

## 社群媒體應用在大專運動球隊管理之研究

詹益東/國立嘉義大學  
洪鯤豪/吳鳳科技大學  
楊鴻文/臺中市立西苑高級中學  
張家銘/國立嘉義大學

### 摘 要

本研究旨在瞭解現今社群媒體應用在大專運動球隊管理現況、阻礙情形及接受度。本研究採訪談法及問卷調查法為研究工具，以雲嘉地區之大專運動球隊為研究範圍，以雲嘉地區抽取共 10 位教練及選手進行訪談，並回收有效問卷 384 份。在資料研究分析上，以描述統計分析及分析逐字稿進行資料分析，研究結果顯示：球員使用社群媒體 Facebook 與 Line 在每天平均使用時間上，聊天功能使用時間近乎 30 分鐘以上，是所有功能使用時間最長的。球員使用社群媒體 Facebook 與 Line 在每週平均使用次數上，使用最多次的功能為聊天，每週平均使用五次，使用率幾乎高達每天都會使用。

**關鍵詞：**球隊、社群媒體、阻礙因素

---

通訊作者：張家銘 TEL：0912994703 E-mail：gr5166@yahoo.com.tw  
聯絡地址：62103嘉義縣民雄鄉文隆村85號

## 壹、緒論

### 一、研究動機

網際網路 Web 2.0 的蓬勃發展，使的人與人之間從現實生活中的面對面溝通，轉換成藉由虛擬世界就可以同樣得到溝通的效果，也因為這樣，而發展出一些如部落格、Youtube、Facebook 與 Twitter 等互動式的網路社群媒體。Fisher and Mickle (2010) 研究提到社群媒體快速發展與社群媒體使用者的急速成長，使得越來越多的運動機關與組織嘗試著新銳的資訊媒體來傳達出更有效的溝通效果。

網際網路的快速蓬勃發展，使現代人對於網路的需求已經變成不可或缺的，且在不同的年齡或職業，對於網路不僅有極大的需求，且所需求的網路功能更是千變萬化。從創市際市場研究顧問研究中調查出台灣人在【上網後會進行的活動】中也進一步的針對受訪者調查發現到，超過七成的受訪者上網活動為「收發 E-mail」；其次的活動為「瀏覽入口網站內容」(65.0%)，例如：Yahoo!奇摩/Yam 天空/PChome 等；而最後第三項為「瀏覽社群網站/微網誌」(60.3%)，例如：Facebook/Plurk/Twitter 等。而此研究也進一步發現到，在「收發 E-mail」活動的受訪者中，大多以年齡在 35 歲以上、職業為家管或退休等其他職業狀態的受訪者居多。而上網會進行「瀏覽社群網站微網誌」活動的受訪者中，大多以年齡在 29 歲以下、職業為學生的受訪者比例較高（創市際市場研究顧問，2012）。

而本研究著重於社群媒體的使用於球隊管理現況，故在資料搜尋上發現到在臺灣網路資訊中心的在使用各種社群媒體中的調查則發現，至 2012 年 3 月時研究結果顯示網路使用人口共 1,594 萬人，其中在 12 歲以上人口的使用寬頻網路用途統計中發現，社群媒體中的「Facebook、噗浪、Blog、微網誌、Twitter 等）」的使用率為 63.09%，而 Facebook 在臺灣的使用人口則是遠高於其他社群平臺（臺灣網路資訊中心，2012）。故可以了解到在 12 歲以上的國人在社群媒體上已經使用率極高，尤其 FB 的使用率更是其他社群媒體無法比擬的。

目前社群媒體在運動產業上也是應用的相當廣泛，Socialbakers (2010) 研究中指出，在運動商品的兩大品牌 Nike 與 Adidas 粉絲團人數算是非常多，且常常會在粉絲團中公佈最新動態，使消費者可以第一手得知商品或活動訊息，而 Nike 特別又會設計出智慧型手機的 app 讓使用者可以分享跑步的經驗與資訊，讓運動產業隨時伴隨著我們的生活。所以可以了解到，粉絲團經營者想要增加使用者的人數或時間，產品資訊與更新的效率需要非常的高，才可以隨時留住使用者，且應該增加一些運動產品與運動員訊息，增加創新的應用程式，使粉絲團能夠與粉絲互動良好，造成口碑傳播達到最好的效益（游鎮嘉，2010）。

