

國科會八十七年度「網路科技對教育的影響」專題計畫 成果報告

計畫名稱：我國學生電腦網路沈迷現象之整合研究—子計畫二：網路沈迷現象之
教育傳播觀點研究

計畫編號：NSC87-2511-S-009-013-N

主持人：周倩

執行單位：國立交通大學

關鍵字：電腦網路、網路沈迷、網路成癮、使用與滿足、傳播樂趣、教育傳播

研究動機與目的

電腦網路的普及度與個人使用網路的能力，近年來已成為衡量一個國家及個人是否進入資訊時代的指標。然而網路亦帶來一些負面作用與影響，「網路成癮」現象即是一例。網路在資訊社會所扮演的角色愈來愈重要，網路成癮可能為資訊社會及個人帶來潛伏性的危機。本研究針對現今網路成癮最大族群--大學生進行調查，作為未來從此研究主體向上至一般社會人士，以及向下至中小學學生進行研究的基礎。唯有對網路成癮有更多的了解，我們才會懂得如何預防其所帶來的正負面影響。

傳統研究藥物成癮與嗜酒症的文獻長篇累牘，多是從心理學或是心理輔導學的角度來研究；在經濟學與社會學的領域也已有許多的人在研究(如 Orphanides & Zervos, 1995; Waters & Sloan, 1995)，但是從教育傳播角度來看所謂「媒介成癮」(media addiction)的問題的人卻不多，只有 Finn (1992) 研究使用電視這種媒介而導致成癮行為的人，但一直缺乏更多有關媒介使用的實證研究，以及更進一步的理論架構。

在國內相關研究方面，針對媒介成癮的研究更是稀少，第一篇為本研究者與研究生針對台灣大學生「網路成癮」現象進行初探(周榮、周倩, 1997; Chou, Chou & Tyan, 1999)，其研究主要是翻譯國外成癮行為量表作為篩選的基礎。第二篇是陳淑惠(1998)的研究，主要根據網路成癮的耐受度(Tolerance of Internet addiction)、強迫性網路使用行為(Compulsive Internet use)、網路戒斷現象(Withdrawal from Internet addiction)與網路成癮相關問題(Internet addiction related problems)四個向度的概念模式，製作了一個 28 題的網路成癮量表，可說是台灣本土量表的濫觴。第一本碩士論文為蕭銘鈞在 1998 的研究，以「使用與滿足」研究做為其理論架構，以台灣大學生和其中所篩選出來的網路成癮者為對象，進行網路使用行為、使用動機、滿足程度間的各種關聯性探討。

上述的三篇研究皆肯定「網路成癮」現象是一個重要及值得探討的題目，本

研究將進行較大規模的抽樣調查以增加本研究之外部效度或推衍性。發展網路成癮問卷，運用不同統計方法以求得台灣大學生網路成癮之描述。本研究綜合「使用與滿足」、「大眾傳播遊戲理論」為理論基礎探討大學生使用網路之上網行為、滿足程度、樂趣經驗，以及對其生活各層面的影響。下一年度將訪談網路成癮者與精神科醫師等以求取質化資料佐證量化結果，及試圖提出網路成癮解決之道。

本研究之問題如下：

1. 網路成癮問卷是否有效而準確地區別出網路成癮者？
2. 台灣網路成癮大學生的實況（網路使用行為）為何？
3. 台灣大學生之上網動機（使用與滿足感、樂趣經驗）為何？
4. 台灣大學生之網路使用行為為何？
5. 是否能建立上網滿足程度、網路使用行為、網路成癮現象、網路成癮後果之預測模式？

相關文獻探討

本節就「成癮」及「網路成癮」、「遊戲理論與樂趣經驗」、「使用與滿足理論」三個部份進行探討。

成癮

原始「成癮」(addiction)是只針對藥物這種 **substance** 成癮而言的，根據世界健康組織(World Health Organization, WHO)的定義，成癮是：

一種慢性或週期性的著迷狀態，是由重複的對於自然或人工合成的藥物的消費使用所導致，並帶來不可抗拒的再度使用的慾望。同時並會產生想要增加用量的張力與耐受度、克制、戒斷等現象，對於藥物所帶來的效果會一直有心理與生理上的依賴(a state of periodic or chronic intoxication produced by the repeated consumption of a natural or synthetic drug for which one has an overpowering desire or need (i.e. compulsion)···with the presence of a tendency to increase the dose and evidence of phenomena of tolerance, abstinence and withdrawal, in which there is always psychic and physical dependence on the effects of the drug.) (Hatterer, 1994, p16；又可參見 Wild and Benzel, 1994)。

