

投稿類別：各類議題

篇名：你玩「抖音」嗎？

作者：

施 琰。花蓮縣玉里鎮中城國民小學。六年孝班
程羿慈。花蓮縣玉里鎮中城國民小學。五年忠班
余爰希。花蓮縣玉里鎮中城國民小學。五年仁班

指導老師：

呂采芸老師、姜宜禎老師

壹、前言

一、研究動機

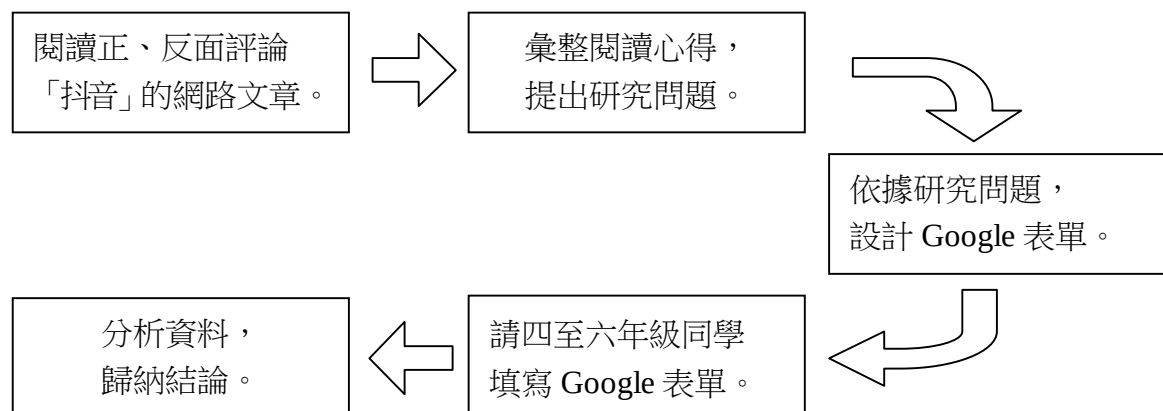
校內的勁歌熱舞比賽，很多隊伍的舞步及配樂都是來自「抖音」，但比賽過後老師對我們說：「許多國家認為『抖音』是一款具有威脅性、爭議性的 APP，也有一些人為了在『抖音』上賺取點閱率而做出危險、違法的行為。」可是，雖然我們經常逛「抖音」，卻感受不到老師所提出的這些憂慮。

因此，我們想多了解為什麼我們的感受跟老師的想法有這麼大的不同，於是花了很多時間閱讀正、反面評論「抖音」的網路文章、提出研究問題，然後設計出 Google 表單給四至六年級同學填寫，希望能瞭解四至六年級同學玩「抖音」的情況，以及各種有關「抖音」的議題是否能在這次調查裡得到驗證。

二、研究問題

- (一) 研究問題 1：瞭解同學玩抖音的「比例」。
- (二) 研究問題 2：瞭解抖音是否會「自動推播」使用者相似的影片。
- (三) 研究問題 3：瞭解抖音對同學的「渲染力」。
- (四) 研究問題 4：瞭解抖音是否對同學的「學習」有幫助。
- (五) 研究問題 5：瞭解同學是否能接受抖音「被取代」。
- (六) 研究問題 6：瞭解同學是否知道抖音的「相關爭議」。

三、研究流程



貳、正文

一、名詞解釋

（一）抖音

本篇研究所說的「抖音」，是中國大陸字節跳動公司所創辦營運的 TikTok（抖音海外版）APP，這款 APP 是以音樂為核心的短影片社交軟體，使用者可透過 Google Play 或 Apple Store 安裝在手機及平板裡。

