



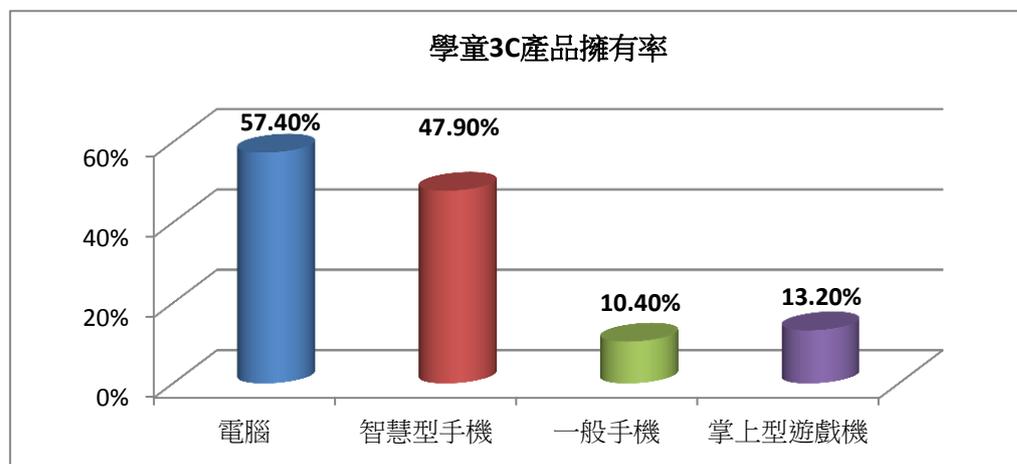
## 2015 年兒童 3C 產品使用與上網行為大調查

家中的電腦、電視、智慧型手機以及遊戲機，幾乎是現代家庭中常見的「必需品」。隨著科技潮流，使用 3C 產品變成是孩子們打發時間的主要方式之一。不過如果禁止孩子使用 3C 產品，也許會產生數位落差的問題，短期內可能會影響同學間的人際互動，長久累積下來也許會影響孩子未來的競爭力。家長應該如何訂定 3C 產品的使用規則，以及關注孩子使用 3C 產品的內容(例如：瀏覽的影音內容、及社群網站)是一門家長們所需要關心的課題。

為持續了解台灣兒童網路安全現況，Google 再度與兒童福利聯盟文教基金會(以下簡稱兒盟)合作，進行調查。兒盟於 2014 年 12 月 22 日至 1 月 20 日期間施測，以分層隨機抽樣方式調查國內各縣市(不含澎湖、金門、連江等離島縣市)之在學兒童，對象為國小五、六年級。本次調查總計發出 1571 份，回收 1440 份，回收率為 91.7%，在 97.0%信心水準下，整體抽樣誤差控制在 3.0%。其中男、女所占比例分別為 50.1%、49.9%，五、六年級比例分別為 50.5%、49.5%。

