



2007 年台灣地區兒少打玩網路遊戲行為調查報告

據台灣網路資訊中心 (Taiwan Network Information Center, TWNIC) 2007 年 1 月發表的「台灣寬頻網路使用調查」結果顯示，兒少上網的比例有增加的趨勢，12-15 歲上網的比例佔 94.65%，12 歲以下的比例也高居 61.66%。兒童福利聯盟基金會 (以下簡稱「兒盟」) 2006 年的調查¹則發現，六成以上 (61.7%) 的孩子上網的主要原因是「玩網路遊戲」。

網路遊戲可分為三種型態²：(一) 連線遊戲：指在單機上玩，也可以將幾台電腦連在一起，讓單機遊戲具有連線功能，以提供 4-8 名玩家對打的即時遊戲；(二) 線上遊戲：可供千人甚至萬人共同上網的遊戲，玩家可以在網上建構屬於自己的虛擬世界；(三) 網頁遊戲：其採用技術多是以網頁製作軟體 Flash 或跨平台程式語言 Java 等研發遊戲。

網路遊戲具有匿名性、集體進行、無國界等多種特性，深受孩子們的喜愛。正當的網路遊戲可以抒解壓力，達到娛樂效果；但是，過度地沈迷於網路遊戲，不但會影響孩子的生活作息、健康、課業和親子關係，甚至會造成網路成癮、交友不慎、犯罪等諸多問題。除此之外，當今電腦軟體的分級制度尚未徹底落實，孩子未必有能力辨識適合自己年齡的遊戲內容，導致孩子在不知不覺中接收了許多暴力、血腥及色情裸露的畫面。

為了瞭解台灣兒童少年玩網路遊戲的現況及其影響，兒盟從北、中、南、東四區 (包含台北市、台北縣、台中市、台中縣、高雄市、高雄縣、花蓮縣等七個縣市)，隨機抽樣 14 所國民小學、9 所國民中學，於 2007 年 10 月 16 日至 11 月 2 日間，針對國小五、六年級和國中一、二年級的學童進行問卷調查。本調查總計發出 2,130 份問卷，回收 1,837 份，回收率達 86.2%，共有 1,818 份有效問卷；在 98% 的信賴水準下，抽樣誤差不超過正負 3 個百分點。

¹ 兒童福利聯盟 (2006)。聰明健康上網趣，拒當網路暴食族：2006 年台灣地區兒童少年上網行為調查報告。

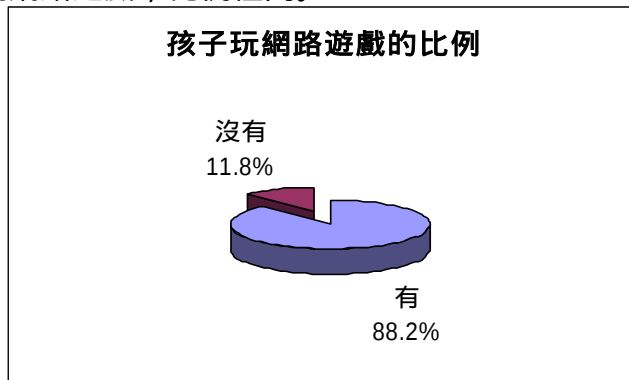
² 侯蓉蘭 (2002)。角色扮演的網路遊戲對少年自我認同影響，東海大學社會工作學系碩士論文。