另外，Bartter & Forrest (1985) 亦定義成癮為：「一種因強烈使用藥物的慾望而過度使用...伴隨著藥物的使用與穩定的供應，以及治癒後高度復發可能性的行為模式」。但是如今「成癮」這個名詞的應用範圍已經不再只限於藥物癮，任何的物質、活動或是互動都有成癮的可能。人們常說自己對於飲食、抽煙、賭博、

工作、娛樂、以及性產生成癮的現象(Hatterer, 1994)。也就是說，成癮的現象不只發生在藥物引起的化學反應，各種物質或活動經由人類心智運作而產生一種儀式性、無法自拔的生心理狀態時，都可稱之為「成癮」(Peele, 1976)。

Bartter & Forrest (1985)認為，對任何物質的「使用」與「過度使用」(濫用)乃至於「成癮」的差別不僅是在「量」方面，亦是「質」的差別，也就是這些成癮者因而引起的身心、社會情境的影響。Bratter 與 Forrest 提出一個「參與程度的連續體」說明其論點，若以「飲酒」為例來看就非常清楚。

	<u>使用</u>	<u>過度使用或濫用</u>	<u>成癮</u>
生活情境 (context of the life situation)	一個人為了娛樂、慶祝或醫療理由想要用；可以控制數量、使用方式和時機。	一個人一定要用，因為過度使用而有些不可控制的後果已出現。	具有強烈慾望驅使，一個人不能停止使用，因為強烈欲望而導致的過度藥物或行為已出現在其生活中，日常生活 作息已因為下列三項而混亂： [1] 使用。 [2] 穩定的供應。 [3] 治癒後復發的高度可能性。
社會性 參數 (Social Parameters)	對成年人而言，使用是社會寬恕甚至鼓勵的，但有些文化對年輕人、老人及婦女之允許寬恕程度則不明確。	使用情況已超出宗教、醫療、社會所允許容忍的程度，所以一些社會性的責難已產生。	同左
忍受度 (Tolerance)	增加對此物質或行為忍受度或需求性	繼續增加	同左
依賴度 (Dependence)	身心依賴尚未出現。	身心依賴度已可做為過度使用的指標（一個人認為他必須使用或如此行為以便去抵抗某些情況或感覺，或預防發抖、焦慮、嘔心、	同左

流汗、衰弱的情況發生)。

從過去的許多文獻中歸納(如 Bratter & Forrest, 1985; Filstead, Parrella, & Ebbitt, 1988; Cohn, 1987)，成癮之常見症狀包括：

1. 對特定物質、關係、行為全神貫注。
2. 對這種物質或行為已失去控制力。
3. 其他人對於這種失去的控制力或後果開始憂心。
4. 即使有負面後果還是繼續不變地使用或行為。

Hatterer (1994)在《心理學百科》一書中提出通常成癮的過程大致可以分為三個階段：

第一階段來得快去的也快，成癮者會產生對於因為成癮活動帶來的快感高潮(high)的一種強烈的慾望，想要去獲得那個物質、行動、或是幻想。這種高潮是一種心理上應付壓力、衝突、或是痛苦的機制，並且這種想要獲得高潮的慾望是不斷重複、衝動、且具強迫性的本質。

度過了第一階段之後，進入第二階段，高潮的狀態會漸漸退去，個人會不斷出現忍耐、退縮、節制的現象，成癮活動也不再帶來壓力的舒緩。

最後一個階段，成癮活動就不再會出現快感、舒緩壓力、應付痛苦的效應，快感在過程中不斷退化、消失，直到毫無感覺，成癮活動成為一種不得不做的習慣(Hatterer, 1994)。

Freeman (1992) 亦指出，現今有許多模式、理論來描述、解釋成癮現象。其整理出三種模式：

1. 疾病(Disease)模式：視成癮為一個醫學上的問題。此模式提供了最低基本(threshold)的成癮訊息。
2. 適應(Adaptive)模式：假設某些問題或環境(不當教養過程、外在惡劣環境、先天缺陷等)讓一個人沒有真正長大成人，無法具有自信，能力，不被社會接受，所以對某些物質或行為成癮。
3. 生活方式(Way-of-Life)模式：假設成癮之發生是因為一個人在其生活方式或角色上無法取得平衡。

Freeman (1992)認為，這三個模式是從較傳統的觀點出發，亦有一些新的模式正在形成。模式多是用來描述狀況(症狀及過程)，而理論多用來解釋原因，可用實証資料驗證，其結果也可推衍。

一般而言，解釋成癮的理論包括(Chaudron & Wilkinson, 1988; Blane &

Leonard, 1986; Lettieri, Sayers, & Person, 1980) :

