

第一章 緒論

第一節 研究動機

電腦資訊科技與網際網路的高速發展，是迎向二十一世紀的進步指標，這一科技為人類之「學習與溝通」增闢了一個新的媒介，甚至極可能成為下一世紀主要的學習場域與溝通媒介；在電子網路逐漸滲入人們生活各個面向的同時，一個新的文化於焉產生，有人稱之為 e 文化或網路文化(陳淑惠，2000)。

然而高科技卻也帶來高隱憂，網路的種種特性，讓人可以在這種「既隔離又連結」的環境之下，從事各項活動，上網的人口也因此快速成長。根據統計，在台灣上網人口中以青少年學生為主力，佔網路使用者的四成以上(張培新，2002)，其中 12-15 歲有上網經驗的青少年約 88.08%，15-20 歲的年齡層更高達 94.68%(Twinc, 2003)，足見中學生使用網路日趨普及；黃德祥(1994)曾經指出，1980 年代以後出生的青少年，有著和過去一代不同的思考模式、行為方法與未來期盼，尤其中學時期的青少年正處於身心發展的重要階段，在心智尚未發展成熟的同時，受同儕、家庭環境以及學業的種種壓力下，網路使用行為自然不同於成年人，由此可推知網路這個虛擬的世界，也會對青少年之身心方面造成影響。施香如(2001)認為網路的便利性，讓中學生有更多的機會可以獨立接觸這個新鮮卻懵懂的社會；學生可以經由網路做即時瀏覽與資料搜集，滿足其對於外在世界的好奇，快速地擴展他們的生活領域，並可藉由各種角色扮演的過程提供實現自我、展現成就感的機會。

但隨著網路資訊的快速發展，漸漸地讓部份學生無限制投入時間、精神而忽略課業學習與日常人際的互動，甚至造成生活作息及身心健康等嚴重後果(陳富添，2002)，再加上 1999 年以後網咖林立，更造成許多學生流連網咖，衍生出許多因網路使用的社會事件如「網咖中輟潮」，讓許多教育工作者以及家長心驚，也對中學生電腦的使用產生許多消極的防堵心態。

綜上所述，網路及其所衍生的使用問題已然成為新時代中的新挑戰，然而當教師面對這種隨時代變遷而產生的新議題時，該如何反應，是消極地選擇逃避、漠視、防堵抑或選擇積極正面應戰！本研究所欲探究的是教師面對此項議題時的實際知覺，進而了解教師輔導時的困境以及所需要的協助，希冀提出一個兼具理論與實務的輔導方式與策略，供中學教師們參考。

第二節 研究目的

資訊科技的快速發展、電腦網路的普及，處處可見資訊科技應用的足跡，然而在諸多劇烈變化的環境中，教育是受到非常重大衝擊的一環。

在知識爆炸與資訊取得管道多元開放的趨勢下，學生獲得知識的方法已不再侷限於學校、教科書或教師的講授，適當運用網路功能對於正在就學的年輕學子而言，應是獲得學業、生活相關知識的重要工具之一。然而國內外許多學者研究學生網路使用問題時卻發現，有些青少年躲在虛擬的世界中，藉以宣洩挫敗情緒來建立虛擬自尊，長久之後，反而無法面對真實的人際互動，而產生認同或延宕的問題；加上，學生的生活、上課、交友若與網路過度結合，會造成課業、生活與健康上等嚴重負面影響(Goldberg, 1996；Young, 1997；陳淑惠，1998)。

當科技深入個人生活變成為一種社會生活整體的形式時，不可避免地會有一些問題產生。我們該試著反思及關心的是，中學生在這個科技時代所面臨的問題以及需求是什麼？身為教師應當如何體認當代的中學生所面臨之問題且加以輔導，對於不是在網路世界中成長的教師而言，又當如何面對這些問題？的確，在學生是教育的主體，教師則要擔任更重要的引導與輔導角色，因此我們不能不針對這個議題加以深入了解及探究。本研究想要研究的是，當學生因網路使用而產生使用問題時，教師的知覺現況如何？因應策略為何？是否具有輔導學生網路使用相關問題的知識能力？本研究以為，所處的時代不同，學生的問題也就不同，教師必須更細心地去發掘問題、面對問題且努力尋求解決與輔導方法，才是積極

且健全的教育之道。以下是本研究想要探討的議題：

- 一、導師、電腦教師、輔導教師之網路使用經驗與主觀認知。
- 二、教師所知覺學生網路使用問題行為範疇與現況。
- 三、教師對於輔導學生網路使用問題行為所面臨的阻礙與需要之協助。
- 四、教師對於網路使用問題行為學生之輔導責任角色與輔導策略。

第三節 名詞釋義

為了使研究的方向更加清晰明確，本研究將與研究主題相關的名詞詮釋如下。

一、中學教師

本研究將中學教師的範圍界定為任教於國民中學、高級中學以及中等職業學校之現職教師；另外，本研究的研究對象鎖定與本研究議題較為相關之導師、電腦教師以及輔導教師三類教師。

二、中學生

本研究將中學生的範圍界定為就讀於國民中學、高級中學以及職業學校的在學學生。

三、網路使用現況之問題

本研究基於過去文獻，將網路使用現況之問題範圍定義為，學生因為網路使用而產生成癮、不當網路交友、沈迷線上遊戲以及流連網咖四種可能的問題行為；然而，在訪談過程中，亦加入其他次要之問題行為類別。

四、輔導經驗

本研究所謂之輔導經驗定義為，受訪教師面對學生網路使用問題行為時，所採用之各式因應輔導策略。

第四節 研究流程與章節配置

茲將本研究分為研究準備階段、研究進行階段與研究完成階段說明之(見圖 1-1)。

一、準備階段

本階段主要在於根據研究目的而擬定研究問題，並參閱整合相關文獻後，選擇研究方法並設計訪談問題，其相關章節配置於第一章至第三章。

二、進行階段

依據訪談問題開始約訪教師並蒐集訪談資料，主要論述章節為第三章。

三、完成階段

本階段在分析與整合相關訪談資料後，回應本研究所提出的問題，並提出結論與建議，其相關章節配置於第四章與第五章。



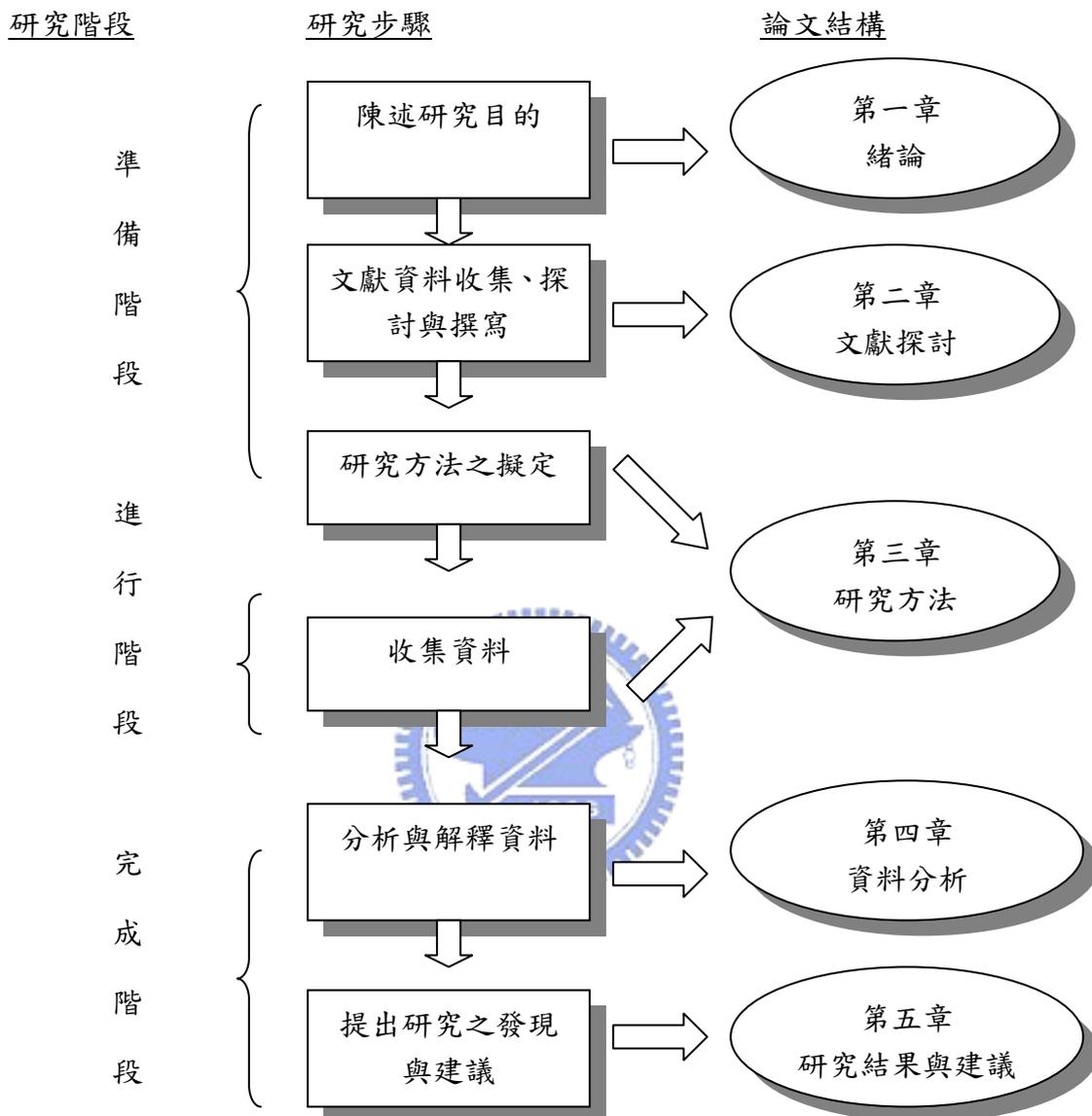


圖 1-1：研究步驟與論文架構圖

第二章 文獻探討

本章回顧過去的相關文獻，共分成四節，首先探討中學生網路使用行為，再就中學生網路使用問題行為之相關研究及輔導策略加以探討，茲分述如下。

第一節 中學生網路使用行為

據資策會截至 2003 年 6 月底統計發現，全台灣上網人數已經達到 876 萬人，較去年同期增加了 8.4%，而網際網路寬頻的使用人口也達 280 萬戶，較去年同期更成長了 51.8%（其他統計數字見表 2-1），可見網路使用已經成為一種趨勢。而在台灣的上網人口中又以青少年學生為主力，佔網路使用者的四成以上（張培新，2002），12-15 歲的青少年有上網經驗者的有 88.08%，15-20 歲的更達到 94.68%（Twmic, 2003）（見圖 2-1），故身為中學教師與相關教育人員，更當留心網路世界主力成員的網路使用行為及其使用動機與型態。

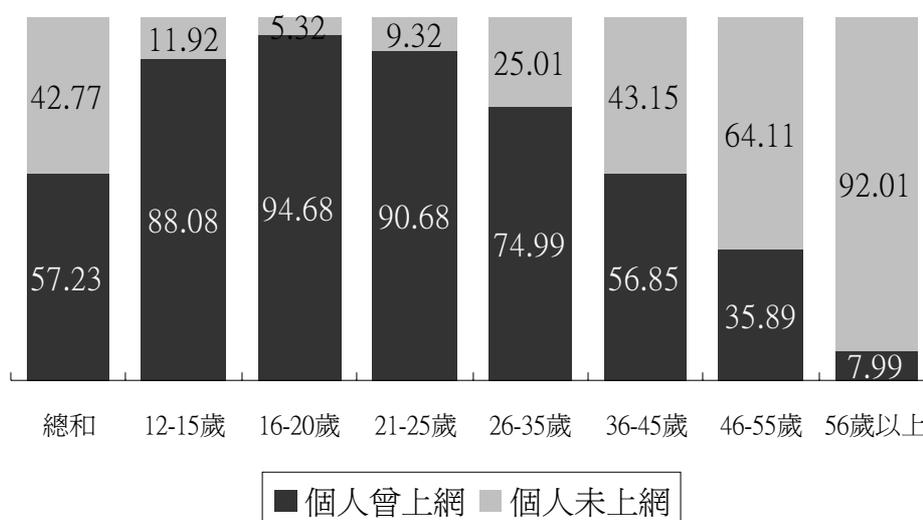
以下就性別、年齡、上網時間、上網地點、上網動機及上網型態六點分項討論，藉以了解中學生目前網路使用行為，以做為教師在輔導學生網路行為的基礎。

表 2-1 台灣網路使用者調查

	個人網路使用			
	時間(西元/月)	總上網人口(萬人)	男女上網比例(%)	成長比例(%)
資策會	2003/3	867		1
Twmic	2003/7	1175	57.6 : 42.4	57.23
交通部統計處	2003/6	876	52.0 : 48.0	8.4
蕃薯藤	2002/12		49.6 : 50.4	

資料來源：資策會、Twmic、交通部統計處、蕃薯藤

圖 2-1 上網人口年齡分佈圖



資料來源：Twnic 台灣網路資訊中心

一、性別

大致上來說網路上的使用人口以男性為主，台灣地區的男女使用者比例則大約為 54.4%：45.6%(蕃薯藤調查網，2000)；中學生的網路使用人口研究方面，韓佩凌(2000)同樣發現男性高於女性的現象，比率大概是 2：1，不過在蕃薯藤最新發表的網路使用調查中，女性使用者首度高於男性，男女比率為 49.6%：50.4%(蕃薯藤調查網，2003)，其中 12-15 歲的上網男女比例為 48.9%：51.1%，15-20 歲的上網男女比例為 50.7%：49.3%(Twnic, 2003)，在 12-15 歲的中學生網路使用者當中，女性的網路使用比例也同樣的高於男性，這個結果，亦顛覆了我們原有的認知，由此可見，隨著網際網路使用的普及化，網路世界不再是男性專屬的領域。

二、年齡

根據資策會(2003)調查發現，2003 年 8 月份上網的人口中以 23 歲至 32 歲的人數最多，有 317 萬人，其次為 13 歲至 22 歲的人口，計有 304 萬人，43 歲至 52 歲的上網人數最少只有 95 萬人；但是近幾年，在台灣教育部大力推動所有中小學生能夠上網的政策之下，網路人口的年齡層可能會大幅下降，未來高中職

學生則可能晉升成另一個網路使用者的主力人口(韓佩凌, 2000)。

三、上網時間

雖然蕃薯藤最新發表的網路使用調查中,女性的使用人口數首度高於男性,但是女性網友並不傾向長時間上網,平均每週上網時數為 18.5 小時,遠低於男性網友平均的 23.5 小時;Poftak(2002)曾針對 12-17 歲的美國青少年學生調查,發現他們一週大概花 15.3 小時在網路使用上,而國內的游森期(2001a)研究指出,目前台灣地區中學生每週上網時間為 12.5 小時,大學生每天平均上網 164 分鐘,王秀燕(2002)則特別針對國內國中學生電腦網路沈迷現象做調查,發現國中生一週僅花 6.8 小時在網路上,低於中學生、大學生及一般網路使用者,平均來說,中學生一週花在電腦上的時間大概介於 10-15 小時之間。

四、上網地點

通常中學生最常上網的地點,依序為家裡、學校、朋友或親戚家(Poftak, 2002),王秀燕(2002)指出國中學生在家裡上網的比例大概佔有 60.5%,而最近興起的網路咖啡店也占有 14.1%,最後則是學校佔 13.9%。韓佩凌(2000)也有相同的發現,不同於大學生的是,中學生大多與父母同住家中,所以最常在家中使用網路,而大學生的網路使用地點,則多以宿舍為主(游森期, 2001a;楊佳幸, 2001)。

伍、上網動機

王秀燕(2002)發現台灣國中生上網動機不外乎「無聊打發時間」、「能多結交網友」、「能與同儕相聚」、「受到同儕影響」與「耳濡目染」等,她亦指出學生通常在使用網路之後會有「不想再接觸功課」以及「與家人關係惡化」等不良後果;劉守信(2000)認為學生因無聊想要打發時間加上可以不受拘束地查尋各類資料,是引導學生使用網路的動機;游森期(2001a)則認為青少年使用網路的主要

動機有：1. 自我認同的探索及追尋；2. 親密感及歸屬感的需求；3. 對於性的好奇與探索；4. 尋求獨立自主；5. 建立自尊及學習網路相關知識。綜合各家學者所提出之網路使用動機，可略知中學生網路使用行為，通常是要滿足五大需求，亦即 Maslow 的五大需求層次，分別為生存與安全、愛與隸屬、求知、自尊及自我實現五種需求，而 Suler(1996a)亦認同這種觀點，也試著以需求模式的觀點出發來說明網路使用的成因(見表 2-2)；這五種需求會導致學生使用網路的行為，也會因為不同的需求而引發不同的網路使用型態。

表 2-2 需求模式的網路使用成因

Maslow 需求模式	Suler(1996a)	可能使用的網路型態
生存及安全需求	利用匿名方式和不用真實透露有關自己性別、學歷、職業等個人基本背景資料的方式，給了某部份個體因真實條件的限制而無法存在的生存空間。	BBS、聊天室、線上遊戲
愛與隸屬的需求	許多網路虛擬人際關係的參與者，即是希望藉由交往或成為真實生活中的朋友這種方式，甚至是彌補真實世界中，無法獲得之愛與隸屬的需求。	BBS、聊天室、線上遊戲、網路交友、網路一夜情、網路戀情
求知的需求	網路不但提供豐富的訊息，由於擷取訊息的方便性，亦滿足求知的慾望及需求。	WWW、FTP、資料下載、MP3、新聞群組、電子報、線上廣播、BBS
自尊的需求	藉由網路角色扮演的學習，知道如何參與社會活動，由新角色學習可以將其所學應用在日常生活中，好的回饋將可以增加自我價值。	線上遊戲、MUD、網路交友、網路戀情、BBS、經營網路商店
自我實現	網路使用者在網路上從事的技術或社會面活動，能夠與他人建立有意義的關係，並且可以開啟以往現實生活中隱藏的智慧或社會潛能，藉以探知與培養我們內在潛能的一個持續性過程。	線上學習網站、WWW、聊天室、BBS 站務管理

資料來源：Suler(1996a);本研究整理

韓佩陵(2000)研究台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沈迷現象之影響時，對於中學生網路的使用動機提出三個因素，分別為「工具性使用動機」、「監督動機」及「消遣娛樂」；而在網路成癮者的上網動機方面，Griffiths, Miller, Gillespie & Sparrow(1999)認為，一般來說「易得性」與「彈性的時間運用」是讓學生族群沈迷於網路使用的最大因素。施香如(2001)進一步指出造成青少年網路重度使用的可能因素有：1. 好奇心與新鮮感；2. 網際人際互動的吸引；3. 使用的便利性；4. 時間的安排與規劃；5. 生活其他層面的適應不良。

六、上網型態

根據 2002 年蕃薯藤網路使用行為調查問卷的統計結果顯示，發現在台灣之網路使用者最常使用的網站功能以「全球資訊網」及「E-mail」最多。最常瀏覽的網站類型除了搜尋引擎外，則以「新聞媒體類」為主，而最常進行為活動依序是：「搜尋資料」、「通信」、「下載軟體」。楊期泰(2003)在高中職學生網路使用動機、需求滿足與疏離感之相關研究中也發現，高中職學生最常使用的網路型態就是「WWW」及「E-mail」二者。朱美慧(2000)認為網路的使用大都是應用在積極正面的用途及休閒娛樂的功能，在交朋友、聊天、分享內心的感受方面則較少，從事一夜情、賭博及虛擬戀情者更少。呂慧君(2002)則發現，在上網的類別中，大部份的使用者還是傾向於以 E-mail、遊戲類、知識類和旅遊為主，教育則佔最少的部份；33 歲至 42 歲的上網人口以功能及知識性內容為主，主要偏好的網站類型為金融證券、銀行、新聞類型網站，除此之外，旅遊觀光類型網站也是網路族群的最愛。對 23 歲至 32 歲人口來說，上網的目的與個人需求較有關係，八月份的就業網站則最受求職者青睞，其次為銀行及購物中心類型網站。13 歲至 22 歲人口的上網行為則截然不同，幾乎完全是以休閒娛樂為導向，音樂、個人網頁、線上遊戲是他們上網的重要目的(資策會，2003)。

七、小結

綜上所述，我們了解了中學生網路上的行為、所花費的時間、使用的動機之後，對身負輔導職責的教師來說，應該更能夠理解青少年的網路使用行為。青少年正處於發展個人認同的重要階段，但隨著數位科技的演變和網路的普及，有著和過去截然不同的成長環境。面對網際網路帶給青少年的衝擊，學校、教師及所有教育工作別無選擇地需要調整改變，以因應快速變遷的環境與生活方式，其作法除了了解青少年的共通特質及網路使用的因素外，未來更應針對網際網路所帶來的負面影響及帶給青少年困擾及問題深入了解，如此才能更全面地掌握青少年網路使用的全貌，且能夠提供更好、更適切的學生輔導策略。



第二節 中學生網路使用問題行為

浩瀚的網路世界中，其蘊含的豐富資源確實能夠拓展青少年的知識與生活視野。透過網際網路的使用，青少年能夠擁有更多的資源，享受最新的科技，網路不僅可以幫助課業學習、讓最新資訊查詢更加便利，更可以透過網路無國界的特性，與世界接軌。然而，當青少年正浸淫於網路這種新興的網路科技時，相對地，網路帶給青少年在現實生活適應、生理以及心理上的衝擊也非常值得關注，其影響可能擴及目前校園的生態甚至是整個教育環境(張培新，2002)。網際網路的興起為教育人員帶來許多生活與工作上的衝擊與挑戰，目前學界所關心的網路問題，不管是網路犯罪、網路色情、網路情愛、網路上癮、網路退回、網路孤立與網路弱勢等(王智弘，2003)，均讓教育與輔導人員感到陌生且困惑；在眾多的網路議題下，研究者以教育部委託交通大學主持的「中小學教師路素養與認知」網站分類為標準，針對目前較為普遍的網路成癮、網路交友、線上遊戲以及網咖現象等四部份，做為網路使用問題行為的四大類型及範圍，以下針對四者分別敘述。



一、網路成癮

陳淑惠(1998)形容網際網路彷彿是一條不斷延伸的「超級高速公路」，它可以讓人類的知識和生活不斷地拓展，並帶來前所未有的豐富視野。然而，它是否也會讓那些心智性格脆弱或容易受傷的人產生問題、脫離真實的人際世界呢？顯然地，「網路成癮」已成為新興的網路行為問題之一，以下本研究針對網路成癮的各家定義、界定標準、成因以及人格特質加以深入探究，期使網路成癮的面貌愈形清晰。

(一)網路成癮定義

隨著網路環境的日漸普及，上網已經成為青少年重要的次文化，虛擬的空間成為他們尋求認同、拓展友誼及排解壓力的重要管道，但是過度使用網路造成心

理依賴所引發的網路成癮(Internet Addiction)或是病態網路使用(Pathological internet Use, PIU)及相關問題，也漸漸引起世人的重視(游森期, 2002)。網際網路的發展及使用本質是好的，但是過度的使用則會變成一種困擾及問題。「網路成癮」這個名詞，最早是由一位紐約的精神科醫生 Ivan Goldberg 在 1995 年提出。但卻是在 1996 年匹茲堡的心理醫師 Kimberly Young 報告約有五分之四常上網路的人已有成癮的現象後，才真正引起人們的注意及討論(邱智強, 2001)。

何謂網路成癮呢？最早提出網路成癮的 Goldberg 醫生形容網路成癮的症狀是「因網路使用過度而造成學業、工作、課業、社會、家庭、身心功能上的消弱」(Goldberg, 1996)，Ferris(1996)則認為網路成癮是一種伴隨著耐受性、戒斷性症狀並因而造成一些社會性活動的問題行為，而且這種現象有日漸增加的趨勢。網路成癮也可以說是由重複使用網路而導致的一種慢性或週期性的著迷狀態，此狀態帶來難以抗拒的再度使用慾望，同時會產生想要增加使用時間的張力與耐受、克制、戒斷等現象，進而對上網所帶來的快感有一種心理與生理上的依賴行為(周榮、周倩, 1997)。游森期(2001b)將網路成癮定義為，由於過度使用網路，而對網路產生心理依賴的一種衝動控制失序行為，並伴隨和上網有關的耐受性、戒斷、否定、強迫性行為及生活相關問題，其他國內外學者定義見表 2-3。綜上所述，網路成癮是一種因為過度使用網路，導致個體產生耐受性、強迫使用、戒斷現象以及問題行為的現象，以致於無法控制對網路的循環性使用問題行為。

表 2-3 網路成癮的定義

提出者	年代	定義
Goldberg	1996	因網路使用過度造成沮喪或是工作、課業、人際、婚姻、經濟、家庭、身心功能上的損害。
Brenner	1996	網路成癮應該是類似於病態性賭博行為
Ferris	1996	一種伴隨著耐受性、戒斷性症狀並因而造成一些社會性活動的偏差行為，而且這種現象有日漸增加的趨勢。

提出者	年代	定義
Young	1996 1998 1999	網路的互動特質最容易成癮，這種衝動控制失控 (impulse-control disorder) 並無其他麻醉藥物之使用，與病態賭博接近，因此提出較正式的「病態網路使用」(Pathological Internet Use) 一詞。
Griffiths	1998	是一種涉有人機互動但無涉化學藥物的「科技性成癮」，主要成份是顯著性、心境轉變、耐受性、退癮症候、衝突性、重複性。
周榮、周倩	1997	由重複的網路使用所導致的一種慢性或週期性的著迷狀態，並帶來難以抗拒的再度使用之慾望。同時會產生想要增加使用時間的張力與耐受、克制、戒斷等現象，對於上網所帶來的快感會有一種心理與生理上的依賴。
陳淑惠	1998	網路成癮應具有下列四個向度，即耐受性、強迫性網路使用、戒斷現象與成癮的問題行為。
游森期	2001a	由於過度使用網路，而對於網路產生心理依賴的一種衝動控制失序行為，並伴隨和上網有關的耐受性、戒斷、否定、強迫性行為，以及生活相關問題。

資料來源：本研究整理

不過當網路成癮的名詞被大量使用的同時，Davis(2001)卻認為這種現象的描述誤用了網路成癮的名詞，成癮應該是指心理上對某刺激(通常是物質)產生一種依賴，所以 DSM-IV 並未將誤用或病態使用納入成癮之中。Caplan(2002)研究採取 Beard 及 Wolf(2001)主張的「過度的(excessive)」、「問題的(problematic)」、「適應不良的(maladaptive)」網路使用來描述此種行為是較為理想的，因為這種形容詞並未與網路成癮一樣涉及過多的理論，所以以 PIU(Problematic Internet Use)形容網路使用為使用者帶來個人或專業上的負向行為及認知是非常適當的；Davis(2001)將 PIU 區分為 SPIU(Specific PIU)及 GPIU(Generalized PIU)，分述如下：

1. SPIU(Specific PIU)主要依賴於網路的特殊功能(例如：線上性方面的服務、拍賣、股票交易或線上賭博)，形成原因是因為使用者有特殊的需求，若缺

少網路或者沒有網路的狀態下，其症狀仍然會存在；SPIU 者對於網路的使用只集中在特殊方面，並不依賴其他多種網路功能。

2. GPIU(Generalized PIU)則是指使用者多方面地使用網路，花費時間在不明的對象或目標之上，形成原因可能是因為以社交觀點來使用網路；GPIU 者其有社交需求以及擴大虛擬世界的社交生活的傾向。

不過目前文章報導充斥著一些諸如網路狂(Netaholic)、網路成癮者(Webaholic)、熱衷網路者(Avid Internet)、網路成癮失序症(Internet addiction disorder)、強迫性網路使用(Compulsive Internet use)與病態性網路使用(Pathological Internet use)等名詞，來形容沈溺於網路而妨礙其他生活層面正常運作的網路使用者。雖然形容此種現象者眾，但仍以「網路成癮」一詞最常使用(韓佩凌，2000)，所以本研究統一以「網路成癮」來形容此現象。

(二)網路成癮的界定標準

Young(1999)認為不健康地使用電腦者的特徵如下：對於網路的妄想、耐受性、控制衝動的能力降低、無力停止使用網路、具有戒斷症狀；而病態的網路使用症狀通常包含有：沒有控制力與顯著性的煩惱、浪費時間或導致社交、職業及財務上的困難，另外也可能有輕躁或狂躁的症狀(Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla & McElroy, 1999)。Young, Pistner, Mara & Buchanan (1999)針對這種沈溺於網路難以克制的網路成癮症，也提出五種類型，其中包含 1. 網路性成癮，2. 網路人際關係的成癮；3. 網路強迫症；4. 資訊缺乏恐慌症；5. 電腦成癮。

以上所述可知網路成癮之分類方式頗多，到底我們該如何界定網路成癮呢？以往討論成癮的問題焦點大多傾向藥品或毒品的定義(Grohol, 1999)，而 1996 年 Goldberg 始提及「網際網路成癮失序症」的七點判定標準，若使用者符合下列敘述中三至四項症狀，且症狀維持長達十二個月以上者，就有網路成癮的傾向；其所提出的七點標準如下：

1. 耐受性；
2. 戒斷；
3. 上網時間與頻率度越來越超出原先的預期；
4. 一種想去停止或控制網路使用的持續慾念或徒然的努力出現；
5. 花很多的時間在網路相關活動上；
6. 因為網路的使用而放棄或減少日常生活中重要的社交、職務或是娛樂休閒活動；
7. 察覺出這種因為網路的使用，而造成各種持續性重覆出現在生理、心理、社交及職務上的問題。

Griffiths (1998)亦提出網路成癮的六項主要成份，若因使用網路而產生以下的現象就有可能是網路成癮的可能個案，其成份分別為：

1. 顯著性(Salience)：網路成為成癮者生活中極為重要的部份，甚至控制主宰其思考、感覺與行為。
2. 心境轉變(mood modification)：意指成癮者以網路為個人發洩負面情緒、激起正面情緒或把任何情緒暫時阻絕、麻木自己的手段。
3. 耐受性(tolerance)：成癮者希望增加上網的時間以求得滿足；然而，如果繼續用相同的時間上網，會產生滿足感遞減的現象，並需要愈來愈多的時間滿足相同的目的。
4. 戒斷症狀(withdrawal symptoms)：因停止或減少重度網路使用，而導致成癮者在數天或一個月內發生下列情形：生理性肌肉運動的不安現象、焦慮、對網路所發生的事情有縈繞不去的思念、產生與網路有關的幻想或夢、自發性或非自發性的手指打字動作。
5. 衝突性(conflict)：指的是成癮者因使用網路而與周圍人群發生人際衝突，對使用網路與其他活動間有衝突、以及對網路既想使用又想拒絕的衝突心態。

6. 再患(relapse)：表示成癮者容易無法克制自己，而一再重複前述所有行為，甚至在成功地戒除一段時間後，重現網路成癮的狀況。

同樣地，Young(1998)也提出了八種標準來判訂使用者是否有網路成癮的現象出現，她認為只要這八項中有五項的答案為「是」，即符合網路成癮者的特性。這八項標準分別為：

1. 我會全神貫注於網路或線上服務活動，並且在下線後仍然繼續想念著上網時的情形；
2. 我需要花更多時間在線上才能得到滿足；
3. 我曾努力過多次想控制或停止使用網路，但並沒有成功；
4. 當我企圖減少或是停止使用網路，我會因而沮喪、心情低落或是脾氣易躁；
5. 我花費在網際網路上的時間比原先意圖的還要長；
6. 我會為了上網甘冒重要的人際關係、工作、教育或工作機會損失的危險；
7. 我曾向家人、朋友或他人說謊以隱瞞我涉入網路的程度；
8. 我上網是為了逃避問題或者釋放一些感覺，諸如無助、罪惡感、焦慮或沮喪。

Beard 與 Wolf (2001)則對 Young(1998)的八項網路成癮標準加以修正，其認為唯有前五項特性標準全部成立加上後三項的任一項，方可稱為網路成癮症認；Beard 與 Wolf 舉一例說明之：一個母親對於其新生兒當會全心全意照顧，而且見不到小孩時會不斷地想念(標準 1)，也會花愈來愈多的時間在照顧小孩(標準 2)，母親也不可能成功地去控制、削減、停止與小孩的互動(標準 3)，在見不到小孩的時候一樣會感到沮喪、心情低落或是脾氣易躁(標準 4)，另外照顧小孩的時間也會愈來愈長，超乎自己預期的時間(標準 5)，然而，此母親可謂對其新生兒有成癮的現象嗎？所以 Beard & Wolf 修正了 Young 在八項網路成癮標準中只有五項成立就具有成癮傾向的標準，而修正成為前五項應該全都具備，而後三項至少要滿足一項以上，這樣的標準才叫做網路成癮(見表 2-4)。

表 2-4 Beard & Wolf 診斷網路成癮標準

以下(1-5)所有的症狀都需成立

1. 我會全神貫注於網路或線上服務活動，並且在下線後仍然繼續想念著上網時的情形
2. 我需要花更多時間在線上才能得到滿足
3. 我曾努力過多次想控制或停止使用網路，但並沒有成功
4. 當我企圖減少或是停止使用網路，我會因而沮喪、心情低落或是脾氣易躁
5. 我花費在網際網路上的時間比原先意圖的還要長

以下症狀至少出現一項

1. 我會為了上網甘冒重要的人際關係、工作、教育或工作機會損失的危險
 2. 我曾向家人、朋友或他人說謊以隱瞞我涉入網路的程度
 3. 我上網是為了逃避問題或著釋放一些感覺，諸如無助、罪惡感、焦慮或沮喪
-

資料來源：Beard & Wolf (2001) p. 381

目前對於網路成癮的界定標準，雖然還有繼續修正的可能性，不過在國內外學者的共同努力之下，對於何謂網路成癮、症狀如何，都已經具有一個較為明確的準則能夠提供輔導者或其它相關人員一個科學的參考架構，也讓這種因著時代進步而產生的問題，能夠在科學化的研究下更加明朗化。

(三)網路成癮的成因

為什麼會產生網路成癮，這是整個醫學界、教育界甚至整個社會都想要得知的答案，因為唯有了解成癮的成因才能夠有效地對症下藥。Pratarelli 與 Browne (2002)運用確認性因素分析研究網際網路的使用以及成癮現象時，發現網路使用者之行為若偏好關於性方面、專業或個人目的的功能使用時，較易導致成癮的發生。Kraut et al.(1998)則認為網路成癮與沮喪、寂寞感、與家庭溝通減低及社交退化有關，而 Suler(1999)也同樣表示，這種病態性的成癮(pathological addictions)有可能是源自於個體早期的生活；一般來說，成癮的使用者傾向於使用網路的娛樂休閒功能以及尋求情感的支持(Morahan-Martin

& Schumacher, 2000)。根據資策會(2003)所做的調查，中學生(13-22 歲族群)上網行為幾乎完全以休閒娛樂為導向，也間接證明中學生的使用特性很可能成為網路成癮的潛在族群；但 Tsai & Lin (2001)在分析中學生的電腦態度與網路成癮時發現，網際網路的實際使用行為與知覺網際網路的有用性，在預測中學生網路成癮比電腦網路上的情感變項扮演更重要的角色。Orman(1996)則主張要了解網路成癮，不僅要了解其成因，更要了解潛在網路成癮者的基本特質，他認為通常網路成癮者通常有以下特性：

1. 否定(denial)
2. 缺乏求助意願(failing to ask for help)
3. 缺乏其它滿足感(lack of other pleasures)
4. 缺乏生活管理的基本技巧(underlying deficiencies in coping and life management skills)
5. 難以抗拒電腦的誘惑(giving in to temptation)
6. 無法遵守諾言(failing to keep your word)
7. 無法克制成癮的再患(failing to anticipate and deal with relapses)

以上特性將會在下節有詳細的描述，Orman 認為唯有了解這些特性，才能夠有效地輔導或協助網路成癮者。而 Holland(1998)則主張使用者會產生網路的成癮使用是一種所謂的「退化(regression)」現象，這種網路上的行為相較於現實中的行為是較為退化的，就像是兒童與成人般各自具有成熟度不同的網路行為，而其認為行為退化成兒童般樣態的原因有三：

1. 因為不用面對面接觸，所以每個人的線上行為相較於現實生活中都是較為真實、直接且激烈的。
2. 線上未知的性別：除了暱稱之外別無了解，讓網路使用者較容易花時間去了解對方，感受互動的樂趣。
3. 慷慨的線上行為：當個體在現實生活中遭遇到許多問題時，若轉而向網路環境尋求幫助，使用者通常可以輕易地在網上得到許多資源與協助，線上

的使用者往往願意花很多的時間去幫另一個陌生人提供意見、找尋資料甚至解決問題。

而 Ferris (1996) 所依據的是一般的藥物成癮成因中四種不同的解釋取向，包括心理動力及人格發展的解釋取向(psychodynamic and personality explanations)、社會文化的解釋取向(sociocultural explanations)、行為學習的解釋取向(behavioral explanations)、生物因素的解釋取向(biomedical explanations)，從中擷取較適合網路成癮的解釋取向，並提出說明：

