



迷『網』童年

2009年台灣兒童線上遊戲行為調查報告

北市一名十歲的男童，從放暑假半個月以來，每天狂打十個小時以上線上遊戲，上週突然覺得右眼出現很多黑影和閃光，就醫後發現是用眼過度出現飛蚊症，視網膜差點剝離險失明

兒童福利聯盟(以下簡稱兒盟)關心兒少網路議題多年，發現兒少上網比例逐年升高，網路儼然已成為孩子生活不可或缺的一部分，而「玩線上遊戲」正是孩子們上網最常做的事情，可見台灣颯起的這波「宅經濟」風，不分年齡層，同樣也影響了孩子的生活。

然孩子玩線上遊戲衍生的種種問題，包括：網路離家、網路成癮、性侵等，三不五時出現在新聞媒體上，究竟在這虛擬世界裡，孩子投入了多少時間？孩子在玩線上遊戲會遇到什麼問題？以及如何避免孩子成為「小小遊戲成癮兒」，這些都考驗著家長們的智慧。

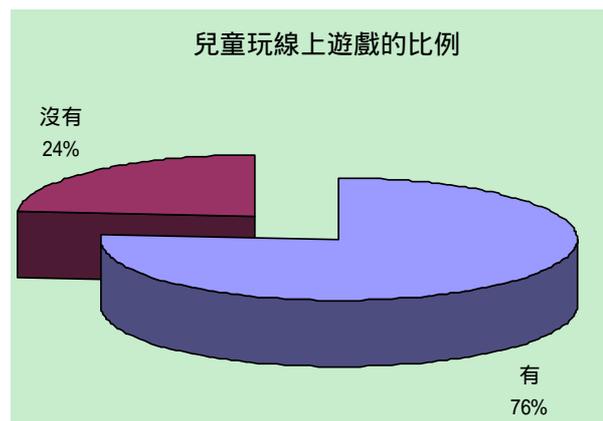
本文所指的「線上遊戲」(online game)，係可供千人甚至萬人共同上網的遊戲，玩家可以在網上建構屬於自己的虛擬世界。一般「網頁小遊戲」或是「單機版遊戲」只與電腦對打，或僅提供4-8名玩家對打的連線遊戲，不在調查範圍內。

兒盟從北、中、南、東四區(包含台北縣市、台中縣市、高雄縣市、花蓮市等七個縣市)，隨機抽樣17所國民小學，於2009年6月5日至6月26日間，針對國小五、六年級學童進行問卷調查。本調查總計發出1,369份問卷，回收971份，回收率達71%；在98%的信賴水準下，抽樣誤差不超過正負3個百分點。

