

2011 年

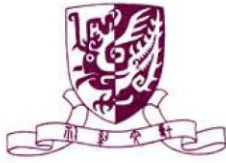
香港網吧網絡遊戲玩家調查<sup>1</sup>

**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](mailto:anthonyfung@cuhk.edu.hk)）

**協力：**香港遊戲產業協會

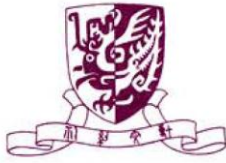
---

<sup>1</sup> 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 網吧網絡遊戲玩家的基本情況
  - 3.1 網絡遊戲及網吧的普及程度
  - 3.2 網吧選擇偏好
  - 3.3 網吧以及網絡遊戲的消費習慣
- 4 網吧玩家的遊戲偏好
  - 4.1 網絡遊戲類型偏好
  - 4.2 大型網絡遊戲和社交類小遊戲/網頁遊戲經驗
  - 4.3 其他遊戲的普及程度
- 5 網吧玩家對網絡遊戲的整體印象
  - 5.1 一般看法
  - 5.2 對時間分配的影響
  - 5.3 對人際關係的影響
  - 5.4 對身心健康的影響
  - 5.5 對工作學業的影響
  - 5.6 網絡遊戲成癮程度
- 6 網吧玩家的互聯網使用經驗
  - 6.1 互聯網供應商 (ISP)
  - 6.2 社交網站應用
  - 6.3 互聯網的使用
  - 6.4 互聯網的使用感受
- 7 結論及建議
  - 7.1 網吧玩家互聯網和網絡遊戲成癮狀況並不嚴重
  - 7.2 針對多元用戶需求 提升網遊市場潛力

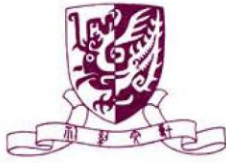


# 1 調查背景

在科技產業日益勃興并成為逐步成為發達國家經濟支柱的今天，互聯網和網絡遊戲所帶來的經濟效益對於國家、地區的發展越來越重要。但是，在我們看到這個產業所帶來的經濟利益的同時，其也造成了巨大社會影響力。一方面，網絡遊戲作為一種新興文化現象出現在人們的視野；另一方面，公眾對於網絡遊戲帶來的負面影響卻又憂心忡忡。產業發展和消除遊戲負面影響之間的平衡，是政府和業界都在思考的問題。

此次調查的對象為遊戲玩家，主要是香港網吧和網絡中心的遊戲玩家。研究主要探討他們的互聯網及網絡遊戲使用經驗，以及這些新媒體對他們產生的影響，以期更深入、全面的展示互聯網、網絡遊戲以及玩家三者之間的生態環境，並期望能夠為政府制定產業發展政策以及預防網絡遊戲負面影響提供一定參考。本報告主要分為四大部分：第一為香港網絡遊戲玩家的基本情況，包括網吧/遊戲中心的普及狀況、玩家對於網吧的選擇偏好、以及網絡遊戲的消費習慣；第二是網吧玩家的遊戲偏好，主要關注于網絡遊戲類型偏好、以及大型網絡遊戲和社交小遊戲/網頁遊戲的經驗；第三則是網吧玩家對網絡遊戲的整體印象，這裡將比照網絡遊戲對玩家愛生活、社交、工作學業等方面的影響，并探討網吧遊戲玩家的網絡遊戲成癮問題；第四為網吧玩家的互聯網使用經驗及感受。

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 研究方法

「香港網吧網絡遊戲玩家調查」主要採用問卷調查的形式進行。2011年7月，我們的研究員跟傳播研究中心合作，在港島、九龍和新界三個地區對 i-One 同陽光網絡兩家公司旗下 8 所遊戲中心的玩家進行隨機抽樣調查。在每個遊戲中心，調查時間劃分為三段：放學後、下班後以及夜間。我們在每個網吧抽樣的數量根據不同遊戲中心職員提供的不同時段的人流量而定，最終成功調查了 320 位網吧玩家。

表 1 「香港網吧網絡遊戲玩家調查」地點和樣本分佈

		銅鑼灣店 (i-One)	灣仔店 (i-One)	旺角店 (i-One)	觀塘店 (i-One)	荃灣店 (i-One)	屯門店 (陽光)	黃大仙店 (陽光)	將軍澳店 (陽光)
放學後（占樣本總數的 45.6%）	樣本數 （總數 =146）	15	20	16	18	20	19	19	19
下班後（占樣本總數的 26.9%）	樣本數 （總數 =86）	15	10	11	10	10	10	10	10
夜間（占樣本總數的 27.5%）	樣本數 （總數 =88）	10	10	13	12	10	11	11	11
總樣本	320	40	40	40	40	40	40	40	40

是次調查的訪問員曾接受培訓以使調查前具備足夠的訪問技巧，確保在訪問時按照標準流程進行。除此之外，我們的研究員和傳播研究中心會隨機選擇監察訪問員的工作過程。對於夜間玩家的調查，訪問員會詢問受訪者是否加入過「網吧夜間優惠計劃」（Overnight Plan）以辨識他們是否屬於夜間樣本。如果玩家願意接受訪問，我們的訪問員會帶領他們到一台電腦前，並指導他們完成網上問卷，例如，訪問員會大聲讀出每個問題的文本，並輸入受訪者的答案以確保訪問質量和數據的準確性。

在進行分析前，所有問卷調查收集到數據先加權處理，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索引值的偏差。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<sup>2</sup>、教育程度、家庭月入以及職業<sup>3</sup>的分析，務求更詳細的研究網絡遊戲玩家的遊戲模式和互聯網經驗。

<sup>2</sup> 此次網吧玩家調查的受訪者年齡大部份在 11 到 40 歲，而研究就將受訪者按年齡分為 11-20 歲、21-30 歲及 31-40 歲三個群組，排除了一個 7 歲和一個 52 歲的特例。

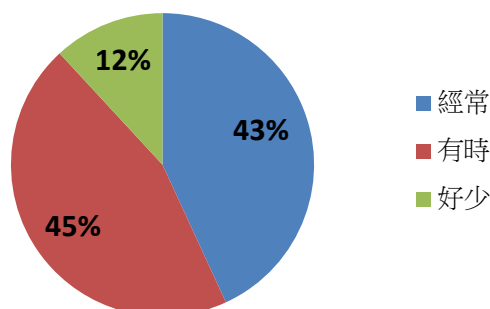
<sup>3</sup> 為方便之故，這項分類在本報告的表格裡被簡化為「專業」、「文職」、「勞動」、「學生」及「非就業」。其中「專業」一類包括經理、行政、專業及輔助專業人員，「文職」包括文員及服務工作人員，「勞動」人員泛指從事體力勞動工作的人士，「學生」泛指在學人仕，而「非就業」則包括家務料理者、退休、失業及待業人仕。



## 3 網吧網絡遊戲玩家的基本情況

### 3.1 網絡遊戲及網吧的普及程度

圖1 玩家玩網絡遊戲的頻率



整體而言，網絡遊戲在香港網吧玩家中普及率很高，受訪者中有 43%經常玩網絡遊戲，45%有時會玩網絡遊戲，僅有 12%的人很少玩遊戲。同時，玩家平均有 4.9 的網絡遊戲經驗，平均每日玩網絡遊戲 218.59 分鐘，佔據每日平均上網時間的 82.87%；受訪玩家每星期平均會去網吧或者遊戲中心 2.36 日，平均每次逗留 236.14 分鐘。

表 2 網絡遊戲普及狀況及平均時間

類別	分類	玩網絡遊戲平均年限	每週玩網絡遊戲的頻率（按日計算）	每日玩網絡遊戲的時間（按分鐘計）	每日平均上網的時間（按分鐘計）	每週平均去網吧/遊戲中心的时间（按日計）	每次在網吧/遊戲中心平均逗留時間（按分鐘計）
性別	男	5.0	4.4	219.6	258.7	3.5	233.5
	女	4.2	4.8	201.1	347.8	3.7	280.0
年齡	11~20	4.3	4.4	197.3	224.4	3.4	202.2
	21~30	7.5	4.5	240.7	341.6	3.3	261.5
	31~40	5.8	3.5	290.7	397.1	3.9	408.6
教育程度	中三或以下	4.0	4.7	191.1	171.0	3.4	166.3
	中四至預科	5.0	4.1	224.6	304.4	3.4	260.6
	專上教育或以上	7.6	4.0	176.5	349.1	3.0	222.4
家庭月入	\$14999 或以下	4.5	5.1	264.3	310.7	3.8	282.2
	\$15000~\$29999	5.3	4.3	205.1	243.8	3.5	243.1
	\$30000 或以上	5.4	3.8	176.3	262.0	3.5	195.8
職業	專業人員	6.3	4.3	282.1	435.4	3.6	323.4
	文職	5.8	4.6	200.2	295.9	4.0	382.9
	勞動	7.0	3.5	330.0	233.3	1.8	430.0
	學生	4.4	4.3	185.6	207.6	3.4	178.0
	非就業	6.4	6.0	314.4	358.9	5.0	341.3
總計	整體平均數值	4.9	4.3	218.6	263.8	2.4	236.1

