

壹、前言

學生於學校場域的時間，概可區分為「上課時間」與「下課時間」。教育研究人員於「上課時間」所發生之事，已著墨許多，相形之下，針對學生「下課時間」的研究，則顯得較少（Blatchford & Pellegrini, 2003），部分原因，可能在於「下課時間」容易被視為是「上課之外的休息時間」而遭到邊緣化。是以，教育研究除了致力探究「上課時間」所發生的事，確有必要挪些心力於「下課時間」上，除了不顧此失彼，更可理解部分學生為何「上課一條蟲，下課一條龍」。

若欲研究學生的「下課時間」，或可從學生於「下課時間」所從事的遊戲著手。揆諸過去以遊戲為主題之研究，泰半集中於心理學領域，如討論因不同年齡所導致的遊戲差異與遊戲的性別社會化作用等等（吳幸玲，2003；Frost, Wortham & Reifel, 2001）。不過，雖然心理學關注了性別因素的作用力，對於其他社會文化因素的討論就顯得比較少。反觀教育社會學領域，已有不少國外學者致力於分析其他社會文化因素對學生遊戲之影響，例如，學生所選擇的遊戲，可能投射出社會階級差異（Johnson, 1986; Slaughter & Dombrowski, 1989），以及指出遊戲也是重要的同儕團體身分認同象徵

（Corsaro, 1997; Miracle, Rowan, & Suggs, 1984; Opie & Opie, 1969），此外，學生於下課時間所從事的遊戲，也會受到學校脈絡（如校規）的影響而有不同的樣貌（King, 1987）。由此可見，遊戲除了受到性別因素的影響，也會同時受到社會階級、同儕團體與學校脈絡的牽引而有異，後三者亦為心理學較無法處理之處。

可惜的是，國內以「下課時間遊戲」為主題之教育社會學研究很少見。在國內文獻中，與學生遊戲議題較相關者，或為以「學生文化」為主題之研究，例如，黃鴻文（2003）曾指出國中生在升學考試與學校脈絡的影響下，會發展出一種以找樂子為主的學生文化。不過，整體而言，在國內仍未見有同時從社會階級、性別、同儕團體與學校脈絡等等社會文化因素，來分析學生下課時間之社會學研究。

據此，為彌補心理學研究在「遊戲」議題討論的缺失，以及補足國內教育社會學領域在「遊戲」議題的討論，本研究試圖以教育社會學的角度，分析學生於下課時間所從事的遊戲，捕捉遊戲所隱藏的社會文化意義。

貳、文獻探討

此節首先說明國小六年級（以下簡稱小六）學生遊戲，俾以掌握小六學生的遊戲；次者，闡述影響遊戲的社會

文化因素，包括社會階級、性別、同儕團體與學校脈絡，最後則輔以小結，說明從文獻分析中所獲得之啓示，據以做為後續研究設計與討論之理論基礎，茲分述如後。

一、國小六年級學生的遊戲

本研究旨在分析小六學生遊戲所蘊藏的社會文化意義，在此之前，必須先了解該年齡層的學生在學校可能從事的遊戲，以幫助研究者捕捉何種下課活動叫做「遊戲」。Frost等人（2001）指出遊戲類型會因為學生身心發展階段的不同而有差異，主要包括「學齡前兒童」以及「學齡兒童」兩個階段，小六學生屬於學齡兒童階段，該學齡兒童隨著身心逐漸成熟，能夠進行邏輯的、有組織的思考，會出現高層次的遊戲型態，如參與各種具複雜規則的遊戲、團體性遊戲、社會戲劇性遊戲（socio-dramatic play）、粗野嬉鬧遊戲（rough-and-tumble play），以及追逐遊戲（chasing games）等等，而畫畫也是該時期相當重要的遊戲。再者，此時期的兒童，對蒐集東西很有興趣，如各種遊戲卡片、明星卡片等等，以及熱衷於電腦與電動遊戲，並隨著語言與讀寫能力的發展，常會運用特別的語言與雙關語進行遊戲，以做為開玩笑之用（Davidson, 1998; Frost et al., 2001）。

二、影響遊戲的社會文化因素

Schwartzman（1978）認為從事遊戲的研究，必須將遊戲置入其所發生的社會文化脈絡，否則無法理解遊戲。據此，以下說明影響遊戲之社會文化因素，包括社會階級、性別、同儕團體與學校脈絡。

（一）社會階級

國內分析社會階級對兒童遊戲影響之研究較少，回顧國外文獻，可包括討論原生家庭背景的資源以及家長的價值觀對遊戲的影響。就資源而言，概可分成學齡前與學齡時期兩階段來討論。在學齡前階段，遊戲被視為有助於促進兒童身心各方面發展之媒介，社會階級高低將影響兒童的遊戲機會、材料與環境（Johnson, 1986）。因此，在社會階級因素的中介下（包括資源、文化刺激等等），中產階級兒童可能從事較高層次的遊戲，而勞動階級兒童則可能停留在比較低層次的遊戲（Fein & Stork, 1981; Udwin & Shmukler, 1981）。

進入學齡時期後，原生家庭資源的差異，仍舊是導致遊戲機會不均等的重要原因，如Cratty（1986）指出，來自富裕家庭的學生，更有機會接觸網球與溜冰等遊戲。Parker（1976）則從遊戲空間來做探討，指出中產階級家庭能給予小孩獨立的空間，因此，小孩就算