1. 心理動力及人格發展的解釋取向

心理動力及人格發展的解釋取向對於成癮的解釋是，早期孩童創傷經驗以及人格中的壓力異質模式(diathesis-stress model)可以用來了解成癮的形成；每個人都有獨特的特質，而這種特質在經歷某些壓力因素時就會產生不一樣的反應，所以心理動力及人格發展的解釋取向主張成癮活動並不是最重要的，重要的是個人的特質，此乃成癮的關鍵。

2. 社會文化的解釋取向

社會文化的解釋取向觀點認為成癮都是與背景文化相關的，例如在美國通常是中產階級的人較有酒癮的傾向，而白人較喜愛施打迷幻藥，黑人則喜歡使用海洛因。雖然目前尚未有足夠的証據來支持且證明網路成癮有其相關背景與文化因素，不過在未來若有更多網路成癮的研究之下，希冀能夠對網路成癮者的社會相關因素有更深入的了解。

3. 行為學習的解釋取向

行為學習的解釋取向認為成癮是操作制約而來的。當網路的使用能夠因為使用網路逃避焦慮、煩惱及沮喪感時，加上伴隨使用網路帶來的快樂及滿足感，而強化了網路的使用行為，進而成為一種成癮的症狀；由於個體需求得到正向的酬賞與增強，當使網路使用者有逃避焦慮的需求，則產生再度上網的慾望，因為行為獲得正向增強，行為則會不斷地出現。

4. 生物因素的解釋取向

生物因素的解釋取向則主張人體的一些特殊基因、染色體或是腦神經傳輸方式或化學物質的不平衡，因此導致網路成癮的發生。

游森期(2002)歸納了相關學者的理論及相關研究，將網路成癮的可能因素分為下列三大類：行為學派主張、人文學派觀點以及精神分析學派看法。行為學派認為網路成癮是一種操作制約反應，成癮者因為上網帶來的愉悅感而不斷增強其行為；人本學派認為造成網路成癮的原因是人類需求的不滿足；精神分析學派認為網路成癮者利用網路當作心理逃避的機制。游森期(2002)歸納網路成癮原因之各學派觀點，整理見表 2-5。

表 2-5 網路成癮原因之各學派觀點

理論觀點	網路成癮原因	相關之網路使用項目	
行為學派	上網本身的增強作用導致網路成癮。		
人本主義	自我實現	網路成癮者因為日常生活的不滿足，轉向虛擬世界尋求自我實現的機會。	
	自尊與自我認定	1. 網路成癮者藉由網路的匿名性，發展新的自我認定，將理想我投射在虛擬我之上。 2. 網路成癮者藉由網路遊戲不斷得分的過程，提昇自我效能以及滿足自尊的需求。	1. 匿名性的溝通 (BBS、ICQ、聊天室) 2. 互動性網路角色扮演遊戲
	愛與隸屬	真實世界社交愛與隸屬感的不滿足，轉而向虛擬友誼尋求情感上的支持。	BBS、ICQ、聊天室、互動頻繁的電子郵件
	生理需求	藉由網路滿足人類的性需求。	色情網站、虛擬性愛
精神分析學派	網路成癮者藉由網路減少焦慮及衝突，把上網當作一種心理逃避的機制。		

資料來源：游森期(2002)

(四)網路成癮的個人心理特質探討

網路使用與個人的心理特質是否有關，一直是心理學界、醫界、教育界等相關領域想要深入探究的一項議題，而在實證的研究中確已發現一些關聯性存在。

研究中發現憂慮的情形較易產生網路過渡的使用情形，因為網路互動中的匿名性及無需面對面的接觸方式，的確可以協助憂鬱症患者減低與人交談時的壓力(施香如，1999)。Morahan-Martin (1999)發現線上使用者可以感受到較多的控制感，可以藉徜徉在網路虛擬的世界中，降低個體的害羞及社交焦慮感；另外個人沮喪、寂寞感與網路使用行為也有正相關存在(Morahan-Martin, 1999；Morahan-Martin & Schumacher, 2000)，網路成癮者比起正常的網路使用者表現出較高程度的寂寞感，且較難以控制其內在的沮喪情緒(Whang, Lee & Chang, 2003)。相關研究也發現網路成癮者與缺乏社交技巧有高度的相關，例如網路成癮者在人際社交場合中更容易受到傷害，與陌生人也較難建立親密的情感(Whang, Lee & Chang, 2003；Morahan-Martin & Schumacher, 2000)。而當具有網路成癮傾向者在面臨現實生活中的工作或學業壓力時，會習慣性地使用電腦或網路來降低或逃避其現實情境的沮喪，過去研究也證實在現實生活中感到寂寞、沮喪、焦慮時，虛擬的線上空間可以改變其現實生活中固有的社交型態，而且可以有效控制因為寂寞而產生的負向情緒(Morahan-Martin, 1999；Davis, 2001；Caplan, 2002；Wang, Lee & Chang, 2003)。綜上所述，網路成癮者較常感到寂寞、沮喪、焦慮、憂慮且缺乏社交技巧，對於真實的社交場合會顯得不知所措，所以會選擇逃避面對面的真實社交場合，轉而投向匿名、主控感較高的網際網路，以降低個體的害羞及社交焦慮感。

(五)小結

「水可載舟、亦可覆舟」，翟本瑞(1999)認為網路對於使用者並無所謂的全好或全壞的影響，網路影響的結果將視使用者的心態以及人格而論，雖然目前已證實網路病態使用事實的存在，但並不是所有網路使用者皆會產生病態使用的情

況。以目前青少年網路使用的相關研究來看，網路成癮測量工具的發展以及成癮者病態電腦使用現象的描述，已累積為數不少的研究成果，但是反觀對於青少年網路成癮的預防措施與學生輔導機制運作等相關課題的討論與研究，尚不多見。這樣的研究才進入序幕階段，往後更深入地探討網路病態使用相關問題與教育輔導問題，是一個值得探究的方向。

二、網路交友

網際網路的進步，為人與人間的互動找到一個全新的發展領域，使得網路成為現今流行的人際關係橋樑，網際網路具有「無國界」的特性，不論是藉由即時通訊、聊天室、BBS、或是 E-mail 等，隨時隨地都可以讓使用者和世界各地的人們聊天，結交來自四面八方的朋友。這種以網路為媒介認識世界各地的人，產生了類似真實世界的朋友關係及情愫，都可稱為網路交友。

韓佩凌（2000）認為，網路交友在科技與人文的交互作用下，將人際互動數位化，更解構了傳統的人際互動場所、時間、方式、對象、內容與關係，將之重新建構，網路中虛擬人際關係的溫暖與支持，具有讓中學生沈溺網路而難以克制的特性。網路虛擬人際關係的成癮，主要是使用者將網路聊天室或是網路社群中的人際關係互動取代真實生活的朋友和家人，當然其中亦包括網路戀情。這種因為科技而顛覆傳統的社交模式，也可能會帶來某些負面的影響，尤其對於正值發展關鍵時期的中學生而言，這種威力更不容小覷。以下分別就此電腦中介傳播（Computer-Mediated Communication，CMC）的特性以及中學生網路交友的心理特性、型態以及影響加以探討。

（一）CMC 的特性

電腦中介傳播（Computer-Mediated Communication，CMC）常與面對面溝通（Face to Face，FTF）做比較。一般認為 CMC 缺乏視覺、聽覺上的線索，大多以文字符號來表達意義，使用者可以很容易隱藏自己的真實身份與實際形貌（黃厚

銘，1999)，很多人認為這種「匿名性」帶來諸多不確定性，也減低很多人面對社交時的焦慮。除了匿名性之外，網路的高互動性也是研究者認為能夠影響網路交友的重要特性；邱秋雲(2003)也提出二種 CMC 的特性：

1. 互動性：指的是媒介使用者有向資訊提供者或其它使用者溝通的能力，也就是一種雙向交換資訊的潛在性，打破了以往單向式溝通的模式，正因為網路具有高度互動的特性，讓網路變成一種擬真的社交場合。
2. 匿名性：網路空間具有匿名的特性，在匿名的情境下真實身份無須曝光便能自由行動，讓人們更方便且容易建立新的友誼關係。

(二)網路交友者的特性

Parks 與 Floyd (1996)曾對美國新聞群組(newsgroup)使用者進行一次量化調查，欲了解建立虛擬人際關係的頻率及其關係發展的情形；經過抽樣調查發現有三分之二的受訪者曾在新聞群組中建立人際關係。台北市少年輔導委員會與台北市教育局、蕃薯藤網站針對「台北市少年網路交友行為之研究」發現，12-18歲的青少年有網路交友經驗者高達 59.43%，顯示網路交友已成為多數青少年的生活經驗；Morgan & Cotton(2003)更進一步地表示 12-17 歲的青少年認為網路是其非常重要的溝通管道，不僅可以保持與維護人際關係，更可增進其人際關係，更有將近 3/4 的學生表示離線時會非常思念網上的一切。經由上述研究，顯見目前網路交友在青少年的族群中是非常普遍的。

是什麼動機或使用者特性會進行這種虛擬的人際建構？以下我們將針對網路交友者的一些特質進行探討。

1. 性別：Parks & Floyd (1996)認為網路交友在性別上，女性較男性更喜歡建立線上的人際關係，其原因在於女性較渴望得到友誼。此外女性比較傾向使用網路的通訊功能，例如 e-mail 等，而男性則多將網路視為一個休閒的工具 (Morgan, et. al., 2003； Parks & Floyd, 1996)。McCown, Fischer,

Page & Homant(2001)表示，雖然男性比女性更常接觸網路，但是在網路使用功能上，女性卻較常利用網路進行交友活動。

2. 自我揭露：在 Young(1998)的研究中指出，許多個案與從未謀面的陌生人在短期間內就能建立起親密的友誼，甚至是愛情，顯見高自我揭露與高親密感似乎是虛擬人際互動的兩大特色。邱秋雲(2003)認為所謂自我揭露，是透過與他人的資訊分享，使彼此變得更親密，以增強人際間的關係。但自我揭露並非僅只單方面提供資訊給對方或由對方單方面得到資訊，自我揭露是與他人分享資訊，尤其是對方所不了解或未發現的部份，因此自我揭露時可能會有受傷的風險，而網路似乎可以除去面對面溝通時的尷尬。Joinson(1999)的研究亦發現電腦中介的受訪者比面對面受訪者具有較高的自我揭露程度，這可能是因為電腦形式的溝通會減少許多社會期望與社會壓力，讓人感到安心沒有焦慮感，導致揭露的意願提高，或者使用者並沒有意識到自我揭露可能引發的風險。Moon(2000)指出，網路使用者會利用相同的社會規則與電腦互動，就像與他人互動一般，其中以互動性的自我揭露為主，其研究發現網路中有大量親密性的自我揭露，甚至是對不認識的陌生人作揭露，且只要一方先自我揭露，另一端的使用者就會跟著做自我揭露，這種揭露具有相互酬賞的特性(引自 Joinson, 2001)。

性別的不同也會造成自我揭露程度的差異，薛怡青(2001)的研究中便顯示，男性在網路世界裡的總自我揭露程度顯著高於女性。Parks & Floyd(1996)樂觀地表示，網際網路將會成為二十一世紀最為普遍的交友型態之一，其中自我揭露是建立網上友誼關係的重要因素，大部份的成員都能在網路上完全表達自己真實的感受，而且網路環境的特性也會使人們有更多的自我揭露。除了上網感覺比較自在外，坐在電腦螢幕前會有匿名的安全感，因此較容易毫無掩飾的透過鍵盤傳達自己的思想、感想、情緒，且其自我揭露的訊息也會較為詳細真實。

3. 動機：Rollman & Parente(2001)認為學生族群會產生網路人際關係的病態使用可能源自二個因素，分別為社交需求與避免面對面社交時的尷尬，國內游康婷(2001) 研究發現網路交友的心態及模式大致可以分成以下三類：

(1)打發時間：使用者對於網友的重視度與依賴度低，雖積極建立友誼關係，但卻不刻意維繫網路友誼關係。

(2)尋找另一半：使用者對於長相的要求高；互動的感覺、心靈契合的程度固然重要，但外貌依然為是否繼續交往的主要條件。

(3)尋找志同道合的夥伴：使用者尋找網友，重視能夠共享相同的文化與話題，這是此種類型的人最重要的網路交友目的。

台北市少年輔導委員會(2000)對台北市少年網路交友行為之研究結果顯示，少年網路交友的主要原因以「想交新朋友」、「打發時間」、「好奇」為前三名，但是勾選「找網路戀情的對象」與期待「找真實生活的情人」也佔有 7.5%。

綜合國內外研究可發現，目前網路交友已然成為中學生擴展人際關係的主流，但此種模式的人際關係卻潛藏了不少令人擔心的隱憂，因為青少年階段不只面臨自我認同的發展危機，也開始發展同儕團體間的人際關係，以往電腦網路不發達，青少年必須直接面對真實的社會，去認識自己，並經驗、發展人際關係與技巧。這種過程所發展出來的自我認同人際關係與技巧使其較能適應現實社會。現在隨著網路的發達，介於真實與虛幻之間的「網路人際關係」的出現，把好的壞的都一併帶給青少年，蔡志浩(1996)認為這種虛擬人際建立的隱憂可能是，他們藉著一手建立的網路虛擬人際關係，來逃避複雜的、無法控制的、無法預測的真實社會中的人際關係。這當然是教育工作者或家長很不樂見的情況，因為網路不能完全替代真實社會的人際互動，青少年若要發展健全的人格，仍要在真實的社會中學習與真實地与他人溝通、相處，其要建立的是一種人際間的互動關係而非只是電腦網路間的聯結。

但是透過網路所建立的人際關係也並非完全不可取，黃厚銘(1999)就認為，電腦網路延伸了人際關係所及的範圍，使得人際關係可以超越地域的限制，而網路也增加了認識各式人物的可能性，網路的確可以擴展人際關係。McCown, Fischer, Page & Homant(2001)也發現，有 83%的人會用電話、見面等傳統的溝通方式來與網友建立長久的連繫，將友誼轉移至現實生活中，而非全部留在線上。

4. 心理特質：過去曾有研究認為較孤僻或有缺陷的人會較積極地去建立虛擬的人際關係，但是 Parks 與 Floyd (1996)認為那是因為一般人對於線上的參與人口缺乏認識，他們認為虛擬空間像是另一種與他人互動的管道，就像是在不同的地方與他人相見，在虛擬空間相識的人通常也會將其關係延展到其他的互動情境，虛擬與真實之間並無絕對的界線。Parks 與 Floyd 並認為網路或許可使害羞的人放開心胸與人對談，因為在現實生活中表現的較為害羞以及社交關係較為不佳的個體，更需要社會支持。邱秋雲(2003)發現許多原本在現實生活中較為害羞的人，經過網路交談的磨練後，在網路中也能輕鬆表達自我的意見而毋須擔心被反駁的尷尬場面，而能逐漸提升其社交技巧與自信心。

雖然網路的使用能夠對心理強度較弱或缺乏社交技巧的人有所助益，但 Morgan et al. (2003)也提醒使用者在增加其網路使用時，相對地也會增加其社交孤寂感以及社交焦慮感，進而形成惡性循環。Moody(2001)稱此種增加網路使用而導致人們心理幸福感上的負面影響現象為「網路矛盾 (Internet paradox)」。這種因網路的使用而造成寂寞感增加的現象可能源自二種因素，第一，網路轉移了人們的社交活動型態，人們開始花大量的時間在線上而導致對面對面社交的無力感；第二，線上關係的人際線索遠低於面對面的社交，當人們花大量的時間在線上時，勢必會取代有較強人際線索的面對面社交方式。Moody(2001)也進一步利用 Weiss(1973)兩種不

同孤寂感的理論作研究，發現高電腦網路使用者與其低社交孤寂感(Social loneliness)及高情緒孤寂感(Emotional loneliness)相關，所謂情緒孤寂感是一種空虛、心神不寧缺乏親密關係的感受；社交寂寞感則是一種缺乏有意義的友誼關係或溝通時讓使用者缺乏親密而安全的感覺。這個研究的提出也進一步支持近來許多研究發現，認為使用網際網路能夠增加其社交幸福感，甚至成為日常生活中普遍的通訊工具。當使用者使用達到相當的時間在線上時，相對就使用較少的時間經營面對面的社交關係，以致無法擁有一種現實人際上的親密關係，而導致情緒寂寞感的增加；然而，當使用者花費很多時間在線上，能夠在網路的遮蔽下感受到較為安全且親密的溝通方式時，相對的就讓社交寂寞感降低；所以使用網路與否以及花費在線上的時間長短，與兩種寂寞感是相關的，所以其主張在擴展虛擬的線上人際時，也要保有一定的面對面溝通方式，這才是保持心理幸福感的重要因素。



網際網路的快速發展，帶來了許多無限的可能，但相對的也帶來許多無法預知的負向影響，尤其當它衝擊到青少年時，是身為教育者所難以預期與掌握的，當網路已成為生活場景的一部份時，教育者就該教導青少年正確的生活態度和習慣。網路上的活動增加了學生試探、交往、多元的發展機會，同時也是學習、研究和擴大眼界的橋梁，但也正因網路世界是如此的繽紛，才會造成學生沈迷網海之中。

三、線上遊戲

線上遊戲靠著網路的特性及遊戲自身獨特的魅力，成為青少年主要的休閒活動之一；早期的英國學者研究即發現，青少年玩電玩的比例幾乎高達 77%，天天玩的玩家佔了 25.9%(Philips, Rolls & Griffiths, 1995)；國內的調查研究指出，目前國中學生使用過電玩遊戲的比率接近九成，其中更有將近 95%的使用者表示喜歡電玩遊戲，由此可見電玩遊戲對國中學生而言，的確是一項非常具有吸引力的休閒活動選擇(馮嘉玉，2003)。此外目前的研究發現，台灣線上遊戲參與者的年齡有逐漸下降的現象(胡啟華，2003)。

在性別方面，廖顯能(2003)發現，國中男生上網玩遊戲的比率顯著高於女生，薛世杰(2002)也有相同的發現，在超過半數有參與網路遊戲的國中生(54%)中，其中有 75%的男生，25%的女生。Young & Young(1997)曾經歸納造成網路遊戲場域以男性為主的可能原因有二點：一是導因於目前大多電玩遊戲的內容主要鎖定男性為消費者而加以設計，Rollman & Parente (2001)也認同這種觀點，其表示許多電腦的應用軟體都是以男性為主體而設計的，因而使男性成為多數使用者，因此女性對於電玩遊戲本身與進行方式興趣缺缺；二則是一般家庭中的電腦較常以男性優先使用，因此女性接觸電腦的機會較少；最後則因女性的社交行為較不須要經由特定的中介活動來進行，可以透過純聊天的方式達到社交的目的，這可能也是為什麼女性比較沈迷於網路聊天室的原因所在(Orzack，1999)。

馮嘉玉(2003)認為學生使用電玩遊戲的主要原因是消遣娛樂，在使用電玩遊戲的過程中，他們會感受到刺激、快樂、成就感等正面的情緒。候蓉蘭(2003)進行「角色扮演的網際遊戲對少年自我認同的影響」研究時發現，網路遊戲可以幫助青少年正向角色的認定以及內在經驗的統合，更釋放了「真實的我」，實現了「理想的我」；另一方面遊戲中的同儕社團可以增進少年對自我的了解與自信，同時也可以交換個人與團體的價值觀，甚至可以透過角色扮演的網路遊戲，形成自己對未來工作的概念與自我理想。而陳怡安(2003)用較為正向的觀點研究線上遊戲對於青少年的影響，認為線上遊戲能夠反映並揭露出每個人心中潛在而又

真實的慾望，人性的善與惡均淋漓盡致地呈現在眼前，青少年可以在此體驗不同的人生經驗；他認為線上遊戲本身的獨有特性是造成玩家們較容易產生沈浸經驗(Flow)的重要原因，沈浸經驗帶給玩家成就感、滿足感，並且產生一種充滿樂趣的心理狀態。

網際網路的快速興起創造出新的網路社會生活模式，上網打連線遊戲戰，已成了許多青少年學生的最愛，正因為線上遊戲有其特有的吸引力，能夠讓青少年感受到許多正面的經驗，但是太過於沈迷於線上遊戲仍然會造成許多負面影響。薛世杰(2002)發現玩網路遊戲的學生，其學業自我效能以及學業成就較沒有玩網路遊戲的學生低，且國中生玩網路遊戲的時間越長，其學業成就愈低，可達顯著預測。馮嘉玉(2003)研究也發現，「每週網路遊戲的時間總時數」愈長「學業成績」越差的國中男生，其成癮傾向愈高，而當學生具有成癮的高傾向時，其身心健康、自尊與人際關係都越差。

由上可以得知，玩線上遊戲本身並沒有絕對的對錯，也有許多的研究傾向以較為正向的角度去解讀參與線上遊戲的行為，然而，許多不良影響總是歸因於過度的網路使用，例如影響健康、睡眠、課業以及正常的人際關係等。當家長、教師與相關人員輔導學生線上遊戲的使用時，「全有」(完全的放任不管)與「全無」(完全禁止)的處理態度值得再思考，線上遊戲所衍生的不良後果可能是個使用「程度」的問題，教導學生如何正確的使用態度以及良好的時間管理技巧，才是較為有效的輔導方式。

四、網咖現象

網咖起源於英國倫敦一家名為「Cyberia」的咖啡店，自 1994 年 9 月開始額外提供上網服務以吸引顧客前來消費(林麗玲，2001)。網咖於 1995 年底出現在台灣(羅淑貞，2000)，造成一陣流行風潮，然而自 1999 年後半年起，開始出現新一波大型連鎖的網咖，而在這股熱潮的背後，主要是以「線上遊戲」來號召消費者(林麗玲，2001)。Lee(1999)指出，網咖出現的本意在於將原屬於私人空間裡的網路使用行為帶到公共空間中，強化了社會互動的成份。周甫亮(2002)認為網咖在青少年的族群中，擔任了一個「管道」的角色，它不僅提供了真實的空間供青少年們在此交流，更模擬了一個「面對面」式的溝通管道，讓青少年與其同儕團體得以在虛擬與真實互動的空間裡，交換資源並形塑對自我與同儕間的認同。

向陽基金會(2001)所做的「e 世代青少年網咖經驗調查報告」中發現，在受試的九千多人中，有超過一半(51%)的在學青少年曾經去過網咖，其中有 45.4% 的人固定每週至少去網咖一次，如果以此作初步推估，約 40 萬的台灣青少年去過網咖。向陽基金會的研究結果可以窺知，於網咖從事休閒活動衍然成為青少年普遍的活動之一。該報告指出其中最吸引青少年到網咖的原因，以「玩線上遊戲」最多，占 55.8%，其次是「上網聊天」，占 23.1%；若依性別來看，則發現男生以「玩線上遊戲」為最主要原因，女生則以「上網聊天」為最主要原因。該報告將一週內去網咖三次以上視為「有沈迷傾向者」，約佔總調查人數的 7.2%，若以該數據推估全國在學青少年約有 12 萬 7 千名具有沈迷傾向。

從一般的報章雜誌新聞來看，近年來這種結合網路科技與休閒的休憩場所，有時的確被視為一個不良的場所，會使青少年沈迷於網路或引發其他教育、社會問題。陳富添(2002)指出從大台北地區許多中學輔導室的個案發現，近來有愈來愈多的青少年，因整天沈迷於網咖中上網聊天、玩連線遊戲，造成學業荒廢，甚至為此中輟學業，形成所謂的「網咖中輟潮」。許靜尹(2002)研究指出，約有四千多家的網咖分佈在全省，而網咖設置地點大多於校園附近的住宅區，加上部份

不法業者利用網路從事賭博、色情等犯罪行為，已對社會安寧及青少年身心造成影響，引發社會各界之重視。

研究發現，網咖消費者的確大部份都以青少年為主(張毓智，2002)。為什麼網咖對年輕學子有如此的吸引力呢？除了電腦設備新穎、同儕聚集享有社交功能外，對某些青少年而言，流連網咖更重要的理由是在可以在不受父母及其他事務干擾的空間裡，享受自在打發時間的樂趣。張俊文(2003)整理出網咖之所以能夠吸引學生的原因，不外乎以下幾點特性：消費價格低廉、遊戲吸引學生、電腦設備完善、環境設施舒適。張暎紹(2003)則指出學生本身會去網咖消費的動機通常有以下幾點：放鬆心情紓解壓力、快速得知最新消息、無聊時可打發時間、和朋友一起打連線遊戲以及與同儕增加聊天的話題。

除此之外，青少年之間的人際關係與互動不少係以網路為媒介，部份青少年因家庭、學校及經濟因素無法在家上網，網咖消費額度低又可與同儕聊天、交友則正好符合其需求，況且「網咖」可以突破地域、國界的藩籬，使得個人可以隨心所欲地去探索，滿足個人的好奇心與知識的需求。

網咖的蓬勃具有讓科技普及化的特殊意義，可惜目前網咖定位未清，部份業者未能自律，甚至變相營業，加上有些青少年自制能力低，常會流連忘返而導致諸多問題行為，因而引起家長及師長的關切(何進財，2001)。研究也指出上網咖所產生的不良行為中以「與人口角」最多，其次為「打架」與「其它」(例如：徹夜不歸)。而網咖對青少年最大影響可能是形成新的犯罪溫床、影響學生正常學習以及影響學生身心健康(張俊文，2003)，李文昌(2003)也認為我們所要關心的是「網咖」中所暗藏的賭、色問題，因為一些青少年心智尚未成熟，一旦涉入可能難以自拔。

以青少年身心健康的角度出發，近年來政府機構在思考如何讓科技產物與休閒場域能夠達到最有利的配置；教育部在配合經濟部「資訊休閒服務業輔導管理措施方案」之教育宣導業務所持的四點基本立場為(何進財，2001)

1. 業者自律：則能提供健康、安全、衛生之正當場所；

2. 導禁兼施：為保護青少年之身心健全發展，上課時間及夜間十點以後禁止學生及未滿十八歲之青少年進入；
3. 立法規範：為促進資訊業及商業之發展，並預防滋生社會問題，政府部門宜結合力量立法規範，落實執行；
4. 開啟智慧：鼓勵研發富有娛樂性、益智性、挑戰性及教育意義的軟體。

由以上看來，網咖對青少年的影響有好有壞，會因人而異，我們所要關心的是，在青少年流連網咖的同時，是否表達了其心理某些需求的匱乏，所以我們更應該深入了解學生，而不僅止於針對青少年流連網咖的表象。教育工作者可以鼓勵學生進行科技化的休閒活動，但更重要的是教導正確的使用態度，更要慎防青少年沈迷後所產生的一些問題行為，影響他們的一般生活作息。



第三節 網路使用問題行為之相關研究

網際網路於二十世紀以驚人的速度風行全世界，網路跨國界、去中心化、匿名性、互動性及快速的特性，普獲社會各階層的歡迎，而其所提供的多樣化資源服務與其無限制的連結特性，亦提供了中學生無止境的學習機會。不過，對於一些定性較差且缺乏主動學習特質的中學生而言，多樣式的連結網站、多元化的學習模式，非但無法誘發他們的學習，反而成為其挫敗茫然的主因(陳淑惠,2000)，甚至產生了網路使用的問題行為。相關單位已注意到此現象，例如由教育部委託交通大學所主持的「中小學教師網路素養與認知」(<http://eteacher.edu.tw>)網站特別注意到這些現象，提供了網路素養、網路交友、網路成癮、網咖現象以及網路遊戲五大主題的豐富資訊，希望能協助教師更進一步地了解這些現象，並幫助青少年養成正確的網路態度。此外，在網際網路蓬勃發展的今日，學生網路問題行為的研究，在國內已有為數不少的成果(見表 2-6、表 2-7、表 2-8、表 2-9)；其中「網路成癮」相關議題研究共有十一篇，研究對象以國中與高中職學生為大宗，佔八篇之多，除葉靜君(2002)之研究採用實驗設計外，餘皆以問卷調查法為主要研究方法；在八篇「網路交友」相關研究中，因議題涉及多元，研究對象也較為殊異，以學生為研究對象之研究較為少見，僅見二篇，且多以質性研究之深度訪談、內容分析、紮根理論等方法為主；「網咖現象」相關議題研究共有十六篇，為四類議題之最，以學生或青少年為研究對象之研究佔多數，共有十四篇，其中多以量化之問卷調查法作為主要研究方法；最後「線上遊戲」十三篇相關研究中，過半數(七篇)之研究對象以青少年學生為主，而問卷調查法更是多達十一篇；但在檢視過去碩博士研究論文中，身負學生輔導重要角色之教師，則尚未見其知覺與因應策略之相關研究，縱然過去研究中有一篇是以教師為研究對象(表 2-10)，然而其研究並非針對教師的輔導策略，而是以教師為主體做網路使用行為之現況描述，對於教育或輔導中學生的助益有限，所以本研究將針對教師為研究對象，採用質性的方法，探究教師對於此現象的反應程度及現況，進而分享有

經驗教師的輔導策略，做為教育輔導上的參考。

表 2-6 國內教育相關「網路成癮」論文一覽表

年度	作者	題目	研究對象	研究法
91	江南逸	國中生使用網路之偏差行為和網路沈迷程度對生活適應之研究	國中生	問卷調查法
	葉靜君	現實治療團體對改善網路成癮大學生之成效探討	大學生	實驗設計
	戴秀津	高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討	高中職學生	問卷調查法
	張仁獻	台南縣國中生網路使用行為對網路沈迷現象的影響之調查研究	國中學生	問卷調查法
	林俊賢	網路素養、網路成癮、網路色情與性態度關係之研究---以高雄市教師為例	中學教師	問卷調查法
	楊正誠	大學生網路成癮、社會支持與生活適應關係之研究	大學生	問卷調查法
	吳雅玲	高職學生人格特質對網路使用行為與網路成癮相關之研究	高職學生	問卷調查法
	范傑臣	高中生人際互動與社會支持對網路沈迷的影響—以桃園縣某高中為例	高中學生	問卷調查法
90	黃一玲	影響大學生網路成癮的相關因素研究	大學生	問卷調查法
	盧麗卉	台北地區高中職學生網路成癮行為及其相關背景因素之探討	高中職學生	問卷調查法
	王秀燕	國中生電腦網路沈迷現象之研究	國中生	問卷調查法、焦點團體及深入訪談

資料來源：本研究整理

表 2-7 國內教育相關「網路交友」論文一覽表

年度	作者	題目	研究對象	研究法
91	邱秋雲	網路戀情者個人特質與其網戀經驗之初探	網戀經驗者	問卷調查、深度訪談
	王舒薇	台北縣某國中學生網路交友行為及其相關因素之研究	國中學生	問卷調查法
	唐秀麗	少女網路援助交際行為與生活經驗相關性之研究	雲林教養院十一位曾援交少女	深入訪談
	呂淑怡	訂做一個他--交友網站的個人網頁自我形象分析	有網路交友檔案者	網站內容分析
	陳熾竹	網路與真實人際關係、人格特質及幸福感之相關研究	高中學生	問卷調查法
90	游康婷	網路友誼的形成與維繫：電子佈告欄使用者交友行為研究	使用 BBS 且有網戀經驗者	深入訪談
	余憶鳳	網住 e 世情—網路戀情發展歷程及其影響因素之理論建構	十五位曾有或目前正在進行網戀者	紮根理論法
	羅懷慈	網路人際的隱性人格理論之初探	IRC 重度使用者	深度訪談

資料來源：本研究整理

表 2-8 國內教育相關「網咖現象」論文一覽表

年度	作者	題目	研究對象	研究法
91	張俊文	網路咖啡店對少年問題行為影響之研究—以高雄地區為例	青少年	問卷調查法
	林希展	大眾媒體的網咖休閒論述—從語藝分析的觀點談起	中國時報及聯合報	幻想主題分析
	莫德芳	在網咖議題下國中學生父母的管教方式及親子衝突因應策略之研究	國中學生	問卷調查法
	蘇英杰	國中學生網咖經驗與學習表現、偏差行為之相關研究——以高雄市右昌國中為例	國中學生	問卷調查法
	王勝欽	青少年在網咖中使用網路成癮之研究	中學生	問卷調查法
	柯文生	學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究	國小學生	問卷調查法
	王鈺雯	臺北市青少年網路咖啡消費動機與消費行為之研究	青少年	焦點團體法&問卷調查法
	黃志龍	網咖犯罪及偏差行為之研究	與網咖有直接接觸之人員	深度訪談&卷調查法
	許靜尹	國中生網咖消費行為與其相關問題之探討—以屏東縣為例	國中學生	問卷調查法
	張膜紹	高職生選擇休閒場所與至網路咖啡廳動機之研究--以嘉義市高級職業學校為例	高職生	問卷調查法
	王正利	網咖使用經驗與家庭因素對國中生電腦學習成就之研究	國中學生	問卷調查法
90	魏麗香	青少年沉迷網咖經驗及其影響之研究	國中生	深入訪談
	陳富添	網咖青少年網路成癮相關因素之研究	中學生	問卷調查法
	徐美華	青少年選擇網咖使用行為之研究-中間商角色的觀點	國中以上在學學生	問卷調查法
	王沛清	台灣地區國民中學學生網路咖啡行為與社會技巧關係之研究	國中學生	問卷調查法
	周甫亮	少年在網咖中的次文化認同建構初探	網咖青少年	實地觀察&深度訪談

資料來源：本研究整理

表 2-9 國內教育相關「線上遊戲」論文一覽表

年度	作者	題目	研究對象	研究法
91	陳怡安	線上遊戲的魅力—以重度玩家為例	線上遊戲玩家	問卷調查法
	馮嘉玉	國中學生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及其自覺健康狀況之研究	國中學生	問卷調查法
	侯蓉蘭	角色扮演的網路遊戲對少年自我認同的影響	青少年	深入訪談
	陳冠中	「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究	「天堂」遊戲參與者	線上問卷調查法
	廖顯能	雲林縣國中學生網路遊戲自我效能與學習自我效能之研究	國中生	問卷調查法
	林文龍	線上遊戲犯罪偵查模式之研究	網路犯罪及偵查犯罪理論等相關文獻	文獻調查法及內容分析法
	許嘉泉	探討國中學生價值觀與線上遊戲的相關研究	國中生	問卷調查法
	胡啟華	線上遊戲參與拍賣行為研究	遊戲網站會員	網路問卷調查法
90	丁志成	線上和電腦遊戲玩家參與行為之探討	線上玩家	網路問卷調查法
	薛世杰	國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究	國中學生	問卷調查法
	莊元好	台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力、寂寞感之相關研究	國小學生	問卷調查法
	李家嘉	影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討	遊戲參與者	網路問卷調查法
	趙梅華	電腦冒險遊戲對國小高年級學童的創造力、問題解決與成就動機之影響	國小五年級學生	問卷調查法

資料來源：本研究整理

表 2-10 國內教育相關網路使用議題論文研究對象統計一覽表

相關議題	研究對象			
	學生	教師	其它	合計
網路成癮	10	1	0	11
網路交友	2	0	6	8
網咖現象	13	0	3	16
線上遊戲	7	0	6	13
合計	32(67%)	1(2%)	15(31%)	
總計	48(100%)			

資料來源：本研究整理



第四節 中學生網路使用問題行為之輔導策略

前文已述，目前國內上網人口以青少年學生為主力，佔網路使用者的四成以上(張培新，2002)，隨著網路環境的日漸普及，上網已經成為青少年重要的次文化，虛擬的空間成為他們尋求認同、拓展友誼及排解壓力的重要管道(游森期，2002)。面對大環境的改變，對於處在身心發育階段，判斷力、親密關係都尚在發展階段的青少年而言，網際網路所具備的無限空間、感官刺激、匿名性，以及資訊取得的便利性，在在讓學生著迷，甚至沈淪(張培新，2002)，因而產生了許多不適應與問題行為。身處在科技時代的教師及所有教育工作者，對於這種新興的青少年問題該有怎樣程度的了解，並進一步提出因應之道，都是教育界近年來的挑戰之一。本節擬針對輔導之定義、教訓輔三合一、輔導責任角色以及輔導策略做一綜合整理，進而彙整輔導的階段。

一、輔導的定義



輔導(guidance)一詞，多半指學校教育人員對學生的一種協助(help or assistance)，它也可以泛指由專業人員所從事的人群服務(human services)。(吳武典，1990)。在教育上，西洋教育學者 Jones(1970)對於輔導的定義為：一人對於另一人的協助，使其能作出明智的抉擇與適應，並解決問題。Shertzer & Stone (1981)則把輔導視為：協助個體去了解自己以及個體內外在世界的一種歷程。國內學者吳武典(1990)綜合各家之說，將輔導定義為：「是一種助人的歷程或方法，由輔導人員根據某種信念，提供某些經驗，以協助學生自我了解與充分發展。在教育體系中，它是一種思想(信念)，是一種情操(精神)，也是一種行動(服務)」。黃有志(2001)則認為，所謂「輔導」簡言之就是藉著引導來協助受輔者。但「引導」並不是單方面的將自己的想法、價值觀和人生經驗直接或間接地傳遞給學生，或代替學生解決問題；而是要協助學生了解自己目前的處境及問題，協助其找出適當的解決方法。

