

# 科技部補助專題研究計畫成果報告 期末報告

## 青少年網路使用與網路成癮之性別差異分析

計畫類別：個別型計畫  
計畫編號：MOST 106-2629-S-468-001-  
執行期間：106年08月01日至107年10月31日  
執行單位：亞洲大學心理學系

計畫主持人：柯慧貞  
共同主持人：孫旻暉  
計畫參與人員：碩士班研究生-兼任助理：紀慶璘  
碩士班研究生-兼任助理：熊可鈞  
碩士班研究生-兼任助理：楊子潔  
碩士班研究生-兼任助理：王育臻  
碩士班研究生-兼任助理：張哲豪  
碩士班研究生-兼任助理：塗雁婷  
碩士班研究生-兼任助理：沈佩綸  
碩士班研究生-兼任助理：洪迪萱  
碩士班研究生-兼任助理：謝乙太  
碩士班研究生-兼任助理：劉晏廷  
碩士班研究生-兼任助理：李昱辰  
碩士班研究生-兼任助理：謝筑羽  
碩士班研究生-兼任助理：陳禹誠  
碩士班研究生-兼任助理：林易聖  
碩士班研究生-兼任助理：鍾瑞心  
碩士班研究生-兼任助理：張瑋哲  
大專生-兼任助理：葉怡華  
其他-兼任助理：李雅雯

報告附件：出席國際學術會議心得報告

中 華 民 國 108 年 02 月 01 日

中文摘要：目的：資訊科技時代，資訊科技學習與運用仍常存在著性別差異；本研究旨在以全國代表性樣本，探討不同類型網路成癮的性別差異，並對其差異現象提出詮釋。

方法與結果：本計畫分成三個研究進行：

研究一：本研究以全國中小學生調查資料庫進行分析。由北、中、南分層取樣國小四年級以上學生2587人，國中生3066人，高中職生3257人，發現國小、國中、高中職男生在網路遊戲成癮風險群盛行率上皆高於女生；但在臉書成癮行為上，國小男生在臉書成癮風險群率高於女生，但到國中時，則男女生未達顯著差異；而到高中職時，女生的臉書成癮率高於男生的。進一步針對青少年網路遊戲成癮風險與臉書成癮風險群之性別差異現象加以探討。資料分析顯示青少年男生比起女生，在ADHD高、社交焦慮低、對遊戲的好處預期高、FB使用預期低、遊戲同儕影響大、FB同儕影響低、家長的溺愛、忽視型管教高。

研究二：取樣國中生150名，以問卷進行資料收集，發現性別角色會調節父母3C管教規範在性別與網路成癮間關係中的中介效果；即對女生而言，男性化愈高，則父母3C管教規範愈高，而網路成癮愈低。

研究三：進一步搜集大樣本1163名青少年(578名國中生，585名高中生)加以驗證，性別角色並未顯著調節父母3C管教規範在性別與網路成癮間關係中的中介效果。而青少年男生比起女生，仍是對遊戲的好處預期高、FB使用好處預期低、家長的管教規範低。

結論：本研究發現青少年男生網路遊戲成癮高風險大於女生，女生在臉書成癮風險高於男生。針對網路成癮的性別差異現象，發現可能是多元因素所致，與男女在氣質、管教、社會學習上的差異均有關。研究結果有助益性別差異詮釋模型的建構，亦有助於不同性別網路成癮防治方案的設計。

中文關鍵詞：性別差異、學生網路成癮、網路遊戲成癮、臉書成癮、性別刻板印象

英文摘要：OBJECTIVES: In the information technology era, there are still gender differences in the learning and application of information technology. This study aims to explore the gender differences in different types of Internet addictions and to explain the differences.

Methods and Results: This project included three studies: Study 1: This study was conducted with a national-wide database, including 2,587 students from the fourth grade and above, 3,066 from the middle school, and 3,257 from the high school recruited from the north, middle and south of Taiwan by stratification and clustering sampling. Results found that the online game addiction were prevalent in elementary, middle and high school boys. However, Facebook addiction was higher in the high school girls. Further explore the gender differences in the risk of online games addiction and Facebook addiction among adolescents. Results showed that compared to adolescent females, adolescent

males had higher ADHD, lower social anxiety, higher outcome expectancies for the online-game uses, lower outcome expectancies toward FB use, greater influence of game peers, lower influence of FB peers, higher parental styles of indulgent and neglectful on the technology use.

Study 2: 150 students participated in the survey and found the gender stereotypes played the moderating role in the mediating effect of parental 3C discipline in the relationship between gender and internet addiction; that is, for girls, the higher the masculinity, the higher the parental 3C discipline, which could lead to the lower Internet addiction.

Study 3: Further verification by recruiting a large sample of 1,163 adolescents (578 middle school students, 585 high school students) did not confirm the role of the gender stereotypes among high school students. Results still showed that compared with adolescent females, adolescent males had higher higher outcome expectancies for the online-game uses, lower outcome expectancies toward FB use, higher parental styles of indulgent and neglectful on the technology use.

Conclusion: This study found that teenagers have a higher risk of Internet game addiction than girls, and girls are more likely to be addicted to Facebook than boys. The gender difference in temperament, social learning, gender stereotype and parental control could explain the phenomenon.

英文關鍵詞： gender differences, student internet addiction, online game addiction, Facebook addiction, gender stereotypes

# 科技部補助專題研究計畫成果報告

(期中進度報告/期末報告)

## 青少年網路使用與網路成癮之性別差異分析

計畫類別：個別型計畫 整合型計畫

計畫編號：MOST 106-2629-S-468-001 -

執行期間：2017年08月01日至2018年10月31日

執行機構及系所：亞洲大學心理學系

計畫主持人：柯慧貞

共同主持人：孫旻暉亞洲大學心理系主任

計畫參與人員：紀慶璘、熊可鈞、楊子潔、王育臻、張哲豪、塗雁婷、沈佩綸、  
洪迪萱、謝乙太、劉晏廷、李昱辰、謝筑羽、陳禹誠、林易聖、  
鍾瑞心、張瑋哲

本計畫除繳交成果報告外，另含下列出國報告，共 1 份：

執行國際合作與移地研究心得報告

出席國際學術會議心得報告

期末報告處理方式：

1. 公開方式：

非列管計畫亦不具下列情形，立即公開查詢

涉及專利或其他智慧財產權，一年二年後可公開查詢

2. 「本研究」是否已有嚴重損及公共利益之發現：否 是

3. 「本報告」是否建議提供政府單位施政參考 否 是（請列舉提供之單位；本部不經審議，依勾選逕予轉送）（研議中）

中 華 民 國 108 年 01 月 31 日

## 目錄

中文摘要 .....	2
英文摘要 .....	3
1、前言 .....	4
2、研究目的 .....	8
3、研究方法.....	9
4、研究結果與討論.....	12
5、結論 .....	19
6. 參考文獻.....	20

## 摘要

**目的：**資訊科技時代，資訊科技學習與運用仍常存在著性別差異；本研究旨在以全國代表性樣本，探討不同類型網路成癮的性別差異，並對其差異現象提出詮釋。

**方法與結果：**本計畫分成三個研究進行：

研究一：本研究以全國中小學生調查資料庫進行分析。由北、中、南分層取樣國小四年級以上學生 2587 人，國中生 3066 人，高中職生 3257 人，發現國小、國中、高中職男生在網路遊戲成癮風險群盛行率上皆高於女生；但在臉書成癮行為上，國小男生在臉書成癮風險群率高於女生，但到國中時，則男女生未達顯著差異；而到高中職時，女生的臉書成癮率高於男生的。進一步針對青少年網路遊戲成癮風險與臉書成癮風險群之性別差異現象加以探討。資料分析顯示青少年男生比起女生，在 ADHD 高、社交焦慮低、對遊戲的好處預期高、FB 使用預期低、遊戲同儕影響大、FB 同儕影響低、家長的溺愛、忽視型管教高。

研究二：取樣國中生 150 名，以問卷進行資料收集，發現性別角色會調節父母 3C 管教規範在性別與網路成癮間關係中的中介效果；即對女生而言，男性化愈高，則父母 3C 管教規範愈高，而網路成癮愈低。

研究三：進一步搜集大樣本 1163 名青少年(578 名國中生，585 名高中生) 加以驗證，性別角色並未顯著調節父母 3C 管教規範在性別與網路成癮間關係中的中介效果。而青少年男生比起女生，仍是對遊戲的好處預期高、FB 使用好處預期低、家長的管教規範低。

**結論：**本研究發現青少年男生網路遊戲成癮高風險大於女生，女生在臉書成癮風險高於男生。針對網路成癮的性別差異現象，發現可能是多元因素所致，與男女在氣質、管教、社會學習上的差異均有關。研究結果有助益性別差異詮釋模型的建構，亦有助於不同性別網路成癮防治方案的設計。

**關鍵字：**性別差異、學生網路成癮、網路遊戲成癮、臉書成癮、性別刻板印象

## ABSTRACT

**OBJECTIVES:** In the information technology era, there are still gender differences in the learning and application of information technology. This study aims to explore the gender differences in different types of Internet addictions and to explain the differences.

**Methods and Results:** This project included three studies:

Study 1: This study was conducted with a national-wide database, including 2,587 students from the fourth grade and above, 3,066 from the middle school, and 3,257 from the high school recruited from the north, middle and south of Taiwan by stratification and clustering sampling. Results found that the online game addiction were prevalent in elementary, middle and high school boys. However, Facebook addiction was higher in the high school girls. Further explore the gender differences in the risk of online games addiction and Facebook addiction among adolescents. Results showed that compared to adolescent females, adolescent males had higher ADHD, lower social anxiety, higher outcome expectancies for the online-game uses, lower outcome expectancies toward FB use, greater influence of game peers, lower influence of FB peers, higher parental styles of indulgent and neglectful on the technology use.

Study 2: 150 students participated in the survey and found the gender stereotypes played the moderating role in the mediating effect of parental 3C discipline in the relationship between gender and internet addiction; that is, for girls, the higher the masculinity, the higher the parental 3C discipline, which could lead to the lower Internet addiction.

Study 3: Further verification by recruiting a large sample of 1,163 adolescents (578 middle school students, 585 high school students) did not confirm the role of the gender stereotypes among high school students. Results still showed that compared with adolescent females, adolescent males had higher higher outcome expectancies for the online-game uses, lower outcome expectancies toward FB use, higher parental styles of indulgent and neglectful on the technology use.

**Conclusion:** This study found that teenagers have a higher risk of Internet game addiction than girls, and girls are more likely to be addicted to Facebook than boys. The gender difference in temperament, social learning, gender stereotype and parental control could explain the phenomenon.