### 3C 產品使用現況

#### ◆ 3C 產品擁有率



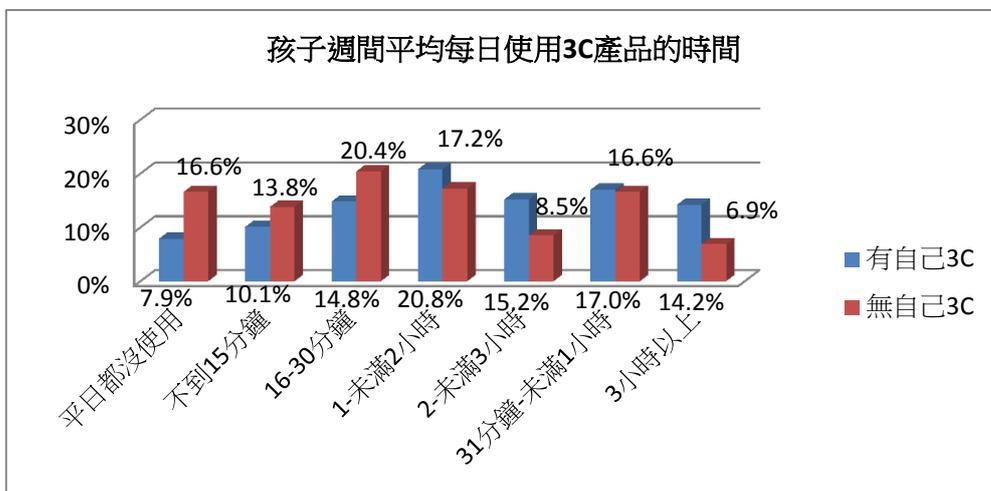
圖一

在這個現代化的社會裡，3C 產品(電腦 Computer、通訊 Communication、和消費電子產品 Consumer Electronic 的簡稱)似乎已孩子生活的必備品了。超過一半以上(57.4%)的國小五六年級學童擁有自己的電腦(包括平板電腦、筆記型電腦及桌上型電腦); 另外，相較於 2013 年的智慧型手機擁有率約三成(29.6%)，至今有近一半(47.9%)學童有屬於自己的智慧型手機，在短短一年成長了 1.6 倍。

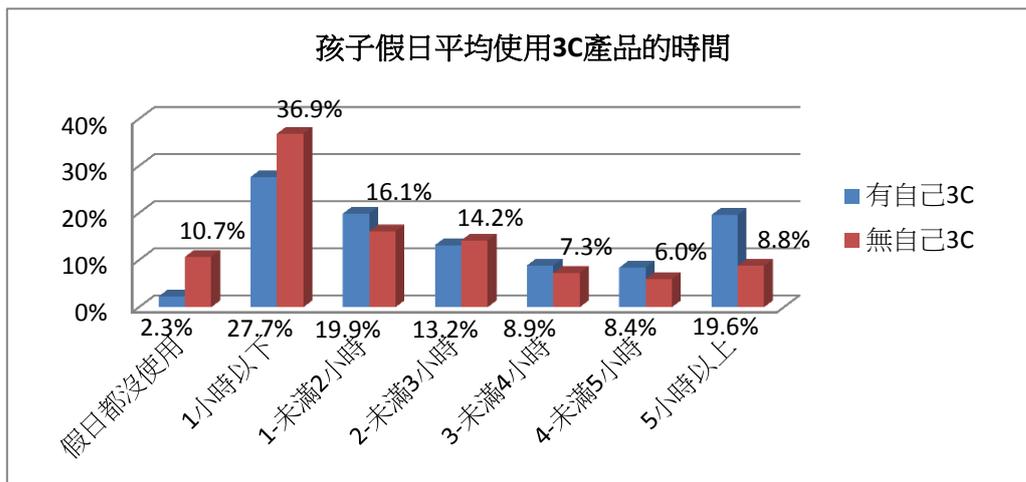


### ◆ 使用 3C 產品的時間

此次針對國小五、六年級兒童的調查發現，九成以上(90.2%)的孩子有在周間使用 3C 產品的習慣，周末使用 3C 的比例高達近九成六(95.9%)。進一步分析這些孩子的使用狀況，擁有自己 3C 產品的孩子周間平均每日使用 3C 產品的時間比例大於沒有自己 3C 產品(使用家人或是朋友的 3C 產品)的孩子。其中有 14.2% 擁有自己 3C 產品的孩子周間平均每日使用超過 3 小時，是未擁有自己 3C 產品的孩子的 2.1 倍<sup>1</sup>(圖二)。然而到了假日，有 3C 產品的孩子平均使用 3C 產品時間超過 5 小時的有近兩成(19.6%)，是未擁有自己 3C 產品的孩子的 2.2 倍<sup>2</sup>(圖三)。



