

從線上寵物遊戲探討兒童對父母角色認同之研究

李家宜¹ 曾柔鳴² 黃財尉³

摘 要

線上寵物遊戲可使兒童有機會扮演父母角色，本研究藉由兒童進行線上寵物遊戲，分析兒童「身歷其境」後對其父母角色認同是否產生影響。研究對象是嘉義市垂楊國民小學六年級學生，以實施飼養線上寵物遊戲活動之有無分為實驗組 102 人與對照組 105 人。實驗組進行飼養線上寵物實驗處理，對照組則無。在研究進行前後實施父母角色認同量表，再進行單因子共變數分析，並於實驗處理結束後四週對二組兒童做追蹤測驗，最後輔以兒童於線上討論區留言之記錄作質性分析。

本研究結果得知玩「線上寵物遊戲」的兒童對其「父母照顧角色」及「父母管教角色」認同有顯著影響，而對於「父母養育角色」認同上並沒有顯著影響。整理兒童對父母角色之期待，在照顧角色上，包括提供生理、社會資源、情緒、心理等需求；在基本行為、學業、交友等方面扮演適度的管教角色；養育方面兒童期待父母是積極鼓勵及陪伴的角色。最後依據研究結論，研究者提供具體意見，以作為親子間、家庭教育工作實施親職教育或提升父母效能訓練時參考之具體建議。

關鍵字：父母角色認同、線上寵物遊戲、角色扮演遊戲

李家宜¹ 嘉義市垂楊國小教師

曾柔鳴² 國立嘉義大學輔導與諮商所研究生

黃財尉³ 國立嘉義大學輔導與諮商學系副教授

壹、緒論

現代台灣父母因教養及經濟等種種問題，生育子女意願逐漸減低，家庭子女數也逐年減少。因此，每一個孩子都是父母親的心肝寶貝，對他們呵護有加、不敢苛責。而現今兒童在父母過度疼愛呵護之下，並未如期望中善解人意，反而無法體諒父母親教養的用心良苦，常令現代父母大嘆「父母難為」。所謂「養兒方知父母恩」，許多人都是在成為父母之後，因角色立場的不同，思考的方向也不一樣了，才懂得原生家庭父母親在管教、養育及照顧方面的用心良苦。

在教養孩子的資訊來源部分，約三成的父母親表示，自己目前教育孩子的方法正是當初父母教導自己的方式（梁淑慧，2003）。而在家庭中孩童對父母角色的期待，會影響到他們成年後所扮演的父母角色。因此，若能讓小朋友在成長時期有機會扮演「父母角色」、體認「父母角色」之辛勞，相信兒童「身歷其境」後對父母角色認同應該能夠產生正面的影響。透過各種不同的角色扮演活動，學習不同的情緒表達方式，對小朋友的自信心、責任感及社交行為都有很大的幫助（角色扮演表達情緒，2004）。現今由於網際網路技術的突破與普及化，終於讓兒童能夠在虛擬世界中扮演父母角色，體驗父母角色之辛勞，相信藉此必能對家庭氣氛有所改善，並強化親子間之關係。

時下學童正流行「飼養線上寵物」之遊戲，所謂「飼養線上寵物」遊戲，實際上亦是一種「角色扮演」的網路遊戲。在網際網路世界的線上虛擬寵物，透過網際網路可供千人甚至萬人共同上網的遊戲，本研究使用之線上寵物遊戲，即國內小蕃薯網站（<http://kids.yam.com/>）所提供之免費飼養蕃薯寶寶遊戲。玩家能在網上飼養屬於自己的虛擬寵物，並隨時可透過網路上網與線上寵物互動，網站伺服器會隨時紀錄玩家在遊戲世界中與蕃薯寶寶互動的所有經歷，而線上寵物會隨著與玩家互動優劣情形，有不同之生長、情緒反應。

貳、文獻探討

「飼養線上寵物」遊戲雖在表面上為「飼養者」與「線上寵物」間之互動關係，然事實上為「父母」與「孩童」間之互動關係，孩童有機會藉此扮演「父母角色」，也就是體會父母在家庭中的行為表現，及其思想價值觀，包含教育態度、管教態度、生活習慣、感情因素及家庭完整性等。以下分別論述父母角色認同與父母角色扮演相關研究：

一、父母角色

角色的內涵與要求，會因社會的變遷而有所改變（蔡文輝，1987），家庭中的角色亦是如此，對兒童來說，對父母的角色期待會影響到他們成長後所扮演的父、母角色，也就是說角色期待會影響到個體對自己應該扮演的角色，亦即所謂的「角色認同」（邱騰緯，1999）。父母角色對於兒童之重要影響，一直是學者們關注的議題，父母同是兒童教育指導者、懲罰之執行者、遊戲伴侶、情感支持者、活動決定者、行為示範者等（蘇建文，1968），若是常用傷害性的語言管教，會造成孩子的低自尊，並加深對父母的負向知覺（歐陽儀、吳麗娟、林世華，2006），外國學者 Darling 與 Steinberg(1993)指出父母管教角色對個體日後身心發展與適應，不論其內涵都形成深遠的影響。根據 Davis 與 Boster(1992)以及 Fincham、Grych 與 Osborne (1994)研究顯示當個體受到早期家庭中父母放任、冷落、拒絕或是遭受攻擊等負向經驗之影響，將有較多的攻擊行為，而父母一再疏於管教的結果，甚至與子女的攻擊行為相關，可見父母角色對於個體之重要影響。

邱騰緯（1999）提出父母角色的關係、反應與協商三種模式，關係模式重視與孩子建立良好聯盟及信任的親子關係，也就是「愛」；反應模式則屬於「管」的部分，與孩子之間建立合理的界限，產生以尊重界限為基礎及有效能的管教；協商模式是與孩子產生有效能的溝通，以達到「教」的目的。其中父職方面，許惠雯（2004）認為，兒童雖然年紀小，但也能

