



國小高年級學童網咖沈迷探究

林忠正／彰化縣三春國小教學組長

壹、緒論

近年來資訊的發達加速資訊的流通、產業的升級，也悄悄改變每人的生活。尤其是學生，部分學生沉溺於網咖，嚴重影響學生學習，也困擾著老師、訓導與輔導人員。向陽公益基金會在民國90年所做的「e世代青少年網咖經驗調查報告」指出青少年沈迷的問題顯現相當嚴重，有將近13萬人有沈迷的傾向，而且持續增加中（向陽公益基金會，2001）。另外是偏差行為甚至是犯罪行為的產生，包含賭博、幫派、毒品、援交、智慧財產權的問題，對社會造成的傷害更大（盧正川，2002）。

目前對於網咖的研究多僅於中學生的研究，但國中、高中青少年的許多問題其實在國小就已經出現，國小學童沉溺網咖的現象也與日俱增。本研究的主要目的是了解國小高年級學童上網咖學生特性、沈迷網咖的原因及網咖對學生造成的影響。

貳、文獻探討

（一）網咖的起源與在我國發展

呂奕熹（1991）指出網咖剛開始多數存在於24小時的漫畫屋，方便顧客查詢資料而架設，但因價格昂貴並不普及；隨著科技、線上遊戲、傳輸速度的提升與降低價格，讓網咖的再度興盛。

網咖最大的顧客群之一是學生群，青少年有70%以上都曾去過網咖，且有22.8%的青少年每週至少去一次（陳志雲，2003；徐美華，2001；向陽基金會，2001）；國小高年級生有去過網咖的比例也高達四成，甚至

有7.7%的國小高年級生經常泡網咖（柯文生，2002）。在有如此多的顧客群下，我國的網咖在民國九十一年十月份就達四千五百多家，而且快速成長當中（徐易男，2003）。

（二）網咖的使用情形

青少年網咖的使用情形通常以男生居多，平均到網咖的次數以一個月1-3次為最多，假日最為頻繁，每次去網咖消費的時間以1-3小時居多，而最常去網咖的時段以中午12時-晚上21時居多。其中有一成二的使用者，每週使用時間超過15小時，已有沉迷現象。青少年上網咖最常從事的活動為線上遊戲、上網聊天、找資料及結交新朋友為主，到網咖以娛樂的滿足為主，較少具有目的性學習的觀念與作用（陳志雲，2003；王正利，2003；柯文生，2002；廖元當，2002）。

（三）學生上網咖的原因

學者研究發現青少年對於網咖趨之若鶩的主因是（柯文生，2002；蘇英杰，2002；徐易男，2003）：

1. 受同儕影響：近八成的青少年去網咖都是結伴參與，因為學生特別重視團體的決定，成群結隊較能享受同儕互助的感覺。
2. 不受父母管教：網咖提供了不受父母管教嘮叨的自在空間。
3. 環境舒適：提供新穎的電腦設備、飲料、雜誌、漫畫等舒適的空間是打發時間的好場所。
4. 價格便宜：許多網咖甚至已經殺到20元一小時的低價，比去看電影、撞球、KTV等划算許多。
5. 成就感高：在線上遊戲的虛擬世界中



獲得成就感與自信心，是令人無法自拔的誘因。

(四) 網咖對於青少年的影響

網咖對社會與青少年影響主要就是「網路成癮症」，和一般酒癮、藥癮等成癮症類似，會產生耐受性、強迫行為、退癮行為、與戒斷性反應，並且導致身體健康，生活步調都受到負面影響的沉迷問題（吳建隆，2001），對青少年造成的影響有四：

1. 身體方面：熬夜、失去時間觀念、飲食不正常、眼睛長期注視著電腦螢幕，過度使用身體，導致身體機能衰退。造成眼睛酸澀疼痛流淚、頸肩疼痛、腰酸背痛僵硬、手臂麻痛無力、口乾舌燥口苦、煩躁易怒、便秘、食慾差、青春痘增加、嘴破等等症狀。（吳建隆，2001；呂奕熹，2001）。
2. 心理方面：網路容易讓玩家無形中沉溺於虛擬的世界中，脫離現實世界，人際關係就越來越退縮。（王垠，2001；柯文生，2002）。
3. 學業方面：年輕人成天泡在網咖，沉迷於虛擬世界中，學業中輟，形成所謂的「網咖中輟潮」（廖元當，2002；林佳旺，2003）。
4. 行為觀念怪異：研究指出沉迷網咖越頻繁者，越容易有行為偏差與不良生活習性的問題出現，程度也愈嚴重（蘇英杰，2002；柯文生，2002）。