有多愛玩?? 孩子玩線上遊戲現況

Online 瘋 七成六兒童會玩線上遊戲

調查發現，台灣國小校園已經瀰漫著一股online瘋，高達76%的國小學童會玩線上遊戲，此意味著線上遊戲已成為孩子的全民運動。





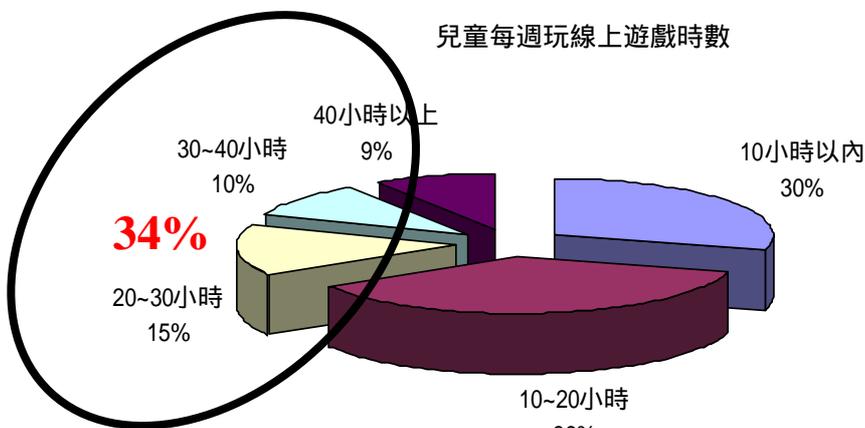
瘋練功、打怪、升級 玩到廢寢忘食

--一成重度小小玩家，每週逾40小時

--假日比平日多玩五成，一成五玩超過八小時

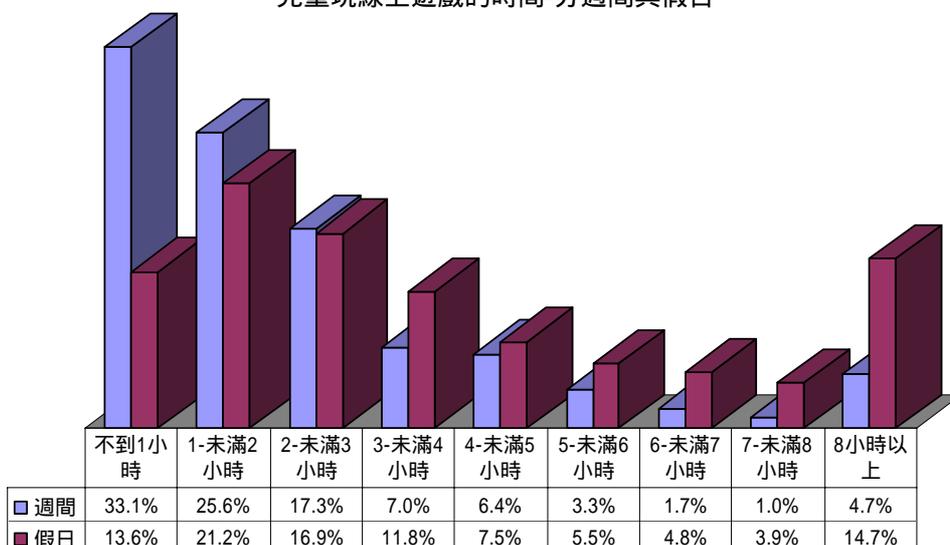
孩子們每週花費多少時間玩線上遊戲呢？根據今年的調查，36%學童每週上網10~20小時，比例最高；其次是10小時以內，有三成的比例。

值得注意的是，34%的孩子每週玩線上遊戲超過30小時，其中甚至有近一成孩子是「全職玩家」，每週玩超過40小時，等同一般人的每週工作時數。此年齡的孩子本應該是在專心唸書、學習的階段，然調查結果卻顯示他們對線上遊戲投入如此多的時間，勢必影響其日常生活，結果令人擔憂。



此外，調查亦顯示，孩子假日玩得比平常還瘋，平均多出五成。禮拜一到五的上學日平均會玩2.77小時(2小時46分鐘)，有三成玩不到一個小時；但是一到了假日，平均會玩4.21小時(4小時13分鐘)，一成五會超過八小時。

兒童玩線上遊戲的時間-分週間與假日



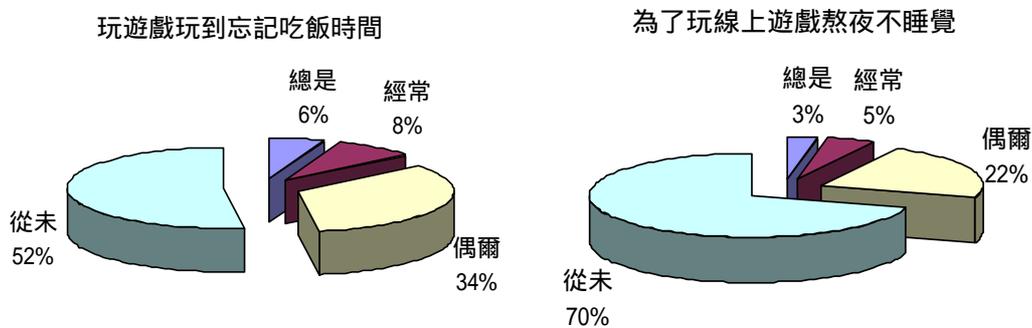


--近五成孩子曾經玩到忘記吃飯

--三成孩子會熬夜玩線上遊戲

孩子除了有超時上網的現象外，甚至還會犧牲睡眠與吃飯的時間。五成的學童曾經「玩遊戲玩到忘記吃飯」，其中有一成四經常如此；此外，也有三成的孩子坦承自己曾經「熬夜玩遊戲」，甚至有8%經常這麼做。

