

## 第四章 研究發現與討論

本章分為四節，第一節說明學生們的課間遊戲與課後遊戲；第二節說明不同的遊戲團體對彼此之態度，以討論透過「遊戲」，各遊戲團體所彰顯出來之身分認同作用，及其內部之階層地位體系；第三節首先分析從事不同遊戲的遊戲團體之家庭社經地位，次再將前述之資料，作脈絡化處理，包括不同階級屬性遊戲團體及其遊戲特質之分析，以及不同階級屬性遊戲團體彼此間的態度，與各遊戲團體內部成員對彼此的態度，最後再討論各遊戲團體中的階級變異情形。第四節則針對本研究之發現，作綜合討論。茲分述如后：

### 第一節 學生們的課間遊戲與課後遊戲

本節首先簡單勾勒學生在學校一天的生活情形，次再分析學生們，於日常互動中，所自然形成之同儕團體，最後，再針對每個團體於下課時間所為之遊戲，以及各遊戲團體成員回家之後所進行的遊戲，進行說明，闡述如下：

#### 壹、學生們的一天

##### 一、生活情形簡要描述

「噹噹噹」，當學校下課鐘聲響起，固定的某群男學生立即起身，以百米速度衝到樓下一樓，玩著「蝙蝠」的追逐遊戲。教室內，另一群固定的男生，習慣性的聚集在一起，或坐或站的玩「遊戲王卡」。女生當然也沒閒著，有的坐在位置上忙著畫圖，有的忙著出意見，有的則是拿著書猛K，有的則是討論著昨天偶像劇演些什麼，以及班上誰愛誰的男女話題，此種各歸本位的現象，是下課時間的基本模式。當上課鐘響起，男生們收起遊戲王卡，畫圖群的女生仍持續在畫圖，看書的仍持續在看，聊天的已各自回到自己位置上，約莫過了兩分鐘，樓下玩「蝙蝠」的男生，也滿頭大汗的回到座位，拼命喝著水，上課後五分鐘，老師進教室，畫圖與看書的女生才將東西收到抽屜裡。在老師上課的期間，有學生熱烈的跟老師討論上課內容，有的則是拿著手邊能拿到的東西在玩，諸如橡皮筋、尺、立可帶等等，有的則是在老師看不到的時候，運用肢體動作溝通，有的女生又會開始拿圖出來畫。就在學生運用各種姿態上課的時候，下課中又再度響起，而相同的模式又開始反覆進行。

到了中午，當值日生抬營養午餐回來，每個學生陸陸續續的排隊盛飯，但也有另一群學生定外面的便當。用餐時，學生們都待在自己的座位上，且原班老師也跟著學生們一起在教室吃飯。飯後，各組學生仍舊是進行著各自的遊戲活動。

到了中午午休，原班老師待在班上睡午覺，但班上學生卻很少人在睡午覺，有的在看書、有的在偷偷聊天、有的在畫圖、有的拿小東西玩來玩去，等待著下課鈴聲響起。就在不斷上課、下課之中，很快的就來到了打掃時間，六年C班負責的外掃區為位於A棟的五樓廁所，離教室約5分鐘路程，負責外掃區的男生，一群人浩浩蕩蕩的從教室出發，總是兩、三個人並排在前，後面跟著幾位其他男同學，盡其所能的嘻鬧與咆哮，並對沿路上的別班同學嗆聲。到了廁所，很熟練的對每間廁所的門用腳各踹一次，接著拿起工具室裡面的掃把，彼此打鬥了起來，並將水桶裝滿水，放在地上用掃把打，玩起曲棍球來。而負責掃女廁所的女學生，則是依據自己所分配的工作，有的掃地、有的潑水、有的拖地、有的倒垃圾，彼此分工合作打掃；而待在教室裡的學生，則是負責掃地、拖地、擦黑板與玻璃，各自做著自己的工作，彼此之間無太多交談。

待鐘聲響起前一分鐘，大家皆很自動的收拾完畢，回到教室上課。隨著最後一節課下課鐘聲響起，老師吩咐學生到外面走廊排隊，總有人藉上廁所之名偷跑，或者仍然聚在一起，對經過的其他學生嗆聲，而在老師排好路隊之後，才一一列列的放學生回家，結束了一天。

## 二、學生們一天作息時間表

表 4-1：學生在校作息時間表

| 時間          | 節次   | 分鐘 |
|-------------|------|----|
| 8:00-8:20   | 導師時間 | 20 |
| 8:20-8:40   | 作業指導 | 20 |
| 8:40-8:45   | 下課時間 | 5  |
| 8:45-9:25   | 第一節  | 40 |
| 9:25-9:35   | 下課時間 | 10 |
| 9:35-10:15  | 第二節  | 40 |
| 10:15-10:30 | 下課時間 | 15 |
| 10:30-11:10 | 第三節  | 40 |
| 11:10-11:20 | 下課時間 | 10 |
| 11:20-12:00 | 第四節  | 40 |
| 12:00-1:30  | 中午午休 | 90 |
| 1:30-1:40   | 下課時間 | 10 |
| 1:40-2:20   | 第五節  | 40 |
| 2:20-2:30   | 下課時間 | 10 |
| 2:30-3:10   | 第六節  | 40 |
| 3:10-3:25   | 打掃時間 | 15 |
| 3:25-4:05   | 第七節  | 40 |

## 貳、學生同儕團體分析

從學生們所從事的遊戲著手，能夠很清楚的分辨學生同儕團體，因學生遊戲團體即為同儕團體<sup>1</sup> (Blatchford, 1998)。故此處先說明學生同儕團體，次分析其所從事之各種遊戲。

### 一、男生同儕團體分析

根據研究者自編之社交測量提名問卷<sup>2</sup>，可從學生彼此之間的互選情形，找出學生同儕團體。從男生互選表中（如表 4-1），可初步發現男生主要有兩個同儕團體，一個主要是由阿翔、阿勝、阿楠、阿榮所組成，該團體相當熱衷於追逐、跑跳與打鬧，並時常罵髒話，也愛欺負班上女生，因此，一方面常被班上女生抱怨，亦常違反學校的規定，而受到老師的糾正。另一個則由阿浩、阿軒、阿勳、阿諭、阿揚，該團體則多待在教室裡，玩些靜態的活動，成員亦抱持「謹言慎行的原則」，不違反學校規定，而跟班上女生互動，則維持著「彬彬有禮」的態度，故深得班上同學以及老師的喜愛。此兩個同儕團體組成，根據訪談結果，亦獲得相類似的結果。阿勝說：

研：「你們都跟誰一起玩」

阿勝：「就我們這幾個」

研：「誰？」

阿勝：「就我、阿翔、阿榮、阿台、阿楠」

研：「那班上還有其他的團體嗎」

阿勝：「我們班上男生就兩批，一批是我們，另一批是阿浩、阿軒、阿勳」

（951016 訪阿勝，火雞肉飯攤販之子）

因此，班上男生的同儕團體與其成員，本研究將之歸納與命名如下：

（一）「**跑跳組**」：阿勝、阿翔、阿榮、阿台、阿楠

（二）「**彬彬組**」：阿浩、阿軒、阿勳

除了這兩類同儕團體以外，班上仍有其他男生，會分別與跑跳組或是彬彬組作互動，但互動狀態比較處於流動性，亦即仍未能融入某同儕團體，而成為一員，故如果進一步分析其他男生與男生同儕團體之間的互動狀況，就跑跳組而言，主要是以阿勝、阿翔、阿榮、阿台、阿楠為主要核心成員，整天都相處在一起，互動本質趨於凝固狀態，而阿承與阿汪則常常與跑跳組互動，但有時也會

<sup>1</sup> 故本研究所言之「遊戲團體」，等同於「同儕團體」，二者於文中將交互使用。

<sup>2</sup> 請參見附錄二。

跟班上女生作互動，亦有待在自己座位上做事的時候，因此算是一種流動性較高的互動關係。

就彬彬組而言，則是以阿浩、阿軒、阿勳為主要核心成員，形成相當穩固的互動關係，其中阿諭除與彬彬組互動之外，亦會與女生作互動，阿揚與阿德則是與彬彬組互動外，會一個人在座位或班上閒晃，故也算是一種流動性質的互動。

表 4-2：男生互選表

| 選擇<br>被選 | 翔 | 勝 | 楠 | 榮 | 台 | 汪 | 承 | 浩 | 軒 | 勳 | 諭 | 揚 | 德 |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 翔        | ○ | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 勝        | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |   | ○ |   |   |   |   |   |   |   |
| 楠        | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 榮        | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   | ◎ |   |
| 台        |   |   |   |   | ○ |   | ○ |   |   |   |   |   |   |
| 汪        |   |   |   |   |   | ○ | ◎ |   |   |   |   |   |   |
| 承        | ○ |   | ○ |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |
| 浩        |   |   |   |   |   |   |   | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |
| 軒        |   |   |   |   |   |   |   | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |
| 勳        |   |   |   |   |   |   |   | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |
| 諭        |   |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   | ◎ |   |   |
| 揚        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | ◎ |   |
| 德        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | ◎ |

◎：表示互選  
○：表示單選

因此，如果將社交測量、觀察與訪談結果做連結，可將六年 C 班男生的同儕互動關係情形，以圖 4-1 表示之。

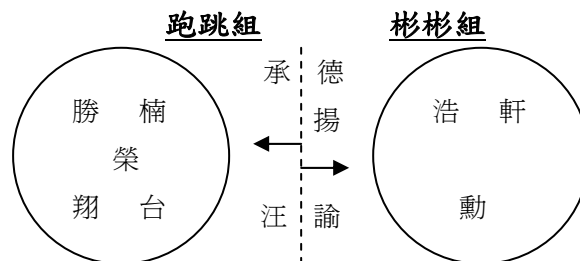


圖 4-1：六年 C 班男生同儕互動關係<sup>3</sup>

<sup>3</sup> 團體間界線以虛線表示，目的在表示此種區隔並非為絕對，亦即兩團體間有時仍有零星的互動產生。

## 二、女生同儕團體分析

根據女生的互選表中(如表 4-3 所示),可初步發現共有三個同儕團體存在,其一係由小甄、小敏、小茹、小筑等人所構成,該團體成員喜愛畫圖,也希望在學校上課之外,能找尋一些好玩的事物,故常常從電視、網路學很多遊戲,帶來學校與團體成員玩,雖然活潑與好動,但這些遊戲皆符合學校的規定;其二係由小秀、小婷、小卿與小慧等人所構成,該團體成員熱衷於追打與嬉鬧,並很愛討論每個學生的八卦,不時穿插男女關係的用語於其內,此團體也常常受到老師的告誡與懲處;其三係由小文、小吟、小甯與小庭所構成,該團體則熱衷於看書,除了待在教室之外,也會到學校校園裡散散步與曬曬太陽,享受悠閒的步調。此三種同儕團體構成,根據訪談結果,亦獲得相類似的結果,小卿說:

研:「妳們班上女生有沒有小團體?」

小卿:「當然有押,妳看那邊那就是一群!」

研:「誰?」

小卿:「小甄、小筑、小茹、小敏她們」

研:「那還有嗎?」

小卿:「小婷、小秀、小慧跟我是一群,小吟、小文、小甯、小庭是另一群」

(951016 訪小卿,自營文具店店長之女)

因此,六年 C 班主要的女生同儕團體,本研究將之歸納與命名如下:

- (一) 淘氣組:小甄、小筑、小茹、小敏
- (二) 嬉鬧組:小婷、小秀、小慧、小卿
- (三) 優雅組:小吟、小文、小甯、小庭

只不過,迥異於男生團體之處在於除了這三大群女生同儕團體,亦有獨自一人者<sup>4</sup>(小楨、小君),以及幾組二人式的小同儕團體,該類小同儕團體如下:

- (一) 女生小同儕團體 a<sup>5</sup>:小儀、小雯
- (二) 女生小同儕團體 b:小筱、小育

<sup>4</sup> 阿君、阿楨多半在座位上做自己的事,就算與其他女生同儕團體作互動,也相當短暫且不定。

<sup>5</sup> 其中阿儀、阿楨、阿雯、阿君雖然選擇淘氣組成員,但只是一種渴求,實際上,此四個人是班上常被排斥的一群,詳見第三部分的討論。

表 4-3：女生互選表

| 選擇<br>被選 | 甄 | 敏 | 茹 | 筑 | 育 | 筱 | 楨 | 儀 | 君 | 雯 | 秀 | 婷 | 卿 | 慧 | 文 | 吟 | 甯 | 庭 |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 甄        |   | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 敏        | ◎ |   | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 茹        | ◎ |   |   | ◎ |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 筑        | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 育        |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 筱        |   |   | ◎ | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 楨        |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 儀        | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 君        | ◎ | ◎ |   |   |   |   |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 雯        | ◎ |   | ◎ |   |   |   |   |   |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 秀        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 婷        |   | ◎ |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 卿        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 慧        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 文        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 吟        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 甯        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 庭        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

◎：表示互選

○：表示單選

而此種獨自一人以及小同儕團體，仍偶而會與某大群的女生同儕團體作流動性互動（主要是淘氣組）。因此，如果將社交測量、觀察與訪談結果加以串結，六年 C 班女生同儕團體的互動關係，可以圖 4-2 作代表。基本上，大團體與大團體之間，仍有其界線在，較特別者為大團體與小團體之間，係屬於連帶又獨立的關係，因兩人式小團體可整天兩個人膩在一起，亦可與大團體作流動性互動。

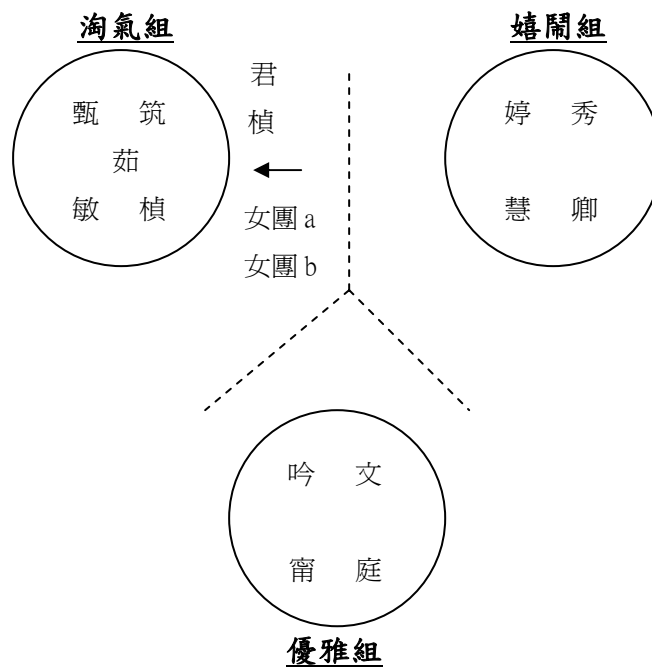


圖 4-2：六年 C 班女生同儕互動關係<sup>6</sup>

### 三、男女分野情形

另外，值得注意之處在於，從社交測量問券結果分析來看，並沒有男女互選的情形出現，故仍傾向於「性別分野」時期。

<sup>6</sup> 之所以將團體作如此細膩的切割，主要是因為小團體的遊戲，仍會受到大團體的影響，更與團體內的階層地位體系有所關聯，詳見其它節的討論。

## 參、課間遊戲概況

學生們在課間時段裡所從事的遊戲，因為性別的不同，所呈現出來的遊戲亦不相同，此外，依遊戲團體的不同，男生與女生亦有內部性差異，另者，也有若干「男、女互動遊戲」的出現。是以，從課間遊戲的分析中，可以幫助窺見「同儕團體」與「遊戲」之間的關係，故以下分析遊戲團體於課間時段裡所從事之遊戲，其中遊戲團體包括「跑跳組」、「彬彬組」、「淘氣組」、「嬉鬧組」與「優雅組」，而「課間階段」則包括「下課十分鐘」、「中午時間」、「打掃時間」：

### 一、跑跳組

#### (一) 下課十分鐘

##### 1. 典型遊戲<sup>7</sup>：「蝙蝠」（追逐遊戲）

「追逐遊戲」顧名思義係學生們彼此跑來跑去、追來追去的遊戲，跑跳組所從事的典型遊戲為「蝙蝠」，其本質上是一種「追逐遊戲」，亦屬於一種動態遊戲。學生都從五樓跑到一樓的中庭玩（因為學校禁止在走廊奔跑），且該名稱是由學生自創的，只不過學生不記得為什麼會有蝙蝠這個遊戲。「蝙蝠」的主要遊戲規則是由一個人當鬼，然後去抓別人，被抓到的也變鬼，然後一起去追其他人，所以鬼會越來越多，等到最後一個被抓到的時候，大家會一起去摸中庭的講台，最慢摸到的就要再當下一場的鬼。阿勝說：

研：「你剛剛一下課衝那麼快是衝去哪？」

阿勝：「跑到一樓玩『蝙蝠』」

研：「什麼叫做『蝙蝠』？」

阿勝：「就是最晚到的人要當鬼，當鬼的人要去抓別人，被抓到的也變鬼，所以鬼會越來越多，然後再去追其他人，等到最後一個要被抓到的時候，大家會一起去摸某個東西，最慢摸到的就要再當下一場的鬼」

研：「那哪知道要摸什麼東西？」

阿勝：「(思考了一下)，大家會一起喊」

研：「那如果大家喊的地方不一樣怎麼辦？」

阿勝：「不會啦，大家都很有默契！」(951016 訪阿勝，火雞肉飯攤販之子)

<sup>7</sup> 於此，之所以稱為「典型遊戲」，是因為跑跳組在下課時間常常玩此種遊戲，且逐漸形成一種固定的生活模式，深具有持續性。因此，各遊戲團體所為之固定、反覆出現的遊戲，本研究皆稱之為「典型遊戲」，並試圖從「典型遊戲」出發，連結至其他課間遊戲，再進一步將學生整個課間遊戲與課後遊戲作串結，以逐步整合出學生們所從事的遊戲面貌與特質。



其中跑跳組也會自己規定，當下課時，最晚到一樓的人要當第一場的鬼，所以學生每次在下課鐘剛打時，就會馬上衝到樓下，不過在學校禁止在走廊奔跑，所以跑跳組成員都出了教室門口，到了老師看不見的地方，才開始跑。阿勝說：

研：「那你們都衝很快耶，衝那麼快要幹麻？」

阿勝：「節省時間押，而且我們有規定，最晚到的人要當鬼」

研：「喔喔，所以你們才用衝的，這樣不會被老師罵嗎？」

阿勝：「不會啦，我們都會到了樓梯口再用衝的，老師看不到！」

(951016 訪阿勝，火雞肉飯攤販之子)

此外，玩「蝙蝠」的成員也有固定班底，主要以阿勝、阿翔、阿榮、阿台、阿楠幾個人為主，不過有時候阿汪、阿承會加入。阿楠說：

研：「你們班上玩『蝙蝠』的有誰押？」

阿楠：「我，阿翔、阿勝、阿台、阿榮」

研：「我看你們每節下課都去玩耶，這樣跑來跑去不會累嗎？」

阿楠：「哪會累，很好玩！」

研：「沒有別人會玩了嗎？」

阿楠：「阿汪跟阿承有時候也會一起玩！」

(951017 訪阿楠，製造業代工之子)

## 2. 其他遊戲

### (1) 社會性戲劇遊戲

社會性戲劇遊戲係指兒童各自扮演某種角色，一方面履行他人的角色期望，另一方面完成戲劇。此種遊戲在「跑跳組」中時常出現，以下列舉幾個阿翔、阿楠、阿勝、阿榮所玩的具代表性之社會性戲劇遊戲：

(阿翔、阿勝、阿楠、阿榮坐在自然科教室外面)

阿楠：「來，你們要買什麼，現在通通大特價，我再跟阿勝先生訂！」

阿翔：「山東大奶罩 1500 套！摺疊式攪叫（男性生殖器官）15 支！」-大笑

阿楠：「好的」-假裝用筆記下來

阿榮：「震動式保險套啦，要破掉的那種唷！」

阿翔：「被阿榮哥哥戳破的！」-大笑

阿楠：「好的，收到！」-假裝用筆記下來，並裝出打電話的樣子

阿楠：「喂，請問阿勝先生嗎？」

阿勝：「是的」

阿楠：「我要山東大奶罩 1500 套！摺疊式攪叫 15 支！破掉的震動式保險套 200 套」

阿勝：「好的，沒問題，不過山東大奶罩只剩 500 套喎，摺疊式攞叫也只剩五支」

阿楠：「沒關係，那我全包拉！」

-----

阿勝：「要叫小姐嗎？」--扮演起媽媽桑

阿榮：「媽媽好，我要大奶的啦！」

阿楠：「那叫我們阿梅出場，阿梅技術一流！，請阿梅出場」

阿翔：「嗨，我是阿梅，隆乳哥哥你很久沒來了呢！我用我的大奶乎哩（讓你）爽死！」

--大笑

阿勝：「ㄟㄟ，我介紹另一個給你認識啦！」

阿榮：「介紹給鄭同學啦！讓他也爽一爽！」

研：「我也有喎，這麼好，誰，看看是什麼貨色！」

阿勝：「包準大奶！就是阿茹啦！穿黑色衣服那一個，收你 200 就好！要不然另一個，阿卿啦！」

阿榮：「靠，那個只能收 20 塊吧！黑咪嘛（膚色很黑）！」

阿勝：「這裡有春藥，順便賣給你拉」--抓地上的泥土給阿楠

阿楠：「去你的！」（951030 觀跑跳組）

## (2) 語言遊戲

語言遊戲係指透過兒童透過語言的使用，來進行各種遊戲，主要包括雙關語、綽號、順口溜、嘲弄，茲列舉如下：

a. 雙關語：雙關語係指運用各種語言彼此之間的諧音，來作為開玩笑之用。

（阿榮、阿翔、阿德、阿黃、阿諭下課走在一起）

阿翔：「阿榮哥哥」（裝白痴樣）

研：「誰是阿榮哥哥？」

阿榮：「我是阿榮哥哥」（裝白痴樣）

阿黃：「是隆乳（諧音）哥哥」-大笑

阿翔：「是隆乳火車、隆乳計程車」-大笑

（951020 訪跑跳組）

b. 綽號：跑跳組幾乎幫班上的所有人取了綽號，只有阿翔、阿勝、阿楠跟阿榮四個人自己沒有取綽號。阿楠說：

研「你們班上同學，有誰有綽號的嗎？」

阿楠：「很多喎」

研：「可以跟我說嗎？第一排第一個，阿卿綽號是什麼？」

阿楠：「雙下巴」

研：「第一排第二個，阿軒？」

阿楠：「高潮軒，還有藍啪（男性生殖器官）軒」  
 研：「爲什麼？」  
 阿楠：「因爲他軟啪啪，很懦弱」  
 研：「第二排第一個，阿甄？」  
 阿楠：「大奶媽」  
 研：「爲什麼叫大奶媽？」  
 阿楠：「阿勝取的，因爲她的胸部很大」  
 研：「那第……」  
 （阿楠爲研究者從第一排第一個講到最後一排最後一個）  
 研：「這些綽號都是誰取的？」  
 阿楠：「都是我們取的壓，主要是阿勝跟阿翔兩個人」  
 研：「那班上的同學知道自己的綽號嗎？」  
 阿楠：「有些知道，不過我們用綽號叫他們的時候，都不太理人」  
 （951106 訪阿楠，製造業代工之子）

- c. 順口溜：順口溜係指將語言做串結，使其變成容易琅琅上口、具有節奏性的句子，以從中獲得樂趣。

阿楠：「阿榮，你唸你剛剛唸的給鄭同學聽」  
 阿榮：「下課再唸啦，那個要大聲唸才好笑」  
 （下課後）  
 阿楠：「阿榮，快表演啦！」  
 阿榮：「ろへ ろへちへ」「ろへ ろへ ちへ」「ろへ  
           ろへ 雞 雞（男性生殖器官） ちへ」「ろへ ろへ 五 郎 ちへ」「插到我流  
           血」「插到妹妹長雞眼」「長雞眼」「長雞眼」「五告（有夠）爽ㄉへ」  
 （很大聲的唸，最後阿翔、阿楠、阿勝都加入一起唸。）  
 （951127 訪跑跳組）

