

# Let's Go To Party — 青年使用MDMA行為之質性研究

張瑜真\* 李景美\*\*

## 摘要

本研究主旨在探討MDMA使用者用藥的原因與概況，以及其使用MDMA後所產生的正、負面身心反應，企圖解讀MDMA使用者的用藥行為。本研究採質性研究方式進行，研究參與者為五位年齡介於21-28歲間曾使用MDMA的青年。

本研究發現，人格特質、同儕團體、俱樂部氛圍與媒體報導，是影響青年使用MDMA與否的重要因素。研究參與者透過人際直銷方式獲取MDMA錠劑，以口服的方式使用半顆至四顆不等，用藥的時機頻率不定但與節慶有關，使用時有多重藥物混用的現象。

MDMA的正向藥效強化了使用MDMA青年之用藥行為，但負面作用則令用藥者由MDMA的愉悅藥效中驚醒，開始體認使用MDMA對健康有所危害的事實。最後，本研究根據結果提出具體建議，以做為擬定藥物教育介入方案以及後續研究之參考。

關鍵詞：MDMA、用藥行為、青年、質性研究

---

\* 台中縣立沙鹿國民中學教師

\*\* 國立台灣師範大學衛生教育學系教授

通訊作者：李景美 106台北市和平東路一段162號

E-mail:t09007@ntnu.edu.tw

# 壹、前言

## 一、研究動機

九〇年代的台灣，興起了俱樂部用藥休閒風。休閒與用藥之間連結的強化，乃因服用MDMA（俗稱搖頭丸、E）後，可強化精神與體力，令人徹夜暢舞不怠，而其中樞系統迷幻作用，讓人處於猶如宗教神秘的電音氛圍時，更易體驗由晦暗、破滅、幻化、冥想到重生的超凡迷幻旅程。年輕人奔相走告搖頭丸（MDMA）的神奇娛樂效果，「E」潮在新世代的生活中心，掀起了巨大的浪花，不應與「毒品」為伍的知識份子，開始陷入搖頭丸所帶來的狂喜之中，台灣搖頭現象也焉然而生。

儘管搖頭丸在使用者的口中具有娛樂效果，但「搖頭丸」在媒體高度關注與警政單位的反毒宣導中，成了眾所皆知的「毒品」，它是危險與墮落的代名詞。為什麼MDMA使用者甘冒風險，前仆後繼地使用「戕害身心的毒品」呢？他們使用MDMA後歷經那些生理與心理作用呢？這些是引起本研究動機之提問，也期待能夠藉由研究結果更進一步理解用藥族群的用藥行為。

## 二、研究目的

本研究主旨企圖解讀搖頭丸使用青年用藥的原因及用藥概況，並歸納整理其用藥後所產生的正、負面身心反應，嘗試解讀搖頭丸使用者的用藥行為。研究目的如下：

- （一）探討使用MDMA青年之用藥原因及用藥概況。
- （二）瞭解使用MDMA青年用藥後之身心反應。

## 三、名詞解釋

### （一）MDMA

指「亞甲雙氧甲基安非他命」（3,4-methylenedioxymethamphetamine；簡稱MDMA），其化學結構屬於安非他命類結構，具有安非他命的興奮作用及三甲氧苯乙胺（Mescaline）之迷幻作用。為撰寫之便利性，本文撰寫時將採用MDMA、搖頭丸、Ecstasy、E、快樂丸五個名詞，相互流用之方式，指稱「亞甲雙氧甲基安非他命」一詞。

## (二) 使用 MDMA 青年

指年齡介於 18-29 歲曾有使用 MDMA 之經驗、或目前仍使用 MDMA 之青年。為方便論文撰寫與全文之流暢性，本名詞與 MDMA 使用者、用藥者相互替換，指稱「使用 MDMA 青年」一詞。

## (三) MDMA 使用行為

本研究所指使用 MDMA 之行為，涵蓋 MDMA 之來源、使用 MDMA 之時機、顆數、劑型、服用方式、頻率及多重用藥之情形。

# 貳、研究方法

本研究主旨在嘗試解讀使用 MDMA 青年的用藥行為，為深入瞭解使用 MDMA 青年用藥原因、用藥概況、及用藥後之身心反應，採用質性研究法進行，與使用 MDMA 青年面對面的深度訪談，來解答研究問題。茲將本研究之「研究設計」、「研究參與者」、「研究工具」、「資料整理與分析」、及「資料分析的檢核」等，分述如下。

## 一、研究設計

質性資料來源是透過訪談與觀察而獲得（徐宗國，1997）。本研究採用深度訪談與參與式觀察之方式，企圖深入瞭解研究參與者之想法。研究設計內容分述如下：

### (一) 參與式觀察

研究者以參與式觀察的方式，於台北地區搖頭店進行現場觀察，並記錄個人對於搖頭實況的感受，撰寫觀察札記，供研究分析之參考。

### (二) 深度訪談

本研究為深入探討搖頭丸使用現象之特殊文化脈絡，採取與用藥者深度訪談的方式，以瞭解使用 MDMA 青年的用藥行為。身為一位毫無用藥經驗的研究者，個人摒除將用藥者視為罪犯的念頭，而把用藥者視為自己的友人一般，但不同的是他們在休閒娛樂時選擇用藥的方式來獲得快感與徹底的解放，也因研究者採取不論斷用藥行為對或錯的態度之下，故能深入理解研究參與者之觀感，以用藥者的角度看待其用藥行為，在雙方良好的互動氣氛下，獲得了完整且真實之資料。研究者每次與一位研究參

與者進行個別正式面對面訪談，每次至少一小時，依研究參與者之表達情形酌予增減。訪談之後，再依資料蒐集之情形，以電話、網路或面對面補訪的方式，來確保研究資料的完整性。

## 二、研究參與者

本研究選取樣本之方式，採用陳向明（2002）所提的「滾雪球或連鎖策略（snow ball or chain）」，且依據研究目的和研究法原則，界定研究參與者之標準為：（一）年齡介於18-29歲間之青年，（二）曾使用MDMA或目前正使用MDMA者，及（三）願意分享個人經驗者。本研究之參與者計有五位（見表一）。

表一 研究參與者一覽表

代號	性別	年齡	職業	教育程度	使用MDMA時間
Viki	女	26	殯葬業	大學	僅使用1次
Wei-tin	男	21	大學學生	大學肄	2年
Julian	男	28	研究員	碩士	3.5年
Vicky	女	28	公務員	大學	3年
Chia-hsin	男	25	技術員	高職	2.5年

註：代號名稱皆為化名。

## 三、研究工具

本研究在正式訪談之前，根據文獻擬定訪談指南，並據此進行前導性研究，找尋1-2位使用MDMA青年進行訪談，再依前導性訪談之文本內容與參與式觀察之結果，修訂為半結構式的訪談指南（semi-structural interview guide），做為深度訪談之依據。另外，也藉由研究參與者資料檢核回饋函、觀察札記、訪談札記及研究日誌，進行研究。

## 四、資料整理與分析

本研究之資料來源包括兩部分，一是深度訪談內容，二是參與觀察日誌。在資料的整理與分析時，以前者為主，後者為輔。深度訪談內容之整理與分析步驟如下：（一）將錄音內容如實轉謄為逐字稿，反覆閱讀，（二）劃出重要敘述句，以完整的段落為一意義單元，進行分段，並註明研究者個人心得、感受，或參與觀察中的相關事件，（三）歸類同時間且意義相近的段落，使成為一個新的主題，（四）將新的主

