

# 105年度兒少網路暨 連線遊戲使用習慣調查

主辦單位： 經濟部工業局  
執行單位： 台北市電腦商業同業公會

# 105年調查成果



01

## 參與地區

台灣北、中、  
南、東共計  
21個縣市。

02

## 參與人數

共計189所學校，  
20,075位學生  
報名；  
回收177所學校，  
21,000份問卷。

03

## 參與對象

問卷對象為國小5  
年級以上至高中  
(職)3年級。

# 105年重要結論

- 行動裝置仍成為兒少使用遊戲的主要載具，105年調查顯示，66.3%的兒少使用手持裝置玩遊戲，較去年54.6%成長1成以上。
- 兒少在遊戲的花費或時間，呈現下降趨勢：
  - 105年已降至18%的兒少在遊戲中消費，相對於103年39.4%呈現極大的反差
  - 投入遊戲的時間，每天玩遊戲的比例從103年的30.2%降到105年的24.1%。
- 但分析兒少花很多時間在遊戲中的動機，為了「打發時間」玩遊戲的兒少，佔31.8%；較103年(21.3%) 成長了近1成。
- 兒少第一次接觸遊戲的主要年齡，分別是7-9歲佔37.4%，10-12歲佔45.6%；分析發現，越早接觸遊戲的兒少，使用遊戲的時間越長。
- 家庭因素會直接影響兒少上網遊戲時間與花費，75.1%的兒少家長有上網的習慣。若家長有上網、玩遊戲或花錢在遊戲中，其兒少在玩遊戲的天數、時數與金額都會高過於家長沒有上網或遊戲習慣的兒少。