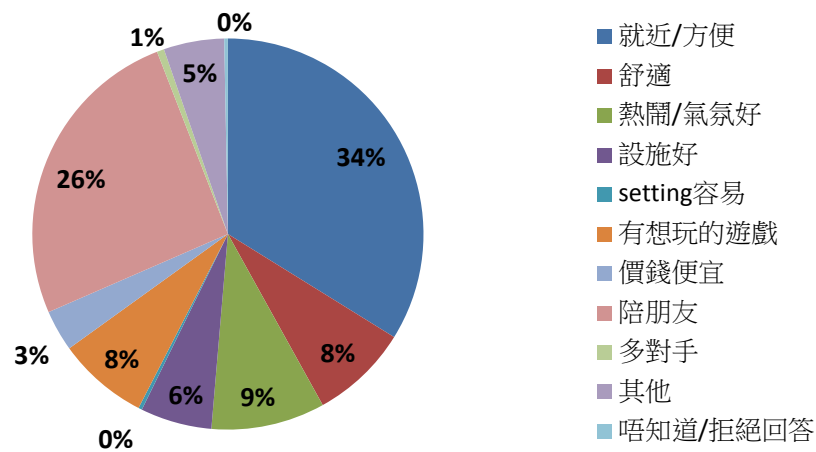


比較各個群組，男性女性在各個方面區別不大。專上教育或以上學歷的受訪者玩網絡遊戲平均年限最長，達 7.6 年。非就業的受訪者每週遊戲時間及去網吧/遊戲中心的時間相較其他組別更高。每次在網吧/遊戲中心逗留時間最長的則為勞動人士。家庭月入在\$14999 以下的受訪者每日花費在上網和網絡遊戲上的時間相較其他組別更多。

此外，72.5%的受訪者家人不玩網絡遊戲，同時有 77.5%的受訪者同朋友一齊來網吧玩網絡遊戲。

### 3.2 網吧選擇偏好

圖2 玩家選擇網吧的主要原因



從採訪數據中可以看出，受訪者選擇網吧的主要原因在於網吧的便捷性，佔 33.8%，其次是陪同朋友前來，佔 25.6%。而氣氛、舒適度、所提供的遊戲以及設施等也是玩家選擇網吧所考慮的主要因素。

### 3.3 網吧以及網絡遊戲的消費習慣

表 3 網吧以及網絡遊戲的花費

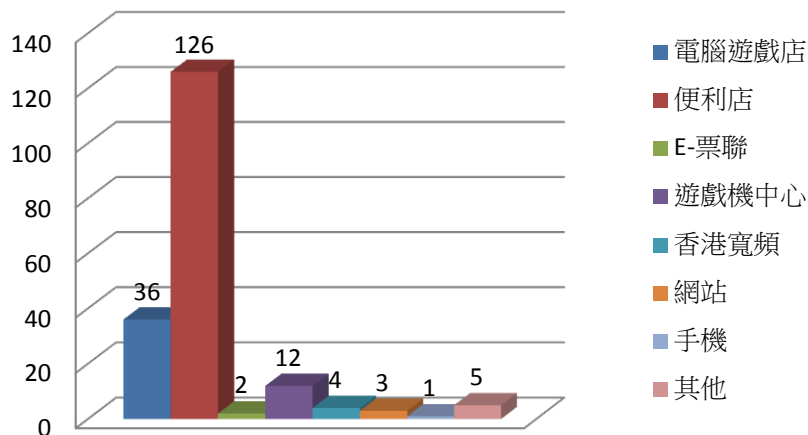
類別	分類	每月平均網吧/遊戲中心花費 (按港幣計)	購買遊戲點數/點數卡頻率 (按月計)	(若購買網絡遊戲點數/點數卡) 每月平均花費 (按港幣計)
性別	男	211.0	4.1	214.1
	女	201.4	8.2	140.0
年齡	11~20	145.9	4.7	176.1
	21~30	316.2	2.3	207.4
	31~40	520.7	2.8	609.7
教育程度	中三或以下	113.7	3.7	652.8
	中四至預科	224.3	5.1	266.3



	專上教育或以上	202.7	3.3	131.7
家庭月入	\$14999 或以下	209.3	2.8	245.0
	\$15000~\$29999	214.8	4.4	205.9
	\$30000 或以上	135.8	2.9	88.7
	專業人員	500.3	2.5	465.7
職業	文職	262.1	2.7	227.7
	勞動	363.3	2.7	275.0
	學生	133.8	4.8	163.5
	非就業	192.9	4.1	62.3
<b>總計</b>	<b>整體平均數值</b>	<b>210.5</b>	<b>3.5</b>	<b>211.3</b>

受訪者每個月在網吧或者遊戲中心的平均花費為\$210.51，平均每3.5個月會買一次網絡遊戲點數或點數卡，每個月平均花費\$211.33購買網絡遊戲點數或點數卡。不同的群組有不同的消費習慣，其中，31-41歲的受訪者每月在網吧/遊戲中心花費最多，高達\$520.7；而女性受訪者購買遊戲點數/點數卡頻率最高；收入在\$14999或以下會購買網絡遊戲點數/點數卡的受訪者每月在此項的開支要高於另外的群組。

圖3 購買網絡遊戲點數/點數卡的地點



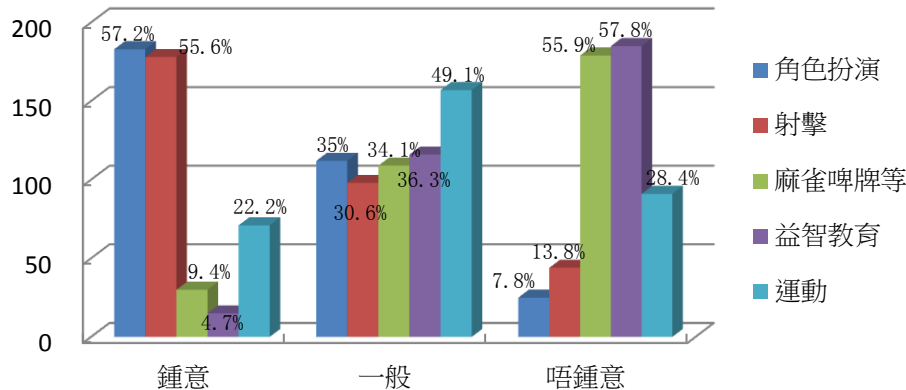
\*由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於100%。

比較現有的網絡遊戲點數/點數卡銷售渠道，便利店是最為常用的渠道，受訪者中的大多數（82%）會去便利店購買網絡遊戲點數/點數卡，而22.4%的人會選擇去電腦遊戲店購買點數/點數卡。

## 4 網吧玩家的遊戲偏好

### 4.1 網絡遊戲類型偏好

圖4 網吧網遊玩家遊戲類型偏好



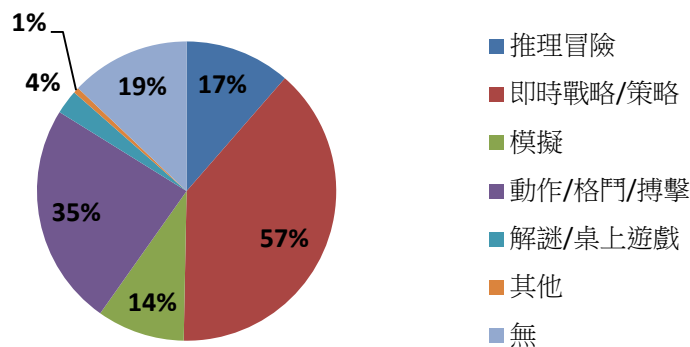
\*由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於 100%。

數據顯示，超過一半的受訪者鍾意進行「角色扮演」和「射擊」類型的網絡遊戲，而同時有超過一半的受訪者唔鍾意玩「麻雀啤牌」以及「益智教育」的網絡遊戲。最受歡迎的遊戲類型依次是「角色扮演」、「射擊」、「運動」、「麻雀啤牌」以及「益智教育」。

分群組討論：女性較男性更為喜歡「角色扮演」、「麻雀啤牌」類遊戲，但相差不大；11-20 歲的受訪者鍾意玩「射擊」網絡遊戲的人最多；從事服務業的受訪者較其他組群更喜歡「角色扮演」，學生則有更多人喜歡「運動」。

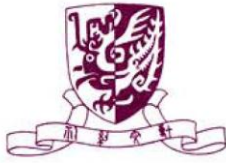
除了以上所列遊戲類型，其他受歡迎的網絡遊戲類型依次在「即時戰略/策略」、「動作/格鬥/搏擊」、「推理冒險」、「模擬」、以及「解謎/桌上遊戲」。接受採訪的玩家中有 57% 的人鍾意進行即時戰略/策略類網絡遊戲，35% 的人鍾意玩動作/格鬥/搏擊類遊戲。