題中的段落內容予以摘要，再以研究者的口吻做第三人稱之敘說，（五）針對新的主題的段落內容，進行語言與內容的詮釋或說明，及（六）綜合分析結果內容，歸納出 MDMA 使用者的用藥行為。

## 五、資料檢核

本研究採用「三角檢核 (triangulation)」的方式，以不同方法、不同途徑來蒐集資料，並將各種資料相互比對、檢核，以獲得研究成果。在方法上，本研究採用「深度訪談」、「參與式觀察」及「文獻蒐集」等方式取得不同的研究資料；在研究資料類別方面，則包括深度訪談逐字稿、研究日誌、訪談札記、觀察札記等文件資料；而在人員部分，除與協同研究者共同進行文件的初步分析與比對外，研究者亦將各種訪談記錄回覆研究參與者，請其檢核訪談內容之真實性，以確定資料的正確性。

## 參、研究結果

本研究採用深度訪談及參與式觀察的方式進行研究，嘗試解讀 MDMA 使用者的用藥行為。研究結果包括：MDMA 使用概況、使用 MDMA 之生理與心理反應，詳述如下。

### 一、MDMA 使用概況

MDMA 在舞會扮演的角色是「休閒藥物」。用藥者究竟是在什麼樣的 factors 影響之下使用 MDMA？此外，他們如何使用 MDMA 呢？以下針對使用 MDMA 的原因及使用行為進行探討。

#### （一）使用 MDMA 的原因

##### 1. 遇見 MDMA 的最初

研究參與者表示第一次使用 MDMA 的主因為好奇，大多數的使用者是因為同儕友人的引領之下而接觸 MDMA。

那一次剛好是約人去搖頭吧！因為大家都在嗑，覺得要入境隨俗吧！自己本身也很好奇…想體驗他們的感受！【Viki】我跟一個朋友去搖頭店…然後我就吃了（MDMA）！【Vicky】朋友帶去 PUB…他拿（MDMA）給我用…就好奇啦！【Chia-hsin】

另外，促使某些研究參與者遇見MDMA的原因，卻是因為台灣的媒體對於MDMA過度渲染，及政客在媒體的政治秀。

新聞一直在報，就覺得說沒吃過，很遜，就弄個一兩顆來吃吃看！大家(指朋友)在看電視的時候覺得好玩！我只是好奇…然後大家就一起試試看。【Wei-tin】我就覺得好玩，可能是因為警察常查，所以讓我覺得這個東西一定很有趣，…還要感謝一個市議員，他有一次質詢馬英九，列了台北市十大搖頭店，…我就把這十家都去過了！我特別打聽搖頭店在哪裡，然後去那邊問哪裡有藥。【Julian】

從研究參與者的言談之中，不難發現其具有好奇、喜歡嚐鮮的人格特質，而到PUB參與夜生活，則是日常休閒活動的一部份。在這個俱樂部被約化為不良場所的社會價值觀下，對喜愛夜生活的clubbers而言，它卻是一個具備休閒及社交功能的重要場所。在情境的影響之下，加上同儕的鼓吹及媒體的煽動之下，則觸發了研究參與者使用MDMA。

## 2. 再次邂逅MDMA

本研究深度訪談發現，導致研究參與者再次使用MDMA的原因，涵蓋了：(1) 改變情緒：放鬆、解除壓力的感覺、(2) 生理效果：提振精神、(3) 社交目的：促進友誼、使社交順利、及(4) 娛樂助興等四項，分述如下：

### (1) 改變情緒

研究參與者提到使用MDMA具有使心情愉快、解除壓力的效果，使其持續使用MDMA。

自己會很高興！很快樂！很放鬆。【Chia-hsin】你感覺就是壓力會消掉，…釋放壓力。【Julian】

### (2) 生理效果

MDMA所帶來的精神振奮的效果，也是引發研究參與者再次使用MDMA的因素之一。

讓自己不睡覺！吃藥不會累，可以維持比較久的體力！整個眼睛就像車頭燈打開的感覺！好像看到遠方。【Viki】

### (3) 社交目的

MDMA具有與香菸及酒一般的社交效果，研究參與者會因為同儕友人提議使用MDMA的情況下，持續使用MDMA。

剛好帶人去(PUB)，他們要吃(MDMA)，就陪他們一起吃，覺得好像應該要盡地主之誼的感覺！(Q：大家一起去，不一起吃，不夠朋友？)對！【Wei-tin】朋友

拿的啊！一大群朋友出去就這樣用啦！就（跟朋友）玩在一起的感覺。（Q：因為拿出來一人一顆那種感覺？）嗯！【Chia-hsin】

#### （4）娛樂助興

MDMA 的藥效具有娛樂助興的效果，讓研究參與者在 Party 時更加愉悅，並可促進個人融入俱樂部場域，具有休閒娛樂之功能，也是使研究參與者持續用藥的原因之一。

想玩，…用藥去助興！【Vicky】我很確定我（用 MDMA）的目的。我下定決心，要 party 就是了！【Viki】就好玩…要不然不用（MDMA）到 PUB 不曉得要幹嘛！好像到酒吧喝酒這樣子而已啊！（Q：只是換了一種是用藥？）對啊！【Chia-hsin】

在第一次接觸 MDMA 之後，研究參與者表示會因為 MDMA 能夠令人產生愉悅情緒、保持豐沛體力、增進人際互動、及融入俱樂部場所之娛樂效果，而再次使用 MDMA。

## （二）MDMA 使用行為

研究參與者使用 MDMA 行為的探討，涵蓋 MDMA 之來源、使用 MDMA 之時機、顆數、劑型、服用方式、頻率及多種藥物混用的情形。

### 1. MDMA 的來源

「藥頭」即是提供用藥者藥物的源頭。本研究參與者獲得藥物的來源相當廣泛，以人際間直銷的方式為主，來源涵蓋：黑道小弟、翹家女孩、中盤藥頭、小藥頭、同學、朋友、或是在酒吧兜售藥物的陌生女孩。

我的（MDMA）來源就是黑道啊！…我後來有認識幾個藥頭，…可能她們男朋友是那種黑道外圍小弟，他們找幾個翹家女生，然後賣藥。…我（的藥頭）都是小弟比較多！【Julian】有時候跟朋友（購買藥物），…我都跟中盤（藥頭買藥）啦！【Vicky】朋友是小藥頭！【Viki】我們拿錢給朋友，朋友跟藥頭買。【Chia-hsin】

（第一次用 MDMA 時）直接去找我同學，他是靠這個（販賣藥物）維生的。比如說我們去喝酒的時候，碰到有人賣（搖頭丸），心情好就買；女生來賣就買啊！【Wei-tin】

### 2. 使用時機與場合

MDMA 屬於娛樂用藥的一員，因使用後能與電子音樂產生緊密的連結，具有娛樂助興之功能，因而在夜店吹起一陣用 E 風潮。究竟研究參與者使用 MDMA 的時機

與場合為何呢？其陳述如下。

（Q：多半使用E的地點在哪？）搖頭店！【Julian】多半去搖頭店或PUB！現在變成是有朋友生日，或者是特別的、很重要的時間點，才會去玩。【Vicky】使用（MDMA）時機非常的固定，去PUB喝酒的話，就會（有機會使用MDMA）…跨年或是紀念日，大家一起出錢，大家買，大家分。【Wei-tin】大家（指朋友）都一起用的，我們晚上出去聚會，就比較常用。（Q：待在PUB裡面用？）嗯！【Chia-hsin】

研究參與者表示使用MDMA為非常規性的，與特定時間點，如：慶生、跨年或者與友人聚會有關，而使用MDMA的地點則是到搖頭店、PUB，研究參與者皆有出入夜店過夜生活的習慣。

