iWIN網路內容防護機構

115年
兒少網路行爲
觀察問卷

量表問卷結果報告

-桃園市-



簡介

iWIN網路內容防護機構，在2013年8月由行政院依據兒少法46條召集各部會委託「民間」成立的機構。 任務在於維護兒少網路安全環境、推動業者自律、宣導網路正確觀念、受理有害兒少內容之申訴。

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。



https://i.win.org.tw/ tca-iwin@win.org.tw

計畫背景

本研究由iWIN網路內容防護機構（以下簡稱iWIN）辦理，採問卷調查方式，以《兒童及少年福利與權益保障法》所界定之兒童及少年（18歲以下）為研究對象。考量不同年齡層兒少對問卷文字及題意的理解能力，為提升問卷填答品質與資料可信度，本次調查將研究對象設定為全國國民小學五年級至高級中等學校（含高中、高職）三年級學生，主要涵蓋11至18歲學生；另有部分受測學生填答時為18歲以上，仍依其在學年級納入本次調查樣本。

此大型資料的調查以全國11至18歲兒童青少年的總人口數作為母群，採用分層隨機抽樣方式，按照各年齡的人口比例，以亂數表作為隨機依據，自北區（台北市、新北市、基隆市、桃園市、新竹市、新竹縣、宜蘭縣）、中區（苗栗縣、台中市、彰化縣、南投縣、雲林縣）、南區（嘉義市、嘉義縣、台南市、高雄市、屏東縣、澎湖縣）、東區（花蓮縣、台東縣）、離島（金門縣、連江縣）的國小高年級、國中、高中各級學校中抽取出預計抽樣的學校名單，組成本年度調查的全國樣本。

本次問卷調查共計 89所學校參與，透過線上問卷平臺回收共10,109份問卷。經資料清理程序，剔除填答時間不足以及填答內容異常之問卷共798份，最終取得有效樣本9,311份，作為後續統計分析與研究結果推論之依據。



https://i.win.org.tw/ tca-iwin@win.org.tw

7月至9月

→ 夏日網安總動員

闖關遊戲邊玩邊學！



11月上旬

→ 資訊月暨臺灣教育科技展

主題展覽沉浸式學習



12月

→ 兒少網路行爲觀察
問卷報名



11月中旬至12月中旬

→ 校園宣導報名



and more !



即時活動資訊
請追蹤粉絲專頁！

官方網站

https://i.win.org.tw/

Facebook粉絲專頁

https://www.facebook.com/cap2win/

Instagram粉絲專頁

https://www.instagram.com/iwin.tw/

目錄



iWIN網路內容防護機構

- 簡介 02
- 計畫背景 03
- 行事曆 04

115年兒少網路行爲觀察問卷

- 各縣市樣本 06
- 施測範圍 07
- 填測年齡分布 08

第一章　兒少上網裝置使用情形 09

第二章　遊戲成癮觀察 11

第三章　霸凌經驗觀察 14

第四章　性相關訊息觀察 19

第五章　求助行爲觀察 21

第六章　網路安全與規範認知 23

結　語 25

版權所有 © 2026 iWIN網路內容防護機構，未經授權請勿轉載。

各縣市樣本數

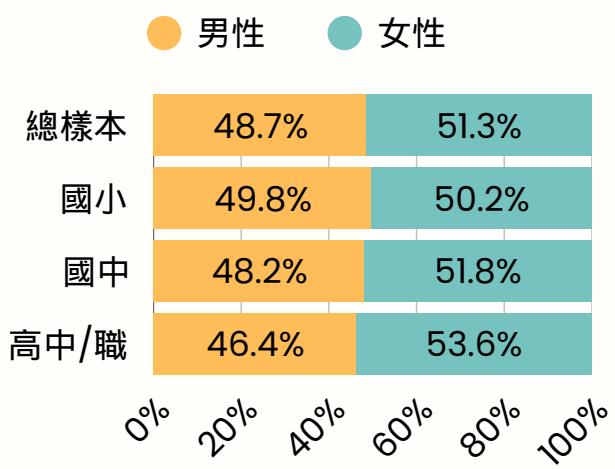
基隆市	臺北市	新北市	桃園市	新竹縣	新竹市
725	635	253	794	3	386
苗栗縣	臺中市	彰化縣	南投縣	雲林縣	嘉義縣
143	620	482	750	470	273
嘉義市	臺南市	高雄市	屏東縣	宜蘭縣	花蓮縣
188	554	257	448	69	1291
台東縣	連江縣	金門縣	澎湖縣		
458	204	260	48		

