

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。

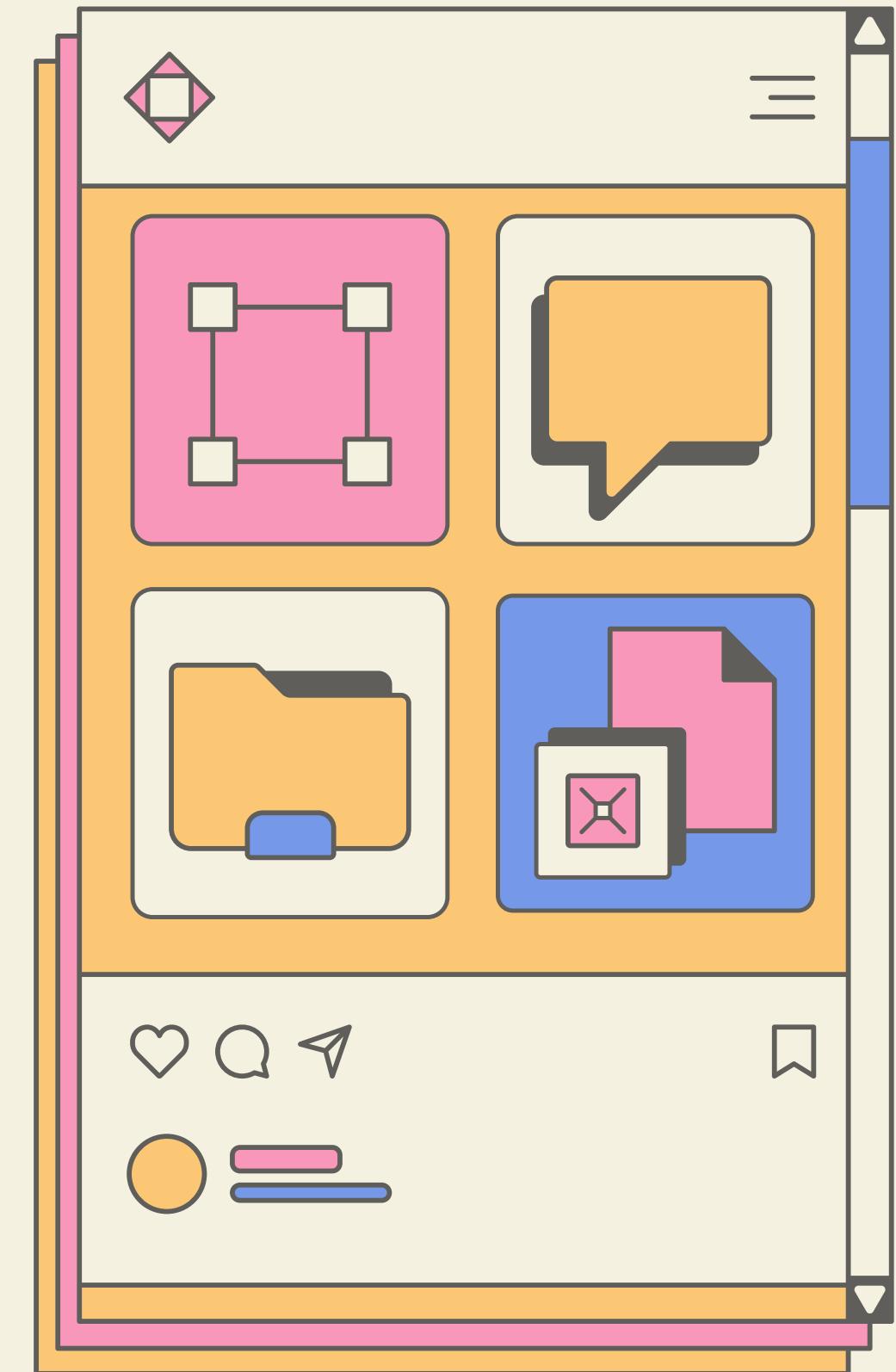
本計畫於臺灣本島及澎湖、金門、連江等地區同步推動，透過學校報名與推薦方式邀請參與，並提供線上電子問卷連結，由各校協助安排施測流程，邀請學生自行填答。在此，iWIN謹向全國各級學校致上最誠摯的謝意，感謝貴校對本計畫的支持與協助，並一同為守護兒少網路安全貢獻心力。

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。

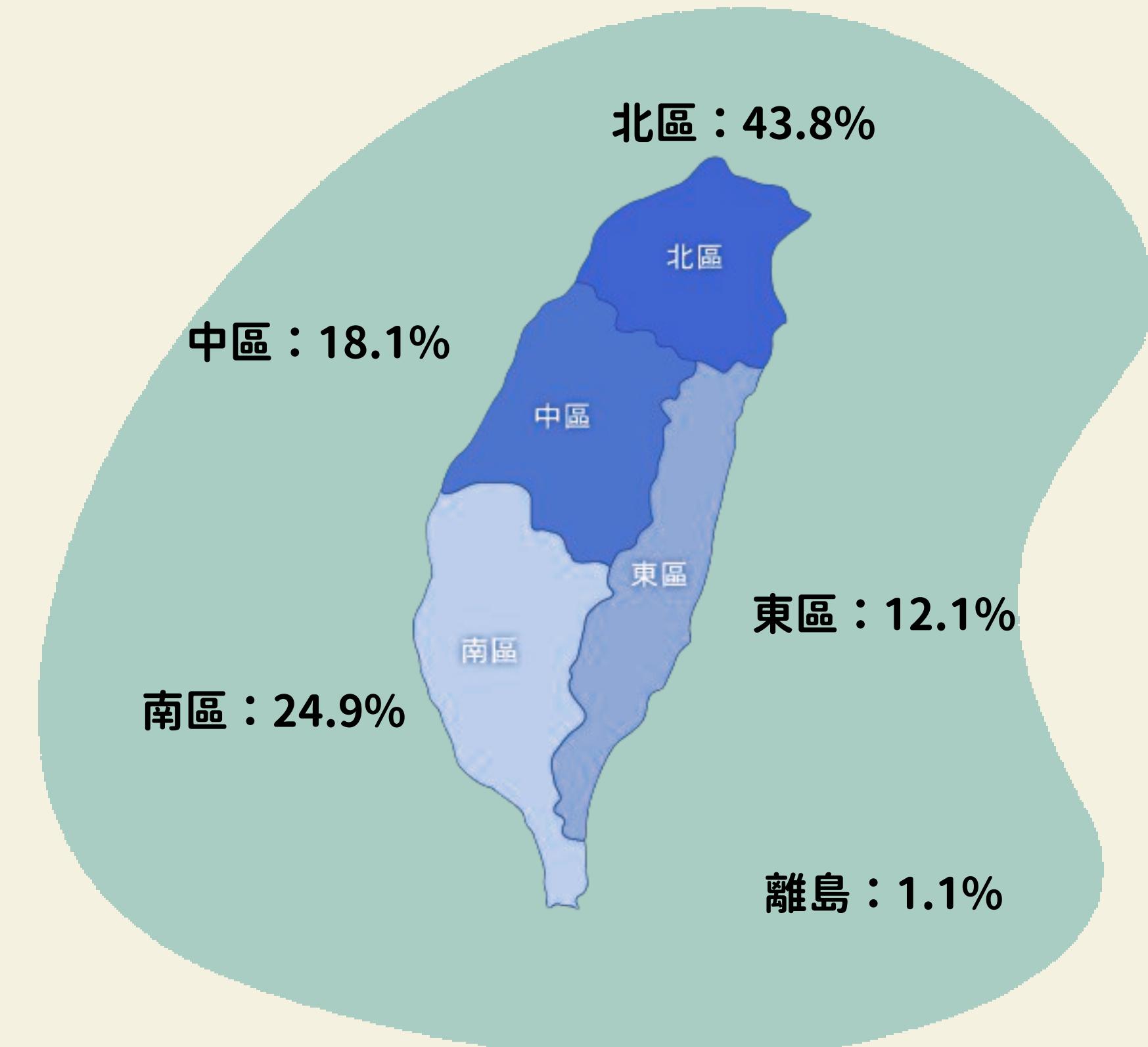
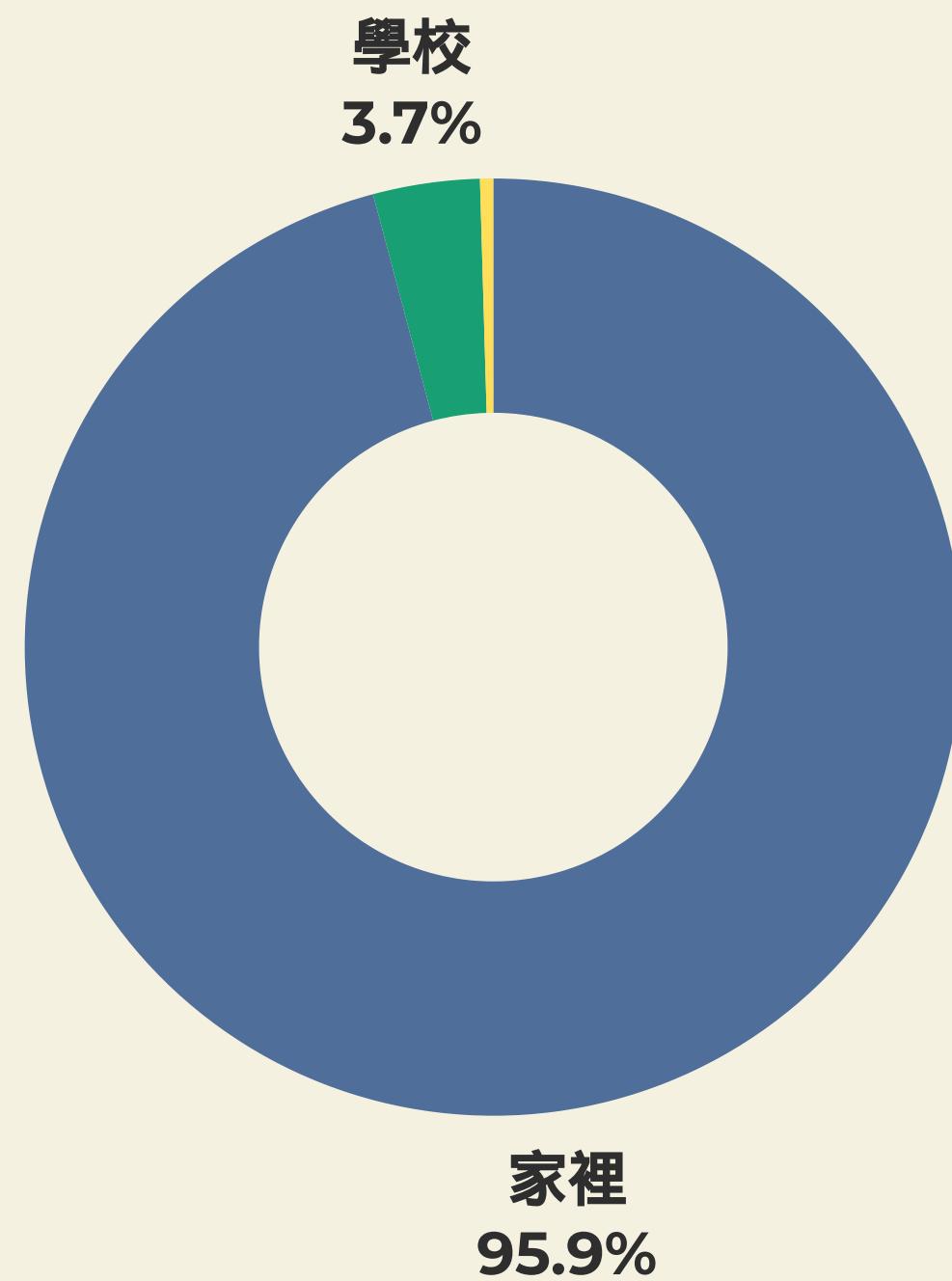


施測背景

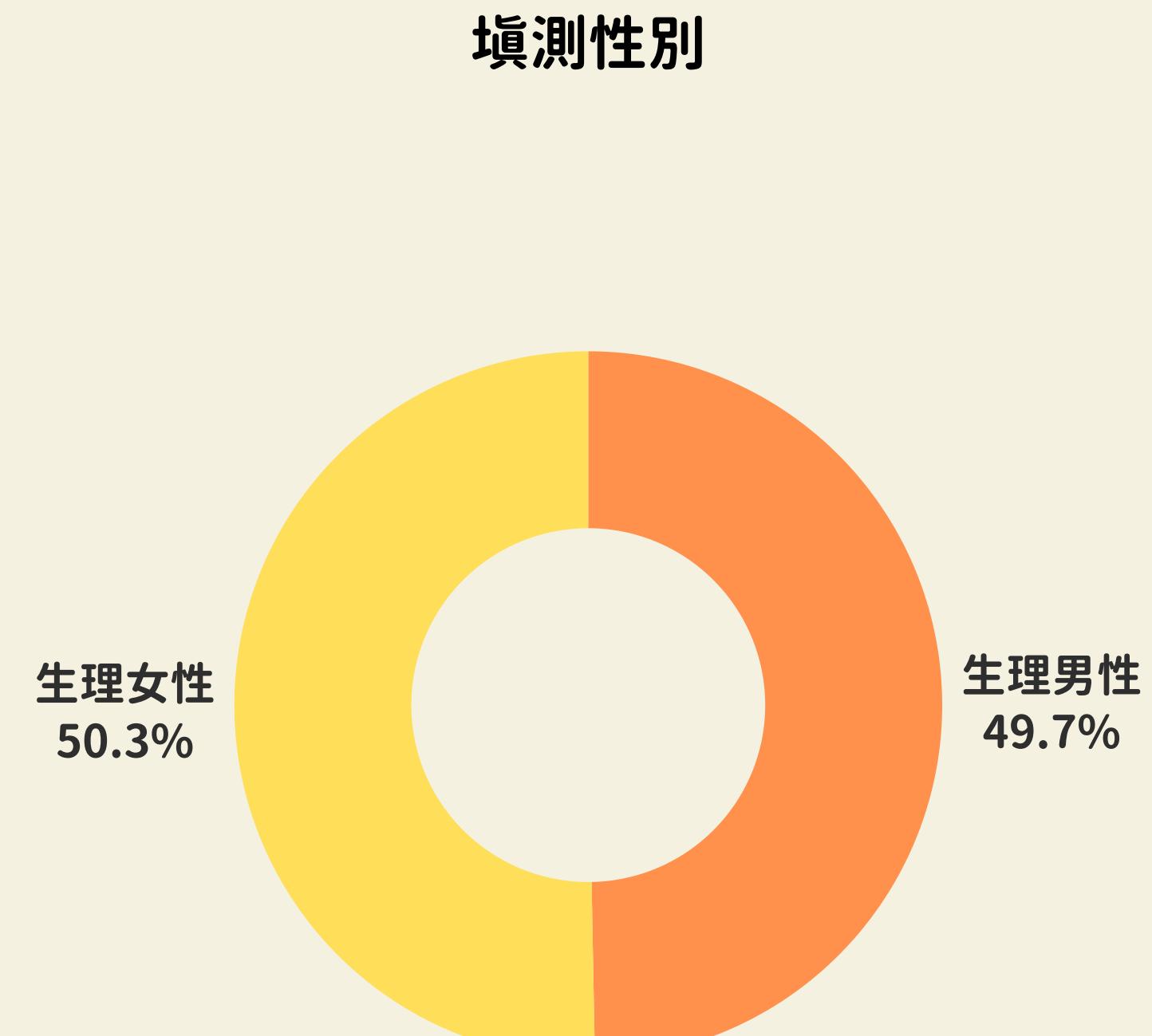
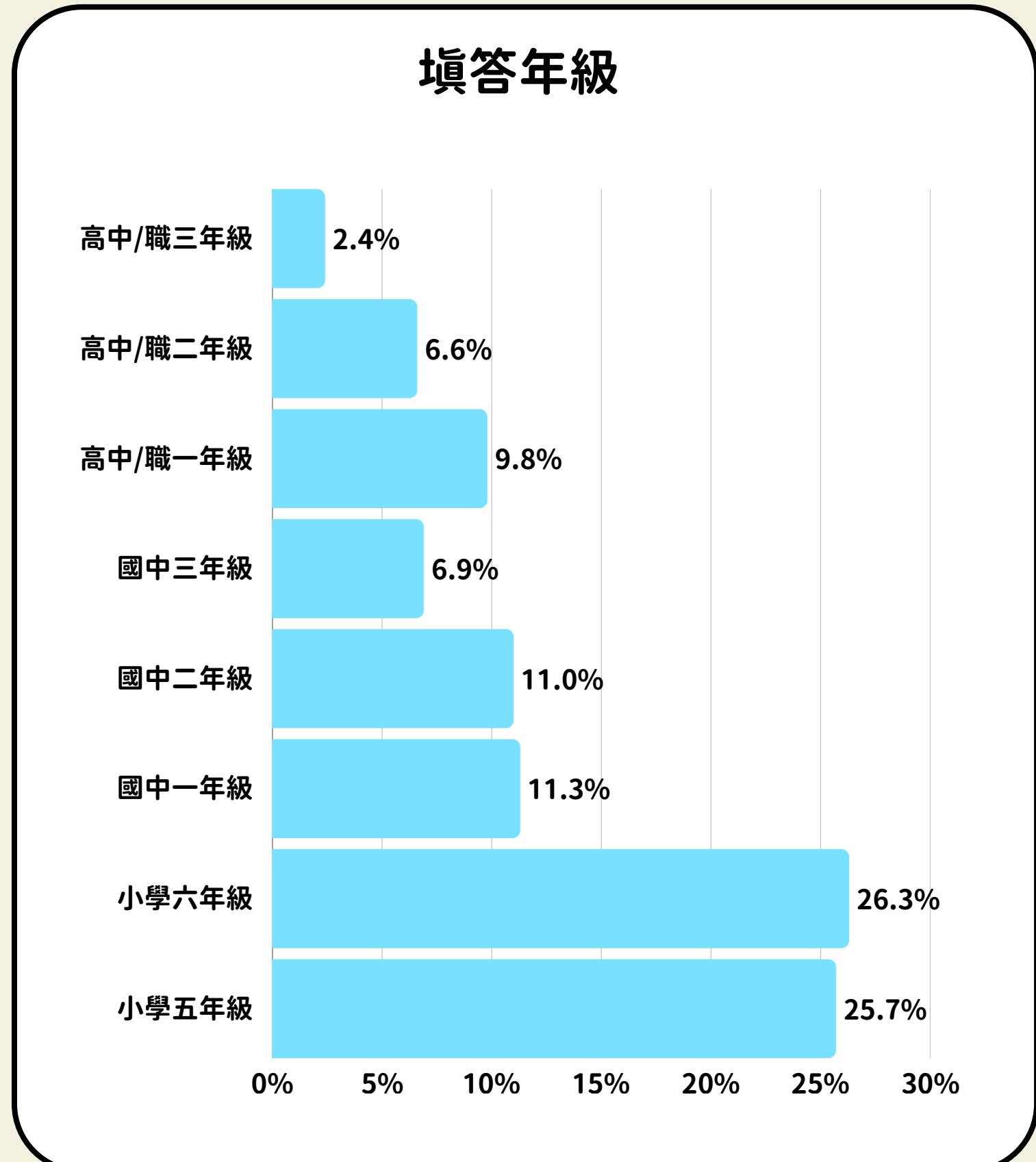
近九成兒少擁有可自行上網的行動裝置，
初次接觸網路的年齡多介於5至10歲之間，
恰與他們進入學校、開始建立社交關係的年齡相符。
網路已逐漸成為兒少社交互動的重要媒介之一。