**Keywords:** gender differences, student internet addiction, online game addiction, Facebook addiction, gender stereotypes



# 1. 前言

## (1)網路使用普及化與低年齡化，青少年網路使用頻率高且時間長

網際網路的使用已大量普及到現代人的家庭、工商組織及政府部門。根據世界網際網路統計(Internet World Stats, 2016 年 6 月)調查發現，全球使用網路的人口數由 2014 年的 24 億人上升到達 35 億人，約佔全世界人口 48.6%，亞洲則佔全球使用人口的 49.5%，為世界最多網路使用人數的區域，且超越歐洲及北美洲。以國內的數據統計，根據財團法人台灣網路資訊中心(105 年 6 月)所做的統計，台灣的民眾上網比率，自 103 年之 75.6%上升到 80.3%，推估台灣的上網人數達 1,883 萬人；此外在上網時間上，平均每日 2 到 3 小時的比例為 21.2%，而 3 到 4 小時則為 14.6%，整體平均來說，台灣民眾平均每天上網為 3.4 小時；在上網年齡層方面，也已越來越年輕化，統計指出 12 到 15 歲之國中學生幾乎有 100%的上網比例；在 12 到 19 歲之年齡層每天使用 2 到 4 小時的比例為 48.3%且高於其他年齡層。換句話說，青少年的網路使用頻率高且使用時間長。

## (2)青少年在網路使用上的性別差異

### A. 性別差異化因素探討的重要性

雖然許多國家均努力減少性別不平等，女性比男性在教育、政治及工作場所仍常受到歧視或不公平對待(Goswami & Dutta, 2016)。女性在社會文化、教育及科技發展議題上，仍然面對許多挑戰；Orji(2010)指出在多項現代資訊科技的學習與運用上，呈現明顯的性別差異。是故，探討這些性別差異之原因，將有助於消除性別不平等，改善女性在科技學習與使用上的不利因素，並促進科技的發展與應用。

### B. 青少年在社群網路使用上的性別差異

過去文獻已指出青少年性別在電腦與網路通訊使用上之差異，Thellwall(2008)分析 22670 筆美國 My Space 的資料，發現社群網路使用者主要是青少年；而男生更傾向於利用社群網路認識新友，而女生則傾向於使用社群網路維持既有的關係。

### C. 青少年在網路遊戲使用上的性別差異

許多文獻也指出青少年在網路遊戲使用上具有性別差異；如男生玩網路遊戲的時間顯著高於女生(Colwell et al, 1995)；遊戲類型男生也較女生更易玩暴力型遊戲。遊戲內容也常性別刻板化，遊戲中的女性常是性別刻板化角色，如無助、待救援角色，而

男性角色多為掠奪、戰鬥角色(Gailey, 1993；Dietz, 1998)。

至於國內研究，楊淑晴、黃凱琳(2011)發現男生在線上遊戲的參與比例、玩家資歷、每天上線平均時間與線上遊戲參與動機均顯著高於女生，但在遊戲類型方面，男生比較偏好競速與刺激類型的遊戲，像是賽車遊戲、角色扮演、動作遊戲；而女生喜歡的類型則有兩極化的不同，較動態的如賽車遊戲，靜態類型如益智遊戲及養成遊戲等。其他研究也發現高中男生上網咖玩遊戲的意圖與頻率均高於女生(許義忠，2006)。

### **(3)青少年在網路成癮之性別差異**

#### **A.青少年在整體性網路成癮上的性別差異**

過去國外研究之文獻中多指出青少年男生較女生有更高比例網癮者，如南韓(Jang et al, 2008)、中國青少年(Liang et al, 2016)、土耳其(Ak et al, 2013)等。

國內研究部份，陳碧姬、吳宜鮮(2005)以深度訪談研究不同性別成員在其家中的數位機會，包括資訊科技與內容的接近及使用機會，發現受訪家庭女性成員在家中的數位機會明顯較男性成員不足，姊妹們普遍有電腦恐懼症，兄弟們則普遍有網路成癮的現象，兄弟姊妹間對電腦負面態度常有揶揄或指責。另外，陳瑋婷與黃瓊蓉(2015)探討台灣學生網路成癮性別差異之後設分析指出，台灣國小至大專以上的男生比女生更依賴網路，性別差異的組間效果量在 7~12 歲、12~15 歲組間更大於 18 歲以上組；而若在家中上網比例愈高時，總體網路成癮、強迫性上網行為及耐受性上的性別差異則更高。

#### **B.青少年在不同類型網路成癮上的性別差異**

Young(1998)即指出男性更傾向於權力、控制及性想像相關的遊戲成癮，而女性則較傾向於較封閉、匿名而與他人分享感受情緒的社群網路成癮。國內黃柏蒼(2011)研究指出青少年男性網路遊戲和情色使用較能預測網路成癮，而女性使用社會互動功能較能預測網路成癮。本研究團隊以教育部 103 年教育部學生網路行為調查資料進行分析，亦發現不同年齡層的男生均較女生有較高的網路遊戲成癮；但是在 FB 成癮上，國中生在 FB 成癮上男女生未有顯著差異，但到高中職則女生 FB 成癮高於男生。

#### **(A)青少年在社群網路成癮上的性別差異**

Ryan 等人(2014)在臉書成癮(Facebook Addiction)的文獻回顧中指出，FB 成癮的性

別差異發現不一致，可能因不同性別在 FB 使用與 FB 使用動機上有所差異(Hunt, Atkin & Krishnan, 2012；Joinson, 2008；Sheldon, 2009；Spiliotopoulos & Oakley, 2013；Teppers et al., 2014)。先前文獻多指出女性多使用社交網路維持關係，而男性用 FB 發展新關係；故男女可能在 FB 成癮發展歷程上有不同進程。

國內賴柏蓉(2016)研究也發現高中生之臉書成癮有性別差異，女生臉書成癮傾向高。

## **(B)青少年在遊戲成癮上的性別差異**

國外許多文獻也指出遊戲成癮有性別差異，新加坡 Choo 等人(2010)指出男生每週遊戲時間高於女生，病態性使用比率男生高於女生；在香港 Wang 等人(2014)研究指出男生遊戲成癮的風險更高；Müller 等人(2015)的跨國歐洲調查 (德國、希臘、冰島、荷蘭、波蘭、羅馬尼亞、西班牙)，發現男生網路遊戲成癮疾患的比例高於女生。

台灣柯志鴻等人的研究(2005)也指出青少年男生的網路遊戲成癮嚴重度高於女生，研究也指出青少年在曾玩網路遊戲、每週網路遊戲時間玩超過十小時的比例，玩遊戲為追求成就感、結交新友的動機上，男生高於女生。另外研究也發現男生的成癮傾向比女生的成癮傾向強 (蕭伯諺，2011)。

以上文獻回顧整理，已指出網路使用與網路成癮性別差異化現象；但對於差異化原因的詮釋與驗證，則仍缺乏文獻。由於 JS Eccles 等人(1990)對父母刻板性別角色印象研究文獻整理與模型建立，指出父母對男女生刻板性別角色印象將調節性別對子女參與相關活動的影響。是故，本計畫提出二年計畫，擬進行性別差異化的詮釋與驗證以及進一步探討性別角色刻板印象的調節效果，以利在數位學習的性別平等教育上的應用。以下說明本研究擬探討之問題：

## **(4)網路使用行為與網路成癮之性別差異化的心理社會成因分析**

### **A.不同性別青少年是因家中電腦擺設可近性之不同，而產生網路使用行為與網路成癮之差異？而父母性別角色刻板印象是否調節此中介關係？**

陳碧姬(2005)探討家庭內數位機會、電腦態度及網路使用，訪問 38 戶家庭中的電腦擺放位置，發現電腦最多擺在男孩(哥哥、弟弟)房間，較少放在女孩房間；而男孩使用電腦時間顯著多於女生。

另外，本研究團隊亦發現中小學生電腦擺放房間者的線上遊戲成癮高於電腦擺在公共區空間學童的網路遊戲成癮(洪迪萱、柯慧貞，2016)。因此，本研究擬驗證是否性別(男生)透過電腦擺放在青少年房間的中介，而使電腦遊戲使用時間增高，網路遊戲成癮風險性提高？是否父母性別刻板角色會調節此中介途徑？

## **B.不同性別青少年是因父母管教態度的不同，而產生網路使用行為與網路成癮的差異？而父母性別角色刻板印象是否調節此中介關係？**

過去文獻指出父親和母親對於不同性別的管教方式有顯著差異。父親對於兒子較常使用威權式，母親對於女兒比較常用民主式，對兒子較常使用溺愛型(Conrade, G., & Ho, R., 2001)。

而文獻也指出父母對網路的管教方式可以去預測孩子在家使用網路的程度(Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I., 2010)；對國小生的研究指出父母為溺愛型(親子互動高；但沒監督規範)，孩子使用網路的程度最高，父母為威權型(親子互動低，但訂有監督規範)，孩子使用網路的程度最低。而本團隊探討父母管教方式與國中生線上遊戲成癮之相關性發現，父母管教是忽略式的國中生，線上遊戲成癮的程度最高；父母管教是民主紀律式(亦即權威式，有互動了解，但也有規範)的線上遊戲成癮最低(謝乙太、柯慧貞，2016)。是故，本研究擬探討是否性別透過家長的 3C 產品的溺愛或忽略管教方式，而提高男生的網路遊戲使用時間與成癮風險、降低女生網路遊戲成癮的風險？而父母期待之性別角色刻板印象是否將調節此中介效果？

## **C.不同性別青少年是因同儕影響力的不同，而產生網路使用行為與網路成癮的差異？而父母性別角色刻板印象是否調節此中介關係？**

但文獻也指出國中生的網路成癮會受到同儕影響力的影響(Deng, Hu, Hu, Wang, & Sun, 2007)。上述文獻回顧已指出青少年網路成癮分數因性別而有所不同，女生的分數比男生低(Esen, B. K., & Gündoğdu, M., 2010)。過去研究發現同儕對網路遊戲的贊同、同儕玩遊戲的頻率以及同儕邀約使用網路遊戲之頻率可提高青少年的網路遊戲正向預期而預測網路遊戲成癮(Wu, Ko, Tung, Li, 2016)。因此，本研究擬探討在男生是否有較高的玩遊戲的同儕壓力？女生是否有較高 FB 使用的同儕壓力？而不同性別是否透過同儕的影響力而影響男生網路遊戲成癮？而父母期待之性別角色刻板印象是否將調節此中介關係？

## **D.不同性別青少年是因網路正向預期的不同，而產生網路使用行為與網路成癮的差異？而父母性別角色刻板印象是否調節此中介關係？**

過去研究已發現青少年男生具有較高網路成癮、網路遊戲成癮；而研究也已指出網路使用正向預期(Li, Ko, Wu, 2011)、網路遊戲成癮正向預期(Wu, Ko, Tung, Li, 2016)是預測網路成癮、網路遊戲成癮之預測因子。因此，本研究擬探討男女網路在使用與網路遊戲使用正向預期的不同，並驗證性別透過使用正向預期之中介而預測網路使用、網路遊戲使用或網路成癮/網路遊戲成癮的路徑。

## **2.研究目的**

綜合上述，本研究目的說明如下：

(1) 驗證台灣青少年前期(國中生)與後期(高中生)在不同數位使用與不同網路成癮類型之性別差異化。

(2) 探討家長管教方式、同儕社會影響力、網路使用正向預期在國中生、

高中生網路使用與網路成癮(FB 成癮、網路遊戲成癮)性別差異化的可能因素及性別角色刻板印象的調節角色與路徑模型。

(3) 比較國中生、高中生在上述(1)(2)項網路使用與網路成癮(FB 成癮、網路遊戲成癮)性別差異化及其中介與調節模型上的異同。

### 3. 研究方法

#### (1)研究參與者

本計畫分成三個研究進行：研究一：以全國中小學生調查資料庫進行分析。由北、中、南分層取樣國小四年級以上學生 2587 人，國中生 3066 人，高中職生 3257 人；研究二：取樣國中生 150 名，研究三：分層叢集取樣大樣本 1163 名青少年(578 名國中生，585 名高中生)。

#### (2)研究工具

##### A.個人資料表

包括學生的姓名、學號、班級、性別、年齡、成績滿意度、父母教育程度及婚姻狀況。

##### B.網路使用行為調查表

家裡是否有可上網的電腦、最常在哪裡上網、家中是否可以使用無線網路、此學期在非假日及假日時花多少時間使用課業用網路、線上遊戲或其他休閒用網路、智慧手機使用情形、臉書(Facebook)使用情形、線上遊戲使用情形，以及網路使用情形了解個人最近一年的網路使用情形，受試者評估最近一年內每週平均花多少時間在不同的網路活動中，包括電腦、平板電腦及智慧型手機等，用在網路活動的時間。

##### C.網路使用問題行為問卷

本問卷為評估網路成癮傾向之自填式問卷，係參考 DSM-V 網路成癮診斷標準，撰寫不同的網路使用行為成癮項目，分為線上遊戲成癮、Facebook 成癮、智慧型手機/平板電腦成癮，以勾選「是」或「否」的方式作答。柯慧貞、董旭英、李俊霆、周廷璽(2015)在 104 年中小學學生網路使用情形調查報告中顯示本量表的信度如下所列：