令人擔憂的是，長時間上網、甚至熬夜玩遊戲、不吃飯，種種廢寢忘食的行徑，意味著孩子生活作息不正常，已嚴重受到線上遊戲的影響，長期而言，對孩子的成長發育、身體健康有害無益，長時間睡眠不足甚至會影響孩子的學習狀況，問題不容忽視。



線上遊戲發展趨勢 - 2007、2009 年比一比

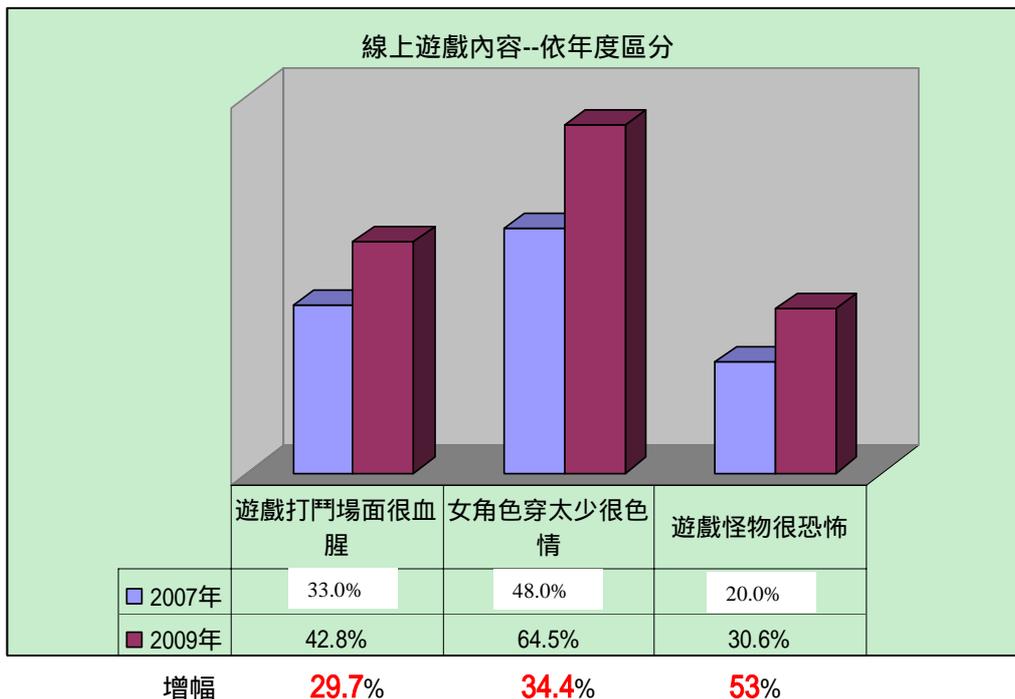
色情、血腥化 較過去嚴重三成

--六成孩子覺得太色、四成覺得太血腥，較過去增加三成

與 2007 年的調查¹相較，今年有更多孩子認為線上遊戲的內容過於暴力、色情、恐怖。

調查顯示有近半數的孩子(42.8%)表示遊戲打鬥的場面很血腥，比 2007 年(33.0%)增加三成(29.7%)；逾六成的兒童(64.5%)反應「遊戲中的女生穿的太少，覺得很色」，較前年(2007 年 48.0%)增加三成(34.4%)。此外，兒童自陳「遊戲中的怪物很可怕，我覺得很害怕」者，有三成左右(30.6%)比起過去(2007 年 20.0%)增加五成(53%)左右，增幅最大。

