

手機及網絡遊戲對青少年影響調查

關注傳媒對青少年影響聯席成員（按筆劃序）：

自由脈搏	明光社
青少年愛滋教育中心	油尖旺區家長教師會聯會
東區家長教師會聯會	香港小童群益會
香港明愛社會工作部	香港津貼中學議會
香港教育專業人員協會	香港基督教女青年會
黃大仙區家長教師會聯會	

關注傳媒對青少年影響聯席

手機及網絡遊戲對青少年影響調查

記者招待會

2013年12月30日

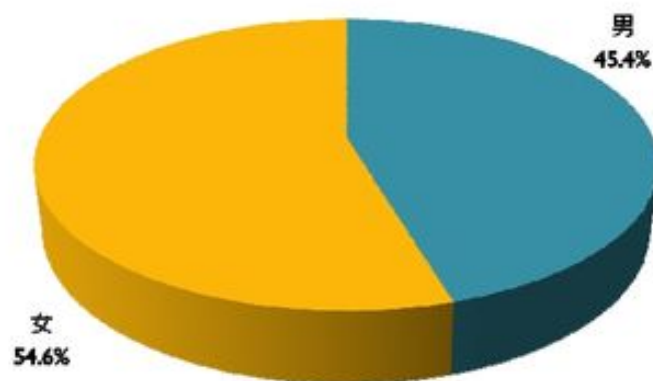
收回有效問卷：667份

形式：分發問卷至中學及青年中心

進行日期：2013年6月至2013年8月

關注傳媒對青少年影響聯席

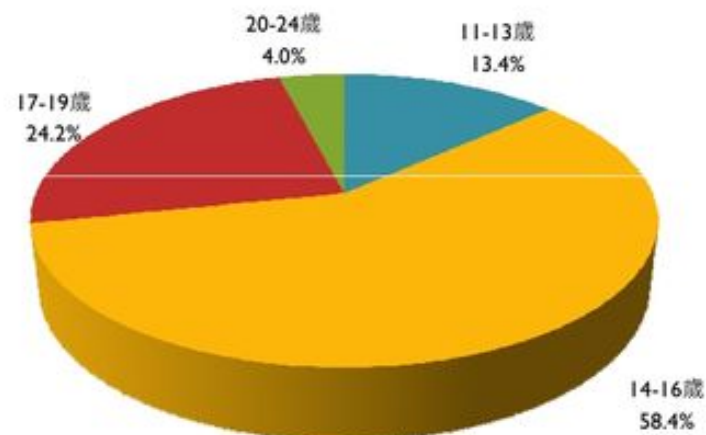