感受到其父親在家庭中所扮演的父職角色，並歸納西方學者認為父職參與形式，包含子女生活上的照顧、情緒的認同、鼓勵與依附、學業的參與、與身體運動等。依 Parsons 理論（引自黃慧森，2000）所述，男女孩對其所描述的父親形象普遍為強壯有力量的、權威且支配的、專橫而易怒的以及冷淡無感情的，多傾向於工具性角色。而國內學者蔡佳宜（2000）以國小高年級學生為研究樣本，探討兒童知覺父親角色的涉入，發現兒童認為對父親角色包括「鼓勵支持」、「活動陪伴」、「生活自主教育」及「學校相關涉入」四項，研究結果發現兒童知覺父親角色涉入「生活自主教育」最高、依序為「鼓勵支持」、「活動陪伴」以及「學校相關涉入」。邱奕嫻（1999）研究指出，高中生雖然認為主要擔負家庭經濟的角色應是父親，卻也贊同母親應該外出工作，也接受家事分工觀念，也就是男性必須參與家事，不該只由女性負責。黃慧森（2000）則認為現今高中以上學生對父親在家庭事務與親職責任兩方面的認知與期待已逐漸走出傳統刻板印象，在父親角色融入較多的表達性特質，促使父親角色更趨向兩性化。

在母職方面，母親是兒童生活之照顧者（蘇建文，1968）；徐美惠（1983）將母親的職分分為：養育子女、維繫和諧家庭關係、瞭解慰藉子女、處理家務、擔負家庭經濟、充任子女的玩伴等六項。Collis（引自莊雪芳，2004）也持類似主張，認為母職功能在對子女的養育，包括衣食的提供、保護、給予溫暖的感覺，並協助子女社會化，即指代與代之間文化訊息的傳承。然而，美國心理學家 Harlow 在 1970 年代恆河猴之研究，發現幼猴喜歡絨布母親，逃避金屬母親，並且影響其行為，實驗結果的公諸於世，更加肯定母親提供溫情的職分，遠較母親供應食物的職份重要（引自徐美惠，1983）。而莊雪芳、呂孟育、曾柔鳴和黃財尉（2007）將傳統與現代母職角色進行比較，發現傳統的母親應盡心盡力養育、照顧孩子，滿足孩子衣食住行之安排與準備，並盡到培養孩子生活技

能的義務，即養育的角色；而扮演管教的角色時，傳統母親認為長輩對晚輩要時加規範，使其言行舉止有所依循不踰矩，同時父母得以自身的經驗，支配孩子參照模仿，以使孩子的成長學習有所依循；而現代母親則是著重在情感的支持，能同理孩子，並給予正向的情感支持，並能適時鼓勵、肯定孩子的表現，傳統與現代母親皆擁有管教的角色，但現代母親更為重視與孩子親密的互動。

綜合上述對父母角色內涵、重要性，筆者參考其他學者觀點（施欣欣等，1998；張兆球，2004；黃美湄，2002）將父母親在家庭中分為三個基本的角色，即照顧(care giving)、管教(managing)及養育(nurturing)，這些角色經常重疊及互相連接。以下將簡要介紹本研究界定之父母基本角色及其行為特質：

（一）照顧角色

父母必須提供子女適當的生理資源及社會資源，以滿足子女生理及情緒的短期需要。照顧目標放在營造一個能使嬰兒及兒童滿足基本生理需要及感到安全、不受傷害的環境。在營造這種環境時，最重要的是父母要顯示出立即的回應、敏感、一致及溫暖。

張兆球（2004）從心理學角度來分析學齡期即 6 至 12 歲孩童，其重要的發展任務為不斷藉著個人的努力及能力來解決問題，來證明自己的能力。過程中，孩子不但可以體驗到從自我解決問題所得的成功感，同時也提升多方面的處事技巧，對於往後解決不同的問題有幫助。也就是說，孩子若有機會遇難題並學習相關的處事技巧，有助於提升孩子解決問題的能力。而現代家長其實忽略了孩子在學齡期的需要，因此，父母亦應調整子女的教養方式及方向，為孩子積極開拓多方面嘗試的機會，以培養及提升他們對不同環境、不同問題的應付及解決能力。

（二）管教角色

張兆球（2004）指出在兒童心智科醫師的門診觀察中發現，許多父母的教養困擾，常來

自於對孩子的氣質特質不夠了解，或是管教上因應方式「不速配」，而造成親子關係緊張，或造成孩子日漸行為偏差。研究指出，不同氣質的幼兒可能會促發父母不同的管教方式。例如：易養型的孩子對於父母的行為有較正向的回應、較能配合父母的管教要求，所以這種特質的孩子，容易促發父母採取較溫和的管教方式，父母會以說理、溫和要求、正面指向、分散注意力等方法達成管教目的。相反地，如果孩子屬於較難帶養的特質，往往使父母失去耐心或有挫折感，於是，變得更加嚴厲與不知變通，親子關係自然也惡化。父母管教孩子的方式包括獎賞、處罰、監視、提供訊息與討論等五種，前兩種直接針對孩童行為作處置，為直接管教，後三者為父母對孩子未來發展可能面臨之困難與危險作防範，較傾向於間接式管教。黃美涓（2002）認為了解與接納孩子的氣質差異，就能減少對孩子的錯誤期待與要求，並能用正向、積極的態度引導孩子，讓彼此擁有理想的親子關係，也讓孩子更健康地成長。

（三）養育角色

施欣欣等（1998）認為養育角色(Nurturing role)是提供領導、保護及照顧，目的是為了助長發展上的改變，使能與預期相符合。認為在這個角色中，父母的重要特質是要以支持、鼓勵和包容的態度對待子女，尊重子女及允許他們有某些自由，同時對其有高度而合宜的期望及規範子女的行為，以幫助子女的發展。

二、父母角色扮演

從以上文獻可見得父母角色之多元，然而兒童是否能認同父母角色以及認同父母角色之方法是本研究急欲瞭解的，吳秀碧（1999）認為透過角色扮演，可以嘗試和體驗自己不曾在實際生活中擔當過的角色，也可能嘗試自己不在曾生活過的新情境之反應。Burlbaw(1991)則建議教師安插學生來扮演課程會提到的角色，這些角色需要根據課程提供的情境來作決定，並配合上課需求將之演示出來。寵物飼養對兒

