

南華大學人文學院生死學系碩士班

碩士論文

Department of Life-and-Death Studies

College of Humanities

Nanhua University

Master Thesis

大學生父母教養態度、虛擬社群使用與網路沉迷之相關研究

A Study on the Relationship among the College Students'
Parenting Attitudes, Virtual Community and Internet Addiction

彭梅芳

Mei-Fang Peng

指導教授：陳增穎 博士

Advisor: Tseng-Ying Cheng, Ph.D.

中華民國 111 年 6 月

June 2022

南華大學

生死學系碩士班

碩士學位論文

大學生父母教養態度、虛擬社群使用
與網路沉迷之相關研究

A Study on the Relationship among the College Students'
Parenting Attitudes, Virtual Community and Internet Addiction

研究生： 王怡梅

經考試合格特此證明

口試委員： 孫智辰

蔡明昌

陳昭新

指導教授： 陳昭新

系主任(所長)： 楊國松

口試日期：中華民國111年6月8日

誌謝

碩士學習的歷程有很多不同的經驗，從學習諮商理論與實務技巧、諮商全職實習，直到論文的撰寫與完成，很難想像自己真的走到了這一刻，心中的感動難以言語，非常感謝這一路以來，陪伴在我身邊與支持我的大家。就讀在職專班的歷程充滿許多挑戰，同時兼顧工作與課業，身兼多職，不僅是學生，還有家庭的角色—媽媽，曾經想要放棄、辦理休學，感謝先生的支持與鼓勵，方能在多方的挑戰下，讓碩士的旅途走到現在，由衷感謝我的先生。

感謝指導教授增穎老師，在論文上提供我寶貴的建議與想法，且給予我很大的彈性與空間，讓我足以依照自己的步調完成論文，相當感謝老師的體諒與包容，還有一路上的支持與鼓勵。亦感謝口試委員蔡明昌老師、孫智辰老師願意給予機會指導與學習，對於論文的回饋與建議，讓我有更多的思考與方向，學習不同的思維與研究方法，讓論文的呈現更加完整與細膩。

在論文問卷發放與回收時，很感謝協助問卷轉發的增穎老師、松文老師、玟學、昕俞、可微等大家的協助。在論文資料分析與統計解釋時，感謝我的先生言凱不斷從旁協助，給予支持與進行統計分析的概念釐清，讓這份論文方能順利完成。這一路上，在我難過與失落時，感謝陪伴我、讓我可以繼續前進的寶貝女兒芯妍、芯樂，因為你們，我才有更大更強的動力往前走。最後，真心感謝我摯愛的母親及姐姐，還有我摯愛的家人，在論文最後衝刺時，可以讓我全心全意地完成，可以讓我更加卓越，因為您們的支持與鼓勵，才讓我可以勇敢的走完這個歷程，我愛你們，感謝生命裡有你們的相伴。

生命的成長，總有挫折與考驗充斥著，感謝我的生命可以持續成長、持續豐富人生。感謝生命裡出現的大家，陪伴我度過旅程裡的高低起伏，感謝有您！

梅芳 111.06.20

摘要

本研究主要目的在探討大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之間的相關情形。本研究使用過去學者之量表，分別為「雙親教養量表」、「網路成癮量表」作為主要的研究工具，且探討社群使用之沉浸經驗是否為網路沉迷之主要因素。本研究以探討台灣地區之大學生為研究對象，抽取預試樣本為 40 份、正式施測有效樣本為 393 份，運用平均數、標準差、t 考驗、單因子變異數分析、皮爾森積差相關以及多元迴歸分析統計分法，以考驗研究假設。研究發現，主要如下：

1. 大學生使用社群主要目的以「瀏覽圖片文章或影片」、「和親友聊天」；大學生經常使用之社群為「FaceBook」、「LINE」、「Instagram」。
2. 大學生之網路沉迷不因年齡、家庭結構、居住地區、主要照顧者的不同而有顯著差異，而是因性別、每日平均使用社群時間而有顯著差異。
3. 大學生的社群使用之「沉浸經驗」與其網路沉迷之間有中度正相關。
4. 大學生父母教養態度之「保護」與其網路沉迷之間有低度正相關。
5. 大學生父母教養態度之「關愛」與其網路沉迷之間有低度負相關。
6. 不同的父母教養態度類型對網路沉迷具有顯著差異，其中高保護高關懷類型與低保護高關懷類型有顯著差異；高保護低關懷與低保護高關懷、低保護低關懷有顯著差異；父母教養態度之保護因子愈高，大學生與有可能有網路沉迷之現象。
7. 社群使用與父母教養態度，能有效預測大學生網路沉迷。

綜合本研究之結果，提出相關建議以供學校、家長、相關機構單位及輔導實務工作者之參考。

關鍵詞：大學生、父母教養態度、社群使用、網路沉迷

Abstract

The purpose of study was to explore the relationship between College Students' Parenting Attitudes, Virtual Community and Internet Addiction. The measurements used Parental bonding Instrument (PBI) and Chen Internet Addiction Scale (CIAS). The subject was 393 from college students of Taiwan. The data was analyzed by the statistics methods of descriptive statistics, t-test, one-way-ANOVA, Pearson's Product-Moment correlation, and stepwise Multiple Regression Analysis in SPSS statistic software. The main findings of the study were as follows:

1. The aims of using the community of college students are to browse pictures, articles or videos" and "talking with family and friends". The communities frequently used are "Facebook", "Line", and "Instagram".
2. There are not remarkably different on the internet addiction of college students on the sex, age, structure of family, living area, and caregiver; there is remarkably different on the internet addiction of college students on the average time of using community.
3. There was a middle positive correlation between immersive experience of virtual community and internet addiction.
4. There was a low positive correlation between protection of parenting attitudes and internet addiction.
5. There was a low negative correlation between care of parenting attitude and internet addiction.
6. Different of Parenting attitudes have significant differences on internet addiction. The higher the protective of parenting attitudes, the higher the Internet addicted of college students.
7. Virtual community and parenting attitudes can effectively predict internet addiction of college students.

The study not only discussed the research result, but also gave some suggestions to parents, teachers, concerned organizations and researchers of extended studies.

Keywords: College Students, Parenting Attitudes, Virtual Community, Internet Addiction



目錄

| | |
|-------------------------|------|
| 誌謝..... | I |
| 摘要..... | II |
| Abstract..... | III |
| 目錄..... | V |
| 圖目錄..... | VII |
| 表目錄..... | VIII |
| 第一章 緒論..... | 1 |
| 第一節 研究背景與動機..... | 1 |
| 第二節 研究目的與問題..... | 5 |
| 第三節 重要名詞釋義..... | 6 |
| 第二章 文獻探討..... | 8 |
| 第一節 社群使用的內涵與相關研究..... | 8 |
| 第二節 網路沉迷的內涵與相關研究..... | 12 |
| 第三節 父母教養態度的內涵與相關研究..... | 17 |
| 第三章 研究方法..... | 21 |
| 第一節 研究架構與研究假設..... | 21 |
| 第二節 研究對象..... | 24 |
| 第三節 研究變數與工具..... | 25 |
| 第四節 研究流程..... | 29 |
| 第五節 資料處理與統計分析..... | 31 |
| 第四章 研究結果與討論..... | 32 |

| | | |
|------|--|----|
| 第一節 | 樣本資料之敘述性統計分析..... | 32 |
| 第二節 | 個人背景變項之差異分析..... | 38 |
| 第三節 | 不同背景變項之交叉差異分析..... | 52 |
| 第四節 | 各變項之間的相關情形..... | 65 |
| 第五節 | 大學生父母教養態度、社群使用對網路沉迷之預測分析..... | 68 |
| 第六節 | 研究結果與綜合討論..... | 73 |
| 第五章 | 結論與建議..... | 77 |
| 第一節 | 結論..... | 77 |
| 第二節 | 建議..... | 79 |
| 參考文獻 | | 83 |
| 附錄一 | ：大學生父母教養態度、虛擬社群使用與網路沉迷之相關研究問卷..... | 88 |
| 附錄二 | ：網路沉迷量表(Chen Internet Addiction Scale, CIAS)使用同意書..... | 93 |
| 附錄三 | ：雙親教養態度量表(Parental Bonding Instrument)中文版使用同意書..... | 94 |

圖目錄

| | |
|-------------------|----|
| 圖 3-1 研究架構圖 | 22 |
| 圖 3-2 研究流程圖 | 30 |



表目錄

| | |
|--|----|
| 表 2-1 Maccoby&Martin 四種教養態度表..... | 18 |
| 表 3-1 預試對象人數分配表..... | 24 |
| 表 3-2 變數之操作性定義說明表..... | 25 |
| 表 4-1 樣本之個人背景變項..... | 32 |
| 表 4-2 受試者社群使用之概況..... | 34 |
| 表 4-3 受試者社群使用之概況（複選題）..... | 35 |
| 表 4-4 受試者之父母教養態度類型概況表..... | 37 |
| 表 4-5 受試者背景變項調整合併分佈表..... | 38 |
| 表 4-6 不同性別大學生沉浸經驗與網路沉迷之 t 檢定摘要表..... | 39 |
| 表 4-7 不同年齡大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表..... | 40 |
| 表 4-8 不同家庭結構大學生沉浸經驗與網路沉迷之 t 檢定摘要表..... | 42 |
| 表 4-9 不同原生家庭居住地大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表..... | 43 |
| 表 4-10 不同主要照顧者之大學生沉浸經驗與網路沉迷之 t 考驗摘要表..... | 44 |
| 表 4-11 不同社群齡之大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表..... | 45 |
| 表 4-12 每日平均使用社群時間之大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表..... | 47 |
| 表 4-13 不同父母教養態度類型之沉浸經驗之變異數分析摘要表..... | 49 |
| 表 4-14 不同父母教養態度類型之網路沉迷之變異數分析摘要表..... | 50 |
| 表 4-15 不同性別之大學生使用的社群軟體之交叉表..... | 52 |
| 表 4-16 不同性別之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表..... | 53 |
| 表 4-17 不同年齡之大學生使用的社群軟體之交叉表..... | 53 |
| 表 4-18 不同年齡之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表..... | 54 |
| 表 4-19 不同原生家庭居住地之大學生使用的社群軟體之交叉表..... | 55 |
| 表 4-20 不同原生家庭居住地之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表..... | 55 |
| 表 4-21 不同家庭結構之大學生使用的社群軟體之交叉表..... | 56 |

| | |
|--|----|
| 表 4-22 不同家庭結構之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表 | 56 |
| 表 4-23 不同主要照顧者之大學生使用的社群軟體之交叉表 | 57 |
| 表 4-24 不同主要照顧者之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表 | 58 |
| 表 4-25 不同性別之大學生使用社群的功能或目的之交叉表 | 58 |
| 表 4-26 不同性別之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表 | 59 |
| 表 4-27 不同年齡之大學生使用社群的功能或目的之交叉表 | 59 |
| 表 4-28 不同年齡之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表 | 60 |
| 表 4-29 不同原生家庭居住地之大學生使用社群的功能或目的之交叉表 | 61 |
| 表 4-30 不同原生家庭居住地之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表 | 61 |
| 表 4-31 不同家庭結構之大學生使用社群的功能或目的之交叉表 | 62 |
| 表 4-32 不同家庭結構之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表 | 62 |
| 表 4-33 不同主要照顧者之大學生使用社群的功能或目的之交叉表 | 63 |
| 表 4-34 不同主要照顧者之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表 | 64 |
| 表 4-35 大學生父母教養態度與社群使用之相關情形 | 65 |
| 表 4-36 大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關情形 | 66 |
| 表 4-37 大學生網路沉迷「耐受性」之預測分析結果摘要表 | 68 |
| 表 4-38 大學生網路沉迷「強迫性」之預測分析結果摘要表 | 69 |
| 表 4-39 大學生網路沉迷「戒斷反應」之預測分析結果摘要表 | 70 |
| 表 4-40 大學生網路沉迷「時間管理問題」之預測分析結果摘要表 | 70 |
| 表 4-41 大學生網路沉迷「人際健康問題」之預測分析結果摘要表 | 71 |
| 表 4-42 大學生網路沉迷之預測分析結果摘要表 | 72 |
| 表 4-43 研究結果摘要表 | 73 |

第一章 緒論

本章節分為三小節，分別為第一節研究背景與動機，說明本研究的背景與促使研究動機之原因，第二節為研究目的，第三節為重要名詞釋義，詳細內容如下：

第一節 研究背景與動機

隨著網路時代的來臨，過去的生活習慣與互動，和現今的大有不同，從古裝劇裡出現的飛鴿傳書情節，演變至今的虛擬網路，人類的生活與心理狀態持續因外在環境而改變與出現極大的落差。

社群軟體對於台灣民眾的影響力甚高，隨著 3G、4G 到 5G 的網路時代降臨，網路可以發揮的功能遠超過人們的想法。過去多數研究指出網路對於人們有絕對的影響程度，尤其是成癮行為 (Young,1997;Shotton,1991;楊家幸，2001)，且探討人們對於網路成癮之形成因子 (施香如，2001；Kraut .et,1998;Young,1997)，較少研究針對社群使用進行探討。

網路社群對於許多人來說產生而另外的社會支持，社會支持對於人們有許多不同的功能，如：情緒支持、工具性支持、資訊支持、情感支持、陪伴等，可能讓人們感受到關懷、表達愛、提供解決之方式等，透過網路可以獲得日常生活中的社會支持力量，且知覺社會支持較高，其憂鬱狀況相對較少(Leung&Lee,2005;Morgan & Cotton,2003)。可見人們在網路的世界裡，尋求的不再只是資訊上的搜尋，有更多是為了獲得社會支持。

然而，家庭是人類很重要的堡壘，也是人類自出生後，第一個認識到的社會，更是成長發展階段中最主要的學習場所，家庭環境對於個人具有絕對的影響力，包含社交與人際互動 (Kazuhisa et,2000)。多數研究指出父母與孩子之間的溝通不良，或家庭氣氛不佳，對於親子關係、個人偏差行為有相關，若家庭氣氛較為和諧，孩子出現偏差行為的程度較低，當家庭氛圍差且多衝突，容易導致偏差行為的出現(Carolyn,2001;Katainen&Raikkonen,1999;張麗梅，1993)。

父母教養態度對於青少年的身心健康，及其適應行為具有正向相關，不當的教

養態度會造成青少年的身心困擾及不適應的行為，進而產生不當的偏差行為（邱郁雯，2003；洪雪雅，2004）。青少年在求學階段，對於人際需求增加，若因家庭氛圍而造成關係的疏離，容易在外尋求同儕間的心理滿足，倘若同儕關係再度，透過社群可以促使個體在其中獲得歸屬感與社會認同（Barry,2005）。

本小節將從下列議題說明本研究之動機：1.社群軟體與手機的過度使用；2.網路時代下的現代社會問題；3.父母教養態度對於網路使用的影響性。詳述如下：

一、社群軟體與手機的過度使用

過往的務農時代隨著科技與資訊的發展，人們從物物交換的貨幣流通改為電子支付，通信方式也從原先的紙本傳遞改為社群通訊，人類正式進入網路時代。在時代變遷下的新新人類，人手一支手機，社群軟體、手機遊戲...等逐漸取代人們的一般生活功能，如：家庭聯絡簿、實體見面互動，網路已經成為生活中不可或缺的重要成分，人們對於手機的依賴程度也逐漸提升、使用網路的頻率從有線至無限吃到飽，青少年對網路的依賴程度逐漸攀升。

智慧生活的便利性，促使人們使用手機的頻率與網路增加，根據資策會 2017 年的調查報告，台灣有八成的民眾，每天使用手機超過 2 小時，51.5%的民眾使用手機的時間是 2-5 小時，更有 28.1%的重度使用者，每天使用手機時間超過 5 小時。隨著時代的進步、網路的普及化、智慧手機的多元運用，台灣人使用手機的時間日漸增長。

從 FaceBook、LINE、IG、Youtube 等不同的社群軟體，已經成功吸引台灣民眾的注意力，將自身大多的時間花在社群軟體進行人際互動。維基百科針對社群軟體(Social software)的解釋為任何支援群體交流的軟體，又稱社會性軟體、社交性軟體，是網路上的軟體，能讓使用者在網路上和他人互動並分享資訊。

台灣傳播調查資料庫在 2019 年做的調查報告中，顯示使用手機的年齡逐漸下降，透過手機最常從事的活動多為社群軟體，如：社群通訊軟體（LINE）、社群媒體(FaceBook)、YouTube，分別名列第一、三、五名。2020 年的網路報告亦顯示，台灣人主要使用網路的目的地為即時通訊（14.2%），次要為社群媒體（13%），可見

台灣人們對於社群軟體的使用已普遍化，且有多數時間在使用。

透過網路社群，人們可以獲得的不再只是資訊，而是有更多的社交互動、支持、歸屬感、社會認同(Wellman,2005)。網路社群可以滿足人們在步調快速的新時代中獲得內在的滿足，進而填補現代社會所產生之聚少離多、溝通落差、同儕競爭等的心理空缺，人們不需要見面亦能談戀愛、聊天互動、得到認同感，且間接促使青少年沉溺在網路世界，逃避現實社會所帶來的壓力與負擔。

二、網路時代下的現代社會問題

網路的興起改變的不只是人們的互動形式，過往人們透過面對面的談話來增加彼此之間的關係聯繫，甚至是心理層面的滿足，但網路的無國界、便利性，減少人們面對面互動的頻率、降低關係中聯繫的影響因子，加劇心理議題的產生。現今多透過社群軟體維繫情感，如：LINE、FB 等，多數青少年與家庭互動由同聚在家中對話轉為社群軟體的聯繫，且現代人文明病的好發，內外在此影響下，青少年的心理議題與社會事件逐漸攀升。

網路時代下，雖然帶來許多的方便性，但同時也產生許多的社會性問題，如：手機及網路的過度使用、沉迷行為、沉溺行為，更衍生出許多犯罪行為，如：網路詐騙、網路隱私權、非法下載等（池青玫，2006；陳怡安，2002），透過社群軟體及網路，人們可運用的範圍增加，不再只是單純的人與人之間的互動聯繫，更值得我們去注意的是 E 世代下的青少年身心狀態，受到手機、網路、社群使用所產生的對於日常生活的影響，尤其是人際之間的網路狀況。

陳淑惠（2002）提出過度使用網路可能會引發的問題有人際、健康、時間管理，因沉溺在網路世界而忽略現實生活中的互動，亦可能因長時間沉迷而影響作息與健康，嚴重的網路沉迷甚至可能導致精神上的妄想，因長期沉溺而無法分辨現實與虛擬的生活，若無法順利使用網路則會造成心理情緒上的憂鬱、失落等（郭約瑟 & 胡海國，2007）。

三、父母教養態度對於網路使用的影響性

當青少年與父母的溝通是良性的，也就是可以互相討論、傾聽，愈有助於青少

年的發展，如：幸福感、面對問題、尋求社會支持等接成正相關，而溝通不良則容易產生負向的反應，如：憂鬱、逃避等（Jackson et.al,1998）

過去研究指出父母的教養風格會影響青少年對於網路的使用(施香如，2016)，隨著科技的發達、手機使用的普及、社群軟體的興起，教養風格也有所改變，從過去的封閉思想，改為開放式思考，且台灣普遍家庭因應經濟的需求，多為雙薪家庭，也容易出現隔代教養的現象，現代人與子女相處互動的時間逐漸減少，進而由社群軟體取代過往面對面的溝通，教養方式與態度進一步對台灣青少年有所影響。

然而，在經濟壓力下，現今家庭多為雙薪家庭，對於子女的照顧責任轉為隔代教養或假日爸媽，且網路世代的工作型態更為多元多變，多數父母對於子女的教養態度從實體的面對面的溝通，轉為網路通訊軟體進行，在子女知覺教養態度可能有所改變，亦可能增加孩子對於網路及社群軟體的使用，進而影響孩子社群使用和網路沉迷的可能。

綜合上述，無論是大學生還是上班族等一般社會民眾，對社群軟體的使用、網路沉迷的狀況，可以發現 E 世代下的新興人類，容易透過網路社群來排解自身現實生活中的各種事件，甚至產生網路沉迷的可能性，最後難以離開網路生活。根據 2019 年的台灣傳播調查研究指出，台灣重度使用網路(每天使用 5 小時以上)的族群年齡為 18-29 歲，年齡愈低使用的時間愈高。

因時代的改變，網路和社群已是現今社會不可取代的重要社交媒介，過去研究以國中、高中生、青少年進行探討，然而高度使用網路之年齡為 18-29 歲，正為大學生至大學畢業後初至社會之階段。2019 年台灣傳播調查研究指出重度使用者中，年齡愈低使用時間愈高，本研究將調查重度使用者之年齡為 18-22 歲的民眾，恰為大學生之年齡。因此，本研究將以大學生為研究之對象，探討大學生網路社群使用對於網路沉迷的現象，以及瞭解父母教養態度對於網路社群使用及網路沉迷是否具有影響力。

第二節 研究目的與問題

根據前述之動機，本研究目的在於探討台灣大學生使用社群軟體對於網路沉迷現象的狀況，透過問卷施測以瞭解大學生使用社群軟體的現況，進一步分析不同背景變項在社群使用及網路沉迷的差異情形，以及社群軟體使用及父母教養態度與網路沉迷之間的相關性。最後，探討台灣大學生使用社群軟體和父母教養態度對其大網路沉迷之影響情形。

根據前述之研究目的，提出以下為本研究之問題：

1. 瞭解目前大學生使用社群軟體的現況為何？
2. 瞭解不同背景變項之大學生的網路沉迷是否有差異？
3. 瞭解不同背景變項之大學生的社群使用是否有差異？
4. 探討大學生社群使用與網路沉迷的相關情形為何？
5. 探討大學生父母教養態度與網路沉迷之相關情形為何？
6. 探討大學生父母教養態度與社群使用之相關情形為何？
7. 探討大學生社群使用與父母教養態度是否能有效預測其網路沉迷？

第三節 重要名詞釋義

一、 大學生

本研究所稱之大學生為台灣地區就讀各種大學之學生，包含：一般大學、技職大學、國立與私立、日間與夜間的學生，其年齡範圍為 18-22 歲，若為大學延畢生則不在本研究之範圍內。

二、 虛擬社群使用

社群使用系指網路時代下之虛擬社群，是個人使用之社群軟體，包含：臉書 Facebook、IG、LINE、網路論壇與留言板等社群。本研究之社群使用區分為使用經驗、沉浸經驗，前者為使用者使用社群之目的、時間、社群名稱等，以瞭解大學生使用社群之現況。後者為個人使用社群時產生之正向感受，如：專注、喜悅等，採用過去學者 Novak et al.(2000)提出之沉浸效果之衡量，以瞭解大學生使用社群時是否產生沉浸經驗而影響其使用。

三、 網路沉迷

在 E 世代下，網路沉迷一詞被廣泛使用，本研究之網路沉迷是指對於網路使用具有重度依賴之使用者，且採用學者陳淑惠之自編量表 CIAS 修訂版，量表分為五個層面，分別為耐受性、強迫性、戒斷反應、人際健康問題、時間管理問題，以瞭解大學生的網路沉迷狀況。以下分別敘述之：