二、教訓輔三合一

輔導工作(guidance services)應是學校整個教育計畫的一部份。學校教育有其目標，輔導工作亦應配合教育的目標；所以學校輔導工作的目的應兼顧下列三項(宋湘玲、林幸台、鄭照彥，1990)：

- (一)學生方面：根據學生的發展需求，提供專業的協助，以增進學生之成長與學習。
- (二)教師方面：協助教師了解學生的需求與問題，並運用與學生有關之資料，修訂教學及輔導計劃，以適合學生所需。
- (三)行政方面：提供正確的學生資料與評量結果，以為學校行政方面擬定決策的參考。

何進財(2003)指出，目前教育部為防範青少年問題行為並強化教育功能，除積極致力於升學管道的暢通，課程教材的簡化、生活化，班級人數的減少等治本措施，以提昇教學品質外，並規劃「教學訓導輔導三合一」整合實驗方案，期為學生統整規劃一更為周延的輔導服務工作。

三合一體制的規劃，係指整合學校之教務、訓導和輔導工作三者為一的最佳互動與內涵，培養教師具有教學、訓導、輔導統整的理念與能力，並有效結合學校及社區資源，進而逐步建立學生輔導新體制。其依循五項目標訂出五項策略，分別為成立學生輔導規劃組織、落實教師輔導學生職責、強化教師學輔導知能、統整訓輔組織運作模式、結合社區輔導網路資源(何進財，1998)。

基本上，教訓輔三合一的核心功能在於「帶好每一位學生」，所以每位教師都應具有輔導知能，並協助學校做好三級預防工作，(見圖 2-2)，初級預防以所有學生為主，重在教育和輔導，二級預防以適應困難學生為主，重在輔導和諮商，三級預防以問題行為和犯罪學生為主，重在心理矯治。目的是讓學校能充分運用校內外資源，建構完整的輔導網路，全力做好學生輔導工作，讓學生人格能夠得到適性而健全的發展。(吳清山、林天祐，2002)

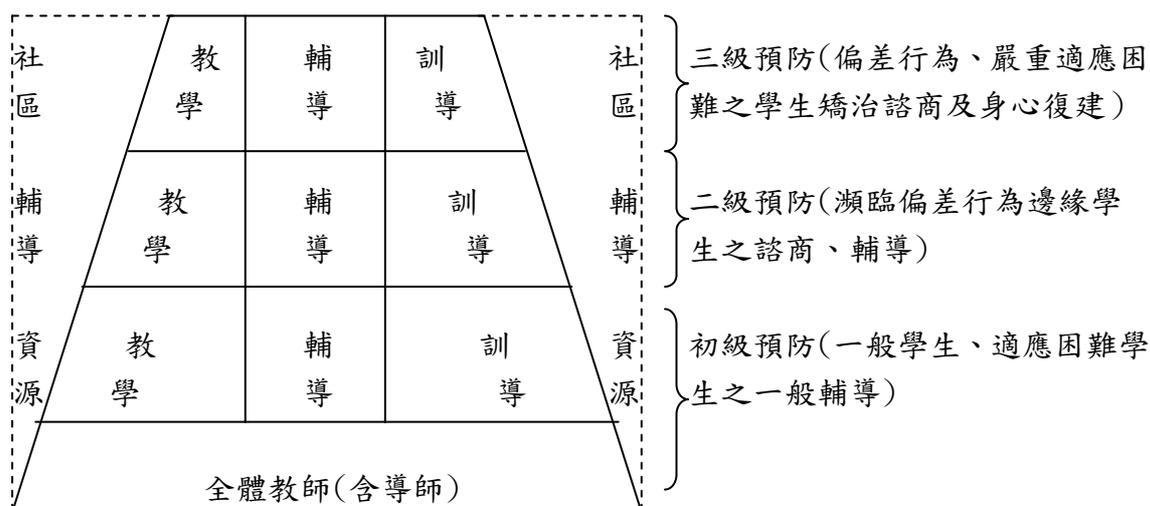


圖 2-2 以輔導工作為主軸的三合一體制架構圖

(引自何進財，1998，頁 9)

在教育部「建立學生輔導新體制——教學、訓導、輔導三合一整合實驗方案」中，明文規定教師必須要落實輔導學生的職責，而非僅是輔導教師、訓育人員、班級導師任何一方的責任，只要身為教育人員，就不能將輔導學生的工作拒於門外。但蕭明珠（2001）卻指出目前深受各界所關心的網路成癮、網路交友等學生因使用網路而產生的種種問題行為，輔導教師卻認為其是電腦教師的責任所在，這種甚不正確的認知，不但不利於全體學生，對於學校的輔導工作更是一大阻礙。本研究者認為，在時代巨輪不斷向前推進之下，學生教育以及輔導工作，沒有選擇地必須與時俱進，否則損失的很有可能是尚在迷途中的青少年。教師必須擁有這樣的信念：輔導學生是全體教師刻不容緩、責無旁貸的職責。

三、輔導策略

施香如（2001）認為，青少年若能學習有計劃且有選擇性地運用網路資源時，可以使他們在網路使用上獲得更大的利益，因此輔導青少年使用網路時，並非期望他們完全不使用電腦網路，而是有所為而為之，學習清楚自己為何使用網路，且有效地使用它。Suler（2000）主張病態的網路使用是個人將真實生活分開，所

以他提出有效的病態網路使用的整合策略，包含告訴線上同伴有關真實的生活、告訴真實同伴有關線上的生活、與線上伙伴離線聚會、與離線伙伴線上聚會、把線上行為帶至離線生活、把離線行為帶至線上生活，如此一來，Suler 相信學生就能夠有效改善其病態的網路使用行為；Orman(1996)則提出要先了解病態使用行為者的特性，也針對其所提的七種特質設定輔導的方法與策略，Orman 認為唯有了解當事者的心理狀態以及行為特性，才能夠對症下藥。Goldberg & Young(引自 Ferris, 1996)則提出對網路成癮的自我幫助方式，步驟分別為：1. 了解自己過度使用網路的真實情況以及特徵是重要的。2. 鑑別根本問題，例如為了逃離什麼而使用網路。3. 設計出行動方案。4. 按步驟去解決成癮行為本身。國內學者王智弘(2003)參考了 Goldberg 與 Young 的觀點，建議面對這種學生的網路使用問題時，其輔導的步驟如下：

- 
- (一)「覺」—協助學生覺察自己上網行為已經失當。換言之，使學生對自己的上網行為有「病識感」。
 - (二)「知」—協助學生認知導致其過度上網行為的潛在心理問題。
 - (三)「處」—協助學生面對現實，處理潛在的心理問題。讓學生知道逃避問題只會使問題更加惡化，並非解決問題之道。
 - (四)「行」—協助學生發展並執行改善過度使用網路行為的行動計劃，並確實執行此行動計劃以改變其上網行為。
 - (五)「控」—協助學生培養對時間的敏感度與對自我監控的能力。以期學生能夠回歸正常與和諧的生活，並繼續維持成果。

王智弘認為透過這五個步驟可以逐步協助成癮的青少年，面對過度使用網路與處理其潛在的心理問題，除此之外尚有許多國內學者針對這種現象提出的輔導策略(見表 2-11)，包括游森期(2001a)、張培新(2002)、蘇俊賢(2003)。

表 2-11 國內學者對於網路使用問題的輔導方式

主張者	年代	輔導方式
游森期	2001	<ol style="list-style-type: none"> 1. 慎防網路成癮 2. 具備網路使用之基本知識技術 3. 了解並接納青少年的網路使用行為 4. 將電腦放在家長或教師可以看見的地方 5. 訂定適當的規則 6. 色情網站的監控及限制，利用網路使用記錄監控軟體 7. 網路社交的潛在危險：慎防網路交友的誘騙 8. 慎防「網咖中輟期」
張培新	2002	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解並接納青少年的網路使用行為 2. 重要他人的適度規範與引導 3. 生活／學習時間的規劃 4. 適當的校園環境規範 5. 拓展多元的人際互動關係 6. 多層面的諮商輔導
王智弘	2003	<ol style="list-style-type: none"> 1. 覺—協助學生覺察己身上網行為已經失當。 2. 知—協助學生認知導致其過度上網行為的潛在心理問題。 3. 處—協助學生面對現實，處理潛在的心理問題。 4. 行—協助學生發展並執行改善過度使用網路行為的行動計劃。 5. 控—協助學生培養對時間的敏感度與對自我監控的能力。
蘇俊賢	2003	<ol style="list-style-type: none"> 1. 治療者必須先認識網路文化 2. 教育與高度指導性 3. 支持關心過去的行為與困難 4. 強調行為治療策略 5. 強調同質性團體策略 6. 盡量減少藥物的使用 7. 養成運動及記錄生活摘要的習慣 8. 門診追蹤

資料來源：本研究整理

綜上國內外學者所提出之輔導策略，本研究整理後提出以下幾點：

(一)知覺與接受：

對於網路時代所產生的種種衝擊，姑不論其影響層面程度，若教師無法覺察這種情況時，可能會否定事實的發生，亦不會對這種情況採取任何策略。反之，若教師以積極的心態面對網路問題，勢必會對網路環境、網路文化、網路的影響及學生的網路問題行為有所知覺，而此知覺與接受是輔導的第一步，以下以教師與學生兩方面加以論述。

1. 教師：在學生因使用網路而發生問題時，教師或輔導人員在思考自己的角色如何定位的當下，最重要的當為了解事件的事實真相(Poftak, 2002)，以及學生在線上投入大量時間的行為表現。網路問題的輔導，教師必須先對所處的時代以及網路的文化有深度的了解，才能有進一步輔導的可能，否則只能在真實世界的禁制與規範中，徒增一些沒有實質作用的禁令及呼籲(蕭明珠，2001)。研究者建議(如游森期，2001；張培新，2002)建議，想要對於網路問題行為有效行動，首先必須擁有使用網路的基本知識技術，且了解、接納青少年的網路使用行為。網路是時代的產物，是科技的趨勢，教師必須親身經驗，體會學生在使用網路時所產生的問題行為，並且理解接受之(Orman, 1996; Goldberg & Young, 1996; 張培新，2002；王智弘，2003；蘇俊賢，2003)；也就是說，教師面對學生使用網路時，與其以消極防堵的心態來規定防範學生使用網路，不如積極地教導學生與學生一起認識網路，輔導其正確的網路素養，才是最為明智的方法。Suler(1999)認為學生使用網路其有歸屬感及渴望友誼二種需求，此時網路在學生的生活中扮演的角色不再只是一條承載資訊的「高速公路」，而是被視為能夠讓學生滿足其內在的需求的社交場域。教師不只當有敏感的知覺能力了解學生網路使用的相關問題以及影響，更要開放心胸接納他們的行為，正如Orman主張，教師要能夠了解學生或其特性才能達到有效的輔導。

另一方面，教師若能夠了解病態網路使用者的特性，更能讓輔導工作

事半功倍，Suler(2000)認為病態的網路使用是使用者將自己的虛擬網路生活與真實的生活加以分開，原因可能源自於使用者本身特質因素，再加上網路原有的特性，更加強化這種分離。網路本來就存在著數以萬計不同屬性的社群，使用者可以依照自己的興趣以及喜好加入各種不同的社群，如此一來，會使原本真實與虛擬的生活更加分離。蕭明珠(2001)認為這種結果到最後反而導致部份使用者成癮於虛擬的世界而脫離了現實，變得真假不分了。而 Orman(1996)認為要輔導這樣成癮於網路世界中的使用者，必須要先了解這種使用者的心理特質，也就是其共通的特性，了解這些特性後才能夠對症下藥，否則會造成輔導個案時的阻礙，而 Orman 認為使用病態網路使用行為(例如網路成癮)可能會具備以下特性：

- (1)否認(denial)：成癮(任何事物)者對於其成癮症狀都會產生程度不一的否定心態，輕者可能會承認不管自己如何的努力就是對於成癮無法控制，而嚴重者甚至有可能會全盤否認，完全不承認自己有任何成癮問題的存在。
- (2)缺乏求助意願(failing to ask for help)：成癮者通常很少去尋求幫助，就算尋求幫助也很少接受他人的建言。另一方面，成癮者易犯的錯誤是，就算他們有意尋求幫助，卻往往尋求對其症狀減輕完全沒有幫助的對象，例如：家人、朋友、同事，甚至是一些有相同經驗的人，這些人通常無法有效幫助成癮者的人。
- (3)缺乏其它滿足感(lack of other pleasures)：通常成癮的習慣是他們最大的滿足來源，個體因為這種滿足感而經常從事其成癮的行為且成為習慣，而缺乏其它更大的滿足感可以力克其成癮習慣，或者讓他們可以有機會從已成癮的習慣中轉移焦點。當使用者想要戒除成癮但卻缺乏另外強而有力的滿足感或興趣時，那麼戒癮的成效是有限的。
- (4)缺乏生活管理的基本技巧(underlying deficiencies in coping and

life management skills)：成癮的問題通常不是成癮的本身，而是由於一些根本的問題或心理狀態，例如：壓力管理不足、生活管理技巧缺乏、人際技巧的失當；教師或輔導人員若缺乏悉心發現問題表面下之潛在因素，輔導成效往往是有限的。

(5)難以抗拒誘惑(giving in to temptation)：成癮的形成類似行為主義的增強效果，導致行為重復出現而形成成癮。所以欲消除因增強效果而產生的成癮時，輔導者必須尋找對使用者而言，比網路或電腦更具有吸引力的媒介，再利用增強效果去取代使用者對於網路或電腦的誘惑。

(6)無法遵守諾言(failing to keep your word)：要戒除成癮必須要給成癮者承諾和期許，並要求其遵守承諾，但一般的成癮者卻很難對於自己的承諾與期許有所堅持。

(7)無法克制成癮的再患(failing to anticipate and deal with relapses)：許多成癮者都表現出自我放棄的心態，正因為他們無法堅持其戒癮的初衷，對於症狀的再患通常也顯得無力抵抗；當戒癮的痛苦日益加重時，戒癮者通常無法堅持且正視其需求，而讓成癮習慣重新回到他們的日常生活中，例如：體重過重者欲達到減重的目的，但卻以大吃大喝逃避自己無法達成的需求。

在了解這些個體的心理特性後，輔導人員才能夠針對其特性給予輔導，王智弘(2003)主張，教師或輔導人員在面對青少年使用網路所產生的問題時，有三個需要投入努力的層面：第一個層面是「對網路媒體及其衍生之心理影響與問題之探討」，教師應該對網路媒體有一定的認識，更應深入探討網路世界中所展現的個人心理與人際互動特質、可能造成的正負向心理影響與造成影響的因素與機制。第二個層面是「針對網路媒體所衍生的心理問題提出適切的輔導策略」，即對上述第一個層面因網路媒體所衍生的心理影響與問題，提出適當的輔導策略。第三層面是「輔導教育人員應善用網際網路媒體

以提昇諮商服務與教育訓練之效能」，充分利用網路科技來達到輔導的功效。而在這三層面中，王智弘(2003)認為目前研究對第一層面的問題有相當的成果，亦有相關的研究投入第三層面，而只有第二層面，在實務經驗成果與相關研究的表現上，仍舊十分缺乏，為最需要去耕耘的領域。

2. 學生：當學生面對網路而產生問題行為時，一般來說都會否定己身有這樣的情況發生(Orman, 1996)，甚至會對家人、父母、朋友甚至是同儕謊報其真實上網的情況以及涉入網路的程度(Young, 1998; Beard & Wolf, 2001)。另外基於台灣學生相較於西方學生較為害羞且保守，一般來說較不願承認己身有電腦誤用的情況(蕭惠華, 2003)，也缺乏主動求助的意願(Orman, 1996)。正因為學生無法知覺自己的問題行為而否認它們的存在，反而造成教師或輔導人員的阻礙。Wang, Lee & Chang (2003)在研究網路成癮者的特性時，將研究樣本分為網路成癮者、網路成癮可能個案以及非網路成癮者，其發現網路成癮學生與可能個案在網路使用行為上非常類似，但是在真實的生活中成癮可能個案較真正網路成癮者願意做情感的自我表露，例如沮喪、憂慮、悲傷等。真正的問題行為學生通常較不願意自我表露也不願意尋求幫助，就算知覺自己的問題行為，他們往往也不認為自己需要向學校心理學家或諮商師尋求專業上的幫助(Chou, 2001)。因此教師要能夠協助學生了解自己問題行為的產生，坦承自己問題的存在，這樣才能夠有效地協助學生。

(二)計劃與執行

在學生了解且坦承己身問題存在的同時，教師即可以進行計劃與執行，展開一連串輔導的步驟，讓學生能夠擬定計劃且有效地執行。在此階段，教師必須扮演協助者的角色，讓學生自主的擬定計劃且執行之，教師則擔任輔助的角色。不過在此階段，必須特別注意二點：學生潛在的心理問題以及網路問題行為的治

療。以下就這二者加以討論。

1. 潛在的心理問題輔導：許多研究指出學生問題行為的產生，有可能是原本就存在的心理問題，或者是缺乏社會技巧以及對個體本身負面的認知 (Orman, 1996; Pratarelli & Browne, 2002; Wang, Lee & Chang, 2003; Chou, 2001; DeAnglis, 2000; Morahan-Martin & Schumacher, 2000; Ferris, 1996; Morahan-Martin, 1999)。所以當教師要輔導學生的問題行為之前必須了解其背後是否有潛在的心理問題存在。王智弘(2003)表示，過度上網的行為是潛在心理問題導致其逃離正常生活的結果，Wang, Lee & Chang(2003)認為這比要輔導學生的問題行為更加困難，因為學生往往較不願表露自己的內在心理問題。雖然困難度較高，然而教師還是有必要細心地協助學生認知導致其過度上網的潛在心理問題，針對這些潛藏於問題行為背後的真正原因加以輔導，才能達到加成的輔導效果。

2. 針對網路問題行為的輔導：唯有同時關注心理問題與表面的問題行為，二者相輔相成才能達到完滿的輔導成效，所以我們也該對學生做適度的規範與約束(施香如，2001)。一般而言，最常用來判定網路成癮的標準是使用網路的時間，然而 Grohol(1999)表示網路使用的時間不能做為裁決是否為網路成癮的唯一標準，教師應同時觀察上網時間、線上行為、日常生活不良後果以及現實人際的疏離等的指標。Young(1996)的研究顯示依賴網路者比未依賴者花將近八倍多的時間在電腦或網路上，可見時間是一項區辨是否產生網路依賴的一個指標，所以 Young(1999)主張教師首先可以利用時間管理技術，積極地引導學生做有效的時間管理。但是也有研究顯示，當學生有意強迫自己去控制電腦使用的時間時，不管是丟掉數據機或扔掉電腦等，他們在這個戒斷時期多出來的時間，反而不知道如何利用，此時教師應指導學生生活與時間上的規劃，讓學生能夠利用空餘的時間養成其它的

習慣、興趣，以代替原本的網路成癮習慣。教師可為學生安排許多活動供其選擇，並且積極地協助問題學生，如培養學生壓力調適與自我控制、提升人際溝通能力與自我肯定、學習新的嗜好以建立新的生活方式、恢復應有的正常生活(Orman, 1996; Young, 1996a; 張培新, 2002; 蕭英勵, 2002; 蘇俊賢, 2003)，如此方能達到輔導學生問題行為的終極目標。Suler(1999)則認為若是學生問題行為的程度已經超乎教師能力範圍之外，則有必要讓家長了解且求助於專門的輔導諮商單位，甚至是心理、精神科或身心科醫生。

(三)控制與回饋

逐步執行計畫一段時間後，難免因戒癮時間拉長而使戒癮者期望減弱，或許是生活中不可抗力之事件產生，讓戒癮者重新屈服於己身不良嗜好中(Orman, 1996)。然而在逐步降低上網時間及依賴程度的同時，也因同步培養出對時間的敏感與對自我的監控能力，以期在達成目標回歸正常與和諧的生活之後，能自我監控以持續維持成果(王智弘, 2003)，甚至可以找個具有誘惑力的酬賞做為達成目標的回饋，蘇俊賢(2003)認為，學生必須養成運動及記錄生活摘要的習慣，嚴重者甚至要門診追蹤，其目的即為了確保已減少的問題行為不再發生，並促其養成良好的習慣，恢復正常的生活。

網路問題不是簡單的禁止就可以解決的，它是複雜的，牽涉到許多社會既有的問題，需要多方面的思考與多領域人才的配合才有可能解決(蕭明珠, 2001)。青少年正處於發展個人認同的重要階段，隨著數位科技的演變和網路的普及，有著和過去截然不同的成長環境，然而面對網際網路對青少年的衝擊，學校輔導與教育工作別無選擇地需要加以調整改變，以因應快速變遷的環境，其作法除了了解青少年共通特質及網路使用因素外，更應針對網際網路所帶來的負面影響採取更具體的輔導策略。Young(1999)主張教師應該要用各種方式去了解這個現象，

否則便無法了解它所帶來的衝擊，正如臨床醫生不可能只為了等待更完美、完整的研究數據後才開始治療病人。她曾經在一項針對三十五位心理治療師的研究中發現，有 80% 的人承認在近幾年來有所謂與網路相關的問題存在。Maressa Hecht Orzack of McLean 醫院的電腦成癮服務部表示，不管它是一種成癮、一種症狀或是一種新的工具，只要問題行為偶有發生，我們就該面對且治療它(引自 DeAngelis, 2000)。本研究者以為，當這種網路使用問題行為已經出現在中學生日常生活時，不管嚴重程度與否，不管成癮數量多寡，只要有一個學生因使用網路而發生問題時，教師都有責任協助並輔導學生，導正其網路使用問題行為。



第三章 研究方法

本研究旨在探究中學教師對其學生網路使用問題行為之知覺現況、輔導經驗、輔導阻礙以及所需要的協助等，期能對此議題更深入了解。

以下說明本研究採用之方法，包括研究流程、訪談問卷與方式的設計、訪談對象樣本、訪談進行流程、訪談時間、資料分析與整理、可信性檢驗以及研究倫理等步驟。

第一節 深度訪談法

本研究主要採用深度訪談法(interviewing)——半結構訪談進行研究。訪談法是研究者通過與研究對象有目的地交談收集研究資料的一種方法，所以也稱為有目的的談話(董奇、申繼亮，2003)。這種研究方法是一個經驗共享的過程，不僅可以提供豐富詳盡的資料，包括非語文與敏感問題的精確回答深入問題的核心，更可適用於不易進行觀察與實驗的對象，並藉由掌握問題的次序和訪問的情境，使研究者能夠從中判斷其答案的真實性。以下將本研究採用深度訪談法的理由說明如下：

一、呈現多面向的研究

文獻探討中發現，目前關於學生網路使用產生的問題行為研究中，多以學生為樣本的描述性研究，而這些研究的貢獻是為了讓這種新時代的新興議題輪廓更為清晰，目前也累積為數不少的成果。不過，在這些問題漸被證明存在的同時，卻鮮少有針對中學教師如何知覺、因應以及輔導之研究，是故研究者選擇以教師的角度來探究此一議題。除此之外，先前研究大多以事先設定變項的量化問卷做為研究方法，尚缺乏以質性研究為主或訪談方式所進行的研究，然而本研究者認為中學教師知覺學生網路使用的問題行為，是一種主觀意識，很難以數字精確表達其程度多寡；研究應重視受訪者的主觀感受與認知，並深入了解其所知覺的程

度及輔導策略。透過受訪者經驗世界，方能逐步呈現及剖析，並進行詮釋，以求貼近本來面貌，呈現其深層意涵，此為研究者選擇以質性研究角度來進行探索的原因，期能夠使此尚未明朗化的研究主題更加具體，期能對於學校教育或學生輔導上有所貢獻。

二、切合研究目的

本研究欲探討中學教師對於中學生網路使用問題行為知覺程度與輔導策略，由於整個樣本與議題的相互關係皆未明朗化，且由於執行或實施的過程中，涉及的層面極為廣泛與複雜，包括整個政策、學校、社會、教師、學生與家長等。本研究期能在與教師的深度訪談中，更了解其他面向的問題與現況，障礙與問題的解決策略，並掌握基層教師在面對與處理此類問題時，最感到憂心以及最需要援助的面向。另外，也希冀將不同教師在實際的教學場域中所經歷過的成功因應方法與輔導策略，與其它教師分享，以便日後在面臨學生網路使用問題行為輔導的參考；故此研究採用半結構深度訪談的方式達成研究目的。

第二節 研究步驟

本研究所進行的深度訪談法步驟如下：

一、確認研究問題

本研究將研究對象設定為中學班導師、輔導教師與電腦教師，希冀了解教師對中學生網路使用問題行為知覺程度與輔導策略的現況，本研究所提出的研究問題包含：了解這三類教師對於中學生網路使用問題行為的認知與態度、對於網路的態度及網路使用問題行為的認知有何差異、對中學生網路使用問題行為的知覺階段為何、接觸中學生網路使用問題行為的實際情況、對網路使用問題行為學生的輔導策略與輔導責任角色、對於輔導這種新興的中學生網路問題行為所需要

的協助有哪些，以及綜合不同教師對於學生網路使用問題行為的面向，提出一個符合目前實際的狀況，綜合成為一個兼具理論與實務的輔導策略。

二、設計訪談問卷

本研究為了確認與了解受訪教師的背景，並回應研究問題，因此設計「教師個人基本背景資料問卷」，其中問題包含教師的個人基本資料、接觸網路的經驗以及對於網路成癮、網路交友、線上遊戲與網咖的認知及經驗，詳細問卷如附錄 1。

三、擬定訪談問題

本研究主要採用半結構式的訪談架構來進行深度訪談，在進行訪談前，先依據研究主題、目的，擬定訪談大綱；在實際訪談時，可以彈性地依據訪談大綱進行訪談，或根據受訪者的回答進一步詢問與了解，同時使受訪者能夠充分地反映自己的意見。主要的訪談方向敘述如下：



(一)網路使用現況之問題

本研究的訪談主要是詢問受訪教師，在其既有的認知或經驗當中，所主觀認定的網路使用現況之問題有哪些？雖然本研究預先將網路使用現況之問題範圍定義成網路成癮、網路交友、線上遊戲以及網咖現象四個面向，但這些都僅是根據理論與相關研究所提出的範疇，本研究期欲根據教師的實務經驗，探討中學生所產生的網路使用現況之問題，是否有更大的範疇存在，或者哪些問題是比較嚴重的，希望透過訪談了解受訪教師對於其所知覺現況。

(二)中學生網路使用現況與經驗

此部份針對四個範疇進行深入了解，包含對於中學生網路使用現況問題的嚴重程度、經由何種管道得知這些訊息、對學生的影響為何、對教師的影響又為

何、以及是否實際接觸過此類的學生、處理策略為何。受訪教師僅針對其有所經驗與知覺的範疇進行論述，若無相關經驗則可以省略。

(三)輔導職責

此部份為了解教師對於輔導此類學生究竟該由哪些教師投注心力，是與學生接觸最為頻繁的班導師，還是教學生如何使用電腦與網路的電腦教師，抑或是具有輔導技能的輔導教師？不同的教師又是如何去看待這樣的議題，對於輔導責任的看法有何不同。

(四)障礙與困難

此部分內容為詢問受訪教師在輔導這類學生的困難與阻礙，以及教師欲輔導這類學生時，或是在預防方面和增進相關知識上，需要何種協助。



四、尋求訪談對象

本研究之受訪教師，對象包括目前任教於國民中學、高級中學以及高級職業學校的班導師、電腦教師以及輔導教師。由文獻中可知學生電腦使用行為已經有逐漸向下延伸的趨勢，因此本研究希冀能夠橫跨國中、高中、高職三種類型的學校，以收集具有廣度及深度的資料加以比較，希望可提高研究結果的豐富度與參考價值。訪談對象的來源則有二種，其一為便利抽樣，以滾雪球的方式尋找訪談對象，透過研究者所熟識之中等學校教師，推薦適合的本研究需要之教師做為訪談對象，待訪談結束後，再請受訪教師推薦一至二位服務於他校之班導師、電腦教師或輔導教師接受訪談。另一個方式為研究者針對曾參與過和研究主題相關研討會的教師所留之電子郵件信箱，以電子郵件提出邀訪，詢問其接受訪談的意願。

因為本研究並無將受訪對象設定為有輔導過網路使用問題行為相關經驗之教師，同時也為了避免同質性過高，以致於研究結果偏誤，本研究在教師的選擇

上，盡量平衡有經驗／無經驗、國中／高中／高職、導師／電腦教師／輔導教師的教師比例，以求訪談對象能夠多元化，更貼近真實的情況。

本研究共訪談二十一位教師，包括導師八位、電腦教師六位、輔導教師七位（見表 3-1）；其中國中教師十位、高中教師七位、高職教師四位；男性教師九位、女性教師十二位；年資介於 3~23 年之間，學歷以大學為多數，共佔十六位，碩士教師則有五位。

表 3-1 受訪教師資料一覽表

國中組教師						
編號	任教學校	年資	性別	學歷	職稱	輔導經驗
Aa1	新竹某國立國中	8	女	大學	導師	無
Aa2	台北市立某國中	9	男	大學	教務主任兼導師	有
Aa3	新竹某國立國中	12	女	大學	導師	無
Aa4	新竹某國立中學	12	男	大學	導師	無
Aa5	桃園某國立國中	11	女	大學	導師	無
Ab1	台北市立某國中	6	女	碩士	輔導教師	有
Ab2	新竹某國立中學	22	女	大學	輔導教師	有
Ab3	桃園某國立國中	7	女	大學	輔導教師	有
Ac1	新竹某國立國中	15	男	大學	電腦教師	無
Ac2	桃園某國立國中	20	男	大學	電腦教師	無

高中組教師						
編號	任教學校	年資	性別	學歷	職稱	輔導經驗
Ba1	台北市立某高中	17	男	大學	導師	無
Ba2	台北某私立中學	3	女	大學	導師	有
Bb1	台北市立某高中	17	男	碩士	輔導教師	有
Bb2	新竹某國立高中	20	男	碩士	輔導教師	有
Bc1	新竹某國立高中	10	女	大學	電腦教師	無
Bc2	台北市立某高中	13	男	碩士	電腦教師	無
Bc3	新竹某國立高中	4	男	大學	電腦教師	有
高職組教師						
編號	任教學校	年資	性別	學歷	職稱	輔導經驗
Ca1	桃園某私立高職	23	女	大學	導師	無
Cb1	桃園某私立高職	13	女	大學	輔導教師	有
Cb2	桃園某國立高職	13	女	大學	輔導教師	有
Cc2	桃園某國立高職	7	女	碩士	電腦教師	無

資料來源：本研究整理

五、訪談進程序

研究者在確認受訪教師的意願後，約定訪談時間與地點，對同意受訪的教師進行約四十分鐘至一個小時之親身訪談。在訪談進行前，先將問卷以及訪談大綱以電子郵件或郵寄的方式送達受訪教師，讓教師在訪問前能夠將問卷部份填答完畢，也能夠對於深度訪談的內容有大致上的了解，以期能夠在深入訪談進行中更加順利，內容更符合訪談目的，另一方面也能夠縮短訪談進行的時間。訪談進行

中，受訪教師可以針對問卷與訪談大綱有疑議之處提問，研究者能夠進一步地解釋與澄清，以減少彼此認知的差距且能更正確、真實地收集受訪教師的意見。在問卷填答完畢後隨即進行深度訪談，經由訪談教師同意錄音的情況下，訪談全程以錄音機和筆記型電腦做記錄，以免有疏漏之處，並期能獲得更豐富完整的資料。最後，將錄音資料轉為逐字稿，以便進行下一階段的資料內容分析。訪談程序如下圖 3-1。

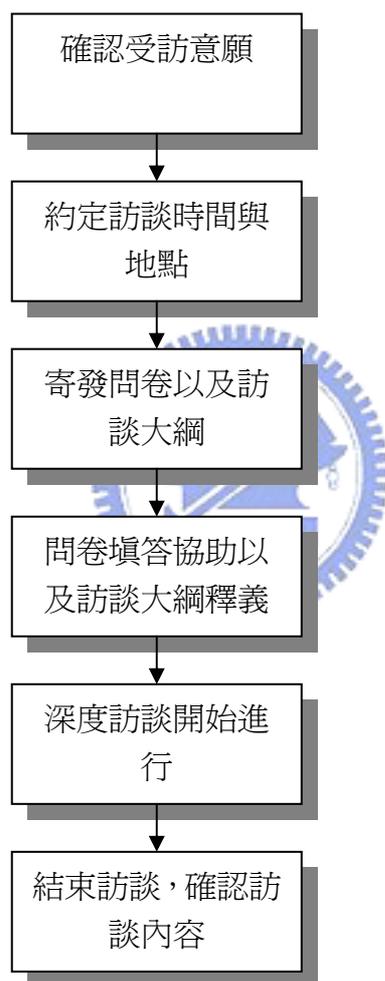


圖 3-1 本研究所採深入訪談研究之流程圖

六、訪談進行時間

每一位教師所需的訪談時間大約為四十分鐘至一個小時，本研究訪談進行的時間為 2004 年二月初至六月底，共五個月的時間。

第三節 資料分析與整理

本研究根據高淑清（2000）所提出資料分析之程序分別是：蒐集文本資料、閱讀文本資料、將文本資料分類成某種程度的分類主題、重新組織並淬煉共同主題、統整並陳述研究現象的本質，其分析、詮釋流程如圖3-2。

一、文本蒐集

除了閱讀國內外相關文獻，主要來自於訪談內容之文本（texts），文本來源主要為深度訪談後，謄寫逐字稿所得到之資料與訊息。

二、文本分析

研究者將收集來之錄音帶，逐字謄寫訪談逐字稿，完成之逐字稿用電子郵件方式與受訪者討論，以檢核資料之信效度；在分析過程中，盡量將研究者之主觀置入括號，以期用參與者的世界觀來了解其所談所說之意義；接下將逐字稿中具有特殊意義之斷句分別列出，藉以描繪出與問題相關之內容，完全根據研究問題以及訪談逐字稿的內容寫成摘要，參照受訪者的訪談內容寫出摘要，不加以詮釋與修飾，在與參與研究者討論後加以統整與分析。

三、文本詮釋

研究者擬以現象學角度進行現象的還原呈現與詮釋，強調行為的主觀層面，希望進入情境參與者的概念世界，以瞭解其於特定情境中所理解或建構的事件意義，及其中之互動，瞭解其生活經驗所建構的意義如何成為主體。

四、資料編碼

為了方便資料的記錄與解讀，各項訪談資料均予以編碼，說明如下：

1. A：代表國中組之受訪教師；
2. B：代表高中組之受訪教師
3. C：代表高職組之受訪教師

4. a：班導師
5. b：輔導教師
6. c：電腦教師
7. 0~N：代表訪談內容段落編號
8. 「Aa101」：代表編號一號國中班導師的第一段訪談內容；
9. 「實930220」：代表研究者民國93年2月20日的實地札記內容；
10. 「省930320」：代表研究者民國93年03月20日的省思札記內容；
11. 「.」代表同一斷句中將受訪者的話有所省略；..代表連接兩斷句；

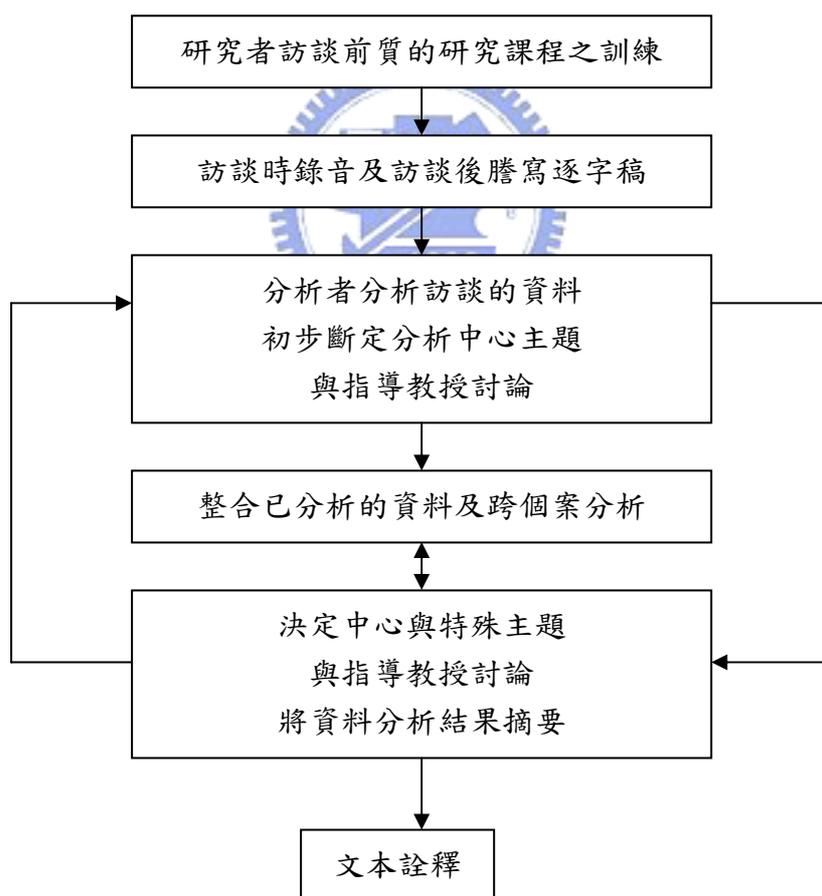


圖3-2 本研究之資料整理、分析與詮釋之過程

第四節 可信性檢驗

一、可信性檢驗

質性研究有其獨特的信、效度檢驗，Lincoln 與Guba 提出「值得信任」(trustworthiness) 來取代「效度」；Hammersley 認為效度即「反省」(引自胡幼慧，1996)。