（二）瞭解同學玩抖音的「比例」

這裡所說「比例」的計算方式：分子是本校四至六年級填寫 Google 表單學生有玩抖音的人數，分母是本校四至六年級填寫 Google 表單學生的總人數。

（三）瞭解抖音是否會「自動推播」使用者相似的影片

這裡所說的「自動推播」，是指抖音 APP 收集使用者的使用數據後，演算出使用者喜歡看的內容，再把這些內容自動推播給使用者。

（四）瞭解抖音對同學的「渲染力」

這裡所說的「渲染力」，是指同學的談話內容及行為受抖音影響的程度。

（五）瞭解抖音是否對同學的「學習」有幫助

這裡所說的「學習」，是指同學在國語、數學、自然、社會、英語、健康與體育、藝術與人文及綜合活動等領域的學習成效。

（六）瞭解同學是否能接受抖音「被取代」

這裡所說的「被取代」，是指同學停用抖音，改以其他 APP 或網站瀏覽相似的影音內容。

（七）瞭解同學是否知道抖音的「相關爭議」

這裡所說的「相關爭議」，是指抖音已被許多國家禁止在特定單位使用、抖音會大量收集使用者的個人資料、抖音推播的影片可能包含不恰當的內容、長期玩抖音會使學習注意力下降。

二、研究者玩抖音的情況

本篇小論文共有 3 位研究者，其中 1 位有長期玩抖音的習慣，可從使用者的角度分享經驗並提出建議，讓我們設計的 Google 表單更貼近同學的使用體驗。

三、研究對象

我們學校從三年級開始上電腦課，三年級同學正開始學習 Google 的相關服務，對鍵盤也不熟悉，所以在登入 Google、填寫 Google 表單等方面，會較不順暢，對抖音的議題也較不了解熟悉。因此，我們決定請老師利用電腦課時間，讓四至六年級同學填寫 Google 表單。

我們學校一至六年級總共 308 位同學，四至六年級有 163 位同學，四至六年

級學生數是全校學生數的 52.9%。

四、研究方法

因為抖音是近幾年開發出來的 APP，市面上很難找到研究抖音的相關書籍，所以我們在網路上選出許多篇正、反面評論抖音的網路文章，並由老師指導閱讀。

在閱讀完網路文章並彙整大家的閱讀心得後，我們提出 6 個研究問題，並針對這些問題設計許多小子題，然後以 Google 表單的形式讓四至六年級同學填寫，最後透過 Google 表單自己生成的長條圖及圓餅圖來進行「量化資料分析」。

6 個研究問題及小子題詳列如下：

(一) 研究問題 1：瞭解同學玩抖音的「比例」。

(調查四至六年級多少同學有玩抖音的習慣。)

1. 你有使用手機或平板逛「抖音」的習慣嗎？

(二) 研究問題 2：瞭解抖音是否會「自動推播」使用者相似的影片。

(驗證抖音是否有讓人上癮的自動推播演算法。)

1. 在「抖音」裡，你最喜歡觀看什麼類型的影片？(可複選)
2. 「抖音」最常推薦什麼類型的影片給你觀看？(可複選)

(三) 研究問題 3：瞭解抖音對同學的「渲染力」。

(驗證抖音是否會影響同學的談話內容及行為。)

1. 你會和同學談論「抖音」的影片內容嗎？
2. 你會為了拉近與同學的距離、融入同學的談話內容而逛「抖音」嗎？
3. 如果在「抖音」裡看到好笑、有趣、特別的影片，你會把它傳給同學看嗎？
4. 你會模仿「抖音」的影片內容嗎？
5. 你會邀請同學一起模仿「抖音」的影片內容嗎？
6. 你曾在「抖音」裡看過不恰當(如：暴力、色情、血腥、違法)、或可能危害身體安全的影片內容嗎？
7. 你會想模仿「抖音」裡不恰當(如：暴力、色情、血腥、違法)、或可能危害身體安全的影片內容嗎？

(四) 研究問題 4：瞭解抖音是否對同學的「學習」有幫助。

(調查抖音是否能提升四至六年級同學的學習成效。)

1. 「抖音」是否曾對你的學科學習(如：國語、數學、自然、社會、英語)帶來幫助？
2. 「抖音」是否曾對你的藝能科學習(如：健康與體育、藝術與人文、綜合活動)帶來幫助？