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



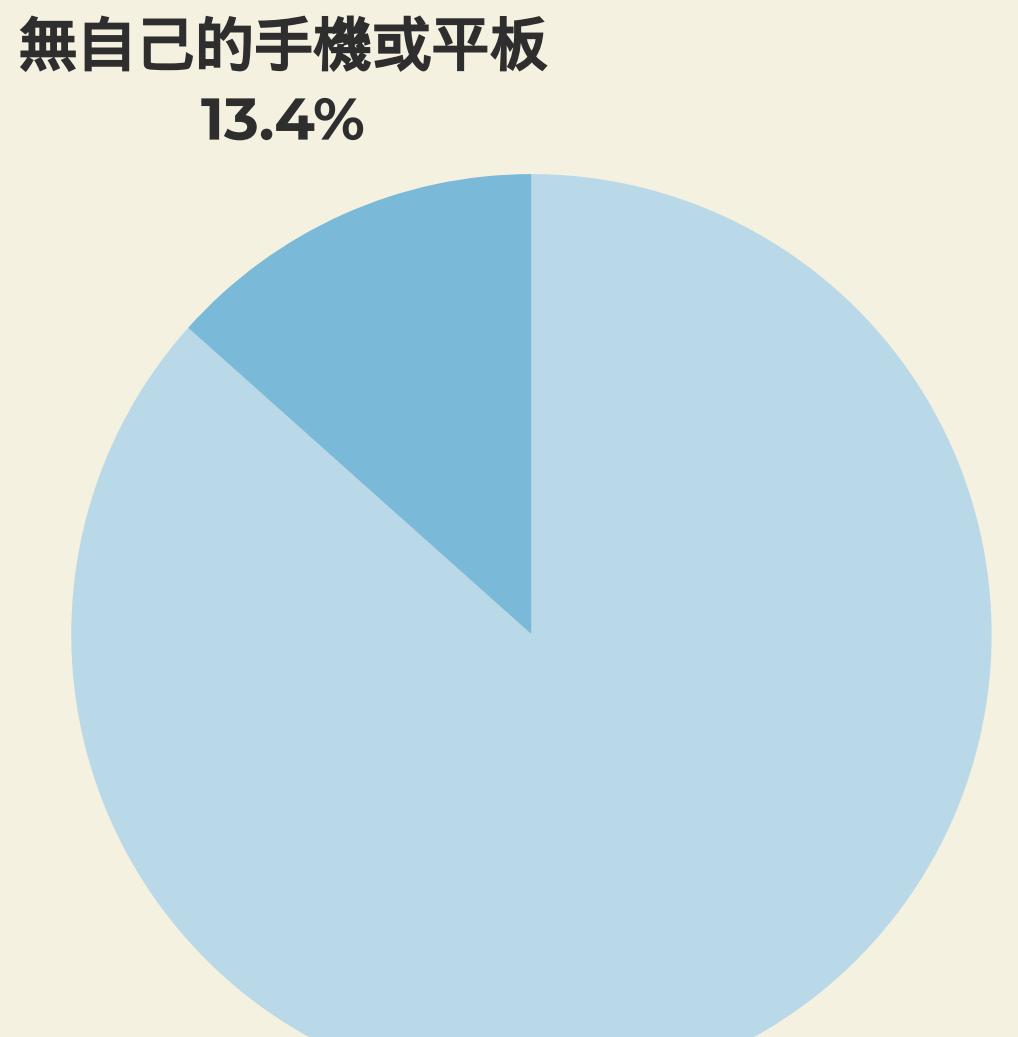
網路使用習慣

當代兒少已然成爲「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。



有自己的手機或平板

86.6%

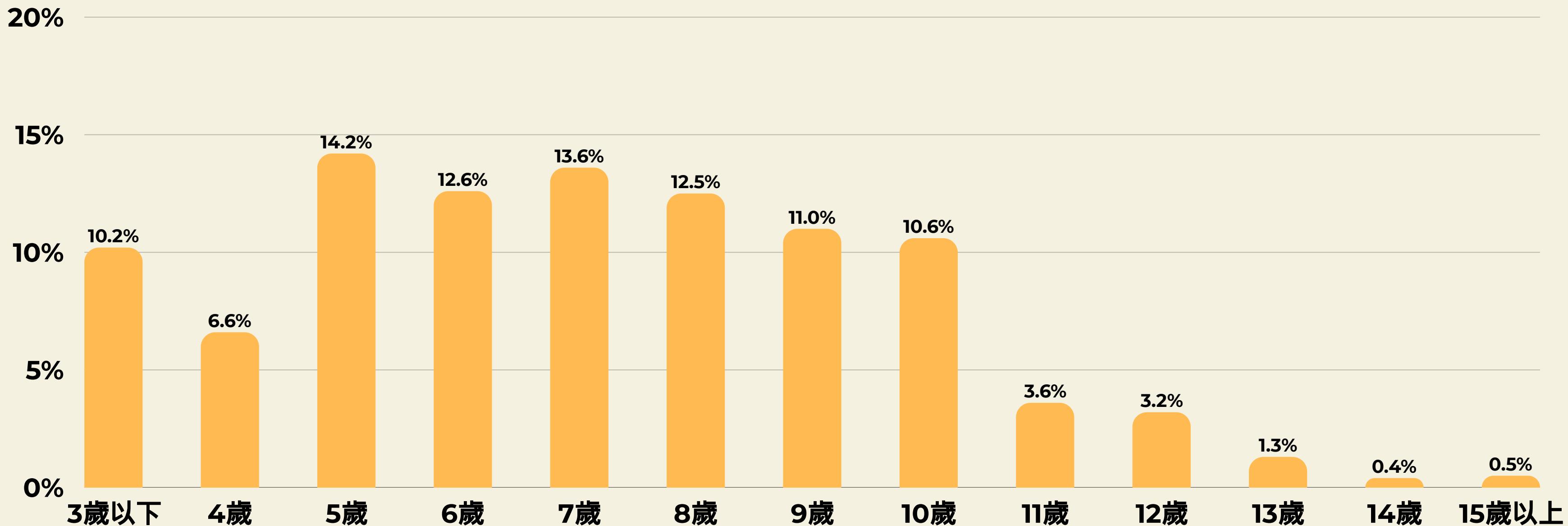
無自己的手機或平板

13.4%



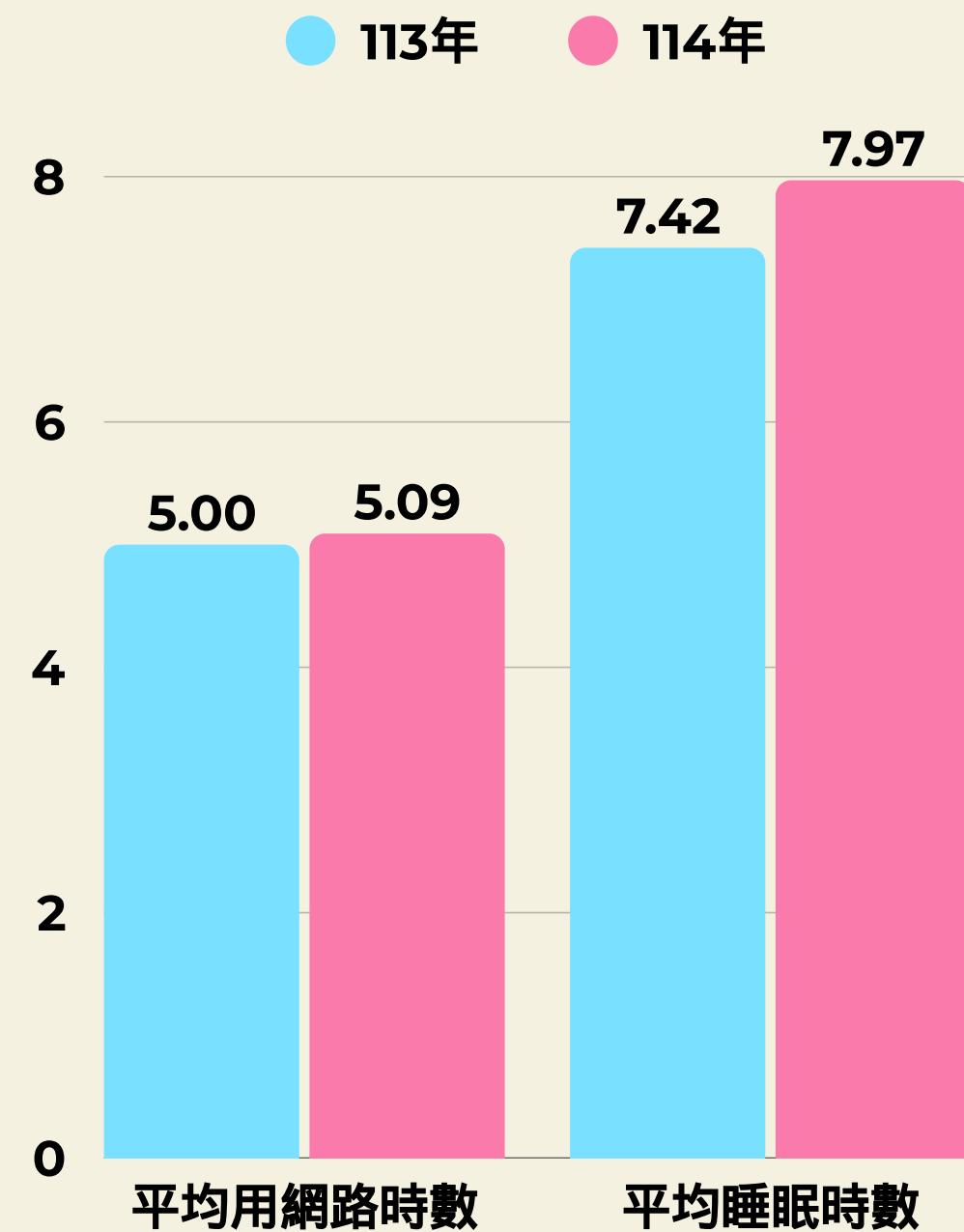
第一次使用網路

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。

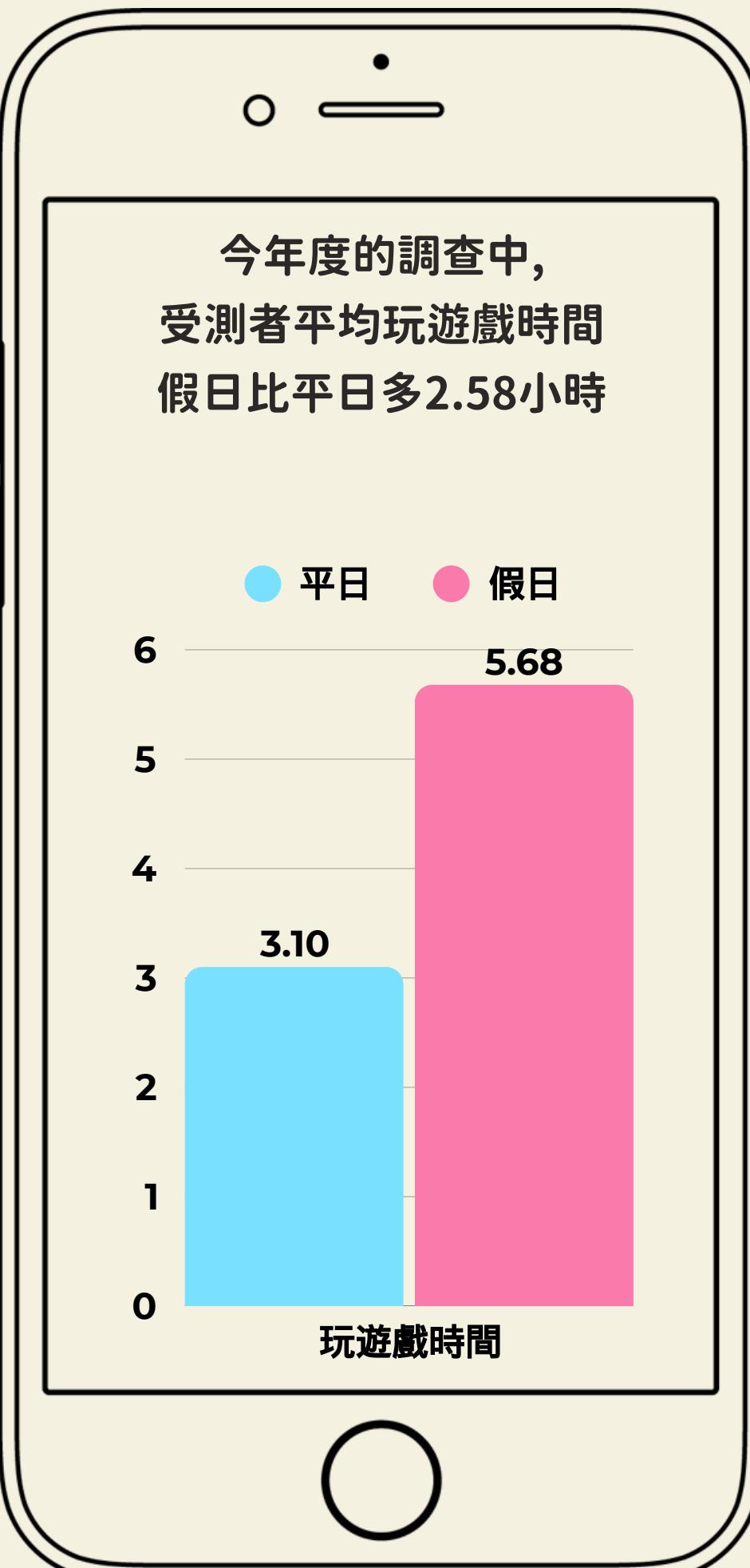


兒少用網時間

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



今年度的調查中，
受測者平均玩遊戲時間
假日比平日多2.58小時



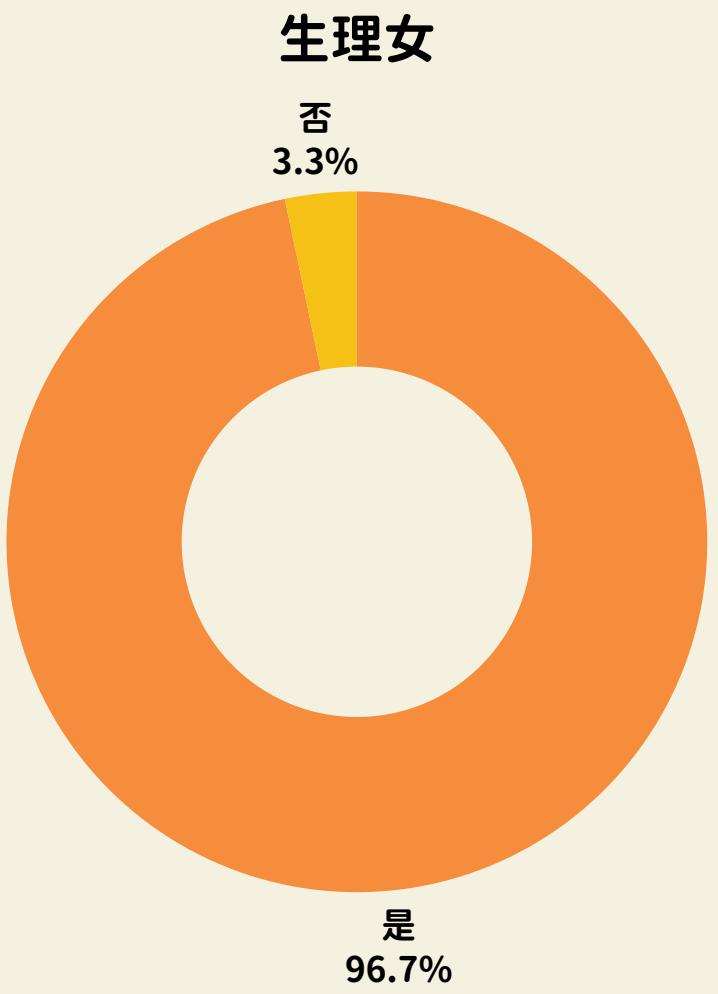
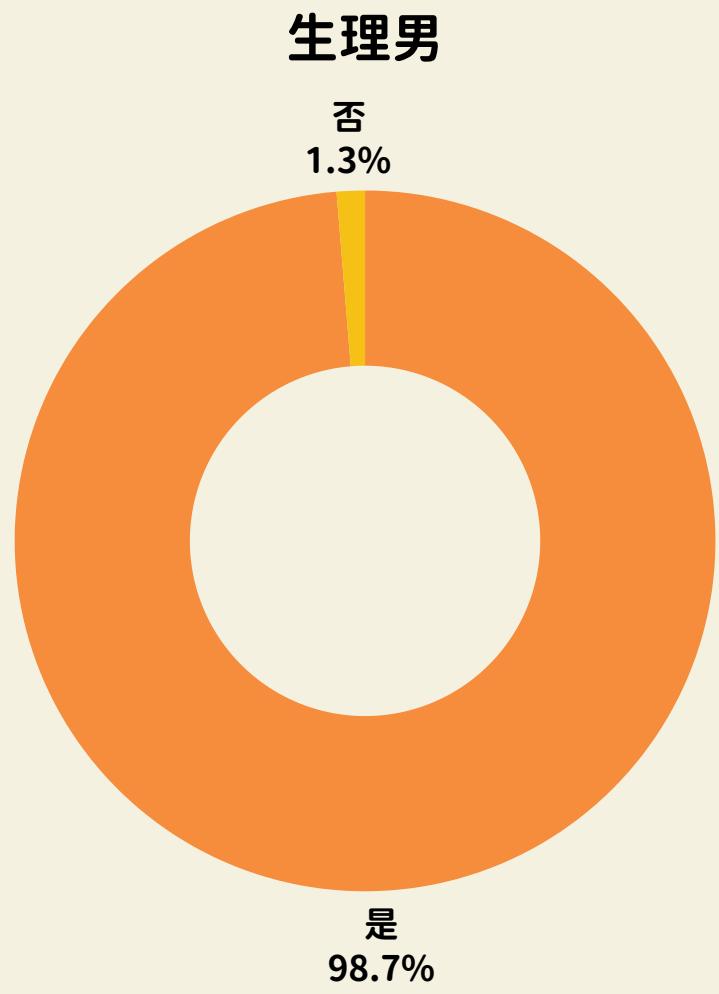
遊戲觀察