1. 生物及遺傳理論 (Biological or genetic theories)
2. 社會學習及行為理論 (Social learning and behavioral theories)
3. 古典制約理論 (Theories of classical conditioning)
4. 階段理論 (Stage theory)
5. 接近及近便理論 (Theories of access and availability)
6. 個性理論 (Personality theory)
7. 心理分析理論 (Psychoanalytic theory)
8. 系統理論 (Systems theory)
9. 人類學理論 (Anthropological theories)
10. 經濟理論 (Economic theory)

Freeman (1992) 建議同時使用多種理論去解釋成癮，而不只是選擇某一單一理論，這樣才能使後續的矯治及治療完整而不偏頗。本研究同意 Freeman 之意見，認為網路成癮這個新興現象應該從多重模式、理論去描述、解釋，而不是一開始即從單一角度出發，否則可能會失之偏頗，未能儘窺其貌。

網路成癮

「網路成癮」這個名詞的定義為何？在周榮與周倩（1997）研究中，利用了前述國際衛生組織對於成癮所做的定義加以修改，定義「網路成癮」為：「由重複的對於網路的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。同時並會產生想要增加使用時間的張力與忍耐、克制、退縮等現象，對於上網所帶來的快感會一直有心理與生理上的依賴」。

在網路成癮的界定標準方面，一些早期的研究，如 Shotten(1991)，指出使用電腦會導致「電腦成癮」(Computer Addiction)，他們觀察電腦工程師們日夜不停的工作，以及一些電腦玩家沉迷電腦遊戲的情形，認為電腦使用會導致成癮。Brenner(1996a)則認為，最近五年網際網路的使用現象已經改變了所謂的電腦成癮的內容，一個人不一定要會懂程式設計、硬體、以及解決技術問題才可能會有電腦成癮現象，反而網路就像一面放大鏡(magnifying glass)，容許廣大範圍的使用者針對他們有興趣的部分參與在其中。也因為每個人所參與的部分正是他們已經有興趣的部分，所以很容易就會沉迷其中。

到底怎樣的情形才會嚴重到可以稱為「網路成癮」？來自紐約的醫生 Goldberg，首先提出了「網際網路成癮失調症」(Internet Addiction Disorder，簡稱為 IAD)這個名詞，也同時在網路上成立了一個「網路成癮支持團體」(Internet Addiction Support Group，縮寫為 IASG)的郵寄名單服務(mailing

list)，希望透過支持團體的幫助，可以讓更多的網路成癮者得到幫助，也提供研究者最新的資料。Goldberg 定義「網路成癮失調症」判定標準為下列的七點(Goldberg, 1996)：

1. 耐受性(tolerance)，具有下列任一現象：
 - 1.1 希望增加上網的時間以求得滿足
 - 1.2 如果繼續用相同的時間上網，會產生遞減效應(diminished effect)
2. 戒斷(withdrawal)，具有下列任一現象：
 - 2.1 戒斷徵候的特性：
 - 2.1.1 停止或減少重度網路使用
 - 2.1.2 由於2.1.1的狀況，而導致在數天或一個月內發生下列的情形：
 - 2.1.2.1 心理性肌肉運動的不安現象(psychomotor agitation)
 - 2.1.2.2 焦慮
 - 2.1.2.3 對網路現在所發生的事情有縈繞不去的思念
 - 2.1.2.4 產生與網路有關的幻想或夢
 - 2.1.2.5 自發性或非自發性的手指打字動作
 - 2.1.3 由於2.1.2的症狀，導致在社交或職業工作上的損害或沮喪情形
 - 2.2 使用網路或是類似的線上服務可以舒緩或是避免上述症狀的發生
3. 網路的使用會愈來愈超出原來預期的頻率與時間
4. 產生想要控制或是停止網路使用的持續性慾望或是不成功的努力
5. 會花很多的時間在與網路有關的事物上（例如：購買網路書籍、測試新的瀏覽器、研究網路廠商、整理下傳的檔案等等）
6. 重要的社交、工作、娛樂上的活動受網路的使用影響而放棄或減少
7. 即使在發覺這種由於網路使用所導致的各種持續或不斷重複出現的在生理、心理、社交、工作上的問題（例如：睡眠減少、婚姻困境、晚起、遲到對於工作責任的忽視、或是對於他人遺棄的感覺），也不會停止網路的使用。

Goldberg 所寫的有關這七點的網路文件已經成為討論 IAD 的必備資料，網際網路上與網路成癮相關的站台一定會引用這份文件，因此，本研究沿用 Goldberg 的看法，以 IAD 的判定標準作為網路成癮界定標準的參考依據。在此並要提出說明的是，網路成癮者不一定會出現所有 IAD 的症狀，但是網路使用行為中若有一或多種符合或類似上述 IAD 的各種症狀，則我們可以說其可能具有網路成癮的傾向。