為確保研究資料之可信，研究者在訪談過程中，與受訪者建立互信互重關係，使受訪者在安全、受尊重、可信賴的情境之下，自由地暢談其經驗；在資料取得方面，除了使用錄音工具進行文本蒐集，訪談中也會詳細記錄受訪者之非語言訊息、訪談場域資料以及訪談後之反思札記，並在逐字稿中加註附記。

本研究所使用的可信性檢驗包括以下三項：受訪者檢驗、研究稽核與文獻檢驗。

(一)受訪者檢驗

研究者將訪談進行中有疑慮之處與受訪教師做進一步的溝通，以釐清受訪過程中模糊的概念，也將訪談過後所有的訪談逐字稿送交受訪教師，以確定符合原意，未受研究者主觀因素所影響。

(二)研究稽核

多次與指導教授與研究同儕討論所有研究進行中所獲得的資料，檢視受訪者所使用的名詞、詮釋，以減少研究過於主觀的判斷，達到盡可能的客觀。

(三)文獻檢驗

由於中學教師對於中學生網路使用問題行為的研究尚未有確切的實證性研究出現，所以本研究以過去相關的網路成癮、網路交友、網咖現象、線上遊戲，以及近期學者所提出的輔導策略為主要參考文獻，找出相關發現及其同質性或異質性。

(四)與指導教授討論

質性研究中，研究者本身就是工具，研究是否有效、可信，其關鍵在於研究者的技巧、能力以及是否能夠嚴謹的執行研究工作；然而，礙於研究者初入研究領域，研究經驗尚嫌不足，為確保研究結果之可信性，在此次研究過程中，多次與指導教授討論研究方法、歷程、資料、結果之詮釋等，期能強化研究結果可信性。

二、研究倫理

質的研究需重視研究倫理，在研究過程中，如何避免造成參與者權利受損或受到傷害，此乃質性研究者應特別重視之研究倫理，在本研究之具體作法包括以下九項：

- (一)研究進行前，已向研究參與者充分說明本研究的性質與目的，並且於訪談進行前將研究背景問卷以及訪談大綱送達受訪者。
- (二)研究前取得參與者的同意書及錄音的許可。
- (三)若有不願意觸及的話題，或者其它受訪者的要求以及禁忌，研究者都尊重研究參與者的意願。
- (四)完全尊重受訪者的價值觀、道德觀，不批判亦不做介入處理。
- (五)所有參與者皆以匿名的方式呈現，惟在取得參與者的同意，始能公開其資料。
- (六)參與者確知其有權利拒絕他人取用他們所提供的資料。
- (七)向參與者說明其有權利在任何研究階段退出研究。
- (八)誠實地面對研究結果，不論是否符合研究者原有的想法與期待。
- (九)使用任何研究過程中所蒐集的證據、數據或資料時，確實與參與者充分協商。

第四章 資料分析與討論

本章旨在將蒐集之訪談資料作一分析與討論，包含分析教師對於目前中學生網路使用問題行為之知覺現況、影響輔導成效的阻礙與困難、輔導時所需要的協助以及輔導經驗，以下分別敘述之。

第一節 研究對象之基本資料

研究對象之基本資料將分成四個部份說明，分別為「基本描述」、「輔導學生網路使用問題行為責任角色」、「教師網路使用經驗」以及「教師網路使用主觀認知」。

一、研究對象的基本描述

研究對象基本描述變項資料包括性別、教師類別、畢業之師資培育機構、教育程度、任教類別、接觸網路經驗以及一星期接觸網路多久時間。茲將各項基本資料的人數分布情形說明如下(見表 4-1)：

(一)性別：男女的比例部份，男教師共九位，佔 42.9%，女教師十二位，佔 57.1%。

對於目前教職女多男的情況來看，其比例頗符合現況。

(二)教師類別：在教師類別中，本研究只取三種類型的教師，其分別為輔導教師七位，佔 33.3%、導師八位，佔 38.1%以及電腦教師六位，佔 28.6%。

(三)畢業之師資培育機構：以師範大學十二位，佔 57.1%，其次依序為普通大學五位，佔 23.8%、科技大學三位，佔 14.3%，學士後學分班僅有一位，佔 4.8%。

(四)教育程度：學士教師共十六位，佔 76.9%，碩士教師有五位，佔了 23.8%。

(五)接觸網路的經驗：研究者發現受訪教師二十一位中，全都有接觸網路經驗，比例達到 100.0%。

(六)一星期接觸網路多久的時間：受訪的教師中以每星期接觸網路 10 小時以上為最多，共有八位，佔 38.1%，其次分別是 3~6 小時有六位，佔 28.6%、6~9 小時有四位，佔 19.0%、1 小時以下有二位，佔 9.5%，1~3 小時則僅有一位，

佔 4.8%為最少。

表 4-1 受訪教師背景資料次數分配表

背景資料		人數(位)	百分比(%)
性別	男	9	42.9
	女	12	57.1
教師類別	輔導教師	7	33.3
	導師	8	38.1
	電腦教師	6	28.6
畢業之師資培育機構	師範大學	12	57.1
	普通大學	5	23.8
	科技大學	3	14.3
	學士後學分班	1	4.8
教育程度	學士	16	76.2
	碩士	5	23.8
任教類別	國中	10	47.6
	高中	7	33.3
	高職	4	19.1
接觸網路經驗	有	21	100.0
	無	0	0.0
一星期接觸網路多久時間	1小時以下	2	9.5
	1~3小時	1	4.8
	3~6小時	6	28.6
	6~9小時	4	19.0
	10小時以上	8	38.1

二、輔導學生網路使用問題行為之責任角色

學生網路使用問題行為之輔導責任角色中，受訪教師中有認為輔導教師(共十五位，佔 22.4%)以及導師(共十五位，佔 22.4%)在學生因網路使用而產生不當的問題行為時，最應該要投注心力在輔導學生之上，其次分別是電腦教師(共十一位，佔 16.4%)以及其它(共十一位，佔 16.4%)、訓育人員(共八位，佔 11.9%)、科任教師(共四位，佔 6.0%)，教官(共三位，佔 4.5%)為最少(見表 4-2)。

不同類型教師對於輔導學生網路使用行為之責任角色統計中(見表 4-3)，輔導教師認為輔導學生使用網路所衍生之問題行為以輔導教師(共六位，佔 28.6%)

及電腦教師(共六位，佔 28.6%)為主的佔大多數，其次分別為導師(共五位，佔 23.8%)、訓育人員(共四位，佔 19.0%)及其它(共四位，佔 19.0%)，最後則為科任教師(共二位，佔 9.5%)及教官(共二位，佔 9.5%)；導師認為所有的教師中以導師(共四位，佔 19.0%)及其它(共四位，佔 19.0%)為第一位，其次為輔導教師(共三位，佔 14.3%)，訓育人員(共二位，佔 9.5%)以及電腦教師(共二位，佔 9.5%)、科任教師(共一位，佔 4.8%)，教官完全沒有；電腦教師認為輔導教師(共六位，佔 28.6%)以及導師(共六位，佔 28.6%)最應負起輔導的責任，其次為電腦教師(共三位，佔 14.3%)以及其它(共三位，佔 14.3%)、訓育人員(共二位，佔 9.5%)，教官(共一位，佔 4.8%)以及科任教師(共一位，佔 4.8%)最少。

表 4-2 輔導學生網路使用所衍生問題行為之責任角色

教師類別	次數	百分比(%)
輔導教師	15	22.4
導師	15	22.4
電腦教師	11	16.4
其它	11	16.4
訓育人員	8	11.9
科任教師	4	6.0
教官	3	4.5
合計	67	100.0

表 4-3 不同教師對於輔導學生網路使用責任角色交叉表

輔導網路使用 責任 教師類型	輔導教 師(位) (%)	訓育人 員(位) (%)	導 師 (位) (%)	電腦教 師(位) (%)	科任教 師(位) (%)	教 官 (位) (%)	其 它 (位) (%)
輔導教師(位) (%)	6 (28.6)	4 (19.0)	5 (23.8)	6 (28.6)	2 (9.5)	2 (9.5)	4 (19.0)
導師 (位) (%)	3 (14.3)	2 (9.5)	4 (19.0)	2 (9.5)	1 (4.8)	0 (0.0)	4 (19.0)
電腦教師(位) (%)	6 (28.6)	2 (9.5)	6 (28.6)	3 (14.3)	1 (4.8)	1 (4.8)	3 (14.3)
合計 (位) (%)	15 (71.4)	8 (38.1)	15 (71.4)	11 (52.4)	8 (19.0)	3 (14.3)	11 (52.4)

三、教師之網路使用經驗

受訪教師網路使用經驗方面(如表 4-4、4-5)，所有的受訪教師都聽過網路成癮這一個新名詞；有五成以上的受訪教師沒有玩過線上遊戲(共十一人，佔 52.4%)，其中受訪導師中有六位(佔 75.0%)不曾玩過線上遊戲，電腦教師則有四位(佔 66.7%)，而輔導教師只有一位(佔 14.3%)；在網路交友的經驗方面，有十四位受訪教師沒有網路交友的經驗(佔 66.7%)，其中受訪的輔導教師中有五位(佔 71.4%)沒有網路交友的經驗，其次是電腦教師四位(佔 66.7%)，最少的是導師五位(佔 62.5%)；另外，超過七成的受訪教師沒有去過網咖(共十五位，佔 71.4%)，其中受訪電腦教師中全部(共六位，佔 100.0%)都未有去過網咖的經驗，接下來是導師(共六位，佔 75.0%)，最後才是輔導教師(共四位，佔 42.9%)。

表 4-4 教師在使用網路經驗百分比摘要表

使用網路經驗	次數	有效百分比(%)	
是否聽過網路成癮	有	21	100.0
	無	0	0.0
是否有網路交友經驗	有	7	33.3
	無	14	66.7
是否去過網咖	有	6	28.6
	無	15	71.4
是否玩過線上遊戲	有	10	47.6
	無	11	52.4

表 4-5 不同教師類別在使用網路經驗交叉表

教師類別		輔導教師	導師	電腦教師
是否聽過網路成癮	有	100.0	100.0	100.0
	無	0.0	0.0	0.0
是否有網路交友經驗	有	28.6	37.5	33.3
	無	71.4	62.5	66.7
是否去過網咖	有	57.1	25.0	0.0
	無	42.9	75.0	100.0
是否玩過線上遊戲	有	85.7	25.0	33.3
	無	14.3	75.0	66.7

四、教師之網路使用主觀認知

受訪教師之網路使用主觀認知方面，共十五位(佔 71.4%)受訪教師認為網路交友是健康的社交活動(如表 4-6、表 4-7)，其中以輔導教師(共六位，佔 85.7%)最高，其次為電腦教師(共四位，佔 66.7%)，最後是導師(共五位，佔 62.5%)；而在網咖的項目中，有七成以上的受訪教師(共十六位，佔 76.2%)，認為網咖並非是不良場所，其中以電腦教師(共五位，佔 83.3%)為最多，其次是導師(共六位，佔 75.0%)，最後是輔導教師(共五位，佔 71.4%)；對於線上遊戲的認知中，有十八位(佔 85.7%)受訪教師認為其是正當的休閒活動，其中輔導教師更高達 100%認同線上遊戲的休閒功能，而電腦教師也有五人，佔 83.3%，最少的是導師有六人，佔 75%；另外，在知覺目前中學生使用網路所衍生的問題行為嚴重與否時，有十五位(佔 71.4%)受訪教師表達了肯定的意見，其中以導師(共七人，佔 87.5%)為最多，其次為輔導教師(共五人，佔 71.4%)，而電腦教師(共三人，佔 50.0%)則最少。



表 4-6 所有受訪教師在使用網路行為主觀認知百分比摘要表

使用網路經驗		次數	有效百分比(%)
網路交友是否為一個健康的社交活動	是	15	71.4
	否	6	28.6
網咖是否為不良場所	是	5	23.8
	否	16	76.2
線上遊戲是否為正當休閒活動	是	18	85.7
	否	3	14.3
中學生使用網路所衍生的問題行為嚴重與否	是	15	71.4
	否	6	28.6

表 4-7 不同教師類別在使用網路主觀認知交叉表

教師類別		輔導 教師	導師	電腦 教師
使用網路主觀認知(位/%)				
網路交友是否為一個健康的社交活動	是	85.7	62.5	66.7
	否	14.3	37.5	33.3
網咖是否為不良場所	是	28.6	25.0	16.7
	否	71.4	75.0	83.3
線上遊戲是否為正當休閒活動	是	100.0	75.0	83.3
	否	0.0	25.0	16.7
中學生使用網路所衍生的問題行為嚴重與否	是	71.4	87.5	50.0
	否	28.6	12.5	50.0

五、小結

整體而言，本研究之受訪教師全都接觸過網路，且每星期使用網路時間也超過 10 小時以上，不過在網路使用的經驗上面，本研究發現半數以上的受訪教師，沒有上過網咖、沒有交過網友也沒有玩過線上遊戲，所以教師跟學生在網路的使用項目上，可能有些差異；不過受訪教師在網路使用的主觀認知上，對於網路交友、線上遊戲以及網咖都抱著相當正面的看法；縱然如此，仍舊有超過七成以上的受訪教師表達目前中學生在網路使用上所衍生的問題行為是嚴重的；最後在輔導學生因網路使用而產生問題行為時，大部份教師還是認同輔導教師、導師以及電腦教師負有輔導責任。

第二節 教師知覺學生網路使用現況問題範疇分析

本節主要為呈現受訪教師對於目前學生網路使用所衍生之問題行為之主觀認知，包含嚴重程度、範圍與現況；多數教師皆認同此現象的嚴重程度，至於網路使用問題行為的具體範圍，則與文獻有些差異，現討論如下。

一、問題的嚴重情形以及影響程度：

本研究發現，大部份受訪教師認同網路使用問題行為在中學生族群中非常普遍。

「我以前在訓導處的時候，就有學生因交網友而發生性侵害的情事，因為家長有報警，我就陪他們做筆錄，從晚上八、九點一直到隔天凌晨六點，一直待在分局裡面，現在這個因為網路而衍生的問題已經非常的嚴重了。」(Aa201)

「就我在輔導組所碰過學生哦...第一個就是不回家，不回家的情形最多，有些學生是有按時回到家，但就是打電腦打很晚，這些晚歸的學生就變成每天早上沒有辦法準時到校，成為遲到，不然上課就是趴著在睡覺，根本就沒在學習，那教師對於學生的這種情形反應是蠻嚴重的。」(Ab301)

部份受訪教師表示中學生網路之不當使用，有時甚至嚴重到影響其日常生活作息，不論是課業、同儕關係、休閒、健康、親子關係等都有相當程度的影響。

「我接觸比較嚴重的是，他會去選擇有玩電玩的同學交往，人際範圍開始縮小，上課的精神很差、眼神呆滯、學習的態度變得非常的消極，對很多事情，他所應該面對的事情都變得漠不關心。」(Aa301)

「以我們教師的觀點來看就是缺課！因沈迷電腦很晚才就寢，這樣的現象會跟家人產生很大的衝突；因為去網咖，家人限制他，親子之間的關係就非常的不好；很晚睡，早上就起的晚，就一定會遲到；課業不容易兼顧到，目前我手邊的案子都是上課不來，就算上學大部份都是十點以後或中午以後才來，就算來了也是趴著。」(Bb201)

少數學生因為不當的網路交友、在網咖結交不良份子，或者因缺課率太高而導致中輟。

「我發現學生上網不是玩遊戲就是聊天，所以他會花蠻多時間在網路上，嚴重的話就會影響作息，最後變成中輟生。」(Ab101)

「我只知道現在線上遊戲還有賭博的，然後花錢會花得比較兇，花錢花得兇的後續問題就是到處借錢啊！勒索什麼的...我有看過這種情況，再後面可能就不在學校，成為中輟生。」(Ac201)

少數受訪教師表示，其所處的環境或是主觀認知中，中學生使用網路的實際情況，並不似外界想像中的如此嚴重，其可能只是報章雜誌一些誇大不實的報導，影響社會大眾對於學生使用網路的一些觀感。

「我們這邊是還看不到網路交友，甚至離開家裡交到壞朋友，引起兇殺或女孩子吃虧的，我們倒是沒有那麼嚴重。」(Aa401)

「其實我的感覺哦！學生在網路上絕大部份的時間跟作爲，基本上都是沒有偏差的，所謂使用問題行爲可能是在使用的某一個部份，而不是說我們學校的學生一上網就必然會有網路的問題行爲，其實不盡然。」(Ba101)

雖然大多數的教師表示中學生網路使用之問題是普遍且嚴重的，但卻也有為數不少受訪教師表示在其所處的職場或教學領域中，顯少教師提及這樣的問題。

「我們這邊的教師很少去想網路成癮對學生的影響，所以這邊辦公室很少聊到自己遇到的一些狀況，通常都是由學生去了解這個現象，我覺得目前的教師一部份不知道這個現象，另一部份可能也是沒有能力去輔導。」(Aa117)

「現在的教師大概對於這個現象的覺察 50%都不到，而且碰到也不知道怎麼處理，反正碰到了就交給學務處處理，他們對於網路的了解是很薄弱的，只是一昧的覺得網咖不好。」(Aa211)

「我們在辦公室偶爾會聊起，切入問題的程度比較像是報紙上說的那樣，表面的，就像是教師常常談學生的行爲問題、其它課業學習問題，教師只是會提說哪個同學很沉迷於網路，就這樣子，但是並不會深入去探討。」(Aa414)

於上述的討論中，我們可以發現，大部份的教師所知覺到目前中學學生網路使用行爲其實是值得關注的，這種不當的網路使用不僅會影響到學生的課業、日常作息、人際關係、更嚴重的甚至導致中輟；當然也有些教師表示了不同的意見，

不過研究者發現，這些教師所處的學校都是公立的高中，學生素質較佳、升學壓力較大，也或許高中生的自制力是要比國中生以及高職生要稍強些，因此轉移了學生對於網路的注意力，導致部份教師所知覺之實際情況，並不像外界想像中嚴重。

透過網際網路的使用，青少年能夠享受最新的科技、擁有更多的訊息資源，不僅可以幫助課業學習、查詢最新訊息，更可以透過網路無國界的特性，與世界接軌。然而，張培新(2002)認為當青少年正沐浴在網路這種新興科技時，相對的對於網路帶給青少年在現實生活適應、生理以及心理上的衝擊也非常值得關注，其影響可能擴及目前校園的生態甚至是整個教育環境。

二、網路使用現況問題範疇分析

縱然研究先就文獻探討後，將網路問題行為定義成四個主要範疇，分別為網路成癮、不當的網路交友、流連網咖、以及沈迷線上遊戲，不過研究本於還原事實真相以及尊重受訪者的知覺感受，因此於訪談初始，研究者希冀教師以自身經驗分享目前學生因使用網路而衍生了哪些問題行為；最後研究者發現除了少數教師提及之網路問題行為超出文獻定義範疇外，如：網路素養、網路法律、網路犯罪、智慧財產權、網路購物等…，絕大部份還是以此四者為大宗。

「簡單的說，只要是學生中輟了，80%可以在網咖找到，我不曉得這樣是要定義為成癮或者是網咖現象。以我的觀察國中學生大部都是網咖以及線上遊戲導致成癮。」(Ab101)

「沈迷於電腦遊戲而無法自拔、網路交友但在現實人生裡面卻沒有辦法發生較好的人際關係；因為常常沈迷電腦無法自拔而使親子之間發生很嚴重的問題，再來就是對課業比較沒有辦法專注，爲了要玩網路遊戲而學會說謊。」(Ab201)

「以目前我所看到的學生使用網路行為中，他們都是想去聊天室交一些朋友，我們上課都很禁止啦！不過還是會有，因為我看到他們聊天的對象通常是校外的一些人，看起來很熟識的樣子，代表他們在課堂以外的時間或在家裡，其實就有進行網路交友了。」(Ac101)

「我接觸的學生裡面，有一些學生會上網蠻久的，也有一些學生會到網咖去，花很多時間在網路上然後沒有節制，大概就是這些問題。」(Bb011)

「正常的生活(例如：睡眠、課業)受到影響，還有網路交友，嚴重的交一交就跟網友跑了，普通一點的就是網友說什麼就信什麼，也會一直想要跟網友出去玩，反正這個行為一產生，正常的生活就會沒心參與，另外也有去網咖結交幫派。」(Bc101)

不過在這些網路使用問題行為中，教師指出性別上的差異，受訪教師認為，女生通常比較會沈迷於網路上的人際關係互動，如：聊天室、網路交友、bbs 等，這符合了文獻中 Parks & Floyd (1996)認為女性較男性更喜歡建立線上的人際關係，其原因在於女性較渴望得到友誼，而男性則多將網路視為一個休閒的工具 (Morgan, et., 2003; Parks & Floyd, 1996)，所以較易成癮於線上遊戲的使用上。

「男生可能沈迷在線上遊戲當中，女生可能多在網路交友，有性別上的差異。」(Aa502)

「男生大部份就是線上遊戲，女生就是網路交友，很明顯的區別。」(Ac101)

「其實比較常見的還是打線上遊戲，有時候跟性別有一點關係啦！比較常見就是女生都上網聊天，那男生很常都是因為打線上遊戲，我覺得性別上是很常可以判斷出來的。」(Cc101)

不過除了研究者所定義的四大範疇之外，受訪教師也提出超出文獻範疇之問題行為，可見目前學生的網路使用問題行為範圍已經愈來愈多元；有些受訪教師特別提到了關於網路上的一些法律以及犯罪問題。

「比較嚴重的就在經費上，因為家裡限制，他就到網咖，就需要錢，需要錢的時候呢...就惡性循環，那個什麼天幣，賣一些天幣，你要累積一些天幣才能去跟人家換現金，透過這種方式，曾經還有一次就是因為要晉級，所以因此盜用別人的密碼，引申了很多的問題。」(Bb201)

「我覺得有些學生可能在網路使用上會去鑽一些法律的漏洞，法律上面的常識是會比較少一點，尤其像有些學生會使用像匿名，或盜用人家的名義去做一些比較不理性不合法的事情。」(Bc201)

「在網路上偷竊寶物或爲了上網咖而將早餐錢省下來，這些還算輕微，有些甚至直接偷媽媽的錢。」(Aa201)

另外教師也提及學生在網路素養以及道德觀薄弱的問題。

「學生在網路上面道德比較差一點，比如說常有一些誇張的言論，甚至現在有很多拍賣網站，他們可能就設立拍賣網站，也常犯一些廣告公司所常犯的行爲，他們可能把他們的東西過於誇大。」(Bc201)

「我想在認知上、交友都會，還有一個就是電玩上的時間控制，目前碰到交友最多，電玩也有，也有一些網路上的認知，就像是觀念像是網路素養等...」(Ca101)

「目前以高中學生來說，在網路上的偏差行爲大概有幾個，第一個可能就是網路的禮儀方面，就是學生在網路禮儀的部份非常缺乏，不知道怎麼樣尊重別人，也不知道怎麼樣尊重自己，那我覺得是第一個比較大的問題。」(Bc201)

「目前我們看到的基本上就是線上遊戲跟交友玩的很入迷，不是單純只爲了娛樂，有時候會了物質，不是爲了娛樂而是要謀取一些利益。」(Ac101)

而編號 Bc2 的教師也特別提出，學生在網路上面對如此豐富且大量的資訊時，通常會忽略掉了智慧財產權方面的問題。

「智財權的部份，學生可能在引用的時候，也很少會去尊重別人的智慧財產權的觀念。」(Bc201)

另外也有受訪教師提到了現在很流行的拍賣網站上所衍生的一些問題。

「再來就是購物啦！有時候會被騙，當然他們也有可能去拍賣東西，到最後衍生成經濟交易的問題。」(Cb101)

「嗯...去網路買東西，然後亂買，不過還好是還沒有聽到學生買東西被騙，或者可能是不敢講。」(Bc101)

三、小結

綜上所述，多數受訪教師認同中學生之網路使用問題行爲是值得關注的，其不僅影響到學生日常生活作息，有時候更會造成許多無法彌補的傷害；而在學生網路使用問題行爲的範疇中，約有九成以上落入本研究文獻所定義之四大主軸

內，其中受訪教師表示最嚴重的網路使用問題是學生沈迷於線上遊戲，其次是不當的網路交友、網路成癮，以及流連網咖(見表 4-8)；研究中發現，受訪教師指出流連網咖問題以國中階段較為嚴重，共有五位受訪教師表示對於網咖現象的擔憂，遠多於高中受訪教師的二位以及高職受訪教師一位，其可能源於高中職階段學生，課程內容使用電腦以及網路的機會較多，因此多數家長因順應課業及學生需求而配置電腦以及網路，因而顯見高中職學生流連網咖之問題，而國中學生正經歷青春期，對於同儕的認同遠勝於教師與家長，因此網咖的出現正好提供了一個棲身之所，不僅有網路可以使用，更可以達到同儕交流的目的；至於其它項目因為提及的人數較少，但並不表示不嚴重或不普遍，其可能隨著瞬息萬變的網路變化而逐漸浮現，值得我們持續關注，正如王智弘(2003)所言，網際網路的興起為教育人員帶來許多生活與工作上的衝擊與挑戰，目前學界所關心的網路問題，不管是網路犯罪、網路色情、網路情愛、網路成癮、網路退回、網路孤立與網路弱勢等，均讓教育與輔導人員感到陌生且困惑。



表 4-8 受訪教師知覺學生網路使用現況問題範疇資料表

學校類型	編號	性別	知覺到的學生網路使用問題行為				
			網路成癮	不當的網路交友	流連網咖	沈迷線上遊戲	其它
國中教師	Aa1	女	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
	Aa2	男		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		網路犯罪問題
	Aa3	女	<input type="radio"/>				
	Aa4	男	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
	Aa5	女		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Ab1	女	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
	Ab2	女	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Ab3	女		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Ac1	男		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Ac2	男	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
高中教師	Ba1	男		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Ba2	女		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Bb1	男	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
	Bb2	男	<input type="radio"/>				網路犯罪問題
	Bc1	女	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	網路購物
	Bc2	男		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	網路禮儀、智慧財產權、網路法律、網路禮儀
	Bc3	男	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
高職教師	Ca1	女		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	網路素養
	Cb1	女	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	網路購物
	Cb2	女	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Cc1	女		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
合計			12	16	8	17	

第三節 中學生網路成癮與網路交友之現況分析

本節將針對文獻中所分類之學生網路使用問題行為，先就網路成癮、不當的網路交友二項，以教師的觀點進行探討。

一、網路成癮

網路環境的日漸普及，上網已經成為青少年重要的次文化，虛擬的空間成為他們尋求認同、拓展友誼及排解壓力的重要管道，但是也有少數人因為過度使用網路而產生網路成癮症狀。

(一)中學生網路成癮現況以及嚴重性

受訪教師皆聽過因網路時代興起所帶來的「網路成癮」症狀，也認同目前中學生中確有為數不少網路成癮症學生存在，網路成癮帶來了不少後遺症，也為學校教育與輔導工作造成新的挑戰。

「我覺得蠻嚴重的，有些高中生就是固定要打多久這樣子，沒有打完就好像沒有完成今天的工作，所以他們都不做功課，就一直打一直打，就每天固定打八個小時。」(Aa101)

「學生上課的時候哦！我有問過他們，我說你們在上課的時候，我可以感覺到你們的心不在這裡，你們都在想昨天晚上在網路上打的那些景象對不對，重複出現在你們眼前對不對；他們看不到我們，腦袋裡就是那些畫面不斷的閃爍。」(Aa302)

部份受訪教師不僅專注於網路成癮之表象，其表示學生的內在人格以及心理需求才是成癮的關鍵所在。

「大部份的成癮的學生有這樣的環境，有些家長比較注意的就沒有這樣的問題……，成癮的問題是你去接觸後，有這樣性格的...或者有這樣傾向的很容易就進去了。」(Bc302)

「其實成癮的背後有一些心理的需求，可能父母、教師對這一代青少年比較不了解，成癮其實是透過網路顯現一些心理需求。」(Cb201)

不少的受訪教師認為學生會產生所謂「網路成癮」症狀，父母是責無旁貸的，若家長能夠適時關心孩子網路使用問題，那麼網路成癮現象定能夠有所抑制。

「我覺得孩子為什麼會網路沈迷，我覺得父母親的責任是非常重的。」(Ba202)

「我們學校的家長其實管的還蠻嚴的，但是另一方面如果沒有去管的話，讓學生成癮下去就有可能會造成中輟。」(Bc102)

面對這樣的問題，除了家長要負起一些責任之外，社會、學校、教師也不能置身事外，如果能夠有更多的人去關心、注意學生在網路時代中所面臨的改變且有所因應的話，網路成癮問題應該不會那麼嚴重的。

「這個議題有在討論，但它比較像是一個現象，會影響是因為社會、學校的體制，」(Bb102)

「我覺得我們的學生前一、二年比較嚴重，有網路成癮到課率就不佳，可是從去年開始我們學校對於生活教育要求的比較嚴格，他只要缺課四十一堂課以後，我們都會輔導轉學。」(Cb102)

目前受訪教師所知覺到學生網路成癮的問題，不僅影響到學生日常課業以及生活作息，網路似乎衍然成為學生休閒生活中唯一的重心。受訪教師表示，家長在網路成癮的問題中扮演非常重要的角色，但是如果能夠配合學校、社會、教師等，不同領域的關注，成癮的問題應該可以有所改善。

(二)知覺管道

在知覺管道中，不同類型教師似乎藉由不同的管道得知學生網路成癮症狀，以下研究者將針對研究者所區分出不同之中心主題之知覺管道，逐項說明：

1、直接與學生互動：

一般而言，導師主要透過上課觀察、與學生的聊天互動中獲知學生不當的網路使用行為。

「我都直接問他們，當學生出現偏差行為例如：功課沒有交，我們就會直接問。」(Aa102)

「觀察呀！因為我發現他們下課的時候幾乎都在談那個。」(Aa303)

「看學生的成績，尤其是導師可以看到月考的成績，那他們就會反應一下。」(Bc3)

除此之外，輔導教師會利用在課堂上的互動中，得到一些學生不當使用網路的線索。

「上課期間學生的回答，譬如說有一次我們設計一個辯論題目是「男生女生誰最辛苦」，結果他們爆出很多答案，因為我覺得他的父母都是社經地位蠻不錯的，也不會隨便看電視，可是他們哪裡的那麼多的性知識以及男女之間很成熟或似是而非的答案，結果就是因為來自於網路的。」(Ab202)

2、學術或專業管道

有些導師則是透過一些報章雜誌報導或是各界專家學者的研究報告中，得到關於網路成癮的一些訊息。

「在雜誌上看到，譬如 pchome 的主編常會在這方面去講一些人文省思，還有透過學生的自我表露，那偶爾也會有一些專家做的研究，從心理角度來看，青少年甚至大一點的學生，面對網路沈迷的人格特質以及引發的問題，.....，也還有看過一些報導如何去戒除這種癮。」(Aa403)

輔導教師因為輔導上的需求或者是碰到了個案，對於這種新興的學生問題行為有所了解，另外也會透過相關研討會去吸收一些新知。

「我們都有一些研習會啊！研習的時候有些醫生都會提到這種網路成癮症這個情形，他會跟藥物成癮做比較，也會跟一些吸煙或是喝酒啦！」(Bb102)

3、透過重要他人

電腦教師對於學生網路成癮的症狀，除了在上課觀察學生的日常表現外，還需透過學生的重要他人，例如家長、同儕與導師，其中最重要的知覺管道是導師，因為電腦教師畢竟只是班級的任課教師，對於學生的熟悉度遠不及導師。

「導師那邊已經知道，或者家長跟導師說，導師就會透露出這個現象。」(Bc102)

「有些家長也會跟我反應，他的孩子晚上會起來偷打電腦。」(Aa303)

「導師還有訓導人員，還有學生同儕那邊。」(Cb103)

4、個案輔導

而輔導教師最重要的知覺管道則是他們所接觸到的輔導個案，而這些個案大多都是導師或家長在無力處理或輔導學生時，前來尋求協助。

「我是輔導室的組長，所以一些導師會將一些問題學生的個案提報給我們，做為安排學生接受輔導的依據，所以導師是我們主要的來源；另外，還有跟學生聊天也可以得到一些訊息。」(Ab102)

「因為本身是輔導教師嘛！所以導師們會轉介來，轉介來的因素當然就是課業受到影響或者網路成癮造成親子的衝突，那或者是因為網路交友相對要付出開銷比較大，每個月要支出網路的部份，那零用錢減少了，那他們父母就會有一些意見。」(Cb202)

綜上述討論，對於導師或者是實際與學生接觸的任課教師來說，通常都透過上課觀察、與學生聊天，或者是與家長的聯繫中獲得學生網路使用的相關問題，因為導師與學生接觸最多、最頻繁，關係也最密切，所以只要導師能夠在學生的課業或日常生活中稍加注意，就不難發現學生的異常行為。電腦教師以及輔導教師知覺相關問題的最大管道也是源自於導師，另外輔導教師因為負起導正學生問題行為的專業技能，所以能夠透過接觸的個案中，了解目前學生網路成癮的症狀。

(三)對學生的影響

在針對學生的影響中，研究者以訪談大綱中受訪教師所暢談之內容，將中心主題分成課業學習、日常生活與人際關係、價值觀混淆、親子與家庭關係與正面影響，逐項說明：

1、課業學習

在對學生的影響方面，大部份的教師都表示，因為課業是學生生活中的第一要務，學生如果將太多的心思或時間放在網路上，必定會壓縮到唸書的時間，很快就會造成學生成績低落，這是對學生最大的影響。

「學生的功課就不交、書也不去讀，上課就一直打瞌睡，所以成績都很差。」(Aa103)

「最主要的影響就是生活不會正常然後也不讀書了啦！」(Ac202)

教物理的 Aa4 教師感嘆網路時代改變了很多學生的學習，過去需要靜下心去思考或實驗的課程，現在的學生好像都不再感到興趣，他們想要一種速成的答案，能夠在網路上很快找到別人研究成果，他們似乎已經無法感受到思考的樂趣；另一方面，編號 Cb1 的教師也認為，學生習慣了網路華麗的聲光效果後，很難在接受傳統生硬的課程與教材。

「有一個隱憂是他們對基礎科學這種原理，比較需要靜下心來慢慢去思考的東西，變得沒有耐性，我在上他們的課會發現，尤其對基本物理的思考，已經很明顯的在這幾年轉變了，他們比較需要的是一個速成的答案，他們希望去搜尋就可以知道別人研究的結果，那我只要去搜尋資料成爲我的報告就好，那比較少人願意下工夫去做基礎的實驗還有思考。」(Aa404)

「網路的刺激比較華麗生動，所以他們一般在課堂上不太能夠安靜的坐下來聽課或者接受那麼平凡且不是那麼有趣的課程，接著就曠課休學。」(Cb105)

2、日常生活與人際關係

另外不少的受訪教師表示，除了課業之外，學生最容易影響的還有日常生活的作息，可能會造成他們睡眠不足、精神不濟甚至會有一些焦慮的情況產生。

「影響到學生的學校日常生活，例如：無心在課業或活動上、或睡眠不足或視力變差等..」(Bc103)

「他們花很多的時間在網路上，大概放學的整個時間就耗在上面，放學開始約了就去，然後到蠻晚才會回家，或者說他們也可能就是驕家沒有地方可以去，所以就整天耗在那裡，這可能成爲他們一個很重要的休閒而且佔他們很大的時間。」(Aa502)

「其實第一個會睡眠不足、曠課或者到學校會精神不濟，因爲長時間熬夜他們幾乎很多都會有一些焦慮或憂慮症現象，然後睡眠不足又不喝水、不願意動，可能飲食上面也缺乏調合，所以很多就會轉換成焦慮的症狀。」(Cb104)

「生活作息、課業以及重要的人際關係，因爲他活在自己的虛擬世界裡面，不容易和班上的溝通。」(Bb203)

在人際關係方面，真實人際挫折甚至會因為在網路上遇到一些不良份子而導致逃學。

「可能就變成說他在面對真實的朋友的時候，會期待能跟網路上一樣可以暢所欲言，可是後來他覺得沒有，那他的人際挫折可能加深，可能就會更往網路上去尋求。」(Cb203)