圖5 其他受歡迎的網絡遊戲類型



\*由於被訪者可答多於一個答案，故百分比總和大於 100%。





#### 4.2 大型網絡遊戲和社交類小遊戲/網頁遊戲經驗

圖6 大型網絡遊戲 (MMOG) 經驗

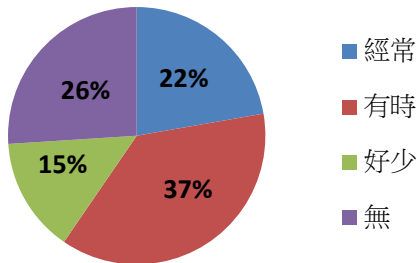
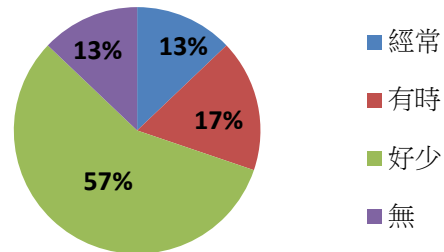


圖7 社交類小遊戲/網頁遊戲經驗



整體上，受訪者中只有 26%的人沒有玩過大型網絡遊戲，有 13%的人沒有玩過社交類小遊戲/網頁遊戲。相比之下，57%的受訪者很少玩社交類小遊戲/網頁遊戲，而僅有 14%很少玩大型網絡遊戲。從中可以看出，社交類小遊戲/網頁遊戲的普及程度比大型網絡遊戲要高，但大型網絡遊戲的遊戲頻率則遠高於社交類小遊戲/網頁遊戲。

圖8 玩大型網絡遊戲通常跟網絡上結識的朋友或陌生人一齊玩

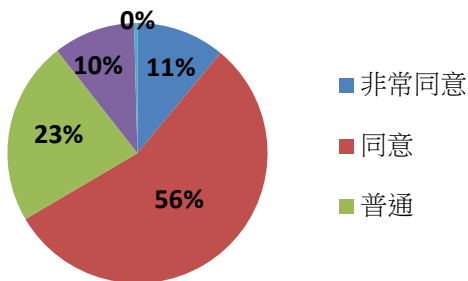
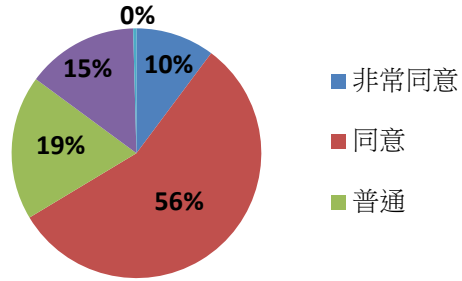


圖9 玩大型網絡遊戲跟他人交流主要爲了完成遊戲中某項任務

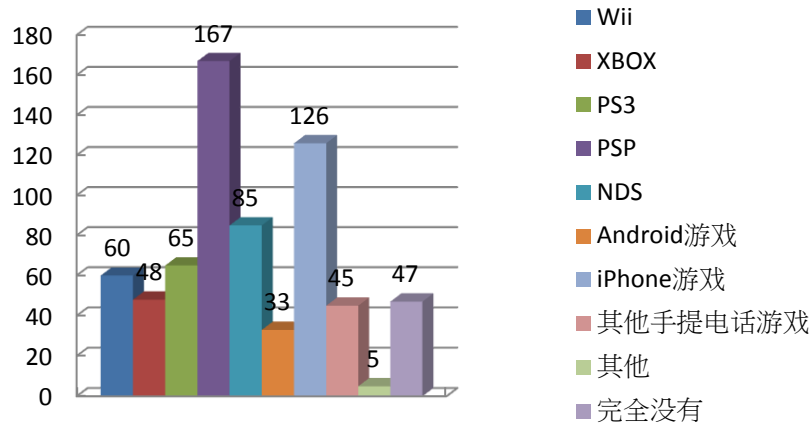


在玩大型網絡遊戲的受訪者中，絕大部分人贊同「玩大型網絡遊戲通常跟網絡上結識的朋友或陌生人一齊玩」以及「玩大型網絡遊戲跟他人交流主要爲了完成遊戲中某項任務」這兩種說法。受訪的網吧網絡遊戲玩家在玩大型網絡遊戲中，有最多好友的好友名單上平均有 60 個人。

#### 4.3 其它遊戲的普及程度



圖7 其它遊戲的普及程度



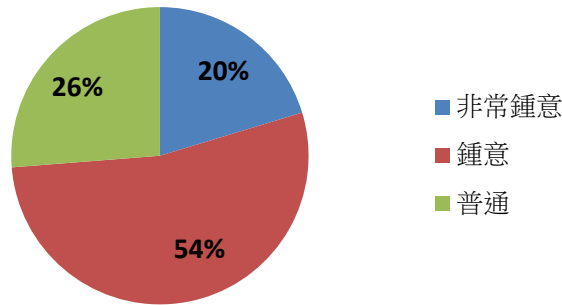
除了網絡遊戲之外，玩過手提電話遊戲的受訪者（包括 Android 遊戲、iPhone 遊戲以及其他手提電話遊戲）占大多數，其中以玩過 iPhone 遊戲的人最多。此外，受訪者中也有較大多數人玩過 PSP。

男性玩過 PSP 遊戲的受訪者比例要遠高於女性，但女性玩過 iPhone 和其他手提電話遊戲的受訪者比例有明顯高於男性，說明在其他遊戲的選擇上，男性對於掌機更為喜歡，而女性則傾向選擇進行手提電話的遊戲。收入在\$14999 以下的受訪者有 25.9%完全沒玩過其他遊戲，高於所有群組。所有手提電話遊戲中，受訪者鍾意 iPhone 遊戲的人數最多。

## 5 網吧玩家對網絡遊戲的整體印象

### 5.1 一般看法

圖8 玩家對網絡遊戲的喜愛程度



網吧受訪的遊戲玩家 74%都鍾意，乃至非常鍾意玩網絡遊戲。其中，中三或以下的受訪者選擇非常鍾意網絡遊戲的人數最多，同時，收入在\$14999 以下的網吧玩家也比其他群組更鍾意網絡遊戲。

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。

### 5.2 對時間分配的影響

圖9 是否同意「網絡遊戲會影響到時間分配」

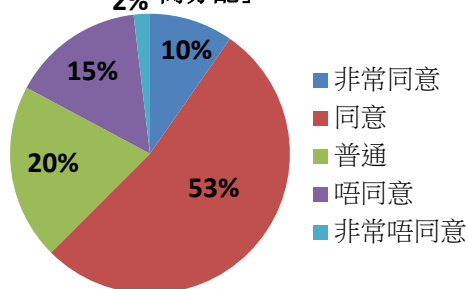


圖10 是否同意「網絡遊戲會影響家人相處時間」

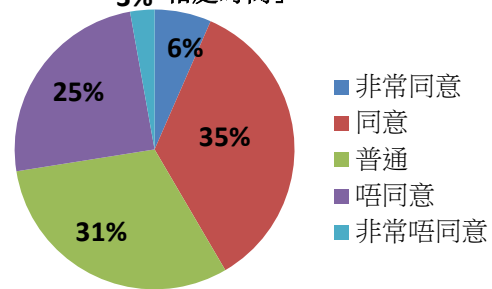
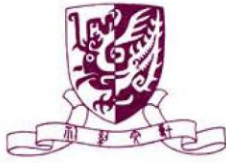


圖 9 和圖 10 反映了網吧遊戲玩家對網絡遊戲是否影響到「時間分配」以及「與家人相處時間」的看法。逾一半以上的人認為「網絡遊戲會影響到時間分配」，也有將近一半的人贊同「網絡遊戲會影響到家人相處時間」。

比較不同群組，可以看出：同意以上兩項網絡遊戲影響力說法的女性要比男性平均高出 10%；與其他職業人士相比，勞動人士有 50%唔同意「網絡遊戲會影響家人相處時間」；家庭月入越低的人士，越傾向於認同這兩項對網絡遊戲的影響。



### 5.3 對人際關係的影響

相較時間分配的影響，網吧玩家普遍認為網絡遊戲對人際關係影響不負面。僅有不到三成的受訪者認為網絡遊戲會影響家人感情，而約八成的受訪者認為，網絡遊戲並無危害到其同他人的重要關係。當問及是否因為網絡遊戲而「唔鍾意同人面對面溝通」和「唔鍾意喺現實中同人結交朋友」，受訪者分別有 82%同 90%的人表示不贊同。

