

大學生的刺激尋求動機與網路成癮之關係 研究：以網路心理需求為中介

蘇素美*

中文摘要

本研究旨在探討大學生的刺激尋求動機、網路心理需求與網路成癮之間的關係，並考驗網路心理需求在刺激尋求動機與網路成癮之間的中介效果。本研究以 411 位大學生為研究對象，以「刺激尋求量表」、「網路心理需求量表」與「陳氏網路成癮量表」為研究工具，採用結構方程模式進行統計分析。本研究的主要結果為：1. 刺激尋求動機對大學生的網路心理需求有正向的直接效果；2. 網路心理需求對大學生的網路成癮有正向的直接效果；3. 網路心理需求完全中介刺激尋求動機和網路成癮之間的關係。本研究針對研究結果，對教育與輔導，以及未來的研究方向提出建議。

關鍵字：刺激尋求動機、結構方程模式、網路心理需求、網路成癮

*國立高雄師範大學師資培育與就業輔導處教授

通訊作者：蘇素美，email: t1696@mail.nknu.edu.tw

A Study on the Relationships between Undergraduates' Sensation Seeking Motive and Internet Addiction : Using Internet Psychological Need as the Mediator

Su-Mei Su*

Abstract

The purpose of this study is to explore the relationships among undergraduates' sensation seeking motive, Internet psychological need and Internet addiction, as well as to test the mediation effect of Internet psychological need between sensation seeking motive and Internet addiction. The subjects were 411 undergraduates in Taiwan. Structural Equation Modeling was used to analyze the data. The results are as follows: 1. Sensation seeking motive has positive direct effects on Internet psychological need. 2. Internet psychological need has positive direct effects on Internet addiction. 3. Internet psychological need completely mediate the relationships between sensation seeking motive and Internet addiction. Suggestions and implications for education, counseling, and future research are discussed.

Keywords: Internet Addiction, Internet Psychological Need, Sensation Seeking Motive, Structural Equation Modeling

*Professor, Teacher Education and Careers Service of National Kaohsiung Normal University

Corresponding Author: Su-Mei Su ,email: t1696@mail.nknu.edu.tw

壹、緒論

由於電腦科技的日新月異，網際網路的世界更加奪目燦爛。林淇養（2001）指出：「網際網路在今天的社會已經形成一個錯綜綿密而多采多姿的世界，通過電腦與資訊科技的不斷演進，在現實世界之外建構了一個迷幻的虛擬之城。」。雖然歷經多年的討論，但研究人員對於網路成癮是一種物質成癮疾患、行為成癮疾患或者是衝動控制疾患的看法不同（吳家樑等人，2014；許韶玲和施香如，2013；施香如和許韶玲，2016），而 DSM-5（American Psychiatric Association, 2013）並未將網路成癮正式列入精神疾患的診斷類別，而是將網路遊戲疾患（Internet gaming disorder）放在「物質相關及成癮疾患」（substance-related and addictive disorders）尚待進一步探討的類別當中。即便對網路成癮之討論尚有爭議，但是，隨著網路科技的進步，智慧型手機的普及，網路已經成為我們生活上不可或缺的一部分，特別是在教育、休閒以及資訊傳遞的實用性，為整個社會帶來巨大的進步。可是網路也可能成為一把雙刃的刀，一方面為人類帶來便利，一方面也為某些人群帶來災難。近年來一些對網路成癮問題進行的後設分析（meta-analysis）研究顯示：網路成癮的問題日益嚴重（Lozano-Blasco et al., 2022; Mihajlov & Vejmelka, 2017; Pan et al., 2020）。

很多研究顯示，大學生的網路成癮問題，造成其生理、心理、社交，以及課業上的問題，例如睡眠被剝奪、視力減退、社交退縮、憂鬱、降低個體的自尊、自信及社交自我效能感，以及課業退步等等問題（江宜諭等人，2024；陳淑惠，1999；Alimoradi et al., 2019；Baturay & Toker, 2019；Bener et al., 2019；Chou, 2001；Chou & Hsiao, 2000；Giffiths, 2000；Guo et al., 2018；Morahan-Martin & Schumacher, 2000；Yang & Tung, 2007；Young, 1998, 2004）。因此，對大學生網路成癮之問題進行探討，乃是刻不容緩的議題。

有關個體容易成癮，以及維持成癮的因素之研究，楊波和秦啟文（2005）在評論了國內外的主要研究成果之後，提出了成癮的生物心理社會模式（biopsychosocial model, BPS），認為生物、心理及社會三方面相互的作用才是成癮複雜的致病原因。而在心理因素方面，人格特質乃是導致個體行為成癮最主要的因素之一（徐四華，2012）。Lavin 等人（1999）指出，刺激尋求動機乃是一種可能導致個體網路成癮的人格特質。Zuckerman（1979）發現電腦和電視遊戲（video game）的使用與個體的刺激尋求動機有正相關存在。而網路的聊天室（chat-rooms）和多人連線遊戲（Multiple User Dungeons, MUDS）的互動方式則和電腦及電視遊戲相似（Lavin et al., 1999）。另外，有很多研究發現，網路成癮和網路聊天室及線上遊戲有顯著的相關存在（Meerkerk et al., 2006；Morahan-Martin & Schumacher, 2000），因此，刺激尋求動機可能與個體的網路成癮有所關聯。

在研究者所蒐集的資料中，大多發現刺激尋求動機和網路成癮有正向的關聯（Hu et al., 2017; Krishna & Joseph, 2024; Li et al., 2023; Lin & Tsai, 2002; Rahmani & Lavasani, 2011; Rezayi & Massah, 2017; Tian et al., 2019），為何高刺激尋求動機者較容易產生網路成癮的問題？研究者認為「網路心理需求」可能是刺激尋求動機和網路成癮之間的中介變項。由於高刺激尋求動機的個體樂於去追求多變、新奇和複雜的刺激與經驗（Zuckerman, 1979），而網路世界可以提供個體去體驗這種刺激與新穎的各項活動，滿足個體心理上的需求，可能會讓高刺激尋求者流連忘返，甚至造成沈迷於網路的現象，而有研究指出，網路心理需求和網路成癮之間有顯著的正相關存在（Allen & Anderson, 2018; Arpaci et al., 2018; Liu et al., 2016; Suler, 1999）。有鑑於大學生是網路成癮的高風險群（Kandell, 1998; Young, 2001），因此，研究者乃選擇大學生為研究的對象，以網路心理需求為刺激尋求動機和網路成癮之間的中介變項，對此議題進行探討。以下分別就「刺激尋求動機和網路心理需求」、「網路心理需求和網路成癮」，以及「網路心理需求在刺激尋求動機和網路成癮之間的中介關係」進行文獻探討。

貳、文獻探討

一、刺激尋求動機和網路心理需求

刺激尋求動機（sensation seeking motive）是一種人格的生物社會層面，它是一種特質（trait），被定義為需要變化、新奇和複雜的刺激及經驗，而且為了獲得這些經驗，個體自願去做身體或社會上的冒險（Zuckerman, 1979: 10）。高刺激尋求者比低刺激尋求者對新奇和複雜刺激的需求量更高，比較有冒險的傾向，為了得到這些刺激，也比較不會考慮到身體上的傷害，或者是被別人取笑等社交上的困窘問題。刺激尋求動機會影響個體所從事的娛樂活動，Zuckerman（2006: 383）在回顧了相關的研究之後指出，高刺激尋求者喜愛複雜的環境刺激，偏好像舞會、俱樂部和搖滾的音樂會，也喜歡看富有動作、暴力和性的影片。由於高刺激尋求者傾向於從事可以增加刺激量的行為，因此，他們會從事一些危險的活動（Roberti, 2004）。Zuckerman（2007）在專書中特別指出了刺激尋求動機和藥物濫用、酗酒、性，以及犯罪和反社會行為之間有所關聯。研究也指出，刺激尋求動機可以預測個體的危險行為，特別是犯罪和社會暴力的行為（Horvath & Zuckerman, 1993）。另外，Lu等人（2014）的研究發現，在性的刺激尋求需求量較高的大學生，比較能接受網路性愛（cybersex）、多重性伴侶，以及一夜情。

網路心理需求係指在網際網路的世界裡，個體所知覺到的內在心理需求（楊佳幸，2001），亦即，個體藉由網路來滿足其內在心理需求的程度。本研究所指的網路心理需求，包括藉由網路來獲得性、親和、成就、自主，以及變異上的需求。由於Zuckerman等人（1976）發現高刺激尋求者有尋找刺激媒體素材的傾向，而且對性的態度更為開放