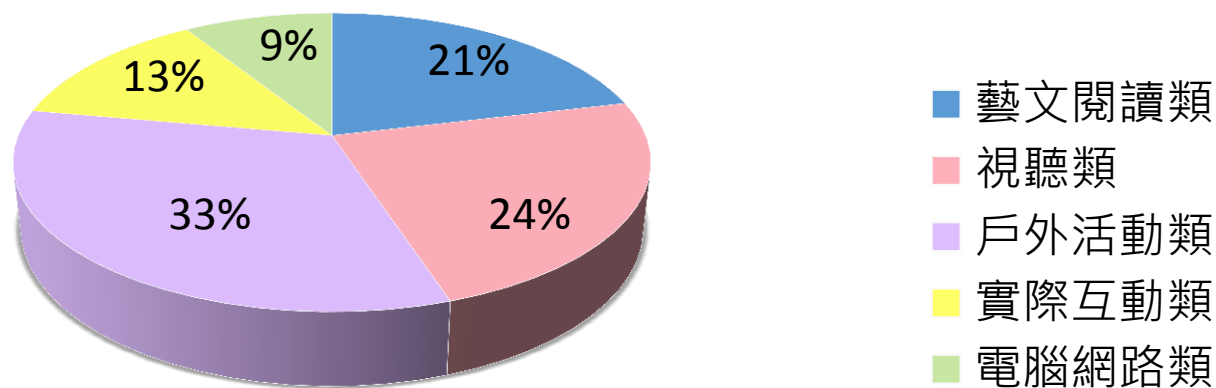


# 兒少休閒活動分析

超過三成兒少，戶外活動為主要休閒活動類型

◆ 兒少主要休閒活動為戶外活動類33%，其次為藝文閱讀類21%。

你平常的休閒活動是什麼？

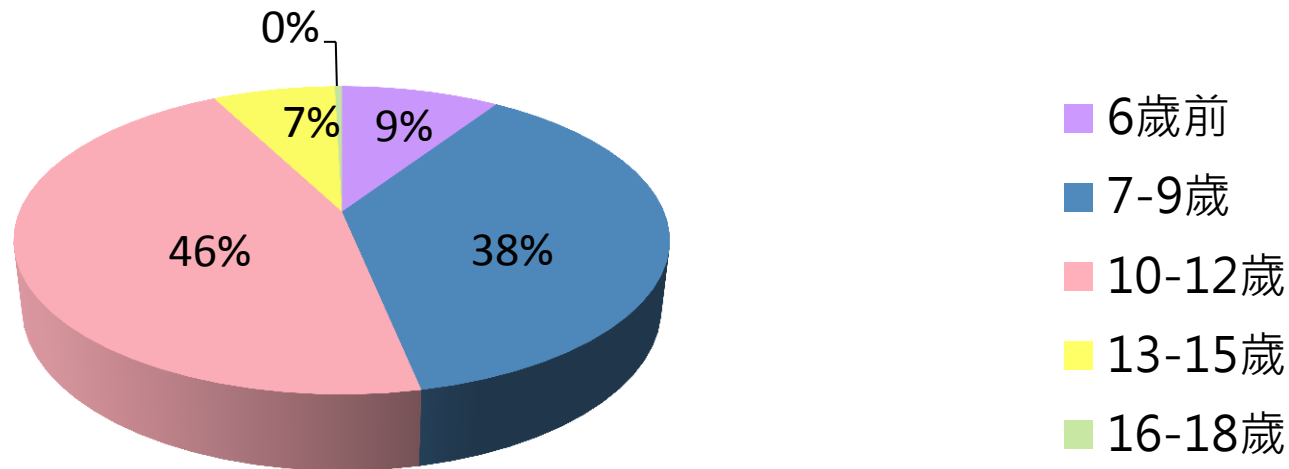


# 兒少開始玩遊戲的年齡

## 8成4之兒少在小學中高年級階段開始玩遊戲

- ◆ 小學中、高年級階段，是輔導兒少正確遊戲觀念以及藉由遊戲引導教學的重要階段。

你從幾歲開始玩連線遊戲？

