

114年兒少網路行為觀察報告

小學5年級 至 高中/職3年級



引言

iWIN網路內容防護機構（以下簡稱iWIN）是依照兒少法第46條授權，

由國家通訊傳播委員會邀請各目的事業主管機關，如衛生福利部、教育部、文化部、內政部警政署及數發部等共同籌設。

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。

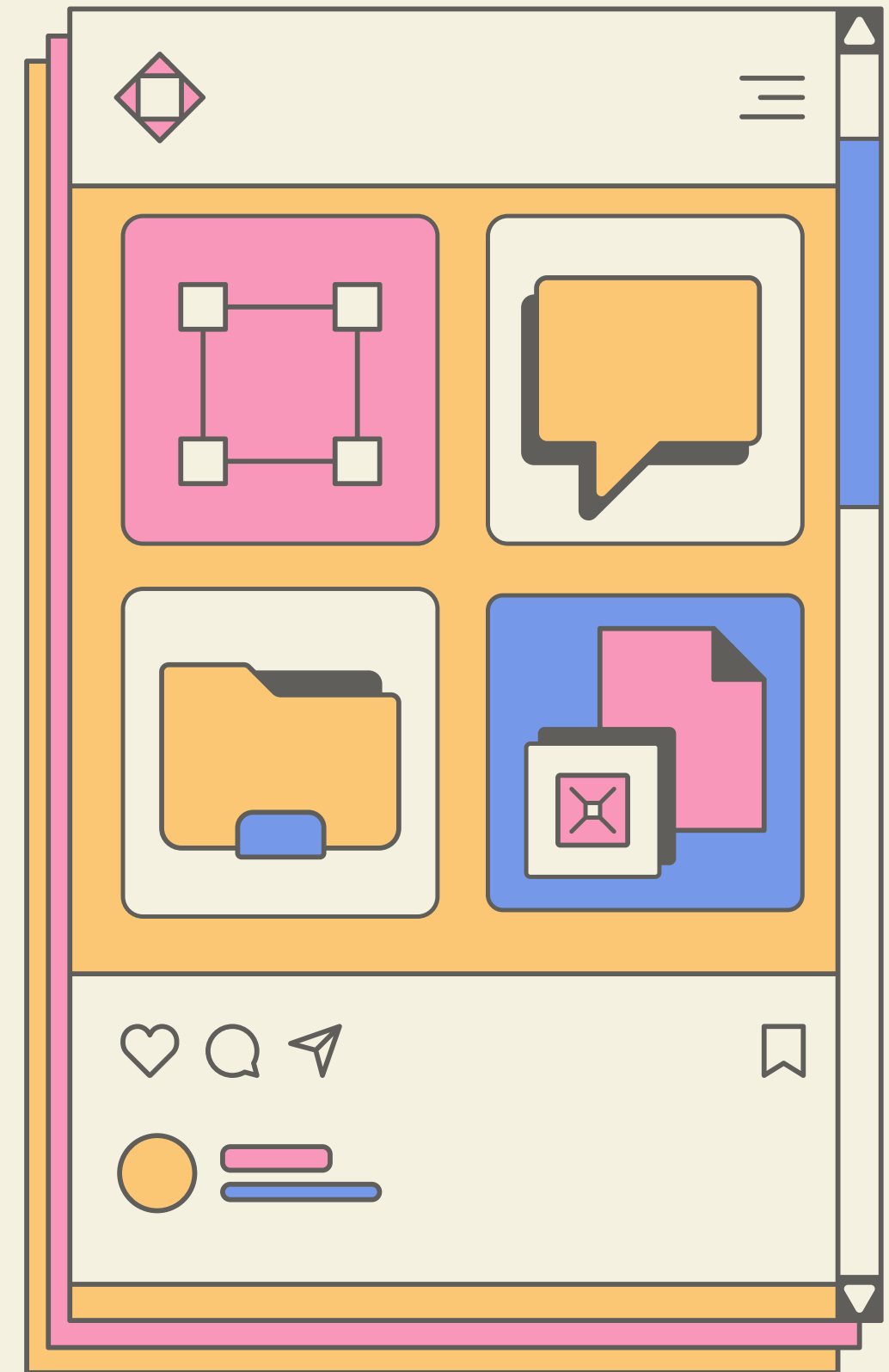
本計畫於臺灣本島及澎湖、金門、連江等地區同步推動，透過學校報名與推薦方式邀請參與，並提供線上電子問卷連結，由各校協助安排施測流程，邀請學生自行填答。在此，iWIN謹向全國各級學校致上最誠摯的謝意，感謝貴校對本計畫的支持與協助，並一同為守護兒少網路安全貢獻心力。

計畫背景

iWIN網路內容防護機構（以下簡稱iWIN）今年以問卷調查方式，針對《兒童及少年福利與權益保障法》所界定的兒童及少年（即18歲以下人群）進行研究。為確保問卷的理解度與填答品質，我們考量兒少對文字與題意的理解能力，故本次調查鎖定全臺國小五年級至高中（職）三年級學生，亦即年齡介於11至18歲的兒少族群。

本調查旨在深入了解11至18歲兒少的網路使用行為，並探討其是否曾經歷網路霸凌、傳遞性相關訊息等風險事件。我們透過學校邀請與主動報名方式募集樣本，並提供線上問卷連結，由學校安排施測時段，讓學生自行填答。我們於北區、中區、南區、東區及離島地區的國小高年級、國中與高中學校中進行樣本選取。

最終，共有185所學校參與本次調查，透過線上問卷平台共回收14,849份問卷。經初步篩選，剔除356份填答內容異常的問卷後，最終納入有效樣本數為12,570份，作為後續資料分析之依據。



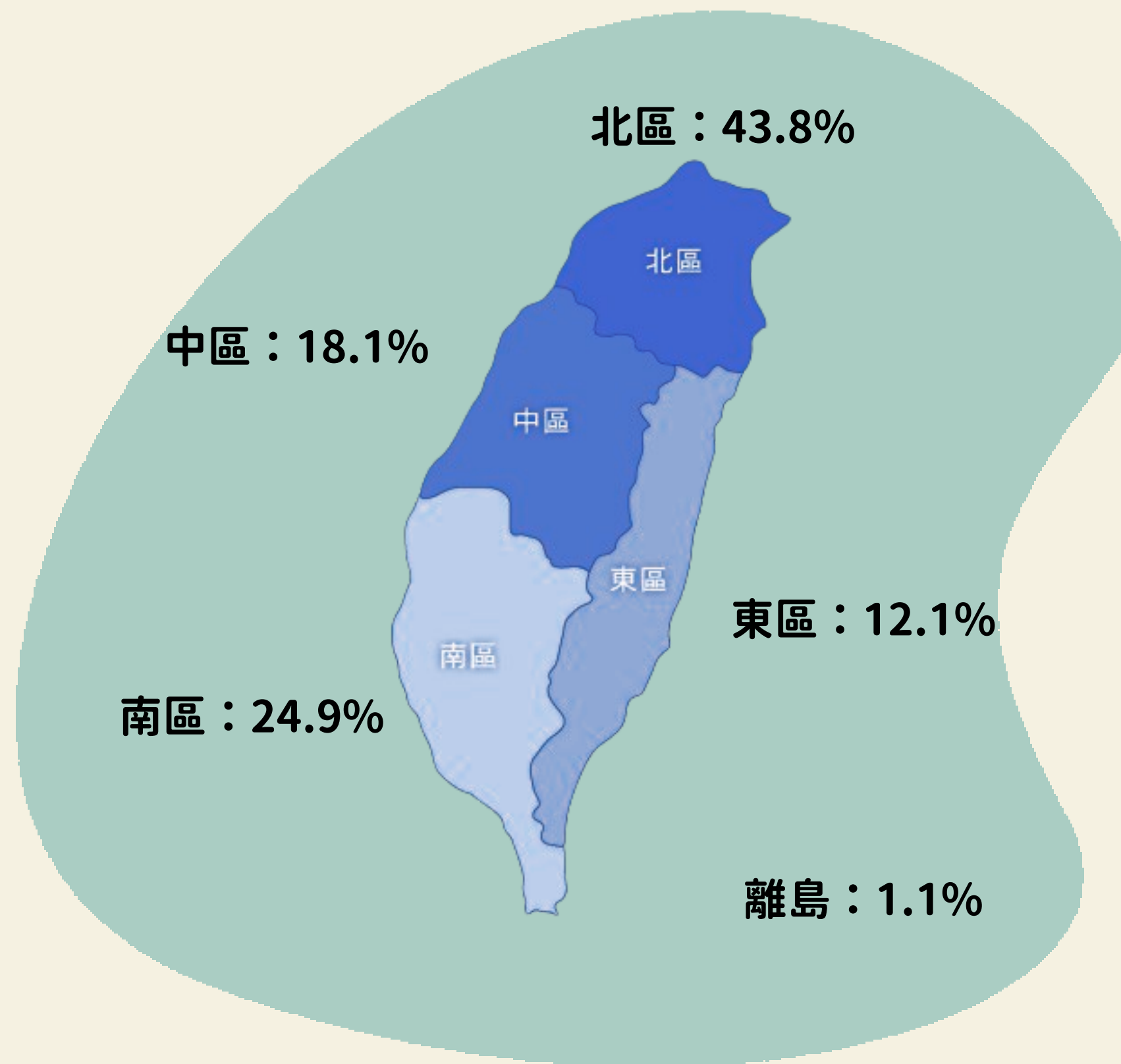
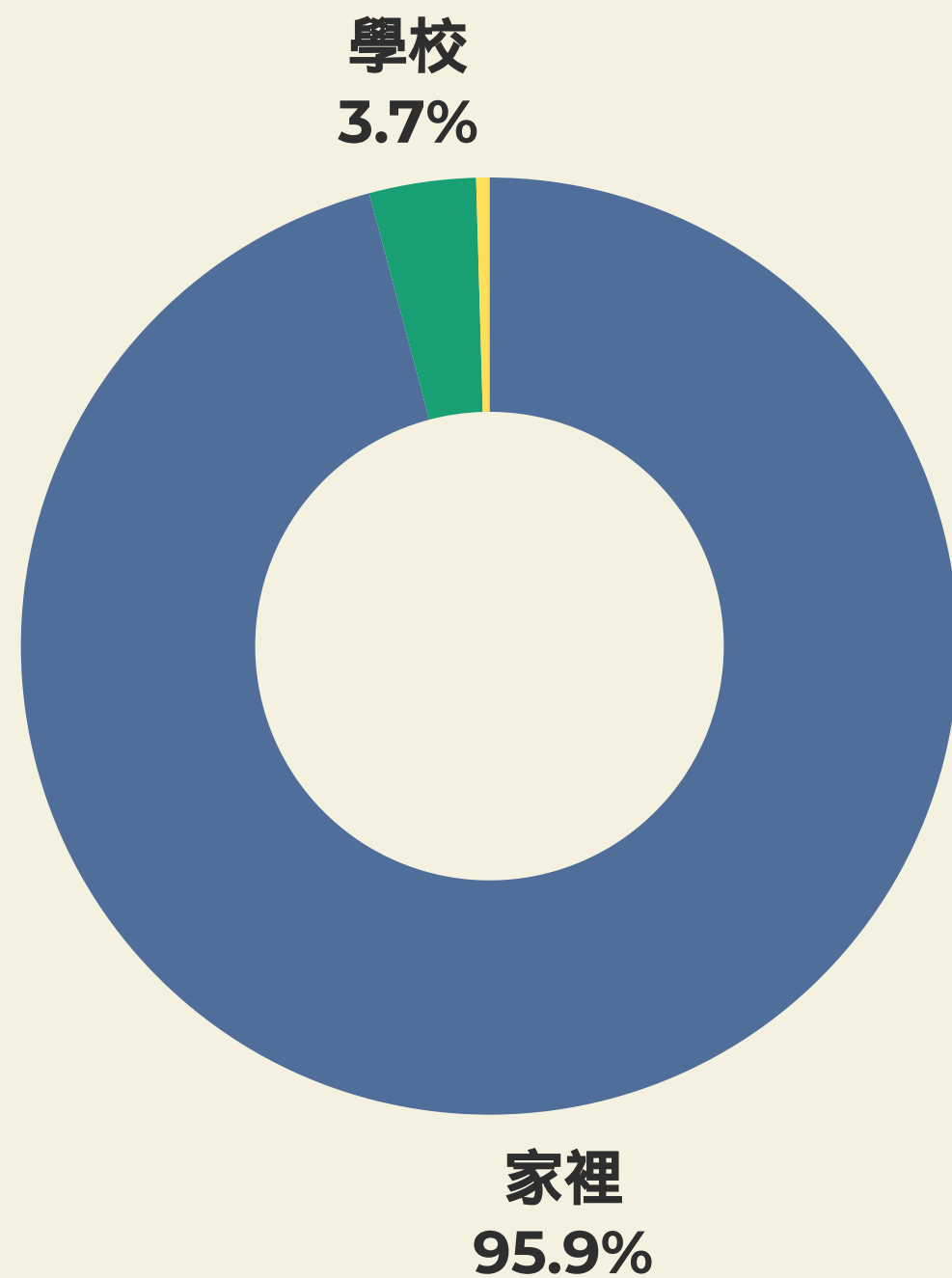
施測背景

近九成兒少擁有可自行上網的行動裝置，
初次接觸網路的年齡多介於5至10歲之間，
恰與他們進入學校、開始建立社交關係的年齡相符。
網路已逐漸成為兒少社交互動的重要媒介之一。

對這一代的兒少而言，
網路，不只是資訊的入口，
更悄悄成為他們建立友誼、連結世界的重要橋樑。



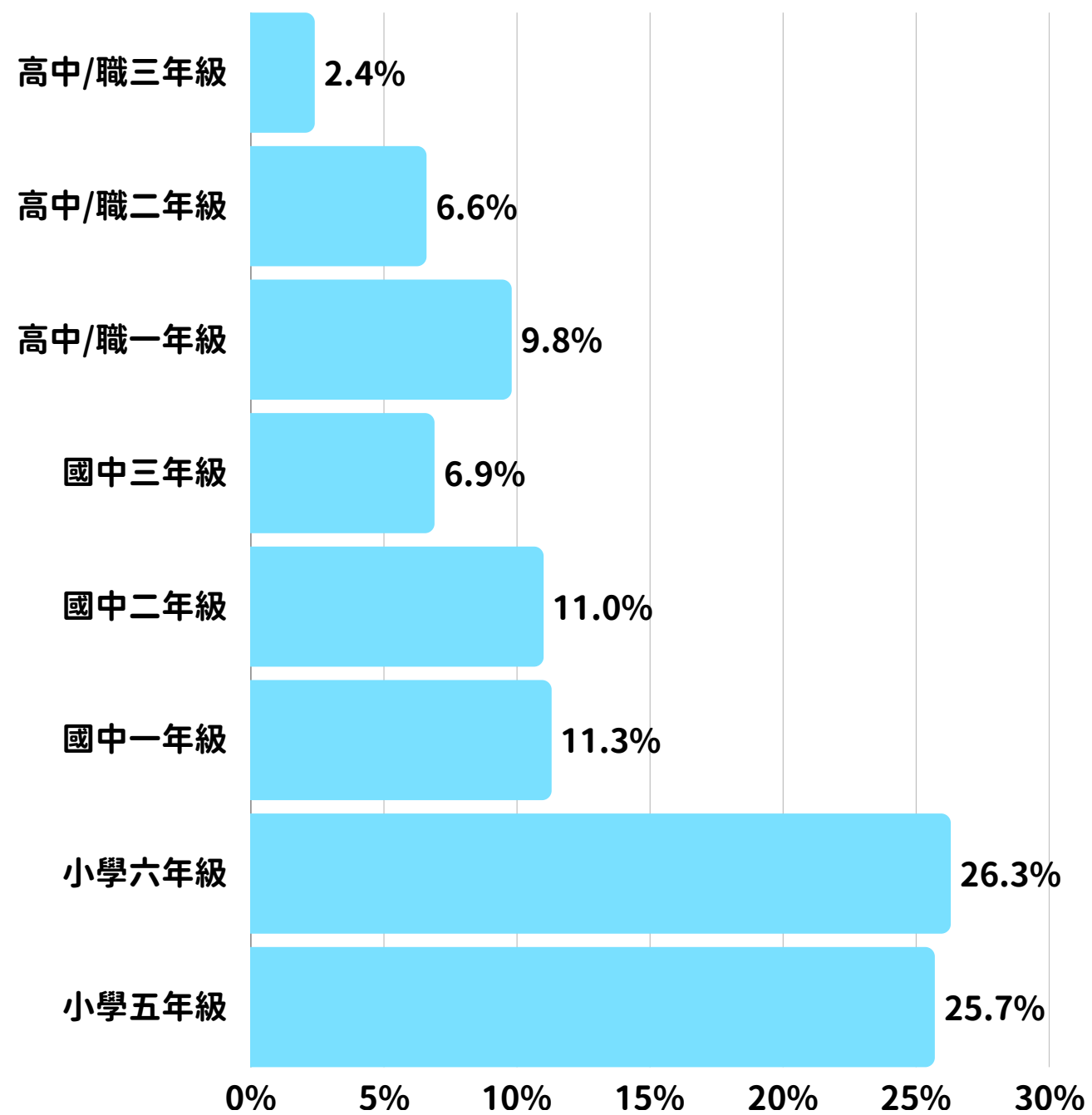
填測地點與區域佔比





填測年齡與性別

填答年級



填測性別



A person is holding a smartphone, with their hands visible. The background is a soft-focus image of a person's legs and feet, suggesting a relaxed setting. The text is overlaid on a semi-transparent white box in the center of the image.