(Lu et al., 2014)，這使得具有燈光聲色，充斥著性愛媒材的網路，可能對高刺激尋求者有強大的吸引力。因為高刺激尋求動機者可藉由上網來滿足他內在的心理需求，因此，刺激尋求動機可能對個體網路心理需求的滿足有正向的影響，也就是說，高刺激尋求動機的大學生其上網所獲得的心理需求上的滿足，要比低刺激尋求動機的大學生更高。Lin和Tsai（2002）認為網路上很多的線上活動，廣義來說，也可以視為一種高度技術上的冒險，因此，可以被視為一種刺激尋求的形式。Cooper等人（1999）指出，網路已經變成一個新興的性愛表達發洩管道，而Goodson等人（2000）的研究發現，上網觀看性愛的素材會讓大學生產生性愛的激起，因此，高刺激尋求者可能會透過上網來滿足其對性愛的需求。Slater（2003）研究發現刺激尋求可以預測個體對暴力網站的使用。Weisskirch和Murphy（2004）研究發現高刺激尋求動機的大學生更常上色情網站，上網玩遊戲，或者是和朋友上聊天室／即時通。Mehroof和Griffiths（2010）也發現，刺激尋求和網路遊戲的使用成正相關，因為網路遊戲提供高刺激尋求者生理的刺激和增強。Li等人（2023）的研究也發現刺激尋求動機的去抑制和無聊敏感性可以預測網路成癮。Krishna和Joseph(2024)發現有問題的網路使用與刺激尋求有正相關。Rezayi和Massah（2017）發現網路依賴者的刺激尋求去抑制層面之得分顯著高於非網路依賴者。Hu等人（2017）發現刺激尋求和網路遊戲成癮有正向關聯。Tian等人（2019）發現刺激尋求和網路遊戲成癮有顯著正相關。

經由以上的分析，研究者認為高刺激尋求動機者更常藉由網路來滿足其對刺激的需求量，無論是藉由色情網站來滿足其對性的好奇與需求，或者是經由網路的社群網站來建立人際脈絡，以獲得親和上的需求，抑或透過網路遊戲的參與，不僅獲得感官上的刺激，也從遊戲中得到自主性及變異需求的滿足，更從中建立起自我的成就感。雖然沒有研究直接探討刺激尋求與網路心理需求之間的關聯，但研究者認為高刺激尋求動機者更常藉由網路來滿足其心理上的需求，也從網路活動中獲得更多心理需求上的滿足。因此，本研究假設1為：「刺激尋求動機對網路心理需求有正向的直接效果存在」。

二、網路心理需求和網路成癮

由於網路具有匿名性、無遠弗屆、缺乏社交情境的線索以及非同步性等特性(Garton & Wellman, 1995; Mckenna & Bargh, 2000; King, 1996; Suler, 2004)，個體在上網時可以滿足其某些心理上的需求。Suler（1999）以Maslow的心理需求層次論來論述網路所提供給個體的心理滿足，計有下列六項：1.生理需求：網路性愛（cybersex）讓個體可以透過網路滿足其性的需求；2.安全需求：網路所具有的「匿名性」，讓個體可以免於面對人群的焦慮，較具安全感；3.改變意識狀態的需求：人們有一種改變意識狀態的需求，透過藥物、運動、性或藝術來滿足。而網路可以提供個體新奇、富想像的方式和別人互動，來經驗這個世界；4.愛與隸屬感需求：網路提供很多的群體，個體可以從中獲得情感上

的支持，滿足其社會的隸屬感；5.自尊需求：網路的使用充滿挑戰、實驗、精熟和成功的歷程，可以永無止境滿足個體的好奇心，也是個體自尊提升的來源；6.自我實現需求：透過網路個體成功地參與周邊的世界，去表達自我，開啟個人的潛能，滿足其自我實現的需求。Kellerman (2014) 認為實體空間對個體基本需求的滿足較重要，但虛擬的空間隨著人類需求階層的提升，而更顯得重要，亦即較高的需求透過網路獲得滿足的可能性愈大。

Suler (1999) 指出，網路可以滿足人類不同層次的心理需求，這就是個體網路行為的動機來源，而此動機驅使某些個體為了滿足其心理上的需求，一再地上網而無法自拔，甚至造成了網路成癮的問題。翟本瑞 (2001) 認為透過網路遊戲中的攻擊行為，滿足了玩家生理上的需求，而網路的匿名性，也滿足玩家在進行各種角色心理實驗時安全上的需求。此觀點也獲得尚俊傑等人 (2006) 研究的證實。Turkle (1998) 指出，網路已成為一座重要的社會實驗室，人們透過網路的虛擬實境可以進行自我的塑造和自我的創造。Liu 等人 (2016) 認為網路所提供的服務和應用，像即時通訊、線上遊戲和電影……等等，可以滿足個體多元的需求。而 Wan 和 Chiou (2006) 指出線上的社交溝通功能，以及個體藉由網路來逃離觀察，對抗負面情緒，並從網路獲得成就及自我實現的需求滿足，是造成個體高度使用網路遊戲及網路成癮的原因。何星魁和鄔蜀芳 (2007) 以「網路焦點團體」的方式探討網路使用者的心理需求，結果發現，網路使用者在使用網路之後可以達到下載限制級影音或圖片、分享心情及人際互動、表現自己的另外一種個性，以及個體日常生活變化的心理需求之滿足。何振珮和朱正一 (2012) 發現網路成癮的國中生有 93% 上網的動機是為了玩網路遊戲，30% 是為了要尋求刺激 (色情、賭博)；而非網路成癮的國中生只有 7% 上網的動機是為了要尋求刺激。Kardefelt-Winther (2014) 則從網路使用的補償模式 (a model of Compensatory Internet Use) 證實有些個體會利用上網來逃避現實的生活，或者減輕其侷促不安的情緒，可見線上的活動可以補償個體社會心理上的問題。Li 等人 (2016) 以 998 位中國青少年為研究對象，發現心理需求的滿足部分中介「壓力生活事件」和網路成癮之間的關連，證實了 Kardefelt-Winther 的理論觀點。而陳瑛琪 (2013) 的研究也發現，高中職學生將網路當成生活壓力的避難所，藉由網路來逃避現實的生活壓力，為負面情緒尋找出口，並從中獲得愛和隸屬感的需求。而 Arpaci 等人 (2018) 以 602 位大學生為對象的研究也顯示，個體從網路所獲得的隸屬感會增加其網路成癮的可能性。Allen 和 Amderson (2018) 也發現在網路電玩遊戲中得到較高需求滿足者，較可能發生網路遊戲疾患。

由以上的分析可知，網路不僅讓個體找到釋放負面情緒的庇難所，也可以滿足個體多元的心理需求。因此，有關網路心理需求與網路成癮的研究，不論是以國中生 (陳冠言, 2004; 楊媿嬪, 2005)、高中生 (陳冠名, 2004)，或者是大學生 (萬晶晶等人, 2010; 鄧林園等人, 2012; 陳冠名, 2004; 陳柏璽, 2008; 楊佳幸, 2001; Liu et al., 2016) 為研究的對象，都發現網路心理需求和個體的網路成癮有顯著的正向關聯，另外，才源源

等人（2007）的研究發現，青少年的網路心理需求與其網路遊戲的使用程度有顯著的相關。賴亞岐（2011）則發現，網路心理需求與青少年的網路遊戲成癮傾向有顯著的正相關存在。由此可見，從網路獲得愈多心理需求滿足者，愈容易有網路成癮的問題。因此，本研究的假設 2 為：「網路心理需求對網路成癮有正向的直接效果存在」。

三、網路心理需求在刺激尋求動機和網路成癮之間的中介關係

有關刺激尋求動機和網路成癮的研究雖未獲得一致性的結論，不過，以發現兩者之間有正向關聯者居多，尤其是在中國文化之下的研究。Lin 和 Tsai（2002）以台灣的高中生為對象，發現網路依賴者比非網路依賴者在整體的刺激尋求和「反抑制」（disinhibition）分層面上的得分要更高，不過，在生活經驗尋求（life experience seeking）和刺激與冒險尋求（thrill and adventure seeking）分量表上的得分則沒有顯著差異存在。Velezmore 等人（2010）以美國的大學生為對象所進行的研究，也發現刺激尋求的「反抑制」分量表可以預測為了性的目的而產生的網路濫用；而「無聊的感受性」（boredom susceptibility）分量表，則可以預測不是為了性目的而造成的網路濫用。Mehroof 和 Griffiths（2010）則以英國大學生進行研究，發現刺激尋求動機與其線上遊戲成癮有顯著的關連。Rahmani 和 Lavasani（2011）以伊朗的大學生為對象，發現刺激尋求的總分，以及「反抑制」和「無聊的感受性」兩個分量表，和大學生的網路依賴有顯著的正相關存在。Floros 等人（2014）以希臘大學生進行研究，也發現刺激尋求動機可以預測其網路成癮的問題。Dalbudak 等人（2015）以 582 位土耳其大學生為對象，發現刺激尋求動機可以預測個體網路成癮風險的嚴重性。

而在中國大陸方面，Li 等人（2010）研究發現，刺激尋求動機是問題性網路使用的危險因子，Shi 等人（2011）也發現刺激尋求動機可以顯著預測個體的問題性網路之使用。石慶馨等人（2005）、梅松麗等人（2007）、趙閃等人（2008）、郭蓮榮等人（2009），以及謝威士（2010）在中國所進行的研究，也都發現刺激尋求動機和網路成癮有顯著的正相關存在。而 Lavin 等人（1999）以美國大學生為對象，卻發現網路依賴者比非網路依賴者有更低的刺激尋求動機。不過，因為 Lavin 等人（1999）對網路依賴的測量並沒有包括網路成癮／依賴症狀的主要成分，如耐受性、逃避及所引發的相關問題，而只是測量個體對網路和網路行為的態度及行為，因此，Chou 等人（2005）認為應對研究再做小心的檢核。而 Müller 等人（2016）以德國網路成癮的疾患為對象，比較網路成癮疾患和一般健康的控制組之間刺激尋求動機的差異，結果發現網路遊戲疾患者比控制組在「刺激和冒險尋求」和「反抑制」分層面的得分要更低。王潔等人（2013）對刺激尋求動機和網路成癮的研究進行後設分析，研究發現刺激尋求動機的總分、「經驗尋求」、「無聊的感受性」及「反抑制」分量表和網路成癮有顯著的中等正相關，其中以「反抑制」的相關最高，為.35，而刺激尋求動機的「刺激和冒險尋求」分量表則和網路成癮有較低

