iWIN網路內容防護機構

115年
兒少網路行為觀察問卷

量表問卷結果報告



iWIN 網路內容防護機構 Institute of Watch Internet Network

115年10月製作

簡介

iWIN網路內容防護機構，在2013年8月由行政院依據兒少法46條召集各部會委託「民間」成立的機構。 任務在於維護兒少網路安全環境、推動業者自律、宣導網路正確觀念、受理有害兒少內容之申訴。

為擬定更周全的兒少網路安全防護對策，iWIN每年皆秉持科學精神與嚴謹方法，持續進行兒少網路使用行為之調查與觀察，藉此深入了解兒少在網路世界中的動態與風險樣貌。

本計畫於臺灣本島及澎湖、金門、連江等地區同步推動，透過學校報名與推薦方式邀請參與，並提供線上電子問卷連結，由各校協助安排施測流程，邀請學生自行填答。在此，iWIN謹向全國各級學校致上最誠摯的謝意，感謝貴校對本計畫的支持與協助，並一同為守護兒少網路安全貢獻心力。



計畫背景

本研究由iWIN網路內容防護機構（以下簡稱iWIN）辦理，採問卷調查方式，以《兒童及少年福利與權益保障法》所界定之兒童及少年（18歲以下）為研究對象。考量不同年齡層兒少對問卷文字及題意的理解能力，為提升問卷填答品質與資料可信度，本次調查將研究對象設定為全國國民小學五年級至高級中等學校（含高中、高職）三年級學生，主要涵蓋11至18歲學生；另有部分受測學生填答時為18歲以上，仍依其在學年級納入本次調查樣本。

此大型資料的調查以全國11至18歲兒童青少年的總人口數作為母群，採用分層隨機抽樣方式，按照各年齡的人口比例，以亂數表作為隨機依據，自北區（台北市、新北市、基隆市、桃園市、新竹市、新竹縣、宜蘭縣）、中區（苗栗縣、台中市、彰化縣、南投縣、雲林縣）、南區（嘉義市、嘉義縣、台南市、高雄市、屏東縣、澎湖縣）、東區（花蓮縣、台東縣）、離島（金門縣、連江縣）的國小高年級、國中、高中各級學校中抽取出預計抽樣的學校名單，組成本年度調查的全國樣本。

本次問卷調查共計 89所學校參與，透過線上問卷平臺回收共10,109份問卷。經資料清理程序，剔除填答時間不足以及填答內容異常之問卷共798份，最終取得有效樣本9,311份，作為後續統計分析與研究結果推論之依據。



行事曆

7月至9月

→ 夏日網安總動員

闖關遊戲邊玩邊學！



11月上旬

→ 資訊月暨臺灣教育科技展

主題展覽沉浸式學習



12月

→ 兒少網路行爲觀察
問卷報名



11月中旬至12月中旬

→ 校園宣導報名



and more !



即時活動資訊
請追蹤粉絲專頁！

官方網站	Facebook粉絲專頁	Instagram粉絲專頁
https://i.win.org.tw/	https://www.facebook.com/cap2win/	https://www.instagram.com/iwin.tw/