在已有之網路成癮現象的調查方面，大多數研究網路成癮現象的學者，都使用可以接觸到網路使用者的調查方法。Brenner (1996) 的研究利用自己發展的「網際網路相關成癮行為檢查量表」(Internet-Related Addictive

Behavior Checklist, 以下就其縮寫簡稱為「IRABC 量表」)在全球資訊網上對於成癮行為的調查(Brenner, 1996b), 第一個月的初步統計結果也已經公開在網路上發表了(Brenner, 1996a), 有來自 25 個國家共 405 位受訪者填答問卷, 其中只有 185 份有效問卷, 結果顯示網路的使用者一週平均上線 21 小時。IRABC 量表中包括了 32 個問題, 平均受訪者會在 32 個問題中回答 12 個問題有成癮跡象, 最重要的是, 此份問卷經過這次的調查與統計分析, 在信度上做了一番的檢定, 發現具有一定的穩定度和信度(Cronbach $\alpha = .85$)。其後, Brenner(1997) 正式發表九十天內回收 563 份有效問卷的結果, 受訪者的平均成癮指數為 11 (最大值為 32), 標準差為 5.89。受訪者的平均每週上線時數為 19 小時。百分之八十的受訪者表示他們因為網路而有不能掌控時間、錯過飲食、睡眠的問題。值得注意的是, Brenner 之 IRABC 量表與 Goldberg 之網路成癮判定標準有些出入, 也就是 Goldberg 之判定標準有些並未設計成 IRABC 量表題項, 例如「自發性或非自發性的手指打字動作」等。

另外在瑞士的蘇黎士聯邦科技研究所(Swiss Federal Institute of Technology at Zurich)的「工作與組織研究小組」(Work & Organizational Unit) 也做了一份關於網路成癮行為調查的問卷(Egger, 1996)。

Young (1998a) 將網路成癮視作一種失序狀態 (disorder), 其針對網路成癮行為設計了一份長達 262 題的網路問卷, 並依據美國精神醫學會出版的第四版 (American Psychiatric Association, 1994) 「心智失序診斷暨統計參考手冊」(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders -- Fourth Edition) 中的物質濫用評量 (Substance Abuse in the DSM-IV) 定義過的「病態性賭博行為」為範本, 將接受調查的網路使用者, 分成依賴者 (Dependents) 計 369 位與非依賴者 (Independents) 計 100 位。其研究發現: 依賴者每週花費近 40 個小時, 幾乎八倍於非依賴者 5 小時的時間在使用網路; 非依賴者主要用作收集資料與藉著電子傳播方式維持已經存有的人際關係, 依賴者主要藉由這些高度互動性媒介來與新認識的人做社交活動或交換意見。依賴者自述由於他們無法有效控制自己限制網路使用的時數, 因此對自己的生活產生了重大的損害。有超過半數的依賴者認為網路在學業、人際關係、經濟及工作上有嚴重的影響情形。這些病態性的網路使用方式 (Pathological Internet Use, PIU), 類似於那些已被廣泛研究且已經確立的上癮徵狀, 諸如病態性的賭博 (pathological gambling)、飲食失序 (eating disorders) 以及酗酒 (alcoholism), 值得開業的心理醫生重視。

Young 也針對憂鬱症與網路成癮做了相關性研究 (Young, 1997), 利用榮格憂鬱症評量表 (Zung Depression Inventory/ZDI) 進行的調查發現中度至重度的憂鬱症伴隨著病態性網路使用而生。接著 Young & Rogers (1998) 又利用「貝克憂鬱症評量表」(Beck Depression Inventory/BDI) 做研究; 研究發現職業別很明顯

的是網路使用程度的一個決定性因素，也顯示非科技或高科技的白領階級比藍領階級要容易對網路成癮。研究結果亦顯示「憂鬱症」在病態性網路使用的發展上屬於一個重要的因素。

Young 於 1998 年提出的判別標準，是諸多網路成癮測量方法中最簡單的一種 (Young, 1998b)，適合一般人作自我測量。她建議在以下八條敘述中，只要有五項或以上為「是」的答案即可判定具有網路成癮現象：

1. 我會全神貫注於網際網路或線上服務活動，並且在下線後仍繼續想著上網時的情形；
2. 我覺得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，我會覺得沮喪、心情低落或是脾氣易躁；
5. 我花費在網路上的時間比原先意圖的還要長；
6. 我會為了上網而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著釋放一些感覺諸如無助、罪惡感、焦慮或沮喪。