的相關，而在中國背景下所進行的研究，其所得到的相關係數，要比非中國背景的高。由以上的研究顯示，除了 Lavin 等人（1999）和 Müller 等人（2016）的研究之外，其餘的研究都證實了刺激尋求和網路成癮之間的關係。

雖然刺激尋求動機和網路成癮之間的關聯獲得大部分研究的證實，但並沒有研究去探討兩者之間機制的運作，是什麼因素導致高刺激尋求動機者較容易產生網路成癮的問題？研究者認為「網路心理需求」可能就是刺激尋求動機和網路成癮之間的中介變項，也就是刺激尋求動機乃是透過網路心理需求而對個體的網路成癮造成影響。由於具有高刺激尋求動機的個體，較喜歡去尋求新奇及複雜的刺激，為了經歷這些刺激，他們也比較願意付出可能的代價。由於網路可以擴大與他人的連結與互動性，提供高刺激尋求者更多發展關係的機會，而網路也提供個體更多新奇與刺激的活動，例如線上遊戲、賭博、聊天室、網路性愛等等，這些活動，讓高刺激尋求動機者滿足了其心理上的需求，因此，網路對刺激尋求者有較高的吸引力，高刺激尋求者也從網路上獲得更多心理需求上的滿足。而網路所提供心理需求上的滿足，則成為高刺激尋求者上網的內在驅力，以至於過度使用網路，無法自拔，造成網路成癮的問題。研究發現，獲得網路心理需求越多滿足的個體，越容易有網路成癮的現象（萬晶晶等人，2010；Liu et al., 2016），因此，研究者認為，高刺激尋求動機的大學生容易網路成癮的原因，可能是他們藉由網路來滿足其心理上的需求。而由於上網獲得較高心理需求上的滿足，也因而容易導致網路成癮問題的發生。因此，本研究乃以網路心理需求為中介變項，探討其在刺激尋求動機與網路成癮之間的中介效果。本研究假設 3 為：「刺激尋求動機會透過網路心理需求對網路成癮具有間接效果」。

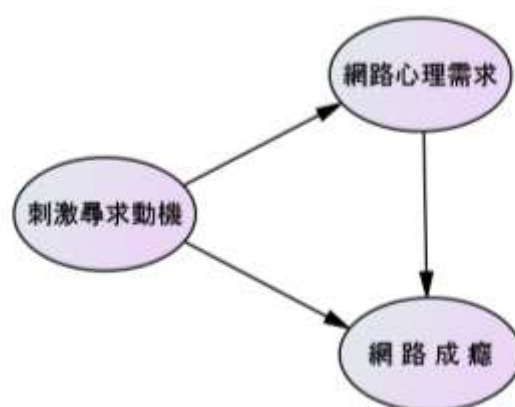
參、研究方法

一、研究架構

本研究旨在探討大學生的刺激尋求動機、網路心理需求及網路成癮的關係，並考驗網路心理需求在刺激尋求動機與網路成癮之間的中介效果。本研究架構如圖 1 所示。

圖 1

本研究架構圖



二、研究對象

本研究以某一所大學的學生為對象，研究者從該校各學院當中，分別抽取有意願參與調查的大學生，總計回收 423 份問卷，在剔除無效問卷之後，取得 411 份有效的問卷。所抽取的研究對象，在學院別上，文學院有 78 人，教育學院 106 人，藝術學院 39 人，理學院 72 人，科技學院 116 人。其中男生 193 人，女生 217 人，有一位未填答其性別。

三、研究工具

(一) 刺激尋求量表

本量表是吳靜吉和楊蕢芬（1988）根據 Zuckerman 所編製的刺激尋求量表第五版（Sensation Seeking Scale, Form V）所翻譯的 40 題題目。原量表包括四個因素，分別是：1. 刺激和冒險尋求（Thrill and adventure seeking, TAS）：指渴望從事具有速度感的危險性運動或活動的傾向，如跳傘或者是潛水等刺激性的活動；2. 經驗尋求（Experience seeking, ES）：指個體經由音樂、藝術、旅遊，或者經由體驗不同文化的方式來尋求新奇的刺激和經驗；3. 反抑制（Disinhibition, DIS）：指個體不為社會規範所約束的傾向，如透過飲酒和性來尋求個人所渴望的刺激，即使有些違法，或是違背社會傳統也在所不惜；4. 對

無聊的感受性 (Boredom susceptibility, BS): 指無法忍受重複性的任何經驗, 如一成不變的例行性工作, 或者是枯燥無趣的人 (Zuckerman, 1994: 31-32)。

吳靜吉和楊蕢芬 (1988) 曾將其修定為國中及高中生適用的 23 題中文版刺激尋求量表。由於本研究乃是以大學生為研究對象, 且考量隨著世代的差異, 個體對刺激冒險的觀點可能會有所不同, 因此, 研究者乃以完整的 40 題刺激尋求量表第五版進行施測, 並根據所蒐集的資料進行量表之修訂。量表採用強迫選擇的方式來呈現, 題目分正反向題, 正向題答「甲」給 1 分, 答「乙」給 0 分, 反向題的計分則剛好相反。研究者首先刪除了與總分相關在 .3 以下的 14 個題目, 分別是第 2-5、8-10、15、22、26、29、32、37 及 39 題, 只剩餘 26 道題目。由於研究者乃是採用 Zuckerman 原先 0、1 的強迫性二選一的填答方式, 有別於一般的李克特量表的多點計分方法, 因為 0、1 的強迫式填答方式所獲得的分數較為集中, 點數較少, 在進行因素分析時會降低因素的負荷量, 導致量表的解釋量較低的情況。因此, 研究者採用 Mplus 對剩下的 26 題題目進行探索性因素分析。由於吳靜吉和楊蕢芬 (1988), 以及邱皓政 (1990) 在修訂刺激尋求動機量表時皆得到三個因素, 因此, 乃將因素設定成三個, 在經過斜交轉軸之後, 計有 21 道題目的負荷量在 .3 以上。在因素命名方面, 研究者參考 Zuckerman 當初之命名, 發現因素一所包含的第 16、17、20、21、23、28 及 40 等七道題目, 皆屬於「刺激和冒險尋求」層面, 研究者將其訂名為「刺激冒險尋求」。因素二有 8 題, 包含第 1、7、13、18、19、24、31 及 34 題, 有四道題目屬於「對無聊的感受性」層面, 另外兩題第 18 及 19 題為「經驗尋求」層面, 分別為「想嘗試沒有事先計畫的旅行」, 以及「喜歡和不按牌理出牌的人交朋友」。而第 1 及 13 題為「反抑制傾向」層面, 為「喜歡狂熱隨心所欲的聚會」, 以及「喜歡讓自己達到亢奮的狀態」。由於這四題也算是個體追求新鮮感的反應, 因此, 乃將因素二命名為「對無聊的感受性」。而第三個因素有六題, 其中第 12、25、30 及 33 題, 皆屬於「反抑制傾向」層面, 另外兩題為第 11 及 38 題則為「刺激與冒險尋求」層面, 分別為「喜歡去做有點驚險的事」, 以及「駕駛小船做長距離的航行」。由於這兩項行為也是對一般行為常規的挑戰, 因此, 將因素三命名為「反抑制傾向」。三個因素一共可以解釋刺激尋求動機 51.40% 的變異量。而各分層面的 Cronbach's α 信度為, 刺激冒險尋求: .74; 對無聊的感受性: .61, 反抑制傾向: .69; 而整個量表的 α 值為 .80。

（二）網路心理需求量表

本量表乃是楊佳幸（2001）歸納 Suler（1999）、Young（1997）及相關文獻之後所編製適用於大學生的量表，內容包含性、親和、成就、自主，以及變異等五種個體在網路世界裏所知覺到的內在心理需求。本量表經過信、效度之考驗，五個因素可以解釋網路心理需求 77.20% 的變異量，各因素之 α 信度分別為，性的需求：.90；親和需求：.85；成就需求：.75；自主需求：.76；變異需求：.83。

（三）陳氏網路成癮量表

本研究係採用陳淑惠等人（2003）所編製的「中文網路成癮量表修訂版（CIAS-R）」，此量表後來被訂名為「陳氏網路成癮量表」（Chen Internet Addiction Scale, CIAS），整個量表是由「網路成癮核心症狀」與「網路成癮相關問題」兩個分量表所組成。「網路成癮核心症狀」包括「強迫性上網」、「網路成癮戒斷反應」、「網路成癮耐受性」等三個因素；而「網路成癮相關問題」又分為「人際與健康問題」及「時間管理問題」。各因素的內部一致性係數（Cronbach's α ）介於.78 到.82 之間，網路成癮核心症狀與網路成癮相關問題分量表的內部一致性係數分別為.90 與.88，全量表則為.93，而相隔兩週的再測信度為.83，得分越高表示網路成癮的傾向越強（陳淑惠等人，2003）。