### 3. MDMA使用顆數、劑型及用藥方式

MDMA因外貌如同一般藥丸，易使人降低戒心，且口服使用方式簡易又攜帶方便，故能在PUB及舞廳中長紅。研究參與者使用MDMA的顆數、劑型及用藥方式陳述如下。

我有時候一次用三片，但是多數沒有到兩顆，都一顆…後來減為半顆。【Julian】一開始大概都是半片或一片，…然後平均最多三片半…平均兩片吧！之前還可用到四顆，…我有用過E的膠囊，但是一點感覺都沒有。其實後來我覺得，那種東西（MDMA）你（間隔）越長時間用會越好玩，像上次我好像只用了半片，就覺得好High。【Vicky】吃半顆！大家都吃半顆！【Viki】有半顆，也有一顆！【Wei-tin】一顆！像吃藥一樣吞下去。【Chia-hsin】

研究參與者表示使用MDMA顆數從半顆到四顆不等，劑型以錠劑為主，但亦有研究參與者使用過膠囊，皆採用口服方式用藥。攜帶方便、容易使用應是E潮難以退去的原因之一。

### 4. 用藥頻率

使用MDMA的場所多為PUB或舞廳等，因此用藥頻率會隨著個人到夜店休閒次數而變動，因此，使用MDMA的頻率不固定，變異性高。

最多的時候兩個禮拜一次。【Julian】之前大概一個禮拜一次，前一陣子，大概是兩、三個月（用一次MDMA），…這一個月才變比較密集一點點，（平均）大概一、兩個月（用一次MDMA）。【Vicky】其實不是很常（使用）。【Wei-tin】一兩個禮拜吧！比較頻繁就一個禮拜（用一次），有時候也一個月沒用，兩個月也沒用。（Q：去年過年那時候，大概幾天用一次？）大概三四天、兩三天（用一次）。【Chia-hsin】



## 5. 多重用藥

本研究參與者在俱樂部場域中除了使用 MDMA 之外，尚混合使用其他成癮物質，包含：菸、酒、大麻（行話稱為飯）、Ketamine（行話稱為K）及Rush。

不一定是只吃藥（MDMA）啦！會用K（Ketamine）啊！或是抽大麻。用了一顆（MDMA）以後再拉K…比較醒了之後用大麻啦！（Q：順序是搖頭丸，然後是K，再來是大麻？）對！大概是在用K的時候，就會一起用大麻！如果感覺（MDMA）藥效快退了時候，才會再補K。【Chia-hsin】E、K同時用，但飯（大麻）不會同時用，…先用完E再拉K嘛！K要拉得比較多啊！【Julian】我有拉過K，然後飯有用過！有人說它（大麻）可以比較（把藥效）帶上來，可是我覺得（用）比較ㄍ一ㄨ的吃力的（E），如果再用飯反而會相衝，會把它（MDMA的藥效）抵掉，…有用Rush，那種聞起來有點像氨水的東西。【Vicky】菸和酒通常都會（與MDMA）一起用！【Wei-tin】都沒有（混用其他物質），…單純享受那一種單純的感覺。【Viki】

目前在市面上流傳的MDMA成分不明，製藥者常爲了增加藥物的依賴性與刺激性，而混雜甲基安非他命、麻黃素、海洛因、K他命或其他迷幻藥物等，故即使單純使用MDMA，仍有可能混用了其他藥品；由於，研究參與者除使用MDMA外，更有併用大麻、Ketamine、菸、酒精及Rush等物質的現象，易導致更嚴重且複雜的危害。

## 二、E Trip

E trip，是指個人在使用MDMA後的身心感受。在主流社會價值觀下，惡名昭彰的MDMA，總伴隨著令人聞之喪膽的副作用，並出現在報章雜誌及媒體中，但不可諱言地，MDMA之所以存在，乃因其具有令使用者鍾愛之藥效。「毒」與「藥」乃是一體的兩面，究竟「MDMA」讓使用者在E-trip中體驗了哪些正面、負面生理及心理作用呢？其內涵如下。

### （一）使用MDMA之正面生理、心理現象

#### 1. 正面生理現象

MDMA在夜生活中扮演了「休閒藥物」的角色，因其具有中樞神經系統興奮及幻覺誘發的作用，可強化使用者之感官反應，讓用藥者可融入夜生活的情境當中，並使人精力充沛、興奮，致使一股「E」潮便在通宵達旦的夜貓族的休閒生活中掀起。研究參與者在夜店使用MDMA後，表示因使用MDMA藥效的不同，會產生放鬆、漂

浮或者是緊繃之軀體與肢體感覺，另有提振精神、擴大感官刺激之生理現象，分述如下。

### (1) 軀體與肢體感覺

研究參與者表示，使用不同藥效的MDMA會產生不同的軀體與肢體感受，大體而言，所謂的「軟的MDMA」可以帶來放鬆、輕盈的漂浮感，而另一種「ㄍ一ㄥ的MDMA」則會令人感到身體緊繃，通常可藉由跳舞的方式來解除ㄍ一ㄥ的感覺。

每一次用藥的種類不同，會有不一樣的感覺。…一種是很軟的，一種是很ㄍ一ㄥ的，很ㄍ一ㄥ的是你的肌肉會很緊繃、一直想動，很軟的那種是有浮起來的感覺，會覺得你輕飄飄的。【Vicky】你的靈魂會浮起來，…你的身體會整個浮起來，…大概浮起來20公分，整個人從手到腳都開始浮起來，…很平和優美的感覺，…感覺就是身體變得很輕，然後四肢會很想跳動。【Julian】看藥效啦！好的（MDMA）會很輕鬆，…馬上把你的全身都麻痺！用壞藥完全沒有放鬆的感覺，…ㄍ一ㄥ啊！…放不開那種感覺啊！很ㄍ一ㄥ的時候，就會起來跳舞啦！（Q：那動完感覺會好很多？）對啊！會很好！【Chia-hsin】非常舒服！我沒有辦法用走的，我是用跳的，…身體很想動，…蠻輕鬆的，…一點障礙也沒有的動。【Viki】覺得（身體）麻麻的，…感覺很特別。【Wei-tin】

### (2) 提振精神

除了有輕鬆或想動的感覺之外，使用MDMA之後，具有提振精神的生理效果，甚至可以維持至隔天。

神-清-氣-爽！而且是那種精神很亢奮（的感覺），…完全不知道累，…感覺像是清晨六點半在森林深處的一個深呼吸。【Viki】體力很好嘛！第二天體力會很好。【Julian】（精神）比較亢奮！【Wei-tin】

### (3) 感官刺激

研究參與者表示在使用藥物之後，擴大了自身視覺與聽覺之體驗，在MDMA的藥效作用之下，視覺、聽覺的感官刺激經驗，開啓了研究參與者參與世界的另一條道路。在視覺方面，研究參與者表示MDMA藥效能增強視覺的感受力，能夠使視覺清晰、感受螢光的刺激，甚至造成視幻覺，看到自己想看到的事物。

視力可能會突然變成2.0或1.0，…可以看到很深很遠的東西，…就是很亮，…視線的東西都很清晰。【Viki】像那種螢光的漆啊！當你用（MDMA）之後，眼睛只會對閃爍、比較亮的東西有感受，而且那個會讓你爽。【Julian】會看到你想的場景，所以如果在PUB裡面吃了，…眼睛張開會想要看到什麼就看到什麼，…會看到燈光

