

亞東科技大學補助校務研究計畫成果摘要表

計畫名稱	電競對大學生學習與生活的影響：以亞東科技大學為例		
計畫主持人	侯正裕	共同主持人	(無則免列)
1. 研究目的：了解電競對於現代大學生的影響，能作為公共衛生及遊戲行銷參考			
2. 研究對象：亞東科技大學學生			
3. 統計方法：PLS			
4. 資料收集內容(資料分析變項)：孤獨感、課金、壓力			
5. 研究結果與建議： <ul style="list-style-type: none"> ● 研究結果 手機遊戲成癮與逃避機制具有高度關聯，揭示了數位成癮背後的心理補償模式 ● 研究建議 當使用者慣於透過遊戲來遠離現實問題時，對手機的依賴程度將日益加深，進而導致日常作息失調與心理成癮問題。本研究證實了心理負面因素與逃避行為間的強烈關聯，揭示了現代人成癮背後的補償心理，此現象值得學術界與實務輔導單位持續關注。 			
6. 研究結果運用於校務發展： <p>針對此研究發現，校務發展應強化學生壓力調適教育，並從根源解決導致逃避行為的焦慮與孤獨感，方能有效防範手機成癮對學生生活的負面衝擊。</p>			