馬拉松過去大多以競賽的方式呈現出來，也因為社群媒體的出現，開始改變了原本的路跑形式活動，從完全的競賽，轉換成歡樂的趣味活動。邱仕騰、蕭嘉惠（2008）研究中提出，趣味路跑競賽是以類似遊戲或是派對裝扮的模式吸引民眾參與路跑活動，而台灣引進了美國的「The Color Run」趣味路跑模式，在此趣味模式活動中，Color Runner 得到一種不同於馬拉松或是跑步的體驗，在台灣 Color Run 透過網路社群的方式，例如：Facebook、Youtube、微博、推特與 Google+ 等，透過網路使用者的點閱觀看及分享，使「The Color Run」此活動成功的在台

灣發展，甚至超越過去台灣太魯閣馬拉松的網路流量紀錄，了解到有效的行銷手段，就可以創造出極大的商業效果。

從以上研究中即可發現，網際網路的高使用率已經深深影響現代人的日常生活，尤其在社群媒體的快速發展，使人與人之間在面對面溝通之外，還可以透過社群媒體在虛擬世界中維繫彼此的關係，故本研究將探討將社群媒體使用於球隊管理的現況與阻礙，了解社群媒體的使用對於球隊管理是否能夠創造更大的效益。

## 貳、研究方法

### 一、研究對象

現今大專院校的運動球隊蓬勃快速發展，幾乎每間學校各個系所各個社團都有成立自球隊，例如系籃、系羽、系排、拳擊隊及跆拳道隊等等，此問卷調查對象為雲林縣、嘉義縣、嘉義市地區大學運動球隊球員發放 450 份問卷做為施測對象，進行問卷施測，雲林縣為 150 份、嘉義縣為 150 份、嘉義市 150 份，進行配額取樣法，計得有效問卷為 384 份，有效問卷率為 85.3%。

### 二、研究工具

本研究在收集資料方面採取問卷調查法，說明如下：

#### (一)問卷初稿編製

問卷是針對雲林縣、嘉義縣、嘉義市地區大專運動球隊選手進行施測，以瞭解填答者基本資料(包含性別、年級、所屬球隊、使用社群媒體的資歷、使用社群媒體工具、使用社群媒體地點、有無行動網路與有無智慧型手機等) 及目前使用社群媒體的現況，整理出社群媒體有哪些功能適合應用於大專運動球隊管理上之題項，並使用問卷調查方式了解選手對社群媒體功能是否適合應用於大專運動球隊管理上之接受度。

#### (二)問卷預試

問卷初稿會請5位選手試填，以了解題目題意是否適當。

### 三、資料處理

本研究採量化方式進行問卷分析，資料處理以 SPSS 22.0 中文版統計軟體進行描述性統計分析。

## 參、結果

### 一、大專運動球員背景變項之分佈情形描述統計分析

表 1 本研究結果得知大專運動球員基本資料，性別男生有 205 位 (53.4%)、女生有 179 位 (46.6%)；年級大一球員有 114 位 (29.7%)、大二球員有 96 位 (25%)、大三球員有 78 位 (20.3%)；大四球員有 57 位 (14.8%)、研究生球員有 39 位 (10.2%)；所屬球隊系籃有 131 位 (34.1%)、系羽有 81 位 (21.1%)、系排有 52 位 (13.5%)、系壘有 28 位 (7.3%)、其他有 92 位 (24.0%)；使用社群媒體資歷 3 個月以下有 18 位 (4.7%)、3~6 個月有 23 位 (6.0%)、6~12 個月有 9 位 (2.3%)、1~2 年有 95 位 (24.7%)、2 年以上有 239 位 (62.2%)；最常使用社群媒體的工具使用手機有 245 位 (63.8%)、桌上型電腦有 60 位 (15.6%)、平板電腦有 6 位 (1.6%)、筆記型電腦有 73 位 (19.0%)；最常使用社群媒體地點為家裡有 205 位 (53.4%)、學校有 158 位 (41.1%)、網咖有 2 位 (0.5%)、其他有 19 位 (4.9%)；使用行動網路有 276 位 (71.9%)、無使用行動網路有 108 位 (28.1%)；使用智慧型手機有 368 位 (95.8%)、沒有使用智慧型手機有 16 位 (4.2%)。