四、資料分析

本研究以 Amos22.0 結構方程模式（Structural Equation Modeling, SEM）軟體進行資料分析，並且對網路心理需求在本研究模式中的中介效果進行評估。

肆、研究結果

一、描述統計資料

表 1 是本研究模式 13 個觀察變項的相關係數、平均數、標準差、偏態及峰度。

表 1
十三個觀察變項的相關矩陣 ($n = 411$)

變項	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.刺激冒險尋求	—												
2.對無聊的感受性	.29***	—											
3.反抑制傾向	.42***	.44***	—										
4.性的需求	.04	.25***	.05	—									
5.親和需求	.02	.07	.12*	.25***	—								
6.成就需求	.11*	.13**	.04	.32***	.54***	—							
7.自主需求	.07	.25***	.14**	.38***	.48***	.45***	—						
8.變異需求	.09	.16**	.07	.42***	.46***	.50***	.65***	—					
9.強迫性	-.05	.12*	.06	.22***	.26**	.26**	.36***	.36***	—				
10.戒斷性	-.08	.05	.08	.12*	.28***	.21***	.33***	.33***	.70***	—			
11.耐受性	.03	.02	.12*	.11*	.24***	.22***	.22***	.22***	.60***	.49***	—		
12.時間管理	-.01	.14**	.13**	.30***	.29***	.37***	.39***	.36***	.55***	.46***	.56***	—	
13.人際健康	-.03	.08	.08	.27***	.21***	.26***	.41***	.39***	.66***	.50***	.59***	.71***	—
平均數	4.34	2.68	3.51	10.72	16.73	14.06	14.28	11.24	10.84	11.70	10.40	10.50	14.14
標準差	2.03	1.87	1.77	3.75	4.12	3.24	3.31	3.11	2.76	3.01	2.28	3.23	3.84
偏態	-0.46	0.33	-0.35	1.41	0.31	0.29	-0.20	0.51	0.18	0.09	-0.06	0.33	0.14
峰度	0.79	-0.80	-0.90	1.42	-0.26	0.14	-0.37	0.28	0.40	0.10	0.19	-0.29	0.08

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

從表 1 可知，刺激尋求動機的分量表中，以「對無聊的感受性」層面和網路心理需求的各層面之相關較高，除了「親和需求」未顯著外，其他皆達.05 的顯著水準。而「反抑制傾向」和「親和需求」及「自主需求」有顯著相關，「刺激冒險尋求」則只和「成就需求」有顯著相關。而在刺激尋求動機與網路成癮各層面的相關中，「對無聊的感受性」層面和「強迫性」及「時間管理」有達.05 的顯著相關，「反抑制傾向」層面則和「耐受性」及「時間管理」有顯著的關聯，「刺激冒險尋求」層面則和網路成癮各層面都沒有顯著的相關存在。由於刺激尋求動機的「刺激冒險尋求」層面，是指個體渴望從事具有速度感的危險性運動或活動的傾向，如跳傘或者是潛水等刺激性的活動。這些身體上的刺激冒險和網路上的活動有所不同，因此，這個層面和網路心理需求及網路成癮的各分量表較沒有關聯。至於網路心理需求和網路成癮各層面之間的相關皆達.001 的顯著水準。而在偏態及峰度方面，以「性的需求」較高，偏態為 1.41，峰度為 1.42，不過，仍符合 Kline (2005) 所提出「偏態係數絕對值小於 3，以及峰度絕對值小於 10，可視為未嚴重偏離常態分配」之要求。

另外，因表 1 顯示網路成癮的強迫性與戒斷性層面的實際相關為.70，但強迫性與戒斷性在網路成癮潛在變項的標準化負荷量分別為.76 及.60，如果不加上兩者殘差之共變關係，那根據兩個變項的模式隱含相關 (model-implied correlation) 是 .456 (即.76 與.60 兩個負荷量相乘)，與樣本真實資料之相關.70 有明顯差異。而網路心理需求的親和需求與成就需求實際之相關為.54，隱含相關是 .3363 (.57 與.59 相乘)，也有同樣的問題。因此，在模式上增列這兩組誤差項的共變關係。

二、模式適配度考驗

以下分別從模式的基本適配度、整體模式適配度，以及內在適配度三方面對模式進行考驗。

首先，在基本適配度考驗方面，研究者從報表中發現，沒有負的誤差變異，而且誤差變異皆達.05 的顯著水準，而參數間相關的絕對值只有 3 對在.80~.85 之間，6 對在.7~.8 之間，其餘大部分參數間的相關大多很小，因此，符合估計參數之間相關的絕對值不能太接近 1 的要求。從表 2 各變項估計參數的顯著性考驗及標準化係數可知，因素負荷量除了網路心理需求的「性的需求」層面為.498 之外，其餘介於.528~.869，未低於.5 或是高過.95，而參數估計的標準誤也都很小，因此，符合 Bagozzi 和 Yi (1988) 所要求的模式基本適配度之標準。

表 2

各估計參數顯著性考驗及標準化係數

估計參數	未標準化			標準化 係數
	估計值	S.E.	C.R.(<i>t</i> 值)	
λ_{11} (刺激尋求動機→刺激冒險尋求)	1.00			.528
λ_{21} (刺激尋求動機→對無聊的感受性)	1.022	0.145	7.025***	.587
λ_{31} (刺激尋求動機→反抑制傾向)	1.248	0.179	6.972***	.755
λ_{42} (網路心理需求→性的需求)	1.00			.498
λ_{52} (網路心理需求→親和需求)	1.256	0.157	8.002**	.570
λ_{62} (網路心理需求→成就需求)	1.026	0.124	8.280*	.592
λ_{72} (網路心理需求→自主需求)	1.418	0.151	9.417***	.801
λ_{82} (網路心理需求→變異需求)	1.350	0.141	9.575***	.812
λ_{93} (網路成癮→強迫性)	1.00			.760
λ_{103} (網路成癮→戒斷性)	0.869	0.056	15.627***	.605
λ_{113} (網路成癮→耐受性)	0.760	0.054	14.146***	.699
λ_{123} (網路成癮→時間管理)	1.219	0.079	15.432***	.793
λ_{133} (網路成癮→人際健康)	1.591	0.093	17.080***	.869
γ_{11} (刺激尋求動機→網路心理需求)	0.401	0.130	3.087**	.230
γ_{21} (刺激尋求動機→網路成癮)	0.000	0.118	0.001	.000
β_{21} (網路心理需求→網路成癮)	0.629	0.088	7.175***	.561

** $p < .01$ *** $p < .001$

而在整體模式適配度考驗方面，雖然 χ^2 達到顯著水準 ($\chi^2 = 182.500$, $df = 60$, $p < .001$)，但因 χ^2 會隨樣本人數而波動，所以 χ^2 值是否達顯著此項指標只能作為參考(吳裕益，2015)。本研究模式的其他適配指標， $GFI = .937$ 、 $IFI = .941$ 、 $CFI = .941$ ，除了 $RFI = .889$ ，在.90 以下，其餘 $AGFI$ 、 NFI 及 $NNFI$ 則介於.904~.923 之間， $RMSEA = .071$ ， $SRMR$ 則為.050，顯示本研究的整體模式適配度尚在可接受的範圍。而在模式內在結構適配度部分，從表 3 結果可知，測量指標的個別項目信度中，有六個在.50 以上，有一個為.49，接近.50，有六個在.50 以下，分別是刺激尋求的「刺激冒險尋求」和「對無聊的感受性」，網路心理需求的「性」、「親和」與「自主」需求，以及網路成癮的「戒斷性」層面。而潛在變項之成分信度分別為.663、.794 及.863，皆在.60 以上。至於潛在變項的平均變異抽取量，只有網路成癮在.50 以上，刺激尋求及網路心理需求則在.50 以下。從 Bagozzi 和 Yi (1988) 的指標標準：個別項目信度及潛在變項之平均變異抽取量在.50 以上，潛在變項的成分信度在.60 以上，本研究模式在潛在變項成分信度上完全符合標準，但個別項目信度及潛在變項的平均變異抽取量，則未能完全符合，顯示本研究模式的內在結構適配度仍有改善的空間。

表 3

本研究模式的個別項目信度、潛在變項之成分信度及平均抽取變異摘要

變項	測量指標之 個別項目信度 (R^2)	潛在變項之 成分信度	潛在變項之 平均變異抽取量
刺激尋求動機		.663	.402
刺激冒險尋求	.28		
對無聊的感受性	.34		
反抑制傾向	.57		
網路心理需求		.794	.444
性的需求	.25		
親和需求	.32		
成就需求	.35		
自主需求	.64		
變異需求	.66		
網路成癮		.863	.562
強迫性	.58		
戒斷性	.37		
耐受性	.49		
時間管理	.63		
人際健康	.75		