圖11 是否同意「網絡遊戲會影響家人感情」

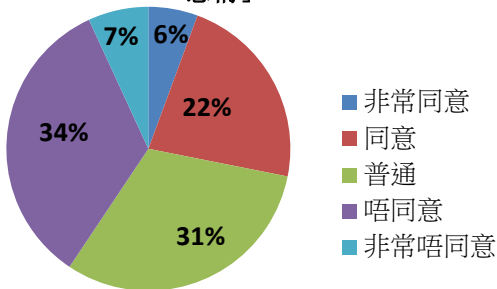


圖12 是否同意「網絡遊戲曾危害到你同其他人一段重要關係」

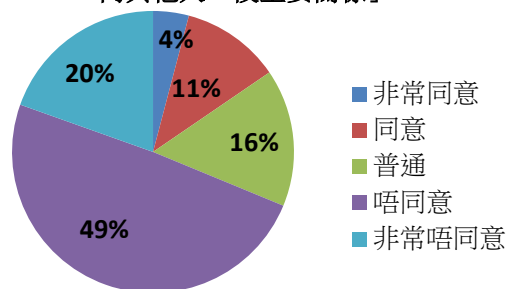


圖13 是否同意「你因為網絡遊戲而變得唔鍾意同人面對面溝通」

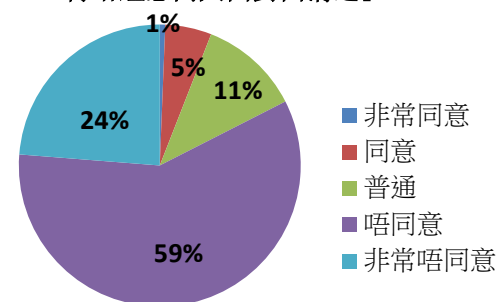
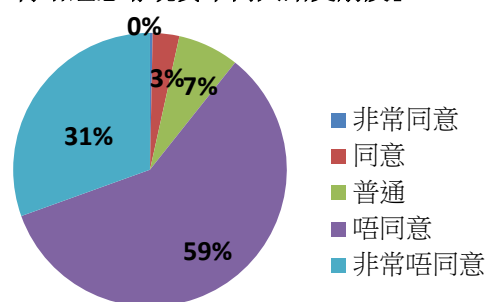


圖14 是否同意「你因為網絡遊戲而變得唔鍾意喺現實中同人結交朋友」



不同的群組有不同的差異，具體來講：首先，31-40 歲的受訪者逾有九成不認同「網絡遊戲曾危害到你同他人一段重要關係」，比 11-20 歲同 21-30 歲的年齡組高出 57%和 33%；其次，男性比女性更加不贊同網絡遊戲會影響他們在現實中結交朋友，比例達到 90%；再次，教育程度越高的受訪者，越不贊同網絡遊戲對人際關係存在危害；最後，同其他職業群組比較，非就業人士同意「網絡遊戲會影響家人感情」講法的比例最高，達到 66.6%。

### 5.4 對身心健康的影響

如下列圖 15 所示，58%的受訪者都同意或者非常同意「網絡遊戲會影響身體健康」，其中尤以男性、31-40 歲、中三至預科學歷同服文職人士的比例最高。而較多的 21-30 歲、專上教育以及勞動人士選擇唔同意。



圖15 是否同意「網絡遊戲會影響到身體健康」

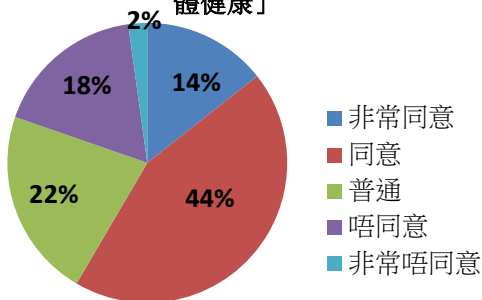
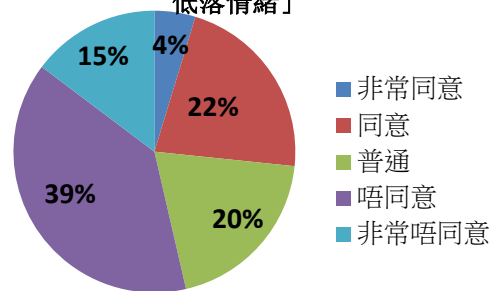


圖16 是否同意「你曾通過玩網絡遊戲迴避問題或紓解無助、內疚、憂慮或低落情緒」



關於是否曾通過網絡遊戲迴避問題及負面情緒，只有三成左右的受訪者認同，而其中又以女性、勞動人士、月入在\$15000-\$29999 區間及學歷在中三或以下的人居多。

圖17 是否同意「你因為網絡遊戲而變得比以前無咁鍾意講野」

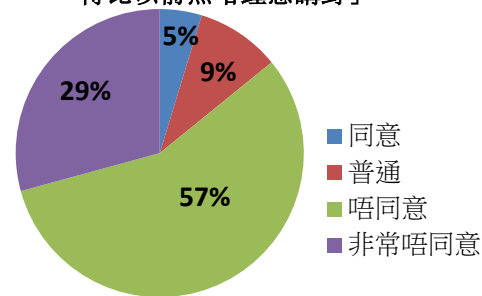


圖18 是否同意「玩網絡遊戲畀你改變情緒的好方法」

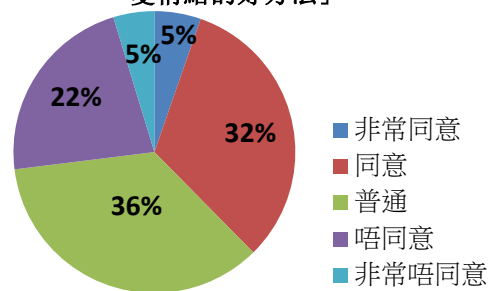


圖 17 展示出受訪者中有約九成的人唔同意或者非常唔同意網絡遊戲會使人變得比以前唔鍾意講野，而贊同的人中尤以 31-40 歲、月入\$14999 及以下、教育程度在中三或以下且勞動人士為主。

約有四成的受訪者認為網絡遊戲可以改變情緒。從不同的群組來看，非就業人士對此講法的認同人數比其他職業人士至少要高出 10%，而女性都較男性更贊同「玩網絡遊戲畀你改變情緒的好方法」。

## 5.5 對工作學業的影響

圖 18 和 19 反映了受訪者對網絡遊戲的感受及真實體驗。超過五成的受訪者同意「網絡遊戲會影響學業或工作表現」，但同時，僅有 15%左右的受訪者認為「網絡遊戲會危害到工作、學業或事業」。



圖18 是否同意「網絡遊戲會影響學業或者工作表現」

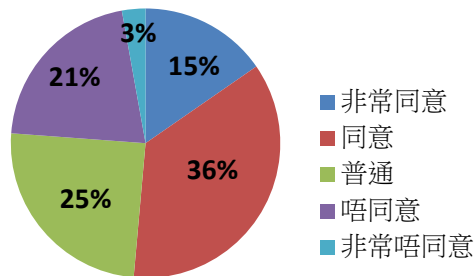
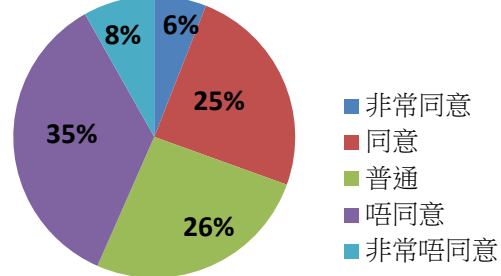


圖19 是否同意「網絡遊戲曾危害到你的工作、學業或事業」



比較不同受訪群組的差異，可以得出：第一，女性比男性更贊同「網絡遊戲會影響學業或工作表現」；第二，年齡越低、家庭月入月底的受訪者越傾向於認同網絡遊戲對工作學業的影響力，但他們同時越不容易贊同網絡遊戲對工作學業的危害性；第三，勞動人士相較與其他職業人士更為否定網絡遊戲對工作學業的影響及危害性；第四，學歷越高的人士越唔同意「網絡遊戲曾危害到工作、學業或事業」的表述。

## 5.6 網絡遊戲成癮程度

「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、嘗試減少網絡遊戲及他人介入三方面分析。

圖 20 到圖 25 對照網吧玩家玩網絡遊戲的心理狀態。

圖20 是否同意「你會長時間玩網絡遊戲令自己一直處於興奮狀態」

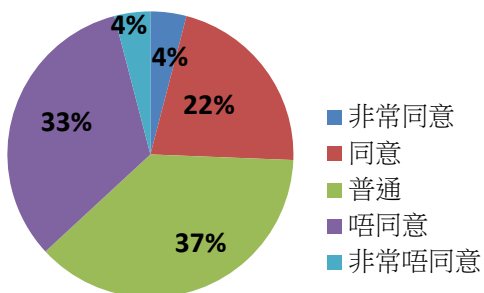
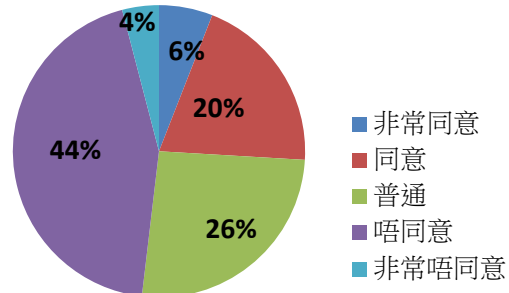


圖21 是否同意「你喺離線時仍然會掛住網絡遊戲」



僅有兩成半的受訪者認同「會長時間玩網絡遊戲令自己一直處於興奮狀態」且「離線時仍會掛住網絡遊戲」。

不同群組對比可以得出：首先，女性比男性更加認同長時間遊戲會處於興奮狀態，而男性比女性更加認同離線時仍會掛住網絡遊戲；其次，11-20 歲的年齡組對兩種說法的認同度比其他年齡組別分別至少高出 7% 同 8%；再次，教育程度越高、家庭月入越高的受訪者，越傾向於否定這兩種論述；最後，勞動人士相較與其他職業人士更為唔同意「會長時間玩網絡遊戲令自己一直處於興奮狀態」，而非就業人士對這兩種說法的認同度均高於其他職業的受訪者。