¹ 兒盟 2007 年從北、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，於 2007 年 10 月 16 日至 11 月 2 日間，針對國小五、六年級學童進行問卷調查，計回收 1,196 份有效問卷。



台中縣十七歲曾姓少年不滿同齡少年欠他三千元未還，還對他拳腳相向，昨天凌晨夥同另七名常在網咖玩線上遊戲的友人，將該名少年活生生從五樓丟下摔死(2009/7/13)。

不僅遊戲內容令人擔心，網友們的對話更是經常充斥不雅用辭，由於網路匿名性，讓大家更為所欲為，髒話連篇的現象隨處可見。更令人擔心的是，長期接觸這些過度血腥暴力、髒話充斥的線上遊戲，會影響孩子們的現實感，近來有些少年暴力的社會新聞都因為少年沈迷暴力型線上遊戲，長期在遊戲中殺人殺怪，讓他們認為在現實生活中，殺人也可以很容易、一按鍵就可以全部重來。

線上遊戲的四大陷阱

隨著線上遊戲的普及，以及兒童玩家愈來愈多的情況下，光怪陸離的種種遊戲怪象已衍生出來，兒盟為提醒家長注意，特整理近年線上遊戲常見陷阱如下：

花很大！虛擬世界的金錢陷阱

--一組「虛擬寶物」20萬，大人要六個月不吃不喝，孩子錢從哪裡來？

許多線上遊戲為吸引客群，以免收月費、點數的方式，降低進入遊戲的門檻，吸引更多的人來玩，但「永久免費玩」的背後，卻是不停以華麗道具、火力強大的武器、美麗的服裝來包裝，讓玩家不知不覺中，落入花大錢的陷阱。玩家透過購買配備來升級，讓遊戲更好玩，沉迷之後期待擁有更高的等級，再繼續購買配備，形成一種惡性循環。



有些孩子等不及自己練功、完成任務，就用新台幣在交易平台上購買遊戲幣、寶物等，或花錢請人代練等級。一般而言，常見交易項目包括：遊戲幣(或點數卡)、寶物/配備、代練、秘笈。遊戲幣(或點數卡)是玩家在遊戲中完成任務後，所獲得的獎賞，可用於購買商城內的商品，網路上常見販售遊戲幣行為，現金交易價100元到將近2千元不等。寶物/配備是遊戲中升級的重要關鍵，在交易平台的價格是100元到3千元不等，甚至有一整組的配備賣到20萬的紀錄。「秘笈」也是必要的投資之一，裡頭的攻略推陳出新，誘惑孩子一再購買。甚至還有「代練」服務，由別人幫忙升級，價碼依照所練等級及時數計算，從50元到1萬4千元不等，孩子不再努力練功升級，反而是花錢請人練功。

國內學者發現²，14歲以下小玩家以現金交易虛擬寶物的動機，明顯較其他年齡層為高。這群無經濟能力的小玩家可用的錢不多，遊戲商一開始推出免月費的遊戲吸引兒少去玩，再用遊戲中的商城引誘他們投資零用錢，也許每次金額不多，但長久累積下來也相當可觀。台灣兒童零用錢一天不過50元爾爾，但許多人還是願意省吃儉用，只為存錢購買虛擬寶物，孩子落入網路世界的金錢陷阱，令人擔憂。