目錄



iWIN網路內容防護機構

- 簡介 02
- 計畫背景 03
- 行事曆 04

115年兒少網路行爲觀察問卷

- 施測範圍 06
- 填測年齡分布 07

第一章　兒少上網裝置使用情形 08

第二章　遊戲成癮觀察 10

第三章　霸凌經驗觀察 13

第四章　性相關訊息觀察 17

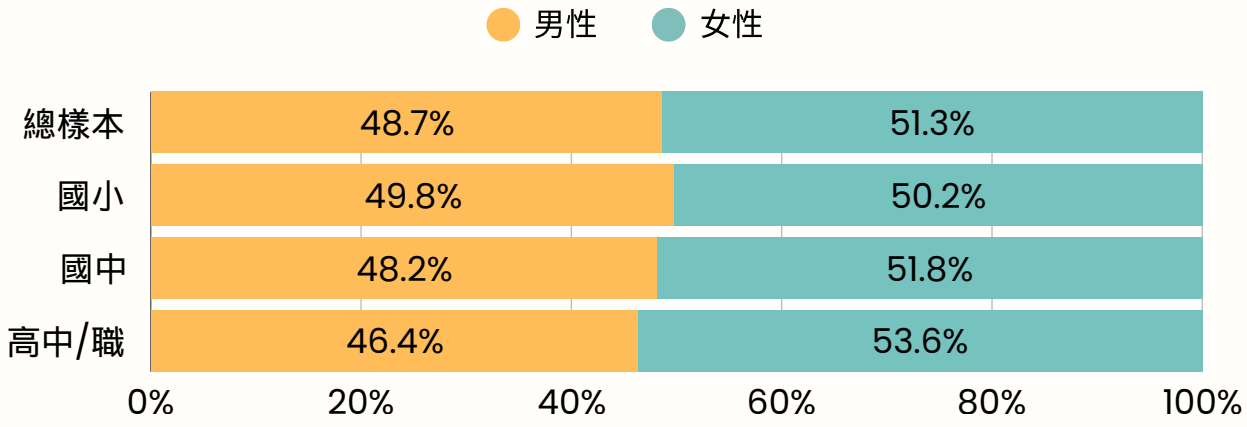
第五章　求助行爲觀察 20

第六章　網路安全與規範認知 22

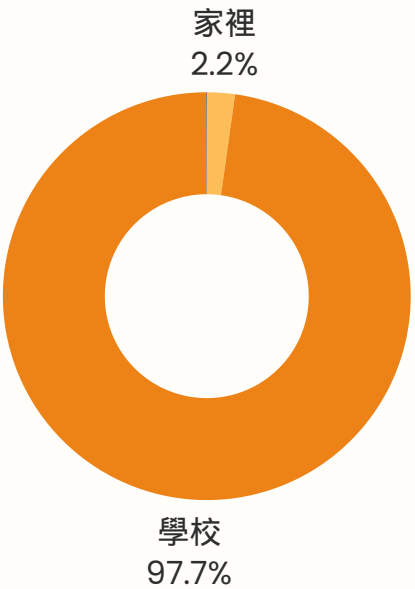
結語 25

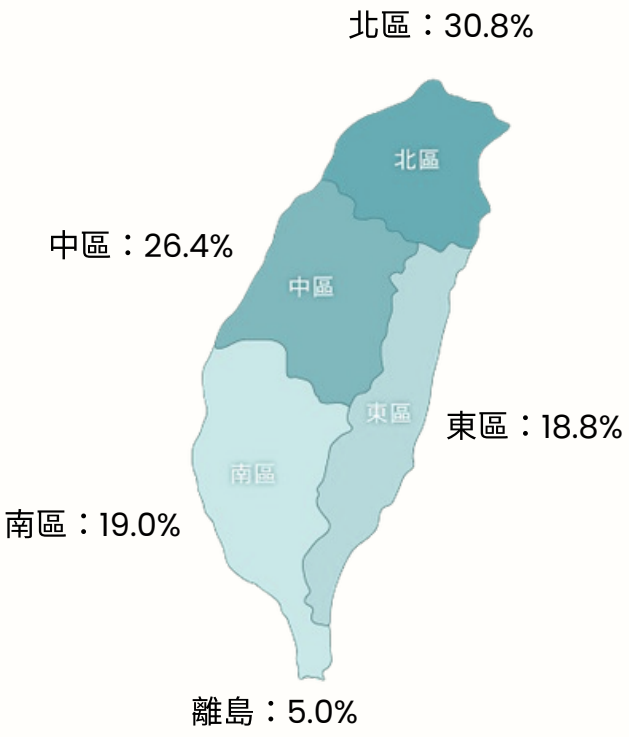
施測範圍

總體回收的9,311份有效問卷中，性別比例接近一半。
男性為48.7%，女性為51.3%



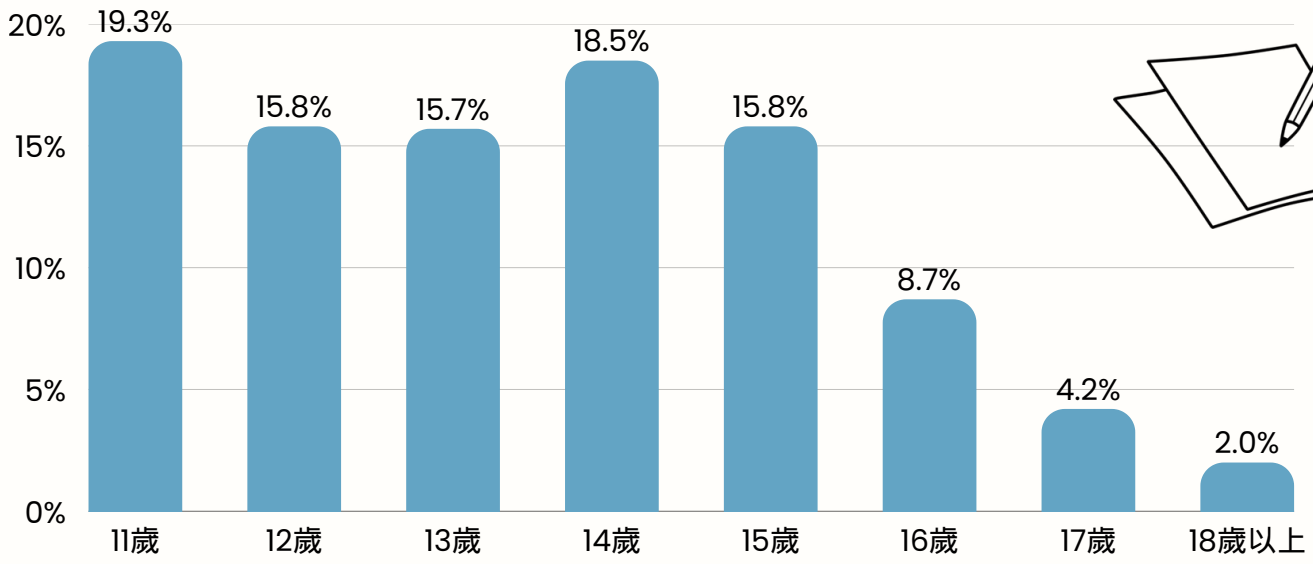
填測地點與區域佔比





填測年齡分布

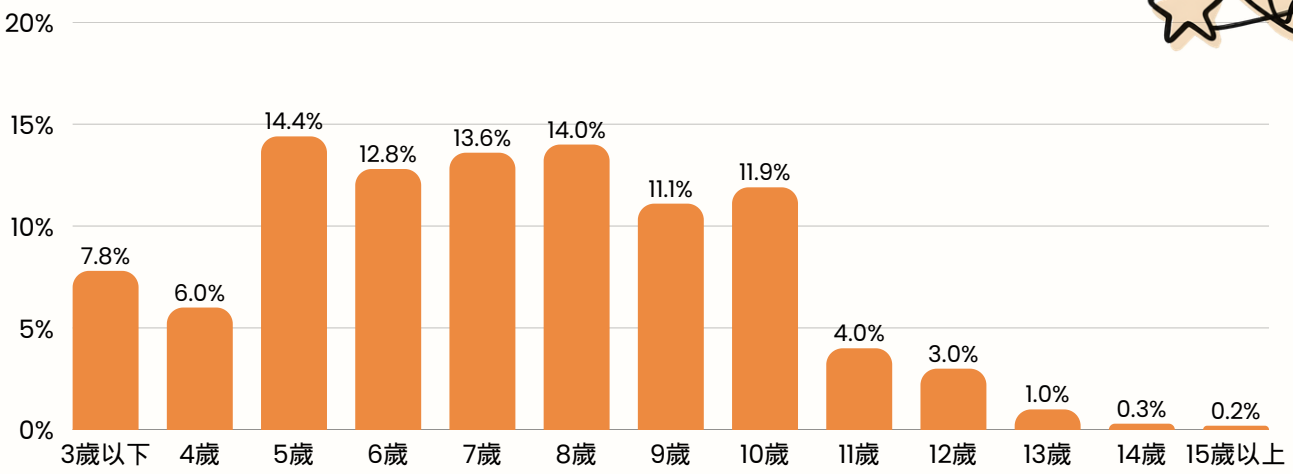
本次施測對象為小學五年級至高中／高職三年級的學生；
而其中**13歲～15歲**（約國中年齡）占比為**50.0%**為比例最高的年齡區間。



第一次使用網路

調查結果顯示，多數兒少於5至10歲開始接觸網路。此一階段正值兒少進入學齡並逐步發展認知能力、人際互動及社會適應的重要時期。隨著數位科技持續發展，網路已深度融入兒少的生活樣態，其使用情境涵蓋學習、娛樂、資訊取得及社交互動等多元面向，顯示網路已由單純的科技工具，逐步轉變為兒少日常生活與社會參與的重要媒介。







第一章
兒少上網裝置使用情形

調查結果顯示，約八成六（86%）顯示具備獨立上網功能的行動裝置已高度普及，並逐漸成為兒少日常生活的重要媒介。對兒少而言，網路已不僅是休閒娛樂的工具，其使用情境亦涵蓋學習、同儕社交、資訊搜尋、影音娛樂及探索外部世界等面向，反映數位科技與兒少日常生活之間已形成高度緊密的連結。