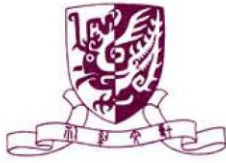


圖23 是否同意「玩網絡遊戲令你感覺置身另一個世界」

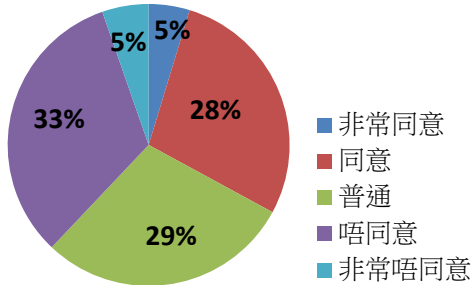


圖24 是否同意「玩網絡遊戲令你非常投入，達致忘我境界」

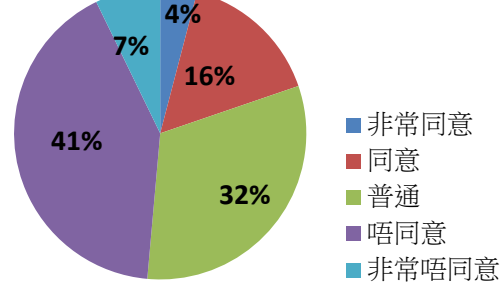
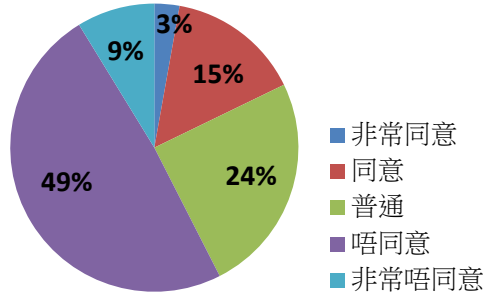


圖25 是否同意「玩網絡遊戲令你感受到從現實中抽離」



四成受訪者唔同意「玩網絡遊戲感覺置身另一個世界」，而過半數人否定「玩網絡遊戲非常投入、達致忘我境界」和「玩網絡遊戲感受到從現實中抽離」。

分組群討論：第一，女性比男性更加傾向於同意以上三種說法，對網絡遊戲的沉迷程度高於男性玩家；第二，學生相較于其他職業人士更為否定這三種論述，而文職人士贊同「玩網絡遊戲感覺置身另一個世界」的比例最高，達 44%；第三，年齡越低，越不贊同「玩網絡遊戲令人感覺置身另一個世界」，但同時越發同意「網絡遊戲令人投入、達忘我境界」；第四，家庭月入在\$14999 或以下的受訪者有最多人贊同「玩網絡遊戲令人感覺從現實中抽離」。

圖27 是否同意「你曾有多次嘗試減少玩网络游戏但失敗的經驗」

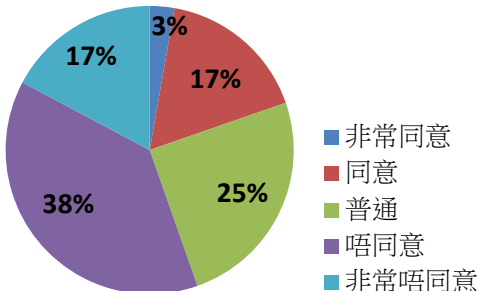


圖26 是否同意「你曾因為嘗試減少或停止玩網絡遊戲而變得心情鬱悶或易怒」

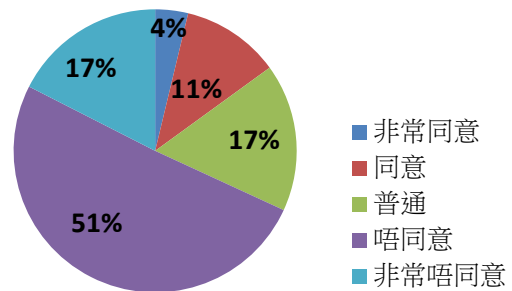
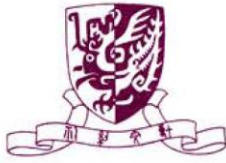
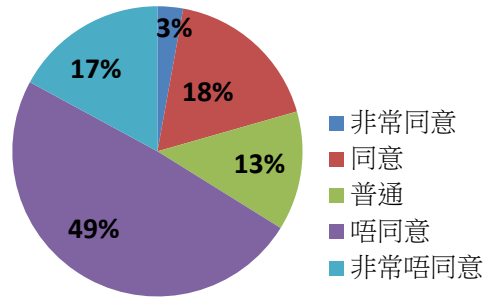


圖 26 與圖 27 展示了網吧玩家嘗試減少網絡遊戲的經驗同影響。超過一半以上的受訪者表示他們沒有多次嘗試減少玩網絡遊戲但失敗的經驗，也未因此產生負面情緒。年齡、學歷



以及家庭月入越低的受訪者愈發贊同以上兩種說法。女性更贊同有多次嘗試減少玩網絡遊戲但失敗的經驗，但男性更大比例的受訪者同意因減少或停止網絡遊戲而產生鬱悶或憤怒等負面情緒。

圖28 是否同意「你曾向朋友或家人隱瞞自己玩網絡遊戲的時間」

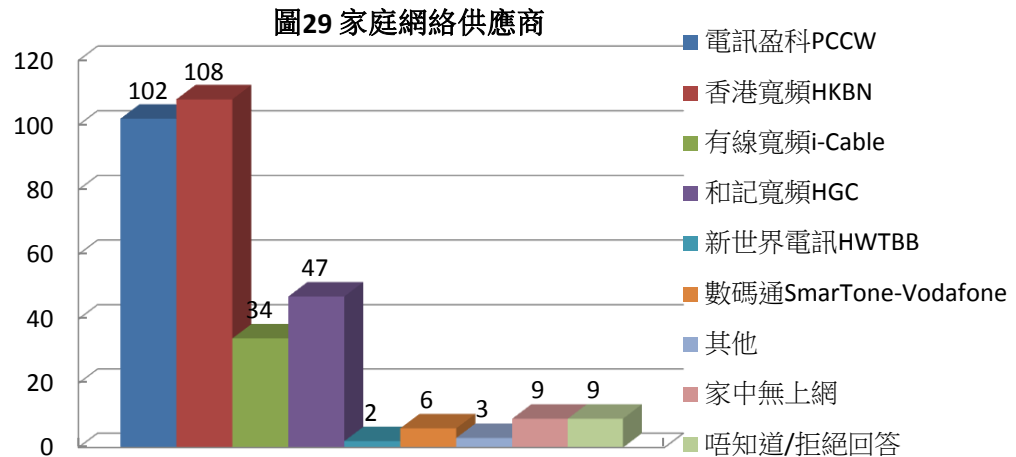


有關是否向朋友家人隱瞞玩網絡遊戲時間，六成受訪者都表示唔同意或非常唔同意。少數同意的人中，較多是女性、21-30 歲、學生、中三或以下學歷同家庭月入在\$14999 或以下的受訪者。

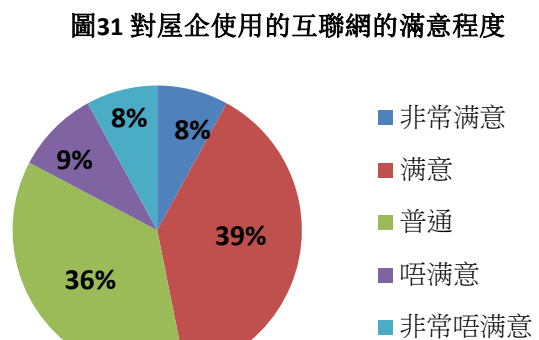
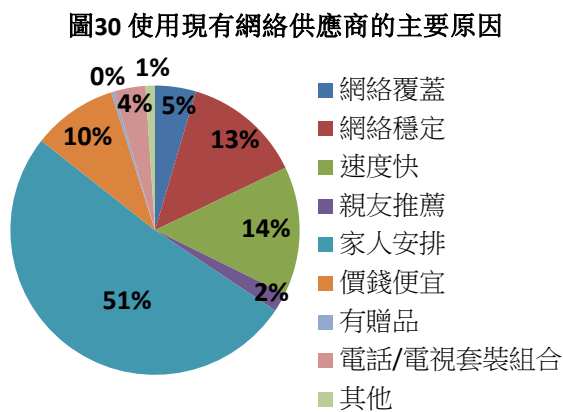


## 6 網吧玩家的互聯網使用經驗

### 6.1 互聯網供應商 (ISP)



網吧遊戲玩家屋企的網絡供應商排名前四位分別為：香港寬頻、電訊盈科、和記寬頻、有線寬頻。家庭月入越高，選擇電訊盈科的比例越高，反之，選擇香港寬頻的比例越高。值得注意的是，320位受訪者中仍有9位家中沒有接入互聯網，比例達到2.8%。