❖ 兒童少年打玩網路遊戲的現況

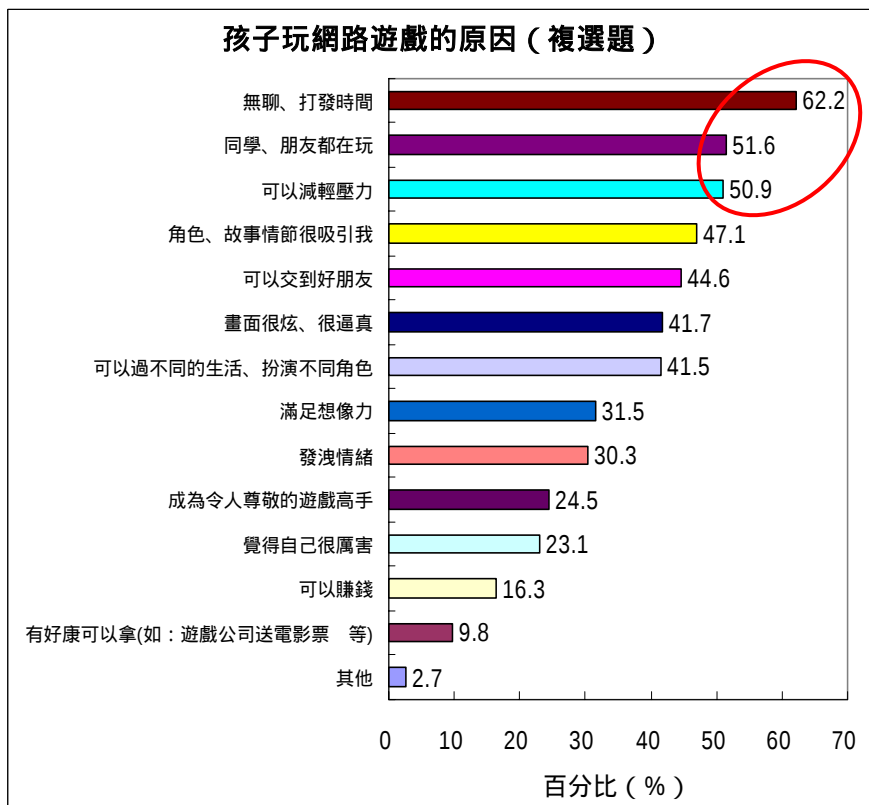
◆ 孩子的全民運動 - 近九成的兒童少年會玩網路遊戲

兒盟調查發現，孩子玩網路遊戲已經是相當普遍的現象，將近有九成（88.2%）的孩子會玩網路遊戲，比例極高。



◆ 六成以上的孩子玩網路遊戲是因為「無聊、想打發時間」

進一步探究孩子玩網路遊戲的主要原因，六成以上（62.2%）的孩子是因為「無聊、打發時間」；其次是「同學、朋友都在玩」（51.6%）；第三是「可以減輕壓力」（50.9%）。由此數據可看出，家長若能在孩子的課餘時間，安排適當的休閒娛樂，減輕孩子的壓力，孩子就不會一味地沈浸在網路遊戲中。





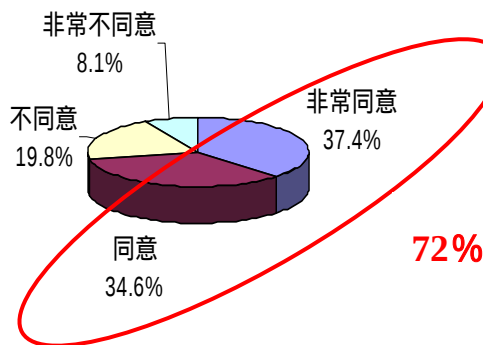
◆ 孩子愛角色扮演，在遊戲中完成「不可能的任務」 -

七成以上的孩子希望自己跟網路遊戲的主角一樣

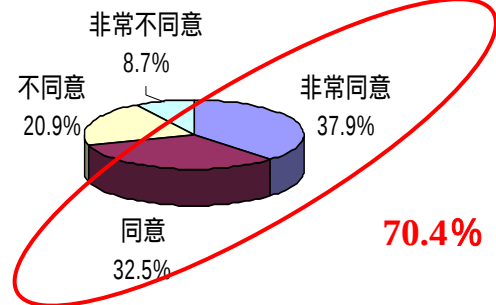
七成的孩子覺得在現實生活中做不到的事，在網路遊戲中都做得到

兒盟調查發現，七成以上（72%）的孩子希望自己可以跟網路遊戲的主角一樣；七成（70.4%）的孩子覺得在現實生活中做不到的事，在網路遊戲中都做得到。在網路遊戲的空間裡，孩子可以自由地扮演各種不同的角色，實現天馬行空的夢想，並在過程中尋求不一樣的自我認同，以滿足現實生活的需要。正因為網路遊戲有這樣的特性，使得孩子很容易流連在網路的世界中。