1. 耐受性：隨著使用網路的經驗增加，從原先的樂趣感擴大到必須使用更多的網路方能得到一開始的滿足感。
2. 強迫性：難以自控使用的網路的衝動與渴望。通常會有想使用網路的慾望，且在使用網路時精神良好，期待有更多時間可使用網路。
3. 戒斷反應：一旦離開網路環境（停止使用網路）便會出現負向情緒反應，如：生氣、空虛感、情緒低落等。
4. 人際健康問題：長時間沉溺在網路環境，忽略現實生活中的自我照顧與人際互動，包含：身體不適、與朋友疏遠、眼乾等反應。

5. 時間管理問題：沉溺於網路而耽誤到日常生活，如：睡眠、功課等時間安排。

四、 父母教養態度

本研究之父母教養態度系指父母管教孩子的方式，包含：行為、態度、語言等讓孩子感受到的教養方式，採用學者徐畢卿的雙親教養態度量表，以瞭解大學生感知的父母教養態度，此量表可分為保護與關懷兩個層面，主要衡量被照顧者在 16 歲前感知主要照顧者之教養態度，且在主要照顧者的分數亦有所不同，可分為母親之教養態度與父親之教養態度。

因時代變遷，主要照顧者不再僅是父母，可能為家中其他親人，因此本研究依據研究填答者之主要照顧者分為女性照顧者及男性照顧者，若主要照顧者為女性則參考母親教養態度之分數衡量。反之，若為男性則依據父親教養態度進行分數的區分與衡量。



第二章 文獻探討

本章節分為三小節進行討論，分別為第一節社群使用的內涵與相關研究，針對社群之定義及社群使用之文獻進行探討；第二節為網路沉迷的內涵與相關研究，說明現今社會在網路時代下的衝擊與其帶來的相關問題；第三節為父母教養態度的內涵與相關研究，回顧過去研究對於父母教養的解釋與衡量。詳細文獻探討說明如各節。

第一節 社群使用的內涵與相關研究

一、社群之形成與定義

在舊有的時代下，一群人同聚在同一個地區，稱為社區，但隨著社會的變遷，逐漸發展出社群的名詞，社群是一群具有共同興趣的人群聚的所在，不再局限於地區，更可能是媒體、網路，這群人透過各種管道，聚集在同一個平台，如：Facebook、Instagram、YouTube 等，均可稱為是社群。

廣泛來說，社群是一群人在一個特定的區域集合，彼此之間具有相同特性與興趣，互相生活。Gusfield(1975)將社群區分為區域社群及關係社群，前者指的是城鎮、鄰居及周遭地區之間的聚集關係，後者則是因為興趣、價值觀、宗教等非地域而形成之集合體，也就是虛擬社群 (Obst, Zinkiewicz and Smith, 2002)。

Lechner and Hummel(2002)認為虛擬社群是一種溝通的新形態，社群的成員在社群中彼此交換資訊、促進彼此間的交流，是一群人的集合體、成員間有著某種關聯、成員之間於此虛擬空間進行談話、具有社交關係存在、成員之間會分享自身的興趣，社群因為某些目的而持續存在 (Balasubramanian & Mahajan, 2001)。

隨著 E 世代的來臨，社群逐漸在全球各地蔓延開來，每個人皆可透過開放性的網路在同一個網站上與全球各地相同興趣的人們進行連結。Rheingold(2000)指出網路社群是一種社會的虛擬集合體，使用社群者在特定虛擬的空間，具有互動、情感等長時間的交流，可提供資訊、友誼、社會支持的需求、經驗分享(Wellman, 2005)。

維基百科對於網路社群，稱之為「虛擬社群」，是網路使用者自由交流的場所，包含聊天室、論壇等，提供人們透過文字、語音、影片進行交流互動，甚至可進行現實

中或虛擬世界中的溝通、對話、分享等活動，社群平台的出現，逐漸取代現實生活中的人際互動及社會關係，成為人們日常生活中經營與互動人際的重要管道（Jin et al,2009）。

過去研究對於網路社群有不同之定義，原先的網路社群指的是網路應用程式，如：BBS，提供使用者閱讀的主題式討論版，一群志同道合及具有相同興趣嗜好的人聚集在此網站上進行文章的張貼與線上遊戲（Jones,2002）。從網路社群逐漸發展出個人部落格，演變成現代社會的社群網站（Social Network Sites），而社群網站具有在社群網路系統上建立個人資訊的特色，提供使用者可以在此網站上與其他使用者建立關係，以及檢視與連絡其擁有的使用者名單（Ellison & Boyd,2013）。

Baym(1994)提出虛擬社群是透過以下四種溝通過程產生的：1.表達形式(forms of expression)：社群創造不同的表達形式，主要以文字為主，社群會發展出特殊的符號來彌補文字溝通的落差；2.個人身分(Identity)：成員之間彼此透過特定的稱呼、匿名以及自我揭露，在社群中建立個人身份；3.關係(Relationship)：虛擬社群成員之間的關係很多元，可透過多種方式建立關係，如：討論群、BBS、私人聊天室等；4.規範(Behavior norms)：透過網路的溝通媒介，管理者與使用者會建立一個規範，以便管控社群內出現的內容。

根據 BloggerAds 部落格廣告 2014 年的調查報告指出，台灣有將近六成的民眾每天皆會使用 Facebook（臉書），每天使用的時間以半小時至一小時為居多，且台灣人喜愛使用臉書的原因是可連絡親友感情、認識新朋友、打發時間、玩遊戲等，加上新興時代下的網路發達，各個年齡層對於社群使用增加，藉由社群軟體尋求社群帶來的人際關係與社會支持（Young,2001）。

社群提供之人際網路互動有三個主要的功能，如：情感性支持、工具性支持、訊息性支持，提供個人獲得情緒的滿足、金錢或物品的交換、資訊的分享。Yeh & Luo(2001)將人際網路分為三個部分：情報型網路、情感型網路、諮詢型網路，發現不同關係類型會產生不同的人際互動模式，且關係的強弱程度也會形成個人在人際關係的差異（Bian,1994）。

二、社群之類別與影響

隨著時代改變，社群對於人們的影響逐漸擴大，Venkates .et.al(2003)將社群影響定義為個人認知周遭及重要他人是否應該使用新系統的程度，將影響社群使用者，但不同的性別、年齡、經驗會有所差異。社群影響可包含三個層面，分別為主觀規範、社群因素、公眾形象。主觀規範是指認為自己是否應該使用此系統；社群因素則是對此團隊的內化認同與組織協議；最後，公眾形象是個人認為塑造出的形象可以提升自恩在團體中的身分 (Davis et al , 1989 ; Moore and Benbasat,1991)。

Hagel and Armstrong(1997)提出虛擬社群經由特定主題的持續經營後，使社群不斷成長，並依照個人參與動機，將社群分為四類：1.交易社群：提供買賣相關之產品或服務訊息；2.興趣社群：參加者對於特定主題有極大的興趣，且可於特定主題據教互動；3.幻想社群：允許參與者創造個人風格、環境、想像，可在社群裡扮演不同的幻想角色；4.關係社群：主要為個人經驗交流，發展人際關係與交換個人經驗。

三、社群之沉浸效果

根據 Csikszentmihalyi(1975)提出之沉浸理論（另有研究稱之為心流理論），認為當人們在進行一項全心投入的活動時，出現過濾掉所有與活動不相關的知覺時，即是進入到一種沉浸的狀態，其定義為使用者進入一種共同經驗的模式，好像背心引進去，失去對於其他事物的想法與知覺，只對具體和明確的目標或回饋有所反應。沉浸感受是一種暫時性、主觀感受的經驗，也是人們為何願意持續從事某種活動的原因 (Csikszentmihalyi,1990;Webster , Trevino and Ryan,1993) ，沉浸包括控制、集中、好奇心、享樂及內在興趣等多重面向 (Hsu and Lu,2004) 。

過去研究發現沉浸理論可運用之範圍相當廣泛，經常被使用在各種活動，如：虛擬影像(VR)、視覺傳遞、手機遊戲等，但近年來，網路的蓬勃發展，逐漸將研究方向延伸至網路相關之探討。Trevino and Webster(1992)發現網路沉浸的行為指標有四項，分別為控制(control)、專注力(Focus attention)、好奇心(Curiosity)、自身興趣(Intrinsic interest) ，當使用者感到愉快，且產生正向的情緒感受時，會進而影響個人的探索行為 (Webster,1993) 。

Huang(2003)指出針對社群使用者產生的沉浸體驗與影響進行研究，發現沉浸體驗來自兩個主要因素，分別為互動性(Interactivity)及新奇度(Novelty)，當互動程度愈高時，愈能產生沉浸，且內容的新奇新鮮度愈高，有助於提升使用者的專注度，進而帶來沉浸效果，當使用者進入到沉浸狀態時，會將心思完全投入，而忽略其他的事物，將產生時間臨場改變的感受(Chen et al.,2000)。

然而，邱哲安(2005)發現網路使用者主要進行的活動多是在互動、溝通、資訊分享等，超過一半以上的人認為使用網路產生享受的感覺。周倩（1998）進行網路活動預測網路成癮現象的研究發現，對網路使用感到愈有趣、滿足，愈容易成為網路沉迷者，且使用者之間的專注、互動、愉悅感是影響社群沉浸的主要因素，尤其是人際互動（蔡儀旻，2008；邱惠庭，2010）。

黃婉琳（2015）研究發現沉浸經驗對網路沉迷有一定的影響力，當使用網路產生的沉浸效果愈強烈，愈有可能產生網路沉迷之現象，且網路使用者的自我效能愈高，網網路沉迷的可能性愈高，可見沉浸經驗在網路及虛擬社群具有相當的影響力，一旦出現沉浸經驗，網路沉迷的程度會日益增加。

根據以上的研究發現，社群使用已成為現今社會中重要之存在，除了網路提供之互動、資訊分享外，有更大一部分來自於社群之連結，社群使用者有極大的可能性會產生沉浸效果，影響沉浸主要的原因多數以樂趣、專注、時間臨場改變等有相關，本研究將社群使用之沉浸經驗納入探討，並根據 Novak et al.(2000)提出之多個構面中的五個向度進行探討，分別為鼓舞、專注、重要性、遠距臨場感、時間扭曲。

第二節 網路沉迷的內涵與相關研究

一、 網路使用行為

科技日漸發達，改變人們過往的行為模式，亦改變使用網路的行為，過去使用網路多為蒐集資料，現今使用網路的目的甚多，如：網路購物、遊戲娛樂、溝通聯繫等，讓原先單純的網路行為，開始複雜化。根據財團法人台灣網路資訊中心

(TWNIC) 2020 年的報告顯示個人使用網路的比率高達八成以上，其中透過手機使用網路高達 82.9%，使用網路目的多為即時通訊 (94%)，可見使用網路有多半的原因來自於關係的聯繫。

二、 網路沉迷定義與評估

網路沉迷容易被解釋為「網路成癮」(Internet addiction)，即網路沉迷行為，係指經常性使用網路而產生的慢性著迷狀態，且難以抗拒使用網路的慾望，在學術研究稱為網路成癮，但楊佳幸(2001)提出成癮含有疾病的診斷，具有幾個特性，如：耐藥性、依賴性、戒斷反應、再發性，大多用至臨床診斷治療依據(廖瑞銘,2001)。因此，為了避免涉及個人價值或疾病化考量，對於網路過度使用或不當使用之行為常以「網路沉迷」稱之。

多數研究針對網路過分使用仍以「網路成癮」較為普遍，Goldberg(1996)對於成癮的解釋為長時間使用網路而產生許多負面的症狀，視為一種行為成癮，以耐受性、戒斷反應、衝突控制等症狀，且因使用網路而損害日常生活中的社交、課業、工作等，但因成癮涉及臨床之診斷症狀，亦有學者以「網路沉迷」指稱長時間使用網路，或不當使用網路者(邱聖玲，2004；楊佳幸，2001)。

然而，DSM-V 精神疾病診斷及統計手冊第五版針對「成癮」的部分進行說明：「多數國家常使用成癮來說明物質強迫及習慣性用法的嚴重問題，以中性詞物質使用障礙症來說明此障礙症的廣泛範圍，且部分臨床專家將成癮用在解釋更極端的問題，但因成癮一詞的定義不明以及可能潛在的負向意涵，因此正式將原版物質相關及成癮障礙症中的成癮用詞刪除。可見，以成癮一詞來說明症狀的輕度到重度或強迫性，可

能產生他人的負面觀感以及較難以解釋成癮之定義。

Goldbers(1996)首度提出網路成癮症，且參考 DSM-IV 精神疾病診斷及統計手冊第四版，列出七個的診斷標準，若符合其中的三個症狀，且持續長達 12 個月，即達到網路成癮的標準，其診斷標準如下：

1. 耐受性：符合持續增加使用網路的時間，才能得到滿足或維持相同的使用時間，產生的滿足感降低。
2. 戒斷反應：因停止或減少使用網路而導致心理焦躁不安、對網路活動感到幻想與夢境、焦慮感、心繫網路事物、自發性或非自發性的產生打字的行為，且以上行為嚴重損害其社交、課業、工作等其他的日常生活。
3. 使用網路的時間與頻率超出自己原先的預期。
4. 想要停止或控制使用網路的時間，卻無法順利的戒除。
5. 花費許多時間在使用網路，如：網路購物、玩線上遊戲、通訊聊天等。
6. 因使用網路而減少或放棄生活中的日常活動，使其課業、工作、家庭生活受到嚴重的影響。
7. 即便發現使用網路已造成自身心理、生理、日常生活的問題，但仍無法控制自己，花大量的時間在使用網路。

過去研究對於網路成癮的判斷難以有標準，不同學者有不同的看法，除了網路時間的使用長短、頻率、次數，另有學者針對身心健康、人際互動探討之 Young(1997)列出八個題目來評估個人網路沉迷的參考，以協助專業人員作為臨床診斷，若受測者的回答超過五題題目（含以上）便屬於網路成癮，分別為以下八個題目：

1. 你使用網路時是否容易忘我(期待下次的上網到來)？
2. 你是否需要更多時間使用網路才能感到滿足？
3. 你是否對於要自我控制、暫停、終止使用網路感到困難？
4. 你是否在網路使用暫停或終止時，感到難過、沮喪、空虛？
5. 你使用網路的時間是否超過做其他事物？
6. 你是否願意因使用網路而承擔失去朋友、工作、學習等的風險與考驗？

7. 你是否曾經對關心你的人隱瞞你使用網路的內容與事實？
8. 你是否藉由網路來逃避困擾或降低自身的不適感（如：無助感、焦慮感）？

學者 Griffiths(1996)針對網路成癮提出六個行為指標，認為只要符合三個以上的人，便可視為網路成癮者，其指標如下：

1. 顯著性(Salience)：網路已經成為使用者生活中獨有的存在，且是生活中重要的活動，足以影響使用的思考、感受與行為，以至於使用者專注於網路活動，出現渴望、錯誤認知、與週遭環境隔絕的行為。
2. 情緒調節(mood modification)：使用者透過網路獲得正向感受，如：成就感、愉悅感等，並藉由上網行為來降低因生活所產生的負面情緒或迴避現實。
3. 耐受性(tolerance)：使用者為了得到上網所產生的滿足感，必須增加對於網路的使用時間或更多元的網路活動，方能得到先前獲得的滿足感。
4. 戒斷反應(withdrawal symptom)：使用者因停止或暫時離開網路而引發生理及心理的不適感或反應，如：情緒低落、坐立難安、易怒、無所適從、心神不寧、空虛感等。
5. 衝突(conflict)：使用者因為使用網路而與日常生活產生衝突，如：工作、社交人際、休閒活動，可能因為上網而拒絕或減少其他活動的參與。
6. 復發(relapse)：使用者無法控制自己停止使用網路，不斷重複出現沒有辦法控制自己使用網路的慾望，甚至在停止接觸網路的一段時間後，又再度出現成癮的行為與症狀。

Brenner(1996)以精神病理的方式定義成癮行為，並編制網路相關成癮行為量表 (IRABI)，加入現實生活或虛擬世界中人際關係的負向影響等，研究發現多數的人們連續使用網路超過三小時不只有一次，超過一半以上的人曾經使用網路瀏覽成人網站、被週遭的人反應過度使用網路，而有四分之一的人因為使用網路而犧牲睡眠、影響個人生活作息、嘗試停止使用網路卻失敗。

國內學者對於網路沉迷的研究亦有獨特的發現，陳淑惠(2000)綜合 DSM-IV 對成癮診斷標準及臨床觀察的結果，編制出「中文網路成癮量表」(R-CIAS)。相較於國外

研究，中文網路成癮量表加入了強迫性上網行為，且在後續的研究中，又將原量表更佳的因素結構化，增加心理層面的衡量因素，為修訂版中文網路成癮量表(R-CIAS)，將網路成癮分為兩個部份來探討，分別為網路成癮核心症狀及網路成癮相關問題(陳淑惠等人，2003)，其量表診斷標準為以下各個因素：

1. 網路成癮核心症狀：

- (1).網路成癮耐受性：隨著網路使用的次數與頻率增加，原先獲得的滿足感需要透過更多的網路內容及更長的使用時間，才能獲得相同程度的滿足。
- (2).強迫性上網行為：是一種無法自拔想要使用網路的渴望與衝突，在想到或看到手機或電腦時，就會產生想要上網的意念，且在使用網路時會感到興奮，期待有更多的時間可以上網。
- (3).戒斷反應：一旦上網後便很難離開手機或電腦，若突然被迫離開則會出現強烈的負向感受，如：情緒低落、生氣、難以專注、空虛感、挫敗感等。

2. 網路成癮相關問題：

- (1). 人際健康問題：沉迷於網路的時間過長，而忽略原有週遭環境的居家與社交生活，其中包含與家人朋友疏遠、身體出現眼酸、頭痛、肌肉痠痛、睡眠不足等問題。
- (2). 時間管理問題：使用者長時間於網路，因而延誤到睡眠、工作、學業、飲食等時間安排。

楊佳幸(2001)自編量表衡量網路沉迷狀況，以「耐受」、「強迫」、「戒癮」、「心理防衛」、「生活功能」五個向度作為網路沉迷量表，測量受試者在使用網路時，是否出現過度使用或濫用的狀況，針對高雄地區之大學生進行施測，如果量表得分愈高，表示對於網路的使用程度愈高，意即愈容易對於網路產生沉迷現象，研究結果顯示大學生網路心理需求滿足愈高的人，網路沉迷之可能性越高，且網路心理需求、網路使用活動可有效預測大學生的網路沉迷。

二、網路沉迷之類別與重要性

網路普及化，帶來的不只是便利性，更是帶來社會問題，青少年網路沉迷的狀況

日益嚴重，多數研究已指出台灣青少年長時間使用網路，可能的使用動機為查詢資料、聊天互動、網路遊戲等（董潔如，2002;戴秀津，2003），且大學生最常使用網路的活動是具有雙向溝通效果的，如：MSN、BBS 等，網路沉迷者更是雙向溝通網路的使用者（葉俞均，2007；Young,1996）。

Young(1999)根據使用網路的內容將網路沉迷區分為五個類別，分別是：網路性成癮、網路關係成癮、網路強迫行為、網路資訊超載、網路電影成癮。網路性成癮的使用者受到與性相關的內容吸引，包含色情小說、色情圖片、色情影片等；網路關係成癮者沉溺在網路的人際社交圈裡，取代真實的人際互動，如：Facebook、Plurk、MSN 等社群通訊軟體；網路強迫行為包含網路遊戲、網路購物等行為；網路資訊成癮是網路資訊的瀏覽與搜尋，如：YAHOO 奇摩、GOOGLE 搜尋引擎；電腦成癮則是沉溺於網路有關的任何活動，可能是網路視訊影片，如：Youtube。

Young(2001)的研究指出大學生喜歡使用網路的原因為：1.學校提供免費網路；2.有較多時間可使用網路；3.較不易受到父母的管教約束；4.網路匿名而發言較不受限；5.滿足大學生的娛樂需求；6.尋求社群帶來的人際關係與社會支持，可見在現今的環境中，除了手機的網路吃到飽，學校亦提供免費的 WIFI 網路，大學生可以使用網路的時間幾乎轉變為 24 小時皆可。

劉名誼（2014）將可能造成網路沉迷的原因分成五個類別：性別差異、年級（年齡）、家庭結構、上網的時間、社經地位。其中，男性網路使用者較女性沉迷之狀況嚴重（方紫薇，2010；劉名誼，2014）；而在家庭結構方面，多數研究顯示家庭結構對網路沉迷沒有顯著差異，但少數研究發現隔代教養在網路沉迷有顯著差異（葉士如，2009）。

國內學者陳淑惠等人（2003）使用中文網路成癮量表研究台灣地區的大學生網路成癮狀態，將前 5%的人列為是網路成癮的高危險群，研究發現高危險群的網路使用經驗和一般學生並無差異，但高危險群每週使用網路的時間遠遠高於一般學生的 2.3 倍，且高危險群的學生對於網路沉迷給予正向的評估，認為網路的使用帶來較多的功能與需求，且將其視為主要的交友管道。

第三節 父母教養態度的內涵與相關研究

「教養」兩個字在西方文化較為開放，而在東方國家則是非常重要的文化因子，父母教養態度會隨著不同的成長背景及生活經驗而產生極大的差異。維基百科針對親職教養的名詞解釋為促進兒童身體、情緒、社會發展，將一個孩子培養至成人的過程，辯稱為教養。早期的台灣較為權威式教育，多數以打罵的方式，甚至會透過「體罰」來管教孩子，但現今的社會將體罰視為不當的管教，可見在不同時代下的父母具有不同的教養信念（Lightfoot & Valsiner,1992；李秀華，2002）。

國內外學者針對教養給予不同的名詞定義，如：管教方式、教養方式、教養態度（吳承珊，2000；王珮玲，1992；林正文，1981；林惠雅，1999），但多數學者對父母教養提出之定義有眾多相同的觀點，均強調父母對於子女的情緒、行為、認知等層面的影響，其中包含父母教養態度的信念及行為，也就是父母在教養過程中與孩子的互動、回應、要求、家庭氛圍等方式，透露出其內在的教養信念以及外顯行為。

過去研究以向度將教養態度分為單一向度、雙向度、多向度(吳麗娟，1998)。Elder(1962)將父母管教分為七種類型，分別是獨裁（Autocratic）、專制權威（Authoritarian）、民主(Democratic)、平等(Equalitarian)、溺愛(Permissive)、放任(Laissez faire)、忽視(Ignoring)。國內學者吳武典、林繼盛(1985)則將父母管教分為四種類型，如：嚴厲、縱溺、分歧、誘導等。

雙向度的教養態度指的是父母管教不只是單一向度，而是包含兩種不同的交互作用。許多學者對於雙向度的教養有著不同的解釋與見解，William(1958)將孩子感受到父母的管教分為權威及關懷兩個向度，可分為「高關懷—高權威」、「高關懷—低權威」、「低關懷—高權威」、「低關懷—低權威」四種管教類型。Bronfenrenner(1961)提出控制、支持兩個向度，認為父母管教方式分為四種，分別為「高控制—高支持」、「高控制—低支持」、「低控制—高支持」、「低控制—低支持」。