(A)線上遊戲成癮分量表總計 9 題，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.82、國中為.82、高中職為.84。

(B)Facebook 成癮分量表總計 9 題，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.83、國中為.81、高中職為.84。

(C)智慧型手機/平板成癮分量表總計 9 題，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.84、國小為.82、國中為.83、高中職為.84。

(D)網路成癮分量表總計 9 題，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.86、國中為.85、高中職為.87。

##### D.性別特質量表

本量表是李美枝(1981)所編製的「性別特質量表」。本量表包括男性化特質項目 20 題，

女性化特質項目 20 題。作答方式採李克特式五點量尺，由「非常不符合」至「非常符合」，分別給予 5、4、3、2、1 分。男性特質內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為 0.86，女性特質內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為 0.81，兩性特質內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為 0.81，未分化特質內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為 0.81。

### E. 3C 產品的四種管教方式量表

過去研究指出家長管教方式與網路成癮行為有關(吳慧菁，2007)，故本研究為了解學生的家長針對 3C 產品的管教方式與各項網路使用行為之關係，乃參考黃玉臻(1997)編制的父母管教方式量表與 Buri(1991)根據 Baumrind(1971)的概念所發展出的父母威權性量表(PAQ)，並依據 Maccoby 與 Martin(1983)的四種管教類型概念來撰寫家長對學生使用 3C 產品的管教方式題目、態度與是否教導學生良好網路使用習慣所編製而成。量表主要分為「家長回應」和「家長規範」兩向度，各 4 題，共 8 題。柯慧貞等人(2015)在 104 年中小學學生網路使用情形調查報告中顯示本量表之國中、高中職家長回應向度之內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )國中為.70、高中職為.75；家長規範向度之內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )國中為.79、高中職為.78。

### F. 社會影響問卷

本問卷改編自「社會影響量表」由翁翠吟與柯慧貞(2011)所編製的問卷。該問卷主要分為三個部分：父母長輩社會影響(父母、週遭親戚)、同儕社會影響(班上同學和好友)和網路可及性。父母長輩和同儕社會影響兩部分之量表內容，包含父母長輩、同儕使用網路的頻率、邀請他人使用網路的頻率，以及對網路使用行為的贊同度。網路可及性的部分則是測量週遭環境可接觸到網路的程度(接觸的容易度)之題目。本問卷擬分別依線上遊戲、Facebook、智慧型手機/平板電腦使用測量他人的影響，以勾選「是」或「否」的方式作答。柯慧貞等人(2015)在 104 年中小學學生網路使用情形調查報告中顯示本量表內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.94、國中為.93、高中職為.95；分量表的信度如下所列：

(A)線上遊戲社會影響分量表，該分量表共 13 道題目，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.85、國中為.83、高中職為.84。

(B)Facebook 社會影響分量表，該分量表共 13 道題目，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.89、國中為.85、高中職為.86。

(C)智慧型手機/平板使用社會影響分量表，該分量表共 12 道題目，內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.89、國中為.87、高中職為.88。

## G.網路使用態度問卷

本問卷參考柯慧貞、翁翠吟、林旻沛(2010)所編製的「網路使用預期量表」的五個因素，（滿足慾望、獲取新知、自我認同、忘憂增趣和聯絡友情）改寫題目，本問卷擬分別依調查線上遊戲、Facebook、智慧型手機/平板電腦使用的動機，以勾選「是」或「否」的方式作答。柯慧貞、董旭英、李俊霆、周廷璽(2015)在 104 年中小學學生網路使用情形調查報告中顯示本量表的信度如下所列：

(A)線上遊戲分量表，採是、否問句加以測量，總計 17 題。內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.93、國中為.92、高中職為.94。

(B)Facebook 分量表，以是、否問句測量，總計 19 題。內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.93、國中為.92、高中職為.91。

(C)智慧型手機/平板網路分量表，並以是、否問句測量，總計 15 題。內部一致性信度值(Cronbach's  $\alpha$ )為.91、國中為.91、高中職為.89。

### (3)資料蒐集流程

針對國高中學生進行量表之施測，於施測前準備流程，由受過訓練之研究人員與工讀生擔任問卷調查員，分別至所抽樣的國高中，以班級為單位進行團體施測。

本研究並經過校方同意，說明施測目的、問卷性質與內容，取得校方同意後，將家長/監護人同意書，請校方發給學生帶回家請家長/監護人填寫，經家長/監護人同意後，而後進入班級施測，進入班級後，發下學生參與施測同意書，取得學生同意，說明指導語並告知其施測目的與保密原則，施測結果與學校考評與成績均無關係，請參與者能根據實際之狀況回答問卷中的問題，於學生同意後再開始進行施測，回收問卷後給予學生一份禮品。而所收集到的資料將以 SPSS 22.0 版進行統計分析。

### (4)統計分析

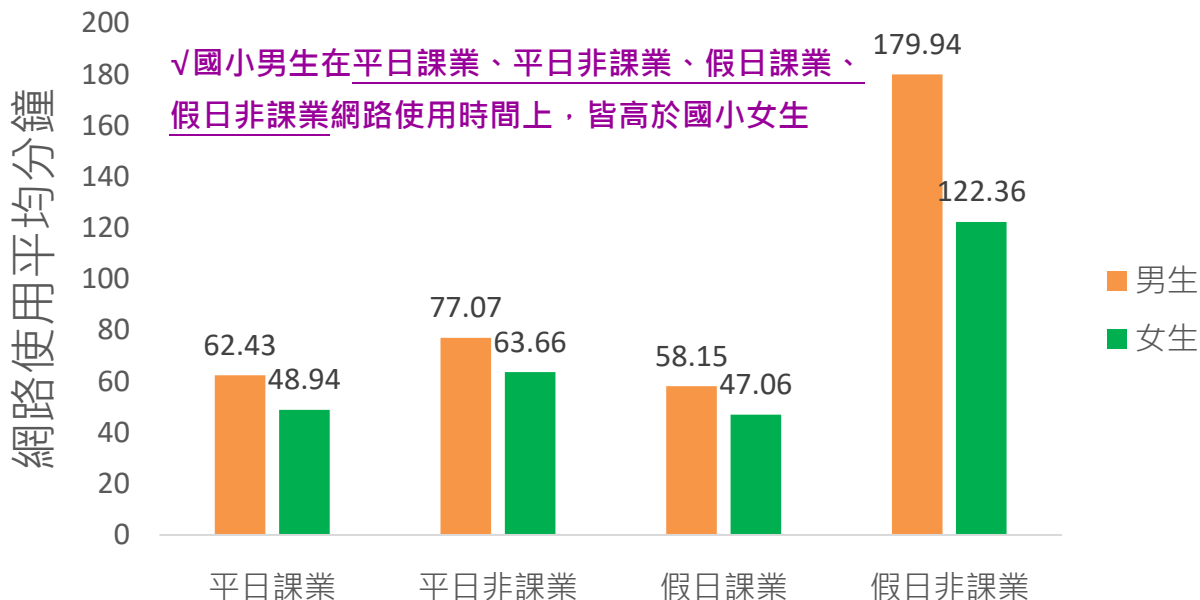
於資料收集完成後，擬以 SPSS 第 22.0 版、PROCESS 軟體(Hayes, 2013) 統計軟體及 R 3.0.2 版(R Development Core Team, 2013)進行統計分析。本研究統計顯著水準訂定為  $p < 0.05$ 。以 Pearson correlation analysis 分析各變項之相關分析;使用 process 軟體，結合 Bootstrap method 加以檢定 中介效果之調節(即中介式調節作用 mediated moderation)。

## 4. 結果與討論：

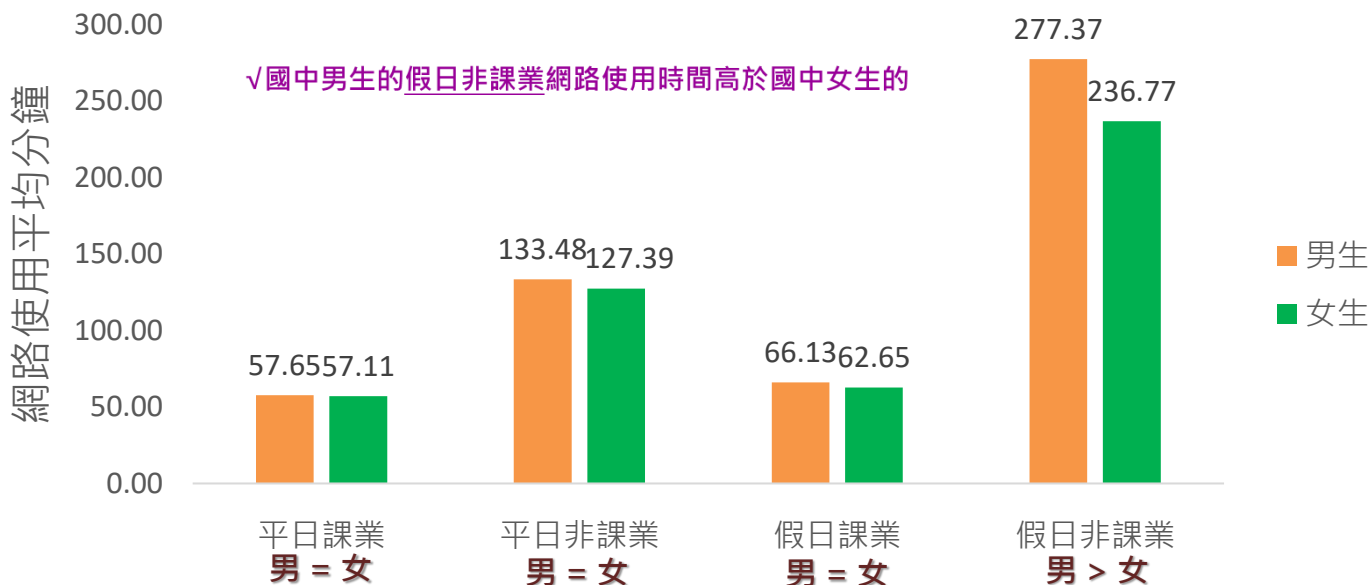


本計畫分成三個研究進行：

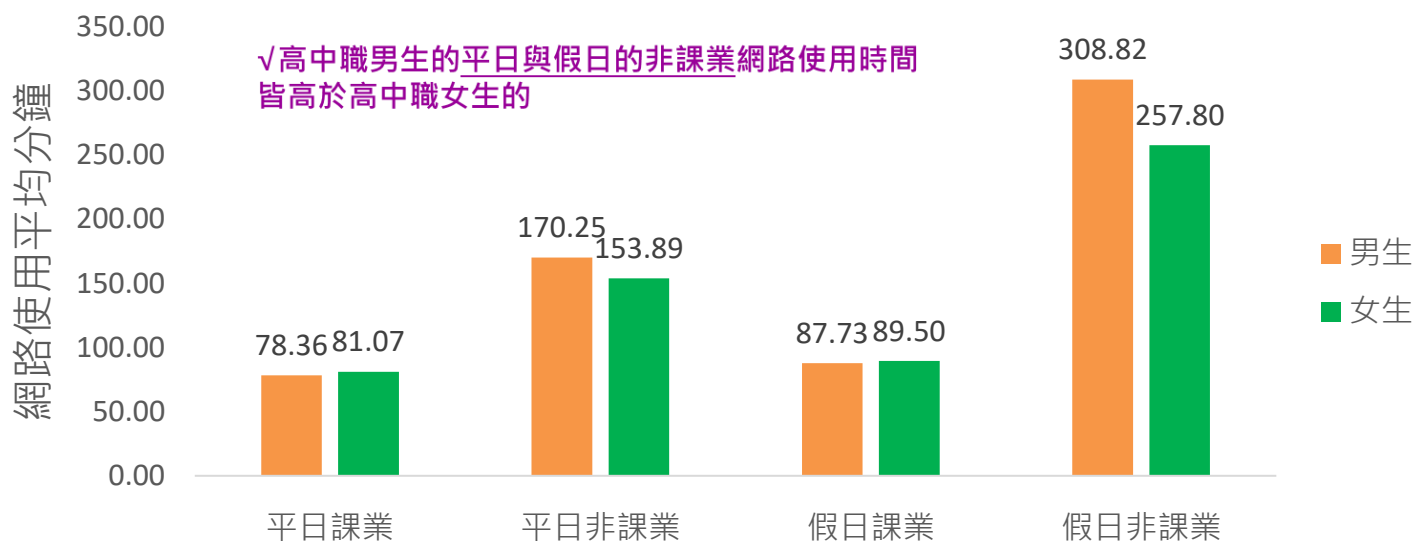
研究一：本研究以全國中小學生調查資料庫進行分析。由北、中、南分層取樣國小四年級以上學生 2587 人，國中生 3066 人，高中職生 3257 人，發現國小、國中、高中職男生在網路遊戲成癮風險群盛行率上皆高於女生；但在臉書成癮行為上，國小男生在臉書成癮風險群率高於女生，但到國中時，則男女生未達顯著差異；而到高中職時，女生的臉書成癮率高於男生的(如圖一至圖七)。