變成小精靈在那邊跳。【Chia-hsin】

在聽覺方面，研究參與者表示 MDMA 的藥效能夠讓平凡的聲響及樂音產生神奇的變化，而隨著音樂節奏與肢體動作及幻想的連結，開啓了研究參與者不可思議的旅程，更體驗了電子音樂的無限魅力。

突然聽到冷氣變成立體聲，聲音變成嗡嗡嗡嗡…很好聽的冷氣聲音！聽電話聲音也聽得會完全不一樣，…變成立體聲，…撥電話出去的時候會聽到超級和絃…嗡嗡…聽到很好聽的聲音，…人家講話也都變成像唱歌！【Julian】音樂是聽到腦子裡面，不是在耳朵這邊而已，…聽到音樂會全身都有感覺，好像音符在你的頭上敲，…聽音樂（想像）飛到哪邊去，真的會感覺人飛起來的感覺。【Chia-hsin】週遭的聲音彷彿都變得很大聲！【Wei-tin】

除了聽覺的變化，研究參與者表示使用 MDMA 後，會開始喜愛電子樂樂音。

我用了（MDMA）以後，才發現電子樂真的很棒，…它是好的東西的全部。【Julian】（使用 MDMA）之前我其實沒有特別偏好電子樂，現在去 PUB 玩，反而就覺得很好聽，比較電子、比較 trance（指不同旋律的電子音樂）的時候，我覺得很高！【Vicky】

MDMA 使用後可產生飄然鬆弛或者是舞動的效果，令使用者精神百倍而可整晚暢舞；其迷幻藥效與電子音樂相互搭配後，更能讓人體驗迷幻之旅，感官刺激的變化則提供了使用者另一體驗世界的道路。諸多的正向生理作用，促使「E」潮的浪花持續拍打著夜生活，不會輕易的退去。

## 2. 正面心理現象

除了正面的生理現象之外，使用 MDMA 亦會產生正面心理現象之效果。本研究參與者表示使用 MDMA 後，不僅能夠舒緩壓力、產生愉悅情緒，如入天堂之境地，還能使人體驗大愛，產生人我一體、大同世界的契闊感受。另外，本研究參與者亦提出 MDMA 扮演了啓發自我省察、梳理思緒、及提昇專注力的角色。諸多使用 MDMA 之正面心理現象，讓研究參與者認為 MDMA 是一種可以開發個人潛能的藥品。本研究參與者使用 MDMA 之正面心理現象逐一分述如下。

### （1）愉悅與舒壓

MDMA 能讓使用者內心產生極度歡愉，還可徹底消解壓力，給人如上天堂，與世無爭的舒坦感受。

很高興、很愉悅，…心情真的很好，…覺得心情非常的舒服、非常的好，…覺得自己（一切）都美好，…整個世界都是…然後沿路一直講話、一直講話，話很多，…

這世界好—美好！【Viki】感覺就會很高興！頭腦沒什麼感覺在想，自己的身體（也）沒什麼感覺，…就很空、很舒服，…完全沒有壓力，都放下來的那種感覺。【Chia-hsin】感覺就是壓力會消掉！會覺得到天堂的感覺，…會發現與世無爭，你也不要工作，也不會去介意（任何）事情，你也不會去擔心每一件事情，…覺得什麼都—好的那一種感覺。【Julian】

### （2）人我一家

使用MDMA之後，能打破人與人之間的藩籬，讓人覺得充滿愛與和平的感受，拉近了人我之間的距離，還會更加的關心同儕，促進人我一家理想國的實踐。

我覺得大家都是同一國的，用的人都是心靈相通，…會覺得有點像到天堂的感覺啦！你心裡會有一種幸福感、和平感，有一種滿足感，然後有一種喜悅，它是超脫那種感覺，…我覺得我那刻充滿了大愛，那種什麼都很棒的感覺。【Julian】會比較擔心朋友，…用完每個人都不是擔心自己，是擔心朋友，會互相關心，回家都會打電話。【Chia-hsin】

### （3）探索自我

藥物喚醒了心底沉睡的潛意識，啟動自我探索的能力，藉由深入檢視個人內心世界的想法，促進了個人潛能之開展。MDMA讓人清晰地透徹內心。

（使用MDMA）就是潛能開發和自我認識，然後追求永恆價值的一種方法，…很好的方法！【Julian】我覺得（使用）對每個人潛能方面應該都會有所啟發，…（使用MDMA之後）你自己本來是怎樣的人，就會朝那個方向越來越相似，我覺得是每個人都會更像自己。【Vicky】

### （4）提昇專注力

研究參與者表示使用MDMA能夠提昇專注力，促進個人洞悉事物脈絡，並可藉由觀察枝微末節而預見未來，甚至還具有幫助通過考試之功效。

我（使用MDMA時）會看到後來發生的事情，…所謂預知應該是說從事情的蛛絲馬跡，當觀察力夠透徹，就可以看到未來的事情，…因為（使用MDMA後）很專注，所以你就可以觀察到很細的東西，…其實它（MDMA）幫助你的專注力比較集中，…（使用MDMA）可以說是我考上（公務人員考試）的原因，…我有朋友去考金融考試，…（Q：考前用藥？）對…每一次都是無往不利！【Vicky】

### （5）破除框架

研究參與者表示使用MDMA之後，能夠促使用藥者跳脫社會規範，去除外在規範之枷鎖，真正傾聽自己的內心深處，梳理出最真實、也是最不被外界所影響的想

法。

外在的規範會比較容易被打破，你可以活在自己的空間裡面，…在想法上可以專心想事情的感覺！你可以很完全的看到你自己在想什麼，…進入自己的世界，…就是（可以發覺）你心裡的一些想法！【Vicky】（使用 MDMA 時）讓我可以不同焦距看事情，讓我在看事情之前有機會選擇不同的角度切入！【Wei-tin】當你用（MDMA）的時候，會很快找到因果關係，好像很快找到解答的那種感覺，找到新的發現，你個人可能會達到一個更棒的狀態，其實這個社會可以更充滿能量，就像你身上充滿了能量和充滿幸福、充滿了好的感覺那種感覺，…當你用了（MDMA）之後，真的才知道什麼叫作天堂，天堂就是一種很棒的狀態，你之前介意的東西都不重要。（Q：那一些都是外在？）對對對！【Julian】

MDMA 又名「Love pill」，使用後能夠舒緩壓力，使人產生愉悅情緒，如置身天堂，還能產生人我一體、四海一家的舒坦感受，另外，還能促進個人自我省察，破除外在規範，進而與個人的深層思緒對話，更具有提昇專注力的作用。使用者經由吞服一顆小小的藥丸，產生愉悅情緒與消除壓力的效果，還能藉由洞悉個人潛意識、覺察真我，因而全然解放自我壓抑，身心靈似乎由混沌的現實社會中超脫，體驗了心靈成長般的歷程。MDMA 的流行，似乎彰顯了人性深處對於存有的渴望。

## （二）使用 MDMA 之負面生理、心理現象

### 1. 負面生理現象

E-trip 並非全然美好，MDMA 使用者雖體驗了正面的心理與生理作用，但兼具魔鬼化身的 MDMA 也讓使用者感受到負面作用的威脅。在生理負面作用的層面，涵蓋了急性及慢性兩層面，分述如下。

#### （1）急性生理反應症狀

以下分別探討 MDMA 對於呼吸循環、神經、消化、骨骼肌肉與關節、感覺、免疫、及生殖等系統的急性生理反應症狀。

##### A、呼吸循環系統

MDMA 之藥理作用導致使用者出現心跳速率加速之負面作用，甚至引發氣喘而導致呼吸困難的現象。

（心跳）突然暴增，心跳快到你沒有辦法好好站住，…我曾經吃過一次兩件（指 MDMA 顆數），心跳 charge 到 200、180，讓我完全沒辦法站立，就快點坐下來，然後全身都會強烈（感覺）心悸，覺得這邊砰、砰、砰（手比左胸處）。【Vicky】我不停