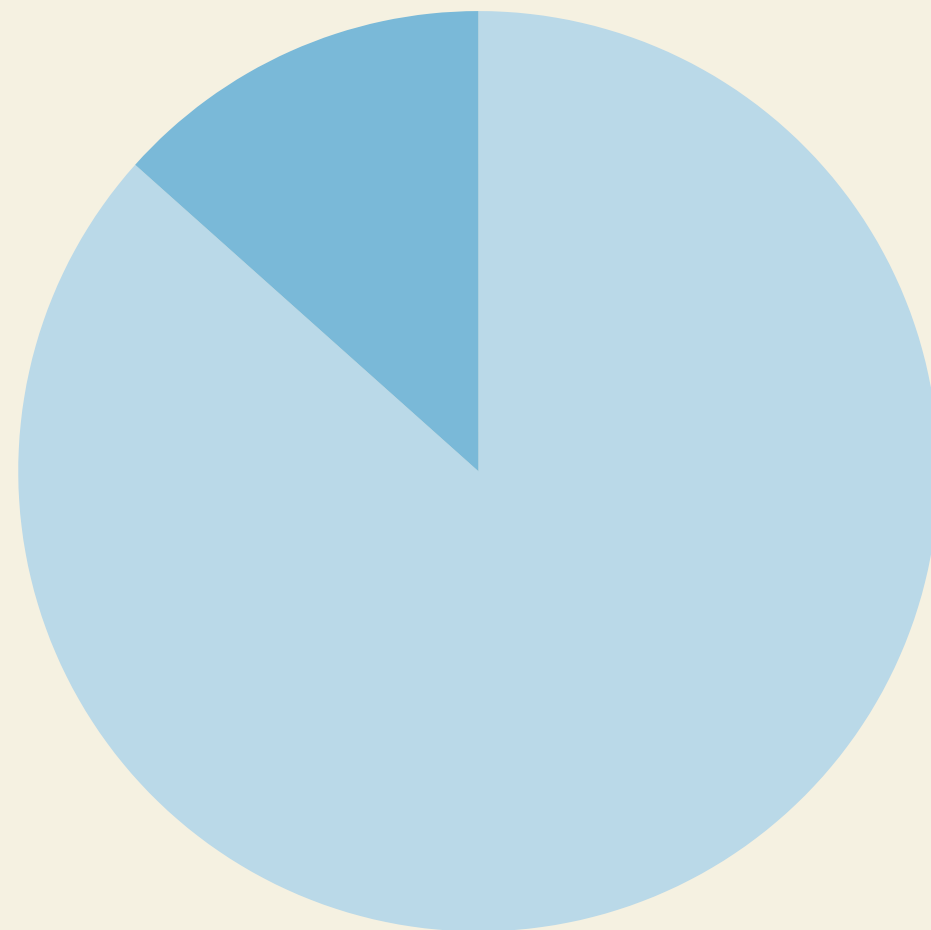
網路使用習慣

當代兒少已然成為「數位原生代」或「網路原住民」，
自小即浸潤於高度數位化的環境中。
我們調查兒少第一次接觸網路的時間，以及平均用網時間，
藉此了解兒少使用習慣。

是否有自己的手機或平板

在幾乎人手一機的時代，受測者擁有可上網行動裝置的比例已逼近九成。

無自己的手機或平板
13.4%

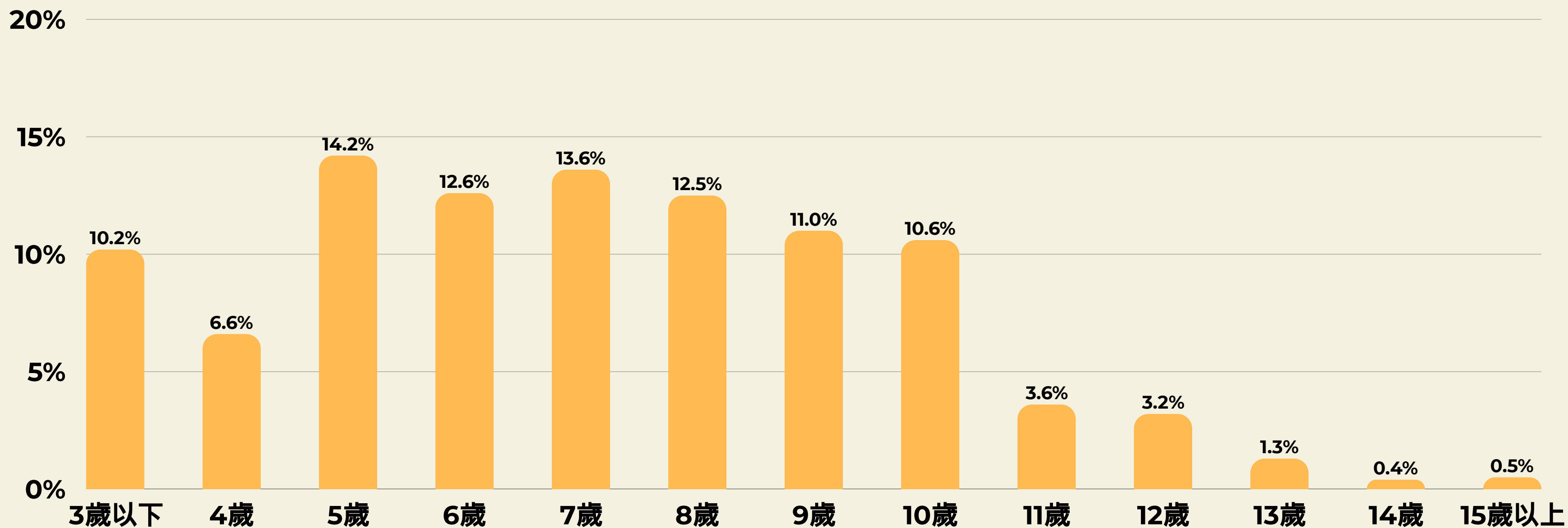


有自己的手機或平板
86.6%



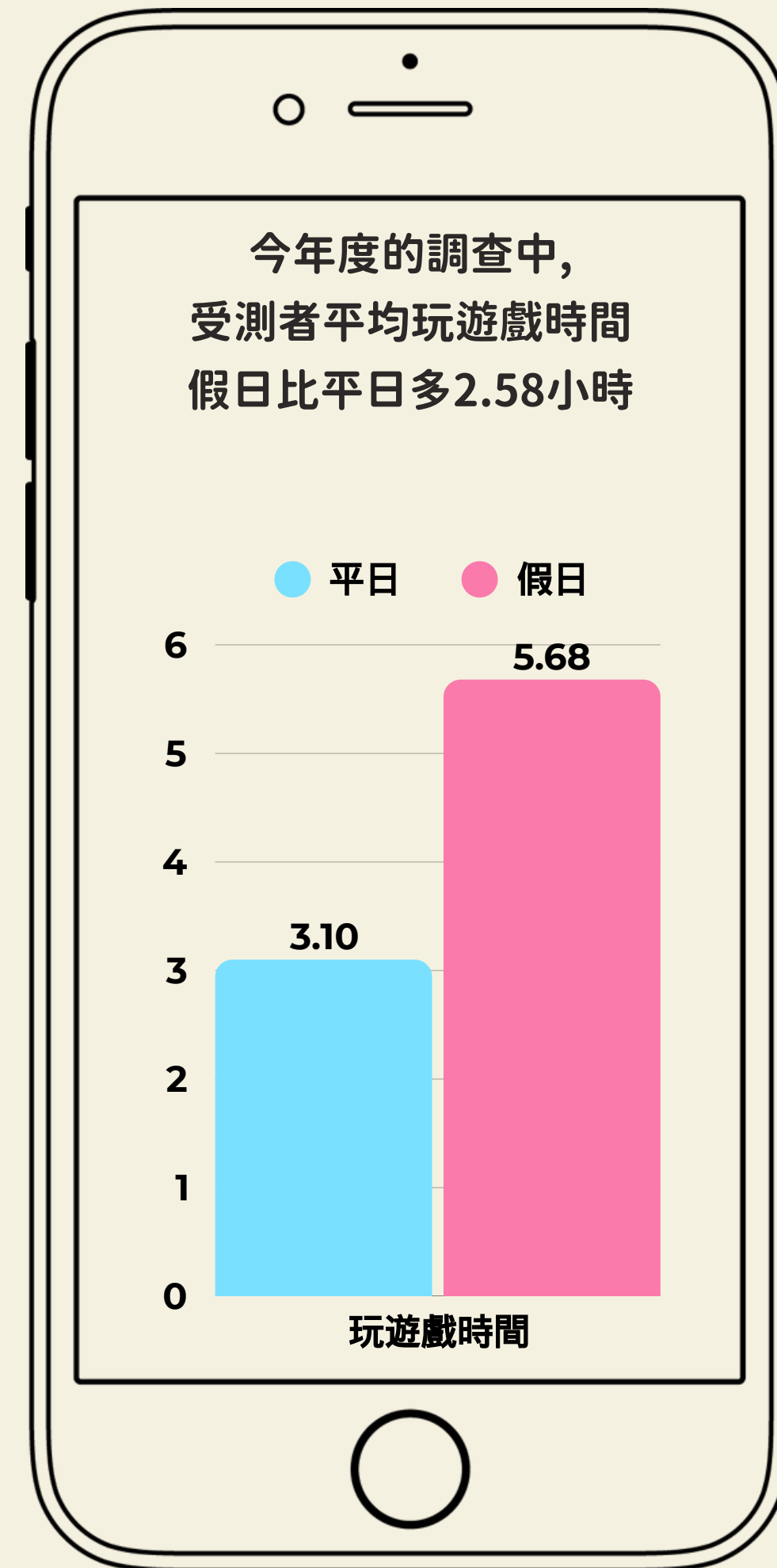
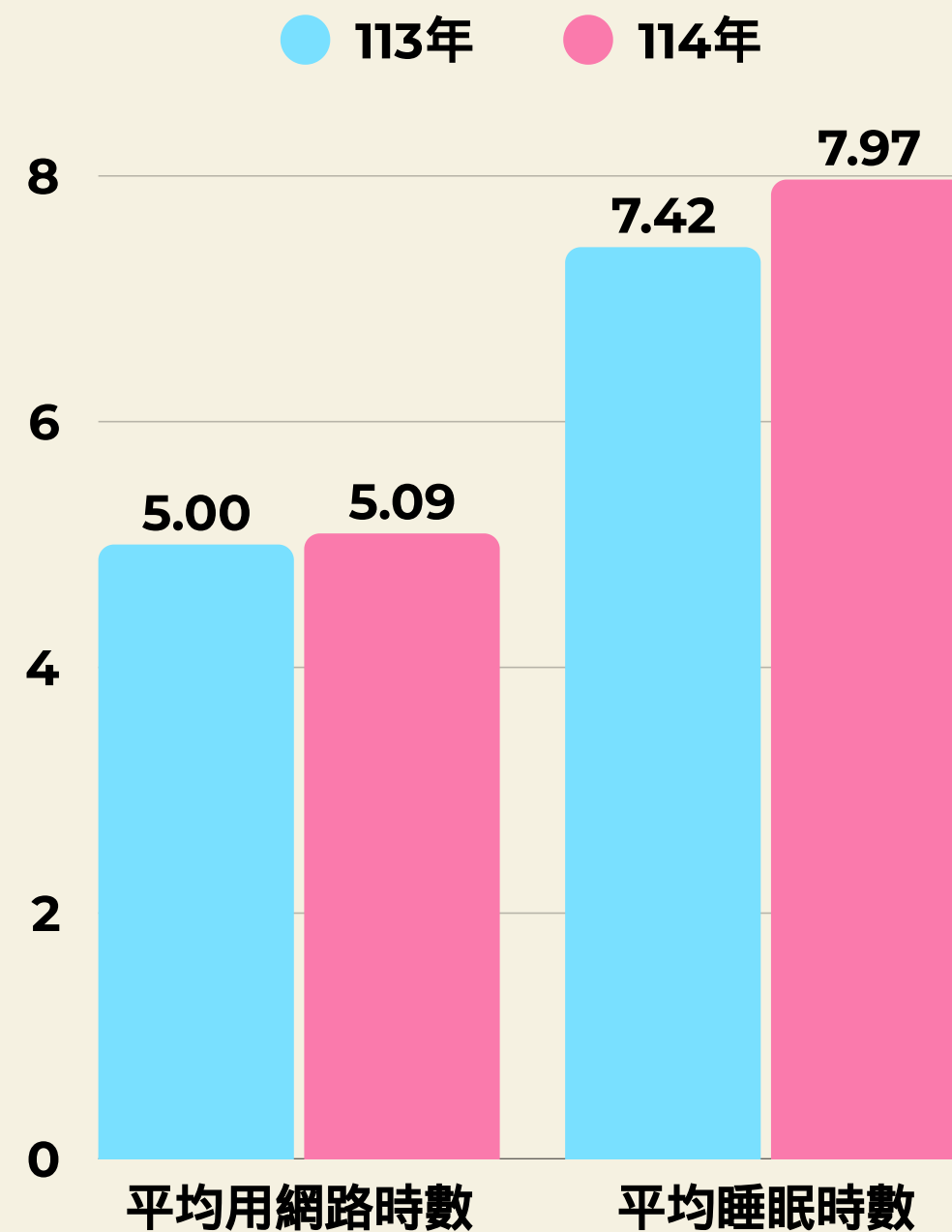
第一次使用網路

多數兒少在5至10歲之間便開始接觸網路，這個年齡段，正是他們邁入學齡、學習與他人互動與溝通的重要階段。從學習、娛樂到社交，網路逐漸成為他們探索世界的一扇窗，也是一條與他人連結的橋樑。對這一代孩子而言，網路不再只是工具，更是陪伴他們成長的日常背景與社交場域。