Baumrind(1971)提出三種不同的教養類型，包含：專制威權型、溝通式權威、自由放任型，教養態度則為專制威權、開放權威、寬鬆放任、冷漠忽視四種型態，且後

續的研究更認為應該以「要求」(demandingness)與「反應」(responsivness)兩個向度來區分父母管教類型會更加事宜。

Maccoby& Martin (1983)根據 Buamrind 的論點，指出父母對孩子的教養可分為回應與要求兩個層面，回應的部分為父母回應的態度，可能是溫暖、引導或是冷漠、忽略，在要求的方面則是對於孩子行為規範的限制，也就是對於孩子的行為控制與孩子的需求的回應態度。且將不同的回應與要求分類出四個類型的教養態度，分別為：開明權威型、冷漠忽視型、專制權威型、寬鬆放任型，認為親子之間的溝通是雙向、可以彼此滿足，父母教養態度則為開明權威，但如果父母對於孩子的回應與要求皆是不理會、漠視，教養態度則偏向冷漠忽視型。

王鍾和(1993)整理 Maccoby& Martin 所提出之四種教養態度，廣為國內學者所使用，如表 2-1：

表 2-1

Maccoby& Martin 四種教養態度表

| 教養態度 | 表現之行為態度 |
|------|--|
| 忽視冷漠 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 經常忙碌於自己的工作或活動，少有時間陪伴或注意子女 2. 只要不必長時間或精神與孩子相處互動，任何事要求父母去做，它們都會十分願意 3. 盡可能地與子女維持距離 4. 父母對子女的需求經常很快給予滿足，以避免麻煩 5. 父母對子女很少表現情感的支持及堅持的要求或控制 |
| 寬鬆放任 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 父母以接納或容忍的態度面對子女表現出攻擊或發脾氣等的衝突行為。 2. 父母很少用懲罰或控制來強調自己的權威。 3. 父母很少對子女的態度（如：有禮貌、行為舉止）、工作（家務）完成有所要求。 |

-
4. 父母讓子女自己約束行為，且盡可能自己做決定。
 5. 很少要求子女的日常作息，如：吃飯、睡覺、看電視時間。
 6. 父母對子女給予很多的情感支持，但缺乏指導與要求。
-

專制權威

1. 父母對子女的要求遠多於子女對父母的要求。
 2. 嚴格限制子女提出或表達自己的需求。
 3. 盡量少提出或最好壓抑不說出自己的要求。
 4. 父母會以勒令孩子服從的方式，提出自己的要求。
 5. 父母的要求，從未經過討論或討價還價的過程。
 6. 父母十分重視自己的權威，且絕對盡力壓抑來自子女的異議或挑戰。
 7. 子女若做出與父母需求不同的事時，必會遭到嚴厲的處罰。
 8. 父母對子女的態度為堅定且教導的，較少情感的投入與支持。
-

開明權威

1. 父母期望子女有成熟的行為表現，並對子女建立清楚的規範準則。
 2. 堅定地要求子女照規範或準則行事，必要實施以命令或處罰。
 3. 鼓勵子女的個別性及獨立性。
 4. 親子間開放式的溝通。
 5. 親子雙方皆清楚地認知彼此的權利。
 6. 親子雙方皆能對彼此合理的需求及觀禮，給予反應或接納。
 7. 父母對子女行為的要求是感性（支持）與理性（規定）並存。
-

資料來源：Maccoby & Martin (1983)；引自王鍾和 (1993)

多向度的教養方式包含的層面不像單向度或雙向度，有更多的考量因素。

Becker(1964)提出教養分為限制—溺愛、敵意—溫暖、焦慮情緒—冷靜分離，且將型態細分為八種教養類別，分別是：縱容(indulgent)、民主(democratic)、神經質的焦慮(anxious neurotic)、忽視(neglectful)、嚴格控制(rigid controlling)、權威性

(authoritative)、有效的組織(organized effective)、過度保護(overprotective)。

Bowlby(1977)指出親子之間的互動及教養態度，對於個體的個性發展以及未來生活的適應有著巨大的影響，父母的教養態度將影響個體從年幼時的性格，一直延續到成人後的行事作風，不當的教養態度可能引起孩童、青少年的心理健康問題(邱郁雯，2003；洪雪雅，2004)。

關於雙親教養有許多不同的研究量表，國外學者 Parker， Tupling & Brown(1979)提出雙親教養態度量表(Parents Bonding Instrument，簡稱 PBI)以作為研究工具，受到國外學者多數的使用，不論是哪個族群均適用以此量表衡量，若雙親在教養態度上的過度保護，則可能是導致子女日後發生精神疾患的潛在因子。過去多數研究使用其在測量青少年、精神疾患者等，皆發現自覺教養態度較差的族群容易產生心理健康問題，可見雙親教養態度與身心健康有很大的相關 (Favaretto & Torresani,1997；Warner & Atkinson,1988)。

PBI 量表的設計是由受測者回想自己 16 歲以前雙親的教養態度及行為分成兩個向度：保護及關懷，關懷向度的分數反映出的是溫暖、冷漠的感覺，保護則是反映出控制、鼓勵、獨立等。徐畢卿等人（1999）針對 Parker 所編製的雙親教養態度量表進行研究，考量到因不同文化背景、醫療環境等可能造成不同國家對於量表的適用性問題，將量表翻譯成中文，並測試雙親教養態度的信度、效度等，結果顯示此量表可適用在本國，但在父親版的部分仍擴大樣本支持此量表適用於本國。

第三章 研究方法

本章節分成四節，第一節為研究架構與研究假設、第二節為研究對象、第三節為研究變數與工具，第四節為研究流程、第五節為資料分析與統計分析。主要說明本研究採用之研究方法、操作性變數之定義以及實際施行之方式，詳細說明如下：

第一節 研究架構與研究假設

本研究依據研究背景及文獻探討之結果，擬定研究設計，使用問卷調查的方式進行資料蒐集，主要在於探討大學生的個人背景、社群使用、沉浸經驗、父母教養態度與網路沉迷之相關，研究在不同背景變項、社群使用、父母教養態度、網路沉迷有無差異存在。以下針對研究之自變項與依變項進行說明：

一、自變項 (independent Variables)：

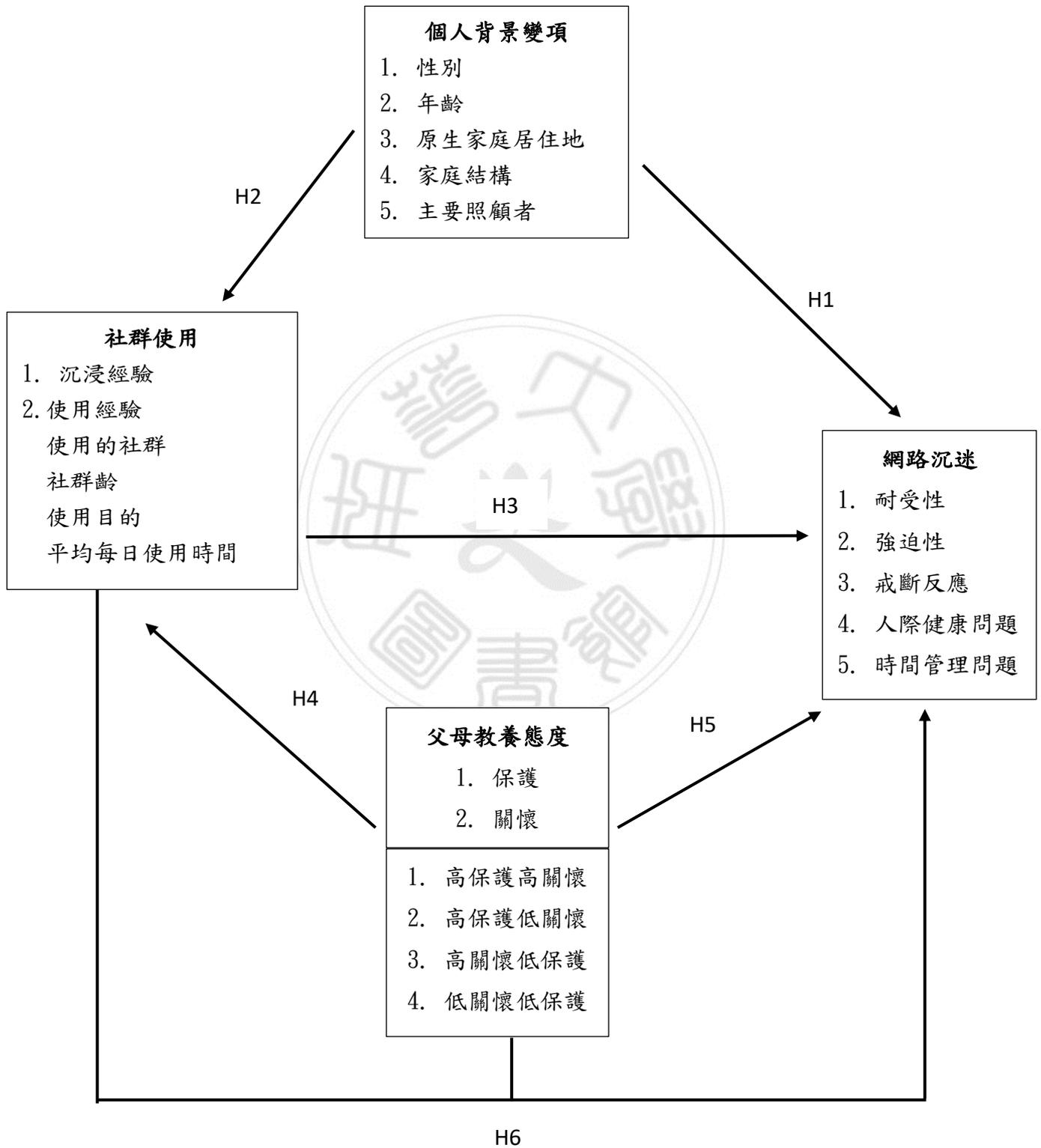
1. 個人背景變項：性別、年齡、家庭結構、原生家庭居住地、主要照顧者。主要使用的社群、使用社群的年數（稱為社群齡）、使用社群的目的、每日平均使用時間。
2. 社群使用：沉浸經驗。
3. 父母教養態度：保護與關懷，可在分為四種不同類型的教養態度，分別為高保護高關懷、高保護低關懷、高關懷低保護、低關懷低保護。

二、依變項：

1. 網路沉迷：包含五個層面，分別為耐受性、強迫性、戒斷反應、人際健康問題、時間管理問題。根據本研究的研究問題、研究動機與目的，以及閱讀國內外學者之相關文獻建構出研究架構圖，以瞭解各個變項間的相互關係，本研究之研究架構圖如圖 3-1。

圖 3-1

研究架構圖



本研究根據圖 3-1 的研究架構，將各個構面及相關變數提出大學生在社群使用、網路沉迷及父母教養態度之相關假設，推論如下：

本研究將個人背景變數納入考量，個人可能受到背景變項而有不同的研究結果，如前述所提及，因時代的變遷，可能由雙親教養改為單親教養或隔代教養、主要照顧者由父母可能轉變成阿公阿嬤，甚至是家中其他親人，這些皆可能影響本研究之結果，因此將個人背景區分為性別、年齡、原生家庭結構、主要照顧者、原生家庭居住地進行探討，故研究架設如下：

H1：不同個人背景變項的大學生在網路沉迷上具有顯著差異

H2：不同個人背景變項的大學生在社群使用上具有顯著差異

國內外學者在過去的研究中指出社群使用與網路沉迷有密切的相關程度。周倩(1998)進行網路活動預測網路成癮現象的研究發現，對網路使用感到愈有趣、滿足，愈容易成為網路沉迷者，且使用者之間的專注、互動、愉悅感是影響社群沉浸的主要因素，尤其是人際互動（蔡儀旻，2008；邱惠庭，2010）。

在父母教養方面，多數研究已指出父母教養態度對於青少年的身心健康，及其適應行為具有正向相關，不當的教養態度會造成青少年的身心困擾及不適應的行為，進而產生不當的偏差行為（Carolyn,2001;Katainen&Raikonen,1999；張麗梅，1993；邱郁雯，2003），且父母的教養風格會影響青少年對於網路的使用，當父母態度較為冷淡權威，青少年愈容易有網路成癮的可能(施香如，2016；張高賓，2009)。

因父母教養與我們自原生家庭中學會之生活方式，當人們感受到家庭氣氛較多衝突、無幸福感，會驅使人們在其他地方尋求慰藉，隨著網路的發達，人們的第一首選已從生活圈的同儕轉完虛擬的網路世界。社群及網路具有極大的吸引力，且社群與網路有密切之連結，個人會透過網路或社群滿足個人在家中缺乏的內在需求，如：社會支持與認同（Young,2001）。因此，根據以上的文獻，本研究提出以下假設：

H3：大學生之社群使用與網路沉迷具有顯著相關

H4、H5：大學生之父母教養態度、社群使用與網路沉迷具有顯著相關

H6：大學生之父母教養態度與社群使用對網路沉迷具有顯著之預測力

第二節 研究對象

依據研究目的，本研究採用問卷調查法，擬以台灣地區國私立大學為主要研究對象，分別針對預式與正式施測對象進行說明，如以下。

一、預試樣本

本研究之研究對象為台灣各地之大學生，採用過去學者之量表進行問卷之間項調查，為確保本研究之間卷變項是否符合信效度，以利後續正式發放，因此進行預試抽樣，以瞭解父母教養態度、社群使用、網路沉迷之間是否為可衡量之研究變數。因使用之資料蒐集方式為網路問卷，在研究對象上較為廣泛，不受限於地區及紙本發放的困難。預試樣本預計發放 35 份，實際回收 40 份，有效問卷為 40 份。

為確保本研究之量表符合信效度，採用過去學者之量表，符合其效度，進而透過信度分析以瞭解量表之信度，從預試回收之樣本可得知：社群沉浸經驗量表共 10 題， α 值為 0.77；網路沉迷量表共 26 題， α 值為 0.94；家庭教養態度量表共 25 題， α 值為 0.88；總量表共 61 題，信度 α 值為 0.84，整體來說，信度相當良好。

表 3-1

預試對象人數分配表

| 變項名稱 | 選項名稱 | 人數 | 百分比% |
|------|------|----|-------|
| 性別 | 男性 | 5 | 12.5 |
| | 女性 | 35 | 87.5 |
| 總和 | | 40 | 100.0 |

二、正式樣本與抽樣方法

正式樣本透過社群網站、社群軟體 APP 等進行問卷訊息的推廣與連結發放，更能符合本研究之目標對象進行網路使用者之資料蒐集，以利後續統計分析之資料，主要以台灣地區之大學生進行取樣，分別瞭解不同個人背景變項、社群使用、父母教養態度、網路沉迷之相關狀況。

第三節 研究變數與工具

一、 研究變數

本研究之變數包含社群使用、網路沉迷、父母教養態度，個人背景變相亦列入為變數，分別為性別、年齡、原生家庭居住地、家庭結構、主要照顧者。各個變數之操作性定義說明如表 3-2：

表 3-2

變數之操作性定義說明表

| 構面 | 子構面 | 操作性定義 | 參考文獻 |
|--------|--------|--------------------------------|--------------|
| 社群使用 | 使用經驗 | 個人使用社群的經驗 | Novak(2000) |
| | 沉浸經驗 | 個人使用社群所產生之專注、投入等經驗 | |
| 網路沉迷 | 耐受性 | 網路使用者因不當使用網路而出現的核心症狀與負面影響 | 陳淑惠(2003) |
| | 強迫性 | | |
| | 戒斷反應 | | |
| | 人際健康問題 | | |
| | 時間管理問題 | | |
| 父母教養態度 | 保護 | 父母對於子女之管教方式，如：行為、態度等，區分為保護、關懷。 | Parker(1979) |
| | 關懷 | | 徐畢卿等人(1999) |

二、 研究工具

本研究採用問卷調查法，以網路發放問卷之調查方式進行資料的蒐集，由於本研究之主題為網路及社群使用，為高度網路密切之使用，因此調查工具為網路問卷（google 表單），而非實體紙本問卷。問卷內容包含：「個人背景項目」、「社群使用」、「網路沉迷」、「父母教養態度」。所有變數均以相關文獻為基本參考，並參酌過去學者提出之衡量構面，以李克特(Likert)四點量表計分，分別代表符合自身狀況的程度，以

「非常不符合」、「不符合」、「符合」、「非常符合」作為變項之衡量。每題得分最高為 4 分，最低分為 1 分。雙親教養量表以「非常不符合」、「不符合」、「符合」、「非常符合」作為變項之衡量，每題得分最高為 3 分，最低為 1 分。

本研究使用的研究工具分別為：「社群使用經驗表」、「社群沉浸經驗表」、「雙親教養態度量表」、「網路成癮量表」，以下茲分述之。

(一)、 社群使用經驗表

為瞭解目前大學生使用社群之現況，蒐集受試者之使用經驗，包含過去到現在使用社群的時間（社群齡）、使用的社群軟體、使用社群的功能與目的、平均每日使用社群的時間等部分，詳述如下：

1. 社群齡：開始使用社群到現在的時間，以自填的方式計算年限。
2. 使用的社群軟體：FaceBook（臉書）、LINE、Instagram、Plurk、Myspace、Twitter、網路論壇或討論區、Youtube 視頻、其他。
3. 使用社群的功能與目的：瀏覽圖文或影片、和親友聊天、發表言論或文章、玩遊戲或小測驗、上傳影片或照片、分享自身圖文或影片、其他。
4. 每日平均使用時間：不到一小時、一小時以上未滿兩小時、兩小時以上未滿三小時、三小時以上未滿四小時、四小時以上未滿五小時、五小時以上未滿六小時、六小時以上未滿七小時、七小時以上。

(二)、 社群沉浸經驗表

量表共計 10 題，主要為瞭解使用者之沉浸經驗，可分為鼓舞、專注、重要性、臨場感、時間扭曲五個部分，五個構面的題項分別各是兩題：第 1、2 題為衡量使用社群所產生的鼓舞作用；第 3、4 題為衡量使用社群的專注程度；第 5、6 題為衡量使用社群的重要性；第 7、8 題為衡量使用社群之沉浸的臨場感；第 9、10 題為衡量使用社群所產生之時間扭曲的沉浸現象。分數愈高則表示愈容易受到在使用社群時所產生的沉浸效果，較容易忽略週遭事物。

(三)、 雙親教養態度量表(PBI)

採用過去學者 Parker(1979)提出之雙親教養態度量表(Parental Bonding Instrument，

簡稱 PBI)。量表共計 25 題，包含關懷題項 12 題、保護題項 13 題，關懷與保護之題項皆有反項題，關懷題項之反項題為 2、4、14、16、18、24、保護題項之反項題為 3、7、15、21、22、25。根據受試者感知過往之父母教養態度進行填答（16 歲以前之父母教養態度）。若母親之關懷分數為 27 分以上為高關懷、保護分數為 13.5 以上為高保護；父親之關懷分數為 24 分以上為高關懷、保護分數為 12.5 分以上為高保護。量表可再細分為四個象限的類別，分為高保護高關懷（情感約束型教養）、高保護低關懷（缺乏情感控制型教養）、高關懷低保護（理想型教養）、低保護低關愛（忽略型教養）四種類型的教養態度。

（四）、 網路沉迷量表（CISA）

根據學者陳淑惠(2003)所修編的「網路沉迷量表」(Chen Internet Addiction Scale, CIAS)，量表共 26 題網路成癮的行為描述，分為「網路成癮核心症狀」、「網路成癮相關問題」兩個分量表，兩個分量表又可區分為五個層面，包括「強迫性上網」(10、11、12、13、14，共 5 題)、「網路成癮戒斷反應」(5、6、7、8、9，共 5 題)、「網路成癮耐受性」(1、2、3、4，共 4 題)、「人際與健康問題」(20、21、22、23、24、25、26，共 7 題)、「時間管理問題」(15、16、17、18、19，共 5 題)，每題成癮程度是由「極不符合」、「不符合」、「符合」到「非常符合」來判定，量表最低得分為 26 分，最高得分為 104 分。若大學生之量表得分超過 64 分，則會被視為網路成癮（已達到網路成癮之狀態）。

綜合上述，本研究之問卷設計分為二個部分，第一個部分為三個構面之問項，針對社群使用之衡量，以使用者實際使用經驗與沉浸經驗進行衡量社群使用之構面；網路沉迷之衡量可細分為耐受性、強迫性、戒斷反應、人際健康問題、時間管理問題，以瞭解受試者是否具有網路沉迷之現象；父母教養態度可分為關懷與保護兩個層面進行討論，探討在不同教養態度下的大學生，對於社群使用及網路沉迷之相關。第二個部分為個人背景，瞭解受試者個人之背景變數，主要呈現受測者基本資料，包含性別、年齡、家庭結構狀況、家庭居住地、家中主要照顧者（16 歲之前），以驗證研究假設是否成立。

研究的三個構面參酌過去學者之衡量，在社群使用的衡量，除了瞭解使用者的使用經驗外，更透過沉浸經驗來探討社群使用者之沉浸的可能，採用 Novak et.al(2000)提出之衡量，可再分為鼓舞、專注、重要性、遠具臨場感、時間扭曲五個子構面。

Novak et al.(2000)指出沉浸是一種多重面向，且複雜的構面，不能用單一的概念來描述沉浸，因此本研究將不再細分為五個子構面，而統稱「沉浸經驗」進行探討。

網路沉迷的衡量各有不同的說法與測量值，過去學者使用不同的量表進行施測，對於網路沉迷之解釋定義及其衡量方式略有差異，如：Young(1998b)設計網路成癮自我檢核表，提供受測者檢視網路成癮的程度，本國亦有類似之量表，如：王智弘(2016)網路成癮危險因子檢核表(CRIA)，該類量表較適合個人檢測是否具網路成癮之可能性，本研究考量到量表的適切性以及文化特色，使用國內學者陳淑惠(2003)所編製之中文網路成癮量表(CIAS)，其修訂版(CIAS-R)進行衡量，將結構更加合理、穩定可靠，分為兩個因素，五個子構面，分別為強迫性行為、戒斷反應、耐受性、人際與健康問題、時間管理問題。

過去對於父母教養態度有不同的衡量，多數學者使用 Parker(1979)所提出的雙親教養態度量表，分為關懷與保護兩個層面。亦有學者採用 Maccoby & Martin(1983)提出父母教養態度主要分為兩個層面：要求與反應，以及父母教養的四種類型：開明權威、專制威權、寬鬆放任、冷漠忽視。經考量本研究之研究對象以及衡量之構面，本研究採用徐畢卿等人(1999)針對 Parker 所制訂之 PBI 量表，較為符合台灣文化之中文雙親教養態度量表作為衡量工具。