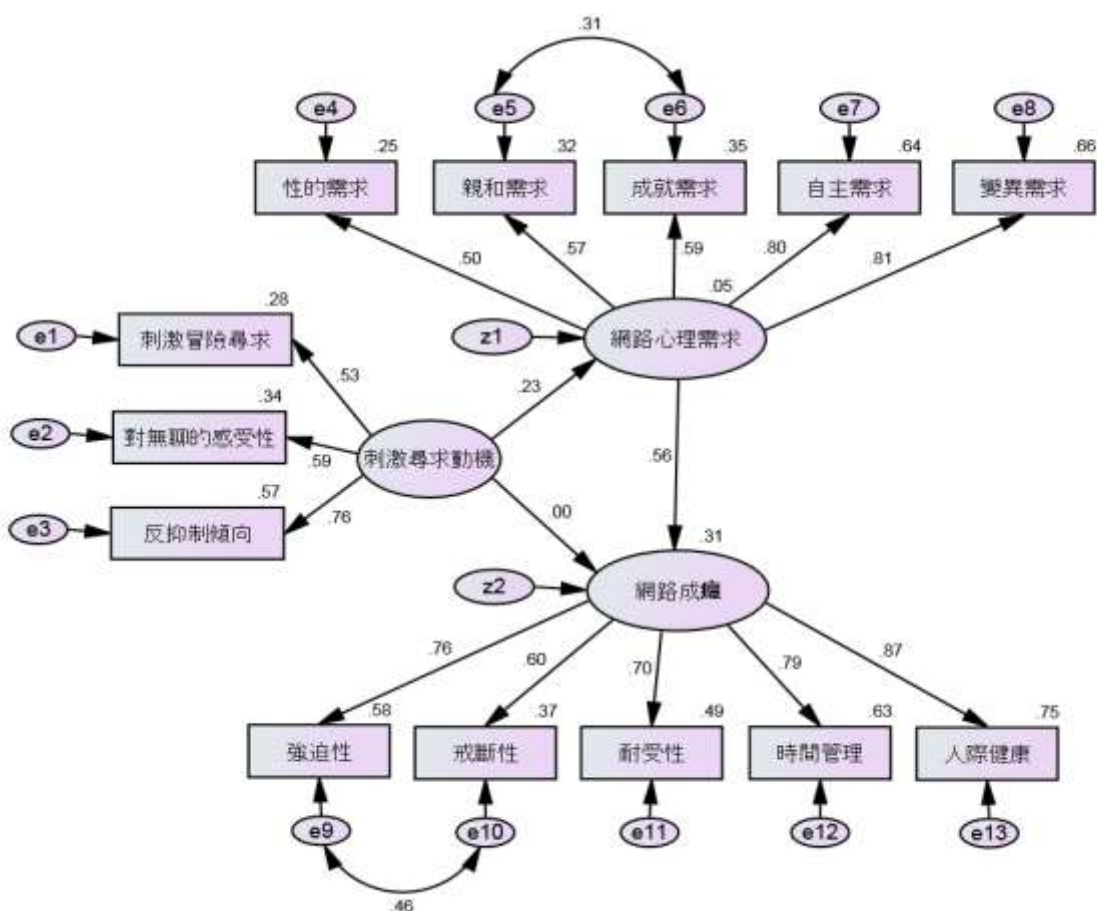
由以上適配度的考驗結果可知，本研究模式在基本適配度及整體適配度上較佳，但模式的內在結構適配度則較無法完全符合標準。

三、潛在變項之間效果值的評估

潛在變項之間的效果值，可以分成直接效果、間接效果及整體效果三個部分來進行評估。圖 2 是本研究模式的標準化解。

圖 2

網路心理需求中介刺激尋求動機與網路成癮標準化解模式圖



首先，在直接效果部分，潛在自變項對潛在依變項的直接效果，從表 2 和圖 2 可知，刺激尋求動機對網路心理需求 ($\gamma_{11} = .230, t = 3.087, p < .01$) 的標準化直接效果有達顯著水準，不過，刺激尋求動機對網路成癮的標準化直接效果為 $0.000, t = 0.001, p > .05$ ，並未達到顯著水準。顯示在本研究模式中，刺激尋求動機對網路心理需求有正向的直接效果，刺激尋求動機愈高的大學生，從網路中所獲得的心理需求愈多。因此，假設 1：「刺激尋求動機對網路心理需求有正向的直接效果存在」獲得支持。本來刺激尋求動機對網路成癮的直接效果為 $.13, t = 2.011, p < .05$ ，達到顯著水準，但在加入網路心理需求此中介變項後，刺激尋求動機對網路成癮的直接效果變成不顯著。而在潛在依變項對潛在依變項的直接效果方面，從表 2 可知，網路心理需求對網路成癮 ($\beta_{21} = 0.561, t = 7.175, p < .001$) 的標準化直接效果有達顯著水準，顯示愈會藉由網路去滿足心理需求的大學生，愈會有網路成癮的現象。至於潛在依變項可被解釋的變異量比率部分，由圖 2 顯示，網路心理需求的 R^2 是 $.05$ ，顯示刺激尋求動機能解釋網路心理需求總變異量的 5% ，而網路成癮的 R^2 值是 $.31$ ，因此，刺激尋求動機和網路心理需求可以解釋個體網路成癮總變異

量的 31%，其中以網路心理需求的直接效果較大，標準化迴歸係數為.56。因此，假設 2：「網路心理需求對網路成癮有正向的直接效果存在。」獲得支持。

其次，在潛在依變項的間接效果部分，在未加入中介變項之前，刺激尋求動機對網路成癮的直接效果為.13，達.05 的顯著水準，但是，在加入網路心理需求此中介變項之後，刺激尋求動機對網路成癮的直接效果從.13 縮小成.00，且未達顯著水準，顯示網路心理需求在整體徑路模式中具有完全中介的效果。刺激尋求動機透過網路心理需求對網路成癮的標準化間接效果為.129 ($.23 \times .56$)。研究者以自助式重複抽樣法 (bootstrap) 重複抽取 200 組樣本資料，進行標準化的間接效果 95% 信賴區間估計及顯著性檢定，結果發現，標準化的間接效果信賴區間上界為.226，下界為.056，顯示間接效果達雙側檢定的.01 顯著水準，可見刺激尋求動機會透過網路心理需求對網路成癮產生間接的影響。因此，假設 3：「刺激尋求動機會透過網路心理需求對網路成癮具有間接效果。」獲得支持。

最後，在潛在變項間的整體效果方面，刺激尋求動機對網路心理需求的直接效果為.230，因沒有間接效果，所以，整體效果值為.230，顯示刺激尋求動機對網路心理需求有正向的影響，由圖 2 可知，刺激尋求動機可以解釋大學生網路心理需求 5% 的變異量。而刺激尋求動機對網路成癮的直接效果為.000，間接效果為.129，加總直接和間接效果所得的整體效果是.129，而其中大部分是來自透過網路心理需求對網路成癮所造成的間接效果。另外，網路心理需求對網路成癮的直接效果為.561，因沒有間接效果，所以，整體效果為.561，顯示網路心理需求對網路成癮有正向的直接效果存在。

四、綜合討論

本研究發現刺激尋求動機對網路心理需求有正向的直接效果，標準化徑路係數為.230，顯示刺激尋求動機愈高的大學生，愈會藉由網路去獲得性、親和、成就、自主，以及變異等心理上需求的滿足。Zuckerman 等人 (1976) 發現高刺激尋求動機者有尋找刺激媒體素材的傾向，而他們對性的態度也較開放 (Lu et al., 2014)，研究證實高刺激尋求動機者更常上色情網站或是玩網路遊戲 (Mehroof & Griffiths, 2010; Weisskirch & Murphy, 2004)，顯示網路對高刺激尋求動機者的吸引力，乃是來自於從網路互動中所獲得的各項心理需求上的滿足 (Hu et al., 2017; Krishna & Joseph, 2024; Li et al., 2023; Rezayi & Massah, 2017; Tian et al., 2019)。其中刺激尋求動機的「對無聊的感受性」層面和網路心理需求的「性的需求」及「自主需求」之關聯最高，顯示那些無法忍受重複性經驗的高刺激尋求動機者，如喜歡和不按牌理出牌，或者想法新奇有趣的朋友互動的大學生，他們比較會藉由網路來滿足他們對性的需求，並透過網路來反抗各種束縛限制，以達到自由自在，無拘無束的心理需求。而刺激尋求動機的「反抑制」層面，則和「親和需求」及「自主需求」有顯著的相關；「刺激冒險尋求」層面則只有和「成就需求」有顯著的關聯存在。

另外，本研究發現網路心理需求對網路成癮有正向的直接效果，標準化徑路係數為.561，顯示那些愈會藉由網路互動來滿足其性、親和、成就、自主及變異等心理需求的大學生，網路成癮的情況較為嚴重。本研究結果證實了 Suler (1999) 所提出的理論觀點，亦即網路可以滿足人類不同層次的心理需求，而促使某些人為了要滿足其心理上的需求，因而一再上網，造成了網路成癮的問題。而本研究結果也和陳冠名 (2004)、楊佳幸 (2001)、楊嬖嬪 (2005)、陳柏璽 (2008)、萬晶晶等人 (2010)、賴亞岐 (2010)、鄧林園等人 (2012)、Allen 等人 (2018)、Arpaci 等人 (2018) 以及 Liu 等人 (2016) 的研究結果相同，即網路心理需求和個體的網路成癮之間有顯著的關聯存在，愈是透過網路來滿足其各種心理需求的大學生，愈容易形成網路成癮的問題。