圖二



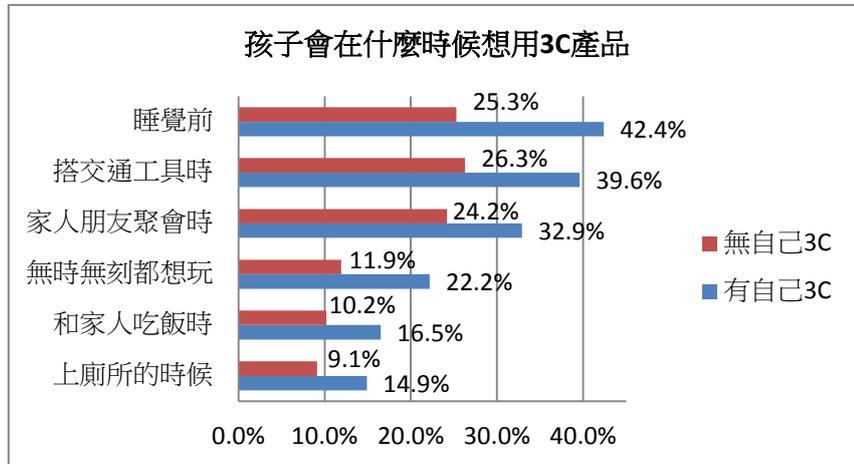
圖三

<sup>1</sup> 「孩子週間每日平均使用時間」與有無自己 3C 產品比例達統計顯著性  $p < .001$ 。

<sup>2</sup> 「孩子周末平均使用時間」與有無自己 3C 產品比例達統計顯著性  $p < .001$ 。



### ◆ 使用 3C 產品的時機



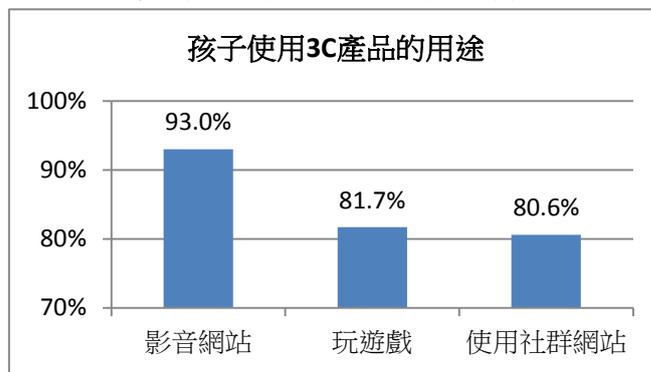
圖四

以擁有自己的 3C 產品和無擁有自己 3C 產品的孩子，依照使用場合與使用時機<sup>3</sup>來做比較，有自己 3C 產品的孩子在各種情況下的 3C 使用率，皆較無擁有自己 3C 的孩子高出許多。圖四顯示，有 3C 產品的孩子，其中以晚上「睡覺前」的使用率(42.4%)最高；接續為「搭乘交通工具時」(39.6%)及「家人朋友聚會時」(32.9%)。除此之外，「無時無刻都想玩」的比例也超過兩成。

孩子有了自己的 3C 產品之後，在和家人朋友聚會、吃飯時、通勤、睡覺前、上廁所時、有些甚至是「無時無刻」都會想要使用 3C 產品，師長們可以對此多加留意，避免孩子在不當的時間與時機緊握著 3C 產品不放。

### ◆ 3C 產品的用途

國小兒童在使用 3C 產品上花最多時間做的事(圖五)，以觀看影音網站的比例最高(93.0%)，其次為玩遊戲(81.7%)，以及上社群網站(80.6%)。以下為兒童使用影音網站、遊戲以及社群網站內容的進一步分析：