第四節 研究流程

根據本研究之背景及目的，本研究提出研究流程，如圖 3-2，可分為六個流程，分別敘述如下：

一、確定研究動機與目的

針對目前社會現狀進行初步瞭解，如：社會新聞事件、大學生上課狀況、社群網路等，再思考想要的研究方向，進而探討其研究動機與目的，確認出本研究之方向與目標。

二、蒐集與閱讀相關文獻探討

確定研究主題後，開始蒐集與閱讀國內外相關文獻，並加以整理與彙整。

三、選擇研究方法與研究架構

根據本研究之目的與探討文獻後，提出研究方法，並建立研究架構與假設。

四、問卷設計與發放

參考過去學者所提出之研究工具，選擇較為適合本研究之目的衡量工具，經思考過後，以網路問卷之方式進行發放，瞭解準成年對於社群使用、網路沉迷、父母教養態度之相關程度。

五、資料統計與分析結果

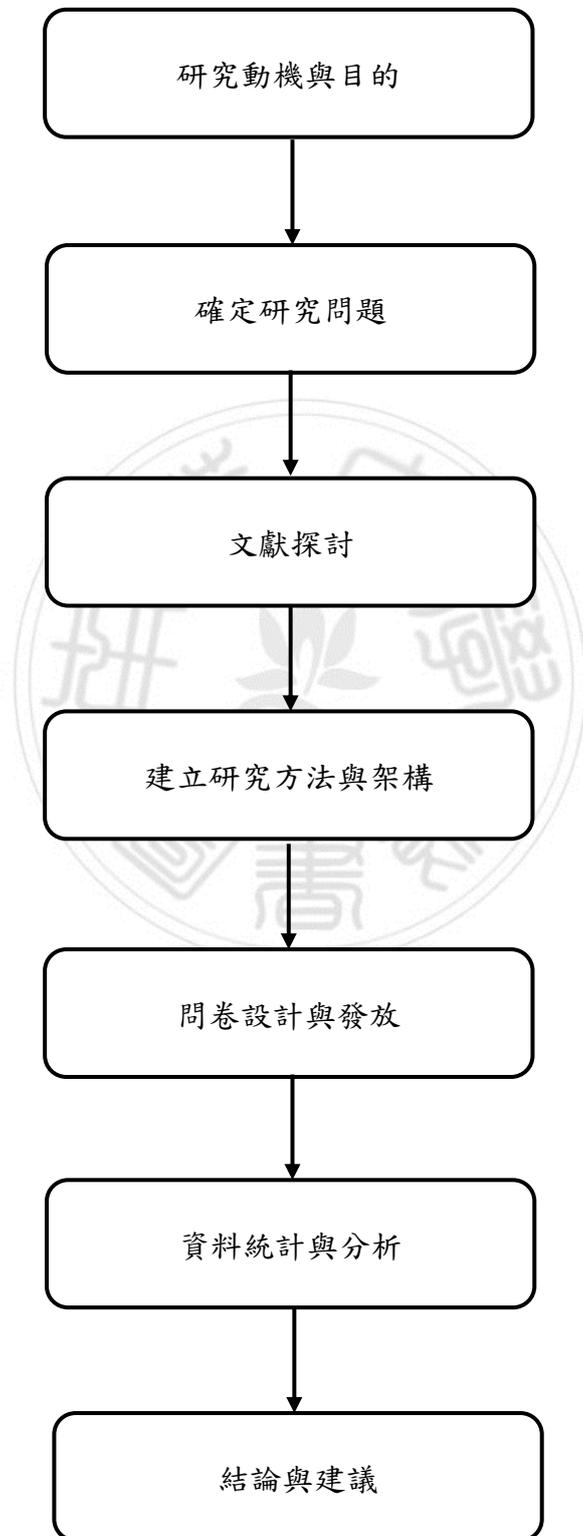
根據問卷回收之資料進行分析，並將本研究之分析加以整理歸納。

六、結論與建議

將實證分析結果統整後，針對本研究之結果加以論述。

圖 3-2

研究流程圖



第五節 資料處理與統計分析

本研究將採用 SPSS.20 進行統計分析，針對所提出之假設進行分析與驗證，對回收之問卷資料進行分析，探討大學生社群使用與網路沉迷、父母教養態度之相關程度，在不同的教養態度下是否影響大學生使用社群與網路沉迷之狀況。使用之統計方法如下：

一、敘述性統計

透過描述性分析來說明樣本之資料結構，本研究將填答者的樣本資料加以分析與描述，並以次數分配與百分比進一步瞭解樣本之結構，亦瞭解複選題之選項的次數分配，進而瞭解大學生使用社群軟體之現況。

二、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數 (One-Way ANOVA) 分析

將回收之樣本資料進行驗證在不同背景變項下，大學生的個人背景對社群使用及網路沉迷之差異情形。

三、皮爾森積差相關

以考驗大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關情形。變數之間的相關係數與其相關程度，本研究將相關程度分為高、中、低三個等級（吳明隆、涂金堂，2014），說明如下：

（一）、高度相關：r 值 $\geq .80$ 以上

（二）、中度相關：r 值 $\geq .40 < .80$

（三）、低度相關：r 值 $< .40$

三、迴歸分析

主要為驗證本研究之假設，探討社群使用、網路沉迷、父母教養態度之間的變數之間的影響程度，台灣地區大學生對於社群使用與網路沉迷及父母教養態度是否具有影響，進而透過逐步多元迴歸分析以瞭解變數之間的預測程度。

第四章 研究結果與討論

本研究旨在瞭解大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之現況，針對所回收之問卷經由統計分析後，再給予有意義的文字說明，並進一步探討個人背景變項與各變數之間的相關程度。本章分為四個部分，第一節為樣本資料的敘述性統計分析，針對基本資料進行說明；第二節為個人背景變項之差異分析，探討不同個人背景變項對社群使用及網路沉迷是否具有差異；第三節為相關分析，以瞭解各個變項之間的相關情形；第四節為假設驗證，對於本研究所提出之假設進行結果驗證。

第一節 樣本資料之敘述性統計分析

一、樣本之基本資料

本研究問卷共計發放 406 份，去除無效問卷後(包含廢卷及資料填答不完整之問卷)，有效問卷為 393 份，有效問卷回收 96.8%。本研究之回收樣本多為女性，且在家庭結構中多為雙親家庭，主要照顧者為母親，詳細說明如下：

樣本的基本資料包含:性別、年齡、原生家庭居住地、家庭結構、家庭主要照顧者，如表 4-1 所示。問卷填答者中之性別以「女性」居多，有 311 位(79.1%)，而「男性」有 82 位(20.9%)。樣本之年齡分布，以「22 歲」居多，共 140(35.6%)位為最多，其次為「19 歲」(18.3%)。原生家庭居住地以「南部」最多，有 190 位(48.3%)，其次是「中部」有 102 位(26%)。家庭結構以「雙親家庭」最多，共有 326 位(83%)，次要是「單親家庭」，共有 51 位(13%)。在家庭主要照顧者之部分，以「母親」為最多，共有 300 位(76.3%)，次要為「父親」，有 42 位(10.7%)。

表 4-1

樣本之個人背景變項

| 變項名稱 | 選項名稱 | 人數 | 百分比% |
|------|------|-----|------|
| 性別 | 男性 | 82 | 20.9 |
| | 女性 | 311 | 79.1 |
| 年齡 | 18 | 58 | 14.8 |

| | | | |
|---------|------------|-------|------|
| | 19 | 72 | 18.3 |
| | 20 | 67 | 17.0 |
| | 21 | 56 | 14.2 |
| | 22 | 140 | 35.6 |
| 原生家庭結構 | 雙親家庭 | 326 | 83.0 |
| | 單親家庭 | 51 | 13.0 |
| | 隔代教養家庭 | 8 | 2.0 |
| | 重組家庭（繼親家庭） | 5 | 1.3 |
| | 大家庭（三代同堂） | 3 | 0.8 |
| 原生家庭居住地 | 北部 | 91 | 23.2 |
| | 中部 | 102 | 26.0 |
| | 南部 | 190 | 48.3 |
| | 東部 | 10 | 2.5 |
| 主要照顧者 | 母親 | 300 | 76.3 |
| | 父親 | 42 | 10.7 |
| | 阿嬤（父之母親） | 25 | 6.4 |
| | 阿公（父之父親） | 1 | 0.3 |
| | 外婆（母之母親） | 10 | 2.5 |
| | 叔叔伯伯姑姑 | 5 | 1.3 |
| | 父或母之同居者 | 8 | 2.0 |
| | 家中兄弟姊妹 | 2 | 0.5 |
| 總和 | 393 | 100.0 | |

二、大學生使用社群之現況

將回收問卷之研究對象的社群使用之情形，透過描述性統計分析的方式整理成表 4-2、表 4-3，詳細說明如下。（複選題至多選五項）。

表 4-2

受試者社群使用之概況

| 變項名稱 | 選項名稱 | 人數 | 百分比% | |
|------------------|-----------------|-------------|------|------|
| 開始使用社群 到現在的時間 | 3 年（含）以內 | 4 | 1 | |
| | 4 年 | 10 | 2.6 | |
| | 5 年 | 13 | 3.3 | |
| | 6 年 | 33 | 8.4 | |
| | 7 年 | 46 | 11.7 | |
| | 8 年 | 58 | 14.8 | |
| | 9 年 | 74 | 18.8 | |
| | 10 年 | 95 | 24.2 | |
| | 11 年 | 12 | 3 | |
| | 12 年 | 28 | 7.1 | |
| | 13 年（含）以上 | 20 | 5.1 | |
| | 平均每日 使用社群的時間 | 未滿 1 小時 | 6 | 1.5 |
| | | 1 小時未滿 2 小時 | 53 | 13.5 |
| 2 小時未滿 3 小時 | | 79 | 20.1 | |
| 3 小時未滿 4 小時 | | 63 | 16.0 | |
| 4 小時未滿 5 小時 | | 68 | 17.3 | |
| 5 小時未滿 6 小時 | | 34 | 8.7 | |
| 6 小時未滿 7 小時 | | 23 | 5.9 | |
| 7 小時（含）以上 | | 67 | 17.0 | |
| 總計 | | 393 | 100 | |

表 4-3

受試者使用社群之概況（複選題）

| 變數名稱 | 選項名稱 | 次數 | 百分比% |
|----------------|---------------|------|--------|
| 經常使用的社群軟體 | Facebook | 316 | 80.4 |
| | Line | 357 | 90.8 |
| | WhatsApp | 12 | 3.1 |
| | Instagram | 328 | 83.5 |
| | Plurk | 12 | 3.1 |
| | Twitter | 43 | 10.9 |
| | 網路論壇或討論區 | 42 | 10.7 |
| | Youtube 視頻 | 145 | 36.9 |
| | 其他(含購物社群、微博等) | 15 | 3.9 |
| 總計 | | 1270 | 323.2% |
| 使用社群之 功能與目的 | 瀏覽圖文或影片 | 367 | 31.7 |
| | 與親友聊天 | 308 | 26.6 |
| | 發表言論或文章 | 101 | 8.7 |
| | 玩遊戲或小測驗 | 119 | 10.3 |
| | 上傳影片或照片 | 113 | 9.8 |
| | 分享個人圖文或影片 | 135 | 11.7 |
| | 其他（含購物、搜尋資料） | 14 | 1.2 |
| 總計 | | 1157 | 294.4% |

（一）、開始使用社群到現在的時間（社群齡）

大學生使用社群的時間（社群齡）集中在八至十年，以十年最多，佔 24.2%，未達三年者僅 4 人，佔 1%。可見多數大學生從國小階段就已開始使用社群，甚至少部份受試者甚至從幼稚園開始使用。隨著網路時代的降臨，人們接觸網路與社群軟體的機

會大幅增加，開始使用的年齡也逐年下降，不論在學校或家庭教育裡，皆有必要教導孩子正確的社群使用與網路使用之觀念。

(二)、經常使用的社群軟體

大學生經常使用的社群軟體依序為「Line」357人，佔90.8%、「Instagram」328人，佔83.5%、「Facebook」316人，佔80.4%、Youtube 視頻145人，佔36.9%，其他社群軟體則因人而異而決定是否使用。由此可知，台灣地區之大學生使用的社群軟體以不再像研究指出的 Facebook（臉書），而是逐漸改為 Line、Instagram(IG)，但仍佔有大部分的使用比例。

(三)、使用社群之功能與目的

大學生主要使用社群的功能或目的前三項依序為：瀏覽親友圖文或影片 367人，佔31.4%、與親友聊天 308人，佔26.6%、分享個人圖文或影片 135人，佔11.7%，亦有10.3%的受試者使用社群目的為玩遊戲或小測驗。

(四)、平均每日使用社群之時間

大學生平均每日使用社群時間最多為二小時以上未滿三小時，共79人，佔20.1%。其次為四小時以上未滿五小時，共68人，佔17.3%。第三為三小時以上未滿四小時，共63人，佔16%。可見大學生多數每日使用社群時間多為二小時以上至五小時不等，相較於過往網路尚未盛行時，明顯使用的時間增加許多。

研究結果顯示：大學生主要使用的社群軟體以「Line」、「Instagram」、「Facebook」為主，其主要使用的功能與目的為「瀏覽親友圖文或影片」、「與親友聊天」、「分享個人圖文或影片」，而每日平均使用時間最多為二小時以上未滿三小時，與近年來台灣網路資訊網所提供之資料相符。

三、父母教養態度類型

本研究將回收之樣本進行父母教養態度之類型的敘述性統計，詳見表 4-4。可見，最多的父母教養態度為理想教養型，次數為137人，佔34.9%，其次教養態度類型為高保護低關懷型（缺乏情感控制型教養），次數為122人，佔31%，再者為忽略型教養，次數為119，佔30.3%。在受試者裡的父母教養態度類型，最少的是情感約束型教

養，亦即高保護高關懷的類型，次數為 15，佔 3.8%。

在受試者的父母教養態度類型中，除了高保護高關懷之類型相對來說較少，其餘之父母教養態度類型較為平均，佔百分比約 30%-35%。後續將針對此四種不同類型之父母教養態度進行分析，以瞭解不同父母教養態度類型是否具有差異。

表 4-4

受試者之父母態養態度類型概況表

| 父母教養態度 | 父母教養類型 | 次數 | 百分比% |
|--------|-----------|-----|------|
| 高保護高關懷 | 情感約束型教養 | 15 | 3.8 |
| 高保護低關懷 | 缺乏情感控制型教養 | 122 | 31 |
| 高關懷低保護 | 理想型教養 | 137 | 34.9 |
| 低關懷低保護 | 忽略型教養 | 119 | 30.3 |
| 總和 | | 393 | 100% |

第二節 個人背景變項之差異分析

本節擬以 T 檢定及單因子變異數分析來考驗大學生不同的背景變項(性別、家庭結構、年齡、居住地等)對於社群使用與網路沉迷的差異情形。

一、個人背景變相調整合併

由於「家庭結構」的部分，選項「雙親家庭」以外的選項人數過少，故作調整合併變項為『非典型家庭』，而雙親家庭則選項則改為『典型家庭』。在「主要照顧者」的部分，由於「母親」選項以外的人數過少，故將其餘選項調整合併為『非母親之照顧者』，保留原先變項『母親』。如表 4-5 所示。

表 4-5

受試者背景變項調整合併分佈表

| 變項名稱 | 選項名稱 | 人數 | 百分比% |
|----------|------------|-----|------|
| 家庭結構 | 典型家庭 | 326 | 83 |
| | 非典型家庭 | 67 | 17 |
| 主要照顧者 | 母親 | 300 | 76.3 |
| | 非母親之照顧者 | 93 | 23.7 |
| 社群齡 | 五年(含)以內 | 27 | 6.9 |
| | 五年至十年(含) | 306 | 77.9 |
| | 十年以上 | 60 | 15.2 |
| 每日平均使用時間 | 三小時以內 | 138 | 35.1 |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 33.3 |
| | 五小時以上未 | 124 | 31.6 |

因「社群齡」為受試者自行填答，回收資料結果區間為三年以下至十三年以上，因此將變項合併調整為「五年以內」、「五年至十年」、「十年以上」，以利後續進行 t 考驗。由於「每日平均使用社群時間」，選項「不到一小時」之選項人數過少，且在使用時間的區分區間為不到一小時至七小時以上，因此將變項調整合併變項為『三小時以

內』、『三小時以上未滿五小時』、『五小時以上』。

二、不同性別大學生之社群沉浸經驗與網路沉迷的差異情形

以性別做為分組，進行 t 檢定統計分析，由表 4-6 結果可以得知：不同性別之大學生在社群沉浸經驗達.05 顯著水準，亦即不同性別的大學生在沉浸經驗上有顯著差異，其中顯示為男生大於女生。不同性別的大學生在網路沉迷量表的「耐受性」、「時間管理問題」、「人際健康問題」、「網路沉迷」上達顯著水準，表示不同性別的大學生在網路沉迷上有顯著差異，結果顯示男生大於女生。

表 4-6

不同性別大學生沉浸經驗與網路沉迷之 t 檢定摘要表

| 變項名稱 | 性別 | 人數 | 平均數 | 標準差 | t 值 |
|--------|----|-----|------|-------|--------|
| 沉浸經驗 | 男 | 82 | 3.03 | .522 | 4.53* |
| | 女 | 311 | 2.89 | .528 | |
| 耐受性 | 男 | 82 | 3.05 | .768 | 5.25* |
| | 女 | 311 | 2.84 | .739 | |
| 強迫性 | 男 | 82 | 2.55 | .835 | 1.44 |
| | 女 | 311 | 2.44 | .732 | |
| 戒斷反應 | 男 | 82 | 2.60 | 0.762 | 1.73 |
| | 女 | 311 | 2.48 | 0.717 | |
| 人際健康問題 | 男 | 82 | 2.27 | .714 | 4.91* |
| | 女 | 311 | 2.08 | .705 | |
| 時間管理問題 | 男 | 82 | 2.21 | .865 | 8.69** |
| | 女 | 311 | 1.92 | .791 | |
| 網路沉迷 | 男 | 82 | 2.54 | .654 | 6.039* |
| | 女 | 311 | 2.35 | .601 | |

* $p < .05$; ** $p < .01$

三、不同年齡大學生之社群沉浸經驗與網路沉迷的差異情形

以年齡做為分組，進行 One-Way ANOVA 檢定統計分析，由表 4-7 結果可以得知：不同年齡之大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆未達.05 顯著水準，其中網路沉迷之兩個分量表（網路沉迷核心症狀、網路沉迷相關問題），五個層面：耐受性、強迫性、戒癮症狀、人際健康問題、時間管理問題亦未達.05 顯著水準，表示不同年齡的大學生在沉浸經驗、網路沉迷上未有顯著差異。

表 4-7

不同年齡大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表

| 變項名稱 | 年齡 | 個數 N | 平均數 M | 標準差 SD | 變異 來源 | 平方和 SS | 自由 度 df | 平均平方 和 MS | F 檢 定 |
|------|----|---------|----------|-----------|----------|-----------|------------|--------------|----------|
| 沉浸經驗 | 18 | 58 | 2.85 | .565 | | | | | |
| | 19 | 72 | 2.89 | .594 | 組間 | 1.86 | 4 | .465 | |
| | 20 | 67 | 2.82 | .500 | 組內 | 108.06 | 388 | .279 | 1.67 |
| | 21 | 56 | 3.0 | .518 | 總和 | 109.92 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.98 | .491 | | | | | |
| 耐受性 | 18 | 58 | 2.81 | .822 | | | | | |
| | 19 | 72 | 2.84 | .752 | 組間 | 2.32 | 4 | .582 | |
| | 20 | 67 | 2.78 | .754 | 組內 | 217.79 | 388 | .561 | 1.04 |
| | 21 | 56 | 3.01 | .711 | 總和 | 220.12 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.93 | .728 | | | | | |
| 強迫性 | 18 | 58 | 2.27 | .751 | | | | | |
| | 19 | 72 | 2.52 | .821 | 組間 | 2.66 | 4 | .666 | |
| | 20 | 67 | 2.50 | .664 | 組內 | 221.02 | 388 | .570 | 1.17 |
| | 21 | 56 | 2.51 | .734 | 總和 | 223.68 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.47 | .770 | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--------|----|-----|------|------|----|--------|-----|-------|------|
| | 18 | 58 | 2.41 | .739 | | | | | |
| 戒斷反應 | 19 | 72 | 2.54 | .750 | 組間 | 1.12 | 4 | .281 | |
| | 20 | 67 | 2.51 | .732 | 組內 | 206.49 | 388 | .532 | .53 |
| | 21 | 56 | 2.59 | .764 | 總和 | 207.61 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.49 | .699 | | | | | |
| | 18 | 58 | 2.08 | .617 | | | | | |
| 人際健康問題 | 19 | 72 | 2.19 | .698 | 組間 | 2.33 | 4 | .581 | |
| | 20 | 67 | 2.23 | .619 | 組內 | 195.81 | 388 | .505 | 1.15 |
| | 21 | 56 | 1.98 | .739 | 總和 | 198.14 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.10 | .779 | | | | | |
| | 18 | 58 | 1.96 | .719 | | | | | |
| 時間管理問題 | 19 | 72 | 2.18 | .775 | 組間 | 5.51 | 4 | 1.378 | |
| | 20 | 67 | 2.02 | .825 | 組內 | 255.14 | 388 | .658 | 2.09 |
| | 21 | 56 | 1.76 | .809 | 總和 | 160.65 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 1.96 | .857 | | | | | |
| | 18 | 58 | 2.3 | .592 | | | | | |
| 網路沉迷 | 19 | 72 | 2.46 | .623 | 組間 | .74 | 4 | 1.87 | |
| | 20 | 67 | 2.41 | .565 | 組內 | 148.11 | 388 | .382 | .49 |
| | 21 | 56 | 2.37 | .627 | 總和 | 148.85 | 392 | | |
| | 22 | 140 | 2.39 | .646 | | | | | |

四、不同家庭結構大學生之沉浸經驗與網路沉迷的差異情形

以家庭結構做為分組，分為典型家庭與非典型家庭進行 t 檢定統計分析，由表 4-8 結果可以得知：不同家庭結構之大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆未達.05 顯著水準，其中網路沉迷之兩個分量表（網路沉迷核心症狀、網路沉迷相關問題）亦未達.05 顯著水準，表示不同家庭結構的大學生在沉浸經驗、網路沉迷上未有顯著差異。亦

即，不論是雙親家庭、單親家庭、隔代教養家庭、三代同堂大家庭等的大學生，在社群沉浸經驗與網路沉迷上沒有明顯的不同。

表 4-8

不同家庭結構大學生沉浸經驗與網路沉迷之 *t* 檢定摘要表

| 變項名稱 | 家庭結構 | 人數 | 平均數 | 標準差 | t 值 |
|--------|-------|-----|------|------|-------|
| 沉浸經驗 | 典型家庭 | 326 | 2.92 | .519 | .178 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.95 | .582 | |
| 耐受性 | 典型家庭 | 326 | 2.87 | .737 | .791 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.96 | .807 | |
| 強迫性 | 典型家庭 | 326 | 2.45 | .749 | .621 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.53 | .787 | |
| 戒斷反應 | 典型家庭 | 326 | 2.48 | .719 | .996 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.58 | .770 | |
| 人際健康問題 | 典型家庭 | 326 | 2.14 | .718 | 1.043 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.04 | .676 | |
| 時間管理問題 | 典型家庭 | 326 | 1.96 | .804 | 1.703 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.10 | .866 | |
| 網路沉迷 | 典型家庭 | 326 | 2.38 | .617 | .562 |
| | 非典型家庭 | 67 | 2.44 | .616 | |

五、不同原生家庭居住地之大學生沉浸經驗與網路沉迷之差異情形

以原生家庭居住地做為分組，進行 One-way ANOVA 檢定統計分析，由表 4-9 可以得知：不同原生家庭居住地之大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆未達.05 顯著水準，其中網路沉迷之兩個分量表（網路沉迷核心症狀、網路沉迷相關問題）、其衡量之五個子構面：耐受性、強迫性、戒斷反應、人際健康問題、時間管理問題亦未達.05 顯著水準。

因此，在不同原生家庭居住地的大學生在沉浸經驗、網路沉迷上未有顯著差異，表示在台灣地區的大學生，不論其原生家庭居住為北部、中部、南部、東部，對其個人之使用社群的沉浸經驗與網路沉迷是相同的，沒有顯著差異。