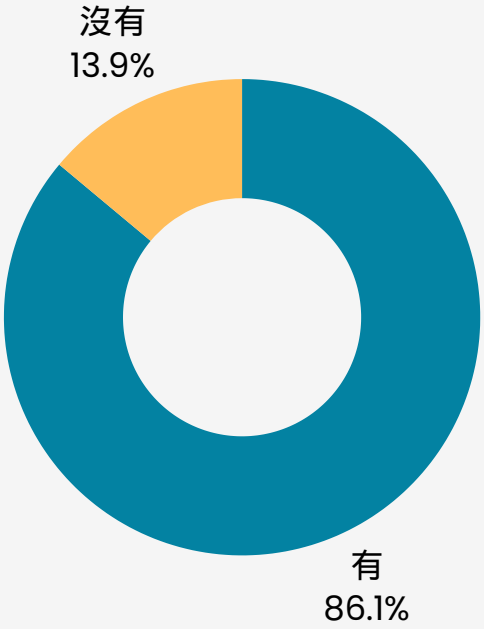
值得注意的是，受測兒少平均每日上網時數由113年的5.00小時、114年的5.09小時，下降至115年的4.66小時，為近三年最低；平均睡眠時數則維持於約7.4至8.0小時。相較之下，遊戲時間呈現明顯的「假日效應」：平日平均3.09小時，假日則增加至5.64小時，接近平日的兩倍。

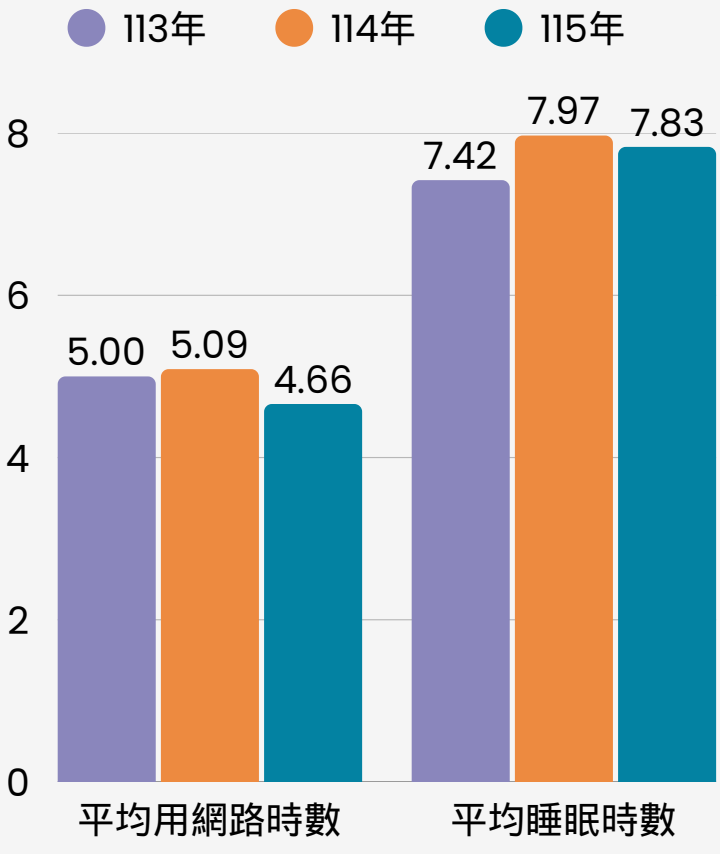
整體而言，近年受測兒少網路使用時間雖略有下降，但行動裝置高度普及，加上假日遊戲時間明顯增加，顯示網路與數位娛樂仍深刻影響著他們的生活節奏，值得持續關注其使用型態及可能衍生的風險。

