。是以，青少年的次文化就是他們與成人社會母文化進行鬥爭與爭取發聲的重要場域，換言之，透過文化的獨特形式，青少年建構他們與世界的關係，生產自我身份與群體的認同，文化變成青少年資以利用的符號與資源，成為其解讀世界的中介工具(楊洲松，2004)。

綜言之，「文化研究學派」透過對「青少年文化」的探討，一方面指出青少年原生家庭背景之影響外，另一方面則深入瞭解「次文化」是如何在「主流文化」(dominant culture)或所屬「母文化」中形塑而成，積極傾聽其聲音、瞭解其想法，視其為青少年抗爭母文化之重要發聲管道。除此之外，Corsaro(1997: 96) 從兒童角度出發，亦認為過去對兒童同儕文化的研究常側重於結構功能論的論

調，主張文化係內化於人心、指導行動的一組價值觀，且此種價值觀主要是來自於成人世界的型塑。Corsaro 指出此種說法過度將兒童置於被動角色，而不去探討其間所可能蘊含之衝突、困擾、恐懼以及不確定 (uncertain) 等成分。基於此，Corsaro 強調宜從「詮釋性再製」(interpretive reproduction) 的觀點著眼，視兒童與其同儕間的互動方式，會對傳統成人-兒童的互動有所影響與改變。換言之，兒童在與成人的互動中，可能會受到同儕因素而有所改變，以進而創造出新意義，而非只是單方面的、不假思索的接受、再製，故可能從中表露出主體能動性來。

因此，若從「社會脈絡」的觀點出發來詮釋學生的遊戲，應能更周全的理解學生之「生活世界」。現今對學生流行文化之研究，已有從純中性描述，傾向於帶入「階級」因素來探討之勢，如林兆衛(2002)研究指出勞工階級學生較熱衷於偶像崇拜，及童琬芬(2002)指出中上階級與勞工階級學生在漫畫選擇與解讀上亦有所差異，在在顯現出學生可能受其家庭社經地位的影響，採取不同之遊戲方式與價值觀。惟此類帶入「階級」因素探討的相關研究，皆將重心擺在「找出不同社經背景學生之差異」為主，其雖然已考慮到社會脈絡中階級因素之作用力，但對於不同社經背景學生團體在外在結構底下，對於「自身為何作此遊戲？」、以及「對他人所從事之遊戲有何看法？」等等聲音，則較少論及，因此如前所述，於其中是否隱藏著「身分認同」、「抗拒(學校、同儕)」等等成分在，皆未深入詮釋之。

根據黃鴻文(2003)的說法，學生文化<sup>1</sup>是學生於學校脈絡中所型塑出來之特定文化系統，可以發現到「學校脈絡」對於學生的文化可能具有某種程度上的影響，因此可能導致學生的遊戲有所不同，且學生文化與青少年文化其實是有所區別的<sup>2</sup>，畢竟學生於校外所玩的事物未必能帶到學校來。另者，學校上下課的鈴聲對學生來講，意義跟老師不同，下課鈴響，學生進入「主題時間」，他們非常忙碌，須在短時間內處理極為重要又有趣味的事務，下課時間結束時，上課鈴響，代表「休息時間」開始，此時養精蓄銳以便下次主題時間能大展身手。故雖然學生可能在學校期間的任何時間裡進行各種遊戲活動，但是學生在學校下課的有限時間裡所進行之遊戲，對於學生之重要性自當不可言喻，且應更能凸顯出各學生團體的主體意識，以及更自然的表現出其受家庭社經地位(家長觀念)之影響。

---

<sup>1</sup>學生於學校場域裡所型構之文化，實包含各個層面，如課業學習、人際關係、師生互動方式、語言型態等等，其中本研究所指涉的「遊戲」，亦包括在此範疇之內。

<sup>2</sup>「學生文化」與「青少年文化」經常混用，但根據黃鴻文(2003)的說法，二者在意義上有所不同，因為青少年文化的範圍較廣，可能涉及生活的每個層面；但學生文化則指涉學生在學校適應過程中，所形成的概念系統，尤其是學習方面。只不過學生本身仍具有青少年的角色，故在學生文化中，仍可能加入青少年文化的某些文化素材。