兒少用網時間

相較於去年，
填測者平均用網時間與平均睡眠時數皆有顯著增加



遊戲觀察

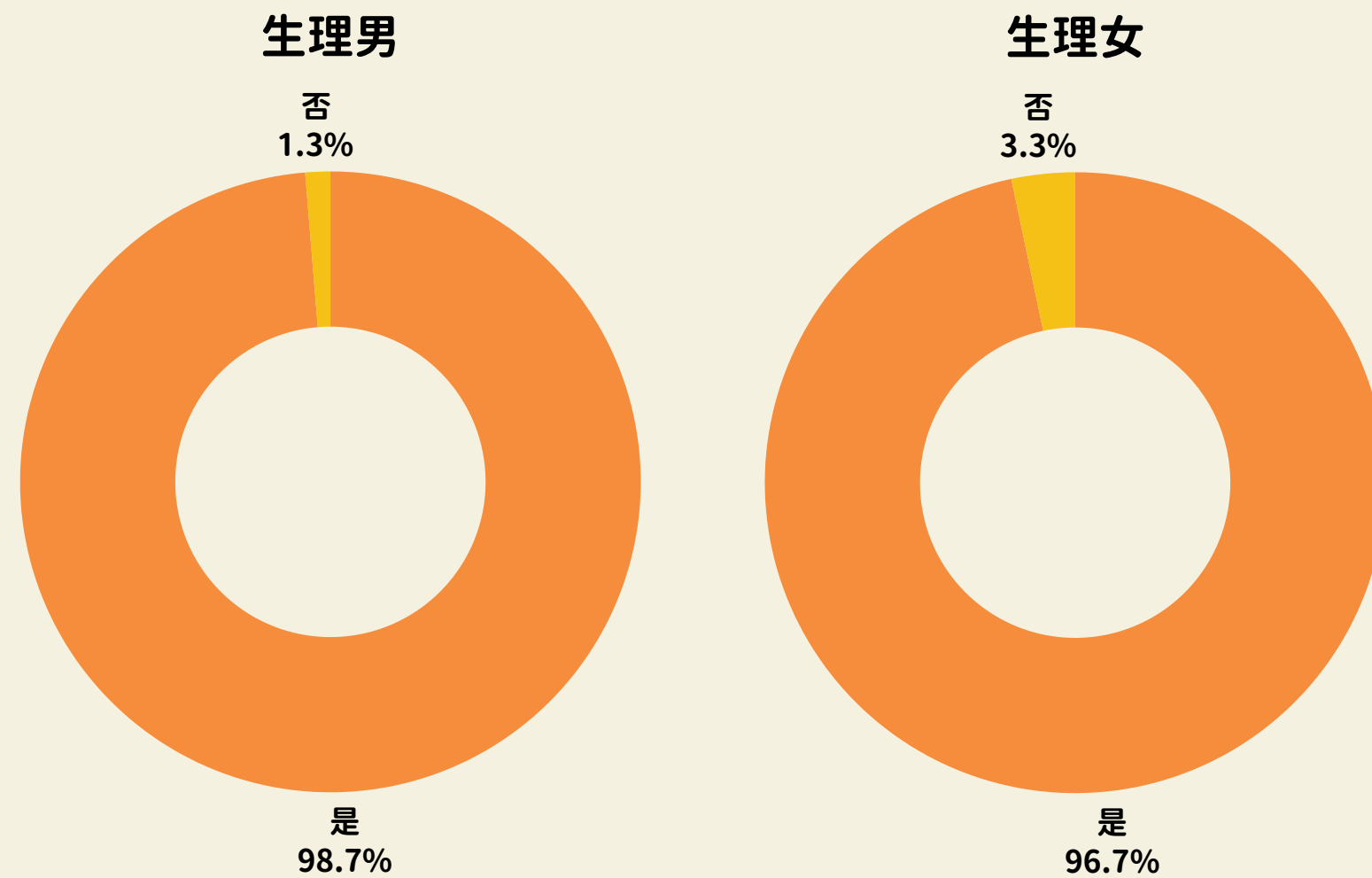
現今，網路遊戲已融入兒少的日常娛樂生活。

本次調查希望進一步了解他們在遊戲中的不同面向上，究竟會特別關注哪些部分。

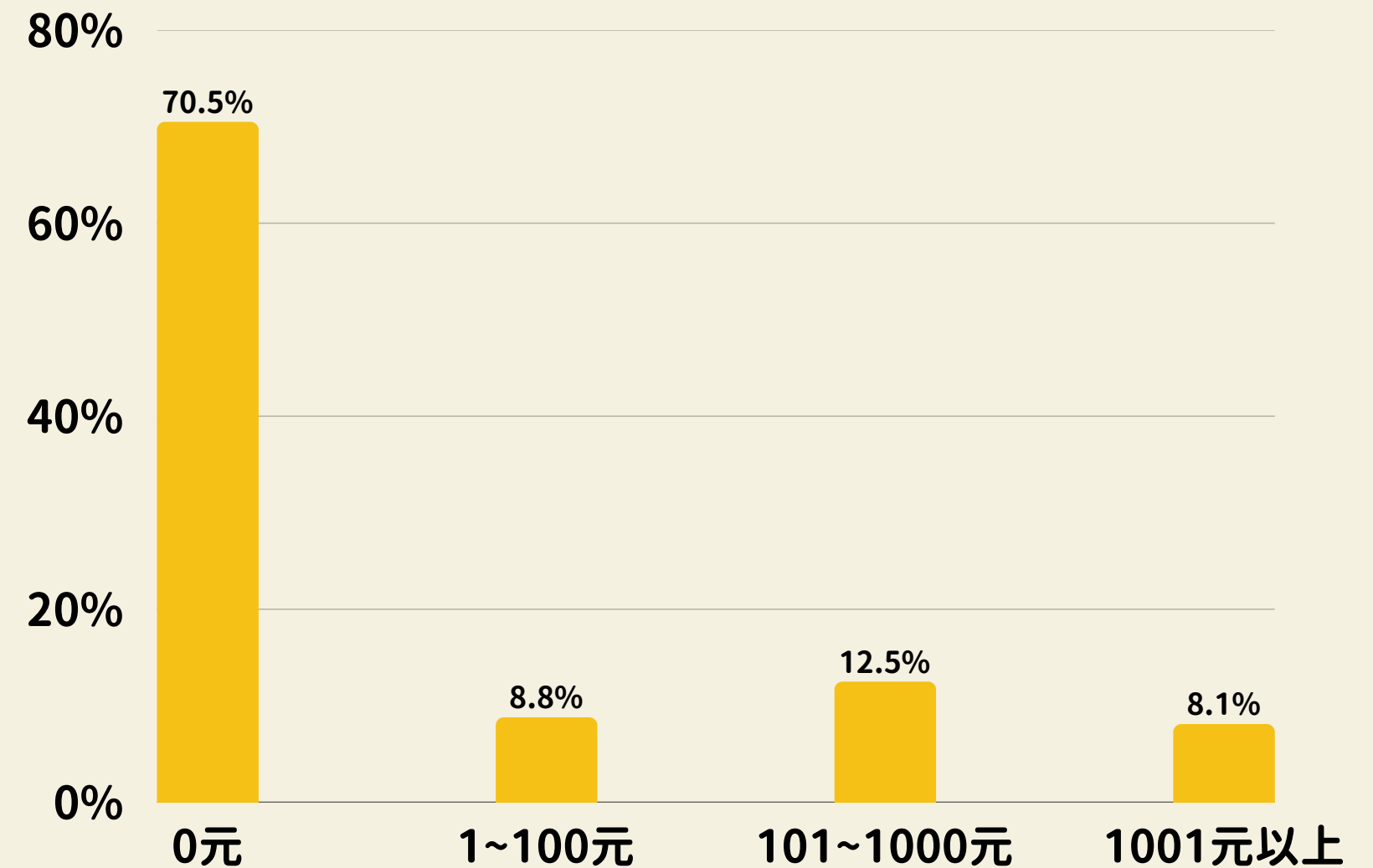
近12個月的是否有由玩線上遊戲， 或者在遊戲上花費金錢？



受測者有玩線上遊戲的比例

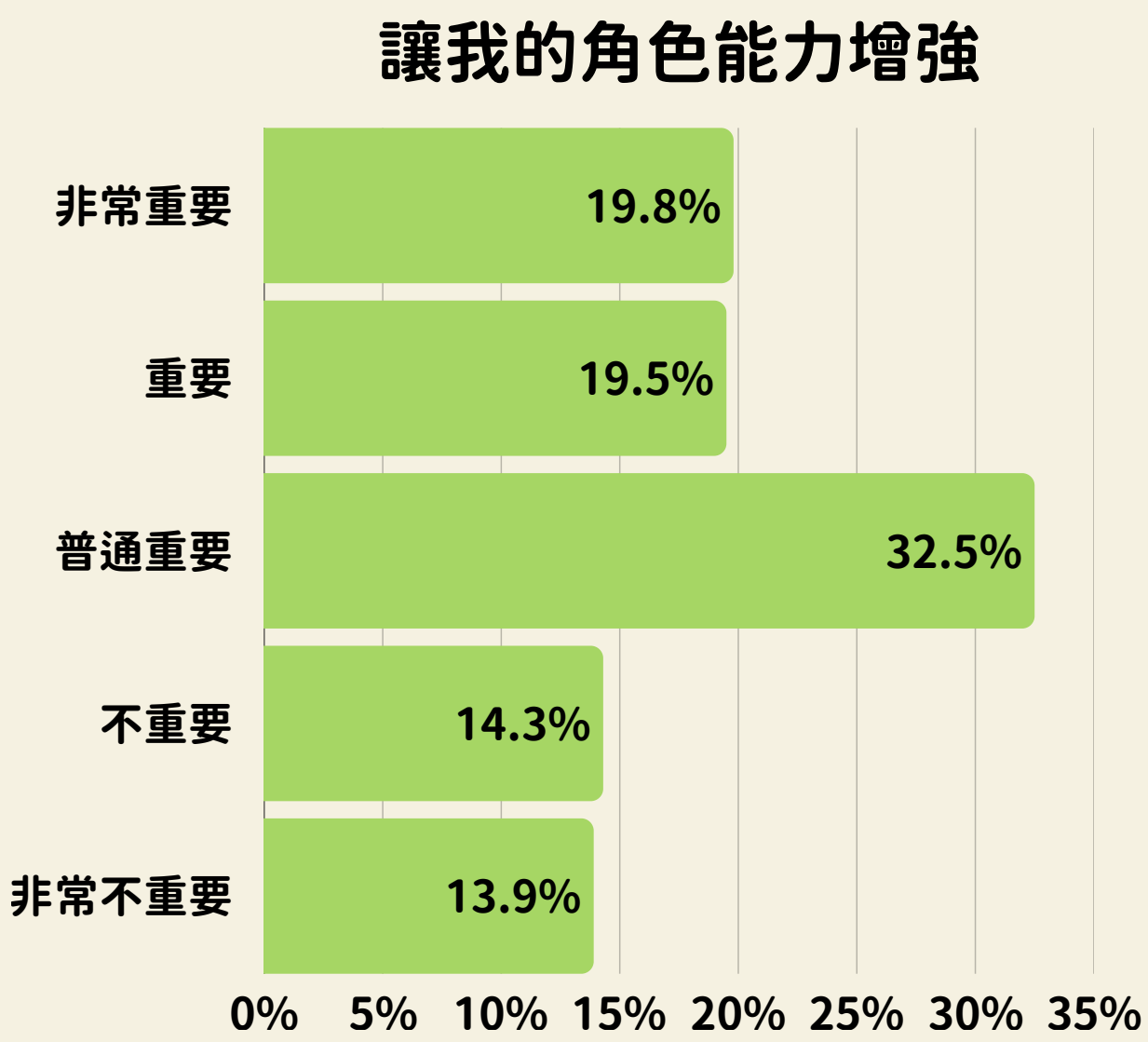
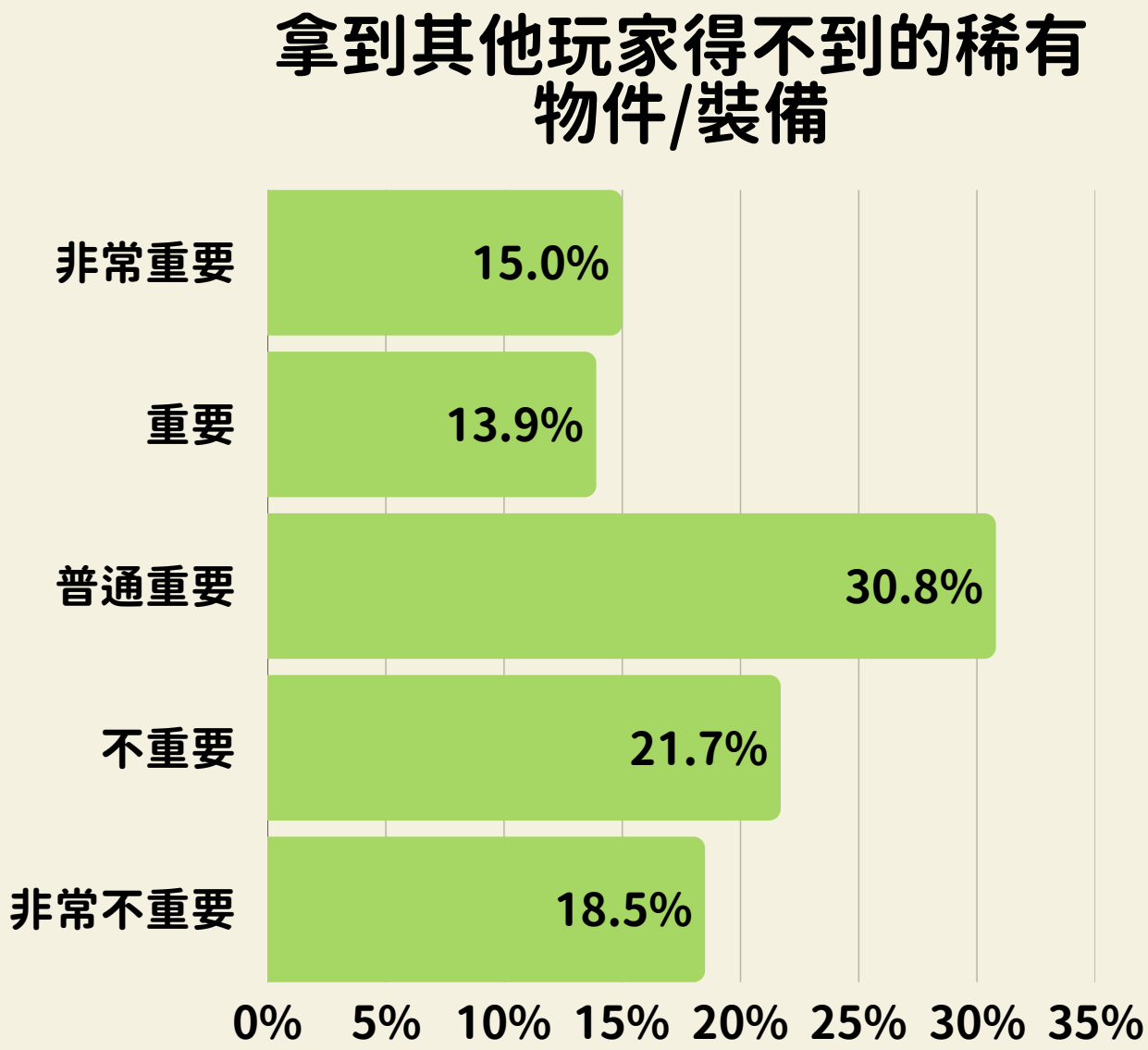
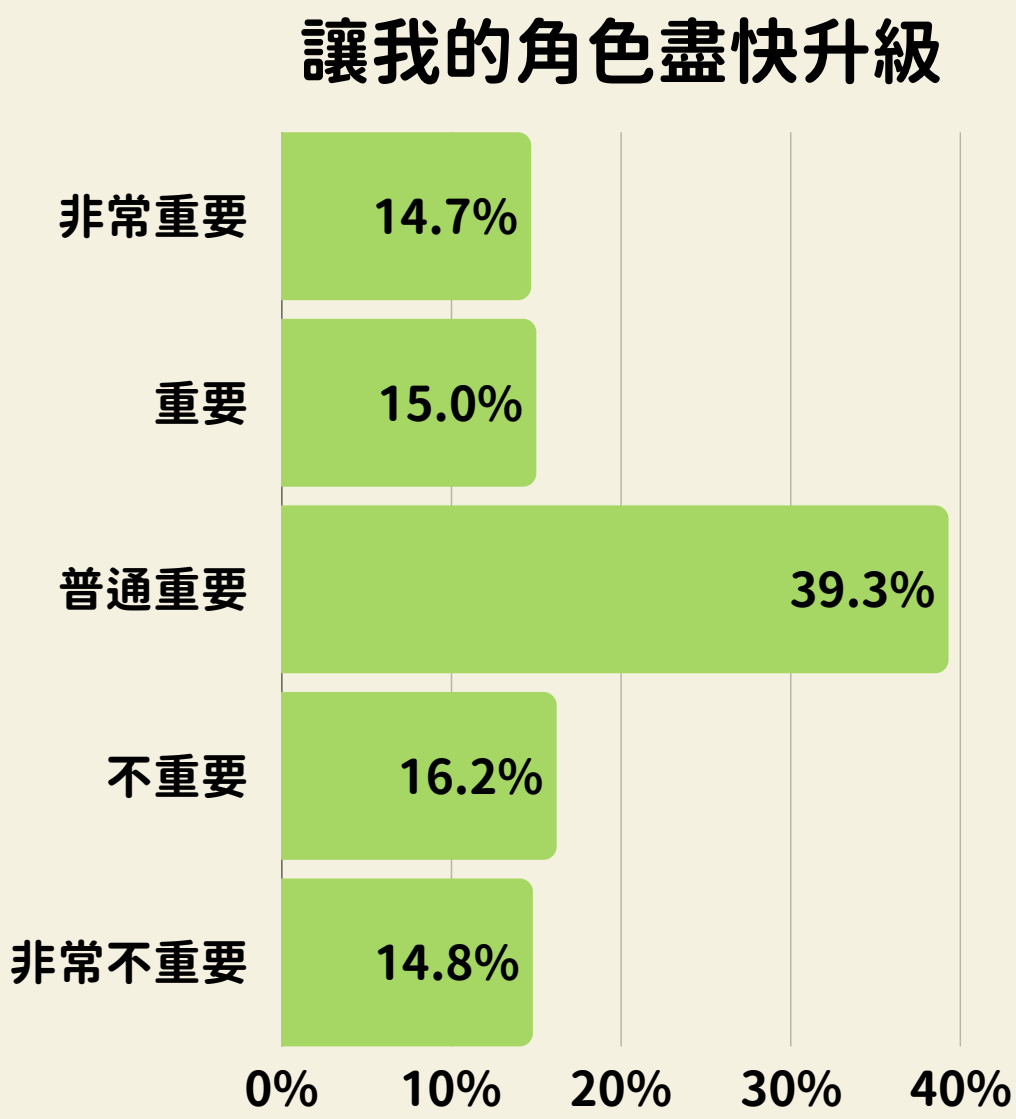