的心悸，是興奮劑造成的心悸，那種心悸是胸很悶很悶很悶的，…我自己氣管本來就不太好，…（剛用完MDMA時）就氣喘！我覺得我吸不到氣，但是問題是（空氣）不會進來，…真的很恐怖，…就覺得自己呼吸急促、心跳加速，很明顯很可怕的經驗。【Viki】（Q：那心臟會不會跳很快？）會啊！那一般（用藥後）都這樣。【Chia-hsin】

### B、神經系統

研究參與者表示在使用MDMA後，出現了暈眩及失去自我控制力之情形。其關於眩暈的描述如下：

我吃過吃完會頭暈的，我從小到大從來不會頭暈的，…那一次我吃了半顆，然後吃完頭非常暈，…暈15分鐘。【Julian】藥效開始之後，就一陣天旋地轉，可能是我自己體質不是很好吧！然後我的感覺像你被很用力的搖晃，但是實際上，我不確定我自己有沒有在動，然後我就站不住。【Viki】

除了眩暈之外，研究參與者表示MDMA藥效作用之後會有暫時失去自我控制力的情形，但隨著時間的增加，則自制能力會漸漸恢復。

感覺很不受控制的感覺，你會感覺很難控制自己的身體！【Wei-tin】我很難自主的移動我自己的身體，…失去控制感，…一種一直往懸崖裡面掉下去，然後沒有底的感覺，…就覺得很恐怖。…你很清醒你在往下掉，但沒辦法使喚你自己的身體，…那就可能只（存在於用藥後）前十分鐘而已，我根本甚至連計時的能力都沒有。【Viki】一開始藥效很強烈的時候，你會覺得很難過，但過了那段時間，等（身體）放鬆之後，你會有感覺能夠控制自己。【Chia-hsin】

### C、消化系統

研究參與者表示噁心嘔吐是使用MDMA常見的副作用之一，另外口乾、食慾不振的現象亦會出現。

我跟一個朋友用（MDMA），他用完以後（MDMA藥效）開始退掉，還在ㄍ一ㄥ的時候，他肚子非常痛，可能是空腹使用，然後…會吐！我常常看到在PUB裡面，（看到）很多人在吐。【Julian】第一次的感覺會想吐啦！一直沒辦法放鬆自己，就是ㄍ一ㄥ住那樣子，ㄍ一ㄥ住的時候就會想吐！如果（用）壞的（MDMA）你也會覺得一直想吐。【Chia-hsin】E用了之後狂吐！【Vicky】

口乾舌燥是使用MDMA的另一副作用，除了MDMA本身的藥理作用之外，在高溫的舞池當中，徹夜跳舞也可能是導致口渴的原因之一，其描述如下。

（Q：你用完藥不會覺得說很渴？）會啊！因為你一直跳啊！一直跳，一直在那

邊動。【Chia-hsin】很渴！很渴！會一直想喝水，因為心跳的關係，所以口乾舌燥！你會口渴啦！所以自然就會多喝水。【Viki】

另外，本研究參與者皆不約而同的出現了食慾下降之現象。

完全沒有飢餓感！完全不知道要吃東西，…大概兩天吧！（Q：都沒有吃東西？只有喝水而已？）對！然後才開始慢慢吃東西、睡覺。【Viki】對！食慾會下降。【Julian】不想吃東西！【Vicky】因為你從晚上用（MDMA）嘛，用完（MDMA）就開始睡覺，睡覺一定會睡很久啊！所以都不吃飯，就幾乎一天都沒有吃飯。【Chia-hsin】

#### D、骨骼、肌肉與關節系統

使用 MDMA 後會出現的骨骼、肌肉與關節系統的負面現象，涵蓋筋骨酸痛、ㄍ一ㄥ的感覺、四肢無力、身體癱軟、熬夜後疲憊、磨牙等現象。研究參與者所提到筋骨酸痛及緊繃的感受描述如下。

筋骨比較容易酸痛，…（MDMA）藥效（產生）的時候，（身體）變得很緊繃嘛！感覺得出來（變得）有點失調，手腳會覺得酸酸的，第二天會覺得有一種很ㄍ一ㄥ的感覺，變得很不均勻、殘留，譬如說你的這隻手的這三隻手指有那種很ㄍ一ㄥ的感覺，但是有些沒有，這一段有…然後這一段沒有…很酸的感覺…ㄍ一ㄥ得不平均。【Vicky】覺得身體之後會變得跳都跳不起來，…會變酸酸的，…然後手腳會覺得酸酸的、筋骨會酸痛，…然後剛用完在ㄍ一ㄥ的時候，（身體）會酸，…我覺得那很不舒服，就是有點像風濕病那種感覺。【Julian】如果（使用）壞的（MDMA）你會覺得，身體會緊繃，緊繃啊！很ㄍ一ㄥ的時候就會要動啊！不然就縮在沙發上會很痛苦啊！【Chia-hsin】

MDMA 除令人產生筋骨酸痛及緊繃的感受之外，也會導致癱軟及四肢無力感。

我記得我是趴在桌子上，…我坐著，我沒有辦法站起來，因為，我覺得我四肢無力！【Viki】就會癱瘓啊！整個人軟趴趴的，…用太多（MDMA）的話就會這樣子！上次去（PUB）的時候，看見別人走路走一走就癱在地上。【Chia-hsin】

MDMA 給人徹夜不睡的充沛體力，在藥醒之後帶來的是熬夜過後的疲憊。

我經過了一天一夜的清醒之後，要去補足三個晚上的睡眠，才有辦法恢復以前的體力。【Viki】藥效醒來後就很累啊！熬夜那種（疲勞）馬上就都來啦！【Chia-hsin】

另外，磨牙也是 MDMA 使用之後所產生的明顯副作用之一。

然後嘴巴會一直嘎嘎嘎！【Julian】吃搖頭丸之後會一直想去咬東西。【Viki】

## E、感覺系統

使用MDMA後，感覺系統主要以出現視覺模糊及扭曲、聽覺扭曲之現象為主。在聽覺方面，出現的主要用藥後症狀是聽不清楚；在視覺方面，以視力模糊不清為主要感受，研究參與者之描述如下。

人家講話變成很像唱歌，所以會聽不清楚。【Julian】聽不清楚別人講什麼！【Wei-tin】看不到！【Julian】人都會模糊啊！後來你快（由藥效狀態清）醒的時候，…看東西就比較不模糊。【Chia-hsin】看到的東西像照片之間的連結，那種感覺就是很醉，但是你極力想保持清醒，你在看東西，但是東西都片面的，一片、一片連接起來，…像幻燈片。【Viki】

## F、免疫系統

使用MDMA之後，自認身體健康的研究參與者，發現有免疫功能下降的情形。免疫力下降，我很清楚是因為我用這個（MDMA），本來牙齒不會痛的地方都會痛，身體不會痛的地方都會痛。【Julian】

## G、生殖系統

研究參與者表示使用MDMA後，會出現陽痿、性慾下降，甚至是生理期延後之現象。

男生會陽痿！我後來覺得那是身體的適應，所以你的肌肉會痙攣，比如說嘴巴…然後手、腳肌肉痙攣，所以會想跳舞。那痙攣就是你感覺到肌肉一直在縮，包括那邊（男性性器官）也是，所以你會很明顯地去性化，…就對性沒感覺。【Julian】性慾會下降。【Vicky】在那（指用藥）之後，我的生理期遲了兩個月，…（腹部）很痛啊！我（腹）漲（痛）到哭出來。【Viki】