(五) 研究問題 5：瞭解同學是否能接受抖音「被取代」。

(調查四至六年級同學是否有停用抖音的替代方案及意願。)

1. 你每天大概花多少時間逛「抖音」？
2. 除了「抖音」之外，你還會逛哪些影音網站？(可複選)
3. 你會逛的影音網站裡，哪些與「抖音」擁有相似的內容？(可複選)
4. 你是否願意不逛「抖音」，改逛其他影音網站？

(六) 研究問題 6：瞭解同學是否知道抖音的「相關爭議」。

(調查四至六年級同學是否知道抖音是一款具有爭議的 APP。)

1. 你知道有一些國家已經禁止在政府部門或學校逛「抖音」嗎？
2. 你知道「抖音」會收集許多使用者的資料嗎（如：IP、姓名、個人相片、居住地區、喜好…等等）？
3. 你知道「抖音」推薦給你觀看的影片可能包含不恰當的內容嗎？
4. 你知道長期逛「抖音」會使學習專注力下降嗎？

五、研究對象的量化資料分析

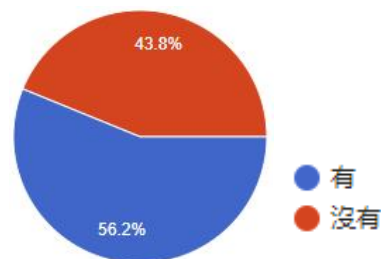
我們學校四至六年級總共 163 位同學，其中 162 位同學填寫 Google 表單，填寫表單的比例是 99.4%，所以調查結果可以充分代表四至六年級同學玩抖音及了解抖音的情況。

(一) 研究問題 1：瞭解同學玩抖音的「比例」。

1. 你有使用手機或平板逛「抖音」的習慣嗎？

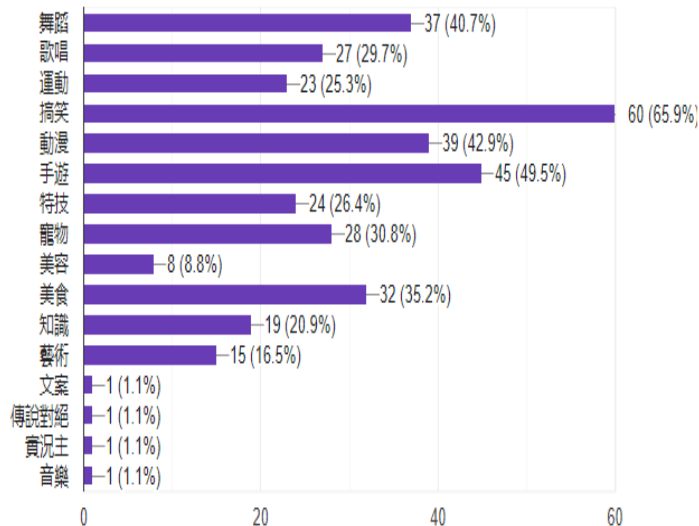
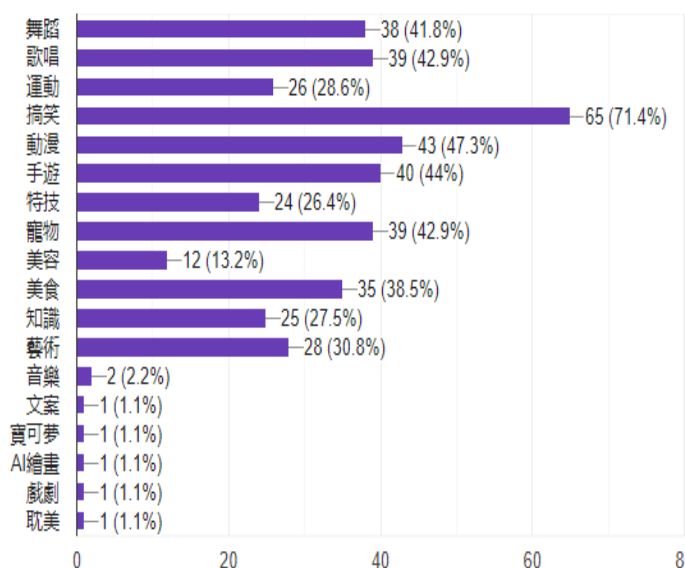
調查結果：