Blatchford 與 Pellegrini (2003:57)採取同樣的觀點，認為「下課時間」是學生在學校經驗的重要片段之一，只是下課時間往往遭受到忽略而不受重視，因此對於下課時間瞭解實在是有限。是以，一者為在「學校脈絡」的影響下，學生於校內與校外所從事的遊戲是否相同？或有所轉化？甚至是創新？此部份需要更細緻的去探討。另者，對於學生於學校所從事之遊戲活動，若能以「下課時間」作為出發點，探討學生於短短十分鐘裡所從事之遊戲差異，再進而與其他時間（如課後時間）所為之遊戲作連結，相信更能完整的找出不同社經背景學生之遊戲以及對彼此之看法。

綜合上述觀點，為求有效瞭解學生所從事之遊戲（校內與校外）是否具有差異，以及從事不同遊戲的學生團體家庭社經地位有無不同，更甚者，從事不同遊戲的學生團體所型塑出來的共享價值觀、信念是否具有身份認同與抗拒的意味在內，據此，本研究之研究目的如下：

- (1) 瞭解學生於課間時間與課後(放學)時間所從事之遊戲及其間的關聯。
- (2) 分析從事不同遊戲的學生團體之家庭社經地位及其作用。
- (3) 分析從事不同遊戲的學生團體對自身及對其它學生團體之態度。

### 第三節 研究方法與步驟

本研究旨在瞭解學生於學校課間時間與放學時間所從事之遊戲為主，並試圖在從事不同遊戲之學生團體，找出是否具有家庭社經地位上之差異，以及從事不同遊戲之學生團體對於彼此的態度為何，以探討學生的遊戲是如何在家庭、同儕以及學校脈絡三者的交互作用下形塑而成。因此，勢必需進入研究場域裡，才能更確實的掌握人、事、物各層面的互動關係，其中「質性研究」能深入瞭解於自然的狀態中所發生的自然現象，研究者並不企圖去以人力操控研究情境(吳芝儀、李奉儒譯，1995)，故本研究使用質性研究，而最主要的資料蒐集方式為「參與觀察」與「訪談」，以下先說明本研究之「參與觀察」方式，次再說明「訪談」之方式，最後則說明研究對象與研究程序。

#### 壹、參與觀察

Gold(1958)曾將參與者的參與程度及角色分成「完全的觀察者」、「觀察者即參與者」、「參與者即觀察者」和「完全的參與者」四種，Spradley(1980)將參與觀察的形式分為「描述的觀察」、「焦點的觀察」以及「選擇的觀察」。

因此，本研究即採取「階段性」的方式來為之，係指先從「完全的觀察者」開始，再逐步參與學生的活動，以試圖透過與學生團體的互動中，學習其文化，達到「參與者即觀察者」之目標。此外，將採取三個階段來進行觀察，第一階段為「描述性觀察」，係指針對學生的生活環境與步調進行觀察，以瞭解學生在學校的生活，第二階段則為「焦點性觀察」，係指在瞭解學生學校生活之後，再對所有學生於學校所進行之遊戲進行觀察，第三階段則再試圖從中找尋出從事不同遊戲之學生團體，以對從事不同遊戲之學生團體進行「選擇性觀察」。

#### 貳、訪談

##### 一、訪談指引

本研究進行「半結構式訪談」，訪談的實施於研究者已瞭解班上所有學生間的小團體，以及其所經常從事之遊戲時展開(訪談大綱請參見附錄一)。另於訪談中亦使用錄音器材進行錄音，以利於事後分析之用。此外，研究者亦隨時隨地與學生進行非正式訪談，從中獲取參與觀察或半結構訪談中未得到之資料。

## 二、訪談對象的選取

本研究透過「訪談」來瞭解學生對自行所從事之遊戲活動，以及對其它學生團體之看法，因此，在訪談方式部份，主要是針對不同學生遊戲團體，分別進行同質團體訪談<sup>3</sup>，學生團體主要包括跑跳組、彬彬組、淘氣組、嬉鬧組與優雅組<sup>4</sup>。