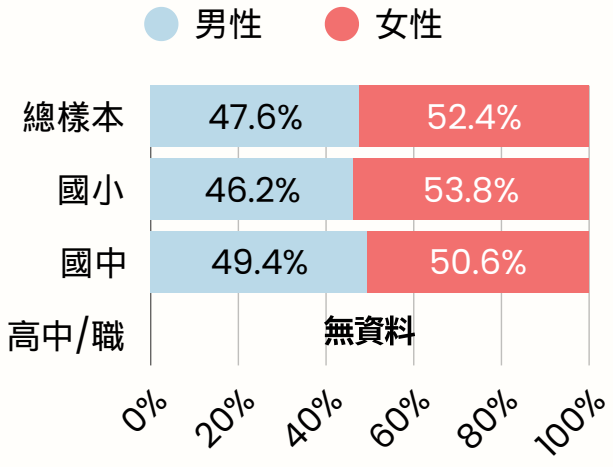
https://i.win.org.tw/ tca-iwin@win.org.tw

施測範圍

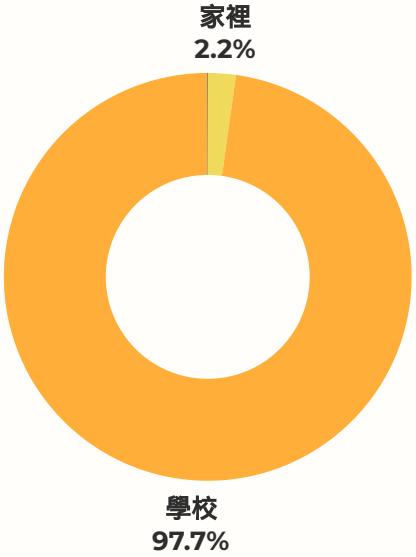
總體回收的9,311份有效問卷中，性別比例接近一半(左圖)
男性爲48.7%；女性爲51.3%