童體認父母角色有重要影響，廖雅蘋（2004）表示青少年在飼養寵物的同時，可以認同的父母角色，其研究發現青少年與動物之間扮演的角色有父母之愛、朋友之情、醫病關係等，其中最常扮演的角色就是父母和兒女的角色，青少年會將從家庭中學習到的觀念，放在於動物的相處上，也是一種對家庭的認同及社會化的過程。

然而，壓力沉重的現代人，習慣使用網路增加生活的便利性。可以透過網路訂購各種日常物品、沉迷於線上遊戲、閒逛網路拍賣市場尋找特殊商品，而在兒童間也流行起在網路上認養屬於自己寵物（陳冠良，2006）。虛擬的線上寵物遊戲屬於網路遊戲型態中「角色扮演類」，它模擬扮演角色的一生或是較長的時間，一次連線遊戲，代表遊戲中角色替身又多活幾天，又經歷了一些事。此類遊戲最大的特色是，每次離線時玩家所累積的屬性資料、物件、或是場景房間的改變均會儲存更動，這次遊戲會影響到下一次的遊戲初始條件（李恩東，1998）。網路遊戲中的角色扮演，能滿足不同玩家的需求，不只是提供人們休閒、增進生活樂趣，黃厚銘（2002）認為角色扮演的虛擬遊戲中，提供了一個幻想的情境與機會，讓人們在其中，宣洩生活中的不滿、衝突及挫折，抒解現實生活中的壓力、滿足被壓抑的幻想，得以調節身心而更有力量面對現實生活。而黃少華、陳文江（2002）等人則認為這種通過網路角色扮演所展現的個人人格，往往是較接近「真實」自我人格特徵，也可以說是能展現出人們內心最「真實」的一面，透過網路虛擬世界的自我認同與自我重塑，可以角色扮演實現。然而，線上角色扮演，是否也能彰顯飼養寵物的功能？本研究讓兒童進行父母角色的扮演，以探討其對父母角色之認同

由上述相關研究可知飼養動物對於父母角色認同是有影響的，也肯定了虛擬遊戲中角色扮演的功能，本研究希望藉由目前台灣地區國小學童最流行之「飼養線上寵物」（飼養線上小蕃薯寶寶）遊戲，作為孩童體驗父母角色之

課程，以瞭解兒童經由飼養線上寵物的角色扮演是否影響其真實情境中對父母角色的認同，即對「父母照顧角色」、「父母管教角色」、「父母養育角色」認同之影響。

參、研究方法

一、研究設計

依實施兒童是否飼養線上寵物之有無，分為實驗組及對照組。研究時程分為前測、教學、後測、追蹤後測及資料分析等五階段。因學校行政上的限制，無法將研究對象採隨機分派到實驗組及對照組。因此，採準實驗研究，使用

前後測不等組設計(pretest-posttest nonequivalent-group design)。實驗設計如表 1：

χ ：表示實施「飼養線上寵物」實驗處理。

O_1 、 O_2 ：表示實驗處理前，對實驗組、對照組實施國小學童父母角色認同量表之前測。

O_3 、 O_4 ：表示八週實驗處理結束後三天內，對實驗組、對照組實施國小學童父母角色認同量表之後測。

O_5 、 O_6 ：表示實驗處理結束後四週，對實驗組、對照組實施國小學童父母角色認同量表之追蹤測驗。

本研究架構所包含的自變項為實驗處理，指是否實施飼養線上寵物遊戲活動而言，依此

表 1 前後測不等組實驗設計

級別	組別	樣本數	前測	實驗處理	後測	追蹤測驗
普通班 (六年級)	實驗組	三班	O_1	χ	O_3	O_5
	對照組	三班	O_2		O_4	O_6

將所教學之六年級學生分為實驗組與對照組。研究者向實驗組班級的電腦課上實施「飼養線上寵物」遊戲活動課程，並持續進行八週飼養網路線上寵物活動，讓兒童自發性的進行飼養寵物，對照組則維持正常教學，來檢核飼養線上寵物是否對父母角色認同產生影響，實驗處理結束後三天內，對實驗組、對照組實施國小學童父母角色認同量表之後測；實驗處理結束後四週，對實驗組、對照組實施國小學童父母角色認同量表之追蹤測驗。依變項指兒童對「父母角色認同」之影響。控制變項指實驗組及對照組的人數及男女性別比例相似性高。本研究實驗處理係選擇國內蕃薯藤網站之小蕃薯線上寵物遊戲，選擇主因為該遊戲至目前為止，逾二百多萬個小蕃薯寶寶被學童所飼養，已成為國內學童間共同的談論的話題之一，有著不可取代的代表性。其次，該遊戲為網路免費資源，使用其進行實驗工具，可節省不必要之開支。茲將飼養網路線上寵物活動過程簡述如下：

(一) 認養蕃薯寶寶

兒童必須先至國內蕃薯藤網站，註冊成為會員，並選擇一個屬於自己的蕃薯寶寶，從蕃薯寶寶 0 歲開始進行照顧養育的工作，成為小蕃薯寶寶的父母。

(二) 線上互動過程

兒童在固定時間內，必須至網站內滿足自己蕃薯寶寶的生理及情緒需求，並與之互動、溝通。互動良好者，蕃薯寶寶心情指數即會提高，並能獲得獎勵；反之，父母照顧不佳的蕃薯寶寶，則會出現情緒低落、生病等情形，有時候可能會被送至孤兒院，更嚴重者會導致蕃薯寶寶死亡，無法再進行照養工作。