「玩久了以後上癮了，加上裡面認識的人，這些人可能就會帶動他們不來學校逃學啦！」(Ac202)

3、價值觀混淆

另外，編號 Aa3 以及 Ab3 的教師提到了學生習慣網路上的行為或生活模式後，會造成現實與網路世界價值觀的混淆。

「我覺得他搞不清楚現實...就是他沒有辦法去兼顧現實跟網路世界，他搞不清楚，我甚至會覺得他們會把網路上面的價值觀拿到現實世界中，我要花很大的時間去跟他們洗腦。」(Aa304)

「他們網路那種世界打打殺殺的呀!他們在裡面打打殺殺可以，但竟然也會認為在現實世界裡面跟同學這樣打打鬧鬧沒有關係。」(Ab301)

編號 Ab1 的受訪教師提到另一個很大的隱憂，那就是學生把電腦當成是唯一的休閒或是依賴的工具，在他們的生活中，似乎除了電腦就沒有其它樂趣來源。

「對學生最大的影響，是網路以及電腦讓學生成為一種依賴的工具，他除了玩電腦，他不會做其它的事，包括學生其它的活動也受到影響，也造成其它休閒活動的減少。」(Ab103)

「他們也會一直講說沒有網路的世界，那有什麼樂趣可言。」(Aa402)

4、親子與家庭問題

過份沈溺於網路世界上，亦會造成學生與家長之間的衝突。

「另一方面，也影響到學生與家長親子之間的問題，形成一個新的變項去影響到親子關係。」(Ab103)

「第二個部份就是說學業的部份，因為時間不夠用，再來的部份就是引起親子衝突。」(Cb203)

5、正面影響

當然網路時代對學生的影響正負都有，編號 Ab2 以及 Cb2 的教師就提出了一些均衡正負面的影響，而編號 Aa5 的教師進一步的表示，網路的流行抑制了其它問題行為的產生，其實也算是另一個正面的影響。

「也有正面的也有負面的，正面的就是過去避而不談的就是現在可以在網路上成爲一個公共論談，但比較不好的地方是孩子比較沒有辦法判斷什麼是對的什麼是不對的。」(Ab203)

「其實正負都有，譬如說他可以透過網路達到一些心理上的滿足，如果他懂得除去那些不好的，可以得到一些肯定，他也會多知道一些，視野會比較大，看事情也會比較客觀。」(Cb203)

「其實在網路流行之前一些男學生精力過剩會去飆車，有時候如果說這個東西可以收容他，他去那邊玩一下他不要去飆車，換個角度看也是不錯，只是他們真的耗太多的時間在上面，不過，最近飆車的學生真的少了很多。」(Aa516)

綜合以上討論得知，目前網路對於學生的影響，除課業、日常作息、人際關係之外，更影響了現今學生的學習以及思考的方式，也改變了學生的休閒生活，有時更會混淆現實與網路的行為模式或價值觀，蕭明珠(2001)認為網路成癮會導致部份使用者成癮於虛擬的世界而脫離了現實，變得真假不分，而受訪教師也提到學生因為過度沈迷於網路，產生價值觀混淆的現象；當然不諱言，網路有它一定的功能存在，能夠滿足學生的心理需求，讓學生在網路上可以獲得更豐富的訊息及知識，也能夠增加學生自我肯定的機會，甚至可以取代其他的學生問題行為，文獻中也證實在現實生活中感到寂寞、沮喪、焦慮時，虛擬的線上空間可以改變其現實生活中固有的社交型態，而且可以有效控制因為寂寞而產生的負向情緒，例如：沮喪、焦慮等(Morahan-Martin, 1999; Davis, 2001; Caplan, 2002; Whang, Lee & Chang, 2003)；而教師們如何平衡網路對於莘莘學子正負面的影響，正是今日教育界所面臨的挑戰之一。

(四)教師對於學生網路成癮的困擾與擔憂

研究者將中心主題分成學生本身、課業方面、家長方面與教師本身，逐項說明：

1、學生本身

編號 Aa4 的導師表示網路時代，學生的知識或心靈層面更加容易迷失。

「我覺得網路的世界哦！過多資訊淹沒的時代，確實很容易讓學生迷失自己要什麼，不管是知識的層面或心靈的層面都有一種被架空的感覺。」(Aa404)

編號 Ac2 的電腦教師認為現在的學生很難自我控制。

「這些學生比較少能夠控制自己。一旦成癮了到我們發現之後就很難救了，都很嚴重，救得回來的機會就比較少了。」(Ac202)

2、課業方面

教育最重要的目標就是要讓學生達到學習的目標，編號 Bc3 的教師最怕就是因為這種問題行為而造成學生自暴自棄，編號 Cb1 的教師也擔心學生會因此而唸不下去。

「怕學生自暴自棄，因為你輔導過程中若是過於急促，容易失掉這個導引的目的，我們能影響他的就有限，甚至可能沒有效果，這個是比較困難的地方。」(Bc305)

「第一個就是怕學生讀不下去，通常學生的精神狀況都不是很好，到學校來事實上很多課他沒有辦法接上，然後常缺課，然後進度跟不上...」(Cb105)

3、家長方面

受訪教師對於學生網路成癮的困擾方面，最大的來源還是父母，不少的受訪教師認為，網路成癮問題源於家庭，若家庭缺乏知覺且與教師配合輔導，惶論輔導成效。

「我一直認為這個跟家庭教育有關係，跟學校教育不會有很大的牽扯，因為學校一定是嚴禁的，但是現在比較重要的時間是不在學校的時間，像在上課之前、放學以後，這段時間是學校沒有辦法掌控的。」(Ac202)

「跟他們談的效率實在是有限的，輔導約談後，如果家長不們配合一同輔導，那

可以說是一點效果都沒有。」(Bb205)

「學生一旦成癮，身為教師的只能在白天盡量的盯同學，然後再跟家長連絡，等於就是要雙管其下，因為不可能學生下課之後我們還能盯得住，所以需要家長跟教師配合。」(Bc104)

4、教師本身

編號 Aa3 的導師認為要說服自己去接觸自己不喜歡的網路，對她來說真的是一大困擾。

「我一直說服我自己應該要跟學生一樣去去網咖、或者打打 game，去揣摩他們的心態，這樣跟他們談網路的東西的時候，他們才會覺得你跟他是一國的，才有談下去的可能，可是我覺得我個人很難說服自己去接觸這個部份，因為我本身就不喜歡這些東西。」(Aa305)

編號 Ab1 的輔導教師則認為要說服學生網路之外的世界是多麼美好，在她的經驗來說，是非常困難的。

「沒有辦法說服這些喜歡網路的孩子，有什麼東西是可以替代它的，就像我們以前大人總會跟我們說玩泥巴有多好玩，但現在，我們很難說服孩子，除了電腦的世界之外的任何事物，除非他們真的很有興趣，因為電腦以及網路包含太多的資訊以及聲光效果，導致學生不願意去做多元的嘗試及學習。」(Ab104)

除此之外，編號 Ab2 的教師表示要導正學生得自於網路上許多似是而非或扭曲的價值觀，也頗令教師困擾。

「類似這種很多價值觀的東西，很可能他們就很多似是而非的觀念，而我根本不可能一個一個帶領他們去釐清，我會比較憂心的就是說他們價值觀還沒有建立之前，有很多很混亂的東西就進來了。」(Ab204)

另一方面，編號 Bb1 的教師也表示，政府極力推行資訊科技融入教學，鼓勵使用資訊科技，但卻又要我們去輔導因為過度使用科技對學生帶來的負面影響，實在是太弔詭了。

「我覺得很弔詭的，因為我們學校甚至整個教育都在鼓勵大家往資訊科技發展，我們也鼓勵學生上網；這個網路的東西就很奇怪，我們鼓勵學生上網但又限制學

生上網，那可能問題是大人對網路世界並不了解，讓我們沒有辦法對學生做一個溝通。」(Bb103)

編號 Bc1 的教師認為，現在學生的問題行為太多了，網路成癮只是其中一種。「網路的問題不致於是教師最頭痛的問題，因為學生的偏差行為實在是太多了，每一種都需要處理，而網路成癮只是其中的一種，就像以前學生玩電動一樣。」(Bc104)

綜上所述，教師擔心與困擾的層面非常的廣，因為碰到學生狀況的不同而產生不同的擔憂。面對網路成癮的問題，教師認為家庭的配合不能少，因為學生的網路使用問題通常不會展現在學校，如果家長沒有主動告知的話，教師實在很難適時知覺且加以輔導，的確 Kraut et al. (1998)認為網路成癮確與家庭溝通減低及社交退化有關，Suler(1999)表示，這種病態性的成癮(pathological addictions)極可能源自於個體早期的生活，所以能夠與家長配合，是了解且導正成癮症狀最便捷的方法之一；另外網路成癮帶給教師許多的隱憂，在學生方面，教師擔心學生因為網路的過度使用而產生逃學或中輟、價值觀混淆、心靈空洞、學習方式改變以及學生自我控制的問題，另外，學生對於網路的沈迷顯得有些無可救藥，Orman(1996)曾指出成癮者通常是難以抗拒誘惑相吻合，一般來說，成癮者對於成癮物的抗拒力顯得非常薄弱，因此也造成教師在面對此議題時的困擾之一；在教師方面，王智弘(2003)主張，教師或輔導人員在面對青少年使用網路所產生的問題時，第一個需要投入的層面是「對網路媒體及其衍生之心理影響與問題之探討」，教師應該對網路媒體有一定的認識，更應對於網路世界中所展現的個人心理與人際互動特質、可能造成的正負向心理影響與造成影響的元素與機制，加以探討，不過受訪教師表示，自己對於網路的陌生感以及對於網路的排斥亦是造成其輔導上的障礙之一，教師很難說服自己去經歷和學生一樣的網路生活，教師也無力替學生找到能夠取代網路的休閒方式，且在眾多學生問題行為中新增加一項，教師顯得不勝負荷(見表 4-9)。

表 4-9 網路成癮訪談結果綜覽表

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Aa1	8	女	直接問學生	課業退步	家長不能配合	無
Aa3	12	女	觀察學生 家長的反應	學生搞不清現實與網路 的差異	無法揣摩學生的心態	無
Aa4	12	男	雜誌 專家研究報告	變得不會思考 學生容易迷失 家庭糾紛	學生沒有智慧去運用網 路資訊	無
Ab1	6	女	輔導個案 導師	依賴電腦 沒有其它的休閒 親子關係緊張	無力轉移孩子對電腦的 注意力 教師的影響力太小	有
Ab2	22	女	上課學生問答	正面是讓孩子可以無所 不談，負面的就是孩子 缺乏判斷	學生的價值澄清	有
Ab3	7	女	導師跟家長的 轉介	價值的混沌	學生聽不進去教師所教 導的正確價值觀	有
Ac2	20	男	與學生聊天	生活作息不正常 荒廢課業	家庭教育的重要 網路與教師的抗衡	無
Bb1	17	男	研習會	學業低落 精神萎靡不振	鼓勵與限制學生使用電 腦如何權衡	有
Bb2	20	男	家長轉介	生活作息不正常 課業低落 人際關係疏離 金錢使用問題	家長如果不能一起配合 根本沒有成效	有
Bc1	10	女	觀察日常生活 表現 導師	影響課業 影響日常生活	教師只能在白天盯，晚 上還是要靠家長 學生的偏差行為太多了	無
Bc3	4	男	觀察學生的成 績	影響課業	怕學生自暴自棄	有
Cb1	13	女	個案、導師、 訓導人員以及 學生同儕	精神不濟 曠課 產生憂慮症狀	怕學生唸不下去 學生很難再接受缺乏聲 光刺激的課業或教材	有
Cb2	13	女	導師轉介	正面的有達到心理的滿 足、視野變大且客觀 負面的就是影響課業跟 價值觀	同性戀的問題	有

二、網路交友

網路的時代，不僅改變了學生的學習、休閒以及生活，甚至也顛覆了他們傳統的交友模式，形成一種科技與人文的交互作用；這種交友方式的改變，究竟帶給青少年什麼影響、帶給教師什麼困擾，又帶給學校教育什麼衝擊，下面就分別針對學生網路交友現況與嚴重性、知覺管道、對學生的影響以及教師的擔憂分別探討之。

(一) 中學生網路交友現況以及嚴重性

大部份的受訪導師表示，目前在中學生的網路交友情況相當普遍，至於網路交友對學生所衍生的負面影響方面，有些教師認為此現象在高中階段比較明顯，也有教師認為在鼓勵資訊科技使用的同時，強化了網路交友問題的產生，更嚴重的個案甚至導致蹺課、蹺家而造成中輟。

「高中生比較嚴重，國中生似乎還好，只有一部份。」(Aa106)

「其實很普遍耶！我覺得它的普遍是因為我們現在所有的課程，我們都鼓勵孩子使用網路，所以相對就會帶來一些...。」(Cb205)

「我覺得比例還不小，以前我們班就是有女生在網路上交到朋友，約出去見面，她可能自己不敢去然後又拜託同學，那最後就可能蹺課蹺家去見那個朋友。」(Aa503)

「應該算是嚴重了，因為我有學生因為網路交友而離家出家一年了，就是中輟了。」(Ca102)

不過，也有些教師表示，在他們所知覺到的學生網路交友問題，其實並沒有真的如社會大眾想像的如此嚴重，就算有網路交友的情事產生，也僅限於在網路上的閒聊而已。

「發現的人是蠻少的啦！因為我們這邊使用網路的機會並不大，因為鄉下地方家長就是說小孩子要玩這些電腦或網路還是要一些錢嘛！」(Ac102)

「交友目前大概都還是紙上作業，那個在上面聊天而已，慢慢就會約見面，約見

面之後問題就更難處理了。」(Ac205)

而編號 Bc1 的教師認為，想要了解學生網路交友問題的真實情況，其實有其困難存在，所以他並不清楚學生網路交友的嚴重性如何。

「比較沒有辦法得知是否嚴重，因為大部份的學生都隱藏，除非跟學生很熟，學生才會透露，不過，聽說是有啦！」(Bc106)

也有些受訪教師認為對於學生的網路交友行為可以改用較輕鬆的態度去面對，就像是以往傳統式的聯誼活動而已，是另一種交友的媒介，教師不能因為沒有接觸過就否定其存在的價值，事實上可能沒有這麼嚴重。

「覺得這個用字是我們用大人的眼光來看青少年社交的現象，那畢竟網路的使用是近十年開始蓬勃的，那他們透過這個方式來交友就像大人透過一些聯誼來交友，那只是大人不熟悉這個網路交友，就覺得他們好像另外形成一個世界，我們大人又進不去，所以我們會用一種異樣的眼光去看他們。」(Bb105)

「網路交友哦！網路交友的情況可能蠻普遍的，……，但你說真的出狀況的倒還蠻少的，其實我對這個其實都是還蠻正面的啦！」(Cc102)

有些受訪教師進一步的指出，其實學生的網路交友行為，我們更應該去重視孩子內心的需求與匱乏，畢竟網路交友只是一個問題的表象而已。

「會來私立高中的學生，說嚴重一點是爹不疼、娘不愛的，他比較沒有歸屬感也就是說從小不是那麼被呵護、被接納，他的成長過程有一種需要被愛的渴望，有些孩子是人際技巧差，所以會沈溺在網路交友。」(Cb107)

「重要的就是說有沒有父母的關心、有沒有同儕之間的協助、有沒有教師的認識跟了解，我認為網路交友比較容易出問題的就是一些像是單親家庭，或者說父母不關心小孩，那我覺得如果父母親都很關心小孩的話，跟小孩有很好的互動，有沒有網路交友都不是大問題啊！」(Bc202)

綜合上述討論我們可以得知，大部份的導師所知覺到的網路交友所產生的負面影響是比電腦教師以及輔導教師來的深入；目前教師所知覺到學生網路交友是非常普遍，台北市少年輔導委員會與台北市教育局、蕃薯藤網站針對「台北市少年網路交友行為之研究」發現，12-18 歲的青少年有網路交友經驗者高達

59.43%，Morgan et al. (2003)更進一步的表示 12-17 歲的青少年認為網路是其非常重要的溝通管道，不僅可以保持與維護人際關係，更可對人際關係有所增進，不過中學生網路交友的實際影響程度對教師來說是有其了解上的困難度，或許就像有些受訪教師所表示的，教師因為不了解所以難免有些擔憂與恐懼存在，面對學生網路交友的現況，更重要的是要如何去了解學生網路交友問題背後的心理層面，才是輔導學生網路交友的根治之道。

(二)知覺管道

在知覺管道中，研究者將針對研究者所區分出不同之中心主題之知覺管道，逐項說明：

1、直接與學生互動

在學生網路交友的知覺問題中，很多的受訪教師表示，這種較為私密的學生行為可能要跟他們建立起一定的關係之後才能夠在閒談、觀察、週記上得到了了解。

「就是跟學生閒談，或是寫在週記裡面；我們學校有一個很大的特色就是「導師責任制」，所以導師對於班上學生的狀況都會蠻清楚的。」(Ca103)

「我有一次約談我一個學生，我的學生看起來很乖巧，那他跟我說...他跟我談到網友要約他去到另一個地方，而且他非常崇拜這個網友，因為這個網友有很多特質是他在現實人生裡面尋找不到的，那他很想去也很好奇網路交友第一次見面會是什麼。」(Ab207)

輔導教師可以利用一些軟性課程的設計來了解學生的生活；電腦教師則可以透過教授電腦課程的空檔，觀察到學生是否有網路交友問題的存在。

「因為我本身教公民，所以我上課都會問呀！他們都會直接說。」(Ab3)

「上課觀察，課程以外有一些練習的時間，你就可以看到有些學生偷偷連出去然後跟外面的人聊天，可能就是有網路交友。」(Ac103)

「有一次上課我就讓他們連，就發現他們很奇怪，他們可能平常就有討論，平常在外面就有用網路了，所以你發現他們會一起連進同一聊天室。」(Ac205)

2、透過重要他人

教師表示，對於學生的網路交友問題，若沒有與學生建立長期且良好的信任關係，要知覺實際情況，須要藉助學生的重要他人，其中家長是一個重要的管道。

「我跟學生聊天啊！週記！然後聊天觀察是很重要的，還有跟家長聯繫，大概全方位你就可以知道這些東西。」(Ba204)

「學生會講，有時候家長或導師也會提供。」(Cb108)

「通常是透過班級導師得知學生網路交友的問題，而導師通常也是被動的去獲知這種事情，有些透過家長告訴教師。」(Bc106)

3、個案輔導

受訪之輔導教師表示，網路交友的問題要了解真的不是那麼的容易，學生很容易隱瞞事實，總要問題發生且嚴重到需要轉介到輔導教師那裡時，學生網路交友事實才會曝光。

「都是從學生那裡得知之後，再直接去問本人，這種現象比較不容易觀察，除非他用寫的，把它寫在週記或聯絡簿上，我們才可以看得到。」(Aa107)

「就是學生蹺課或蹺家，我們會把人找過來問原因，去調查行蹤，後來她就是說她要去見網友。」(Aa504)

綜上所述，受訪教師表示，要了解學生網路交友的情事並不容易，除非已經跟學生達到非常良好的默契以及信賴感，一般來說，教師需要藉助與學生較為親近的同儕或是與學生生活較為貼近的家長才能夠獲知學生網路交友的情事，否則，教師僅能在問題發生後才了解學生網路交友的真實情況。

(三)對學生的影響

在針對學生的影響中，研究者以訪談大綱中受訪教師所暢談之內容，將中心主題分成課業學習、日常生活與現實人際、親子關係、價值觀混淆、正面影響與其它方面，逐項說明：

1、課業學習

至於網路交友對於學生的影響方面，受訪教師認為過度的使用會造成學生花太多的時間在網路上的人際關係，而影響到課業。

「他們不再花心思在課業上，久了也怕會在班上形成一鼓風氣。」(Aa505)

「他們網路交友也會把心思所以擺在上面，影響到正常的課業學習，畢竟小孩子比較容易被外界吸引，比較難以掌握自己的方向。」(Ac104)

「網路交友很糟糕的一點是，可能聊不到幾次就見面了，一見面通常都會跟對方發生比較親密的關係，然後有的會跟網友跑掉，離家出走不知道去向，或者一談戀愛到學校就沒有心情上課，一天到晚電話、上網聊天或約見面。」(Cb107)

2、日常生活與現實人際、親子關係

編號 Cb2 受訪教師表示，學生過度沈溺於網上的人際關係，亦導致其日常作息與現實人際的交往。

「佔用了不少時間，包括時間的管理，他的時間的管理就會影響他的課業，或者是跟家人的溝通。」(Cb207)



3、價值觀混淆

人都有愛與隸屬的需求，當學生可以由網路上獲得愛與隸屬的需求時，對於現實世界中的種種就變得無心應付，也影響到他現實的人際交往，因為網路上的言談是較為直接、片斷、主觀且掌控感較高的，久而久之，學生可能會將這種價值觀帶到現實的人際交往中。

「他可以在網路上得到滿足，在現實生活上的動力就不一定那麼夠，他可以不去處理現實生活上的一些困擾，那相對的有些改變的動力就沒有那麼大。」(Cb207)

「對於他們在現實社會裡面不但沒有幫助之外還有一些不好的影響，也因為他在網路上的交友已經沈迷了，不太願意出來社會跟人交往，影響學生在現實生活的適應。」(Cb109)

「讓他們對人的信任會有很大的影響，還有在現實生活中人際處理方面會比較退縮，對人的判斷變得片斷、主觀。」(Cb109)

4、正面影響

不過，網路交友對學生的影響也不見得全然是壞的，它也可能帶給學生一些正面的影響，諸如得到一些肯定或者自信心，也未嘗不是一件好事。

「在網路上他某些自信心可以慢慢的培養出來，未嘗不是一件好事，我們也不能說網路上的朋友都是不好的，一定有某一些人真的可以適時給他一些幫助的，這也很難講。」(Ba205)

「比較害羞的或是比較挫折的孩子，不可否認在網路上也得到很多的肯定。」(Cb207)

「某一個比較封閉的孩子，比較沒有辦法在現實生活中有效跟別人成為朋友的孩子，網路交友是一個很不錯的方式。」(Ba205)

5、其它方面

受訪教師認為網路上過多的色情資訊，甚至會造成學生開放的性行為，對學生造成許多不良的影響。

「很浪費時間，另外一個就是，雖然我沒有上去過，但是我的 mail 經常會收到大部份色情的比較多。」(Ac206)

「性行為太隨便，我是從別的同學或是一些管道之中獲得的，或者有些同學自己會講。」(Ca103)

綜合以上討論，受訪教師認為網路交友帶給學生的除了課業、日常生活以及人際關係上面的問題外，也認為過度的沈迷在虛擬社交生活中，對於現實生活會變得更退縮，也會影響到學生過度早熟且不正確的性觀念，蔡志浩(1996)認為這種虛擬人際最大的隱憂可能是，慣於網路交友的學生藉由其一手建立的網路虛擬人際關係，來逃避複雜、無法控制、無法預測的真實社會中的人際關係；不過，網路交友帶來的也不全然是負面的，它也具有讓學生能夠自我肯定且更有自信與人交往，如同邱秋雲(2003)的研究發現，許多原本在現實生活中較為害羞的人，經過網路交談的磨練後，在網路中也能輕鬆表達自我的意見而毋須擔心被反駁的尷尬，進而逐漸提升其社交技巧與自信心。。

(四)教師對於學生網路交友的困擾與擔憂

研究者以研究中心主題分成學生方面、家長方面、教師本身、安全問題與其它分項說明：

1、學生方面

學生對於網路交友事實的隱瞞，造成教師在知覺與輔導上的困擾。

「在網路交友上面，教師第一個很難了解學生網路交友的行為是否存在，再來就是對於其交友的對象無法掌握，所以這就是我們比較難處理的，除非真的發生了什麼事情。」(Bc107)

「女生比較不願意跟你講，就算我們跟他們很熟也一樣，不讓我們知道，相對的我們就會比較擔心。」(Ab302)

「他們在網路交友上不會陷入到這種地步，那至於說他們會不會發展到什麼關係，說實在的我們不一定能知道。」(Ba104)

2、家長方面

受訪教師表示，面對學生網路交友，家長的配合也是一個令人感到頭痛的問題所在，很多家長過度的縱容或是敏察度較低時，都增加了處理上的困擾。

「我覺得無力感確實很重，家長的配合很重要，有些家長辦手機給學生，然後學生就可以有跟網友溝通的管道，甚至最後交往都有可能，所以我覺得家長可以看家裡的電話費或學生的手機費是否漲價了來判斷學生的網路交友的情況，畢竟教師要了解學生的電話費或手機費是否有不正常的異動，是比家長困難很多的，家長不說教師根本無從了解起。」(Aa206)

「有時候家長不太知道他們用電腦在幹嘛！我們有時候會提醒家長，家長會說...有這麼嚴重嗎？」(Ab305)

3、教師本身

當教師教導學生為自我保護而偽裝時，網路上的其它人正也這樣偽裝，在彼此欺騙的惡性循環下，更增加了網路上的危險性。

「我們現在也在宣導做一些保護的措施，可是大家也因為那個保護措施而做了一些偽裝嘛~！」(Cb207)

「還有他們一個人有好多代號，就是他跟他交朋友，用不同的代號，....他們不用真實自己去跟人家交朋友，所以他們在網路上也可能會碰到這種人，就騙來騙去嘛！」(Ab304)

另一方面，受訪教師認為教師在面對學生網路交友時，最大的困擾教師對於網路的陌生，增加了知覺的阻礙，也因此，增加了教師在輔導或教導上的難度。

「我們好像不知道網路進展到什麼程度，那是一個很未知的而且又有多少的東西又從那裡面滋生出來，然後進到孩子裡面在想什麼，這個我們不清楚。」(Ab208)

4、安全問題

對於學生網路交友的問題，大部份的受訪教師最先想到的就是網路上潛藏的危險性以及安全問題，對於判斷能力尚未發展完全的學生而言，網路交友就像是一種冒險。

「學生的安全問題，畢竟我們班上的那個是女學生，她要去跟她的網友見面，聽說又是中輟生，所以會有些害怕，我也有找同學盯緊她，畢竟也是很害怕她被人騙。」(Aa108)

「我們會擔心那個背後的危險性，他們交友的範圍變廣，加上你沒有親自見到本人，不知道跟你約的那個人性質是如何，相對的風險就會變高。」(Aa505)

「學生完全失去了教師跟家長的保護，他們自己的判斷力又還不成熟，其實他們是一種冒險。」(Cb109)

5、其它

網路交友後續所引發的網路緩交或是其它的犯罪問題，也令受訪教師感到擔憂。

「中學生的是非判斷是有問題的，其實他沒有辦法判斷這一個人到底是理想的朋友還不是，嗯...相對的犯罪行爲也出來了。」(Ba206)

「我們有時候看到新聞報導出來，學生去網路緩交，我們不知道學生爲什麼會...，他的動機是什麼，單純爲了錢，那我不知道我們教育的功能在哪邊！」(Ac206)

Parks & Floyd (1996)表示，網際網路將會成為二十一世紀最為普遍的交友型態之一，面對學生的網路交友，教師最憂心的莫過於與學生最直接的安全問題，然而對於網路的不熟悉感以及學生的隱藏下，著實增加了教師在知覺以及輔導上的困難，Joinson(1999)表示網路人際互動有高自我揭露的溝通模式，這種模式減少許多社會期望與社會壓力，讓人感到安心沒有焦慮感，導致揭露的意願提升，或者使用者並沒有意識到自我揭露可能引發的風險，因此造成許多學生因此過度沈溺於虛擬社交之中；受訪教師表示學生的網路交友問題不僅教師感到陌生，家長同樣不甚了解，對於日益嚴重的網路交友以及後續犯罪問題，更增添教師對學生網路交友上的擔憂。(見表 4-10)

表 4-10 網路交友訪談結果綜覽表

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Aa1	8	女	學生同儕 聯絡簿		害怕學生被騙 需要不斷的告誡	無
Aa2	9	男	學生被性侵	電話費或手機費漲價	家長的配合問題	無
Aa5	11	女	尋問曠課原因	曠課見網友	安全性問題、學業低落 形成一鼓風氣	無
Ab2	22	女	與學生約談	學生價值觀的改變	對於網路世界的未知	有
Ab3	7	女	上課尋問	學生不誠實的網路行為	學生言語開放	有
Ac1	15	男	上課觀察	影響正常的學習	安全性的問題	無
Ac2	20	男	上課觀察	無意義的對話內容	浪費時間 家長的配合問題	無
Ba1	17	男	學生閒談間	耗費太多時間	網路交友的偏差 不了解學生交友實際情況	無
Ba2	3	女	聊天觀察、週 記與家長聯絡	可以練習與人交往 培養自信心	學生無法辨別損、益友 網路交友的危險與犯罪 問題	有

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Bc1	10	女	透過導師		學生交到損友、被騙 不易了解與掌握學生網路交友的問題 學生與教師認知不同的對立	無
Bc2	13	男		單親或與父母關係有問題的學生網路交友嚴重	學生缺乏同儕、父母或是教師的了解	有
Ca1	23	女	與學生閒聊 學生同儕	性行為太隨便 學生言語開放	學生的蹺家、逃學與中輟問題	有
編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Cb1	13	女	學生、家長、導師	現實人際的退縮 影響現實生活的適應 判斷片斷且對人不信任	學生失去教師與家長的保護	有
Cb2	13	女	經由轉介	學生可以得到肯定 獲得所需要的資訊 對現實生活動力不足 現實人際、生活、時間影響	電腦加速了問題的產生	有
Cc1	7	女	詢問學生	聊到廢寢忘食		有

第四節 中學生線上遊戲與網咖現象之現況分析

本節將針對文獻中所分類之中學生網路使用問題行為，就沈迷線上遊戲以及流連網咖二項，以教師的觀點深入探討。

一、線上遊戲

線上遊戲的風行，帶動了學生生活的改變，以下我們將以受訪教師之觀點，探討其所知覺到目前中學生沈迷線上遊戲的現況與嚴重性、知覺管道、對學生的影響以及教師的擔心與困擾。

(一) 中學生沈迷線上遊戲現況以及嚴重性

在中學生沈迷線上遊戲的部份，受訪教師多數認為此現象於學生族群中非常的普遍，對其日常生活的影響亦非常嚴重。

「線上遊戲現在普遍進入學生生活的大部份，變成說是日常生活中很大一塊就是在玩 game。」(Bc204)

「每個學生幾乎都在打，很普遍，但是大部份的人都還可以有所節制，少部份會沈迷在上面。」(Cb113)

一些受訪教師進一步表示，參與線上遊戲的學生中以男生為大宗。

「男生都是打打殺殺性的比較多，女生有但是比較少，然後喜歡玩那種打打殺殺、攻城略池的女生，她在同儕中也是屬於比較男生氣質比較多。」(Ab310)

「相當普遍但不嚴重，所謂普遍是說會變成生活上的話題，特別是以男生這個族群來講，在線上遊戲多多少少都會接觸，至於接觸多少時間，這個沒有辦法做精確的統計，但是如果沒有玩過線上遊戲，在學校是很遜的事情，所以我想學生多多少少都會去接觸到。」(Ba106)

編號 Aa4 的受訪教師則認為，在他的觀察裡面，似乎成績好的學生比較上手。

「我沒有玩過，但學生很普遍，在我們學校，線上遊戲好像是那些成績比較好的學生比較上手，不知道為什麼。」(Aa408)

研究者發現，談到線上遊戲議題之受訪教師，皆認同學生玩線上遊戲的情況非常的普遍，Philips, Rolls & Griffiths(1995)表示青少年玩電玩的比例幾乎高達 77%，天天玩的玩家占了 25.9%，對學生的影響也頗為嚴重，而受訪教師更進一步表示線上遊戲的族群大部份都以男生為主，的確廖顯能（2003）研究中亦發現男生上網玩遊戲的比率顯著高於女生。

(二)知覺管道

在知覺管道中，研究者將針對研究者所區分出不同之中心主題之知覺管道，逐項說明：

1、直接與學生互動

對於學生使用線上遊戲的部份，教師認為平時的觀察就可以輕易得知，大部份的學生認為玩線上遊戲是稀鬆平常的事，根本不會加以隱瞞。

「經由學生下課的討論，你聽到就會知道他們在討論線上遊戲啊！」(Cc108)

「路過他們身邊就知道他們在聊什麼，學生沒有掩飾，下課忍不住就分享心得了，用觀察就可以看得出來了。」(Aa509)

有些受訪教師則表示也可以利用學生聊天的機會，進一步了解學生參與線上遊戲之現況。

「我們的小孩子都很單純，問他們都會據實以告，不會有什麼隱瞞，因為我是電腦教師嘛！我也會跟他們聊一些電腦上的遊戲啊！然後他們會把我當成同儕一樣，當然我們就會無所不談。」(Ac109)

「我們在跟他們互動或是聊天的時候，每一個學生至少可以提出二種或二種以上遊戲，所以從這個角度來看，網路遊戲其實在中學生的心目中來講，已經是一個非常常見的、普遍的、容易接觸的、話題性的一個活動。」(Ba106)

而受訪的電腦教師則認為，身為電腦教師要了解這樣的現象，其實非常的簡單，學生通常在上課的時候就會很自然的表現出來。

「主要是在電腦課上觀察到的，他們通常會很快的、草草的把作業完成，然後就開始偷偷的玩線上遊戲。」(Bc111)

「其實平常上課的時間就可以知道啊！我發現學生只要在上電腦課時掌握一些小空檔就會去玩 game，在學生之間彼此的交流，大概都不會離開這些主題，我覺得這是兩大管道。」(Bc205)

2、個案輔導

而大部份的受訪輔導教師則表示，他們通常都是透過學校的輔導個案，經由教師、家長轉介而得知的。

「通常是有些問題產生到我們輔導室來，我們再去追究一些原因才知道原來是網路或玩線上遊戲的原因。」(Bb110)

「我們前年開始就比較少了，但之前的比例大概的話有五分之一的個案是因為網路而產生問題，所以我大概是從接到的個案得知的。」(Cb114)

綜合以上討論，不難發現教師表示對於學生玩線上遊戲上的知覺是較為容易的，肇因多數學生不會加以隱瞞甚至普遍成為生活的一部份。

(三)對於學生的影響

在針對學生的影響中，研究者以訪談大綱中受訪教師所暢談之內容，將中心主題分成課業學習、日常生活與人際關係、親子關係、價值觀混淆、正面影響與其它方面，逐項說明：

1、課業學習

受訪教師認為學生沈迷在線上遊戲當中，往往花費了太多的時間，因此無心課業，影響日常學習，甚至會嚴重到導致中輟。

「最重要是說爲了打電動每天都打很晚....，玩線上遊戲太花時間，我自己有玩我也知道，基本上一迷上電玩，我們也會給他開導，其實是很難啦。」(Ac110)

「最重要的事情是他們的功課都沒有在顧，每天都在想電腦的事情。」(Ac111)

「他回家有打電動或線上遊戲的話，他回家基本上是不太唸書的，那就是打電動，他會花蠻多時間打電動的。」(Cc109)

「因為出缺勤還有課業根本就跟不上，所以學生乾脆就中輟。」(Cb113)

編號 Ab3 的教師認為，過度沈迷於線上遊戲將改變了學生學習型態；習慣了炫麗的聲光效果後，生冷的文字教材無法引起學生學習動機。

「發現他們有圖片的書才看得下去，沒有圖片的東西本不下，不知道是不是網路畫面的刺激影響，有圖片才有反應，文字的東西完全都不看。」(Ab313)

「網路上的語言都是簡單、扼要、直接，所以他們也只能接受這樣的訊息了，他們能接受的東西變得很奇怪。」(Ab313)

2、日常生活與人際關係

另一方面，受訪教師表示，學生太專注在線上遊戲之中，不僅影響了課業，更嚴重的是他們把線上遊戲當成是生活中除了課業外的唯一活動，取代了很多正常的休閒或活動。

「另一方面他們把這個變成他們很重要的休閒.... 他們用線上遊戲取代很多的休閒。」(Ab216)

「他們的休閒好像除了這個好像...問他們為什麼不出去走一走呀！他們說會呀！可是有需要的時候才去呀！變成玩電腦好像變成他們休閒的唯一選擇。」(Ab312)

「學生也會對很多事情不在乎了，反正他有空就玩線上遊戲。」(Ca107)

在日常的生活能力、健康與金錢管理方面，也認為會產生一些比較不好的影響。

「第一個就是健康問題，尤其是在犧牲睡眠，在發育時期裡面，我覺得睡眠對他們是重要的。」(Ba107)

「少部份家裡經濟管得比較緊的，就會巧立名目去騙家裡的錢，因為他們需要錢，就開始騙便當錢什麼的。」(Aa510)

「有從線上遊戲賺錢因而中輟的一、二位，他拿天幣去賣，可以賣得掉的，所以

他以為這可以當成經濟的來源。」(Cb113)