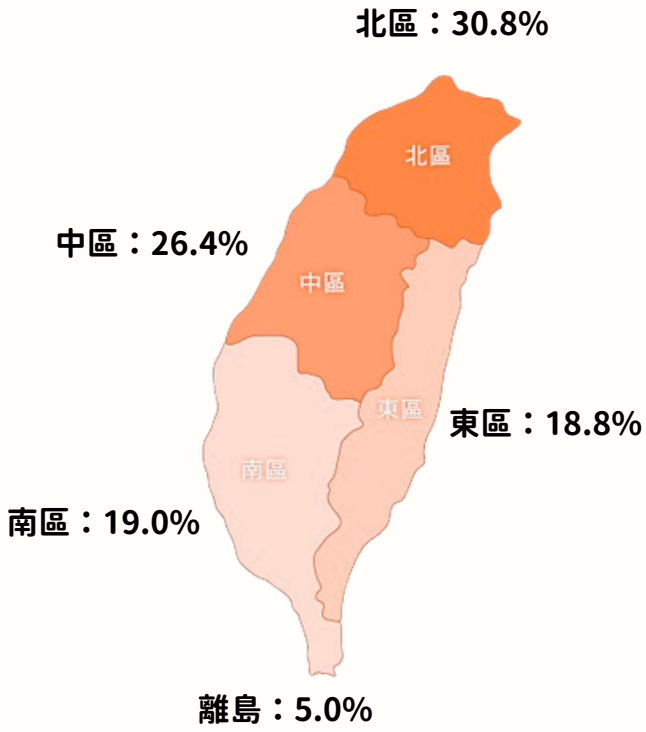
桃園市的794份有效問卷中(右圖)
性別比例男性爲50.9%；女性爲49.1%





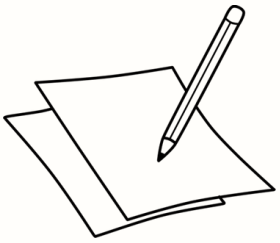
填測地點與區域佔比

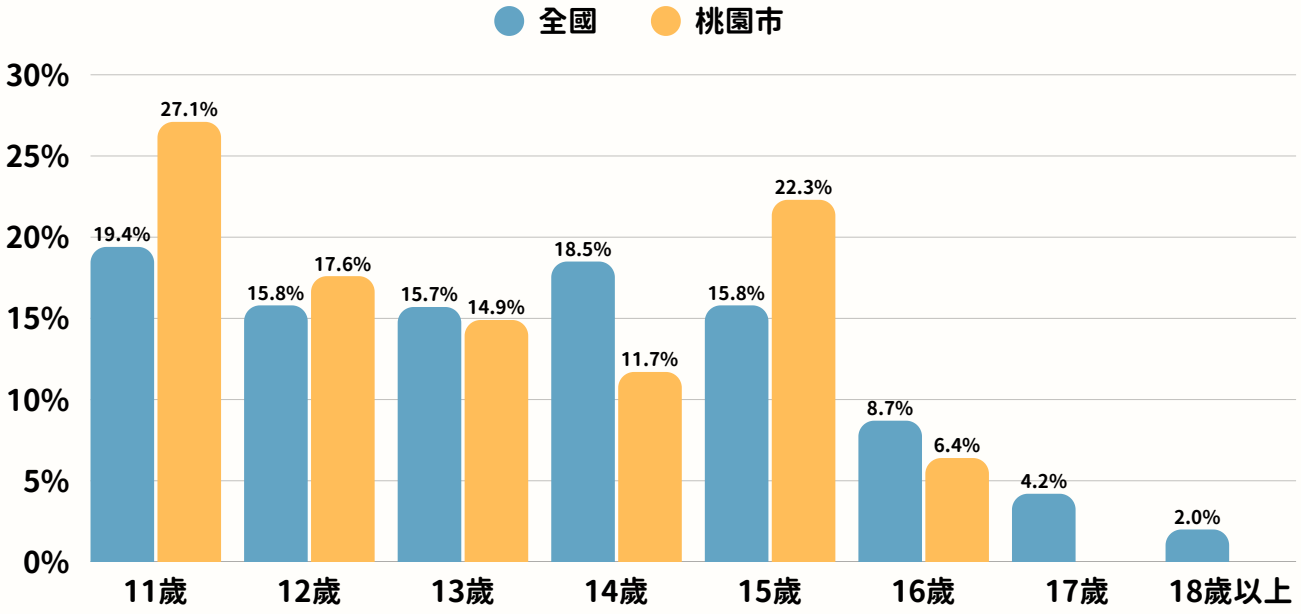




填測年齡分布

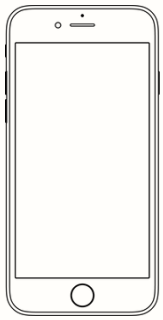
本次施測對象爲小學五年級至高中／高職三年級的學生；而其中13歲至15歲(約國中年齡)占比爲50.0%爲比例最高的年齡區間。