### （2）慢性生理反應

除了急性的生理負面現象，使用MDMA經常伴隨著慢性的生理副作用，研究參與者出現記憶力衰退之現象，其描述如下。

用那個（MDMA）會讓我有時候會想不起來人家的名字，…（藥效）結束後，也會有長期影響。【Julian】會忘記我今天到底有沒有騎車，或是我到底有沒有加油，明明已經加了，但就是完全忘記，或者根本沒加，但你自己以為已經加了，但是其實可能是昨天或者是前天…整個錯亂…就像我朋友說走路會一直走一直走，忘記自己要去哪裡。【Vicky】

絢麗的E-trip暗藏危機。MDMA使用者在歷經飄然鬆弛或者是徹夜暢舞之後，身體出現了筋骨酸痛、緊繃感、四肢無力、身體癱軟及熬夜後疲憊的情形；美好感官刺



激雖讓使用者以不一樣的方式體驗世界，但也造成視覺模糊及扭曲、聽覺扭曲之現象；除此之外，心肌收縮上升、心跳速率加速、呼吸困難、暈眩、失去自我控制力、噁心嘔吐、口乾、食慾不振、免疫功能下降、陽痿、性慾下降、生理期延後，甚至記憶力衰退之症狀徵候，都伴隨著 E-trip 的進展而發生。

## 2. 負面心理現象

搖頭丸使用者普遍相信 MDMA 具有心靈成長的效果。但事實上，MDMA 除了會產生令人愉悅與親近感的心理現象之外，也會造成精神狀態耗弱、情緒波動之負面現象，其描述如下。

### (1) 精神狀態耗弱

MDMA 使用者用藥之後會產生精神狀態耗弱之現象，涵蓋：幻覺、驚恐不安、恍惚與精神渙散等症狀。其陳述如下。

我有時候還出現幻覺，我根本搞不清楚是真的還是假的！【Julian】玩完之後，元神會變得比較耗弱，…就是你的氣會變得比較渙散！我常在晚上睡覺感覺有鬼壓床，睡到一半會有那種被驚醒，有人來接近你、碰你一下，跑掉的那種感覺。【Vicky】剛用完的時候會覺得恍惚！【Chia-hsin】你變得習慣性的會沉思，就是一般說的恍神，…譬如說我朋友他就說他吹頭髮常會吹二十分鐘，然後一直盯著鏡子，可是他自己完全在想事情，完全忘記自己在幹嘛！【Vicky】嘴巴停不下來，一直想說事情！我曾經試著聽自己說些什麼，但是語無倫次，剛剛自己才脫口而出的事情，下一秒竟然會完全聽不懂。【Wei-tin】

### (2) 情緒躁鬱

MDMA 藥效漸漸消退，從藥效高峰往下墜的失落感，讓使用者產生顯著的情緒低落、抑鬱及暴躁的現象。

我覺得心理往下掉的時候，感覺是很不好的，因為你之前是在往上爬，然後往下掉，只要一開始往下掉的那一刻，你就會覺得不爽，整個開始往悲觀（產生）毀滅性的想法！【Vicky】我覺得最恐怖的是你在高潮之後，要去面對接下來的低潮。【Viki】我心裡會有往下掉的感覺。【Julian】（使用 MDMA 藥效）醒來的時候，會覺得很空虛、很無聊的感覺啊！【Chia-hsin】

除了情緒低落及抑鬱之外，研究參與者還提到情緒暴躁的負面現象。

你的情緒會比較容易暴躁、不耐煩！可能是因為它（MDMA）開始在下降了！想法會比較悲觀，…如果那時候有人來惹你或者是主管找你麻煩，你就會很容易這樣跳起來給他一拳，…我覺得用完個性比較急躁。【Vicky】我們公司的員工有人

就是類似藥頭的，他很常用，都是用完就馬上來上班，…脾氣很不好！【Chia-hsin】

以產生愉悅情緒、舒壓及深具啟發性著稱的MDMA，讓使用者在E-trip中，以為自己找到一條通往天堂的康莊大道，但在使用者企圖以MDMA開展自我激發潛能的同時，一連串的生理與心理的負面症狀及症候，告訴了使用者捷徑索價不菲，而且將可能面臨失足墜落於迷幻異域中，萬劫不復。

## 肆、討論、結論與建議

### 一、討論

本段落針對研究結果進行討論，並與國內外相關文獻進行比較分析，以下分為（一）用藥原因及用藥概況、（二）使用MDMA後之身心反應，分別進行探討：

#### （一）、用藥原因及用藥概況

##### 1. 用藥原因

本研究發現，使用者具有好奇、喜歡嚐鮮的人格特質，在搖頭店及PUB的環境中，透過朋友的誘導及媒體的煽動之下，而開始使用MDMA。導致研究參與者再次使用MDMA的原因，包括：MDMA具有放鬆、解除壓力等改變情緒之功能，還具備能提振精神、促進友誼、使社交順利的效果，以及娛樂助興等四項因素。陳漢瑛、何英奇、莊岳霖（2002）提出造成研究參與者使用MDMA的近因，可分為內在、外在因素的不同。其內在因素，主要為壓力的釋放、情緒的紓解與好奇心的驅使。而外在因素則為受到朋友與環境（舞廳）的影響，本研究之結果與之呼應。

本研究發現「師父領進門」是使用MDMA行為中的特殊現象：朋友扮演了藥物使用誘導者、藥物提供者、藥物訊息傳播者（包括：用藥方式與安全用藥原則）、藥後身心狀態的監測者、藥後照顧者的角色。初次使用與持續用藥，都與親密的友誼網路有相關性。搖頭店、PUB及酒吧夜店，是使用MDMA的主要地點，當使用者減少出入夜店，則搖頭丸使用次數會跟著減少。MDMA具有等同於酒精或香菸的社交意涵，且具備了高度娛樂休閒功能，又無生理依賴性，因此是休閒用藥族群的最愛。

另外，台灣的媒體對於MDMA的過度渲染，再加上政客頻頻在媒體曝光，大談用藥現象，卻未明確說明使用藥物所引發的後果，彷彿營造了「用藥＝流行」的氣氛，很容易增強年輕朋友的好奇心而使用MDMA。媒體與政客美其名為反毒宣導，

但實際上卻成了吸毒的幫兇。倘若能以具有科學佐證之資料，對 MDMA 進行深入的報導，較可引發用藥者對於 MDMA 警覺，克制 MDMA 的使用。

## 2. 用藥概況

本研究所指稱之用藥概況，涵蓋：用藥者獲取 MDMA 之來源、使用 MDMA 之時機、顆數、劑型、服用方式、頻率及多種藥物混用的情形。

首先，使用者獲得藥物來源相當廣泛，以人際間直銷的方式為主。朋友間的轉售相當常見，而向「藥頭」購買 MDMA 也是獲得藥物的來源之一；「藥頭」可以是黑道小弟、翹家女孩、中盤藥頭、小藥頭或是在酒吧兜售藥物的陌生女孩，使用者也扮演藥頭與同儕友人間藥物通路的角色。

