



2011 年

香港網絡使用和網絡遊戲用戶調查¹

策劃：香港中文大學新聞及傳播學院馮應謙教授（電郵：anthonyfung@cuhk.edu.hk）

協力：香港遊戲產業協會

¹ 本報告由香港特別行政區研究資助局全力資助，項目編號為 4001-SPPR-09。



目錄

- 1 研究背景
- 2 研究方法
- 3 互聯網與網遊及其它遊戲的使用狀況
 - 3.1 互聯網的使用狀況
 - 3.2 網絡遊戲與網頁遊戲的使用狀況
 - 3.3 其它遊戲的使用狀況
- 4 網遊對玩家的影響
 - 4.1 一般看法
 - 4.2 時間分配
 - 4.3 人際關係
 - 4.4 身心健康
 - 4.5 工作學業
 - 4.6 網癮程度
- 5 玩家的消費模式
 - 5.1 玩網絡遊戲的頻率、時間及消費
 - 5.2 對各種遊戲類型的喜好
 - 5.3 玩家的娛樂消費場所
 - 5.4 購買點數卡的消費習慣
- 6 調查分析



1 調查背景

網絡遊戲在過去十年越來越普及，而網遊產業在全球、地區及本土經濟的重要性亦不斷增強。然而，面對網遊產業的冒起，社會上充斥著不同的詮釋。有顧問公司曾經提出，現今社會已進入互聯網的世代，網遊作為一種娛樂文化及創意產業已是大勢作趨²。有社會輿論則擔心，網遊這種次文化會為個人及社會帶來負面的影響，如網上盜竊及詐騙，或青少年的身心健康等³。業界及部分社會人士則認為，這只是對電子遊戲的刻板印象，而媒體報導的只是個別例子，並非大部分玩家的經歷。

是次研究的對象為普羅大眾，包括玩家及非玩家。研究主要是探討遊戲對於玩家所產生的影響及玩家的消費模式，期望可為政府能在政策上在支持產業發展與預防網遊負面影響間取一個平衡。本報告分為三大部分：第一為互聯網與網遊及其它遊戲的狀況，而所收集的數據有助持份者掌握網絡遊戲市場的潛力及其未來趨勢。第二是調查網遊對玩家的影響，從公眾對網絡遊戲的觀感、玩家的個人經歷來驗證公眾是否對網絡遊戲存在負面的刻板印象，另一方面亦驗證公眾的觀感是否切合玩家的真實經歷。第三則為玩家消費模式，包括他們玩網絡遊戲的頻率、對遊戲類型的喜好、進行遊戲的場所及購買點數卡的消費習慣等等。

這項研究是獲研究資助局（RGC）支持進行的《香港遊戲產業：文化政策、創意及亞洲市場》計劃。這次的調查由香港中文大學新聞及傳播學院統籌，並由傳播研究中心協助資料搜集。傳播研究中心於 2004 年成立，屬於香港中文大學新聞及傳播學院。新聞及傳播學院則始創於 1965 年，而創意產業一向是學院教學及研究的重要項目之一。在學士課程中，學生不但可專修新聞、廣告及公關，而且更可選擇創意及新媒體。與此同時，學院亦設立新媒體的碩士課程，為學員提供有關新媒體及創意產業的專業訓練。

² 可參考波士頓顧問公司（BCG）發表的研究報告 *The Connected Harbour How the Internet Is Transforming Hong Kong's Economy* [聯繫海港：互聯網如何改變香港的經濟]。網址為

http://static.googleusercontent.com/external_content/untrusted_dlcp/www.connectedharbour.hk/en/hk/files/the-connected-harbour-may-2011.pdf

³ 香港在過去十年與網絡遊戲相關的負面新聞及評論包括「每周平均上網 17.64 小時 19 萬港青或上網成癮」（香港商報，2011-05-28）、「網狼出沒，請注意」（文匯報，2011-01-10）、「機癡網吧打機六句鐘猝死」（星島日報 2003-01-12）及「武器被盜，打機少年跳樓亡」（東方日報，2002-10-17）等。



2 研究方法

「香港網絡使用和網絡遊戲用戶調查」主要以電話訪問的形式進行。2011年5月，我們的研究員跟傳播研究中心合作，以隨機抽樣方式抽出800個樣本，調查香港現時網絡使用習慣和網絡遊戲文化。