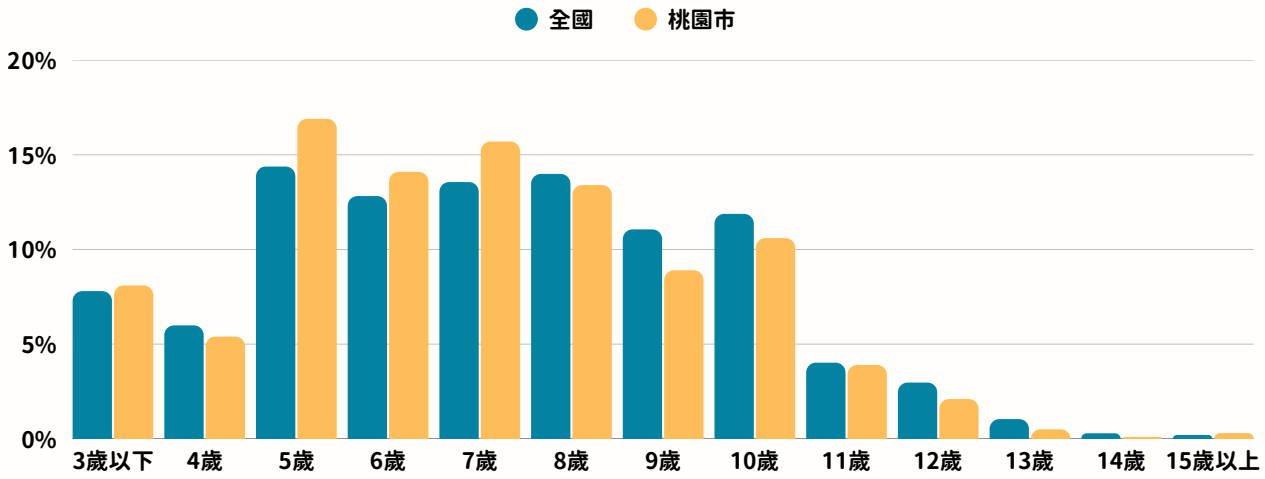




第一次使用網路

調查結果顯示，多數兒少於5至10歲開始接觸網路。此一階段正值兒少進入學齡並逐步發展認知能力、人際互動及社會適應的重要時期。隨著數位科技持續發展，網路已深度融入兒少的生活樣態，其使用情境涵蓋學習、娛樂、資訊取得及社交互動等多元面向，顯示網路已由單純的科技工具，逐步轉變爲兒少日常生活與社會參與的重要媒介。