兒少行動上網裝置使用情形

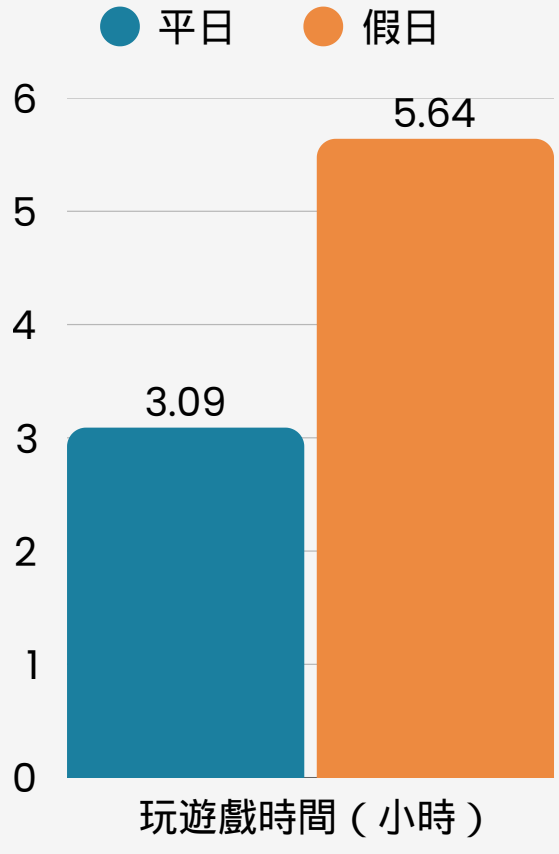
屬於自己專用的手機、電腦或平板。

N＝9,311





N＝8,014



N＝8,014



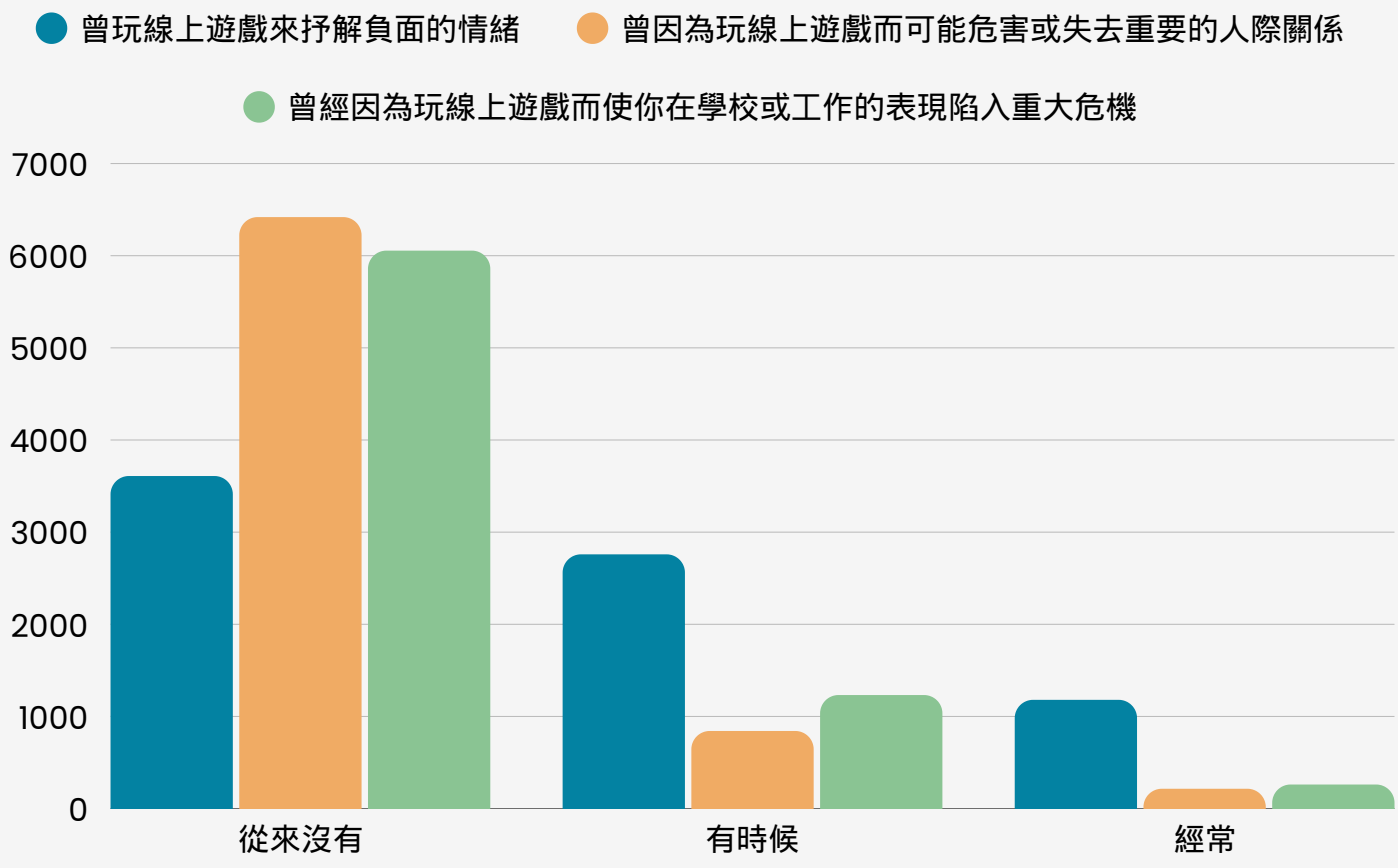
第二章
遊戲成癮觀察

數位遊戲已成為當代兒少重要的休閒娛樂方式，也是許多兒少紓解壓力、培養興趣及與同儕互動的重要媒介。適度的遊戲使用有助於娛樂與社交，但若遊戲時間或使用行為逐漸失去控制，甚至影響日常生活、學習表現、身心健康或情緒狀態，則可能反映出需要進一步關注的使用情形。隨著行動裝置普及及遊戲取得日益便利，如何協助兒少建立健康、平衡的遊戲使用習慣，已成為家庭、學校及社會各界共同關注的重要議題。

遊戲&生活的交互作用

本調查針對兒少的遊戲使用情形進行觀察，透過了解其是否出現影響學習或生活、難以控制遊戲行為、因遊戲造成身體不適，以及因無法遊戲而產生負面情緒等情形， 觀察兒少遊戲使用相關行為特徵。





遊戲使用相關行為特徵

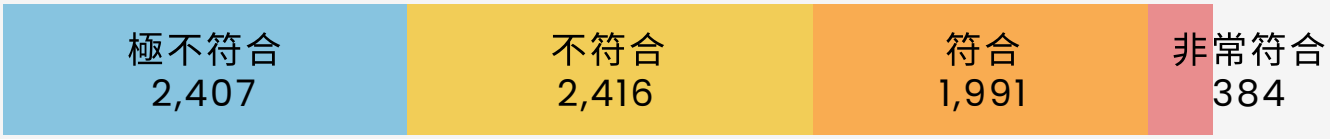
Q 近三個月來是否有以下情形。

N=7,198

01 常常原本沒有打算玩手機遊戲，卻會忍不住拿起手機來玩一下。



02 曾因長時間玩手機遊戲而眼睛酸澀、肌肉痠痛，或有其他身體不適。



03 在過去的3個月裡，我感覺需要更常玩手機遊戲，或玩更久的時間才覺得玩夠了。



04 如果不能玩手機遊戲，我會覺得靜不下心、感到很煩躁。





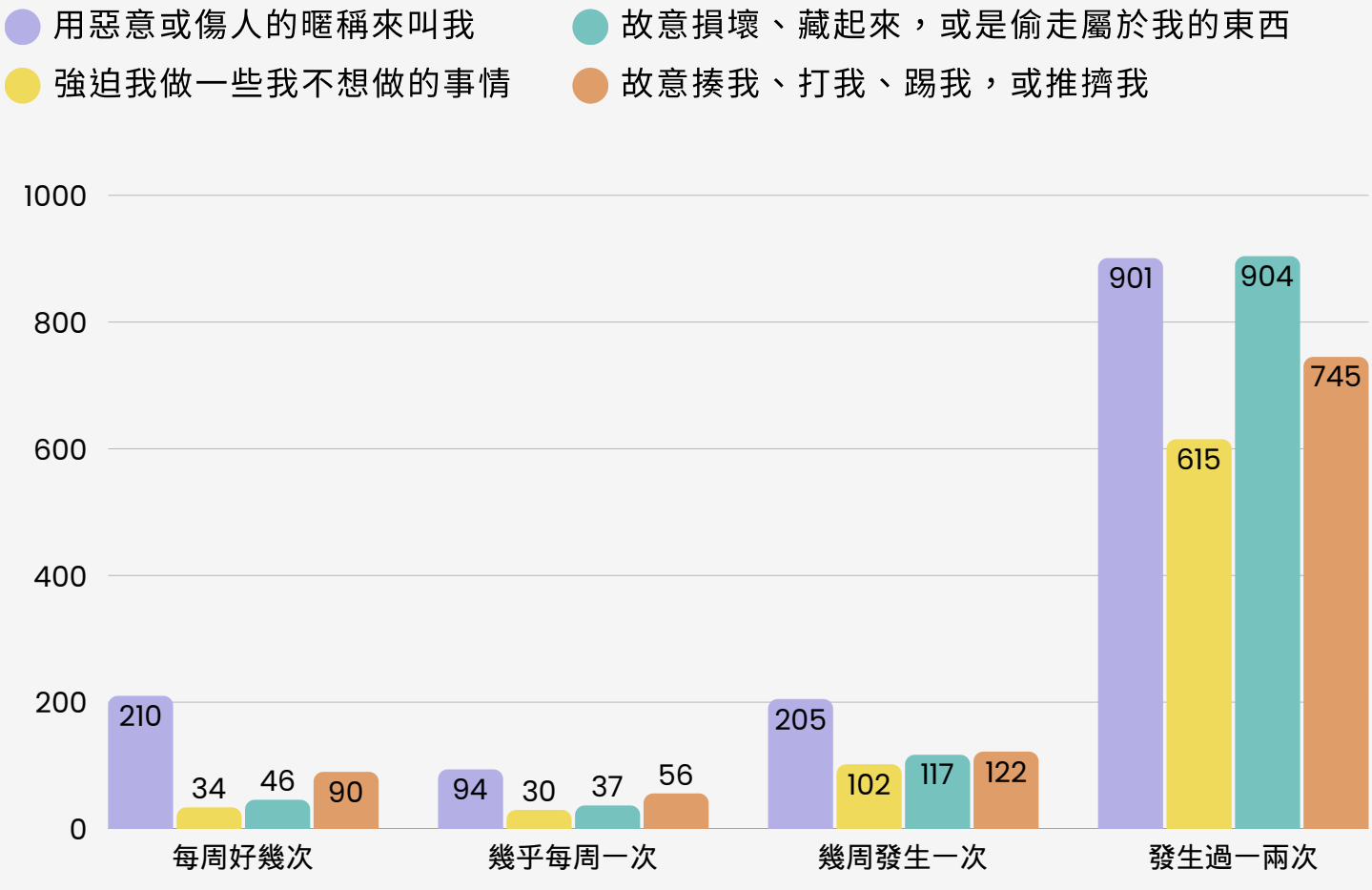
第三章
霸凌經驗觀察

學生網路霸凌與實體霸凌具有高度顯著的相關性。施琮仁（2017：台灣網路霸凌現況、原因與影響：以青少年族群為對象）研究指出，兩者常發生在同一群青少年身上，許多實體校園霸凌的加害人或受害人，也會同時在網路空間中扮演相同角色，形成「線上線下連動」的雙重霸凌困境。