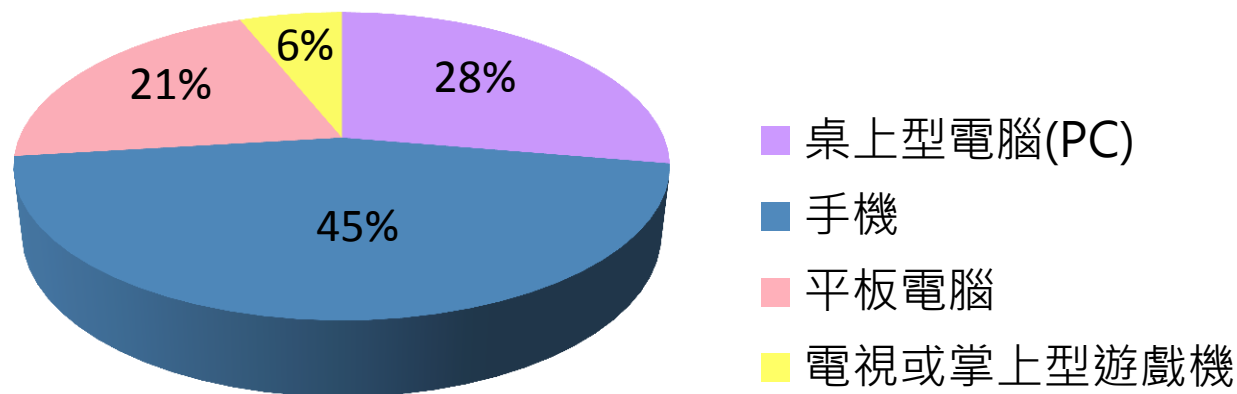


# 兒少遊戲的主要工具

## 智慧型手持裝置已成為兒少遊戲的主要載具

- ◆ 66%兒少以手持裝置為主要玩遊戲的工具，其中手機佔45%、平板電腦佔21%。

你經常使用什麼工具來玩「網路連線遊戲」？

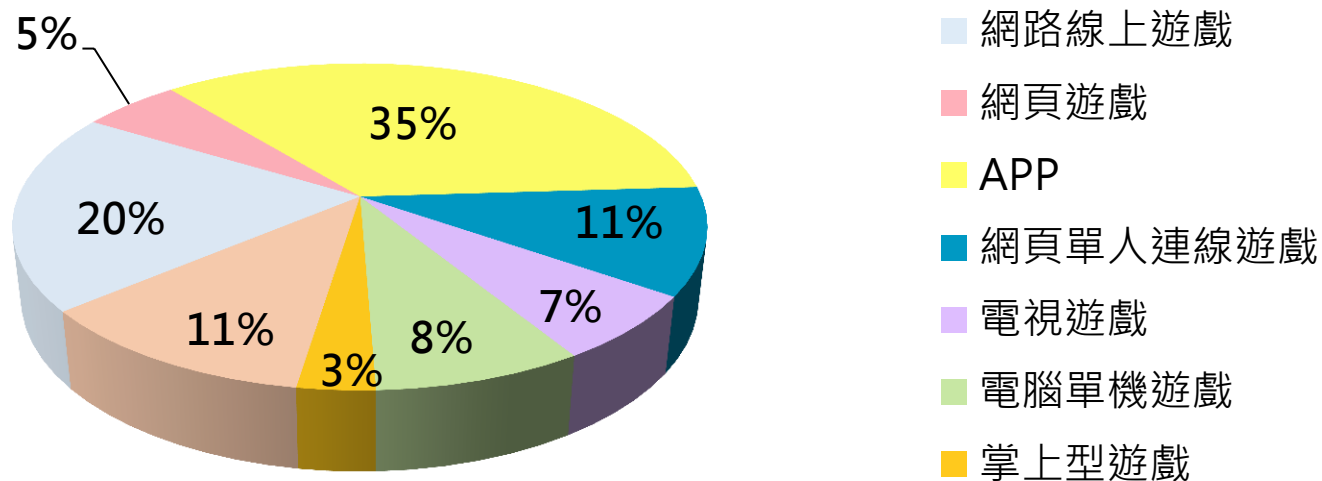


# 經常玩的遊戲種類

8成4之兒少在小學中高年級階段開始玩遊戲

- ◆ 手機遊戲(APP)是數位遊戲中，兒少最常玩的遊戲種類(35%)，其次為多人連線的線上遊戲(20%)。

你經常玩的遊戲種類?