性別



N=659

關注傳媒對青少年影響聯席

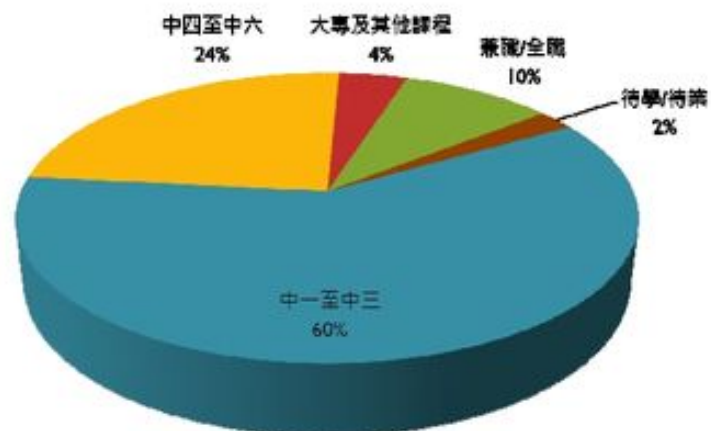
年齡



N=644

關注傳媒對青少年影響聯席

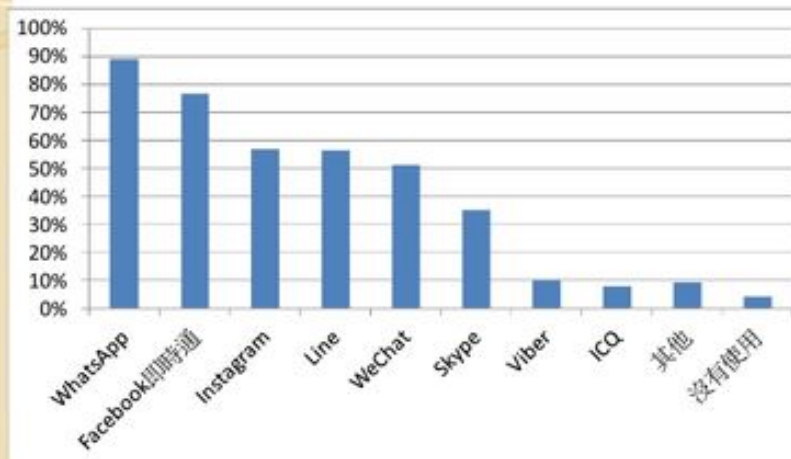
就業 / 就讀情況



N=615

關注傳媒對青少年影響聯席

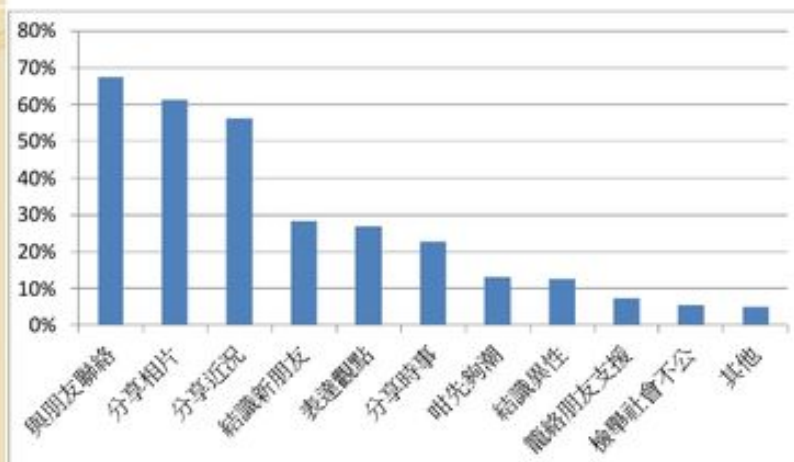
1. 你曾使用以下哪些即時通訊程式？(可選多項)



N=667

關注傳媒對青少年影響聯席

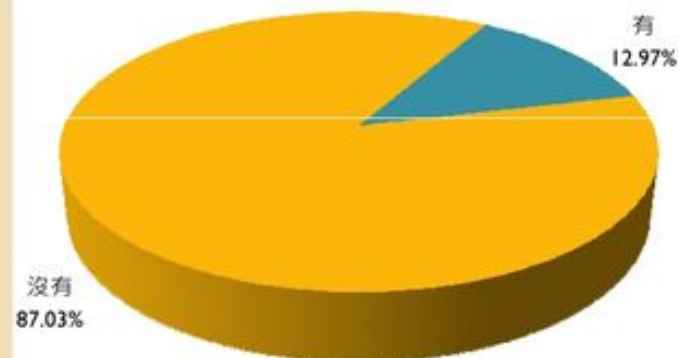
2. 甚麼原因令你使用即時通訊？(可選多項)