在國內相關研究方面，已有針對台灣大學生網路成癮現象進行的初探。例如周榮與周倩(1997, 1999)的研究採取 Morris & Ogan (1996) 的觀點，將網路視為一種傳播媒介，嘗試從 Stephenson (1988)的傳播遊戲及快感的角度來探索網路成癮這個問題。此研究參考 Brenner (1996)之 IRABC 量表，進行中文的翻譯與修正，且針對本土受測者之特性增減問題。另外，此研究設計了「傳播快感經驗」問卷，共 20 個問題，採用 Likert 五分量表形式，作為測量所謂「傳播快感經驗」之工具。該研究採用電子佈告欄(BBS)作為分發問卷的方式，共收到有效問卷 104 份。經過資料收集後因素分析的淨化處理，將 20 題測量網路使用快感經驗的項目分類為 5 個因素命名為「解憂快感」、「人際互動快感」、「行為快感」、「文本互動快感」、「逃避快感」。研究結果發現網路的使用時數和網路成癮行為具有正相關的關係，也就是使用時間愈長其網路成癮指數也愈高。其研究也發現，網路成癮者與非成癮者的網路使用時數有顯著的差異；傳播快感與網路成癮行為之間具有正相關性。

然而此研究因為屬初探性質，故有下列幾項不足或限制之處：

1. 由於該研究利用 BBS 所做的網路調查不能進行隨機抽樣，所以得到的研究結果無法推論及母體台灣地區使用網路的大學生，更遑論廣大網際網路的使用者。該研究所得到的樣本數只有 104 份，稍顯不足，仍須較大樣本來確立「網路成癮」現象的普遍性。
2. 對於成癮者與非成癮者之區分是以量表平均數來區分過於武斷，應採醫學界

常用來推斷的 5% 或 10% 為基準。

3. 該研究所用的 IRABC 量表雖然具有高度的信度，但未涵蓋 Goldberg (1990) 之所有網路成癮判定標準，故中文之網路成癮量表需要再修正。
4. 該研究僅對「網路成癮現象」、「網路使用行為」與「傳播快感經驗」（本研究將稱為「傳播樂趣經驗」）進行相關性研究，未能探討上網動機及成癮後果，如對學業成績或人際關係的影響，也未能建立網路成癮的預測模式。
5. 該研究未能輔以質化的研究方法（例如訪談法、觀察法）來研究網路成癮行為，故未能提出網路成癮行為背後原因的深層資料；亦未能試著提出網路成癮的解決之道。

在陳淑惠（1998）的研究中，則根據網路成癮的耐受度（Tolerance of Internet addiction）、強迫性網路使用行為（Compulsive Internet use）、網路戒斷現象（Withdrawal from Internet addiction）與網路成癮相關問題（Internet addiction related problems，包括家居與社交生活的損害、耽誤工作或學業、為掩飾自己的上網行為而撒謊、身體出現不適反應等）四個向度的概念模式，製作了一個 28 題的網路成癮量表，以台灣大學的 1392 位學生為樣本群，研究發現有 65% 的人自己承認可能會對網路上癮。全體研究樣本群平均每週上網約 10.3 小時；接觸網路經驗的時間平均為 18 個月。在網路成癮傾向上男性亦比女性高。相關性分析的結果發現，無關性別與上網地點，每週上網時間越長，網路成癮傾向越高。

該研究進一步調查發現：若將網路成癮量表的總分排序最高的 5% 視為網路成癮高危險群，則此群樣本的每週平均上網時數為 19.6 小時，高於整體平均值的 10.3 小時近一倍；每週上網的時間越長，則網路成癮的傾向也越高；除此之外，此危險群中高達 13% 的人陳述大部分朋友來自網路；更值得注意的是，所有高危險群受測者都自認為可能會對網路上癮。

在蕭銘鈞（1998）的研究中，以「使用與滿足」研究做為其理論架構，以台灣大學生和其中所篩選出來的網路成癮者為對象，進行網路使用行為、使用動機、滿足程度間的各種關聯性探討。此研究方法採用「問卷調查法」，總計訪問了國內 12 所公私立的大專院校，有效問卷為 763 份。此研究發現在受測的台灣大學生當中，男性比女生有網路成癮行為傾向；有個人電腦者也比較容易有網路成癮的行為出現；使用網路年資越長的學生，越容易影響到日常生活作息；一週上網時數越多的人，對網路的渴求也越大。在網路成癮者部份，此研究發現他們平均年齡 21 歲，男生多於女生，大多是大學二年級或三年級的學生，一週使用網路時數中位數落在 20-25 小時，其網路使用最大動機是「社會性使用動機」的「與遠方友人接觸、保持連絡」，而且網路成癮者比其他網路使用者來的要依賴網路人際關係。