孩子希望自己跟網路遊戲的主角一樣



孩子覺得在現實生活中做不到的事，在網路遊戲中都做得到



◆ 孩子超時上網，日以繼夜玩遊戲 -

近兩成的孩子平日玩網路遊戲超過 3 小時，3.9% 甚至超過 8 小時

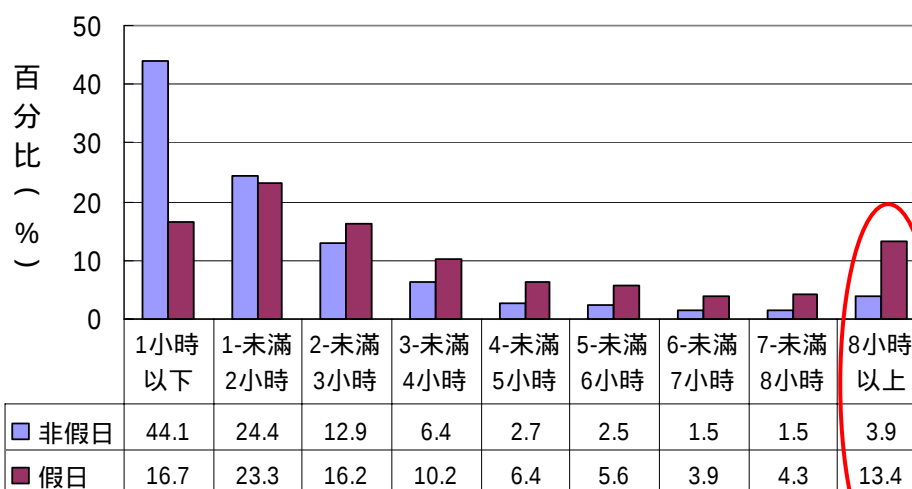
四成以上的孩子在假日玩遊戲超過 3 小時，超過 8 小時者逾一成

約一成的孩子玩網路遊戲會超過晚上 12 點

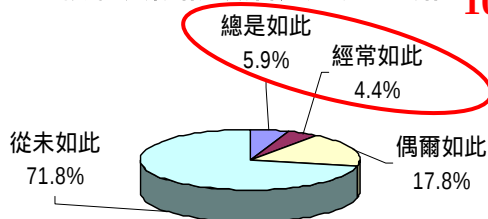
從孩子上網的時間可以發現，非假日期間，近兩成（18.5%）的孩子每天花在網路遊戲的時間超過 3 小時；甚至有 3.9% 的孩子，每天上網超過 8 小時。假日期間，孩子上網的時間更長了，四成以上（43.8%）的孩子玩網路遊戲的時間超過 3 小時，一成以上（13.4%）更超過 8 小時。孩子除了超時上網，甚至還會犧牲睡眠的時間。兒盟調查發現，約一成（10.3%）的孩子玩網路遊戲會超過晚上 12 點。長時間上網、甚至熬夜玩遊戲，進而導致生活作息不正常，對孩子的成長發育及身體健康都會有不良的影響。



孩子玩網路遊戲的時間



孩子玩網路遊戲會超過晚上12點 10.3%



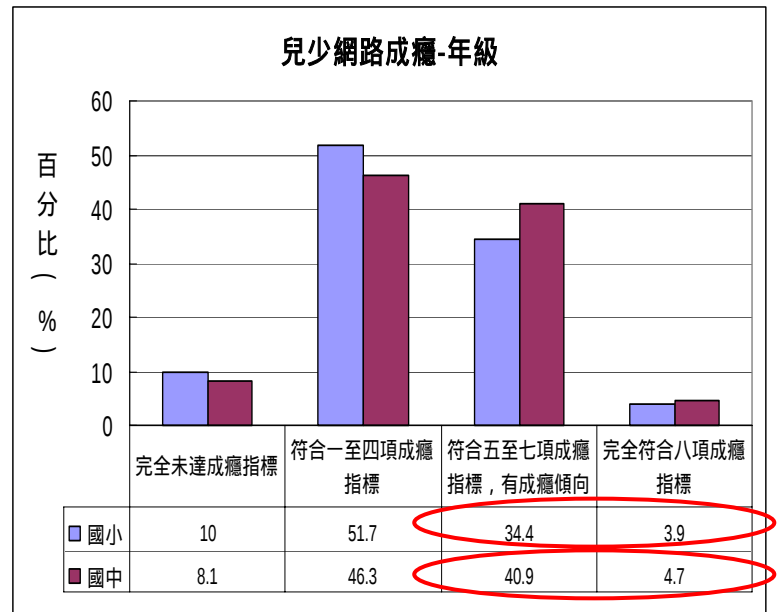
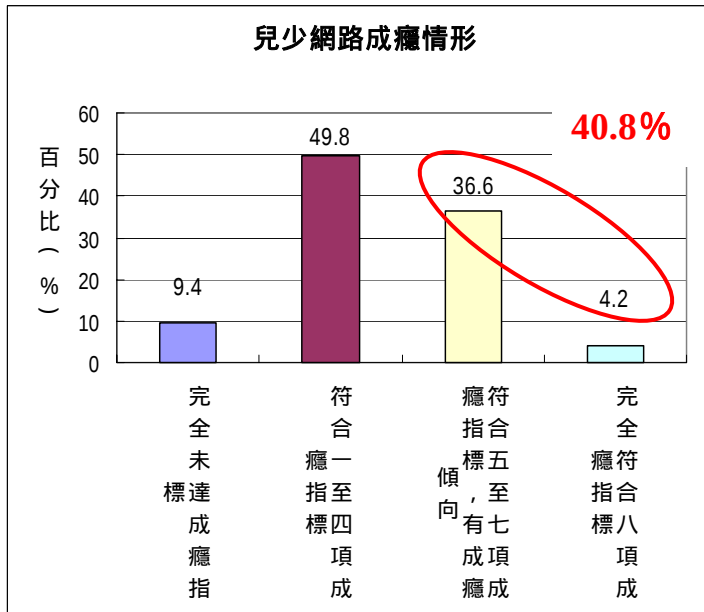
◆ 四成的孩子疑似出現「網路成癮」現象