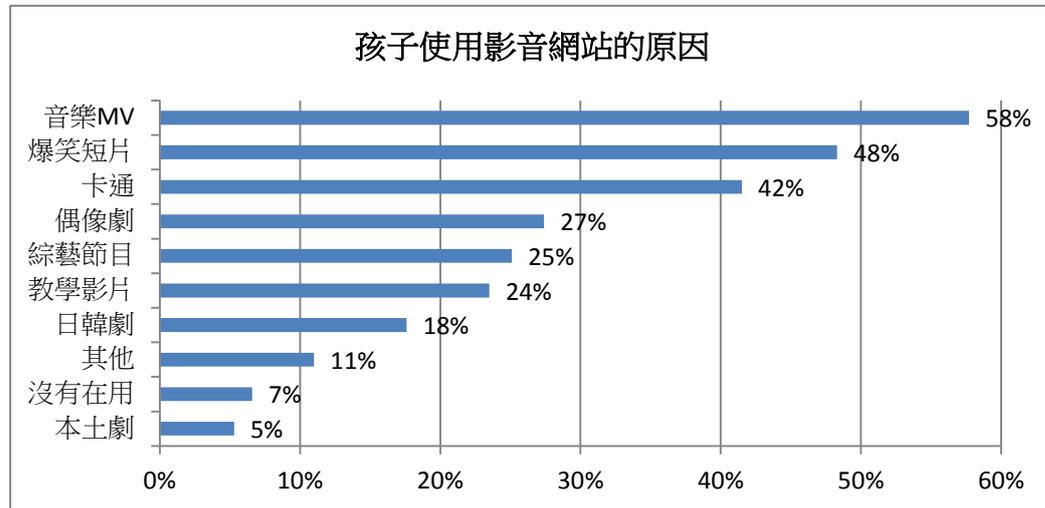


圖五

<sup>3</sup> 「睡覺前」、「搭乘交通工具時」、「家人朋友聚會時」、「無時無刻都想玩」、「和家人吃飯時」、「上廁所時」與有無自己 3C 產品比例分別達統計顯著性  $p < .001$ ,  $p < .001$ ,  $p = .028$ ,  $p < .001$ ,  $p = .005$ ,  $p = .016$ 。

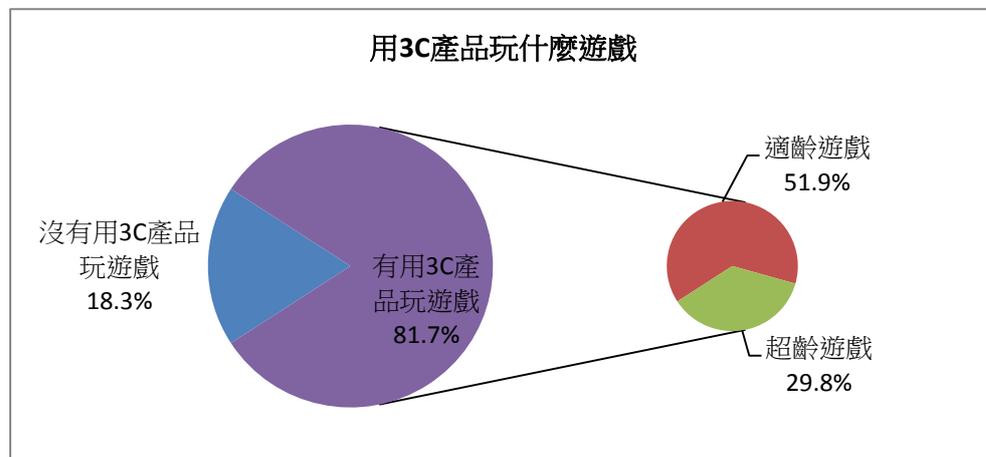


高達九成以上的孩子有使用影音網站的習慣(見圖六)，其視頻網站包括 YouTube、土豆網等。多數孩子透過影音網站觀看音樂 MV(58%)，近半數的孩子會用來觀看爆笑短片(48%)或是卡通(42%)。其餘則是用來觀看偶像劇(27%)、綜藝節目(25%)、教學影片(24%)或是日韓劇(18%)。