遊戲理論與樂趣經驗

Stephenson 於 1967 年提出了「大眾傳播遊戲理論」(The Play Theory of Mass Communication)，認為傳統大眾傳播理論將媒介視為一個議題建構或是資訊傳遞的工具，但是這樣的媒介使用對於閱聽人的日常生活來說太過嚴肅與道德取向。Stephenson 試圖在以往對傳播研究的嚴肅態度之外，另闢一個新的角度，著重於媒介帶給閱聽人的娛樂功能，以娛樂的角度重新看待大眾傳播研究（黃文珍，1994），本研究將採用 Stephenson 的理論來解釋媒介使用產生樂趣的原因。

Stephenson(1988)的遊戲理論主要採取德國學者 Huizinga (1955) 的著作 "Homo Ludens" 《遊戲人》為基礎。遊戲理論有三個主要的重點：「遊戲」、「主觀遊戲」、「傳播樂趣」。

1. 遊戲 (play)

Stephenson 認為遊戲是一種假裝(pretend)，暫時離開真實世界的義務與責任，提供暫時的滿足，發生在特定的時空之中，有開始也有結束，並具有隔離的特性，能使個人進入一種陶醉的心理狀態。

2. 主觀遊戲 (subjective play)

從遊戲到快感的產生，需要個人的投入與參與，因此 Stephenson 提出了他的「主觀遊戲」的概念，認為並非所有的遊戲都設有規則，都需要發展特殊的技巧，例如大眾傳播媒介的使用就是一種主觀遊戲，它讓人們沉浸在其中，並採用其特有的複雜形式，進入虛構與幻想當中，而這與我們的自我心理考量相關，而不是與人類的直覺與刺激有關。

3. 傳播樂趣(communication pleasure)

Stephenson 順著主觀遊戲的概念提出了「傳播樂趣」一詞，定義傳播樂趣為一種快樂、滿足、平靜、喜樂，好比娛樂、藝術、戲劇、談話、社交活動等等的特色。也就是說這種遊戲除了可以達到自我強化(self-enhancement)的效果外，對遊戲者而言沒有任何其他的效益。而這種主觀遊戲所產生的傳播樂趣可以從閱讀書報雜誌、看電影、看電視，或者是與人愉快的對話中獲得，自我可以涉入這樣的行為之中，並且產生一種自我獲得的感受，這就是傳播樂趣。

黃文珍(1994)是台灣第一個將大眾媒介用娛樂角度來研究的研究者。她使用大眾傳播遊戲理論進行 KTV 使用的快感（樂趣）經驗的研究，在其論文中將傳播快感依據樂趣的來源區分為三個部分：閱聽人與文本互動的快感、人際互動的快感、行為本身的快感。

1. 閱聽人與文本互動的快感：閱聽人與文本互動時會產生快感 (Barthes, 1975)，因為閱聽人可以在文本上自行找到自己喜歡的部分閱讀，並在閱讀過程中獲得滿足。

2. 人際互動的快感：人際互動的快感指的是許多人一起使用媒介所產生的人際互動所帶來的快感。Lull (1990) 即指出，觀看電視提供家人及朋友共同的育樂、欣賞及分享的經驗。
3. 行為本身的快感：行為本身的快感則包括閃躲的快感—逃避現實、躲避自身角色責任的快感；痛感中的快感—發洩痛苦、釋放壓力的快感。Radway (1984) 對愛情小說讀者的研究，以及 Ang (1985) 對電視影集 Dallas 觀眾之研究即說明行為本身就可以是一種快感來源。

本研究基本上依循周榮與周倩 (1997) 的觀點：採取 Stephenson (1988) 及黃文珍(1994)的定義與說法，首先以娛樂的角度看待大眾傳播媒體，認為閱聽人使用大眾傳播媒體—電腦網路—主要是為了尋求某種「快感或樂趣」，並依照黃文珍(1994)所分析的快感來源—文本互動的快感、人際互動的快感、行為本身的快感設計量表以進行本研究。不過，本研究與黃文珍研究不同之處在於本研究把「傳播快感」翻譯成「傳播樂趣」，如此更接近 Stephenson 理論之原來意涵。

使用與滿足理論

「使用與滿足」研究是傳播研究中「媒介閱聽人或使用者分析」的重要的理論之一。其基本假設包括使用者使用媒介是有目的的；使用者主動選擇媒介來滿足他們的需求；媒介在滿足這些需求上，必須和其他來源競爭；在研究方法上，得靠閱聽人的自我報告來收集資料；因此，研究者無需對媒介作價值判斷(Katz, Blumler & Gurevitch, 1974)。「使用與滿足」理論後又有 Palmgreen, Wenner & Rosengren (1985)補充，以及 Blumler, Gurevith & Katz (1985) 的修正。