表 1 大專運動球員參與者基本資料

變項	組別	n	%	變項	組別	n	%
性別	男生	205	53.4	使用社群媒體的資歷	3個月以下	18	4.7
	女生	179	46.6		3~6個月	23	6.0
年級	大一	114	29.7		6~12個月	9	2.3
	大二	96	25.0		1~2年	95	24.7
	大三	78	20.3		2年以上	239	62.2
	大四	57	14.8		最常使用社群媒體的工具	手機	245
	研究生	39	10.2	桌上型電腦	60	15.6	
所屬球隊	系籃	131	34.1	平板電腦	6	1.6	
	系羽	81	21.1	筆記型電腦	73	19.0	
	系排	52	13.5	最常使用社群媒體的地點	家裡	205	53.4
	系壘	28	7.3	學校	158	41.1	
是否有行動網路	有	276	71.9	網咖	2	.5	
	無	108	28.1	其他	19	4.9	
是否有智慧型手機	有	368	95.8	是否有智慧型手機	有	368	95.8
	無	16	4.2	無	16	4.2	

## 二、大專運動球員使用媒體之現況分析

從大專球員有無使用 Facebook 所擁有的功能、每天平均使用時間、每週平均使用次數、Facebook 所擁有的功能是否能幫助球隊管理等幾點進行分析，其分析結果如下說明：

### (一) 大專球員使用 Facebook 功能之情形分析

經分析表 2 可知大專球員有無使用 Facebook 功能整體情形，接下來以有使用到的 Facebook 功能的情形排序如下：聊天有 374 人 (97.4%)、社團有 369 人 (96.1%)、讚有 365 人 (95.1%)、文字動態分享有 342 人 (89.1%)、傳送檔案有 312 人 (81.3%)、照片動態分享 307 人 (79.9%)、打卡有 271 人 (70.6%)、粉絲專頁有 233 人 (60.7%)、活動有 229 人 (59.6%)、遊戲有 172 人 (44.8%)、網誌有 79 人 (20.6%)、戳有 73 人 (19.0%)、視訊有 69 人 (18.0%)。從以上情形可以得知，聊天、社團、讚這三個功能，使用率已經高達 95.1% 以上，而文字動態分享、傳送檔案、照片分享、打卡、粉絲專業、活動等功能使用率也都至少有 59.6% 以上，使用率在 50% 以下僅有遊戲、網誌、戳、視訊等四項功能而已，故可以了解到現今大專生使用 Facebook 已經可以是非常普遍的事情。

### (二) 大專球員使用 Facebook 功能每天平均使用時間之情形分析

經分析表 2 可知大專球員使用 Facebook 功能每天平均使用時間之情形分析，接下來以每天使用 Facebook 功能平均使用時間排序如下：聊天有 29.01 分鐘、社團有 13.05 分鐘、遊戲有 12.15 分鐘、讚有 11.51 分鐘、文字動態分享 8.23 分鐘、照片動態分享有 5.22 分鐘、粉絲專頁有 5.03 分鐘、傳送檔案有 5.02 分鐘、活動有 4.35 分鐘、打卡有 4.02 分鐘、視訊有 2.13 分鐘、網誌有 1.97 分鐘、戳 0.67 分鐘。從以上可以得知，大部分大專球員使用聊天、社團、遊戲、讚都有十分鐘以上，是現今大專球員花費較多時間使用 Facebook 的功能，而在文字動態分享、照片動態分享、粉絲專頁、傳送檔案也有五分鐘以上，至於剩下的活動、打卡、視訊、網誌、戳都是在五分鐘以下。從使用時間與使用功能對照下，也可以發現，使用率越高的功能，所伴隨的使用時間也較長。