數據蒐集為期五天，分別在2011年4月14、15及18至20日由訪問員進行電話訪問。訪問員人次合共112人。不但訪問員曾經接受傳播研究中心的培訓，而且電話調查進行時，中心幹事會監察及監聽訪問員的工作過程。是次調查的對象為14至45歲具中文語文能力的香港居民，共有872個成功個案。

在進行分析前，所有從電話訪問中收集到的數據先加權處理，藉以矯正因成功訪問樣本的性別和年齡分佈偏離全港真實情況所引致的偏差。新聞及傳播學院取得受訪者提供的數據以後，分別加入性別、年齡⁴、職業⁵、家庭月入及教育程度的分析，務求更詳細地分析網絡遊戲不同玩家的消費模式。

⁴ 是次電話調查的受訪者年齡大部份在15至45歲，而研究主要分為15至24歲及25歲至45歲。這分類參考政府將青少年的定義為15至24歲，而25至45歲的成年人則被歸類成另一群組。

⁵ 為方便之故，職業分類在本報告的表格被簡化為「專業」、「文職」、「勞動」、「學生」及「非就業」。其中「專業」一類包括經理、行政、專業及輔助專業人員，「文職」包括文員及服務工作人員，「勞動人員」泛指從事體力勞動工作的人士，「學生」泛指在學人仕，而「非在職」則包括家務料理者、退休、失業及待業人仕。



3 互聯網及網遊的普及狀況

3.1 互聯網及網遊的平均時間

表 1 互聯網及網絡遊戲的普及程度與平均時間

類別	分類	平均的上網時間	平時有玩網絡遊戲的%	平時有玩網頁遊戲的%	網遊時間佔玩遊戲時間的%	網遊時間佔上網時間的%
性別	男	194.74	20.7%	44%	48.69%	39.34%
	女	148.37	8.8%	42.5%	40.35%	28.03%
年齡	15-24	178.37	21.3%	55.3%	50.90%	40.39%
	25-45	165.39	11.4%	38.6%	42.33%	31.95%
職業	專業	213.65	9.3%	38.5%	40.97%	27.33%
	文職	143.80	11.3%	48.1%	43.81%	37.35%
	勞動	124.77	18.7%	36.9%	50.59%	48.06%
	學生	183.08	25.5%	53.9%	49.60%	40.10%
	非就業	92.80	9.7%	34.1%	49.96%	22.66%
家庭月入	\$14999 或以下	133.02	22.4%	35.3%	52.79%	37.75%
	\$15000 - \$29999	162.38	17.1%	55.3%	50.67%	38.12%
	\$30000 或以上	198.40	9.8%	39.2%	39.62%	30.26%
教育程度	中三或以下	104.72	14.6%	33.6%	37.63%	43.60%
	中四至預科	129.96	16.9%	52.1%	44.43%	40.32%
	專上教育或以上	219.86	11.4%	38.1%	48.38%	26.44%
總計	整體平均數值	168.91	14.1%	43.1%	45.85%	35.41%

根據受訪者的回應顯示，香港市民每日平均的上網時間為 168.91 分鐘，而玩網絡遊戲的時間各佔玩遊戲的時間的 45.85% 及上網時間的 35.41%。若比較性別、年齡、職業、家庭月入及教育程度在上網時間的差異，可歸納出：第一，男性較女性的上網時間較長；第二，年輕一輩的上網時間較年長一輩長；第三，家庭月入越高，每日平均上網時間較長；第四，教育程度越高，每日平均上網時間亦較長。其中以職業及教育程度的內部差距最大，最高的群組「專業人士」與最低的群組「非就業」之差距多於 100 分鐘。

3.2. 網絡遊戲⁶與網頁遊戲⁷的普及程度

數據顯示，超過一半的受訪者曾經玩網絡或網頁遊戲，而只有一半的受訪者選答「兩者皆無」⁸。網頁遊戲較網絡遊戲更受歡迎，高出接近一成。網絡遊戲的主要市場以男性、15 至 24 歲、學生、家庭月入 \$14999 以下及勞動人士較多，而網頁遊戲雖仍以較年輕及學生的群組為主，但文職及家庭月入 \$15000-\$29999 的群組之玩家數目亦十分顯著。