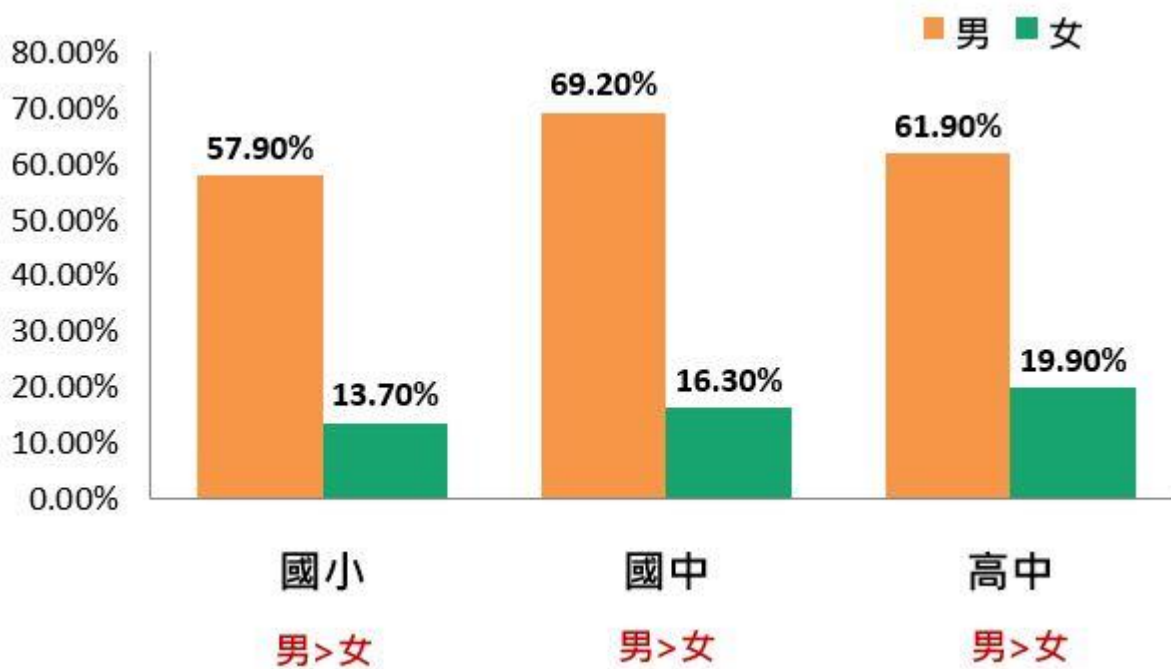
圖一：國小男女生的網路使用時間



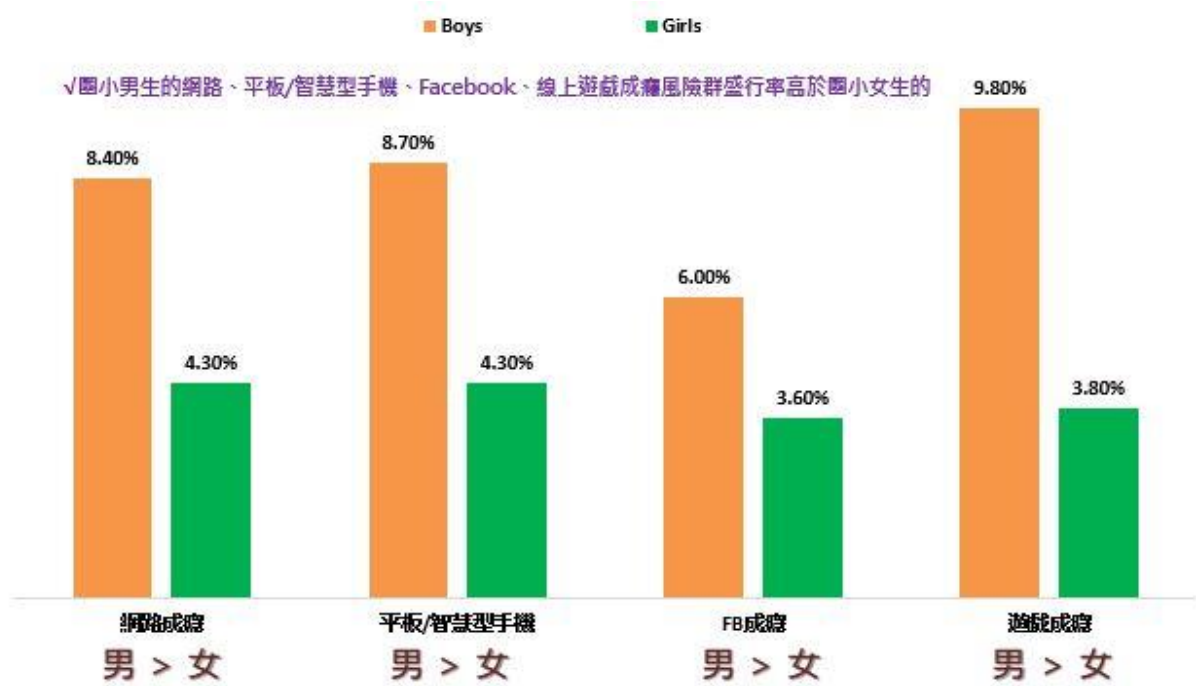
圖二：國中男女生的網路使用時間比較



圖三：高中職男女生的網路使用時間比較



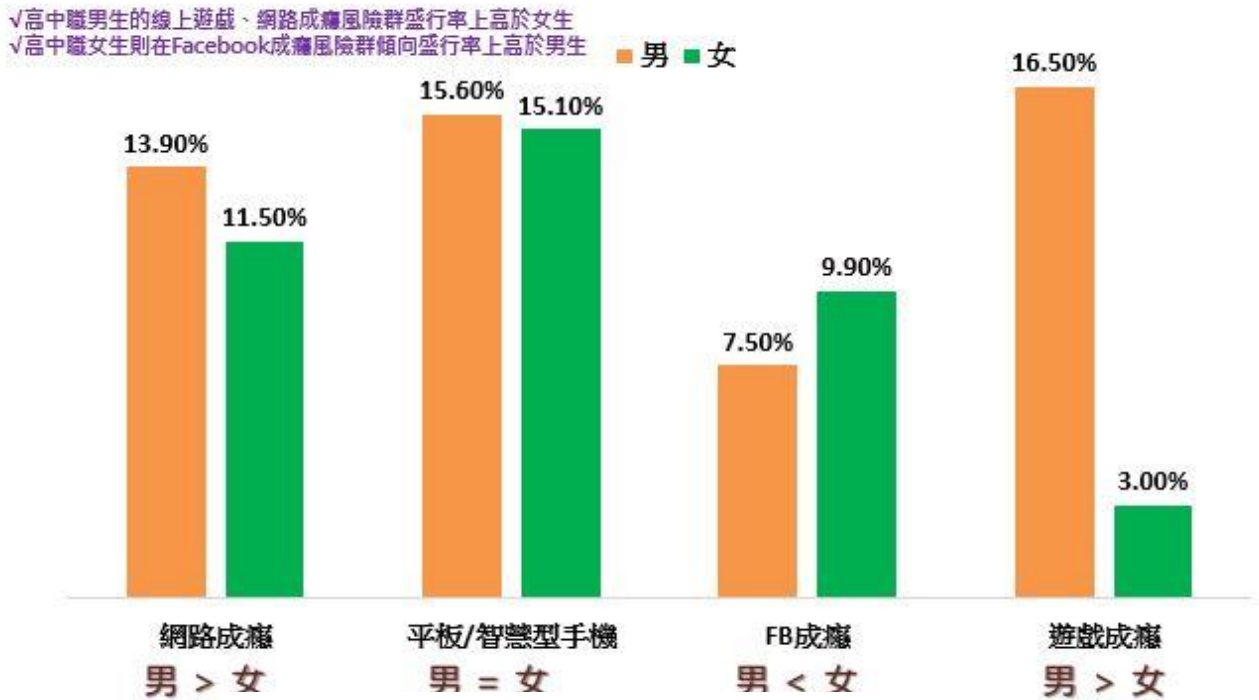
圖四：男女在玩攻擊類型網路遊戲比例上之差異



圖五：國小女生在網路成癮風險群盛行率上之差

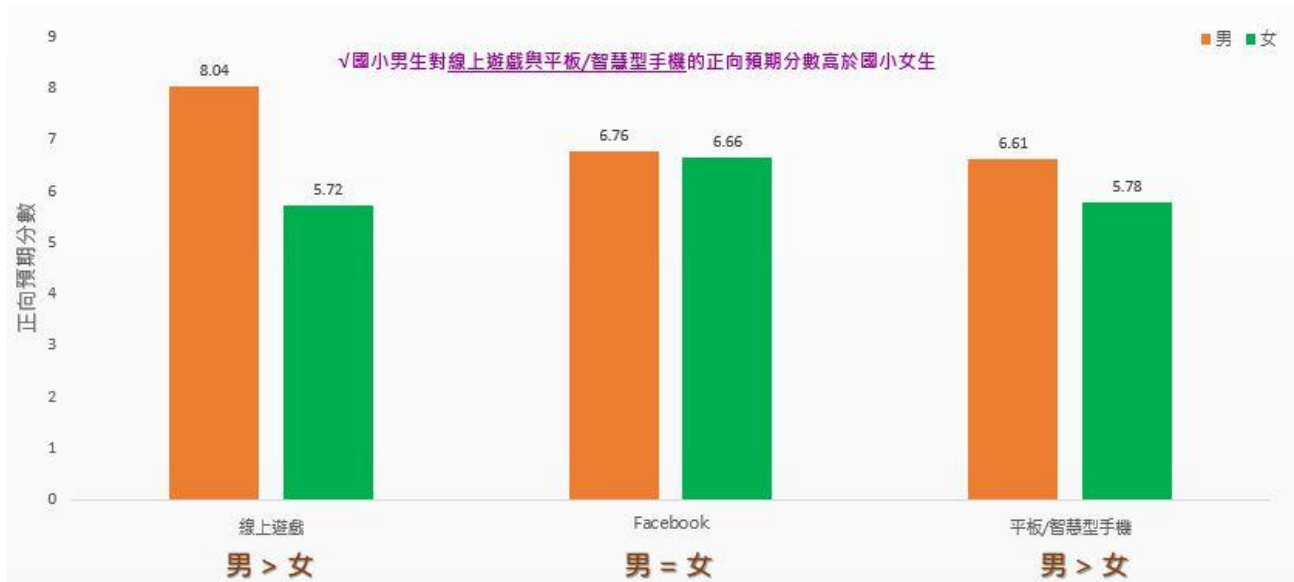


圖六：國中男女生在網路成癮風險群盛行率上之差異



圖七：高中男女生在網路成癮風險群盛行率上之差異

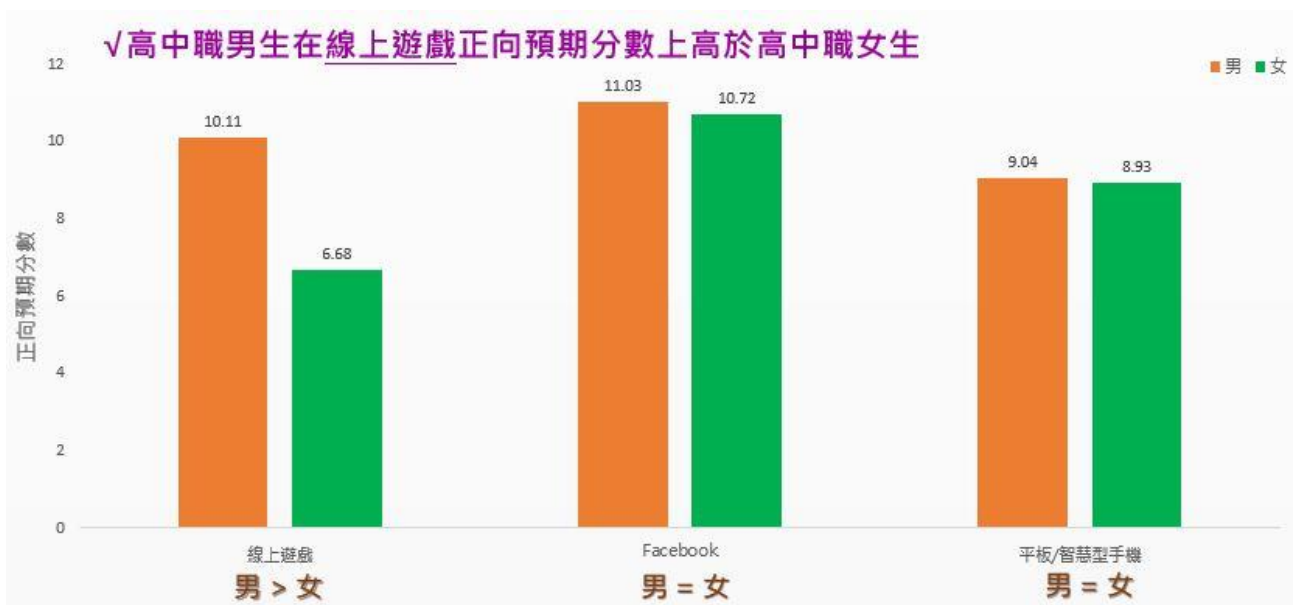
進一步針對青少年網路遊戲成癮風險與臉書成癮風險群之性別差異現象加以探討。資料分析顯示青少年男生比起女生，在 ADHD 高、社交焦慮低、對遊戲的好處預期高、FB 使用預期低、遊戲同儕影響大、FB 同儕影響低、家長的溺愛、忽視型管教高(如圖八 至圖十五 )。