(五) 網咖對於社會的影響

盧正川指出網咖所帶來的新問題，主要如下（盧正川，2002）：

1. 賭博問題：網路的無遠弗屆，讓賭博變的國際化。
2. 幫派問題：利用網路集結，號召更多有志一同的朋友。

3. 毒品問題：網咖的隱密性與網路的無遠弗屆，讓毒品的通路更順暢。
4. 援交問題：金錢的誘惑及網路的普及，讓色情污染了學子的天空。
5. 智慧財產權問題：網咖大量拷貝許多非法軟體，學生失去尊重他人著作權的判斷力。

以上所述都是有關於青少年的研究結果，較少研究是針對國民小學學童進行研究。

參、研究發現

本研究為深入了解國小高年級學童沈溺網咖，針對兩位每週去網咖15小時以上（已達沈迷標準）的國小學童學生進行訪談，這兩位學童因為沈溺網咖導致在學業、人際關係、與家人關係產生了變化，甚至影響其正常生活。本研究採每週一小時，連續八週，透過訪談深入了解，發現國小這兩位學生上網咖的情況原因、特性及其內心困擾如下：

一、學生去網咖的原因主要是因為：

（一）無聊：學生表示去網咖是因為無聊，如（「在家好無聊，就會想找同學去網咖。」）

（二）遊戲多：網咖的遊戲多，而且新，可以（「去玩CS、仙境傳說、天堂、EI等，還有好多遊戲。」）；相對的，家裡的電腦常因為軟體或硬體問題導致無法從事某些遊戲，如（「我家裡的電腦在安裝程式的時候常常會有問題。」）

（三）設備新：學生認為電腦新、效能高與寬頻網路，是家裡比不上的，（「（網咖）設備好，又不會LAG（延遲）。」）；家裡的電腦與網路設備常有問題，所以（「在家裡上網常常會比較慢，在玩對打時候很慢，常常會死的不明不白。」）所以就算家裡有寬頻網路，學生還是喜歡去網咖。

（四）可連線對打：不但設備重要，在



網咖學生可以現場連線對打，數人對打或數人聯合對抗賽，是家裡面無法提供的，（「在網咖有同伴可以對打，家裡只有一台電腦，在網咖大家可以一起廝殺。」）因此學生通常是相邀一起去網咖。

二、學生去網咖的特性

研究者對兩位常去網咖的同學進行訪問，發現國小上網咖的學生特性：

（一）遊戲為主：學生上網咖主要從事遊戲，（「大家都是去玩遊戲的。」）對兩人而言，聊天室主要為聯繫工具，不會單純上網聊天，上色情網站也不多，（「很少人專門去聊天，通常是玩遊戲，但是為打開聊天器，因為大家必須溝通。」）。

（二）時間長、頻率高：從對話中發現，兩位學生幾乎只要沒有上家教班、課輔班就天天報到，（「三年級時一星期大概都是四到五次，一次大概都三個鐘頭。」）顯然網咖對學生的吸引力相當大，很容易上癮。

（三）結伴去：學生去網咖通常是結伴一起去，（「我們都是一起去，或是相約在網咖見面。」）對於他們而言，不會去網咖找朋友，（「除了一、兩個比較熟的之外，其他的不會。」）

（四）玩伴感情深：兩位同學表示，一起去網咖對打會增進彼此的情感，（「我們因為打CS所以感情很好。」）甚至因為常常一起去，所以（「我們感情很好。他也會請我喝飲料。」）；甚至金錢上的支援，（「有時候他沒有帶錢，我就會幫他加台（錢），這樣他就可以繼續玩了。」）甚至（「我們還結拜為兄弟。」）