遭遇實體霸凌

我們詢問受測者過去三個月內遭遇各類實體霸凌的樣態與頻次。調查結果顯示，在各類實體霸凌樣態中，以**「遭他人用惡意或傷人的暱稱稱呼」**最為常見。

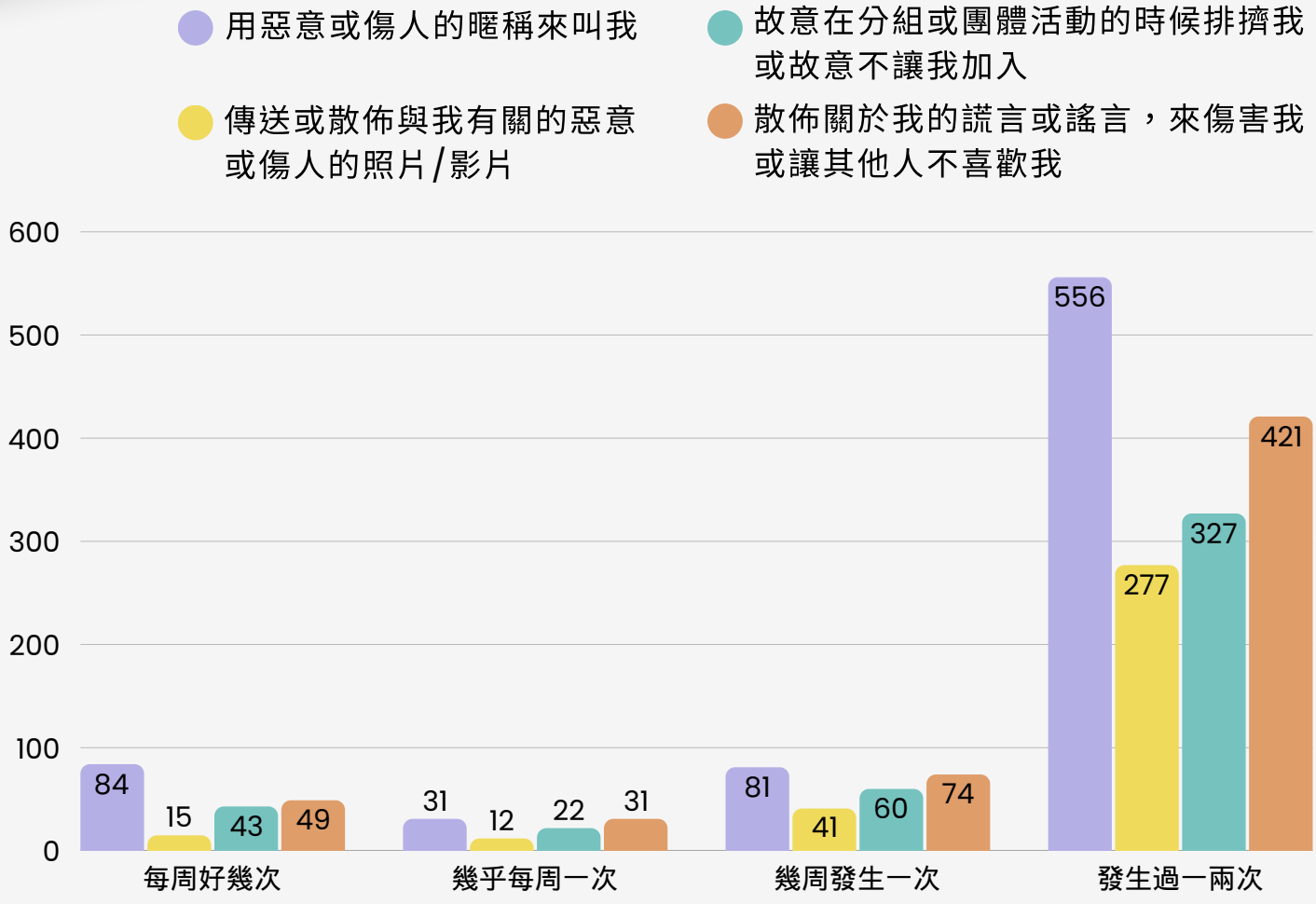




遭遇網路霸凌

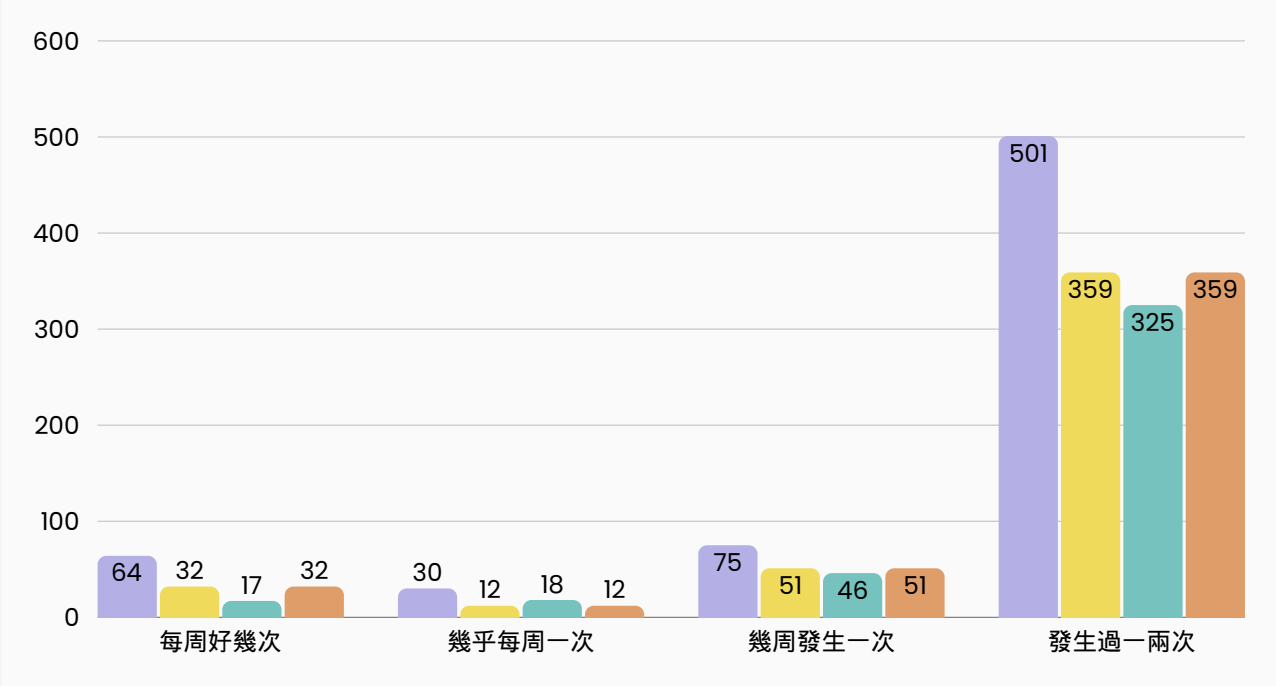


而在「網路霸凌」方面，調查受測者過去三個月內遭遇到各類的樣態與頻次，遭他人**「散布謠言」**與**「被惡意或傷人的暱稱來稱呼」**以上兩種行為較為常見。



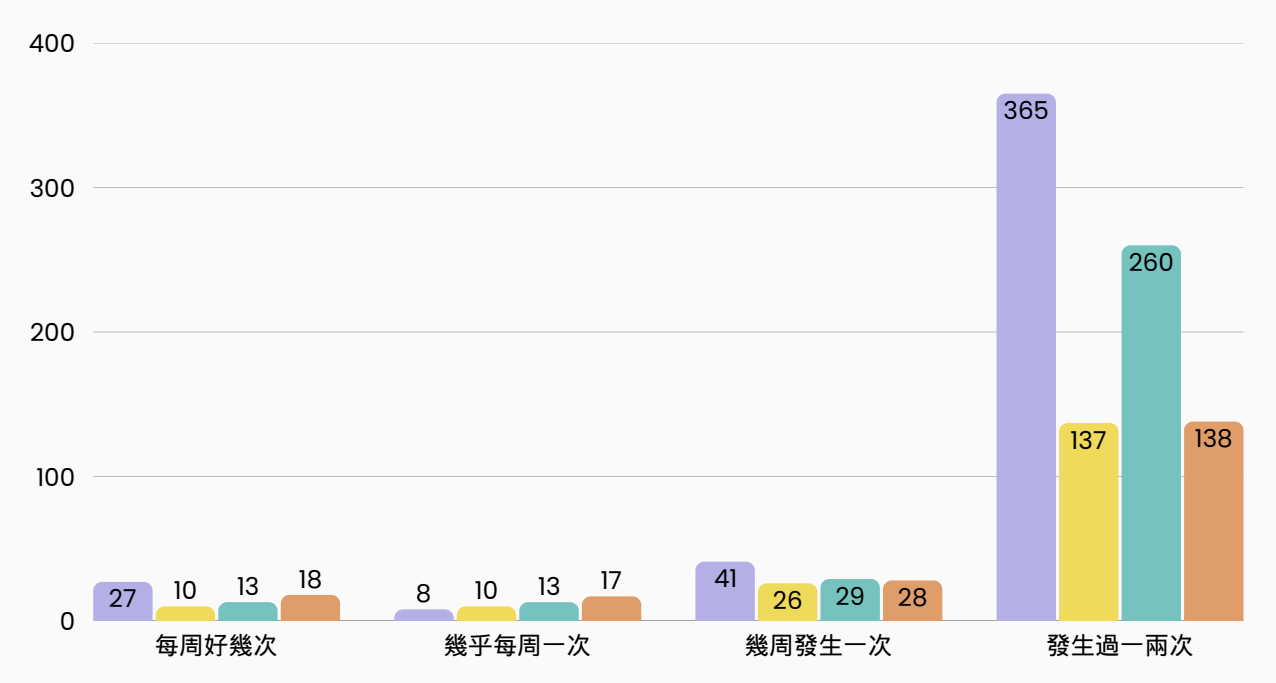
霸凌他人行為

現實中



- 用惡意或傷人的暱稱來叫某人