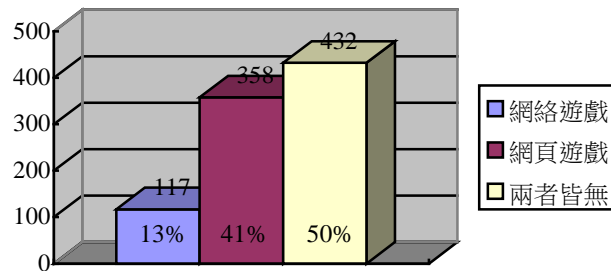
⁶ 網絡遊戲的意思是玩家需先要安裝遊戲程式並在線進行遊戲。

⁷ 網頁遊戲指的是玩家不需要安裝遊戲程式，只需要透過網際網路瀏覽器便可進行遊戲。

⁸ 由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於 100%。



圖1 網絡遊戲與網頁遊戲的普及程度

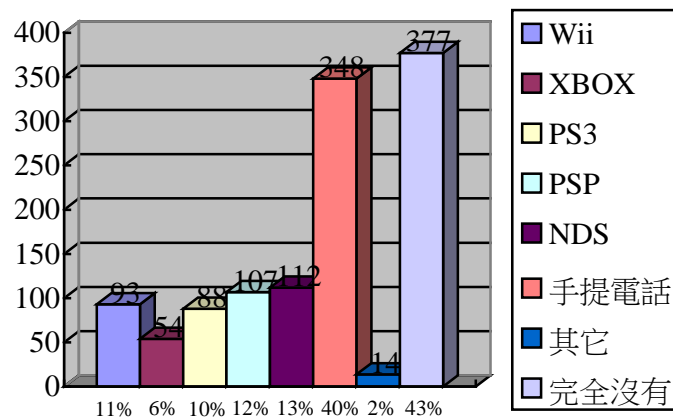


*由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於100%。

3.3 其它遊戲的普及程度

除了網絡遊戲及網頁遊戲以外，玩過手提電話遊戲的受訪者佔大多數，共 348 人，而 NDS、Wii、PSP 及 PS3 的玩家數目甚為接近，較 XBOX 及其它⁹高。比較 NDS、Wii、PSP 及 PS3 的玩家之中，其中 XBOX 以專業人士、家庭月入及教育程度較高的玩家較多，PS3 較多年齡組別 25-45 歲的玩家，PSP 較多勞動人士與學生，而 NDS 則較多女性。手提電話的遊戲玩家之中，在每個組別的普及率也甚為平均，除了勞動人士、家庭月入及教育程度較低的群組中人數相對較少。由此可見，手提電話遊戲已是一個新興的趨勢。

圖2 其它遊戲的普及程度



*由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於100%。

⁹ 選答其它的受訪者表示曾經玩過 ipod touch、ipad 及 PS2 的遊戲。

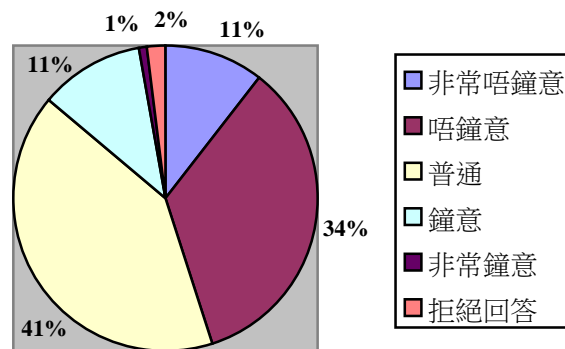


4 對網絡遊戲的整體印象

4.1 一般看法

整體來說，公眾仍對網絡遊戲有負面感覺，選答「非常唔鐘意」及「唔鐘意」的受訪者佔 45%，其次是選答「普通」的受訪者，佔 41%，而選答「鐘意」及「非常鐘意」只有 12% 的受訪者。

圖3 對網絡遊戲的喜惡程度



以下將從五大層面量度公眾對網絡遊戲的整體印象，其中以「沈迷程度」作為其它四大層面（分別為時間分配、人際關係、身心健康及工作學業）的基礎。

4.2 對時間分配的影響

圖 4 及圖 5 反映公眾對網絡遊戲對「時間分配」及與「家人相處」的影響。超過八成的受訪者同意「網絡遊戲會影響到時間分配」，而亦有逾七成的受訪者認為「網絡遊戲會影響家人相處的時間」。