N=667

關注傳媒對青少年影響聯席

3. 你有否使用即時通訊傳送或接收裸體/性交/包含性意味的照片或影片(包括檔案或連結)給其他人？



N=632

關注傳媒對青少年影響聯席

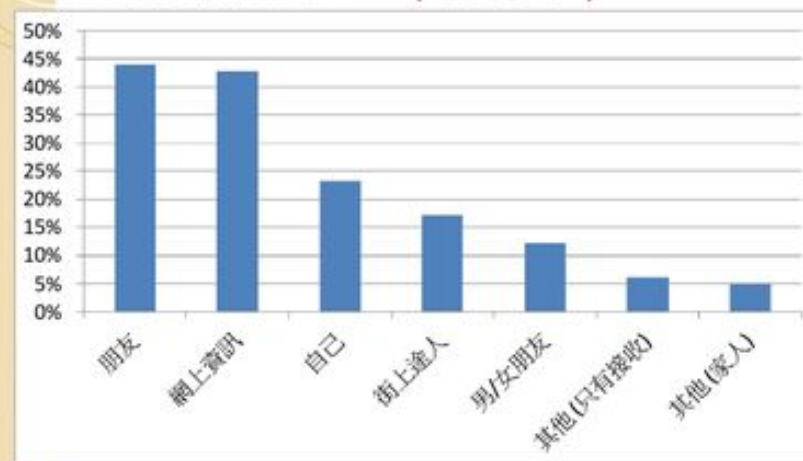
4. 請問你過去一個月，
你曾經傳送或接收裸體/性交/包含性意味的
照片或影片多少次？



N=79

關注傳媒對青少年影響聯席

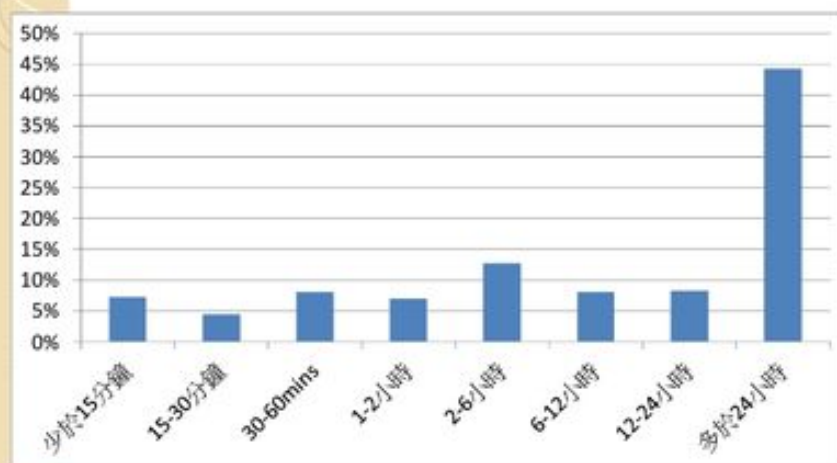
5. 你所傳送的照片/影片的主角
是屬於哪類人士？(可選多項)