- 強迫某人做一些他們不想做的事情
- 故意損壞、藏起來，或是偷走屬於某人的東西
- 故意揍某人、打某人、踢某人，或推擠某人

網路上



- 用惡意或傷人的暱稱來叫某人
- 傳送或散佈與某人有關的惡意或傷人的照片/影片
- 故意在分組或團體活動的時候排擠某人，或故意不讓他們加入
- 散佈關於某人的謊言或謠言，來傷害他們或讓其他人不喜歡他們



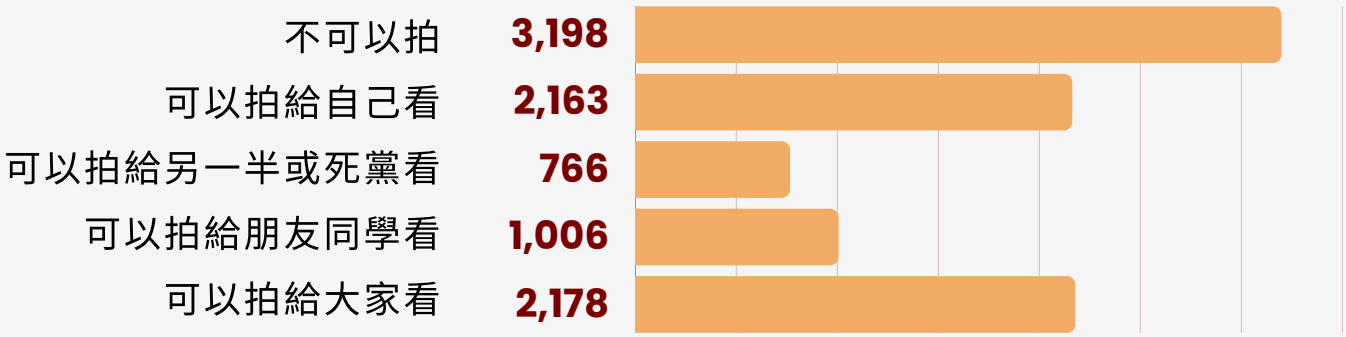
第四章
性相關訊息觀察

兒少在成長過程中，會逐漸接觸各式各樣的性相關資訊，尤其網路與社群媒體讓這些訊息更容易進入日常生活。面對大量且多元的內容，兒少如何理解、判斷與辨識其中的真實性與適切性，將影響其對性議題的認知與自我保護能力。

