

壹、緒論

數位學習發展已逾40年，自1960年起逐漸應用在軍事、學校、企業等，初期主要應用在軟體、線上學習及線上訓練（黃國禎、蘇俊銘、陳年興，2012）。數位學習的前身為遠距教學（distance learning），主要提供一個學習管道給因工作無法入學卻擁有進修需求的社會人士。遠距教學的方法從最初電視函授至今日的網路，有了更寬廣的發展空間，網路世代的來臨讓學習打破時空及地域限制，因此遠距教學的實行者展開各種領域的研究計畫，以增進學習效率，更廣泛地運用數位學習。

數位學習的方法及應用，從1970年代個人電腦的「電腦輔助教學」（computer assisted instruction, CAI）演進到1990年代網際網路興起而形成可多人同步進行的「線上學習」（online learning）。教學領域方面，出現以網路教學為形式的虛擬學校與數位多媒體教學內容，而大專院校也提供某種程度的數位學習；軍事應用方面，2004年美國陸軍推出e-Army-U線上學習計畫；企業界方面，則運用在員工的訓練，重視學習成效及效益（陳年興、楊錦潭，2006）。而本研究探討的層面為企業界之數位學習。彭鳳鶯（2014）探討企業內部實施安全衛生教育訓練數位學習之可行性，發現不論是否具備數位學習的經驗、員工使用數位學習的主動程度及偏好使用傳統教學而言，皆顯示企業員工對於數位學習的意願表示否定且有明顯差距。故對企業而言，數位學習的使用不僅要改變企業固有文化，更需建立員工使用數位學習的意願及習慣，因此必須對企業數位學習文化有一定程度的認知。企業員工數位學習文化為企業在引進數位學習之後，整個組織所形成的一種員工對於數位學習所抱持的意願及養成的習慣，以及對於數位學習的看法與接受程度，其可能涉及固有文化的改變。由於目前企業數位學習文化認知的相關文獻較少，本研究屬初探性研究，採用大樣本衡量方式較不恰當，加上主題為了解對於數位學習文化認知的類型，結合兩者的要求，本研究採用Q方法，利用一些問項來測驗一群人以衡量使用者認知（羅文輝，1986），再根據測驗結果將此群人對某問題的態度分為幾種不同的類型。Schlinger（1969）認為在對群體進行態度、動機或需要等心理屬性分類時，Q方法是一個適當的工具。綜上所述，本研究的目的是了解企業數位學習文化認知類型，採用Q方法，以小樣本的受試者進行測試與資料分析，並將受訪者分類，以期能使企業更加了解，在推廣與使用數位學習時，使用者的需求與感受，並令數位學習更具效益。

貳、文獻探討

一、數位學習

在這網際網路普及的時代，數位學習（e-learning）已成趨勢。數位學習，為電子學習，又可稱為網上學習，是指學習者藉由網際網路之方式線上學習，利用教學者在網站上所提供的教材進行一套有系統的學習（吳清山、林天祐，2005）。而教育部也設置「數位學習服務平臺」以服務全國性之專案，透過線上開課的方便性能將數位學習的優勢發揮，讓全國各地的教師能共同交流與學習（林燕珍、何榮桂，2011）。邱玉菁（2004）研究國內、外在數位學習上的學習成果表現，分析結果發現，國內多以成就測驗的成績及課程滿意度為評量依據，國外則認為應以多元角度來評分，另外，師生應用數位學習的方式會直接影響學習成果的高低。蘇以青、柯薰貴與劉雅瑛（2008）比較課堂教學與數位學習兩種學習方式的優、缺點。黃敬仁等人（2008）的研究發現，學習者的學習風格在數位學習上的影響有一定的重要性，當學習者學習態度愈主動與積極，則其學習滿意度與學習績效皆有較佳的成果，相對而言，愈傾向被動與消極，則成果較不明顯。從上述研究來看，應用數位學習在企業的討論較少，且將企業數位學習文化分類尚不多見。數位學習植基於學習理論，通常又分行為論（behaviorism）及認知論（cognitive theory）（Ann & Wilkinson, 1991）。「行為論」強調主要的學習方式為接受刺激後產生的行為反應。張亞斌（2007）以遠程教育的觀點表示，遠距教學的思想來源是行為主義論的「刺激－反應」、「強化－模仿」理論，進而引導遠距學習者形成「學習者－媒體－資源」的結構模式。在數位學習上的應用包含課堂反應系統與利用簡短訊息傳遞學習內容，此種方法較為單向，學習者雖有管道反應學習上的問題與障礙，但無法立即得到回饋，因此可能降低學習成效；再者，「認知論」即學習者透過認知過程將資料加以儲存及組織，形成知識結構。此理論相似於我們從小到大的學習方式，接收資訊、消化資訊到最後組織成自己知識的一部分。在數位學習方面，學習者可從四面八方接受資訊，透過行動裝置的工具與應用程式將資料加以儲存，最後再透過自主學習形成自身的知識。

過去文獻提及學習理論與數位學習的關聯性，如施文玲（2007）探討數位化教學的涵義及其學習理論，並根據網路系統環境應具備的功能提出數位化的教學策略，如概念圖、合作學習、錨式情境學習、虛擬實境運用等，即以學習理論為依據，發揮數位化教學的特性，以轉化知識並達到學習的目標。洪昆裕與董興國