第一章

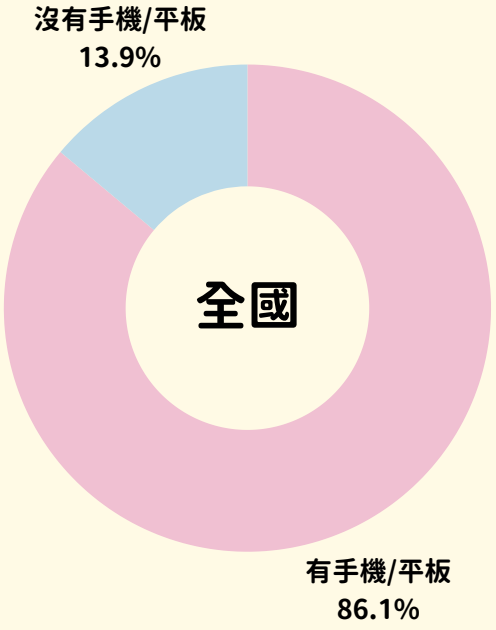
兒少上網裝置使用情形

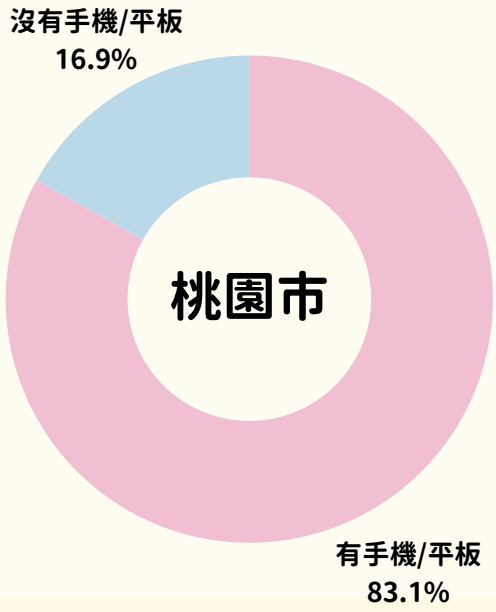
調查結果顯示，約八成六（86%）顯示具備獨立上網功能的行動裝置已高度普及，並逐漸成爲兒少日常生活的重要媒介。對兒少而言，網路已不僅是休閒娛樂的工具，其使用情境亦涵蓋學習、同儕社交、資訊搜尋、影音娛樂及探索外部世界等面向，反映數位科技與兒少日常生活之間已形成高度緊密的連結。

值得注意的是，受測兒少平均每日上網時數由113年的5.00小時、114年的5.09小時，下降至115年的4.66小時，爲近三年最低；平均睡眠時數則維持於約7.4至8.0小時。相較之下，遊戲時間呈現明顯的「假日效應」: 平日平均3.09小時，假日則增加至5.64小時，接近平日的兩倍。

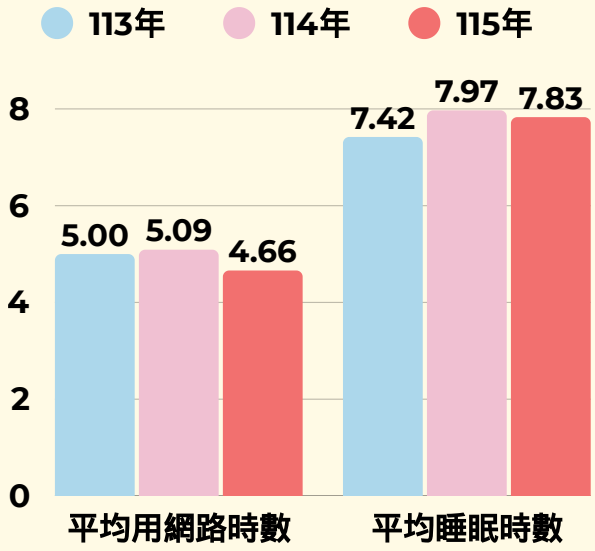
整體而言，近年受測兒少網路使用時間雖略有下降，但行動裝置高度普及，加上假日遊戲時間明顯增加，顯示網路與數位娛樂仍深刻影響著他們的生活節奏，值得持續關注其使用型態及可能衍生的風險。