- d. 嘲弄 (teasing)：嘲弄係指透過語言，來取笑其他同學，以從中獲得樂趣。

阿楠：「李登輝李登輝，半路吃豆花，矮阿冬瓜」  
 研：「什麼意思？」  
 阿勝：「就是阿儀，妳看他很小隻」（951027 訪跑跳組）

--- ---

研：那阿甄她們呢，有跟她們往來嗎？  
 阿翔：她是大奶頭，奶超大的-大笑  
 研：那其他人呢

阿勝：阿筑是大奶媽，把她奶抓爆！

阿翔：有一次上體育課跳高，體育老師就叫她跳高一點，再跳高一點，奶就（作動作）

ㄉㄨㄨㄨ ㄉㄨㄨㄨ（上下搖晃之意），這些傢伙就在旁邊看-大笑

（960420 訪跑跳組）

e. 謾罵（name calling）：謾罵係指運用語言，對外在的人、事、物做批評或嗆聲，通常包括各種粗俗的語言在內。

（上完藝文課，回教室的路上）

阿勝：「剛那藝文老師實在很積枱（討厭之意）」

研：「哪裡積枱？」

阿翔：「因為他很機車」

研：「什麼機車？」

阿勝：「就是奶超大，那個死胖子」--大笑

阿勝：「看三小，幹」（對不認識的學生）

阿榮：「大藍啪（男性生殖器官）啦！」

阿翔：「你死爸啦，藍教頭（男性生殖器官）！」

（951220 訪跑跳組）

-----

（老師在罰學生抄寫）

阿勝：「幹你祖媽，寫你娘啦」

阿楠：「阿勝，說大聲點押」

阿勝：「說你老母啦」

阿楠：「幹，沒種」--偷笑

（951024 觀跑跳組）

### （3）粗野嬉戲遊戲

粗野嬉戲遊戲係指學生之間，彼此扭打以及粗鄙的行為。以下列舉跑跳組具代表性之粗野嬉鬧遊戲。

（游泳課，下課時間，男生未下水的，坐在游泳池旁邊，有阿榮、阿楠、阿勝、阿翔、阿台）

阿榮：「阿台最厲害的就是挖鼻屎，它可以彈超遠的喎！」

阿勝：「對，我跟他比過，幹，他超強的！」

阿翔：「阿台，彈一顆給鄭同學看看」

（阿台挖鼻孔中）

研：「你隨時挖都有喎，這麼強」

阿勝：「當然，他超強的」

阿台挖到一顆鼻屎出來，拿到阿榮的嘴巴附近，說：「大補丸」-大笑

阿翔：「快丟到游泳池裡！」-大笑

阿台：「天馬流星拳！」-將鼻屎彈到游泳池裡一笑成一團

阿榮：「游泳池下次我不敢游了」

（大家等到游泳池的人，游到阿台丟鼻屎的地方時，都在偷笑）

阿翔：「你下星期一在挖一個，每個禮拜丟一顆」。

（老師看過來）

阿勝：「老師在看了」

阿翔：「他在看你的大爛鳥（男性生殖器官）」-偷笑

（951107 觀跑跳組）

---- ----

（游泳課，下課時間，男生未下水的，坐在游泳池旁邊，有

阿榮、阿楠、阿翔、阿台，阿勝今天有下水）

阿榮：「阿台，再挖一顆鼻屎，丟到阿勝的泳道裡」

阿台：「好」--（窩鼻屎中）

阿翔：「幹，快一點，快丟進去」

阿台將挖到的鼻屎丟到阿勝的泳道裡一大笑

阿翔：「阿勝阿勝，來，阿台剛丟了一顆鼻屎進去」

阿勝：「幹你娘勒，找死唷」

（被其他同學知道，告訴老師）

老師走過來把阿翔、阿榮跟阿台叫出去（五分鐘後）

研：「老師跟你們說什麼」

阿台：「沒有，叫我不要這樣做，很沒衛生」

阿翔：「呵，誰管他」

（回到班上，老師上課時說到此事件，一直說這樣很沒衛生，要設身處地為別人想，如果是你自己游泳被丟鼻屎，你會有什麼感覺，不過阿台、阿榮、阿翔、阿楠都在下面偷笑）。

（951107 觀跑跳組）

## （二）中午午休

中午午休主要包括三個階段，分別為「吃飯時間」、「飯後到睡覺前的時間」、「睡覺時間」：

1. **吃飯時間**：吃飯時間原班老師會待在班上，且規定不能換位置吃飯，故該團體成員皆留在自己的位置上吃飯，未見有遊戲的發生。
2. **飯後到睡覺前的時間**：通常中午12點下課，值日生抬營養午餐回來到分完

飯，大概完 12 點 5 分，跑跳組成員大都於 12 點 15 分左右用餐完畢，之後，即展開「玩全校的蝙蝠」，且除固定班底之外，阿承、阿汪也會加入，且有時候阿諭、阿揚也會加入。阿勝說：

研：「什麼叫『玩全校的蝙蝠』？」

阿勝：「就是跑全學校的」

研：「這樣豈不會累死？」

阿勝：「所以一開始會有兩隻鬼」

研：「喔，那如果跑到其他樓去，怎找得到？」

阿勝：「所以規定不能跑到樓上去，只能在一樓和外面的空地」

(951016 訪阿勝，火雞肉飯攤販之子)

**3. 睡覺時間：**主要是「看漫畫書」與「使用器物遊戲」，從研究者進現場到現在，該團體成員中午從未睡過覺，但是老師會待在班上睡午覺，所以同學們也都待在自己位置上，甚少走動，不敢發出太大的聲響。因此跑跳組成員多待在自己的位置上找事做，包括看漫畫書或是進行玩尺、橡皮筋、立可白，其中漫畫書多是跟安親班的同學借來的，且沒有固定的題材，有什麼就看什麼。男團 A 說：

研：「你的漫畫書都是自己買的嗎？」

阿翔：「不是，跟安親班同學借的」

研：「你有特別喜歡看什麼嗎？」

阿翔：「沒有，朋友有什麼我就看什麼」

研：「那你呢？」

阿勝：「他帶什麼我就看什麼」-笑

(9601105 訪跑跳組)

### (三) 打掃時間

跑跳組所有成員都是負責掃廁所，而廁所離教室有一段距離，位於 A 棟，而從前往廁所的路上、打掃廁所到回到教室這段期間，所出現的遊戲相當豐富，包括「語言遊戲」、「打鬥遊戲」、「粗野嬉戲遊戲」：

#### 1. 語言遊戲

主要是「謾罵」，往往是三個人走在前往廁所的路上，對經過的學生咆哮：

(研究者跟著打掃廁所的同學打掃廁所)

阿勝：「哭爸，袂爽唷！？」--對路人叫罵  
阿榮：「看三小，幹你祖媽」--擋住路人的去路  
阿翔：「死好啦，幹，藍教頭（男性生殖器官）！」  
（951017 觀跑跳組）

## 2. 打鬥遊戲

阿勝、阿翔、阿榮、阿楠四個人會拿著掃把當作是武器，模仿電動遊戲「真三國無雙」<sup>8</sup>裡的動作，使用各種招式，彼此打來打去。

阿翔：「讓開，看我的，大迴旋！」（拿著掃把邊跑邊畫大圓圈）  
阿榮：「我戳死你」（戳阿勝）  
阿勝：「你找死，戳暴你的藍教（男性生殖器官）」（阿勝用掃把堵在王少榮的下體部位並震動，大家笑成一團）  
研：你這是從哪學來的？  
阿翔：「真三國無雙」  
（951019 訪跑跳組）

## 3. 粗野嬉戲遊戲：

(1) 掃廁所方式：在掃廁所的時候，阿勝、阿翔都會把每間廁所的門都用腳踢一次並大叫。

（掃廁所同學剛到廁所）  
阿翔：「阿阿阿！」（邊踢門，邊鬼叫）  
阿勝：「幹你祖媽」（跳起來踢門）  
（951019 觀跑跳組）

此外，並拿著掃把當作是曲棍球棒，水桶是球，邊打水桶邊當潑水，也會把水桶擺在廁所內的洗手台上，然後用掃把揮擊，讓它砸在地上，水花四濺，他們稱作為「深水炸彈」。

阿榮：「阿翔，看看這招」（把水桶擺在洗手台上，然後拉下來，碰的一聲，水花四濺）  
阿翔：「換我來！」（嘴裡喊著「深水炸彈」）

---

<sup>8</sup> 真三國無雙是由日本光榮株式會社在 2001 年發售，遊戲內容主要是選擇操作一位三國演義中的人物（如關羽、趙雲等）去進行三國時代中的著名戰役，體驗「一夫當關，萬夫莫敵」以及於行伍之中「取敵將首級如探囊取物」的演義情境。真三國無雙系列的遊戲操作極易掌握，同時由於武將和普通士兵的差異過大，導致玩家可以在遊戲中快速地消滅大量敵人。擊破數往往以百千計，故在千軍萬馬中自由衝殺，是這遊戲的最大樂趣之一（資料來源：維基百科）。

(一直重複玩，玩到最後，水桶裂掉了)-大笑(951121 觀跑跳組)

除此之外，亦會拿著掃把敲打廁所旁邊每間教室的班級牌以及擺在走廊上的飲水機：

阿榮：「阿阿阿」(用掃把敲每間教室的班級牌)

阿翔：「阿勝，這個啦！」

阿勝：「乎你死阿！」(阿翔與阿勝用掃把一直打飲水機)

(951204 觀跑跳組)

(2) 欺負同學為樂：阿翔與阿勝將掃把橫著拿，然後把阿軒壓到牆角，罵他「懦夫」。另亦會對進來上廁所的學生叫罵，說「快滾啦！」，當學生被潑到水時，阿翔則說：「我們是在打掃，不爽唷！」

阿翔、阿榮、阿勝用水桶裝水

阿翔：「看我的，你祖媽ㄉㄟ」-把水桶往地上丟

阿勝：「幹，換我來啦」

阿榮：「看我的！」-拿水桶往上丟，掉在地上很大聲，且把水桶弄破了一大笑

(有學生進來上廁所，被潑到水，阿翔跟他們說：我們在打掃，不爽唷)

阿勝跟大家說：「好了，別玩了，快點掃」(有老師稱讚這間廁所掃的很乾淨)

(951214 觀跑跳組)

## 二、彬彬組

### (一) 下課十分鐘：

#### 1. 典型遊戲--「遊戲王卡」(紙牌遊戲)

玩遊戲王卡的幾乎都是固定那幾個人在玩，且每節下課也幾乎固定在玩遊戲王卡，很少從事其他的遊戲，主要是以阿浩、阿軒、阿勳為主。阿軒說：

研：「班上玩這個的，除了你，還有別人嗎？」

阿軒：「還有阿浩、阿勳他們」

研：「你們都有在一起玩嗎？」

阿軒：「恩，有押」

研：「我看你們每節下課都在玩這個？」



阿軒：「對押，因為很好玩」

(951017 訪阿軒，自營工廠廠長之子)

遊戲王卡是一種靜態遊戲，學生都是待在教室裡，而遊戲王卡的遊戲進行方式，主要是利用卡片上的各種功能來相互攻擊與防守。根據阿軒的說法：

研：「你們在玩什麼押？」

阿軒：「遊戲王卡押，你不知道嗎？」

研：「不知道耶，可以教我一下嗎，怎麼玩？」

阿軒：「很簡單的啦，就一開始每個人先從自己的遊戲王卡片中拿五張，然後在桌上蓋兩張，一張為攻擊卡在前(擺直的)、一張為陷阱卡或是魔法卡在後(擺橫的)，然後由猜輸的人從全部的牌中抽一張牌後出牌，再由另一個人接招，生命值從八千開始，就這樣」

研：「那你們怎麼會知道這種遊戲？」

阿軒：「以前就有在玩啦！它有卡通，叫做『遊戲王』」

研：「它一次可以幾個人玩押？」

阿軒：「ㄟ，不一定，可以1個，也可以4個」

研：「你們玩的時候，嘴巴是在唸什麼？」

阿軒：「有攻擊無效啦、攻擊力加倍、抗寒冷、再生復活」等等，很多啦，要看什麼卡。每張卡片上都會有圖案，數字表示攻擊力與防禦力」

研：「不過這上面都是日文的耶，你們怎麼看的懂？」。

阿軒：「常玩就看到懂啦，我也有一本介紹各種卡片的書，有時候也會上網去看介紹」

(951019 訪阿軒，自營工廠廠長之子)

遊戲進行時，實充滿各種數字運算的程序，因為該遊戲每張卡片上都有各種攻擊數值以及防禦數值，或者是可運用效果卡，使得攻擊力加倍或是防禦力加倍，因此常常需要用到數學上的加減乘除，來計算彼此所剩的攻擊力與防禦力：

阿浩：我出這張怪物卡，攻擊力 2000

阿軒：我守備力有 3000，倒扣你的生命值 1000

阿浩：改出這張魔法卡，使你攻擊無效

研：你還剩多少生命值

阿軒：4000

阿浩：我還有 5000

研：所以就是扣到零為止？

阿浩：對，先被扣的零的，就算輸了這一局

(951023 訪彬彬組)

## 2. 其他遊戲

### ◎ 看書

彬彬組成員幾乎在下課時間都在玩遊戲王卡，偶而不玩的時候，所進行的活動為看漫畫書與小說，而漫畫書多是自己買來的，題材沒有固定，小說題材則多為「魔戒」<sup>9</sup>系列。除此之外，若今天某科有小考，則會讀教科書，另外也會寫晚上的補習班作業。

研：你們除了玩遊戲王卡之外，下課時間都沒有做其他的事了嗎？

阿浩：還會看書壓，我都有自己買書來看

阿軒：我也會看書

研：那你們都看哪些書比較多？

阿浩：魔戒系列的

阿軒：那種的我也很喜歡，裡面的情結很刺激，很有想像的空間

研：那你們會看漫畫嗎？

阿軒：也是會，不過沒有特別喜歡的種類

阿浩：漫畫也是會看，要看當天有沒有考試，如果要考試，基本上就會看教科書，或是補習的東西

(951025 訪彬彬組)

## (二) 中午午休

1. 吃飯時間：該團體成員皆帶在自己的位置上吃午飯，未見有遊戲的發生。

2. 飯後與睡覺前時間：跟跑跳組比起來，彬彬組吃飯時間較長，因為該組成員不會下去玩追逐遊戲，故沒有刻意趕快吃完，而在吃完飯之後，同樣的，皆待在教室裡玩遊戲王卡居多，有時候，彬彬組也會聚在一起討論電腦遊戲與秘技，彼此交換打電動的心得，且認為自己所玩的遊戲比較有挑戰性跟技巧性：

阿浩：最近新出的遊戲都不太好玩

阿軒：線上遊戲不就是這樣，多是打怪升級，沒什麼好玩的

研：要不然你們都玩些什麼

阿勳：我們玩的都是一些有技巧性的遊戲，比如策略型的

研：那有什麼差別？

阿浩：差別可大了，一個比較有技巧，一個沒有技巧性，一個比較挑戰性，一個比較

---

<sup>9</sup> 魔戒系列小說特色，在於運用童話與傳奇小說的方式，描述出豐富的、想像的冒險故事。彬彬組對於這種性質的小說，相當有興趣。

沒有挑戰性！

研：那是哪一個比較有挑戰性？

阿浩：當然是我們玩的遊戲比較有挑戰性！

(951027 訪彬彬組)

**3. 睡覺時間：**睡午覺時間，彬彬組成員，因為不能換位置，所以不能聚在一起玩遊戲王卡，所以多在自己的位置上書居多，而書籍的種類包括漫畫以及小說（類似於魔戒題材），且多是自己買的。

### （三）打掃時間

彬彬組打掃工作也是掃廁所，其中阿軒、阿浩、阿揚與阿諭的工作為「倒垃圾」，而且都是阿諭跟阿揚去收廁所裡的垃圾居多，阿浩與阿軒多站在廁所外面，等到阿諭收完垃圾，一夥人就離開廁所了，因為看到彬彬組在廁所裏面玩，他們覺得很不以為然，不只想置身事外，不想理他們。

研：我看你們掃廁所的時候，都只是倒完垃圾就走了，怎麼沒有留下來跟阿勝他們一起玩？

阿浩：我們又不是腦袋壞掉了，幹麻跟他們一起玩

研：爲什麼這樣說？

阿諭：因爲我們不想惹麻煩上身，他們這樣被其他老師看到，一定會被罵死

阿軒：我們不想沒事找事，做好自己的工作，我們就走了，他們在那邊玩，是他們的事，跟我們無關

(951106 訪彬彬組)

## 三、淘氣組

### （一）下課時間

#### 1. 典型遊戲--畫圖

有些女生在下課的時間，待在自己的座位上畫圖，而所畫的圖有兩種類型，一種是有劇情的，類似四格漫畫，另一種是以一個圖案當主角（比如包子圖案），然後畫出各種不同的表情、造型。以下為研究者與班上兩個很愛畫圖的女生之對話：

研：「妳在畫什麼呀？」  
小敏：「我在畫『魚頭』呀，這本書叫做是『魚頭流浪記』！」  
研：「可以借我看看嗎？」  
小敏：「好押」---（阿敏畫的魚頭流浪記為一種有劇情的，且有對話，對話中不時穿插著英文）  
研：「挖，妳畫的好棒喲，這些都是妳自己想出來的嗎？」  
小敏：「是押，魚頭很酷吧」  
（951024 訪小敏，飯店經理之女）  
-----  
研：「小甄，妳在畫什麼押？」  
小甄：「看不出來嗎？」  
研：「ㄟ，包子是吧，很多各種不同造型的包子」  
小甄：「答對了！」  
研：「妳很愛吃包子嗎？」  
小甄：「才不是，是因為我覺得它很可愛」  
（951120 訪小甄，幼教老師之女）

## 2. 其他遊戲

### (1) 看書

此處所指的書主要是小說，包括愛情小說<sup>10</sup>與散文集，為全是文字的故事小說，亦具有「文學取向」。其中小說除了從班上的書櫃拿之外，還有自己從家裡帶來的，以下為與看書的女生之對談：

研：「妳在看什麼，小筑？」  
小筑：「ㄟ，愛情小說」  
研：「喔喔，想談戀愛喲？」  
小筑：「哪有，別亂說」  
研：「這些書是妳自己的喲？」  
小筑：「不是，都是小甄帶來的」  
研：「小甄，這都是妳買的喲？」  
小甄：「對押」  
研：「妳們都只看這種愛情小說喲？」  
小茹：「沒有，我們這裡也有別的，散文集」  
（951019 訪淘氣組）

<sup>10</sup> 愛情小說係指與「男女戀愛關係」為主軸之小說。

## (2) 猜拳遊戲

在女同學中，常普遍出現的為玩「猜拳遊戲」，其種類相當多樣，且主要是由阿甄教大家玩的，茲列舉數種如下：

a. 默契拳：由兩位女生彼此互相猜拳，兩個不分輸贏，如果兩個猜的拳不一樣，就算一次，直到出現相同的為止，再總計共多少次，例如：

|       |       |     |
|-------|-------|-----|
| 小甄出剪刀 | 小茹出布  | 計一次 |
| 小甄出石頭 | 小茹出剪刀 | 計二次 |
| 小甄出布  | 小茹出剪刀 | 計三次 |
| 小甄出布  | 小茹也出布 | 計四次 |

本次挑戰共計四次  
(951107 觀淘氣組)

b. 八卦拳：輪流向對方隨意喊「八卦」，喊的一方若猜贏，代表另一方就是愛最後贏方口中說的那個人。

小茹：「愛阿軒」-兩個出相同，故不算  
小甄：「愛阿浩」-小甄喊的，但小甄輸，故不算  
小茹：「送給你」-兩個出相同，故不算  
小甄：「我不要」-小甄輸，所以她的拒絕無效  
結果就是小甄「愛阿浩」。

-----  
研：「這遊戲是哪學來的？」

小筑：「是小甄發明的」

(951205 訪淘氣組)

## (三) 心理測驗遊戲

另一個受歡迎的遊戲為「心理測驗遊戲」，女同學們通常很熱衷於此種遊戲，有時候玩一整天，且仍是由阿甄教大家玩的，如「人格特質測驗」，規則是從A到E按照直覺選一個字母，根據選的字母不同，會有不同的人格特質：

小敏：「鄭同學，你從A到E選一個字母」

研：「幹麻？」

小敏：「選一個就對了」

研：「D」

小敏：「D是…有毅力，是嗎，小甄」  
小甄：「恩恩，是押」  
研：「那其他的是什麼意思？」  
小甄：「A是有愛心，B固執，C是寬容，D是毅力，E是能力」  
研：「這是從哪學來的？」  
小甄：「我在網路上看到的」  
研：「是唷，那你們有在玩線上遊戲嗎？」  
小甄、小敏：「沒有」  
(951109 訪淘氣組)

#### (四) 有緣沒緣的遊戲：此遊戲步驟繁多，說明如下：

第一步：由甲方用力打乙方的手，然後問乙方哪一隻手最痛  
第二步：如果乙方回答右手比較痛，那甲方再輪流捏乙方右手的五隻手指頭，然後問哪一隻比較痛？  
第三步：如果乙方回答是無名指比較痛，那甲方就要用自己的無名指的指寬，去量乙方無名指的指寬。  
第四步：假定甲方量了之後為四個指寬，那甲方與乙方同時將手交叉擺在自己的胸前，然後連續交叉四次之後，甲乙兩方同時伸出交叉的雙手相握，然後看看能否打開。  
第五步：如果雙方能夠打開，代表有緣，不能打開代表沒緣。  
(951218 訪淘氣組)

且此種遊戲，在女同學中，有交互流通之傾向，大家都很熱衷。

小筑：「我來跟你玩，鄭同學」  
研：「好壓」(進行遊戲步驟)  
小筑：「看來我們沒緣」(951218 訪小筑，養殖業者之女)  
---- ----  
小吟：「小文，妳跟鄭同學玩啦」  
小文：「我才不要」  
研：「為什麼不要」  
小文：「如果我跟他有緣怎麼辦」  
研：「什麼話，跟我有緣有這麼嚴重嗎？」 -大笑  
(951218 訪優雅組)

## (二) 中午午休

1. **吃飯時間**：淘氣組成員，彼此座位選在一起，所以在吃飯的時候，多聚在一起吃飯，只不過未發現特別的遊戲
2. **飯後與睡覺前**：在吃完飯後，淘氣組的成員，仍舊是聚在一起畫圖，或者是看書。
3. **睡覺時間**：淘氣組成員中午睡覺時間，有時候畫圖，有時候看書，也有時候會睡覺，雖然坐在一起，但是成員間的互動會較少，淘氣組覺得若發出聲音，可能會被老師罵：

研：妳們中午睡覺的時候，還會玩那些猜拳遊戲之類的嗎？

阿甄：不會，因為玩那個會很想笑，而且也要說話，這樣會發出太大的聲音，可能會被老師罵

研：老師會罵人唷？

阿敏：會壓，有時候像小慧（嬉鬧組成員）她們太吵就會被老師罵！

阿甄：惹老師生氣不太好，就待在自己位置上畫圖或者是看書就好了，這樣不會被罵。  
(951123 訪淘氣組)

## (三) 打掃時間

淘氣組的打掃區域為教室，包括掃地、拖地、擦黑板、擦玻璃，基本上，打掃時間都在進行各自的整潔工作，只有零星的交談，未有看見特別的遊戲。唯有打掃工作結束後，若還有剩餘的時間，小甄與小敏會繼續畫圖，小茹與小筑則多是在看小說。

## 四、嬉鬧組

### (一) 下課時間

#### 1. 典型遊戲：「講八卦與謾罵(Name Calling)」(語言遊戲)

嬉鬧組下課多半是聚在一起聊天，聊的內容主要是班上同學的八卦以及偶像明星，或是對人品頭論足。以下為研究者與阿婷、阿慧、阿秀的對話：

小婷：「鄭同學，你知道班上的八卦嗎？」

研：「班上有八卦唷？，我不知道！」

小婷：「阿勝有兩個別班的女生喜歡他，那兩個女生真是三八，還有一個跑去跟他媽媽要阿勝的手機耶，真的是眼睛被蛤仔肉糊到！」

研：「要不然你覺得班上最帥的是誰？」

小婷：「班上最帥的是阿軒」

研：「是喲，不過阿勝也不錯押」

小婷、小秀一起說：「屁啦！哪可能」

研：「那阿榮呢，很像王力宏耶」

小婷：「一樣，他們都愛罵髒話」

小秀：「他們最愛罵喜憨兒、死啦！」

研：「那阿德、阿台看起來也很正直，應該也不錯吧？」

小文：「才不要嘞，阿德太胖了，阿台是笨笨的」

研：「那阿浩跟阿軒比呢？」

小婷：「恩…阿浩不錯，不過我喜歡的是別班的，不跟你說，不過我最喜歡的是模範棒棒堂裡面的男生，超帥的！」

研：「小文，那你覺得呢？」

小文：「我沒在看模範棒棒堂，我覺得不好看，我喜歡蔡依琳跟王心凌，還有183club，超帥的！」

小婷：「我也愛黑澀會裡的『鬼鬼』，超可愛的！我很喜歡」

小秀：「鄭同學，你覺得班上女生哪個最漂亮？」

研：「我覺得你們都很漂亮押」

小婷：「屁啦！該不會連小文也漂亮吧！？她醜死了！」

小文：「我覺得小甯最漂亮」

小婷：「恩恩，很有氣質」

(951020 訪嬉鬧組)

## 2. 其他遊戲

### (1) 看書

嬉鬧組較傾向於看偶像雜誌，亦有偶像小說，且雜誌則都是自己帶來的，無論如何，似乎對於較傾向於「流行取向」。

研：「妳們在看什麼書押？」

小慧：「偶像雜誌」

研：「喔，這是妳買的嗎？」

小慧：「是押」

研：「一本多少錢？」

小慧：「99元」



小婷：「她抽屜還有偶像劇小說」  
研：「可以借我看看嗎？」  
小慧：「恩恩」  
研：「這些偶像劇不是電視上都有演嗎？」  
小慧：「我沒時間看押，所以都買書來看」  
研：「爲什麼沒時間看？」  
小慧：「就沒有時間」  
研：「那妳也會看這些書嗎，小婷？」  
小婷：「會押」  
(951129 訪小慧，父母雙亡，寄住育幼院)