### (三) 大專球員使用 Facebook 功能每週平均使用次數之情形分析

經分析表 2 可知大專球員使用 Facebook 功能每週平均使用次數排序如下：聊天有 4.74 次、讚有 4.71 次、社團有 3.32 次、文字動態分享有 2.40 次、遊戲有 2.01 次、照片動態分享有 1.79 次、傳送檔案有 1.75 次、粉絲專頁有 1.55 次、打卡有 1.35 次、活動有 1.00 次、網誌有 0.51 次、視訊有 0.44 次、戳有 0.41 次。從使用次數上，聊天、讚、社團、文字動態分享、遊戲平均每個禮拜都會使用到兩次以上，而其他的像照片動態分享、傳送檔案、粉絲專頁、打卡、活動每週也都有一次以上的使用率，而最低的網誌、視訊、戳則是在每週使用次數在一次以下。故可以了解到，基本上大專球員每天都會使用到 Facebook 的各種功能，但遊戲使用次數上高居第五，是應該需要改進的地方，已造成 Facebook 的負面影響過多。

### (四) 大專球員認為 Facebook 功能幫助球隊管理之情形分析

經分析表 2 可知大專球員認為 Facebook 功能能幫助球隊管理情形排序如下：聊天有 367 人 (95.6%)、社團有 367 人 (95.6%)、文字動態分享有 326 人 (84.9%)、傳送檔案有 316 人 (82.3%)、照片動態分享有 303 人 (78.9%)、活動有 289 人 (75.3%)、讚有 271 人 (70.6%)、粉絲專頁有 253 人 (65.9%)、視訊有 168 人 (43.8%)、打卡有 156 人 (40.6%)、網誌有 146 人 (38.0%)、戳有 60 人 (15.6%)、遊戲有 32 人 (8.3%)。從 Facebook 功能幫助球隊管理分析中可以發現，聊天、社團、文字動態分享、傳送檔案四個功能認為有幫助的球員高達 80% 以上，而照片動態分享、活動、讚、粉絲專頁四個功能也有 65% 以上的球員認為有幫助，最後視訊、打卡、網誌、戳、遊戲四個功能球員認為幫助都只在 43% 以下。故可以了解到，對球員來說 Facebook 在球隊管理中，是一個非常有用的使用工具，而無法幫助球隊管理的功能，例如：遊戲，可能在使用社群媒體時應該降低使用比例。

#### (五)大專球員使用 Line 功能之情形分析

經分析表 3 可知大專球員有無使用 Line 功能整體情形，接下來以有使用到的 Line 功能的情形排序如下：聊天有 353 人 (91.9%)、群組功能有 350 人 (91.1%)、貼圖功能有 345 人 (89.8%)、傳送照片有 315 人 (82.0%)、照片動態分享有 266 人 (69.3%)、傳送檔案有 200 人 (52.1%)、語音通話有 190 人 (49.5%)、分享影片有 186 人 (48.4%)、文字動態分享有 183 人 (47.7%)、相簿有 183 人 (47.7%)、視訊通話有 171 人 (44.5%)、記事本有 96 人 (25.0%)。由分析結果可得知，聊天、群組功能、貼圖功能、傳送照片使用率都有 80% 以上，而照片動態分享和傳送照片也有 52% 以上，在 12 個功能中有 6 個功能算是蠻普及使用中，而剩下的視訊通話、分享影片、文字動態分享、相簿、視訊通話、記事本則是使用率在 50% 以下，但絕大部分功能使用率都在 4 成以上，故可以了解到 Line 在大專球員中的使用也是相當普及。

#### (六)大專球員使用 Line 功能每天平均使用時間之情形分析

經分析表 3 可知大專球員使用 Line 功能每天平均使用時間之情形分析，接下來以各功能每天平均使用時間排序：聊天有 29.78 分鐘、貼圖功能有 24.00 分鐘、群組功能有 21.50 分鐘、視訊通話有 7.08 分鐘、語音通話有 6.75 分鐘、傳送照片有 5.57 分鐘、照片動態分享有 4.97 分鐘、相簿有 3.42 分鐘、傳送檔案有 3.40 分鐘、文字動態分享有 3.28 分鐘、分享影片有 3.08 分鐘、記事本有 1.59 分鐘。在聊天、貼圖功能、群組功能三項功能中都使用到 21.50 分鐘以上，而視訊通話、語音通話、傳送照片、照片動態分享、相簿、傳送檔案、文字動態分享、分享影片、記事本使用都在 10 分鐘以下，而依排序情形，可以了解到多數大專球員在使用 Line 的功能，都是聊天或是資訊分享功能居多。