表 4-9

不同原生家庭居住地大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表

| 變項名稱 | 居住地 | 個數 N | 平均數 M | 標準差 SD | 變異來源 | 平方和 SS | 自由度 df | 平均平方和 MS | F 檢定 |
|--------|-----|------|-------|--------|----------------|---------------------------|-----------------|--------------|------|
| 沉浸經驗 | 北部 | 91 | 2.85 | .517 | 組間 組內 總和 | .7 109.2221 109.920 | 3 389 392 | .233 .281 | .83 |
| | 中部 | 102 | 2.96 | .503 | | | | | |
| | 南部 | 190 | 2.95 | .554 | | | | | |
| | 東部 | 10 | 2.86 | .383 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 耐受性 | 北部 | 91 | 2.78 | .721 | 組間 組內 總和 | 1.59 218.53 220.12 | 3 389 392 | .53- .562 | .944 |
| | 中部 | 102 | 2.96 | .721 | | | | | |
| | 南部 | 190 | 2.89 | .778 | | | | | |
| | 東部 | 10 | 2.80 | .743 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 強迫性 | 北部 | 91 | 2.45 | .629 | 組間 組內 總和 | .07 223.61 233.68 | 3 389 392 | .026 .575 | .045 |
| | 中部 | 102 | 2.45 | .808 | | | | | |
| | 南部 | 190 | 2.52 | .781 | | | | | |
| | 東部 | 10 | 2.44 | .864 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 戒斷反應 | 北部 | 91 | 2.49 | .626 | 組間 組內 總和 | .11 207.50 207.6 | 3 389 392 | .038 .533 | .071 |
| | 中部 | 102 | 2.49 | .792 | | | | | |
| | 南部 | 190 | 2.52 | .744 | | | | | |
| | 東部 | 10 | 2.44 | .672 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 人際健康問題 | 北部 | 91 | 2.15 | .606 | 組間 | .11 | 3 | .037 | .072 |
| | 中部 | 102 | 2.11 | .833 | 組內 | 198.03 | 389 | .509 | |

| | | | | | | | | | |
|-----|----|-----|------|------|----|--------|-----|------|------|
| | 南部 | 190 | 2.11 | .685 | 總和 | 198.14 | 392 | | |
| | 東部 | 10 | 2.13 | .825 | | | | | |
| | 北部 | 91 | 1.93 | .835 | 組間 | .55 | 3 | .184 | |
| 時間管 | 中部 | 102 | 1.99 | .839 | 組內 | 260.1 | 389 | .669 | .275 |
| 理問題 | 南部 | 190 | 2 | .791 | 總和 | 260.65 | 392 | | |
| | 東部 | 10 | 2.12 | .948 | | | | | |
| | 北部 | 91 | 2.36 | .539 | 組間 | .10 | 3 | .035 | |
| 網路沉 | 中部 | 102 | 2.40 | .693 | 組內 | 148.75 | 389 | .382 | 0.09 |
| 迷 | 南部 | 190 | 2.40 | .610 | 總和 | 148.85 | 392 | | |
| | 東部 | 10 | 2.37 | .644 | | | | | |

六、不同主要照顧者之大學生沉浸經驗與網路沉迷之差異情形

以不同之主要照顧者做為分組，分為母親與非母親兩個組別進行 t 檢定統計分析，由表 4-10 結果可以得知：不同主要照顧者之大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆未達.05 顯著水準，其中網路沉迷之兩個分量表（網路沉迷核心症狀、網路沉迷相關問題）亦未達.05 顯著水準，表示不同主要照顧者的大學生在沉浸經驗、網路沉迷上未有顯著差異。也就是說，不論家庭的主要照顧者為母親，或者是非母親，對於大學生的社群沉浸經驗與網路沉迷並沒有明顯差異。

表 4-10

不同主要照顧者之大學生沉浸經驗與網路沉迷之 t 考驗摘要表

| 變項名稱 | 主要照顧者 | 人數 | 平均數 | 標準差 | t 值 |
|------|-------|-----|------|------|------|
| 沉浸經驗 | 母親 | 300 | 2.90 | .529 | 1.31 |
| | 非母親 | 93 | 2.98 | .531 | |
| 耐受性 | 母親 | 300 | 2.89 | .729 | .094 |
| | 非母親 | 93 | 2.86 | .785 | |
| 強迫性 | 母親 | 300 | 2.42 | .749 | 3.36 |

| | | | | | |
|--------|-----|-----|------|------|------|
| | 非母親 | 93 | 2.59 | .767 | |
| 戒斷反應 | 母親 | 300 | 2.49 | .725 | .464 |
| | 非母親 | 93 | 2.55 | .740 | |
| 人際健康問題 | 母親 | 300 | 2.11 | .693 | .188 |
| | 非母親 | 93 | 2.15 | .770 | |
| 時間管理問題 | 母親 | 300 | 1.98 | .815 | .003 |
| | 非母親 | 93 | 1.99 | .822 | |
| 網路沉迷 | 母親 | 300 | 2.38 | .613 | .422 |
| | 非母親 | 93 | 2.43 | .629 | |

七、不同社群齡的大學生沉浸經驗與網路沉迷之差異情形

以社群齡做為分組，進行 One-way ANOVA 檢定統計分析，由表 4-11 結果可以得知：從過去到現在使用社群之時間不同的大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆未達.05 顯著水準，其中網路沉迷之五各方面「耐受性」、「強迫性」、「戒斷反應」、「人際健康問題」、「時間管理問題」亦未達.05 顯著水準，表示不同使用社群的社群齡之大學生在沉浸經驗、網路沉迷上沒有顯著差異。

表 4-11

不同社群齡之大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表

| 變項 名稱 | 社群齡 | 個 數 N | 平均 數 M | 標準 差 SD | 變異 來源 | 平方和 SS | 自 | 平均平 方和 MS | F 檢 定 |
|----------|----------|-------------|-----------|------------|----------|-----------|-----|--------------|----------|
| | | | | | | | 由 | | |
| 沉浸 經驗 | 五年（含）以內 | 27 | 2.87 | .685 | 組間 | .761 | 2 | .38 | 0.83 |
| | 五年至十年（含） | 306 | 2.91 | .508 | 組內 | 109.16 | 390 | .28 | |
| | 十年以上 | 60 | 3.02 | .556 | 總和 | 109.92 | 392 | | |
| 耐受 | 五年（含）以內 | 27 | 2.67 | .731 | 組間 | 2.04 | 2 | 1.01 | 0.95 |

| | | | | | | | | | |
|--------|----------|-----|------|------|----|--------|-----|-----|------|
| 性 | 五年至十年(含) | 306 | 2.88 | .732 | 組內 | 218.09 | 390 | .56 | |
| | 十年以上 | 60 | 3.00 | .832 | 總和 | 220.13 | 392 | | |
| 強迫性 | 五年(含)以內 | 27 | 2.42 | .871 | 組間 | 1.56 | 2 | .77 | |
| | 五年至十年(含) | 306 | 2.44 | .733 | 組內 | 222.13 | 390 | .57 | 0.45 |
| | 十年以上 | 60 | 2.61 | .755 | 總和 | 223.69 | 392 | | |
| 戒斷反應 | 五年(含)以內 | 27 | 2.54 | .885 | 組間 | .24 | 2 | .12 | |
| | 五年至十年(含) | 306 | 2.49 | .704 | 組內 | 207.37 | 390 | .53 | 0.07 |
| | 十年以上 | 60 | 2.55 | .777 | 總和 | 207.61 | 392 | | |
| 人際健康問題 | 五年(含)以內 | 27 | 2.19 | .836 | 組間 | .13 | 2 | .07 | |
| | 五年至十年(含) | 306 | 2.11 | .680 | 組內 | 198.00 | 390 | .51 | 0.72 |
| | 十年以上 | 60 | 2.13 | .811 | 總和 | 198.13 | 392 | | |
| 時間管理問題 | 五年(含)以內 | 27 | 2.12 | .972 | 組間 | 1.40 | 2 | .70 | |
| | 五年至十年(含) | 306 | 1.95 | .776 | 組內 | 259.25 | 390 | .67 | 0.28 |
| | 十年以上 | 60 | 2.08 | .928 | 總和 | 260.65 | 392 | | |
| 網路沉迷 | 五年(含)以內 | 27 | 2.39 | .761 | 組間 | .51 | 2 | .25 | |
| | 五年至十年(含) | 306 | 2.37 | .585 | 組內 | 148.35 | 390 | .38 | 0.09 |
| | 十年以上 | 60 | 2.47 | .702 | 總和 | 148.86 | 392 | | |

八、不同每日平均使用社群時間之大學生沉浸經驗與網路沉迷之差異情形

以每日平均使用社群做為分組，進行 One-way ANOVA 檢定統計分析，由表 4-12 結果可以得知：不同每日平均使用社群之大學生在社群沉浸經驗及網路沉迷皆達.05 顯著水準，其中網路沉迷之五個衡量層面：耐受性、強迫性、戒斷反應、時間管理問題、人際健康問題，除了「人際健康問題」方面未達.05 顯著水準，其餘皆達.05 之顯著水準，表示每日平均使用社群時間不同的大學生在沉浸經驗、網路沉迷上皆達到顯著差異。

在沉浸經驗方面，每日平均使用社群時間為「五小時以上」較「三小時未滿五小

時」者分數高；「五小時以上」較「三小時以內」者分數高；而「三小時未滿五小時」較「三小時以內」者分數高，表示使用社群的時間愈久，愈容易產生沉浸效果。

在網路沉迷「耐受性」方面，每日平均使用社群時間為「五小時以上」較「三小時未滿五小時」者分數高；「三小時未滿五小時」較「三小時以內」者分數高，表示大學生每日平均使用社群的時間愈久，愈容易產生網路沉迷的耐受性症狀。網路沉迷的其他方面則是每日使用社群時間「五小時以上」較「三小時未滿五小時」者分數高及每日平均使用社群時間「五小時以上」較「三小時以內」者分數高，也就是說每日使用社群時間愈長，愈容易有網路沉迷的症狀與現象。

每日平均使用社群對整體網路沉迷來說，使用「五小時以上」較「三小時未滿五小時」者分數高，「五小時以上」較「三小時以內」者分數高。而使用「三小時以內」與「三小時未滿五小時」兩者之間無顯著差異，表示每日平均使用社群的時間超過一定的時間後，便有可能產生網路沉迷之反應，若在適度的使用時間內，不會產生網路沉迷之差異。

表 4-12

每日平均使用社群時間之大學生沉浸經驗與網路沉迷之變異數分析摘要表

| 變項 名稱 | 平均每日 使用社群時間 | 個 數 N | 平均 數 M | 標準 差 SD | 變異 來源 | 平方 和 SS | 自 由 度 df | 平均 平方 和 MS | F | 事後 比較 |
|----------|----------------|-------------|--------------|---------------|----------|---------------|-------------------|---------------------|--------|----------|
| 沉浸 經驗 | 三小時以內 | 138 | 2.74 | .558 | 組間 | 9.33 | 2 | 4.67 | | (3)>(2) |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.93 | .45 | 組內 | 100.59 | 390 | .26 | 18.10* | (3)>(1) |
| | 五小時以上 | 124 | 3.12 | .506 | 總和 | 109.92 | 392 | | | (2)>(1) |
| 耐受 性 | 三小時以內 | 138 | 2.66 | .711 | 組間 | 11.72 | 2 | 5.86 | | (3)>(1) |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.92 | .756 | 組內 | 108.41 | 390 | .53 | 10.96* | (2)>(1) |
| | 五小時以上 | 124 | 3.08 | .726 | 總和 | 220.13 | 392 | | | |

| | | | | | | | | | |
|----------------|------------|-----|------|------|----|--------|-----|------|-------|
| 強迫 性 | 三小時以內 | 138 | 2.29 | .731 | 組間 | 10.24 | 2 | 5.12 | |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.43 | .709 | 組內 | 213.45 | 390 | .55 | 9.35* |
| | 五小時以上 | 124 | 2.69 | .780 | 總和 | 223.69 | 392 | | |
| 戒斷 反應 | 三小時以內 | 138 | 2.37 | .700 | 組間 | 8.59 | 2 | 4.30 | |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.43 | .701 | 組內 | 199.02 | 390 | .51 | 8.42* |
| | 五小時以上 | 124 | 2.71 | .744 | 總和 | 207.61 | 392 | | |
| 人際 健康 問題 | 三小時以內 | 138 | 2.14 | .715 | 組間 | 2.34 | 2 | 1.17 | |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.02 | .666 | 組內 | 195.80 | 390 | .50 | 2.33 |
| | 五小時以上 | 124 | 2.21 | .744 | 總和 | 198.14 | 392 | | |
| 時間 管理 問題 | 三小時以內 | 138 | 1.83 | .777 | 組間 | 9.73 | 2 | 4.86 | |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 1.93 | .789 | 組內 | 250.92 | 390 | .64 | 7.56* |
| | 五小時以上 | 124 | 2.21 | .843 | 總和 | 260.65 | 392 | | |
| 網路 沉迷 | 三小時以內 | 138 | 2.26 | .605 | 組間 | 7.07 | 2 | 3.53 | |
| | 三小時以上未滿五小時 | 131 | 2.35 | .587 | 組內 | 141.79 | 390 | .36 | 9.72* |
| | 五小時以上 | 124 | 2.58 | .617 | 總和 | 148.86 | 392 | | |

* $p < .05$

九、不同父母教養態度類型之大學生沉浸經驗與網路沉迷之差異情形

本研究除了比較個人背景變項對沉浸經驗與網路沉迷是否具有差異之後，亦比較不同父母教養態度對於沉浸經驗與網路沉迷是否具有差異。由表 4-13 可見，不同父母教養態度之大學生在「沉浸經驗」達 0.5 之顯著水準，亦即大學生因父母教養態度類型不同在沉浸經驗上有顯著差異。

在社群使用之沉浸經驗方面，父母教養態度為「缺乏情感控制型教養」較「忽略型教養」者分數高，表示「缺乏情感控制型教養」之沉浸經驗較「忽略型教養」高，也就是說，大學生之父母教養態度為「缺乏情感控制型」較容易產生沉浸的可能，其餘類型之間則無顯著差異。可見，大學生感知父母教養態度類型為「情感約束型教

養、理想型教養、忽略型教養」在沉浸經驗上沒有明顯的不同，唯有缺乏情感控制型的教養類型，對於大學生的沉浸經驗有所差異。

表 4-13

不同父母教養態度類型之沉浸經驗之變異數分析摘要表

| 變項名稱 | 社群齡 | 個數 N | 平均數 M | 標準差 SD | 變異來源 | 平方和 SS | 自由度 df | 平均平方 和 MS | F 檢定 | 事後比較 |
|------|---------|---------|----------|-----------|------|-----------|-----------|--------------|-------|---------|
| 沉浸經驗 | 情感約束型 | 15 | 3.14 | .508 | 組間 | 2.66 | 3 | .886 | 3.21* | (2)>(4) |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 3.00 | .563 | 組內 | 107.26 | 389 | .276 | | |
| | 理想型 | 137 | 2.90 | .505 | 總和 | 109.92 | 392 | | | |
| | 忽略型 | 119 | 2.83 | .510 | | | | | | |

* $p < .05$ 註：(1)情感約束型(2)缺乏情感控制型(3)理想型(4)忽略型

十、不同父母教養態度類型之大學生網路沉迷之差異情形

由表 4-14 可以得知：不同父母教養態度之大學生在「網路沉迷」達 0.5 之顯著水準，亦即大學生因父母教養態度類型不同在網路沉迷上有顯著差異。在網路沉迷方面，「情感約束型教養」較「理想型教養」者分數高，表示「情感約束型教養」之網路沉迷較「忽略型教養」高，較容易產生網路沉迷的可能；「缺乏情感控制型教養」較「理想型教養」者分數高，表示「缺乏情感控制型教養」之網路沉迷較「理想性教養」高，較容易產生網路沉迷的可能；「缺乏情感控制型教養」較「忽略型教養」者分數高，表示「缺乏情感控制型教養」較「忽略型教養」高，較容易產生網路沉迷的可能，其餘類型之間則無顯著差異。

在網路沉迷之分量表中，強迫性、戒斷反應、時間管理問題、人際健康問題四個層面在不同父母教養態度下具有顯著差異，然而「耐受性」無顯著差異，也就是說，大學生網路沉迷之耐受性不會因為父母教養態度不同而有所差異。

表 4-14

不同父母教養態度類型之網路沉迷之變異數分析摘要表

| 變項名稱 | 社群齡 | 個數 N | 平均數 M | 標準差 SD | 變異來源 | 平方和 SS | 自由度 df | 平均平方和 MS | F 檢定 | 事後比較 |
|----------------------------|---------|------|-------|--------|----------------|--------|--------|----------|----------|---------|
| 耐 受 性 | 情感約束型 | 15 | 3.3 | .592 | 組間 組內 總和 | 4.39 | 3 | 1.46 | 2.64 | — |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.96 | .771 | | 215.73 | 389 | .55 | | |
| | 理想型 | 137 | 2.80 | .745 | | 220.12 | 392 | | | |
| | 忽略型 | 119 | 2.84 | .733 | | | | | | |
| 強 迫 性 | 情感約束型 | 15 | 2.83 | .645 | 組間 組內 總和 | 12.93 | 3 | 4.31 | 7.95*** | (1)>(3) |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.68 | .755 | | 210.76 | 389 | .54 | | (2)>(3) |
| | 理想型 | 137 | 2.80 | .752 | | 223.69 | 392 | | | (2)>(4) |
| | 忽略型 | 119 | 2.84 | .707 | | | | | | |
| 戒 斷 反 應 | 情感約束型 | 15 | 2.97 | .671 | 組間 組內 總和 | 11.90 | 3 | 3.97 | 7.88*** | (1)>(3) |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.70 | .766 | | 195.71 | 389 | .50 | | (1)>(4) |
| | 理想型 | 137 | 2.35 | .688 | | 207.61 | 392 | | | (2)>(3) |
| | 忽略型 | 119 | 2.42 | .676 | | | | | | (2)>(4) |
| 人 際 健 康 問 題 | 情感約束型 | 15 | 2.29 | .586 | 組間 組內 總和 | 24.41 | 3 | 8.14 | 18.22*** | (2)>(3) |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.43 | .725 | | 173.72 | 389 | .45 | | (2)>(4) |
| | 理想型 | 137 | 1.82 | .645 | | 198.13 | 392 | | | (4)>(3) |
| | 忽略型 | 119 | 2.14 | .642 | | | | | | |
| 時 | 情感約束型 | 15 | 2.43 | .920 | 組間 | 16.17 | 3 | 5.40 | 5.58*** | (1)>(3) |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|---------|-----|------|------|----|--------|-----|------|------------------|
| 問 管 理 問 題 | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.22 | .842 | 組內 | 244.48 | 389 | .63 | (2)>(3) |
| | 理想型 | 137 | 1.78 | .785 | 總和 | 260.65 | 392 | | (2)>(4) |
| | 忽略型 | 119 | 1.92 | .731 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 網 路 沉 迷 | 情感約束型 | 15 | 2.74 | .535 | 組間 | 12.06 | 3 | 4.02 | (1)>(3) |
| | 缺乏情感控制型 | 122 | 2.60 | .648 | 組內 | 136.80 | 389 | .35 | 11.43*** (2)>(3) |
| | 理想型 | 137 | 2.21 | .598 | 總和 | 148.86 | 392 | | (2)>(4) |
| | 忽略型 | 119 | 2.34 | .533 | | | | | |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$ 註：(1)情感約束型(2)缺乏情感控制型(3)理想型(4)忽略型



第三節 不同背景變項之交叉差異分析

研究者試以交叉分析瞭解在複選題之選項，不同的個人背景變項是否有所差異，探討不同個人背景之大學生使用社群軟體的現況以及使用社群之目的的現況。本節針對將整理出不同個人背景變項之交叉分析表，進而透過卡方分析以瞭解不同性別、年齡、居地住、家庭結構、主要照顧者之大學生使用社群軟體以及使用社群之功能與目的是否有差異，結果發現不同年齡在使用社群之目的有所差異，其餘不同個人背景變項（如：性別、家庭結構、主要照顧者等）之複選項選項則無顯著差異，表示在受試者之複選題在個人背景變項中無明顯之差異。

一、不同性別之大學生使用的社群軟體

由表 4-15 可以得知：大學生男生較常使用之社群軟體依序為 Facebook、Line、Instagram，次數分別為 74、70、65，佔 90.2%、85.4%、79.3%。大學生女生較常使用之社群軟體依序為 Line、Instagram、Facebook，次數分別為 287、263、242，佔 92.3%、84.6%、77.8%。

表 4-15

不同性別之大學生使用的社群軟體交叉表

| 選項名稱 | 男/次數 | 百分比% | 女/次數 | 百分比% |
|---------------|------|------|------|------|
| Facebook | 74 | 90.2 | 242 | 77.8 |
| Line | 70 | 85.4 | 287 | 92.3 |
| WhatsApp | 3 | 3.7 | 9 | 2.9 |
| Instagram | 65 | 79.3 | 263 | 84.6 |
| Plurk | 1 | 1.2 | 11 | 3.5 |
| Twitter | 11 | 13.4 | 32 | 10.3 |
| 網路論壇或討論區 | 14 | 17.1 | 28 | 9 |
| Youtube 視頻 | 39 | 47.6 | 106 | 34.1 |
| 其他(含購物社群、微博等) | 3 | 3.7 | 12 | 3.9 |

進一步瞭解不同性別使用社群軟體是否有差異，因此進行卡方分析，從表 4-16 可以得知，其卡方值為 9.351， p 值為 .314 > .05，表示不同性別使用之社群軟體並無顯著差異。

表 4-16

不同性別之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|--------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 9.351 ^a | 8 | .314 |
| 概似比 | 9.309 | 8 | .317 |
| 線性對線性的關連 | 1.768 | 1 | .184 |
| 有效觀察值的個數 | 1270 | | |

二、不同年齡大學生使用的社群軟體

由表 4-17 可以得知：社群軟體 Facebook、Line，較多使用者的年齡為 20 至 22 歲，而年齡較輕之大學生較常使用的社群為 Instagram，年齡為 18-20 歲。以年齡作為區分，18 歲大學生較常使用之社群軟體依序為 Instagram、Line、Facebook，次數分別為 48、41、39，佔 82.8%、70.7%、67.2%。19 至 21 歲大學生較常使用之社群軟體依序為 Line、Instagram、Facebook。22 歲大學生較常使用之社群軟體依序為 Line、Facebook、Instagram，次數分別為 133、117、108，佔 95%、83.6%、77.1%。