(三) 回饋與討論

實驗組學生在飼養線上寵物活動期間，研究者利用學校網路空間架設一個「飼養蕃薯寶寶」線上討論區，以開放性主題形式，提供同儕間問題討論與回饋之虛擬空間，並藉此作為

收集兒童對父母角色認同之看法及教養蕃薯寶寶心得之分析。在實驗處理期結束後，研究者將學生於線上討論資料，依據學生學號作為其回饋意見之代碼，如 cye88216 即為嘉義市垂楊國小學號 88216 號學生。

二、研究對象

研究對象以嘉義市垂楊國小六年級學生為對象，以立意取樣選取六個班級，隨機分派三班為實驗組，另三班為對照組。本實驗組採取「飼養網路線上寵物」實驗處理的人數，共 102 人，其中男生 54 人，女生 48 人。對照組以學校一般課程處理的人數，共 105 人，男生 55 人，女生 50 人。該校五年級上學期曾採常態重新分班，故各班間學生個別差異及班級人數差異不大，且將教室位置較鄰近之班級設為同一組，此外，實驗組學生擁有個人帳號，可利用在校時間在一週一堂的電腦課與午休時間進行飼養活動，並且可進入研究者設置之討論區進行討論，並鼓勵學生在課餘時間進行飼養活動，控制組班級之電腦課則不進行飼養網路線上寵物之相關課程，且無進入討論區之權限，然而，放學之後的時間，因學生接觸電腦機會不一，而無進行控制。

三、研究工具

研究者根據父母角色認同之相關文獻，並參考多位專家學者所設計之父母角色量表，並邀請家庭教育專家對於量表進行教育工作，針對量表的名稱、向度、內容之基本資料、試題部分的適用性提出修改建議，修編確定預試問卷共 30 題。進而實施預試，以嘉義市博愛國小六年級學生為對象，預測受試班級共十班，合計發出問卷 296 份，可用問卷為 264 份，因此預試問卷的可用率約為 89.1%。預試問卷回收後，以項目分析剔除不佳試題。第一、使用遺漏值檢測：留下檢查遺漏值下於 5% 者。第二、進行高低分組比較：針對本量表進行逐題高分組（總分最高之 27%）及低分組（總分最低之 27%）平均數之差異顯著性考驗， t 值未達顯

著水準（ $p > .05$ ）者鑑別度較差刪除，本量表之所有試題 t 值皆達顯著水準，故不予以考慮刪除。第三、進行同質性檢測：該題項在分量表中被刪除後的 Cronbach α 係數值提高者，相關值低於 .30 時予以刪除該題項。並以共同因素分析法(Common factor Analysis)抽取因素，並以直接斜交法(Oblique rotation)進行轉軸，並將因素負荷量小於 .30 的題目，考慮予以刪除，本量表中所有問卷皆大於 .30。綜合以上所作之項目分析及信效度考驗，本量表確定刪除「16. 身為父母親者應經常對孩子表達愛意」和「20. 身為父母親應該尊重孩子擇友的自由」兩題，完成正式量表的編製。

在刪除完試題 16、20 兩題之後所剩餘之 28 題試題，檢視共同因素分析之 KMO 值為 .933，以共同因素分析法進行因素分析，以三個因子進行萃取，所能解釋的變異量百分比為 47.77%。最後確定本量表試題共分成三部份，合計廿八題。在信度考驗方面，其總量表的內部一致性 Cronbach α 為 .9344。本量表定名為「國小學童父母角色認同量表」，主要用以測量國小兒童對父母角色認同情形。本量表的內容分為「指導語」、「填答說明」、「基本資料」、「父母角色認同量表」四部分。問卷中每一題目之後附有一李克特氏五等量表，量尺上分別標明：「很不重要」、「不重要」、「沒有意見」、「很重要」、「非常重要」等總共五個選項，由受試者依據個人對該試題之實際體驗勾選適當答案，以下分述三向度：

（一）父母照顧角色之認同感

測量兒童是否認同父母必須提供子女適當的生理資源及社會資源，以滿足子女生理及情緒的短期需要，例如：身為父母親者應為孩子烹調營養均衡且美味可口的食物。兒童是否認為營造一個能使兒童滿足需要及感到安全、不受傷害的環境是重要的，例如：身為父母親在忙碌時應該把孩子安置在一個安全的處所。而在營造這種環境時，最重要的是父母要顯示出立即的回應、敏感、一致及溫暖，例如：身為

父母親者應注意孩子的情緒反應，並給予立即的回應等。包含 9 題。

（二）父母管教角色之認同感

兒童認為父母要依照子女的發展情況來管教子女的特定行為是重要的，例如：身為父母親者應提醒孩子注意儀容端莊整潔。兒童是否認為父母在執行管教角色時，應顯現彈性、一致性、愛心、堅定等特質是重要的，例如：身為父母親者應能傾聽與接納孩子，讓孩子敢在他面前自由表達意見。共有 9 題。

（三）父母養育角色之認同感

在這個角色中，兒童認為父母支持、鼓勵和包容的態度對待子女等特質是否重要，例如：身為父母親者應給孩子自由選擇學習各種常識與技能的機會；尊重子女及允許他們有某些自由；對子女有高度而合宜的期望及規範子女的行為，以幫助子女的發展，共 10 題。

四、資料處理

本研究於問卷回收後加以編碼並登錄完畢

後，以 SPSS for Windows（10.0 版）統計軟體進行描述性統計與單因子共變數分析，並整理網路討論區上學生同儕互動討論之留言，進行質性探討。

肆、結果與討論

一、父母照顧角色認同方面

研究結果之敘述性統計如表 2，在實驗組中可見照顧角色認同的分數於前測、後測與延後測中先升後降，而控制組中則先降後升。另表 3 以「前測照顧」為共變數，分析實驗組與控制組於前測與後測、延後測差異情形，由表 3 可見實驗組、對照組學生在前測照顧、後測照顧（ $F_{(1, 204)}=4.458, p=.036$ ）達顯著水準，實驗組（ $M=44.02$ ）得分高於對照組（ $M=41.89$ ），顯示「線上寵物遊戲」對實驗組兒童的父母角色認同中的照顧角色產生顯著影響。但在前測照顧與延後測照顧部分，未達 $p<.05$ 顯著水準，（ $F_{(1, 204)}=3.443, p=.065$ ），表示「線上寵物遊