是次調查中，受訪者屋企使用現有網絡供應商主要原因是家人安排，比例過半，表明受訪者自主選擇權不高。除此之外，網絡速度快、穩定、價錢便宜也是受訪者選擇現有網絡供應商所考慮的主要因素。

受訪的網吧玩家中，只有不到二成的人不滿與現有的家庭網絡提供商，其中以女性、11-20歲、教育程度在中四至預科水平、家庭月入\$30000以上且為文職人員為主。

### 6.2 社交網站應用

圖 32 到圖 36 反映了是此受訪者對社交網站的使用經驗及感受。

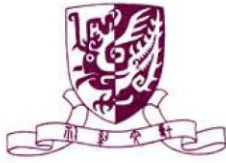


圖32 鐘唔鍾意社交網站

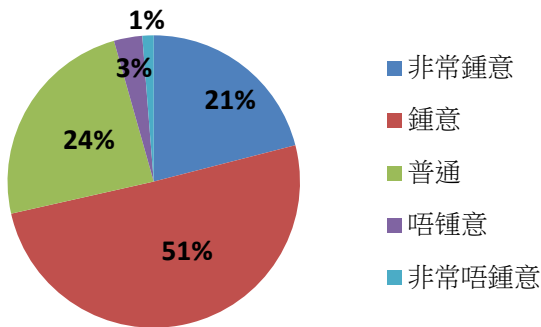
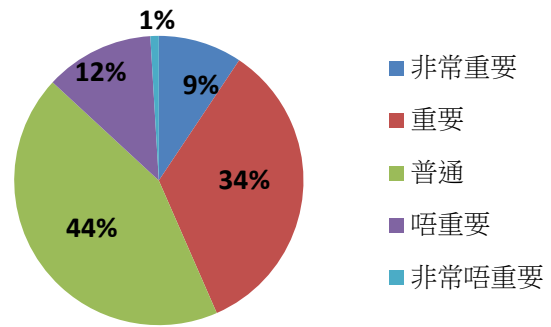
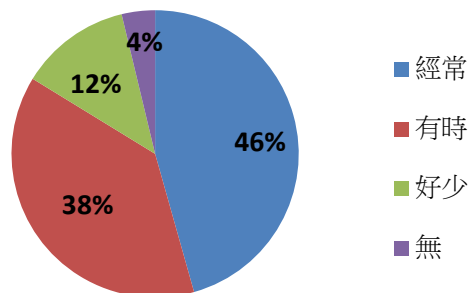


圖33 社交網站對你嚟講有幾重要



網吧玩家中有七成以上的受訪者鍾意/非常鍾意社交網站，且僅有 13%的人認為社交網站不重要。從不同的群組來看：31-40 歲的受訪者中不喜歡社交網站的人最多，而學生群體最喜歡社交網站；女性認為參加社交網站重要的比例比男性高出約 20%，而家庭月入越高的人越發認為參加社交網站唔重要。

圖34 有幾經常瀏覽/更新社交網站



近半數受訪者經常「瀏覽/更新社交網站」，其中以女性為主，而教育程度越高、家庭月入越高的網吧玩家，瀏覽或更新社交網站的頻率越高。31-40 歲、非就業人士以及中三或以下學歷的受訪者從無瀏覽/更新社交網站的人數比例最高。使用社交網站的受訪者在社交網站上的好友名單平均有 319 名好友。

圖35 是否同意「喺社交網站上，你主要同生活中本來已經認識的人而唔係網絡上結識的人溝通」

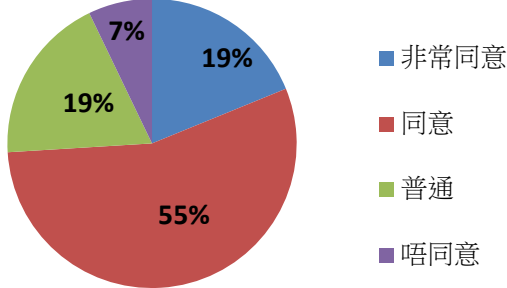


圖36 是否同意「喺社交網站上，你同人交流主要係為咗同朋友保持聯絡、增進關係」

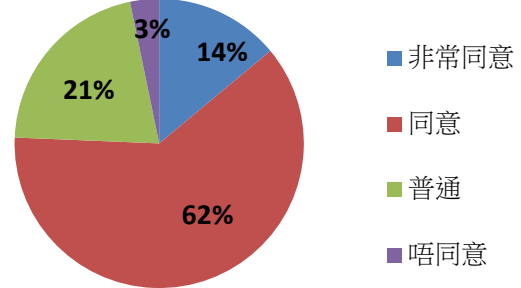
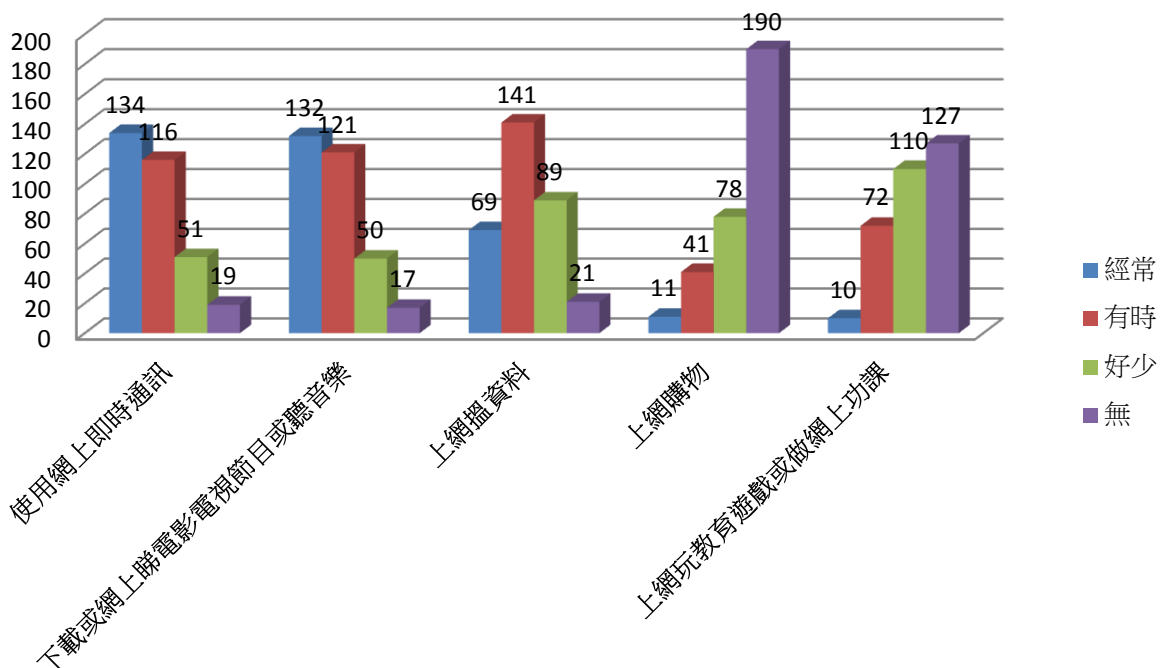


圖 35 和圖 36 對照了網吧遊戲玩家對社交網站人際關係的看法。其中，逾四分之三的受訪者都認同在社交網站上主要同原有生活圈中的人溝通，且溝通的目的是為了保持聯絡、增進關係。教育程度越高、家庭月入越高的受訪者越贊成上述兩個表述。這在一定程度上說明，社交網站是現實生活圈子的網絡延伸。

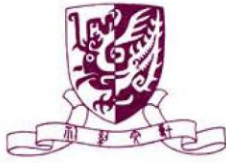
### 6.3 互聯網的使用

圖37 網吧遊戲玩家互聯網各項使用頻率



網吧/遊戲中心受訪者互聯網使用頻率最高的依次是即時通訊、下載觀看電影電視節目或聽音樂、搵資料，而應用最少的則為上網購物、以及玩教育遊戲或做網上功課。

比較不同群組的差異，可以得出：第一，除較經常上網找資料外，31-40 歲的受訪者相對其他年齡群組的人各項互聯網使用頻率都要低；第二，女性選擇經常「下載或網上睇電影、電視節目或聽音樂」以及經常「上網購物」的比例要比男性分別高出 20%和 14%；第三，家