表 線上遊戲現金交易狀況—依孩子最愛玩前六名區分

	遊戲幣或點數卡			寶物/配備		代練	秘笈
	名稱	匯率(新台幣:遊戲幣)	拍賣金額(新台幣:元)	內容項目	拍賣金額(新台幣:元)		
×之谷	楓幣	1:90 萬~ 1:120 萬	100 元~ 2000 元	紫凌劍	100 元	150 元 ~3 萬元	50 元~ 150 元
				褐色工作手套 克利斯/長型武器/ 火尖槍/極兵旋/短 杖/龍牙/卡帝	9,999 元 20 萬元		
跑跑 卡×車	Lucci 跑幣	1:3 萬元	100 元	火鳳凰(10 日) /黑 暗極光(30 日)/假 面博士(7 日)	100 元	420 元 ~12500 元	59 元~ 129 元
				舒適 R 彩虹胎痕三十日*2	115~318 元 400 元		
絕對× 力	美金 P 幣	1:500 元~ 1:800 元	100 元	頂尖步槍組(十日) 經驗值加倍(十日) 解碼器*105	100 元 2380 元	250 元 ~4500 元	250~ 660 元 -最貴-
				拍賣証 5 張 優雅小蜜桃 小蜜桃 雪白美豔妝	120 元 300 元 8591 元		
爆×王	Lucci	1:7 萬	100 元 ~1000 元	神龍寶寶 鳳凰套裝+精靈	800 元 2800 元	無	無
唯×獨 尊	M 幣	1:1	100 元 ~1900 元	華麗造型西裝	60 元~360 元	50 元 ~300 元	75 元 (電玩)
勁×團	GGC 點數	1:1	150 元 ~980 元				

² 引自江振維、梁朝雲(2005) 國內線上遊戲虛擬寶物之現金交易行為研究，科技管理學刊，第十卷第四期，pp.152。



	遊戲幣或點數卡		寶物/配備		代練	秘笈
	名稱	匯率(新台幣: 遊戲幣)	拍賣金額 (新台幣;元)	內容項目		
	舞幣	1:100 萬~ 1:200 萬	100 元 ~500 元	解碼器*126	2999 元	雜誌)

資料來源：各遊戲官方網站、8591 寶物交易網

--扭曲的金錢價值觀：一成五孩子曾經鋌而走險盜寶

無論是寶物、代幣、代練什麼都可以買、什麼都可以賣，虛擬世界龐大的商機無形中正扭曲孩子的金錢價值觀。由於虛擬寶物價值甚高，也因此偷竊、搶奪寶物更是時有所聞，以張姓少年為首的 4 名少年因搶走虛擬寶物「哈雷機車」，以強盜罪嫌移送法辦.....兩名歹徒持槍進入網咖，要脅蔡姓男子將遊戲中的角色身上的裝備取下，移至自己的角色身上，強行盜走許多虛擬物...