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。

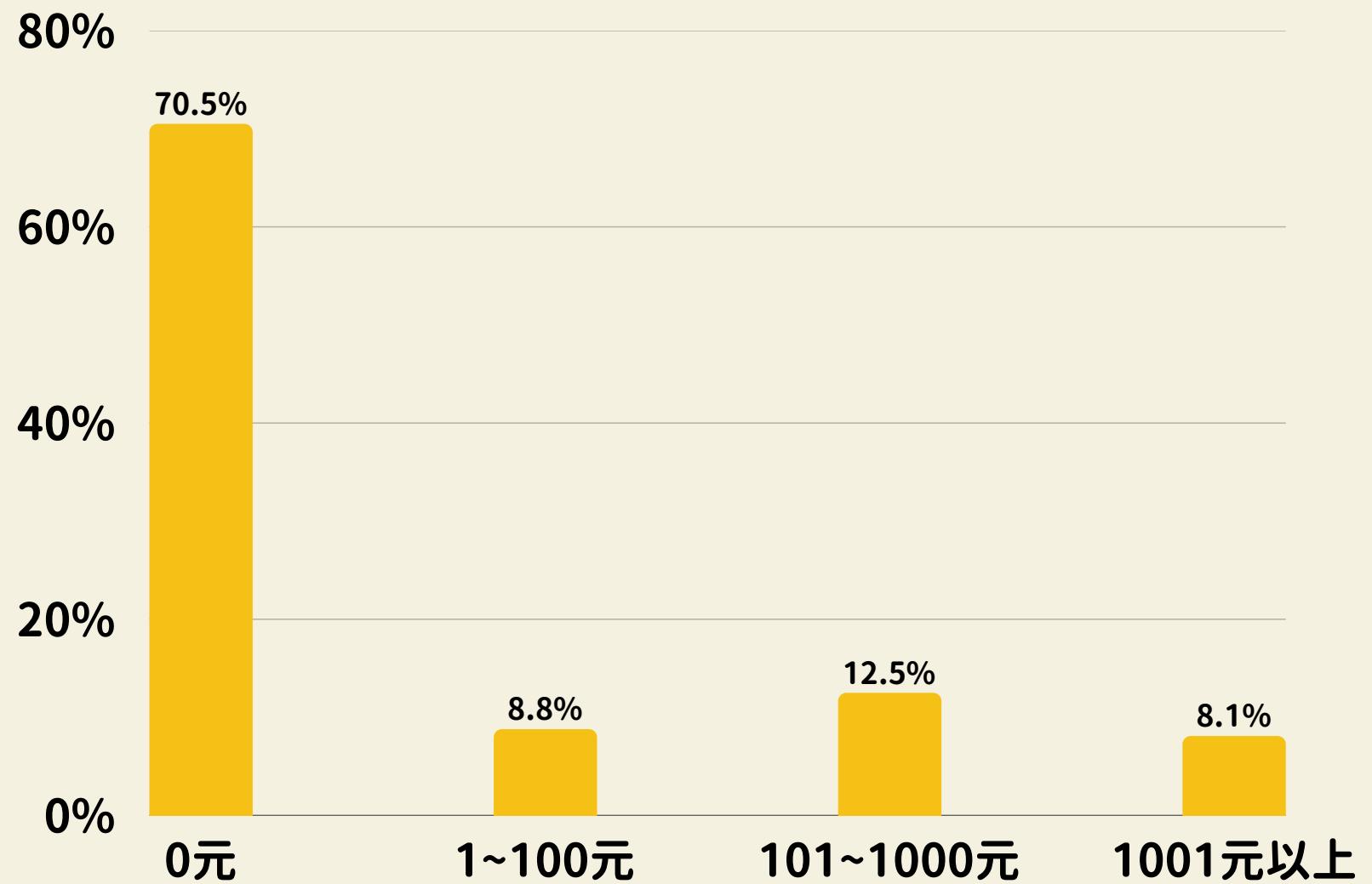
近12個月的是否有由玩線上遊戲， 或者在遊戲上花費金錢？



受測者有玩線上遊戲的比例



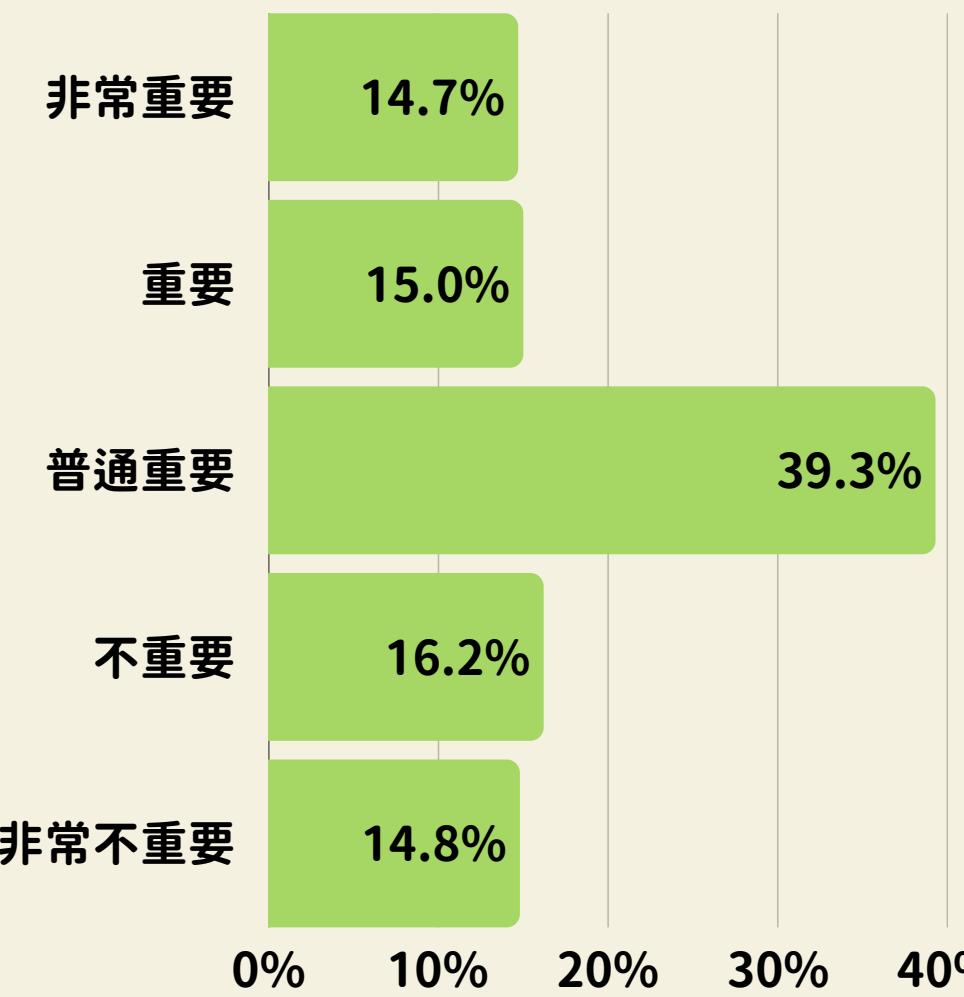
受測者平均每月花費於線上遊戲的金額



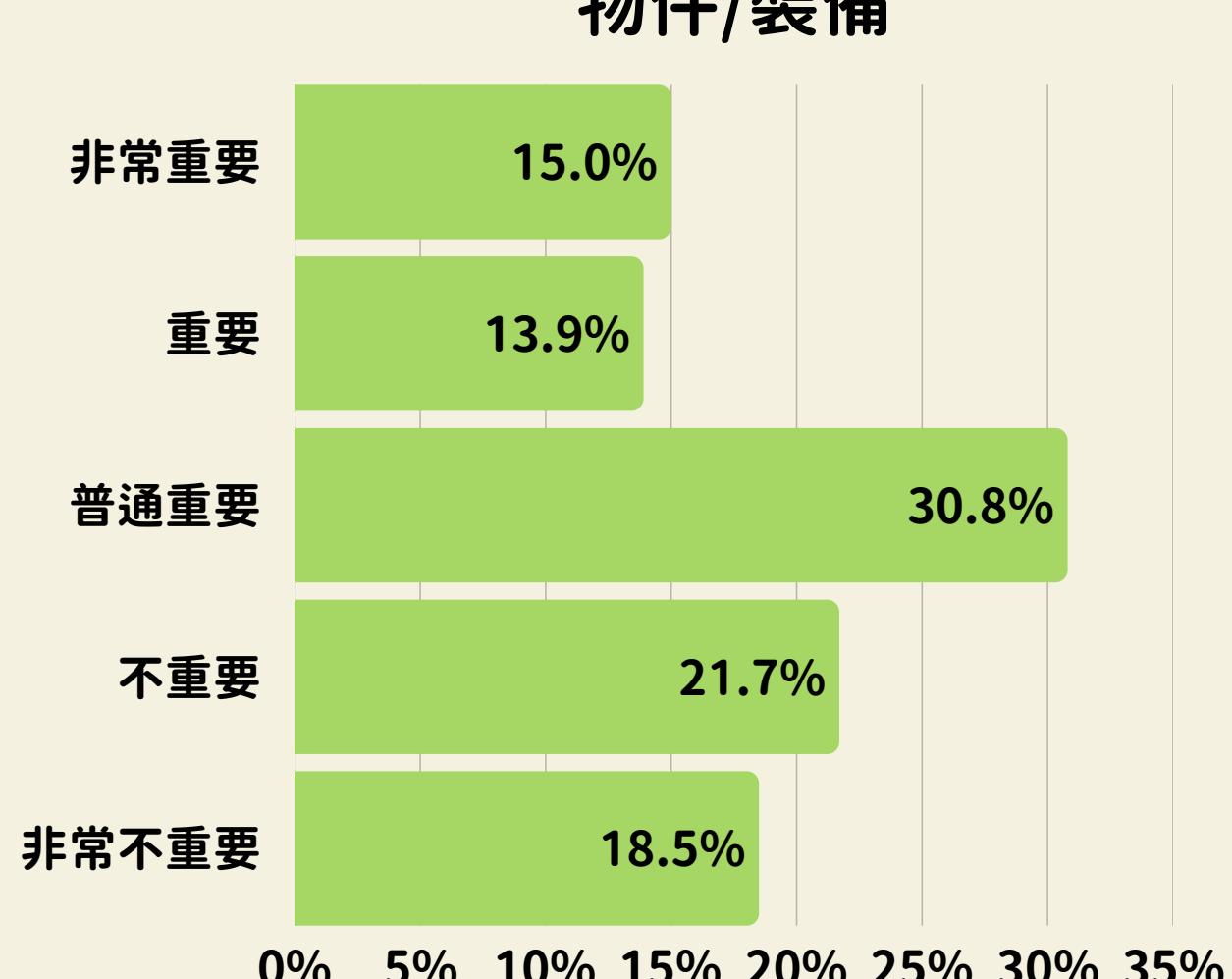
遊戲要素對兒少的重要性

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。

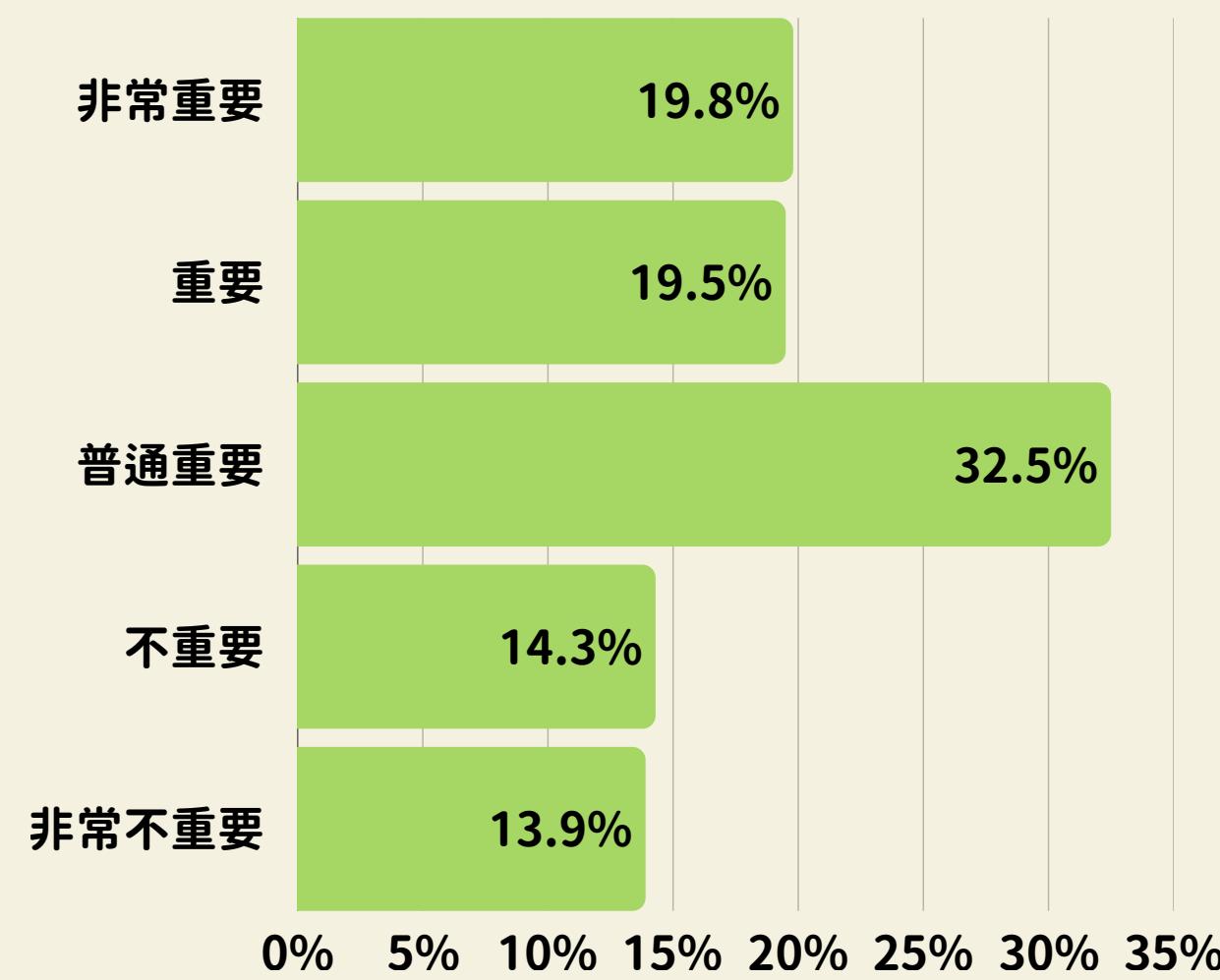
讓我的角色盡快升級



拿到其他玩家得不到的稀有物件/裝備

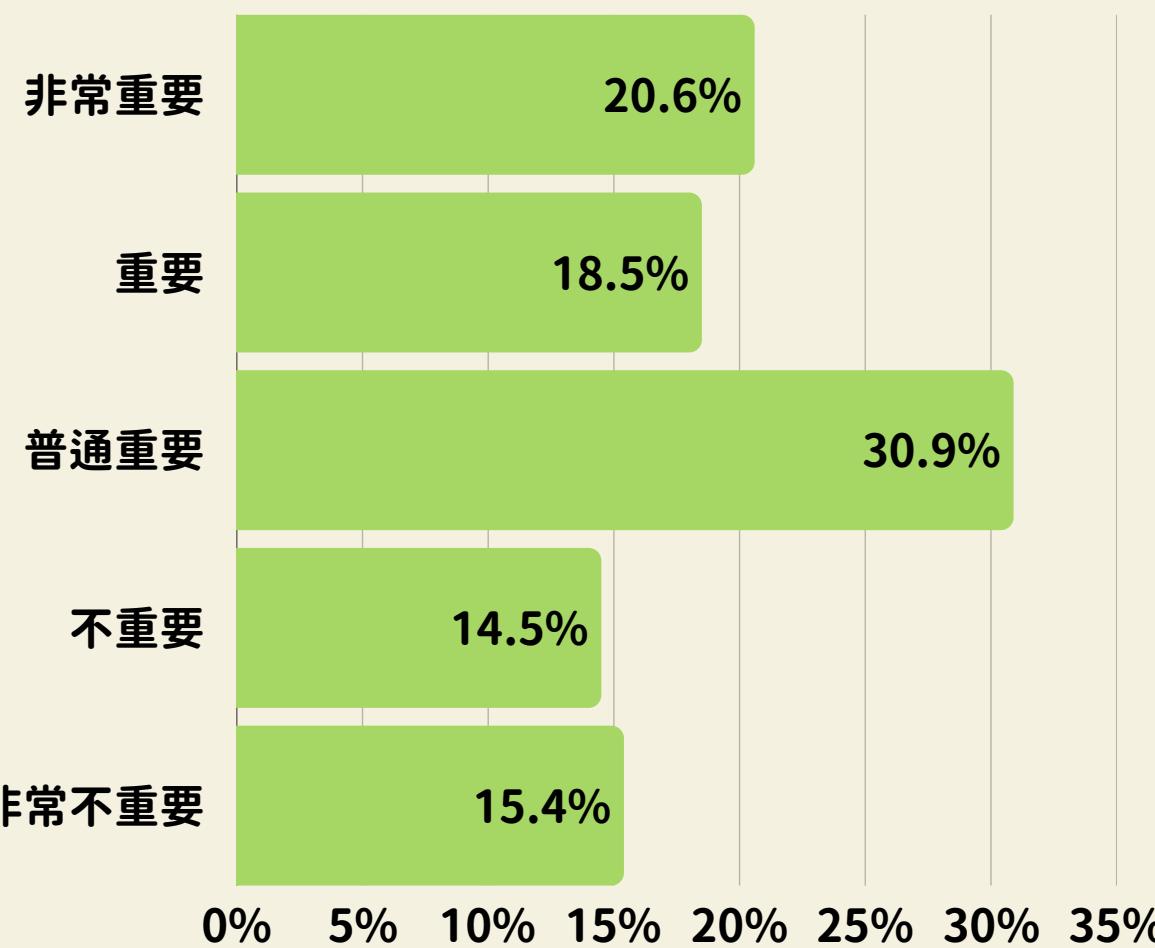


讓我的角色能力增強

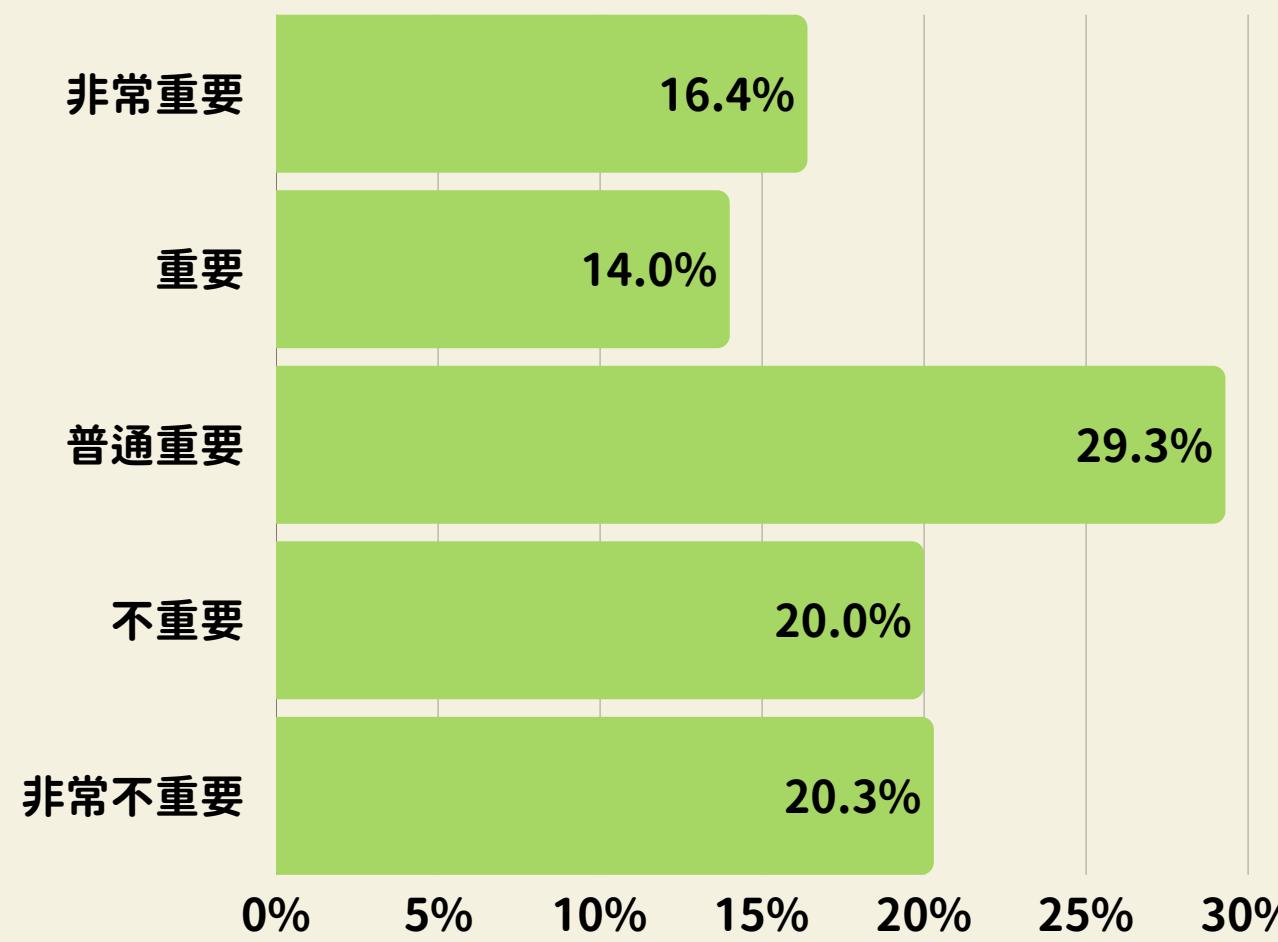


遊戲要素對兒少的重要性

在遊戲中累積資源、物件/裝備或錢

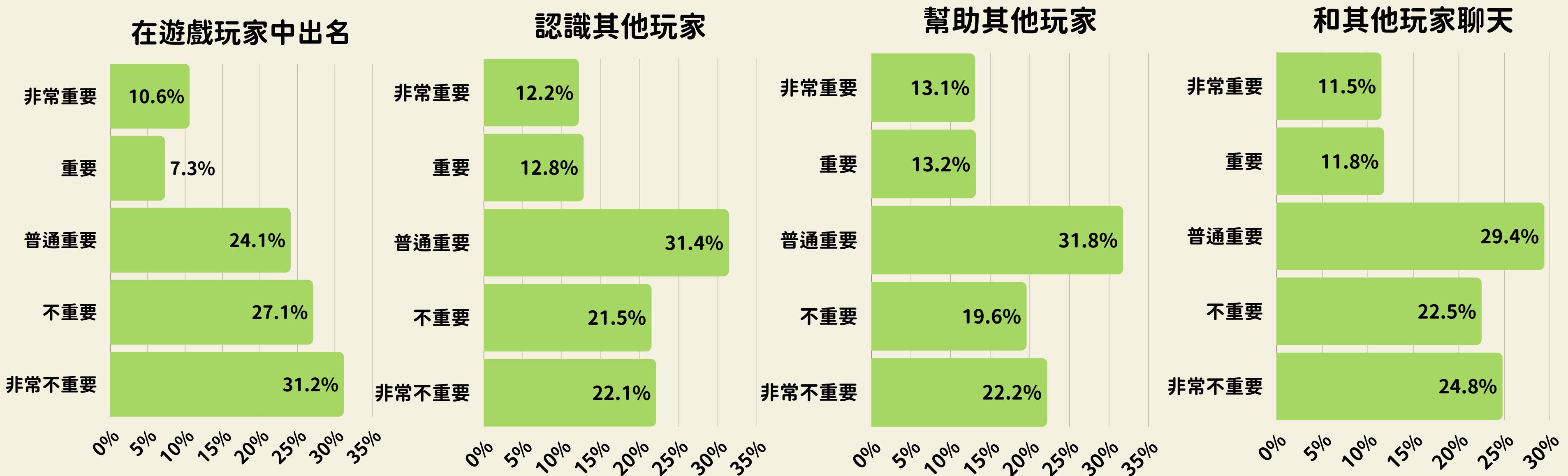


讓我的遊戲角色在其職業/角色上盡可能變成最強



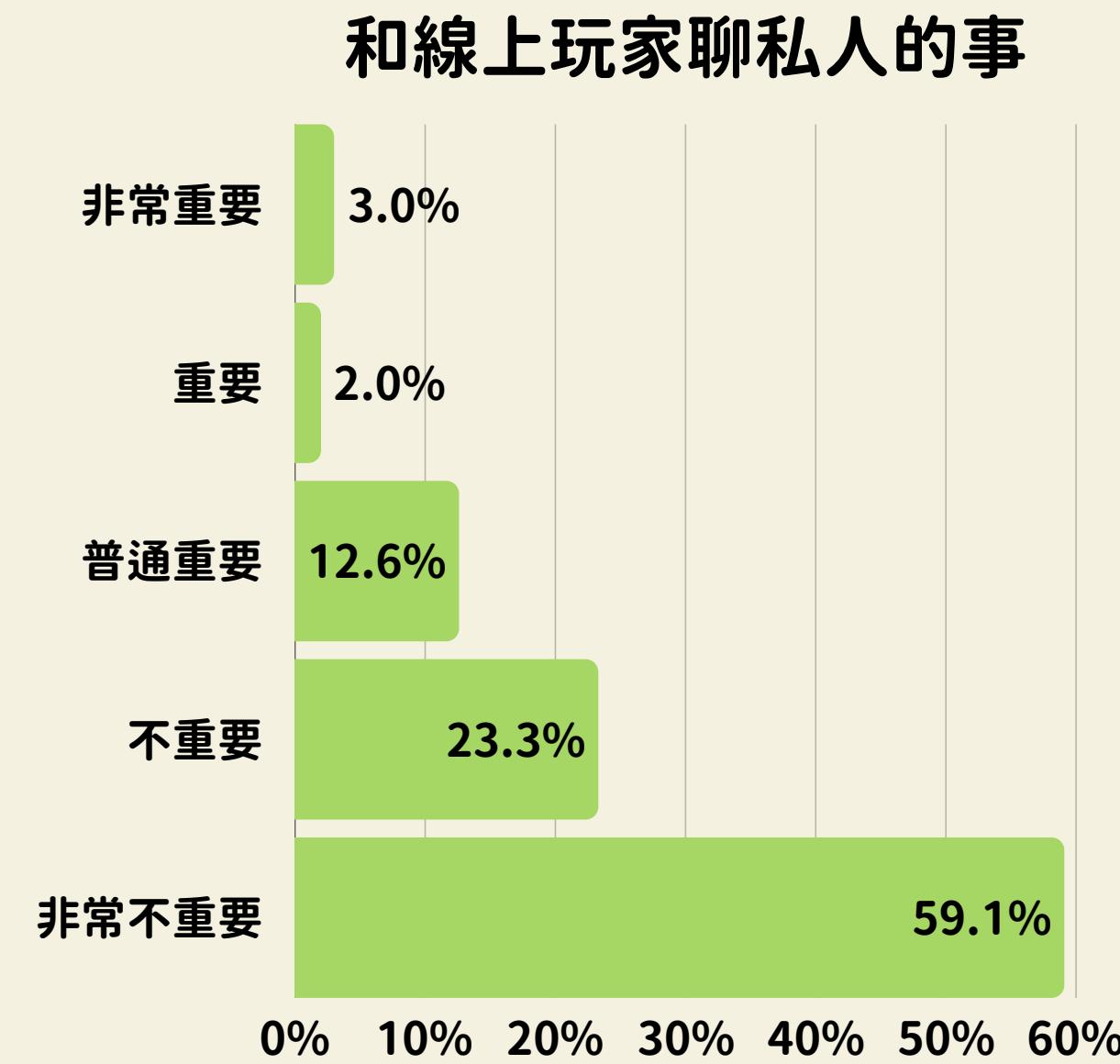
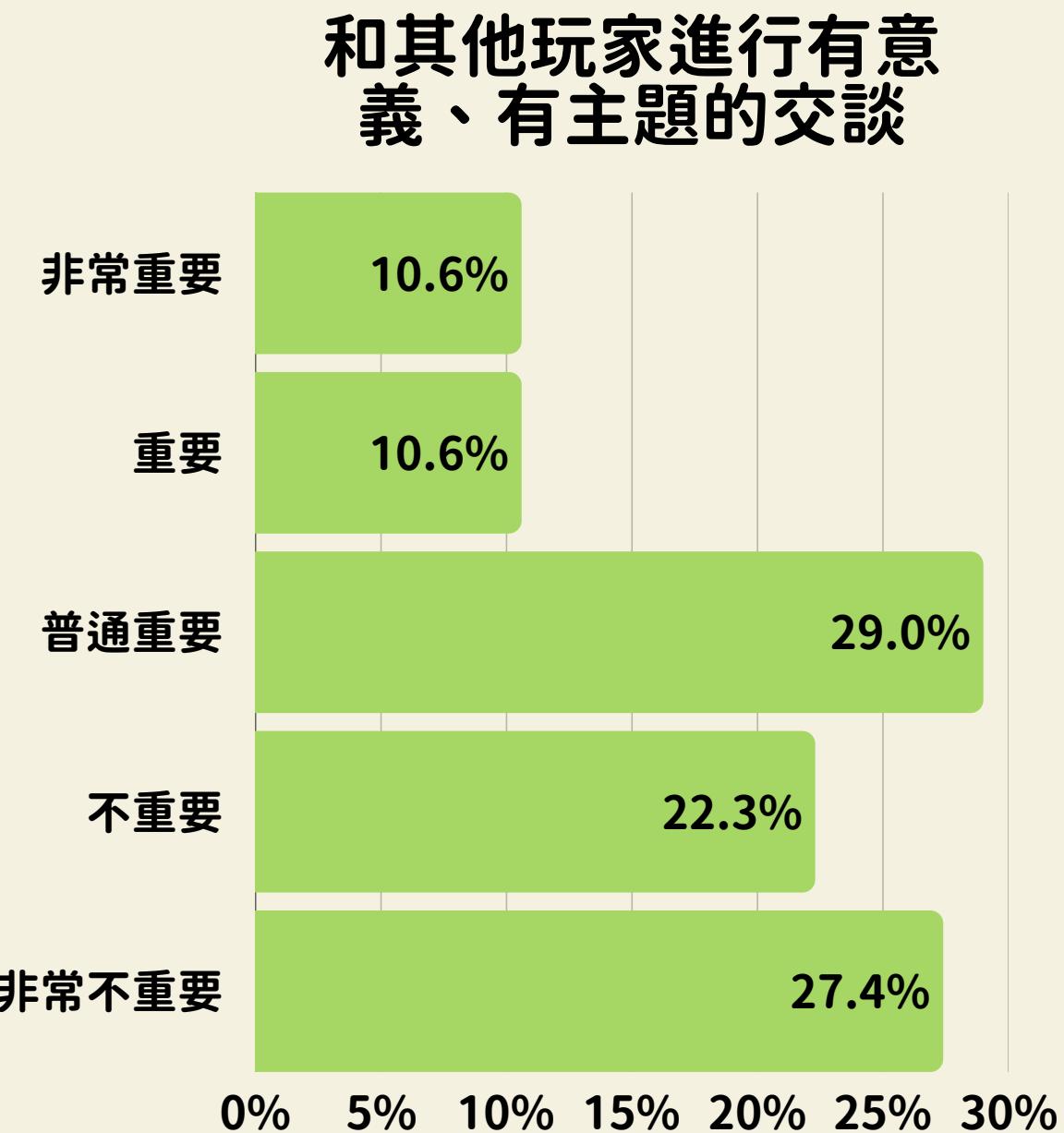
遊戲要素對兒少的重要性