受測者平均每月花費於線上遊戲的金額



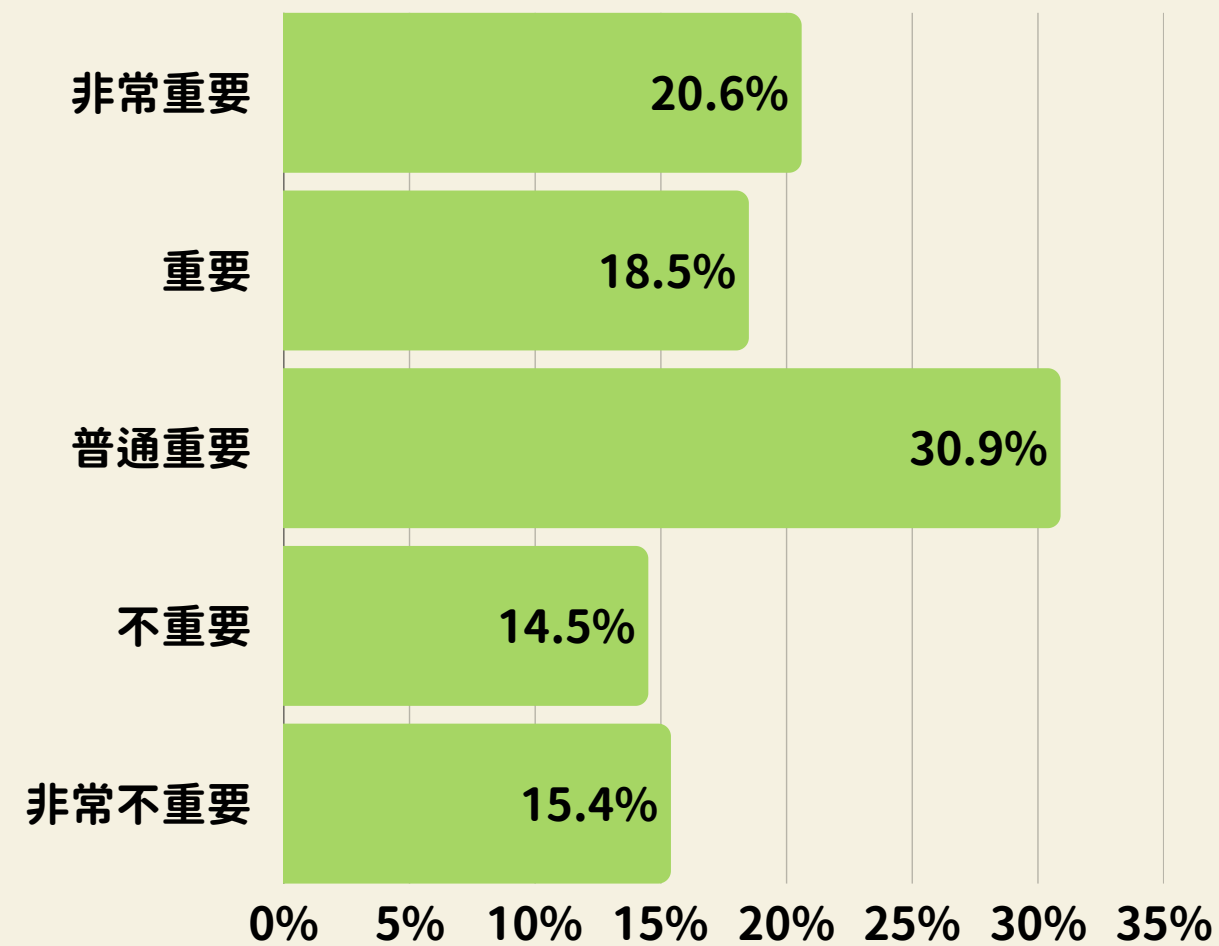
遊戲要素對兒少的重要性

多數兒少對於角色強化、升級與裝備獲取，整體態度呈現中性。

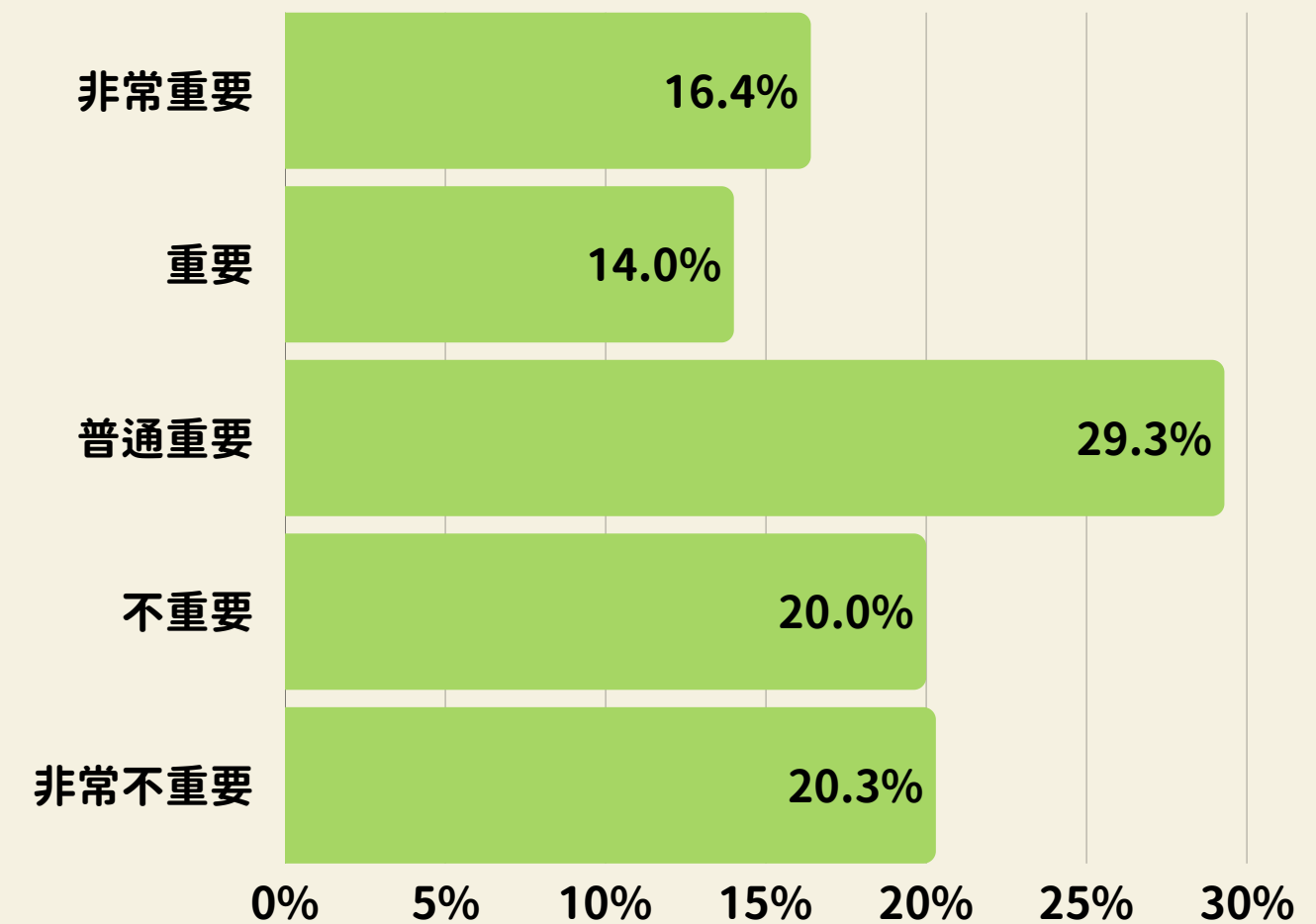


遊戲要素對兒少的重要性

在遊戲中累積資源、物件/裝備或錢

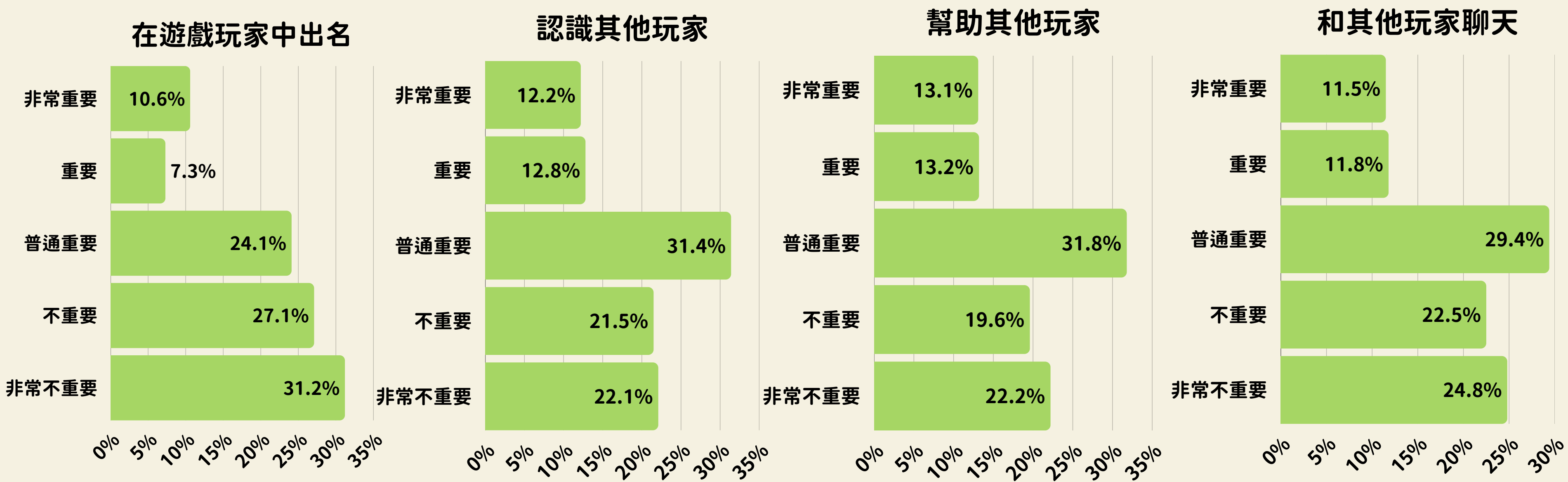


讓我的遊戲角色在其職業/角色上盡可能變成最強



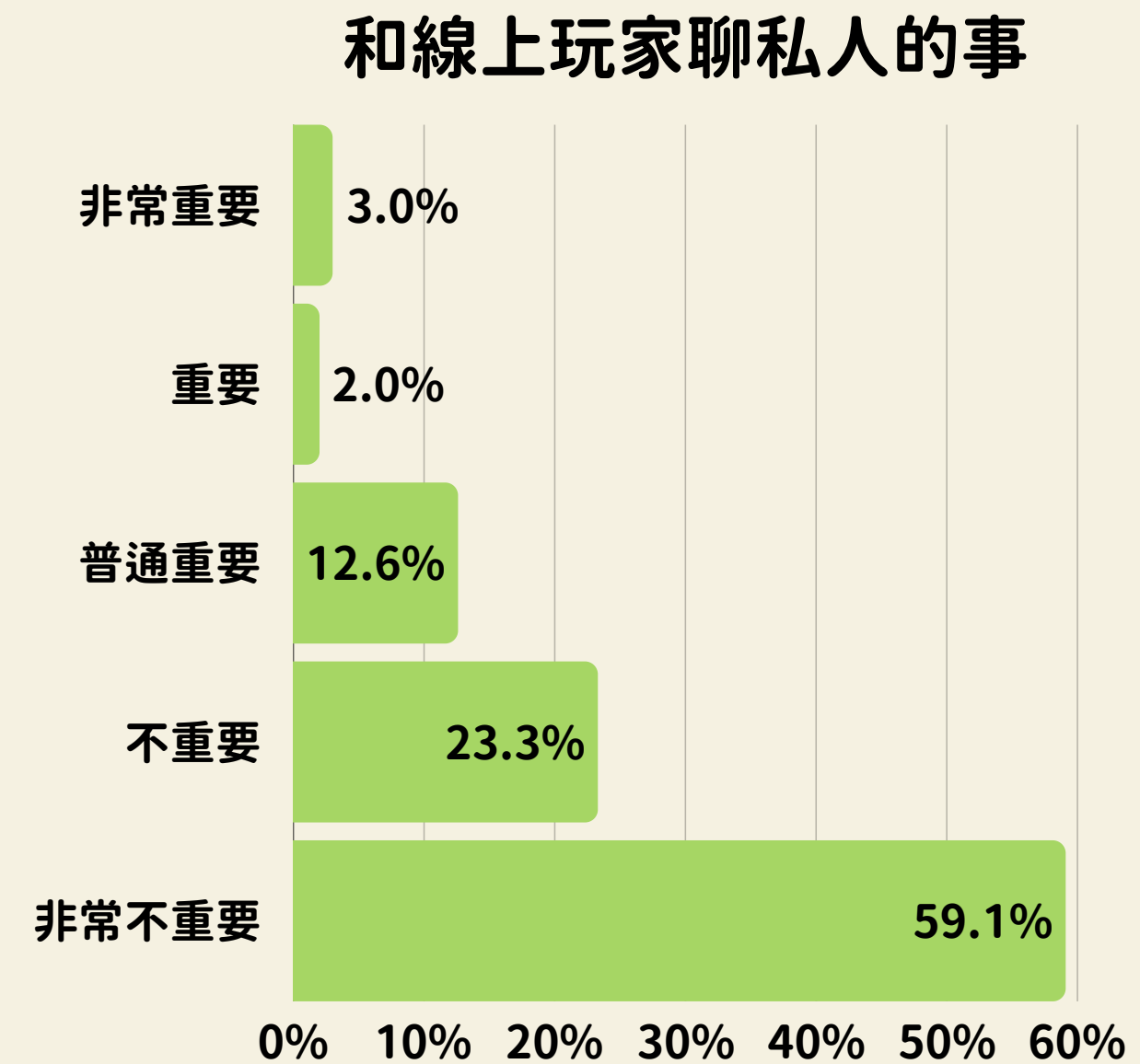
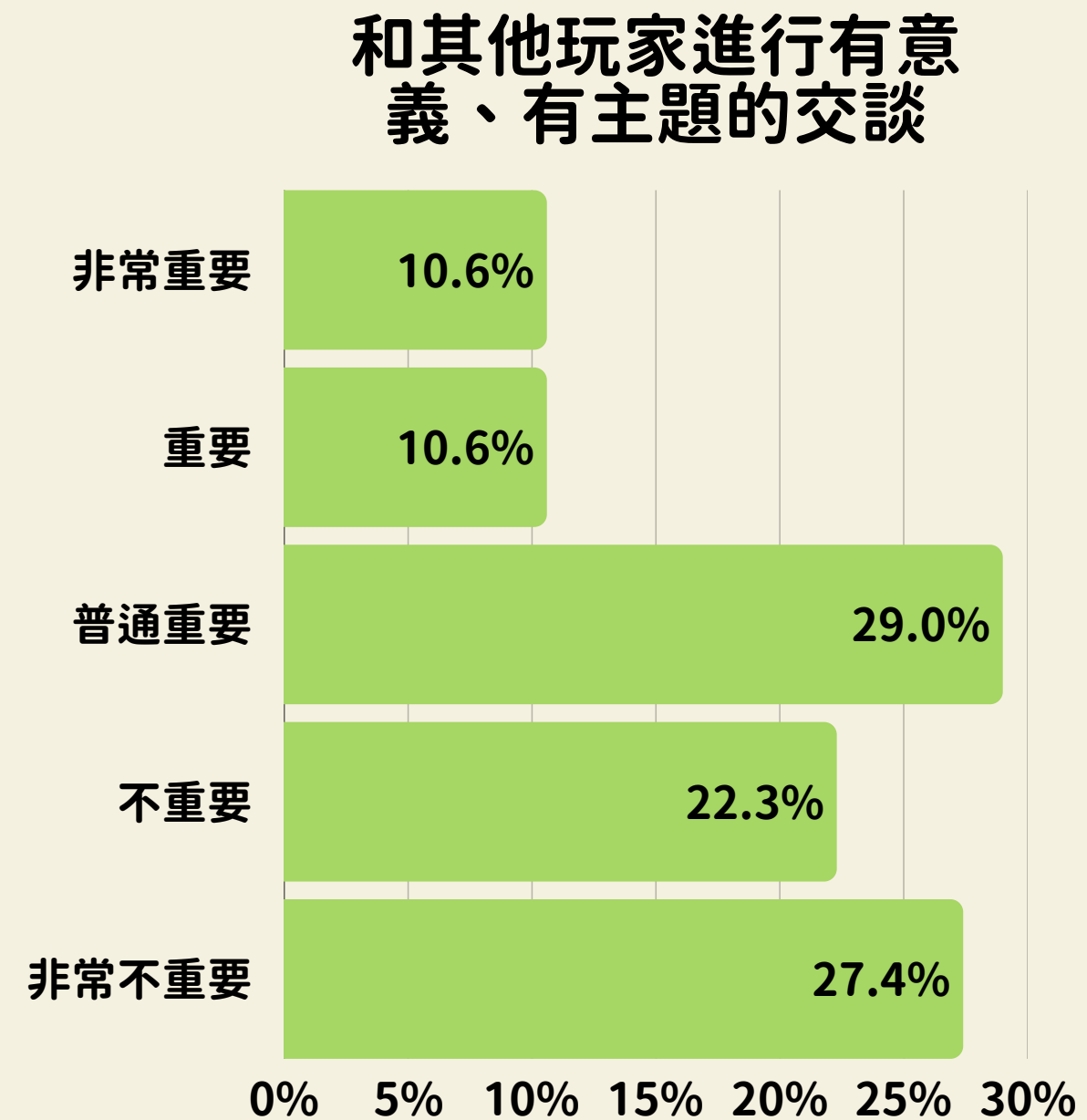
遊戲要素對兒少的重要性