圖六

除此之外，調查亦顯示八成以上的孩子會使用 3C 產品玩遊戲(見圖七)，其中近三成的孩子未遵守遊戲分級規定，即為幾乎每三個小孩就有一個玩超齡遊戲(常見超齡遊戲見表一)。



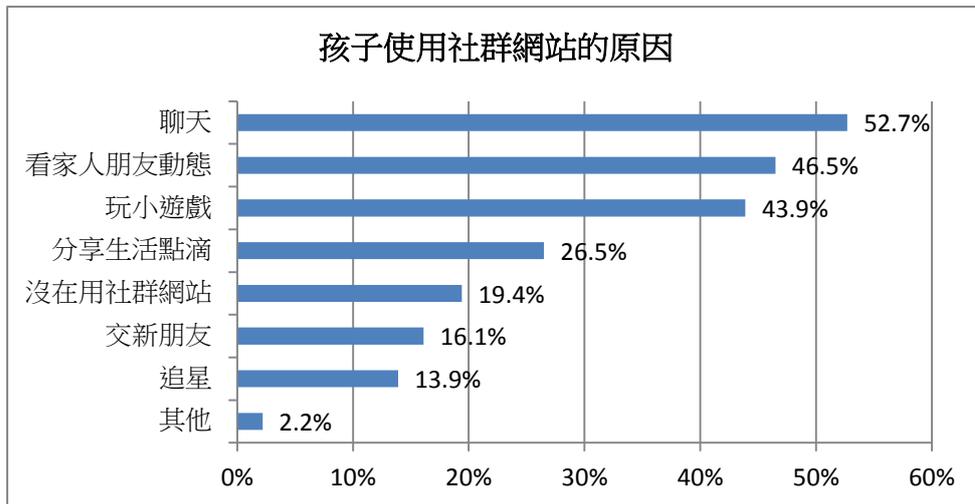
圖七

表一 常見超齡遊戲列表(依遊戲分級排序)

遊戲名稱	遊戲分級
英雄聯盟	輔導級 15+
CS online 絕對武力	輔導級 15+
跑跑卡丁車	輔導級 12+
神魔之塔	輔導級 12+
刀塔傳奇	輔導級 12+



八成以上(80.6%)的五、六年級學童表示有使用社群網站的習慣<sup>4</sup>，而調查也特別針對孩子使用社群網站的使用情形做進一步分析(見圖八)。其中最常做的事情第一名是聊天(52.7%)，第二最常做的事是看家人朋友動態(46.5%)，第三則是玩小遊戲(43.9%)。相較之下，少數的孩子會透過社群網站結交新朋友(16.1%)。

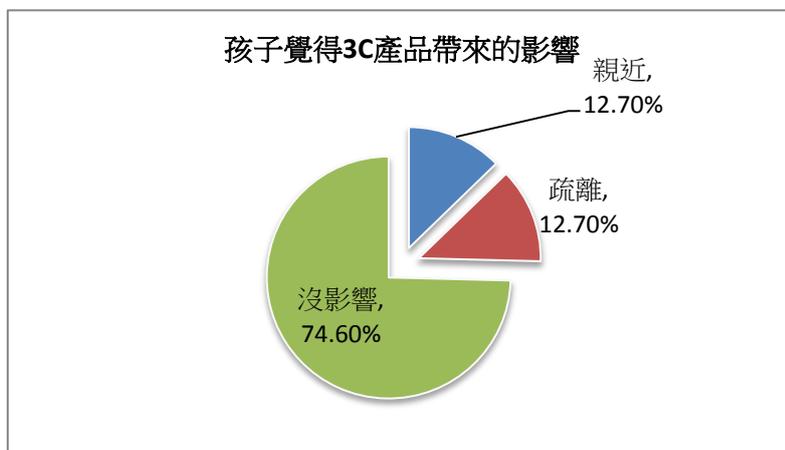


圖八

## 親子互動

### ◆ 使用 3C 產品對於家庭關係沒有影響

詢問孩子覺得有了 3C 產品是否影響他們和家人之間的關係(圖九)，有近七成五的孩子覺得 3C 產品對於家庭關係不會帶來任何影響(74.6%)，12.7%的孩子認為使用 3C 可以增進家庭關係，但也有 12.7%的孩子認為有了 3C 產品反而讓他和家人的關係更疏離。