其次，使用 MDMA 與特定時間點，如：慶生、跨年或者與友人聚會有關。使用 MDMA 的場所多為 PUB 或舞廳等，因此會隨著個人到夜店休閒次數而變動，故使用 MDMA 的頻率不固定，變異性高。此發現與許多研究結果相同，用藥者使用 MDMA 的頻率是不一定的，用藥雖非為常規性的，但在某些典型的時間裡，有較高或較低的藥物使用，高劑量的持續使用行為多半與嘉年華會、聖誕節或新年時節有高度的相關性（Hansen, D., Maycock, B., & Lower, T., 2001; Topp et al., 1999; Strote, J., Lee, J. E., & Wechsler, H., 2002; Sherlock & Conner, 1999）。

不過，管制藥品管理局（2004）曾指出易染上毒癮者之特徵，包括：生活沉悶無目的、失業等，但本研究之參與者皆為具有正職之工作者或全職學生，他們就如同你我一般，在社會秩序中各司其職，使用 MDMA 乃是休閒娛樂的方式之一，與管制藥品管理局（2004）所提出一般吸毒者的特徵大不相同，除具備正當職業或學生的身份之外，在工作職責及課業壓力纏身時，使用者會減少 MDMA 的用量及頻率，以處理要事為優先，無生活沉悶無目的、失業之現象。

最後，用藥者每次使用 MDMA 顆數從半顆到四顆不等，劑型以錠劑為主，採用口服方式用藥。MDMA 使用者普遍存在多重藥物混用之行為，研究參與者除使用 MDMA 外，更有與大麻、Ketamine、菸、酒精及 Rush 等物質併用現象，其中最常混用的是 MDMA、大麻、Ketamine。此結果與王彥蘋（2003）研究提出，在台灣 RAVE 中最常使用的藥物為：E、大麻與 Ketamine 之研究結果相同。

## (二)、MDMA 使用者藥後之身心反應

### 1. 正面生理與心理現象

Randall（1992）與高百源、符永豐、張信男（2001）指出，MDMA 之所以受到

年輕人的喜愛，是因為服用後會產生強烈的愉悅感、解放感、親密感、情緒及活動亢奮。研究參與者亦表示，MDMA使用後可產生飄然鬆弛或者是舞動的果效，令人精神百倍而可整晚暢舞。

除此之外，本研究參與者提及，MDMA的迷幻藥效與電子音樂相互搭配後，更能讓人體驗由晦暗、破滅、幻化、冥想到重生的超凡迷幻旅程，感官刺激的變化則提供了使用者另一感應世界的道路，MDMA所產生的生理藥效，讓「MDMA、電子音樂、Clubber」強力且緊密的連結，當視覺與聽覺，受到藥物的影響而扭曲時，用藥者的感覺器官引領另一種知識來源，用藥者的世界，有如茅塞頓開，眼前的世界似乎被重新的定義，看見了平常看不到的世界。

除了正面的生理現象之外，研究參與者提及藥後正面心理現象之果效，涵蓋：舒緩壓力、產生愉悅情緒，如入天堂之境地，產生人我一體，大同世界的契闊感受。張立橋（2003）研究也有此結論，MDMA主要效用讓使用者感到放鬆、愉悅、快樂，而且讓人非常平和、友善且和諧；而高百源等（2001）也提到使用MDMA後，最重要的是會產生一股人際間強烈的親近感。

研究參與者提到使用MDMA後，可啟動自我探索的能力，藉由深入檢視個人內心世界的想法，促進了個人潛能之開展；專注力的提昇，激發洞悉事物脈絡的潛能。另外，還能促使個人跳脫社會規範，真正傾聽自己的內心深處，梳理出最真實不受外界影響的想法。王彥蘋（2003）研究也提到使用MDMA後，使人清晰地透徹內心，並能將人們從慣習中解救出來；張立橋（2003）則提及，搖頭丸的藥效會使用藥者跳脫這一個世界，重新以另一個角度觀察現存世界。諸多使用MDMA之正面心理現象，讓研究參與者認為MDMA是一種可以開發個人潛能的藥品。

## 2. 負面生理與心理現象

然而，本研究發現，MDMA使用者在感受所帶來的愉悅體驗的當下，卻也不約而同地感受到搖頭丸的負面作用。在生理方面，MDMA所造成的負面現象，包括：心悸、呼吸窘迫、眩暈、噁心嘔吐、口乾、食慾不振、肌肉酸痛、ㄍ一ㄥ的感覺、四肢無力、身體癱軟、熬夜後疲憊、磨牙、視覺及聽覺模糊、免疫力下降、陽痿、性慾下降，及記憶力衰退之症狀徵候。而在心理狀態方面，則導致研究參與者出現幻覺、驚恐不安、恍惚、精神渙散、情緒低落、抑鬱及暴躁之負面現象。由於，使用者在藥後產生了健康危害症狀，促使使用者開始思索MDMA的危險性。

## 二、結論

### (一) 個人特質、同儕、俱樂部氛圍與媒體報導是影響青年使用 MDMA 的主因

本研究發現，使用者具有好奇、喜歡嚐鮮的人格特質，在搖頭店及 PUB 的環境中，經由朋友的誘導及媒體的煽動之下，而開始使用 MDMA。同儕團體與社會支持網絡，是影響青年用藥與否最重要的因素；初次使用與持續用藥，都與親密的友誼網路有相關性。

除了人格特質與同儕因素之外，環境亦是影響青年使用 MDMA 的因素之一，搖頭店、PUB 及酒吧，是青年使用 MDMA 的主要地點，當使用者減少出入夜店，則搖頭丸使用次數會跟著減少。

媒體對於俱樂部用藥現象的過度渲染，再加上政客頻頻在媒體曝光，大談用藥議題，彷彿營造了「用藥＝流行」的氣氛，很容易增強年輕朋友的好奇心而引發用藥。倘若能夠善用媒體，對於藥物進行深入報導，以傳播媒體進行藥物教育，應能提高年輕人對於藥物的認知，並促其瞭解藥物的副作用與危害，以提高年輕人對藥物使用的風險知覺，減少用藥行為的發生。

### (二) MDMA 使用概況中普遍存在多重用藥現象

用藥者普遍在服用 MDMA 時，混用其他種類的成癮物質，爲了讓自己能夠更 High，混用菸、酒、大麻、Ketamine、及 Rush 等，其中最常見的是 MDMA、大麻與 Ketamine 三者的混用。雖然，藥物混合服用風險極高，但混用藥物儼然成爲用藥圈的習慣，High 還要更 High 的多重用藥行為，爲使用者帶來了極度快感，但也讓使用者落入高度危險的陷阱中。

### (三) MDMA 的正向藥效強化用藥行為，但負面作用令用藥者覺醒

MDMA 具有等同於酒精或香菸的社交用途，基於其具有放鬆、解除壓力等功能，且可提振精神、促進友誼、使社交順利的效果，以及娛樂助興等四項緣由，強化了 MDMA 使用行為。但隨著 E-trip 的進展，無論在生理與心理層面，使用者皆感受到 MDMA 所帶來的危害性，讓使用者從 MDMA 夢一般美好的幻境中甦醒，開始思考「藥」、「毒」乃是一體兩面的事實。

### 三、建議

#### (一) 對於規劃MDMA使用者藥物教育介入層面之建議

本研究之參與者為使用MDMA之青年，根據研究發現，以MDMA使用者為目標群體，提出藥物教育介入層面之建議如下。

##### 1. 依用藥者之特性與需求擬定藥物教育內涵及策略

一直以來，衛生教育者經常以恐懼訴求的方式，進行藥物教育介入活動，但面對被妖魔化的搖頭丸，MDMA使用者卻自有一套衡量準則，實際上，MDMA使用者已將用藥視為休閒娛樂的一部分。