## (2) 粗野嬉戲遊戲

(小卿、小婷、小秀、小文在互脫彼此的褲子)  
小秀：「妳別脫我的褲子！」大笑  
小婷：「誰叫妳剛剛也脫我的」  
小文：「那妳去脫鄭同學的！」笑  
小婷：「我才不要」  
研：「我的妳也脫不下來，我穿牛仔褲，妳們都是運動褲」  
研：「妳們不怕春光外洩啣？」  
小婷：「都被你偷看到，你這個色狼！」  
研：「是你們自己脫，又不是我脫妳們的，還怪到我身上來」-大笑  
(951121 訪嬉鬧組)

--- ---

研：妳們下課時間都在玩什麼？  
小婷：玩踢腳遊戲、打屁屁遊戲  
研：踢腳遊戲，踢誰？  
小慧：就互踢  
(960416 訪嬉鬧組)

## (二) 中午午休

1. 吃飯時間：嬉鬧組成員在吃飯時間，仍然會進行一些粗野嬉戲遊戲，比如說拿著飯粒，彼此彈來彈去，或者是攪亂對方的菜，以此為樂，不過被老師抓到時，總是免不了一頓的臭罵：

(小婷在手指黏了一顆飯粒，將它彈到小慧的身上，然後哈哈大笑)

小慧：喂！你這瘋查某(瘋女生)，以為我不會嗎！？

(小慧也在手指黏了一顆飯粒，將它彈到小慧的身上)

小婷：可惡 (然後拿著筷子，在小慧的便當亂攪一通)

小秀：這樣小慧的飯看起來很像「噴」(餿水)(小婷、小秀笑成一團)

(被老師發現，老師叫她們安靜，如果在亂丟飯粒，就負責拖乾淨整間教室的地板)

(951120 訪嬉鬧組)

**2. 飯後與睡覺前：**吃完飯之後，嬉鬧組成員仍舊是聚在一起聊八卦跟偶像劇居多，或者是看自己所帶來的偶像小說與雜誌。

**3. 睡覺時間：**在睡覺時間時，嬉鬧組成員有時候會講話太大聲，或者是笑太大聲，被老師罵，老師跟她們說，自己不想睡，那就安靜一點，不要干擾到別人：

(小婷與小慧很低聲的在說話，可是突然笑了出來，被老師發現)

老師：幹什麼，如果自己不想睡的話，那就自己安靜一點，不要干擾別人

小婷：是小慧她戳我

小慧：我哪有

老師：好了好了，安靜！

(951208 觀嬉鬧組)

### (三) 打掃時間

嬉鬧組打掃區域為女廁所，其在打掃上的分工算是相當細緻，各司其職，每次皆能有條有理的完成打掃工作再回教室，迥異於男生，亦未見有特別的遊戲。

## 五、優雅組

### (一) 下課時間

#### 1. 典型遊戲—看書

優雅組成員在下課時間裡，多半是坐在自己座位上看書，看的書包括愛情小說與散文集，跟嬉鬧組比起來，所看的書籍，還包括「文學取向」色彩。

研：妳們都看些什麼書？

小吟：不一定，有小說也有散文

研：妳們也會看散文欸

小文：對呀，因為爸爸會買給我，他說要多看散文，以後寫作文才會寫的好

小吟：我家也有很多文學性質的書，有些是我姊姊買的，我也會跟著看，其實還不錯  
看啦，看看不一樣的東西也不錯。

(951020 訪優雅組)

此外，偶而也會閒聊，但聊天的內容多是生活上的趣事、補習班的事情以及課業問題，故迥異於嬉鬧組。另者，此群女學生常認為下課時間很無聊，不知道要幹麻。

研：「妳們下課都在幹麻？」

小吟：「沒有幹麻壓，不知道要幹麻」

小文：「對壓，有點無聊，彼此閒聊」（然後向研究者問起課業以及大學）

研：「我常看妳們幾乎都在看書，妳們是在看什麼？」

小文：「就小說」

研：「都是你們自己買的嗎？」

小吟：「有的是跟小甄借的，有些是自己買的」

(951023 訪優雅組)

----

研：「妳們怎都趴在桌上？沒去玩」

小甯：「沒有，就休息一下，不知要玩什麼」

(951023 訪小甯，油漆工之女)

## 2. 其他遊戲

優雅組下課時間仍舊多在看書，少有進行其它遊戲，就算有其他遊戲的發生，亦多是從淘氣組那邊所學來的。

研：妳們玩的這些猜拳遊戲，跟淘氣組所玩的一樣耶

小文：是壓，因為是跟她們學來的

研：妳們會跟她們學遊戲欸？

小吟：會壓，她們玩的東西很多，有些很好玩，就會一起玩

研：那妳們會跟嬉鬧組學遊戲嗎？

小吟：ㄟ，不會，因為她們玩的太可怕了

小文：而且很暴力，還會被老師罵

(951101 訪優雅組)

## (二) 中午午休

1. **吃飯時間**：吃飯時間，優雅組成員座位亦在附近，所以也聚在一起吃飯，在吃飯的時候，有時候一起聊天，有時候邊吃飯，邊各看各的書。

2. **飯後與睡前**：在吃完飯後，優雅組的成員，除了看書之外，亦會一起去逛逛校園，接觸校園裡的花草樹木，認為這樣可以享受悠閒的飯後時光：

(研究者跟優雅組一起逛校園)

研：妳們常常這樣一起逛校園嗎？

小吟：是壓，不覺得這樣很有閒情逸致嗎？

研：呵，有一點

小文：剛吃完飯，出來逛逛校園，走一走，也可以幫助消化喲，多好

研：也沒錯啦，那班上其他女生也會這樣嗎

小吟：我們比較會這樣，我們追求優雅（大家呵呵笑）

(951026 訪優雅組)

3. **睡覺時間**：到了睡覺時間，優雅組成員，皆待在自己的位置上，看書與睡覺，而所看的書籍，仍包括「文學取向」的散文書籍，此種書籍，在優雅組中常常出現。

## (三) 打掃時間

優雅組打掃區域為教室，基本上打掃時間都在打掃自己環境區域居多，有時候會持續到上課才結束，對於自己所負責的工作，盡心盡力。

## 六、男、女互動遊戲

六年C班出現男、女互動遊戲頻率不高，檢視幾種較常出現的男、女互動遊戲，包括：

### (一) 猜拳遊戲

有時阿浩與阿勳（彬彬組），會與小甄以及小敏（淘氣組）玩猜拳遊戲。特別的是，彬彬組說他們跟女生玩的時候，都會讓女生，說自己很尊重女生：

研：你們常跟女生玩嗎

阿浩：有時候啦，也不能說是常常

研：那你們跟女生玩的時候，會不會跟跑跳組一樣，欺負女生？

阿軒：怎麼可能，我們可是很有禮貌的（呵呵笑）

研：真的還假的，怎樣有禮貌？

阿軒：就不跟她們爭執、計較

阿浩：故意輸給她們吧（大笑）

## （二）追逐遊戲

阿諭（彬彬組）會故意拿女生的東西，然後跑給女生追，女生以小吟、小筑跟小茹（淘氣組與優雅組）居多：

阿諭：「妳是竹子，熊貓配竹子」

研：「誰是熊貓？」

阿諭：「就是游泳隊教練，毛超多的」

小筑：「你別聽他自己亂說？」

阿諭：「誰亂說阿？！」（作勢過去打小筑的頭，女生往後躲，然後拿著小筑的鉛筆盒往講台跑，小筑起來追阿諭，一直追到教室走廊外面才結束）

（951026 觀阿諭-室內設計師之子，與小筑-魚攤販之女）

## （三）粗野嬉戲遊戲

阿勝、阿翔（跑跳組）有時會跟小婷、小卿（嬉鬧組）打來打去，或是欺負週遭的女生：

阿勝：「幹妳娘，妳這個肖查某」（抓住小婷的手）

小婷：「你肖查咁啦」（用腳踢阿勝）

阿榮：「阿勝，你遜斃了，被女生打」

（951102 觀阿勝-火雞肉飯攤販之子，與小婷-檳榔攤販之女）

-----

阿勝：「阿楠妳看」（阿勝將礦泉水罐裝水，並在蓋子上鑽個洞，然後偷偷用水噴前面的女生）

阿楠：「你噴精唷」--偷笑（阿勝被女生發現）

小茹：「喂！」（作勢要打阿勝）

阿勝：「三小，好膽打我壓」（女生很生氣的轉過身去）

（951019 觀阿勝-火雞肉飯攤販之子、阿楠-製造業代工之子，與小茹-護士之女）

-----

阿翔：「阿勝接住！」（拿著小君的筆記本，丟來丟去）

阿勝：「拿不到，拿不到，接住」（很用力的丟，結果掉在地上）

阿翔：「哩白吃唷」--大笑

（小君默默的去撿回自己的筆記本）

研：「他們這樣欺負妳，妳都不會生氣喎」

小君：「還好，就習慣了」

(951215 觀阿勝-火雞肉飯攤販之子、阿翔-女泥工之子，與阿君-退休海關之女)

## 肆、課後遊戲概況

### 一、跑跳組

跑跳組成員回家所玩之遊戲，主要是「打電動」與「看漫畫」。電動主要是以電腦遊戲(PC Game)為主，且多為「打打殺殺」的遊戲，且很少去研究祕技：

研：你們回家，一個人的時候都在做什麼

阿翔：我每天都要上安親班，有時候自己在家的時候，會打電腦遊戲，之前是玩天堂，現在是玩真三國無雙系列的。

研：那是什麼樣的遊戲？

阿翔：就是你拿著武器，然後衝到敵軍裡面殺掉所有人的遊戲

阿楠：我要補數學，不能看電視，只能偶而打電腦，我都玩「命運」

研：那又是什麼樣的遊戲？

阿楠：阿就是遊戲，就是你拿著武器殺怪，然後就會升等

阿勝：我家沒有電腦，我回家都要去我媽的電腦幫忙，然後要做完功課，就這樣而已。

研：那你們玩的這些遊戲，有什麼祕技嗎？

阿楠：我這個沒什麼祕技，就是打怪升等而已。

阿翔：我都是一直衝而已，沒有弄祕技，好玩就好了

(960409 訪跑跳組)

跑跳組的成員，都沒有玩「TV Game」，因為家裡沒有那些東西，玩的遊戲都是「線上遊戲」：

研：那你們有玩 PS2<sup>11</sup>，還是 NDS<sup>12</sup>這些東西嗎？

阿翔：我家沒有

阿楠：我們都玩線上遊戲比較多

(960409 訪跑跳組)

---

<sup>11</sup> PlayStation 2 (簡稱 PS2)，係由日本所推出的遊戲主機 (資料來源：維基百科)。

<sup>12</sup> Nintendo DS (任天堂 DS，簡稱 NDS)，是日本任天堂公司開發的攜帶型掌上遊樂器 (資料來源：維基百科)。

跑跳組的成員，回家都要去安親班（阿楠、阿翔、阿榮），要不然就是去店裡幫忙（阿勝），沒有太多的時間可以玩電動。

研：你們回家有常常玩電動嗎？

阿榮：每天都要上安親班，我跟阿翔是同一個安親班

阿楠：我要補數學，每天都要唸書，不能看電視，也很少玩，偶而才能玩電動。

阿勝：我回家要去店裡幫忙

（960409 訪跑跳組）

除了電腦遊戲之外，另一個遊戲為「看漫畫書」，而看漫畫的時間，常常是在安親班的時候。

研：哪有看漫畫嗎？

阿翔：我會在安親班看

研：不會被罵嗎？

阿翔：還好

（960409 訪跑跳組）

## 二、彬彬組

彬彬組回家所玩的遊戲，包括「打電玩」以及「看漫畫」。就「電玩」而言，則包括兩種形式，一種是「PC Game」，一種為「TV Game」。

研：你們回家一個人的時候都在做什麼？

阿軒：我回家都要寫功課，寫完功課就打電動

研：打什麼電動？

阿軒：有「PC Game」，也有「TV Game」

研：這兩種有什麼差別？

阿軒：「PC Game」就是電腦遊戲，「TV Game」是 PS2

研：那你們兩個呢？

阿浩：我有電腦，也有 NDS、PSP<sup>13</sup>

阿勳：我有 PS2 跟電腦，而且我年初一的時候，買了一台 Wii<sup>14</sup>

（960412 訪彬彬組）

彬彬組所玩的電動遊戲，通常都要講究祕技以及策略的使用，才不會死掉，

---

<sup>13</sup> PlayStation Portable（簡稱 PSP）日本新力電腦娛樂 SCEI 發售的家用掌上型遊戲機（資料來源：維基百科）。

<sup>14</sup> Wii 是任天堂公司所推出的第五部家用遊戲主機（資料來源：維基百科）。

而且還會上網去找尋相關訊息以及下載能幫助破關的策略與秘技說明。

研：那你們都玩什麼遊戲比較多？

阿軒：「PC Game」有玩遊戲王跟成吉思汗，「TV Game」玩的是除暴戰警

阿浩：我是玩火影忍者，還有 NBA

研：這些遊戲有什麼共同的地方嗎？

阿軒：恩，應該說都需要很多的戰略跟秘技吧，要不然很容易就會掛掉  
，我還會把遊戲裡面的人物畫下來，我有一張就被老師貼在教室後面。

阿勳：NDS 跟 PS2 都有「金手指」可以下載

研：「金手指」是什麼東西

阿浩：如果用「金手指」，你可以將各種秘技存在遊戲裡，然後用來改人物屬性、  
招式，反正就是遊戲裡面的秘技

阿軒：阿勳還買了很多週邊設備

(960412 訪彬彬組)

基本上，彬彬組所玩的遊戲具有共同性，因為回家所玩的遊戲彼此都有在玩，然後來學校有時候會討論。

研：你們玩的這些遊戲，你們彼此都有在玩嗎

阿浩：有壓

阿軒：有時候我們來學校也會討論

阿勳：上次我還教阿軒怎麼把人物改成無敵的

阿浩：也可以把血改成超高的

(960412 訪彬彬組)

不過，特別的是在「玩電動的時間」上，因彬彬組之中，有的會受到父母的規定與限制（阿軒），有的則只需要寫完功課，就能開始玩，而不會被罵，只不過前提是成績不能退步（阿浩、阿勳）。

研：那你們回家玩電動的時候，不會被爸爸媽媽管嗎？

阿軒：我會被管的很嚴，而且因為我星期一、三跟五都要補習，所以只有星期二跟四有時間打一下子，就會被叫去唸書了，星期六跟日也是。

阿浩：我只有補一科英文，爸爸媽媽也不會管我，只要我寫完功課，就都是我的時間。

研：這樣你打電動的時間不就很久？

阿浩：恩，不過前提是要把功課寫完，只不過到了考前就會被管一下，會被叫去唸書。

阿勳：我要補英文跟鋼琴，自己可以用的時間沒有很多，不過要打電動也可



以，不會被罵，只不過現在混可以，如果成績沒有前十名的話，你就完了！

研：完了是什麼意思？

阿勳：就是會被禁足一個禮拜不能打電動之類的，所以有達到要求就是無限大，沒達到就是死定。

阿浩：我媽也是這樣，只要我功課不退步，我要做什麼都沒關係，如果我退步，我媽會把我殺了，不准我打電動！

阿軒：你們真好，我每天都要唸書，要一直一直的複習。

(960412 訪彬彬組)

除了「打電玩」之外，「看漫畫」也是彬彬組的遊戲，不過多半在不能玩「電玩」的時候，才會「看漫畫」，且多是在被爸爸媽媽要求去讀書之後，再偷偷的看，因為覺得學校功課不會太難，所以可以邊讀邊看漫畫。

研：那你們都什麼時候看漫畫？

阿軒：我都只能在學校中午午休的時候看，回家有時間我都玩電動比較多

阿浩：如果爸爸媽媽一直叫我去讀書，叫到快發火的時候，我就不得不去讀，可是我還是都在偷看漫畫

研：那你們的漫畫哪裡來的？

阿軒：我是去書店借的

阿浩：我每個禮拜三都會買一本漫畫

(960412 訪彬彬組)

研：是唷，那這樣不會覺得學校功課很難嗎

阿軒：我是覺得蠻難的

阿浩：我覺得蠻簡單的，都可以理解，我平常考的時候，也只有早上去學校，才會看一下書而已，

(960412 訪彬彬組)

### 三、淘氣組

淘氣組成員回家所玩的遊戲，主要是「打電玩」、「畫圖」跟「看書」，而電玩是「PC Game」，包括「跑跑卡丁車<sup>15</sup>」、「爆爆王<sup>16</sup>」，並沒有「TV Game」：

<sup>15</sup>跑跑卡丁車(Crazyracing Kartrider)是韓國 NEXON 公司出品的一個休閒類賽車遊戲，因為造型可愛、場景多樣，故吸引許多網友的註冊（資料來源：維基百科）。

<sup>16</sup>爆爆王 (Bomb and Bubble)又稱泡泡堂、彈水阿給，全名為瘋狂阿給之彈水阿給，是一套著名的休閒網路遊戲，玩家年齡層廣，從小學生到 80 歲老人都有。遊戲者互相設法把對手封進水球中，而被困在水球中的玩家便等待著被敵人爆破，以此決定勝負（資料來源：維基百科）。

研：你們回家都在幹麻？  
小茹：我回家有打電腦、看電視跟聽音樂  
研：那你都打什麼電腦遊戲？  
小茹：爆爆王、跑跑卡丁車比較多，很可愛  
小甄：我也有玩，而且我還有看書跟畫圖  
研：那妳都看什麼書？  
小甄：我看的書很多，小說、漫畫、散文都有。  
小敏：我家沒有電腦，我都在畫圖比較多。  
研：那妳們沒有玩像 PS2、NDS 這些電動遊戲嗎？  
小甄、小茹：我們家沒有  
(960320 訪淘氣組)

而淘氣組玩這些遊戲的時間，有的是在安親班，有的因為沒有補習，所以在家玩，而且父母除了會管功課做完沒，很少要求她們讀書，此外，淘氣組成員也認為學校功課不會很難，有些東西會就是會，不會，一直唸也沒有用：

研：那妳們玩這些遊戲的時間，都是什麼時候？  
小茹：我隨時都可以玩  
研：不用補習嗎  
小茹：沒有，因為補習太累了，我跟我媽說我不要補了  
研：那她們不會擔心妳的成績嗎？  
小茹：會壓，只是他們也不會要求我讀書，我成績也不會太差，所以就還好  
小甄：我回家通常都只有我一個人，因為我爸爸媽媽工作還沒回來，所以我都  
要幫忙洗米、煮飯、拖地，弄完之後，做完功課，我就可以玩我自己的  
東西。  
小敏：我每天都要去安親班，所以都去安親班玩，因為把功課做完就能做自己的  
事了  
研：那爸爸媽媽會要求妳們讀書嗎？  
小甄：不太會  
研：這樣妳們學校功課怎麼辦？  
小茹：有些東西你會就是會，不會就是不會，練習也沒啥用，所以有時候功課  
我們都沒有寫，彼此用抄的  
(960320 訪淘氣組)

此外，淘氣組也會用電腦來互相聊天以及查資料，而不僅僅是用來打電腦遊戲：

研：所以你們電腦都只用來打電動嗎

小茹：我們還會用即時通聊天

小敏：我還會上網找資料，就學校老師要求的作業，我會上網找  
(960320 訪淘氣組)

#### 四、嬉鬧組

嬉鬧組成員回家所玩之遊戲，則以「PC Game」為主，而玩的遊戲則是「跑跑卡丁車」跟「爆爆王」。

研：妳們回家一個人都在做什麼？

小婷：玩跑跑卡丁車跟爆爆王

小秀：我也是，我們有時候會一起玩

小慧：我沒有自己的時間，回去都要跟其他小朋友一起活動  
(960322 訪嬉鬧組)

對於嬉鬧組而言，「看電視」是很重要的娛樂，因為嬉鬧組對於偶像劇相當有興趣，且對於偶像劇的播放時間很了解，不過她們都是看偶像劇而已，並不會去看明星的演唱會或是簽唱會：

研：那妳們就只有打電腦而已嗎

小婷：我會看偶像劇，不過星期一到五沒有偶像劇可以看

小慧：有韓劇可以看，我有看韓劇「My girl」

小婷：那個演完了啦

小秀：它還會重播

(960322 訪嬉鬧組)

嬉鬧組之中，只有小卿有補習，且也要上合唱團，所以只有在顧店的時候，才能看電視，而小婷、小慧跟小秀都沒有補習，但也都待在家裡。

研：那你們會去哪個明星偶像的演唱會還是簽唱會嗎？

小婷：怎可能，我爸爸媽媽不准我出門

研：那豈不是也不能出去玩？妳們有補習嗎？

小卿：我六日還要顧店，還要上安親班，星期六還要去練合唱團，根本沒時間

小慧：我沒有補習，不過也不能出去

小秀：我也是

(960322 訪嬉鬧組)

## 五、優雅組

優雅組回家所玩的遊戲，主要以「看書」為主，因為父母多不准打電腦遊戲（小吟、小庭），或者是自己不喜歡打電腦遊戲（小文）：

研：妳們回家自己一個人的時候，都在做什麼  
小文：我要先把功課做完，然後會去看書，練琴跟看電視  
小吟：我只有寫功課、吃飯、洗澡跟睡覺  
研：妳們不會打電腦遊戲之類的嗎  
小吟：我爸不准我打電腦，他還把網路線拔掉  
小文：我不喜歡打電腦遊戲，我只是偶而開電腦上網逛逛跟聽音樂而已  
(960416 訪優雅組)

此外，優雅組成員多覺得功課其實不會太難，因為有的在補習班就都已經學過了，來學校聽老師上課，只是一種「不好意思不聽」的心態。

研：那妳們會覺得學校功課很難嗎？  
小吟：其實不會耶  
小文：除非有一些比較難的題目而已，就老師出的那種挑戰題  
研：可是妳們不是說在補習班都學過了嗎？  
小文：可是還是要聽壓，不好意思不聽吧  
研：那這樣上課不會很無聊嗎  
小文：還好啦，老師上課還蠻有趣的，雖然上的都會了  
研：所以不是喜歡老師上的內容，而是喜歡老師上課很有趣？  
小吟：可以這麼說  
(960416 訪優雅組)

優雅組成員之中，有的父母通常管很嚴（小吟、小庭），有得則不太會被管，只要考前讀個書就可以了，覺得還蠻輕鬆的（小文）。且就算被管，她們還是會偷偷作她們想要做的事情。

研：那你們爸爸媽媽會很要求妳們讀書嗎？  
小庭：我爸管的很嚴，我幾乎每天晚上都要唸書，很少有時間可以做自己的事  
小吟：不過有時候雖然我爸叫我去唸書，我還是會把我要看的書，偷偷壓在課本下面，然後偷偷看，要不然如果我現在想要畫畫，我會拿紙隨便畫  
小文：我不太會被管，只要把功課做完就好了，除非是考前，才會提醒說，阿看電視是把書讀完了沒？然後會說不要看太久，要在去看個書之類的，平常就會叫我去練個琴，然後就都是我自己的時間了，所以我覺得除了考前之外，每一天都蠻輕鬆的耶！時間沒有很緊湊的感覺。就算被叫去唸書，我

有時會坐在電腦前面看書，但其實我是在上網亂逛，不過當我媽來的時候，我就趕快把電腦螢幕關掉，假裝看書，我媽不知道我只是把螢幕關掉而已，不懂主機還在跑，所以以為電腦是關的！

（960416 訪優雅組）

## 本節結要

本節重點包括兩個重點，第一，分析六年C班的學生遊戲團體構成概況；第二，理解各學生遊戲團體的課間遊戲與課後遊戲情形。就學生遊戲團體而言，根據研究者的交叉比對後（觀察、訪談與社交測量法），六年C班學生共分成跑跳組、彬彬組、淘氣組、嬉鬧組與優雅組五個主要遊戲團體。其中「淘氣組」係由阿勝、阿翔、阿榮、阿楠與阿台等核心成員所組成，熱衷於追逐、扭打，以及髒話的使用；「彬彬組」係由阿浩、阿軒、阿勳等核心成員所組成，喜歡玩遊戲王卡，重視自身行為的約束，遵守學校規定；「淘氣組」係由小甄、小茹、小敏、小筑等核心成員所組成，熱衷於畫圖，以及各種名堂的猜拳遊戲與心理測驗遊戲等等，但基本上，仍是符合學校的規定；「嬉鬧組」係由小慧、小婷、小秀、小卿等人所組成，喜歡討論八卦以及打鬧；「優雅組」則係由小文、小吟、小甯、小庭等人所組成，喜歡看書，也會到校園散步，享受悠閒的時光。