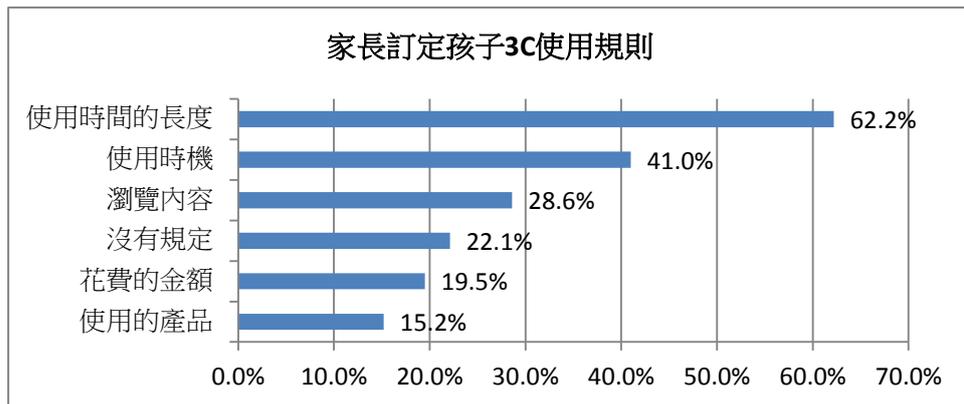
圖九

<sup>4</sup>所指社群網站包含：Facebook(臉書)、Twitter(推特)、新浪微博



### ◆ 父母訂定 3C 產品使用規範

絕多家長會規定孩子的使用 3C 產品的時間長度(62.2%)和使用的時機(41.0%)，部分家長會限制孩子瀏覽的內容(28.6%)。較少的家長會規定孩子花費金額(19.5%)及使用的產品(15.2%)。不過值得注意的是，還是有超過二成的家長(22.1%)未訂定孩子任何 3C 產品的使用規則(見圖十)。

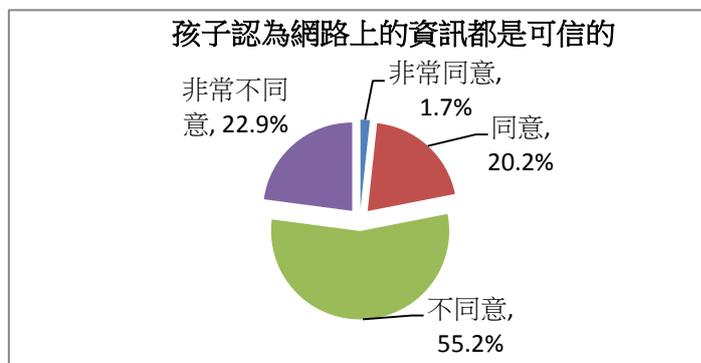


圖十

## 網路資訊及隱私保護

### ◆ 網路可信度 & 幸運信轉發

隨著網路世界的資訊越來越豐富，上網蒐集資料不免成為是孩子做功課的依據來源之一。雖然大部分的孩子(78.1%)認為網路上的資料來源並不可靠，不過仍然有兩成以上(21.9%)的孩子認為網路上獲得的資訊是可以相信的。除此之外，當詢問孩子收到幸運信時是否會轉發，有 16.3%的孩子會因為信中內容而傳給其他人，其中會轉發信的孩子中，女孩的比例是男孩的 1.7 倍<sup>5</sup>。與朋友分享好文章、交流最新資訊固然很好，不過在分享文章及資訊時建議考慮清楚再轉發，要懂得分辨網路資訊的正確性，以及不散佈錯誤資訊。