寶物市場價值遠遠超過孩子的負荷，讓許多孩子願意鋌而走險，調查發現一成五曾經盜取寶物，孩子遊走法律邊緣的行徑，令人擔憂。

亂很大！無人知曉的遊戲軟體分級制度

--近**五成**遊戲小玩家玩輔導/限制級遊戲，男是女的**3**倍，是前年**2**倍

--近**四成**遊戲官方網站首頁，無標示分級

--CS 絕對武力，國外 16、17 歲才可玩，台灣 12 歲就能玩

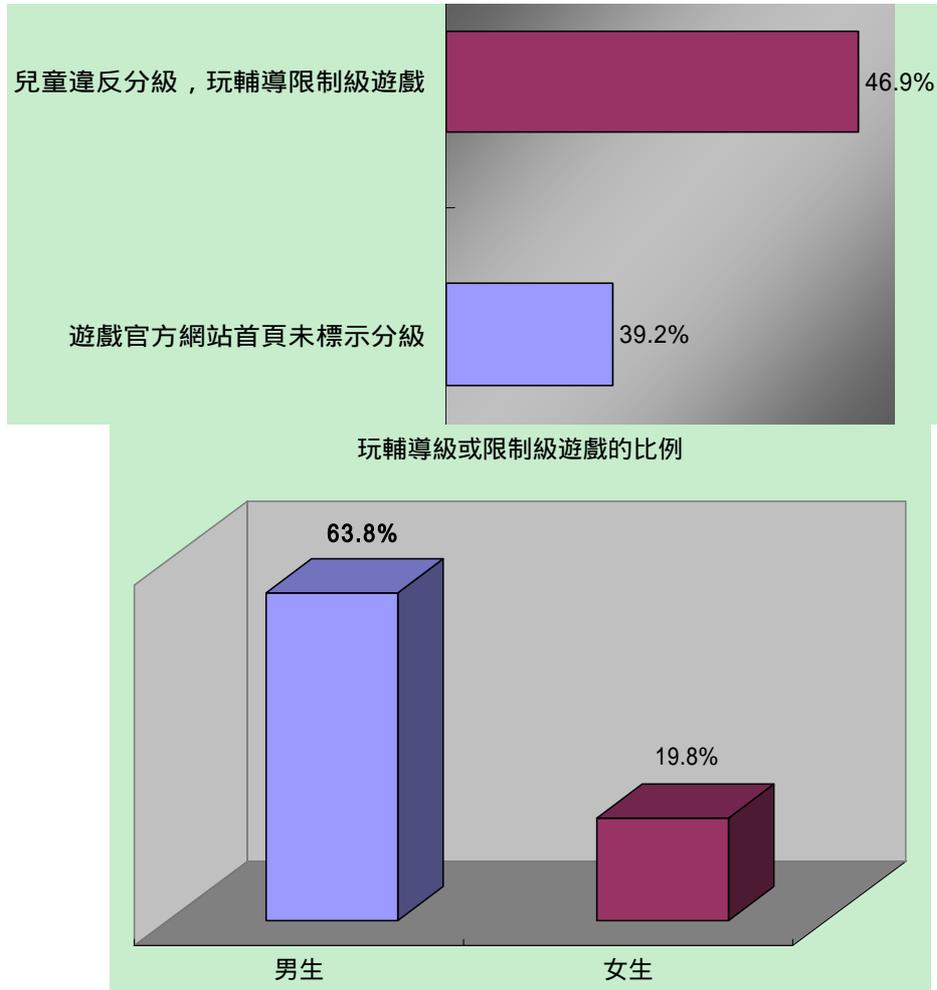
更多的孩子認為遊戲內容太色、太血腥，此結果可能與孩子不解網路分級，誤觸輔導、限制級遊戲有關。調查發現，有四成七的線上遊戲小玩家(46.9%)會玩這些輔導、限制級的遊戲，幾乎是每兩個玩線上遊戲的孩子，就有一人玩內容不適當的遊戲，與 2007 年調查相較(24.7%)，今年是前年的兩倍(1.9 倍)。其中男生玩家會玩的比例更高達六成四(63.8%)，是女生玩家(19.8%)的三倍。這些遊戲本身充斥暴力、血腥、色情等不當資訊，原本就被歸類為不適合 12 歲以下學童，如此發現令人相當憂心。

孩子誤玩輔導、限制級的遊戲，與國內分級制度未落實有關，目前只規定商店販售的遊戲盒子包裝要註明分級，然多數遊戲根本不需購買遊戲盒，只要上官方網站下載即可。反觀，最多人瀏覽的官網卻沒有標示分級，本調查進一步檢視學童玩的線上遊戲發現，97 個孩子會玩的線上遊戲中，有 38 個未標示，即近四成(39.2%)的遊戲官方網站無標示分級。名存實亡的遊戲分級制度，讓許多家長根本不知道自己的孩子玩的遊戲分級為何？使得孩子與家長都在不知情狀態



下，接收過多暴力、色情的內容。

此外，過去被歸類為限制級的CS 絕對武力，竟然悄悄被歸類為「輔導級」，在國外，像是美國規定要 17 歲以上才可以玩，歐盟是 16 歲以上，在台灣，居然 12 歲就可以，令人不解。