圖4 是否同意「網絡遊戲會影響到時間分配」

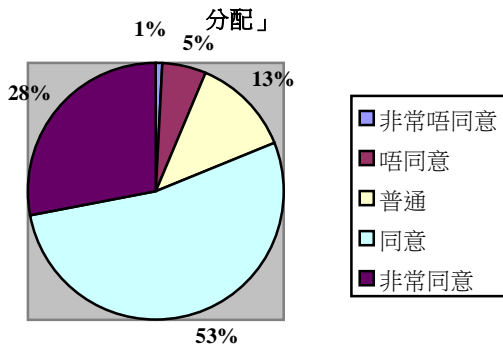
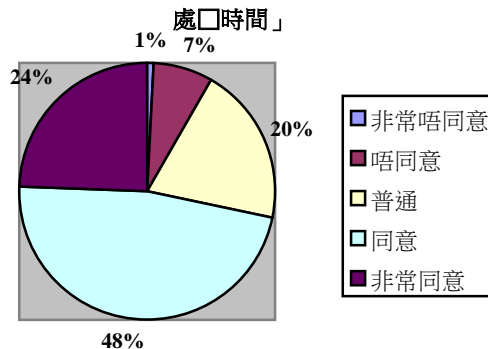


圖5 是否同意「網絡遊戲會影響家人相處時間」



比較受訪者不同群組的差異，可歸納出：首先，認為網絡遊戲會影響「時間分配」及「與家人相處時間」的女性較男性分別高出約 10% 和 14%。其次，與其它職業人士相較，認為網絡遊戲會影響「時間分配」的勞動人員比其它職業的人士平均低出約 25%，而在「與



家人相處時間」方面，勞動人員及學生較其它組別少人贊成。最後，學歷越高的人士越傾向認同這兩項對網絡遊戲的影響。

4.3 對人際關係的影響

相比對時間分配的影響，公眾普遍認為網絡遊戲對人際關係方面不太負面，少數半數的受訪者認為網絡遊戲會影響家人的感情。當玩家被問及網絡遊戲是否曾危害他與他人的關係時，則有七成的玩家表示不認同。

圖6 是否同意「網絡遊戲會影響家人口感情」

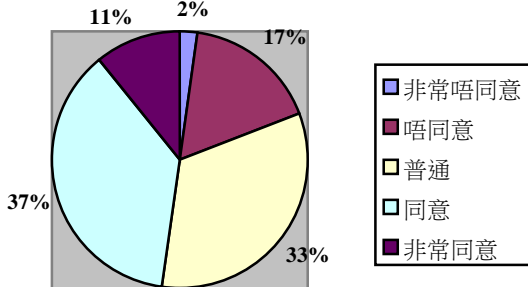
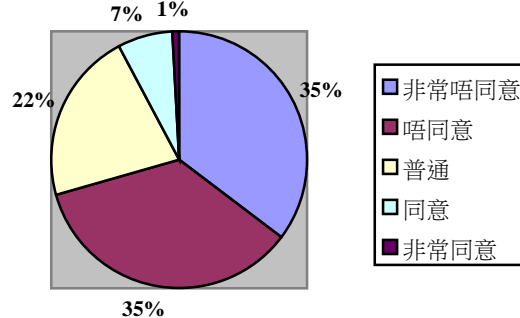


圖7 是否同意「網絡遊戲曾危害到你同其他人一段重要關係」



對網絡遊戲的觀感上，25至45歲的群組及女性較15至24歲的群組及男性多認同網絡遊戲對家人感情的影響。雖然較少的學生認為網絡遊戲對家人感情構成影響，但是較多學生身份的玩家長表示網絡遊戲曾危害到他們與其他人的一段重要的關係。另外，越高學歷的受訪者認同網絡遊戲會影響家人的感情，而較低學歷的玩家則較多表示網絡遊戲曾危害到他們與其他人的一段重要的關係。

4.4 對身心健康的影響

如圖8所顯示，接近八成的受訪者同意網絡遊戲影響身體健康，近視加深、失眠等都計。選擇「非常同意」及「同意」的受訪者當中，較多女性及來自25至45歲的年齡群組，而較多勞動人員、學生及低學歷（中三或以下）人士選擇「唔同意」及「非常不同意」。