「使用與滿足」理論從七〇年代蓬勃發展至今，面臨到的評論可說是毀譽參半(翁秀琪，1992)，在理論上所遇到的一些質疑包括：對主動閱聽人的質疑、自我報告的不當操作、太過於個人主義，資料難以做推論、忽略了娛樂性媒介內容與動機間的關係。

有關使用與滿足的研究眾多，例如 McQuail (1994) 歸納了電視的使用的動機來源及滿足，包括了：獲得資訊和忠告；降低個人的不安全感；學習對社會和世界的知識；為個人的價值，尋找支持；對個人的生活得到啟發；體驗對他人問題的同情；社會接觸的基礎；替代社會的接觸；感覺跟他人有連繫；逃避問題和煩惱；可以進入想像中的世界；消磨時間；生活例行的結構。總而言之，這些動機可以分為四大類：(1) 資訊型；(2) 自我肯定型；(3) 社交互動型；(4) 消遣解悶型。

Garramone 等人 (1986) 研究政治性電子佈告欄的使用動機與滿足，發現主要動機因素為「監督環境」、「了解他人意見」與「好奇」；「娛樂」動機並不

明顯。研究中也發現，互動性使用者的「自我肯定」滿足因素與「社會臨場感」成明顯正相關，同時「社會臨場感」是互動性使用與「自我肯定」滿足因素的中介因素。

在國內研究文獻部份，蔡珮 (1995) 針對電子佈告欄的使用行為，歸納了(1) 自我肯定；(2) 聯絡工具；(3) 消遣社交；(4) 匿名性；(5) 監督環境 五大因素。並發現「消遣/社交」、「自我肯定」與「聯絡工具」三項動機和社會臨場感呈顯著正相關；「匿名性」和「監督環境」動機因素則和社會臨場感幾乎無關。

周倩與蘇芬媛 (1997) 研究台灣 MUD 的使用者動機、使用行為、滿足程度、遠距臨場感評價，及其之間的相關性。研究結果發現四類 MUD 使用動機：分別是「自我肯定」、「匿名陪扮」、「社會學習」、「逃避歸屬」。不同使用動機者在 MUD 中進行的活動不同，其滿足程度亦不同。

本研究認為，雖然如先前所述，「使用與滿足」理論飽受了一些批評，但仍採用了「使用與滿足」理論為其理論之一，其理由可以分為幾點來說明：

1. 肯定「主動閱聽人或使用者」的基本假設

雖然過去有許多學者對「主動閱聽人」的基本假設有質疑（如 Msaaney, 1995），認為在媒介結構及社會結構下，所謂的「主動閱聽人」根本是不存在的。但這種質疑的誕生多是針對大眾傳播媒介的使用而言；畢竟，相對於大眾傳播無遠弗屆的力量，閱聽人個體的自主性或主動性顯得薄弱。

然而，電腦網路興起，呈現出與過去大眾傳播媒介十分不同的模式與現象，許多傳統的研究典範應用在新傳播科技的研究上，也有重新思考的必要。本研究者認為，電腦網路的使用由於需要某種程度接近使用及學習過程，才可以進入其傳播的系統中，這比起遙控器掌權的時代，更需要使用者的「主動接近」。特別針對現階段網路的使用者而言，進入網路仍需要相當的學習意願及過程，並不符合傳統的大眾傳播經驗。

因此，針對在本研究中媒介情境與結構，本研究者仍然肯定「主動性」的意義，認為使用者是主動使用媒介——電腦網路，在這個前題下，傳播過程的意義是來自是使用者的詮釋，但在同時，媒介的情境，及共同存在於該媒介情境的他者會對使用者的詮釋活動產生影響。

2. 「使用與滿足」可以測知閱聽人媒介經驗歷程

本研究興趣在於使用者媒介經驗的歷程；針對這一點，使用與滿足確實可以幫助做這方面的解釋。McQuail & Windahl (1993) 就指出「使用與滿足」理論最大的貢獻是對閱聽人或使用者能有更完整的描繪。「使用與滿足」經過二十餘年

的發展，已經發展出相當成熟的動機量表及使用行為題項，在測量方法上已有系統性的檢測，可以讓研究檢測不同媒介的使用動機與滿足感，加以比較，並與本研究所用之另一「大眾遊戲」理論相呼應。

本研究的媒介—網路，現階段在台灣是具有娛樂性的媒介；因此，本研究的一個重要意義是：對「娛樂性」媒介內容做使用動機的探究。也算是在一味偏重媒介「工具性」、「認知性」的研究潮流中，有不同的媒介面向的觀照。此外，如前所述的，過去的「使用與滿足」研究對象仍以大眾媒介為多，本研究則是對新傳播科技--電腦網路--範疇進行探討與瞭解。