多數兒少覺得，遊戲裡和其他玩家互動其實沒那麼重要。



遊戲要素對兒少的重要性

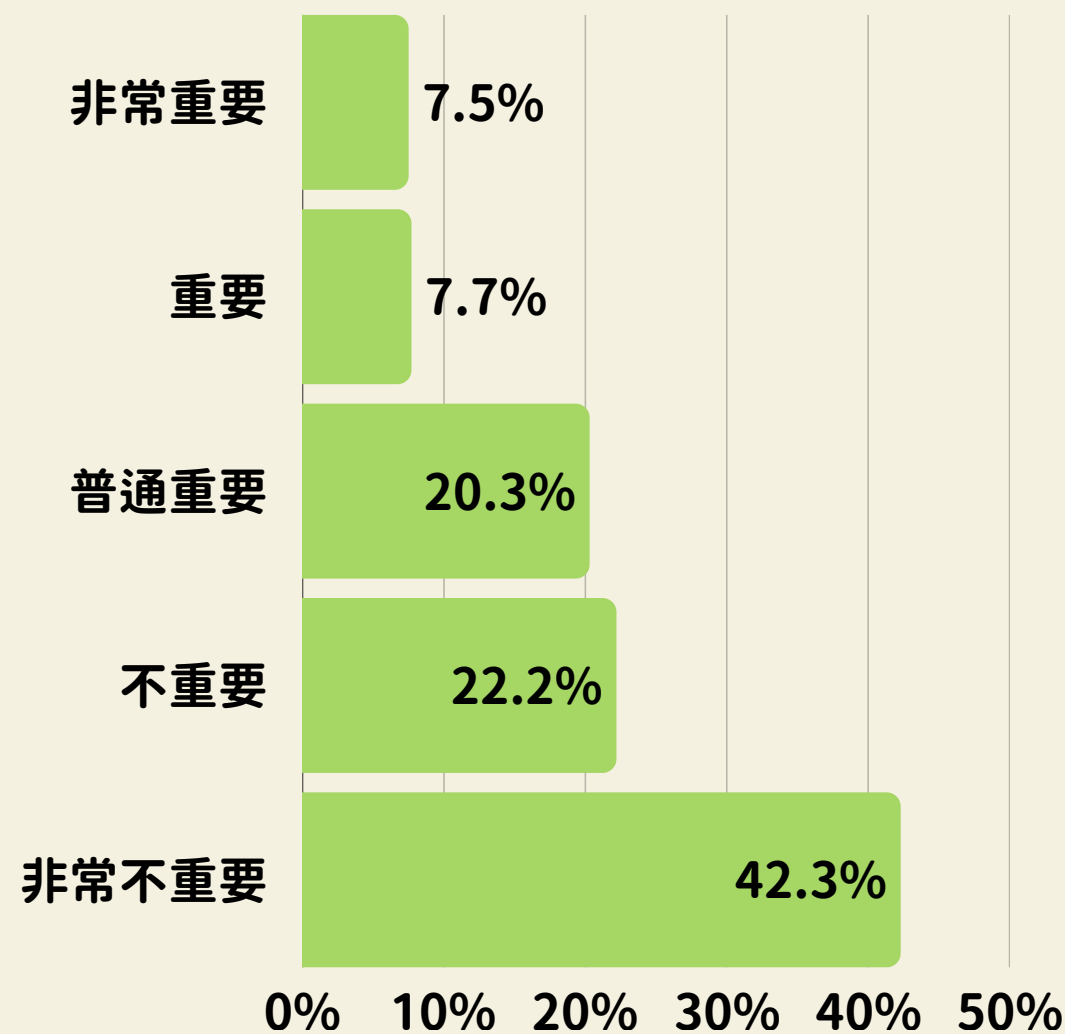
將近六成的受測者認為，與線上玩家談及私人話題並不重要。



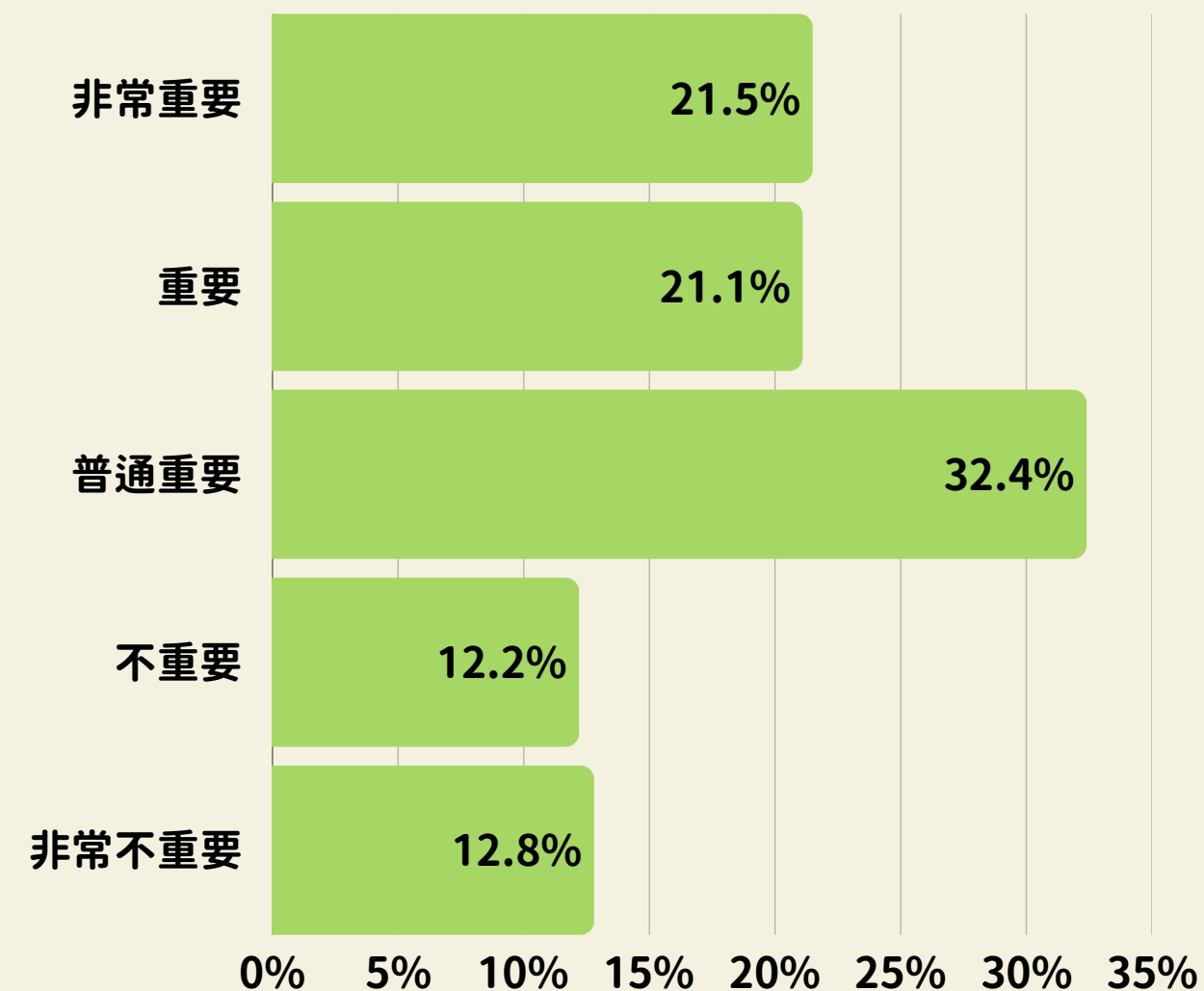
遊戲要素對兒少的重要性

多數兒少不把遊戲當作逃避現實的手段，反而認為它是日常辛勞後的放鬆活動。

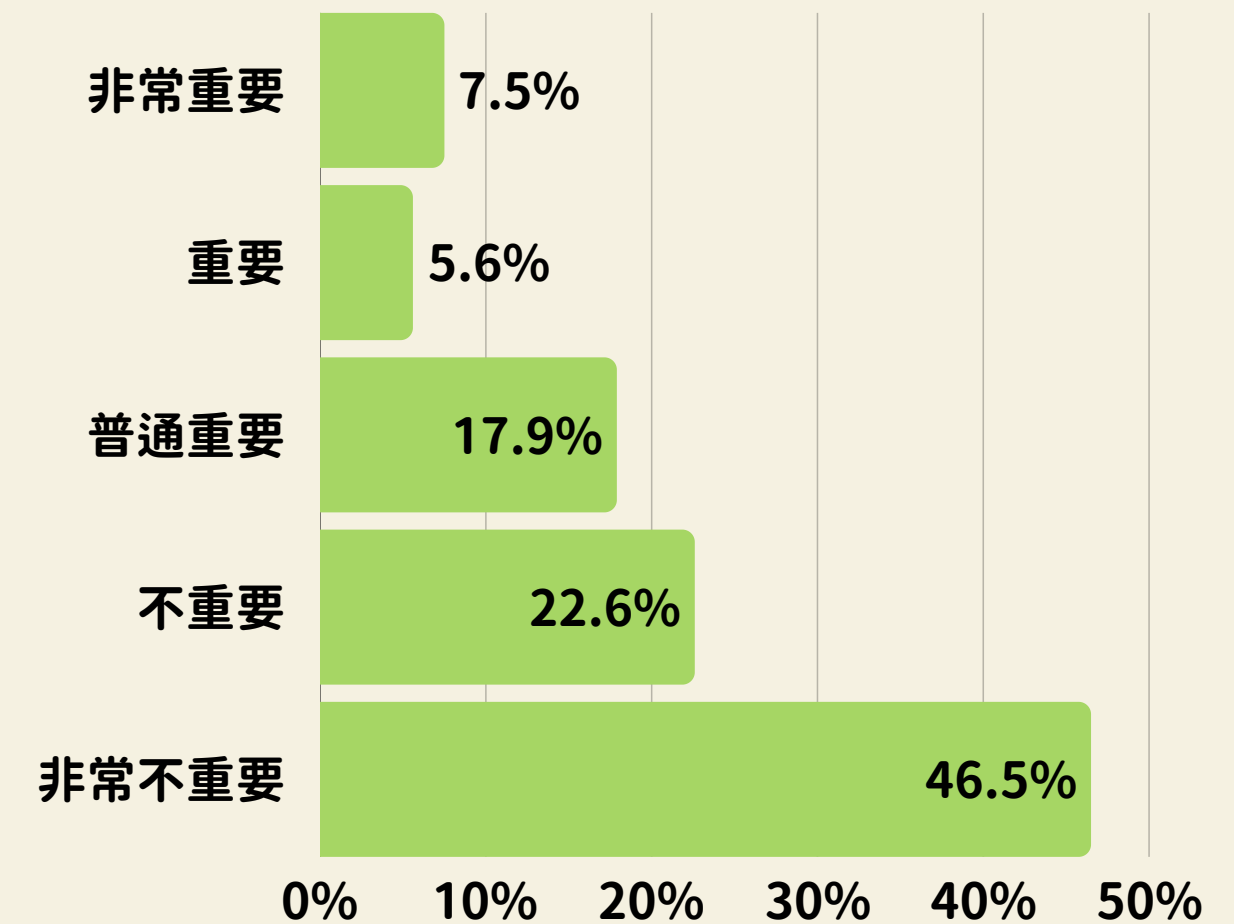
爲了逃避現實生活的
難題或憂慮而玩遊戲



爲了白天辛勞後的放鬆而玩遊
戲



玩的遊戲能帶我逃避現實
世界



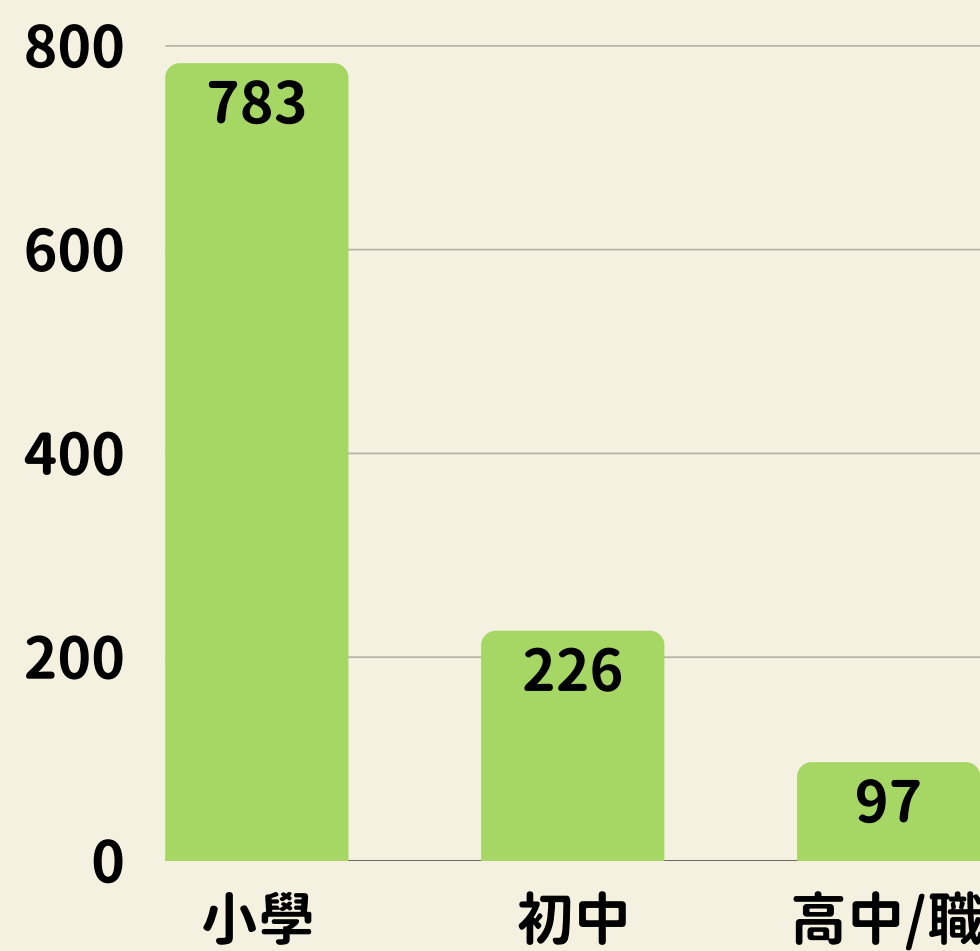
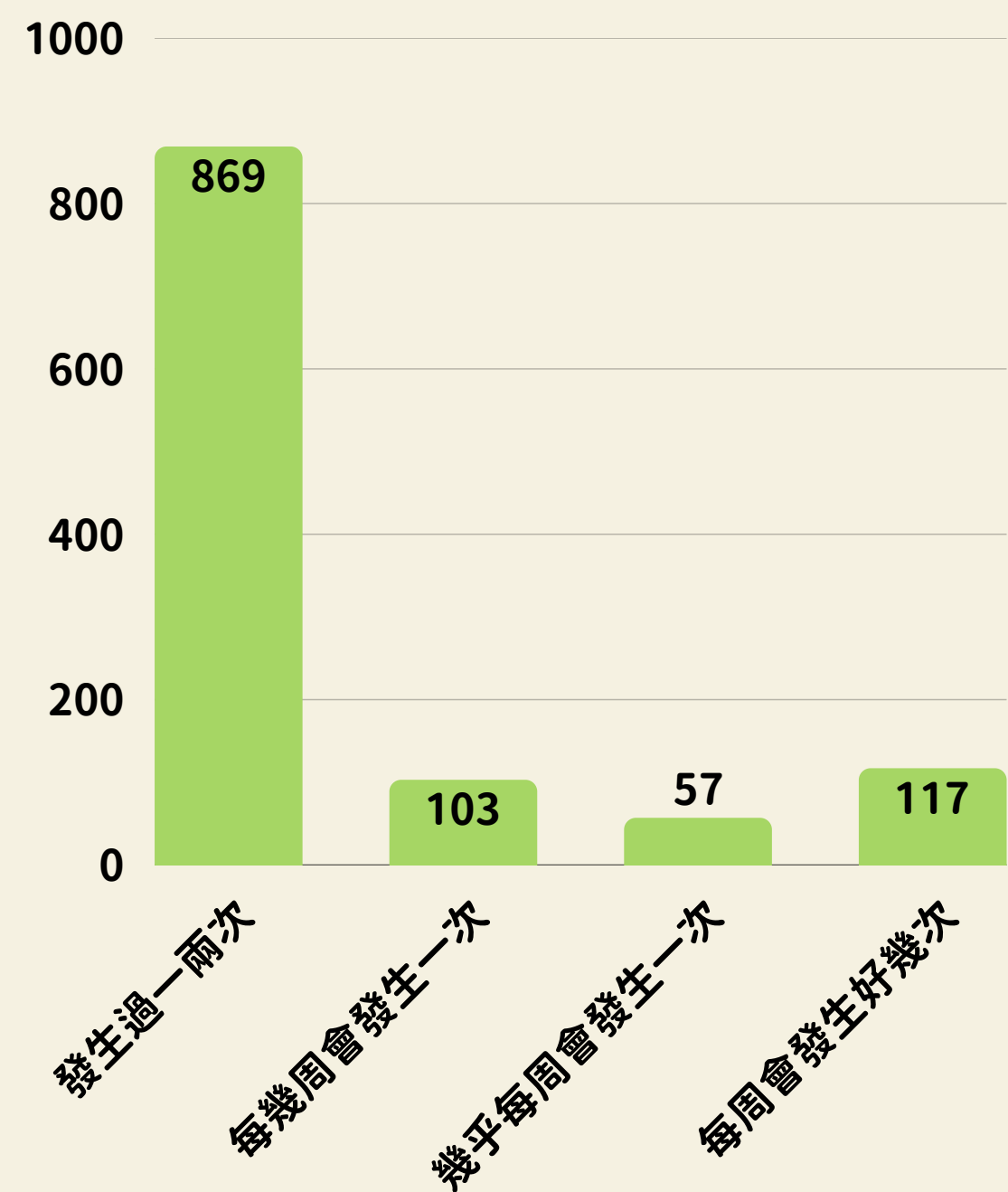
A person is sitting on a wet, reflective floor against a dark, textured wall. The person is wearing dark clothing and is barefoot. The floor is wet, creating a clear reflection of the person and the wall. The wall has a rough, concrete-like texture and some electrical outlets are visible. The overall mood is somber and reflective.

被霸凌經驗

兒少霸凌對身心健康影響深遠，可能導致長期心理創傷，
包括自尊心降低、孤獨感、無助感，甚至引發失眠、自傷或
自殺想法。

網路上用惡意或傷人的暱稱來叫我

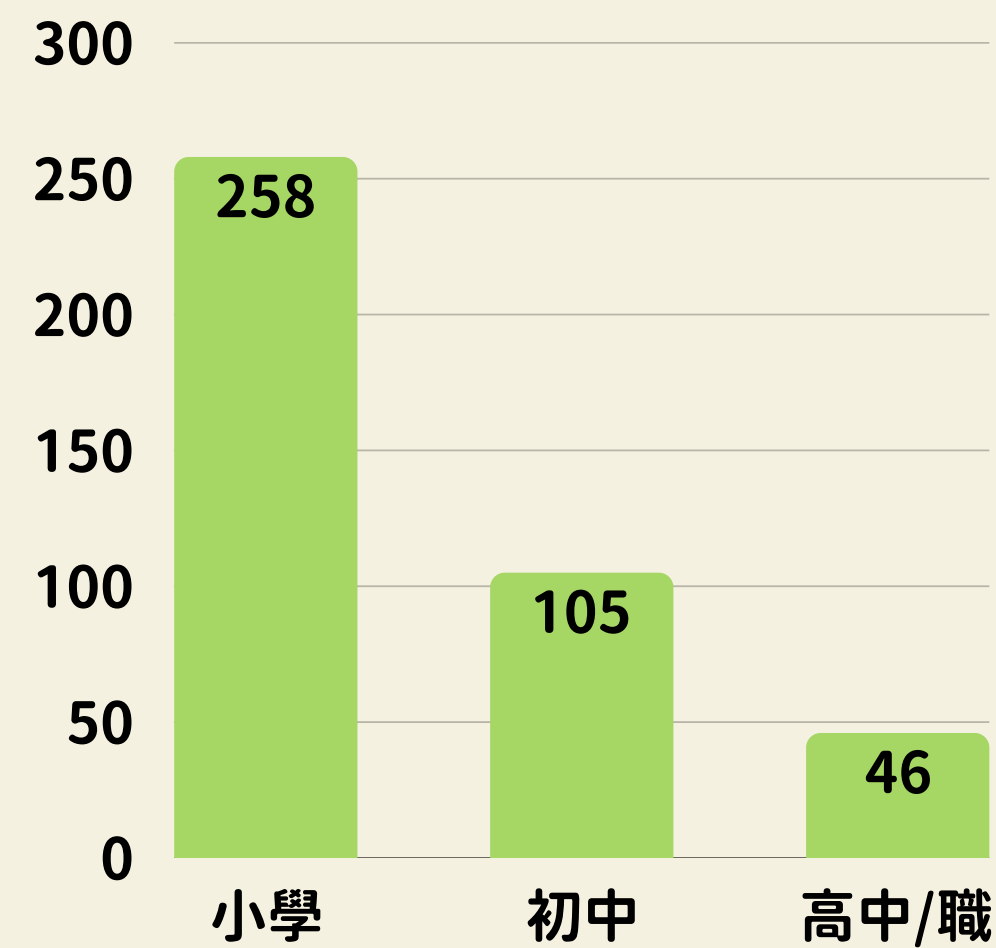
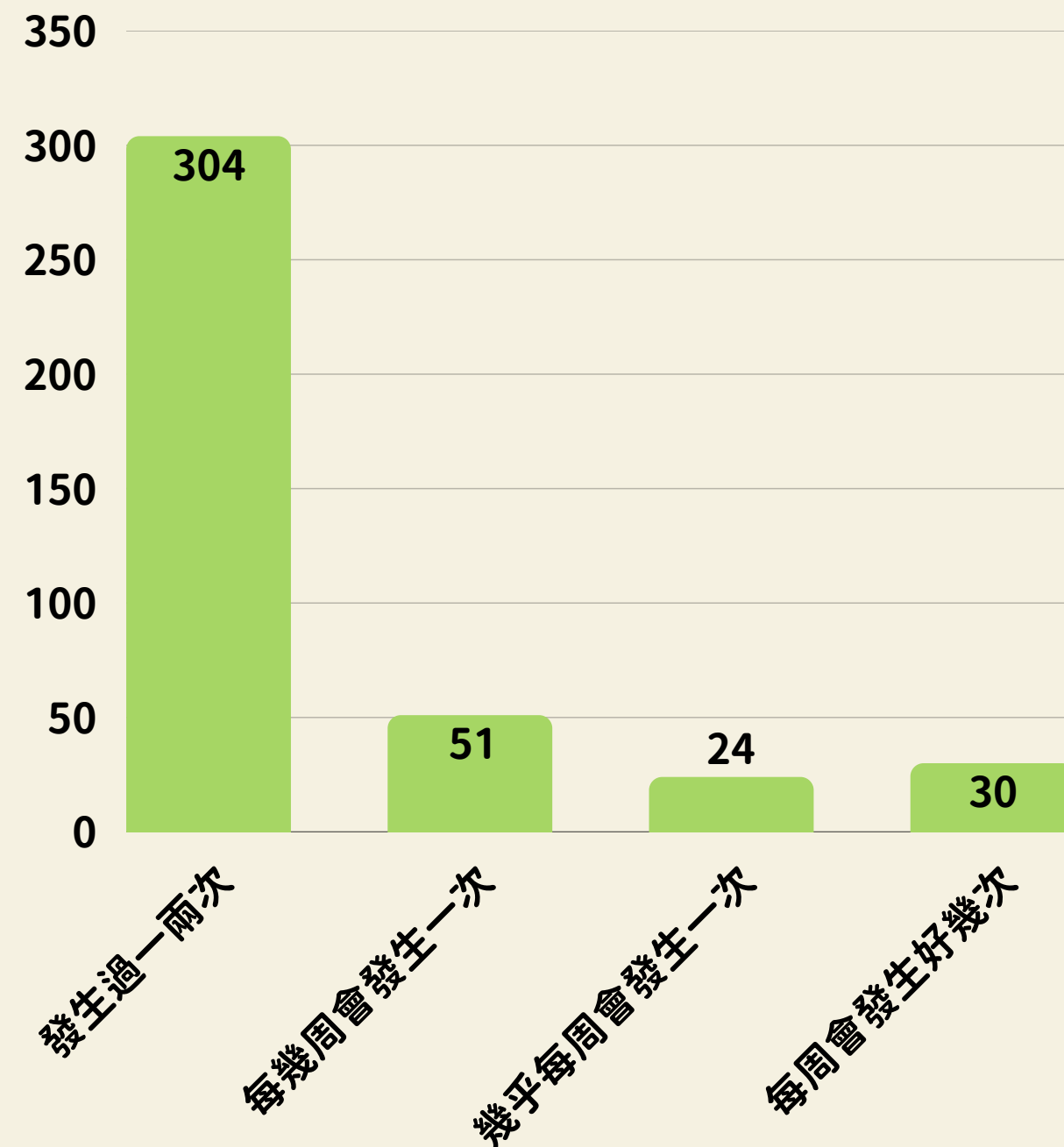
填測者於網路上，於網路上有"在網路上被人用惡意或傷人的暱稱來稱呼"以上之經驗，共計1,146人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

網路上傳送或散佈與我有關的惡意或傷人的照片/影片

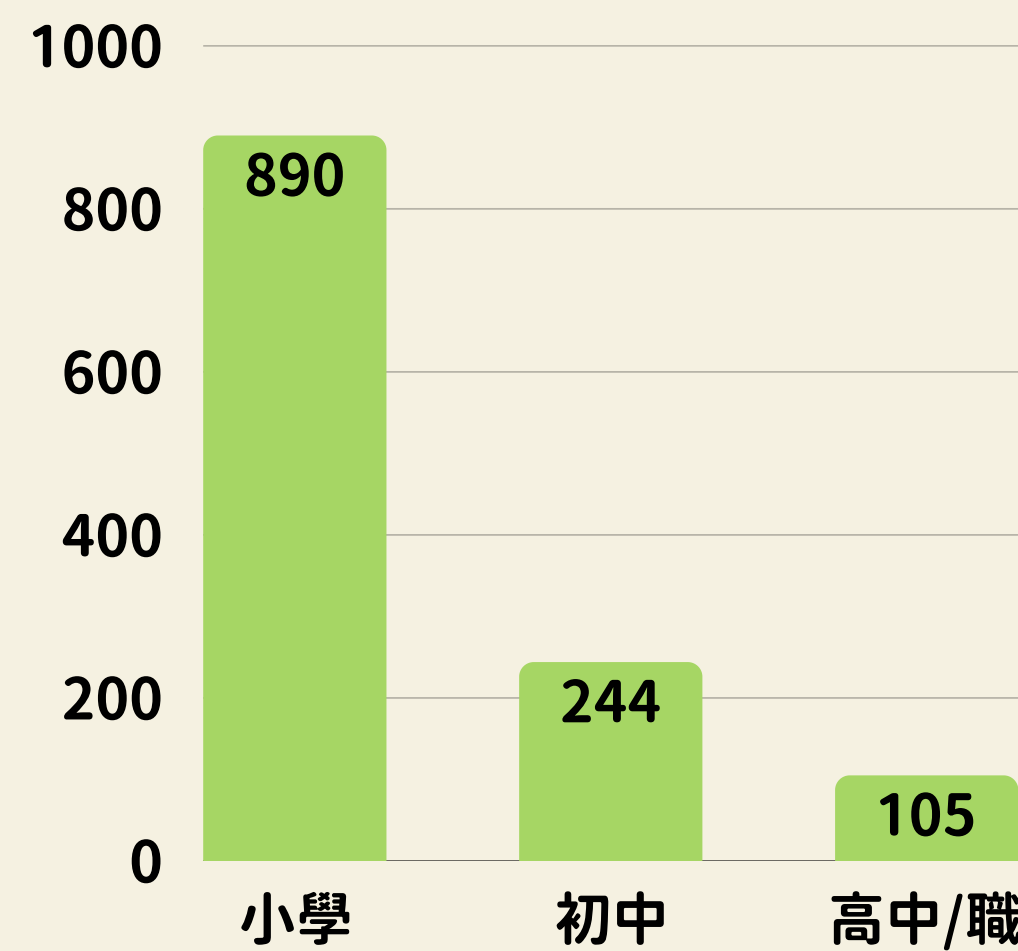
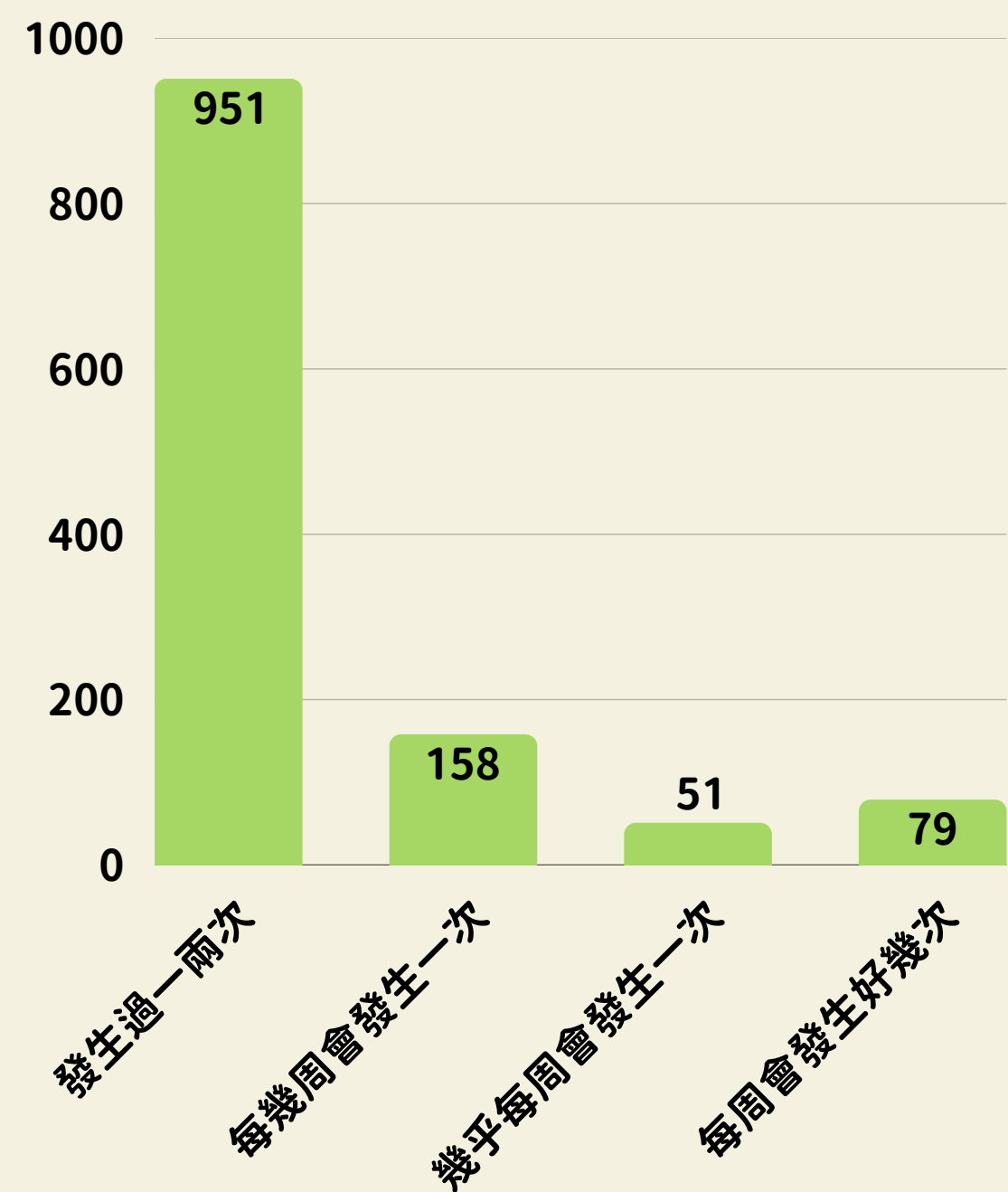
填測者於網路上，有"被傳送或散佈與我有關的惡意或傷人的照片/影片"經驗者，共計409人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