表 2 不同組別之受試者，在「照顧角色」認同部分測驗前、後測及延後測得分之平均數與標準差摘要表

項 目	實驗組（ $N = 102$ ）		對照組（ $N = 105$ ）	
	M	SD	M	SD
前測照顧	42.98	5.23	42.38	5.95
後測照顧	44.02	5.83	41.89	7.65
延後測照顧	43.93	5.64	42.20	6.67

表 3 不同組別受試者在「照顧角色」認同部分測驗之共變數分析摘要表

變異來源		SS	df	MS	F	p
後測	共變量	1297.497	1	1297.497	32.236***	.000
	組間	179.445	1	179.445	4.458*	.036
	誤差	8211.093	204	40.250		
延後測	共變量	1036.901	1	1039.901	31.123***	.000
	組別	114.690	1	114.690	3.443	.065
	誤差	6796.419	204	33.316		

註：共變量為前測照顧

* $p<.05$ *** $p<.001$

戲」在實驗期結束後在父母照顧角色的認同部份對實驗組兒童沒有產生持續的影響。除此量化的分析外，同時研究者整理兒童飼養線上寵物遊戲活動期間，在「飼養蕃薯寶寶」之線上討論區，討論對父母角色認同之看法，可看出從飼養線上寵物的體驗中，兒童認為父母提供子女適當的生理資源及社會資源，營造一個能使嬰兒及兒童滿足基本生理需要及感到安全、不受傷害的環境是很重要的，整理如下：

(一) 能提供子女適當的生理需求(食、衣、住、行)

有兒童認為「父母不應該讓小孩子餓肚子」(cye88216)，應該提供子女充足合適的食物，也有兒童表示「我媽媽都會幫我洗好乾淨的制服」(cye88169)，顯示能提供子女適當食、衣、住、行的需求，是重要的一部份。

(二) 能提供子女適當的社會資源(生活、學業上)

「繳午餐費的時候，不要讓我遲交，不然我會很丟臉」(cye88207)／「應該讓孩子自己選擇要不要去補習」(cye88011)。由以上看出，兒童對於父母能提供穩定、無匱乏的資源，也覺得相當重要。

(三) 能滿足子女生理及情緒的短期需要

「父母會安慰我們，會鼓勵我們」(cye88242)／「當爸媽應該要適應孩子的生活情緒」(cye88187)，父母親若能適時給予兒童鼓勵與關懷，適切的給予鼓勵，對於兒童遭遇困境時是莫大的鼓舞。

(四) 能提供子女安全、溫暖的生活環境

有兒童提到「家不和諧怎麼辦」

(cye88226)，「想像中ㄉ家庭，應該是很美好而不是醜陋的」(cye88187)，自己「想像中ㄉ家庭，應該非常和諧，沒人吵架，爸媽會聽聽我的意見，功課不好也沒關係」(cye88187)，「每一個父母都希望自己ㄉ小孩能夠平平安安ㄉ長大」(cye88121)。顯示能提供安全的生長環境，在兒童想法中是很重要的一部份。

(五) 能敏銳且立即的回應子女的心理需求

父母親的感覺應該是敏銳的，必須能隨時掌握兒童的情緒，孩子認為「爸媽應該要適應孩子的生活情緒，例如：小孩的心情或脾氣」(cye88287)，「負責的父母，是要好好對待孩子的人」(cye88187)。

由以上結果，可看出線上寵物遊戲對於兒童在父母照顧角色的認同有其影響，尤其認同父母為提供生理、心理上的照顧角色。

二、父母管教角色認同方面

研究結果之敘述性統計如下表 4，在實驗組於前測、後測與延後測中管教角色認同的分數先升後降，而控制組中則先降後升。另表 5 以「前測管教」為共變數，分析實驗組與控制組於前測與後測、延後測差異情形，由表 5 可見實驗組與對照組在實驗處理後在事後比較部份，實驗組 ($M=39.23$) 得分高於對照組 ($M=37.28$)，顯示「線上寵物遊戲」對實驗組兒童的父母管教角色認同產生顯著影響。($F_{(1,204)}=4.476, p=.036$)。即表示，本實驗設計之網路角色扮演能夠使兒童在「父母管教角色」認同有所改變。但在前測管教與延後測管教部分，未達顯著水準 ($F_{(1,204)}=3.745, p=.054$)，表示「線上寵物遊戲」兒童在父母管教角色的認同部份沒有產生持續的影響，但從「飼養蕃薯寶

表 4 不同組別之受試者，在「管教角色」認同部分測驗前、後測及延後測得分之平均數與標準差摘要表

項 目	實驗組 ($N = 102$)		對照組 ($N = 105$)	
	M	SD	M	SD
前測管教	38.29	5.04	37.62	5.43
後測管教	39.23	5.23	37.28	6.80
延後測管教	39.08	5.03	37.39	6.26

表 5 不同組別受試者在「管教角色」認同部分測驗之共變數分析摘要表

變異來源		SS	df	MS	F	p
後測	共變量	730.004	1	730.004	21.782***	.000
	組間	149.99	1	149.993	4.476*	.036
誤差		6836.800	204	33.514		
延後測	共變量	627.964	1	627.964	21.342***	.000
	組別	110.203	1	110.203	3.745	.054
誤差		6002.399	204	29.424		

註：共變量為前測照顧

* $p < .05$ *** $p < .001$

寶」之線上討論區中發現，在進行線上寵物遊戲的過程中，兒童提出父母在執行管教角色時，有些特質是重要的，例如：一致性、愛心、彈性等，節錄兒童想法如下：

（一）能針對孩子的基本行為（飲食、言行、儀態）給予一致的規範

孩子認為「爸爸媽媽對飲食管的太多，一下子可以吃這個，一下子又不准的」（cye88350）。由此可知，兒童對於父母的規範不一致，常感到很頭痛，而無所適從，因此認為一致性是重要的。