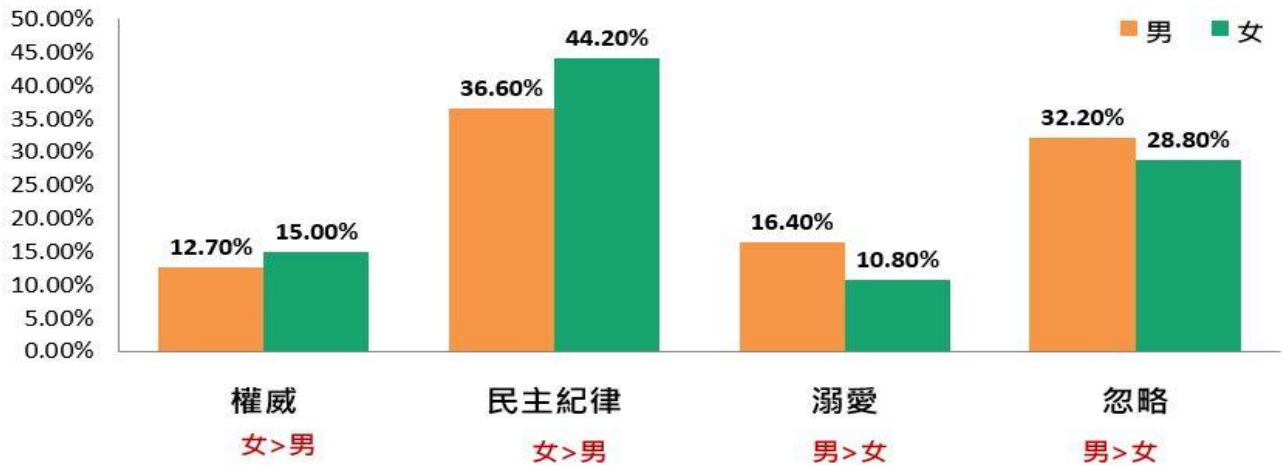
圖八：國小男女生對各類型網路使用之正向預期平均



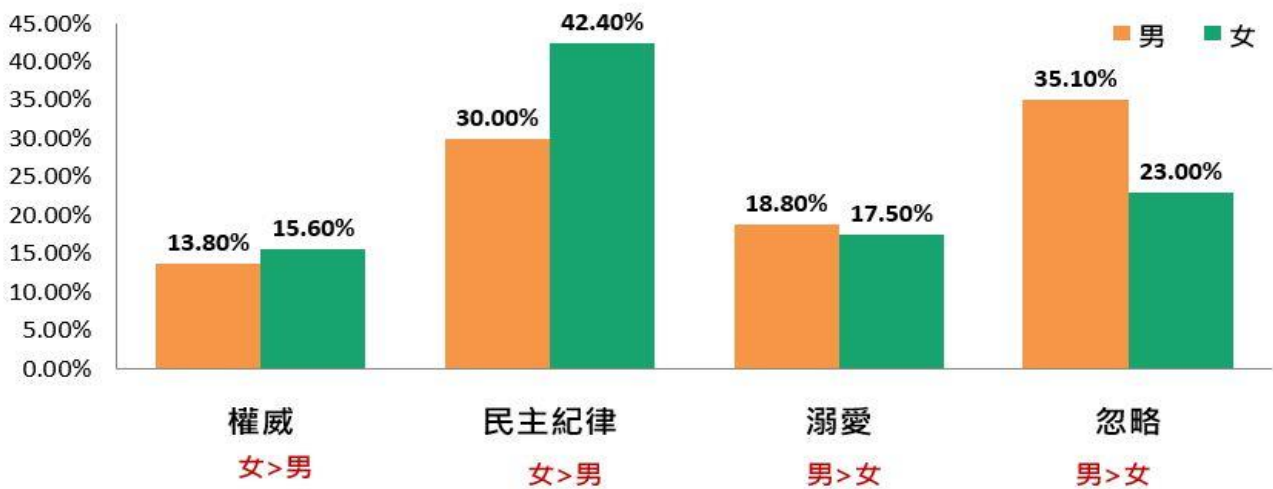
圖九：國中男女生對各類型網路使用之正向預期平均



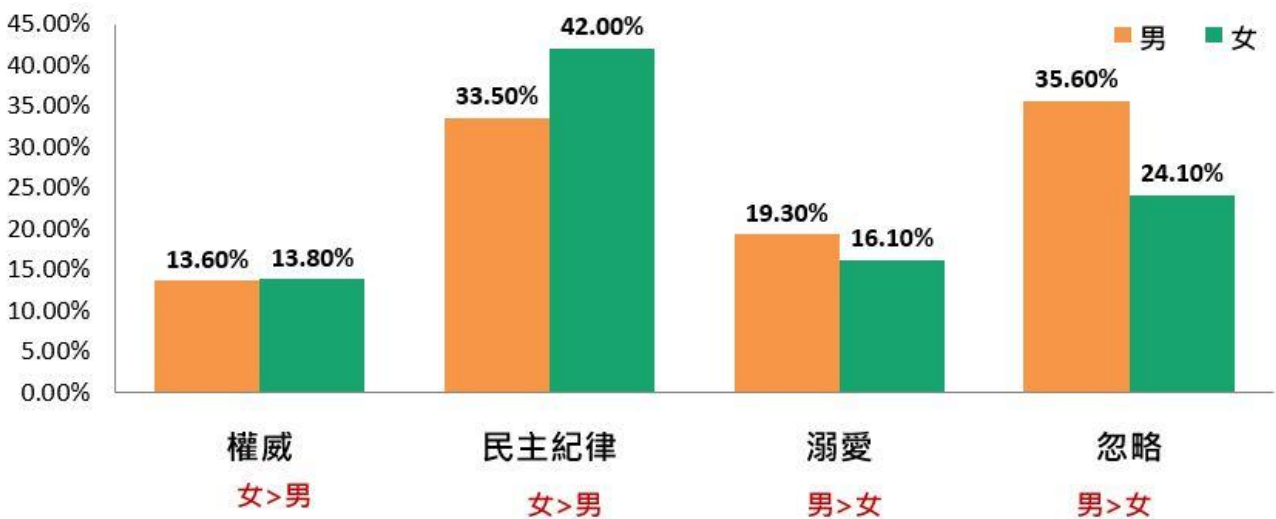
圖十：高中職男女生對各類型網路使用之正向預期平均



圖十一：國小男女父母在 3C 產品教養上之差異均分數之比較分數之比較分數之比較

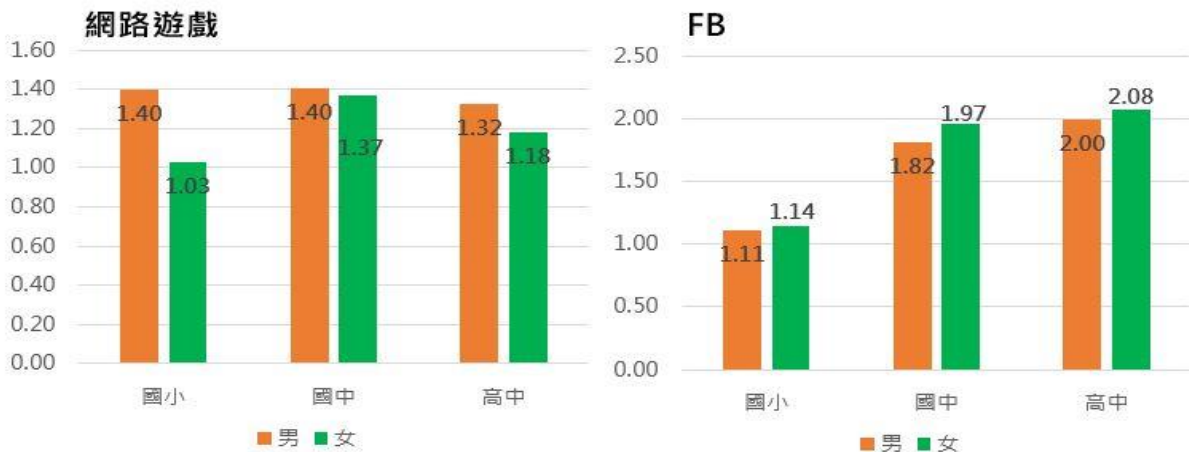


圖十二：國中男女父母在 3C 產品教養上之差異

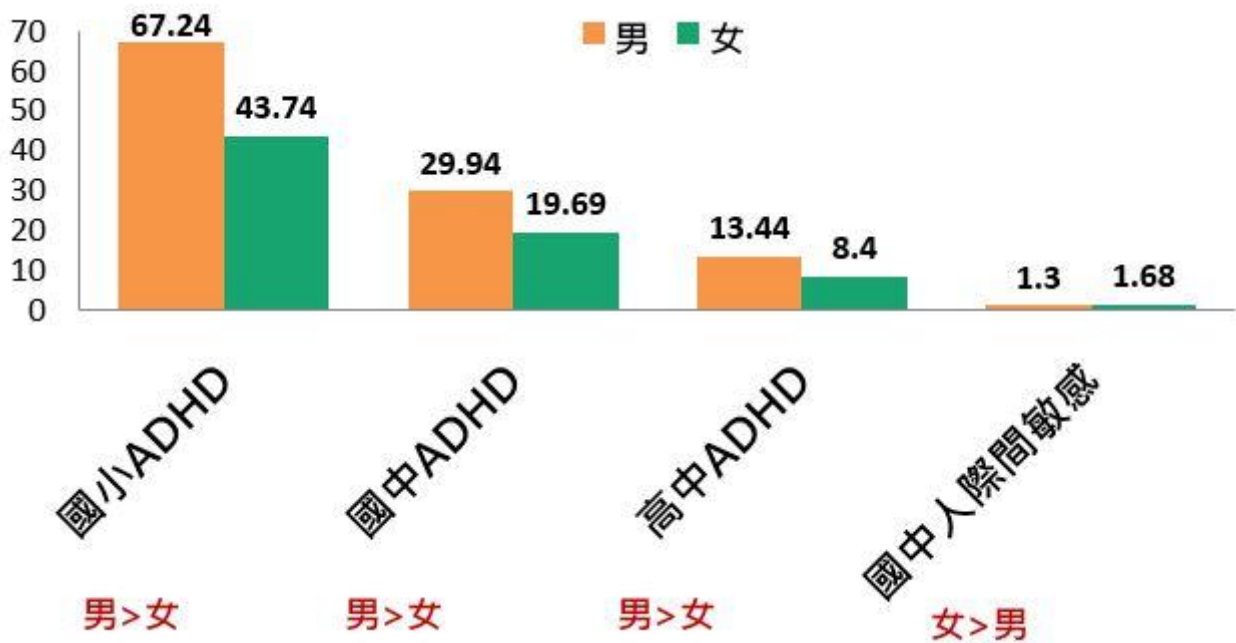


圖十三：高中男女父母在 3C 產品教養上之差異

- 國小、高中男生的網路遊戲同儕力高於女生
- 國中、高中女生的FB同儕力高於男生



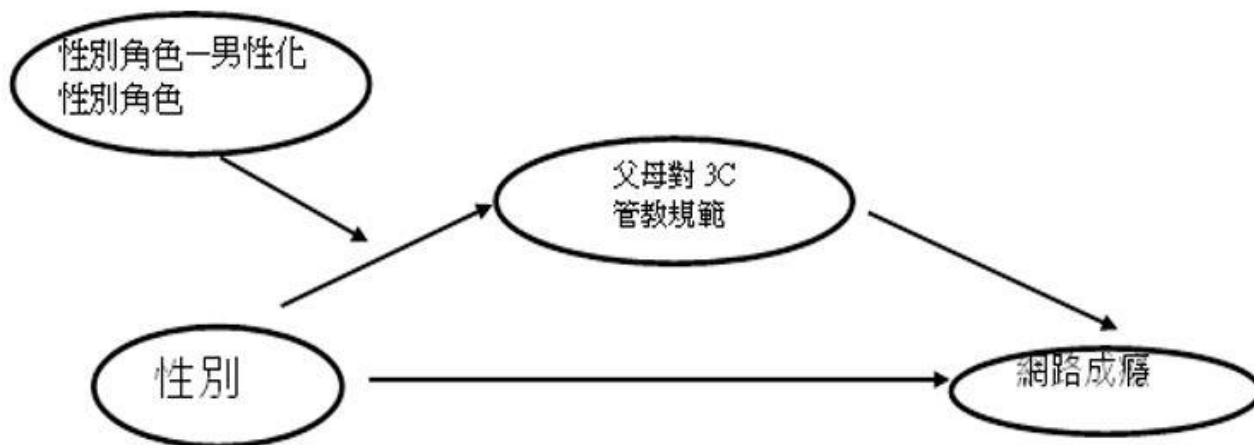
圖十四：男女在網路遊戲/FB 同儕影響力上的差異



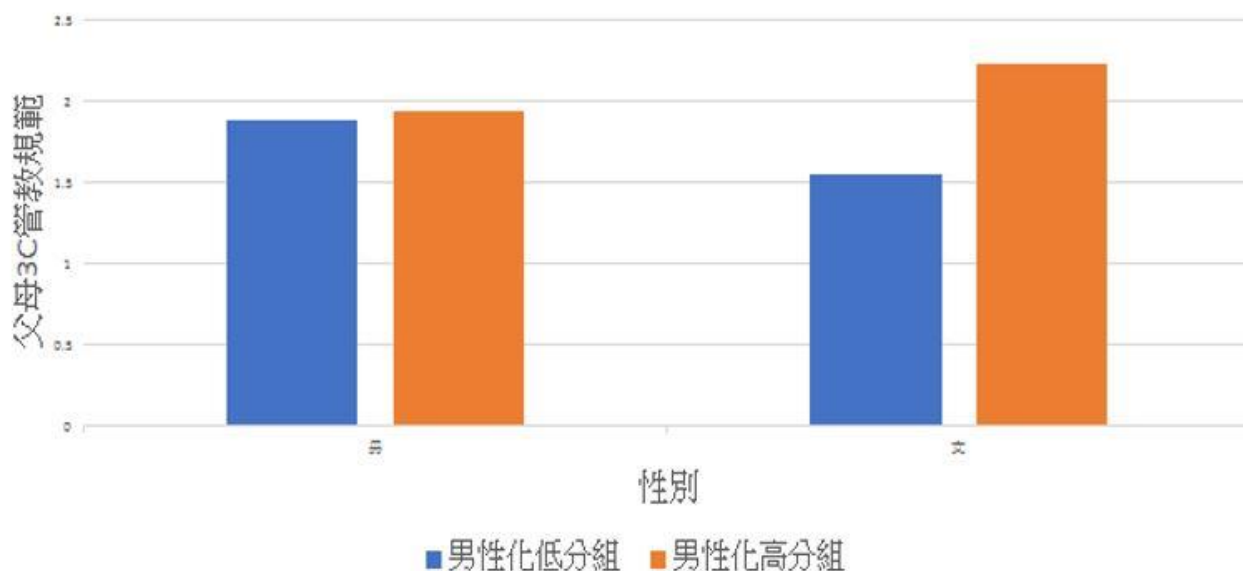
圖十五：男女在身心症狀上的差異

研究二：取樣國中生 150 名，以問卷進行資料收集，以 PROCESS 對全體樣本進行路徑分析模型，結果發現（一）「父母 3C 管教規範」部份中介「性別」與「網路成癮」的相關；（二）「男性化性別角色」對於「父母 3C 管教規範」在「性別」與「父母 3C 管教規範」間的中介效果具調節作用；（三）進一步分析發現，對男性化高分的女生而言，父母 3C 管教規範愈高，而網癮越低，對男性化低的女生，父母 3C 管教規範較低，網癮風險較高。（如圖 十六至圖十七）。





圖十六：國中生男性化性別角色對父母 3C 管教規範



圖十七：國中生男女之男性化性別角色與父母 3C 管教規範之關係之調節作用

研究三：進一步搜集大樣本 1163 名青少年(578 名國中生，585 名高中生) 加以驗證，在高中生，仍證實刻板印象的角色，女生若男性化高，父母 3C 管教規範愈多，其網路遊戲風險較低，但對男生而言，則男性化與父母規範無關(如圖 至圖 )。而青少年男生比起女生，仍是對遊戲的好處預期高、FB 使用好處預期低、家長的管教規範低。

## 5. 結論：

本研究發現青少年男生網路遊戲成癮高風險大於女生，女生在臉書成癮風險高於男生。針對網路成癮的性別差異現象，發現可能是多元因素所致，與男女在氣質、管教、社會學習上的差異及性別刻板印象均有關。研究結果有助益性別差異詮釋模型的建構，亦有助於不同性別網路成癮防治方案的設計。



## 6. 參考文獻

### (1) 中文文獻

- 李美枝(1981)。性別特質問卷的編製及男女大學生四種性別特質類型在成就動機、婚姻、事業及性態度上的比較。中華心理學刊, 23(1), 23-27。
- 洪迪萱、柯慧貞、周廷璽、李俊霆、董旭英(2016)。國小生家中電腦在房間透過高線上遊戲網路正向預期、少良好習慣、多不良習慣而增高線上遊戲成癮風險。中亞聯大網路成癮防治中心成立四週年國際研討會臺灣網路成癮防治學會 2016 年會暨國際研討會, 台中, 台灣。
- 柯慧貞、董旭英、李俊霆、周廷璽(2015)。104 年學生網路使用情形調查報告, 教育部。財團法人臺灣網路資訊中心(2015)。<http://www.twnic.net.tw/index4.php>。
- 許義忠(2006)。高中生上網咖意圖與行為的性別差異。觀光研究學報, 12(1), 23-42。
- 陳瑋婷、黃瓊蓉(2015)。台灣學生網路成癮性別差異之後設分析。中華心理衛生學刊, 28(3), 351-387。
- 陳碧姬、吳宜鮮(2005)。家庭內兩性數位機會、電腦態度與網路使用行為初探。資訊社會研究, 9, 295-324。
- 黃柏蒼(2011)。台灣青少年網路成癮之心理病理因子與性別差異：其與網路使用、壓力、衝動性之關聯性。國立臺灣大學博碩士論文, 台北市。