有關學生遊戲團體的課間遊戲與課後遊戲情形，跑跳組的課間遊戲包括「追逐遊戲」、「語言遊戲」、「社會戲劇遊戲」、「粗野嬉戲遊戲」、「打鬥遊戲」與「看漫畫書」，課後遊戲則包括「PC Game」與「看漫畫書」；彬彬組的課間遊戲主要是「紙牌遊戲」，課後遊戲包括「PC Game」、「TV Game」與看書（漫畫書與小說）；淘氣組課間遊戲為「畫圖」、「猜拳遊戲」、「有緣、沒緣的遊戲」、「心理測驗遊戲」與「看書」（愛情小說與散文集），課後遊戲則是「PC Game」與「看書」（愛情小說與散文集）；嬉鬧組的課間遊戲包括「語言遊戲」、「粗野嬉戲遊戲」與「看書」（漫畫、偶像雜誌與愛情小說），課後遊戲則有「PC Game」與「看書」（漫畫、偶像雜誌與愛情小說）；優雅組的課間遊戲主要是「看書」（漫畫、愛情小說與散文集），課後遊戲仍以「看書」居多，不能打電玩。

若對上述各學生遊戲團體的課間遊戲與課後遊戲的進行分析，就差異之處而言，其實不難發現，男生遊戲團體與女生遊戲團體，彼此的遊戲並未有太密切的流通與共享，換言之，男生與女生所為的典型遊戲，有著明顯之差異。然就共同之處而言，則包括「看書」（尤其是漫畫）與「打電玩」，不過若深入探究時，仍可發現不同遊戲團體，在遊戲媒介與內容上仍有所差異，換言之，雖然各學生遊戲團體，在某些遊戲上，乍看之下具有共通性，但是在表現以及形式上，仍是有著差異。茲討論如后（見表 4-4）：

1. 彬彬組成員看的書包括「小說」，但跑跳組則少看全文字的小說。
2. 彬彬組成員打的電玩還包括「TV Game」，且相當重視祕技與策略，跑跳組則沒有該種電玩器材，且在「PC Game」上，也不重視祕技與策略。
3. 淘氣組與優雅組會閱讀散文類書籍，具有「文學取向」，但嬉鬧組則無，較傾向於偶像類書籍，具有「流行取向」。

4. 女生遊戲團體會閱讀愛情小說，男生遊戲團體則無。

表 4-4：學生遊戲團體共同遊戲的媒介與內容之比較

|     | 看 書          | 打 電 玩                           |
|-----|--------------|---------------------------------|
| 跑跳組 | 漫畫           | 只有玩「PC Game」，且重視「打打殺殺」，不研究秘技    |
| 彬彬組 | 漫畫與小說（魔戒）    | 包括「PC Game」與「PC Game」，且重視秘技以及策略 |
| 淘氣組 | 漫畫、愛情小說、散文   | 玩可愛型的「PC Game」                  |
| 嬉鬧組 | 漫畫、愛情小說、偶像雜誌 | 玩可愛型的「PC Game」                  |
| 優雅組 | 漫畫、愛情小說、散文   | 不能打電玩                           |

## 第二節 遊戲所蘊藏之身分認同作用

前述內容，分別從學校的各種課間時段，以及課後時間，來分析不同的男、女遊戲團體所進行的遊戲，以及其中所夾雜的零星男女互動遊戲，以試圖勾勒出學生們日常生活遊戲之全貌。本節則將走進學生的遊戲過程裡，以捕捉遊戲互動中的情形，主要包括二個部分，第一部分說明遊戲團體彼此間之態度與互動，以從中捕捉各遊戲團體透過遊戲，所產生之「身分認同」作用。第二部分則深入探究各遊戲團體內在遊戲互動中，所呈現出來之階層地位體系，茲分述如后：

### 壹、遊戲團體彼此間之態度

#### 一、跑跳組

##### (一) 對自身態度：

跑跳組認為他們是竹聯幫、山口組或者是黑社會，呈現出來的，或可稱之為一種「類幫派」。

(阿勝、阿翔、阿榮、阿茹、阿君一組，因為位置坐在一起)

阿勝：「我們這組叫做是竹聯幫啦，我是黑社會大哥啦，不爽唷」

阿翔：「你吃西瓜啦！」-大笑

阿榮：「叫山口組好了啦！」

阿勝：「這個也不錯，那就叫山口組啦！」(951127 觀跑跳組)

--- ---

(老師剛上課的時候說畢旅要改時間，下課後)

阿翔：「靠!誰說要改的時間啦，不爽啦！」

阿勝：「媽的!亂改啦，不可以啦！」

阿楠：「對壓，機車！」

研：「改日期有什麼差，還是都會去壓」

阿勝：想了一下說：「就是不爽啦！」

阿勝對阿翔、阿楠說：「改日期沒關係，那我們去就都把遊戲設施都砸爛，讓她們後面去的都沒得玩！」

阿翔、阿楠：「OK 的啦！」

研：「幹麼這樣？」

阿勝：「因為我們是黑社會！」

研：「最好是」

阿勝：「竹聯幫、洪興幫啦，我是老大，流氓就是像我這樣啦！」(951212 訪跑跳組)



## (二) 對其他遊戲團體之態度

### 1. 對男團體：

跑跳組認為下課就是要跑來跑去，他們最愛跑步，認為跑步運動很好，而不喜歡只會死讀書的人，像彬彬組整天只會坐在教室裡，就很無聊，都是一些大枯呆，覺得「又會讀書又會玩」，才是他們的原則。

研：「你們很愛跑步嗎？」

阿楠：「超愛的！」

研：那你們下課為什麼不玩遊戲王卡？

阿翔：才不要，那個很無聊，我們去運動比較好

阿榮：我們是運動健將！

阿楠：遊戲王卡超爛的！

研：所以遊戲王卡你們覺得無聊？

阿勝：對，你爸爽！

阿翔：而且他們都是大枯呆（大胖子）啦，喜憨兒

阿榮：阿浩常常自以為是老大，很自大

研：那這樣你們下課時間都只是玩蝙蝠而已耶

阿楠：很好玩壓，不像他們，只會死讀書，我們「又會玩又會讀書」！

研：屁ㄉㄟ，你們上次的數學考卷，不是都考7、80分？

阿楠：對呀，多厲害！

研：這樣哪叫會讀書？

阿翔：沒讀書怎會考7、80分

研：可是阿浩、阿軒都考90幾分耶

阿楠：讓他的啦，屁屁唷！

阿勝：阿浩他們都沒有體力，我們體力旺盛

阿翔：我們討厭只會讀書的人！

阿楠：下課還坐在教室很浪費時間！

（951102 訪跑跳組）

除此之外，跑跳組認為他們有聽老師的話，而比較少去爬欄杆或是作其他違規的遊戲，而非不聽老師的話。

研：「阿翔，那你們玩蝙蝠時，常常爬欄杆，不會被罵嗎？」

阿楠：「會壓，所以我們最近比較少爬了」

研：「所以老師說的話你們會聽唷？」

阿榮：「當然會」

研：「那你們掃廁所的時候，好像都在玩耶？不會被罵嗎？」

阿翔：「哪有！我們掃的很認真耶」

阿楠：「老師沒看到，沒關係」

(951102 訪跑跳組)

## 2. 對女團體

跑跳組認為班上女生全部都很「雞歪」，阿勝則認為嬉鬧組裡的小婷很「欠打」，原因來自於她會跟阿勝打來打去：

研：你們覺得班上的女生怎樣

阿翔：太雞歪了，都是一些雞巴毛女生

研：你們說的是誰，全部都是！？

阿勝：而且小婷很欠打

研：她有做什麼嗎

阿翔：她都討客兄-大笑

阿勝：因為小婷那破麻都會打我

阿翔：他都跟小婷去全家 Hotel，兩個打的很开心-大笑

阿勝：幹你祖媽啦

(960420 訪跑跳組)

跑跳組跟淘氣組及優雅組則較少互動，但從跑跳組日常言談中，出現與淘氣組或優雅組女生有關的話題，多是用她們的身體特徵開玩笑，取綽號：

研：那小吟跟小筑她們那些女生呢？

阿榮：我們跟她們沒有往來

研：你們不是有對她們取綽號

阿翔：班上女生都有

(960420 訪跑跳組)

## 二、彬彬組

### (一) 對自身的態度

彬彬組認為自己所玩的遊戲，比較有刺激性，且可以到知名的百貨公司去比賽，很有挑戰性：

研：你們玩的遊戲王卡，跟其他男生玩的蝙蝠，有什麼不一樣？  
阿浩：它可以比賽，可以去知名的百貨比賽，很刺激  
阿勳：而且玩蝙蝠，還要跑來跑去，有夠累人的  
阿軒：玩蝙蝠只是跑來跑去，沒有什麼特別的，我們這個比較有挑戰性  
(960322 訪彬彬組)

## (二) 對其他遊戲團體之態度

### 1. 對男團體

彬彬組認為跑跳組去一樓玩蝙蝠，只會「惹事生非」，是專門製造麻煩的一群，所以不想跟他們一起玩。

(阿浩、阿軒、阿勳在玩遊戲王卡)  
研：那你們知道班上男生在玩的蝙蝠，是什麼嗎  
阿浩：就是到處跑，到處追，跑來跑去的鬼抓人  
研：那你們會跟著去玩嗎  
阿浩：很少很少大概 20 次才有 1 次吧  
研：「為什麼？」  
阿浩：「才不要，因為他們都去樓下惹事生非」  
阿軒：「對押，他們愛惹事生非」  
阿勳：「你不要阿浩這樣說，就跟著說」  
阿軒：「本來就是這樣」--笑  
研：比如說怎樣惹事生非？  
阿浩：出去玩那個，還在走廊奔跑，常常會撞到人，然後都會有人來跟老師告狀，所以在教室才不會惹事生非  
阿軒：之前阿楠還跑來跑去，跑到跌倒手脫臼，幹麻搞的這樣子，老師還說「撞死最好，活該去那邊跑」，而且下去玩，上課還會晚到，被老師罵，下去玩還在那邊亂碰東西，電燈、桌子、鋼琴  
阿勳：他們是專門製造麻煩的一群人！  
(960412 訪彬彬組)

彬彬組除了認為跑跳組下課時間所玩的「蝙蝠」，有惹事生非的感覺外，對於跑跳組平時所從事的各種「語言遊戲」，則認為「很誇張」以及「很髒」：

阿軒：他們還很會罵髒話，阿榮還會加上肢體語言，都是自創的  
研：那你們聽他們這樣罵，有什麼感覺嗎？  
阿浩：有時候會覺得他們罵的很誇張！

阿勳：我覺得聽起來不好聽，很髒  
(960412 訪彬彬組)

但特別的是，對於跑跳組在課堂上，所作的種種搞怪的行為，彬彬組則認為「看好戲」就好，秉持一種事不關己的態度，就算因為跑跳組的種種行為，會影響上課，他們也認為沒有關係，因為他們也覺得上課有時也很無聊，因為上的東西其實他們也都會，所以跑跳組吵沒關係：

研：你們剛剛說的甲老師要發瘋，是什麼意思？

阿軒：因為那群男生在課堂上一直發出怪聲，他們還會在老師轉過去寫黑板的時候，在背後作動作，比如用手比槍，對老師掃射，他們說這是「老榮民機關槍」，還用拳頭要打老師的樣子。

研：哪一群？

阿浩：就阿勝、阿翔、阿榮、阿楠他們，唱一些奇奇怪怪的歌

阿軒：她沒有教書那一套，所以他們都拼命玩，不怕她

研：哪一套？

阿軒：就是上課管理的一套，只會張大眼睛瞪，也沒屁用

阿勳：很懷疑她有教書二十年的經驗

阿浩：她的教法太老了，只照著課本講，現在的學生根本不理她，已經管不動了

研：那她們上課的時候這樣吵，不干擾到你們上課嗎

阿浩：習慣了，反正我們大部分的人也都心不在焉

研：你們都沒有在聽嗎

阿軒：只有偶而複習的時候才會聽，不過大部分我都在發呆

阿浩：我是在亂畫，阿勝她們那一群就在那邊吵鬧

研：你們不會去跟老師講嗎

阿浩：不會壓，就算他們被罵也不關我們的事

阿勳：最近乙老師也被阿勝他們那一群氣的半死，氣的拍桌子，阿勝還被罵說良心被狗啃！

阿軒：電腦課他們只想趕快做完作業，然後玩電腦遊戲，他們還會自己帶遊戲來灌

阿浩：總之，我們也覺得老師上課很無聊，我們也沒有在聽，我都在發呆，他們這樣，反而讓我有好戲可以看

(960412 訪彬彬組)

## 2. 對女團體

彬彬組認為淘氣組與優雅組都很會打人，可是他們往往不敢打回去，因為會被打的更慘，而且女生也會說男生不能打女生：

研：那你們跟班上女生有一起玩嗎？  
阿軒：很少，妳們都是愛打人的一群！尤其是那個小吟，打人超痛的！  
研：她會打妳唷，爲什麼會打妳  
阿軒：有時候我也沒幹麻，就被打了  
研：那你會打回去嗎  
阿軒：怎可能，打回去會被打的更慘，而且她們會搬出「男生不能打女生」這招  
研：那小甄她們呢  
阿浩：她們也是一樣，都愛打人，真的是「恰北北」（很兇的意思），有一次她走過來拿我們的遊戲王卡，然後說「好醜唷！」，我就說「對壓，跟妳一樣」，接著就被打了，回去還淤青！  
(960412 訪彬彬組)

不過，彬彬組對於這些女生常常打他們，心中頗有微詞，認為這些女生應該也要適可而止，有所節制

研：那她們有時這樣打你們，你們都沒有跟她們抗議過嗎？  
阿軒：當然有！有時候跟她們講，第一天記得，第二天來又忘記了，還是一直打，當沒事發生！  
阿浩：可是她們自己也應該節制吧！  
(960412 訪彬彬組)

彬彬組與嬉鬧組則無往來，但認為她們很愛在走廊上奔跑，然後被老師罵，而且也會愛捉弄人家，又很會亂叫、亂罵，所以不想去招惹她們：

研：那小婷她們那一群呢，你們有跟她們往來嗎？  
阿浩：我們跟她們沒有往來，而且她們很愛在走廊上跑步，然後被老師罵。我們不想也不敢去招惹她們。  
阿勳：她們也很愛捉弄人家，而且上課也很愛玩，也很愛罵人，她們也很愛亂叫！  
阿軒：比如說上自然課的時候，作實驗有用到迴紋針，可是小婷跟小秀一直在那邊玩迴紋針，玩到打結，下課之後，老師叫組長收，我是組長，我拿去給老師後，就害我被罵！  
阿浩：她們還會暗地裡寫別人的壞話，比如說有一次她們用紅筆寫小吟她們的壞話，可是不小心掉在地上，然後被老師撿到，老師問半天，她們才承認是她們寫的，結果被罵的很慘！  
(960412 訪彬彬組)

### 三、淘氣組

#### (一) 對自身態度：

淘氣組認為自己是「打混組」，所謂的打混，指的是除了在學校上課之餘，會找很多好玩的事情來學校玩，呈現出淘氣的感覺，比如各種小遊戲與心理測驗，才不會無聊：

研：「呵，那妳們覺得自己是什麼組？」

小敏：(想了一下)「我們是『打混組』的」

研：「怎樣打混法？」

小敏：「ㄛ…反正就是打混、淘氣啦！」

小甄：就是說學校上課太無聊，我們會找很多事情來作，這樣比較有趣一點

研：比如說呢？

小甄：就是我們剛剛下課玩的那些猜拳遊戲，心理測驗遊戲

(960410 訪淘氣組)

#### (二) 對其他遊戲團體之態度

##### 1. 對男團體

淘氣組將男團體分成三類，包括「美男子組」、「吵鬧組」、「可愛組」，其中「美男子組」主要是彬彬組的成員(阿浩、阿軒、阿諭、阿揚)，吵鬧組多為跑跳組的成員(阿翔、阿勝、阿榮、阿台)，而「可愛組」則有阿承、阿汪、阿德與阿勳。

(綜合活動出來打躲避球，研究者與一群女生坐在一起)

小甄：「鄭同學，你覺得班上哪個男生最帥？」

研：「ㄟ，我覺得阿勝最帥」

(女生群發出一聲驚呼，小甄伸手摸研究者的額頭)

小甄：「鄭同學，你沒發燒吧」

研：「怎樣，阿勝不帥嗎」

小敏：「拜託！」

研：「那阿榮也很帥壓？」

(女生群又是一聲驚呼)

小甄：「難道你沒別的人可選了嗎，班上就那幾個而已壓」

研：「那阿台、阿翔ㄝ」

小甄：「都不是」

小茹：「(有點忍不住的說)，我們班上帥的男生就只有四個，是阿浩、阿軒、阿諭跟阿揚」

研：「那其他男生呢？阿德、阿勳、阿汪與阿承？」

小甄：「他們是『可愛組』」

研：「呵呵，那阿浩他們呢？」

小甄：「他們是『美男子組』」

研：「阿勝他們？」

小甄：「他們是吵鬧組」--笑

(960319 訪淘氣組)

## 2. 對女團體

淘氣組認為小慧、小婷她們那群是「暴力組」，所做的事情她們不太敢想像，小敏說：

研：「妳們會不會跟阿婷她們一起玩呢？」

小甄：「很少很少，我們是不同掛的」

研：「為什麼不同掛？」

小敏：「因為她們玩的不適合我們」

研：「呵，怎麼說？」

小敏：「她們是『暴力組』的一群，我沒有辦法接受，也不敢想像」

研：「什麼叫『暴力組』？」

小敏：「就是她們愛打來打去」

研：「恩恩，小甄那妳呢？」

小甄：「不知道，反正我跟她們很少來往」

(960410 訪淘氣組)

而對於小文、小吟她們那群人，則係屬於「優雅組」的一群，小敏說：

研：「那小吟她們呢？也很少看妳們跟她們玩？」

小敏：「她們都是那幾個人一起玩，我們偶而才會一起玩」

研：「她們有誰？」

小敏：「就是小吟、小文、小甯跟小庭」

研：「那她們玩什麼，妳們知道嗎？」

小敏：「她們就都在看書吧，偶而會出去外面走走，她們是『優雅組的』」

(960410 訪淘氣組)

## 四、嬉鬧組

### (一) 對自身態度

嬉鬧組認為自己是比較愛打來打去、追來追去的團體，她們覺得這樣比較有趣，就算是被老師罵，也沒有關係：

研：那妳們覺得妳們跟其他女生團體有什麼不一樣？

小慧：我們比較會跑來跑去、打來打去吧

研：打男生嗎？

小慧：只有小婷會啦，針對阿勝、阿楠他們那一群

小秀：基本上，我們都打自己人比較多--大笑

小卿：有時候我跟小婷會聯合起來耍小慧，有時候他們三個會聯合起來耍我

小秀：可是都會被老師抓到，然後就被罵跟罰寫

研：這有什麼好被抓的？

小婷：就因為我們在教室跑來跑去，還被老師罰寫「我不在走廊教室奔跑」

小慧：阿卿打人很痛，她是四個人之中打人最痛的！

研：那妳們這樣被罰寫不會很累嗎？

小慧：還好，半節課就寫完了

研：妳們常常被老師罰嗎？

小秀：罰就罰，反正就寫，沒關係

(960416 訪嬉鬧組)

### (二) 對其他遊戲團體之態度

#### 1. 對男團體

嬉鬧組認為跑跳組沒有什麼特別的，且對於他們的所作所為不會有排斥，因為她們覺得自己有時候也是這樣，只是對於他們的八卦比較有興趣：

研：那班上男生呢？

小婷：阿，男生免貢阿拉

小慧：阿勝是小婷的愛人

小婷：妳屁股啦

研：妳們覺得阿勝他們怎樣呢？

小秀：他們都跑下去玩

小卿：有新的八卦，鄭同學要聽嗎？

研：要壓



小卿：就是阿勝跟小筱兩個人  
小婷：阿勝超喜歡小筱的，只是單戀  
小秀：不過小筱也有喜歡的人，不過是國一的  
研：那就不是我們學校的了麼  
小婷：恩 沒錯  
研：阿翔他們那一群不是很愛說髒話嗎？  
小婷：他們很愛罵喜憨  
研：那他們這樣罵髒話，妳們會討厭嗎？  
小慧：不會，因為我們自己也會這樣罵  
小婷：不要罵到我就好，如果罵到我，我就會罵回去，打回去  
(960416 訪嬉鬧組)

嬉鬧組對彬彬組，也是沒特別意見，同樣的，話題仍舊會圍繞在他們的八卦上：

研：那阿浩他們那一群呢？  
小婷：他們都是在玩遊戲王卡  
研：那妳們看的懂嗎？有興趣嗎？  
小婷、小慧、小秀：看不懂，也沒有興趣  
研：那妳們覺得他們這群人怎樣？  
小婷：沒啥特別的，不過有人暗戀他們，阿軒跟阿浩很多人喜歡，很奇怪  
(960416 訪嬉鬧組)

## 2. 對女團體

基本上，嬉鬧組認為跟班上女生沒有那麼熟，只有對優雅組頗有微詞，因為認為她們上英文課的時候，都不會教她們功課(嬉鬧組與優雅組英文課同組)，只教優雅組自己的成員：

研：那妳們覺得她們這兩個團體是什麼樣的團體？  
小婷：小甄她們應該還蠻好相處的，可是沒有那麼熟，而小吟她們則很自私，都以自我為中心  
研：比如說？  
小慧：比如說上英文課的時候，小吟跟小文都只教小甯唸課文，都不教我們唸，可是會一直命令我們唸唸唸，可是我們不太會唸  
(960416 訪嬉鬧組)

## 五、優雅組

### (一) 對自身態度：

優雅組認為自己是「陽光」的一群，因為她們會去外面走，不像其他女生，多待在教室裡面，而且也會主動去找男生玩：

研：那妳們覺得妳們跟別人有什麼不一樣

小吟：我們比較陽光，不像別的女生都窩在教室，她們比較陰暗一大笑

小文：而且我們會主動去找男生玩，不像其他女生，都自己玩自己的

(960417 訪優雅組)

### (二) 其他遊戲團體之態度

#### 1. 對男團體

優雅組認為跑跳組是愛惡作劇，也愛罵髒話的一群，經常亂取別人的綽號，讓人很不喜歡，而且他們也是開創各種罵人字眼的製造者：

研：那妳們對班上男生有什麼看法，比如說阿勝他們那一群？

小文：他們很愛惡作劇，也很愛罵髒話

小甯：他們很愛給別人取別人不喜歡的綽號，很討厭

小文：小甯被叫「詹姆士青蛙」，然後我叫「痘痘老阿嬤」，小吟被叫「豬皮蛋糕」，然後小庭是「丁字褲」，很多啦

小吟：而且常常在班上，突然說「死好啦」，然後很愛罵「喜憨兒」，動不動就是「妳很憨耶」、「喜憨唷妳」

小文：而且六年級的男生，都開始說「喜憨」，我覺得是從我們班上男生傳出去的，都是他們創造出來的

研：那他們為什麼會罵喜憨？

小文：我有問過，阿翔是說，因為社會課本裡有介紹喜憨兒麵包店，然後就開始說「喜憨」。有一次在上數學課，連外面走過的人，也會在那邊罵喜憨。

(960417 訪優雅組)

優雅組則認為彬彬組不像跑跳組那麼誇張，雖然偶而會有不好看的手勢，但基本上還是比較守規矩，所以她們跟彬彬組有比較多的往來：

研：那阿浩他們那一群呢？

小文：他們就還好，不像他們那麼誇張，沒那麼白目，只是偶而會比一些不好看

的手勢，雖然我也很想比，可是還是不能比，怕破壞形象！

小庭：我想比也不敢比，會被罵

研：他們下課都在玩遊戲王卡？

小文：對壓，他們一直在玩，

小庭：不過考試之前，他們就不會帶來了

小文：反正他們比較守規矩，我們跟他們也比較有往來

(960417 訪優雅組)

只不過對於他們所玩的東西，還是很納悶為什麼都不會膩，相較之下，優雅組反而認為，就玩的東西而言，還是彬彬組玩的東西比較好，因為有運動，而且更重要的是，雖然跑跳組上課時會吵鬧，不過她們覺得這樣反而讓上課變得有趣一點：

小吟：可是阿浩他們玩的東西實在是很無聊，怎都不會膩

研：他們自己玩的很樂耶

小文：我們看來很悶，老是在那邊：「好，攻擊力 1000，扣多少，加多少」怎樣怎樣的，悶死了

小吟：很奇怪，他們為什麼不會膩

小庭：我們對那個沒興趣

小甯：他們比較不像阿翔他們那麼會跑

小吟：假如說是玩的話，我覺得阿翔他們比較好，因為他們一直坐在那裡，實在是很悶

小文：有時候他們上課會搞笑，比如說國文，台語課，老師都會叫像阿翔、阿德、阿勝來作示範，都很好笑。

研：可是他們上課不是都會很吵嗎？

小吟：有一點，不過這樣上課比較好玩

(960417 訪優雅組)

## 2. 對女團體

優雅組認為與淘氣組不太熟，不過有時候會去看看她們在玩些什麼，然後也會一起玩：

研：那小甄她們呢？

小吟：我們比較少跟她們在一起，沒有很熟

小文：無聊的時候，會去看看她們在玩些什麼，看看她們在幹麻，有時候會一起玩

(960417 訪優雅組)