現實中其他學生或其他學生們強迫我做一些我不想做的事情

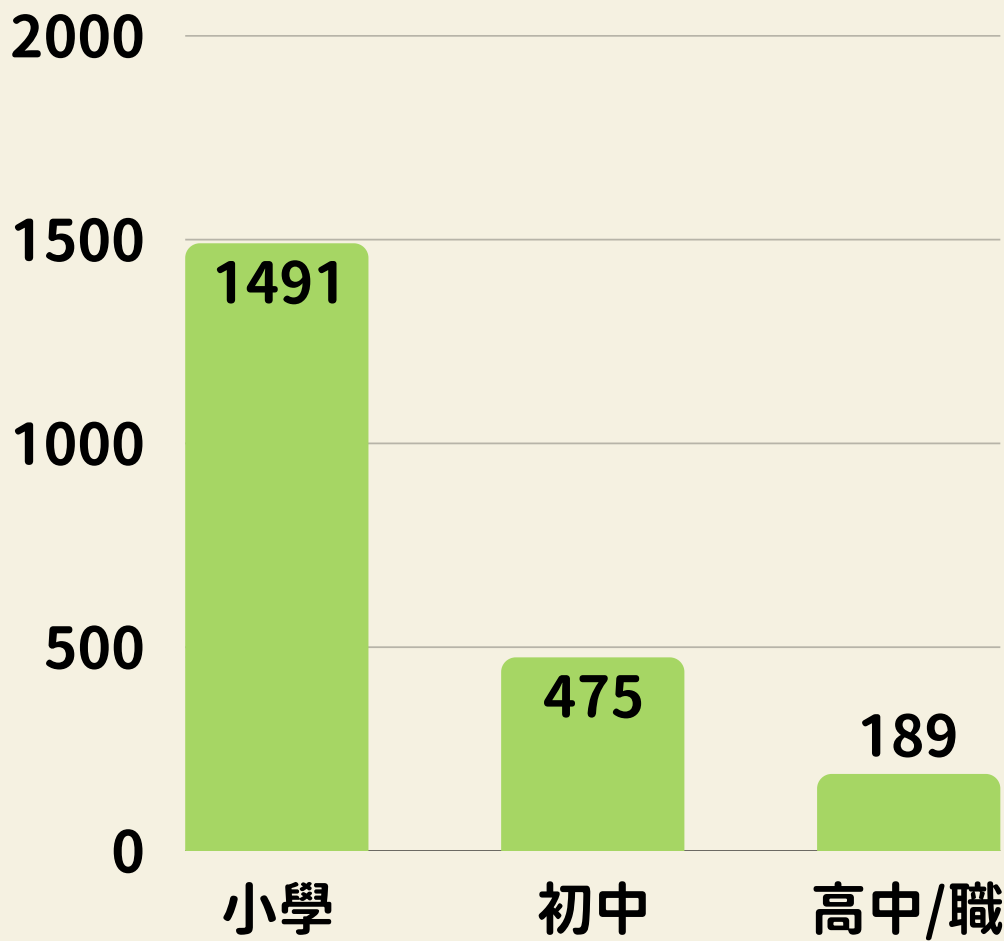
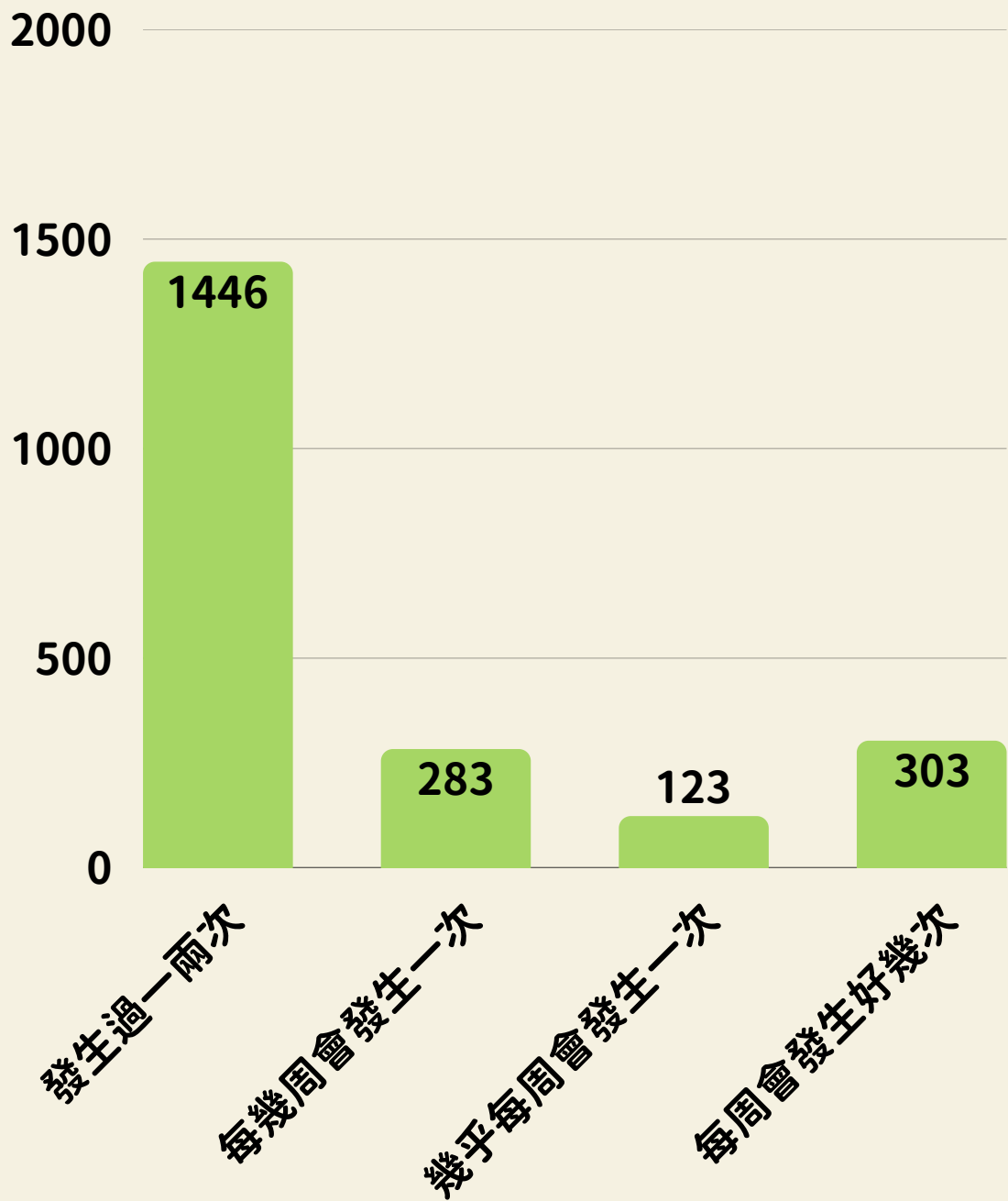
填測者在現實中，有"被其他學生或其他學生們強迫做一些不想做的事情"經驗之人數，有1,239人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

現實中其他學生或其他學生們用惡意或傷人的暱稱來叫我

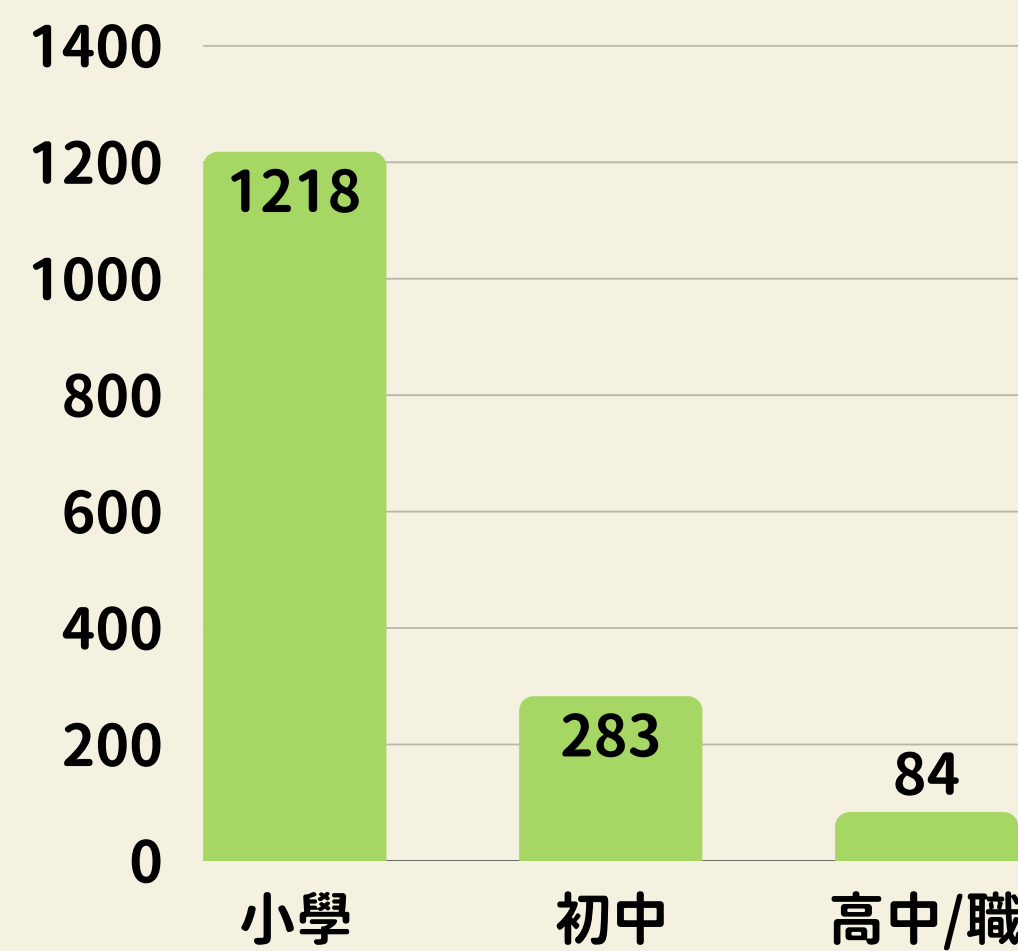
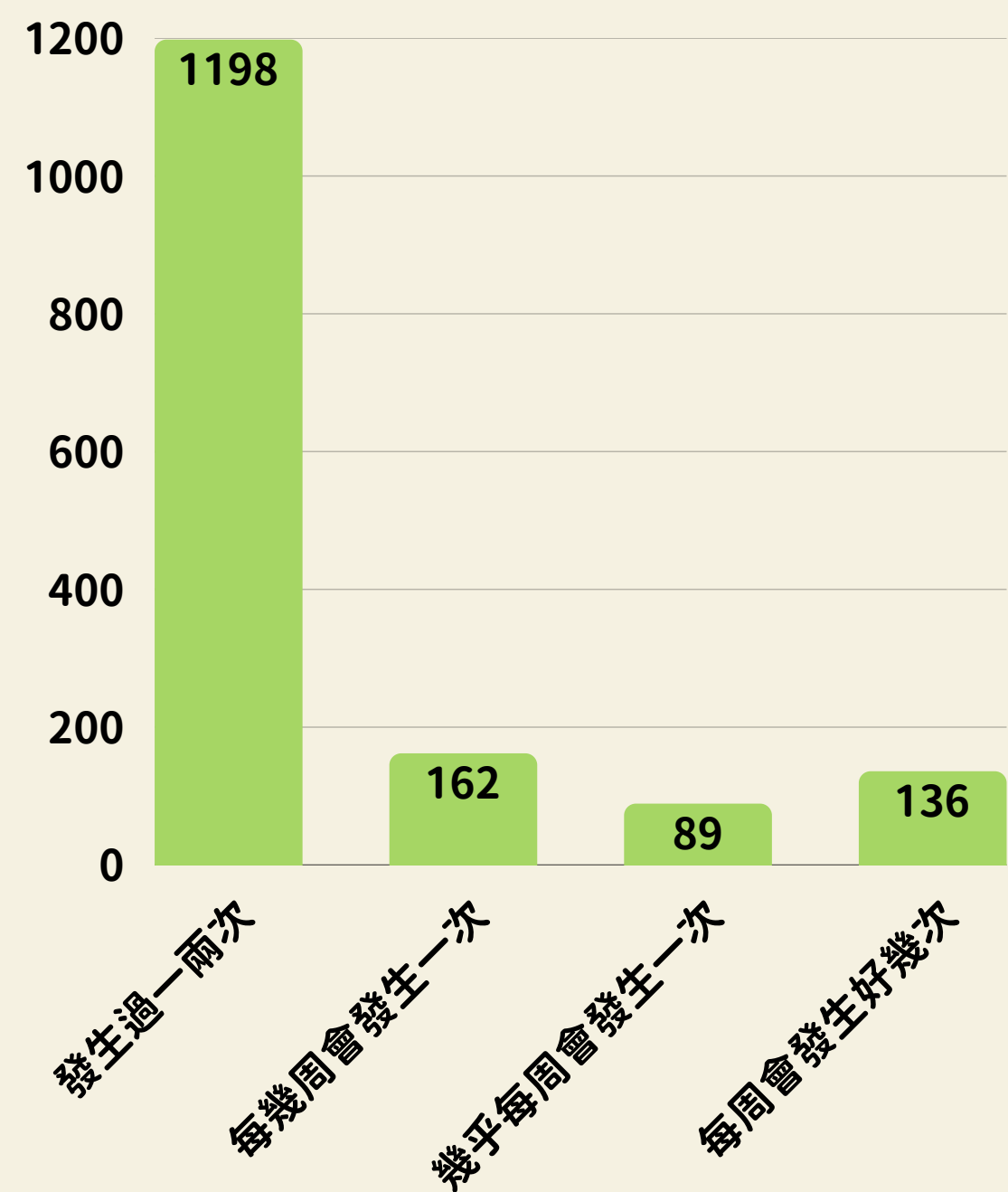
填測者在現實中，有"被其他學生或其他學生們用惡意或傷人的暱稱稱呼"之人數，合計有2,155人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

現實中其他學生或其他學生們故意揍我、打我、踢我，或推擠我

填測者在現實中，擁有"被其他學生或其他學生們故意揍、打、踢，或推擠"之經驗，人數有1,585人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

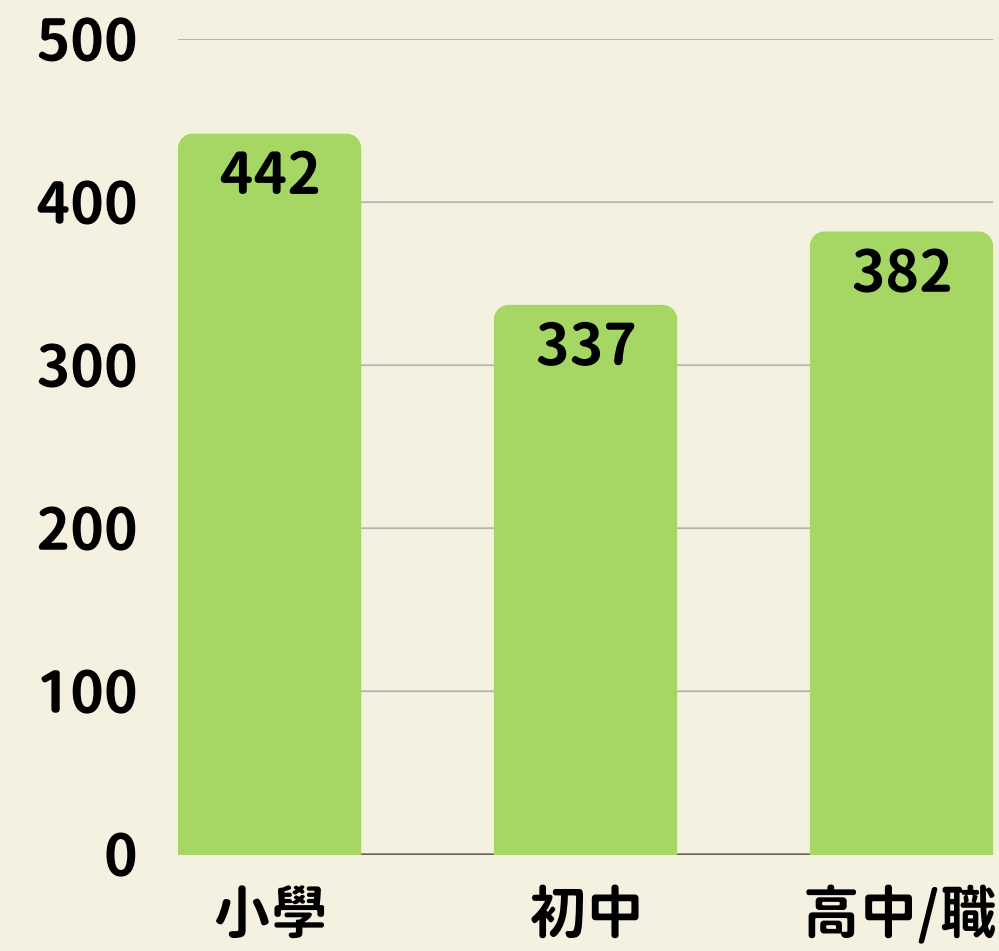
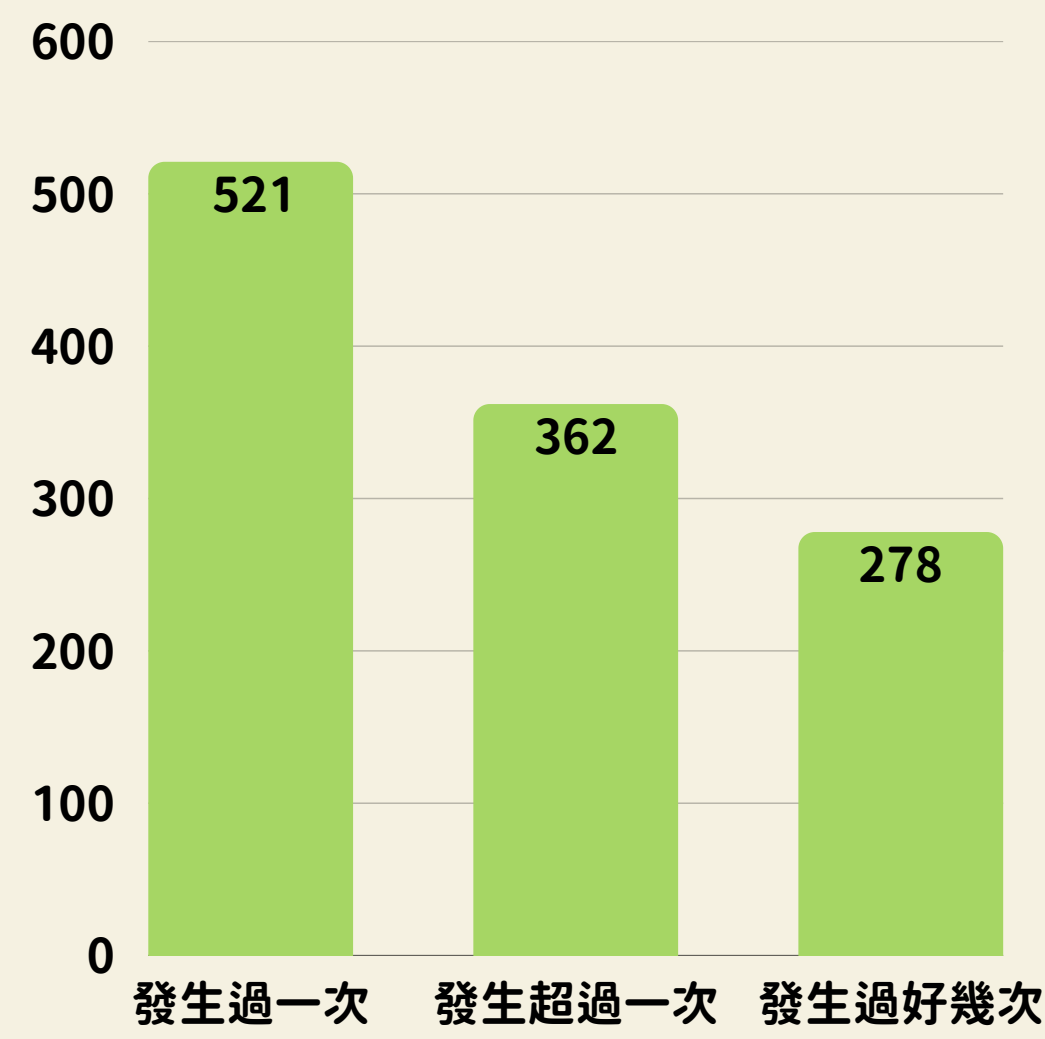
A close-up, low-angle shot of a silver laptop. The screen is tilted back, and a vibrant rainbow light effect emanates from the top edge of the display, spreading across the keyboard area. The keyboard is visible, with keys in various colors (black, white, and some colored keys). The overall lighting is dark, with the rainbow light providing the primary illumination.