## 參、研究對象

本研究旨在理解學生們的遊戲，以及其是否有階級上的差異，故擬選擇中產階級與勞動階級混雜的一個班級作為研究場域<sup>5</sup>。而學生年級則將選擇國小六年級作為研究對象，因早期 Sullivan(1953)即指出兒童友誼的發展趨勢包括三種階段：(一) 2-5 歲：學生無法在沒有老師的參與下，自行維持友誼關係，且常跟周遭同學就能玩起來。(二) 6-8 歲：此時同學增多，且不必成人參與即可維持友誼關係，但仍是相當短暫、不定。(三) 8-12 歲：於此時友誼變得非常強烈，會產生各種親密、依賴關係，且會致力於維持同儕友誼關係，而後期 Maxwell(1990: 179)也有同樣的發現，其發現學齡前兒童友誼是無責任感的，至小學中期則有產生責任感，且對朋友開始具有選擇性，至小學後期則有相當濃厚的忠誠感與責任感，強調彼此能擁有一致的信念。國內陳玲玲(1990)研究亦指出，兒童在友伴選擇穩定度，會因年級而有顯著差異，其中六年級的穩定度最高。

因此，學生同儕團體到了小學六年級時已經發展到相當成熟的階段，且學生在學校的朋友多半就是其遊戲夥伴，故即可探討學生同儕團體的遊戲互動<sup>6</sup>。

---

<sup>3</sup> 採取同質團體訪談的用意在於學生於課後在家或與同儕所進行的遊戲，恐有回想上的落差，因此透過團體訪談，一來能藉由彼此的討論來回想一起所從事的遊戲為何，另一方面或許更能幫助學生回想於家裡所進行之遊戲。

<sup>4</sup> 有關各學生遊戲團體的描述，請參見第四章。

<sup>5</sup> 本研究不特別找尋以某階級屬性為主的學校，目的即在於探討不同階級學生遊戲團體彼此之間的互動過程。

<sup>6</sup> 於此，選擇國小六年級的原因，除了是此時期學生同儕團體關係穩定度高，另一方面，研究者，試圖探究學生同儕團體的形成，是否與階級之習性有關，亦即，是否同階級的學生，會產生「物以類聚」的現象，而產生同儕團體，此為本研究的關注焦點之一，相關討論，詳見第四章。