優雅組則認為嬉鬧組是很活潑、好動、粗魯的一群，而且常常被老師罵，所以她們跟嬉鬧組沒有往來：

研：妳們會跟小婷他們那幾個人一起玩嗎？  
小吟：不會，就玩不起來，她們都會在教室走廊那邊跑  
小文：跑來跑去都被老師罵  
研：那你們對她們的印象是什麼呢？  
小庭：她們比較活潑、好動吧！比較…粗魯一點  
(960417 訪優雅組)

## 貳、遊戲團體內部成員態度：兼論遊戲團體內之階層地位體系

每個遊戲團體，透過「遊戲」作為互動媒介，衍生成各種同儕文化，並帶有身分認同作用色彩，以鞏固每個遊戲團體之構成。若進一步觀看每個遊戲團體的內部互動模式，可發現遊戲團體內部成員具有不同的地位，在高低不同的地位之下，進而串結成「階層地位體系」。本節試圖從遊戲團體內部成員的互動之中，找尋出遊戲團體之「領導者」與「追隨者」，再進而說明該遊戲團體之階層地位體系，茲分數如后：

### 一、跑跳組

跑跳組係以「阿翔」以及「阿勝」為主要領導者，能控制成員的行動，甚至將成員逐出遊戲團體，而其領導地位則來自於「很兇」、「很會罵人」：

研：「你們這群中誰最兇？」  
阿楠：「阿翔」  
研：「那阿勝呢？」  
阿楠：「他也很兇，不過他只會用嘴巴說」  
研：「什麼意思？」  
阿楠：「阿翔還會跟別人打架」  
研：「是啫，跟誰打架」  
阿楠：「阿黃拿東西丟到他，阿翔就跟他說：『幹你祖媽，丟三小』，阿黃就說：『袂爽啫』，然後阿翔就抓狂去『揍他』，然後兩個人就打起來了」  
研：「那結果呢？」  
阿楠：「我們就把他們拉開壓」  
研：「那阿榮跟阿台呢？」  
阿楠：「阿榮還好，阿台有時還會被阿翔欺負，阿台很老實」

(951220 訪阿楠，製造業代工之子)

---- ----

(中午午休時，阿黃待在教室，沒有去玩蝙蝠)

研：「爲什麼阿黃沒有跟你們一起玩？」

阿勝：「因爲中午他拖大家的時間，搞的大家都沒得玩，不爽給他玩了，他玩鳥！」

(951120 訪阿勝，火雞肉飯攤販之子)

---- ----

(某節課老師較晚下課)

阿榮：「幹，老師這麼晚下課」

阿勝：「我們直接在四樓玩吧」

研：「可是走廊不是禁止奔跑」

阿勝：「沒關係啦，快開始吧」

(96315 訪跑跳組)

今推敲跑跳組階層地位體系，可發現居於頂位者為「阿翔」與「阿勝」，而「阿榮」、「阿台」、「阿楠」為其次，至於「阿汪」與「阿承」，在遊戲的過程中，則是處於追隨者的角色，並未見有任何的意見發表，故位置可謂最低。

## 二、彬彬組

彬彬組主要係以「阿浩」為中心，因為每次玩遊戲王卡時，阿軒、阿勳、阿諭等人皆會到他的座位玩，且阿浩都是坐著。

研：「你們爲什麼都集中在阿浩的座位這裡？」

阿勳：「因爲他是老大」

阿浩：「我才懶的動」

(951116 訪彬彬組)

此外，每次玩遊戲王卡的結果，幾乎都是阿浩獲勝，阿勳說：

研：「阿你們每天下課都玩這個，不會膩嗎」

阿浩：「不會押，很好玩，而且他們都是我的手下敗將」

研：「什麼意思？」

阿浩：「就都是我贏押」

研：「阿軒，真的嗎？」

阿軒：「恩恩」

阿浩：「我是第一，阿勳是第二，阿軒是第三」

--上課鐘響--

研：「那這場又是誰贏」

阿浩：「當然又是我」

(951116 訪彬彬組)

若從學生的平常生活言談中，也可以發現彬彬組以「阿浩」為中心的現象：

研：「阿浩，你剪頭髮唷，帥唷」

阿浩：「那當然，沒剪也很帥」

研：「哦，是這樣的嗎」(問阿勳與阿揚)

阿勳、阿揚：「當然，說不是的話我們會被K！」。

(951024 訪彬彬組)

除了以「阿浩」為中心之外，當阿軒與阿勳下課在玩遊戲王卡，而阿揚一直想加入，且會翻他們的牌，並試圖在旁邊幫忙，不過阿勳跟他說「別鬧」！因此，相較之下，阿諭、阿揚以及阿德多半是站在旁邊看居多。故如果歸納彬彬組的階層地位體系，可發現「阿浩」為最高、「阿軒與阿勳」次之、「阿諭、阿揚與阿德」為最低。

### 三、淘氣組

淘氣組成員的領導者主要係以「小甄」、「小茹」、「小敏」為主，而「小筑」、「小育」、「小筱」為追隨者，一來「小甄」、「阿小」、「小敏」為主要畫圖的人，「小筑」、「小育」、「小筱」多半是在旁邊出意見與觀賞，且各種遊戲都是由「小甄」、「小茹」、「小敏」三個人所發起或是創造。

研：妳們玩的這些遊戲是哪學來的？

小筑：「是小甄發明的」

研：全部都是妳發明的？

小甄：有些是從網路上看來的，有些是小茹教的

小茹：有些是以前五年級跟同學玩的

(951205 訪淘氣組)

### 四、嬉鬧組

嬉鬧組主要係以小婷、小慧為主要領導者，且二者各具其職，小婷為帶動各種八卦或是肢體碰觸者，小文則提供各種偶像雜誌與小說，而小秀與小卿多為接受者，故嬉鬧組的階層地位體系，小婷與小慧為領導者，小秀與小卿為追隨者：

研：妳們下課玩的東西都是從哪來的

小婷：玩什麼東西

研：那些踢來踢去的遊戲

小婷：哈，踢屁股遊戲是我先開始的

小卿：她很變態-笑

研：那那些書是誰帶來的

小慧：是我買的

(951226 訪嬉鬧組)

## 五、優雅組：

優雅組所從事之遊戲，多半為看書，故階層地位體系從日常觀察中，比較不明顯，而根據研究者旁敲側擊詢問之後，優雅組有以「小文」、「小吟」為領導者之傾向，「小甯」與「小庭」為追隨者。

研：我看妳們下課都窩在一起看書比較多？

小吟：是壓，我們看書比較多一點

小文：有時候也會去找男生

小：那妳們平常出主意的人，都是誰比較多？

小甯、小庭：她們兩個

小文：我想是我吧，小吟也有，有時候她也意見很多！

(960417 訪優雅組)

## 本節結要

本節旨在走進學生遊戲團體的遊戲過程，以從中捕捉遊戲團體彼此間之態度與互動，與從中所型塑出來，帶有「身分認同」意味之同儕文化，以及各遊戲團體內在遊戲互動中，所呈現出來之階層地位體系。就學生遊戲團體彼此間態度而言。研究發現跑跳組呈現出一種「類幫派」的心態，且秉持著「又會讀書又會玩」的原則，來取笑彬彬組，可是自己的成績並不算好，於此，根據研究者進一步的了解，發現跑跳組所言的「又會讀書又會玩」，其實應該是指「有”讀書又會玩」，換言之，他們認為能考7、80分，即代表「有”唸書」，故已經符合「又會讀書又會玩」的原則了，因此，跑跳組對於此句話的詮釋，與一般所認為的「會唸書」之意義，有所不同，而在對女團體的態度上，多拿淘氣組與優雅組的身體特徵來開玩笑。對於嬉鬧組，則只有阿勝對阿婷會打他，有所不爽之外，較無發現跑跳組開嬉鬧組的玩笑。

彬彬組則認為自己所玩的遊戲比較具有「挑戰性」，不像「蝙蝠」只是跑來跑去，且認為跑跳組是「惹事生非」的一群，在對女生團體的態度上，就淘氣組與優雅組而言，除了覺得阿吟會打人之外，沒有太多的感覺，就嬉鬧組而言，則覺得是愛「亂叫」、「亂罵」的一群，不敢去招惹她們。

淘氣組認為自己是「打混」的一群，原因是因為會找很多好玩的東西來學校玩，對班上男生團體的態度，則分成三種，包括「美男子組」、「可愛組」與「吵鬧組」，其中彬彬組多為「美男子組」的成員，而跑跳組則多為「吵鬧組」的成員（阿汪、阿承、阿德、阿勳為可愛組），對班上女生團體的態度，則認為小文、小吟她們為「優雅組」，小婷、小慧她們則是「暴力組」。

嬉鬧組認為自己「愛跑來跑去」、「打來打去」，就算被老師罵也沒有關係，因為這樣比較好玩，對於班上男生，則認為跑跳組所做的事情，沒有什麼特別，因為她們自己也會做，而對於彬彬組，則無往來，比較喜歡講他們的八卦，就女生團體而言，則跟淘氣組沒有那麼熟，但認為優雅組很自私。

優雅組認為自己是「陽光」與追求「優雅」的一群，因為她們會去教室外面走走，且也會主動去找男生玩，跟其他女生不同，對班上男生團體的態度，認為跑跳組很誇張，也很愛罵髒話，很討厭，而對於彬彬組，則認為他們相較之下比較守規矩，不過特別之處在於，優雅組覺得撇開「違規犯錯」來說，基本上，跑跳組所為的遊戲比彬彬組所為的遊戲來的運動一點，比較好。對班上女生團體的態度，則認為她們與淘氣組不熟，但是會學習她們所玩的遊戲，對於嬉鬧組而言，則覺得她們很「粗魯」、「好動」。



就各遊戲團體的內部階層地位體系而言，研究發現跑跳組的「領導者」為阿翔、阿勝、阿楠、阿榮與阿台，「追隨者」為阿汪與阿承；彬彬組的「領導者」為阿浩、阿軒、阿勳，「追隨者」則為阿諭、阿德、阿揚；淘氣組的「領導者」為小甄、小敏、小茹、小筑，「追隨者」則為小育、小筱；嬉鬧組的「領導者」為小婷、小慧，「追隨者」則為小秀、小卿；優雅組的「領導者」為小文、小吟，「追隨者」則為小庭與小甯。

從上述研究發現，可以發現不同的遊戲團體，對於自身所從事的遊戲，實存著自己的看法，且對於其他遊戲團體所為的遊戲，亦有著不同的詮釋，基本上，最明顯之處有二，一者，在於彬彬組、淘氣組與優雅組，皆認為跑跳組與嬉鬧組所為的遊戲，太過於「粗魯」、「暴力」，因此，很少與他（她）們有所往來，二者，在於彬彬組、淘氣組與優雅組對彼此多持正面的態度，跑跳組與嬉鬧組對彼此亦抱持較正面的態度。換言之，似乎跑跳組和嬉鬧組較為一體，而彬彬組、淘氣組和優雅組則較同屬一體，此種現象背後的原因為何，似乎值得深入探究。除此之外，另一個問題在於，造成「領導者」與「追隨者」兩種不同階層地位之因素又為何，亦有必要進一步的探究。據此，下節試圖將遊戲作「脈絡化」之處理，以對上述問題，尋找解釋之道。

### 第三節 遊戲之脈絡化分析

本節旨在針對前述各遊戲團體所從事之遊戲，以及各遊戲團體間與內，對彼此之態度，及從中所形塑而來之階層地位體系，作「脈絡化」處理。據此，首先分析各遊戲團體的家庭社經地位；次者，從各遊戲團體所為的課間遊戲與課後遊戲中，歸納出所為遊戲之特質，再將各遊戲團體所屬的階級屬性與其遊戲特質作串結；爾後，亦從「階級」觀點，分析不同階級屬性遊戲團體之間與之內，對彼此之態度，以及每個遊戲團體內部階層地位體系；最後，則對各遊戲團體中的階級變異情形。做說明與探討，茲分述如后：

#### 壹、各遊戲團體成員家庭社經地位之比較

教育研究中的階級分類方式，常以「職業」與「教育程度」作為主要考量。就「職業」類別而言，在國外，英國最常用的職業劃分方式為Registrar General's，的五種分類方式：1. 專業人員；2. 中階專業人員；3. 技術性人員；4. 半技術性人員；5. 非技術性人員。後期則擴充為六種：1. 專業人員；2. 中階專業人員；3. 技術性非勞力人員；4. 技術性勞力人員；5. 半技術性人員；6. 非技術性人員。其中，第1、2、3合併成「中產階級」類別，第4、5、6則合併成「勞動階級」類別（Robertson, :190-191）。

不過，現今對於「中產階級」類別的討論，以更趨於細緻，認為中產階級可再區分成「新中產階級」與「舊中產階級」，如蕭新煌（1994）認為「中產階級」可細分成舊中產階級與新中產階級，而舊中產階級包括1. 自雇者2. 小雇主；新中產階級則分為1. 經理、佐理、監督以及2. 半自主性受雇者，植基於技能與學歷上。不過值得注意之處在於舊中產階級的教育程度，有偏低的傾向，新中產階級教育程度則較高（許嘉猷，1989）。總之，新中產階級較傾向於以非體力勞動的工作為主，重視知識的運用，教育程度偏高，而舊中產階級則多擁有資產，以自營為生，惟教育程度可能較低。

故依循著此思路下來，本研究的職業類別區分方式，將採取國內朴允哲（1995）的家長職業類別區分方式，包括資產階級、新中產階級、低階白領階級、舊中產階級、小農階級、勞工階級六大類別（如表4-5所示）。

表 4-5：家長職業類別分析表

| 社會階級  | 類別            | 職業項目           |
|-------|---------------|----------------|
| 資產階級  | 大型私人企業負責人     | 董事長、總裁         |
| 新中產階級 | 管理階級、專業知識份子階級 | 總經理、經理、醫師、律師、工 |

|        |                    |                                 |
|--------|--------------------|---------------------------------|
|        |                    | 程師、設計師、教授、教師、公務員                |
| 低階白領階級 | 公司部門無專業自主性的例行腦力工作者 | 行員、秘書、代書、出納員                    |
| 舊中產階級  | 自營小本生意者            | 小店主、工廠老闆、小型企業負責人、批發商、代理商        |
| 小農階級   | 擁有生產工具(農地)的自雇者或小雇主 |                                 |
| 勞工階級   | 技術、非技術性、體力工        | 水電工、監工、售貨員、司機、機械操作工、工廠作業員、門房、小販 |
| 其他     | 家管                 |                                 |

資料來源：朴允哲（1995）職業類別分析表

就「教育程度」而言，則根據國內目前學制作區分，包括研究所、大學、專科、高中職、國中、國小、無等七種類別。以下即根據各遊戲團體成員家長（以父母中最高者為主）之「教育程度」與「職業類別」，作為社會階級之判定標準<sup>17</sup>，茲將各遊戲團體所屬成員的家庭社經地位，作逐一分析<sup>18</sup>。

## 一、跑跳組

跑跳組所從事之典型遊戲，以「蝙蝠」為主，而從表 4-6 可以發現，組成成員多屬於勞動階級<sup>19</sup>（阿勝、阿翔、阿楠、阿台、阿承），故基本上，「蝙蝠」為一種勞動階級色彩濃厚之遊戲。

表 4-6：男生遊戲團體「跑跳組」之家庭社經地位

| 姓名 | 父母學歷        | 父母職業         | 社經地位 |
|----|-------------|--------------|------|
| 阿勝 | 父：高中<br>母：無 | 父：攤販<br>母：攤販 | 勞動階級 |

<sup>17</sup> 判定標準以「教育程度」為先，即「專科」以上者屬於「中產階級」，以下則屬於「勞動階級」，但在中產階級部分則較複雜，因仍有「新中產階級」與「舊中產階級」之分，於此，則再觀看家長之「職業類別」而定，若家長為自營之小店主，則視為「舊中產階級」（不論學歷高低）。

<sup>18</sup> 各遊戲團體的形成原因，其中顯而易見者，在於「性別」因素所帶來的區隔，不過在男生以及女生之中，仍會形成各種「同儕團體」，若從「成績」的角度視之，則較難針對此種同儕團體的形成，給予周全的解釋（詳見附錄三），據此，本研究試圖從「階級」因素尋求解釋之道。

<sup>19</sup> 有關各遊戲團體中的階級變異情形，請參見本章第三節的討論

|    |               |                    |                     |
|----|---------------|--------------------|---------------------|
| 阿翔 | 父：國中<br>母：高職  | 父：水泥工<br>母：售貨員     | 勞動階級                |
| 阿榮 | 父：專科<br>母：高中  | 父：7-11 店長<br>母：家管  | 新中產階級 <sup>20</sup> |
| 阿楠 | 父：高中<br>母：國中  | 父：製造業代工<br>母：製造業代工 | 勞動階級                |
| 阿台 | 父：國小<br>母：國小  | 父：計程車司機<br>母：女工    | 勞動階級                |
| 阿承 | 父：國中<br>母：國中  | 父：卡車司機<br>母：作業員    | 勞動階級                |
| 阿汪 | 父：專科<br>母：研究所 | 父：貿易公司<br>母：中央氣象局  | 新中產階級               |

## 二、彬彬組

彬彬組所從事之遊戲以「遊戲王卡」為主，從表 4-7 可發現成員以「中產階級」為主（阿浩、阿軒、阿勳、阿諭）。

表 4-7：男生遊戲團體「彬彬組」之家庭社經地位

| 姓名 | 父母學歷         | 父母職業              | 社經地位  |
|----|--------------|-------------------|-------|
| 阿浩 | 父：專科<br>母：高職 | 父：飲食店店長<br>母：貿易公司 | 舊中產階級 |
| 阿軒 | 父：專科<br>母：專科 | 父：工廠廠長<br>母：公司行員  | 舊中產階級 |
| 阿勳 | 父：專科<br>母：高中 | 父：電子業<br>母：會計     | 新中產階級 |
| 阿諭 | 父：專科<br>母：高中 | 父：室內設計師<br>母：家管   | 新中產階級 |
| 阿揚 | 父：歿<br>母：高中  | 父：歿<br>母：清潔工      | 勞動階級  |
| 阿德 | 父：國中<br>母：國小 | 父：無<br>母：清潔工      | 勞動階級  |

## 三、淘氣組

就淘氣組而言，其遊戲以「畫圖」為主，從表 4-8 可發現成員蓋以「中產階級」居多。

表 4-8：女生遊戲團體「淘氣組」之家庭社經地位

| 姓名 | 父母學歷 | 父母職業 | 社經地位 |
|----|------|------|------|
|----|------|------|------|

<sup>20</sup> 阿榮父親是 7-11 的店長，但是該店面並非為阿榮父親所有，其係由 7-11 總公司所派遣，負責該店之營運，職位身分較屬於「經理」，故將之判定為「新中產階級」。

|     |              |                   |       |
|-----|--------------|-------------------|-------|
| 小 甄 | 父：專科<br>母：大學 | 父：驗車員<br>母：幼教老師   | 新中產階級 |
| 小 茹 | 父：國小<br>母：專科 | 父：計程車司機<br>母：護士   | 新中產階級 |
| 小 敏 | 父：專科<br>母：高職 | 父：飯店經理<br>母：食品促銷員 | 新中產階級 |
| 小 筑 | 父：高職<br>母：高中 | 父：魚攤販<br>母：家管     | 勞動階級  |
| 小 育 | 父：高職<br>母：高職 | 父：批發商<br>母：批發商    | 舊中產階級 |
| 小 筱 | 父：高中<br>母：高中 | 父：鈕扣公司<br>母：鈕扣公司  | 舊中產階級 |

#### 四、嬉鬧組

嬉鬧組遊戲以「聊八卦與謾罵」為主，從表 4-9 可以發現該成員主要係以「勞動階級」為主。

表 4-9：女生遊戲團體「嬉鬧組」之家庭社經地位

| 姓名                | 父母學歷         | 父母職業           | 社經地位  |
|-------------------|--------------|----------------|-------|
| 小 婷               | 父：國中<br>母：國中 | 父：無<br>母：賣檳榔   | 勞動階級  |
| 小 秀               | 父：高中<br>母：高中 | 父：無<br>母：勞力工   | 勞動階級  |
| 小 慧 <sup>21</sup> | 父：亡故<br>母：亡故 | 父：亡故<br>母：亡故   | 勞動階級  |
| 小 卿               | 父：高中<br>母：高中 | 父：作業員<br>母：文具店 | 舊中產階級 |

#### 五、優雅組

優雅組遊戲主要係以「看書」為主，從表 4-10 可以發現該成員主要係以「中產階級」為主。

表 4-10：女生遊戲團體「優雅組」之家庭社經地位

| 姓名  | 父母學歷         | 父母職業           | 社經地位  |
|-----|--------------|----------------|-------|
| 小 吟 | 父：國小<br>母：高中 | 父：印刷店<br>母：印刷店 | 舊中產階級 |
| 小 文 | 父：碩士         | 父：保險經紀人        | 新中產階級 |

<sup>21</sup> 阿慧為孤兒，育幼院院長為其監護人

|    |              |                |       |
|----|--------------|----------------|-------|
|    | 母：高中         | 母：家管           |       |
| 小庭 | 父：高中<br>母：國中 | 父：照相館<br>母：照相館 | 舊中產階級 |
| 小甯 | 父：國中<br>母：國中 | 父：油漆工<br>母：攤販  | 勞動階級  |

因此，各遊戲團體及其階級屬性，可整理歸納如表 4-11 所示，跑跳組與嬉鬧組係屬於勞動階級，而彬彬組、淘氣組與優雅組則屬於中產階級<sup>22</sup>。

表 4-11：遊戲團體及其家庭社經地位的關係

| 遊戲團體 | 典型遊戲   | 階級屬性 |
|------|--------|------|
| 跑跳組  | 蝙蝠     | 勞動階級 |
| 彬彬組  | 遊戲王卡   | 中產階級 |
| 淘氣組  | 畫圖     | 中產階級 |
| 嬉鬧組  | 聊八卦與謾罵 | 勞動階級 |
| 優雅組  | 看書     | 中產階級 |

## 貳、不同階級屬性遊戲團體的遊戲特質之分析與比較

此部分，將針對每個遊戲團體的遊戲特質進行分析，並與其階級屬性作連結，以歸納出不同階級屬性的遊戲特質，說明如下：

### 一、勞動階級遊戲團體—跑跳組與嬉鬧組

#### (一) 跑跳組的遊戲性質：

##### 1. 課間遊戲

跑跳組的課間遊戲除了「蝙蝠」（追逐遊戲）之外，其他尚包括「社會戲劇

<sup>22</sup> 淘氣組與優雅組雖同屬於中產階級遊戲團體，但二個團體仍有所區隔，於此，研究者認為一方面可從家長管教方式，對子女氣質與休閒方式的影響來做探究之外，另一方面，亦可從兒童「同儕團體」的形成過程來做解釋，如兒童通常會與一個或多個玩伴形成緊密的連繫，甚至發展出友誼，其中相當重要的因素為彼此具有共同的「興趣」與「價值觀」，進而相互提供親密的社交和感情層面上的支持（王雪貞、林翠湄、連廷嘉與黃俊豪譯，2002）。據此，淘氣組與優雅組雖同屬中產階級背景，但兩個團體仍有各自的興趣所在，如淘氣組成員的主要興趣為「畫圖」，優雅組成員的主要興趣為「看書」，故兩個團體因各自有著感興趣的「遊戲」，遂從中形成了區隔。

遊戲」、「打鬥遊戲」、「語言遊戲」與「粗野嬉戲遊戲」，以下即針對跑跳組所為的課間遊戲之性質，作初步分析：

(1) 「**追逐遊戲**」：在追逐遊戲中，學生們極力運用速度表現自我，並透過一次爬數格樓梯以及跨越欄杆等方式<sup>23</sup>，來證明自己在運動上以及勇氣上的超群、出眾，故屬於一種深具運動感以及冒險刺激感的遊戲。

(2) 「**社會戲劇遊戲**」：在研究者所觀察到的社會戲劇遊戲中，皆充滿「性愛」的用語與「對女性的戲謔」，殊不論其是否具有對女性歧視之意味，可肯定之處在於「男女關係話題」，在這群學生的同儕互動中，是重要的遊戲素材來源。

(3) 「**語言遊戲**」：該群學生的語言遊戲多屬於以「嘲弄」他人為目的，其中「謾罵」在該團體中亦不斷出現，且常常出現與「性與生理」相關之用字遣詞。

(4) 「**打鬥遊戲**」：從學生彼此的打鬥過程中，可以發現打鬥遊戲追求的為一種因為搏鬥所帶來的刺激感，以及表現強悍的一面。

(5) 「**粗野嬉戲遊戲**」：粗野嬉戲遊戲可謂為前述各種遊戲的總合，其透過遊戲的過程，表現出「破壞」、「凶狠」、「裝老大」等等行為舉止與態度，一方面欺負其他同學，另一方面遊走於校規邊緣，在老師看不見之處，盡情的嬉鬧。