#### (七)大專球員使用 Line 功能每週平均使用次數之情形分析

經分析表 3 可知大專球員使用 Line 功能每週平均使用次數排序如下：聊天有 5.02 次、貼圖功能有 4.73 次、群組功能有 4.29 次、傳送照片有 2.13 次、照片動態分享有 1.59 次、語音通話有 1.25 次、視訊通話有 1.03 次、傳送檔

案有 1.03 次、文字動態分享有 0.99 次、相簿有 0.97 次、分享影片有 0.86 次、記事本有 0.46 次。在次數的情形分析上，聊天高達 5.02 次，幾乎是每天都有使用的聊天功能，而貼圖與群組每週也都有 4 次以上的使用率，至於其他如傳送照片、照片動態分享、語音通話、視訊通話、傳送檔案，每週都有 1 至 2 次的使用率，最後在文字動態分享、相簿、分享影片、記事本則是每週只有一次的使用率。由此可見，大專球員對於 Line 的使用也是屬於相當高的，在 12 種功能上，有 8 種功能每週至少都會用一次，和 Facebook 一樣都屬於高使用率的社群媒體。

#### (八)大專球員認為 Line 功能幫助球隊管理之情形分析

經分析表 3 可知大專球員認為 Line 功能能幫助球隊管理情形排序如下：聊天有 369 人 (96.1%)、群組功能有 362 人 (94.3%)、傳送照片有 330 人 (85.9%)、照片動態分享有 300 人 (78.1%)、傳送檔案有 294 人 (76.6%)、分享影片有 293 人 (76.3%)、相簿有 272 人 (70.8%)、貼圖功能有 265 人 (69.0%)、語音通話有 252 人 (65.6%)、視訊通話有 226 人 (58.9%)、記事本有 225 人 (58.6%)、文字動態分享有 222 人 (57.8%)。從 Line 功能幫助球隊管理分析中可以發現，聊天、群組功能、傳送照片三項功能認為有幫助的球員都有 85% 以上，至於其他的功能也都有 57% 以上，Line 12 項功能中，所有功能都有 50% 以上的選手認為有用，可以了解到 Line 對於球隊管理應有正面效益。

表 2 大專運動球員使用 Facebook 之現況分析

功能	有無使用		每天平均使用時間 【分鐘】		每週平均使用次數 【次】		此功能是否能幫助球隊管理	
	有	無	M	SD	M	SD	有	無
文字動態分享	342(89.1%)	42(10.9%)	8.23	9.26	2.40	1.99	326(84.9%)	58(15.1%)
照片動態分享	307(79.9%)	77(20.1%)	5.22	5.25	1.79	1.62	303(78.9%)	81(21.1%)
打卡	271(70.6%)	113(29.4%)	4.02	5.04	1.35	1.41	156(40.6%)	228(59.4%)
網誌	79(20.6%)	305(79.4%)	1.97	4.74	0.51	1.29	146(38.0%)	238(62.0%)
聊天	374(97.4%)	10(2.6%)	29.01	22.02	4.74	1.94	367(95.6%)	17(4.4%)
社團	369(96.1%)	15(3.9%)	13.05	11.57	3.32	2.06	367(95.6%)	17(4.4%)
視訊	69(18.0%)	315(82.0%)	2.13	6.62	0.44	1.24	168(43.8%)	216(56.3%)
活動	229(59.6%)	155(40.4%)	4.35	9.19	1.00	1.19	289(75.3%)	95(24.7%)
粉絲專頁	233(60.7%)	151(39.3%)	5.03	7.42	1.55	1.76	253(65.9%)	131(34.1%)
傳送檔案	312(81.3%)	72(18.8%)	5.02	5.46	1.75	1.57	316(82.3%)	68(17.7%)
讚	365(95.1%)	19(4.9%)	11.51	12.84	4.71	2.23	271(70.6%)	113(29.4%)
遊戲	172(44.8%)	212(55.2%)	12.15	17.19	2.01	2.84	32(8.3%)	352(91.7%)
戳	73(19.0%)	311(81.0%)	0.67	2.26	0.41	1.18	60(15.6%)	324(84.4%)