四至六年級同學玩抖音的比例是 56.2%，
代表一半以上的同學都有玩抖音的習慣。



(二) 研究問題 2：瞭解抖音是否會「自動推播」使用者相似的影片。

1. 在「抖音」裡，你最喜歡觀看什麼類型的影片？(可複選)
2. 「抖音」最常推薦什麼類型的影片給你觀看？(可複選)

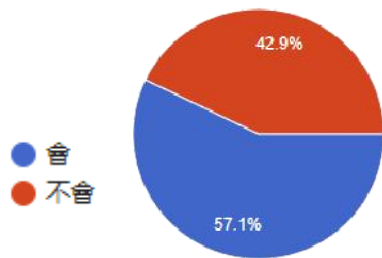


調查結果：

- (1) 四至六年級玩抖音的同學最喜歡看「搞笑」類型的影片，抖音也最常推薦「搞笑」類型的影片給同學觀看。
- (2) 四至六年級玩抖音的同學超過 30%會觀看「動漫」、「手遊」、「歌唱」、「寵物」、「舞蹈」、「美食」等 6 類影片，其中「手遊」、「動漫」、「舞蹈」、「美食」等 4 類抖音推薦比例也超過 30%，前後有著很高的關聯性。

(三) 研究問題 3：瞭解抖音對同學的「渲染力」。

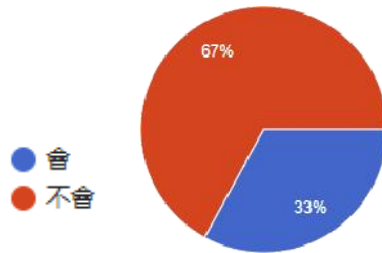
1. 你會和同學談論「抖音」的影片內容嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 57.1%會和同學談論抖音的影片內容，代表一半以上的同學會樂於談論影片內容。

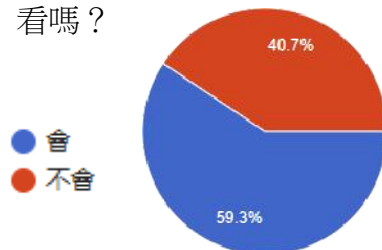
2. 你會為了拉近與同學的距離、融入同學的談話內容而逛「抖音」嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學只有 33%會為了親近同學而玩抖音，代表大部分同學玩抖音單純是個人的娛樂習慣。

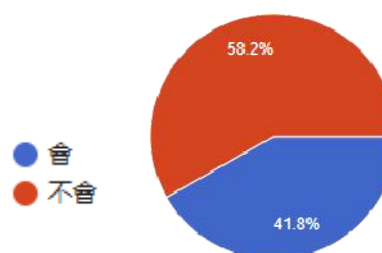
3. 如果在「抖音」裡看到好笑、有趣、特別的影片，你會把它傳給同學看嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 59.3%會傳影片給同學，代表一半以上的同學會樂於分享影片。

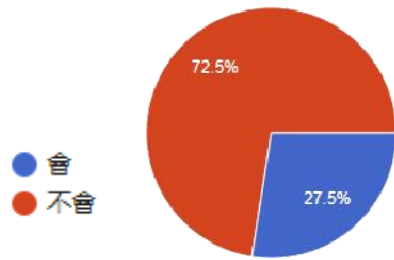
4. 你會模仿「抖音」的影片內容嗎？



調查結果：

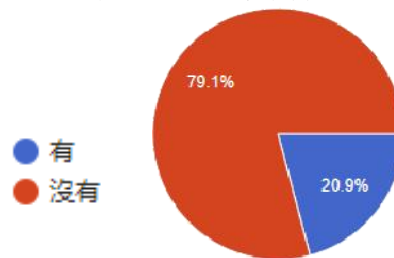
四至六年級玩抖音的同學有 41.8%會模仿影片內容，代表會模仿影片內容的同學還沒超過一半。