若歸納諸類遊戲的性質，可以「逞兇鬥狠」作為核心主軸，包括了「攻擊性行為」、「鄙俗的用語」、「裝老大心態」、「對男女關係好奇」等等內涵。

## 2. 課後遊戲

跑跳組課後遊戲，以「PC Game」與「看漫畫書」為主。所玩的電腦遊戲則多為「打打殺殺」的遊戲，且不會上網找尋各種遊戲相關資料，或是研究各種祕技與戰略，遊戲對其而言，只是拿來玩玩而已。

所看的書籍，只有「漫畫書」，且多半是在學校以及安親班裡看，而漫畫書題材則不固定，因為多半是跟別人借來看，所以別人帶什麼，就看什麼比較多，未見有小說或是散文。

---

<sup>23</sup> 但此種行為，違反學校規定。

## (二) 嬉鬧組的遊戲性質：

### 1. 課間遊戲

嬉鬧組遊戲除以「聊八卦與謾罵」(語言遊戲)為主，其他還有「看書(偶像雜誌與愛情小說)」、「粗野嬉戲遊戲」，茲分析其性質如后：

(1)「**語言遊戲**」：嬉鬧組的語言遊戲多在討論班上同學的八卦，且在常常出現與「性」相關的題材，故對於男女之間的關係相當有興趣，除此之外，亦會對班上同學的外型、個性等等品頭論足，具有恣意批評他人的意味。

(2)「**看書**」：嬉鬧組所看的書，較傾向於與偶像八卦有關的書籍，其中對於偶像劇小說亦愛不釋手，具有「流行取向」，故可從中了解對於八卦話題以及其中所隱含的「男女關係」情有獨鍾。

(3)「**粗野嬉戲遊戲**」：嬉鬧組的粗野嬉戲遊戲性質，包括激烈的肢體動作、拉扯等等行為。

若歸納諸類遊戲性質，可包括「攻擊性言詞」、「粗魯的肢體行為」、「對男女關係好奇」等等。

### 2. 課後遊戲

嬉鬧組課後所為的遊戲，包括「可愛型」的電腦遊戲，如「跑跑卡丁車」與「爆爆王」，只不過，嬉鬧組似乎沒有運用電腦，來作為彼此聯繫情感的工具。

所看的書籍，有「漫畫書」與「小說」，其中漫畫書以少女漫畫型為主，小說的題材，則愛情題材為主，未見有純文學性質的散文。



### (三) 勞動階級遊戲性質之分析

若進一步統整、歸納跑跳組與嬉鬧組的課間與課後遊戲性質，再加上先前的跑跳組與嬉鬧組的遊戲互動型態，茲可將勞動階級遊戲團體之遊戲性質逐步整理如圖 4-3。基本上，勞動階級遊戲團體所為之遊戲性質，較傾向「攻擊性」、「粗俗性」、「肢體性」以及「性好奇」。

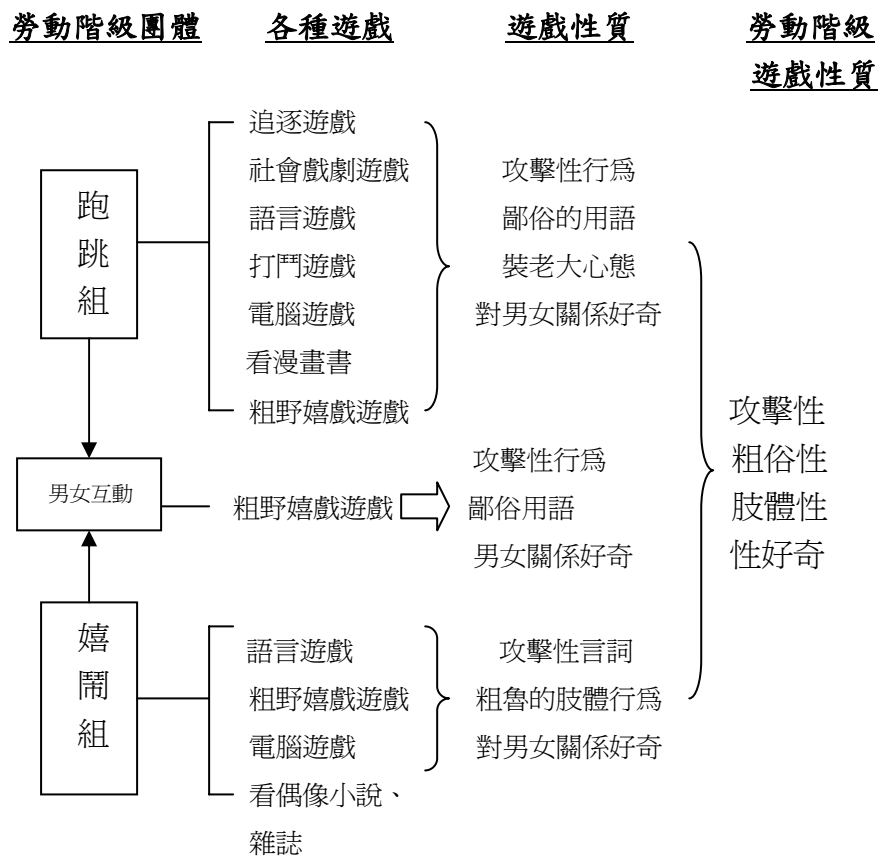


圖 4-3：勞動階級遊戲性質

## 二、中產階級遊戲團體—彬彬組、淘氣組、優雅組

### (一) 彬彬組遊戲性質：

#### 1. 課間遊戲

彬彬組的遊戲除了「遊戲王卡」(紙牌遊戲)之外，較少出現其他遊戲。以下即針對彬彬組「遊戲王卡」之性質，作初步分析：

(1) 「靜態」：遊戲王卡屬於靜態的紙牌遊戲，學生們都在教室的座位上進行遊戲，每次皆約 3-5 個人圍在一起，有的玩、有的旁觀(旁觀者多為阿揚與阿德)。

(2) 「磋商與討論」：遊戲王卡分為攻擊卡、防禦卡、陷阱卡與效果卡，且每種卡又有等級上的不同，就攻擊卡而言，有高有低，效果卡亦分好與壞，因此在遊戲進行上，具有許多不同的對戰與防守組合。故彬彬組在進行遊戲的同時，會呈現許多討論以及磋商，諸如研究卡片與卡片之間的關係，以及應該運用何種卡片來回擊。

(3) 「記憶與思考」：遊戲王卡卡片變化多端、種類繁多，且皆為日文，故彬彬組必須區辨每張卡片的功能，此外在遊戲進行過程中，必須不斷的計算自己的防禦力與對方攻擊力，故可窺見「思考」以及「記憶」在遊戲過程中的重要性。

#### 2. 課後遊戲

彬彬組回家所玩的遊戲，可以發現所玩的遊戲媒介比較多樣化，除電腦之外，仍有 PS2、NDS、XBOX、Wii 等等，而遊戲類型雖然不乏「打殺」，但是彬彬組成員會更重視技巧與戰略，亦即深具有「策略性」，因為彬彬組會上網找尋各種遊戲相關資料，深入研究各種可能的秘技與戰略。

彬彬組所看的書多為「漫畫書」與「小說」，其中漫畫書題材不固定，小說的題材，比較類似於「魔戒」系列，而不像跑跳組只閱讀漫畫而已。

## (二) 淘氣組、優雅組遊戲性質<sup>24</sup>：

### 1. 課間遊戲

淘氣組遊戲以「畫圖」為主，其他還有「看書（散文與愛情小說）」、「猜拳遊戲」、「心理測驗遊戲」、「有緣沒緣遊戲」，優雅組則以「看書」為主，且會學習淘氣組所進行的遊戲，茲分析各種遊戲性質如后：

(1)「畫圖」：淘氣組相當熱衷於「畫圖」，而常常是3-4個人聚在一起座位上，多半是1個人或2個人在畫圖，其他人則依偎在身旁觀看，且邊聊天，而聊的是所畫的內容以及故事情節發展，故屬於一種「靜態」性質的活動。

(2)「看書」：書籍包括散文集以及愛情小說，且多是自己帶來的，基本上，愛情小說仍可算是一種對「男女關係」好奇的展現，只不過迥異於嬉鬧組者，即在於散文集等純文學性質的出現，具有「文學取向」。

(3)「猜拳遊戲」、「有緣、沒緣的遊戲」：猜拳遊戲皆是淘氣組自創的（優雅組是學習而來），且學生們會在遊戲過程中，融入「親密關係」，如在「有緣、沒緣的遊戲」中，若與自己平常親近的同學玩，會很介意是否具有默契與緣分。除此之外，亦會融入「男女關係話題」，增加遊戲的趣味。

(4)「心理測驗遊戲」：心理測驗遊戲或可算是一種「猜謎遊戲」，透過選項的選擇，進而判斷某種人的某種特質。故從心理測驗遊戲中可以發現具有「判斷」、「討論」以及「質疑」等特質，其係指淘氣組與優雅組皆會透過測驗結果，來判斷誰是怎樣的一個人，此外亦會針對測驗結果進行討論，因當發現測驗結果發現與某人的日常表現行為不一致時，則會去質疑此套測驗遊戲是否精確。

若歸納諸類遊戲性質，可包括「靜態為主」、「討論、判斷與質疑」、「情感挹注」、「對男女關係好奇」等等。

### 2. 課後遊戲

淘氣組所玩的遊戲多屬於「可愛型」的電腦遊戲為主，如「跑跑卡丁車」與「爆爆王」。除此之外，電腦對於淘氣組而言，還可以透過即時通，作為彼此聊天的工具，維繫彼此的情感。優雅組成員則沒有玩電腦遊戲。

---

<sup>24</sup> 優雅組雖以「看書」為主，但是仍會受到淘氣組的影響，進行猜拳遊戲、心理測驗遊戲等等，故與淘氣組一併作討論。

淘氣組與優雅組所看的書籍，類型則相當多樣化，包括漫畫、小說、散文等等，一應俱全，其中漫畫書題材屬於少女漫畫型，小說的題材，則以愛情小說為主，散文則屬於純文學性質。

### (三) 中產階級遊戲性質之分析

若進一步統整、歸納彬彬組與淘氣組、優雅組的課間遊戲與課後遊戲之遊戲性質，再加上先前的彬彬組與淘氣組、優雅組的遊戲互動，茲可將中產階級遊戲性質逐步整理如下。基本上，中產階級遊戲團體所為之遊戲性質，包括「靜態性」、「思考性」、「討論性」與「性好奇」。

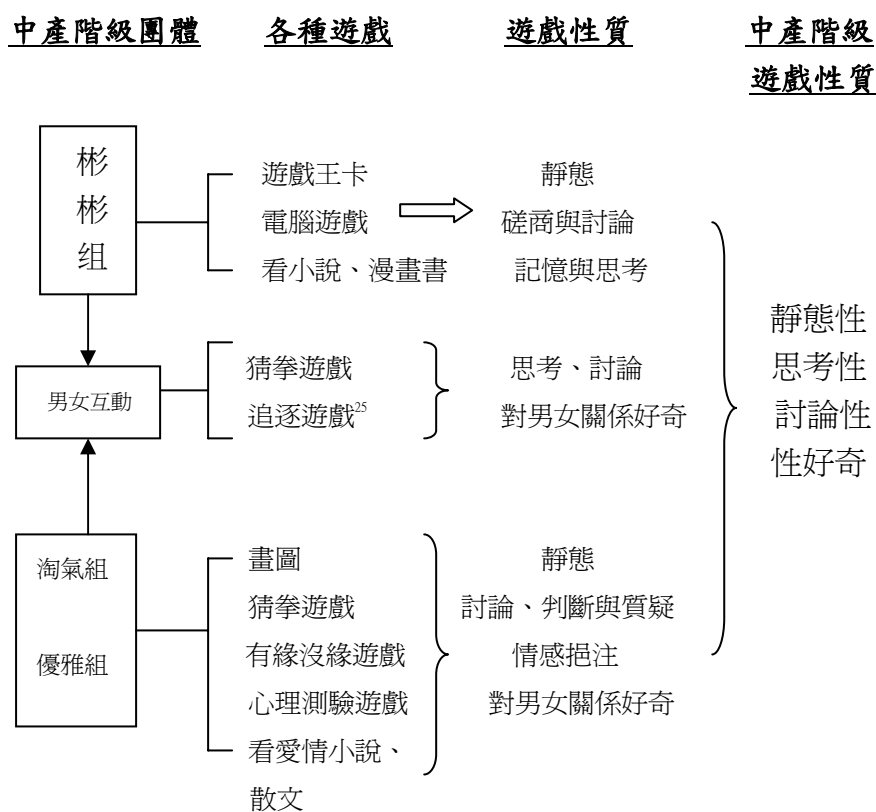


圖 4-4：中產階級遊戲性質

<sup>25</sup> 此種男女追逐遊戲與跑跳組的追逐遊戲意義上有點不同，雖然兩者都是動態，但是前者是以男女互動為主，追逐只是連帶效果，但後者是以追逐為主要目的。

## 參、各遊戲團體彼此間的態度之統整與評析

此部份將針對不同階級屬性遊戲團體間，對彼此之態度，作進一步的統整，一方面，俾使不同階級屬性遊戲團體，彼此之間的態度更加明朗，另一方面，則進一步探討是否具有階級上之差異，茲分述如后：

### 一、中產階級遊戲團體（彬彬組、淘氣組、優雅組）

#### （一）就彬彬組而言

表 4-12：彬彬組對其他遊戲團體的態度

| 中產階級團體 | 彬彬組的態度             |
|--------|--------------------|
| 淘氣組    | 還好，只是愛打人           |
| 優雅組    | 還好，只是愛打人           |
| 勞動階級團體 |                    |
| 跑跳組    | 惹事生非               |
| 嬉鬧組    | 愛在走廊奔跑、亂罵人<br>不敢招惹 |

#### （二）就淘氣組而言

表 4-13：淘氣組對其他遊戲團體的態度

| 中產階級團體 | 淘氣組的態度 |
|--------|--------|
| 彬彬組    | 美男子組   |
| 優雅組    | 優雅組    |
| 勞動階級團體 |        |
| 跑跳組    | 吵鬧組    |
| 嬉鬧組    | 暴力組    |

#### （三）就優雅組而言

表 4-14：優雅組對其他遊戲團體的態度

| 中產階級團體 | 優雅組的態度   |
|--------|----------|
| 彬彬組    | 守規矩      |
| 淘氣組    | 普普通通     |
| 勞動階級團體 |          |
| 跑跳組    | 亂罵髒話     |
| 嬉鬧組    | 活潑、好動、粗魯 |

## 二、勞動階級遊戲團體

### (一) 就跑跳組而言

表 4-15：跑跳組對其他遊戲團體的態度

| 中產階級團體 | 跑跳組的態度         |
|--------|----------------|
| 彬彬組    | 只會讀書的書呆子       |
| 淘氣組    | 無往來，但會拿身體特徵開玩笑 |
| 優雅組    | 無往來，但會拿身體特徵開玩笑 |
| 勞動階級團體 |                |
| 嬉鬧組    | 沒什麼特別感覺        |

### (二) 就嬉鬧組而言

表 4-16：嬉鬧組對其他遊戲團體的態度

| 中產階級團體 | 嬉鬧組的態度     |
|--------|------------|
| 彬彬組    | 無往來        |
| 淘氣組    | 無往來        |
| 優雅組    | 以自我為中心     |
| 勞動階級團體 |            |
| 跑跳組    | 對其所作所為不會反感 |

## 三、對不同階級屬性遊戲團體彼此間態度之評析

從上述不同階級屬性遊戲團體對彼此的態度，做進一步的歸納，有以下的發現，說明如下：

### (一) 中產階級遊戲團體

1. 對其他同為中產階級的遊戲團體：彼此之間，除了男生對某些女生會打他們頗有微詞之外，並無明顯的態度產生。
2. 對勞動階級遊戲團體：中產階級遊戲團體，皆有認為跑跳組與嬉鬧組是愛惹事生非、粗魯、暴力的一群之傾向，但特別之處在於，彬彬組與優雅組皆認為跑跳組在上課的時候，作各種違規的遊戲或是搞笑，反而有助於上課時的樂趣，因此，雖然覺得跑跳組愛惹事，但似乎並未到「對立」的地步。

## (二) 勞動階級遊戲團體

1. 對其他勞動階級遊戲團體：除了阿勝對阿婷會打他有意見之外，基本上，對於對方的遊戲，並沒有表達出特別的感覺，只有對嬉鬧組取綽號。
2. 對中產階級遊戲團體：對跑跳組來說，彬彬組與淘氣組、優雅組是用來嘲笑的對象。其認為彬彬組是「軟弱」的一群，只會「死讀書」，對於淘氣組與優雅組，則不僅取綽號，更重要的是，常常拿她們的身體特徵來開玩笑。嬉鬧組則與中產階級遊戲團體無甚往來。

### 肆、各遊戲團體內對彼此態度之統整與評析

根據前述內容指出，各遊戲團體內部皆具有「領導者」與「追隨者」兩種不同的「同儕地位」，本部分即旨在從「階級」的角度，說明導致各遊戲團體內部，構成此套階層地位體系之原因，茲說明如下：

#### 一、勞動階級跑跳組

就跑跳組的階層地位體系而言，居於「領導者」地位者為「阿翔」、「阿勝」、「阿榮」與「阿台」，而居於「追隨者」角色者，則為「阿汪」與「阿承」，然若進一步分析，居於領導位置者，較傾向於勞動階級，而位置較低者雖只有「阿汪」的家庭背景屬於中產階級，但若將之與「阿榮」比較，或可歸諸於「同儕文化」的薰陶程度不同，亦即，若想在跑跳組爬到較高的位置，需得學習其語言型態以及行為表現才行。

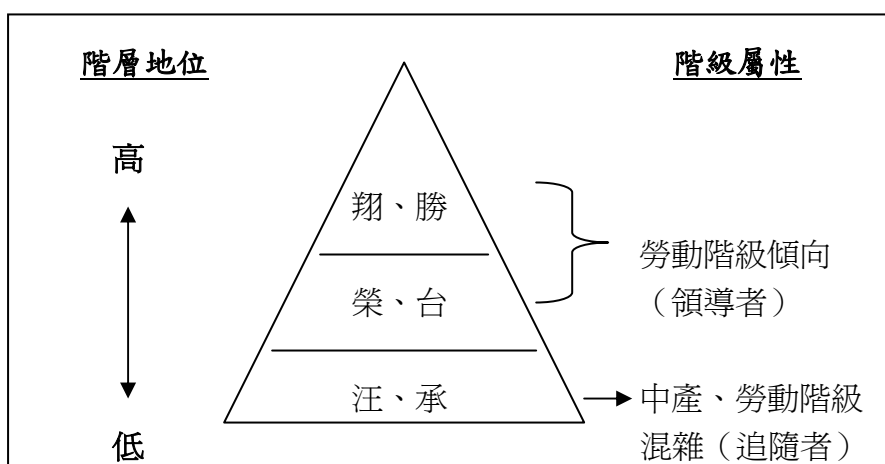


圖 4-5：跑跳組階層地位體系

## 二、中產階級彬彬組

就彬彬組而言，居於「領導者」地位者，為「阿浩」、「阿軒」、「阿勳」，而居於「追隨者」地位，則是「阿德」、「阿諭」、「阿揚」，倘若進一步分析，居於領導位置者，較傾向於中產階級，而位置較低者，則多是勞動階級，此意味著，當勞動階級學生，來到這個中產階級性質的遊戲場域裡，似乎仍是受中產階級學生的領導。

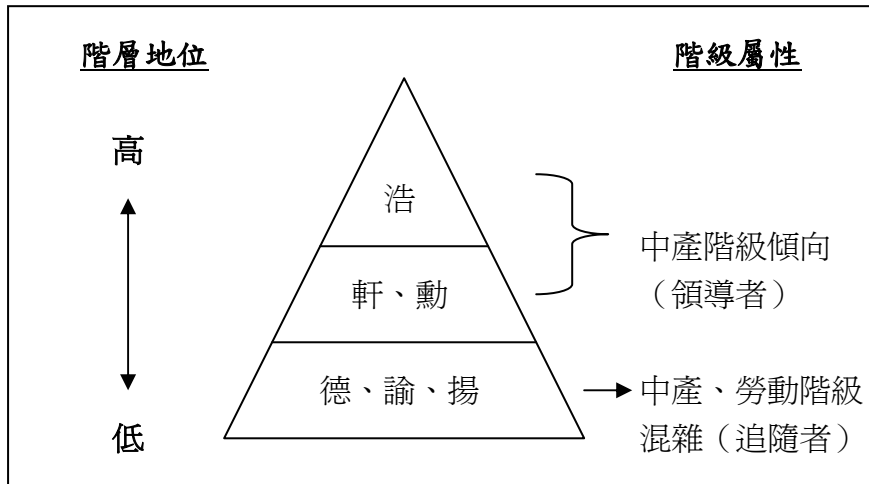


圖 4-6：彬彬組階層地位體系

## 三、中產階級淘氣組

就淘氣組而言，「小甄」、「小茹」、「小敏」為「領導者」，而「小筑」、「小育」、「小筱」則為追隨者，從圖 4-7 可發現，居於領導者地位者，皆為中產階級背景。

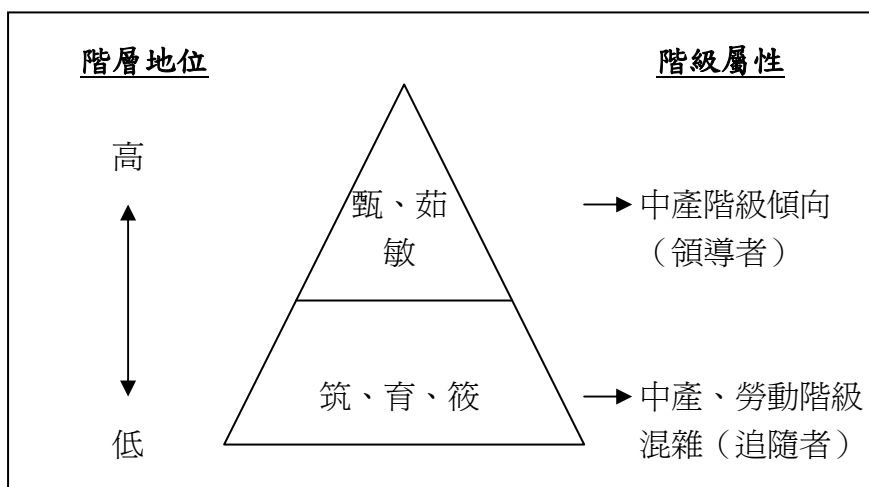


圖 4-7：淘氣組階層地位體系



#### 四、勞動階級嬉鬧組

就嬉鬧組而言，位居「領導者」地位者，為「小婷」與「小慧」，居於「追隨者」地位者，則為「小秀」與「小卿」，居於領導地位者，以勞動階級為主。

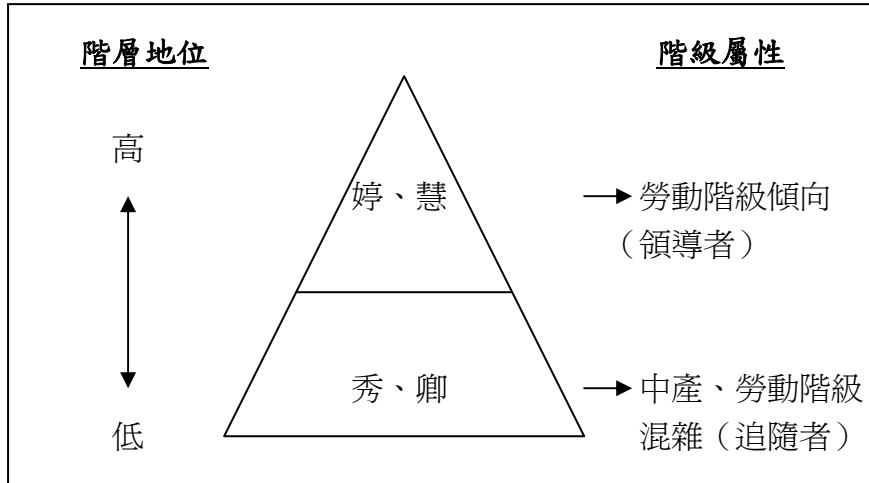


圖 4-8：嬉鬧組階層地位體系

#### 五、中產階級優雅組

就優雅組而言，位居「領導者」地位者，為「小文」與「小吟」，居於「追隨者」地位者，則為「小庭」與「小甯」，居於領導地位者，以中產階級為主。

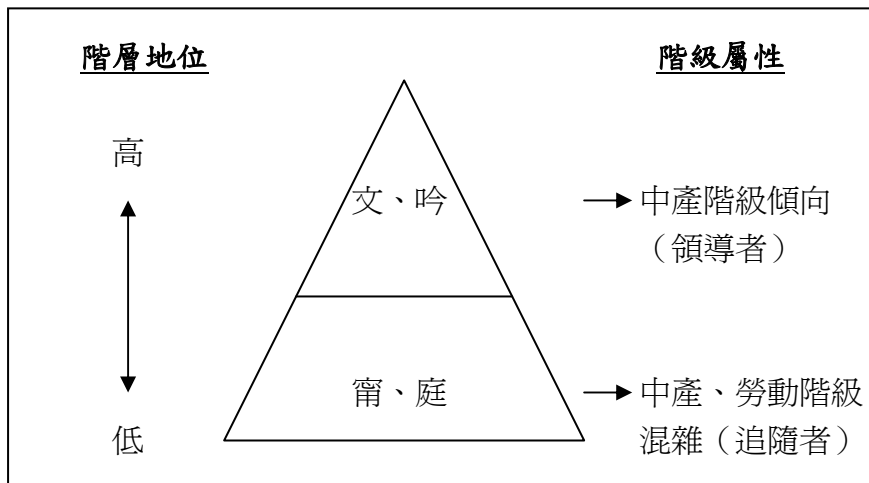


圖 4-9：優雅組階層地位體系

## 六、對不同階級屬性遊戲團體內部階層地位體系之評析

### (一) 就組間而言

基本上，從每個遊戲團體的成員互動看來，其實宛如一個「微型社會」，亦即彼此自成一體，獨立運作，每個團體玩著自己的遊戲，分享著共同的想法。

### (二) 就組內而言

從上述分析中，不難發現，中產階級遊戲團體（彬彬組、淘氣組、優雅組），領導者多為中產階級背景；而勞動階級遊戲團體（跑跳組、嬉鬧組），領導者亦多為勞動階級背景，故形成「領導者」的主要原因，實來自於掌握該遊戲團體所為遊戲之主要特質所致，如勞動階級跑跳組重視追逐與髒話使用，而阿勝與阿翔是最會跑步以及罵髒話者，中產階級彬彬組重視遊戲王卡技巧，其中阿浩技巧是最好的，所以成為該團體中地位最高者。其它女生團體中的領導者，之所以成為領導者，原因亦復如是。