N=82

關注傳媒對青少年影響聯席

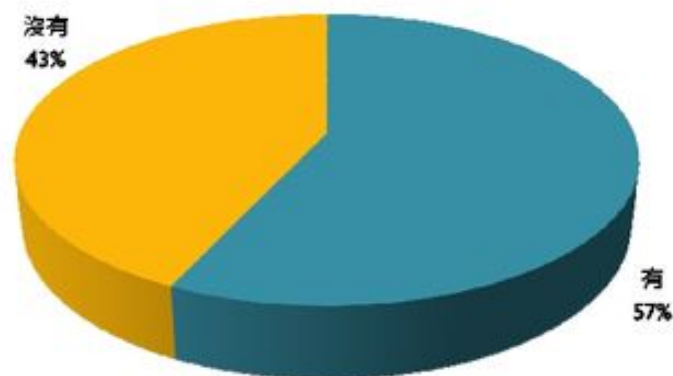
6. 你最長可以忍受幾耐唔用即時通訊？



N=631

關注傳媒對青少年影響聯席

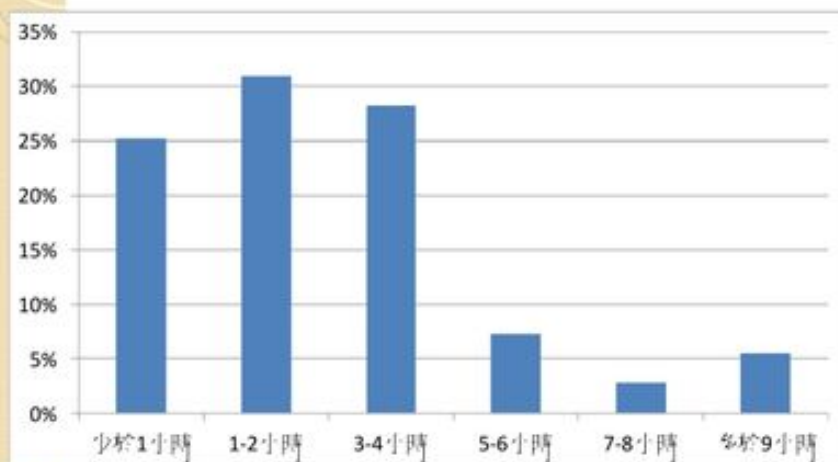
7. 你有玩網絡遊戲嗎？



N=664

關注傳媒對青少年影響聯席

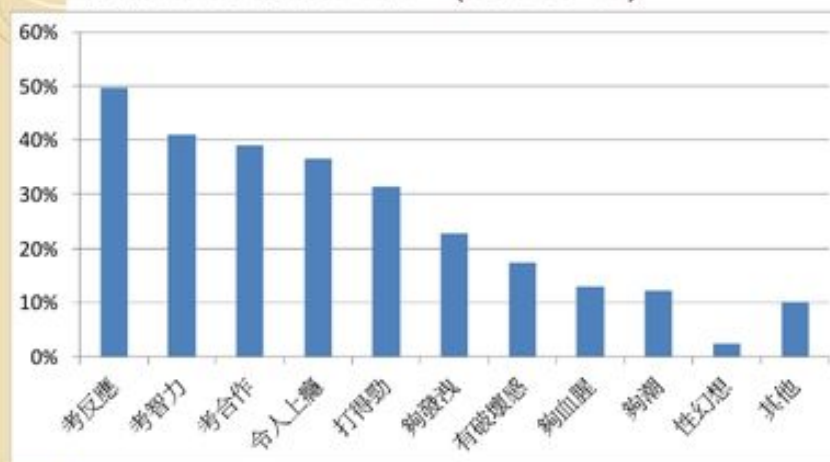
8. 你每天平均玩網絡遊戲的時間



N=329

關注傳媒對青少年影響聯席

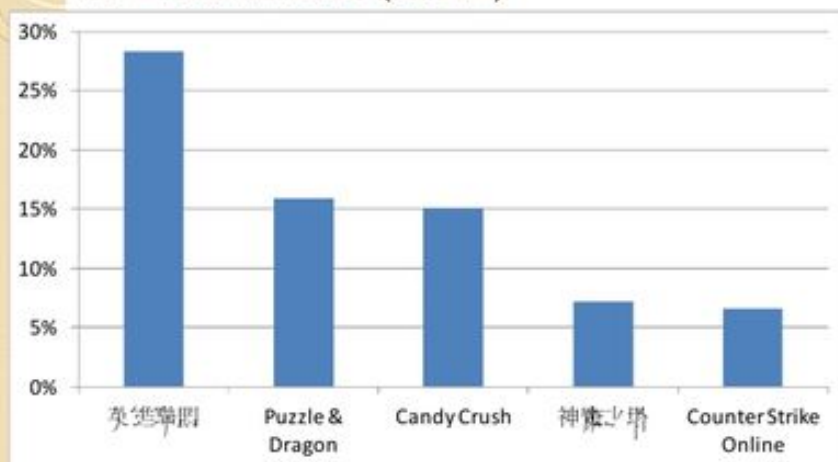
9. 以下哪個詞語能夠形容你喜歡的網絡遊戲？(可選多項)