表 3 大專運動球員使用 Line 之現況分析

功能	有無使用		每天平均使用時間 【分鐘】		每週平均使用次數 【次】		此功能是否能幫助球隊管理	
	有	無	M	SD	M	SD	有	無
文字動態分享	183(47.7%)	201(52.3%)	3.28	5.89	0.99	1.40	222(57.8%)	162(42.2%)
照片動態分享	266(69.3%)	118(30.7%)	4.97	6.43	1.59	1.65	300(78.1%)	84(21.9%)
相簿	183(47.7%)	201(52.3%)	3.42	5.20	0.97	1.35	272(70.8%)	112(29.2%)
貼圖功能	345(89.8%)	39(10.2%)	24.00	19.62	4.73	2.73	265(69.0%)	119(31.0%)
群組功能	350(91.1%)	34(8.9%)	21.50	17.06	4.29	2.31	362(94.3%)	22(5.7%)
聊天	353(91.9%)	31(8.1%)	29.78	20.25	5.02	3.54	369(96.1%)	15(3.9%)
視訊通話	171(44.5%)	213(55.5%)	7.08	12.73	1.03	1.59	226(58.9%)	158(41.1%)
語音通話	190(49.5%)	194(50.5%)	6.75	11.53	1.25	1.75	252(65.6%)	132(34.4%)
傳送照片	315(82.0%)	69(18.0%)	5.57	7.04	2.13	1.80	330(85.9%)	54(14.1%)
傳送檔案	200(52.1%)	184(47.9%)	3.40	5.37	1.03	1.34	294(76.6%)	90(23.4%)
分享影片	186(48.4%)	198(51.6%)	3.08	5.24	0.86	1.21	293(76.3%)	91(23.7%)
記事本	96(25.0%)	288(75.0%)	1.59	3.79	0.46	1.03	225(58.6%)	159(41.4%)

## 肆、結論與建議

### 一、結論

由大專運動球員基本資料統計分析可得知：

(一)大專球員使用 Facebook 功能之分析情形，以聊天、社團、讚為最多使用的三項功能，且使用率都高達 95% 以上，而有四項功能則是使用率在 50% 以下。

(二)大專球員使用 Facebook 功能每天平均使用時間之分析，以聊天、社團、遊戲三項功能最多，尤其是聊天每天花費的時間幾乎 30 分鐘，而遊戲每天也有使用 12 分鐘以上，而大多數的功能每天使用上都在 10 分鐘以下。

(三)大專球員使用 Facebook 功能每週平均使用次數之分析，大專球員使用最多的三項功能為聊天、讚、社團，而聊天和讚將近每週平均五次，使用率幾乎快達每天都使用的功能，而較少用的功能是網誌、視訊及戳，每週使用次數在一次以下。

(四)大專球員認為 Facebook 功能幫助球隊管理之分析，最有幫助的三項功能為聊天、社團、文字動態分享，尤其是聊天與社團，有幫助的比例都達 95% 以上，幾乎是所有人都認為有幫助的功能。

(五)大專球員使用 Line 功能之分析，以聊天、群組功能、貼圖功能使用率最高的三項功能，分析中聊天與群組功能使用率達 91% 以上，而有六項功能則是使用率在 50% 以下。

(六)大專球員使用 Line 功能每天平均使用時間之分析，大專球員所花費最多時間的三項功能為聊天、貼圖功能及群組功能，聊天達 29.78 分鐘，幾乎快使用到半個小時，而其他兩項也是使用時間在 20 分鐘以上，且從研究中發現，聊天、貼圖功能及群組功能在使用次數及時間上也都是最多的。

(七)大專球員使用 Line 功能每週平均使用次數之分析，使用最多次數的功能為聊天、貼圖功能、群組功能，聊天次數每週達 5 次以上，幾乎是每天都有使用到的功能，在分析中也可發現到，這三項平均使用次數最多的功能與使用時間最多的三項功能是一樣的，故可得知，在 Line 使用上，越多使用次數的功能，也往往使用越多的時間。