而在刺激尋求動機和網路成癮部分，本來刺激尋求動機對網路成癮是有顯著的正向效果，標準化迴歸係數為.13，顯示刺激尋求動機對網路成癮有正向的影響，刺激尋求動機愈高者，其網路成癮的傾向愈高。從表 1 的相關矩陣可知，在刺激尋求動機三個分層面中，「對無聊的感受性」層面和「強迫性」及「時間管理」上有顯著的關聯，而「反抑制傾向」層面則和「耐受性」及「時間管理」有達.05 的顯著相關，但「刺激冒險尋求」層面則和網路成癮各層面皆無顯著的關聯存在。由於所蒐集的文獻有對刺激尋求動機各層面與網路成癮總分之相關進行分析，為了和文獻進行比較，因此，研究者乃將刺激尋求動機的三個分層面與網路成癮的總分進行相關考驗，結果發現，三個分層面與網路成癮總分的相關分別是，刺激冒險尋求： $-.039, p = .433$ ；對無聊的感受性： $.105, p < .05$ ；反抑制： $.114, p < .05$ 。可見，刺激尋求動機的分層面中，以「對無聊的感受性」和「反抑制」層面和網路成癮的總分相關較高，而「刺激冒險尋求」層面則和網路成癮沒有顯著的關聯存在。此研究結果與 Lin 和 Tsai (2002) 在台灣以高中生為對象所進行的研究，發現網路依賴者與非網路依賴者在「刺激與冒險尋求」分量表上沒有顯著差異之發現一致，也與 Rahmani 和 Lavasani (2011) 以伊朗大學生所進行的結果，發現相一致，王潔等人 (2013) 的後設分析研究結果也顯示，刺激尋求量表的所有分層面中，以「刺激和冒險尋求」分量表和網路成癮相關最低。由於刺激尋求量表的「刺激冒險尋求」層面，乃是測量個體透過各種身體實際參與，以滿足其對刺激需求量的偏好，像是從事潛水或者跳傘等刺激性的身體活動。而網路所提供的則是偏向非身體上的刺激活動，因此，兩者之間有所差別。Lavin 等人 (1999) 便認為，如果有一份能包含更多非身體上的刺激尋求之量表，可能就可以證實刺激尋求和網路依賴之間的關聯。針對刺激尋求動機在網路成癮議題上的探討，研究者認為未來研究的首要工作，乃在於將刺激尋求量表的「刺激冒險尋求」層面加以修訂，把測量個體對網路刺激需求量的題目納入，如此將能更清楚呈現個體刺激尋求動機與網路成癮之間的關聯。

本研究結果與之前在美國 (Velez-moro et al., 2010)、英國 (Mehroof & Griffiths, 2010)、希臘 (Floros et al., 2014)、伊朗 (Rahmani & Lavasani, 2011、Rezayi & Massach, 2017)、台灣 (Lin & Tsai, 2002)，以及中國大陸 (石慶馨等人, 2005；趙閃等人, 2008；

郭蓮榮等人，2009；梅松麗等人，2007；謝威士，2010；Hu et al., 2017；Li et al., 2023；Tian et al., 2019）所進行的實徵研究結果一致，即刺激尋求動機和個體的網路成癮問題之間有所關聯。不過，本研究結果和 Lavin 等人（1999）以美國大學生為對象所得到的結論不同，Lavin 等人（1999）發現網路依賴者的刺激尋求更低，不過，Chou 等人（2005）在評論時指出，由於 Lavin 等人所測量的網路依賴只包括個體對網路和網路行為的態度與行為表現，沒有包含網路成癮的主要症狀，如耐受性、逃避，以及所引發的問題行為，因而造成研究結果上的差異，Chou 等人（2005）認為應對研究進行檢核為宜。研究者認為 Lavin 等人（1999）對網路成癮的測量工具確實有所缺陷，因為他們是列出一系列有關網路使用、對網路的偏好和態度以及網路的行為之題目，以李克特 6 點量表讓研究參與者加以勾選，只要受試至少在四個問題勾選 4 或者 4 以上的答案，就被認定為網路依賴。除了題目只聚焦在對網路的態度和行為，並未對網路成癮的生理症狀，如耐受性或戒斷性進行評估，也沒有納入網路成癮對生活所造成的困擾之題目，更未加總整個量表的得分，藉以做為區分網路成癮與否的依據。此與大部分研究對網路成癮的評估方式不同。因大量的實徵研究證實兩者之間的關聯，因此，研究者認為宜對 Lavin 等人（1999）的研究發現採取較為保守的態度。

雖然刺激尋求動機對網路成癮有顯著的正向效果，但在加入網路心理需求為中介變項之後，刺激尋求動機對網路成癮的直接效果就變成不顯著，可見「網路心理需求」完全中介刺激尋求動機和網路成癮之間的效果，顯示刺激尋求動機對網路成癮的影響，是透過網路心理需求所造成的，也就是說，高刺激尋求動機的大學生，較容易藉由網路來滿足他們性、親和、成就、自主，以及變異的心理需求，而這種尋求心理需求滿足的動力會一直促使其上網，最終導致網路成癮問題的發生。

伍、結論與建議

本研究以大學生為研究對象，探討刺激尋求動機、網路心理需求與網路成癮之間的關係，並考驗網路心理需求在刺激尋求動機與網路成癮之間的中介效果。本研究提出以下的結論和建議：

一、結論

（一）刺激尋求動機對大學生的網路心理需求有正向的直接效果

本研究發現，刺激尋求動機對大學生的網路心理需求有正向的直接效果，刺激尋求動機可以解釋大學生的網路心理需求 5% 的變異量。顯示高刺激尋求動機的大學生，愈會藉由網路來滿足其心理上的需求。

(二) 大學生的網路心理需求對其網路成癮有正向的直接效果

本研究發現，網路心理需求對大學生的網路成癮有正向的直接效果，顯示愈會藉由網路來滿足其心理需求的大學生，愈容易形成網路成癮的問題。

(三) 網路心理需求是刺激尋求動機與網路成癮的中介變項

本研究發現，大學生的網路心理需求，可以完全中介刺激尋求動機和網路成癮之間的關係，顯示刺激尋求動機對網路成癮的影響，是來自於高刺激尋求動機的大學生透過網路所獲得的心理需求上的滿足所造成的。

二、建議

(一) 研究結果對實務應用之建議

1. 留意高刺激尋求動機的大學生使用網路的情況

本研究發現，刺激尋求動機對網路心理需求有正向的直接效果，高刺激尋求動機的大學生，愈會藉由網路來滿足他們對性的需求，以及透過網路的互動與他人建立友誼，獲得別人的認可，從中體驗新的不同經驗，反抗各種束縛或限制，或者接受網路中的挑戰性任務，以獲得成功的需求。因此，對於高刺激尋求動機的大學生，要特別留意他們上網的情形，提防其從網路中獲得太多心理需求上的滿足，而深陷其中，特別是那些在刺激尋求動機的「對無聊感受性」層面得分較高，也就是無法忍受重複性經驗的高刺激尋求動機之大學生，他們喜歡和不按牌理出牌，或者想法新奇有趣的朋友互動，更容易藉由網路來滿足他們的心理需求，輔導人員更應該要加以關注，以免其身陷網路當中，無法自拔。

2. 舉辦具有安全性的刺激冒險活動，以滿足高刺激尋求動機大學生的心理需求，以免其沈迷於虛幻的網路世界當中

本研究發現，刺激尋求動機的「刺激冒險尋求」分層面和網路心理需求的關聯性最低，而且此層面和網路依賴的所有層面都沒有顯著的相關。顯示那些喜歡從事刺激和冒險活動的高刺激尋求動機者，本身比較不會藉由網路來滿足心理上的需求，也不會有網路成癮的問題。由於高刺激尋求動機者對刺激的需求量較高，因此，較喜歡從事刺激冒險的活動，例如衝浪、潛水、跳傘，或者是高空彈跳的活動。學校教育單位可以為其舉辦安全性的刺激冒險活動，一方面滿足高刺激尋求動機者對刺激的需求量，另外一方面，透過實際活動的參與，引導其走入人群和他人建立關係，經由真實的社交互動來滿足其心理上的需求，以避免其沈迷於網路的世界當中。

3. 評估大學生網路心理需求的情形，以利網路成癮輔導之介入

本研究發現，網路心理需求對網路成癮有正向的直接效果存在，顯示藉由網路來滿足其性、親和、成就、自主以及變異需求的大學生，愈容易產生網路成癮的問題。因此，學校輔導人員在進行網路成癮的輔導時，應先去評估個案從網路的互動中獲得那些心理需求上的滿足？是個案從網路中得到性的需求，還是網路讓他體驗到與日常生活中不同的新奇經驗，抑或網路讓個案覺得自己更能掌握自我，還是網路滿足他與人互動的渴望，甚至是從網路世界中建立起他個人的成就感。這是輔導人員在進行網路成癮的個案輔導之前，必須要先進行診斷評估的問題。如果能夠先了解個案從網路中獲得那些心理需求的滿足，而讓他陷入網路成癮的困境當中，則輔導人員便能從此議題進行介入處置，讓網路成癮的個案，在現實生活中有更多的成就感，是個人化介入的第一步。本研究發現網路心理需求的「自主性」與網路成癮的「強迫性」及「人際健康」的相關比較高，顯示在處理網路成癮個案時，所設計的方案是否得以滿足個體的自主性是個重要的因素。洪研竣等人（2020）認為用「遊戲化」的方式，協助個案重建現實生活中的成就感，是遠比管控上網時間更重要的輔導策略。因為遊戲化的方式得以滿足個體的自主性，較易收到事半功倍的效果。