## 伍、各遊戲團體中的階級變異情形

從各遊戲團體的組成成員中，實不難發現仍有些許階級混雜的情形出現，此部分即在針對此種變異現象，進行說明。從上述的階層地位體系，可以發現當學生來不同階級屬性的遊戲團體，實難居於「領導者」地位，除非能充分習染該遊戲團體的特質，但於此，則衍生出兩個問題，第一，為什麼學生會來到不同階級屬性之遊戲團體？第二，當來到不同階級屬性的遊戲團體時，是否皆能輕易的習染該遊戲團體的特質，而有所融入，甚至居於高位？為回答上述問題，以下從不同階級屬性遊戲團體，內部成員彼此之互動與態度，包括「領導者對追隨者的態度」，及「追隨者對領導者的態度」，來說明之，最後再針對此現象作評析。

### 一、中產階級遊戲團體內的勞動階級

#### (一) 彬彬組

##### 1. 領導者對追隨者的態度

彬彬組中的勞動階級成員，包括「阿揚」與「阿德」。其中，彬彬組於社交測量時，皆有選擇「阿揚」，原因在於他們認為「阿揚」本性還不壞，所以接受「阿揚」跟他們玩。只不過近來阿揚有逐漸跟跑跳組混在一起的感覺，所以彬彬組開始覺得他「變壞了」，變的滿口髒話，如果跟他們一起玩就不會這樣。

研：你們喜歡跟阿揚一起玩嗎？我看上次你們填下課時間都跟誰一起玩的問卷時，都有填他

阿浩：還不錯，因為其實他本性不壞

阿軒：不過最近阿揚常常跟阿翔他們混在一起，他被教壞了，他以前很乖的，現在都變的滿嘴髒話，跟我們好好在一起就好嘛，就不會這樣（960412 訪彬彬組）

且雖然彬彬組皆有填下課時間都跟阿揚一起玩，但是根據研究者的觀察，主導遊戲過程的，仍舊是以阿浩、阿軒跟阿勳為主，阿揚則未居於領導地位。

阿揚：我出這張

阿浩：錯了啦，出這張沒有用，要改出這張

（將阿揚手上的牌拿到自己手上，開始幫他玩）

阿浩：好好看我怎麼幫你反敗為勝！（960313 觀彬彬組）

彬彬組則認為「阿德」跟他們玩還可以，只是他有時候都會作弊，而且也不會好好用他的牌，所以贏他也不大有成就感：

阿勳：阿德有時候玩牌會作弊，都作弊

阿軒：而且他都只會花錢買牌，有很多好牌都不會用，每次都是拿那些牌來跟我們玩，很笨，每次跟他玩，都輕而易舉就把他打敗了

阿浩：他不怎麼厲害，贏他也沒有成就感

研：遊戲王卡不是很貴嗎

阿浩：他跟他媽很有錢，是他爸給他們的贍養費，所以他媽媽很疼他，他要買什麼就買什麼，白白浪費了那些牌

（960412 訪彬彬組）

## 2. 追隨者對領導者的態度

基本上，阿揚與阿德之所以跟彬彬組一起玩遊戲王卡，是因為生理因素的關係，阿揚是因為自覺跑步很慢，阿德則是因為很胖（75 公斤），所以很少跟跑跳組玩蝙蝠遊戲。只不過，最近阿揚有兩邊跑的現象，因為他覺得阿浩實在是太自大了，亦因如此，彬彬組也覺得他開始變壞了。

研：我看你下課好像有玩遊戲王卡，也有下去玩蝙蝠？

阿揚：因為我覺得兩邊都不錯玩，

研：那你的卡是從哪來的

阿揚：是阿德給我的，有時候他有不要的卡，我就會跟他要。可是最近我有點不

喜歡跟他們玩了

研：你說的是誰？

阿揚：就阿浩他們

研：爲什麼？

阿揚：因爲他們說怎樣就是怎樣，都是阿浩在定規則，卡的效果他們說怎樣就怎樣，有時候覺得阿浩實在太自大了，輸了還會說自己是讓你的，自以爲自己是老大

研：他不是很會玩嗎

阿揚：他只是很會耍手段！然後很驕傲！

（960413 訪阿揚，清潔工之子）

## （二）淘氣組

### 1. 領導者對追隨者的態度

淘氣組中的勞動階級成員，主要是「小筑」。淘氣組認爲小筑個性很好相處，圓嘟嘟的很可愛，很隨和：

研：小筑好像也都跟妳們玩在一起？

小甄：是壓，她很好相處

小敏：圓嘟嘟的，很可愛

小茹：她以前跟我同一個補習班，只是我沒有補了，可是我們還是常常在一起  
（960323 訪淘氣組）

### 2. 追隨者對領導者的態度

小筑之所以會跟淘氣組玩在一起，是因為以前小茹跟她同補習班的關係，所以比較常玩在一起：

研：妳怎麼會跟小甄她們玩在一起，而不跟其他女生玩？

小筑：因爲我以前跟小茹同補習班，常常玩在一起，然後小茹跟小甄她們也很熟，所以我們就都玩在一起

（960326 訪小筑，魚攤販之女）

除此之外，淘氣組深受班上其他不屬於任何團體的女生喜愛，可是淘氣組認爲這些女生過於愛耍心機與手段，所以不喜歡跟她們來往，這些女生也變成班上被排斥的女生，包括小楨、小儀：

研：那班上其他女生呢？

小甄：有些很討厭

研：爲什麼討厭？

小甄：因爲會罵人，愛妒忌別人，像小楨就是這樣，她上次還罵我白痴

小敏：小儀跟小楨，其實她們兩個人感情不好，可是表面上裝很好的樣子，如果有什麼事，就會跑來找我們哭訴，裝可憐，可是她們自己也有問題，所以我們懶的理她們

小茹：不過小楨她還是都會主動來找我們，然後說「貝貝，妳們都不理我！都不跟我說話耶」，然後也會一直尖叫，會跑來抱別人

小敏：而且她都會說：「我到底做錯了什麼？請妳跟我說，我一定會改的，給我一次機會！」

小甄：小儀都愛挑撥別人

小敏：反正沒辦法，我們五年級就不喜歡她們了，沒有辦法改，因爲她們說她們會改，可是最後也都是是一樣，鄭同學，妳都不懂女人心機是很重的嘛！就是說，只要有了心結，一輩子都不會忘記，很難打開！

研：我以前還以爲小儀跟小楨跟你們很好哩？因爲我都看她們主動來找妳們

小甄：不不不，那是他們主動，不是我們主動，她們來我們不太愛理，她們是單戀，我們不屑，OK！

(960320 訪淘氣組)

而小楨與小儀因爲受到排擠，所以常常去找同樣不隸屬於某團體的小君與小雯（二個都因爲個性相當內向的關係）。

研：妳們不會去找班上的女生玩嗎？

小楨：不會，沒有朋友壓，她們不會理我

小儀：我會去找小茹她們

小楨：可是她們明明就不喜歡妳

小儀：關你什麼事

研：妳們常常四個人在一起嗎？

小楨：是阿，我們比較常在一起

小儀：才沒有

小君：我喜歡的也不是這一群

小楨：怎麼妳們都說沒有，只有我說有

小君：也不是說沒有啦，只是我最喜歡的不是這一群

小儀：我也是

研：我也很少看妳們跟她們往來？

小儀、小君：對呀，也只有偶而而已，所以變得我們好像常常在一起  
小禎：小儀都利用小雯，拉他一起講話，因為小雯很內向  
研：所以說，妳們很想要跟她們玩，可是她們好像不太理妳們的樣子？  
小儀、小禎：她們人很好，是我們自己要改變態度和缺點，才能跟她們  
在一起  
(960322 訪小儀-母從事商業投資、小君-退休海關之女、小禎-美術老師之女、小  
雯-水果攤之女)

### (三) 優雅組

#### 1. 領導者對追隨者的態度

優雅組中的勞動階級成員為「小甯」。優雅組認為「小甯」很文靜，有時候會跟她們請教功課，所以覺得她也很乖，很樂意跟她當朋友：

研：小甯都跟妳們玩在一起耶，妳們覺得她這個人怎樣？  
小吟：她有時候會來問我們功課，我會教她  
小文：我覺得她還蠻乖的，很文靜，當朋友不錯壓  
(960313 訪優雅組)

#### 2. 追隨者對領導者的態度

小甯之所以跟優雅組在一起，是因為媽媽跟她說，在學校要跟好的同學在一起，不要跟壞同學在一起，有問題的話，也可以請教她們：

研：妳為什麼會跟小吟她們玩在一起？  
小甯：因為有一次我跟小吟坐在一起，她會教我功課  
研：就因為她教妳功課，所以妳就跟她玩在一起？  
小甯：恩恩，我媽媽也跟我說要跟班上的好同學在一起，如果有課業問題，也可以請教她們  
(960313 訪小甯，油漆工之女)

## 二、勞動階級遊戲團體內的中產階級

### (一) 跑跳組

#### 1. 領導者對追隨者的態度

跑跳組中的中產階級，包括「阿榮」與「阿汪」，不過從研究者的觀察之中，阿榮早已習染了跑跳組的行為與想法，成為其固定的一份子，更居於領導者的角色，想法與跑跳組中的其他人如出一撤<sup>26</sup>。就「阿汪」而言，跑跳組認為「阿汪」只是來湊人數的，但他們覺得人數多，才會比較好玩，所以不會排斥「阿汪」跟他們一起玩，只不過有時候會一起聯合起來捉弄他：

研：那你們對阿汪跟阿承跟你們一起玩，有什麼想法？

阿翔：他們只是來湊人數，跑也跑不太動，臭雞雞大王-大笑

阿楠：他們娘的要命！天生就娘，天生下來的能力

研：臭雞雞大王是什麼意思？

阿楠：就是如果當鬼的人，上課之前，還沒抓到任何一個人，他就是臭雞雞！

阿榮：我們有時候會故意讓他當臭雞雞，反正他也跑不快

(960420 訪跑跳組)

#### 2. 追隨者對領導者的態度

對「阿汪」來說，跟跑跳組玩在一起，是許多因素串結之後的結果，第一，他家裡有遊戲王卡，可是媽媽不准他帶到學校玩，第二，彬彬組又都很寶貝他們的卡，所以不會把卡借給他，所以他只能站在旁邊看，第三，可是總覺得站在旁邊看很無聊，因此，看到跑跳組下去玩，乾脆跟著一起下去玩，第四，跑跳組成員則認為人數越多越好玩，所以也不排斥他：

研：你剛剛下課跟誰一起玩？

阿汪：阿楠他們

研：你們在玩什麼？

阿汪：蝙蝠壓

研：那你為什麼不跟阿浩她們一起玩呢？

阿汪：他們都不會下去玩的，而且我沒有遊戲王卡

研：是唷，那你看的懂嗎？

阿汪：看的懂壓，只是沒有卡

研：那你怎麼不跟他們借？

<sup>26</sup> 見本節第二小節，對於跑跳組態度部份的討論

阿汪：他們都很寶貝他們的卡，不會借人的，我的卡在家  
研：哦哦，所以你家裡有遊戲王卡唷  
阿汪：有壓，只是不能帶來，媽媽規定的，如果偷偷帶來，若被發現會被罵的很慘！  
研：所以因為這樣，你才不跟他們玩？  
阿汪：是壓，因為我沒有卡，他們也不會借人，一直站在旁邊看也很無聊，所以阿楠他們下去玩，就跟著一起下去  
研：那你會喜歡跑步嗎？  
阿汪：還好，沒有很喜歡，而且跟他們玩也會被當作「臭雞雞」比較多！  
研：可是我看阿翔跟阿勝有時候都會欺負你耶？  
阿汪：是壓，不過沒辦法，要不然也不知道要幹麻  
(960416 訪阿汪，公務人員之子)

不過，值得一提的是，「阿汪」雖然跟跑跳組一起在下面玩，可是當他們在罵髒話以及惹事生非的時候，他都會刻意保持距離，以避免被牽連進去，不過老師通常都會連他一起罵，讓他覺得很困擾：

研：可是他們在下面玩，不是常常會被罵嗎？  
阿汪：對壓，有時候我根本沒有做什麼，只是站在旁邊看，也一起被罵，真倒楣！  
研：是唷，為什麼他們會被罵？  
阿汪：因為他們在那邊很大聲的罵髒話，然後有老師經過，就走過來罵一頓，他們罵的時候，我都裝作聽不見，離他們遠遠的，保持距離，只不過還是被一起罵！很困擾  
(960416 訪阿汪，公務人員之子)

## (二) 嬉鬧組

### 1. 領導者對追隨者的態度

嬉鬧組中的中產階級成員為「小卿」。嬉鬧組認為「小卿」雖然跟她們常玩在一起，但有時候會在旁邊看戲，有幸災樂禍的感覺：

(老師罰小婷、小慧跟小秀抄寫作業)  
研：妳們為什麼要抄寫作業？  
小秀：因為我們在走廊奔跑  
研：那妳怎麼沒有跟著跑？  
小卿：我幹麻跟著跑  
小婷：她在旁邊幸災樂禍，可惡，在旁邊看戲！



(960417 訪嬉鬧組)

## 2. 追隨者對領導者的態度

小卿之所以會跟嬉鬧組玩在一起，是因為她覺得跟這些女生比較有共同的話題，因為她回家都要幫忙顧店，顧店的時候，都看電視比較多，也會看偶像劇，所以跟嬉鬧組有話題可以聊：

研：我看妳平常都跟小婷她們玩在一起耶？

小卿：對壓

研：那為什麼不跟其他女生玩呢？

小卿：比較少，因為有時候不知道跟她們聊什麼

研：那跟小婷她們，都聊些什麼

小卿：就偶像劇壓

研：妳平常都有在看唷

小卿：有壓，我顧店的時候，就會看電視

(960417 訪小卿，自營文具店店長之女)

## 三、各遊戲團體中階級變異情形之評析

從上述的分析中，可以發現各遊戲團體中的階級變異，包括「生理因素」與社會因素（家庭），此外，似因「性別」的不同，亦會使相處情況有所差異，說明如后：

### (一) 中產階級遊戲團體中的勞動階級

中產階級遊戲團體內的勞動階級成員，如「阿揚」、「阿德」，本身是因為「生理因素」而來到中產階級遊戲團體，不過，二者與該團體成員的遊戲互動，則有被「邊緣化」之意味，所以「阿揚」開始變得有兩邊跑之傾向。

但是就「小筑」而言，其來到中產階級遊戲團體，則適應良好，深受該團體成員的喜愛。究其原因，可能男生較傾向於透過「遊戲」來篩選成員，女生除了遊戲之外，也重視由「心理感受」來篩選成員。

### (二) 勞動階級遊戲團體中的中產階級

勞動階級遊戲團體內的中產階級成員，如「阿汪」與「小卿」。就「阿汪」

而言，是一連串因素的串結，使得他來到勞動階級遊戲團體，不過，與該團體成員的遊戲互動中，則常常受到圍攻，而「阿汪」本身也會跟他們保持某種界線。「小卿」則是因為「家庭」因素，而使得她與嬉鬧組有共同的話題，所以玩在一起，但是有時候當嬉鬧組在追逐的時候，「小卿」不會加入。

### (三) 總論

不同階級屬性的學生，來到不同階級之遊戲團體，包括「適應良好」與「適應不良」兩種情形。其中「適應良好」者為阿榮、小筑、小甯，而「適應不良」者，又可分成兩種情形，包括「邊緣化」(阿德、阿揚)或是「具界線」之傾向(阿汪、小卿)，且「適應不良者」，多為勞動階級學生來到中產階級遊戲團體，而具「界線傾向者」，則多為中產階級學生來到勞動階級遊戲團體。

總之，適應與否，或許與能否順利融入該遊戲團體有關，而影響融入的關鍵因素，又在於是能否徹底的學習該遊戲團體的文化，只不過，似乎並不是所有來到不同階級屬性的學生，皆能輕易的學習該遊戲團體的文化<sup>27</sup>。

---

<sup>27</sup>有關此部分的討論，詳見本章第四節的討論。

## 本節結要

本節重點旨在針對學生遊戲團體所為之遊戲，作「脈絡化」之處理，試圖穿越「性別」因素<sup>28</sup>，更深一層的去捕捉「階級」對「遊戲」所帶來之作用，亦即，雖然男生遊戲團體與女生遊戲團體，所從事的遊戲有所不同，但仍嘗試抽繹同階級屬性的男生遊戲團體與女生遊戲團體，彼此所為遊戲性質的共通性，以突顯出「階級」所帶來的潛在影響。

根據研究發現，跑跳組與嬉鬧組皆為勞動階級遊戲團體，而彬彬組、淘氣組與優雅組則為中產階級遊戲團體，且同屬於勞動階級的跑跳組與嬉鬧組，所從事的遊戲皆具有「攻擊性」、「粗俗性」、「肢體性」以及「性好奇」等特質，而同屬於中產階級的彬彬組、淘氣組與優雅組，所從事的遊戲則皆具有「靜態性」、「思考性」、「討論性」與「性好奇」等等特質。換言之，同階級屬性的男生遊戲團體與女生遊戲團體，所為之遊戲性質，確實具有共通性，而不同階級屬性的遊戲團體，所為之遊戲，則有所差異<sup>29</sup>。

此外，本研究亦從「階級」的角度，審視學生遊戲團體的遊戲互動過程，主要包括各遊戲團體間與內，對彼此之態度，以及各遊戲團體內部的階層地位體系，最終，則針對各遊戲團體中的階級變異情形，進行解釋。而根據研究指出，在不同階級屬性遊戲團體對彼此態度方面，中產階級遊戲團體對於同屬中產階級遊戲團體者，較採取「正向」的態度，而對於勞動階級遊戲團體，則多採取「負面」的態度；勞動階級遊戲團體對於同屬勞動階級遊戲團體者，亦較採取「正向」的態度，但對於中產階級遊戲團體，仍舊是採取較「負向」的態度。不過，特別之處在於，二者的關係是處於「區隔但非對立」的狀態。

有關各遊戲團體內部的階層地位體系，本研究發現主要可分成「領導者」與「追隨者」兩種同儕地位，其中能居於「領導者」地位者，是能掌握該遊戲團體的核心遊戲特質，且多是同階級屬性的遊戲成員，亦即，中產階級遊戲團體領導者多為中產階級背景，勞動階級遊戲團體領導者多為勞動階級背景。此外，當學生來到不同階級屬性的遊戲團體時（原因包括生理因素與社會因素），多半居於「追隨者」之地位。

本研究發現各遊戲團體中的階級變異情形，呈現出兩種情況，包括「適應不良」（邊緣化、有界線的往來）與「適應良好」，就「適應不良」而言，「邊緣化」多發生於勞動階級學生來到中產階級遊戲團體時，而「有界線的往來」則發生於

<sup>28</sup> 有關「性別」之差異，詳見本章第一節

<sup>29</sup> 雖然中產階級遊戲團體與勞動階級遊戲團體，在遊戲性質上，皆有「性好奇」，但差別在於二者的表現方式不同，請參見本章第四節的討論。

中產階級學生來到勞動階級遊戲團體；就「適應良好」而言，關鍵因素在於能否確切的學習該遊戲團體的特質。無論如何，從這兩種情況，顯示出來的是。似乎並不是所有來到不同階級屬性的學生，皆能輕易的學習該遊戲團體的文化。

#### 第四節 綜合討論

本節重點，主要係針對本研究之發現，進行綜合討論，試圖與過去的相關理論與研究作交互討論，以發經驗資料與理論相互辯證之效用。茲分述如后。

##### 壹、不同階級屬性遊戲團體所為的遊戲性質差異之解釋

本研究的主要核心，在於不同階級屬性的學生，所為的遊戲是否具有差異性，而根據研究的發現，不同階級屬性的學生所為的遊戲差異，來自於「遊戲性質」。同階級屬性的男生遊戲團體與女生遊戲團體，雖然所為的遊戲不同，但彼此之間的遊戲性質則具有同質性。若根據本研究的歸納，中產階級遊戲團體之遊戲性質，包括「思考性」、「討論性」、「靜態性」、「性好奇」，而勞動階級遊戲團體之遊戲性質則多「肢體性」、「粗俗性」、「攻擊性」、「性好奇」，相較之下，其實不難發現中產階級遊戲團體的遊戲性質「認知」成分，較高於勞動階級遊戲團體的遊戲性質，勞動階級遊戲團體的遊戲，多以「肢體性」遊戲為主，以及夾雜著各種與「性與生理」相關的遊戲素材於內。

導致此種差異的原因，或可從過去的研究中，找到線索。根據過去的研究結果指出 (Udwin & Shwukler,1981；Johnson,1998；Fein & Stork,1981；Rubin ,Maioni,& Hornung,1976)，中產階級子女從小的遊戲機會可能較多，所接觸的遊戲媒介與品質亦較豐富，勞動階級家庭則反之。諸如此類的研究成果，似乎回到 Bourdieu (1990)「文化資本」與「經濟資本」的概念上，亦即，中產階級家庭通常有較高的「文化資本」與「經濟資本」(林森富，2001；陳順利，2001；陳珊華，2004)。換言之，因為「文化資本」與「經濟資本」的擁有量不同，導致中產階級子女從學齡前至學齡期的遊戲機會皆較多，所接觸的遊戲媒介與品質亦較高。據此，一方面將使得不同階級學生們的認知發展程度不一，另者，將可能使不同階級學生們對於遊戲的選擇，開始具有歧異性。最終的結果，體現於中產階級學生所進行的遊戲通常認知層次較高，勞動階級學生所進行的遊戲認知層次可能較低，而轉而選擇肢體動作居多的「肢體性」遊戲<sup>30</sup>。

除了從 Bourdieu 的「文化資本」概念，來解釋不同階級屬性的遊戲團體之遊戲差異外，不同階級屬性的學生團體進行遊戲時，其使用的語言類型，亦能做深度的探究與分析，如 Smilansky(1968)即明白的指出，勞動階級的父母對假裝遊戲提供較少的訓練和鼓勵給孩子，且勞動階級的撫養方式可能也比較壓抑那些能夠刺激兒童發展想像力的語言、社交和認知方面的技巧。換言之，中產階級

<sup>30</sup> 除此之外，本研究發現，雖然中產階級遊戲團體與勞動階級遊戲團體，所為遊戲特質皆有「性好奇」，但是在遊戲的表現方式上，仍有所差異，亦即，勞動階級遊戲團體於遊戲中，常常直接將「性」或是「生理」(包括生理器官以及肢體動作)，運用於遊戲當中，作為遊戲素材來源，但是中產階級遊戲團體則未有此傾向。

遊戲夾雜各種抽象性思維於內，使用著各種繁複的語法與詞彙，對話具規則性與解釋性，故語義性高；而勞動階級遊戲性質則係具體的肢體活動，遊戲過程中未見有複雜的用語，而多使用簡短、命令、直接與鄙俗之用語，語義性較低。

今若從 Bernstein (2003) 的論點觀之，前者為「精緻型」語言的使用，後者則屬於「抑制型」語言。若將分析架構再往上提升到「社會分工」層次，對應到 Durkheim 的社會分工論，其認為不同的社會結構，會形成不同的連帶方式。其中在「機械連帶」的社會中，因為彼此同質性高、勞動工作類似，故溝通方式傾向於簡單與直接；但在「有機連帶」社會中，因為勞動分工精細、異質性高，故必須透過複雜與解釋性的用語來作溝通，以增進彼此工作的協調、一致（陳奎熹，2001）。因此，從遊戲的分析中，可以窺見因階級屬性差異，而投射在遊戲中的「語言類型」與「社會分工論」之差異（見圖 4-10）。