現今的藥物教育課程內涵，多以未用藥者為目標群體，採用恐懼訴求或道德勸說的教育手法，告誡未用藥者毒品使用後的副作用及危險性，希望年輕朋友能夠心生恐懼而減少用藥行為的發生。但面對已有用藥經驗者而言，在親身經歷藥物所帶來的快感後，若發現使用MDMA並非教育者所言極具危險性，反而易引發用藥者產生超脫社會規範之優越感，無法真正改變MDMA使用者的用藥行為。

有鑑於此，建議針對MDMA使用者，可採取「量身訂製」的教學理念，針對用藥者的特性與需求，規劃藥物教育介入課程或教育手冊，提供充足豐富的資料，正反面副作用並陳，不刻意隱瞞也不予以恐嚇，以圖解方式提供經科學驗證之藥害實況，並採用多元化的教育策略，如以「價值澄清法」讓用藥者覺察健康是一切的基礎，促使用藥者自己發現MDMA的危害後，真正願意為了自己的健康而克制用藥，將更有利於MDMA使用者改變用藥行為。

##### 2. 提供暢通的藥物資訊管道

MDMA使用者多半到夜店使用MDMA，故藥物教育工作者，應以用藥者可以理解的藥物教育內容及深入淺出的陳述方式，來設計藥物教育衛教單張，置放於PUB、CLUB等夜店場所，讓使用者便於取閱，能夠深入瞭解用藥的危害為何；並可設計相關的宣導短片、網站，透過網際網路瀏覽的方式，增加資訊流通，真實呈現藥物使用的正負面危害，以提昇用藥者對於藥物風險的認知，為自己的健康做出更明確的抉擇。

#### (二) 對於未來研究之建議

##### 1. 其它種類俱樂部用藥之研究

本研究僅針對MDMA進行深入探討，但休閒用藥的種類繁多，為能夠透析俱樂部

部用藥的行為與概況，未來可加強對於其他種類俱樂部藥物之相關研究，更深入瞭解用藥者的想法與觀點，找出俱樂部用藥的危險因子與保護因子，以減少俱樂部藥物之使用。

## 2. 質性與量性研究併行

質性研究著重於瞭解藥物使用者行為的背後動機與原因，但質性研究因樣本數少，無法對於俱樂部用藥現象，進行通盤的解釋，故建議未來可採用質性與量性研究並重的方式，對於俱樂部用藥行為能有全盤性之瞭解，對於藥物教育實務工作者及防制政策之擬定將有更大的助益。

## 3. 對於未來進行相似議題研究之建議

未來研究若欲採用質性研究法進行相似議題之探討時，建議在研究初期，可利用網際網路深入瞭解用藥的次文化。在與用藥者進行面對面訪談時，研究者應盡可能摒除將用藥者視為罪犯的道德判斷，以開放的心胸深入傾聽研究參與者之觀感，以客觀的角度看待其用藥行為，在良好的互動氣氛下，獲得完整且真實之資料。另外，在資料檢核方面，研究者宜盡快彙整逐字稿及訪談日誌之內容，並盡速提供分析內容給研究參與者，進行資料檢核工作，以確保資料之信度與效度。最後，建議研究者應詳加閱讀相關的文獻及社會新聞報導，以增加個人在研究歷程中之敏銳度，並以客觀中立、不批判的開放胸襟接納用藥者，嘗試以用藥者的角度來看待用藥的行為，多觀察且多反思，隨時隨地將個人的想法與看法記錄下來，盡力做到「眼到、心到、手到」，相信將能夠使研究內容更加豐富、完整且具獨創性。

# 致 謝

本篇文章係由研究者張瑜真碩士論文「危險遊戲-使用 MDMA 青年用藥行為、風險知覺與因應策略之質性研究」其中一部分所摘錄而成。本研究得以完成，要特別感謝五位研究參與者的慷慨付出與熱心分享。另外，對於行政院衛生署管制藥品管理局李局長志恒、以及前台灣師大教育心理與輔導學系何主任英奇之指導與寶貴建議，謹此敬致衷心的感謝。

## 參考文獻

- 王彥蘋 (2003): **狂喜舞舞舞—台灣銳舞文化的追尋**。台北市: 世新大學社會發展研究所碩士論文 (未出版)。
- 行政院衛生署管制藥品管理局 (2004)。較易染上毒藥癮之特徵。上網日期: 2004年6月10日。網址: [http://www.nbcd.gov.tw/prop/prop\\_2-04.asp](http://www.nbcd.gov.tw/prop/prop_2-04.asp)
- 徐宗國譯 (1997): **質性研究概論** (Strauss, A., & Corbin, J.)。台北市: 巨流。
- 高百源、符永豐、張信男 (2001): 揭開快樂丸的面紗。**管制藥品簡訊**, 8。上網日期: 2003年6月8日。網址: [http://www.nbcd.gov.tw/prop/prop\\_1-08.asp](http://www.nbcd.gov.tw/prop/prop_1-08.asp)
- 陳向明 (2002): **社會科學質的研究**。台北市: 五南。
- 陳漢瑛、何英奇、莊岳霖 (2002): **高亢與低盪: 台灣青年使用搖頭丸的質性研究**。第四屆華人心理學家國際學術研討會暨第六屆華人心理與行為科際學術研討會論文, 台北市, 台灣。
- 張立橋 (2003): **狂喜—一個關於搖頭丸使用的質性研究**。台北市: 國立台灣師範大學衛生教育學系碩士論文 (未出版)。
- Hansen, D., Maycock, B., & Lower, T. (2001). "Weddings, parties, anything..." , a qualitative analysis of ecstasy use in Perth, Western Australia. *International Journal of Drug Policy*, 12, 181-199.
- Randall, T. (1992). Rave scene, ecstasy use, leap. *Atlantic Journal of American Medicine Association*, 268, 1506.
- Sherlock, K., & Conner, M. (1999). Patterns of ecstasy use amongst club-goers on the UK 'dance scene'. *International Journal of Drug Policy*, 10, 117-129.
- Strote, J., Lee, J. E., & Wechsler, H. (2002). Increasing MDMA use among college students: Results of a national survey. *Journal of Adolescent Health*, 30 (1), 64-72.
- Topp, L., Hando, J., Dillon, P., Roche, R., & Solowij, N. (1999). Ecstasy use in Australia: Patterns of use and associated harm. *Drug and Alcohol Dependence*, 55, 105-115.

94 / 02 / 21 投稿

94 / 05 / 11 修改

94 / 11 / 02 完稿



# Let's Go To Party :

## A qualitative study on the MDMA-using behavior among youths

Yu-Chen Chang\* Ching-Mei Lee\*\*

### Abstract

The main purpose of the study was to explore the MDMA-using behavior among the youths. The study was qualitative in nature and the data were collected via in-depth interview and observation. Five participants who had used MDMA with age between twenty-one and twenty-eight years old participated in the study.

Based on the interpretation, analysis, and induction of the data, the main findings of the study were summarized as follows:

1. Personality, peer group, night club's climate and media report were the main factors related to MDMA-using behavior among the five youths.

2. The five youths obtained MDMA tablets mainly through interpersonal deal and the average amount of usage of MDMA was half to four tablets each time.

3. The frequency of using MDMA among the youth was variant and usually associated with festivals. Polydrug using behavior was obvious among the youths.

4. The positive effects of MDMA facilitated the using behavior among the youth. On the other hand, the negative effects of MDMA made them aware the risks of the drug. The youths would not have realized the hazards of MDMA until they suffered from it.

---

\* Teacher, Shalu junior high school

\*\* Professor, National Taiwan Normal University

Based on the findings of the study, the suggestions for preventive education and future study were presented.

Key words: MDMA, MDMA-using behavior, youth, qualitative study