- 楊淑晴、黃凱琳(2011)。國中生參與線上遊戲經驗與自我概念、生活適應與幸福感之研究。教育資料與圖書館學, 48(3), 407-442。
- 賴柏蓉(2016)。臺北市高中生自尊及臉書成癮之相關研究。中國文化大學博碩士論文, 未出版, 台北市。
- 謝乙太、柯慧貞、周廷璽、李俊霆、董旭英(2016)。父母管教方式與同儕影響力對國中生線上遊戲成癮程度的影響。中亞聯大網路成癮防治中心成立四週年國際研討會臺灣網路成癮防治學會 2016 年會暨國際研討會, 台中, 台灣。
- 蕭伯諺(2011)。青少年線上遊戲使用動機、網路社會支持與線上遊戲成癮傾向之研究-以台中縣私立弘文高級中學為例。朝陽科技大學休閒事業管理系學位論文, 1-85, 台中市。

### (2) 英文文獻

- Ak, Ş., Koruklu, N., & Yılmaz, Y. (2013). A study on Turkish adolescent's Internet use: possible predictors of Internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 205-209.
- Choo, H., Gentile, D., Sim, T., Li, D. D., Khoo, A., & Liau, A. (2010). Pathological video-gaming among Singaporean youth.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 195-206.
- Conrade, G., & Ho, R. (2001). Differential parenting styles for fathers and mothers. *Australian Journal of Psychology*, 53(1), 29-35.
- Deng, Y., Hu, M., Hu, G., Wang, L., & Sun, Z. (2007). An investigation on the prevalence of internet addiction disorder in middle school students of Hunan province. *Zhonghua liu xing bing xue za zhi= Zhonghua liuxingbingxue zazhi*, 28(5), 445-448.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex roles*, 38(5-6), 425-442.
- Eccles, J. S., Jacobs, J. E., & Harold, R. D. (1990). Gender role stereotypes, expectancy effects, and parents' socialization of gender differences. *Journal of Social Issues*, 46(2), 183-201.
- Esen, B. K., & Gündoğdu, M. (2010). The relationship between internet addiction, peer pressure and perceived social support among adolescents. *The International Journal of Educational*

Researchers, 2(1), 29-36.

Gailey, C. W. (1993). Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games. *The Journal of Popular Culture*, 27(1), 81-98.

