

壹、研究背景與目的

智慧型手機與傳統手機（或稱為功能手機）都是移動通訊的電子產品，相較於傳統手機，當前的智慧型手機提供使用者在軟體選用與安裝的自由度極大，各類可供下載的應用軟體（application software, App），在手機軟硬體發展成熟的環境，提供使用者多向度功能，如上網查詢、拍照錄影、導航、影音播放、視訊連線、語言學習、數位遊戲等。這種透過使用者選擇應用軟體建構客製化的個人行動裝置，不需繁瑣過程與高難度的學習，其觸控操作與直覺式選單的友善介面，讓不同年齡的使用者均可快速上手。

根據資策會FIND於2014年在台灣評選「2014年上半年台灣風雲APP百強」，針對17類App進行百大App活躍使用者的調查，在4052份有效樣本的分析報告中，指出Line、Facebook、台灣蘋果日報三者是台灣消費者使用App的排行前三名，其中可看到社交聊天類拔得頭籌（平均有68%的人使用）；另外，行動遊戲類（平均有52%的人使用）、新聞雜誌類（平均有47%的人使用），也是高比例的使用類別（資策會FIND，2014a）。就社交聊天類的App而言，這類應用軟體具有社群性、持續參與、高黏著度等特徵，容易形成重度使用的現象。調查結果顯示，台灣民眾最常使用的前三名依序是Line、Facebook、Facebook即時通（資策會FIND，2014a）。

在手機使用時間的調查方面，台灣智慧型手機的使用者每週平均使用手機時間達15.9小時。若進一步觀察2013~2014年的數據可以發現，國內20~50歲的消費者，持有可連線上網裝置的普及率已超過70%（資策會FIND，2014b），其中年齡層約在18~22歲的大學生持有智慧型手機的比例估計應高於七成。

教育部於2004年全面實施九年一貫課程，「資訊科技融入教學」是其中一項重大議題，期望電腦科技融入教學情境，進而培養學生擁有資訊運用的能力。伴隨著網路漸趨普及、網路頻寬加大、瀏覽工具

便利、各種影音資源豐富，教師課後學習作業（如學習單）也開始出現開放性的答案，學生通常需透過資料查詢才能較完整地完成作業，學習資料的來源也由圖書館變成上網找答案。這樣的教學脈絡呈現出學習觀點的改變，學生在學習中的主體性更為明顯，生活及學習都與數位世界產生日益緊密的依賴關係。

在1990年代或2000年代以後出生者，其學習階段的開始正是數位與網路興起之時，學術上將這個世代稱為「網路世代」、「N世代」（the net generation）、「Z世代」或「數位原生代」（digital natives）。在這個世代以後出生的學生可稱做「數位原生代學生」；在其成長過程中，3C產品漸次普及，如智慧型手機、平板電腦、光纖網路、數位相（攝影）機、數位電視、數位媒體裝置（電子白板、電子書包、電子書等）；他們亦具備運用圖像、影音、意向符號，雙（多）向、同步、即時溝通、視訊交談、傳遞訊息或透過網路社群工具分享生活動態之能力（余民寧，2013）。

目前正在大學就讀的學生，給人普遍的印象是「手機不離身，隨時都在滑」，學生從待在宿舍打電腦，加碼變成「出門在外滑手機，回家關門打電腦」；不論何時何地，學生都有適合的上網工具滿足各類需求：想找人聊天時有各種社群連絡工具，將所有不同關係的朋友分別連結；想打發無聊時間則有各類遊戲可玩，各種影片可看；想找資料則上網問Google；有聽音樂或拍照的需求時，結合音樂存放與相機鏡頭的手機是最便利的選擇；想分享個人當下的動態，不論是圖片、語音、手寫或注音輸入，都能透過分享平台快速表達自己的感受，若有朋友回應按個「讚」，似乎就得到共鳴與認同。從正向的觀點切入，資訊科技的力量影響社會發展，數位工具的進化亦改變生活環境，大學生學習新工具進而達到能與社會進步同調，正是適應生活變遷的證明；若從負向的觀點來看，大學生上課滑手機有礙教室常規且不專注於課堂學習，學習歷程分心恐有礙於專業能力之培養。

數位電子產品與網路環境陪伴學生成長，學生使用科技產品早已是普遍現象，因此，進一步了解學生為什麼愛用智慧型手機？都使用