淡江時報 第 466 期

**網咖風吹上淡江**

**專題報導**

深夜一點三十四分，連賣滷味、雞排的攤子都已收了起來，路上的行人，也已越來越少，彷彿所有的人都被美麗的夜迷惑而沉沉的睡去；然而，卻有幾間店仍是燈火通明，這是些什麼店呢？
  
  
　慢慢地走到了店門口前，當玻璃門緩緩地滑開時，卻突然傳來一陣槍聲和許多人的哀號與笑聲，「小白，掩護我，快快快。」、「敵人火力太強大了，先閃人再說。」、「小黑呢？小黑呢？」、「哇哈哈，小黑已經死在我的衝鋒槍之下了！」；這是夜晚的網咖，夜晚的網咖煙硝味瀰漫。
  
  
　網咖，曾幾何時己經成了淡江學生(或說是全國民眾)的娛樂新寵，光小小的五虎崗上，就連珠炮似的開了十三家網咖……。
  
  
　為了客觀及全面地了解喜愛上網咖消費的淡江學生，本報特別針對網咖族做了一次問卷調查，以下是我們的調查分析結果：
  
  
花錢　蹺課不足惜
  
  
p p調查發現，網咖族「第一次」前往網咖消費的原因，大多是因為朋友的介紹，占46.9%；其次則是因為無聊、殺時間，占35.3%；另外，也有11.1%的受訪者表示，第一次前往網咖消費，是本身好奇心的驅使。
  
  
而「請問您第一次接觸網咖，為距今多久以前的事？」，則有41.6%的同學表示，第一次接觸網咖的時間約距今在半年，此一數字，似乎正好與淡江周遭一半以上的網咖都是近半年內開張的情形，不謀而合。
  
  
而網咖族一個禮拜約花多少時間在網咖上呢？調查顯示，居然有高達30.9%的同學表示，他們一個禮拜花在網咖上的時間，超過十五個小時以上，也就是說，他們平均一天要花兩個小時以上的時間在「虛擬世界」中，而換算成金錢的話，以淡江周遭普遍一小時三十元的價格來看，這些人平均一個月要花一千八百元以上的金錢，來當虛擬世界的「房租」。
  
  
那麼，成為網咖一族後，會不會影響課業呢？有52.1%的同學表示，他們曾經為了去網咖玩連線遊戲，而翹過課，數據驚人。
  
  
網咖「乾淨」嗎？
  
  
　在二月底時，中國時報曾以「走味咖啡 p沉淪」、「犯罪溫床 p毒品交易色情中繼站」、「翹課飆網 p造成中輟潮」等驚聳標題，來形容網咖世界的黑暗面，而台北市議員鍾小平也曾多次舉發多家網咖有賭博性電玩等非法情形；那麼我們周遭的網咖「乾淨」嗎？
  
  
　調查顯示，僅有3.3%的同學，曾在淡江周遭的網咖消費時，看過有賭博性電玩等非法的情形，而至於到底是什麼非法行為，受訪者大多未加以填寫回答，只有一名同學在問卷上寫著「有人在賭博」這幾個字，但到底是同學們彼此小賭一番，或是店內真有賭博性電玩，就無從得知了；所幸整個大環境看來，淡江周遭的網咖，似乎都還很「乾淨」，而這也需要店家的「自愛」與同學的「警覺」，才能維持下去。
  
  
校友　學生自己當老闆
  
  
　「其實我本身就很喜歡玩網路遊戲，所以我才會想說自己乾脆來開一家網咖，以回饋學弟妹。」小鼠窩和網路大聯盟的兩位老闆不約而同的表示。
  
  
　獨特與周到的服務及定位，是受同學們喜愛的主因。舉例來說，「小鼠窩」是淡江周遭網咖中，少數全面禁煙的店家，而且更是唯一一家規定客人要進去消費的話，必須在店門口換上店長特別為客人準備的舒服的拖鞋，才能入內消費；具有校友身分的老闆陳昱人表示：「我這樣子做，是希望讓學弟妹來到我的店，就讓他們有回到家的感覺；我相信應該沒有人會在家裡還會穿鞋子吧？而家裡也不該充斥著難聞的菸味，我以前從網咖出來時，頭髮、衣服上都是難聞的菸味，弄得我自己都很難受。」
  
  
　另外，目前還是淡江學生的「網路大聯盟」老闆洪同學則表示，在他們的店裡，有著相當多的遊戲，以滿足同學們的新鮮感；而且他們也標榜：「我們絕不會將我們的電腦『鎖』起來，所有的功能你都可以使用。」
  
  
網咖其實不合法
  
  
　調查中顯示，74%的網咖族對於網咖並未合法化的這碼事並不知情，事實上，在淡江周遭某一不願透露姓名的資深網咖店長就表示：「我想，這附近的每一家網咖可能都被開過罰單，因為我自己就被開了兩、三張。」
  
  
　為什麼被開罰單？是提供賭博性電玩？還是網咖變相色情經營？答案都不是；以目前的法令來說，淡江(或說是整個台北縣)周遭的網咖最有可能觸犯的法令為「商業登記法」，而遭縣政府依「臺北縣處理違規商號作業基準」辦理。
  
  
　有不少人預測，在今年年底前，網咖的經營一定會合法化；而到底結果會如何，就讓我們拭目以待吧！
  
  
好吵！網咖就開在我家對面!
  