國外學者 Young (1998)³設定八項判定是否有網路成癮現象的指標。若在此八項標準中符合其中五項，就初步符合網路成癮的條件；另外，如果每週上網時間超過 40 小時，則更符合診斷的確定性。前述八項指標如後：(1) 我會專注於網路上所進行的活動，並在離線後仍持續想著上網時的情形；(2) 我覺得需要花更多的時間在網路上才能感到滿足；(3) 我曾努力想過要控制或停止使用網路，但並沒有成功；(4) 當我企圖減少或停止使用網路時，會覺得沮喪、心情低落或脾氣容易暴躁；(5) 我會為了上網而願意承擔重要人際、工作、教育或工作機會損失的風險；(6) 我花費在網路上的時間比原先預期的還要長；(7) 我曾向家人、朋友或他人說謊以隱瞞我涉入網路的程度；(8) 我上網是為了逃避問題，如無助、罪惡感、焦慮或沮喪等。

³ Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and winning strategy for recovery*. NY: John Wiley & Sons, Inc.



兒盟依據上述八項網路成癮指標進行調查，結果發現有四成（40.8%）的孩子符合五項以上的指標，這些孩子都初步符合網路成癮的診斷，其中甚至有4.2%完全符合八項指標，值得關切！另外，中學生成癮的比例比小學生來得高（ $p < .05$ ），近四成（38.3%）的小學生符合網路成癮診斷，國中生則有四成五（45.6%）符合此診斷。



《網路遊戲 危機四伏》

❖ 危機一：分級制度，形同虛設？

◆ 腥風血雨 - 每5個孩子就有1個愛玩「限制級」網路遊戲，每5分鐘至少要射殺15人；逾兩成的小學生愛玩「輔導級」遊戲

經濟部工業局2006年7月公布「電腦軟體分級辦法」，2007年1月正式施行。此辦法明訂電腦軟體提供者應將電腦軟體分為四級：限制級、輔導級、保護級和普遍級。兒盟針對孩子常玩、愛玩的網路遊戲，記錄其商品包裝盒上的分級標示⁴，竟發現兩成以上（21.4%）的兒童少年會玩限制級的網路遊戲！若以性別來看，男生玩限制級遊戲的比例比女生來得高（ $p < .001$ ）；若將小學生和國中生加以比較，國中生玩限制級遊戲的比例較高（ $p < .001$ ）。另外，上述分級辦法明訂未滿12歲之兒童不得使用輔導級遊戲。但兒盟調查發現，有兩成（20.4

⁴ 若網路遊戲的包裝盒上未註明分級標示，則打電話詢問遊戲公司，該遊戲應為何種分級。

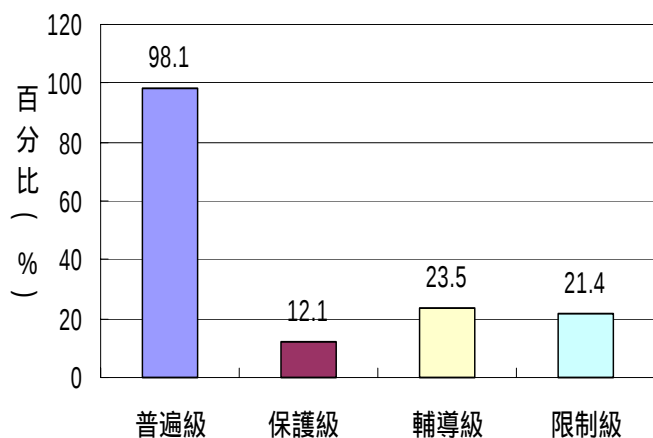


%) 的小學生會玩輔導級遊戲。這顯示目前的網路遊戲分級制度，並無法真正有效阻絕孩子接觸輔導級或限制級的遊戲。不僅如此，商家在販賣網路遊戲時，往往未將不同分級的網路遊戲軟體分開擺放，而是在架上公開販售，孩子要取得這些遊戲根本輕而易舉！另外，網路上有些限制級遊戲的試玩版，儘管螢幕上會跳出 18 歲以下者不宜的小視窗，但只要「Enter」鍵一按，孩子便可自由進入遊戲。