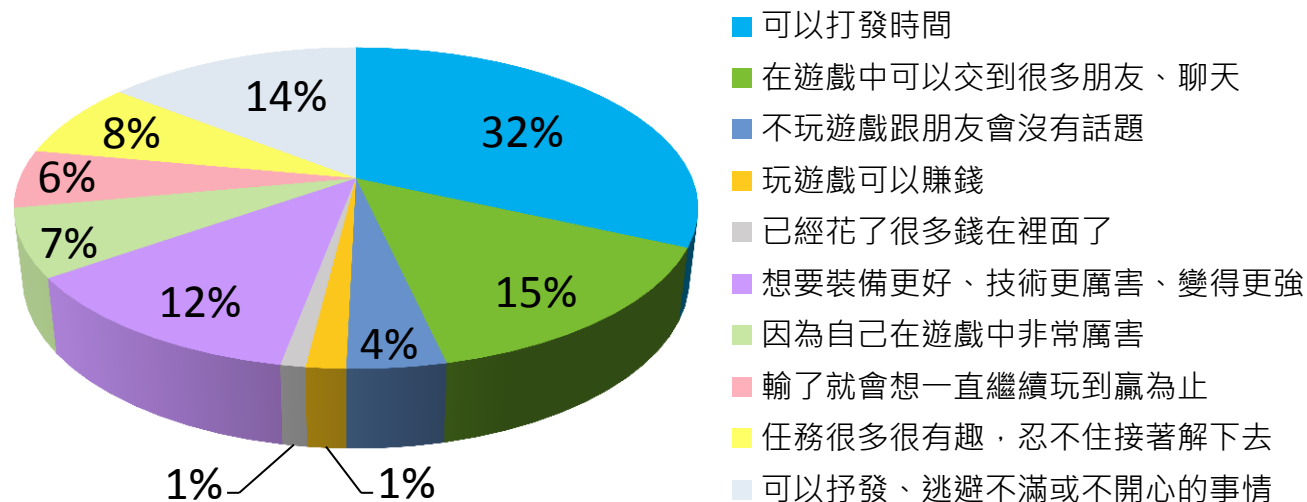


# 兒少玩遊戲的動機

## 無聊打發時間是兒少玩遊戲的主要動機

- ◆ 兒少玩遊戲的主要原因是為了打發時間(32%)，其次為在遊戲中可以交到很多朋友、聊天(15%)。

### 哪些原因吸引你花很多時間在玩線上遊戲



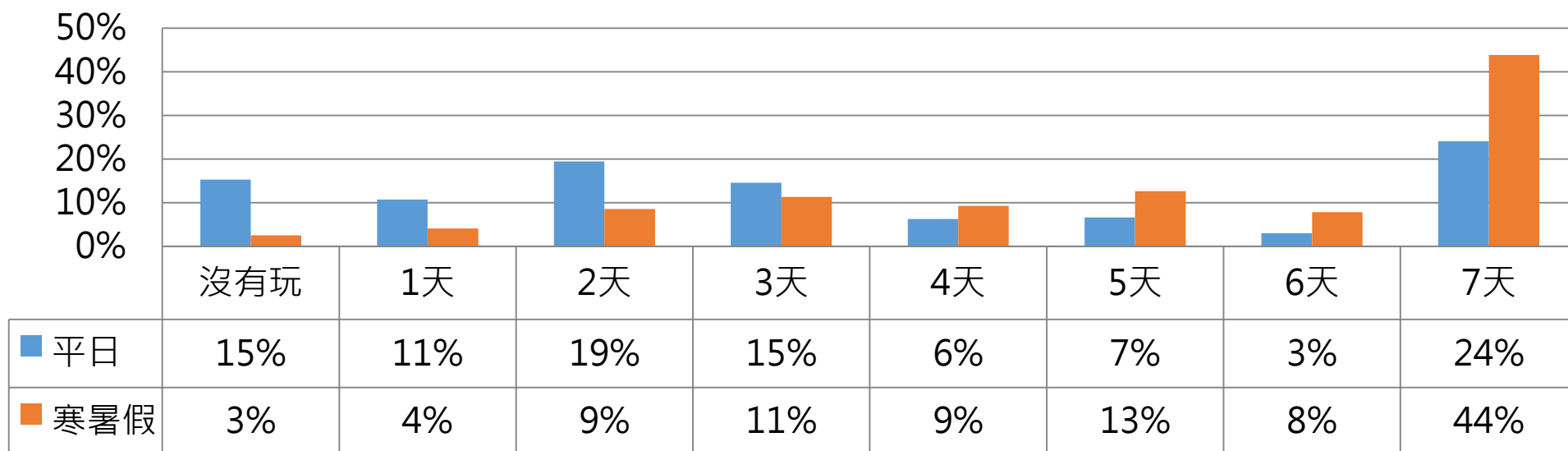


# 兒少玩遊戲的頻率

## 寒暑假比一般上課期間玩遊戲的天數多

- ◆ 無玩遊戲的比例：一般上課期間15%，寒暑假3%。
- ◆ 每天玩遊戲的比例：一般上課期間24%，寒暑假44%。

每週平均玩線上遊戲的天數？(單位/天)

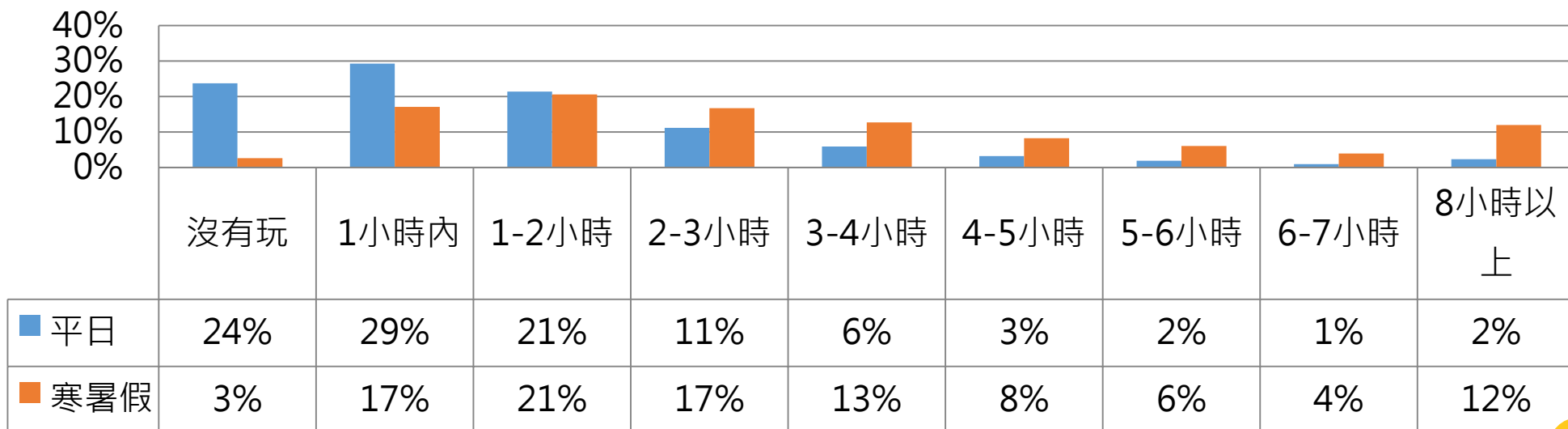


# 兒少玩遊戲的時間

## 寒暑假比一般上課期間玩遊戲的時數多

- ◆ 每天玩1小時內的比​​例：一般上課期間24%，寒暑假3%。
- ◆ 每天玩8小時以上的比​​例：一般上課期間2%，寒暑假44%。

每天平均玩線上遊戲的時間(單位/小時)