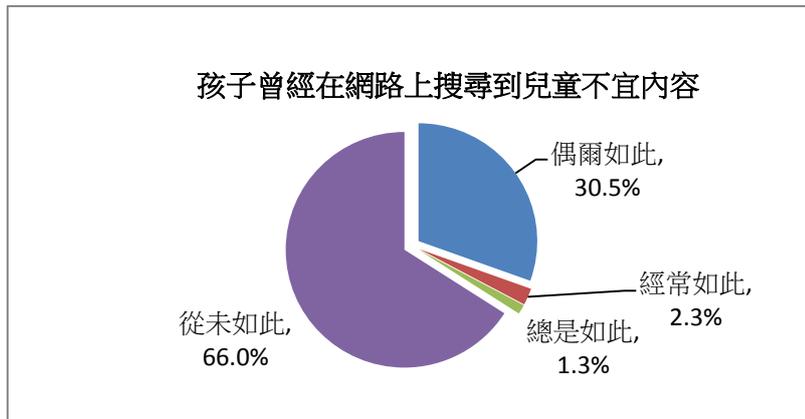
圖十一

<sup>5</sup> 性別與是否轉發信連信給其他人達統計顯著性  $p < .001$



### ◆ 接觸不當資訊

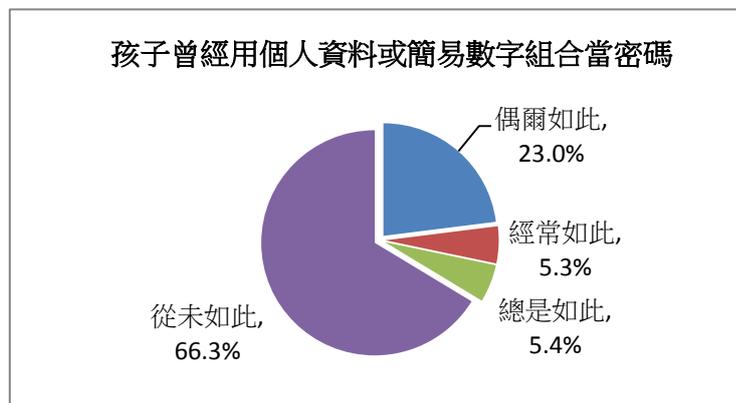
在這個資訊發達的網路世界裡，網路顯然成為蒐集資料的主要管道之一。不過正是因為網路資訊豐富，相對的，暗藏在背後不當資訊的比例也就提高許多。調查顯示，34.1%的孩子曾經在使用 3C 產品時接觸過色情裸露、暴力血腥等不雅內容(見圖十二)，更有一成以上(12.2%)的孩子表示他們曾經主動搜尋這些不適齡的內容；其中男孩主動搜尋不當資訊的比例是女孩的 1.85 倍<sup>6</sup>。家長們不僅要提醒孩子網路資訊不一定可靠，還需要加以防範孩子的瀏覽內容，避免他們接觸到不當資訊。



圖十二

### ◆ 個資保護

調查國小五六年級學童對於自己的密碼設定，圖十三顯示 33.7%的孩子曾經用生日、個人基本資料或是簡單數字組合(例如：1111、0000 或 1234 等等)當作自己的密碼。進一步分析發現，曾經使用個人資料或簡易數字組合當密碼的孩子中，女孩的比例高出男孩一成五<sup>7</sup>，顯示女孩設置的密碼比較容易被破解。



圖十三

<sup>6</sup> 性別與是否主動搜尋不當資訊達統計顯著性  $p < .031$

<sup>7</sup> 性別與是否用個資及簡易數字組合當密碼達統計顯著性  $p < .001$



## ◆ 上網停看聽，以下三族要小心

類型	題項	回答
沉迷族	我周一至週五平均每日使用 3C 產品的時間	超過 3 小時
	放假時，我平均使用 3C 產品的時間	超過 6 小時
	如果出門沒有把 3C 產品帶在身邊，我會有焦慮不安的感覺	會
輕忽族	我覺得網路上流傳的資訊都是可信的	同意
	我會用生日或 1111、0000、1234 當網路的密碼	會
	如果收到要求轉發給別人的幸運信，我會轉發	會
超齡族	我會主動在網路上搜尋色情、暴力或不雅內容	會
	我用 3C 產品玩的遊戲屬於	輔導級 12 <sup>+</sup> 、輔導級 15 <sup>+</sup> 、限制級 18 <sup>+</sup>