5. 你會邀請同學一起模仿「抖音」的影片內容嗎？



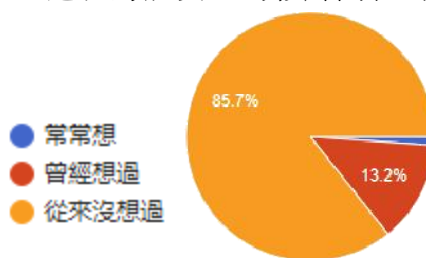
調查結果：四至六年級玩抖音的同學有 27.5% 會邀請同學一起模仿影片內容。
 上一題會模仿影片內容的同學還沒超過一半，所以會再找同學一起模仿的比例自然會更少，與調查結果相符合。

6. 你曾在「抖音」裡看過不恰當(如：暴力、色情、血腥、違法)、或可能危害身體安全的影片內容嗎？



調查結果：
 四至六年級玩抖音的同學有 20.9% 曾看過不恰當或可能危害身體安全的影片，換算下來，每班約 2 至 3 位同學曾看過。

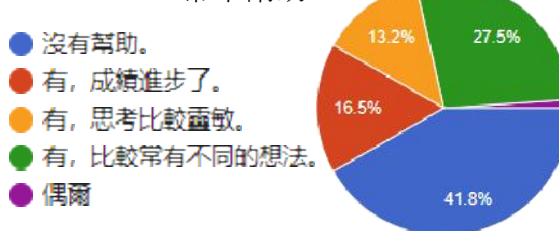
7. 你會想模仿「抖音」裡不恰當(如：暴力、色情、血腥、違法)、或可能危害身體安全的影片內容嗎？



調查結果：
 四至六年級玩抖音的同學有 14.3% 會想模仿不恰當或可能危害身體安全的影片內容，換算下來，每班約 1 至 2 位同學有這樣的想法。

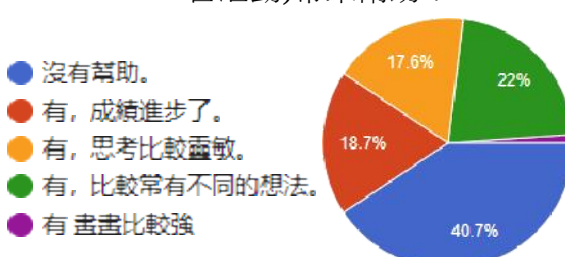
(四) 研究問題 4：瞭解抖音是否對同學的「學習」有幫助。

1. 「抖音」是否曾對你的學科學習(如：國語、數學、自然、社會、英語)帶來幫助？



調查結果：
 四至六年級玩抖音的同學有 58.2% 覺得對學科學習有幫助，代表一半以上的同學覺得抖音曾為考試科目的學習帶來幫助。

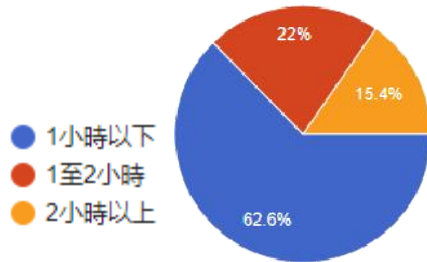
2. 「抖音」是否曾對你的藝能科學習(如：健康與體育、藝術與人文、綜合活動)帶來幫助？