  
　在學校附近，水源街巷子裡有一棟「伯仲大樓」(沒錯，「茶畫」就開在它的一樓店面，而「Relax」就開在隔壁，你知道我說的是那裡了吧？)，裡面住的大多也都是外宿的學生。然而不知道是那邊的風水太好還是怎麼樣，在伯仲樓的正對面，居然先後開了兩家網咖──「輕鬆打」與「網路星球」。
  
  
　而根據該棟樓住戶許同學(西語二)、林同學(資管四)、羅同學(中文四)、邱同學(物研所)等多名住戶表示，由於對面的網咖離他們相當的近，大概只隔五、六公尺之遙，再加上網咖是二十四小時營業，常常在三更半夜時，被店內的遊戲聲或是一群剛消費完要出來的同學吵得不能入睡。
  
  
　住戶們表示，這種情形在對面網咖剛開幕之初，尤其嚴重，後來他們跟房東反映後，房東前往協商，目前已較有改善，店內隔音明顯加強，但是在深夜時，卻仍是會被一群群「大戰」完出來的客人給吵醒。而前往這兩家網咖消費的客人大多為本校同學，因此伯仲樓住戶也希望透過本報，呼籲淡江的夜貓子們能尊重別人享有安靜與睡覺的權利。
  
  
　對此，本校生輔組組長常克仁表示，最好的解決方法就是「報警」；常克仁指出，教官與他本身雖然都很想幫助同學，但是教官在校外並沒有執法的權力，頂多只能陪同同學向店家反映而已；因此常克仁表示，同學們可以依「社會秩序維護法第七十二條第三款：製造噪音或深夜喧嘩妨害公眾安寧者，處新台幣六千元以下之罰鍰」報警處理；另外，常克仁也指出，住在附近的同學可以透過房東向業者表達不滿，發揮集體及輿論制裁力量。
  
  
  
本校學生網咖消費行為調查
  
  
(本調查對本校周遭的十二家網咖發出問卷，由其中消費的同學填寫問卷，共計發出480份問卷，回收有效問卷360份，本調查採用立意抽樣，調查期間為民國九十年三月六日至十三日。)
  
  
一、 請問您目前最喜歡的網路遊戲是：
  
  
1.世紀帝國 4.2%
  
  
2.爭服者入侵(世紀帝國二) 12.3%
  
  
3.戰慄時空(CS) 40.9%
  
  
4.英雄 8.6%
  
  
5.紅色警戒 1.9%
  
  
6.紅色警戒二 3.6%
  
  
7.星海爭霸 4.2%
  
  
8.天堂 17.3%
  
  
9.龍族 3.3%
  
  
10.其他 3.6%
  
  
二、 請問您選擇前往那一家網咖消費的最主要依據為？
  
  
1. 價錢低 30%
  
  
2. 離家近 13%
  
  
3. 朋友介紹、小團體習慣 14.2%
  
  
4. 該網咖電腦數較多，較不用排隊 35.6%
  
  
5. 無特別依據；看心情 6.1%
  
  
6.其他 1.1%
  
  
三、請問您目前平均每個禮拜花在網咖的時間為：
  
  
1. 一小時以下 5.4%
  
  
2. 一個小時至三個小時 18.6%、
  
  
3. 三個小時以上至六個小時15.1%
  
  
4. 六個小時以上至九個小時 11.4%
  
  
5. 九個小時以上至十二個小時 13.3%
  
  
6. 十二個小時至十五個小時 p p4.5%
  
  
7. 十五個小時以上 30.9%。
  
  
四、請問您是否曾經為了去網咖玩連線遊戲而翹過課？
  
  
1. 曾經 52.1%
  
  
2. 不曾 47.4%
  
  
五、請問您知道在台北縣，網路咖啡店的經營事實上並不合法嗎？
  
  
1. 知道 25.7%
  
  
2. 不知道 74.5%
  
  
六、請問您於淡江附近的網咖消費時，是否曾經看過賭博性電玩、毒品交易等非法行為嗎？
  
  
1. 曾經；請問是那家店，有什麼非法行為？ 3.3%
  
  
2. 不曾 96.6%
  
  
七、請問您第一次進入網咖消費的原因為？
  
  
1. 朋友介紹 46.9%
  
  
2. 電視、報紙等傳媒介紹 4.2%
  
  
3. 本身好奇心驅使 11.1%
  
  
4. 殺時間、無聊 35.3%
  
  
5. 其他 2.5%
  
  
八、請問您第一次接觸網咖為距今多久以前的事？
  
  
1. 一個月前 13.7%
  
  
2. 兩個月前 9.7%
  
  
3. 三個月前 7.1%、
  
  
4. 三個月至半年前 11.1%
  
  
5. 半年至一年前 20.5%
  
  
6. 一年至一年半前 7.7%
  
  
7. 一年半至兩年前 10.5%
  
  
8. 兩年至兩年半以上 8.8%
  
  
9. 兩年半以上10.8%
  
  
九、請問你(妳)的性別為：1.男 87.5% 、2.女12.5%
  
  
　　　　　　年級：1.一年級 29.5% 2.二年級 27.5%
  
  
　　　　　　　　　3.三年級 23.4% 4.四年級 14.9% 5.研究生 0.8%
  
  
　　　所屬學院為：1.文 9.8% 2.外語 12.9%
  
  
　　　　　　　　　3.工 27.8% 4.理 11.2%
  
  
　　　　　　　　　5.商 15.4% 6.管 10.7%
  
  
　　　　　　　　　7.教育 2% 8.國際 3.9%
  
  
　　　　　　　　　9.技術 6.2%