（二）研究限制及對未來研究的建議

本研究模式的內在結構適配度有待改善，最主要是因為刺激尋求動機和網路心理需求量表的測量指標之個別項目信度（ R^2 ）及潛在變項之平均變異抽取量有較低的傾向，未來建議對這兩個量表加以重新修訂，以改善內在結構適配度的問題。針對刺激尋求量表的修訂，可以重新編擬題目，因為隨著時間的更迭，有些題目可能已不具有代表性，例如認識同志朋友，在原量表是歸屬於新穎與不同的體驗，但隨著社會的開放與多元性漸增，「同志」已日漸被了解與接受，可能已失去了新奇的特性。另外，由於刺激尋求的題目並未包含網路的相關議題，由於網路已成現代人生活的一部分，未來可以針對網路的特性，設計一些刺激尋求的相關題目，使其內容更為豐富，特別是刺激尋求量表的「刺激冒險尋求」層面，除了身體上的刺激冒險活動，也應納入一些評估個體對網路所提供的刺激性活動之評量。

其次，由於研究發現，刺激尋求動機與性／色情及遊戲等有關的網路活動有所關聯，未來可將網路成癮區分成一般性的網路成癮及特定性的網路成癮，進一步分析其與刺激尋求動機之間的關係。另外，從文獻探討發現，網路心理需求變項在刺激尋求動機對網路成癮的影響過程中，是有可能具有調節作用，也就是刺激尋求動機對網路成癮的影響之高低會受網路心理需求變項之高低的影響（即調節或干擾），未來研究可針對此部分進行探討。最後，由於本研究只抽取一個學校的學生進行探討，雖然有分不同的學院進行抽樣，可是對研究結果的推論仍有其限制性。

參考文獻

一、中文部分

- 才源源、崔麗娟、李昕(2007)。青少年網路遊戲行為的心理需求研究。**心理科學**，**30**(1)，169-172。
- 王潔、陳健芷、楊琳、高爽(2013)。感覺尋求與網路成癮關係的元分析。**心理科學進展**，**21**(10)，1720-1730。
- 石慶馨、周榮剛、葛燕、秦憲剛、張侃(2005)。中學生網路成癮和感覺尋求的關係。**中國心理衛生雜誌**，**19**(7)，453-456。
- 江宜諭、廖御圻、張瀚云(2024)。大學生網路成癮、睡眠品質和身心健康之關聯研究。**教育心理學報**，**55**(3)，557-576。[https://doi.org/10.6251/BEP.202403_55\(3\).0006](https://doi.org/10.6251/BEP.202403_55(3).0006)
- 何星魁、鄔蜀芳(2007)。網際網路使用者特性、現況與心理需求之探討。**稻江學報**，**2**(2)，88-107。
- 何振珮、朱正一(2012)。國中生網路成癮傾向與身心健康、學業成績之相關性研究。**志為護理**，**11**(5)，58-68。
- 吳家樑、蕭文楷、胡宗明、平烈勇(2014)。網路成癮介紹與文獻回顧。**臨床醫學**，**73**，341-348。
- 吳裕益(2015)。**結構方程模式的理論與應用**。未出版，高雄師範大學特教系，高雄市。
- 吳靜吉、楊蕢芬(1988)。刺激尋求量表之修訂。**教育與心理研究**，**11**，59-88。
- 尚俊傑、莊紹勇、李芳樂、李浩文(2006)。網路遊戲玩家參與動機之實證研究，**全球華人計算機教育應用學報**，**4**，65-84。
- 林淇養(2001)：**書寫與拼圖—台灣文學傳播現象研究**。麥田
- 邱皓政(1990)。**認知需求、刺激尋求動機、社會焦慮與個人創造性之關係研究**(未出版碩士論文)。輔仁大學。
- 施香如、許韶玲(2016)。網路成癮的診斷準則與評估工具：發展歷史與未來方向。**教育心理學報**，**48**，53-75。<https://doi.org/10.6251/BEP.20150915>
- 洪研竣、吳秀英、林煜軒(2020)。青少年網路成癮。**台灣公共衛生雜誌**，**39**(6)，599-601。[https://doi.org/10.6288/TJPH.202012_39\(6\).PF06](https://doi.org/10.6288/TJPH.202012_39(6).PF06)
- 徐四華(2012)。網路成癮者的行為衝動性——來自愛荷華賭博任務的證據。**心理學報**，**44**(11)，1523-1534。
- 梅松麗、寇長貴、於雅琴、楊慧、徐志國、李兆良(2007)。大學生網路成癮與感覺尋求關係研究。**醫學與社會**，**20**(11)，57-59。
- 許韶玲、施香如(2013)。網路成癮是一種心理疾病嗎？從實證與論述文獻的脈絡檢視，**教育心理學報**，**44**，773-792。

- 郭蓮榮、梅松麗、張明(2009)。大學生感覺尋求人格特質與網路成癮。**教育科學**，**25**(3)，57-61。
- 陳冠名(2004)。青少年網路使用行為及網路沈迷的因素之研究。(未出版碩士論文)。高雄師範大學。
- 陳柏璽(2008)。從需求層級理論觀點探討線上遊戲成癮之影響因素—以國內某科技大學為例。(未出版碩士論文)。南華大學。
- 陳淑惠(1999)。我國學生電腦網路沈迷現象之整合研究—子計畫一：網路沈迷現象的心理病理之初探 1/2。行政院國家科學委員會專題研究計畫。
- 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畫特性研究。**中華心理學刊**，**45**(3)，279-294。
<https://doi.org/10.6129/CJP.2003.4503.05>
- 陳瑛琪(2013)。青少年網路成癮-現實與虛擬環境間的拉鋸戰。**商管科技季刊**，**14**(2)，165-193。
- 楊佳幸(2001)。高雄區大學生網路使用行為、網路心理需求與網路沈迷關係之研究。(未出版碩士論文)。高雄師範大學。
- 楊波、秦啟文(2005)。成癮的生物心理社會模型。**心理科學**，**28**(1)，32-35。
- 楊媿嬪(2005)。國中生網路成癮與心理需求相關性之研究--以桃園地區為例。(未出版碩士論文)。文化大學。
- 萬晶晶、張錦濤、劉勤學、鄧林園、方曉義(2010)。大學生心理需求網路滿足問卷的編制。**心理與行為研究**，**8**(2)，118-125。
- 翟本瑞(2001)。逃到網中：網路認同形成的心理機制研究。「第四屆資訊科技與社會轉型」學術研討會，台北市，台灣。
- 趙閃、秦培濤、施玉琴、裴雯(2008)。大學生感覺尋求與網路成癮的關係研究。**贛南師範學院學報**，**29**(5)，80-82。
- 鄧林園、方曉義、萬晶晶、張錦濤、夏翠翠(2012)。大學生心理需求及其滿足與網路成癮的關係。**心理科學**，**35**(1)，123-128。
- 賴亞岐(2011)。青少年網路遊戲成癮傾向與心理需求、自我概念、同儕關係之相關研究。(未出版碩士論文)。台北教育大學。
- 謝威士(2010)。中學生網路成癮與社會支援和感覺尋求的關係。**石家莊學院學報**，**12**(6)，121-124。

二、西文部分

- Alimoradi, Z., Lin, C. Y., Broström, A., Bülow, P. H., Bajalan, Z., Griffiths, M. D., Ohayon, M. M., & Pakpour, A. H. (2019). Internet addiction and sleep problems: A systematic review

- and meta-analysis. *Sleep medicine reviews*, 47, 51-61.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2019.06.004> 1087-0792
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2018). Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being. *Computers in Human Behavior*, 84, 220-229.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.034> 0747-5632
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Author.
- Arpaci, I., Kesici, Ş., & Baloğlu, M. (2018). Individualism and internet addiction: the mediating role of psychological needs. *Internet Research*, 28(2), 293-314.
<https://doi.org/10.1108/IntR-11-2016-0353>
- Bagozzi, R. P., & Yi, Y. (1988). On the evaluation of structural models. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 16, 74-94.
<https://doi.org/10.1287/mksc.7.1.99>
- Baturay, M. H., & Toker, S. (2019). Internet addiction among college students: Some causes and effects. *Education and Information Technologies*, 24, 2863-2885.
<https://doi.org/10.1007/s10639-019-09894-3>
- Bener, A., Yildirim, E., Torun, P., Çatan, F., Bolat, E., Alıç, S., Akyel, S., & Griffiths, M. D. (2019). Internet addiction, fatigue, and sleep problems among adolescent students: A large-scale study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 959-969.
<https://doi.org/10.1038/149548a0>
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among Taiwanese college students: An online interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 573-585.
<https://doi.org/10.1103/PhysRevC.64.057301>
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students' case. *Computers & Education*, 35, 65-80.
<https://doi.org/10.1086/233309>
- Chou, C., Condrón, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17, 363-388.
<https://doi.org/10.1097/01.TP.0000164291.35925.7A>
- Cooper, A., Scherer, C. R., Bois, S. C., & Gordon, B. L. (1999). Sexuality on the Internet: From sexual exploration to pathological expression. *Professional Psychology: Research & Practice*, 30, 154-164. <https://doi.org/10.1023/A:1021444906144>
- Dalbudak, E., Evren, C., Aldemir, S., Taymur, I., Evren, B., & Topcu, M. (2015). The impact of sensation seeking on the relationship between attention deficit/hyperactivity symptoms and severity of Internet addiction risk. *Psychiatry Research*, 228,