調查結果：
 四至六年級玩抖音的同學有 59.3% 覺得對藝能科學習有幫助，代表一半以上的同學覺得抖音曾為藝能科目的學習帶來幫助。

(五) 研究問題 5：瞭解同學是否能接受抖音「被取代」。

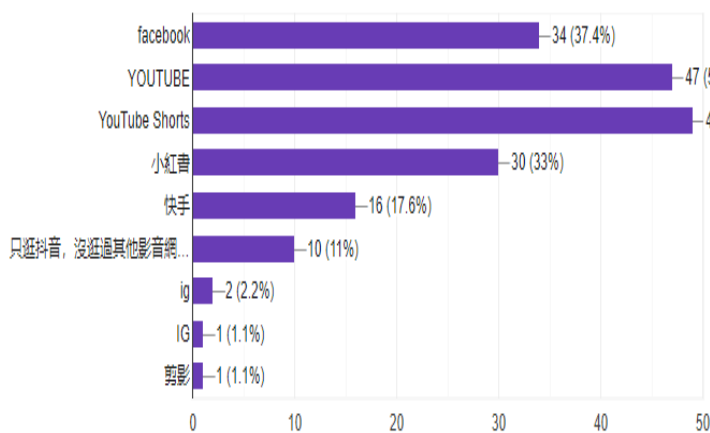
1. 你每天大概花多少時間逛「抖音」？



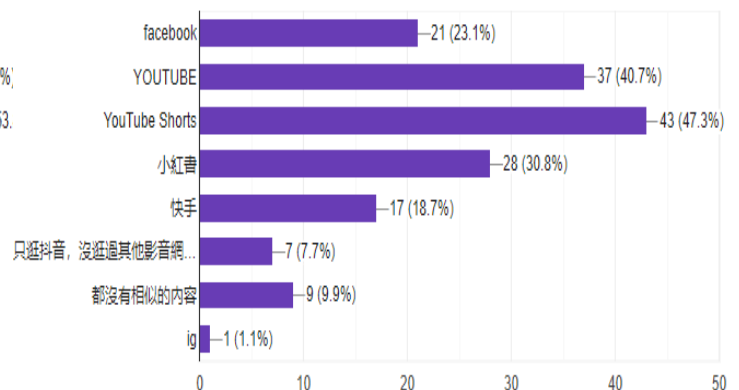
調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 37.4%每天花超過 1 小時玩抖音，其中 15.4%更是超過 2 小時，代表某些同學可能已經有抖音上癮的問題。

2.除了「抖音」之外，你還會逛哪些影音網站？(可複選)



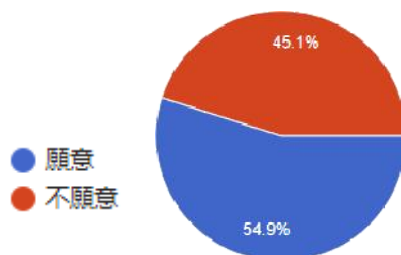
3.你會逛的影音網站裡，哪些與「抖音」擁有相似的內容？(可複選)



調查結果：

- (1) 四至六年級玩抖音的同學有超過 30%還會逛「YouTube Shorts」、「YOUTUBE」、「facebook」及「小紅帽」等影音網站。
- (2) 四至六年級玩抖音的同學有超過 30%覺得「YouTube Shorts」及「YOUTUBE」與抖音擁有相似的內容。

4. 你是否願意不逛「抖音」，改逛其他影音網站？

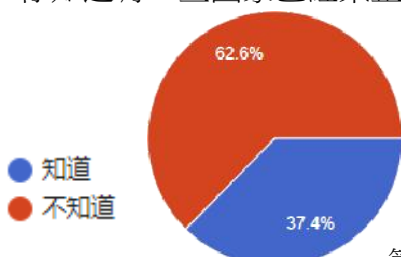


調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 54.9%願意不逛抖音、改逛其他影音網站，代表仍有將近一半的同學覺得抖音無法被取代。

(六) 研究問題 6：瞭解同學是否知道抖音的「相關爭議」。

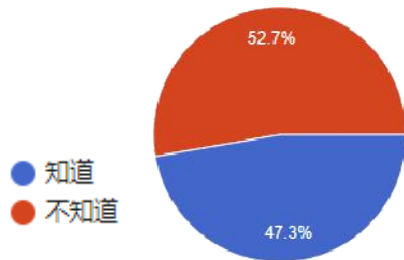
1. 你知道有一些國家已經禁止在政府部門或學校逛「抖音」嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 37.4%知道有些國家已經在禁抖音，代表仍有一半以上的同學並未接收到這方面的訊息。