表 4-17

不同年齡之大學生使用的社群軟體之交叉表

| 選項名稱 | 18/ | | 19/ | | 20/ | | 21/ | | 22/ | |
|----------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | 百 分 比 數 | 百 分 比 % |
| Facebook | 39 | 67.2 | 58 | 80.6 | 56 | 83.6 | 46 | 82.1 | 117 | 83.6 |
| Line | 41 | 70.7 | 64 | 88.9 | 65 | 97 | 54 | 96.4 | 133 | 95 |

| | | | | | | | | | | |
|---------------|----|------|----|------|----|------|----|------|-----|------|
| WhatsApp | 2 | 3.4 | 4 | 5.6 | 0 | 0 | 1 | 1.8 | 5 | 3.6 |
| Instagram | 48 | 82.8 | 63 | 87.5 | 62 | 92.5 | 47 | 83.9 | 108 | 77.1 |
| Plurk | 2 | 3.4 | 3 | 4.2 | 3 | 4.5 | 0 | 0 | 4 | 2.9 |
| Twitter | 7 | 12.1 | 8 | 11.1 | 6 | 9 | 8 | 14.3 | 14 | 10 |
| 網路論壇或討論區 | 13 | 22.4 | 7 | 9.7 | 6 | 9 | 3 | 5.4 | 13 | 9.3 |
| Youtube 視頻 | 21 | 36.2 | 31 | 43.1 | 21 | 31.3 | 22 | 39.3 | 50 | 35.7 |
| 其他(含購物社群、微博等) | 5 | 8.6 | 3 | 4.2 | 1 | 1.5 | 3 | 5.4 | 3 | 2.1 |

隨著社群時代的發燒發熱，大學生多數可能從原先使用之社群 Facebook 改為後續新推出之社群 Instagram (IG)，年齡較長之大學生使用 Facebook 社群的可能性較高，而年齡較輕之大學生使用 Instagram 社群的可能性較高。然而為檢驗不同年齡使用社群軟體是否有差異，因此進行卡方分析，從表 4-18 可以得知，其 p 值為 .558 > .05，表示不同年齡使用之社群軟體並無顯著差異。

表 4-18

不同年齡之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|---------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 30.198 ^a | 32 | .558 |
| 概似比 | 31.353 | 32 | .499 |
| 線性對線性的關連 | 5.483 | 1 | .019 |
| 有效觀察值的個數 | 1270 | | |

三、不同原生居住地之大學生使用的社群軟體

由表 4-19 可以得知：台灣地區之原生家庭居住地為北部、東部之大學生經常使用的社群軟體依序為 Line、Facebook、Instagram。原生家庭居住地為中部、南部之大學生常使用之社群軟體依序為 Line、Instagram、Facebook。然而，原生家庭居住地使用社群第四選項皆為 Youtube 視頻。

表 4-19

不同原生家庭居住地之大學生使用的社群軟體之交叉表

| 選項名稱 | 北部 | 百分 | 中部 | 百分 | 南部 | 百分 | 東部 | 百分 |
|---------------|---------|------|---------|------|---------|------|---------|-----|
| | /次 數 | 比% | /次 數 | 比% | /次 數 | 比% | /次 數 | 比% |
| Facebook | 81 | 89 | 78 | 76.5 | 148 | 77.9 | 9 | 90 |
| Line | 84 | 92.3 | 93 | 91.2 | 170 | 89.5 | 10 | 100 |
| WhatsApp | 5 | 5.5 | 1 | 1 | 6 | 3.2 | 0 | 0 |
| Instagram | 79 | 86.8 | 91 | 89.2 | 152 | 80 | 6 | 60 |
| Plurk | 2 | 2.2 | 4 | 3.9 | 6 | 3.2 | 0 | 0 |
| Twitter | 14 | 15.4 | 8 | 7.8 | 21 | 11.1 | 0 | 0 |
| 網路論壇或討論區 | 18 | 19.8 | 6 | 5.9 | 18 | 9.5 | 0 | 0 |
| Youtube 視頻 | 21 | 23.1 | 37 | 36.3 | 84 | 44.2 | 3 | 30 |
| 其他(含購物社群、微博等) | 0 | 0 | 3 | 2.9 | 12 | 6.3 | 0 | 0 |

然而，為瞭解不同原生家庭居住地使用社群軟體是否有差異，進一步透過卡方分析進行檢驗，從表 4-20 可以得知，其 p 值為 $.067 > .05$ ，表示不同原生家庭居住地之大學生使用之社群軟體並無顯著差異。

表 4-20

不同原生家庭居住地之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|---------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 35.073 ^a | 24 | .067 |
| 概似比 | 40.869 | 24 | .017 |
| 線性對線性的關連 | 2.664 | 1 | .103 |
| 有效觀察值的個數 | 1270 | | |

四、不同家庭結構之大學生使用的社群軟體

從表 4-21 可以知道：典型家庭結構（雙親家庭）之大學生使用的社群軟體之為 Line、Instagram、Facebook，次數為 298、272、264，百分比為 91.4%、83.4%、81.0%。非典型家庭結構之大學生經常使用之社群軟體依序為 Line、Instagram、Facebook，次數為 59、56、52，百分比為 99.1%、83.6%、77.6%。

表 4-21

不同家庭結構之大學生使用的社群軟體之交叉表

| 選項名稱 | 典型/次數 | 百分比% | 非典型/次數 | 百分比% |
|---------------|-------|------|--------|------|
| Facebook | 264 | 81.0 | 52 | 77.6 |
| Line | 298 | 91.4 | 59 | 88.1 |
| WhatsApp | 10 | 3.1 | 2 | 3.0 |
| Instagram | 272 | 83.4 | 56 | 83.6 |
| Plurk | 10 | 3.1 | 2 | 3.0 |
| Twitter | 35 | 10.7 | 8 | 11.9 |
| 網路論壇或討論區 | 35 | 10.7 | 7 | 10.4 |
| Youtube 視頻 | 112 | 34.4 | 33 | 49.3 |
| 其他(含購物社群、微博等) | 12 | 3.7 | 3 | 4.5 |

不同家庭結構大學生使用社群軟體前三名皆為 Line、Instagram、Facebook，進一步透過卡方分析進行驗證，以瞭解不同家庭結構使用之大學生在使用社群軟體上是否具有差異。從表 4-22 可以得知，卡方值為 3.431，其 p 值為 .905 > .05，表示不同家庭結構之大學生使用之社群軟體並無顯著差異。

表 4-22

不同家庭結構之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|--------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 3.431 ^a | 8 | .905 |

| | | | |
|----------|-------|---|------|
| 概似比 | 3.877 | 8 | .868 |
| 線性對線性的關連 | .063 | 1 | .802 |
| 有效觀察值的個數 | 1270 | | |

五、不同主要照顧者之大學生使用的社群軟體

從表 4-23 可以得知：台灣地區之大學生，主要照顧者為母親者，較常使用的社群軟體之為 Line、Instagram、Facebook，次數為 273、246、237，百分比為 91.0%、82.0%、79.0%。主要照顧者非母親（家中其他親人）之大學生經常使用之社群軟體依序為 Line、Instagram、Facebook，次數為 84、82、79，百分比為 90.3%、88.2%、84.9%。

表 4-23

不同主要照顧者之大學生使用的社群軟體之交叉表

| 選項名稱 | 母親/次數 | 百分比% | 非母親/次數 | 百分比% |
|---------------|-------|------|--------|------|
| Facebook | 237 | 79.0 | 79 | 84.9 |
| Line | 273 | 91.0 | 84 | 90.3 |
| WhatsApp | 10 | 3.3 | 2 | 2.2 |
| Instagram | 246 | 82.0 | 82 | 88.2 |
| Plurk | 11 | 3.7 | 1 | 1.1 |
| Twitter | 34 | 11.3 | 9 | 9.7 |
| 網路論壇或討論區 | 30 | 10.0 | 12 | 12.9 |
| Youtube 視頻 | 107 | 35.7 | 38 | 40.9 |
| 其他(含購物社群、微博等) | 12 | 4.0 | 3 | 3.2 |

進一步透過卡方分析以瞭解不同主要照顧者之大學生在使用社群軟體上是否有差異。從表 4-24 可見，卡方值為 3.431，其 p 值為 $.905 > .05$ ，表示不同主要照顧者之大學生在使用社群軟體上並無顯著差異。也就是說，大學生主要照顧者為母親或非母親（家中其他親人）在使用社群軟體上沒有明顯不同。

表 4-24

不同主要照顧者之大學生使用的社群軟體之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|--------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 3.431 ^a | 8 | .905 |
| 概似比 | 3.877 | 8 | .868 |
| 線性對線性的關連 | .066 | 1 | .797 |
| 有效觀察值的個數 | 1270 | | |

六、不同性別之大學生使用社群軟體的功能或目的

透過交叉分析的結果如表 4-25，可以發現：大學生男生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、玩遊戲或小測驗，次數分別為 75、57、36，分別佔 91.5%、69.5%、43.9%。大學生女生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 292、251、106，佔 93.9%、80.7%、34.1%。

表 4-25

不同性別之大學生使用社群的功能或目的之交叉表

| 選項名稱 | 男/次數 | 百分比% | 女/次數 | 百分比% |
|---------------|------|------|------|------|
| 瀏覽圖文或影片 | 75 | 91.5 | 292 | 93.9 |
| 與親友聊天 | 57 | 69.5 | 251 | 80.7 |
| 發表言論或文章 | 24 | 29.3 | 77 | 24.8 |
| 玩遊戲或小測驗 | 36 | 43.9 | 83 | 26.7 |
| 上傳影片或照片 | 26 | 31.7 | 87 | 28 |
| 分享個人圖文或影片 | 29 | 35.4 | 106 | 34.1 |
| 其他 (含購物、搜尋資料) | 1 | 1.2 | 13 | 4.2 |

由此可知，大學生使用社群軟體主要的功能或目的為瀏覽圖文或影片以及維繫親友之間的關係，進一步透過卡方分析以瞭解不同性別之大學生使用社群軟體之目的是

否有差異，從表 4-26 可知， p 值為.149 $>$ 0.05，表示不同性別之大學生使用社群軟體並無顯著差異。

表 4-26

不同性別之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|--------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 9.469 ^a | 6 | .149 |
| 概似比 | 9.519 | 6 | .146 |
| 線性對線性的關連 | .810 | 1 | .368 |
| 有效觀察值的個數 | 1157 | | |

七、不同年齡之大學生使用社群軟體的功能或目的

由表 4-27 可以發現：18 歲大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、玩遊戲或小測驗，次數分別為 53、48、31，佔 91.4%、82.8%、53.4%。19 至 21 歲大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片。22 歲大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 133、106、51，佔 95%、75.7%、36.4%。

表 4-27

不同年齡之大學生使用社群的功能或目的之交叉表

| 選項名稱 | 18/ | 百 | 19/ | 百 | 20/ | 百 | 21/ | 百 | 22/ | 百 |
|---------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|-----|------|
| | 次 | 分 | 次 | 分 | 次 | 分 | 次 | 分 | 次 | 分 |
| | 數 | 比 | 數 | 比 | 數 | 比 | 數 | 比 | 數 | 比 |
| | | % | | % | | % | | % | | % |
| 瀏覽圖文或影片 | 53 | 91.4 | 62 | 86.1 | 64 | 95.5 | 55 | 98.2 | 133 | 95 |
| 與親友聊天 | 48 | 82.8 | 55 | 76.4 | 56 | 83.6 | 43 | 76.8 | 106 | 75.7 |
| 發表言論或文章 | 12 | 20.7 | 21 | 29.2 | 19 | 28.4 | 14 | 25 | 35 | 25 |

| | | | | | | | | | | |
|--------------|----|------|----|------|----|------|----|------|----|------|
| 玩遊戲或小測驗 | 31 | 53.4 | 23 | 31.9 | 22 | 32.8 | 19 | 33.9 | 24 | 17.1 |
| 上傳影片或照片 | 14 | 24.1 | 22 | 30.6 | 23 | 34.3 | 18 | 32.1 | 36 | 25.7 |
| 分享個人圖文或影片 | 18 | 31 | 24 | 33.3 | 23 | 34.3 | 19 | 33.9 | 51 | 36.4 |
| 其他（含購物、搜尋資料） | 0 | 0 | 2 | 2.8 | 5 | 7.5 | 2 | 3.6 | 5 | 3.6 |

可見，隨著網路與社群時代的高速運轉，使用社群之功能或目的除了瀏覽圖文跟影片、與親友聊天之外，還有其他的功能與目的。從表 4-28 可以得知， p 值為 $.027 < .05$ ，表示不同年齡之大學生使用社群的功能或目的所有差異。可能年齡較輕之大學生有較大的機率會使用社群玩遊戲或小測驗，而年齡較長之大學生使用社群有較大的可能是為了上傳影片或照片，甚至是發表言論或文章。亦可能跟近年來手機遊戲盛行有所關聯，因而年齡較輕之大學生可能透過社群進行玩遊戲或小測驗。

表 4-28

不同年齡之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性（雙尾） |
|------------|---------------------|-----|-----------|
| Pearson 卡方 | 39.068 ^a | 24 | .027 |
| 概似比 | 47.962 | 24 | .003 |
| 線性對線性的關連 | .626 | 1 | .429 |
| 有效觀察值的個數 | 1140 | | |

八、不同原生家庭居住地之大學生使用社群軟體的功能或目的

經由交叉分析後，由表 4-29 可以發現：台灣地區之原生家庭居住地為北部之大學生使用社群主要功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 86、72、31，佔 94.5%、79.1%、34.1%；中部之大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、玩遊戲或小測驗，次數分別為 95、82、38，佔 93.1%、80.4%、37.3%；南部之大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 177、145、67，佔 93.2%、76.3%、35.3%。

表 4-29

不同原生家庭居住地之大學生使用社群的功能或目的之交叉表

| 選項名稱 | 北部 | 百分 | 中部 | 百分 | 南部 | 百分 | 東部 | 百分 |
|--------------|----|------|----|------|-----|------|----|----|
| | /次 | 比% | /次 | 比% | /次 | 比% | /次 | 比% |
| | 數 | | 數 | | 數 | | 數 | |
| 瀏覽圖文或影片 | 86 | 94.5 | 95 | 93.1 | 177 | 93.2 | 9 | 90 |
| 與親友聊天 | 72 | 79.1 | 82 | 80.4 | 145 | 76.3 | 9 | 90 |
| 發表言論或文章 | 30 | 33.0 | 25 | 24.5 | 45 | 23.7 | 1 | 10 |
| 玩遊戲或小測驗 | 20 | 22.0 | 38 | 37.3 | 57 | 30.0 | 4 | 40 |
| 上傳影片或照片 | 28 | 30.8 | 35 | 34.3 | 45 | 23.7 | 5 | 50 |
| 分享個人圖文或影片 | 31 | 34.1 | 34 | 33.3 | 67 | 35.3 | 3 | 30 |
| 其他（含購物、搜尋資料） | 7 | 7.7 | 1 | 1.0 | 6 | 3.2 | 0 | 0 |

由此可知，台灣地區大學生使用社群主要功能或目的為瀏覽圖文或影片、與親友聊天，進一步進行卡方驗證不同原生家庭居住地是否有差異，從表 4-30 可以得知，卡方值為 17.397， p 值為 .496 > 0.05，表示不同原生家庭居住地之大學生在使用社群軟體的功能或目的並沒有顯著差異。

表 4-30

不同原生家庭居住地之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|---------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 17.397 ^a | 18 | .496 |
| 概似比 | 17.854 | 18 | .465 |
| 線性對線性的關連 | .156 | 1 | .692 |
| 有效觀察值的個數 | 1157 | | |

九、不同家庭結構之大學生使用社群的功能或目的

由表 4-31 可以發現：台灣地區之家庭結構為典型家庭之大學生使用社群主要功能

或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 305、254、103，佔 93.6%、77.9%、31.6%；非典型家庭之大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 62、54、32，佔 92.5%、80.6%、47.8%。

表 4-31

不同家庭結構之大學生使用社群的功能或目的之交叉表

| 選項名稱 | 典型家庭/ | 百分比 | 非典型家庭/ | 百分比 |
|--------------|-------|------|--------|------|
| | 次數 | % | 次數 | % |
| 瀏覽圖文或影片 | 305 | 93.6 | 62 | 92.5 |
| 與親友聊天 | 254 | 77.9 | 54 | 80.6 |
| 發表言論或文章 | 79 | 24.2 | 22 | 32.8 |
| 玩遊戲或小測驗 | 100 | 30.7 | 19 | 28.4 |
| 上傳影片或照片 | 93 | 28.5 | 20 | 29.9 |
| 分享個人圖文或影片 | 103 | 31.6 | 32 | 47.8 |
| 其他（含購物、搜尋資料） | 14 | 4.3 | 0 | 0.0 |

由此可知，台灣地區大學生使用社群主要功能或目的為瀏覽圖文或影片、與親友聊天，進一步進行卡方驗證不同家庭結構之大學生在使用社群的功能或目的是否有差異，從表 4-32 可以得知： p 值為.496>0.05，表示不同家庭結構之大學生在使用社群軟體的功能或目的並沒有顯著差異。

表 4-32

不同家庭結構之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性（雙尾） |
|------------|--------------------|-----|-----------|
| Pearson 卡方 | 7.693 ^a | 6 | .261 |
| 概似比 | 9.955 | 6 | .127 |
| 線性對線性的關連 | .011 | 1 | .917 |

十、不同主要照顧者之大學生使用社群的功能或目的

大學生主要照顧者為母親者，使用社群主要功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 277、232、101，佔 92.3%、77.3%、33.7%；主要照顧者非母親之大學生使用社群軟體的功能或目的依序為瀏覽圖文或影片、與親友聊天、分享個人圖文或影片，次數分別為 90、76、34，佔 96.8%、81.7%、36.6%，如表 4-33 所示。

表 4-33

不同主要照顧者之大學生使用社群的功能或目的之交叉表

| 選項名稱 | 母親/次數 | 百分比% | 非母親/次數 | 百分比% |
|--------------|-------|------|--------|------|
| 瀏覽圖文或影片 | 277 | 92.3 | 90 | 96.8 |
| 與親友聊天 | 232 | 77.3 | 76 | 81.7 |
| 發表言論或文章 | 73 | 24.3 | 28 | 30.1 |
| 玩遊戲或小測驗 | 87 | 29.0 | 32 | 34.4 |
| 上傳影片或照片 | 84 | 28.0 | 29 | 31.2 |
| 分享個人圖文或影片 | 101 | 33.7 | 34 | 36.6 |
| 其他（含購物、搜尋資料） | 9 | 3.0 | 5 | 5.4 |

從上表可以得知台灣地區大學生不同主要照顧者使用社群主要功能或目的為瀏覽圖文或影片、與親友聊天，進一步進行卡方分析，以瞭解不同主要照顧者之大學生使用社群之功能或目的是否具有差異。

從表 4-34 可以知道：不同主要照顧者之大學生在使用社群軟體的功能或目的並沒有顯著差異，其卡方值為 17.397， p 值為 .496 > 0.05，也就是說台灣大學生使用社群之目的可能皆為瀏覽圖文或貼文、與親友聊天，不會因為不同之主要照顧者而有所差異。

表 4-34

不同主要照顧者之大學生使用社群的功能或目的之卡方檢定表

| | 數值 | 自由度 | 漸近顯著性 (雙尾) |
|------------|--------------------|-----|------------|
| Pearson 卡方 | 1.454 ^a | 6 | .962 |
| 概似比 | 1.393 | 6 | .966 |
| 線性對線性的關連 | .679 | 1 | .410 |
| 有效觀察值的個數 | 1157 | | |

綜合以上，本研究進行受試者之複選題交叉分析以及卡方分析後，可以得知大學生使用的社群軟體不會受到大學生之不同性別、年齡、原生家庭居住地、家庭結構、主要照顧者而有所差異。而大學生在使用社群的功能或目的，會受到不同年齡而有所差異，不因性別、原生家庭居住地、家庭結構、主要照顧者不同而有所差異。

第四節 各變項之間的相關情形

本節將探討大學生父母教養態度、社群使用、網路沉迷之間的相關情形，以皮爾森績差相關來考驗兩變項之間是否有相關存在，其中父母教養態度又分為保護、關愛兩個層面；社群使用則分為沉浸經驗、每日平均使用時間；網路沉迷分為五個構面：耐受性、強迫性、戒斷反應、時間管理問題、人際健康問題。結果將列於以下，並針對結果加以討論。

一、大學生父母教養態度與社群使用之相關情形

本研究大學生的父母教養態度包含保護、關懷、父母教養態度；而社群使用包含沉浸經驗、每日平均使用時間。由表 4-35 得知：父母教養態度兩個分量保護與關愛表未達到顯著水準，表示大學生的父母教養態度為保護或關懷與大學生社群沉浸經驗沒有顯著相關。

亦針對大學生每日平均使用社群時間進行與父母教養態度之間的相關程度，從表可以得知：大學生的父母教養態度與社群平均使用時間未達顯著水準，兩者之間並無相關，但在其父母教養態度之分量表關懷達顯著水準，並呈現負相關 ($r=-.595$ ， $p<0.01$)，表示大學生每日平均使用社群的時間和父母教養態度之關懷為負相關，若父母教養之關懷程度高，大學生平均每日使用社群的時間會愈少。

表 4-35

大學生父母教養態度與社群使用之相關情形

| | 保護 | 關懷 |
|----------|------|---------|
| 沉浸經驗 | .087 | .031 |
| 每日平均使用時間 | .019 | -.595** |

** $p<.01$

二、大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關情形

本研究大學生的網路沉迷包含：耐受性、強迫性、戒斷反應、時間管理問題、人際健康問題、網路沉迷總分；父母教養態度包含保護、關懷、父母教養態度總分；而

社群使用包含沉浸經驗、每日平均使用時間。由表 4-36 得知：社群使用之沉浸經驗與網路沉迷之相關達顯著水準，並呈現正相關 ($r=.598, p<0.01$)；每日平均使用社群的時間與網路沉迷之相關達顯著水準，呈現正相關 ($r=.275, p<0.01$)。

表 4-36

大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關情形

| | 沉浸經驗 | 每日平均使用時間 | 保護 | 關懷 |
|--------|--------|----------|--------|---------|
| 耐受性 | .546** | .284** | .104** | -.047 |
| 強迫性 | .592** | .273** | .223** | -.127* |
| 戒斷反應 | .582** | .241** | .211** | -.102* |
| 時間管理問題 | .406** | .234** | .248** | -.140* |
| 人際健康問題 | .326** | .087 | .337** | -.306* |
| 網路沉迷 | .598** | .275** | .273** | -.174** |

* $p<.05$ ，** $p<.01$

網路沉迷各的分量表「耐受性」與沉浸經驗之相關達顯著水準，並呈現正相關 ($r=.546, p<0.01$)，而「強迫性」與沉浸經驗之相關亦達到顯著水準，並呈現正相關 ($r=.592, p<0.01$)；「戒斷反應」與沉浸經驗之相關達到顯著水準，並呈現正相關 ($r=.582, p<0.01$)；「時間管理問題」與沉浸經驗之相關達到顯著水準，並呈現正相關 ($r=.406, p<0.01$)、「人際健康問題」與沉浸經驗之相關亦達到顯著水準，並呈現正相關 ($r=.326, p<0.01$)。

在父母教養態度之層面，網路沉迷與分量表「保護」之相關達顯著水準，呈現正相關 ($r=.273, p<0.01$)；與分量表「關懷」之相關達顯著水準，呈負相關 ($r=-.174, p<0.01$)；父母教養態度總分之相關達顯著水準，呈現正相關 ($r=.130, p<0.01$)。父母教養態度總分與網路沉迷分量表「強迫性」達顯著水準，呈現正相關 ($r=.133, p<0.01$)；父母教養態度總分與網路沉迷分量表「戒斷反應」達顯著水準，呈現正相關 ($r=.122, p<0.01$)；父母教養態度總分與網路沉迷分量表「時間管理問題」達顯著水