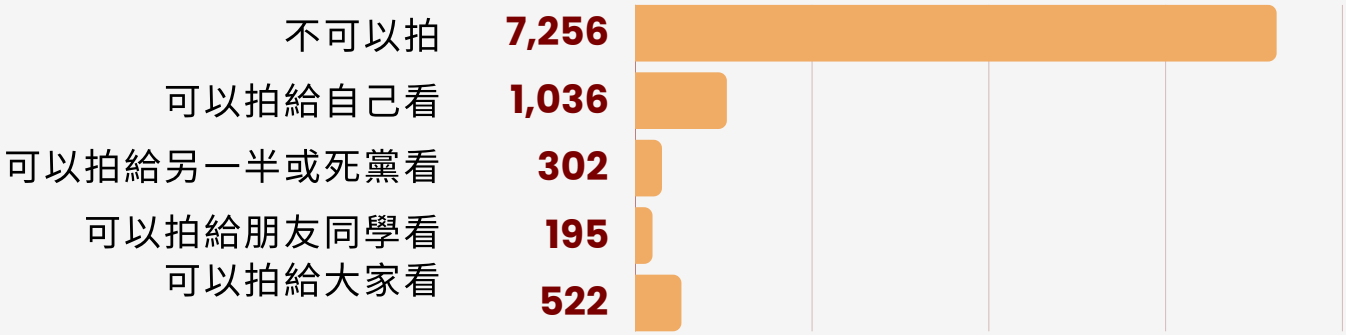
性相關認知

Q 你認為你這年紀對自己的身體展現可以到達什麼程度？（單位：人）

01 讓自己穿搭看起來很好看的照片 / 影片。



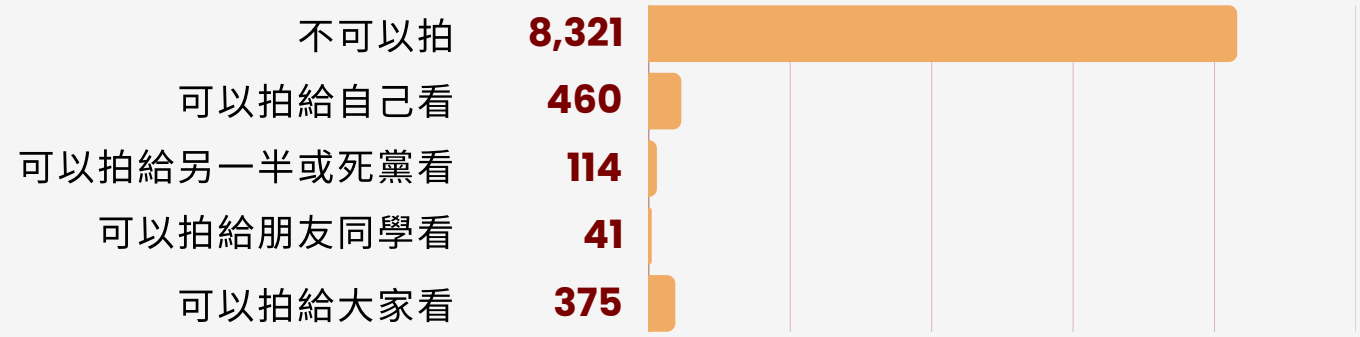
02 拍身體部分裸露的影片或照片（例如露肩膀、超短褲/裙、露腰/腹肌）。



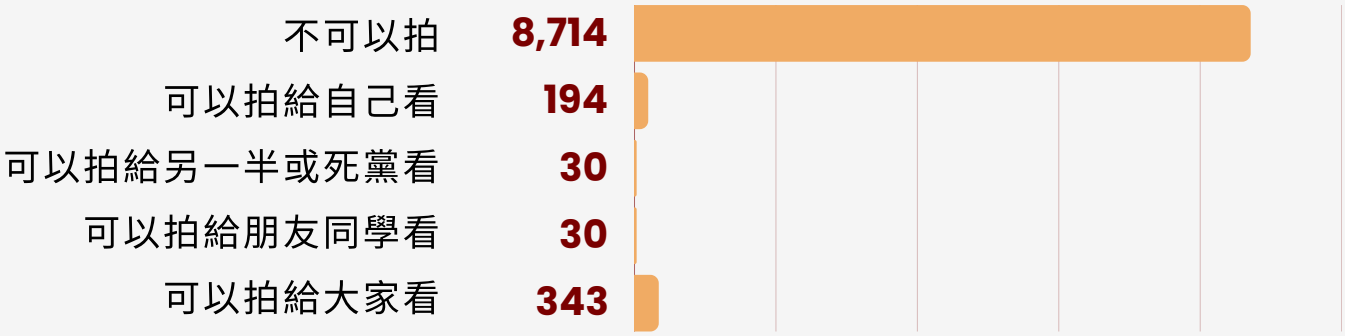


Q 你認為你這年紀對自己的身體展現可以到達什麼程度？（單位：人）

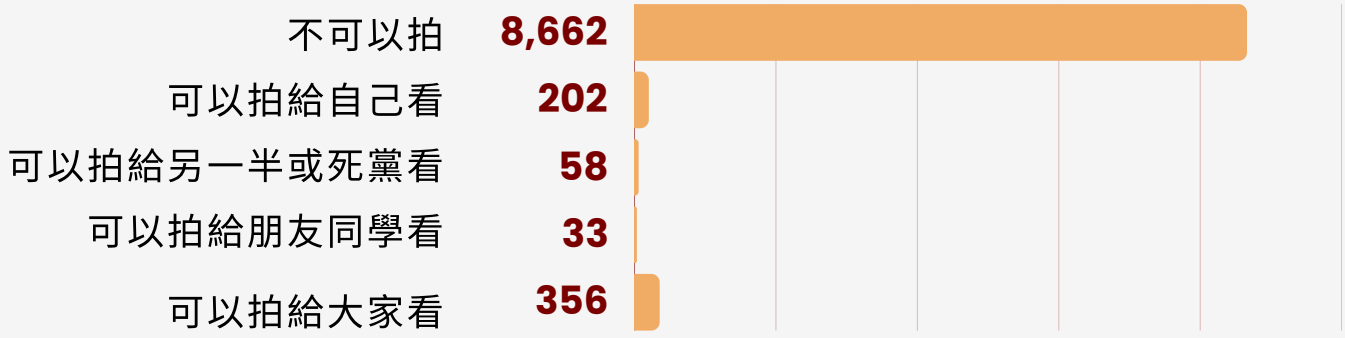
03 拍性感的影片或照片
（例如露乳溝/南半球/胸肌、背部、股溝、屁股蛋、超緊身衣凸顯身材）。