圖8 是否同意「網絡遊戲會影響到身體健康，近視加深、失眠等都計」

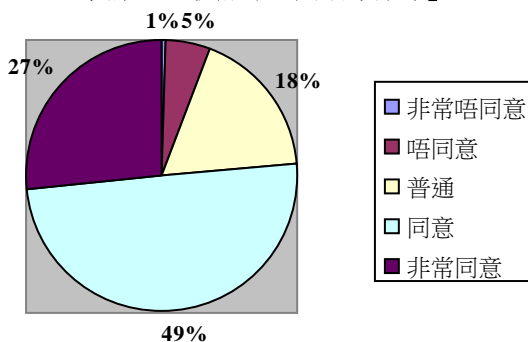
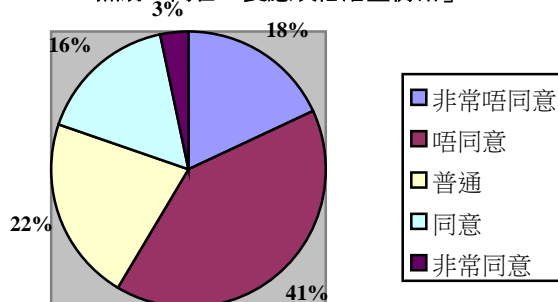


圖9 你曾通過玩網絡遊戲迴避問題或紓解無助、內咎、憂慮或低落口情緒」

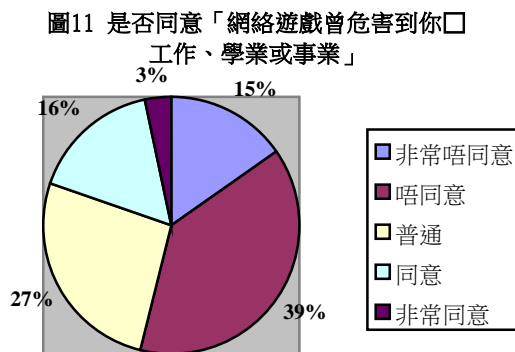
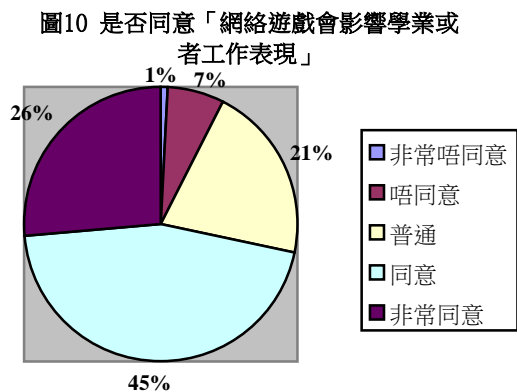




至於是否曾經通過玩網絡遊戲迴避問題或負面情緒，只有接近兩成的玩家認同，而當中則主要以男性、學生、15至24歲及學歷中四至中五／預科的群組為主。

4.5 對工作學業的影響

圖10與圖11對照公眾對網絡遊戲的觀感及玩家的真實經歷。超過七成的受訪者認為「網絡遊戲會影響學業或者工作表現」，然而卻有接近半數的玩家否定網絡遊戲對其工作、學業或事業曾經產生負面影響。

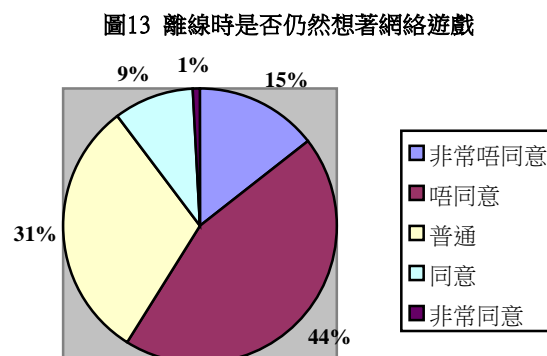
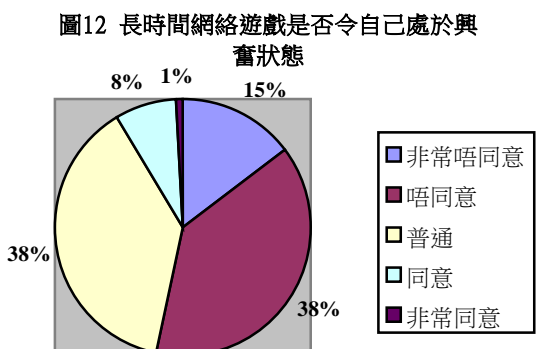