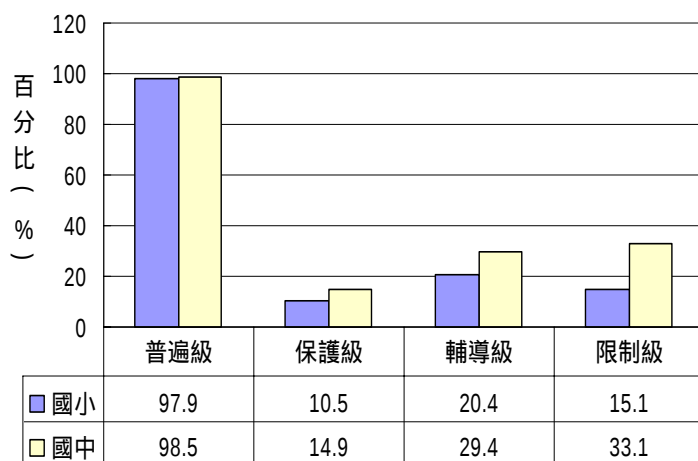
限制級的網路遊戲，內容充滿許多血腥、暴力的畫面，對孩子的認知、情緒和行為方面，都有負面的影響，甚至會助長孩子的暴力行為。兒盟研究人員實地打玩孩子喜愛的限制級遊戲，發現一局 5 分鐘的射擊遊戲中，就必須要射殺 15 個敵人。若是角色扮演遊戲，角色等級較低的每分鐘可打死 3 隻怪物，等級較高的每分鐘則可打死 35 隻怪物。限制級網路遊戲中不斷重複殺戮的動作，過程極盡殘暴，死者甚至鮮血四濺，畫面何等血腥！

雖然，目前有些電信業者提供家長在家中電腦安裝守門員軟體，但只能防堵部分的色情網站，並不能防堵內含血腥、暴力的網路遊戲，這樣的情形令人擔憂！

孩子玩何種分級的網路遊戲（複選題）



國小和國中學童打玩不同分級遊戲的比例（複選題）

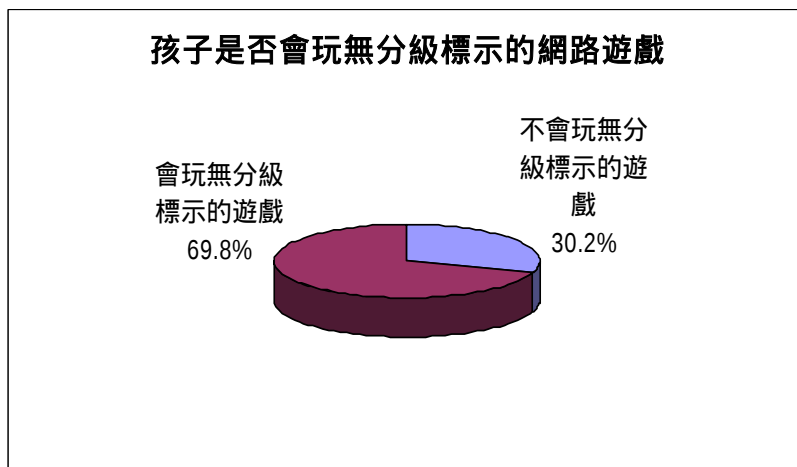


◆ 分級的模糊地帶：近七成的孩子會玩無分級標示的網路遊戲

兒盟親至坊間調查，發現有些網路遊戲的包裝盒上並未註明分級標示；此外，網路上經常提供免費下載的網頁遊戲，絕大部分也都沒有分級標示。本調查發現，近七成（69.8%）的孩子會玩無分級標示的網路遊戲。雖然，有許多網頁遊戲的確是適合孩子玩的，但也有許多等同輔導級或限制級的網頁遊戲，如「紫