學生太專注於線上遊戲之上，無形中也犧牲了現實的人際社交。

「最大的影響可能是把其它社交，或者活動時間，挪一些來做線上遊戲。」(Ba107)

「同儕關係會因為線上遊戲變得疏離，這是不爭的事實，特別是有些同儕關係不好的人更會借助網路遊戲，其結果是跟同儕更疏離。」(Ba107)

3、親子與家庭問題

受訪教師認為學生因為過度參與網路遊戲，相對的在親子的互動與溝通上也會產生相當程度的問題。

「打電動的時間一定不會跟父母親說話，親子溝通也不見了。」(Ba211)

「家裡的互動很差，他總是關在自己的房間玩網路遊戲，跟家人沒有什麼互動。」(Cb115)

4、價值觀混淆

線上遊戲甚至會產生一種骨牌效應，一個影響一個之下，線上遊戲的風氣很快瀰漫開來，學生也會將接觸玩線上遊戲與否，當成其結交朋友時重要的因素之一。

「大部份都是線上遊戲，都會呼朋引伴，那種很恐怖一個拉一個，一個人玩還要跟別人討論，走到哪裡過不了，大家一起來。」(Ba211)

「有打的會變成一群，那沒有在打的同學就會被孤立。」(Cc109)

「他們的生活裡面都只有那個，……，除了遊戲裡面有的他們知道，其它他們完全沒有辦法去連結。」(Ab312)

「看到的東西就會比較窄，無法拓展他的人生，獲取知識跟經驗管道，可能都是從遊戲而來。」(Bc206)

5、正面影響

不過，還是有受訪教師表示，線上遊戲對於一些心理問題或者是人際關係不

良的學生而言，也具有宣洩以及自我肯定的功能存在。

「青少年這個階段，他們心中的苦悶，用這種方式來宣洩，我覺得他是一個非常直接且有效的管道。」(Ba107)

「有個不是很活潑的學生，可是他很會打電動，他就用這樣的方式，下課時間在打，就會有很多學生圍在他旁邊看；我覺得他用這個來引起其它學生對他的注意。」(Cc109)

6、其它

受訪教師表示，有些學生甚至會因為過度沈迷於線上遊戲的世界，而產生一些嚴重的犯罪問題。

「我們班有學生打電動打到被告，去竊取人家的寶物，盜用人家的帳號，曾經有三個案例，其中二個都上了法庭。」(Ca105)

「之前有學生來學務處報告說他們的天幣被誰誰誰偷走了，這個東西我們也實在...就像警察在處理一樣，不知道要罰他是小偷還是什麼東西，有些學生會爲了天幣的問題吵架甚至打架。」(Cb115)

受訪教師認為線上遊戲對於學生的影響非常的深遠，除了一些顯而易見的問題，諸如，花費太多時間、荒廢課業、影響日常社交之外，受訪教師還認為學生因此將線上遊戲當成唯一的休閒，導致對於其它事物的漠不關心，薛世傑(2002)表示玩網路遊戲的學生，其學業自我效能以及學業成就較沒有玩網路遊戲的學生低，且國中生玩網路遊戲的時間越長，其學業成就愈低；另外也影響到學生的學習，傳統教材似乎無法引起學生的更多的興趣與學習動機，更嚴重的是為了達到某些特定目的，進而衍生一些犯罪行為；當然有些受訪教師也不否認線上遊戲對於某些學生而言是有其正向功能存在，馮嘉玉(2003)亦表示學生使用電玩遊戲的主要原因是消遣娛樂，在使用電玩遊戲的過程中，他們會感受到刺激、快樂、成就感等正面的情緒。但更多的教師憂心於線上遊戲的負向影響。

(四)帶給教師的擔憂及困擾

研究者以研究中心主題分成學生方面、課業方面、家長方面、教師本身、與其它分項說明：

1、學生本身

受訪教師認為面對於學生沈迷線上遊戲時，最大的擔憂是學生面對於真實世界的問題或人際社交，其敏感度以及問題解決的能力顯得非常薄弱。

「與真實人生脫節，在真實人生碰到困難要解決時，學生是沒有能力的。」(Ab217)

「他們的生活經驗太狹隘，不懂真實人際互動時，譬如眼神、語氣那些，他們感應能力變很差，他們沒有辦法去區別是開玩笑的還是認真的。」(Ab312)

2、課業方面

受訪教師也擔心線上遊戲窄化學生知識的來源，另一方面也愈來愈少從事線上遊戲以外的休閒活動。

「資訊獲得這些東西都沒有了，不會看電視了，就是卡在那個電動上面，獲得的資訊都是這個。」(Ba211)

「新一代的年輕人啊！比較不知道自然之美啊！然後不知道人跟人之間如何溝通，好像沈浸在一個狹窄的空間裡面，他們獲得歷史的知識、社會關係啊...都是從 game 來的。」(Bc206)

3、家長方面

另一方面，有些受訪教師也認為，學生沈迷於線上遊戲亦會造成親子之間的衝突，更有些家長為了獎勵學生，把線上遊戲的攻略本當成誘因，因此強化了學生線上遊戲的行為。

「我個人擔心的學生的課業外，還有親子衝突的問題。」(Bc112)

「家長給孩子的獎勵是攻略本、遊戲網卡，在不經意當中你鼓勵了孩子。」(Ba211)

4、教師本身

編號 Ca1 的教師更進一步表示，自己無力去告訴學生有什麼事情是比網路更重要的，又有什麼休閒是比線上遊戲更有趣的。

「鼓勵他們閱讀、聽音樂或者說去做一些其它的事情，他們會認為玩遊戲已經是他們的最大嗜好、最大的休閒了，我們很難培養他們其它正常的休閒活動。」(Ca107)

5、其它

編號 Ba1 的教師表示，線上遊戲也具有人際溝通的功能，產生猶如網路交友一般的問題。

「我們知道線上遊戲本身也可以跟人家互動，可以跟裡面的人互動，或是跟裡面的參賽者互動，它也會衍生出一些交往問題。」(Ba107)

面對學生沈迷線上遊戲的問題，教師擔憂的不僅是學生知識來源的窄化，也擔心學生因此無法處理現實世界中所遭遇到的問題，加上家長的態度及線上遊戲所引發的交友問題也令教師感到困擾，更重要的是，教師表示要去扭轉學生對於網路以及線上遊戲的熱愛，感到相當的無力，Orman(1996)提到成癮者通常是缺乏其他滿足感，因線上遊戲所帶來的滿足感導致成癮者不可自拔，其最大的關鍵就是缺乏網路以外更大的滿足感可以力克其成癮習慣，或者讓其有機會從成癮的習慣中轉移焦點(見表 4-11)。

表 4-11 線上遊戲訪談結果綜覽表

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Aa4	12	男	學生閒談	在班上形成一股風氣 影響交友的選擇		無
Aa5	11	女	學生閒談	影響正常課業學習 所有的心都在網路上 騙父母的金錢	只能用消極勸導的方式 輔導	有

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Ab1	6	女	家長轉介	花太多的時間 影響親子關係 網路成為學生唯一焦點	無法說服學生轉移其它的休閒活動 影響學生學習方式 家長的配合	有
Ab2	22	女	上課得知	成為學生唯一重要休閒 影響交友選擇 金錢問題	沒有適當的運動 與真實人生脫節也缺乏 能力解決真實生活問題	無
Ab3	7	女	學生自我坦露	成為學生唯一重要休閒 生活能力低落 電玩成為唯一資訊來源 影響學習方式	生活太狹隘 現實人際互動能力變差	有
Ac1	15	男	學生自我坦露	花過多時間 影響課業	無力輔導學生	無
Ac2	20	男	學生拿點數卡 跟同儕炫耀	不會專注課業	金錢問題 線上遊戲賭博問題	無
Ba1	17	男	與學生聊天	正常社交、睡眠、日常生活、同儕關係被影響 能夠宣洩其苦悶與壓力 課業、經濟失衡	與線上遊戲玩家衍生出 交往的問題	無
Ba2	3	女	上課或閒聊	在班上形成一股風氣 剝奪課業、親子溝通時間與資訊來源的窄化	家長在無意中鼓勵與強化學生線上遊戲行為	無
Bb1	17	男	個案	影響課業	線上遊戲問題背後的因素探討	有
Bc1	10	女	上課觀察	沒有心思在課業上	課業、親子與同儕衝突	無
Bc2	13	男	上課觀察	作息、課業、行為、生涯都受影響	不了解自然之美 資訊來源的窄化 不知道與人如何溝通	無
Bc3	4	男	上課觀察	不斷的想網路的事 影響日常生活及課業		無
Ca1	23	女	學生上課表現 家長告知	影響生活作息、課業 除遊戲，什麼都不在乎	無法培養學生其它正常的休閒活動	無
Cb1	13	女	個案	花太多時間，功課沒有顧以及暴力、犯罪問題 人際互動差、網路與現實不分、導致中輟		有

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Cb2	13	女	個案	課業與同儕關係變差	父母配合問題	有
Cc1	7	女	學生閒聊 上課觀察	花太多時間 忽略課業 影響交友的選擇 當成得到肯定的方法	父母配合問題 無法培養學生其它休閒活動 無法幫學生建立目標	有

二、網咖現象

「網路咖啡廳」(簡稱「網咖」)一個結合科技與休閒的新潮流，不但瞬間引爆流行，更為現代生活帶來另一項休閒契機，不過，卻也為青少年學子帶來許多身心影響；本節我們將針對學生使用網咖現象的現況、教師知覺管道、對學生的影響以及教師的擔憂分別探討。

(一) 中學生網咖現象現況以及嚴重性

有些教師表示目前中學生流連網咖的情形還是相當的普遍，以前的學生下課去打籃球，現在的學生在下課之後，就一定要到網咖去報到。

「目前超級嚴重，國中高中生都有這樣的現像，每天一下課，就是一定要去那裡報到，打到一定的時間，他才要回家。」(Aa109)

「只要離學校很蠻近的，地點不遠，都會耗一些時間過去，好幾年前還沒有開始的時候，他們可能一放學就是拿著一顆籃球去打球，現在不是啊！」(Aa507)

受訪教師也表示，流連網咖的問題大部份以男生為主。

「男生比較多，女生比較少，我們男生大概佔全班的三分之一而已，而會上網咖的可能就有二分之一以上吧！」(Ca109)

「男生去網咖的比例比較高，女生久了就會比較少，因為她們女生會跟我說，她們覺得過去那邊很便宜沒有錯可是那個環境很髒。」(Aa507)

不過，礙於地區的不同，編號 Acl 的電腦教師認為學生上網咖就只是很單純的去打遊戲而已。

「網咖的問題是人的問題，像我們這個地方的小朋友是比較傳統的，他們大部份都是因為家裡沒有電腦，去哪裡都是打線上遊戲，所以也不會是很不當的場所啦！因為他們只是去玩遊戲。」(Ac106)

不少受訪教師表示，目前網咖問題已經沒有前幾年這麼嚴重了，過去網咖可能因為速度快、設備好吸引學生前往消費，但是由於寬頻愈來愈普遍、平價，所以很多學生家裡的連網速度跟網咖是不相上下的，加上網咖環境每況愈下以及經濟上的考量，很多學生幾乎不上網咖。

「現在的孩子好像覺得網咖很臭，所以比較沒有那麼多人去，國中生有些還是會去網咖...，那時候網咖會流行是因為速度快，可是現在家裡的速度一樣快，有時候甚至比網咖好，我覺得去的人變少了。」(Ba208)

「可能我們學校的學生大部份都有電腦，那網咖他可能要有額外的經費支出嘛！的確有些學生這樣，但我覺得他們會更方便就是從家裡本身有電腦在家裡使用，是比較經濟的方式。」(Cb209)

家庭與學生的關係是造成學生流連網咖的因素所在，所以最先要關注的應該是學生與家庭的關係。

「流連網咖是還好，不過還是有，有一些學生趁家長不注意的時候，就會跑去，或者父母親晚上無法在家，學生就會成天泡在網咖。」(Bc108)

「我覺得是還好，我覺得網咖的問題是有沒有父母的關心，是一個要點，那現在就是說寬頻也愈來愈普遍了嘛！那很多學生基本上在家裡玩比較多。」(Bc203)

「其實我們學生大概家裡都會有裝設網路，所以上網咖的學生比較少了，現在會去網咖的可能都是跟家裡合不來的，才會跑到網咖去，不過這種個案現在比較少啦。」(Cb111)

目前受訪教師的經驗中，的確有些受訪教師知覺到網咖的問題是存在的，向陽基金會(2001)在受試的九千多人中，有超過一半(51%)的在學青少年曾經去過網咖，其中有45.4%的人固定每周至少去網咖一次；但本研究中卻發現為數不少的教師認為網咖的問題其實已經消退了不少，不似前幾年來的嚴重，就算有學生成天泡在網咖店，家庭問題可能佔了絕大因素。

(二)知覺管道

在知覺管道中，研究者將針對研究者所區分出不同之中心主題之知覺管道，逐項說明：

1、直接與學生互動

大部的受訪教師在知覺學生網咖問題時，還是以聊天互動、觀察或者是在其它學生的身上得到知覺。

「那我知道的管道就是學生有時候下課、或是上課跟學生聊聊天或是說私底下了解的時候，他們會透露一些給我知道。」(Bc308)

「通常是透過學生的言談，有時也會直接問他們附近有哪些網咖可以去，學生就會透露出來，所以還是要靠跟學生的互動跟觀察。」(Bc108)

Aa2 受訪教師於訓導處的處理經驗中，了解到學生流連網咖的問題。

「在訓導處的時候.....，處理一些偶發事件，在學生的自白書中發現很多學生上網咖的幾率很高。」(Aa203)



2、學術或專業管道

編號 Bb1 的受訪教師表示，其透過報章雜誌了解到目前學生的網咖問題，至於實際上的情形如何，真的不太了解。

「大部份是在報章雜誌上說的，至於學生是不是真的有去，學生可以穿便服啊！所以到底是不是我們的學生也很難認定啦！」(Bb107)

綜上討論可知，學生網咖問題大多可以從詢問學生中得知，若加上與學生有實際接觸，要了解網咖現象不會是個很大的問題。

(三)對於學生的影響

在針對學生的影響中，研究者以訪談大綱中受訪教師所暢談之內容，將中心主題分成課業學習與日常生活與現實人際逐項說明：

1、課業學習

對學生的影響方面，受訪教師認為其對於課業的影響最大。

「我覺得都把功課拋到一旁是我比較擔心的，至於說會學壞怎樣怎樣...網咖好像那種不良場所，在我們這邊是不會。」(Ac107)

「他們常常弄很晚，然後成績低落，那低落也沒有到休學或中輟的地步。」(Bb108)

2、日常生活與人際關係

教師認為，網咖漸漸成為學生調適壓力時候的場所，但由於網咖的出入份子複雜，可能引發後續更大的問題。。

「他們逃避他們的壓力到那裡，他們覺得在那裡可以盡情的一直打。」(Ab212)

「要不是環境不好就是去的份子比較複雜，可能結黨結派然後來學校滋事。」(Bc309)

由上可知，網咖對於學生最大的影響就是課業，張俊文(2003)表示網咖對青少年最大影響可能是影響學生正常學習、影響學生身心健康以及形成新的犯罪溫床；除此之外，網咖也變成學生排遣壓力的重要場域，但另一方面，也會造成學生人際關係的複雜，陳富添(2002)亦指出從大台北地區許多中學輔導室的個案發現，近來有愈來愈多的青少年，因整天沈迷網咖中上網聊天、玩連線遊戲，造成學業荒廢，甚至為此中輟學業，形成所謂的「網咖中輟潮」。

(四)帶給教師的擔憂及困擾

研究者以研究中心主題分成學生方面、家長方面、教師本身與其它分項說明：

1、學生本身

受訪教師面對這個問題，最擔心的還是學生人際交往的問題，網咖的出入份子複雜很容易帶給學生一些負面的行為或價值觀。

「我們擔心的是，學生在沒有自制力的情況下產生網路成癮，另一方面會加入幫派，造成複雜的問題。」(Bc109)

「網咖的份子比較複雜，我們比較擔心他們會成群結隊或者是加入一些幫派被毆打這些的。」(Cb112)

2、家長方面

倘若家長對於學生流連網咖情事不反對甚至是縱容的話，處理起來更是難上加難。

「有些家長把網咖當成托兒所，所以家長的態度很重要，學生在學校會不會出什麼狀況，還是要跟家長配合才有辦法。」(Aa204)

3、教師本身

受訪教師認為處理學生網咖問題有其困難度存在，學生往往在下課時間聚集網咖。

「教師不知道要怎麼樣去處理，第一，它是下班時間，第二，你要說它不正當，他也只是在那裡打電動而已，你去抓，他也只是打電動，你能說什麼，如果真的可以做的，就只有跟家長聯絡吧！」(Aa111)

4、其他

編號 Bc3 的電腦教師表示，網咖因為要商業考量，對於要做一些安全性的管制其實是很難的。

「比較值得焦慮的是，網咖能不能做一些管制，所以說一些資訊的管制，學校可以做一些切換的動作！但是說網咖裡面它要做一些犯罪的行為，譬如說買賣一些非法性的物品，或者說在裡面做一些違法的事，去盜取別人的密碼就沒有辦法去控管，學校可以嘛！」(Bc309)

面對學生流連網咖的問題，受訪教師擔心的還是學生結黨結派以及一些較為負面的問題，李文昌(2003)認為，我們所要關心的是「網咖」中所暗藏的賭、色問題，因為一些青少年心智尚未成熟，一旦涉入可能難以自拔。另外，家長的認知與態度也是將學生推向網咖的重要因素之一，加上網咖業者基於商業考量下，對於其出入份子與安全性無法有效控管，在在都令教師感到擔憂(見表 4-12)。

表 4-12 網咖現象訪談結果綜覽表

編號	年資	性別	得知管道	對學生的影響	對於此現象的困擾	輔導經驗
Aa1	8	女	學生自我表露	抽煙	不知道如何處理 與家長配合	無
Aa2	9	男	學生自白書	影響作息與課業	家長配合	有
Aa5	11	女	學生自我表露	複雜人際關係	中輟生聚集網咖	無
Ab2	22	女	學生自我表露	成為逃避壓力的場域	精神與課業問題	有
Ab3	7	女	學生自我表露	變成生活的一部份	被中輟生影響	有
Bc1	10	女	學生自我表露	花太多時間	擔心學生變壞	無
Bc3	13	男	學生自我表露	影響課業	網咖的資訊、犯罪管制 問題	無
Ca1	23	女	學生同儕	上色情網站	導致過度早熟	無

綜合論之，受訪教師表示學生網路成癮、不當網路交友、沈迷線上遊戲以及流連網咖四大問題，大多能夠藉由直接與學生接觸中得知(見表 4-13, 4-14)，其中不當網路交友較其它三項有較高的比例須透過重要他人才能夠得知，導因於學生對於網路交友的真實情況較為隱瞞，因此也造成教師在學生網路交友知覺上的困難；以影響或後果來看，網路成癮、不當網路交友、沈迷線上遊戲以及流連網咖對於學生的課業學習以及日常生活有相當程度的影響，而不當網路交友與沈迷線上遊戲較易造成學生在價值觀上的扭曲與混淆。

教師對於網路成癮、不當網路交友、沈迷線上遊戲有其教育與輔導上的困難，除了難以導正學生不正確、不適當的價值觀外，也難以力克學生對於網路的熱愛與沈迷(見表 4-15)，除此之外，對於網路成癮造成學生與家長之間的親子衝突以及教師與家長間的溝通問題亦是教師擔憂與困擾的重點之一；在不當網路交友方面，教師則表示學生的安全問題最令人憂心，而沈迷線上遊戲部份，教師則擔心學生因沈迷線上遊戲而造成其知識窄化、價值觀混淆以及學業、日常生活等不良的影響；對於學生流連網咖，教師則表示，其與家長的觀念溝通與擔心學生因為網咖的複雜環境，而導致學生人際交往以及行為偏差等不良後果。

表 4-13 受訪教師對於學生網路使用之知覺管道分類表

類別	知覺管道(百分比)			
	直接與學生互動	學術或專業管導	透過重要他人	個案輔導
網路成癮	35	18	18	29
不當網路交友	56	0	39	5
沈迷線上遊戲	74	0	5	21
流連網咖	88	0	12	0

(表內容為受訪教師人次百分比%)

表 4-14 受訪教師知覺不當網路使用對學生的影響分類表

類別	對學生的影響(百分比)				
	課業學習	日常生活與人際關係	親子與家庭問題	價值觀扭曲	正面影響
網路成癮	32	36	7	18	7
不當網路交友	13	31	6	38	12
沈迷線上遊戲	26	36	7	26	5
流連網咖	25	63	0	12	0

(表內容為受訪教師人次百分比%)

表 4-15 教師對學生不當網路使用之擔憂與困擾分類表

類別	教師的擔憂與困擾(百分比)					
	學生本身	課業方面	家長方面	教師本身	安全問題	其它
網路成癮	16	16	21	37	0	10
不當網路交友	13	9	13	22	26	17
沈迷線上遊戲	28	12	16	24	0	20
流連網咖	10	10	20	10	0	50

(表內容為受訪教師人次百分比%)

第五節 輔導角色、困難阻礙以及所需協助

一、輔導角色

新型態的學生問題行為為學校的輔導工作帶來了新的衝擊，由於議題涉及層與以往不同，不同類型教師針對輔導學生網路使用問題行為議題時，其所主張的輔導責任角色與限制，會不會有不同的看法，以下將針對受訪教師所提出的導師、輔導教師、電腦教師、家長以及其他所有人，加以說明。

(一) 導師

大部份的受訪教師都認同，導師對於學生有最直接且密切的接觸，對學生所有的問題行為本應負起最大的輔導角色。

「我覺得導師佔很重要的角色，或許身為輔導教師的我們這樣說有點不負責任，但我覺得導師是直接的接觸。」(Ab108)

「導師如果發現這個學生上課不專心了，成績退步了，打瞌睡了或情緒很不穩定，就應該先了解他是不是有這些問題。」(Ab219)

「我覺得班導師的責任是最重的，因為導師平常就可以觀察到學生學習的狀況，可以發現學生的網路行為造成學習低落。」(Ac112)

不過，編號 Ab1 的輔導教師也提到導師可能因為缺乏專業的輔導能力，就算負有輔導角色，也無法達到顯著的輔導效果。

「還有一個問題，就是導師有沒有輔導的專業能力……，導師有責任去關心網路偏差行為的孩子，但是如果導師對這個學生沒有影響力，那麼就算導師願意負起責任，但輔導的效果卻是零。」(Ab108)

無庸至疑，受訪教師皆認同導師在學生輔導上，需要投注相當精神與時間，儘管如此，導師對於學生網路使用問題行為僅能做到現況的知覺，若真想達到輔導成效，仍有其輔導專業能力上的限制。

(二)輔導教師

談到輔導角色，多數受訪教師直接聯想到輔導教師，其也論及輔導教師面對此一現象時，所應擔負的輔導工作內涵。

「他今天的價值觀念有偏差，或者生活行為上面有偏差的時候，我們是不是也能夠把他在網路上面的活動行為納入我們去診斷的因素之一，以前可能不會去想到這個部份，但是我覺得現在的輔導教師應該要把這個因素納入裡面去，是不是在網路上如何如何導致他這方面產生一些偏差行為出來。」(Ba108)

「輔導教師他應該是根據某些特殊的 case，就他的專業提供一些協助，另外輔導教師扮演的角色也應該是從怎麼樣協助學生正確且有效的使用網路資源，我覺得這可能是輔導教師要扮演的角色。」(Bc208)

不過，也有不少受訪教師認為，輔導教師大多沒有直接帶班，除了個案學生外，與其他學生接觸非常有限，也因此造成輔導教師在輔導角色上的限制。

「我比較不贊成是輔導教師的責任啦！因為輔導教師有其專業的方面，例如在心理層面，比較不專注跟學生接觸。」(Aa208)

「如果真要把輔導的責任全部歸給輔導教師，僅有輔導教師是不夠的，一位高中輔導教師要輔導八百多位學生！時間與體力多不可能負荷，加上平常時學生也比較不主動會接觸到輔導教師。」(Bb207)

「導師是很重要的一部份，因為輔導教師沒有辦法看到這個學生在學校的生活作息狀況。」(Cb116)

「輔導教師、電腦教師責任也是有，但是效果其實不是很大！」(Ca111)

輔導教師雖負有輔導職責，不過因其職責特性所致，多數輔導教師不會與學生有直接的接觸，以致於產生覺察上的限制；大部份的受訪教師表示，當輔導教師在面對這樣的議題時，最重要的是如何針對已經產生網路使用問題的學生尋求輔導之道。

(三)電腦教師

針對中學生目前網路使用所衍生的問題，部份受訪教師認為，具有電腦資訊技能且教授專業課程的電腦教師，自然不能置身事外。

「如果用技術層面來看，當然是電腦教師的責任。」(Aa208)

「電腦教師要佔大一點，個人覺得畢竟網路是屬於電腦教師在教的，那他也很容易發現學生有這種行爲，而他也懂這個東西，我想他可以跟學生做一個比較好的溝通。」(Bb113)

不過，受訪教師也表示，若要電腦教師擔負學生網路使用問題行爲的輔導者，也將有其現實上的限制。

「至於電腦教師，畢竟一星期只有一節課，有時候一個電腦教師可能教好幾個班級，好幾百個學生，電腦教師可能連學生的名字都不知道，他也不認識學生。」(Aa512)

「我覺得跟電腦教師根本就不相關，因為他們做的事情跟電腦教師教的一點都不搭嘎，只是觀念上的傳輸會有一些吧！」(Aa113)

「電腦教師其實幫不上什麼忙，因為這些東西不屬於電腦的部份，而是屬於一種行爲，而這種行爲停止，你說要讓這種上癮的行爲停止，上癮了而癮要去除的辦法，這個好像沒有一套界定的辦法，我們真的沒有那個技巧。」(Ac210)

「電腦教師只有一節課，如果要我們輔導他們在上課的時候，也是說如果有一些跟網路有關的東西我們會順便提醒他們一下，甚至有學生他剛好跟你在私底下聊天的時候，我們也會利用那個機會啦！多少勸他一下啦！」(Ac112)

學生也認同電腦教師在其網路使用問題行爲的輔導責任是有限的。

「在與受訪教師的訪談過程中，恰有一個原本與輔導教師個別諮商的學生加入了研究訪談，其對於教師的輔導責任角色時提及：我從來不覺得是電腦教師的錯，因為我從來沒有在電腦教師那裡得到什麼，教師教我們寫程式我們又不會在網路上寫程式，我們只是在玩遊戲，就算電腦教師可以做一些機會教育也沒有用啊！因為教師只上一個學期就沒有課啦！」(實 930527)

以目前國、高中的學校編制而言，一個電腦教師通常要負擔全校所有的電腦課程，受訪電腦教師表示，自己連學生的名字都記不起來，再加上缺乏輔導專

業技能，想要輔導學生談何容易，大部份的電腦教師表示其能做的，僅限於資訊的協助或是課堂上的機會教育而已。

(四)家長

本研究者原無意論及家長與家庭教育部份，欲聚焦於學校場境之輔導角色；話雖如此，仍有為數不少教師強調，在學生輔導工作中家長扮演非常重要的因素。

「如果單單是學校教師可以處理的話，全省這些問題早就已經降低，我覺得這個跟家長有絕對的關係，就像我們在學校教學生要怎麼做，回到家完全不是那麼一回事。」(Ac210)

「我覺得這真的是誰的責任嗎？我覺得誰都沒有責任，真正的責任在他父母親。」(Ba213)

「我覺得是家長的責任最重，就是說導師怎麼樣配合家長協助。」(Bc208)

於深訪的過程中，數位教師不斷提及家長的輔導角色，可見此議題之影響不僅限於學校場域，對於家庭同具壓力與挑戰。

「或許學校教育的成敗與家庭教育真的有相當密切的關係存在，雖然訪談中，不只一次強調研究對象僅限於教師，但受訪教師仍然表示，輔導學生不可能只靠教師就有成果，家長如果無法配合，教師再怎麼努力都是徒勞無功，或許在愈來愈多也愈來愈特殊的學生偏差行為下，教師與家長正面臨一場前所未有的挑戰。」(省930608)

受訪教師表示，學生的網路使用行為並不會直接顯現在學校，畢竟學校中接觸網路的時間有限；家長的知覺與配合才是學校輔導成功的關鍵所在。

(五)所有的人

不少教師表示，在教訓輔三合一的政策下，任何一位教師對於學生的所有問題都應負有輔導職責。

「現在教訓輔三合一的措施下，其實每一個教師都有責任，看學生跟哪些教師比較有話聊，那麼那個教師就應該負起輔導的責任。」(Aa208)

「如果我們想要輔導這類的學生，可能就要藉助這些對學生而言有力量的教師身上，這樣效果才會比較好。」(Ab108)

「每一個教師在接到聘書的時候後面都會有寫一個，所有人都負有輔導教育學生的職責，那我想要來看的是你今天是怎樣的角色的時候，你應該你的角色上去發揮你的功能。」(Cb211)

受訪教師表示，談到輔導角色，凡是對學生具有影響力的人都不該置身事外。

「只要是身邊的大人都有責任，每一個科目的教師，只要有談到這個方面的東西都有責任，教師只能給一些觀念、一些機會教育而已。」(Aa307)

「我覺得每一個人都有責任，至少每一個人對網路東西現在已經有什麼，資訊都要了解，而且不是說現在了解就好了，而且要常常知道有哪些問題。」(Ab219)

「每個人的責任，只要是他周遭可以影響到他的人都有責任，只是比重多寡。」(Bb207)

編號Ba1的受訪教師提出了一些關於學校行政與教學面向的輔導角色。

「從學校行政的角度來看，學校能不能透過什麼樣的制度，比如說週會、班會、法令宣導，能不能透過這方面的宣導去建立一個正確的網路使用態度，這是從學校的行政面來看，那麼說如果從學校教學的角度來看話，那麼事實上每一個學科，他都可以在他的課程上把整個網路所應該具有的正確觀念，隨著教材應該把它融入進去做一個正面的導正，這每一科都做的到。」(Ba108)

編號Ba1的受訪教師進一步表示，不僅是學校，教師、家長的責任，整個社會以及發生問題學生的同儕都可以盡一分力量。

「其實學生在接觸網路他所衍生的問題，不是說學生的身份是學生就是由學校來負責，這個在界定上來說，其實社會、同儕跟父母他對學生在負面的網路活動裡，他實際上是佔了一個更重大的比例。」(Ba108)

對於學生網路使用問題行為之輔導角色，導師、輔導教師、電腦教師以及家長，乃至於學校、社會皆要負起責任，若僅鎖定學校場域，任何教師都當負起輔導職責；然而，論及輔導職責時，相對得考慮輔導專業能力上的限制，導師與學生的接觸頻繁，但卻可能缺乏輔導技巧導致輔導成效不彰；電腦教師與輔導教

師對於學生的第一線接觸有限，不同的輔導角色有不同的輔導職責，電腦教師能夠提供資訊專業上的協助，輔導教師也能支援輔導專業技巧。

表 4-13 中顯示不同教師對於輔導角色主觀認知，其中導師認為導師以及家長的輔導角色最鉅；而輔導教師認同導師的輔導角色，另外對於輔導教師本身的輔導角色也有相當程度的認同，蕭明珠（2001）指出，最近深受各界所關心的網路成癮、網路交友等學生因使用網路而產生的種種問題行為，輔導教師認為其是電腦教師的責任所在，在本研究中，的確發現輔導教師較其它教師更認同電腦教師所需投注於學生網路使用問題的輔導，或許肇因於輔導教師專業輔導知能之故，對於任何具有影響力之人員，皆應投注心力於輔導之上，而導致其結果；電腦教師則認為家長輔導角色不容小覷，在學校場域中，導師以及輔導教師自然不能置身事外；另外，導師以及輔導教師對於學生網路使用問題行為之輔導責任皆有高程度的認同，反觀電腦教師對於此議題，似乎較導師與輔導教師有較低度的認同，或許肇因於本身不具有輔導專業能力以及與學生接觸有限的雙重限制；而在家長方面，導師對於其輔導角色有高度的認同，但卻沒有任何一位輔導教師認為家長有其責任在學生網路使用問題行為輔導之上，研究者探其原因發現，輔導教師高度認同所有人之輔導角色任，或許在其專業輔導經驗中，輔導成效的展現不在於任何一方，而在於任何對於個案有影響力的人，因此，在研究者致力聚焦於學校場域時，輔導教師對於任何教師皆有相當程度的認同，在電腦教師的輔導責任角色中也較其他教師有高度的認同，但若將焦點置於學校場域之外時，輔導教師認為所有對於學生具有影響力的人皆負有責任；綜上所述，受訪教師大多認同網路時代的學生輔導，應該改變過去舊有的輔導觀念，面對學生廣大的網路使用問題，不論教師、家長、社會、國家皆應負起輔導職責，各司其職、分工合作，如此才是學生輔導最有效的方法。

表 4-16 不同類型教師對於輔導角色主觀認知統計表

責任角色		導師	合計	輔導教師	合計	電腦老師	合計	家長	合計	全體的人	合計
教師類別											
導師	國中	4	5	1	2	1	1	2	5	2	3
	高中	1		1		0		2		1	
	高職	0		0		0		1		0	
輔導教師	國中	2	4	1	3	1	2	0	0	3	6
	高中	1		1		1		0		1	
	高職	1		1		0		0		2	
電腦教師	國中	1	2	0	2	0	0	1	3	0	2
	高中	1		2		0		2		2	
	高職	0		0		0		1		0	
合計(次)		11		7		3		9		11	

二、輔導上的困難與阻礙

此部份主要是為了了解受訪教師在實際輔導學生網路使用問題行為時，遇到的困難與阻礙，以下將受訪教師的所提及之困難點分成教師、家長與學生、課程與學校，以及政府與社會四方面進行探討。

(一)教師

在教師的部份，教師普遍認為自己由於本身接觸網路的經驗不多，所以面對學生這種問題時，感到有些無力感存在。

「我們已經把它覺得是很糟糕的，沒有去接納、認同，因為今天如果你覺得上網都是很糟糕的，所以我才說我要說服自己先去玩玩看，玩的過程的心路歷程，在跟他談的時候，就能一起分享。」(Aa308)

「輔導教師也要了解網路世界，畢竟我們跟學生的世界是不太一樣的。」(Bb114)

「我根本就沒有網路交友、也沒有去過網咖、也沒有玩過線上遊戲，所以我很難

站在跟孩子一樣的立場，沒有辦法了解他在想什麼，並且從正面看這些事。」
(Ab220)

另一方面，受訪的導師與電腦教師認為自己缺乏輔導的專業技能，是造成輔導困難的主要原因。

「我覺得我們教師有時候分好幾種，像我自己有時候是有那種熱情，但就是嫌背景不夠。」(Aa412)

「就是缺乏輔導的技巧或是一些行為改變技術。」(Ac211)

「他不打電動他又不讀書，他就不知道他要幹嘛了！那個部份就很空洞，然後你也不知道你要怎麼 push 他！」(Cc112)

「我只能了解他們在幹什麼也可以跟他們談，也是有限啦！畢竟我也不是學輔導的，我了解他的心態跟想法或內容，但實際在輔導方面的能力我是不足的。」
(Aa411)

部份受訪教師認為，要轉移學生對於網路的熱愛，乃至於培養學生其它休閒習慣，皆顯得無力。

「就是很難讓學生轉移到其它的休閒活動上，另外還有就是價值的問題，我們有學生就會搞不清楚狀況，覺得上網也是一種求生的技能。」(Ab109)

「最重要的困難是網路交友跟遊戲都是很吸引人的，基本上沒有人有辦法去擋住他，不管你說什麼大道理，或是用什麼例子，我覺得作用都不大。」(Ac113)

輔導一個學生往往要花上很多的時間，但是教師往往要礙於過多的行政與教育工作，能輔導學生的時間所剩無幾。

「輔導學生也需要時間，但是，教師通常沒有那麼多的時間在輔導學生上面，通常教師花大部份的時間在教學以及行政上面，沒有多餘的時間去處。」(Bc116)

「我們沒有辦法持續不斷的去跟他們講，我想這個是需要長久持續不斷的去幫助他們，教師要帶這麼多的學生，會分散心力。」(Ca112)

「我們只知道他在網路上面遇到的困難，但我們很難知道知道他在網路上到底遇到什麼樣的困難。」(Ba109)

另一方面，教師認為要了解學生的網路使用行為或者是問題行為，根本沒有標準可以依尋，增加知覺與判別上的困難。

「其實我覺得我有一個很大的問題就是說常常在談到這個問題就是要先界定一下什麼叫做成癮。」(Bc210)

「導師就是第一線的導師都不知道這個狀況，等到問題很嚴重了才反應出來就比較麻煩，如果第一線的導師很快就知道這個問題，在他成癮還沒有很深的時候就處理，這個問題反而會比較容易的處理掉。」(Bc314)