比較受訪者不同群組之間的差異，可歸納出：第一，25至45歲的年齡群較15至24歲的年齡群多認為網絡遊戲對學業或工作表現產生影響，然而15至24歲的年齡群則較25至45歲的年齡群表示曾有這樣的負面經驗。第二，雖然女性較男性在觀感上認為網絡遊戲對學業或工作表現產生影響，但是男性玩家較女性玩家多表示有這樣的經歷。

4.6 網癮程度

「沈迷程度」是以上四大層面的基礎，而量度「沈迷程度」主要可以從玩家心理狀態、嘗試減少網遊及他人介入三方面分析。

在心理狀態上，多於半數的玩家非常不同意或不同意「長時間網絡遊戲令自己處於興奮狀態」及「離線時仍然想著網絡遊戲」，而只有約一成的人非常同意或同意這個現象。選擇非常同意或同意的人較多是男性、學生及學歷低於中三的人士。





如圖 14 及圖 15 所顯示，約七成玩家非常不同意或不同意嘗試減少或停止玩網絡遊戲失敗，並產生鬱悶或憤怒等負面情緒。少數選答非常同意或同意的玩家之中，較多是學生，而相對較多的中四至中五或預科學歷的人停止玩網絡遊戲失敗，而較多專上學歷的人因嘗試減少或停止玩網絡遊戲而變得心情鬱悶或易怒。

圖14 是否同意「你曾因為嘗試減少或停止玩網絡遊戲而變得心情鬱悶或易怒」

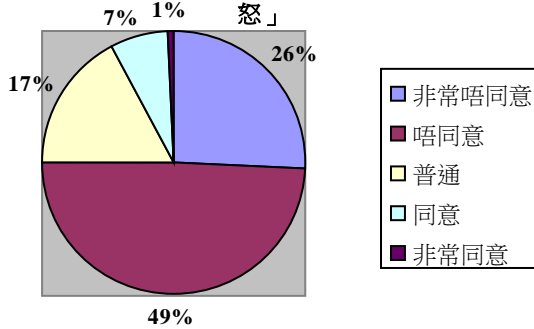
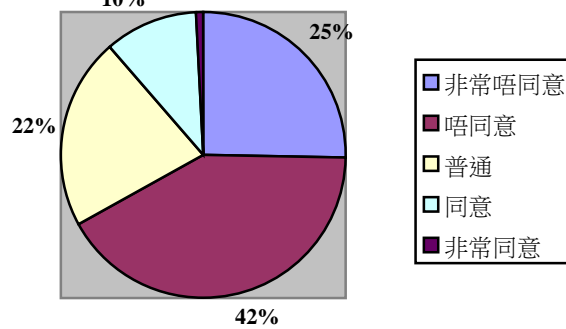
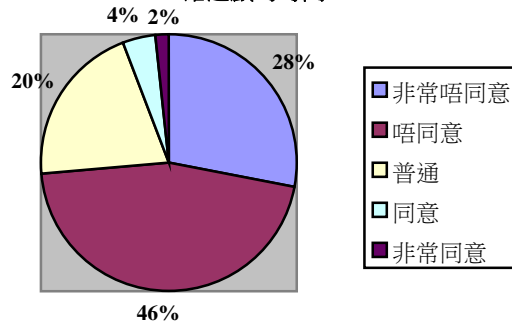