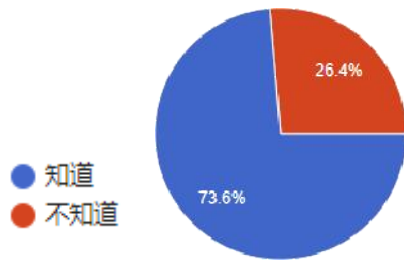
2. 你知道「抖音」會收集許多使用者的資料嗎（如：IP、姓名、個人相片、居住地區、喜好…等等）？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 47.3%知道抖音會大量收集使用者資料，代表仍有一半以上的同學並未接收到這方面的訊息。

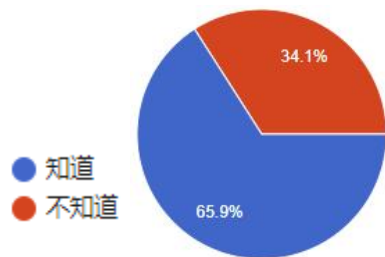
3. 你知道「抖音」推薦給你觀看的影片可能包含不恰當的內容嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 73.6%知道抖音可能會推薦不恰當的內容，代表一半以上的同學已接收過這方面的訊息。

4. 你知道長期逛「抖音」會使學習專注力下降嗎？



調查結果：

四至六年級玩抖音的同學有 65.9%知道長期逛抖音會使學習專注力下降，代表一半以上的同學已接收過這方面的訊息或曾有過這方面的體驗。

參、結論

一、我們對 6 個研究問題提出以下結論：

（一）研究問題 1：瞭解同學玩抖音的「比例」：

1. 四至六年級同學一半以上(56.2%)都有玩抖音的習慣。
2. 我們認為，如果父母沒有管制同學使用手機或平板的話，比例應該會更高。

（二）研究問題 2：瞭解抖音是否會「自動推播」使用者相似的影片：

1. 抖音確實會「自動推播」使用者相似的影片，與我們在網路文章裡所閱讀到的評論一致。
2. 例如：「搞笑」類型的影片觀看比例是 71.4%，自動推播的比例高達 65.9%；「手遊」、「動漫」、「舞蹈」、「美食」等類型的影片，觀看比例都超過 30%，自動推播的比例也就超過 30%。

（三）研究問題 3：瞭解抖音對同學的「渲染力」：

1. 抖音對同學的「渲染力」，並不如網路文章裡所描述的那麼明顯。
2. 雖然四至六年級玩抖音的同學一半以上會談論(57.1%)及分享(59.3%)

影片內容，但也有一半以上的同學不會為了親近同學而玩抖音(67%)、不會模仿影片內容(58.2%)、不會邀請同學一起模仿影片內容(72.5%)、不會模仿不恰當或可能危害身體安全的影片內容(85.7%)。

3. 但平均下來，「每班約 2 至 3 位同學曾看過不恰當或可能危害身體安全的影片內容」與「每班約 1 至 2 位同學會想模仿這些影片內容」是否有很大的關連，是一個可以再探討的問題，並值得老師及家長省思。

(四) 研究問題 4：瞭解抖音是否對同學的「學習」有幫助：

1. 抖音對同學的「學習」是有幫助的。
2. 四至六年級玩抖音的同學，58.2%覺得對「學科」學習有幫助、59.3%覺得對「藝能科」學習有幫助。
3. 其實，我們原本認為抖音對學習沒有什麼幫助，但調查結果卻出乎我們意料之外。我們很好奇，認為有幫助的同學大多觀看什麼類型的影片？他們又從這些影片裡學到什麼知識？