N=378

關注傳媒對青少年影響聯席

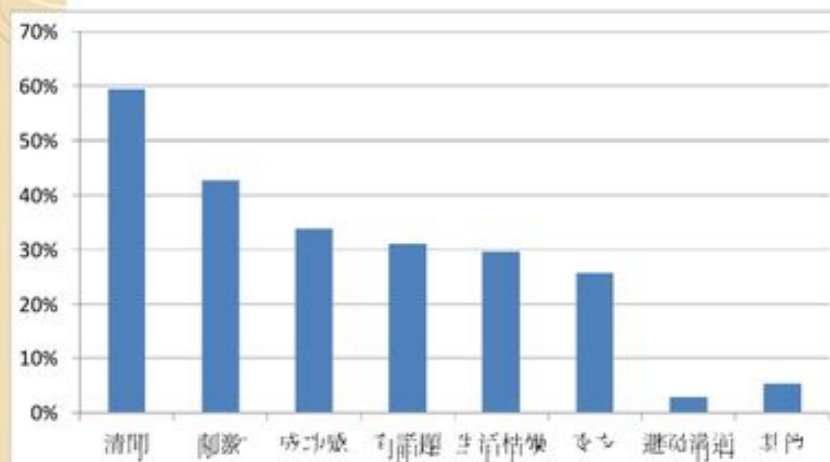
10. 請列出你最近三個月最常玩的三款網絡遊戲(頭5位)



N=378

關注傳媒對青少年影響聯席

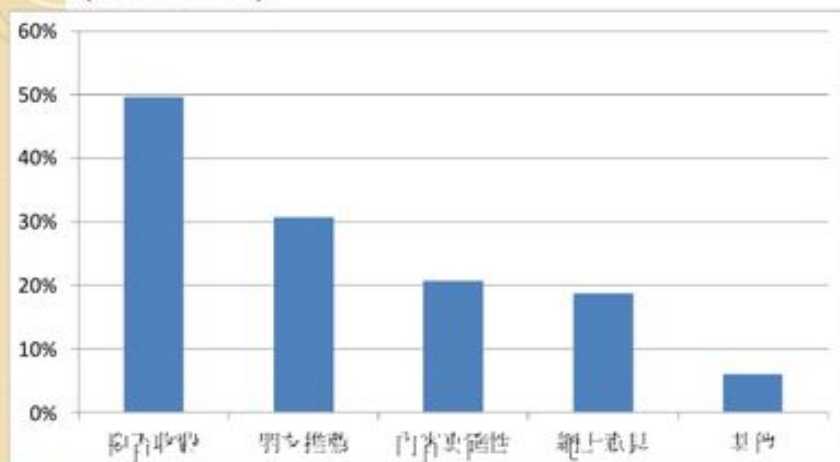
11. 為甚麼你會玩網絡遊戲？(可選多項)



N=378

關注傳媒對青少年影響聯席

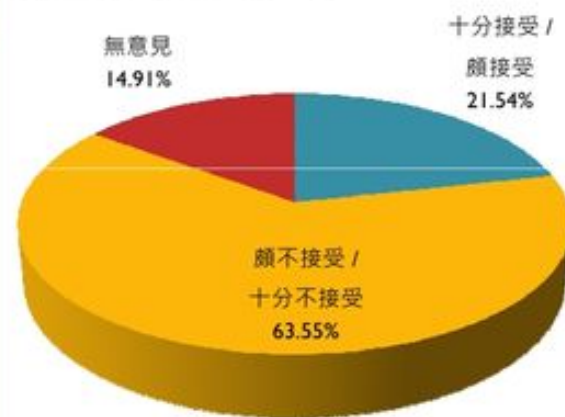
12. 下載應用程式時，會考慮什麼？
(可選多項)



