

網咖 (指導教師：市立高雄高商 林坤松老師 2011.11.20)

壹、前言

現代科技日新月異，人們使用電腦的趨勢越來越普遍，居家附近的網咖也越開越多間，這些網咖都與便利商店相同，都為二十四小時營業狀態，雖然電腦已成為家中不可或缺的一份子，但青少年往往都會選擇網咖作為上網、休閒之處。究竟是甚麼因素使得青少年會流連於網咖，甚至荒廢學業，而網咖又會帶給青少年哪些影響？

貳、正文

一、網咖的簡介：

網路咖啡店〈英文：Internet bar / Café〉簡稱「網咖」，主要服務為提供舒適而快速的上網環境；主要族群為商務人士，有別於近年來台灣以青少年為主要客戶族群的網咖文化。當網際網路在台灣剛萌芽時，就已有網咖的出現，而在當時的網路設備較無健全，再加上使用者大多為商務人士或教育較高者。網咖大多僅提供一些基本的網路服務，如全球資訊網〈WWW〉，電子佈告欄〈BBS〉以及新聞群組〈Newsgroup〉等功能。以資訊瀏覽，查詢資料為基準，在這個階段中，網咖並不多，也未成為青少年沉迷的問題。

二、問題的根源：

隨著科技日漸發達，網咖如雨後春筍般地快速興起，且背後的助力除了政府大力推動網路基礎建設外，最主要的原因就是“線上遊戲”的興起；這時網咖除了基本的網路服務外，大部分都提供了多樣化的電腦遊戲，

而主要的消費者也從商務人員，
演變成現代的青少年們。

在短期間也繼承了KTV之後青少年最熱門的休閒娛樂場所，
已隱然形成一股新興的青少年次文化。

三、青少年去網咖的動機：

青少年對於網咖趨之若鶩的主要原因如下：

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10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。

6. 便利性高：

大部份網咖都會供應餐點、飲料，
提供客戶增值服務一邊上網、一邊進食；
能玩又不必害怕肚子餓。

四、網咖對青少年的影響：

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，

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、
煩躁易怒、
便秘、
食慾差、
青春痘增加、
嘴破等等症狀。

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。

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」。

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。

五、網咖對青少年所產生的社會現象：

盧正川指出網咖所帶來的新問題，主要如下：

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。

六、問卷分析

我們採用自然無記名問卷，

隨機調查了高雄市小港區的

三家網咖與網咖附近學校學生共150人。

其中有93人為男生，

57人為女生，

年齡層分布於13至17歲的國、高中生之間。

其中家中有電腦的男生有84人(90%)；無電腦的有9人(10%)。

家中有電腦的女生有53人(93%)；無電腦的有4人(7%)。

1. 誘因：

在針對有去網咖的同學進行誘因的調查結果中。

我們可發現，不管是男或女，

去網咖最大的原因是可與同學玩樂，

其中男生佔51%，女生佔38%。

在男生部分，去網咖的次要原因是網咖電腦速度快；

而女生的次要原因，則是其他

(以網咖能方便解決飢餓為最多人)。

2. 消費模式：

在消費頻率男生大多以2至7天就會去一次網咖，

消費時段集中於周末假期，

單次消費時間則在2至4小時；
而女生以2至3周去網咖一次，
消費時段以有空才去居多，單次消費時段為兩小時內。
而不管男生或女生，其經濟來源大多為父母給的零用錢，
少數者犧牲用餐，以餐費來支出。

3. 課業影響：

我們發現有去網咖的男生或女生成績分布都滿平均的，
而如果以中下成績來看是偏高的，
但中上者的人數其實也不少。

參、結論

我們從這次調查結果發現，
不管是男生或女生青少年去網咖主要原因是與同儕有關，
並非之前所想像的家中無電腦、網咖速度較快等影響。
其次，
在青少年這個階段，大家居多以朋友為重，
不擅拒絕朋友而選擇跟隨，
因此到網咖的青少年，其學業成績並未必一定很差，
所以當朋友約我們去網咖時，
我們盡可能地建議他們可去打球或到圖書館內使用電腦，
以同儕的力量引使大家做些較好的休閒活動，
可能可以降低青少年去網咖的機會。
另外，學校部分，
亦可利用電腦課或彈性課進行二到三節課得網咖認知教學，
提升學生對網咖的了解，學習如何選擇適當的網咖，
還可多方發展學生嗜好，
學校也可利用彈性時間或社團活動培養學生嗜好，
發展學生休閒活動。
最後，本研究的調查樣本太少，
且也只在小港區，
如要真正推論出所有青少年可能會有代表性問題，
因此未來研究可進一步擴大抽樣的人數及地區，

做更正確的推論。

肆、參考文獻

1. 柯文生〈2002〉。
學童網咖沉迷與偏差行為之相關因素研究。
2. 吳建隆(2001年7月19日)。
網咖症候群-中醫六味地黃丸等治療有一套。
3. 呂奕熹(2001)。
「網咖症候群」面面觀。
「網咖症候群」面面觀。訓育研究，40卷3期，P.18-21。
4. 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，P.12-17。
5. 林佳旺(2003)。
小心！網路誘惑。
師友，433期，P.75-78。
6. 盧正川（2002）。
網咖對校園輔導的新挑戰。
師友，415期，頁27-29。
7. 王垠(2001)。
e世代青少年「網咖」的輔導策略。
8. 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。