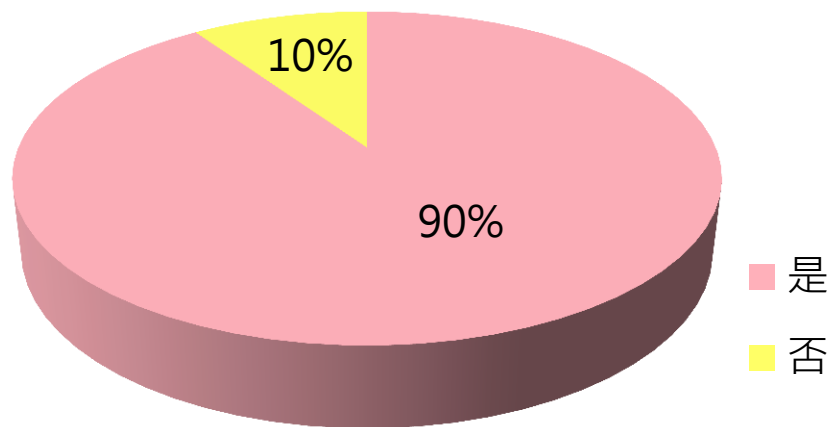


# 遊戲分級宣導成效

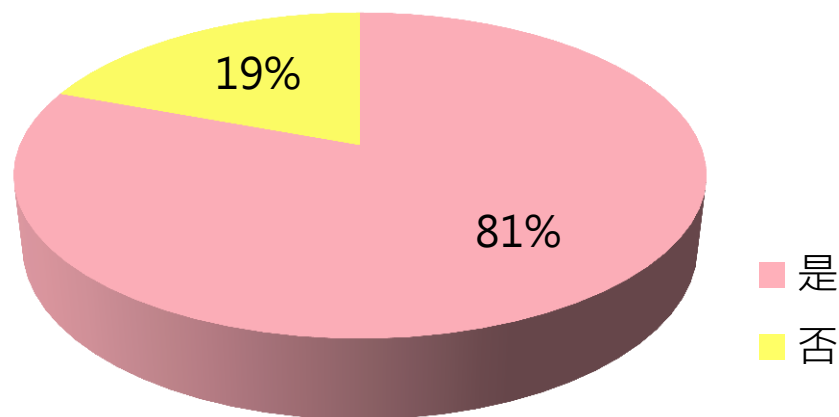
## 高達九成兒少知道遊戲內容分為五級

- ◆ 9成兒少知道遊戲共分為五級。
- ◆ 8成1兒少會根據分級標示，挑選適齡的遊戲。

知道遊戲標示共分為五級



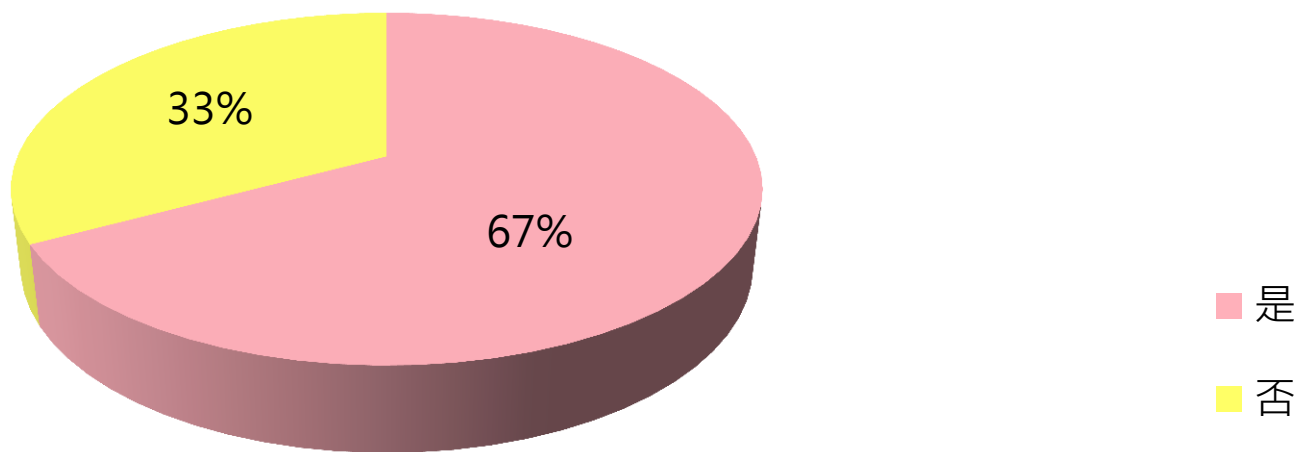
會根據分級標識，挑選符合年齡的遊戲？



# 消費自律宣導成效

6成7兒少知道未滿18歲在超商、網咖、書店購買遊戲點數不能超過1000元的自律行動

知道未滿18歲在超商、網咖、書店或租書店購買遊戲點數不能超過1000元?





**THANKS**