### ◇ 沉迷族

此次調查顯示，有一成八(18.3%)的孩子屬於沉迷族。這些沉迷族的孩子裡，男生的比例是女生的 1.8 倍，六年級的比例是五年級的 1.6 倍<sup>8</sup>。此類孩子可能幾乎將所有休息時間都拿來使用 3C，且這可能是這類孩子唯一的休閒與重心。這樣長期下來，對孩子的生理、心理健康都可能會造成影響。家長應與孩子溝通，並且適當管理上網以及 3C 使用的時間。

### ◇ 輕忽族

此次調查顯示，有一成九(19.2%)的孩子屬於輕忽族。這些輕忽族的孩子中，女生的比例是男孩的 1.4 倍，而六年級的比例是五年級的 1.2 倍<sup>9</sup>。通常此類孩子可能在網路世界裡容易上當，因為多半完全相信網路上的資料，或是不夠謹慎，常用生日或簡易數字設為密碼，也會因為某些誘因而留下自己的基本資料。家長應多教育網路安全知識，並佐以新聞時事，幫助孩子瞭解與小心。

### ◇ 超齡族

此次調查顯示，有三成七的孩子屬於超齡族。在這些超齡族的孩子中，男生的比例是女生的 3.1 倍，六年級的比例是五年級的 1.2 倍<sup>10</sup>。此類型孩子通常會上網瀏覽過於色情或暴力的內容，或是玩超齡的網路遊戲，參與較成人的話題，若孩子長期接觸不適齡的網路資訊，可能會影響其價值觀，不可不慎。建議家長多關

<sup>8</sup> 性別、年級與沉迷族達統計顯著性  $p < .001$ 。

<sup>9</sup> 性別、年級與輕忽族達統計顯著性  $p < .001$ 。

<sup>10</sup> 性別、年級與超齡族達統計顯著性  $p < .001$ 。



心孩子上網內容或愛玩的遊戲，也可主動挑選合適的資訊與遊戲。

## ◆ 上網不 NG，網路模範生 so easy

### ◇ 網路模範生

如果非以上三族，而且會自主分配寫功課、上網、戶外休閒時間，就可以稱為網路模範生。此次調查指出有 46.5% 的孩子屬於模範生。在這些孩子中，女生的比例是男生的 1.8 倍，五年級的比例是六年級的 1.3 倍。進一步發現家長有訂定 3C 使用規則的模範生比例是未訂定 3C 使用規則的 4.1 倍<sup>11</sup>。結果顯示雖然近五成的孩子屬於網路模範生，不過還是有逾半數的孩子屬於其他族群。師長們應該要時時刻刻提醒孩子如何正確使用網路，並主動安排、規劃自己的生活，平常也會遵守網路規範，若遇到威脅，能即時告知大人，有效預防網路詐騙與恐嚇。

## ◆ 家長跟著這樣做 兒童上網好安心

- ✓ 家長以身作則不沉迷，親子一起培養多元休閒興趣
- ✓ 關心孩子上網內容，善用網路安全工具
- ✓ 督促孩子遵守規範並依年齡與狀況調整教導方式
- ✓ 在網路或通訊軟體與孩子互動，多正向不說教
- ✓ 網路交友多觀察，教孩子分辨真偽
- ✓ 學習網路尊重，不謾罵、不隨意轉貼及下載

<sup>11</sup>性別、年級及家長是否訂定 3C 使用規則與網路模範生達統計顯著性  $p < .001$ 。