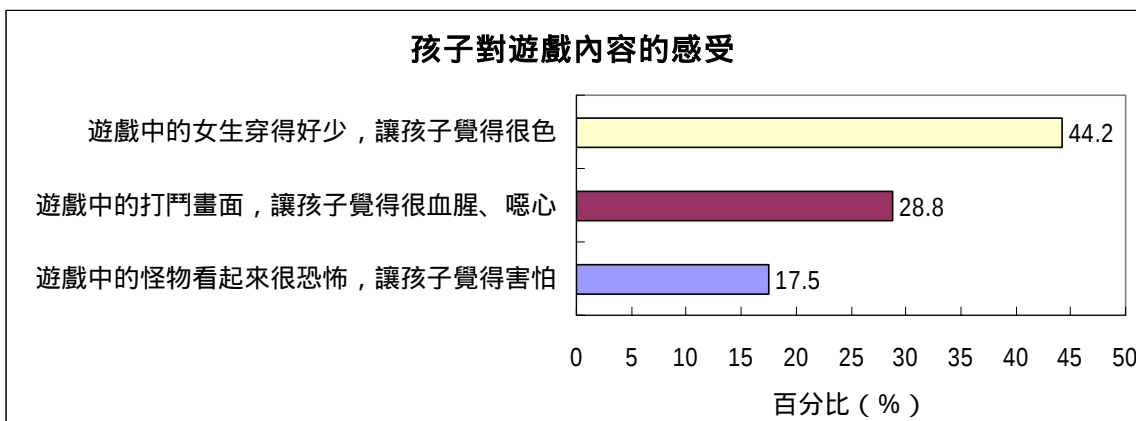


色恐怖」、「打人遊戲」、「殺人遊戲」⁵...等，這些遊戲都帶有血腥和暴力的元素。



◆ **線上遊戲內容，四成四的孩子覺得「很色」，近三成覺得很血腥，近兩成看了覺得害怕**

事實上，對於部分網路遊戲的內容，孩子也會感到不舒服。兒盟調查針對有玩線上遊戲的兒童少年，詢問他們對於線上遊戲內容的主觀感受。結果發現，有四成以上（44.2%）的孩子認為遊戲中的女生穿得好少，讓他們覺得「很色」；近三成（28.8%）的孩子認為遊戲中的打鬥畫面很血腥、噁心；近兩成（17.5%）的孩子認為遊戲中的怪物看起來很恐怖，讓他們覺得害怕。



❖ **危機二：線上及連線遊戲，最讓孩子迷「網」**

「小元是國二生，同學會互相邀約去網咖玩，小元媽媽沒有放在心上，只覺得那是孩子交朋友的方式。到了國二的某一次考試，考完試後小元成績不是很好，他一頭

⁵ 孩子在「其他」欄位填答，屬於網頁遊戲的一種。

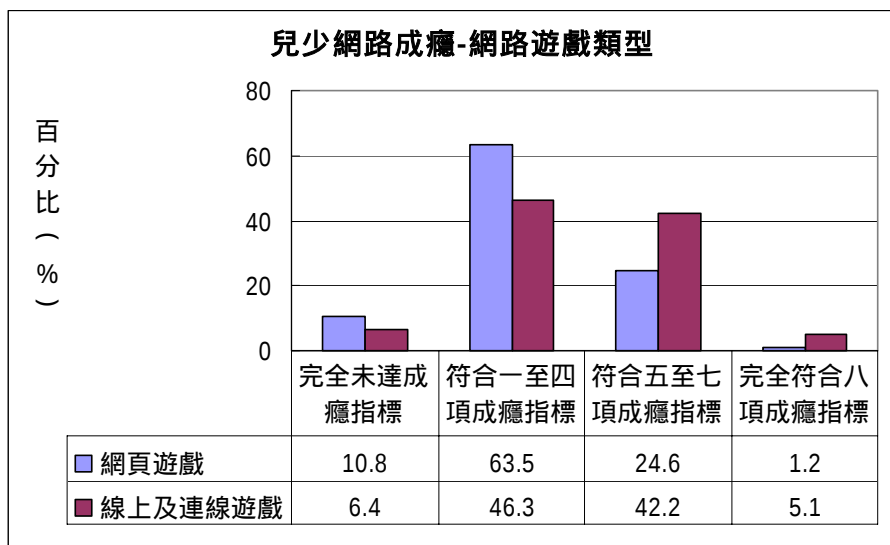


鑽進了線上遊戲，而且一發不可收拾。小元每天放學後就去網咖玩，一玩就是好幾個小時；一到了週末他就乾脆不回家，就算打他的手機幾十次，都沒有回應...」（兒童福利聯盟「失蹤兒童少年資料管理中心」）

「16歲雙胞胎少年中的李姓弟弟，沉迷網路線上遊戲，不滿母親不讓他玩電腦，上周六晚上涉嫌持榔頭砸毀家中物品，警方趕到時，他還拿著榔頭與母親對峙，經警方好言相勸並趁機奪下榔頭...」（2007-09-11/聯合報/地方版）

這兩則故事都是因玩網路遊戲而成癮的真實案例。在兒盟接觸的個案當中，也有些孩子剛放學回到家，書包甚至還背在肩上沒放下來，立刻就飛奔到電腦前開始玩網路遊戲。兒盟調查發現，網路遊戲的種類與孩子是否出現成癮現象，在統計上達顯著差異（ $p < .001$ ）。玩網頁遊戲的孩子，其符合網路成癮現象的比例有二成五以上（25.8%），玩線上遊戲和連線遊戲的孩子，符合成癮現象者卻有四成七以上（47.3%）。這顯示了孩子若是玩線上或連線遊戲，其網路成癮的可能相對較高。

事實上，為了讓孩子在玩網路遊戲時，會有想要繼續玩下去的慾望，許多遊戲業者在設計遊戲內容時，會刻意加進許多令孩子沈迷的因子，例如：角色升級剛開始很容易，孩子一開始接觸就獲得很大的成就感，逐漸沈迷於遊戲中，爾後再增加難度；為了得到更高的級數，有些孩子日以繼夜地不斷練功。此外，也有業者使出特定時段（如假日）上網「練功」，其經驗值可加倍的促銷手段，讓孩子們趨之若鶩。