## 肆、研究程序

本研究的研究程序如圖 1-1 所示<sup>7</sup>，研究時間擬進入現場約半年，每周進入現場觀察 3-5 天。

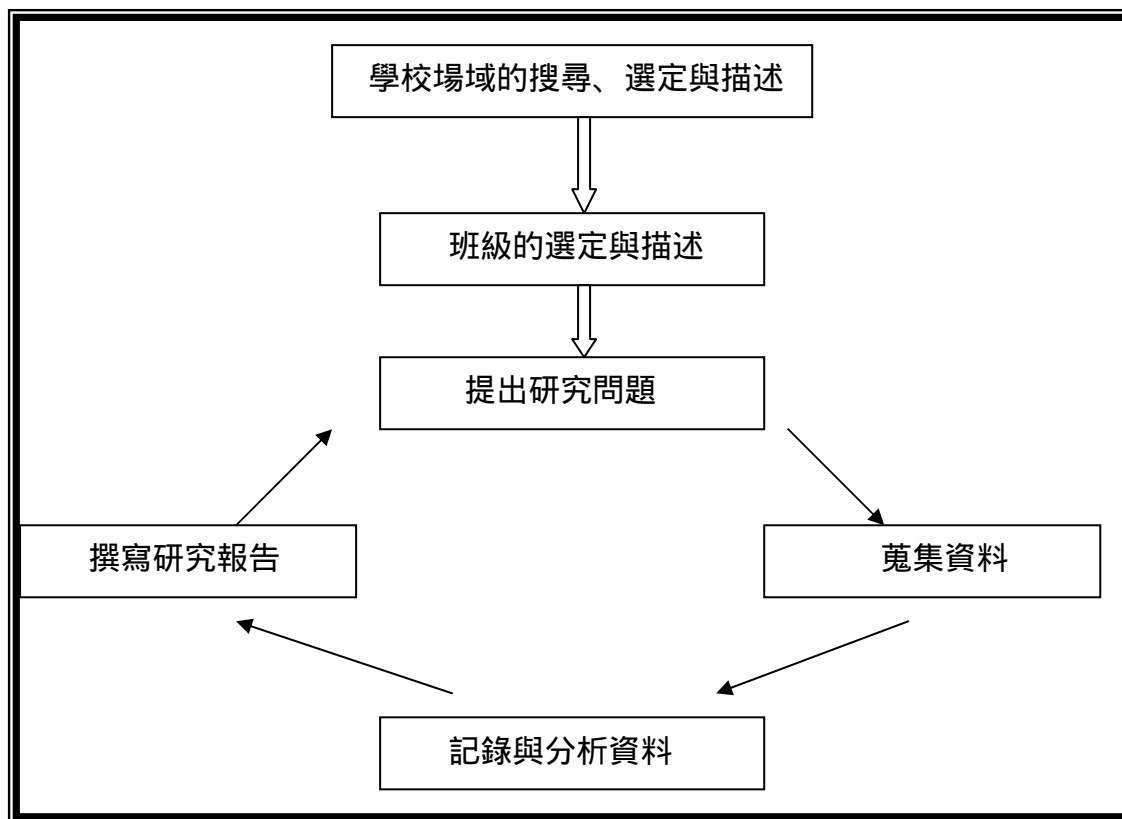


圖 1-1：研究程序(修改自 Spradley，1980)

<sup>7</sup> 就「提出研究問題」一環，因研究者在去年小學實習期間，對於學生下課時間之遊戲深感興趣，因此逐漸將焦點置於學生「遊戲」之上，因此，研究者問題意識實已成型，故研究者是帶著此問題意識進入現場。

## 第四節 名詞釋義

### 壹、下課與課後時間

「下課時間」(recess)，或可稱做「休息時間」(breaktime)，在台灣主要是指課與課間隔的十分鐘而言，而其他如午休時間、打掃時間亦算在內。課後時間則指放學後學生在家裡或與同儕在一起的時間。

### 貳、遊戲

「遊戲」概念複雜不易給予定義，本研究退而求其次的從相關文獻中，整理出學者幾乎一致認同的遊戲特性來作為判定學生遊戲的標準，包括(一)主動性；(二)強調過程而非結果；(三)從遊戲中獲得愉悅感受；(四)非嚴肅性；(五)具彈性；(六)無規則的遊戲(play)或有規則的遊戲(games)，以協助研究者觀察學生遊戲。

根據上述判準，本研究於現場所觀察到的遊戲，包括「非規則性遊戲」(play)與「有規則性遊戲」(games)，其中「非規則性遊戲」包括看書(漫畫與小說)<sup>8</sup>、畫圖、謾罵與嘲弄，而「有規則性遊戲」如語言遊戲、追逐遊戲、社會戲劇遊戲、打鬥遊戲、粗野嬉戲遊戲、電腦遊戲、紙牌遊戲、猜拳遊戲、猜謎遊戲等等。

此外，除了狹義概念與遊戲類型的說明，本研究嘗試從較廣的方式來詮釋「遊戲」：第一，「遊戲」實囊括一個人從孩童階段到成人階段，其不隨著年齡的增長而消失，只是形式上有所差異。因此成人有「遊戲」活動，青少年有「遊戲」活動，進入到學校裡頭的學生當然也會有「遊戲」活動，只是在呈現的方式上有所不同而已。第二，試圖將遊戲連結到社會文化脈絡上，強調不同學生團體於學校情境中所型塑出來之不同遊戲方式，可能具有「階級差異」與「身分認同」之作用存在。

綜言之，本研究除了描述學生的遊戲之外，更重要的要進一步將其置入所處的社會文化脈絡(家庭社經地位、學校脈絡、同儕)來理解，試圖從不同的遊戲中找尋出遊戲背後所隱藏之社會文化差異以及身分認同色彩。

---

<sup>8</sup> 本研究嘗試將「看書」視為一種靜態遊戲，因為學生所看的書，主要是漫畫與小說，而非學校教科書，故此種「看書」的行為，實深具有主動性、非嚴肅性、具彈性以及獲得愉悅感受等等遊戲特質在。