準，呈現正相關 ($r=.136, p<0.01$)。

從研究結果發現：社群「沉浸經驗」、父母教養態度「保護」與父母教養態度「關懷」在網路沉迷的分量表與總分具有顯著相關。「沉浸經驗」與網路沉迷個分量表皆達顯著水準，呈現正相關 ($r=.326\sim.598, p<0.01$)，其中以「強迫性」最具正相關。

使用社群之大學生網路沉迷的可能性來自於使用社群所產生的沉浸經驗，而沉浸經驗是一種個人對於某一事件或事物所產生的正向感受，若大學生在使用社群時，產生此正向感受，並持續使用社群，有一定程度會產生網路沉迷之可能。

父母教養態度之兩個分量表「保護」、「關懷」對於網路沉迷與其分量表皆達顯著水準，其中父母教養態度「保護」皆呈現正相關 ($r=.104\sim.337, p<0.01$)，而父母教養態度「關懷」皆呈現負相關 ($r=-.306\sim-.047, p<0.05$)，兩個分量表相關程度最高的皆為「人際健康問題」。

由此可知，大學生的父母教養態度「保護」對於大學生之網路沉迷為危險因子，而父母教養態度「關懷」則為保護因子，大學生從過往經驗感知父母教養態度為「高保護」則較容易將心力、時間放在其他事物上，如：社群、網路、遊戲等。因此，父母教養的態度為何，為大學生是否網路沉迷的一個重要依據。

第五節 大學生父母教養態度、社群使用對網路沉迷之預測分析

根據本研究所提出之假設，進一步以大學生的社群使用（沉浸經驗、每日平均使用時間）、父母教養態度（保護、關懷）等因素為預測變數，而以網路沉迷（耐受性、強迫性、戒斷反應、時間管理問題、人際健康問題）為效標變項，採取逐步多元迴歸分析，以瞭解各預測變項的聯合預測能力，本節將討論與敘述分析結果，如下：

一、社群使用與父母教養態度對網路沉迷的「耐受性」之預測結果摘要表

由表 4-37 的結果可知，投入的預測變項中，有兩個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.557，聯合解釋變異量為 0.31。表示在網路沉迷「耐受性」之預測分析，其中「社群使用沉浸經驗」、「社群使用每日平均使用時間」兩個變項能聯合預測網路沉迷的 31% 的變異量。

若以個別變項的解釋變異量來看，以「社群使用沉浸經驗」的預測力最佳，其解釋變異量為 29.8%，而「每日平均使用時間」僅有 1.2% 之解釋變異量。兩個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。

表 4-37

大學生網路沉迷「耐受性」之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 | 決定係 | R ² 改 | F 值 | 標準化迴 | t 值 |
|------------------|-----------|------------------|------------------|--------|------------|----------|
| | 係數 (R) | 數 R ² | 變量 | | 歸係數 (β) | |
| 社群使用沉浸經驗 | .546 | .298 | .298 | 166.03 | .508 | 11.39*** |
| 社群使用每日平均 使用時間 | .557 | .310 | .012 | 87.73 | .117 | 2.63*** |

* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

二、社群使用與父母教養態度對網路沉迷的「強迫性」之預測結果摘要表

由表 4-38 的結果可知，投入的預測變項中，有三個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.622，聯合解釋變異量為 0.387。表示在網路

沉迷之預測分析，其中「社群使用沉浸經驗」、「父母教養態度保護」、「社群使用每日平均使用時間」三個變項能聯合預測網路沉迷的 38.7%的變異量。

若以個別變項的解釋變異量來看，以「社群使用沉浸經驗」的預測力最佳，其解釋變異量為 35%；其次為「父母教養態度保護」，其解釋變異量為 3%；而「每日平均使用時間」僅有 0.7%之解釋變異量。三個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。

表 4-38

大學生網路沉迷「強迫性」之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 | 決定係 | R ² 改 | F 值 | 標準化迴 | t 值 |
|------------------|-----------|------------------|------------------|--------|------------|----------|
| | 係數 (R) | 數 R ² | 變量 | | 歸係數 (β) | |
| 社群使用沉浸經驗 | .592 | .350 | .350 | 207.62 | .547 | 12.96*** |
| 父母教養態度保護 | .616 | .380 | .030 | 119.38 | .174 | 4.36*** |
| 社群使用每日平均 使用時間 | .622 | .387 | .007 | 81.87 | .09 | 2.15*** |

* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

三、社群使用與父母教養態度對網路沉迷的「戒斷反應」之預測結果摘要表

由表 4-39 的結果可知，投入的預測變項中，有兩個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.604，聯合解釋變異量為 0.365。表示在網路沉迷之預測分析，其中「社群使用沉浸經驗」、「父母教養態度保護」兩個變項能聯合預測網路沉迷的 36.5%的變異量。

若以個別變項的解釋變異量來看，以「社群使用沉浸經驗」的預測力最佳，其解釋變異量為 33.9%；其次為「父母教養態度保護」，其解釋變異量為 2.6%。兩個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。

表 4-39

大學生網路沉迷「戒斷反應」之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 係數 (R) | 決定係 數 R ² | R ² 改 變量 | F 值 | 標準化迴 歸係數 (β) | t 值 |
|----------|-------------------|-------------------------|------------------------|--------|--------------------|----------|
| 社群使用沉浸經驗 | .582 | .339 | .339 | 200.35 | .568 | 14.02*** |
| 父母教養態度保護 | .604 | .365 | .026 | 111.91 | .161 | 3.98*** |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

四、社群使用與父母教養態度對網路沉迷的「時間管理問題」之預測結果摘要表

由表 4-40 的結果可知，投入的預測變項中，有三個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.471，聯合解釋變異量為 0.222。表示在網路沉迷之預測分析，其中「社群使用沉浸經驗」、「父母教養態度保護」、「社群使用每日平均使用時間」三個變項能聯合預測網路沉迷的 22.2% 的變異量。

表 4-40

大學生網路沉迷「時間管理問題」之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 係數 (R) | 決定係 數 R ² | R ² 改 變量 | F 值 | 標準化迴歸 係數 (β) | t 值 |
|------------------|-------------------|-------------------------|------------------------|-------|-----------------|---------|
| 社群使用沉浸經驗 | .406 | .165 | .165 | 77.28 | .34 | 7.15*** |
| 父母教養態度保護 | .459 | .210 | .045 | 51.97 | .211 | 4.72*** |
| 社群使用每日平均 使用時間 | .471 | .222 | .012 | 37.05 | .114 | 2.41*** |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

若以個別變項的解釋變異量來看，以「社群使用沉浸經驗」的預測力最佳，其解釋變異量為 16.5%；其次為「父母教養態度保護」，其解釋變異量為 4.5%；而「每日

平均使用時間」僅有 1.2%之解釋變異量。三個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。

五、社群使用與父母教養態度對網路沉迷的「人際健康問題」之預測結果摘要表

由表 4-41 的結果可知，投入的預測變項中，有三個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.478，聯合解釋變異量為 0.229。表示在網路沉迷之預測分析，其中「父母教養態度保護」、「社群使用沉浸經驗」、「父母教養態度關懷」三個變項能聯合預測網路沉迷的 22.9%的變異量。

若以個別變項的解釋變異量來看，以「父母教養態度保護」的預測力最佳，其解釋變異量為 11.4%；其次為「社群使用沉浸經驗」，其解釋變異量為 8.8%；而「父母教養態度關懷」僅有 2.7%之解釋變異量。其中前兩個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。第三個變項為負向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈低。

表 4-41

大學生網路沉迷「人際健康問題」之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 係數 (R) | 決定係 數 R ² | R ² 改 變量 | F 值 | 標準化迴 歸係數 (β) | t 值 |
|----------|----------------|-------------------------|------------------------|-------|----------------------------|----------|
| 父母教養態度保護 | .337 | .114 | .114 | 50.26 | .195 | 3.49*** |
| 社群使用沉浸經驗 | .450 | .202 | .008 | 49.46 | .319 | 7.12*** |
| 父母教養態度關懷 | .478 | .229 | .026 | 38.43 | -.208 | -3.74*** |

* $p < .05$ ，** $p < .01$ ，*** $p < .001$

六、社群使用與父母教養態度對網路沉迷總分之預測結果摘要表

由表 4-42 的結果可知，投入的預測變項中，有三個變項進入迴歸方程式，其 F 值均達顯著 ($p < 0.001$)，多元相關係數為 0.644，聯合解釋變異量為 0.410。表示在網路沉迷之預測分析，其中「社群使用沉浸經驗」、「父母教養態度保護」、「社群使用每日

平均使用時間」三個變項能聯合預測網路沉迷的 41%的變異量。

表 4-42

大學生網路沉迷之預測分析結果摘要表

| 投入變項順序 | 多元相關 係數 (R) | 決定係 數 R ² | R ² 改 變量 | F 值 | 標準化迴歸 係數 (β) | t 值 |
|------------------|-------------------|-------------------------|------------------------|--------|-----------------|---------|
| 社群使用沉浸經驗 | .598 | .358 | .358 | 217.69 | .598 | 2.55*** |
| 父母教養態度保護 | .638 | .407 | .049 | 133.81 | .569 | 2.36*** |
| 社群使用每日平均 使用時間 | .644 | .410 | .007 | 91.72 | .088 | 2.07*** |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

若以個別變項的解釋變異量來看，以「社群使用沉浸經驗」的預測力最佳，其解釋變異量為 35.8%；其次為「父母教養態度保護」，其解釋變異量為 4.9%；而「每日平均使用時間」僅有 0.7%之解釋變異量。三個變項皆為正向預測，亦即預測變項的分數愈高，網路沉迷的程度愈高。

本研究發現大學生若在使用社群時產生的沉浸經驗愈高，其愈有可能出現網路沉迷之現象；而其父母教養態度的保護程度愈高，其網路沉迷的可能性愈高。根據研究結果，可以得知大學生社群使用（沉浸經驗、每日平均使用時間）對網路沉迷具有顯著影響，而父母教養態度之保護層面對網路沉迷亦具有顯著影響。

第六節 研究結果與綜合討論

綜合本章前五節之研究結果，整理歸納研究結果如表 4-38，做成本章之結論與分析其可能之原因，以下將進行詳細說明。

表 4-43

研究結果摘要表

| 研究假設 | 路徑係數 | 檢定結果 |
|------------------------------|---------|------|
| H1：個人背景變數對於網路沉迷具有顯著差異 | | |
| 1-1 不同性別的大學生對網路沉迷具有顯著差異 | | 支持 |
| 1-2 不同年齡的大學生對網路沉迷具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 1-3 不同家庭結構的大學生對網路沉迷具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 1-4 不同原生家庭居住地的大學生對網路沉迷具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 1-5 不同主要照顧者的大學生對網路沉迷具有顯著差異 | | 拒絕 |
| H2：個人背景變數對於社群使用具有顯著差異 | | |
| 2-1 不同性別對社群使用具有顯著差異 | | 支持 |
| 2-2 不同年齡對社群使用具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 2-3 不同家庭結構對社群使用具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 2-4 不同原生家庭居住地對社群使用具有顯著差異 | | 拒絕 |
| 2-5 不同主要照顧者對社群使用具有顯著差異 | | 拒絕 |
| H3：社群使用對網路沉迷具有顯著相關 | .598*** | 支持 |
| 3-1 社群使用對「耐受性」具有顯著相關 | .546*** | 支持 |
| 3-2 社群使用對「強迫性」具有顯著相關 | .592*** | 支持 |
| 3-3 社群使用對「戒斷反應」具有顯著相關 | .582*** | 支持 |
| 3-4 社群使用對「時間管理問題」具有顯著相關 | .406*** | 支持 |
| 3-5 社群使用對「人際健康問題」具有顯著相關 | .326*** | 支持 |
| H4：父母教養態度對社群使用具有顯著相關 | .133** | 支持 |

| | | |
|-------------------------|----------|----|
| 4-1 父母教養態度保護對社群使用具有顯著相關 | .087 | 拒絕 |
| 4-2 父母教養態度關懷對社群使用具有顯著相關 | .031 | 拒絕 |
| H5：父母教養態度與網路沉迷具有顯著相關 | .13** | 支持 |
| 5-1 父母教養態度保護對網路沉迷具有顯著相關 | .263*** | 支持 |
| 5-2 父母教養態度關懷對網路沉迷具有顯著相關 | -.018*** | 支持 |

* $p < .05$ ；** $p < .01$ ；*** $p < .001$

一、不同背景變項之大學生網路沉迷之差異情形

大學生在不同個人背景變項對網路沉迷的差異狀況，本研究的結果顯示：性別、每日平均使用社群的時間在網路沉迷上有顯著差異。在性別方面，大學生男生的網路沉迷的程度會較大學生女生高，而每日平均使用社群時間多的大學生，會較每日平均使用社群時間低的人更容易有網路沉迷的可能。其他個人背景項目在網路沉迷上則無顯著差異。

(一)、不同性別的大學生網路沉迷之差異情形

本研究針對網路沉迷之分量表及其五構面，以瞭解不同性別對網路沉迷量表的差異。研究發現大學生在網路沉迷量表的「耐受性」、「時間管理問題」、「人際健康文提」有顯著差異，大學生男生的網路沉迷耐受性較女性低、大學生男生的網路沉迷時間管理問題較高、大學生男生的網路沉迷人際健康問題較高。

(二)、不同每日平均使用時間的大學生網路沉迷之差異情形

每日平均使用社群時間不同的大學生在網路沉迷及其分量表中，大學生在網路沉迷的「耐受性」、「強迫性」、「戒斷反應」、「時間管理問題」有顯著差異，每日平均使用社群「五小時以上」的大學生較每日平均使用社群時間「三小時以內」、「三小時以上未滿五小時」者高，其網路沉迷之可能較高，而每日平均使用時間「三小時以內」與「三小時以上未滿五小時」的大學生，在網路沉迷及其分量表上並無明顯差異，可見，每日平均使用社群時間超過一定時數可能會造成網路沉迷。

二、不同背景變項之大學生社群使用之差異情形

大學生在不同個人背景變項在社群使用的差異狀況，本研究的結果顯示：性別、

每日平均使用社群的時間在社群使用上有顯著差異。在性別方面，大學生男生的沉浸經驗的程度較大學生女生高。每日平均使用時間則「五小時以上」較「三小時以內」、「三小時以上未滿五小時」高，而「三小時以上未滿五小時」較「三小時以內」高，也就是說，每日使用社群的時間愈長，愈有可能產生沉浸效果。其他個人背景項目在沉浸經驗上則無顯著差異。

三、大學生社群使用與網路沉迷之相關情形

根據表 4-43 的結果顯示，大學生社群沉浸經驗與其網路沉迷及各層面的指標皆有顯著正相關。亦即大學生若是在使用社群時，對該社群產生沉浸效果，其網路沉迷的可能性會增加，也就是沉浸經驗愈高，網路沉迷的程度愈高。

網路時代下，大學生使用社群與網路的機率增加許多，在選擇社群軟體、使用社群之目時，應留意大學生對社群的沉浸經驗，以降低網路沉迷的可能。Yong(1998)提出青少年在面對未知情境產生的壓力時，可能會透過網路的便利性、匿名性等，暫時性逃離現實生活的壓力，隨著網路的發達，社群逐漸成為大學生短暫的紓壓管道。

四、大學生父母教養態度與網路沉迷之相關情形

從表 4-43 可以得知，大學生父母教養態度對於網路沉迷具有顯著相關，且父母教養態度的保護分量表與網路沉迷呈現正相關，而父母教養態度的關懷分量表與網路沉迷呈現負相關。亦即網路沉迷會因為父母教養態度的保護程度與關懷程度而有所影響，若父母教養態度的保護較高，則會造成大學生網路沉迷的可能性較高，而父母教養態度的關懷較高，大學生網路沉迷的可能性會降低。

本研究結果顯示，大學生父母教養態度對於網路沉迷具有顯著影響，不同類型之父母教養態度亦在網路沉迷上有顯著差異，父母教養態度為情感約束型的大學生之網路沉迷較父母教養態度為理想型的大學生高；父母教養態度為缺乏情感控制型的大學生之網路沉迷較父母教養態度為理想型的大學生高；父母教養態度為缺乏情感控制型的大學生之網路沉迷較父母教養態度為忽略型的大學生高。可見，不同父母教養態度的類型影響大學生網路沉迷的主要原因來自於父母教養態度之「高保護」，較高之保護的父母教養態度較容易促使大學生產生網路沉迷之可能。

六、大學生社群使用與父母教養態度對網路沉迷之預測

由本研究之結果可知，大學生社群使用與父母教養態度對網路沉迷之預測的情形，相關論述如下：

1. 大學生使用社群的沉浸經驗、每日平均使用時間可有效預測其網路沉迷「耐受性」，其預測力為 31%。
2. 大學生使用社群使用沉浸經驗、父母教養態度保護、每日平均使用時間可有效預測其網路沉迷「強迫性」，其預測力為 38.7%。
3. 學生社群使用的沉浸經驗、父母教養態度保護可有效預測其網路沉迷「戒斷反應」，其預測力為 36.5%。
4. 大學生社群使用的沉浸經驗、父母教養態度保護、每日平均使用時間可有效預測其網路沉迷「時間管理問題」，其預測力為 22.2%。
5. 大學生父母教養態度保護、社群使用的沉浸經驗、父母教養態度關懷可有效預測其網路沉迷「人際健康問題」，其預測力為 22.9%。
6. 大學生社群使用的沉浸經驗、父母教養態度保護與每日平均使用時間可有效預測其整體網路沉迷，其整理預測力為 41%。

綜合以上，本研究結果與黃婉琳（2016）研究發現相同，心流經驗(沉浸經驗)對網路沉迷具有顯著正向的關係。亦與陳品潔（2020）研究發現雙親關懷程度與網路社交行為呈負相關，雙親保護程度與網路社交行為呈正相關，本研究結果與其相同，其中雙親保護程度為影響網路沉迷之重要因素。

何慧卿 & 高旭繁(2021)發現家長的管教態度為支持型能降低網路沉迷與遊戲沉迷的狀況，與本研究之及果相同，父母教養態度為高保護，則網路沉迷的可能較其他組別高。

第五章 結論與建議

本章根據本研究之研究架構、研究目的、研究結果，加以整理與分析，歸納出以下的結論，探討大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關，並依研究結果提出建議，以共未來學校、家長、家庭教育單位及其相關機構作為參考。本章分為兩個小節，第一節為結論，第二節為建議。

本研究之父母教養態度主要探討為受試者感知 16 歲以前之父母教養態度，為過去累積而成，而使用社群及網路沉迷亦是時間累積所形成之個體狀態，因此此三個構面衡量為網路時代下的很重要的考量因素。

第一節 結論

本研究根據研究目的以瞭解大學生父母教養態度、社群使用與網路沉迷之相關情形，以「雙親父母量表 (PBI)」、「網路成癮量表 (CIAS)」為研究工具，透過統計方法 t 考驗、單因子變異數分析、皮爾森績差相關、多元迴歸分析等方式進行分析，研究之重要結果歸納如下：

一、大學生社群使用之現狀

1. 大學生使用的社群軟體主要為：「Line」、「Instagram」、「Facebook」。極少數大學生使用社群軟體為「WhatsApp」、「Plurk」。
2. 大學生使用社群功能或目的的主要為「瀏覽圖文或有片」、「與親友聊天」、「分享個人圖文或影片」，較少大學生使用社群之功能或目的為「其他（含購物、搜尋資料）」。
3. 大學生多數從「國小階段」開始使用社群軟體，跟過往網路尚未盛行時，有著極大的差異。大學生使用社群的社群齡以「十年」為最多，多數大學生的社群齡為「八年至十年」，甚至部分填答者為 14、15 年，可能自「幼稚園」開始便接觸社群軟體。
4. 多數大學生平均每日使用社群的時間為「二小時以上未滿三小時」，而在受試者裡，有高達 17% 的大學生每日平均使用社群時間為「七小時以上」。

二、不同背景變項之大學生在網路沉迷上之差異

1. 不同性別大學生對網路沉迷有顯著差異，其中網路沉迷之耐受性、人際健康問題、時間管理問題之程度男生大於女生。
2. 大學生每日平均使用社群時間不同對網路沉迷有顯著差異，使用時間愈久，愈有可能產生網路沉迷之可能。
3. 不同性別、每日平均使用社群時間對沉浸經驗有顯著差異，大學生男生較女生更容易產生沉浸經驗；每日平均使用社群的時間愈高，愈容易產生沉浸效果。

三、大學生社群使用與網路沉迷呈現正相關

大學生之沉浸經驗與網路沉迷總分及其各層面之間呈顯著正相關，各個層面之相關為中度相關，其中以「強迫性」與沉浸經驗的相關最高，其次為「戒斷反應」。若大學在使用社群時產生沉浸效果，對社群產生良好的感受、忘我，便容易會有沉迷的可能，如：知道要控制自己使用社群，但無法克制使用的衝突、無法使用社群，會出現生理或心理的不適感。

四、大學生父母教養態度的保護與關懷與網路沉迷呈正相關、負相關

大學生之父母教養態度之保護與網路沉迷總分及其各層面之間呈顯著正相關，各個層面之相關多數為中度相關，少部分為低度相關，而父母教養態度之關懷則與網路沉迷呈現負相關。父母教養態度總分表與網路沉迷總分呈現低度正相關。

五、大學生父母教養態度、社群使用能顯著預測網路沉迷

以研究整體模型來看，大學生社群沉浸經驗可有效預測網路沉迷，其次為父母教養態度之保護層面，再者為每日平均使用社群時間，整理的預測力為 41%。若沉浸效果愈佳，其網路沉迷的可能性愈高；而父母教養態度之保護程度愈高，大學生愈有可能產生網路沉迷；每日平均使用社群的使用愈高，網路沉迷的可能愈高。整體來說，大學生使用社群與父母教養態度之保護層面，對於其網路沉迷有預測之作用。

第二節 建議

本節依據前述之研究結果與討論，提出以下建議，以供家長、教育與輔導單位相關及未來研究之參考。

一、家長之建議

(一)、留意大學生每日社群使用的狀態與時間

本研究的結果發現社群沉浸經驗與每日平均使用時間將影響大學生網路沉迷的狀況，且沉浸經驗的正向感受容易形成網路沉迷的反應。大學生在大學階段，除了學校課業、同儕壓力等，更可能遇到感情、人際困擾，進而可能透過社群找到自身或關係的存在價值、情感連結，而可能對社群的互動產生正向感受，若使用的時間愈久，此感受便容易形成沉浸效果，進而促使網路沉迷的發生。

(二)、教養態度的關愛與限制平衡

父母教養態度對於孩子的影響極大，本研究採用雙親教養態度量表為個人感知 16 歲前之父母教養態度，也就是個體感受到父母對其之態度。研究結果顯示大學生的父母教養態度與網路沉迷具有顯著相關。由此可見，父母教養態度在個體 16 歲前就可能產生影響，且其影響可能為延續性的存在，且 16 歲前之個體皆為探索、成長等身心發展階段，容易受到身邊重要他人之影響，可能視主要照顧者或重要他人之態度、行為、語言等方式作為自身選擇的判斷依據，亦會受到此教養方式而影響自身感受。