圖15 是否曾多次嘗試減少玩網絡遊戲但失敗



至於是否曾向朋友或家人隱瞞自己玩網絡遊戲的時間，只有 6%的玩家表示非常同意或同意，而選擇非常唔同意或唔同意的則佔七成。

圖16 是否曾向朋友或家人隱瞞自己玩網絡遊戲的時間





5 玩家的消費模式

5.1 玩網絡遊戲的頻率、平均時間及平均消費

表 2 玩家玩網絡遊戲的頻率、平均時間及平均消費

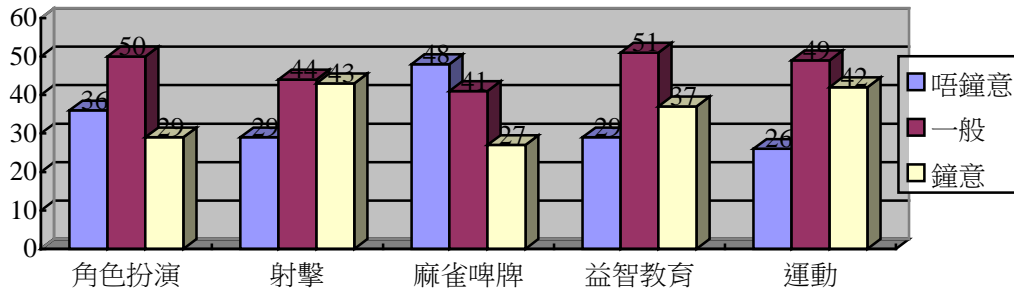
類別	分類	每週玩網絡遊戲的頻率 (以日作計算)	每日玩網絡遊戲的時間 (以分鐘作計算)	花在與網遊相關的金錢 (以港幣作計算)
性別	男	4.61	113.02	130.75
	女	3.58	64.19	111.60
年齡	15-24	4.46	111.15	149.47
	25-45	4.11	84.31	106.73
職業	專業	4.36	102.57	85.92
	文職	3.84	74.07	136.51
	勞動	5.05	86.23	254.85
	學生	4.33	113.29	113.40
	非就業	3.70	77.80	104.00
家庭月入	\$14999 或以下	4.67	108.72	96.33
	\$15000 - \$29999	4.79	90.74	184.01
	\$30000 或以上	3.50	83.13	95.57
教育程度	中三或以下	5.06	104.80	155.59
	中四至預科	4.31	89.70	140.79
	專上教育或以上	3.86	101.29	93.67
總計	整體平均數值	4.25	95.61	123.67

整體來說，網絡遊戲作為一種娛樂經已十分普及。玩家一週平均有四天玩網絡遊戲，而每天玩網絡遊戲時間高達 90 分鐘。玩家花在網遊相關的金錢之平均數亦有約港幣 124 元。比較各個群組，男性、15-24 歲及教育程度中三或以下的玩家在玩網絡遊戲之頻率、平均時間及平均金錢上也較其它組別高。專業人士及學生則在玩網絡遊戲的頻率和平均時間上亦較其它組別高，而教育程度具專上教育或以上的玩家在玩網絡遊戲的平均時間亦與教育程度較低的群組不相伯仲。

5.2 玩家對各種遊戲類型的喜好

根據受訪者的答案，最受歡迎的遊戲類型依次為射擊、運動、益智教育、角色扮演及麻雀啤牌。年齡 25 至 45 歲的組別較 15 至 24 歲的組別多人喜歡「益智教育」及「麻雀啤牌」類別的遊戲。比較兩性之間的差別，雖然男性在「角色扮演」、「射擊」及「運動」較女性多人喜歡，但是兩者在人數的差距不大。然而，女性遠較男性多人喜歡「益智教育」及「麻雀啤牌」兩類。專業人士和學生相對其它職業群組較多人喜歡「射擊」與「運動」類別。學生尤其多人喜歡「角色扮演」，而專業人士則較多人喜歡「益智教育」以及「麻雀啤牌」。