騙很大！網路世界變男、變女、變變變

--一成男孩偽裝女性角色

--每四個孩子就有一人會參加線上遊戲的網聚

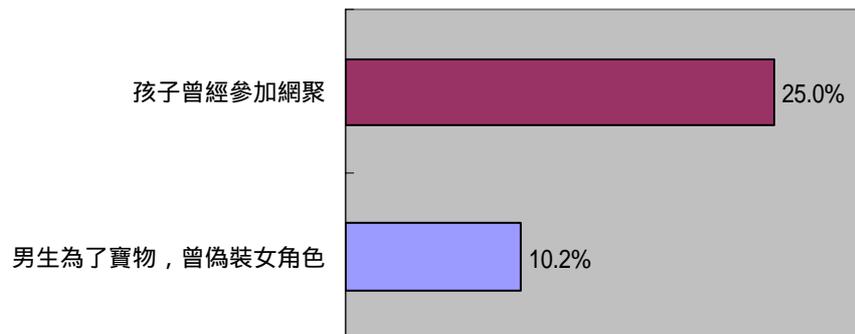
進一步研究孩子在線上遊戲的交友狀況，發現線上遊戲有角色性別變！變！變！的情況，有一成的男孩坦承會偽裝成女角色，只為贏取其他玩家的信任，以騙取寶物或配備，因為選擇扮演女生角色，對手通常會禮讓，幸運的時候還會獲贈裝備。「男變女」只是其中的一例，網路由於有匿名、無遠弗屆的特性，難分辨網友的真真假假，因此在認識網路上的陌生人應小心為上。



然事實上，部分學童對網友毫無戒心，北縣方姓國中女生慘遭網友性侵割喉殺害，父母表示愛女沉迷上網，很愛玩網路線上遊戲「勁舞團」，三更半夜都不睡覺。北市一名三十多歲男子，1個月前在網路結交2名小六女童當網友，還屢次要求視訊；日前男子開車到台中與2名女童會面時，遭女童乾姊率眾持扳手打破車窗，手部、臉部掛彩。這些都是今年發生的真實案例，在虛擬世界中容易產生情感交流與投射，遊戲中經歷一起打怪、冒險等活動，透過這些共同的生命經驗，讓孩子與網友建立一些革命情感，甚至久而久之，產生真實感情。

本調查亦顯示國小五、六年級有玩線上遊戲的學生，1/4 會參加線上遊戲玩家舉辦的網聚活動。孩子對於網路上的陌生人如此信任，願意約出來見面，可見線上遊戲交友不僅存在於虛擬世界，在無形中，已經深入孩子真實生活的社交圈，孩子很有可能誤入交友陷阱。

線上遊戲的交友情形



差很大！遊戲廣告與遊戲傻傻分不清

--半數(50%)遊戲廣告無介紹遊戲內容

--**兩成**左右有女性胸部特寫，或隱含性意味

隨著「宅經濟」蓬勃發展，遊戲產業為吸引更多玩家，在電視上密集播出廣告，然這些內容是否適合兒童？有無誤導之嫌？針對此現象，兒盟特針對兩年來在電視或網路流傳及孩子印象深刻的廣告，進行監看，總計收集 80 個線上遊戲廣告。結果發現短短 2、30 秒的廣告中，40 個(50%)沒有出現任何遊戲的畫面，觀眾根本無從得知遊戲內容為何，以及是否適合兒童。

進一步檢視，線上遊戲廣告手法五花八門。最常見的是「廣告色情化」，每四、五款線上遊戲廣告，就有一個強調女性的胸部(26.3%)，或充斥性暗示(20%)，即便是普遍級，也充斥色情；還有近三成廣告是透過當紅藝人吸引民眾目光；另外，一成左右(12.5%)強調可以賺大錢、或送贈品；或強調可以交朋友(11.3%)。