庭月入越高，越經常「使用網上即時通訊」、經常「上網搵資料」、經常「上網購物」，越少「下載或網上睇電影、電視節目或聽音樂」。

#### 6.4 互聯網的使用感受

受訪者的網絡使用感受將從四個維度展開討論，分別是「時間分配」、「人際交流」、「身心健康」同「網癮程度」。

圖 38 到圖 40 對照受訪者的時間分配受網絡使用的影響情況。

圖38 是否同意「你好難合理規劃自己上網的時間」

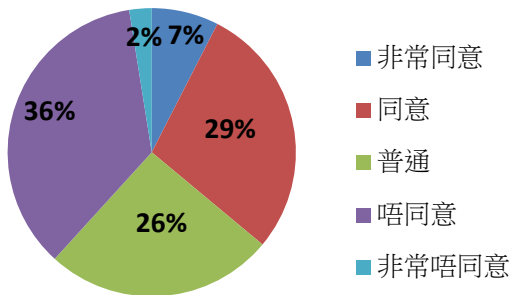


圖39 是否同意「你上網過多，令你無法合理安排生活」

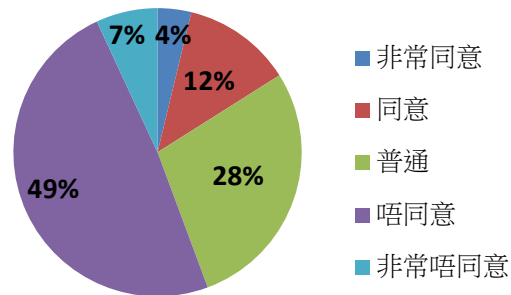
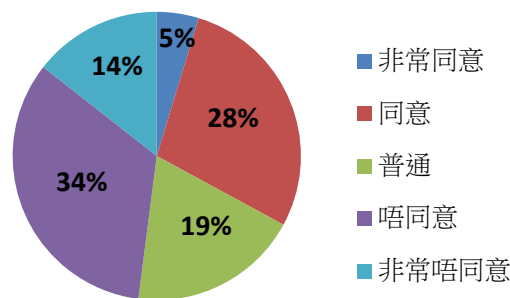


圖40 是否同意「你曾經因為上網忘記咗時間而爽約或者遲到」



受訪者中認同和唔認同「好難合理規劃自己上網的時間」的比例大致相符，分別為 36% 和 38%，而逾半數的受訪者不贊同上網過多而影響到生活安排，以及「曾經因為上網忘記時間而爽約或遲到」。

從各個群組的訪問數據來看：首先，受訪者年齡越大、受教育程度越高，越認為自己的時間分配不易受到網絡使用的影響；其次，有更多的女性因上網而忘記時間；最後，非就業人士更多人贊同因網絡使用而時間分配受到影響。

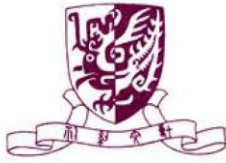


圖41 是否同意「比起面對面交流，你更喜歡嘅網絡世界里同人交流」

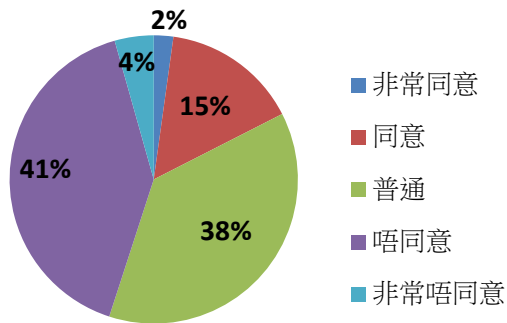


圖42 是否同意「你覺得嘅網上同人交流比當面交流更舒服」

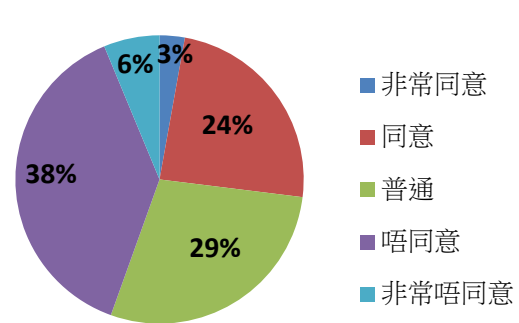


圖 41 和圖 42 反映了受訪者對於網絡影響人際交流的使用感受。近半數的受訪者唔同意「更喜歡嘅網絡世界里同人交流」以及「嘅網上同人交流比當面交流更舒服」。少數贊同的人中，以 31-40 歲、家庭月入\$14999 或以下的群組為主。

圖43 是否同意「你唔高興的時候會通過上網的方式調節」

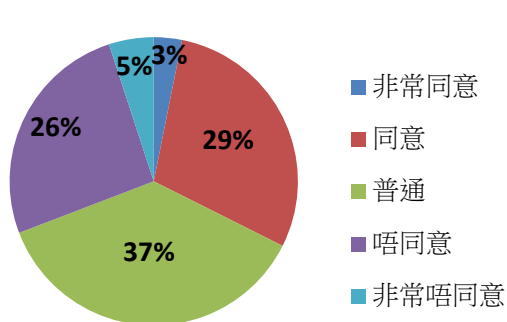
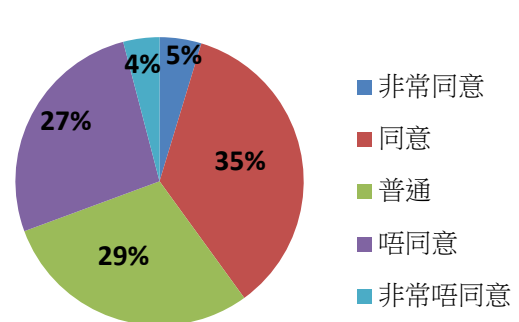


圖44 是否同意「當你覺得孤單時，你會上網同人交流」



在身心健康層面，受訪者持中立態度的人數較多。其中，女性相較于男性更傾向於同一上網調節唔高興情緒、或上網同人交流緩解孤單；年齡越小、教育程度越低、家庭月入越少的受訪者，越多認同「唔高興的時候會通過上網的方式調節」；專業人員和非就業人士較之其他職業人士，更贊同「當你覺得孤單時，你會上網同人交流」。



圖45 網吧玩家互聯網成癮程度

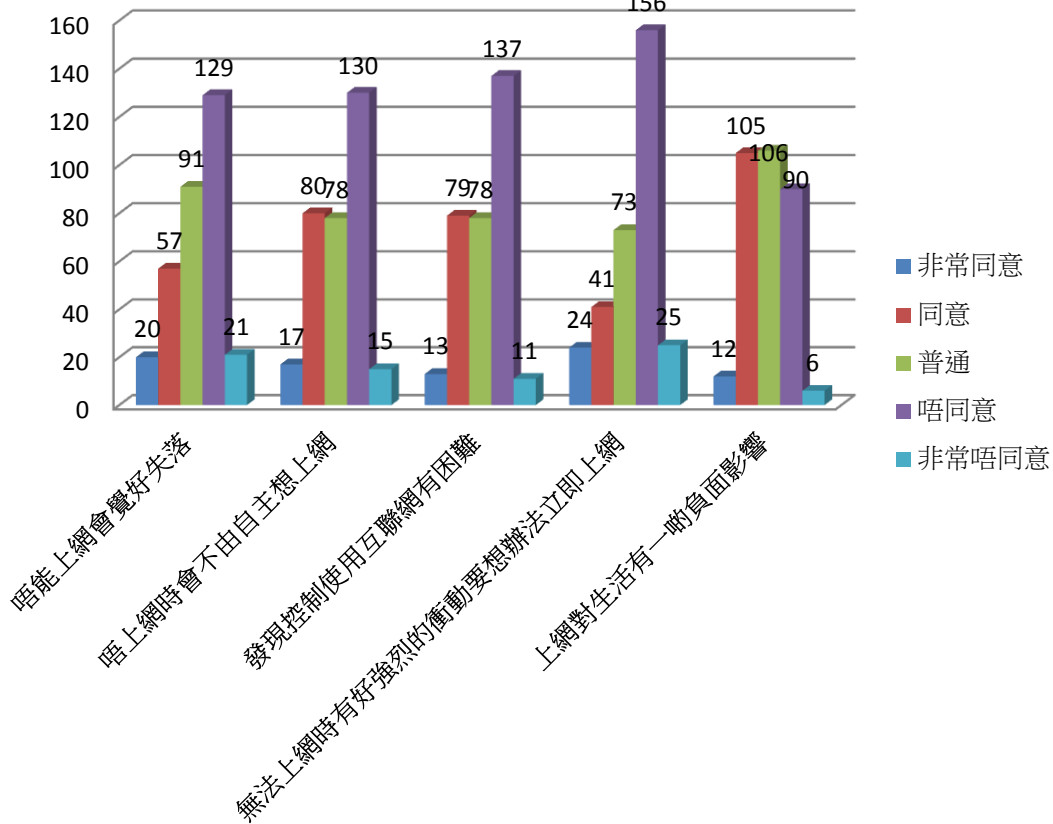
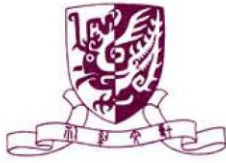


圖 45 反映出網吧遊戲玩家的「網癮程度」，有半數左右的受訪者不贊同「如果唔能夠上網就會覺得很失落」、「無上網的時候會不由自主咁想上網」、「發現控制使用互聯網有困難」以及「無法上網時有好強烈的衝動要想辦法立即上網」。而對於「上網對你的生活有一啲負面影響」，贊同者、中立者和不贊同者各占三分之一。

從不同群組的比較中看：女性對前四個表述的否定比例遠高於男性；年齡越小、家庭月入越低的受訪者，贊同上述表述的人越多，網癮程度越高。



## 7 結論及建議

本次研究報告通過調查香港網吧玩家的互聯網和網絡遊戲經驗、及網絡成癮狀況，旨在達到兩個目的：首先是為政府制定政策提供相關支持，一方面能夠促進網絡產業的長足發展，一方面又能夠消除互聯網及網絡遊戲帶來的負面影響；其次是為業界發展提供相應的數據參考，使得無論是生產商、代理商、分銷商、廣告商、網絡提供商，還是網吧/遊戲中心，都能夠從此報告中更為瞭解玩家的遊戲模式、消費行為和需求，有針對性的開拓市場。