Goswami, A. and Dutta, S. (2016) Gender Differences in Technology Usage - A Literature Review. *Open Journal of Business and Management*, 4, 51-59.

<http://dx.doi.org/10.4236/ojbm.2016.41006>

Hunt, D., Atkin, D., & Krishnan, A. (2012). The influence of computer-mediated communication apprehension on motives for Facebook use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), 187-202.

Internet World Stats (2016). <http://www.internetworldstats.com/>.

Jang, K. S., Hwang, S. Y., & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychiatric symptoms among Korean adolescents. *Journal of School Health*, 78(3), 165-171.

Joinson, A. N. (2008, April). Looking at, looking up or keeping up with people?: motives and use of facebook. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1027-1036). ACM.

Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, 193(4), 273-277.

Liang, L., Zhou, D., Yuan, C., Shao, A., & Bian, Y. (2016). Gender differences in the relationship between internet addiction and depression: A cross-lagged study in Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 63, 463-470.

Lin, M. P., Ko, H. C., & Wu, J. Y. W. (2011). Prevalence and psychosocial risk factors associated with Internet addiction in a nationally representative sample of college students in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(12), 741-746.

Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., ... & Tsitsika, A. (2015).

Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry*, 24(5), 565-574.

Orji, R. O. (2010). Impact of gender and nationality on acceptance of a digital library: an empirical validation of nationality based UTAUT using SEM. *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, 1(2), 68-79.

Ryan, T., Chester, A., Reece, J., & Xenos, S. (2014). The uses and abuses of Facebook: A review of Facebook addiction.

Sheldon, P. (2009). Maintain or develop new relationships? Gender differences in Facebook use. *Rocky Mountain Communication Review*, 6, 51-56.

Spiliotopoulos, T., & Oakley, I. (2013, April). Understanding motivations for Facebook use: Usage metrics, network structure, and privacy. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3287-3296). ACM.

Teppers, E., Luyckx, K., Klimstra, T. A., & Goossens, L. (2014). Loneliness and Facebook motives in adolescence: A longitudinal inquiry into directionality of effect. *Journal of adolescence*, 37(5), 691-699.

Thelwall, M. (2008). Social networks, gender, and friending: An analysis of MySpace member profiles. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(8), 1321-1330.

Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464.

Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014.

Wu, J. Y. W., Ko, H.-C., Wong, T.-Y., Wu, L.-A., & Oei, T. P. (2016). Positive Outcome Expectancy Mediates the Relationship Between Peer Influence and Internet Gaming Addiction Among Adolescents in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(1), 49-55.

Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery*. John Wiley & Sons.

## 出席國際學術會議心得報告

計畫編號	104-2511-S-468-003-MY3
計畫名稱	青少年網路使用與網路成癮之性別差異分析
出國人員姓名 服務機關及職稱	謝乙太 亞洲大學心理學系 研究生
會議時間地點	2018年4月23日至2018年4月25日於德國科隆舉辦
會議名稱	(中文)第五屆國際行為成癮國際會議(ICBA) (英文)5 <sup>th</sup> International Conference on Behavioral Addictions (ICBA 2018)
發表論文題目	Family Support Moderates the Effects of Internet Gaming Addiction on Depression among Adolescents in Taiwan: a four-month follow-up

### 一、參加會議經過

#### (一)目的：

參加今年四月二十三日到二十五日(德國科隆當地時間)，總計三天，在德國科隆舉辦的第五屆國際行為成癮國際會議(ICBA)，與指導教授共同發表一篇口頭論文，瞭解現在最新非物質相關成癮的科學知識。

#### (二)會議內容介紹：

第五屆國際行為成癮國際會議(ICBA)於四月二十三日在德國科隆的凱悅飯店(Hyatt Regency Köln)正式開幕，議程中分享各國有關非物質科學知識，從遺傳學、神經生物學、流行病學、社會學、人類學領域研究的結果、臨床方法等，並且邀請相關專家一起討論有關疾病的診斷準則，促進各方面的國際合作發展機會。

在會中與指導教授共同發表「Family Support Moderates the Effects of Internet Gaming Addiction on Depression among Adolescents in Taiwan: a four-month follow-up」。

### 二、與會過程與心得

這次參加 ICBA 2018 學習到很多有關於行為成癮的重點或是最新研究結果與目前最受大家重視有關各症狀的診斷標準、問題。

像是現在很重視有關於行為成癮的後設認知，也就是說一個人擁有關於自己認知歷

程的知識，覺察到自己的認知歷程後進行監控或是調整的能力，現在這種後設認知被視為解釋行為的最好方式，並且也被視為可作為治療的一種方式，利用後設認知介入讓個案瞭解自己的認知歷程並訓練擁有調整認知的能力，避免進入惡性循環。

接下來會提到在會議中，我得到網路遊戲成癮、社群媒體成癮、Pathological pornography use、Excessive Buying 的新知。關於網路遊戲成癮的研究結果較一致，認為是一種行為成癮，且五大性格中神經質、開放性與網路遊戲成癮較有關係，而網路遊戲成癮的症狀會嚴重影響青少年心理和幸福感，low social competence 是可以預測且也是網路遊戲成癮結果；最常見來求診的都是玩遊戲變成每天起來唯一做的事，現在普遍的治療都是藥物加心理，但接下來應要重視重新訓練生活(Lifestyle Training)，讓個案重新建立不完遊遊戲後，每天的生活如何度過。

我覺得目前大家漸漸更重視 social media 帶給大眾的影響，並覺得可能會成為下一個列入參考的行為成癮，但是我們同時應考慮，以現況來說使用社群的頻率對青少年是很重要的一件事，還有目前關於社群媒體成癮的研究東方與西方可能有極大差異，光是常使用的軟體就有很大的不同，唯全世界都通用的軟體恐怕只有 FB，可是使用率日漸下降，所以我們需要更多質性研究與目前社群媒體成癮缺乏的縱貫研究來進一步研究。

有關於 Pathological pornography use 的爭論則是被認為男女觀看時間與習慣有差別但是 fMRI 沒有差異，fMRI 顯示對性刺激的反應時間沒有差別，但酬賞系統有差別。關於有沒有 Pornography use disorder，學者則建議九大項診斷標準需要追一年並且需要滿 4~5 項才符合，但還是需要進一步代表性病理研究；Excessive Buying 雖然現在還沒有診斷，但是有三重點分別是不適應、造成個人痛苦、非在躁期發生，且發生的步驟是 compensation→emotion reasons for buying→concerns about uniqueness & opportunity→control，且並認為比起 OCD 相比跟賭博可能有較強關係，這部分也需要更多的病理研究才能知道。

有一篇利用 Network Analysis 研究有關科技成癮行為的論文我覺得是很新的一種研究方式，也提供另一面向的觀點；其發現網路成癮、網路遊戲成癮、社群媒體成癮、性成癮中，網路成癮與網路遊戲成癮最有關聯，但因為沒有加入有關於社群的問題，造成無法知道是否與社群媒體成癮有關連性，但學者認為有可能這些都跟網路成癮沒有太大關係，也就是說這其實是四種不同的成癮，因此用診斷網路成癮的診斷準則也許不太合適，我們應考慮是否應發展各自的診斷準則。

會議中除了成因、結果相關的研究，也有許多治療方法的研究，而許多研究治療方法的學者都認為不管是哪一種成癮，都應該將個案的“家”納入治療中，最早研究網路成癮的學者 Young 也提到“家”的重要性，並提到世界上只有韓國有政府單位在管理成癮預防與治療政策，她認為其他國家應該也需要，並提到 self-regulation 與 self-control 是重要的保護機制，我們在考量預防與治療策略的時候應加入。

有關於行為成癮的辯論是我覺得很有趣的部份，會派正反面的代表提出研究並說明他的立場，但是不管是從辯論或是 keynote 演講可以知道，目前大家都有共識——過度行為的概念化，利用物質成癮、準則來評估，確立危險因子後就會變成行為成癮；所有類型的成癮都跟藥物成癮有關，尤其是網路遊戲成癮；我們應該更小心有關診斷準則的

定義，是否因為科技不斷地改變而需增加或是修改，並小心過度診斷，且在有更好的診斷標準時，應使用過度使用取代成癮；現在有大量的評估工具，但仍有爭議，且我們須注意即使符合研究中的評估工具也不一定符合真正的診斷，因為每篇的研究工具也都不盡相同，所以即使研究結果相同，我們還是要懷疑因為工具不同造成的誤差；比起行為，我們應該要更重視行為後造成的結果，所以 DSM-5 中失功能可視為九項中最重要的一項；可以知道的是酬賞系統是成癮與否的重要關鍵，但是現在的技術只能知道酬賞系統有活動，並沒有辦法知道與聽到喜歡的音樂或是彈琴跟成癮所引發的腦部活動是否一樣，也就是說無法區辨使酬賞系統活動的行為是什麼，這是未來需進一步研究的地方，期待將來利用光遺傳學技術可以解決這個問題。

### 三、會後建議

希望學弟妹可以利用學校舉辦國際研討會的時候，盡量跟國外學者多多交流，並且多訓練自己的英文能力，若將來有其他像是此次 ICBA 的國際研討會時，多發表相關的研究成果，並藉由參與國際研討會與各國與會人員多交流，瞭解不同國家的文化，可能因為文化而形成的多元觀點，促進對自己研究的新想法、面向。

### 資料名稱與內容

#### 本次研討會投稿壁報論文摘要

OP-88

**Family Support Moderates the Effects of Internet Gaming Addiction on Depression among Adolescents in Taiwan: a four- month follow-up**

**HUEI-CHEN KO\*, SI-JIN WANG, YI-TAI,HSIEH**

\*Asia University; E-Mail: jennyko@asia.edu.tw

**Keywords: Internet gaming addiction, family support, depression, adolescents**

**Background:** Previous studies have documented the association of Internet Gaming Addiction (IGA) with Depression. This longitudinal study was designed to explore the possible role of family support in the effect of internet gaming addiction on depressive symptoms among adolescents.

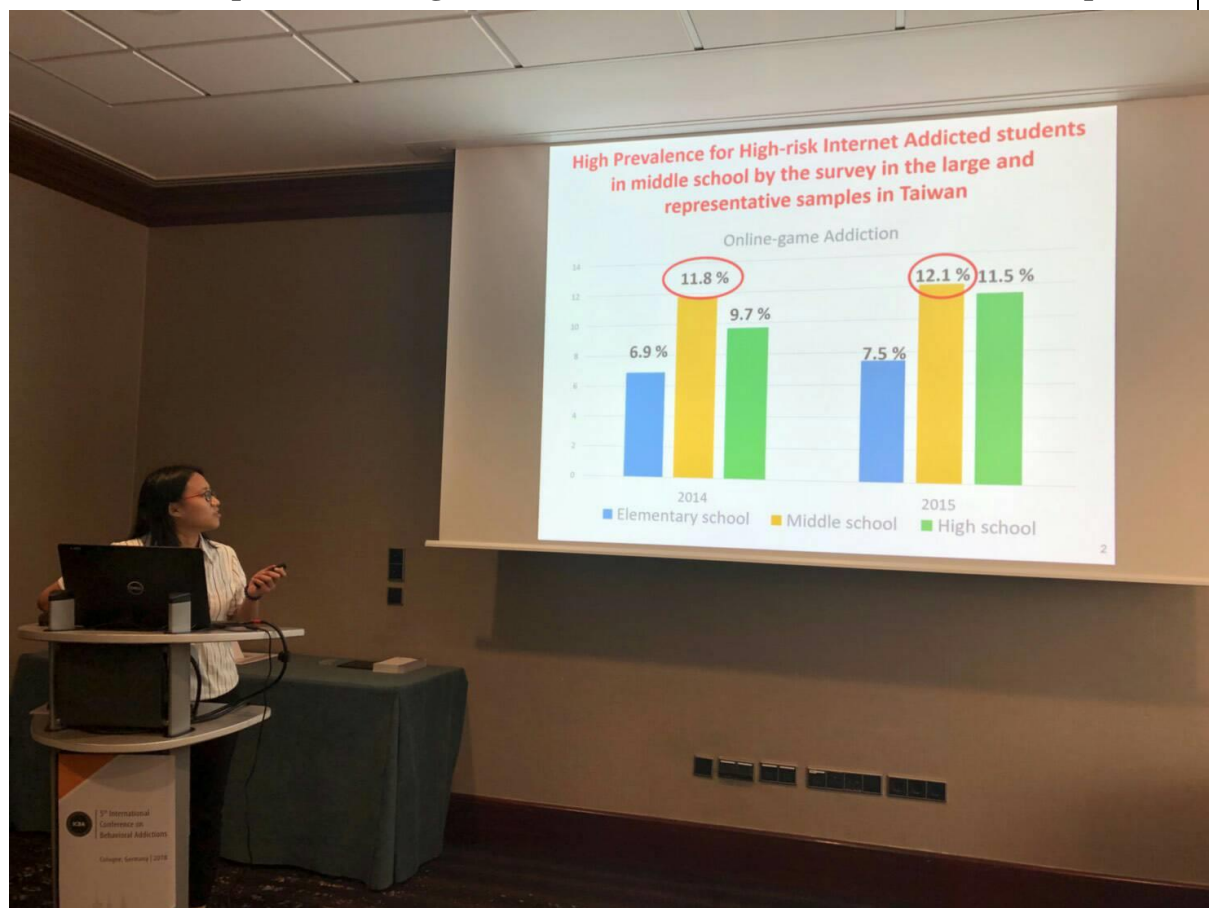
**Methods:** The participants consisted of 1,136 middle school students (580 boys, 556 girls). All the participants completed the questionnaires, including IGA scale, family support scale, depression subscale of SCL-90-R at time 1(T1) and at the four-month follow-up