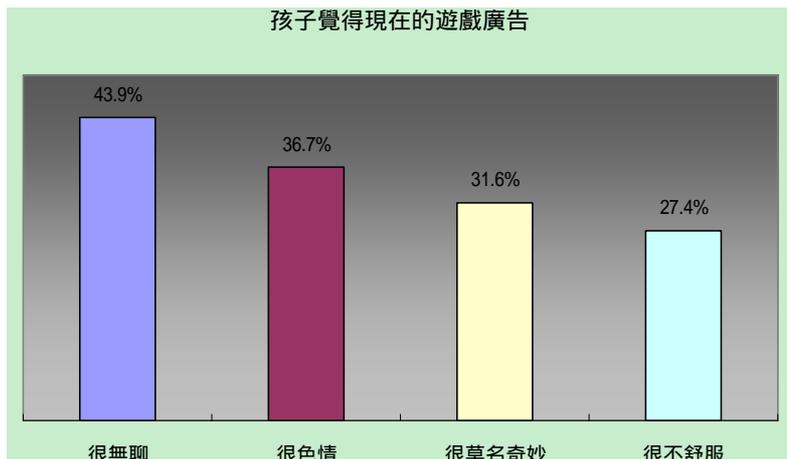
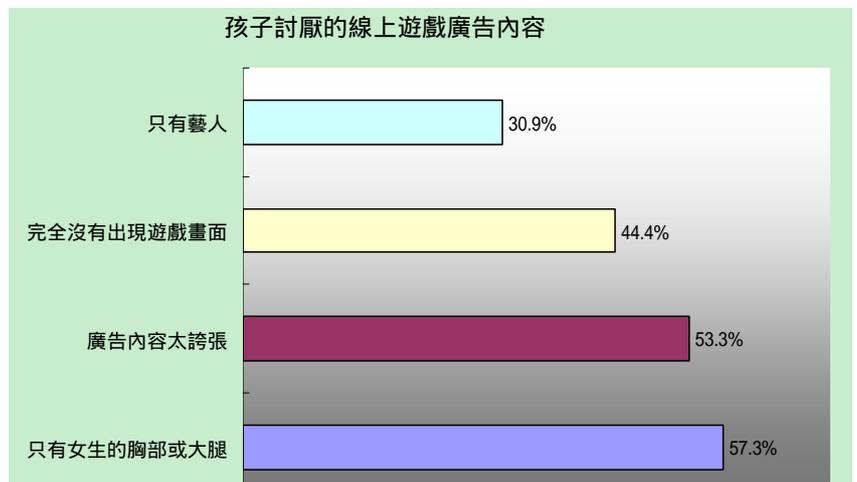
表 線上遊戲廣告內容監看結果

	廣告數	比例	舉 例
無遊戲畫面	40	50%	殺 online、暮光 online(木瓜篇)
廣告畫面出現女性胸部、或乳溝特寫	21	26.3%	殺 online、預言 online、熱力排球
廣告內容有性暗示	16	20%	東洋寫真女優、歐美性感辣妹，超多真人美女天天陪搓(搓麻將 online) 請當我的主人(風色幻想 online)
藝人代言	22	27.5%	郭采潔(夢幻龍族傳說)
暗示可賺錢、或送贈品	10	12.5%	現金 3 萬天天送，還有獎金 100 萬(搓麻將)
強調交友功能	9	11.3%	找尋人生第二個新伴侶 (勁舞團 online) 我不孤單，因為有你陪伴(天羽 online)

資料來源：YouTube，監看日期 98/6/26~98/9/21

--逾半數(57.3%)孩子討厭「色」廣告，近四成覺得現在廣告太色

調查亦顯示，逾半數(57.3%)的孩子討厭過度強調女性身材的廣告，成為最討厭的廣告類型。而且遊戲廣告過度情色導向的結果，導致近四成的孩子(36.7%)覺得現在的廣告很色情，甚至有三成左右(27.4%)的孩子坦承有些廣告內容，會讓他們產生不舒服的感受。





《線上遊戲停看聽 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~看到輔導/限制級遊戲不要玩：若在線上遊戲包裝盒或遊戲網頁入口處，看到「輔導/限制級」或「未滿 18 歲禁止進入」標示，就不要玩。

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、訂定玩線上遊戲的規則：

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），讓孩子玩線上遊戲成為公開、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，或是購買虛擬寶物。

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 **善盡線上遊戲分級之督導責任，把關遊戲廣告內容**

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，但仍有許多線上遊戲的商品包裝盒、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实電腦軟體分級（且適當分級）的責任。

此外，遊戲廣告 24 小時不停放送，影響甚大，針對其泛色情化的現象，應積極結合相關單位，共同把關孩子的視聽權益。