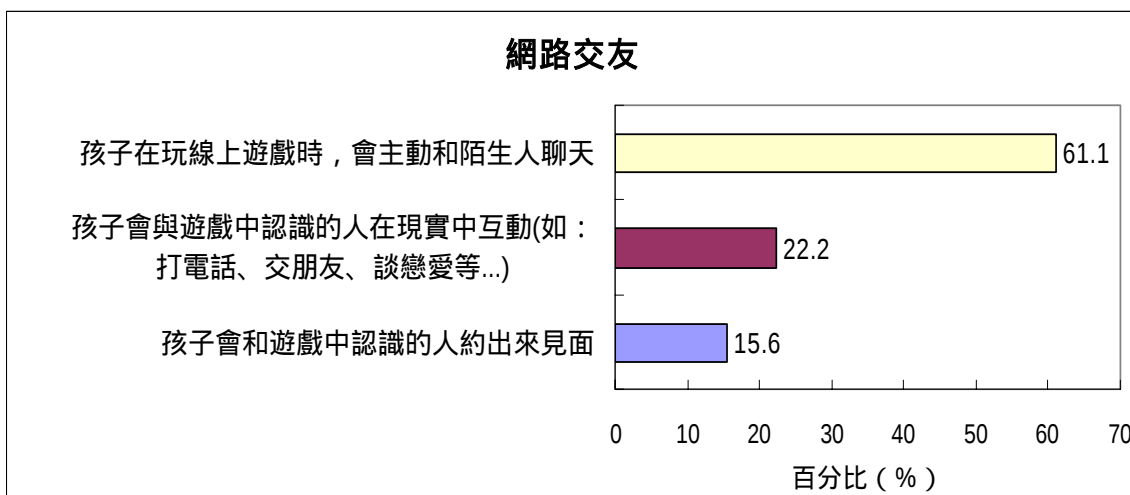
❖ 危機三：網路交友，陷阱密佈？

◆六成一的孩子會主動和遊戲世界中的陌生人聊天，兩成二會和其他玩家在現實生活中互動，一成五會約出來見面

「台中市十五歲陳姓國中生，網路交友結識卅五歲的曾姓熟女，一個月前躑家南下赴高雄左營與曾女同居...當員警告訴他曾女已卅五歲、是五歲孩子的媽時，他臉上閃過一絲訝異，隨即淡淡地說，女友說她只有廿歲，他不知道女友已當媽媽，不過這些都不重要...台中市警局少年隊調查，陳姓學生過年前玩線上遊戲，認識曾女，兩人相談甚歡，陷入熱戀...」（2007-05-23/聯合報/A1/要聞）

大部分的線上遊戲都具備聊天功能，由於網路具有「匿名性」，孩子不用擔心自己的身分會曝光，可盡情地向對方抒發意見和想法。但網路上所獲得的訊息未必是全面的，加上遊戲虛擬情境中的想像和情感投射，孩子很有可能會落入與現實生活脫軌的危機，甚至誤入交友的陷阱。

兒盟調查發現，六成一（61.1%）的孩子在玩線上遊戲時，會主動和陌生人聊天；兩成二（22.2%）的孩子會與遊戲中認識的人互動（如打電話、交朋友、談戀愛...等）。值得注意的是，有一成五（15.6%）的孩子，會和網路遊戲中認識的人約出來見面，若孩子是單獨前往，又沒有事先告知家長或同儕，恐對孩子的人身安全造成很大的威脅。