兒少行動上網裝置使用情形

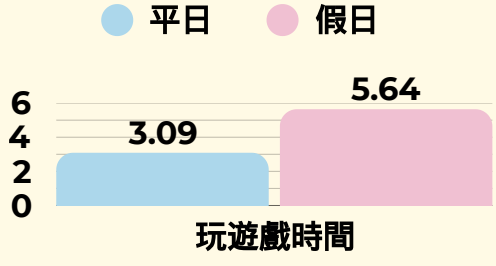


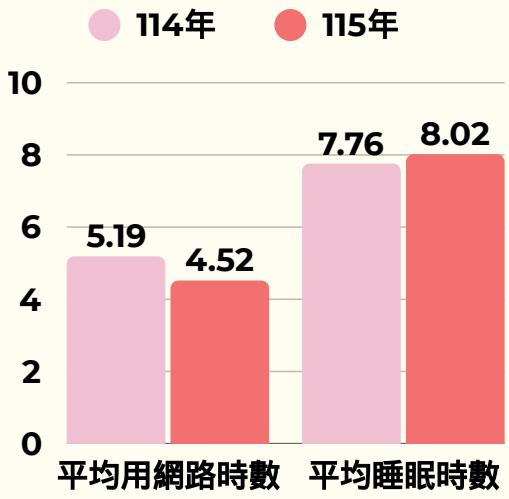


本年度受測的桃園市兒少，手機/平板自有率相較於全國來的低

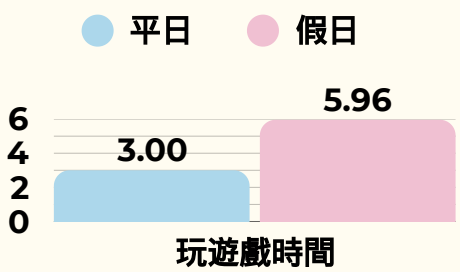


全國





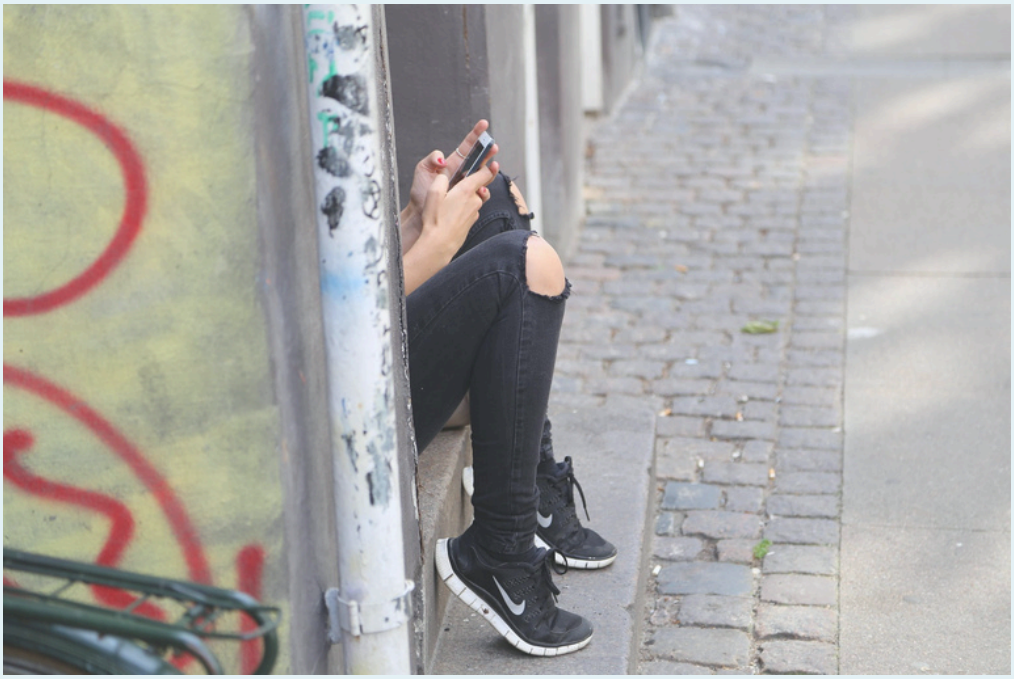
桃園市



第二章

遊戲成癮觀察

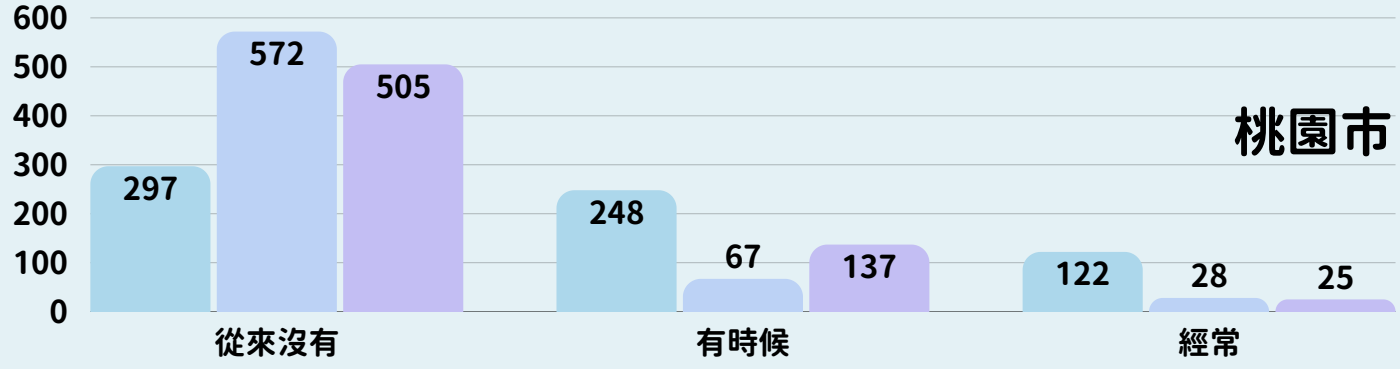