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

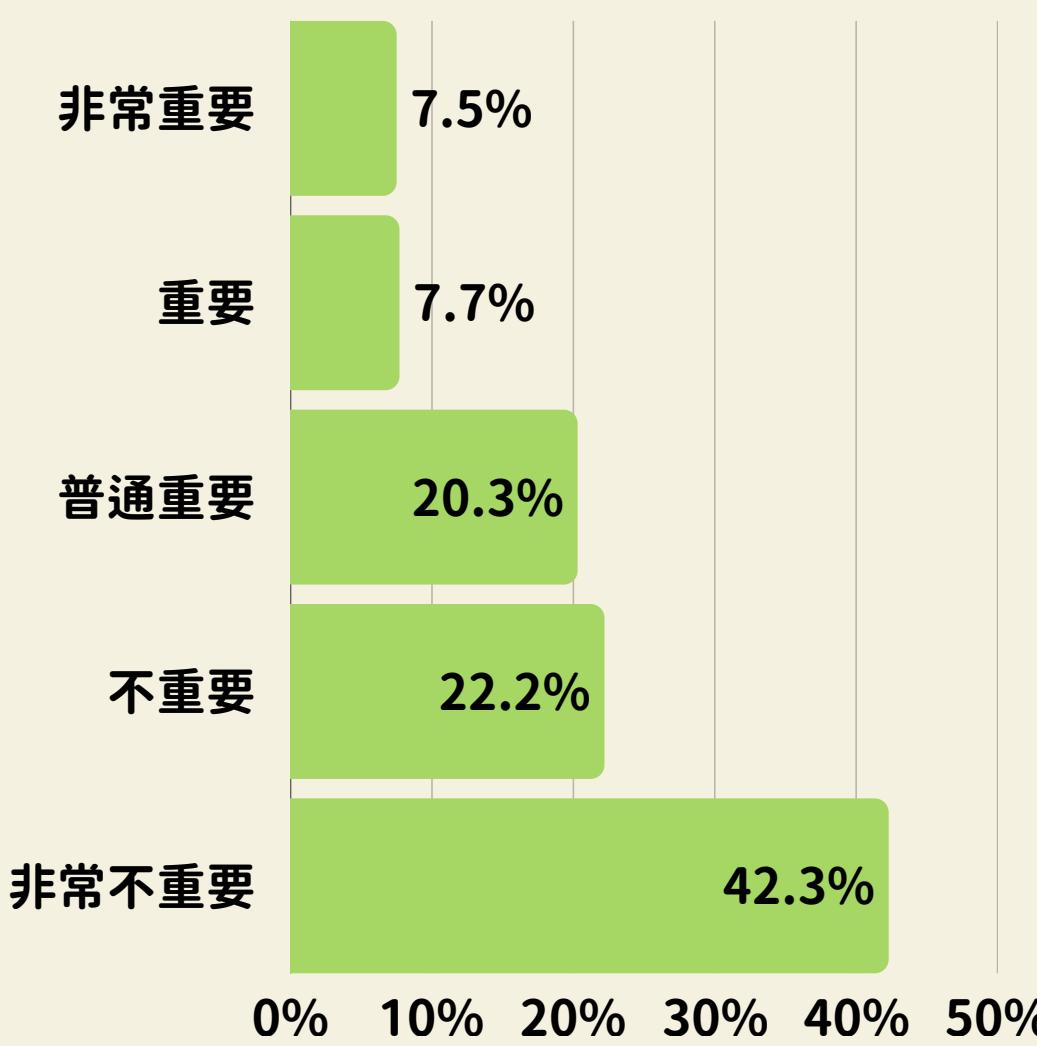
將近六成的受測者認為，與線上玩家談及私人話題並不重要。



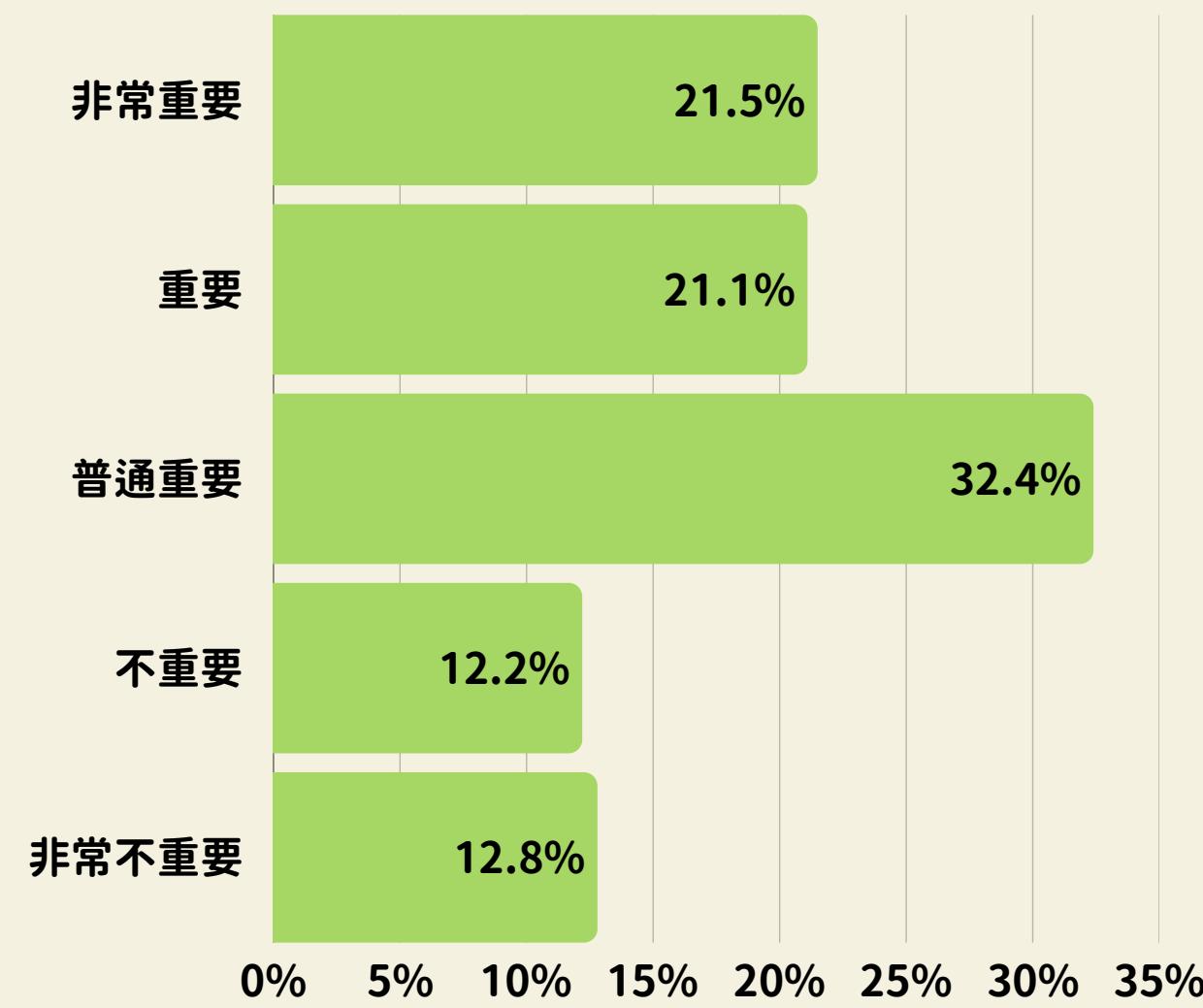
遊戲要素對兒少的重要性

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。

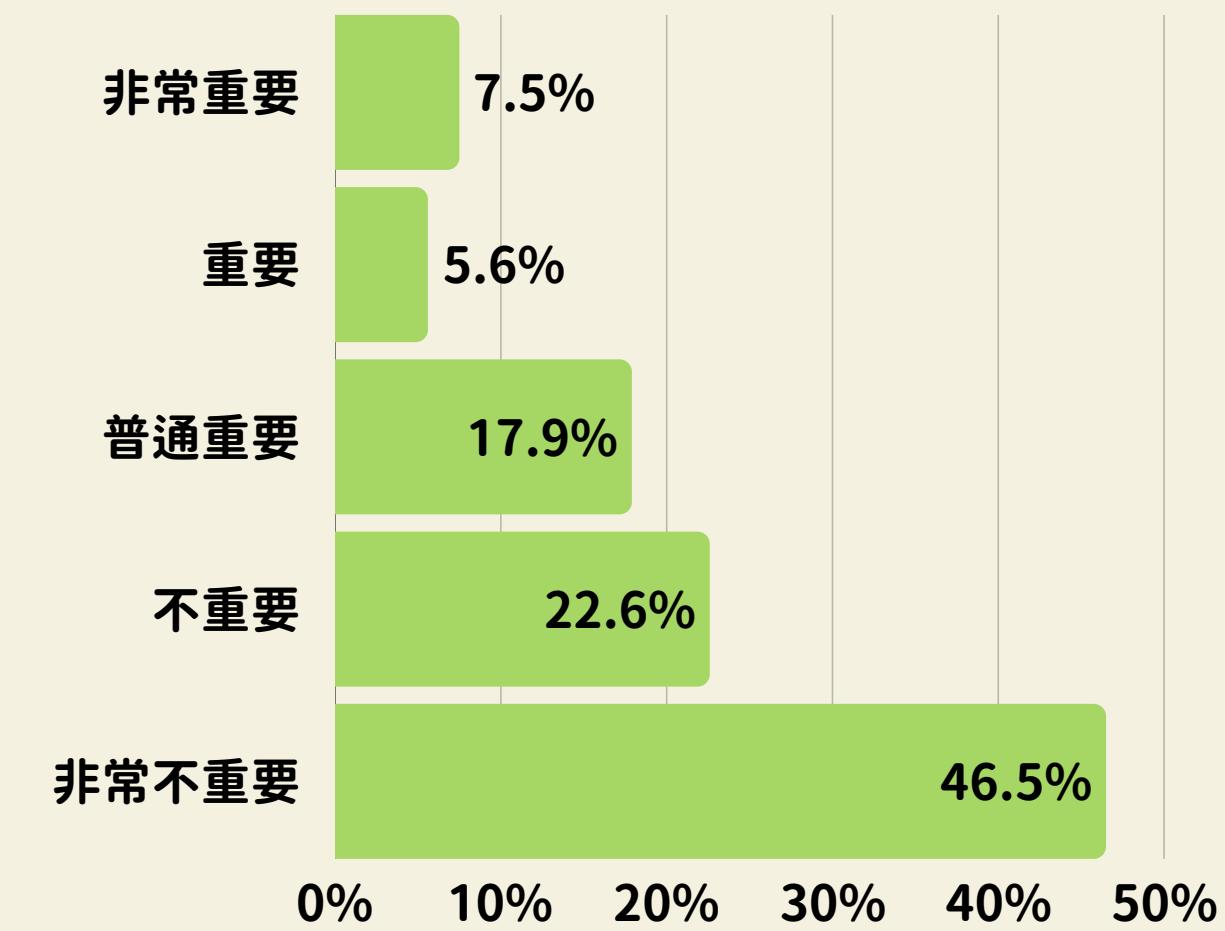
爲了逃避現實生活的
難題或憂慮而玩遊戲



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

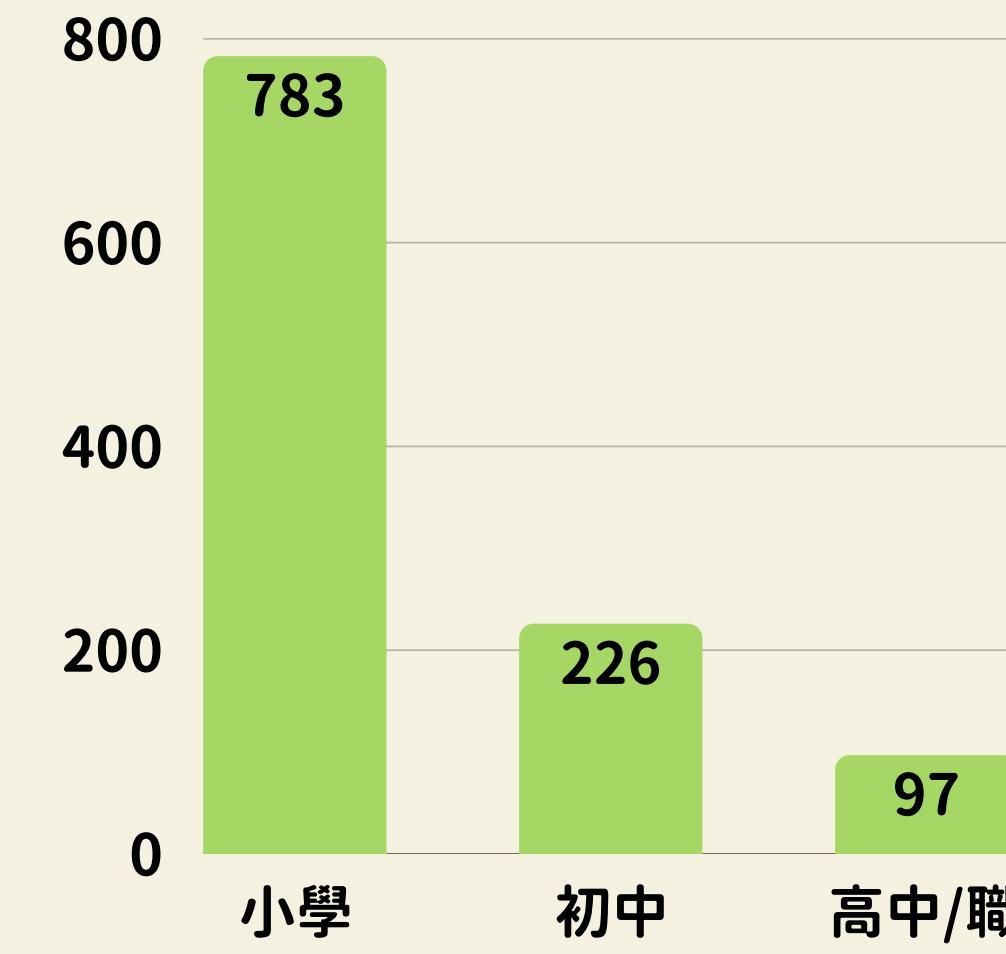