自傷經驗

兒少長路上會遇到各式的挑戰與挫折，
在無力調適甚至遭遇霸凌時，有可能會出現自傷行為。

曾經很認真地想像傷害自己的身體部位

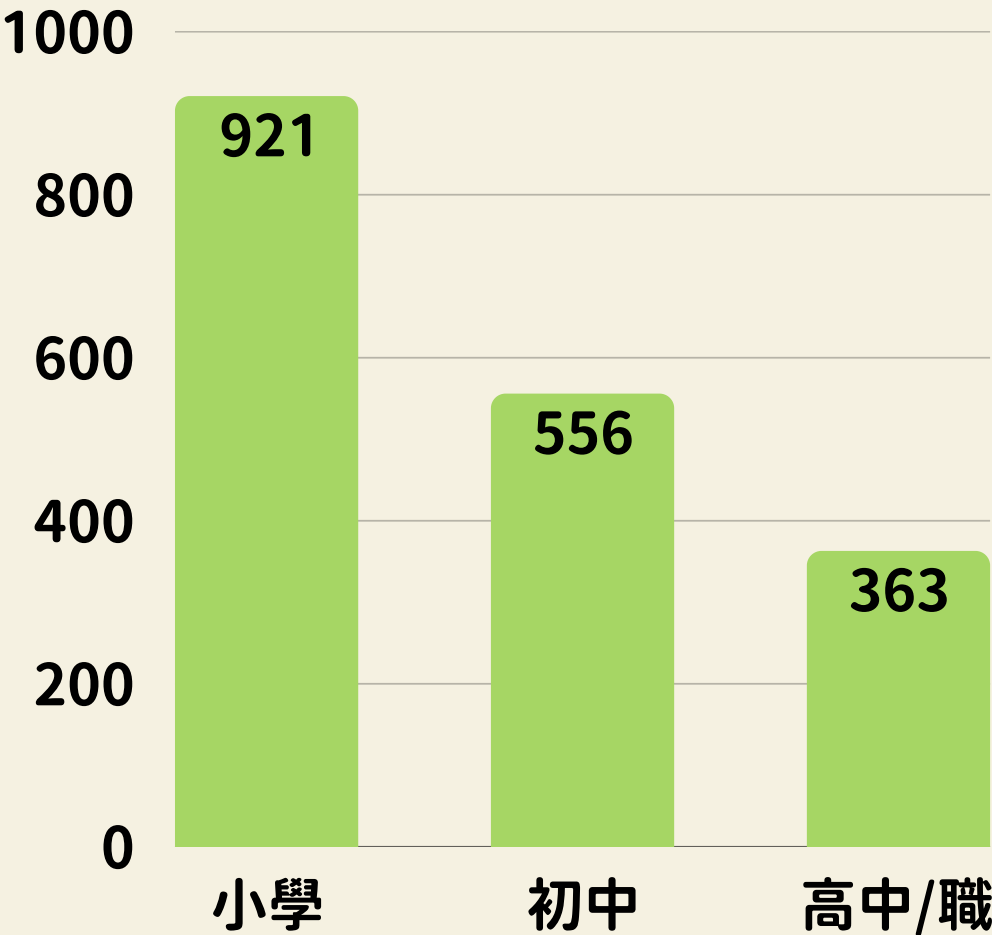
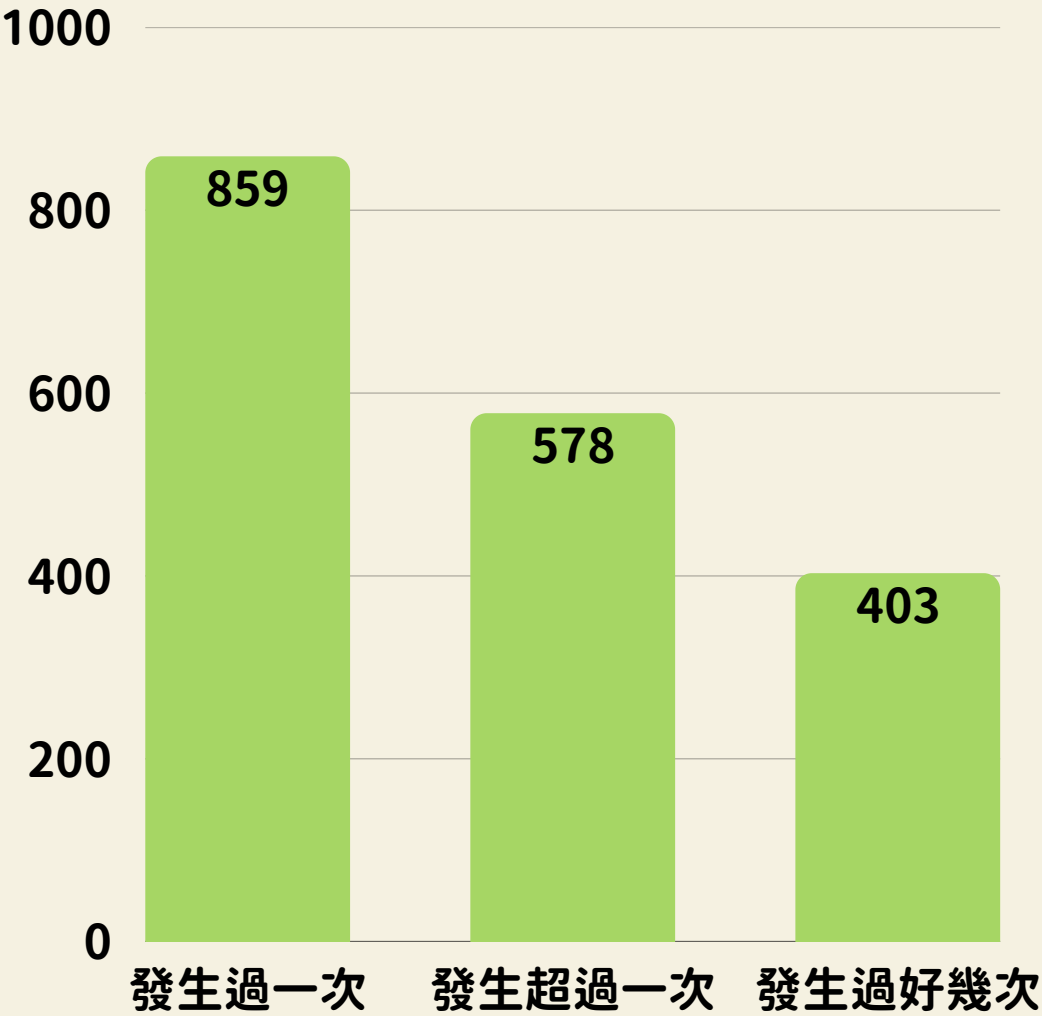
填測者中，曾經很認真地想像傷害自己的身體部位的人數有1,161人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

曾經故意刮、揉，或抓自己的皮膚，直到弄破皮膚或流血

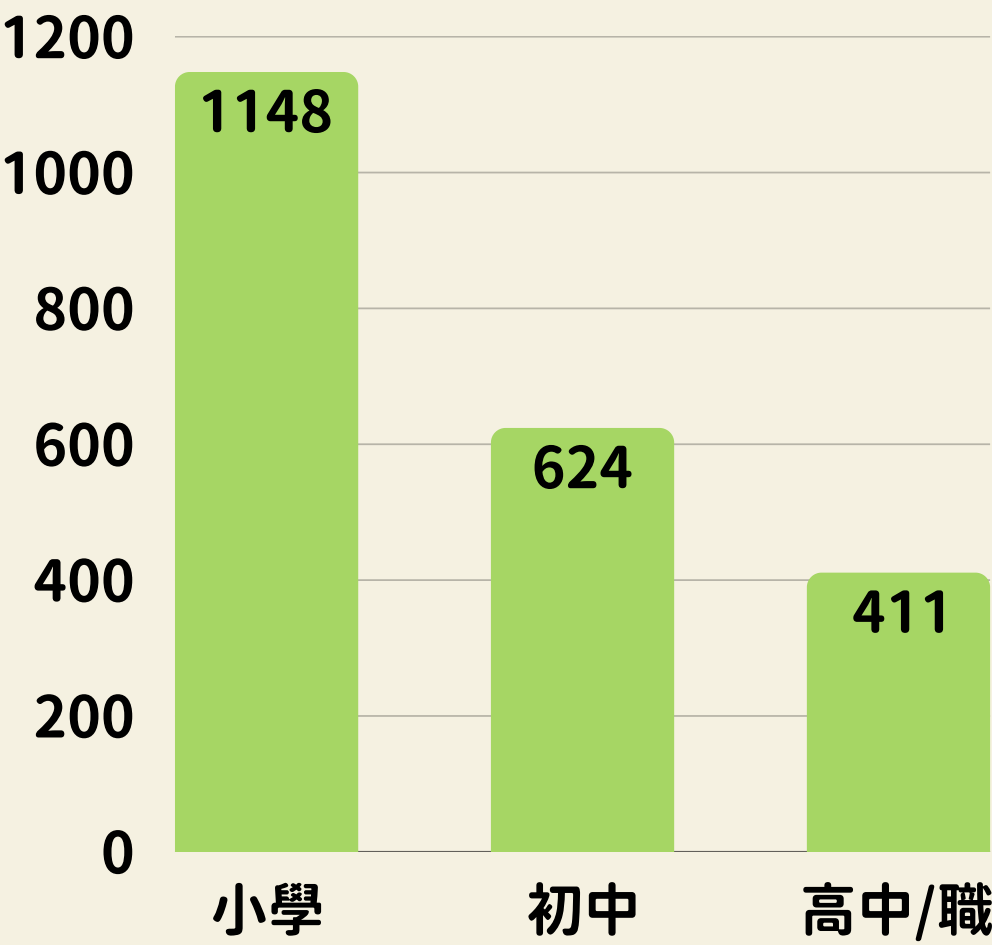
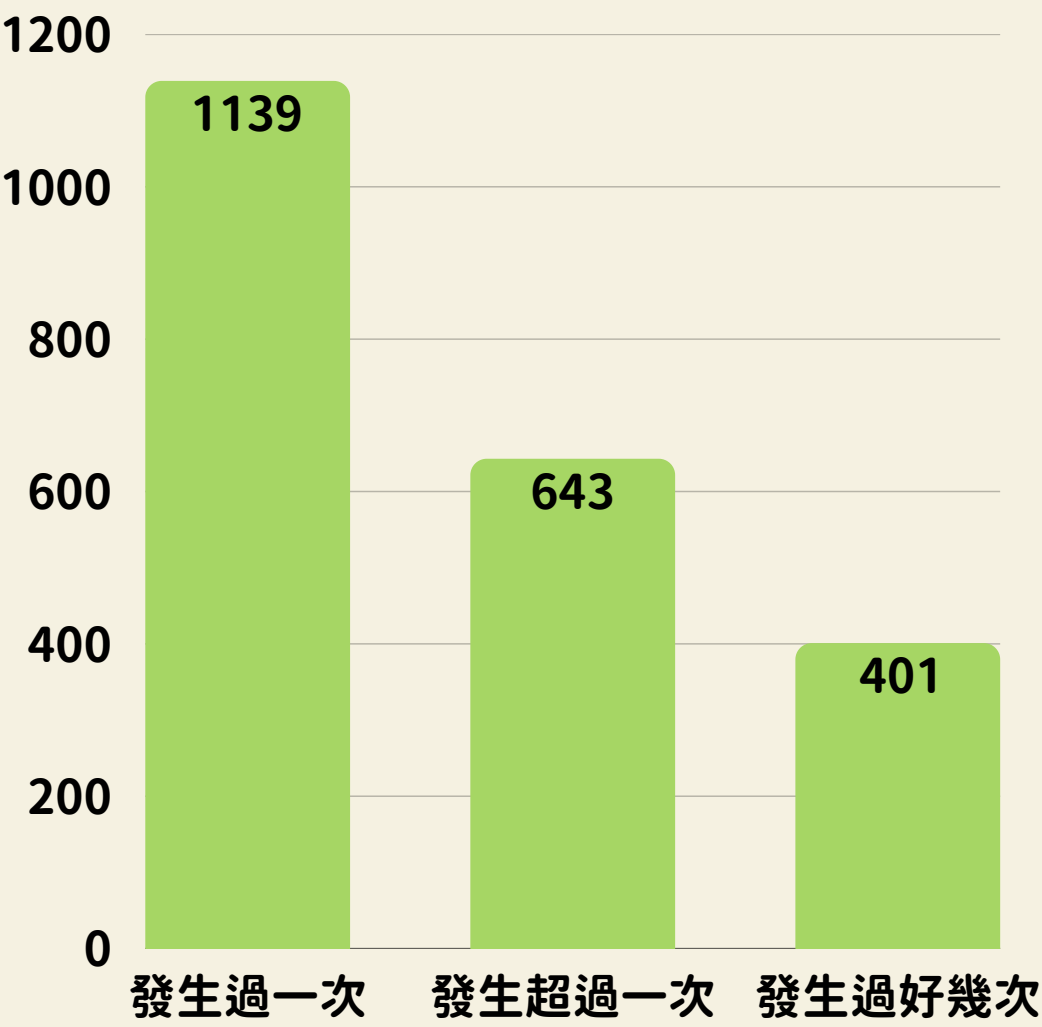
填測者中，有發生故意刮、揉，或抓自己的皮膚，直到弄破自己皮膚或流血的人數有1,840人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

曾經故意割傷自己的皮膚

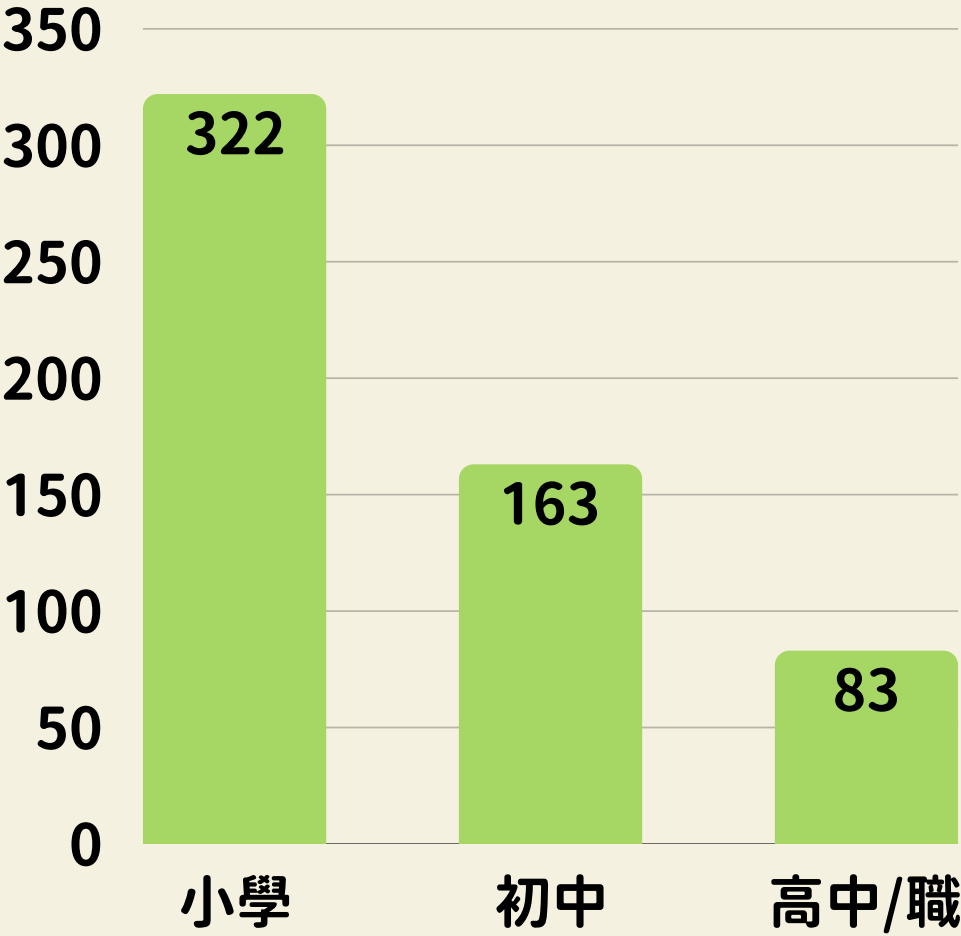
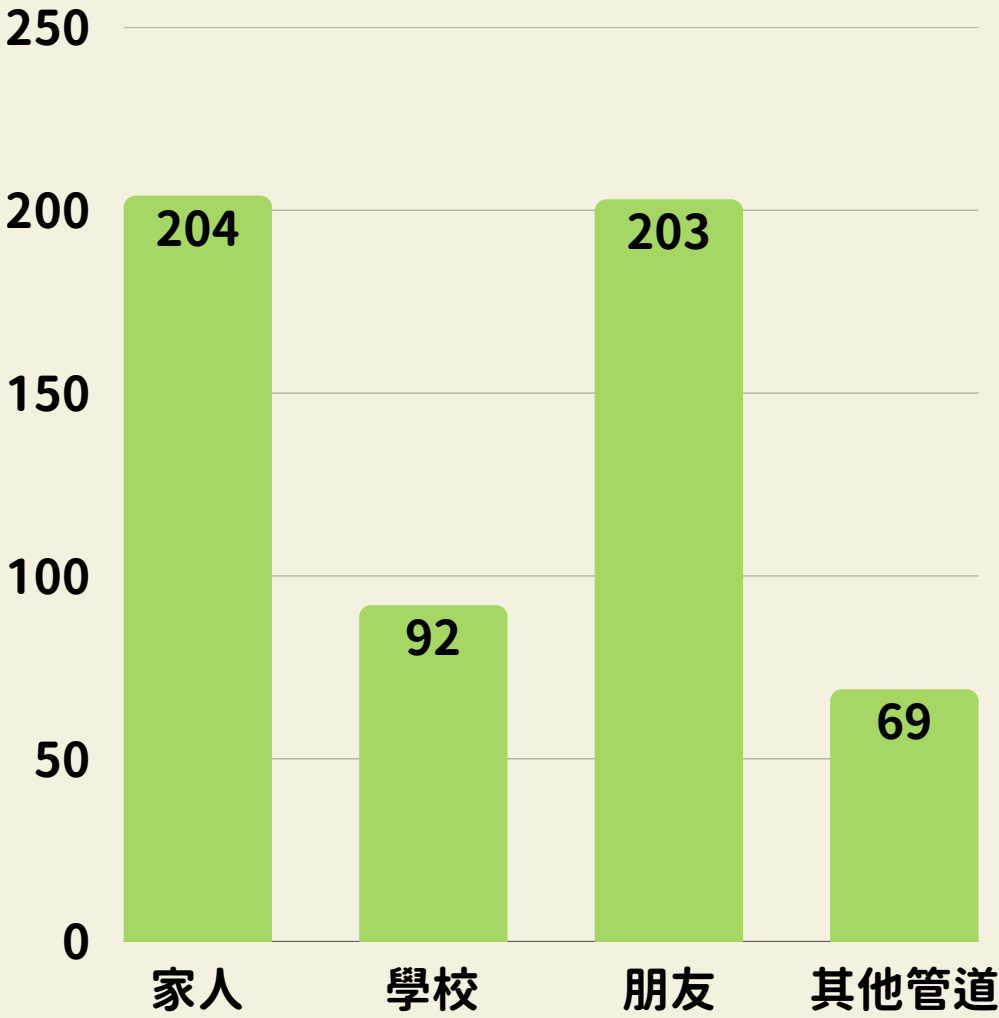
填測者中，有發生故意割傷自己皮膚的人數有2,183人。




總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

有因爲「傷害自己」的相關情形，尋求協助

填測者中，有以上因爲「傷害自己」的相關情形，尋求協助的人數有568人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

A photograph of two teenagers sitting on a brick wall. The teenager on the left is wearing a grey hoodie and blue jeans, looking down at a smartphone. The teenager on the right is wearing a grey t-shirt and blue jeans, also looking at a smartphone. They are both wearing sneakers. The background is slightly blurred, showing other people and a brick wall.