（二）針對學業成就能給予合理的要求

由討論區中，可看出兒童對於父母親因學業成就高低給予懲罰，感到不以為然。「有時候無緣無故打小孩，讓小孩有暴力傾向」，孩子認為「功課很重要沒錯，但小孩成績不好是因為去不學，還是因為去對這項領域沒有天賦，是不是應該讓去們自己去找尋自己天賦在哪？才能打出自己一片天～!!!」（cye88161）。至於父母管教方式為愛的教育的兒童指出「我的爸媽就算月考考不好，他們也不會罵我或打我，只會念一念，平時也對我很好，我真的很喜歡他們。」（cye88200）相較之下，孩子較認同有愛心的管教方式。

（三）針對交友行為能給予適當的尊重

兒童對於「家裡的電話都不行講太久，感到很討厭～」（cye88113），認同對於交友的

行為給予尊重的父母管教角色。

（四）父母親應言行一致作為孩子的表率

孩子認為「爸媽只會要求我們，也不想每天晚上都不在家，好像一點都不關心我們」（cye88089），「父母每次說話都不算話，只會要求我們考試考好一點」（cye88089），「不要要求小孩子太多，自己都做不到。」（cye88089）因此，在管教兒童時，父母的言行一致，較容易得到兒童的認同。從統計分析與兒童開放討論的整理中，可看出飼養線上寵物的同時，兒童認同了父母在管教的角色擁有合理要求、適當尊重和言行一致等特質。

三、父母養育角色認同方面

研究結果之敘述性統計如表 6，在實驗組於前測、後測與延後測中管教角色認同的分數先升後降，而控制組中則先降後升。另表 7 以「前測養育」為共變數，分析實驗組與控制組於前測與後測、延後測差異情形，由表 7 可見實驗組、對照組學生在前測養育、後測養育（ $F_{(1, 204)} = 3.108$ ， $p = .070$ ）與延後測養育（ $F_{(1, 204)} = 2.456$ ， $p = .119$ ）部份，皆未達顯著水準也就是實驗組與控制組在實驗處理後，在「父母養育角色」認同得分上沒有顯著差異，顯示「線上寵物遊戲」在「父母養育角色」認同影響上有檢討與改進的空間。雖然如此，從「飼養蕃薯寶寶」之線上討論區中，卻能看出兒童進行父母的角色扮演時，也體會到父母的重要特質

表 6 不同組別之受試者，在「養育角色」認同部分測驗前、後測及延後測得分之平均數與標準差摘要表

項 目	實驗組 (N = 102)		對照組 (N = 105)	
	M	SD	M	SD
前測養育	37.85	4.93	36.69	5.00
後測養育	39.08	5.60	37.19	6.64
延後測養育	39.03	5.47	37.49	5.64

表 7 不同組別受試者在「養育角色」認同部分測驗之共變數分析摘要表

變異來源		SS	df	MS	F	p
後測	共變量	713.494	1	713.494	20.693***	.000
	組間	107.178	1	107.178	3.108	.070
	誤差	7034.069	204	34.481		
延後測	共變量	514.718	1	514.718	18.065***	.000
	組別	69.983	1	69.983	2.456	.119
	誤差	5812.422	204	28.492		

註：共變量為前測照顧

*** $p < .001$

是要以支持、鼓勵和包容的態度對待子女、尊重子女並允許他們有某些自由。茲將學生所認同的父母養育角色整理如下：

(一) 父母應積極支持並鼓勵孩子作多方面的發展

時代轉變，孩子有話要說，兒童認同的養育角色是「父母有時候要聽聽我們的意見」(cye88030)，並鼓勵孩子作各方面的發展。

(二) 父母應給予孩子自由選擇的機會，並尊重孩子對於未來的選擇

兒童對於自己有沒有表達意見的權益，感到很在意。他們表示「在家時，爸爸和媽媽只要是在決定有關我的事情時，都不問我意見，只是自己決定，有時候，我也想自己做決定啊，可是他們都不理我，真是討厭！」(cye88099)另外，他們「覺得父母有時要聽聽看孩子的想法和意見，例如：如果假日要去哪裡玩，父母就可以聽聽看我們的意見。」(cye88171)，「父母總是為自己ㄉ孩子著想！不過也要給孩子一點空間！」(cye88109)「要小孩子孝順父母，

但父母也應多體諒小孩。」(cye88201)由此可知，孩子渴盼自己內心的聲音被父母重視。

(三) 父母應給予孩子合宜的期許與規範

兒童認為「每個小孩子ㄉ想法都不同，就算是雙胞胎也一樣」(cye88109)。雖然「每個人ㄉ父母對小孩子ㄉ期望都很大，父母給ㄉ壓力很大」(cye88176)。其實，孩子大都能了解「父母這樣做是為我們，but 如果超出我們能力的話就無法負荷。」(cye88119)另外，他們認為「媽媽為什麼要期待我們～」(cye88294)，這是孩子發自內心的吶喊，父母若能給予孩子合宜的期許與規範，才是更重要的一件事。

(四) 父母應培養孩子個人生涯規劃的能力

兒童認為「父母親有時候也應該讓孩子決定自己的未來」(cye88135)是重要的，適時的給予孩子參與規劃自己未來的機會，也能讓兒童對自己負責與對他人尊重。

(五) 父母應陪伴孩子面對困境，解決問題，共同成長

「父母勿出發點對孩子來說是很好~~但是也要考慮到孩子勿感受~~這時溝通是勿錯勿方法」(cye88108)。「與父母之間保持良好勿溝通」(cye88020)，他們認為能瞭解孩子的感受，多與孩子溝通，才能與孩子共同成長，而這是需要被重視的。