### 7.1 網吧玩家互聯網和網絡遊戲成癮狀況並不嚴重

儘管有 36.7 的受訪者表示，上網對他們的生活有一啲負面影響，但除此之外，網吧玩家自我評價的網癮程度並不嚴重。社會上對於網絡遊戲和互聯網沉迷的看法，更多時候是非遊戲玩家對於遊戲玩家的一種刻板印象。圖 46 和圖 47 分別對照了網吧玩家的自我評價及其與家人的關係。

圖46 網吧玩家的自我評價

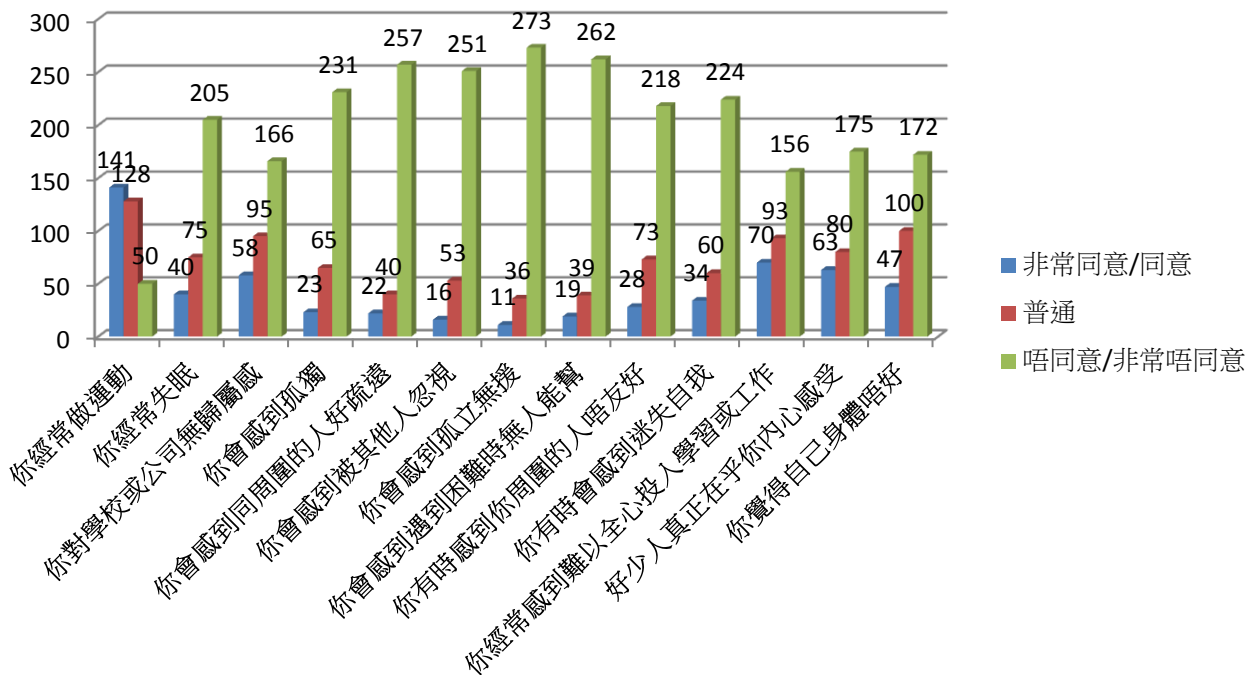
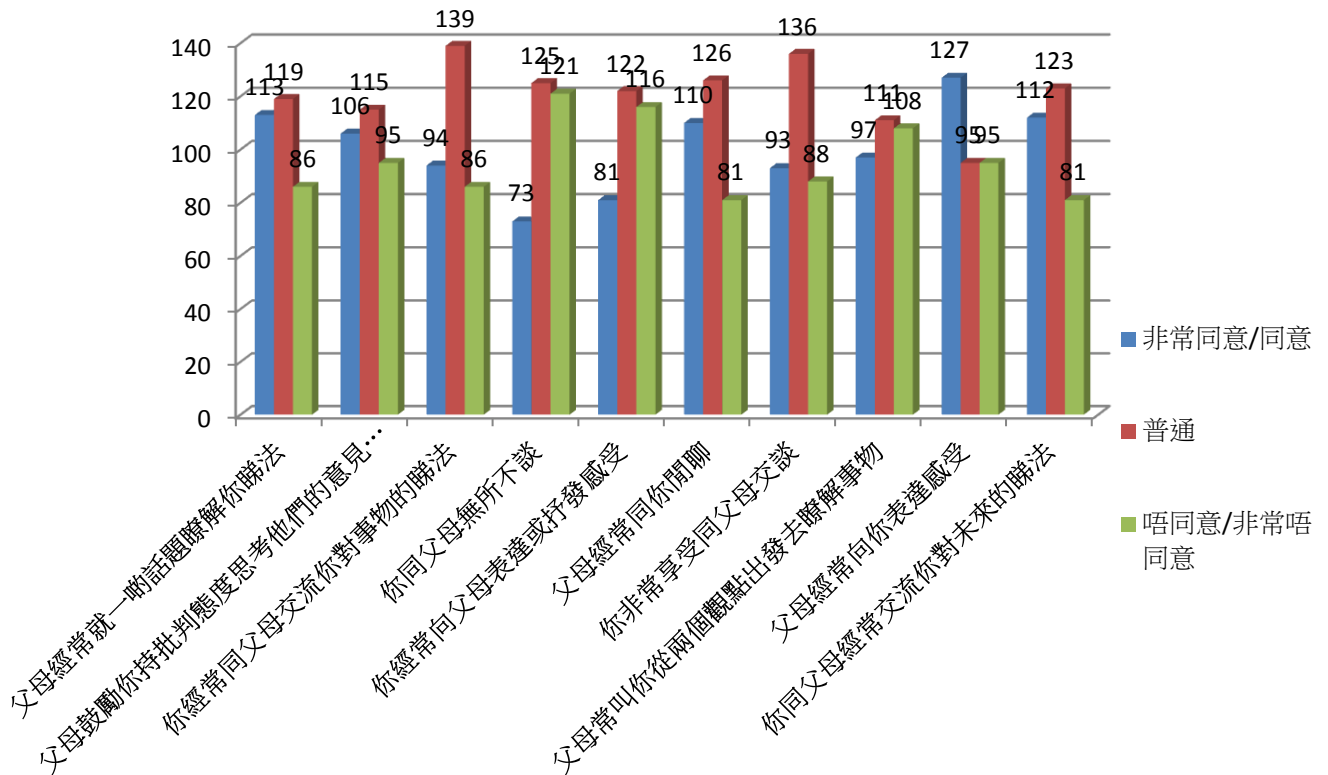


圖47 網吧玩家同父母的關係



總體而言，絕大部份受訪者身體健康，精神狀況較佳，與父母和周邊的人有正常的良性互動，能夠融入社會生活，這與其接受「遊戲成癮」、「網絡成癮」部份的調查時所反映出來的狀況相一致。政府在致力消除互聯網和網絡遊戲負面影響上，首先需要做的是消除公眾對於互聯網和網絡遊戲的固有成見，倡導健康適度的網絡使用。

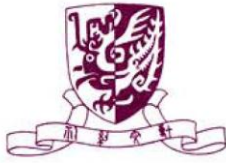
## 7.2 針對多元用戶需求 提升網遊市場潛力

網吧網絡遊戲用戶的需求日益多元化。首先，女性玩家的需求不容忽視，她們在此次調查中儘管樣本量低，但仍具備代表性。她們和男性玩家一樣，熱愛網絡遊戲，有豐富的網絡遊戲經驗，平均遊戲年限達到 4.2 年，且偏愛「角色扮演」、「麻雀牌」和「運動」類網絡遊戲。同時，女性每週平均去網吧/遊戲中心的時間和每次逗留時間都超過了男性，她們是具有潛力的玩家群體，也是業界應該關注、并有針對性的制定市場發展策略的群體。

其次，是次調查中，有 77.5% 的受訪者是同朋友一齊來網吧進行網絡遊戲的。而通常受訪者選擇網吧的主要原因之一就在於陪同朋友前來，這個比例高達 25.6%。這說明網吧玩家喜歡結伴到網吧/遊戲中心進行遊戲。對此，網吧/遊戲中心應退出相應的結伴遊戲優惠活動，以吸引更多的玩家，而業界也可以據此開發更多高質量的團隊遊戲內容。

第三，在網吧玩家喜愛的遊戲類型的調查中，除網絡遊戲和社交類小遊戲/網頁遊戲之外，玩過手提電話遊戲的受訪者（包括 Android 遊戲、iPhone 遊戲以及其他手提電話遊戲）占大多數。這意味著移動遊戲市場前景廣闊。手提電話上的遊戲具有移動性，可以方便人們





出行、等待等短暫空暇時間進行遊戲。手機及跨平臺的遊戲市場，也是業界應該努力開拓的方向。