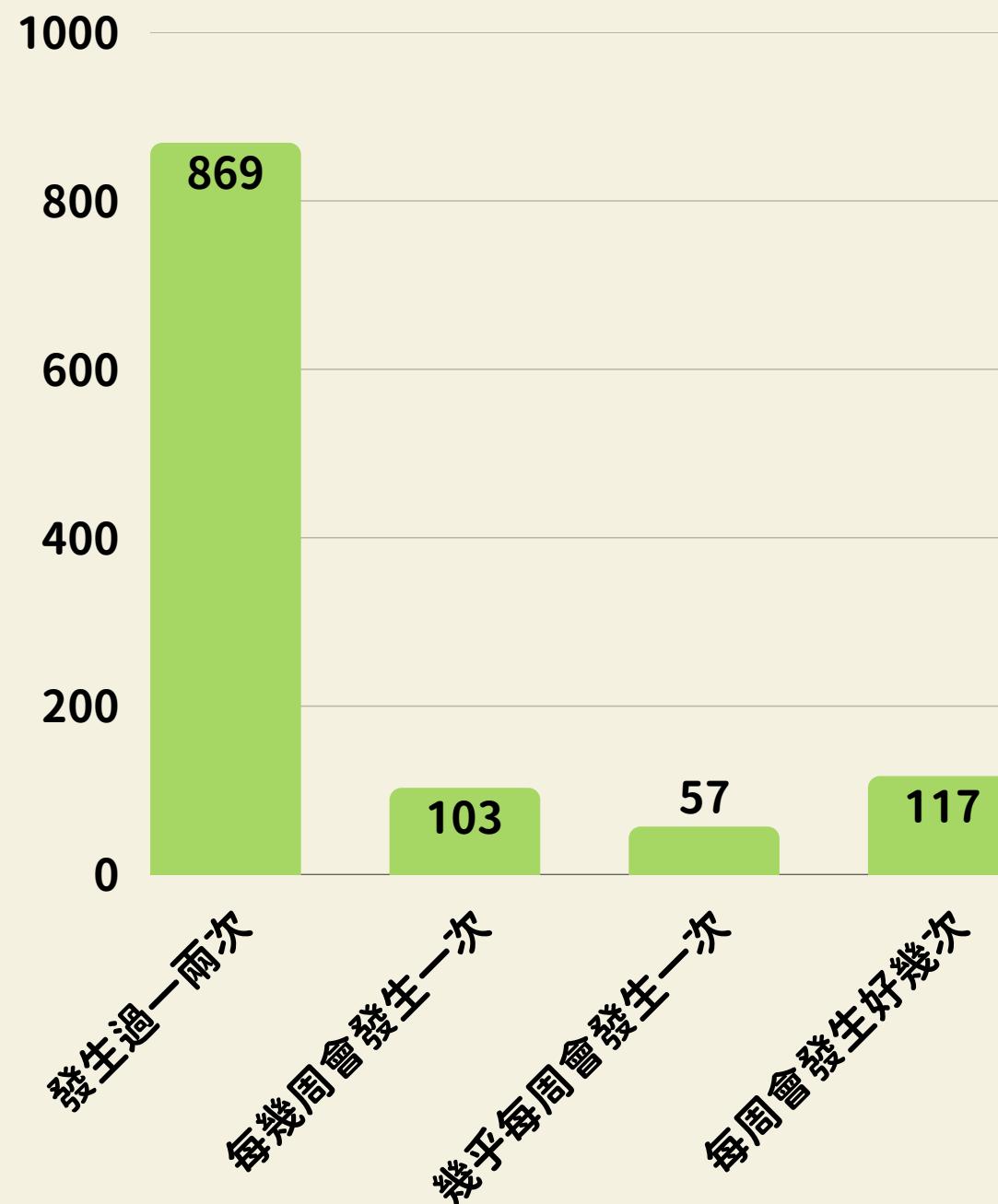


被霸凌經驗

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

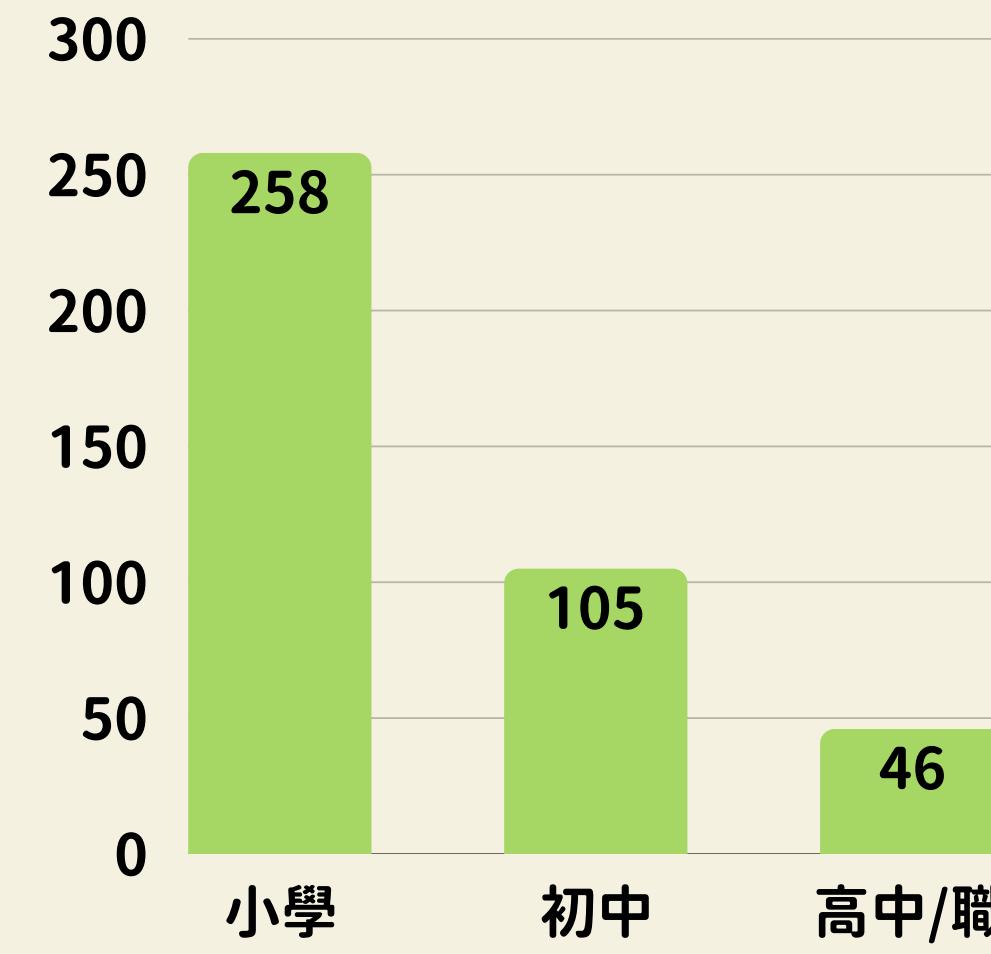
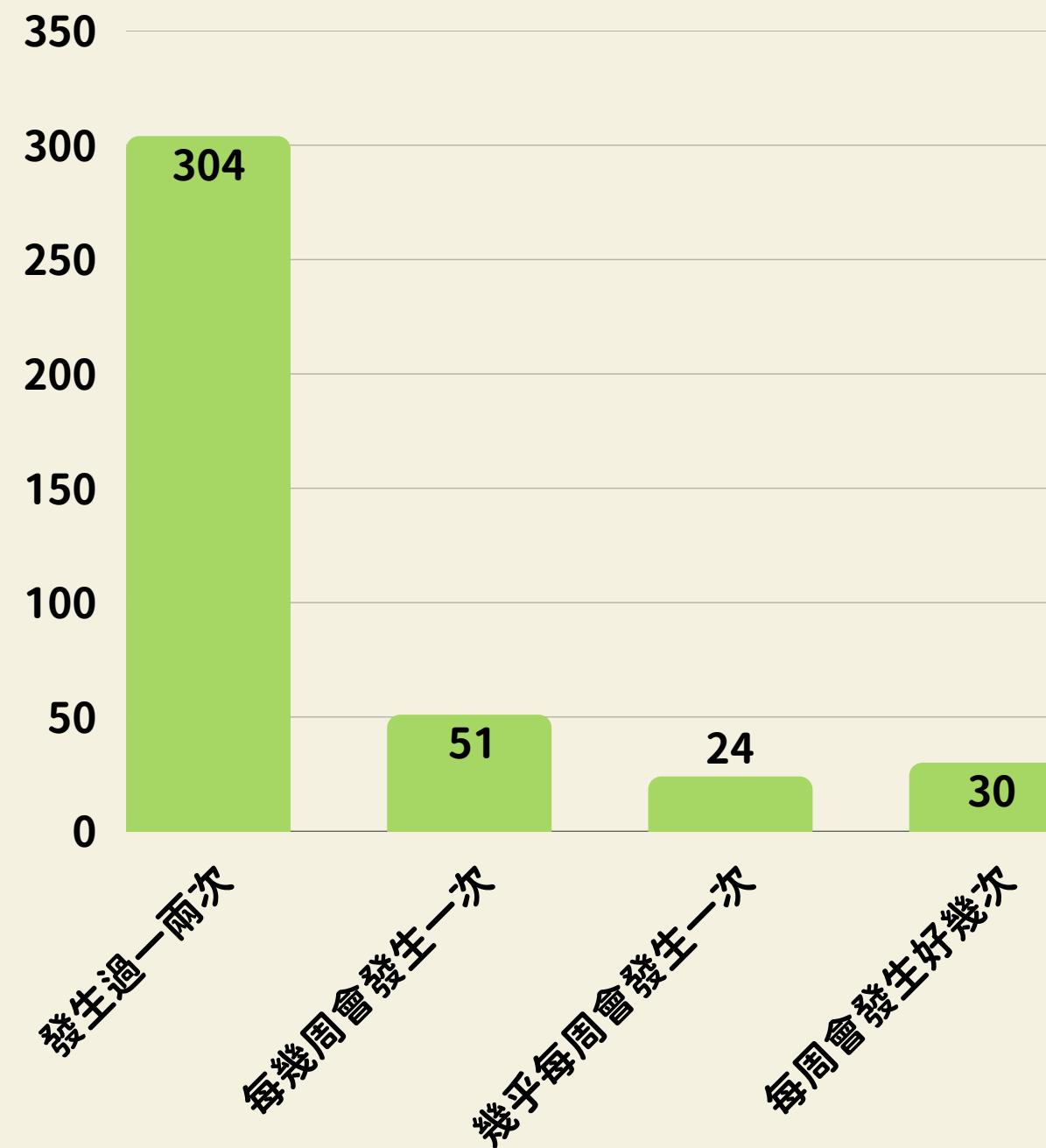
填測者於網路上，於網路上有"在網路上被人用惡意或傷人的暱稱來稱呼"以上之經驗，共計1,146人。



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

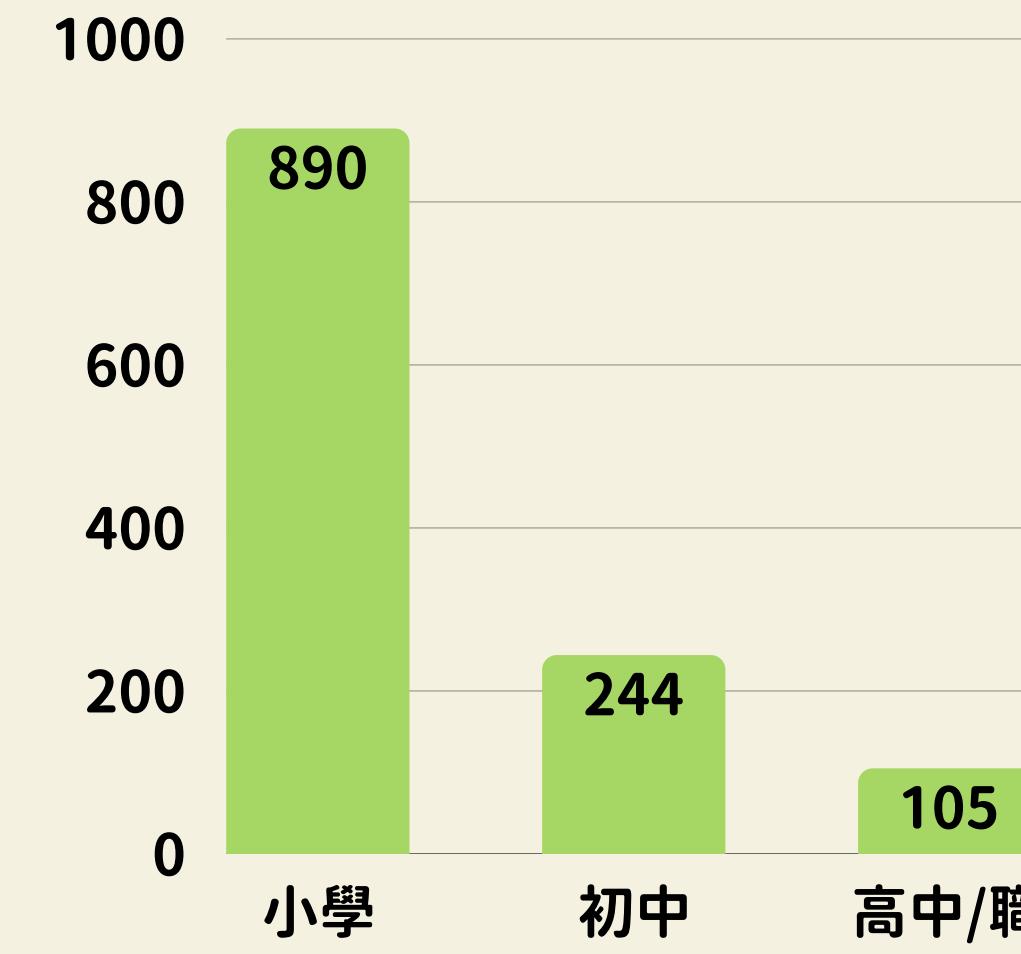
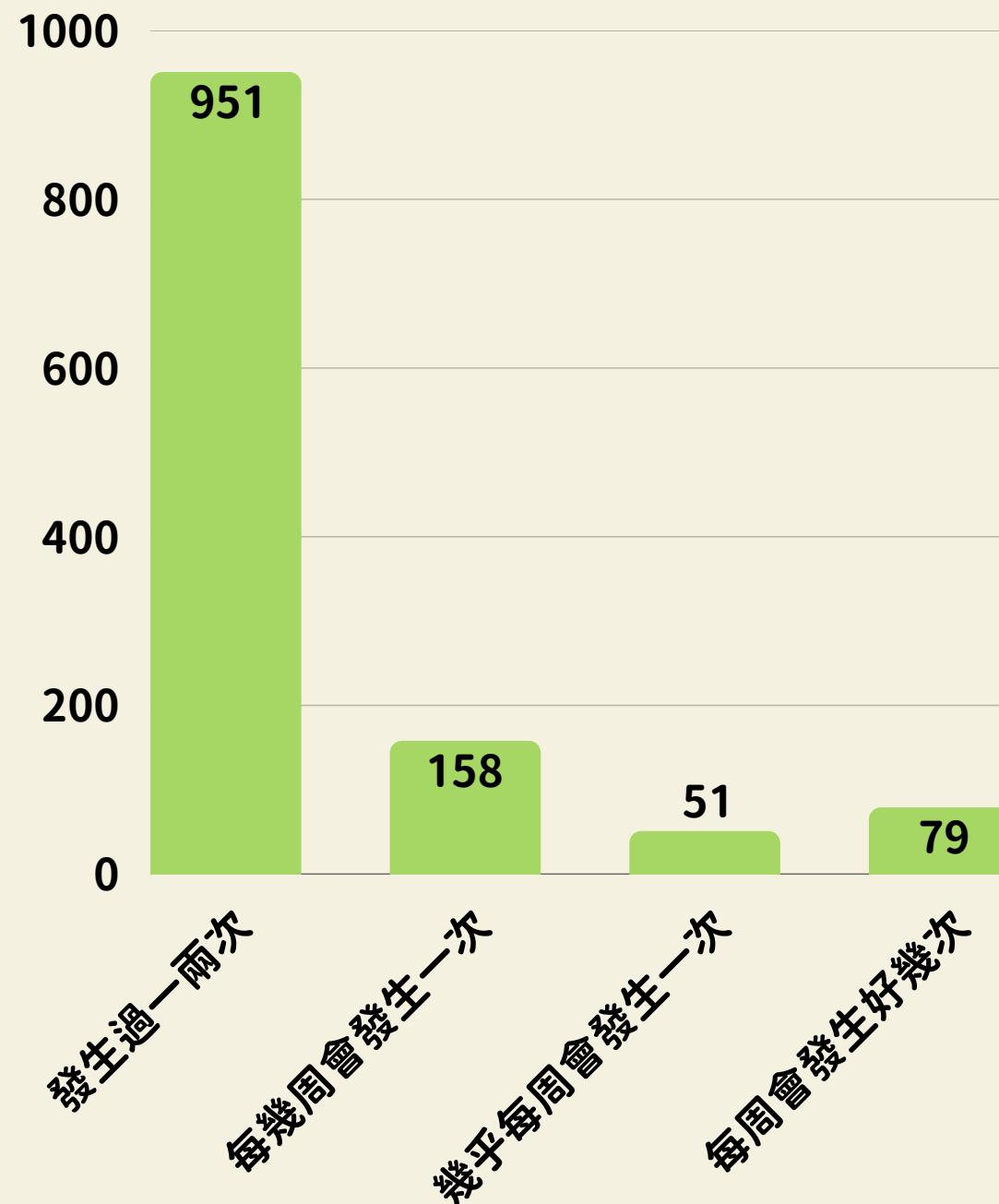
填測者於網路上，有"被傳送或散佈與我有關的惡意或傷人的照片/影片"經驗者，共計409人。