由上述分析可知，雖在統計分析上飼養線上寵物對兒童在父母養育上角色的認同沒有顯著的影響，然而從討論區的文字可看出，兒童對於此角色扮演仍有其認同的部分。

如同陳均姝(2000)所言：學童需要先進入某種情境狀態下的自我或他人的內心世界，以該角色可能的想法、感覺，去想、去感受，才能適當地表現出相對應的行為舉止。透過角色扮演，學生可以嘗試和體驗自己不會在實際生活中擔當過的角色，也可能嘗試自己在不曾生活過的新情境之反應(吳秀碧，1999)。從本研究結果中印證兒童確實對於父母角色產生了更多想法與了解，並使學童真正的體認生活，及學習如何解決問題，研究者認為學童可以真正從線上寵物遊戲情境中獲得如黃振恭(1995)所提及的練習以情感—思考—行動的步驟來解決問題的能力，並協助兒童建立良好的態度，以面對人際間的問題。

伍、結論與建議

本研究主要探討線上寵物遊戲對兒童之父母角色認同有無影響。採準實驗設計，以嘉義市垂楊國小六年級普通班學生為研究對象，隨機分派為實驗組三個班與對照組三個班，隨即實施國小學童父母角色認同量表，經過八週實驗研究處理後，施以後測，並於結束後四周實施追蹤後測。根據本研究之結果，可得兒童的「父母照顧角色」及「父母管教角色」認同皆因進行「線上寵物遊戲」而有所提升，然而在「父母養育角色」認同上並沒有顯著影響。但停止進行「線上寵物遊戲」後，即無法對父母照顧、管教、養育三項角色認同產生持續之影

響，表示兒童身處遊戲情境時，對父母角色認同的影響最為有效。此外，本研究整理兒童對父母角色之期待，發現兒童在照顧角色上的期待，包括提供生理、社會資源、情緒、心理等需求；以及在基本行為、學業、交友等方面扮演適度的管教角色；養育方面則期待父母是積極鼓勵及陪伴的角色。根據上述的研究結論，本研究擬提出以下建議以供家長、學校、相關機構和家庭教育工作者舉辦相關活動或未來研究之參考。

一、對於家長之建議

(一) 以正向回饋的主動態度與孩子互動

根據研究發現，學生對於父母角色有著一定的期許與觀感，而一般父母總是以自身的認知作對孩子的照顧、管教及養育工作，然而實際上，兒童的想法常與父母有著相當大的差異。所以，建議父母親可常以正向回饋的主動態度與孩子互動，多設身處地為孩子著想，充分讓孩子有表達意見的機會，如此即可創造一個和諧、溫馨且安全的家庭。

(二) 積極讓孩子參與父母角色的學習

根據本研究之發現，「線上寵物遊戲」對於兒童之父母角色認同有影響，遊戲進行中，有些兒童因對於父母角色的工作感到壓力沉重，而造成對父母角色認同之下降。但總體而言，兒童進行父母角色扮演，讓兒童對父母角色之職責有更深刻的了解與體認，相信對於親子關係的改善亦是一種新的契機。

二、對於學校、相關家庭教育機構和家庭教育工作之建議

(一) 積極發展方面

現今國內青少年沉迷網路虛擬世界中，常造成許多犯罪行為，也常令父母及教育工作者頭痛不已。然在研究者教學工作中，發現網路虛擬世界對於青少年確實有著不可抗拒與忽視的魅力，若能善加利用網路情境的設計在家庭教育工作推展上，或許更能吸引青少年族群的

注意與迴響。在此部份更有賴政府相關單位能夠重視網路情境對於青少年有著正面的影響，多辦理相關研討與活動，如：建置親子互動官方網站、舉辦親子網路虛擬遊戲等，相信對於家庭工作的推展必定會引進新的氣象與契機。

（二）持續擴大推動

根據研究結果發現，於實驗期結束之後，部分學童家中因無網際網路，或因家長限制，故無法在家繼續進行線上寵物遊戲，也令本研究在四週後的追蹤發現持續效果打折。因此，往後可以多與父母溝通，或邀請父母親一起加入飼養，也許能增加共同話題，因而達到改善親子關係之效果。家庭關係的和諧、改善，有賴每一位於家庭成員共同的支持與溝通，方能有所進展，因此，研究者認為親職教育的推行，應採家長與兒童同時並進之策略，方能發揮最大的成效。

三、對於未來研究之建議

（一）研究對象方面

本研究以嘉義市垂楊國小六年級學生作為研究對象，研究對象僅可推及青少年早期之階段，故建議研究對象未來應可推及國中學生與家長，以驗證本研究結果是否亦能對青少年狂飆期之親子關係有改善的效果。另外，本研究因受時間、人力限制，僅以嘉義市一間國小為研究範圍，研究範圍太小，未來應可擴及國內不同縣市或鄉鎮，進行研究考驗。

（二）研究工具方面

本研究所使用的「國小學童父母角色認同量表」，分別提供學生前測、後測和追蹤後測測驗，前後共三次反覆填寫，可能會發生過度練習之效應。因此，建議未來欲從事相關研究之研究者，可設計多元化的評量方式，以驗證線上寵物遊戲對父母角色認同影響的效果。

（三）研究情境選擇方面

本研究選擇遊戲在角色情境設計上，仍有改進之空間，互動性亦稍嫌不足，導致兒童在

父母角色認同上無法產生更多持續之反應，甚為可惜。故建議可以另尋或自行設計開發其他線上寵物遊戲為實驗工具，或許對於父母角色認同之影響效果將更為顯著。

（四）遊戲情境設計方面

本研究之遊戲在角色情境設計上，互動性亦稍嫌不足，導致兒童在父母角色認同上無法產生更多持續之反應，甚為可惜。因此研究者建議若遊戲情境設計能讓兒童根據自己的喜好與想像力所及的範圍內，自由地選擇與塑造身份，進行自我的呈現，並由原先之個人情境模式，改為多人互動模式，即可提高遊戲之樂趣與互動性，相信對於研究結果的影響力會更大。最後，研究者建議在遊戲情境中，若能加入一位客觀的第三人作為仲裁者，適時的提供遊戲者正確的引導，並適時予以糾正，如此遊戲情境的設計將能更符合本研究的需求與精神。