(五) 研究問題 5：瞭解同學是否能接受抖音「被取代」：

1. 我們無法肯定說明同學能接受抖音「被取代」。
2. 四至六年級玩抖音的同學，54.9%願意不逛抖音，但也有 45.1%不願意不逛抖音，兩者之間並沒有很大的差距。
3. 知道 YouTube Shorts(47.3%)及 YOUTUBE(40.7%)與抖音擁有相似內容的同學，是否願意不逛抖音、或是有其他原因無法接受抖音被取代，是一個可以再探討的問題。
4. 值得注意的是，換算下來，約有 14 位同學每天逛抖音的時間超過 2 小時，這些同學可能已經有抖音上癮的問題了。但我們設計的 Google 表單是不記名問卷，所以無法得知是哪些同學需要老師及家長多留意、多關心。

(六) 研究問題 6：瞭解同學是否知道抖音的「相關爭議」：

1. 與「生活經驗」相關的抖音爭議，同學是知道的；與「資訊安全」及「國家安全」相關的抖音爭議，同學較不知道。
2. 四至六年級玩抖音的同學，73.6%知道抖音可能會推播不恰當的內容、65.9%知道長期逛抖音會使學習專注力下降；但 52.7%不知道抖音會收集許多使用者的資料、62.6%不知道有些國家已經在禁抖音。
3. 老師在教學上可以思考，未來如何讓同學可以多接收到與「資訊安全」及「國家安全」相關的訊息。

二、本研究的建議以及未來的研究方向

- (一) 如果四至六年級同學是與家人共用手機或平板的情況下玩抖音，將會影響「自動推播」這一個研究問題的調查結果。老師說我們在設計小子題

的時候，疏忽掉這項變因，未來如果還要繼續研究這個題目，可以再做調整。

- (二) 四至六年級玩抖音的同學有一半以上會談論及分享影片內容、接近一半會模仿影片內容、接近一半不願意不逛抖音，但卻有一半以上不知道抖音的資訊安全爭議及國家安全爭議，更有 20.9%曾在抖音裡看過不恰當的內容、15.4%可能已經有抖音上癮的問題。因此，我們建議學校可以安排相關的數位素養及資訊安全課程，指導同學更加明白逛抖音的利弊得失。
- (三) 四至六年級玩抖音的同學覺得抖音對「學習」有幫助，但也知道長期逛抖音會使學習專注力下降。未來可以試著探討學習有進步的同學大多觀看什麼類型的影片，以及放學後如何管理自己逛抖音的時間。
- (四) 隨著升上更高年級，四至六年級同學玩抖音的程度應該會有所不同；其次，偏鄉學校及市區學校學生玩抖音的程度可能也會有所不同。未來可以請不同地區的學生做同一份 Google 表單，並依照不同年級進行分析，或許可以再發現更多值得關心的現象。

肆、參考資料

- 一、THE NEWS LENS 關鍵評論。<https://www.thenewslens.com/article/182355>。(檢索日期 2023/6/8)
- 二、yahoo！新聞。<https://tw.news.yahoo.com/求償金額曝-日本屁孩-舔醬油-害市值-夕蒸發 35 億-213013128.html>。(檢索日期 2023/6/8)
- 三、facebook 國語日報獨享會。<https://www.facebook.com/photo/?fbid=2827257340853388&set=pcb.2827258560853266>。(檢索日期 2023/6/9)
- 四、風傳媒。<https://www.storm.mg/article/4661208>。(檢索日期 2023/6/9)
- 五、今周刊。<https://www.business today.com.tw/article/category/183025/post/202308210045/>。(檢索日期 2023/9/8)
- 六、親子天下／翻轉教育。<https://flipedu.parenting.com.tw/article/008086>。(檢索日期 2023/9/11)
- 七、未來親子。<https://futureparenting.cwgv.com.tw/family/content/index/28355>。(檢索日期 2023/9/11)
- 八、公視新聞網。<https://news.pts.org.tw/article/638647>。(檢索日期 2023/9/12)
- 九、Ettoday 新聞雲。<https://www.ettoday.net/news/20230818/2563521.htm>。(檢索日期 2023/9/13)
- 十、翁申霖(2023)。為何 15 秒短影音讓人上癮、甚至出現「抖音腦」？關鍵出在這機制！一文看懂有多嚴重。今周刊文化事業股份有限公司。