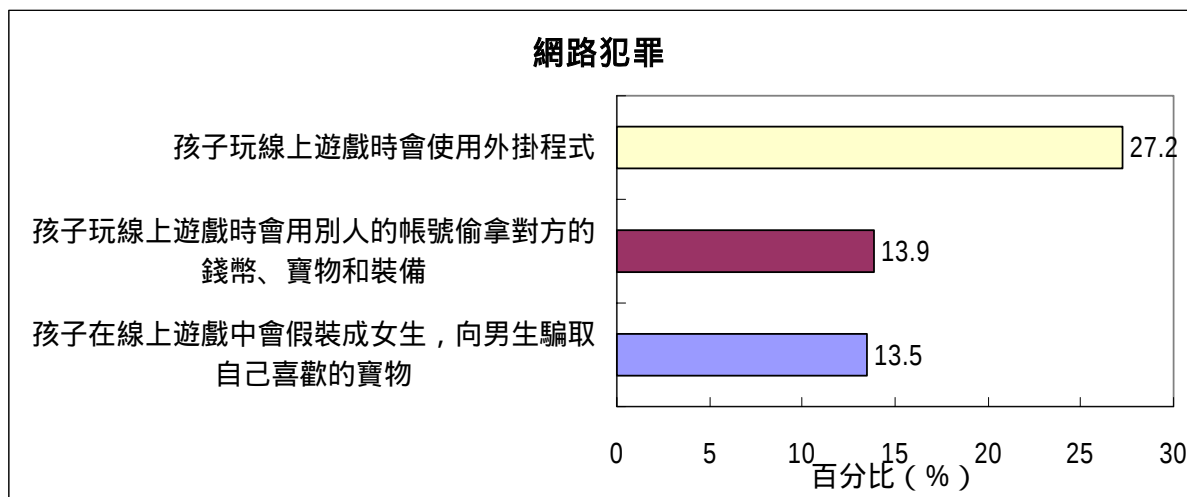
❖ 危機四：懵懂無知，誤觸法「網」

◆ 近三成的孩子玩線上遊戲時會使用外掛程式

許多孩子在玩線上遊戲的時候，會使用外掛程式，不斷地登入或進行遊戲，以便讓角色快速升級、賺錢。但此作法有可能會破壞、甚至灌爆線上遊戲的主機系統，對電腦及網路設備產生重大的影響。兒盟調查發現，近三成（27.2%）的孩子玩線上遊戲時會使用外掛程式，這很可能會違反刑法第 360 條的妨害電腦使用罪，孩子應該要多加注意，以免誤觸法網。

◆ 偷拿或騙取他人的遊戲錢幣、寶物和裝備的孩子，各有一成三

有一成三的孩子（13.9%）玩線上遊戲時，會使用別人的帳號，偷拿對方的錢幣、寶物和裝備；另有一成三左右的孩子（13.5%），會在線上遊戲中假裝是女生，向男生騙取自己喜歡的寶物。然而，竊用他人帳號盜取網路遊戲的貨幣、寶物或裝備，或是以詐術騙取玩家的遊戲裝備，這些作法都可能會違反刑法 358 條或刑法 359 條。孩子一旦犯法，法定代理人必須負起連帶賠償的責任⁶。因此，多陪孩子上網，教導孩子正確使用網路的規則是很重要的，家長不可不慎！



⁶ 中國時報（2007 年 9 月 14 日）。青少年線上盜竊 父母要賠償。



【兒盟的呼籲】

《網路遊戲停看聽 家長把關要用心》

❖ 給孩子的「**停看聽**」守則

停~上網 30 分鐘，休息 10 分鐘：孩子上網 30 至 40 分鐘，就應該休息 10 分鐘，且每天上網的時間應控制在 1 小時內，最多不要超過 2 小時。

看~看到限制級的遊戲不要玩：若在網路遊戲包裝盒或遊戲網頁入口處，看到「限制級」或「未滿 18 歲禁止進入」的標示，別因為好奇就去接觸。

聽~聽大人的話：當大人提醒遊戲時間、遊戲內容和網路安全時，孩子應該把大人的話聽進去，以確保自己的身心健康。

❖ 給家長的「**CPR**」守則

C：陪伴（Company）~多陪孩子上網，教導孩子正確使用網路的方式，並協助孩子瞭解現實生活與網路世界的差異，提醒孩子留意網路中的陷阱。

P：多元化的休閒娛樂（Plenty）~提供孩子多元的休閒娛樂活動，培養孩子不同的興趣，如帶孩子到戶外走走、運動、出遊、學習適當的才藝...等。

R：規則（Rule）~與孩子一同討論、訂定玩網路遊戲的規則：

1. **時間**：與孩子共同訂定合理的上網時間，包括規範上網的時數和時段、不應佔用讀書和睡眠的時間...等。
2. **地點**：讓孩子使用電腦透明化，建議電腦可放在家中的公共區域（如書房、客廳），讓孩子玩網路遊戲成為公開、可親子共同參與的活動。
3. **金錢**：勿給孩子過多的零用錢，同時教育孩子正確的理財觀念，避免孩子一拿到零用錢，就想去網咖消費玩遊戲。

適時尋求協助

1. 失蹤兒童少年資料管理中心「失蹤諮詢專線」：**0800-049-880**
孩子網路沈迷問題與親職問題諮詢、提供兒少身心科門診等相關資源
2. 如果孩子有網路沈迷的問題，可尋求兒少身心科門診。

❖ 給政府的建議 **善盡網路遊戲分級之督導責任**

雖然 電腦軟體分級辦法 已明確規範電腦軟體提供者應將電腦軟體分為四級，但仍有許多網路遊戲的商品包裝盒、或網頁遊戲皆未註明分級標示。兒盟呼籲 電腦軟體分級辦法 的中央主管機關 - 經濟部工業局，應負起督促業者全面落實電腦軟體分級（且適當分級）的責任。