若主要照顧者可以覺察到自身的教養態度，且可以用雙方皆可接受的方式關懷與保護孩子，讓教養態度中的關愛與限制得以平衡，並協助孩子瞭解關懷與保護之間的機制，如：使用手機的限制為擔心孩子的視力、情緒調節，可適度地表達自身的關心，而非過度的限制或保護。此外，本研究發現父母教養態度保護與網路沉迷呈現正相關、父母教養態度關懷與網路沉迷呈現負相關，若要避免孩子出現網路沉迷的狀況，建議家長可提升教養態度之關懷程度，從小建立良好的親子互動，在彼此放鬆與自在的狀況下，進行溝通與對話，並給予孩子支持與肯定，促使孩子產生教養態度的良好感受，如：被瞭解、被重視。

(三)、親子互動的沉浸效果產生

沉浸效果的產生來自於正向感受，且本研究發現沉浸經驗、父母教養態度保護與關懷皆對網路沉迷具有顯著相關，由於 E 世代的家庭幾乎是一手一機，即使同住一個家，可能也是透過手機進行關係的聯繫，甚至是在餐桌前的不對話、各自使用自己的手機等現象，而缺少彼此之間的情感流動。因此，建議家長可以練習增加正向之親子互動，除了手機的訊息，更可以嘗試日常生活的現實對話，並讓此正向感受持續累積與發揮效果，更能讓孩子感受到關懷。

二、教育與輔導單位之建議

(一)、正確的社群使用（網路使用）觀念

本研究結果發現大學生使用社群的時間愈久，愈有可能產生網路沉迷，且在不同性別上亦有差異，若對該社群產生沉浸效果，網路沉迷的可能性便愈高。本研究發現大學生使用社群主要的目的為「瀏覽圖文、影片」、「與親友聊天」，可見大學生使用社群是生活中重要的日常，透過社群進行情感的抒發以及維繫情感連結，亦符合研究中的沉浸效果，大學生在使用社群時會產生良好的感受。

因網路時代的降臨，學校教育與輔導單位難以明確定義個人使用社群（使用網路）之適當時間，且近年因應新冠肺炎的變化，許多課程由原先的實體課程，改為線上課程，亦是網路使用的一種呈現，甚至在班級聯繫、親師對話、輔導諮商等皆開始透過社群軟體進行。如何適當的使用社群與網路是在 E 世代下的我們都需要注意的，若是可以協助個人對於自身的社群使用或網路使用之狀態進行覺察，如：使用目的、沉浸感受、人際需求等，將有助於大學生在面對社群時，有更多的自我瞭解。

(二)、系統之間的合作

由於大學生已成年，被視為具有行為能力者，若一旦出現網路沉迷之現象，很有可能無法單一透過家長、學校或其他單位等介入便讓沉迷症狀消失。根據本研究整體模型之預測力，顯示社群沉浸經驗為主要預測網路沉迷之因素，因此，若各單位可在日常教育、輔導、心衛推廣時，增加大學生對於社群、網路之認識，以及提升學生對於現實生活的人際互動、正向感受，亦能減少網路沉迷之可能，且對於其日常生活也

能產生好的助益，如：人際互動、時間管理。

(三)、留意大學生的個人背景與親子互動

本研究發現不同個人背景變項對網路沉迷之差異僅在性別、每日平均使用時間，可見男大學生網路沉迷的可能性相對女大學生較高，針對此部分的差異，相關單位在接觸大學生時，亦可考慮進去。父母教養態度對網路沉迷也有很大之相關，相關單位可留意大學生之父母教養態度，若瞭解家長之教養態度，可提供適當之資源，以降低大學生網路沉迷之風險。

三、未來研究之建議

(一)、研究對象

本研究將研究對象界定為 18-22 歲之大學生，不含延畢生，可能產生研究資料的差異，且因研究者受限於時間、人力等眾多因素，透過網路問卷進行便利樣本之回收，產生回收樣本之地區人數不均（東部地區僅 10 人、無外島樣本資料），未來研究可進行地區的比例抽樣，使研究更加完整與可靠。

另外，本研究僅以大學生作為施測對象，隨著近幾年的宅男族、繭居族、網路年幼化等，未來研究可依不同的對象進行調查，如：國小生、國中生、高中生，甚至是壯年期，亦可分為不同的身分別加以探討，如：大學生、科大生、五專生等，以比較不同研究對象之網路沉迷之差異狀況。

因網路的興起而造成時代的改變，從過往零網路的階段至現階段的發達，建議未來研究亦可針對不同之時代之對象進行研究，如：Y 世代、Z 世代、E 世代等不同時代下之對象是否存在網路沉迷之差異。

(二)、研究變項

影響大學生網路沉迷之可能有許多因素，研究者僅以個人背景變項、沉浸經驗、使用經驗、父母教養態度等變項作為討論，建議後續研究可增加其他可能影響大學生網路沉迷之因素進行探討，如：自我概念、生活壓力、人際需求等，以瞭解更多大學生網路沉迷之相關因素與影響。

(三)、統計方法

本研究僅以敘述性統計、t 考驗、單因子變異數分析、相關分析、交叉分析、逐步多元回歸等方法進行樣本之討論，未來可進一步探討各變項之間的影响程度，且可使用線性結構分析加以探討不同背景變項、沉浸經驗、網路沉迷、父母教養態度之因果關係，讓研究的深度與廣度更加可見。亦可針對變項之間的相關程度與預測力進一步探討其效果，在具體影响程度上具體的瞭解與釐清。

(四)、樣本數量

研究者因時間與人力因素，無法擴大回收樣本之數量，僅以回收 405 份問卷，且有效樣本為 393 份，若要具體且可靠地瞭解台灣地區之大學生父母教養態度、社群使用、網路沉迷之情形，建議未來可擴大樣本回收數量，讓研究更加完整呈現，且可將問卷發放方式改為實體紙本問卷，以降低無效問卷的產生。

根據以上的結論與建議，可以瞭解到社群及網路已是新世代下重要的影响關鍵因素。財團法人台灣網路資訊中心（2020）報告指出 15-29 歲的年輕族群的網路使用率高達 100%。可見網路使用是 E 世代下大家皆需要正視的議題，不論是家長或是教育輔導及其相關單位，皆應留意青少年之網路使用。

蕭宇涵，李宣信、李孟智（2020）提及網路沉迷應為被視為重大的健康議題，在治療層面可提升自我效能以增加正向適應。並建議 18 歲以下家長與師長可建立孩子的正向思考與情緒管理能力，可有效預防孩子網路沉迷的出現，降低虛擬社群使用與增加現實社會支持有助於預防網路沉迷之風險（陳冠竹，2021）。簡言之，網路沉迷為新時代的健康問題，正向社會支持是重要的預防關鍵。

參考文獻

- 池青玫 (2006)。《*國中生涉入線上遊戲相關因素之分析—以高雄市為例*》[未出版碩士論文]。國立台南大學。
- 何慧卿 & 高旭繁(2021)。高中生遊戲沉迷，網路沉迷與生活整體滿意度之研究-以家長對子女上網行為管教態度為調節變項。《*教育科學研究期刊*》，66(4)，35-67。
- 吳克振、郭妙雪、黃志成、張義雄 (2016)。青少年自我中心、父母教養態度與憂鬱傾向之相關研究。《*教育與家庭學刊*》，117。
- 吳明隆、涂金堂(2014)。《*SPSS 與統計應用分析*》。五南圖書出版股份有限公司。
- 邱郁雯 (2003)。《*家庭功能、父母管教態度對4-6歲學齡前兒童行為與情緒問題之影響*》[碩士論文，國立成功大學]。
- 邱哲安 (2005)。《*網路沈浸體驗之再探討—主題涉入與互動涉入之影響*》[未出版碩士論文]。國立中央大學。
- 邱惠庭 (2010)。《*網路社交遊戲影響沉浸體驗因素之研究—以facebook為例*》[未出版碩士論文]。輔仁大學。
- 林惠雅 (1999)。母親信念、教養目標與教養行為 (一)：內涵意義之探討。《*應用心理研究*》，(2)，143-180。
- 林耀盛、李仁宏、吳英璋 (2006)。雙親教養態度、家庭功能與青少年憂鬱傾向關係探討。《*臨床心理學刊*》，3 (1)，35-45。
- 周倩 (1998)。《*我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究—子計畫二：網路沉迷現象之教育傳播觀點研究*》。行政院國家科學委員會專題研究計畫。
- 洪雪雅。(2004)。《*影響青少年偏差行為的家庭因素之整合分析*》[碩士論文，國立高雄師範大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/97w5f4>。
- 徐畢卿、羅文倬、龍佛衛。(1999)。雙親教養態度量表中文版之信效度研究。《*護理研究*》，7 (5)，479-489。
- 徐畢卿、鄭惠萍。(2002)。雙親教養態度量表在精神衛生的應用。《*台灣醫學*》，6 (5)，

765-771。

財團法人台灣網路資訊中心 (2020)。

https://report.twNIC.tw/2020/assets/download/TWNIC_TaiwanInternetReport_2020_CH.pdf。

陳怡安 (2002)。線上遊戲的魅力。《資訊社會研究》，3，183-214。

陳品潔 (2020)。青少年網路社交行為與人格特質、雙親教養風格之關係探討 [碩士論文，中山醫學大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/v9k352>。

陳冠竹(2021)。國中生憂鬱與網路成癮之相關研究：現實和虛擬社會支持與拒網自我效能的調節式中介效果模式 [碩士論文，台灣師範大學]。

<http://rportal.lib.ntnu.edu.tw/handle/20.500.12235/116787>。

陳淑惠 (2000)。我國學生電腦網路沉迷現象之整合研究—子計畫一：網路沈迷現象的心理病理之初探 (2/2)：台灣大學生網路沈迷傾向的性別差異行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告 (NSC89-2511-S-002-010-N)。國立台灣大學。

陳淑惠、翁儷禎、蘇逸人、吳和懋、楊品鳳 (2003)。中文網路成癮量表之編製與心理計量特性研究。《中華心理學刊》，45 (3)，279-294。

劉名誼 (2014)。國中生網路沉迷情形、同儕關係與性態度之相關研究 [碩士論文，國立嘉義大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/9z3tpp>。

葉俞均 (2007)。探討大學生憂鬱症狀、拒網自我效能、社會支持在網路成癮模式中之角色 [碩士論文，國立成功大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/yr2sqy>。

黃婉琳 (2015)。自我效能、心流經驗與網路沉迷關係之研究 [碩士論文，大葉大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/ybdh5g>。

楊佳幸 (2001)。大學生網路沉迷與網路心理需求關係之研究。[未出版碩士論文]。國立高雄師範大學。

鄭惠萍 (2003)。雙親教養態度、人格特質、社會支持、生活事件與青少年心理健康。 [碩士論文，國立成功大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/8vv7ku>。

蔡儀旻 (2008)。虛擬社群類型、意識與使用者態度、意圖關係之研究—沉浸理論觀

- 點。[未出版碩士論文]。開南大學。
- 施香如 (2016)。青少年網路使用的親職教養。《輔導季刊》，52 (2)，62-74。
- 施香如 (2001)。迷惘，迷網—談青少年網路使用與輔導。台灣心理諮商資訊網。
<http://www.heart.net.tw/paper4.shtml>。
- 蕭宇涵，李宣信 & 李孟智(2020)。青少年網路成癮。《台灣公共衛生雜誌》，39(1)，1-4。
- 戴秀津 (2003)。高中職學生網路成癮之相關因素及其身心健康影響探討 [碩士論文，私立高雄醫學大學]。 <https://hdl.handle.net/11296/th759e>。
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental psychology*, 4(12), 1.
- Sridhar Balasubramanian, V. M. (2001). The economic leverage of the virtual community. *International journal of electronic commerce*, 5(3), 103-138.
- Bowlby, J. (1977). The making and breaking of affectional bonds: I. Aetiology and psychopathology in the light of attachment theory. *The British journal of psychiatry*, 130(3), 201-210.
- Brenner, V. (1996). An initial report on the online assessment of internet addiction: The first 30 days of Internet usage survey. *Psychological Reports*, 70, 179-210.
- Baym, N. K. (1998). The emergence of on-line community. *cybersociety*, 2(0), 35-68.
- Chen, H., Wigand, R. T. and Nilan, M. S.(2000).Exploring Web Users' Optimal Flow Experiences. *Information Technology & People*,13(4), pp.263-283.
- Csikszentmihalyi, M.(1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M.(1993).*The evolving self: A psychology for the third millennium*. Harper & Row.
- Favaretto, E., & Torresani, S. (1997). The parental bonding as predictive factor for the development of adult psychiatric disorders. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, 6(2), 124-138.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction disorder. Retrieved July 20, 2008, from

<http://www.rpi.edu/~anderk4/research.htm>.

Griffiths, M. (1996). Gambling on the internet: A brief note. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 471-473.

Gusfield, J.(1975). *The Community: A Critical Response*, Harper Colophon.

Huang, M. H. (2003). Designing website attributes to induce experiential encounters. *computers in Human Behavior*, 19(4), 425-442.

Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & management*, 41(7), 853-868.

Jackson, S., Bijstra, J., Oostra, L., & Bosma, H. (1998). Adolescents' perceptions of communication with parents relative to specific aspects of relationships with parents and personal development. *Journal of adolescence*, 21(3), 305-322.

Lechner, U. and Hummel, J. (2002). Business Models and System Architecture of Virtual Communities: From a Sociological Phenomenon to Peer to Peer Architecture. *International Journal of Electronic Commerce*, 6(3) , 41-53.

Lightfoot, C., & Valsiner, J. (1992). Parental belief systems under the influence: Social guidance of the construction of personal cultures.

Maccoby, E. E., & Martin, J. A. (1983). Socialization in the Context of the Family: Parent-Child Interaction. In P. H. Mussen, & E. M. Hetherington (Eds.), *Handbook of Child Psychology: Socialization, Personality, and Social Development* (4, pp. 1-101).

Novak, T. P., Hoffman, D. L., and Yung, Y. F.(2000), "Measuring the customer experience in online environments: a structural modeling Approach". *Marketing Science*,19(1), 22–24.

Obst, P., Zinkiewicz, L. and Smith, S. G..(2002). Sense of Community in Science Fiction Fandom, Part 1: Understanding Sense of Community in An International Community of Interest. *Journal of Community Psychology*, 30(1), 87-103.

Parker, G., Tupling, H., & Brown, L. B. (1979). A parental bonding instrument. *British journal of medical psychology*, 52(1), 1-10.

- Prykop, C., & Heitmann, M. (2006). Designing mobile brand communities: Concept and empirical illustration. *Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce*, 16(3-4), 301-323.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community, revised edition: Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT press.
- Trevino, L. K., & Webster, J.(1992). Flow in computer-mediated communication. *Communication Research*, 19(5), 539-573.
- Venkatesh, V., M.G.Morris, G..B.Davis & F.D.Davis(2003). "User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View." *MIS Quarterly*, 27, 425-478
- Warner, R., & Atkinson, M. (1988). The relationship between schizophrenic patients' perceptions of their parents and the course of their illness. *The British Journal of Psychiatry*, 153(3), 344-353.
- Wellman, B. (2005). Community: from neighborhood to network. *Communications of the ACM*, 48(10), 53-55.
- Webster, J., Trevino, L. K., & Ryan, L.(1993).The dimensionality and correlates of Flow in human computer interactions. *Computers in Human Behavior*, 9(4), 411-426.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1998b). Internet Addiction Test. Retrieved June 5, 2009, from http://www.netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: A source book*, 17(17), 351-352.

附錄一

大學生父母教養態度、虛擬社群使用與網路沉迷之相關研究 問卷

親愛的受訪者，您好：

首先感謝您對於本研究的幫助，於百忙之中撥空填答問卷。這份問卷是調查大學生社群使用對網路沉迷與父母教養態度之相關研究，目的在於瞭解社群軟體是否會影響個體對於網路沉迷以及父母教養態度對於社群使用及網路沉迷之相關程度。本問卷採不記名方式作答，所有的資料內容純屬學術研究使用，絕不對外公開，請放心填寫。請在閱讀以下說明後，依序真實感受填寫問卷，懇請您提供寶貴意見，以充實本研究的內容，您的參與將使本研究更具貢獻，再次感謝您！

敬祝

愉快 健康

南華大學生死學系生死教育與諮商組研究所

指導老師：陳增穎 副教授

研究生：彭梅芳

電子信箱：10759522@gmail.com

第一部分：社群使用經驗

1. 您開始使用社群到現在的時間：_____年

2. 您經常使用的社群軟體是：

FaceBook(臉書) Line WhatsApp Instagram Plurk Myspace

Twitter 網路論壇或討論區 Youtube 視頻 其他：_____

3. 您每日使用社群的平均時間：

不到一小時 一小時以上未滿兩小時 兩小時以上未滿三小時 三小時以上未滿四小時 四小時以上未滿五個小時 五小時以上未滿六小時 六小時以上未滿七小時 七小時以上

4. 您使用社群的主要功能與目的：

瀏覽圖文或影片 和親友聊天 發表言論或文章 玩遊戲或小測驗 上傳影片
或照片 分享圖文或影片 其他：_____

第二部分：社群使用之沉浸經驗

本部分為社群之沉浸經驗，請依照您使用社群之真實感受與經驗作答，選出您對各項敘述之同意程度，並在□之中V。

| | 非常不同意 | 不同意 | 同意 | 非常同意 |
|------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.使用社群讓我感到開心 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.使用社群是一件新鮮有趣的事 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.使用社群我會非常專心 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.週遭事物不會影響我使用社群之狀況 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5.我每天都要使用社群 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6.只要一天不使用社群，我就會很難受 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7.使用社群讓我感到和朋友沒有距離 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8.使用社群讓我暫時遺忘現實生活 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9.使用社群的時間感覺過很快 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10.我常常使用社群而忘記時間或忽略其他事物 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

第三部分：網路沉迷

本部分為網路沉迷，請依照您目前使用網路（含手機遊戲）之真實狀況作答，選出您對各項敘述之符合程度，並在□之中V。

| | 非常符合 | 不符合 | 符合 | 非常符合 |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.我發現自己上網時間愈來愈長 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.我每次都只想要上網一下子，但常常一待就很久 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.我每週上網的時間比以前增加許多 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4.比起以前，我花更多時間上網才能感到滿足 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5.只要一段時間沒有上網，我就會感到心裡不舒服 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6.網路斷線或連不上時，我覺得自己坐立難安 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7.不管再累，上網時總覺得很有精神 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8.我只要一段時間沒有上網就會情緒低落 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9.我只要一段時間沒有上網就覺得自己好像錯過什麼 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10.我不能控制自己上網的衝動 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11.我每天醒來，第一件想到的事就是上網 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12.我每天下網後，其實要做其他事，卻又忍不住再次上網看看 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13.沒有網路，我的生活就毫無樂趣可言 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14.我曾經試過想花比較少的時間在網路上，卻無法做到 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15.曾經不指一個人告訴我，我花太多時間在上網 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16.我曾經不只一次因為上網的關係而睡不到四小時 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17.我習慣減少睡眠時間，以便有更多的時間上網 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18.我曾因為上網而沒有按時進食 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19.我會因為熬夜上網而導致白天精神不濟 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20.雖然上網對我的日常人際關係造成負面影響，但我仍未減少上網 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21.我發現自己投注在網路上而減少和身邊朋友互動 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 22.我曾因上網而腰酸背痛或有其他身體不適 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 23.上網對我的學業或工作已造成一些負面的影響 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 24.因為上網的關係，我和家人的互動減少了 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 25.因為上網的關係，我平常的休閒活動的時間減少了 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 26.上網對我的身體健康造成負面的影響 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

第四部份：父母教養態度

| 本部分為父母教養態度，請回想您在 16 歲以前，自覺家中主要照顧者對於您的教養態度與行為，選出您對各項敘述之符合程度，並在□之中 V。 | 非常符合 | 不符合 | 符合 | 非常符合 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1.用溫和、友善的口氣和我說明 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.沒有給我所需要的充分幫助 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.讓我做我想做的事情 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.對我似乎很冷淡 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5.清楚地了解我的問題和困擾 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6.對我是關愛的 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7.喜歡讓我自己做決定 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8.不想要我長大 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9.想要控制我所做的每一件事情 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10.侵犯我的隱私 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11.樂於和我商量事情 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12.常常對我微笑 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13.對待我像嬰兒一樣 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 14.好像不瞭解我的需求或是我想要的 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 15.讓我為自己的事做決定 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 16.讓我覺得自己是多餘的 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 17.當我沮喪時，能讓我感覺好些 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 18.不常跟我說話 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 19.試圖讓我需要依賴他／她 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 20.讓我覺得除非他／她在身邊，否則我無法照顧自己 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 21.給我足夠的自由 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- 22.讓我自由外出
- 23.過度保護我
- 24.不讚美我
- 25.讓我依自己的喜好去打扮
-

第五部份：基本資料

1. 請問您的生理性別適：

男 女

2. 請問您的年齡：

18 19 20 21 22

3. 請問您的原生家庭結構之狀況：

雙親家庭 單親家庭 隔代教養家庭 重組家庭(繼親家庭) 其他：_____

4. 請問您原生家庭居住地是：

北部(雙北、基隆、桃園、新竹) 中部(苗栗、台中、彰化、南投) 南部(雲林、嘉義、台南、高雄、屏東) 東部(宜蘭、花蓮、台東) 外島(金門、澎湖、馬祖)

5.請問您成長經驗中的主要照顧者(最主要之一人)：

父親 母親 阿公(父的爸爸) 阿嬤(父的媽媽) 外公(母的爸爸) 外婆(母的媽媽) 舅舅阿姨(母的兄弟姊妹) 伯伯叔叔姑姑(父的兄弟姊妹) 家中兄長姐
父或母之同居者(伴侶) 其他：_____

附錄二

網路成癮量表 (Chen Internet Addiction Scale, CIAS)

使用同意書

本人 南華大學生死學系研究所 彭梅芳

基於

研究： 研究使用，題目：大學生的家庭教養態度對社群使用與網路沉

迷之相關研究

之需要，擬使用臺灣大學心理學系陳淑惠老師與其共同作者研發之
網路成癮量表 (Chen Internet Addiction Scale, CIAS)

特此附上此研究計畫或方案之摘要，並徵求授權同意。

本人瞭解本同意書僅限於同意該量表做為上述臨床或輔導之
用，將來若有發表，將在適當處註明研究工具與參考文獻之出處，
以符合學術論著之規定。

申請人

同意人

彭梅芳

台大心理學系
教授研究專用章
陳淑惠

(視同具效力之電子簽名)

日期： 2021/6/18

日期： 6/21/2021

附錄三

雙親教養態度量表 (Parental Bonding Instrument) 中文版

使用同意書

茲同意 (學校機構) 南華大學生死學系研究所
研究生 (碩士班 / 博士班) 彭梅芳，在 陳增穎 教授
指導之論文主題 大學生父母教養態度對其使用與網路沉迷之相關研究
中使用本人於 1999 年修訂之「雙親教養態度量表 (Parental Bonding
Instrument) 中文版」，藉以協助評量個案所知覺的雙親教養態度。

本同意書僅限於同意將該問卷作為學術研究之用，並請在適當處
註明出處，使符合學術論文之規定。並在完成論文後，送一份給本人。
專此函覆。此同意書一式兩份、各留一份。

此致

指導教授：陳增穎

申請人：彭梅芳

聯絡地址：嘉義市西區撫順一街3號

完成後，請寄一份論文參考。

E-mail: 10759522@nhu.edu.tw

彭梅芳

同意者：徐畢卿

中華民國 110 年 06 月 27 日