(二)家長與學生

不少的受訪教師認為，家長的態度與配合度是造成學校輔導成敗的關鍵。

「家長是很重要的，像我們班上有一個學生一下課就要跑網咖的，打電話給他的家長，家長說，我就是要給他自動自發的學習，那我們也沒有辦法呀！因為家長就要放任小孩子去上網咖打電動。」(Aa114)

「家長沒有管制也沒有辦法，我曾經給個家長一些具體建議，結果家長一個都沒有採用，用了很多藉口不願配合。」(Bb209)

「家庭不認同教師的輔導方式時，就會造成輔導上的問題產生。」(Bc116)

「有時候我們會很希望家長協助共同管理學生下課之後學生的時間，可是家長能夠配合的實際上不多。」(Aa513)

除了家長的因素之外，學生價值觀的混淆以及自制能力的低落，亦是造成教師輔導上的阻礙之一。

「我覺得他們的價值觀哦...應該說很新奇還是什麼！.....，他們那種價值觀念的混沌對於輔導上非常的困擾，剛開始會很受傷啦！但後來發現他們每個人都這樣子。」(Ab315)

「目前學生的責任心跟自制力都不強，你跟他們說他們都會說好，過了一陣子又變了，我們真的沒有辦法長久持續的去叮嚀。」(Ca112)

「其實孩子的自我控制能力都很差耶！所以我們需要家長的配合，也就是說在家裡面你必須盯著，來到學校就是我們盯。」(Cb117)

(三)課程與學校

編號 Ab1 的教師表示，學生習慣網路世界的多彩多姿之後，很難回到枯燥的課程之中。

「孩子視野都那麼寬，我們無法把孩子從多彩多姿的網路世界上抓回到枯燥的課程上面。」(Ab109)

而編號 Cb2 的受訪教師表示，學校的校規要有約束的功能，讓學生知道自己的行為會造成什麼樣的後果。

「校規還是有校規，那曠課多少節然後不來，影響到他的學習的話還是會請他離開這個學校，我們會覺得不能因為個案而影響到全班的管理。」(Cb212)

(四)政府與社會

至於政府與社會方面，編號 Aa2 的教師認為，政府對於網路管制的鬆散，造成學校教育與輔導上的困擾，另一方面網咖的業者與警政單位也要配合，多管齊下才能看見成效。

「開店的人本身要有良知，少年隊也要配合啦！」(Aa209)

「政府本身也沒有去做一些...就是之前不是說有些東西要被鎖住的嗎？我覺得那個應該早就要做了，都沒有去做。」(Aa308)

綜上所述，不同教師在不同的教育專業中，所面對的困難與阻礙也就不同(見表 4-14)，一般來說，導師或電腦教師認為自己缺乏輔導的技巧，而輔導教師以及導師則是認為本身資訊技能與網路經驗不足；除了教師自身部份，受訪教師也認為學生、家長、學校、政府以及網咖業者，也要一起配合，否則光靠學生校教師的努力，成效也不會太理想。

對於不同類型教師在輔導學生網路使用問題行為時，教師普遍認為不是某些教師的責任問題而應針對不同教師給予不同的輔導任務 1. 導師：其與學生有最直接的接觸，所以在學生網路使用問題行為的知覺部份，應多加著墨；2. 電腦教師：因為其具有電腦與網路之專業技能，可以協助導師與輔導教師了解網路與相

關技術的支援；3. 輔導教師：其具有導師以及電腦教師皆缺乏之輔導專業知能，所以輔導教師理當針對超過其它教師能夠處理與輔導的學生，例如：成癮過深或具有深層心理問題之學生，給予深入、專業且適切的輔導。

表 4-17 教師輔導學生網路使用現況問題之困難與阻礙

	困難與阻礙	人數
教師本身	本身沒有接觸	3
	缺乏輔導技巧	3
	無法轉移學生休閒與價值觀	2
	時間太少	4
	知覺困難	3
家長與學生	家長的配合	11
	學生的觀念與自制力	4
課程與學校	學校行政配合	1
	學校課程	1
政府與社會	政府政令	1
	警政單位	1
	網咖業者	1

三、所需要的協助

新型態的學生問題行為，造成教師在學生輔導上的困擾與阻礙，若想要達成有效的輔導，教師又希望獲得哪些方面的協助？以下研究者將訪談結果，分成教師、家長、學校、政府與社會以及其他五個面向加以描述。

(一) 教師

教師認為學生的問題日新月異，唯有加強本身的輔導技巧，才能跟得上時代

變化。

「我必須要了解怎麼做，如果說我有心想輔導他，但是我不知道該怎麼做，這可能產生的問題會比較大。」(Ac211)

「其實對於網路成癮這個新興的議題，我覺得教師還有必要去吸收一些新的輔導技巧，否則跟不上時代。」(Cb213)

另外，編號 Ba1 的受訪教師也表示，因為這個議題涉及網路，所以教師的資訊能力也要有所提升。

「教師自己本身的資訊能力要夠，那學校是不是能夠提供教師這樣的資訊能力。」(Ba109)

編號 Cb1 的教師認為，不同的教師應該加強不同的功能，導師要能夠做到早期知覺，才能做到早期的治療，而各科的教師也要在學生尚未有任何症狀前做好預防性工作。

「導師能夠即時發現學生的問題，是很重要的，早期發現就可以早期治療。每一個教師都要有這種警覺，科任教師也要把一些網路相關的資訊適時的交給學生。」(Cb118)



(二)家長

家長與教師的配合與協助，是輔導學生問題行為的不二法門。

「當然是家長，因為學生會做這個事情在學校是不太可能的....，最重要的就是回家的時候，家長要稍微注意學生，學生是不是在做這樣的事情。」(Ac114)

「大部份家長會有一些抱怨，因為家長的不了解，如果真的說要協助，我想家長的配合很重要。」(Bb115)

(三)課程與學校

至於學校方面，受訪教師認為僵化的課程要有所改變，否則學生在習慣了圖文並茂的網路世界後，傳統的課程再也吸引不了學生的注意力；另一方面，學校的校規也應該有所堅持，讓學生明白該負的責任何在。

「學校的課程需要有些彈性，但我們現在的教育制度很僵化，所以，第一，我覺

得教育應該要放寬彈性，接納不同需求的孩子，這樣你才能留住他。」(Ab110)

「困難的是學校應該要整體配合而不是姑息，有些該退學還是讓他退。」(Bc315)

(四)政府與社會

至於政府方面，應該多提供教師這方面的資訊或是一些經驗的分享；警政單位或社教機構也可以多提供教師關於網路多方面的知識。

「教育部可能要辦一些對於網咖的認知，很多教師還是很缺乏這方面的觀念，主講人也可能要有一些例如：警察大學或向陽基金會等...分享一些個案，才能給我們一些實質的幫助。」(Aa210)

「除了要有相關的網站可以提供資訊外，好像應該要有不同的個案類型，不同的個案應該要怎麼樣輔導這樣的資訊給教師，而且是完整個案，就是面對輔導網路成癮或援交的個案，一個很完整的記錄。」(Ab220)

「要防止那些問題行爲，也要適當的給予法律素養以及價值問題，除了學校機構，也需要校外的社教或警政機構來學校做一些輔導。」(Ab110)

另外網咖業者也須要與學校配合，如此才能管制學生流連網咖，甚至是更嚴重的後續問題。

「有些網咖會有一些規定例如：幾點以後或幾歲以下不能進來，但是通常都管得很鬆，執行的不夠嚴，所以說學生蹺家，他就會去二十四小時的網咖店。」(Aa514)

「我想網咖那邊也要配合吧！像上課時間就不要讓學生進去，政府的政令也很重要。」(Aa115)

「我們這邊的網咖，因為我們常去找學生，都不讓我們進去了。」(Ab316)

另外，對於網路資訊過濾的問題，政府也應該即早修定法律規範加以限制。

「網路資源真的需要過濾，尤其是色情網站，哇塞！真的是每一個人都可以上去，這些我覺得不良的網站，應該要有一些單位出來監督或監控。」(Ca113)

(五)其它

另外，受訪教師也認為，面對這樣全新的學生問題行爲，應該要組成一個團隊或是一個支援系統，因為它牽涉的範圍廣且深，輔導上更是不容易，所以唯有

各司其職才能夠達到全面性的功效。

「需要一些具有輔導技能的人協助，他比較能夠做長時間的追縱或更專業的幫忙。」(Aa514)

「要有一個 team，一定要有一個 team，這個 team 要有心理師、諮商師、電腦教師、導師、家長等...可以各司其職。」(Bb210)

「支援的系統要夠，這種支援系統像是學校的專門輔導人員、同事之間的關懷以及學校行政上的支持都是很重要的。」(Bc117)

「教育的問題就是各個專業不容易結合在一個教師身上，懂這邊不懂那邊，懂了輔導又不懂那邊，所以有時候需要聯合起來。」(Aa411)

綜合所有受訪教師所提出的意見(見表 4-15)，我們發現教師都希望能夠知道怎麼做，也希望多一些經驗的分享，唯有各方面的重視與關注，提供教師輔導上所需的協助，才能夠讓學生在一個正常且健康的環境下成長。

表 4-18 教師輔導學生網路使用現況問題所須協助

所需協助	項目	人數
教師本身	輔導技巧	3
	資訊能力	1
	覺察敏感度	2
	各科教師問題行為預防	1
家長	家長的配合	3
課程與學校	學校行政配合	1
	學校課程	1
政府與社會	政府	2
	警政單位	3
	網咖業者	3
其它	支援系統	5

第六節 輔導經驗

本節旨在將受訪教師對於網路使用問題行為學生所採取過的輔導經驗討論如下。

一、目前受訪教師的輔導經驗

縱然目前於網路使用問題行為之輔導議題，仍處於摸索、試探階段，除少數受訪教師表示有些教師根本就不了解這個現象，因為沒有覺察，所以根本不會採取任何的輔導行動，或者根本在教師本身或相關條件不足之下，完全無法了解、無從輔導。然幸運的是在本研究之受訪教師，縱然面對如此棘手的學生問題時，仍提出些許想法或因應方式，以下將針對受訪教師自身或所知覺其它教師之處理與輔導現況，分述如下：

(一)勸導式的輔導：

受訪教師認為，面對全然陌生的學生問題行為，大多數的教師最先採用的輔導方式是勸導或告誡。

「我們也只能跟他們說一些保護自己的方法，然後提醒他們。」(Ab305)

「常常跟他們說網路交友不好的因素在哪裡還有危機是什麼要特別注意，我們會跟他們灌輸這些觀念，而且最主要我們也會限制他，其實是說一個治標的方法，但我們也會舉一些新聞的例子啦！提醒他啦！但說要禁止也很難啦！」(Ac105)

「我只能勸學生不要這樣玩，但我覺得真的很難耶！」(Ca108)

「我有一個學生，國小的時候可以跟他媽媽分享很多事情，可是到了國中以後，媽媽都不跟他講話了，他還以為是媽媽偏心，但是當我唸完那篇網路成癮的文章之後，他自己去反省，發現自己跟文章裡頭的主角好像，把時間都放在網路交友或遊戲，慢慢跟家人的互動就少了，上一次我碰到他就問他，是不是要為了跟媽媽之間的疏遠而負些責任，他開始可以接受。」(Aa306)

(二)訂立協議或規則：

受訪教師與學生訂立協議或規則，讓學生能夠正視己身之網路使用行為，也

能夠較為彈性處理或矯正其網路使用問題行為。

「如果學生上課時間正常，只是晚上沈迷，我會找學生來談，但不體罰，因為沒有影響到上課，我會希望學生維持課業的正常，功課也要確定能做完。」(Aa205)

「一味的防堵不是最好的方法，那我比較強調玩 game 其實不錯，但就是說不要花費太多時間，要建立一套遊戲的規則。」(Bc207)

「我會跟學生說如果你回家上網一個小時，就請你唸書唸一個小時。」(Cc110)

(三)重視學生的心理需求：

學生網路使用行為的表象下，往往存在潛在的心理需求以及問題，受訪教師表示，學生的需求與問題如果沒有被了解與接受，是很難談到輔導。

「在處理的時候我會考慮到網路後面真正的需求，我有一個學生因為自負，導致現實生活中沒有什麼朋友，所以才會想到在網路上交朋友，獲得一些稱讚。」(Bb112)

「任課教師跟我反應有一個單親的學生上課不用心，眼睛雖然看著黑板可是心不在那裡，後來我就找他來談，他表示，上課時他都會想到爸爸，他想怎麼樣報復爸爸，由於太過痛苦，所以後來就用打線上遊戲的方式，讓自己忘記去想爸爸，忘記要去報復爸爸，其實很多學生有更深沈的原因。」(Aa306)

(四)切斷對外連線：

編號 Ac2 的電腦教師表示，其實電腦教師能做的很有限，可能是一些技術上的配合，不過，他最常採用的是讓學生在上課期間完全切斷對外的連線。

「我上課比較嚴，他們上網的機會幾乎是零，對外連線也會被我切掉，連網的機會都沒有。」(Ac207)

「電腦教師大概能扮演的就是蠻少的啦！那我們就是說，一方面就是提醒導師注意，那另一方面就是說我們比較能提供一些意見，比如說在電腦上的管理，透過帳號密碼的控管或者怎麼樣來控制小孩子使用電腦的時間。」(Bc207)

(五)培養其它的休閒活動：

受訪教師表示，學生幾乎都把網上活動當成唯一的休閒管道，編號 Bc1 以及 Ac4 的教師表示，培養學生其它休閒活動，以及適時舉辦全班性的團體活動，能

夠轉移學生對於網路的專注。

「學生是把它當成一個逃避的地方，也是一種休閒的方式，如果我們今天把它的休閒方式，適度的平衡掉的話，他就不會花在線上這麼多的時間，儘量讓學生在其它方面產生成就感。」(Bc113)

「全班聚在一起去演一個話劇啦！露營啦！一起去做一件事情，剛開始他會覺得人際關係是很累的一件事情，可是一段時間也打開了也交到不少的朋友，就會覺得說世界其實也有很多很美好的東西，是那個世界所找不到的。」(Aa410)

(六)家長的溝通與配合：

家長與教師要能充分配合，雙管其下才能帶給學生最好的輔導，否則不論教師如何三申五令，助益都是有限的。

「學生的父親將網路線剪斷，以致於學生與父親之間嚴重的親子問題，最後也造成教師輔導上的困難。」(Bc113)

「會跟家長溝通，有時候也會給家長一些建議，譬如說電腦可不可以不要擺小孩子房間，這實在是是很嚴重，擺在他房間哦，他在幹什麼你都不曉得。」(Cc110)

(七)學生同儕輔導：

處於青少年階段的學生，其同儕影響力往往勝於教師，教師可以適時運用學生同儕力量協同輔導。

「我覺得只能從同儕下手吧！就是叫同學多關心他，多勸勸他，年輕的小孩子，教師跟家長其實沒有多大的作用，這時候的學生比較聽同學的話，同學做什麼他們就做什麼，同學的話比我們有用，讓學生協同輔導吧！」(Aa116)

「這個學生雖然成績不好，但人緣不錯，所以沒有從學校走掉。」(Bc113)

(八)其它：

編號 Aa4 的教師認為能夠利用「價值澄清」之方法讓學生達到自我覺察的目的。

「借一些影片或價值澄清的東西，其實可以讓學生去辨視自己的困擾點。」(Aa410)

另外，編號 Ba1 的教師認為，取得學生的信賴是重要的，然其它輔導程序與

一般輔導無異即可。

「我想他跟班級輔導並沒有什麼樣的不同，取得學生的信賴，學生願意告訴你他所遭遇的困擾，所以他在輔導學生的方式上面，其實是一致的。」(Ba109)

表 4-19 受訪教師輔導經驗統計表

學校類型	教師編號	性別	學生網路使用問題行為輔導經驗			
			是否接觸過此類學生	是否介入輔導	輔導成功與否	輔導想法與因應方式
國中教師	Aa1	女	○	×	×	無法輔導、學生同儕輔導
	Aa2	男	○	○	×	訂立規則
	Aa3	女	○	×	×	了解學生心理需求、案例分享
	Aa4	男	○	×	×	團體活動、價值澄清
	Aa5	女	○	○	×	勸導的方式
	Ab1	女	○	○	×	家長配合、網路輔導
	Ab2	女	○	○	×	團隊合作
	Ab3	女	○	○	×	安全性告誡
	Ac1	男	○	○	×	安全性告誡、限制
	Ac2	男	○	×	×	限制
高中教師	Ba1	男	○	×	×	當成一般行為的輔導
	Ba2	女	○	○	×	同理
	Bb1	男	○	○	×	了解學生心理需求
	Bb2	男	○	○	×	情緒處理
	Bc1	女	○	×	×	讓學生產生其它成就感、培養其它休閒活動
	Bc2	男	○	×	×	提供資訊協助、限制對外連線
	Bc3	男	○	○	×	團隊輔導、訂立規則、學生承諾
高職教師	Ca1	女	○	○	×	勸導
	Cb1	女	○	○	○	訂立生活契約、與家長充分配合、同步陪伴、培養其它休閒 停掉網路
	Cb2	女	○	○	○	重視學生心理需求、學生自我承諾、行為改變技術、家長配合、肯定且包容其上網行為、同步陪伴與支持、培養學生高峰經驗
	Cc1	女	○	○	×	訂立規則、督促網路使用行為
合計			21	14	2	

綜上所述，受訪教師在遇到學生的網路使用問題時，通常都會針對不同的學生與狀況，採用不同的策略；不過，研究者也發現，雖然受訪的二十一位教師皆有接觸因網路使用而產生問題行為學生之經驗(見表 4-16)，其中有十四位受訪教師曾經試著用各種方式去輔導，不過，大部份的受訪教師表示面對這種議題，感到非常的無力，然而在十四位有過輔導經驗的受訪教師中，僅有二位輔導成功的案例；可見，受訪教師在面對全新的學生問題行為時，顯得有些手足無措。

二、輔導策略

多數教師於面對網路使用問題行為之輔導時，僅能提供零碎之因應方式，顯示少數教師能夠發展出一套輔導程序；然於訪談進行間，仍有受訪教師提出其輔導經驗之分享，其探討如下。

(一) 《案例一》

〈案例描述〉

小明(化名)是一個公立高中高一的學生，自從接觸電腦之後，對於電腦與網路的強大吸引力所深深著迷，小明將所有的時間都花在 BBS 上，深怕錯過網上的任何一個訊息，甚至參加學校的軟體研究社，目的就是為了要增加上網的機會以及增進一些電腦與網路知識的機會；而自此之後，小明的成癮情形愈來愈嚴重，不僅上課愈來愈晚到，甚至下午才到校，課堂上也往往因為徹夜掛網而造成精神不濟，然而，只要父母要將網路線拔掉，小明就開始以死相逼……。

1. 採用團隊合作的方式進行，凡是與學生有直接接觸且具有影響力的教師，皆參與輔導歷程，此案例中由於學生對於電腦、網路皆有相當大的興趣，其所選擇的社團—「軟體研究社」，可見其對於電腦相關知識的熱愛，也因此社團對於學生有相當程度的影響，所以受訪教師則以社團指導教師的身分，介入輔導。

「這個學生個案是導師、輔導室都已經知道，也加入輔導，接著希望我由社團角度配合他們，剛好我又是電腦的科任教師，就配合來處理。」(Bc306)

2. 與學生訂立規範，給學生自我承諾改變的機會，若是無法達到，則依照事先約定履行處罰。於此個案中，研究者發現規則內容非常重要，目的是為了要抑制學生的網路使用問題行為，規則需要小心評估；然而此一個案所訂立之規則不但無法抑制其網路使用問題行為，反而加重其症狀。

「當初我是跟他約法，他願意，我們才讓他在社團擔任下去，不過後來我們發現成癮到這麼嚴重大概做不到，他知道該怎麼做，但是他做不到，知而不行！那陣子我按照我們的計劃，停止他的社團，可是問題就是後來發現更嚴重，變本加厲，其實社團停掉並沒有解決他的問題。」(Bc307)

3. 規則訂立後，輔導者要能嚴守規則施行，讓學生調整其成癮行為本身，而非讓個案有機會測試規則之限度何在；另外家長的配合意願亦是造成輔導成敗的關鍵所在。

「坦白說，就是家裡的問題，我跟家長談過好幾回，也有溝通這個理念，可是學生的母親在這部份比較沒有辦法果決！孩子的問題是發生在家裡，就是晚上的上網時間。其實最簡單的就是把他成癮物拿掉，但是，學生母親把網路線剪掉、電腦移走，孩子卻喊著要自殺。」(Bc307)

「學生知道媽媽那裡可以退讓，他就會去試這個底線，教師很強硬，他就從媽媽那裡下手，這孩子很聰明，媽媽那邊防守薄弱，所以到現在，孩子還是這樣，還是沒有辦法解決成癮問題。」(Bc307)

編號 Bc3 的受訪教師所提出之上述案例，縱有不同專業領域所組成之專業輔導團隊，期以分工方式，達到最佳之輔導成效；然而在缺乏家長的配合下，輔導學生網路問題行為，最後還是宣告失敗；可見在輔導工作中，除了專業分工外，還得要家長與相關人員的充分配合才行。

(二) 《案例二》

<案例描述>

小花(化名)是一所私立高職的女學生，她認為上網比起其它活動顯得有趣多了，所

以每天花很多時間在網路上；小花自己都沒有發現，她上網的時間愈來愈長、睡眠時間愈來愈少、臉色也愈來愈難看，有一天，小花的父母終於忍不住，打了一通電話給學校的輔導老師……

1. 首先與家長、學生共同研商一個具有約束力的契約，讓學生能夠依照其能力與進度，逐步改善其網路使用問題行為。

「輔導成效不是那麼容易啦！通常我們會跟家長、孩子訂定一個比較具體的生活契約，希望他使用的時間不能超過幾點，或者一個晚上只能用一、二個小時，然後就是從他能夠忍受的程度遞減，慢慢約束回來。」(Cb106)

2. 在輔導的過程中，適時修正契約內容，以期輔導成效能夠持續；在無法有效縮短學生網路使用時間時，教師與家長商議後決定停掉網路，不讓學生有僥倖的心態。

「也有曾經一點改進也沒有，他父母親會把網路停掉，網路停掉以後，比較有心的父母就會陪伴孩子，就像我現在手上有一個案，應該算是成功啦！」(Cb106)

3. 家庭的配合及參與是輔導成功的關鍵，家長能夠同步陪伴學生，一同渡過戒斷期之空餘時間，適時培養學生對其它休閒的興趣。

「那個孩子還算是蠻乖的啦！他的父母親就是把網路停掉，停掉的那段時間，吃飽飯他就陪孩子去散步運動，只要孩子回到家裡的生活就是比較結構化的，該做什麼就做什麼，有父母的陪伴，當然這個孩子的反彈也沒有很大。」(Cb106)

4. 輔導的成效是非常不錯的，學生的生活似乎也能夠回到正常的軌道。

「上禮拜我們再見面，有很大的進步，睡眠比較好、臉色也比較好、飯也比較吃得下、精神也好，這個算比較好的，一定要家長的配合，因為回到家裡我們沒有辦法監督，所以訂定契約、親職教育、校規約束等雙管齊下。」(Cb106)

上述案例與案例一最大的不同點在於，多了家長的配合，雙管其下共同輔導，另一方面，訂立規則與契約時，能夠參酌家長與學生的意見，一起訂立適合

學生且其能力所及之法則，當然歷程中也要能夠適時對於規則有所修正，其目的在於使學生能夠有更長足且持續的進步。

(三)《案例三》

<案例描述>

小凱(化名)是一所私立高職二年級的學生，從小成績就不好的他，在家裡也是最不出色的小孩，自從上了高職之後，小凱開始接觸到一些電腦相關課程，也因為同學之間互相告知，而開始迷上線上遊戲，有時候也會和同學討論一些關於線上遊戲的小密技，為了有效的攻城掠地，小凱開始花很多的時間在研究攻略以及練功上面……

1. 逐步讓學生知覺其網路成癮的現象。

「通常我用漸近式的，漸近式的告訴孩子，其實他也知道他也想，只是一下子沒有辦法，成癮有他的人格，也許我們可以去探討網路成癮的人格，包括自我控制、人生的規劃、自我價值的部份。」(Cb204)

2. 同理學生網路使用問題行為，與學生建立最佳的信任關係。

「另外一部份我們也去肯定他在線上遊戲中的需求，是存在的，是需要被滿足的，只是我們可以藉由其它的方式去滿足。」(Cb204)

3. 同步陪伴且接受學生行為，堅持與學生一同改變的決心，讓學生能夠感受到有力的支持與鼓勵。

「我跟你一起來面對，過去所發生的事情我們是會再給機會的，不是一下子就叫他離開校園，不是一下子就把他趕離開家庭，不是一下子就斷了他所有的零用錢。」(Cb204)

「如果我們一開始跟孩子去聊，眼前的問題跟過去所造成的東西沒有關係，我們可以一起去處理，那個心裡的能量就出來了，然後他對自我的負責。」(Cb204)

4. 了解潛藏在網路使用問題行為下，學生的心理需求以及真正的關鍵問題何在，也讓學生自己承諾改變。

「我就會先了解孩子從當中帶給你什麼，也許是心理需求，也許是物質需求，然後目前的問題你有沒有想過怎麼去處理，因為問題存在了嘛！」(Cb204)

5. 利用行為改變技術或適合學生現況的輔導技巧，改變學生因網路使用而產生的問題行為。

「孩子他也知道，只是他無力去處理，如果孩子先有心理上的認知，有想過去處理！只是不知道怎麼去處理的時候，那後續我們就開始用行為改變技術融入進來。」(Cb204)

6. 與家長協同處理且互相溝通輔導的方式與細節。

「你做到什麼程度，這個就變成校內學校跟家長要去協助共同處理，也許包括他請假的問題、出缺席的問題，包括家長管教的態度。」(Cb204)

7. 肯定學生在輔導過程中所有的改變，讓其在高峰經驗中得到成就感，持續堅守改變的信念。

「如果孩子回來的話，他也會很有成就感，因為是他決定我要怎麼樣來走，決定做出來後他會覺得自己是有價值的，而且他所做的事情，我們給他合理化，事實上那個確實也是合理的，只是他選擇的方式是不對的。」(Cb204)

8. 適當的時機中，培養學生取代網路的興趣或活動。

「基本上當他感受到被肯定，我們則可以適時用一個替代物來取代網路，其實孩子是樂意的，我是這樣子來處理。」(Cb204)

9. 在計劃擬定好且逐步執行計畫一段時間後，難免會因為時間拉長而使得期望減弱，不過 Cb2 的輔導教師表示這是正常的現象，不能因此放棄輔導。

「我最怕的是寒暑假，寒暑假完了回來好像問題又會嚴重了一些，然後這種假期的症候群啊！」(Cb204)

10. 雖然還是會有一些症候群產生，但學生已經能夠恢復正常的生活。

「那他是完全都消除嗎？沒有，其實他還是會有一些症候群，還有一些碰到挫折的時候，他還是會回去，可是那個時間可能縮短。」(Cb204)

「出缺席時間正常多了，或者...應該說他缺席的時間變少了，或者來上課的時間變早了，他曠課的天數減少了，與父母發生衝突的次數也減少了，對自我的評價增加了，課業表現也變好了，每次上網的時間也減少了，這個孩子精神就會比較好。」(Cb204)

經由以上案例中了解，輔導需要時間，並非一蹴可及，而家長的配合也是關鍵所在；此一輔導個案與王智弘(2003)建議教師在面對學生這種網路使用行為時的輔導步驟：「覺」、「知」、「處」、「行」、「控」似乎有異曲同工之妙，教師不僅知覺學生網路使用問題，並且讓學生有機會去察覺到自己失當的網路行為，接受學生問題行為也積極與學生一同努力改變，另一方面教師也針對學生潛在心理需求以及網路問題行為本身加以輔導，Goldberg & Young(引自 Ferris, 1996)亦曾提出對「網路成癮」症狀的自助法，其步驟分別為：1. 了解自己過度使用網路的真實情況以及特徵；2. 鑑別根本問題；3. 設計出行動方案；4. 逐一解決成癮行為本身。除此之外，輔導歷程中與家長的積極配合也是個案成功的關鍵所在，輔導後期，教師協助學生找到一個具有誘惑力的酬賞來做為目標達成之回饋，也肯定其所做的努力與改變，循序漸進之下，輔導成效自然展現。

學生因使用網路而產生的問題行為的日新月異，增加了學校教育與學生輔導工作的挑戰與難度，身負輔導職責的教師們唯有多聽、多看、多吸收，才能夠與時俱進，在受訪教師的輔導經驗中，教師能夠從中修正對於學生輔導的方式與態度，用最適合學生的方法，去協助與輔導，正處於迷「網」中的學子。

第五章 結論與建議

本研究目的在於了解中學教師對於學生網路使用問題行為之知覺現況以及輔導經驗，主要採用深度訪談法分析與了解其現況與內涵。第四章的資料分析與討論中，本研究已針對研究問題進行訪談資料的分析與討論。在本章中，本研究將歸納並統整研究結果，以回應研究問題，並提出研究建議與研究省思，以供後續研究之參考。

第一節 研究結論

在研究結論部份，本研究根據研究問題，並與文獻互相對應比較，分別闡述各項研究發現與結果。

一、學生網路使用現況問題之範疇

(一)網路使用問題行為之現況

從訪談結果中，大部份的受訪教師，包括導師、輔導教師以及電腦教師皆認同目前學生網路使用行為非常普遍，其因網路使用而引發之問題行為也時有耳聞，然而多數教師雖然了解且知覺此一現象，但卻表示在其所處教育職場中，顯少教師會主動論及這樣的議題，或許是缺乏訊息或輔導能力，亦或是教師對於網路的陌生與排斥，導致這樣的結果。

(二)範疇分析

因網路而起之問題行為瞬息萬變，常常讓教師有種應變不及的焦慮感，於教師的訪談結果中得知，目前受訪教師所知覺到的學生網路使用問題行為現況，九成以上未超出本研究所預設的四大範疇，其中受訪教師更進一步提及學生性別的不同造成不同類型之網路行為群集；除之，教師深訪中亦見新萌芽之網路使用問題，包括網路購物、網路素養、網路法律以及犯罪問題等，顯見目前學生網路使

用所衍生的問題行為已經愈來愈多元，且愈來愈難以掌握。

二、學生網路使用現況問題分析

研究者針對預設的四大問題行為範疇為藍本，主要為了解受訪教師對於此四大主軸的知覺現況、知覺管道、對學生的影響以及教師的困擾加以說明之。

(一)網路成癮

「網路成癮」幾乎為所有教師所耳聞，已不再是個陌生的新名詞；訪談導師大多利用上課觀察、與學生閒談或是與家長聯繫中了解學生網路成癮的現況，有時候也會注意新聞或報章雜誌上的報導；而電腦教師除了上課觀察外，大部份則是得靠導師才能夠了解；輔導教師則是透過接觸之個案來了解目前學生網路成癮的狀況。

受訪教師認為，網路的確可以帶給一些學生心理上的滿足以及肯定，但是過度的沈迷於網路卻影響到學生的課業、日常生活、人際關係甚至導致中輟，另一方面也造成了他們學習上的改變，在習慣了網路速成的答案後，學生似乎忘了該如何思考。

面對如此棘手的議題，受訪教師認為父母在輔導上的角色非常重要，缺少家長的配合很難談到輔導成效，但對於某些教師而言，最困難的莫過於要已身去接觸、認識教師所不喜歡的網路，實在是強人所難；另一方面，學生因網路而產生心理、知識與價值觀的混淆，教師更顯得有些難以理解；加上學生本身自制力低，導致其難以克制對於網路的需求，面對學生網路成癮的現象時，儘管有某種程度上的了解，但真要輔導與處理，卻顯得困難重重。

(二)網路交友

教師對於學生網路交友的認知與經驗研究結果中發現，有超過百分之七十的教師認為網路交友是一項健康之社交活動(表 4-6)，輔導教師最高，電腦教師居

次，最後則是導師；在超過七成的持正面肯定認同的教師中，有過網路交友經驗的教師，卻僅有百分之三十三(表 4-4)，其中導師最高，電腦教師居次，輔導教師最低；依據結果，研究者發現一個頗為吊詭的現象，受訪輔導教師對於網路交友的接觸經驗最少但卻有最高度的認同，其因可能源自於專業輔導講究同理心之故，以致於輔導教師多數能夠認同學生網路交友行為；然而導師對於網路交友的接觸經驗最多但對於網路交友的認同度卻最低，或許在導師實際接觸網路交友的經驗當中了解，網路上的確暗藏高度危險性，以致於對於學生網路交友的低度認同。

研究結果也發現，受訪教師所知覺到目前學生網路交友的行為是非常普遍，不過，受訪教師亦表示，要覺察學生網路交友的實況與內涵是較為困難的，通常得透過多方面的訊息，才能夠深入確定學生網路交友之真實狀況；電腦教師則大多利用上課時間獲知學生網路交友的線索，除此之外，對於學生網路交友現象無從了解起，輔導教師也同樣表示，欲了解學生網路交友情事並不容易，真要等到教師覺察後，通常個案都已經棘手到難以處理。

僅管網路交友還是有其正面價值，但受訪教師仍表示，學生的網路交友行為，不但影響其課業、日常生活更會造成現實人際的疏離，產生更大的社交孤寂感以社交焦慮感。面對這樣的趨勢，教師認為他們最大的困擾是學生的隱瞞以及教師對於網路世界或是網路交友的陌生，網路上複雜的組成分子以及後續引發的一些法律問題更是超過教師的專業能力之外，所以教師認為，能夠適時知覺學生的網路交友行為是輔導的關鍵，當然教師的覺察要靠父母親的配合，畢竟教師要面對的是所有的學生，能夠做到的非常有限，若是家長能夠多關心自己的子女，適時提醒教師，有關學生網路交友行為的輔導，才能夠達到最好的成效。

(三)線上遊戲

受訪教師中有超過百分之八十五以上認同線上遊戲為一項正當的休閒活動(表 4-6)，其中輔導教師最高，其次是電腦教師，最後則為導師，當中有接近百

分之五十的教師有過線上遊戲經驗(表 4-4)，其中輔導教師最高，電腦教師居次，導師最低；研究者發現輔導教師接觸最多且有最高度的認同，而導師接觸最少認同度也最低，由此可知，教師若實際去接觸線上遊戲有可能會增加對於線上遊戲的認同，或許以教師的觀點來看，線上遊戲並不是不好，而是過度的使用影響到學生日常生活才是最大的困擾來源。

本研究中受訪教師知覺目前學生的玩線上遊戲的現象是非常普遍，且對於日常生活產生了相當程度的影響，受訪教師也觀察到男生似乎比較沈迷於線上遊戲；另外，在本研究中有教師表示，成績好的學生才愈沈迷於線上遊戲，研究者認為，成績表現優異學生的各項行為的確較成績普通學生容易受到教師注意，因此當沈迷線上遊戲行為之現象同時展現於兩類學生時，成績優異的學生較容易被教師關注而導致本研究所獲結果的不同。

面對學生沈迷線上遊戲之現象，受訪教師認為要知覺並不難，學生對於線上遊戲的使用根本就未加隱瞞，電腦教師更容易在上課時發現許多學生沈迷於線上遊戲，教師若有心要了解，基本上都不難覺察。

的確，教師也認同線上遊戲的正向功能，不過，自控能力較差的學生卻可能導致沈迷的後果，這種後果不僅影響到他們正常的課業、日常作息以及人際關係，甚至把線上遊戲當成是他們生活中唯一的休閒，除此之外，線上遊戲也讓造成學生對於缺乏聲光效果的課程或是資訊顯得意興闌珊，這種改變對於學校教育與學生學習都可能會有負面的影響。

面對學生休閒型態的改變，教師認為沈迷於線上遊戲不僅可能窄化了資訊以及知識的來源，更嚴重的是學生除了線上遊戲外，對於所有的休閒活動都不再感到興趣，而這也符合，本研究之受訪教師們也表示自己的確無能為力去扭轉這樣的現象。

(四)網咖現象

受訪教師中只有百分之二十三左右認為網咖是一個不良的場所(表 4-6)，輔

導教師最高，其次是導師，最後是電腦教師，其中僅有百分之二十八的教師有過網咖消費的經驗(表 4-4)，其中輔導教師最高，導師居次，受訪的電腦教師中甚至沒有任何一位去過網咖；研究結果中發現，輔導教師接觸最多，但卻有最高的比例認同網咖是一個不良場所，而電腦教師根本沒有去過，但對於網咖的負面認知是最低的；研究者認為，教師前往網咖通常不會僅是單純消費，有可能是抱著想要經驗與學生相同的網咖生活或去尋找特定學生，其焦點自然不在網路的使用之上，可能就會注意到一些較為負面的環境或複雜的消費人群，因此導致了教師接觸愈多反而認同感愈低的現象。

受訪教師知覺學生前往網咖的問題，通常是在聊天、觀察以及處理個案中得知，教師表示學生前往網咖消費的情形沒有前幾年這麼嚴重，由於寬頻與電腦設備不斷的更新與降價，基於學生安全的考量，許多家長都在家裡設置電腦與網路，學生流連網咖現象要比前幾年少多了。