N=667

關注傳媒對青少年影響聯席

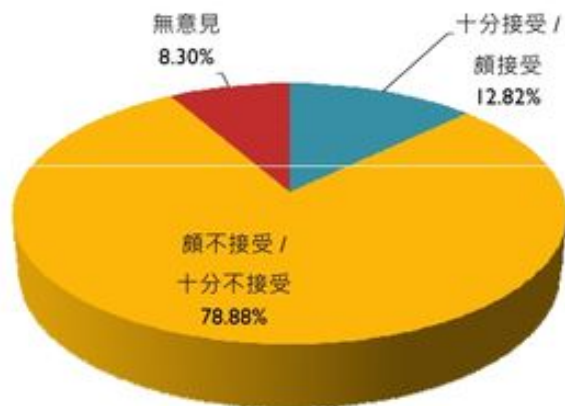
13. 你能否接受下載標榜色情 / 暴力的遊戲或應用程式？



N=664

關注傳媒對青少年影響聯席

14. 你能否接受在網絡向陌生人透露電話號碼？



N=663

關注傳媒對青少年影響聯席

15. 你能否接受在網絡向陌生人透露住址？



N=660

關注傳媒對青少年影響聯席

16. 你能否接受與網絡認識的人發生性關係？



N=661

關注傳媒對青少年影響聯席

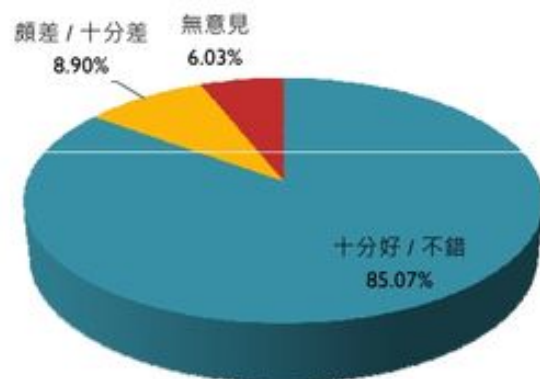
17. 你認為自己的情緒是否穩定？



N=664

關注傳媒對青少年影響聯席

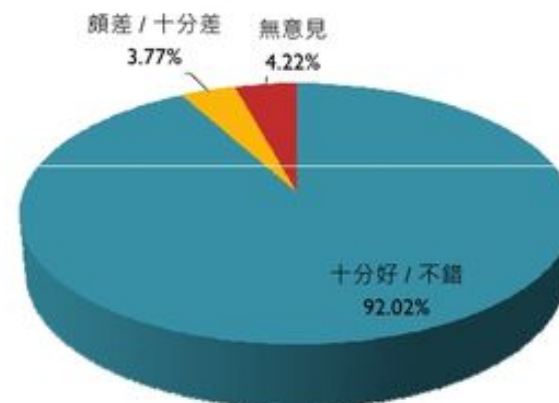
18. 你認為自己與家人的關係如何？



N=663

關注傳媒對青少年影響聯席

19. 你認為自己與朋輩的關係如何？



N=664

關注傳媒對青少年影響聯席

20. 你滿意自己的學習成績嗎？



建議 – 政府

1. 性教育應及早成為正規課程的一部份，而內容應與時並進，回應手機及生活網絡化而作適當的調節及更新。
2. 資訊及媒體教育亦應及早成為正規課程的一部份，強化青少年的自我保護意識、私隱教育及網絡道德，並增強學生對相關法例的認識及網絡守法意識。

關注傳媒對青少年影響聯席

建議 – 青少年

3. 青少年普遍對網絡世界之警覺性偏低，為減少蒙受不必要的傷害及損失，青少年可重拾傳統智慧，保持警惕，不接受陌生人(包括現實世界及網絡上的陌生人)的邀約及會面。
4. 鼓勵青少年加強自我控制，為了減少即時通訊影響學習之專注力，建議當上課時，在設定上的狀態設定為「上課中」或「放學後回覆」，使對方知道您未能即時看到及回覆。

關注傳媒對青少年影響聯席

建議 – 社工 / 教師 / 家長

5. 教導青少年如何駕馭網絡遊戲，善用網絡遊戲作為訓練青少年反應、智力及合作的平台，並促進父母溝通的媒介。
6. 建議學校及青少年團體舉辦活動時，能考驗學生反應、智力及合作這三方面的能力，將學生從網絡上能獲得的滿足感，在現實生活中也能體驗得到。
7. 家長方面，手機使用亦可以有沉溺問題或成為病態電玩者，家長應避免學生過早使用手機，並留意使用情況，遇有懷疑沉溺問題，可向專業社工求助。

關注傳媒對青少年影響聯席