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

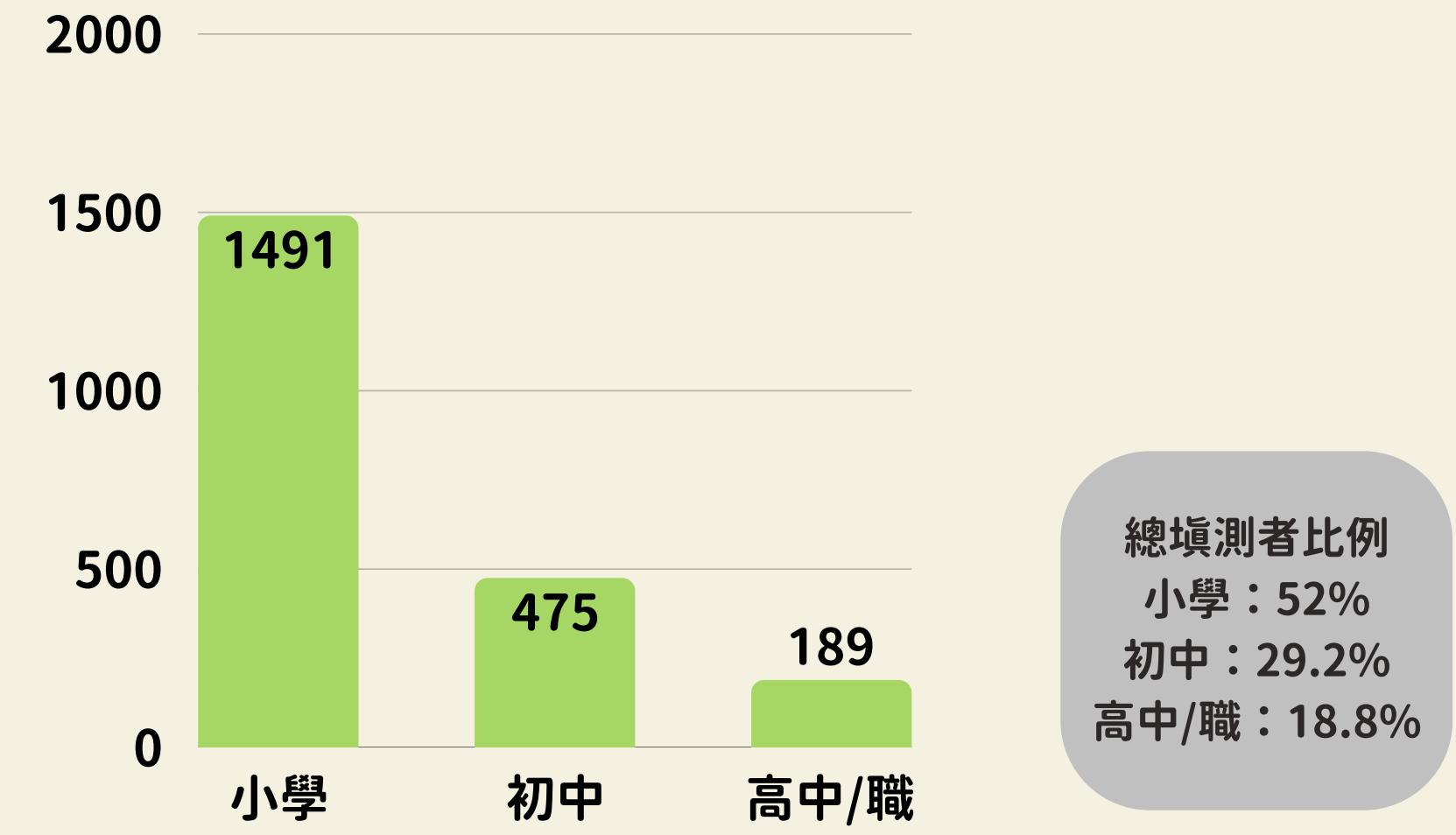
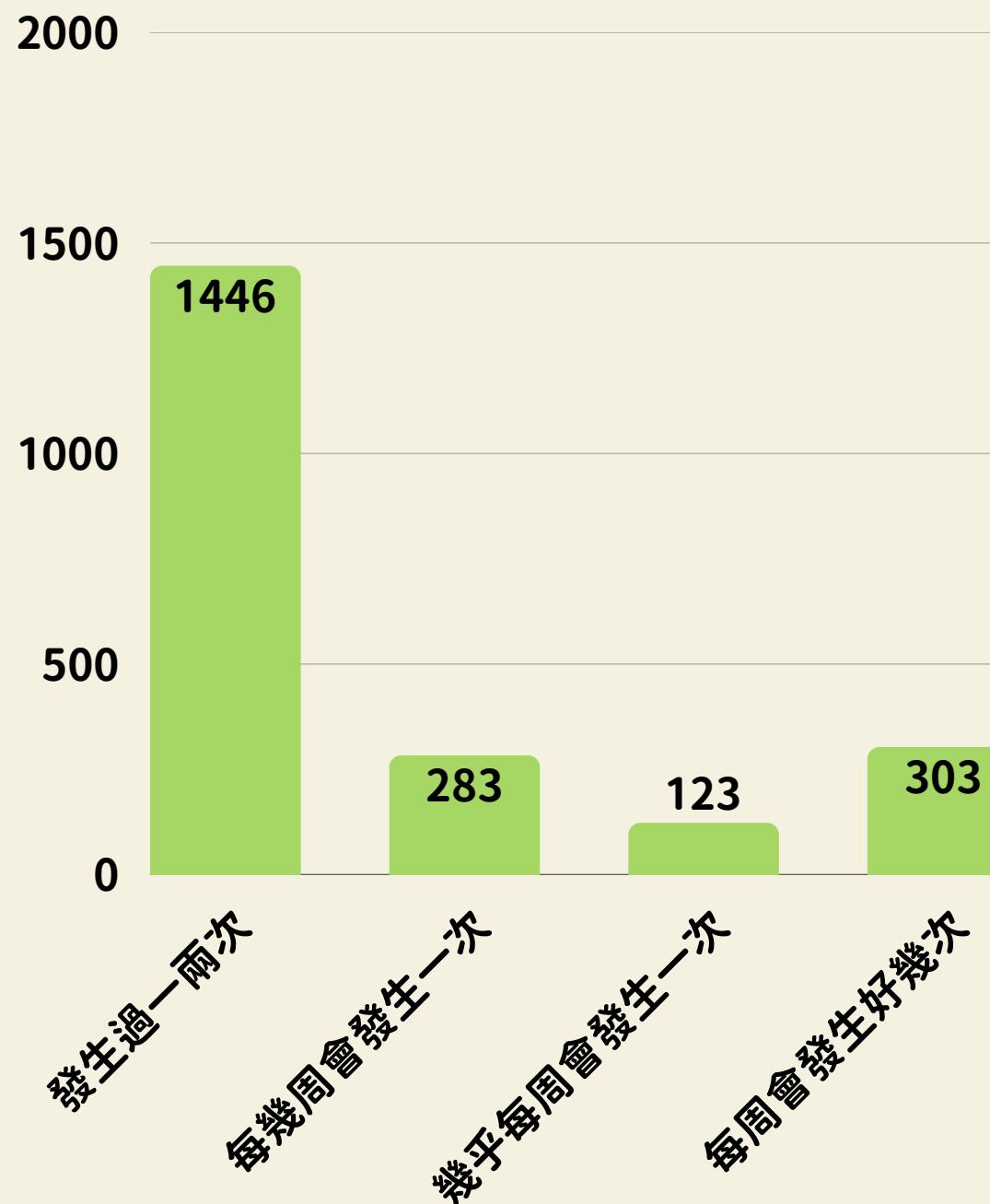
填測者在現實中，有"被其他學生或其他學生們強迫做一些不想做的事情"經驗之人數，有1,239人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

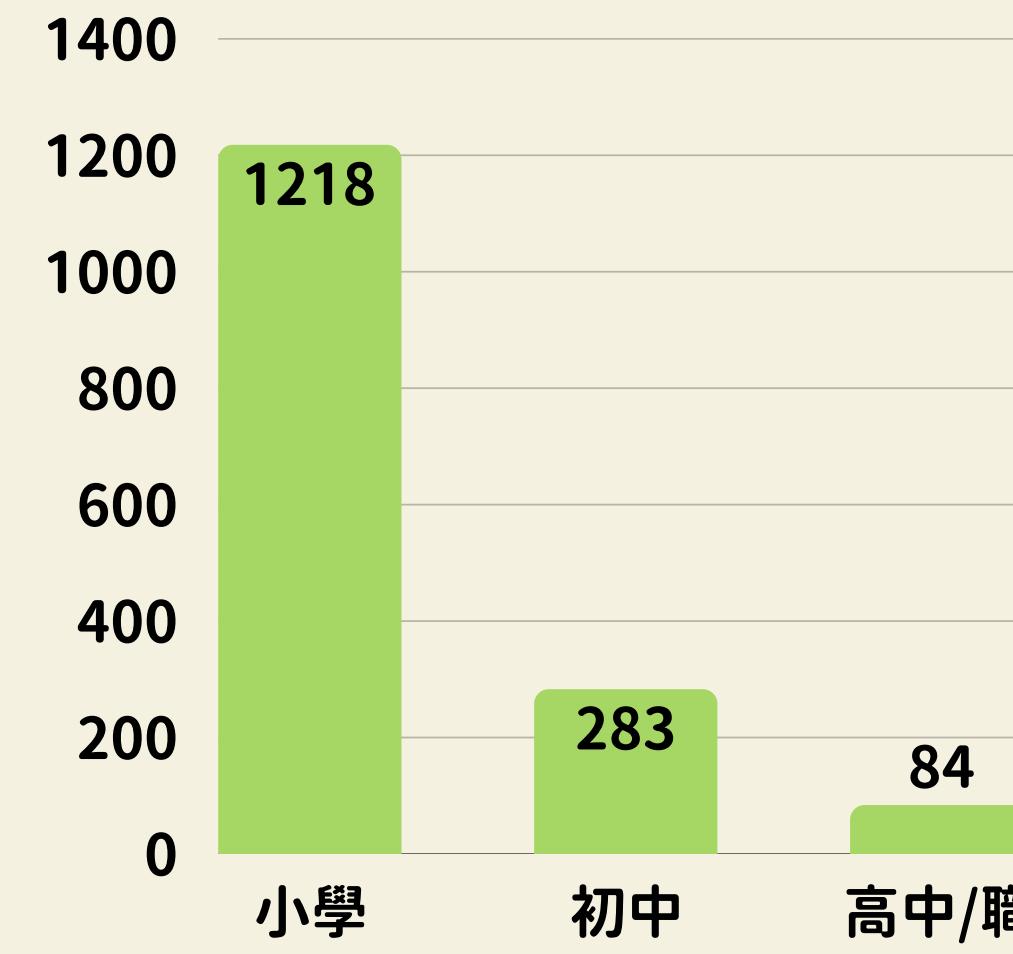
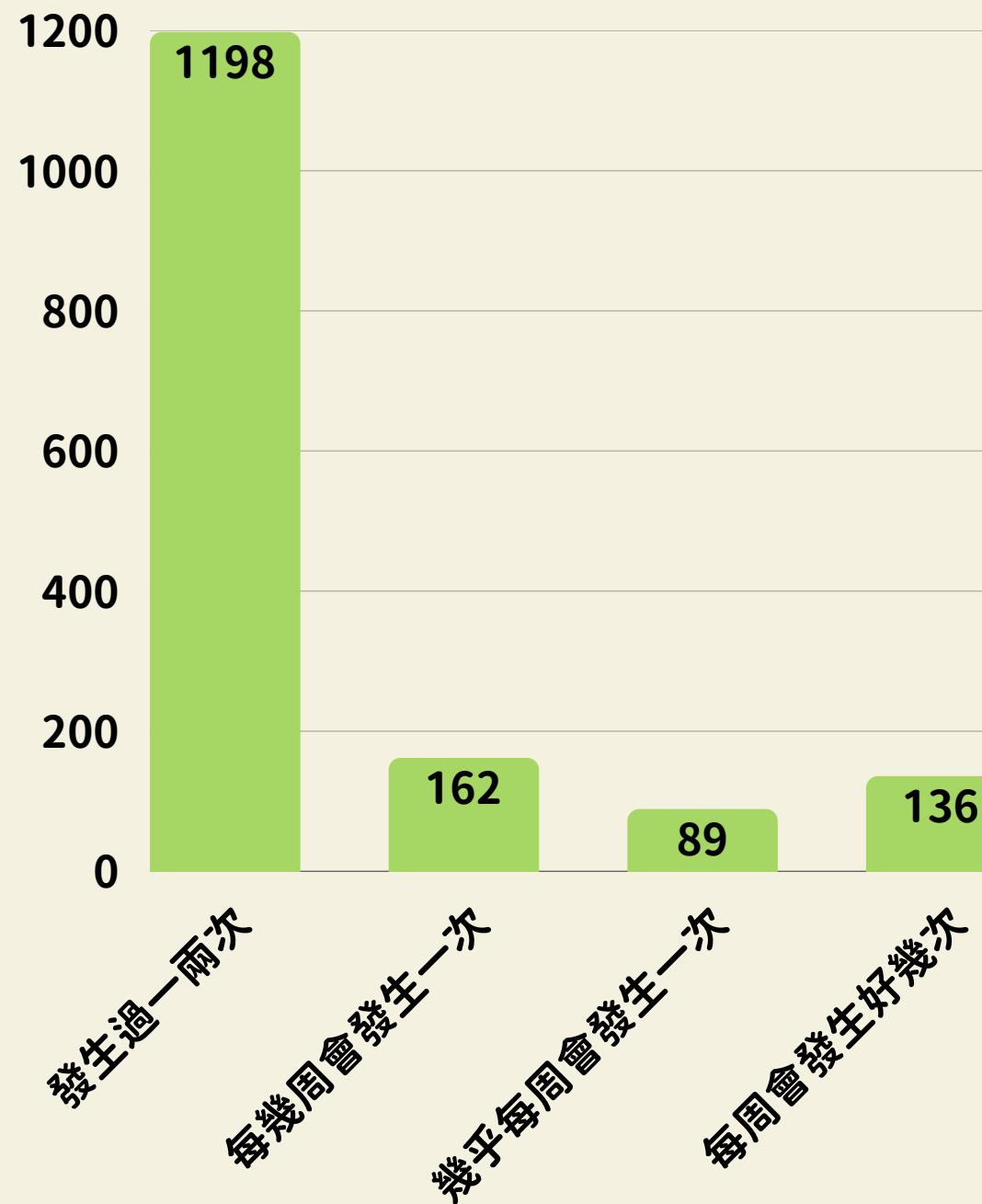
現實中其他學生或其他學生們用惡意或傷人的暱稱來叫我