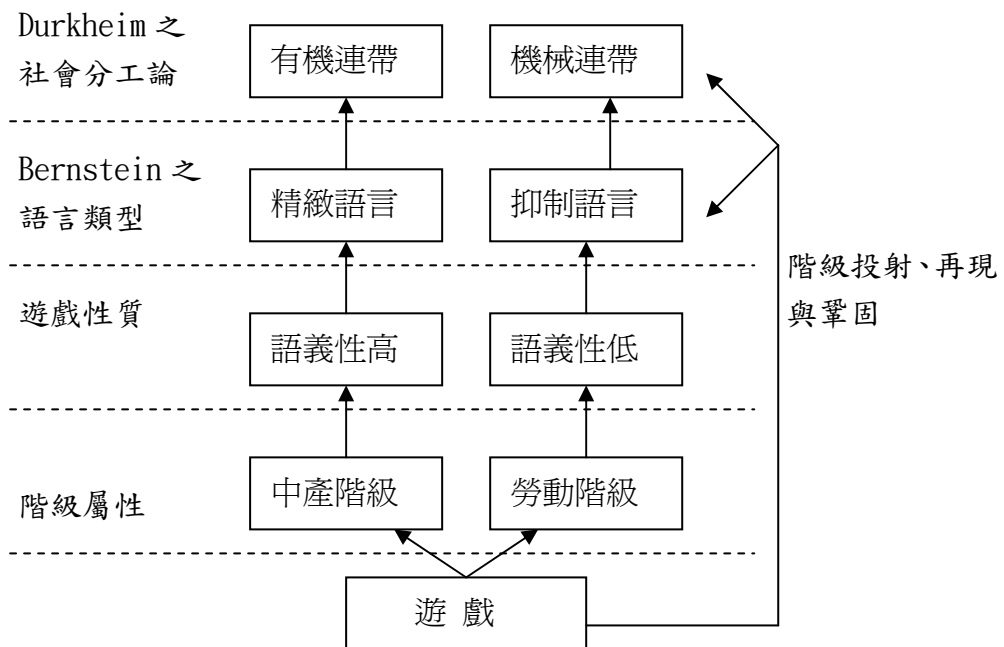


圖 4-10：遊戲、語言類型與社會分工論之串結

總之，學生們於學校所為的遊戲，其實與原生家庭的階級背景，存有符應之關係。就算同階級屬性的學生們，所為的遊戲類型有別，但究其遊戲特質，可能仍有其共通性在，此與 Clarke、Hall 與 Jefferson (1976:13) 所言的「雖然各種次級文化的重心不同，類型迥異，但或多或少皆與其母文化有共通之處」相類似，換言之，中產階級遊戲團體所為的遊戲及其特質，其實反應了中產階級的文化，而勞動階級遊戲團體所為的遊戲及其特質，亦是勞動階級文化的投射、再現與鞏固。

## 貳、「遊戲」所蘊藏之身分認同色彩：

根據本研究發現，不同階級屬性的遊戲團體因為所從事的遊戲不同，將形塑出不同的同儕文化，並發揮對外的「區隔性作用」，以及對內的「物以類聚作用」，茲分述如后：

### 一、遊戲團體之間：遊戲團體間的區隔性

#### (一) 同階級屬性的遊戲團體之「內包」性

中產階級男生遊戲團體與女生遊戲團體之間，對彼此的態度，多半是採取「沒啥特別」、「不錯」等等態度；勞動階級男生遊戲團體與女生遊戲團體，亦多採取「不在意」的態度。從中顯示出同階級屬性的遊戲團體，先不論是否稱的上彼此「認同」，但至少對彼此不會有「負面」之態度。

#### (二) 不同階級屬性的遊戲團體之「外斥」性

不過就不同階級屬性的遊戲團體之間，對彼此的態度則相當不同，係指中產階級遊戲團體對勞動階級遊戲團體（不分男女），多半採取「負面」的態度，此與學校制度的服膺與否有關，留後敘述。

### 二、遊戲團體之內：「物以類聚」現象

就遊戲團體內部而言，從遊戲互動中所形塑出來的同儕文化，則有增進該遊戲團體凝聚、鞏固之效用在，其中值得注意之處，在於某遊戲成員，若要居於該遊戲團體之領導地位，則必須充分習染該遊戲團體的文化，才能獲致較高的地位。此同時說明，當某遊戲成員處於與自己不同階級屬性的遊戲團體，通常很難位居領導者的角色。

### 三、「階級」、「同儕」、「文化」與「身分認同」之間：「遊戲」所扮演的

#### 位置

本研究發現各遊戲團體將透過遊戲互動，而從中型塑出「同儕文化」，並具有「身分認同」作用之意味。過去從學生們的遊戲，談學生同儕文化者，可舉 Willis 的研究為例，其指出「非正式團體為文化構成的基本單位，透過此社會團體，將使文化的各個層面有實踐之可能…且參與反學校文化，亦暗指參與此非正式團體」(Willis, 1977:23)，從 Willis 的說法，顯示出「團體」與「文化」具相衍相生之感，亦即成員從非正式團體的互動中，產生「文化」。

只不過，「透過團體的互動，進而衍生出文化」的說法殆無疑義，但其中非正式團體是如何進行互動？其互動的媒介又為何？似乎是過去較少直接點明之處。若較之 Willis 的研究，其認為該群「小伙子」透過各種「笑鬧」(laff) 的方式來表達出「抗拒」，其中這些「笑鬧」方式，說穿了，其實皆可歸諸於「遊戲」範疇內，亦即，這群小伙子透過各種「遊戲」方式，來追求刺激感、愉悅感與自我控制感。是以，當談論到從非正式團體的互動中，會型塑出各種文化時，其中所謂「互動」的媒介，「遊戲」即為其一。

除此之外，從非正式團體的遊戲互動中，所衍生出來的「文化」(包括各種外顯行為與語言，內隱的態度與價值觀)，更可作為「身分認同」的象徵，對外而言，具有「排斥」效果，對內而言，則有「我群感」(內包)的意義。今若有新成員欲加入此團體，勢必得面臨此文化衝擊，再觀其「文化洗禮」程度，以資判斷能否融入此非正式團體。換言之，綜合上述說法，研究者認為「遊戲」是融合「文化」與「身分認同」之媒介。

若從上述觀點來分析遊戲團體時，雖然各遊戲團體玩著各種不同的遊戲，但在遊戲的中介下，每個遊戲團體皆會型塑出特別的行為、語言與價值觀，並緊接著產生身分認同之「內包」與「排斥」作用。當某新進成員初到某遊戲團體，或雖隸屬於某遊戲團體，但未完全掌握該遊戲團體的核心特質，其地位多半較低，或者可歸因於「文化洗禮」程度尚未完成所致，如同跑跳組、彬彬組、淘氣組、嬉鬧組與優雅組中的追隨者。

總結上述發現，若再加上「階級」因素時，可從 Bourdieu (1984) 所言之「習性」概念，推敲一開始學生遊戲團體構成之因。首先，Bourdieu 認為「習性是構成人們覺知、評價、分類、鑑賞與行動」的基礎，亦即，個人在採取行動之前，會依據自己的「習性」來審視各種社會條件，以作為擬定行動策略之依據，且 Bourdieu 的「習性」概念，與階級具有相衍相生的關係，因為同一個階級內的社會成員，可能有共同的生活風格與模式，並形成一種標誌，以區別各種不同的社會階級團體。換言之，當學生們於家庭裡，習染了父母的生活風格後，即形成「帶有群體身分的個人」(張建成，2004)，此時，若來到學校裡，將會找尋與自己具有相同習性之學生，彼此集結成群體。

此外，若再加上前述所作的分析，因為遊戲機會與資源的不同，使得不同階級學生們的認知發展程度不一。故當中產階級學生來到學校時，因為彼此習性相投，故集結在一起，更因為彼此家庭的文化資本與經濟資本較充足，使得彼此認知發展程度較為一致，在遊戲的選擇上，亦容易有著共同的傾向，最後導致選擇「認知」成分較高的遊戲類型。就勞動階級學生而言，仍舊因為習性相投而集結，但因為家庭的文化刺激與經濟的不足，使得認知發展程度較低，最終使得在遊戲



的選擇上，較受到侷限，因而選擇「認知」成分較低，肢體動作較多的遊戲類型，最後不同階級屬性的學生遊戲團體，於是表露出遊戲特質之差異，更甚者，將從該遊戲特質中，型塑出帶有身分認同的同儕文化來。總之，若以「遊戲」為軸線，將可同時審視「階級」、「同儕」、「文化」與「身分認同」彼此的雜揉。

### 參、遊戲中的「社會化」與「抗拒」意味之分析

從男生遊戲團體以及女生遊戲團體遊戲之中，「社會化」作用顯而易見<sup>31</sup>，如跑跳組藉由遊戲規則調整過程，在增進遊戲的競爭性與趣味性的同時，亦從遊戲過程中學到的合作與同儕溝通；彬彬組的遊戲過程中，更是隨時隨地充滿磋商與協調。而在女生遊戲團體中，與男生相較之下，更側重於情感層面之挹注，因此，女生遊戲團體從遊戲的親密關係過程中，習得信任與責任感，無論如何，透過虛擬的遊戲確實有助於學生學習人際互動之道，幫助個人融入社會團體之中（Mead, 1934）。

在「抗拒」部分，以下從「學校制度脈絡」、「不同階級屬性遊戲團體對學校的態度」、「在順從與抗拒之間」三方面來討論之：

#### 一、學校制度脈絡

一開始，因為原生家庭背景的差异，故來到學校時。使得同習性的學生彼此聚集在一起。不過，學校具有其特殊的價值規範與運作邏輯，係人們為達成學校教育目標所結合形成之有機體（陳奎熹，2004：121）。故學校體制的建構，係具有其目標性在，且是人為建構之，而非自然形成之結果。當學校成為一個正式組織之後，其內的組織成員步伐是否一致，將關係到學校組織目標能否實踐。因此，緊接而來者，想當然爾，係擬定一連串的制度，以供其內的成員依循，以避免組織成員彼此想法或行動的分歧。而所謂的「制度」，指涉的是個人和團體行為規則（林南，2004：4），藉由此套行為規則，將能規範成員的行為，使成員步調與方向趨於一致。

#### 二、不同階級屬性遊戲團體對學校的態度

##### （一）中產階級遊戲團體：亦步亦趨的跟隨

據此，當學生來到學校時，勢必面臨此套學校制度，而此套運作邏輯，對於學生在學校所為之遊戲，以及遊戲團體的形成，當然也會造成影響。於本研究之中，發現不同階級遊戲團體，面臨到此套運作機制時，所採取的回應方式有所差

---

<sup>31</sup> 詳見第四章第一節

異。在「平凡國小」中，在走廊奔跑，是不被學校所允許的，且中產階級遊戲團體相當服膺學校的此套規定，亦因此，當勞動階級遊戲團體違反此套規定時，中產階級遊戲團體（彬彬俎與淘氣組、優雅組）都認為勞動階級遊戲團體（跑跳組與嬉鬧組）是惹事生非的一群，而自主的選擇與該群勞動階級遊戲團體作區隔，可謂更進一步的強化不同屬性遊戲團體之間的隔離性。此外，因為中產階級遊戲團體相當遵守學校的規定，故中產階級遊戲團體的行動主體性，在學校脈絡底下，似乎未能展現出來。

不過值得注意之處，在於中產階級遊戲團體，雖然認為勞動階級遊戲團體是惹事生非的一群，而有所迴避，但對於他們種種違法學校規定的遊戲方式，並不會給予特別的譴責，或是跟老師打小報告，只是秉持著「看好戲」心態，更認為有助於增進上課時的樂趣。此與過去相關研究有所出入，如 Willis (1977) 研究指出這群「應聲蟲」會對老師打小報告，且認為老師要對這群「小伙子」(lads) 更兇一點才對。此外，Kehily & Pattman (2006) 的研究，亦指出學校內最受歡迎的學生通常為吸菸、欺負弱小者，而中產階級學生則多被視為遜(uncool)的一群，但這群中產階級視這群吸煙者為無用的、未來無望的，並透過容忍他們的嘲笑來彰顯出自我的高尚情操，以及認為這群吸煙者是對自己的未來不負責任，透過鄙視他們來宣稱一種負責任的態度。此兩份研究的共同點，似乎顯示出中產階級團體與勞動階級團體之間，不僅是有所區隔，且更處於對立的狀態。

對此種現象的解釋，其實可從中產階級學生的回答中找到答案，因為中產階級學生多認為學校課業蠻簡單的，因為幾乎在補習班都學過了，故來到學校上課，其實還蠻無聊的，所以有時候也會在上課時發呆或是做自己的事情，而沒有在聽課，如今勞動階級團體正好在上課搞各種名堂，雖然違反學校規定，以及妨礙老師上課，但是反而有助於增加學校生活樂趣，因為看他們在課堂上做各種怪動作，或者是戲弄老師的行為，總比自己發呆、枯燥的度過上課時間來的好。因此，就在這樣特殊的脈絡底下，造就中產階級遊戲團體與勞動階級遊戲團體，兩者「區隔但未對立」的情形。

## （二）勞動階級遊戲團體：亂中有序的跟隨

就勞動階級遊戲團體而言，多認為「跑來跑去」、「打來打去」比較好玩，其中以跑跳組為最，不僅抱持著「要會讀書也要會玩，與討厭只會讀書的書呆子」，以及「來學校除了上課，太無聊了，要玩才有趣」等想法，更將之實踐於學校生活之中，盡其所能的嬉戲玩樂，只不過，這些遊戲往往與學校的規定有所抵觸。但是，勞動階級遊戲團體其實也明白自己所為的遊戲，可能不被學校與老師所允許，所以通常是在學校跟老師所管不到的地方，來從事此種遊戲居多，不過，在老師面前，勞動階級遊戲團體仍舊會聽從學校教師的指示來做事，因此，研究者

認為在學校脈絡底下，勞動階級遊戲團體是「亂中有序」的跟隨著學校的規定在走。

### 三、在順從與抗拒之間：文化連續性問題

綜合上述發現，中產階級遊戲團體確實順從著學校的規定，但是勞動階級遊戲團體則是表面上遵循著學校規定在走，但是暗地裡卻從事著許許多多不被學校所允許的遊戲，並深深以此種遊戲為樂。於此，令人不禁想到 Willis 筆下的那群「小伙子」。

本研究的發現，似乎與 Willis (1977) 的研究有共同之處，即在於 Willis 研究中指出「小伙子」(lads) 有破壞學校規定、粗俗、欺負弱小、討厭只會唸書的書呆子等等特質，本研究中的跑跳組亦有類似的現象。不過二者仍有所差異，包括跑跳組無公然挑戰老師的現象(仍聽從學校教師之命令)、未輕蔑文憑、只在老師看不見之處玩樂。是以，勞動階級遊戲團體所為的此種遊戲，研究者以為具有以下特性：「有尺度的遊戲(遊走於學校規定邊緣)」、「學校規定到不了的地方(老師看不到之處)」。換言之，跑跳組本身「認同學校文化」，進行「有界線的玩樂」，但「小伙子」是「反對學校文化」，進行「無界線的玩樂(甚至以破壞為樂)」。

其中，必須深入探討的重要差別在於，「小伙子」是因為「洞察」(penetration) 了此套學校制度對己是有所壓迫與不利，所以才會有所反動，但根據研究者與「跑跳組」的互動中，未曾捕捉到其有受到學校壓迫或是教師壓迫的言行來，黃鴻文(2005)曾指出，現今對於學生偏差行為的詮釋，很容易被認定為「抗拒」，但此種推斷必須配合「社會文化脈絡」的資料進行驗證方能確認。據此，研究者認為「跑跳組」所為之各種帶有「偏差」意味之遊戲，若單從「抗拒」的概念來詮釋之時，似乎未能獲得周全的解釋，換言之，其未達到「抗拒」學校的地步<sup>32</sup>。故於此，研究者嘗試從「文化連續性」來尋找解釋之道，亦即，回到「為何這群勞動階級遊戲團體要從事此種遊戲？」以及「為何此種遊戲，來到學校之後，會變成所謂的『違反學校規定的遊戲』？」。

針對第一個問題，如前所述，涉及到不同階級之間的「習性」與「文化資本」。第二個問題，則涉及到學校與家庭之間文化連續性的問題，基本上，學校所傳遞

---

<sup>32</sup> P. Willis 於 1970 年代所做的研究，對象是一群即將進入社會的高中學生，就當時的社會而言，學生自高中畢業後，即可找到一份不錯的職業與收入，因此，該群「小伙子」無不希望能儘早離開學校，而去賺錢，遂不認同學校裡的種種切切。此外，Willis 所研究的學校，是一所以「勞動階級」學生為主的學校，遂使得此種「抗拒文化」，可能更進一步的受到強化。然就本研究而言，對象為小六學生，一來，未有 Willis 所做的研究之社會文化脈絡，二來，小學階段的學生，仍舊是處於中產階級與勞動階級混雜的情形，亦即，學生們尚未歷經「分流」以及「考試」等等轉折點，故或許在上述因素的影響下，使得小六學生的「抗拒」行為未能充分的彰顯出來，此亦為研究者於研究建議中，認為可針對不同教育階段學生進行研究之因。

的價值觀，符應著中產階級的文化（Bourdieu, 1990），而 Corrigan（1979）亦指出，學生之所以從事「翹課」（play turancy）、「閒晃」（muck about），主要原因也來自於學校未能顧及到勞動階級學生的原生家庭背景差異所致，因此學校變成一個「結構性的障礙」（structural blocks）。若從此種角度出發，當勞動階級學生因為家庭的習性與文化資本的影響，進而不自覺的選擇與習於該種帶有「肢體性」、「粗俗性」與「攻擊性」等等遊戲特質之遊戲（如追逐、打鬧、謾罵）時，來到學校脈絡底下，偏偏學校的規定是傾向於禁止此種遊戲，最終不免顯得格格不入，時有違規。總之，研究者認為勞動階級遊戲團體在原生家庭背景的影響下，導致較熱衷於若放在學校脈絡底下時，可能變成會違反學校規定之遊戲。

## 肆、遊戲團體中的拉扯情形：論遊戲團體的「淨化作用」

本研究發現，當某學生來到不同階級屬性的遊戲團體時，所產生的互動方式，具有差異性，說明如下：

### 一、中產階級遊戲團體中的勞動階級成員

當勞動階級學生來到以中產階級學生為主的遊戲團體時，會因為對所玩的遊戲，相對之下沒那麼擅長時，常具有「適應不良」或是「被邊緣化」之意味在。

### 二、勞動階級遊戲團體中的中產階級成員

當中產階級學生來到以勞動階級學生為主的遊戲團體時，則因為勞動階級學生所玩的遊戲，往往會受到老師的禁止，故使得中產階級學生產生「有界線的來往」之心態，與該遊戲團體成員作互動。

根據上述發現，可以明白雖然不同階級屬性的遊戲團體內，可能存在著階級變異的情形，但是從其與該遊戲團體成員的互動之中，不難發現有「適應不良」、「被邊緣化」以及「有界線的來往」等等問題在。換言之，似乎帶有迫使其回到同階級屬性的遊戲團體之排斥力在。是以，研究者認為當班級場域之中，形成各種不同階級屬性的遊戲團體之後，即變成各種既成的同儕團體結構，而居於其內，與這些同儕結構作流動性互動的游離份子，或「誤闖」不同階級屬性的個人，將會受到既成同儕結構的拉扯，最終達到一種「淨化」的作用。

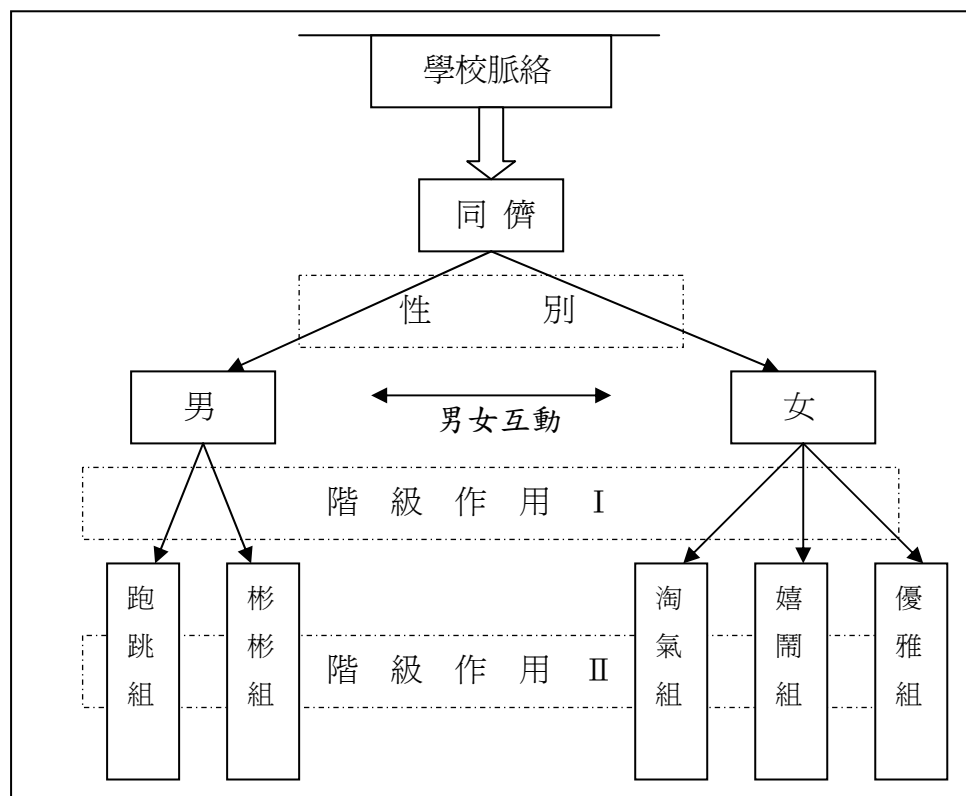
## 伍、從「遊戲」探討各社會文化因素之間的關係

### 一、遊戲中所隱藏的社會文化因素彼此之交互作用關係

從本研究中，發現在學生們的遊戲之中，「階級」、「性別」、「學校場域」與

「同儕」等等社會文化因素之間具有互動關係。首先，學生們在學校所玩的遊戲，與學生們自己在家所玩的遊戲，具有差異性，亦即，當學生們來到「學校場域」之中，會產生不同的遊戲型態。而其中相當重要的原因，是因為受到學生「同儕團體」之影響，故與自己一個人在家時所為的遊戲，有所差別。在形成同儕團體之後，於此，則發現「性別」因素產生了作用力，使得學生同儕團體具有「性別分野」之現象，進而使遊戲產生第一層的區別。

在「性別」因素之後，若再進一步的深究，可以發現，男生遊戲團體內與女生遊戲團體內所玩的遊戲，會因為階級屬性的不同，而具有區別性，使得男生遊戲團體內與女生遊戲團體內，再形成各種次級遊戲團體，此為「階級」因素第一次產生作用力，亦為遊戲的第二層之區別。當形成各種次級的遊戲團體時，若再深入捕捉每個遊戲團體的內部互動方式，可發現每個遊戲團體之中，會存在著階層地位體系，包括領導者與追隨者，且領導者往往是符合該遊戲團體中的階級屬性者<sup>33</sup>，此為「階級」因素第二次產生作用力。因此，若歸納學校場域、同儕、性別與階級之間的互動關係，可以圖 4-11 表示之：



\* 階級作用 I：遊戲團體間差異

\* 階級作用 II：遊戲團體內階層體系差異

圖 4-11：遊戲隱藏的社會文化因素彼此之關係

<sup>33</sup> 因為遊戲團體會有些許階級混雜情形，而當某學生來到不同階級屬性的遊戲團體時，仍舊是無法居於領導者地位。

## 二、抽絲剝繭般的歷程

從上圖中，顯示出「階級」因素，其實被包在其他社會文化因素之內，亦因此，回顧過去的研究，常會發現多停留於「性別」因素之上的討論<sup>34</sup>，即指出男、女遊戲具有差異而已，而對於更細緻的「階級」因素，則有所忽略。可是從本研究之中，則發現「階級」因素對於學生們遊戲的影響，實不亞於「性別」因素，但卻往往不被研究者所覺察，因而悄悄然的運作於學生們的遊戲生活之中，因此，研究者以為對於學生們的遊戲之探討，應該做到「抽絲剝繭」的地步才行，不應該只停留於表面的探討而已，而忽略了其他因素的影響，尤其是「階級」因素之作用力。

---

<sup>34</sup>本研究並未針對「性別」因素作深入的討論，一來，在過去的研究中，對於「性別」對遊戲所造成的影響之討論甚多，二來，本研究主要目的在於從「階級」的觀點出發，進一步捕捉同階級背景的男生團體與女生團體，在遊戲性質上是否仍存有共通性，亦即，中產階級男生團體與女生團體之間（或是勞動階級男生團體與女生團體），雖然因為性別的不同，使得所選擇的遊戲有所差異，但彼此之間，仍是有著共同的遊戲性質在，為此，特此說明。