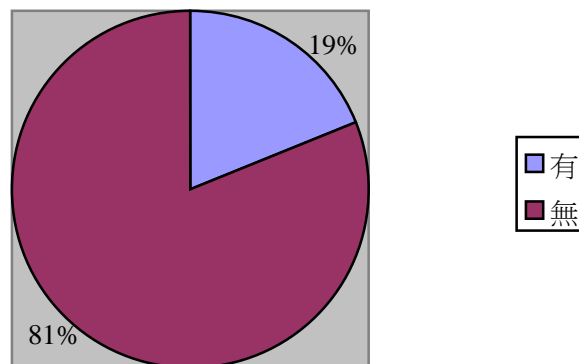
圖17 玩家對各種遊戲類型的喜好



5.3 玩家的娛樂場所

在進行網絡遊戲的娛樂場所上，只有約兩成的玩家有到網吧及遊戲機中心玩¹⁰。表示平時有去酒吧或遊戲機中心的玩家之中，性別較多為女性，而職業則較多是專業人士及學生。

圖18 平時有無去網吧或者遊戲機中心玩



5.4 玩家購買點數卡的消費習慣¹¹

比較目前銷售遊戲點數及點數卡的渠道之中，以便利店為最常用的渠道，其次便為電腦遊戲店及其它¹²，最後才是手機及澳門電訊。

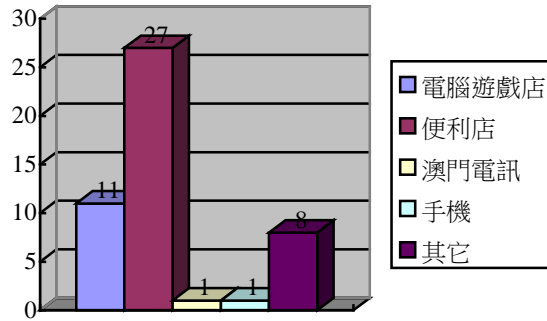
¹⁰ 這個數據與業界的估計有出入，這或與問卷包括遊戲機中心有關。

¹¹ 由於作答人數太少，數據未必完全準確，只能作參考之用。詳可參考香港中文大學新聞及傳播學院的另一份報告，題為「2010年香港及澳門網絡遊戲產業調查市場報告」。報告已上載於以下網址：
<http://creativeindustries.com.cuhk.edu.hk/wp-content/uploads/2011/07/Hong-Kong-Game-Industry-Report-2010.pdf>。

¹² 選答其它的受訪者表示曾經在遊戲代理商、書店、內地及其它網站買遊戲點數及點數卡。



圖19 買遊戲點數及點數卡的地方





6 調查分析

回顧本研究報告的目標共兩項，第一是為政府在政策上提供數據參考，希望有助制訂出既能幫助網遊產業發展，又能減低網遊對社會負面影響的政策；第二是為業界成員，不論是生產商、代理商、娛樂場所，還是銷售渠道提供與玩家消費行為相關的數據。

6.1 網遊負面形象來自非玩家對遊戲的刻板印象

研究顯示，互聯網在香港經已十分普及，並預計將隨著資訊科技及教育的普及而不斷地提升。與此同時，網絡遊戲及網頁遊戲經已高達一半的人口，政府不能對產業及網遊對社會帶來潛在的影響坐視不理。參考受訪者提供的答案，網遊在社會大眾的印象仍然傾向負面，主要是擔心網遊影響時間分配，從而影響工作和學業。然而，與玩家的真實經歷比較，接近半數的玩家否定網絡遊戲對其工作、學業或事業產生負面影響。由此可見，對於網遊的負面印象主要是由非玩家對網遊的刻板印象造成。此外，大部分玩家否定自己具有沈迷網絡遊戲的傾向，可見媒體報導與網遊相關的負面新聞只是極端的例子。政府除了應為這些極端個案提供援助以外，還應鼓勵節制地享受網絡遊戲作為一種娛樂。與此同時，「益智教育」這類遊戲其實較受專業人士歡迎，產界可考慮拓展這一類的遊戲，使網遊在提供娛樂之外，還能發揮教育的作用。

6.2 用戶背景多元化，網遊市場可塑性高

一般對網遊的刻板印象是，玩家多數集中於男性、低收入、低學歷和學生。然而，網絡遊戲和網頁遊戲的玩家還有專業人士和家庭月入介乎\$15000至\$29999的群組。在部分的遊戲類別，如「益智教育」和「麻雀牌」等，女性玩家更遠較男性玩家多。由此可見，不同的遊戲類別所吸引不同背景的玩家。有見目前的網遊公司主要以生產或代理角色扮演的遊戲為主，然而射擊、運動和益智教育在吸引玩家的人數上卻比角色扮演多。業界應考慮拓展其它遊戲類別的市場，一方面為喜愛不同類別遊戲的玩家提供更多選擇，另一方面吸引更多目前為非玩家的人士。加上隨著智能手機及跨平台的普及，手提電話遊戲將會是一個新興的遊戲市場。最後，玩家目前傾向依賴便利店及電腦遊戲店作為購買點數卡的渠道，與中國大陸或其它國家相較，也顯得較為落伍。這主要是政府在繳費平台方面欠缺具支援性的政策，間接妨礙業界發展。