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。



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。



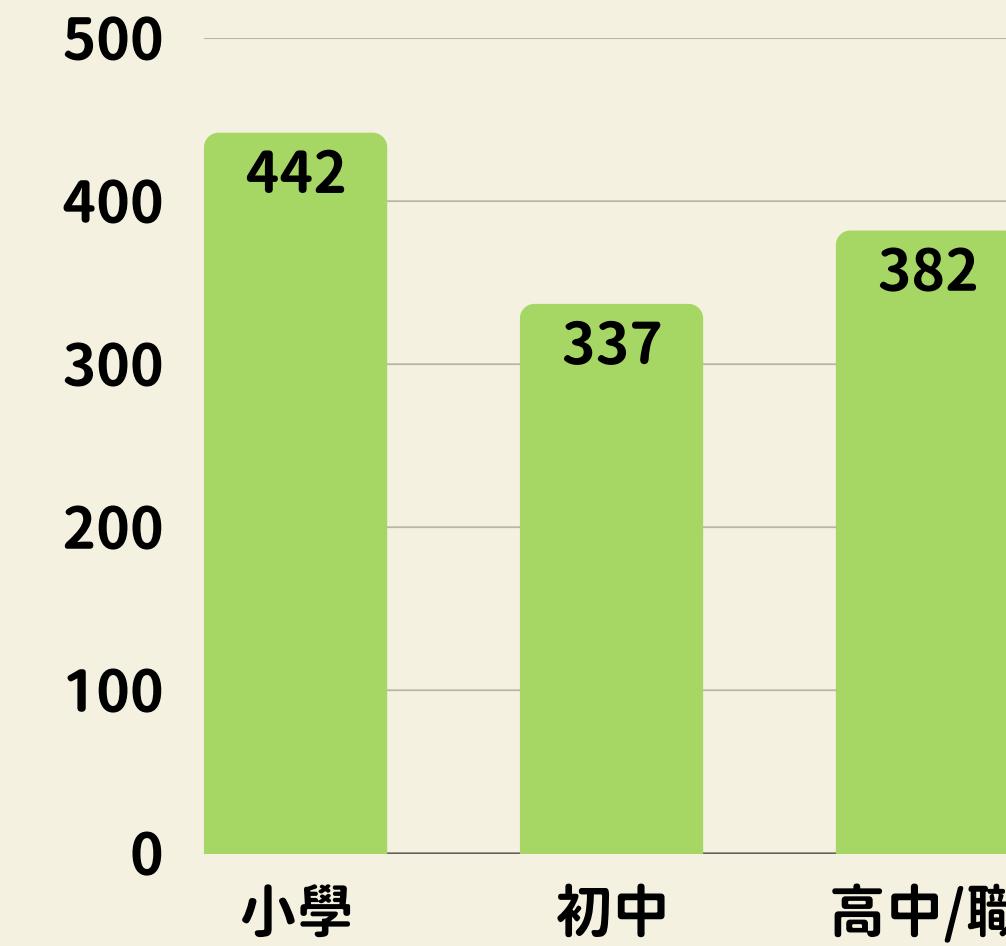
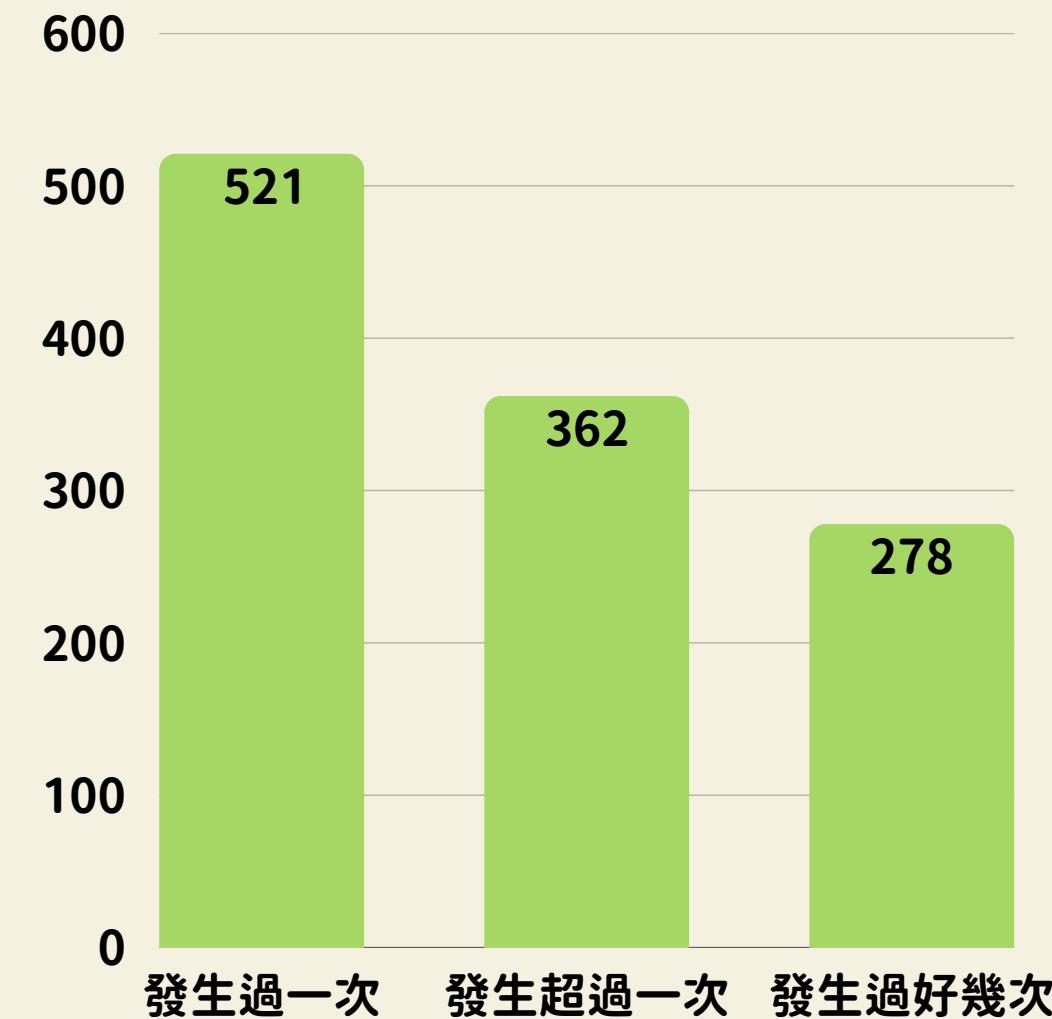
總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

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爲。

曾經很認真地想像傷害自己的身體部位

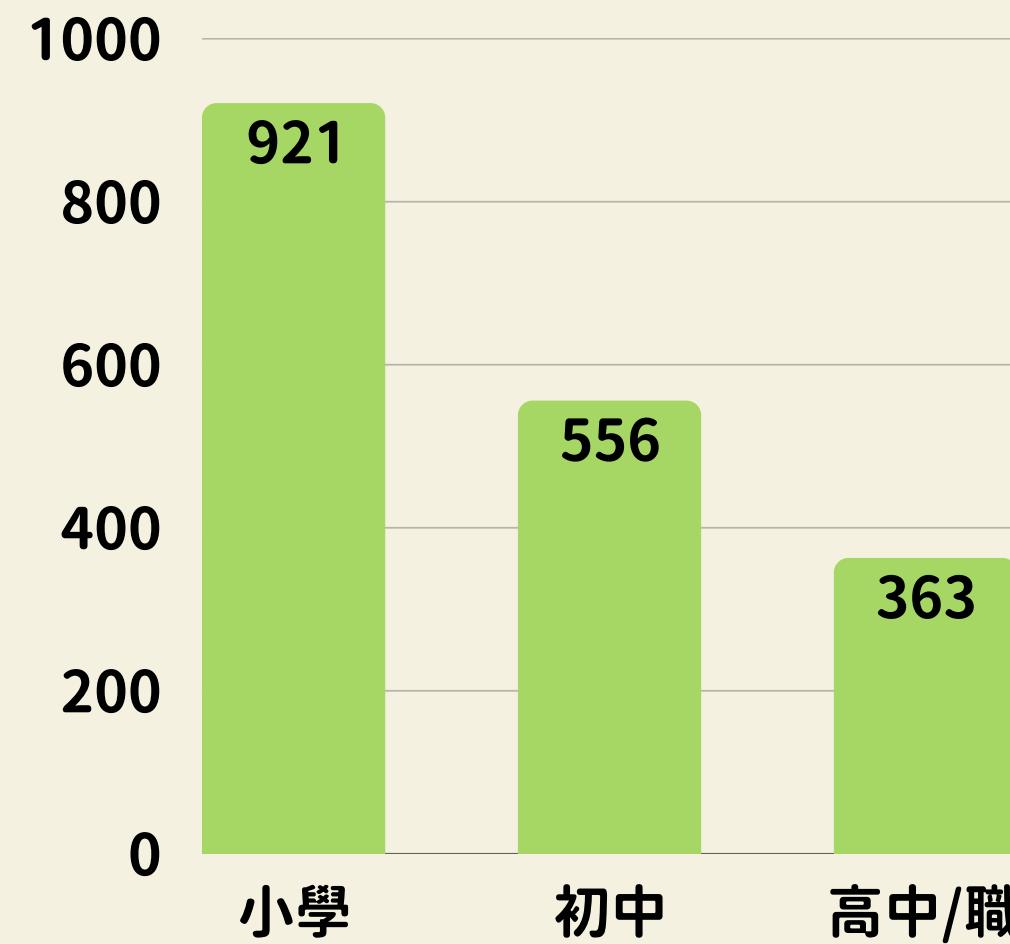
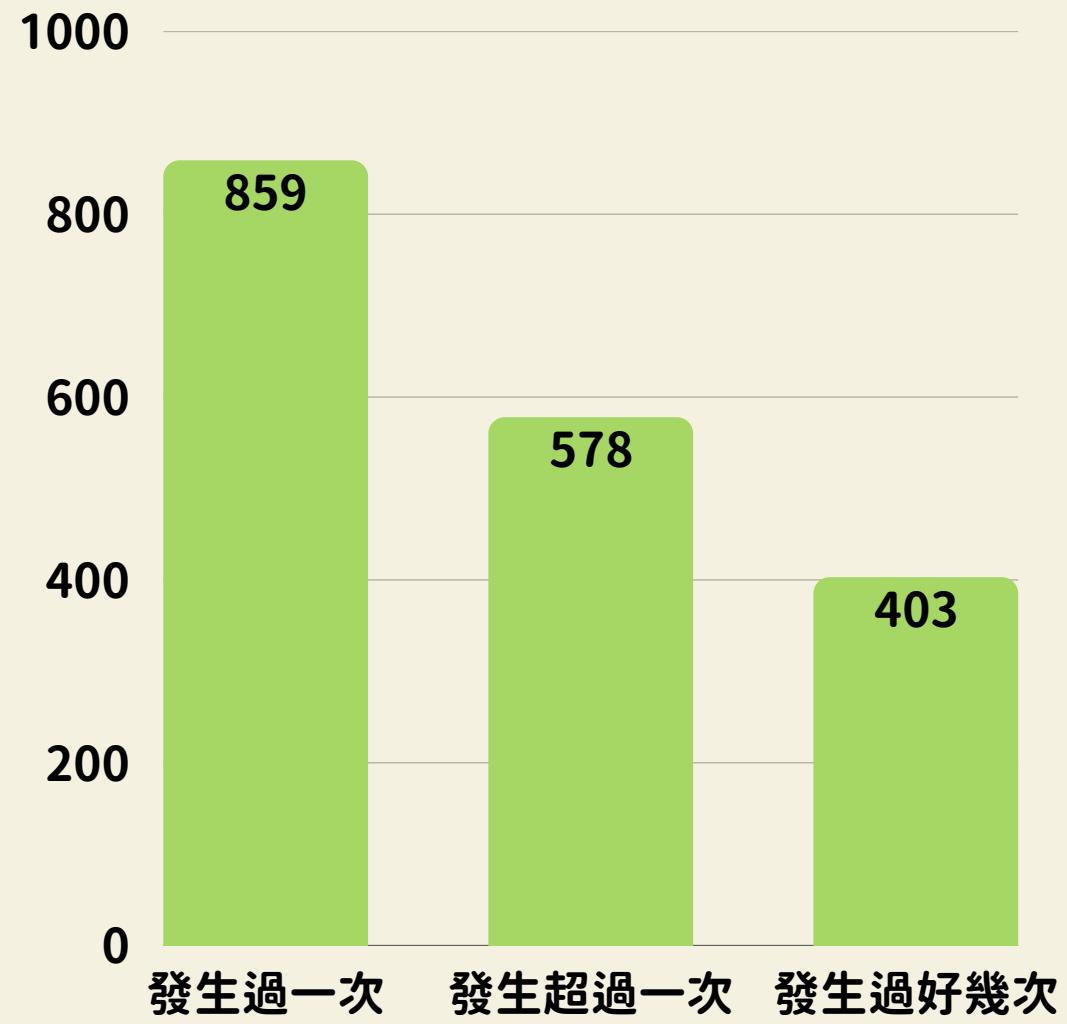
填測者中，曾經很認真地想像傷害自己的身體部位的人數有1,161人。



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

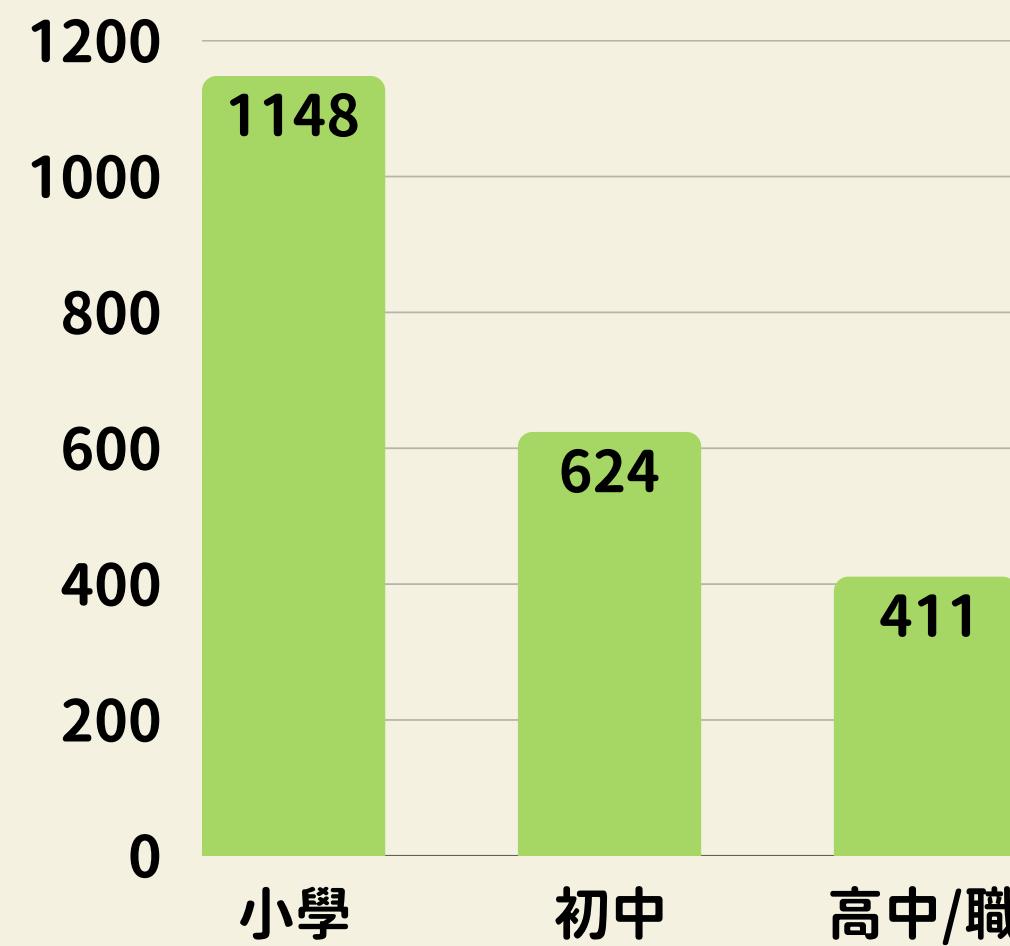
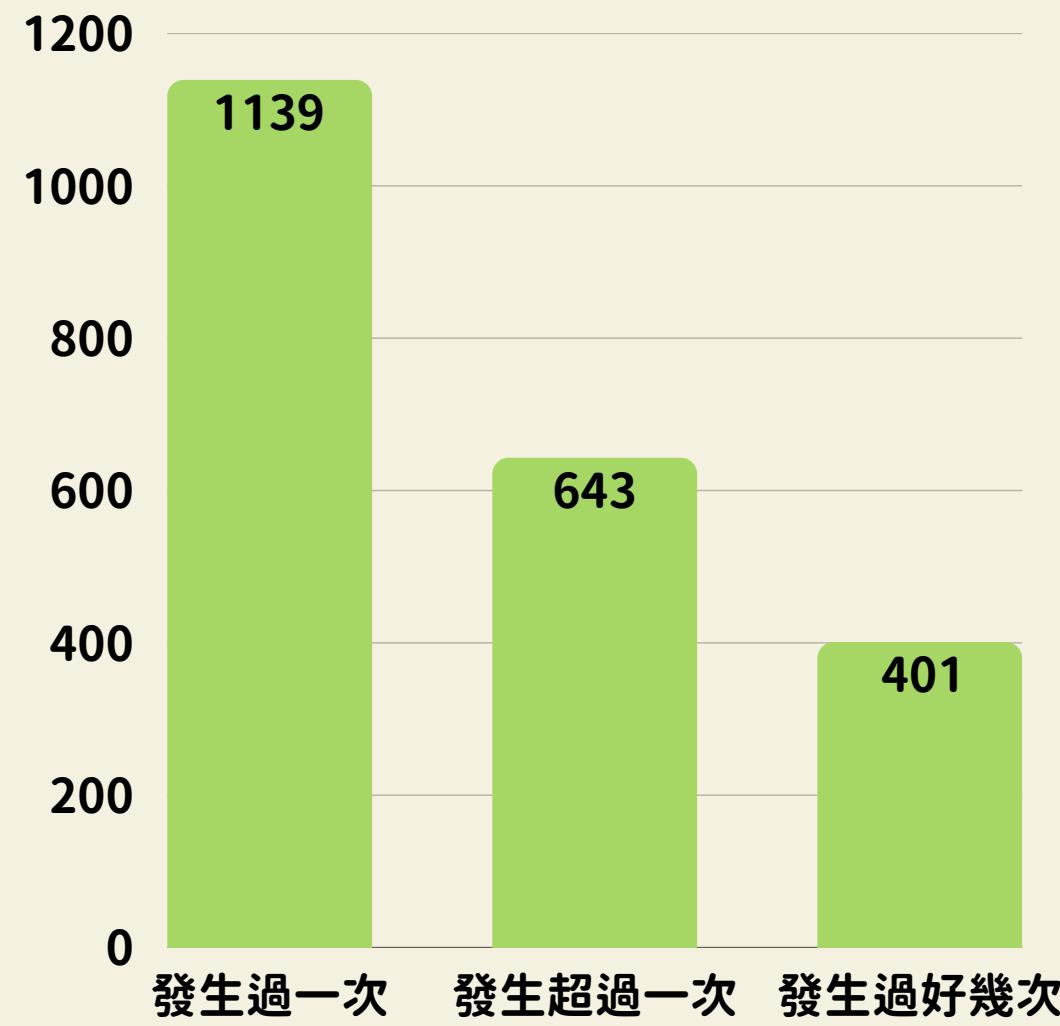
填測者中，有發生故意刮、揉，或抓自己的皮膚，直到弄破自己皮膚或流血的人數有1,840人。