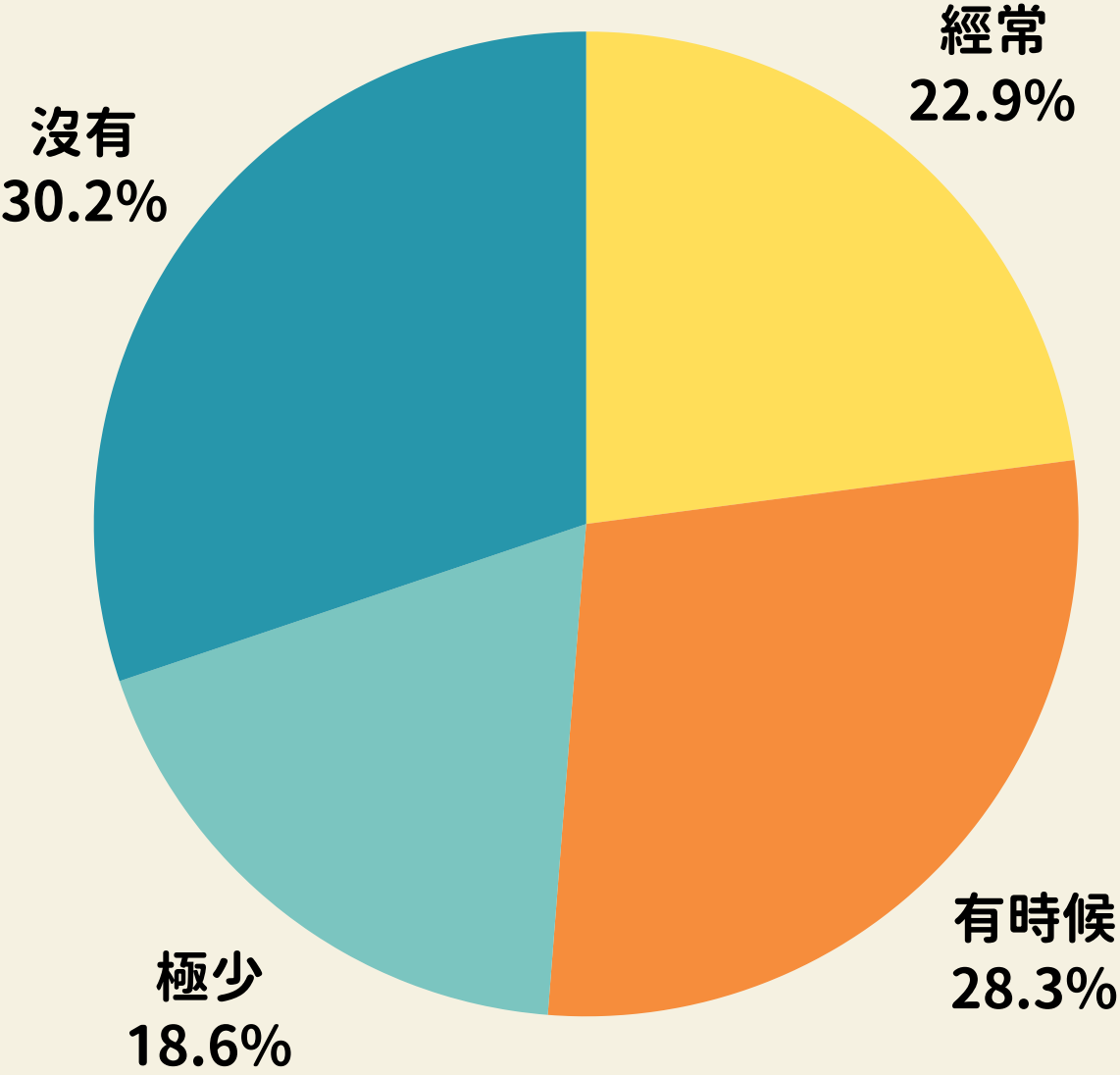
心理健康狀態

測驗中，我們詢問了兒少近一週的主觀感受，以掌握其近期狀態。

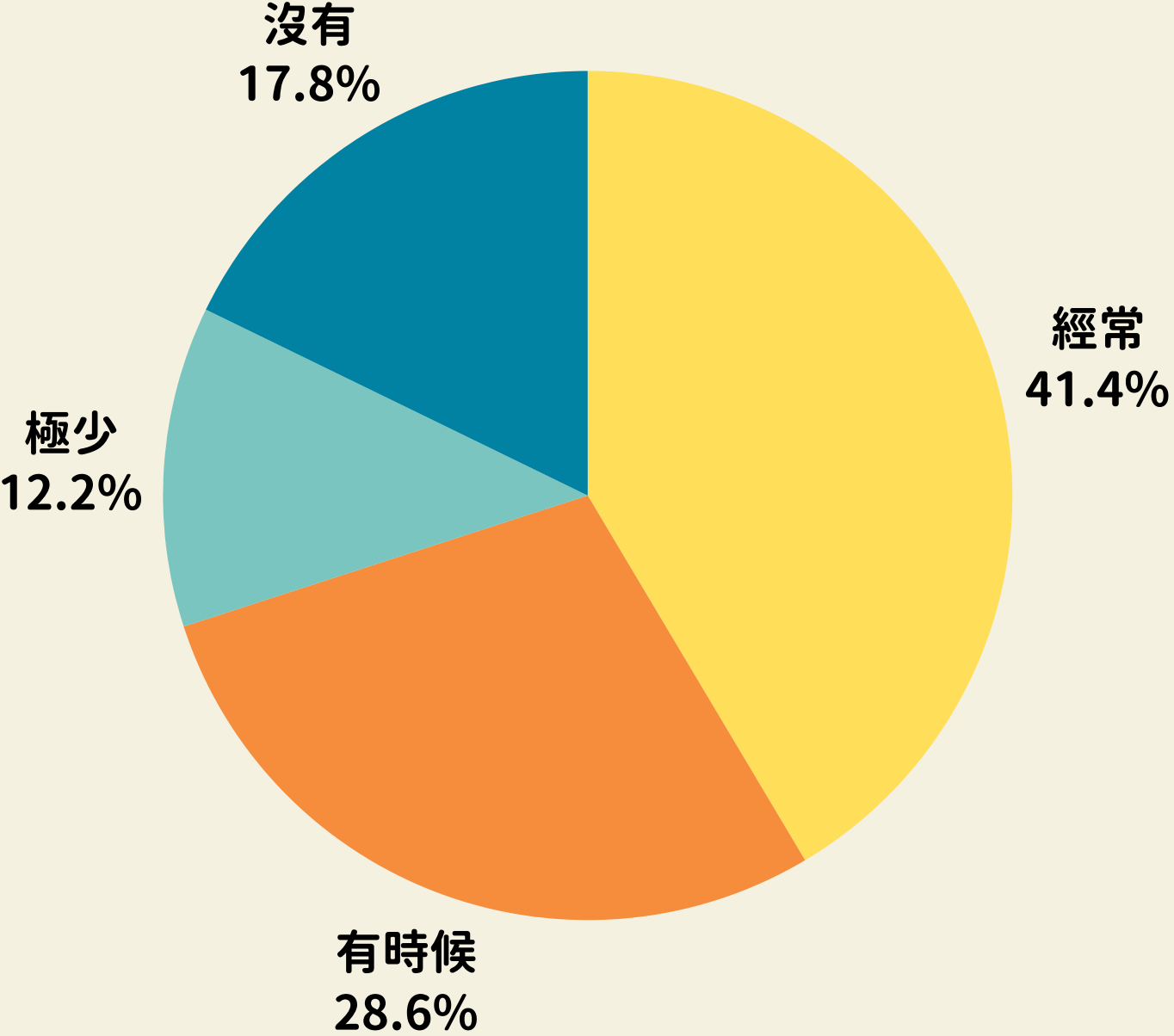
在過去的一週中我...

超過半數受測者對未來抱持希望，同時也有超過半數受測者表示在過去一週感受到快樂。

對未來充滿希望



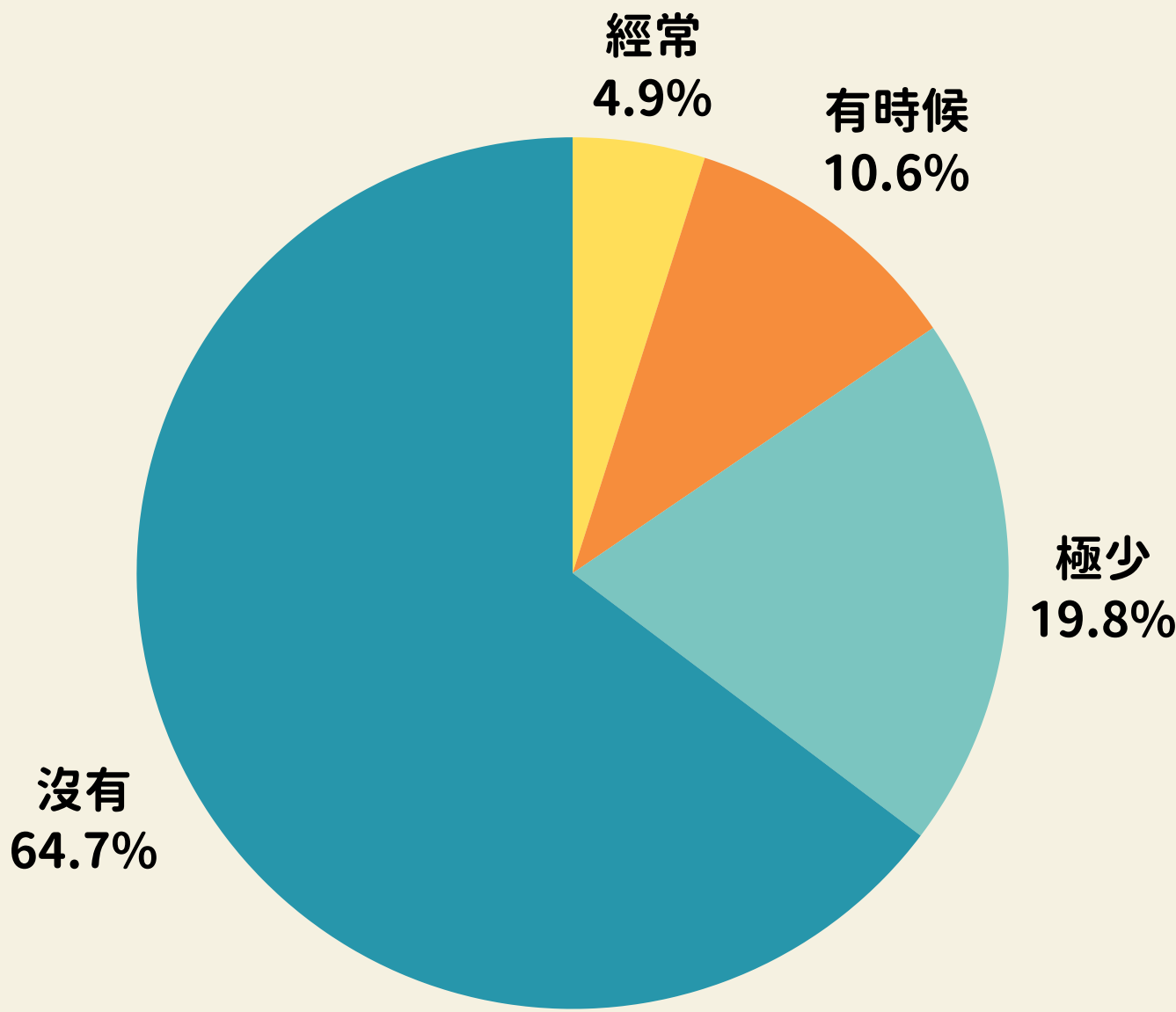
覺得很快樂



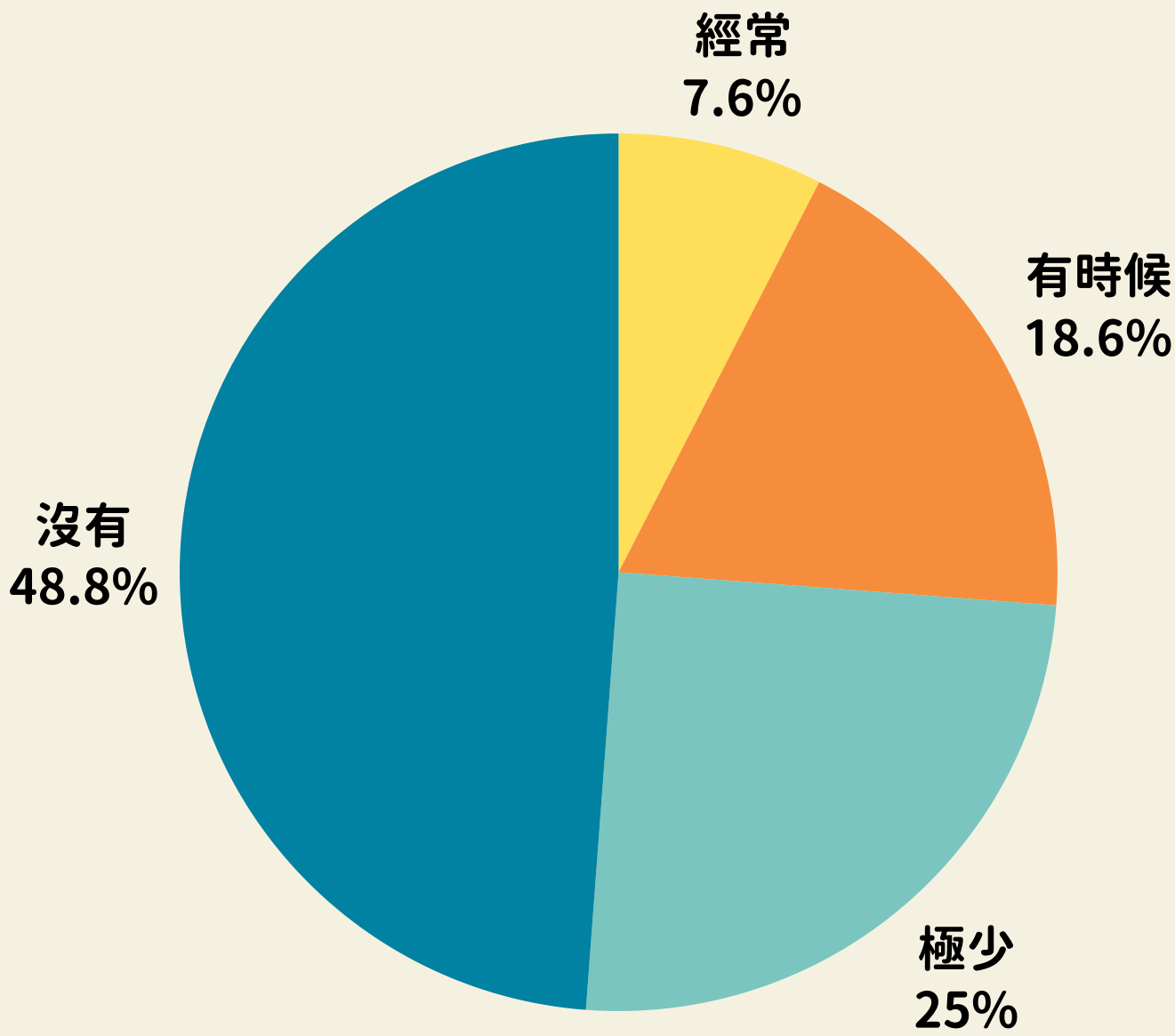
在過去的一週中我...

約有4.9%受測者在過去一週經常感到寂寞，也有7.6%受測者表示在這一週經常感覺心情很不好。

覺得很寂寞



覺得心情很不好



A person wearing a brown coat is seen from the side, looking out of a train window at night. The window shows a blurred view of the outside world. In the foreground, a smartphone is visible, displaying a blue screen. The overall scene is dimly lit, with the primary light source being the window and the phone's screen.

對於違法認知

兒少在數位環境中所面臨的相關法律議題，不僅限於避免觸法，更需具備法律意識以保護自身權益，預防在網路互動中遭遇侵害或誤觸法律紅線。

Yes

No

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？

79%

21%

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？

79%

21%

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？

79%

21%

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？

66%

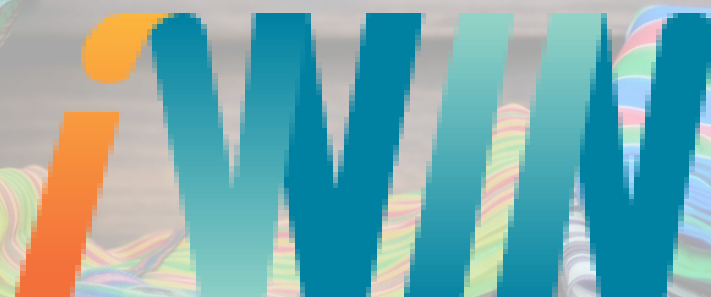
34%

你是否知道未滿13歲不能註冊FB、IG、TIKTOK帳號？

62%

38%

感謝參與兒少網路安全的各單位
有您們與iWIN的合作
得以讓兒少擁有安全的網路世界



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