(八)大專球員認為 Line 功能幫助球隊管理之情形分析，認為前三名有幫助的功能為聊天、群組功能、傳送照片這三項功能，且這三項功能都有 85% 以上的球員認為有幫助，尤其在 Line 的功能分析中，所有功能都達到 50% 以上認為是能夠幫助球隊管理的。

## 二、建議

以下針對大專運動員及教練給予個人之建議，茲分述如下：

### (二) 對教練之建議

5. 建議教練可以多嘗試使用社群媒體應用於球隊之中，省去許多需要面對面討論事務的時間。。
6. 如想透過社群媒體討論重要事件或開會情形時，建議教練應先規定使用規範，避免在討論事情中產生干擾的聊天情形發生，造成討論事情花過多的時間在聊天上。
7. 使用社群媒體已經是日常生活的一部分，建議球隊間應善用社團或群組功能，使球隊間的維繫不單只是見面而已，且透過社團或群組功能，可以發佈或分享活動，藉由網路就可以決定大多數人的意見，省去面對面溝通所需要耗費的時間、地點等額外因素。

### (二) 給大專球員之建議

1. 現今大專生在使用社群媒體上花費時間太多，且往往一使用就是一小時以上，造成時間上的浪費，使其造成反效果，建議在使用上應主動限制使用時間，才可讓使用社群媒體達到最大效益。。
2. 建議大學球員使用社群媒體已是日常生活必備的事情，但使用上應了解事情輕重緩急，對於重要事情應優先處理，而不要將時間花在瀏覽他人社群媒體的動態，才可以讓使用社群媒體是一件正面的事情。
3. 學生的自制力往往比較差，社群媒體的溝通快速，使人與人之間可以省去見面的時間，透過虛擬的世界即可進行聊天、遊戲等，但長期使用社群媒體可能會使人忘記如何面對面相處，故建議應該虛擬與現實的相處模式同步進行，才可以人與人之間關係達到最佳化。

## 參考文獻

- 邱仕騰、蕭嘉惠 (2014)。病毒行銷於 Facebook 運動賽事粉絲專頁之應用。中華體育季刊，28 卷 1 期，11-20 頁。
- 創市際市場研究顧問 (2012)。2012 年 03 月上網行為篇。台北：創市際市場研究顧問股份有限公司。
- 游鎮嘉 (2010)。Facebook 運動品牌粉絲團使用者網路口碑、運動產品涉入與購買決策關係之研究。未出版碩士論文，臺灣師範大學體育學系，台北。
- 臺灣網路資訊中心 (2012)。2012 年臺灣寬頻網路使用狀況調查。台北：財團法人台灣網路。
- Fisher, E., & Mickle, T. (2010). NHL pushes digital syndication into overdrive. *Street and Smith's Sports Business Journal*, 12(40), 8.
- Socialbakers (2010). Nike vs. Adidas on Facebook - Nike wins locally. Retrieved October 21, 2010, from the World Wide Web <http://www.socialbakers.com>

# A Research on Social Community Media applied to the Management of the College Team

Yi-Tung Chan / National Chiayi University  
Kun-Hao Hong / Wufeng University  
Hung-Wen Yang / Taichung Shi Yuan Senior High School  
Chia-Ming Chang / National Chiayi University

## **Abstract**

This research aims to understand social community media management application to collegiate sports team status, obstacle factor, and acceptance. The research used interview method and questionnaire method as research tools to Yunlin and Chiayi area of collegiate sports teams for the research scope. There are 10 interviews in Yunlin and Chiayi drawn coaches and players, and also received 384 valid questionnaires. In the data analysis, descriptive statistics analysis and transcript data analysis, the results show : Players use social community media like Facebook and Line to chat for about 30 minutes in average for everyday. which is longest using time in all the apps. In every week's use frequency. Player use social community media like Facebook and Line 5 times in average for chatting. which means they chat almost everyday.

**Keywords: Team, Social Community Media, Obstacle Factor.**

**corresponding author : Chia-Ming Chang**

Professor, Department of Physical Education, Health & Recreation, National Chiayi University, Chiayi 621, Taiwan

E-mail: gr5166@yahoo.com.tw

Cell Phone: 0912994703