參考書目

- 周倩，蘇芬媛 (1997)。台灣MUD使用者動機、行為與遠距臨場感之研究。論文發表於中華傳播學會1997年會。台北，6月18日至19日，1997。
- 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。論文發表於中華傳播學會1997年會。台北，6月18日至19日，1997。
- 陳淑惠 (1998)。「網路成癮症」之初探。論文發表於「Net'98 Taiwan—網路新紀元」國際研討會。台北，3月26日至30日，1998。
- 黃文珍(1994)：KTV使用對個人意義研究—快感經驗與社會性使用分析。國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 蔡珮 (1995)：電子佈告欄使用行為與社會臨場感研究：以台大計中BBS站為例，國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- 翁秀琪 (1992)：大眾傳播理論與實證。台北：三民書局。
- 蕭銘鈞 (1998)。台灣大學生網路使用行為、使用動機、滿足程度與網路成癮現象之初探。新竹：國立交通大學傳播研究所碩士論文。
- Ang, L. (1985). *Watching dallas*. London: Methuen.
- Barthes, R. (1975). *The pleasure of the Text*. NY: Jonathan Cape.
- Bagozzi, R. P. (1979). The role of measurement in theory construction and hypothesis testing: Toward a holistic model. *Proceedings of the American Marketing Association*, 15-33.
- Bagozzi, R. P., & Philips, L. W. (1982). Representing and testing organizational theories: A holistic construal. *Administrative Science Quarterly*, 27, 459-489.
- Bentler, P. M. (1980). Multivariate analysis with latent variables in causal models. *Annual Review of Psychology*, 31, 419-456.
- Bentler, P. M. (1983). Simultaneous equations as moment structure models: With an introduction to latent variables models. *Journal of Econometrics*, 22, 13-42.
- Blumler, J. G., Gurevitch, M., & Katz E. (1985). Reaching Out: A future for gratifications research. In K. E. Rosengren, L. A. Wenner & P. Palmgreen (Eds.), *Media gratifications research: Current perspectives* (pp. 255-273). Beverly Hills: Sage Publications.

- Chou, C., Chou, J., & Tyan, N. N. (1999). An exploratory study of Internet addiction, usage and communication pleasure – The Taiwan's case. *International Journal of Educational Telecommunications*, 5(1), 47-64.
- Finn, S. (1992). Television 'Addiction?' An Evaluation of Four Competing Media-use Models. *Journalism Quarterly*, 69(2): 422-435.
- Garramone, G. M., Harris, A. C. & Anderson, R. (1986). Uses of political computer bulletin boards. *Journal of Broadcasting & Electronic media*, 30(3): 325-339.
- Hayduk, L. A. (1989). *Structural equation modeling with LISREL*. Baltimore, Maryland: John Hopkins Press.
- Jöreskog, K. G. & Sörbom, D. (1989). *LISREL 8: A guide to the program and applications* (2 ed.). Chicago, IL: Jöreskog and Sörbom/SPSS Inc.
- Katz, E., Blumler, J. G. & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual: An overview. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds), *The uses of mass communication: Current perspectives on gratifications research*. Beverly Hills: Sage.
- Lull, J. (1990). *Inside family viewing*. NY: Routledge.
- McQuail, D. (1994). *Mass communication theory: An introduction* (3rd ed.) London: Sage.
- McQuail, D. & Windahl, S. (1993). *Communication models: for the study of mass communication*. (2nd edition). NY: Longman.
- Msaay, K. B. (1995). Analyzing the uses and gratifications concept of audience activity with a qualitative approach: Media encounters during the 1989 Loma Prieta earthquake disaster. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 39, 1995, 328-349.
- Orphanides, A. and Zervos, D. (1995). Rational Addiction with Learning and Regret. *Journal of Political Economy*, 103(4): 739-749.
- Palmgreen, P., Wenner, L. A. & Rosengren, K. E. (1985). Uses and gratification research: The past ten years. In K. E. Rosengren, L. A. Wenner & P. Palmgreen (Eds.), *Media gratifications research: Current perspectives* (pp. 11-37). Beverly Hills: Sage Publications.
- Radway H, (1984). *Reading the romance: Women, patriarchy and popular literature*. Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press.
- Stephenson, W. (1988). *The play theory of mass communication*. News Brunswick, NJ: Transaction Books.
- Waters, T. M. and Sloan, F. A. (1995). Why do people drink? Tests of the rational addiction model. *Applied Economics*, 27, 727-736.