三、網咖學生的擔憂

網咖為這些學童帶來相當大的快樂，但其內心也有相當多的困擾：

（一）怕被貼標籤：去網咖的學生心中總有陰影，害怕自己被同學貼標籤，如

（「…當我們提到去網咖，同學就很奇怪，好像會怕…」）覺得會去網咖的學生可能是壞學生，所以在講有關網咖的事情，會怪怪的（「所以我們（在學校）也很少會提我們去網咖，私底下才會講。」）。

（二）怕被父母罵：去網咖常常玩到忘了時間就（「很怕被父母親知道。」）（「所以都必須在父母親回來之前回去，又常常玩過頭，所以常常回去後就被罵。」）但是相對的，兩者父母親都知道孩子有去網咖的習慣。

（三）成績變差：學生害怕成績考不好，就會被父母親罵（「考不好就會被罵。」）

由此可見，雖然網咖學生有很大的吸引力，但是因為有沉迷現象，所以也會擔心同學的看法，以及被父母發現的責罵，或是導致成績退步會帶來的後果。

由上述發現這兩位國小高年級學生沉迷網咖的現象有其獨特性，與新聞報導中沉迷網咖的國、高中生有相當程度差異。網咖不盡然是完全負面影響，網咖卻也讓家裡沒有電腦設備的學生能方便的使用，但我們也了解到網咖的影響相當大，不當使用網咖所造成的問題及危機。面對網咖可能對學生帶來隱藏的危機，學校人員應該以預防重於治療的觀點站在第一線，以適當的教學與宣導提升學生對網咖的正確認知，而不是一味以負面角度看待網咖；對於網咖對學生帶來的影響，更不應該以消極的方式處理，應建立一套適切的輔導機制。研究者建議：

（一）提升學生網咖常識：利用電腦課或彈性課進行二到三節課的網咖認知教學，提升學生對網咖了解，學習如何選擇適當網咖。

（二）多方發展學生嗜好：沉迷學生去網咖是因為無聊，學校可以利用彈性或社團活動培養學生嗜好，發展學生休閒活動。

（三）利用同儕影響力：沉迷學生容易



受同儕影響，可透過同儕相互鼓勵，讓沉溺學生從事其他的休閒活動。

(四) 發展學生資訊能力：多方發展學生資訊能力，讓學生發覺網路世界的除了遊戲尚有其他有趣網站或軟體，尤其是可以在家自行上網瀏覽或遊戲的。

(五) 開放校園網路資源：星期三下午可以開放校園網路資源給學生使用，與其沉

溺網咖，不如鼓勵學生到校上網。

肆、結語

網咖對學生影響與日俱增，年齡層也不斷降低，上網咖人口亦不斷增加，上網咖逐漸成為常態，我們無法阻止學生上網咖，也不應建立學生錯誤網咖概念，應該積極輔導，讓學生因認識而了解，謹慎地善用網咖。

參考文獻

- 王正利（2003）。網咖使用經驗對國中生電腦學習成就影響之研究—以高雄縣旗美地區為例。資訊與教育，93期，頁106-112。
- 王 垠（2001）。e世代青少年「網咖」的輔導策略。台灣省高級中學輔導通訊，67期，頁8-11。
- 向陽公益基金會（2001）。網咖熱哈哈、學子不回家、場所略複雜、行為易偏差，「e世代青少年網咖經驗調查報告」。取自：[http://www.tosun.org.tw/database/900528/網咖新聞稿\(1\)%20\(2\).doc](http://www.tosun.org.tw/database/900528/網咖新聞稿(1)%20(2).doc)。
- 呂奕熹（2001）。「網咖症候群」面面觀。訓育研究，40卷3期，頁18-21。
- 吳建隆（2001）。網咖症候群-中醫六味地黃丸等治療有一套。
- 林佳旺（2003）。小心！網路誘惑。師友，433期，頁75-78。
- 柯文生（2002）。學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究。
- 徐易男（2003）。談青少年網咖文化對行為影響及其輔導策略。師說，174期，頁23-24。
- 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。
- 陳志雲（2003）。青少年媒介消費行為研究—以桃園地區網咖為例。
- 盧正川（2002）。網咖對校園輔導的新挑戰。師友，415期，頁27-29。
- 廖元當（2002）。網咖對青少年學生行為影響探討。國教輔導，41卷4期，頁12-17。
- 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。檢索日期：2004/07/14。 <http://www.wedar.com/library4/et/et011029e.htm>。