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

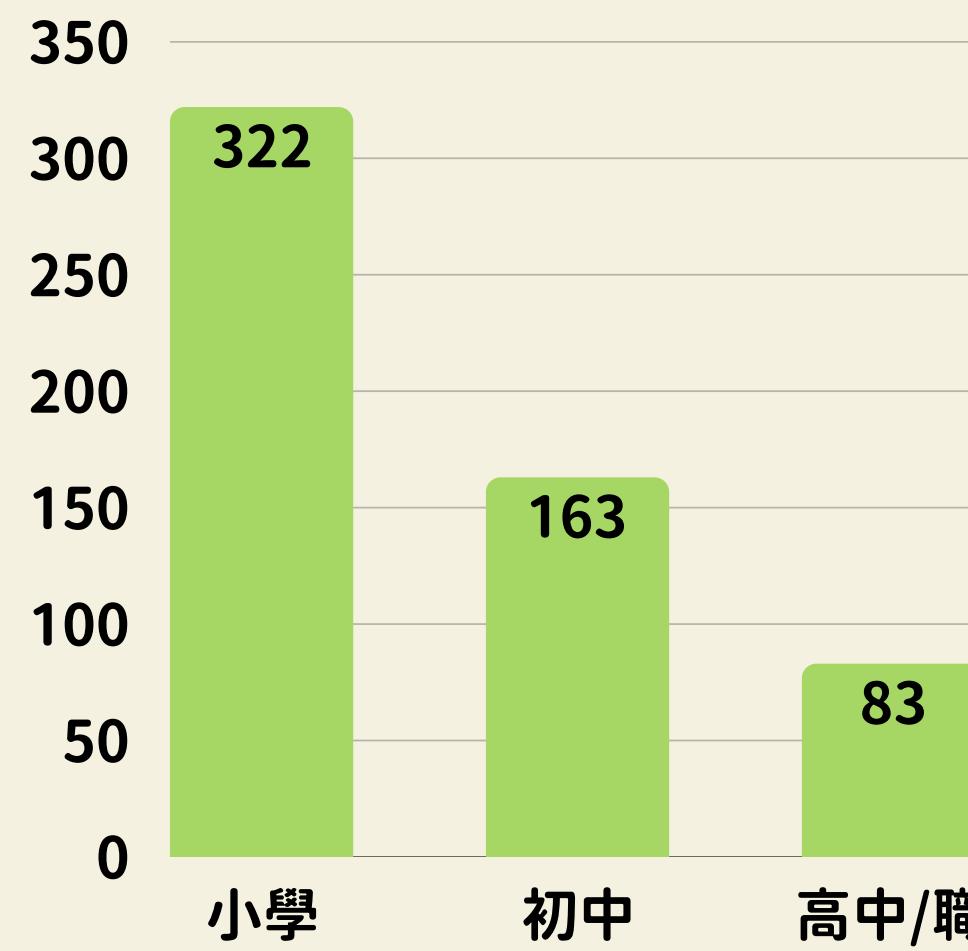
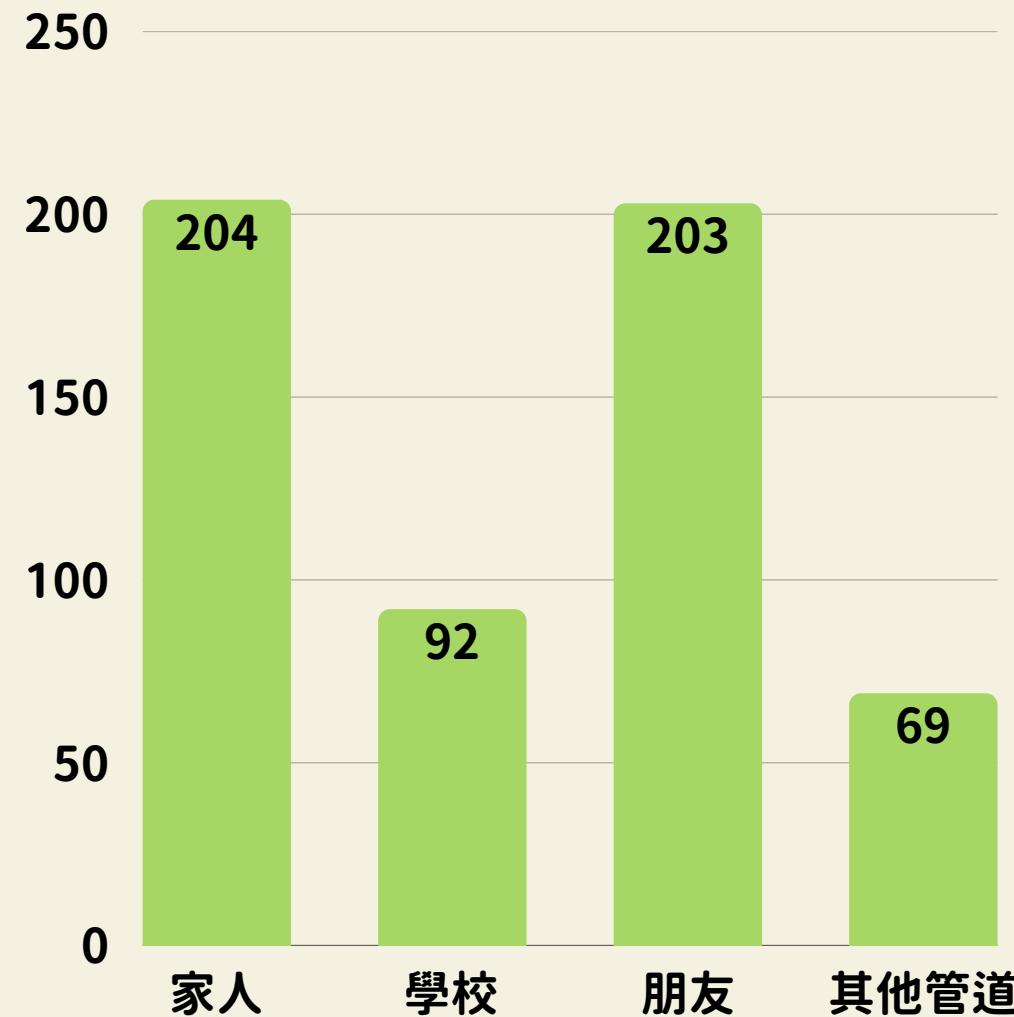
填測者中，有發生故意割傷自己皮膚的人數有2,183人。



總填測者比例
小學：52%
初中：29.2%
高中/職：18.8%

有因為「傷害自己」的相關情形，尋求協助

填測者中，有以上因為「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%

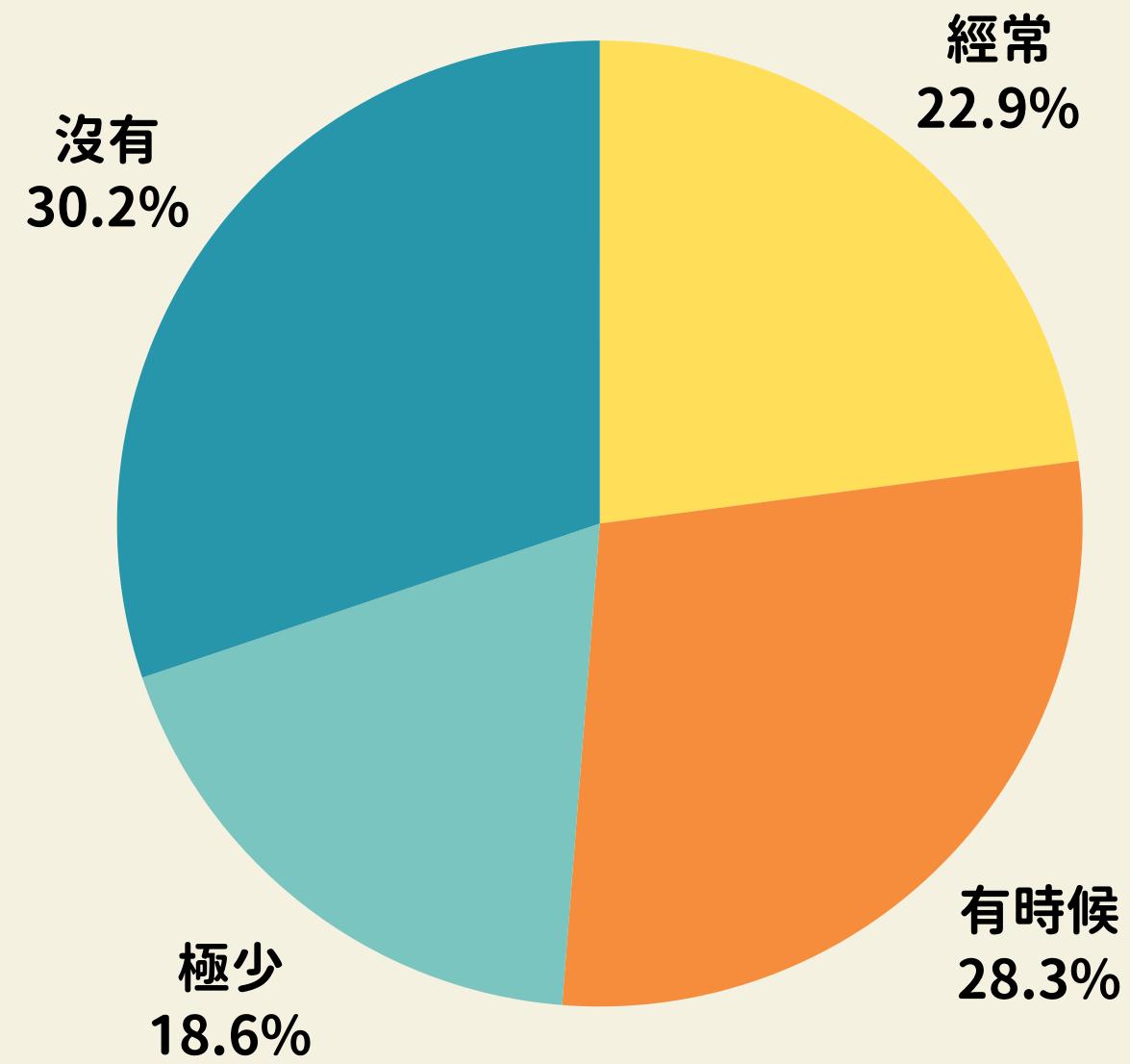
心理健康狀態

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。

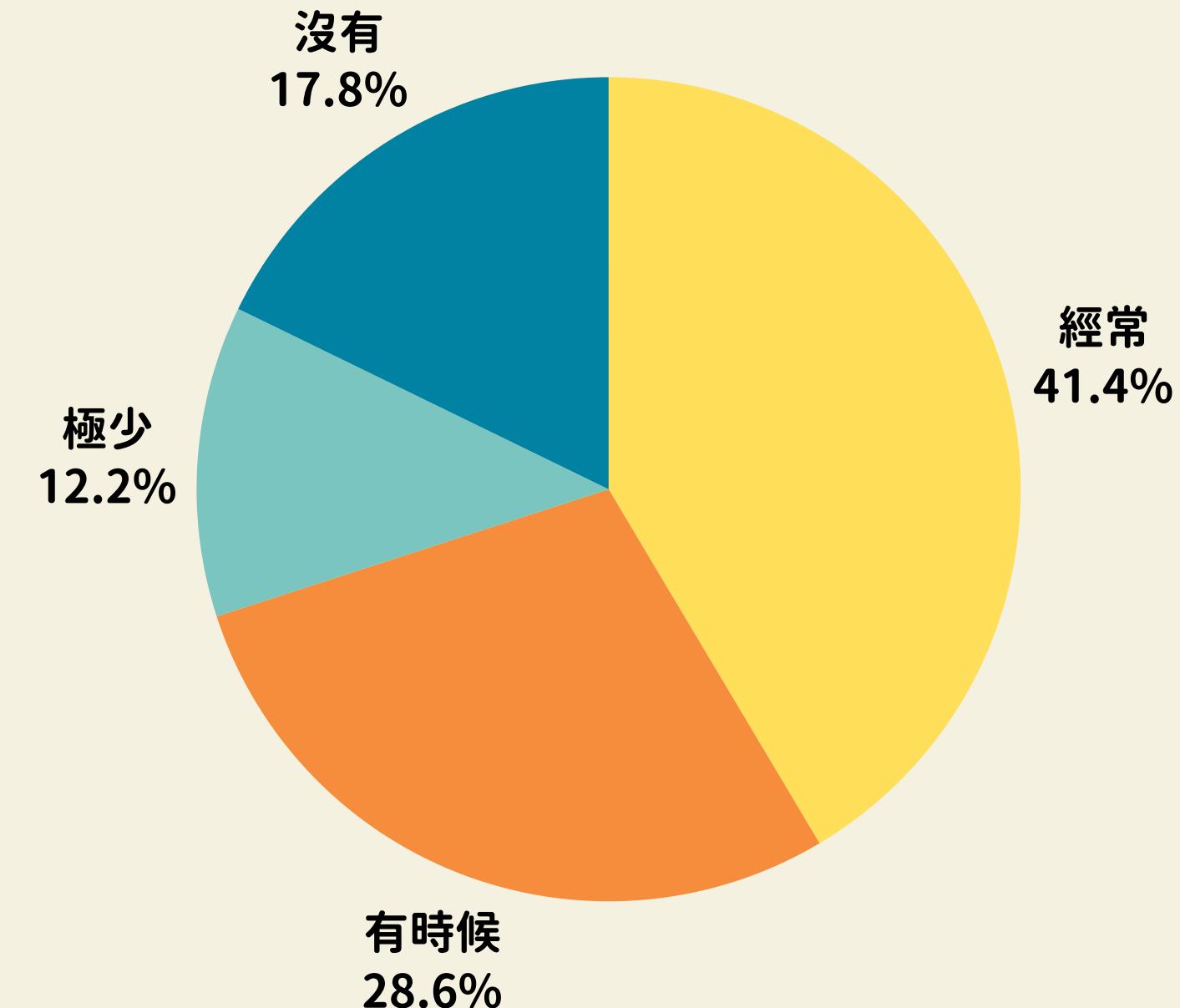
在過去的一週中我...

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



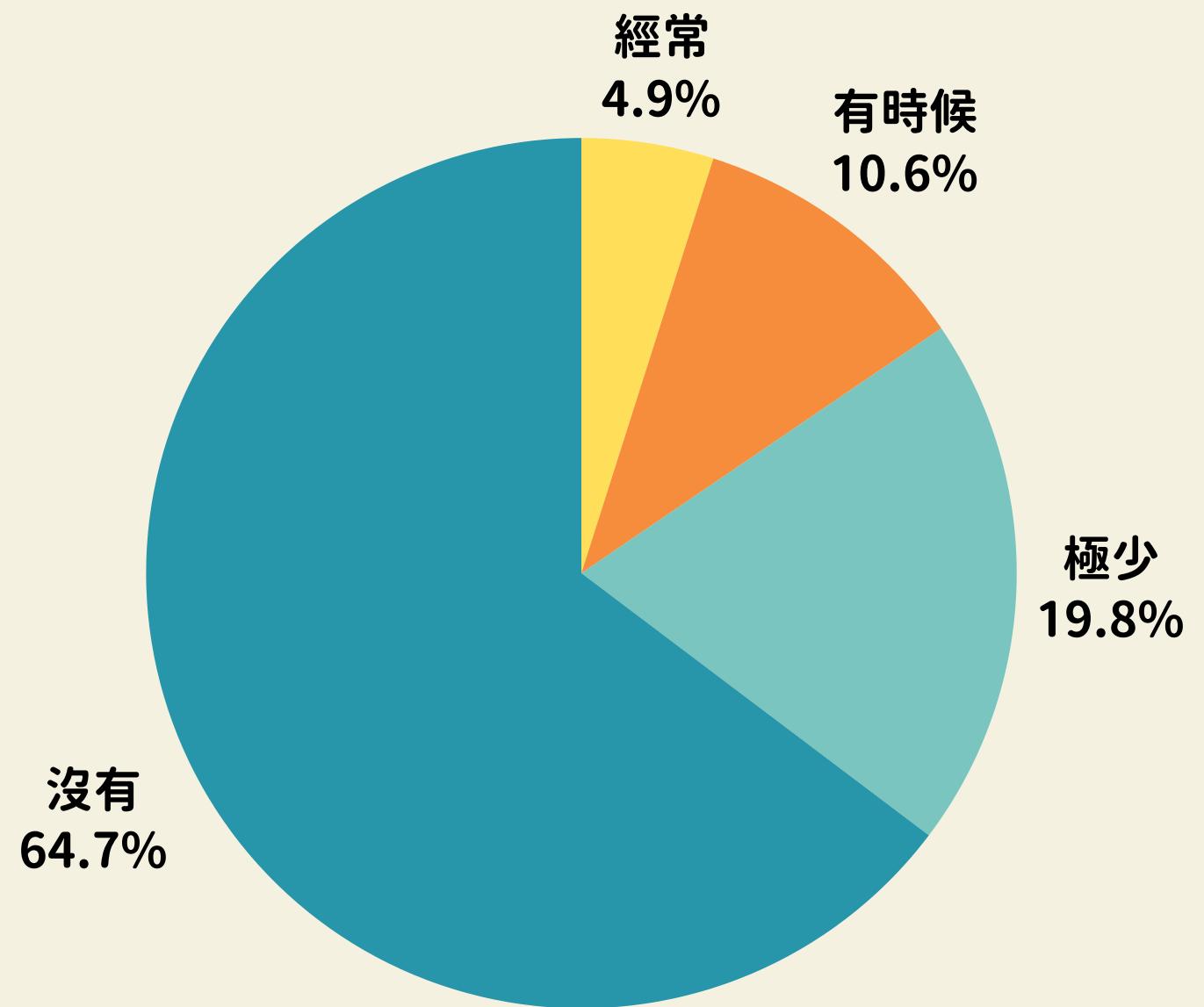
覺得很快樂



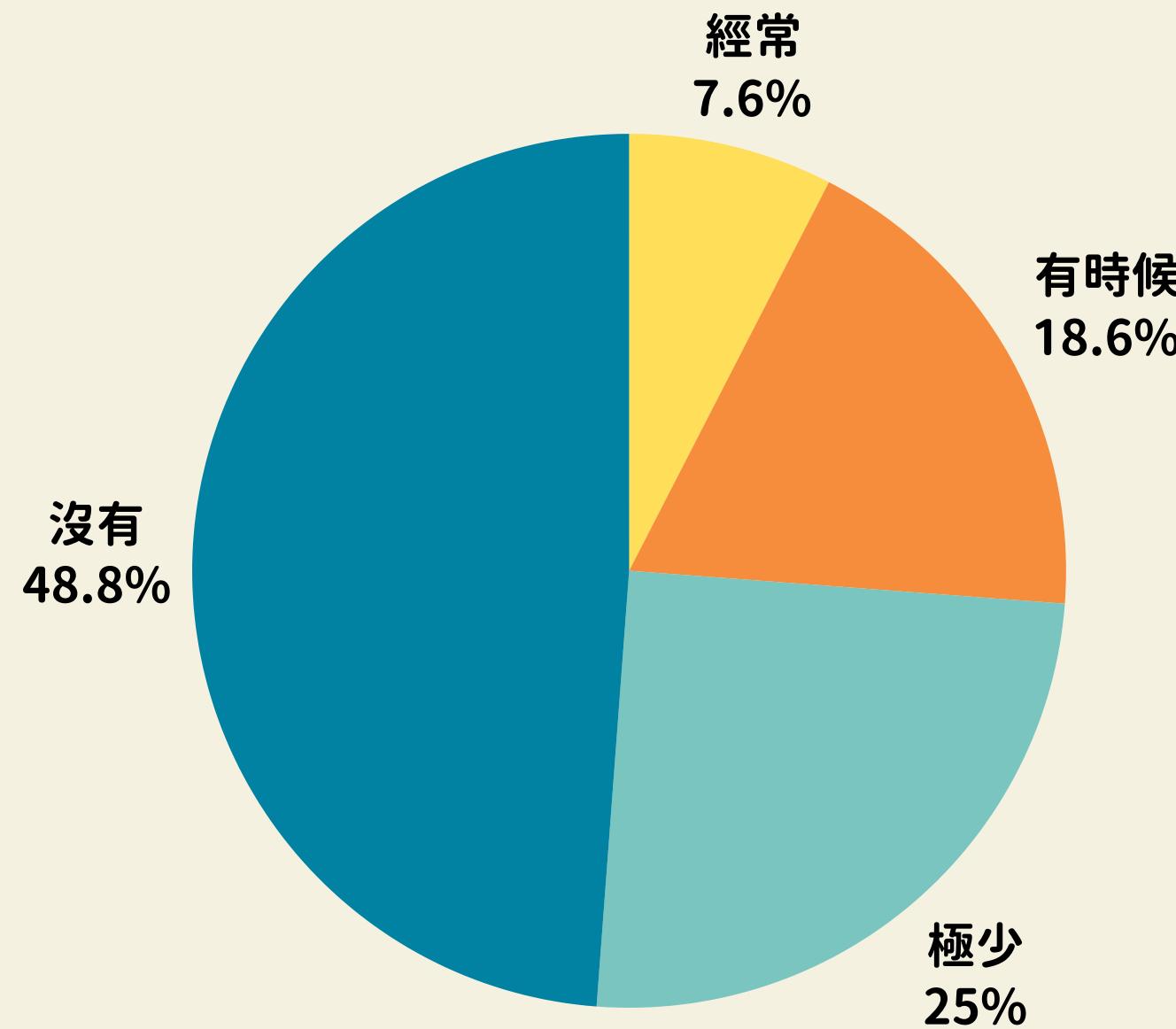
在過去的一週中我...

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



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

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