(T2).

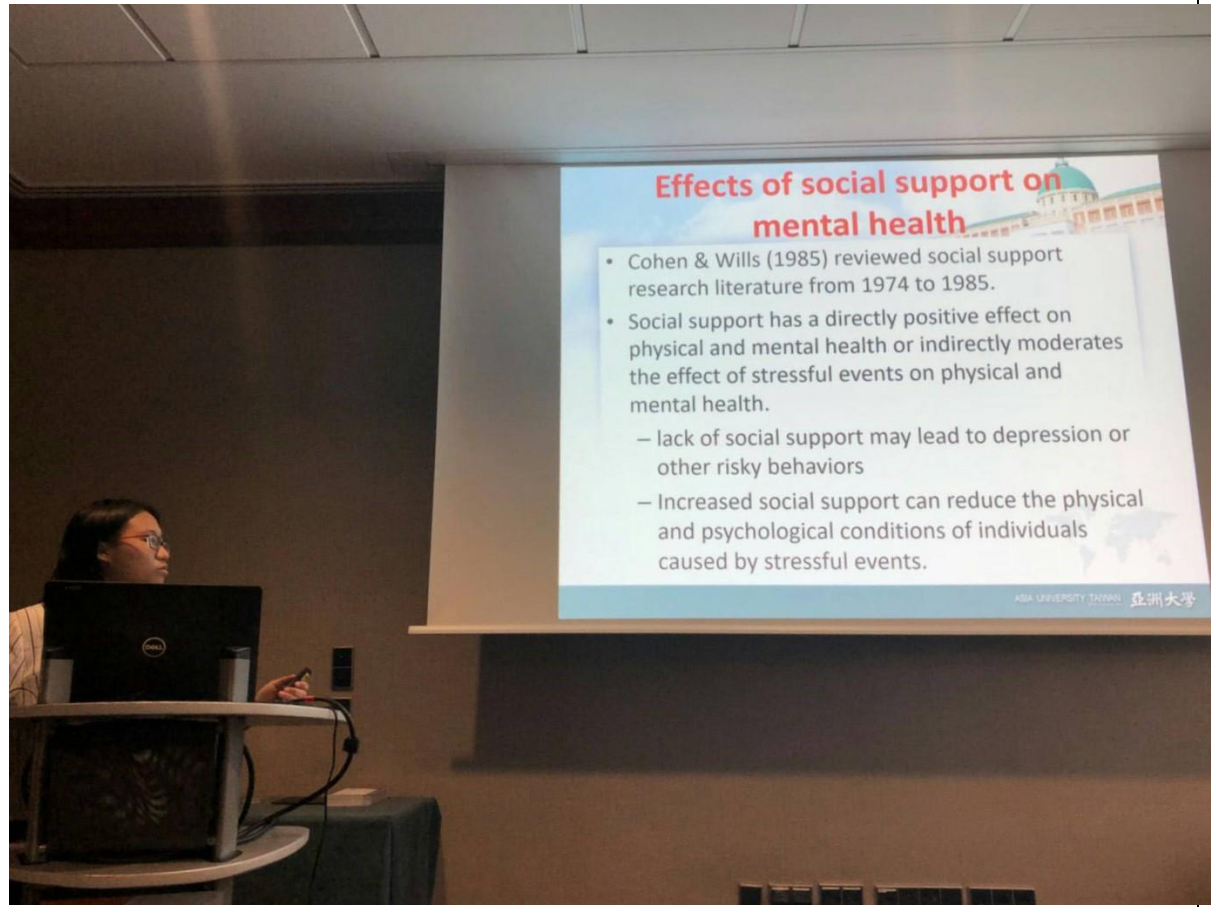
**Results:** The hierarchical regression analysis was conducted. The results showed that after T1 depression scores were controlled, the interaction between the T1 IGA scores and the T1 family support scores significantly predicted the T2 depression scores. Further analyses indicated that the T1 IGA scores significantly predicted the T2 depressive scores only in the group with the lower T1 family support scores, but not in the group with the middle or high family support scores.

**Conclusion:** This study suggested that family support moderates the effects of IGA on depressive symptoms. Further studies should investigate the pathways how family support protect the negative effect of IGA from depression.

照片一 口頭報告 Family Support Moderates the Effects of Internet Gaming Addiction on Depression among Adolescents in Taiwan: a four- month follow-up



照片二 口頭報告 Family Support Moderates the Effects of Internet Gaming Addiction on Depression among Adolescents in Taiwan: a four- month follow-up





106年度專題研究計畫成果彙整表

計畫主持人：柯慧貞		計畫編號：106-2629-S-468-001-				
計畫名稱：青少年網路使用與網路成癮之性別差異分析						
成果項目		量化	單位	質化 (說明：各成果項目請附佐證資料或細項說明，如期刊名稱、年份、卷期、起訖頁數、證號...等)		
國內	學術性論文	期刊論文	0			
		研討會論文	4	篇	1. 張瑋哲, 柯慧貞(2018). 社交焦慮調節國中生不良睡眠品質與線上遊戲成癮之相關：性別差異探討，論文發表於2018台灣心理學會第57屆年會，台南，台灣。 2. 鍾瑞心, 張婉洺, 柯慧貞(2018). 父母3C管教規範中介性別與國中生網路成癮關係—性別角色的調節作用，論文發表於2018台灣心理學會第57屆年會，台南，台灣。 3. 沈佩綸, 柯慧貞(2018). 網路遊戲預期中介攻擊類遊戲與青少年網路遊戲成癮之關係：性別差異探討，論文發表於2018台灣心理學會第57屆年會，台南，台灣。 4. 柯慧貞, 周廷璽, 李俊霆, 董旭英(2017). 學生網路遊戲與臉書成癮的性別差異探討，論文發表於2017性別與科技國際會議中，高雄，台灣。	
		專書	0	本		
		專書論文	0	章		
		技術報告	0	篇		
		其他	0	篇		
		智慧財產權及成果	專利權	發明專利	申請中	0
				已獲得	0	
	新型/設計專利				0	
	商標權			0		
	營業秘密			0	件	
	積體電路電路布局權			0		
	著作權			0		
品種權			0			
其他		0				
技術移轉	件數	0	件			
	收入	0	千元			
國外	學術性論文	期刊論文	0	篇		
		研討會論文	2		1. Li CY, Ko HC (2018) Gender	

					difference in the moderating roles of peer influence and parental influence in the effects of depression on Internet Gaming Addiction among adolescents: a four-month follow-up. Presented in the 7th Annual Conference of International Society of Internet Addiction (ISIA), Taichung, Taiwan. 2. Chu CY, Ko HC (2018) Gender moderates the mediated effect of social anxiety on the relationship between Facebook Addiction and well-being among junior high school students: a 9-month follow-up study. Presented in the 7th Annual Conference of International Society of Internet Addiction (ISIA), Taichung, Taiwan.
		專書		0	本
		專書論文		0	章
		技術報告		0	篇
		其他		0	篇
智慧財產權及成果	專利權	發明專利	申請中	0	件
			已獲得	0	
		新型/設計專利		0	
	商標權		0		
	營業秘密		0		
	積體電路電路布局權		0		
	著作權		0		
	品種權		0		
	其他		0		
	技術移轉	件數		0	
收入			0	千元	
參與計畫人力	本國籍	大專生		1	人次
		碩士生		16	
		博士生		0	
		博士後研究員		0	
		專任助理		0	
	非本國籍	大專生		0	
碩士生		0			

	博士生	0	
	博士後研究員	0	
	專任助理	0	
其他成果 (無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)		應用研究成果，結合服務學習，修習網癮課程學生應用在國中進班服務與輔導，有效提升青少年節制上網的自我效能，並使遊戲成癮高風險群學生顯著下降。	
	成果項目	量化	名稱或內容性質簡述
科教國 合同計 畫加填 項目	測驗工具(含質性與量性)	0	
	課程/模組	0	
	電腦及網路系統或工具	0	
	教材	0	
	舉辦之活動/競賽	0	
	研討會/工作坊	3	1. 參與中山大學舉辦2017性別與科技國際會議，發表研究成果。 2. 在2018台灣心理學會年會舉辦「網路成癮性別差異」小型研討會，發表成果。 3. 出席2018年國際網癮學會，發表本計畫研究成果。
電子報、網站	0		
	計畫成果推廣之參與(閱聽)人數	300	1. 參與中山大學舉辦2017性別與科技國際會議，發表研究成果。 2. 在2018台灣心理學會年會舉辦「網路成癮性別差異」小型研討會，發表成果。 3. 出席2018年國際網癮學會，發表本計畫研究成果。

## 科技部補助專題研究計畫成果自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現（簡要敘述成果是否具有政策應用參考價值及具影響公共利益之重大發現）或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

達成目標

未達成目標（請說明，以100字為限）

實驗失敗

因故實驗中斷

其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形（請於其他欄註明專利及技轉之證號、合約、申請及洽談等詳細資訊）

論文： 已發表  未發表之文稿  撰寫中  無

專利： 已獲得  申請中  無

技轉： 已技轉  洽談中  無

其他：（以200字為限）

發表四篇國內論文與兩篇國際會議論文。

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性，以500字為限）

本研究發現青少年男生網路遊戲成癮高風險大於女生，女生在臉書成癮風險高於男生。針對網路成癮的性別差異現象，發現可能是多元因素所致，與男女在氣質、管教、社會學習上的差異及性別刻板印象均有關。研究結果有助益性別差異詮釋模型的建構，亦有助於不同性別網路成癮防治方案的設計。

4. 主要發現

本研究具有政策應用參考價值： 否  是，建議提供機關（勾選「是」者，請列舉建議可提供施政參考之業務主管機關）

本研究具影響公共利益之重大發現： 否  是

說明：（以150字為限）

本研究發現青少年男生網路遊戲成癮高風險大於女生，女生在臉書成癮風險高於男生。針對網路成癮的性別差異現象，發現可能是多元因素所致，與男女在氣質、管教、社會學習上的差異及性別刻板印象均有關。研究結果有助益性別差異詮釋模型的建構，亦有助於不同性別網路成癮防治方案的設計。