156-161.<https://doi.org/10.1002/jcu.21951>

- Floros, G., Siomos, K., Stogiannidou, A., Giouzevas, I., & Garyfallos, G. (2014). The relationship between personality, defense styles, internet addiction disorder, and psychopathology in college students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 672-676.<https://doi.org/10.1176/appi.psy.51.5.449-a>
- Garton, L., & Wellman, B. (1995). Social impacts of electronic mail in organization: A review of the research Literature. In B. R. Burleson (Ed.). *Communication Yearbook*, 18, (pp.434-453). Sage. <https://doi.org/10.1086/293712>
- Goodson, P., McCormick, D., & Evans, A. (2000). Sex on the Internet: College students' emotional arousal when viewing sexually explicit materials on-line. *Journal of Sex Education and Therapy*, 25, 252-260. <https://doi.org/10.1136/gut.47.2.166>
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3, 211-218. <https://doi.org/10.2307/20797675>
- Guo, L., Luo, M., Wang, WX, Huang, GL, Xu, Y., Gao, X., Lu, CY, & Zhang, WH (2018). Association between problematic Internet use, sleep disturbance, and suicidal behavior in Chinese adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 7 (4), 965-975. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.115>
- Horvath, P., & Zuckerman, M. (1993). Sensation seeking, risk appraisal, and risky behavior. *Personality and Individual Differences*, 14, 41-52. <https://doi.org/10.1159/000118996>
- Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). Sensation seeking and online gaming addiction in adolescents: A moderated mediation model of positive affective associations and impulsivity. *Frontiers in psychology*, 8, 699. <https://doi.org/10.14264/1b05ffe>
- Kandell, J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 11-17. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.11>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of Internet addiction research: Towards a model of compensatory Internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.361>
- Kellerman, A. (2014). The satisfaction of human needs in physical and virtual spaces. *The Professional Geographer*, 66, 538-546. <https://doi.org/10.4324/9781315765105>
- King, S. A. (1996, July 19). *Is the Internet addictive, or are addicts using the Internet?* <https://giovanni-2000.tripod.com/mesh/selfaddict.html>.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford Press.
- Krishna, S., & Joseph, S. (2024). Problematic Internet Use, Leisure Boredom, and Sensation Seeking of College Students Using YouTube. *Social Vision*, 11 (1), 36-44.

- <https://doi.org/10.53897/RevGenEr.2024.04.10>
- Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, V., & Scott, L. (1999). Sensation seeking and collegiate vulnerability to Internet dependence. *CyberPsychology & Behavior*, 2, 425-430. <https://doi.org/10.1148/radiographics.19.2.g99mr09453>
- Li, D., Zhang, W., Li, X., Zhen, S., & Wang, Y. (2010). Stressful life events and problematic Internet use by adolescent females and males: A mediated moderation model. *Computers in Human Behavior*, 26, 1199-1207. <https://doi.org/10.1023/A:1015549100721>
- Li, D., Zhang, W., Li, X., Zhou, Y., Zhao, L., & Wang, Y. (2016). Stressful life events and adolescent Internet addiction: The mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of coping style. *Computers in Human Behavior*, 63, 408-415. <https://doi.org/10.1213/01.ane.0000492970.15752.3b>
- Li, Q., Lai, X., Tao, R., Xiao, J., Hou, X., Zhang, Y., Dai, B., & Hu, K. (2023). Sensation seeking and internet addiction in adolescents: Moderating and mediating mechanisms. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-3685968/v1>.
- Lin, S. S., & Tsai, C. C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in human behavior*, 18, 411-426. <https://doi.org/10.1038/sj.eye.6700003>
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Wan, J. J., & Zhou, Z. K. (2016). Need satisfaction and adolescent pathological Internet use: Comparison of satisfaction perceived online and offline. *Computers in Human Behavior*, 55, 695-700. <https://doi.org/10.1007/s40840-017-0454-3>
- Lozano-Blasco, R., Robres, A. Q., & Sánchez, A. S. (2022). Internet addiction in young adults: A meta-analysis and systematic review. *Computers in Human Behavior*, 130, 107201. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107201>
- Lu, H. Y., Ma, L. C., Lee, T. S., Hou, H. Y., & Liao, H. Y. (2014). The link of sexual sensation seeking to acceptance of cybersex, multiple sexual partners, and one-night stands among Taiwanese college students. *Journal of Nursing Research*, 22, 208-215. <https://doi.org/10.2307/j.ctt7ztjmr.5>
- Mckenna, K. Y. A., & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from Cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4, 57-75. <https://doi.org/10.1023/A:1026745428340>
- Meerkerk, G. J., Eijnden, R. J., & Garretsen, H. F. (2006). Predicting compulsive Internet use: it's all about sex!. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 95-103. https://doi.org/10.1007/0-387-26259-8_20
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation

- seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*, 313-316.
<https://doi.org/10.1136/bmj.c2465>
- Mihajlov, M., & Vejmelka, L. (2017). Internet addiction: A review of the first twenty years. *Psychiatria Danubina*, *29*(3), 260-272. <https://doi.org/10.24869/psyd.2017.260>
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, *16*, 13-29.
<https://doi.org/10.1055/s-2000-6952>
- Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2016). Is sensation seeking a correlate of excessive behaviors and behavioral addictions? A detailed examination of patients with gambling disorder and Internet addiction. *Psychiatry Research*, *242*, 319-325. <https://doi.org/10.1007/s00292-005-0812-z>
- Pan, Y. C., Chiu, Y. C., & Lin, Y. H. (2020). Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, *118*, 612-622. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.08.013>
- Rahmani, S., & Lavasani, M. G. (2011). The relationship between internet dependency with sensation seeking and personality. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *30*, 272-277. https://doi.org/10.1200/jco.2011.29.27_suppl.286
- Rezayi, S., & Massah, O. (2017). Internet dependence and sensation seeking in youth with moderate cerebral palsy. *Iranian Rehabilitation Journal*, *15*(2), 95-102.
<https://doi.org/10.12989/gae.2017.12.2.197>
- Roberti, J. W. (2004). A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *Journal of Research in Personality*, *38*, 256-279.
[https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(03\)00067-9](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(03)00067-9)
- Shi, J., Chen, Z., & Tian, M. (2011). Internet self-efficacy, the need for cognition, and sensation seeking as predictors of problematic use of the Internet. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *14*, 231-234. [https://doi.org/10.1061/41186\(421\)401](https://doi.org/10.1061/41186(421)401)
- Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. *Journal of Communication*, *53*, 105-121. <https://doi.org/10.1023/A:1024687407083>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, *7*, 321-326.
<https://doi.org/10.4324/9781315450971>
- Suler, J. R. (1999). To get what you need: healthy and pathological Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, *2*, 385-393. <https://doi.org/10.1023/A:1023048425520>
- Tian, Y., Yu, C., Lin, S., Lu, J., Liu, Y., & Zhang, W. (2019). Sensation seeking, deviant peer

- affiliation, and internet gaming addiction among Chinese adolescents: The moderating effect of parental knowledge. *Frontiers in psychology*, 9, 2727.
<https://doi.org/10.1002/9781119413431.ch30>
- Turkle, S. (1998). "Identity in the Age of the Internet: Living in the MUD." In R. Holeton (Ed.), *Composing cyberspace: Identity, community and knowledge in the electronic age* (pp. 5–11). McGraw Hill.
- Velezmoro, R., Lacefield, K., & Roberti, J. W. (2010). Perceived stress, sensation seeking, and college students' abuse of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 26, 1526-1530.
<https://10.1111/j.1749-6632.1988.tb38501.x>
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 317-324. <https://doi.org/10.12968/pnur.2006.17.12.22417>
- Weisskirch, R. S., & Murphy, L. C. (2004). Friends, porn, and punk: Sensation seeking in personal relationships, Internet activities, and music preference among college students. *Adolescence*, 39, 189-201. [https://doi.org/10.1016/S1479-666X\(04\)80125-2](https://doi.org/10.1016/S1479-666X(04)80125-2)
- Yang, S. C., & Tung, C. J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23, 79-96.
<https://10.1021/jp0656835>
- Young, K. S. (1997, August). *What makes the Internet addictive: Potential explanations for pathological Internet use*. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, Chicago, USA.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1, 237-244. <https://doi.org/10.2307/jj.18252948.4>
- Young, K. S. (2001). Surfing not studying: Dealing with Internet addiction on campus. *Student Affairs Online*, 2, 1-3. <https://doi.org/10.1177/110330880100900101>
- Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *The American Behavioral Scientist*, 48, 402-415. <https://doi.org/10.1177/1103308804039641>
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. New York, NY: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M. (2006). Sensation seeking in entertainment. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 367-387). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
<https://doi.org/10.1002/9780470998496.ch13>
- Zuckerman, M. (2007). *Sensation seeking and risky behavior*. Washington, DC: American

大學生的刺激尋求動機與網路成癮之關係研究：以網路心理需求為中介

Psychological Association.

Zuckerman, M., Tushup, R., & Finner, S. (1976). Sexual attitudes and experience: Attitude and personality correlates and changes produced by a course in sexuality. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 44, 7-19. <https://doi.org/10.1038/263722a0>

投稿日期：2024 年 10 月 20 日

修正日期：2025 年 03 月 12 日

接受日期：2025 年 09 月 22 日