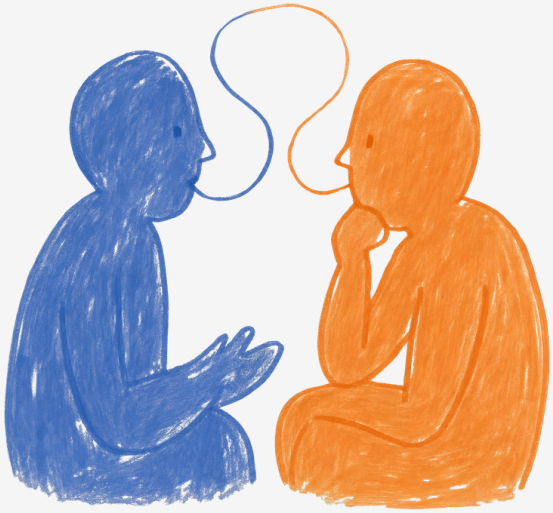


04 拍裸露的影片或照片（例如裸露胸部、臀部、生殖器官）。



05 拍有性暗示的影片或照片
（例如擺出情慾表情、模仿性相關行為的動作）。





第五章
求助行爲觀察

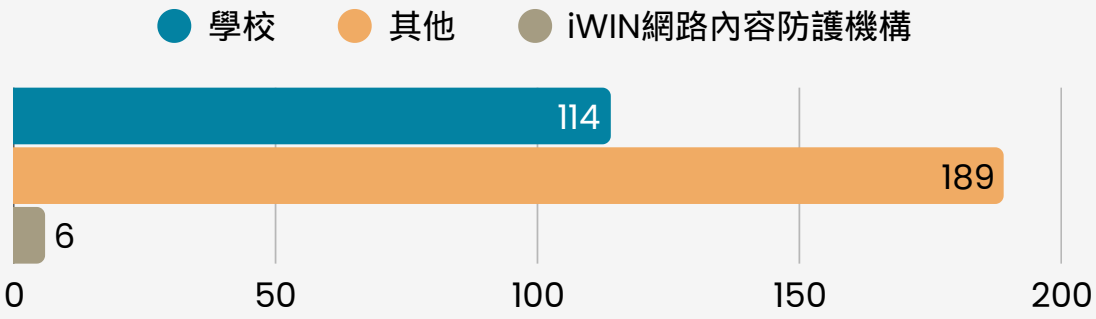
依據Bowlby（1969）依附理論及Erikson（1968）心理社會發展理論，青少年進入自我認同發展階段後，同儕逐漸成為重要的情緒支持來源之一。

本次調查進一步觀察兒少遭遇不同網路風險或傷害經驗時，實際尋求協助的對象。調查結果顯示，當受測者遭遇「網路霸凌」及「私密影像」相關問題時，向家人、朋友等對象尋求協助的情形，較向學校或政府相關申訴管道求助常見；而在「傷害自己」的求助行為中，朋友則為受測學生較常見的求助對象。

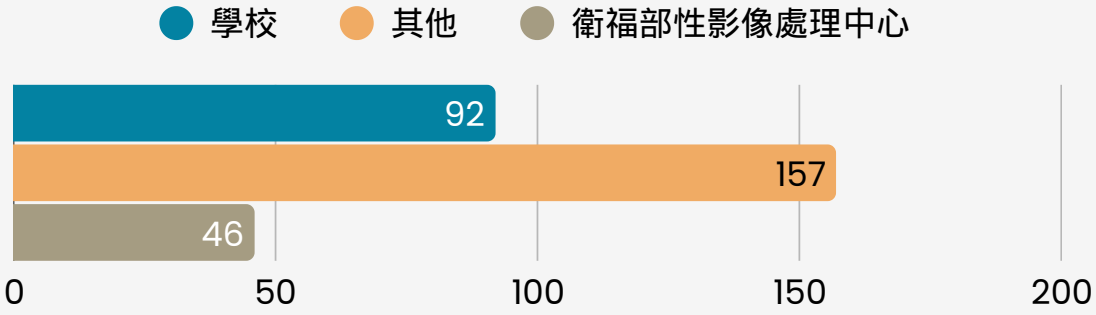
求助對象

當兒少遭遇危險，適當的求助管道可以協助兒少走出困境。在網路霸凌與私密影像的「其他」選項之中，兒少後續選填求助對象為家人、朋友較為常見。

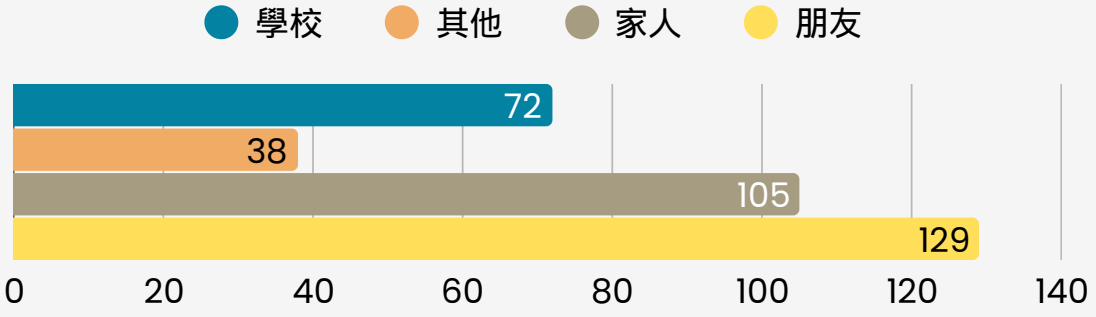
網路霸凌

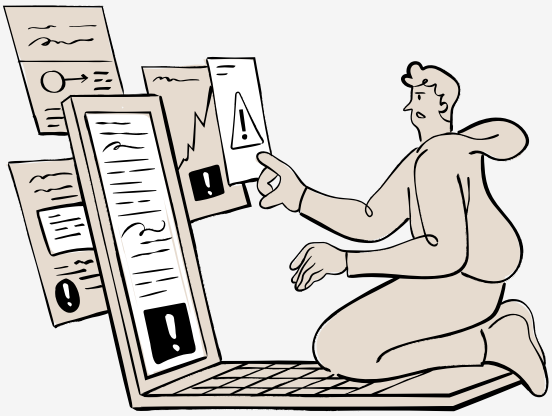


私密影像



傷害自己





第六章
網路安全與規範認知

對當代兒少而言，網路已是學習、社交、娛樂及自我表達的重要生活場域，每一次發文、留言、分享或創作，都可能與他人的權益及相關法律規範產生連結。隨著兒少在數位世界中的參與程度日益提高，建立正確的法律認知，已不只是避免觸犯法律，更是保護自身權益、尊重他人權利，以及安全參與網路互動的重要能力。

性相關法規認知與價值觀

兒少對性相關訊息的認知與理解程度，亦可反映其對性議題的態度、觀感及相關價值觀。

你是否知道拍攝未成年裸露或與性有關的影像，可能涉及違法？



你是否知道跟未成年要裸露或與性有關的影像，可能涉及違法？



你是否知道分享或觀看未成年裸露或與性有關的影像，可能涉及違法？



性相關法規認知與價值觀

你是否覺得散佈自己裸露或與性有關的影像是違法這件事情，很不合理？

YES **69%**

NO **31%**

你是否知道未滿13歲不能註冊FB、IG、TIKTOK帳號？

YES **62%**

NO **38%**



本次調查從兒少的生活經驗出發，探討其遊戲使用、網路／實體霸凌、性相關認知、求助對象、自傷行為及網路安全與規範認知等多元面向，期望透過調查結果，呈現本次受測學生的數位生活經驗，以及在科技快速發展下所面臨的機會與挑戰。

本報告得以順利完成，特別感謝所有參與問卷填答的兒少，以及協助調查推動與問卷發放的各級學校、教育單位、政府機關、民間團體及所有投入兒少網路安全工作的夥伴。正因為有各界的共同參與與支持，才能進一步了解本次受測學生數位生活的現況與需求。未來，亦期待持續攜手合作，共同守護兒少在數位世界中的安全、健康與健全發展。

iWIN 網路內容防護機構
Institute of Watch Internet Network