（五）研究時間方面

本研究實驗處理進行時間為八週，而態度之形成或許需要更久之時間，將來進行時或許可將時程拉長為一學期，效果應該會更為顯著。此外，學生在課餘時間進行的飼養活動，也應加以控制。

（六）研究變項方面

本研究的自變項為組別，但因為現今家庭型態呈現多元化，影響父母角色認同的變項仍有很多。因此，建議未來在進行相關研究時，可加入學童家庭背景因素對於父母角色認同的影響之相關探討，以補足本研究不足之部分。

參考文獻

- 角色扮演表達情緒（2004年6月28日）。今日健康。2004年6月28日，取自：<http://www.healthnol.com/articles/sudden/s178/cc-b/html/178cc-b01.html>。
- 吳秀碧（1999）。角色扮演與團體輔導。學生

- 輔導，64，26-35。
- 李恩東（1998）。國內外網路遊戲型態與相關服務探討。**教學科技與媒體**，37，41-54。
- 邱奕嫻（1999）。臺北市高中學生家庭價值觀之研究。國立臺灣師範大學家政教育系碩士論文，未出版。
- 邱騰緯（1999）。阿美族父母角色扮演與國小子女智育成績關係之探討－以太巴壠國小為例。國立台灣師範大學三民主義研究所碩士論文，未出版。
- 施欣欣、曾嫦嫦、蘇淑貞、劉瓊瑛、張秀如、溫世真（1998）。**親職教育**。台北：匯華。
- 徐美惠（1983）。子女心目中母親職分之比較研究，**國立台灣教育學院輔導學系學報**，6，29-51。
- 張兆球（2004）。巧言妙語，觸動子女心。**親職教育散文集**。2004年6月27日，取自：<http://personal.cityu.edu.hk/~scskc/a20.htm>。
- 莊雪芳（2004）。台中市母親母職角色信念與教養方式之相關研究。國立嘉義大學家庭教育研究所碩士論文，未出版。
- 莊雪芳、呂孟育、曾柔鳴、黃財尉（2007）。台中市母親母職角色信念與教養方式之典型相關研究。**家庭教育與諮商學刊**，2，29-54。
- 陳均姝（2000）。角色扮演在輔導與諮商上的應用。**學生輔導**，68，18-33。
- 陳冠良（2006）。虛擬寵物面面觀。**電子商務時報**。2007年5月25日，取自：http://marketing.chinatimes.com/ItemDetailPage/MainContent/05MediaContent.asp?MMMediaType=ec_news&MMContentNoID=27484。
- 梁淑慧（2003）。父母難為。**父母親月刊**。2004年6月27日，取自：<http://www.baby-mother.com/e/ef/ef0011/ef00110401.php3>
- 許惠雯（2004）。理想父職之探討－兒童心目中的好爸爸。國立台北護理學院嬰幼兒保育研究所碩士論文，未出版。
- 黃少華、陳文江（2002）。**重塑自我的遊戲：網路空間的人際交往**。高雄：復文。
- 黃厚銘（2002）。網路上的身分認同。**資訊社會研究**，2，226-228。
- 黃美湄（2002）。掌握寶寶氣質，因材施教（上）。第二屆0~3歲嬰幼兒發展研討會。**學前教育月刊**。2004年6月27日，取自：http://www.hsin-yi.org.tw/0123/paper2_3.asp。
- 黃慧森（2000）。高職男生父職角色知覺與認同之研究-以屏東縣市為例。嘉義大學家庭教育研究所碩士論文，未出版。
- 廖雅蘋（2004）。少年小說中人和動物關係研究。國立臺東大學兒童文學研究所碩士論文，未出版。
- 蔡文輝（1987）。**家庭社會學**。臺北：五南。
- 蔡佳宜（2000）。兒童知覺父親角色涉入之探討。國立彰化師範大學輔導與諮商學系碩士論文，未出版。
- 歐陽儀、吳麗娟、林世華（2006）。青少年依附關係、知覺父母言語管教、情緒穩定之相關研究。**教育心理學報**，37(4)，319-344。
- 蘇建文（1968）。兒童心目中父母職分之調查研究。**心理與教育**，2，87-109。
- Burlbaw, L. M. (1991). Add a teacher-led stimulation to your lecturing techniques. *Social Studies*, 82(1), 30-31.
- Darling, N., & Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Child Development*, 113, 487-496.
- Davis, D. L., & Boster, L. H. (1992). Cognitive-behavioral-expressive interventions with aggressive and resistant youths. *Child Welfare*, 71(6), 557-574.
- Fincham, F. D., Grych, J. H., & Osborne, L. N. (1994). Does marital conflict cause child maladjustment? Directions and challenges for longitudinal research. *Journal of Family Psychology*, 8, 128-140.

A Study in Children's Recognition of Parents' Roles Through On-line Petting Games

Chia-I Lee¹ Jou-Ming Tseng² Tsai-Wei Huang³

Abstract

On-line petting games can provide opportunities for children to play parental roles. The purpose of this study was to realize whether or not such parenting experiences would have any influences on children's recognition of parental roles. Subjects were recruited from the Sixth Grade at Chui-Yang Elementary School in Chiayi city. Six classes were assigned into two groups. The treatment group (N=102) was provided opportunities to play the on-line petting game designed by the researcher, while the control group (N=105) received the regular instruction. Parental Role Scale was conducted before and after treatment, and traced again after four weeks. An open forum was also created for on-line discussions. Results showed statistically significant differences for the influence of on-line petting game on children's recognition about parental roles as caregivers and discipliners, but did not on the roles of raisers. Based on the findings and results, the researcher provided suggestions and recommendations for parent-child relationship, parental roles, and parenting skills.

Keywords: recognition of the parental roles, on-line petting games, role-play games (RPG)

Chia-I Lee ¹ Teacher of Chui-Yang Elementary School in Chiayi city

Jou-Ming Tseng ² Graduate student of Department of Counseling, National Chiayi University

Tsai-Wei Huang ³ Associate professor of Department of Counseling, National Chiayi University