受訪教師表示網咖對學生最大的影響是在課業上，甚至也有中輟的學生個案產生，另一方面，也造成學生複雜的人際關係。

受訪教師也表示他們擔心學生長期流連網咖而造成安全上的疑慮，加上網咖的問題通常也不是教師單方面就可以解決輔導的，若是沒有家長以及網咖業者的配合，要想在下課時間管制學生進出網咖的問題，是有其困難存在的。

三、輔導學生網路使用現況問題責任角色

在輔導學生因網路使用而衍生的問題行為責任角色中，導師以及全體人有責任的比例最高，其次分別是家長、輔導教師，最後則是電腦教師。

談到學生輔導，很多教師免不其然直接聯想到導師，當然受訪導師也表示自己跟學生接觸最頻繁，所以要知覺或了解學生的問題行為，比起其它教師來的容易些，不過，導師通常是沒有足夠的輔導專業能力去輔導學生，也缺乏足夠的資訊能力，加上對於網路的陌生與排斥，形成導師在輔導學生時的一大障礙。

而輔導教師對於學生輔導工作自然不能置身事外，但由於輔導教師大多無法

直接與學生接觸，造成其知覺上的困難。另外，輔導教師沒有足夠的資訊能力或是本身對於網路世界的不熟悉感，也會造成輔導上的困難；然而受訪教師表示，輔導教師負有輔導學生的職責，其最主要的工作是肩負起個案輔導的工作，當學生問題超出導師與其它教師的輔導能力範圍時，才會轉介到輔導教師手上。

一般來說，電腦教師負起全校所有學生的電腦資訊課程，雖然接觸眾多學生但卻往往不夠深入，加上缺乏輔導專業能力，不僅在知覺上有困難，甚至在輔導的專業技能上都相當缺乏。

當然，談到學生輔導，就不能不談到家長，雖然在研究之初，研究者僅以學校人員作為研究場域；不過，受訪教師中，尤其是導師，認為如果缺乏家長的配合亦或是家長的信念、認知與教師背道而馳，輔導的工作則會難上加難。

研究者認為，面對這種新興的學生網路使用問題行為時，惟有分工合作、各司其職才能即時因應；受訪教師也認為，要有一個支援的團隊，包含各種相關專業的技術人才，才能夠達到最完善的輔導成效。



四、輔導困難、阻礙以及所需要的協助

當教師在實際接觸與輔導因網路而衍生問題行為的學生後，受訪教師提出了其在輔導上的困難與阻礙，也進一步提及其所需要的協助。

(一) 困難與阻礙

受訪教師表示，輔導學生網路問題行為最大的困難點在於家長，倘若家長的認知、態度與教師步調不一致，則會大幅增加教師輔導的難度；另外學生本身自制力的缺乏以及價值觀或行為上的扭曲，加上教師本身缺乏輔導技巧、授課時數或行政工作過多、知覺上的困難、對於網路的陌生感以及無法有效轉移學生的休閒焦點與價值觀等，都是造成無法有效輔導的元素；最後，教師表示學校、政府以及資訊相關業者，倘若能跟得上時代，齊心為學生輔導盡一己之力，則將大大減少教師的負擔。

(二)所需協助

在所需協助方面，受訪教師表示倘若能夠增加本身的輔導技巧、資訊能力、覺察敏感度以及增加相關資訊的吸收，在輔導上會有很大的助益；另一方面，教師認為家長與學校行政能夠成為教師輔導上強而有力的支援，讓家長、學校、教師同步面對新型態的學生問題行為，以收事半功倍之效；另一方面，學校傳統課程也要能夠因時制宜，否則在大量聲光俱全的網路媒體資訊衝擊下，教師無法將學生的注意力在引導至枯燥無味的傳統課程中，學校課程要能夠以學生學習以及需求的改變做適度的調整，如此才能重新引起學習動機並且維持學習興趣；在政府方面，教師冀望能夠從政策面著手，防範學生問題行為的產生，在超越教師輔導權限外做一個適當的補強；最後，教師也期望網咖業者在不違背商業利益的考量下，本著良心經營，適時對進出的在學學生進行管制以及勸導。

五、輔導學生網路使用現況問題之經驗

在輔導學生網路使用問題行為的經驗上，不少教師表示自己對於學生網路使用問題行為無從輔導；面對這種新型態的學生問題行為，研究者感受到多數教師的無力感，儘管在主客觀條件仍不具備的當下，研究者仍感受到多數教師在面對問題時，挖空心思、竭盡所能，試圖輔導學生網路使用問題行為的精神，或許成效差強人意，但假以時日，一定可以有較好的成效。

在二十一位受訪教師中，仍具有成效的輔導案例，雖然教師對於學生輔導的模式不盡相同，但皆能悉心發掘、接受且深入處理學生問題與困擾，值得提醒的是，教師於輔導歷程中，一方面要能夠適時補足本身專業上的缺陷以及取得家長、學校以及相關人員的配合，另一方面也要給輔導中的學生一些肯定、感受高峰經驗與強而有力的支持，讓學生能夠更堅持改變的信念，輔導工作就能夠不再困難重重。

第二節 研究貢獻

本研究的貢獻主要可分為三方面來呈現。

一、檢視與整合相關文獻

近年來關於學生網路使用問題的研究眾多，諸如：網路成癮、網路交友、網咖現象、線上遊戲等，研究議題之多不勝枚舉；然而在本研究檢視文獻的過程中發現，許多文獻僅就現象進行量化描述，雖然證明了網路問題行為的存在與普遍性，也提出一些可能的輔導模式與因應辦法，但卻未見關於網路使用問題行為輔導實務上的研究；研究者認為，當網路使用問題漸漸衝擊到教育時，處於教育第一線的教師皆很關心如何因應與處理，但過去的研究不僅無法解答教師的疑惑，有些研究結果反而造成教師們的恐慌。本研究回顧國內外相關文獻與研究後，用教師的角度去探討中學生網路使用的問題行為，期能檢視相關層面與議題。

二、實地走訪基層教師了解現況與其需求

當學生網路使用問題行為已漸被證實的今日，所有的研究不斷強調此現象的存在的事實，卻顯少研究者關心教師所面臨的衝擊與震撼，當政府大力推行資訊教育融入各科教學，甚至著手進行資訊種子學校的培育以及各項教育實驗的進行，卻留給教師一個兩難的困境，教育要學生擁有資訊能力，但面對學生的網路使用問題行為，教師難道能夠陌視不理嗎！本研究深入基層教師了解其需求與想法，知悉其無耐與困擾，期使能夠讓當政者能夠正視教師需求，且進一步提供協助與解套之道。

三、了解教師對於學生網路問題行為輔導的知覺現況以及輔導經驗

在文獻探討中，本研究曾經論述目前相關研究中多屬於現象描述性的研究，雖然多數研究都期能做為輔導上的參考依據，但卻顯少研究著墨於學校或教師的輔導之上，因此本研究由基層教師的深度訪談著手，針對本研究問題進行討論與分析，有助於了解教師對於學生網路問題行為輔導的知覺現況以及輔導經驗，以便提供日後進行相關研究或擬定政策時之依循與參考。

第三節 研究限制與建議

一、研究限制

(一)研究樣本：雖然本研究盡量在城鄉差距，國中、高中、高職以及導師、電腦教師、輔導教師等方面平衡選取，但由於樣本屬立意抽樣，且僅限於北部地區的三類教師，因此受訪教師代表性仍有偏誤之虞。

(二)初探性質的研究成果：由於受訪教師對於學生網路使用問題行為的輔導經驗尚嫌不足，多數教師仍處於摸索階段，缺乏一套獨特且有效之輔導策略，以致於本研究對於輔導經驗之提供有限。

二、研究建議

(一)質量並重的研究方法

本研究建議未來可將教師對於學生網路使用問題行為的知覺現況以及輔導經驗應用於大規模之量化分析，歸納研究結果的一致性，再針對部份教師進行深度訪談，探究其更深層的內涵，以提升研究結果的正確性以及可靠性。另外，在提出教師因應的輔導策略中，研究者僅見一些學人提出學理上的因應策略，尚未見理論與實務兼備的研究出現，議題的相關研究仍屬不足。因此，本研究建議未來研究可以採用教師、學生以及家長三方面的認知差異性調查，以多方角度去檢視學生網路使用問題行為之完整內涵以及輔導策略。

(二)發展「學生網路使用問題行為」知覺指標

多數受訪教師表示，教師在知覺學生網路成癮或是網路交友上是有其困難存在，希冀能夠提供知覺指標或是界定標準，讓教師能夠即時知覺學生網路使用問題行為，以便能夠達成最好的安置與輔導。因此，建議未來的研究可將學生網路使用問題行為，尤其是網路成癮以及網路交友二方面，針對中學生進行分析與評估，提出一個有效的知覺指標，讓教師能夠對於此問題行為有更為具象的了解。

(三)深入教師對於學生網路使用問題行為輔導策略的研究

本研究發現，教師普遍能夠知覺中學生網路使用問題行為，但仍表示對於問題的處理與輔導能力有限；本研究原屬初探性質，旨在了解進而共享教師輔導經驗，然本研究也發現教師在學生網路使用問題行為的輔導上仍不成熟，仍有許多主客觀的困難與阻礙；本研究者認為，教師對於學生網路使用問題行為之輔導相關研究僅邁入揭幕階段，未來仍可針對更多不同面向加以深入探究，提供更多教師對於網路使用問題行為之輔導策略。

(四)研究對象的選擇與增量

本研究建議在未來研究對象的選擇上，宜將對象進一步區分，避免研究結果同質性過高或是導致研究結果偏誤；另一方面，本研究訪談樣本僅有二十一人，基於種種的研究限制，影響到分析結果的精確性、有用性，建議未來研究能夠增加研究對象，以期研究結果能夠更具意義。



第四節 研究省思

本研究雖然論述了目前教師輔導學生網路使用問題行為的知覺現況以及輔導經驗，但不少教師表示學生的問題行為不勝枚舉，並不僅是網路使用問題行為，且任何一項問題行為處理起來都顯得困難重重，著實令教師不堪負荷；許多教師也表示，隨著網路的普及，學生因網路使用而衍生的問題行為的確日益嚴重，然而在種種時間、環境、自身能力與經驗的限制之下，教師顯得心有餘而力不足。

研究者由於本身背景之故，選定此題目作為研究的主題，共歷時一年的研究時間，與受訪教師展開親身接觸之後，更感受到目前教師對於此現象的無耐與無力；身負輔導學生職責的教師們，眼見學生網路使用問題行為接踵而來，感受到的卻是一種措手不及的壓力，除了極需政府法令的制定、各界訊息的提供、本身

資訊能力以及輔導技巧的精進外，相關的輔導策略也見迫切的需求，這使研究者深思當網路使用問題行為已漸被證實的今日，是否更該投注心力於解決策略研究之上，如此一來才能對於真實的教育場域以及學生輔導有所貢獻。

在深入訪談的歷程中，有許多插曲令研究者印象深刻，其中有一次研究者與訪談教師在約訪進行時，一位處理過類似案例的教師無意間插入訪談之中，真實表達其對於學生網路使用問題行為現象之半放棄狀態；或許，網路使用問題行為不似以往的學生問題行為，而其範圍更廣，影響層面更深，倘若將所有學生輔導的責任歸咎於教師，或許真是一種無力承受之重吧！

另外，一次特別的約談，有位身具有網路使用問題行為的學生加入訪談之中，研究者發現學生與教師的認知，有非常大的差異，倘若單以教師面向做為輔導主軸，其成效及結果必有偏頗之餘，是以本研究認為，若想針對輔導提出有效建議，適度的廣納各方意見與參予，諸如家長、學生、網咖業者以及相關人員，是不容忽視的，且加上教師在知覺學生與輔導方面有其困難之處，若能夠集眾人之力，齊心投入學生輔導，想必更能達到事半功倍之效果。

當代學生的生活、思考、學習模式不復以往，相較研究者、受訪教師的自身經驗非常不同，學生參與網路生活的比例，往往超乎教師所能想像；教師如何能夠在困難重重的考驗下，成功參與學生的網路世界，取得適當的溝通機制，皆考驗著教師的應變智慧。研究者認為，學生輔導問題千般萬種，當教師面臨完全不熟悉的輔導議題時，除了相關資訊的搜尋以及外界的協助外，更重要的是如何在輔導責任與壓力來襲時，堅定對於學生以及教育的熱愛，這種永不放棄的信念，會是教師在面對任何挑戰時，最重要的力量。

檢視整個研究過程，研究者當初採以深入訪談法來進行研究，目的即是想要更貼近事實的本質與現象，然而卻因為純質化的研究方式，相對也容易受自己或受訪者的主觀而影響研究結果，所以在研究的過程中若能適時加入其它研究方法，會讓研究能夠更加嚴謹；另外在研究過程中，研究者發現，輔導教師與其他教師的特質顯然有非常大的不同，這或許也是成為一名輔導者或諮商者所該具備

有的特質吧！輔導教師在深訪過程中，大多帶著滿腹的熱情，深怕自己所提供的不足給予研究者任何實際的幫助，這種溫暖的態度，讓研究者銘感五內；由於研究過程的繁雜以及舟車勞頓的奔波，再加上不斷重複的訪談問題與大綱，造成研究過程中無法言喻的勞累，但是受訪教師溫暖的支持，讓研究者更能夠堅持研究初衷；除了實質的研究成果外，更多的是經驗與態度上的學習，讓自己能夠在往後繁忙的教學工作中，隨時記得這些教師所給予的溫暖笑容，就像當時給予研究者一種力量，日後不論環境如何不順遂，對於教育工作如何灰心，身為一位教師，我會記得保有這般的笑容，讓學生也能夠體會教師的愛與關懷，在學生浩瀚的生命中留下一絲絲的溫暖，讓教育的愛一直延續下去。

在研究進行的過程中，二十一位任教於不同國中、高中、高職的教師知無不言、言無不盡分享其相關輔導經驗與觀點，對於學生輔導的高度熱忱以及對學術研究的挺力相助，令研究者感動不已，其觀點的提出也開啟了不同面向之研究，研究者在此誠摯的感謝受訪教師對於研究的配合以及支持，也企盼研究結果能夠提供實務上之分享，更冀望此研究的提出能夠開啟未來更多研究投身於學生網路使用問題的輔導之上，提供更多創新且多元的輔導策略。

參考文獻

《中文部份》

- 丁志成(2001)。線上和電腦遊戲玩家參與行為之探討。國立高雄第一科技大學行銷與流通管理所碩士論文。
- 王智弘(2003)。輔導人員對青少年網路成癮的因應之道。論文發表於輔導人員對青少年網路成癮行為之挑戰與因應研討會，台北縣，淡江大學。
- 王秀燕(2002)。國中生電腦網路沈迷現象之研究。國立政治大學教育學系碩士論文。
- 王舒薇(2002)。台北縣某國中學生網路交友行為及其相關因素之研究。國立臺灣師範大學衛生教育研究所碩士論文。
- 王勝欽(2002)。青少年在網咖中使用網路成癮之研究。國立高雄師範大學資訊教育研究所碩士論文。
- 王鈺雯(2002)。臺北市青少年網路咖啡消費動機與消費行為之研究。國立臺灣師範大學三民主義研究所碩士論文。
- 王正利(2002)。網咖使用經驗與家庭因素對國中生電腦學習成就之研究。國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文。
- 王沛清(2001)。台灣地區國民中學學生網路咖啡行為與社會技巧關係之研究。彰化師範大學教育研究所碩士論文。
- 中小學教師網路素養與認知—教師 e 起來(2003)。http://eteacher.edu.tw
- 申繼亮、董奇(2003)。心理與教育研究法。台北，東華出版社。
- 江南逸(2002)。國中生使用網路之問題行為和網路沈迷程度對生活適應之研究。國立中正大學犯罪防治研究所碩士論文。
- 朱美慧(2000)。我國大專學生個人特性、網路使用行為與網路成癮關係之研究。大葉大學管理研究所碩士論文。
- 向陽公益基金會(2001)。e 世代青少年網咖經驗調查報告。台北市：向陽公益基金會。
- 交通部統計處(2003)。http://www.motc.gov.tw/service/
- 台北市少年輔導委員會(2000)。台北市少年網路交友行為之研究。台北市少年輔導委員會。

台灣網路資訊中心網路使用調查(2003)。

<http://www.twnic.net.tw/download/200307/200307index.shtml>

呂慧君(2002)。綜合高中學生網際網路態度之研究。國立台北科技大學技術及職業教育研究所碩士論文。

呂淑怡(2002)。訂做一個他--交友網站的個人網頁自我形象分析。國立中正大學電訊傳播研究所碩士論文。

何進財(1998)。建立學生輔導新體制—教學、訓導、輔導三合一整合實驗方案。學生輔導雙月刊，58，5-9。

何進財(2001)。網路咖啡。學生輔導，74：5。

何進財(2003)。開啟網咖的正向功能。學生輔導，86：4-5。

余憶鳳(2001)。網住e世情—網路戀情發展歷程及其影響因素之理論建構。國立臺灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。

李文昌(2003)。從「中輟生」、「網咖」談輔導實務。學生輔導，86：92-103。

李家嘉(2001)。影響線上遊戲參與者互動行為之因素探討。國立中正大學資訊管理學系碩士論文。

宋湘玲、林幸台、鄭照彥(1990)輔導工作的理論與實施。高雄：復文圖書出版社。

邱智強(2001)。網路成癮：一種新的文明病。

<http://www.tcpc.gov.tw/package/electric-book/40/40-2.htm>

邱秋雲(2003)。網路戀情者個人特質與其網戀經驗之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。

周甫亮(2002)。青少年網咖中的次文化認同建構初探。世新大學傳播研究所碩士論文。

周榮、周倩(1997)。網路上癮現象網路使用行為與傳播快感經驗之相關性初探。「中華傳播學會1997年會」論文。台北，新莊。

林文龍(2002)。線上遊戲犯罪偵查模式之研究。佛光人文社會學院資訊學研究所碩士論文。

林希展(2002)。大眾媒體的網咖休閒論述—從語藝分析的觀點談起。國立交通大學傳播所碩士論文。

林建平(1993)。輔導原理與技術。台北：五南。

林俊賢(2002)。網路素養、網路成癮、網路色情與性態度關係之研究---以高雄市

- 教師為例。臺東師範學院教育研究所碩士論文。
- 林麗玲(2001)。我國網路咖啡業競爭策略之研究。實踐大學企業管理研究所碩士論文。
- 柯文生(2002)。學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究。屏東師範學院心理輔導教育研究所碩士論文。
- 吳芝儀、李奉儒譯(1995)。質的評鑑與研究。台北：桂冠。
- 吳武典等(1990)。輔導原理。台北：心理出版社。
- 吳清山、李錫津、劉緬懷、莊貞銀編(1990)。班級經營。台北：心理出版社。
- 吳清山、林天祐(2002)。教育名詞—教訓輔三合一。教育資料與研究,48,116-117。
- 吳雅玲(2002)。高職學生人格特質對網路使用行為與網路成癮相關之研究。國立台北科技大學技術及職業教育研究所碩士論文。
- 胡幼慧(1996)。質性研究—理論、方法及本土女性研究實例。台北：巨流圖書公司。
- 胡啟華(2003)。線上遊戲參與者拍賣行為研究。輔仁大學資訊管理系碩士論文。
- 施香如(1999)。中學生父母對子女網路沈迷現象之態度與行為研究。國家科學委員會專題研究計畫。
- 施香如(2001)。迷惘、迷惘—談青少年網路使用與輔導。學生輔導,74,19-25。
- 徐美華(2001)。青少年選擇網咖使用行為之研究-中間商角色的觀點。中原大學資訊管理研究所碩士論文。
- 高淑清(2000)。現象學方法及其在教育研究上的應用。嘉義中正大學教育研究所主編,質的研究方法,(頁95-132)。高雄：麗文。
- 唐秀麗(2002)。少女網路援助交際行為與生活經驗相關性之研究。國立中正大學犯罪防治研究所碩士論文。
- 許靜尹(2002)。國中生網咖消費行為與其相關問題之探討—以屏東縣為例。國立屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。
- 許嘉泉(2002)。探討國中學生價值觀與線上遊戲的相關研究。國立高雄師範大學資訊教育研究所碩士論文。
- 范傑臣(2002)。高中生人際互動與社會支持對網路沈迷的影響—以桃園縣某高中為例。元智大學資訊社會學研究所碩士論文。
- 候蓉蘭(2003)。角色扮演的網際遊戲對少年自我認同的影響。東海大學社會工作

學系碩士論文。

黃一玲(2001)。影響大學生網路成癮的相關因素研究。長庚大學護理學研究所碩士論文。

黃有志(2001)。網路上兩性互動的輔導。學生輔導雙月刊，74，26-33。

黃志龍(2002)。網咖犯罪及偏差行為之研究。佛光人文社會學院資訊學研究所碩士論文。

黃德祥(1994)。青少年發展與輔導。台北：五南出版社。

黃厚銘(1999)。網路人際關係的親疏遠近。第三屆資訊科技與社會轉型研討會論文。http://140.109.196.210/seminar.htm

張仁獻(2002)。台南縣國中學生網路使用行為對網路沈迷現象的影響之調查研究。國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文。

張培新(2002)。網路環境與學生發展—e 世代青少年網路使用與學校輔導工作初探。學生事務，41(4)，31-40。

張春興(1989)。張氏心理學辭典。台北：東華。

張俊文(2003)。網路咖啡店對少年問題行為影響之研究—以高雄地區為例。義守大學管理科學研究所碩士論文。

張膜紹(2003)。高職生選擇休閒場所與至網路咖啡廳動機之研究—以嘉義市高級職業學校為例。朝陽科技大學休閒事業管理系碩士班碩士論文。

張毓智(2002)。網咖使用行為相關因素之探討—以高雄市網咖使用者為例。國立中山大學資訊管理系研究所碩士論文。

游森期(2001a)。E 世代青少年網路成癮及網路使用輔導策略。學生輔導，74，34-43。

游森期(2001b)。大學生網路使用行為、網路成癮及相關因素之研究。國立彰化師範大學教育研究所碩士論文。

游森期(2002)。青少年網路成癮之成因探討。學生輔導，83，109-118。

游康婷(2001)。網路友誼的形成與維繫：電子佈告欄使用者交友行為研究。國立台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文。

馮嘉玉(2003)。國中學生電玩遊戲使用經驗、成癮傾向及其自覺健康狀況之研究。國立台灣師範大學衛生教育學系碩士論文。

陳淑惠(1998)。「網路成癮症」之初探。「Net'98 Taiwan-網路新紀元」國際論文，

A1-20。

陳淑惠(2000)。青少年與電子網路。社會變遷與新世代文化研討會論文集第二冊(頁 87-96)。

陳富添(2002)。網咖青少年網路成癮相關因素之研究。中央警察大學資訊管理研究所碩士論文。

陳怡安(2003)。線上遊戲的魅力—以重度玩家為例。南華大學社會學研究所碩士論文。

陳冠中(2002)。「天堂」遊戲參與者之動機、沉迷與交易行為關係之研究。國立中正大學企業管理研究所碩士論文。

陳熾竹(2002)。網路與真實人際關係、人格特質及幸福感之相關研究。屏東師範學院教育心理與輔導研究所。

資策會(2003)。2003 年 6 月底止台灣上網人口。

<http://www.find.org.tw/0105/howmany/index.asp>

莊元好(2001)。台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力、寂寞感之相關研究。中國文化大學兒童福利研究所碩士論文。

莫德芳(2002)。在網咖議題下國中學生父母的管教方式及親子衝突因應策略之研究。國立新竹師範學院輔導教學碩士班碩士論文。

楊正誠(2002)。大學生網路成癮、社會支持與生活適應關係之研究。東海大學教育研究所碩士論文。

楊佳幸(2001)。高雄區大學生網路使用行為、網路心理需求與網路沈迷關係之研究。國立高雄師範大學輔導研究所碩士論文。

楊期泰(2003)。高中職學生網路使用動機、需求滿足與疏離感之相關研究—以台中縣為例。靜宜大學青少年兒童福利學系碩士論文。

葉靜君(2002)。現實治療團體對改善網路成癮大學生之成效探討。長庚大學護理學研究所碩士論文。

趙梅華(2001)。電腦冒險遊戲對國小高年級學童的創造力、問題解決與成就動機之影響。臺南師範學院國民教育研究所碩士論文。

廖顯能(2003)。雲林縣國中學生網路遊戲自我效能與學習自我效能之研究。國立中正大學教育研究所碩士論文。

翟本瑞(1999)。網路成癮。

<http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/02/e-journal1115.htm#網路上癮>

- 盧麗卉(2001)。台北地區高中職學生網路成癮行為及其相關背景因素之探討。國立政治大學教育學系碩士論文。
- 戴秀津(2002)。高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討。高雄醫學大學護理學研究所碩士論文。
- 蕃薯藤全球資訊網(2003)。2002年台灣網路使用調查。
<http://anonymouse.ws/cgi-bin/anon-www.cgi/http:/survey.yam.com/>
- 蕃薯藤全球資訊網(2000)。1999年台灣網路使用調查。
<http://survey.yam.com/survey1999/result.htm>
- 薛世杰(2002)。國中男、女生的網路遊戲使用時間與使用動機、自我效能、人格特質、學業成就、人際關係之相關研究。國立屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。
- 薛怡青(2001)。台灣BBS使用者之自我揭露、名片檔自我呈現意願與暱稱認知之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 蕭銘鈞(1998)。台灣大學網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 蕭明珠(2001)。接觸未來—談網路輔導。學生輔導, 74, 8-17。
- 蕭英勵(2002)。輔導孩子健康使用電腦網路之策略。教育資料與研究, 47, 75-79。
- 蕭惠華(2003)。一般病態網路使用(generalized problematic internet use, GPIUS)中文版量表之編製。輯於國立政治大學(主編), 2003 台灣網際網路學術研究會論文集(頁 737-742)。台北市: 國立政治大學。
- 羅淑貞(2000)。網路咖啡屋如何轉型。廣告, 113: 120-124。
- 羅懷慈(2001)。網路人際的隱性人格理論之初探。世新大學傳播研究所碩士論文。
- 蔡志浩(1996)。青少年與電腦網路上的人際關係。
http://cbs.ntu.edu.tw/gem_browse.php/fpath%3Dgem/brd/education/K/F00100CK&num%3D2
- 韓佩凌(2000)。台灣中學生網路使用者特性、網路使用行為、心理特性對網路沈迷現象之影響。國立台灣師範大學教育心理與輔導研究所碩士論文。
- 劉守信(2000)。青少年網路使用行為與輔導方案研究—以新竹市為例。元智大學資訊研究所碩士論文。
- 魏麗香(2002)。青少年沈迷網咖經驗及其影響之研究。國立中正大學犯罪防治研

究所碩士論文。

蘇英杰(2002)。國中學生網咖經驗與學習表現、偏差行為之相關研究---以高雄市右昌國中為例。國立高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文。

蘇俊賢(2003)。網路成癮症。

<http://newcounsel.shspshk.edu.tw/網路成癮症—蘇俊賢心理師.ppt>。

《英文部份》

Brenner, V. (1996). *An initial report on the online assessment of Internet addiction: The first 30 day of the Internet usage survey*. [on line]. Available at <http://www.ccsnet.com/prep/pap/pap8b/638b012p.txt>

Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 4(3), 377-383.

Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18, 553-575.

Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: An online interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 4(5), 573-585.

Cooper, A., & Sportolari, L. (1997). Romance in cyberspace: Understanding online attraction. *Journal of Sex Education and Therapy*, 22,7-14.

Grohol, J. M. (1999). Too much time online: Internet Addiction or healthy social interaction? *Cyberpsychology & Behavior*, 2(5),395-401.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195

DeAngelis, T. (2000). *Clinicians drawn in by clients with internet abuse problems*. [on line]. Available at http://www.apa.org/monitor/apr00/addiction_box2.html

Ferris, J. R. (1996). *Internet addiction disorder: Causes, symptoms, and consequences*. [on line]. Available at <http://www.chem.vt.edu/chem-dept/dessy/honors/papers/ferris.html>

Goldberg, I. (1996). *Internet Addiction Disorder*. [on line]. Available at http://www.physics.wisc.edu/~shaizi/internet_addiction_criteria.html

- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal implication* (pp.61-75). San Diego: Academic Press.
- Griffiths, M., Miller, H., Gillespie, T., & Sparrow, P. (1999). Internet usage and Internet addiction in students and its implications for learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 15, 85-90.
- Holland, N. N. (1998). *The Internet regression*. [on line]. Available at <http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/Holland.html>.
- Jones, A. J. (1970). *Principles of guidance*. (6th ed.) Revised and updated by B. Stefflre and N. Stewart. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Joinson, A. N. (2001). Knowing me, knowing you: Reciprocal self-disclosure in Internet-based surveys. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 587-591
- Kraut, R., Patterson, V. L., Diesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American psychologist*, 35(9), 1017-1031.
- Lee, S. (1999). Private uses in public spaces: A study of an Internet Cafe. *New Media & Society*, 1(3), 331-350.
- McCown, J. A., Fischer, D., Page, R., & Homant, M. (2001). Internet relationships :People who meet people. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 593-596.
- Moody, E. J., & B. S. (2001). Internet use and its relationship to loneliness. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(3), 393-401.
- Morgan, C., & Cotton, S. (2003). The relationship between Internet activities and depressive symptoms in a sample of college freshmen. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2), 133-142.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computer in Human Behavior*, 16,13-29.
- Morahan-Martin, J. (1999). The relationship between loneliness and Internet use and abuse. *CyberPsychology & Behavior*, 2(5), 431-439.
- Orman, M. C. (1996). *What to do if you are (or fear that you may become) addicted to the net*. [on line]. Available at

<http://www.stresscure.com/hrn/iaddict.html>

Orzack, M. H., (1999). *Computer addiction services*. [on line]. Available at <http://www.computeraddiction.com/>

Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Marking friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46(1), 80-97.

Pratarelli, M. E., & Browne, B. L. (2002). Confirmatory factor analysis of Internet use and addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 5(1), 53-64

Philips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18(6), 687-691.

Poftak, A. (2002). Net-wise TEENS: Safety, ethics, and innovation. *Technology & Learning*, 36-49.

Rollman, J. B., & Parente, F. (2001). Relation of statement length and type of chat room to reciprocal communication on the Internet. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(5), 617-622.

Suler, J. (1996). *The psychology of cyberspace*. [on line]. Available at <http://www1.rider.edu/~sulerpsyber/psyber.html>.

Suler, J. (1996). *Internet addiction*. [on line]. Available at <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/ausinterview.html>.

Suler, J. (1996a). *Computer and cyberspace*. [on line]. Available at <http://www1.rider.edu/~suler/psyber/cybaddict.html>

Suler, J. (1999). *Computer and cyberspace addiction*. [on line]. Available at <http://www.rider.edu/~suler/psyber>

Suler, J. (2000). *Bringing online and offline living together: The integration principle*. [on line]. Available at <http://www.rider.edu/~suler/psyber/integrate.html>

Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (1999). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of affective Disorders*, 57, 267-272.

Tsai, C. C., & Lin, S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 5(3), 373-376.

- Weiss, R. (1973). *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*. Cambridge: The MIT Press.
- Whang, L. S. M., Lee, S., & Chang, G. (2003). Internet over-user psychological profiles: A behavior sampling analysis on Internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6(2), 143-150.
- Young, S., & Young, K. (1997). *Young players? Perceptions and experiences of computer gameplaying*. Paper presented at the conference of Crime and the Entertainment Media.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. [on line]. Available at <http://www.pitt.edu/~ksy/apa.html>
- Young, K. S. (1997). *What Makes the Internet Addictive: Potential explanations for pathological Internet use*. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association. [on line]. Available at <http://www.healthplace.com/Communities/Addictions/netaddiction/articles/habitforming.htm>
- Young, K. S. (1998) *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. NY: John Wiley & Sons.
- Young, K. S. (1999). *Cyber-disorders: The mental health concern for the new millennium*. [on line]. Available at <http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm>
- Young, K. S., Pistner, M. O., Mara, J., & Buchanan, J. (1999). CyberDisorders: The mental health concern for the new millennium. *Cyberpsychology & Behavior*, 2(5), 475-479.

附錄一 正式問卷

親愛的教師您好：

謝謝您在百忙之中協助我們進行「中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探」之學術研究，希冀藉由此份問卷了解您對於此現象的初步認知及態度，此項研究我們關心的是您個人的意見，您所提供的資料除作研究外，不做其它用途，請您放心，所需作答時間約十分鐘，請您務必仔細回答全部的題目。非常謝謝您。

國立交通大學教育研究所
指導教授：周 倩 教授
研究生：蕭惠華 敬上

第一部份：背景資料

1. 您的性別： 男 女
2. 您擔任教師的年資：_____年
3. 您是： 輔導教師 導師 電腦教師 其它_____
4. 您畢業於何種師資培育機構： 師專 師院 師大 普通大學
 科技大學 學士後學分班
5. 教育程度： 學士以下 學士 碩士 博士 其它_____
6. 任教學校：_____縣(市)_____國中(高中/高職)
7. 任教年段：國中 一年級 二年級 三年級
高中 一年級 二年級 三年級
8. 請問您是否有接觸網路的經驗： 無 有；從民國_____年開始接觸
9. 請問您一星期接觸網路的時間為： 1 小時以下 1~3 小時 3~6 小時
 6~9 小時 10 小時以上，請註明_____小時
10. 請問您認為輔導中學生使用網路所衍生的問題行為應該是誰的責任：(可複選)
 輔導教師 訓育人員 導師 電腦教師 科任教師 教官 其它

11. 請問您是否有過以下經驗：	有	無
(1) 有無聽過網路成癮：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 是否有網路交友經驗：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 去過網路咖啡廳（網咖）：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 玩過線上遊戲經驗：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. 就您的經驗及看法而言，以下敘述您同意與否：	是	否
(1) 網路交友是否為一個健康的社交活動：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 網咖是否為不良場所：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 線上遊戲是否為正當的休閒活動：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 中學生使用網路所衍生的問題行為情形嚴重與否：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

第二部份：訪談大綱

- 1、據你所知，目前中學生使用網路所衍生的問題行為有哪些？
- 2、就您所論及之學生網路使用所衍生的問題行為，其嚴重與否、知覺管道、對學生的影響、教師的憂心與困擾以及處理策略為何？
- 3、當您在學校中實際接觸到這類的學生時，通常都是由哪種類型的教師介入輔導？為什麼？那您的意見為何？
- 4、若要您輔導這類的學生，您認為最大的困難與阻礙為何？
- 5、面對學生網路使用問題行為的輔導，您最需要的是哪方面的協助？（學校、社會、主管機關、家長…）
- 6、補充部份
 - 6-1 請您補充說明本訪談大綱未提及，而您覺得很重要的部份。
 - 6-2 您是否有印象深刻這類偏差行為學生輔導的成功經歷，可供其它教師分享。

錄音同意書

親愛的受訪者您好：

基於研究需求，且為求訪談內容更貼近受訪者原意，研究者擬於訪談進行中，使用錄音設備將訪談歷程全程記錄，以做為事後資料分析與事實還原之佐證，以確保研究未曲解或過度解讀受訪者所表達之內容；為求顧及研究論理，亦尊重受訪者意識，您可以對於錄音表達您最真實的感受，研究者會給予完全的尊重，若於訪談進行中您覺得有任何不適或部份不願意錄音，您可以隨時請求終止錄音；若您同意錄音，請於同意書上簽名，本同意書僅表達受訪者接受訪談錄音之意願，訪談錄音帶與事後分析資料僅供「中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探」碩士論文研究之用，不做其它用途。

姓名：

本人同意訪談錄音

本人不同意訪談錄音

中華民國九十三年五月二十六日

國立交通大學教育研究所 教授 周 倩
研究生 蕭惠華 敬上

附錄三 訪談札記表

訪談札記：

日期：

受訪學校：

受訪教師：

札記編號：

一、網路使用偏差行為

二、中學生網路使用偏差行為的現況與經驗

三、輔導責任

四、障礙與困難

五、補充部份

六、其它非語言線索

七、其它重要事項摘記

附錄五 受訪教師深度訪問逐字稿確認回函

親愛的教師您好：

非常感謝您抽空參與「中學生網路使用現況問題：教師的知覺與輔導經驗初探」論文研究進行，目前研究已經進行至資料分析階段，您於日前所播冗參與的訪談內容已全部轉成逐字稿，希冀教師能夠針對研究者所轉釋的訪談逐字稿做一個確認，確認逐字稿是否有誤解或曲解您的原意，如果有的話，歡迎您來信研究與討論，若沒有，則請您勾選後回復此信件，謝謝您的合作！

姓名：_____

逐字稿「符合」本人原意

逐字稿「不符合」本人原意

事由：_____

國立交通大學教育研究所 教授 周 倩 博士
研究生 蕭惠華 敬上