數位遊戲已成爲當代兒少重要的休閒娛樂方式，也是許多兒少紓解壓力、培養興趣及與同儕互動的重要媒介。適度的遊戲使用有助於娛樂與社交，但若遊戲時間或使用行爲逐漸失去控制，甚至影響日常生活、學習表現、身心健康或情緒狀態，則可能反映出需要進一步關注的使用情形。隨著行動裝置普及及遊戲取得日益便利，如何協助兒少建立健康、平衡的遊戲使用習慣，已成爲家庭、學校及社會各界共同關注的重要議題。

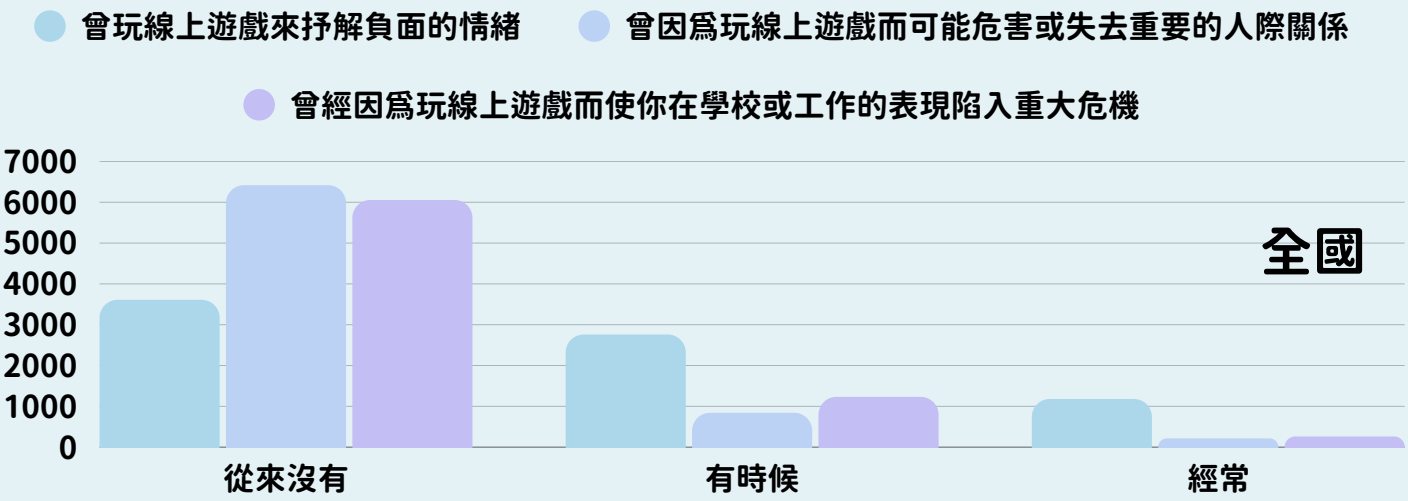


遊戲＆生活的交互作用



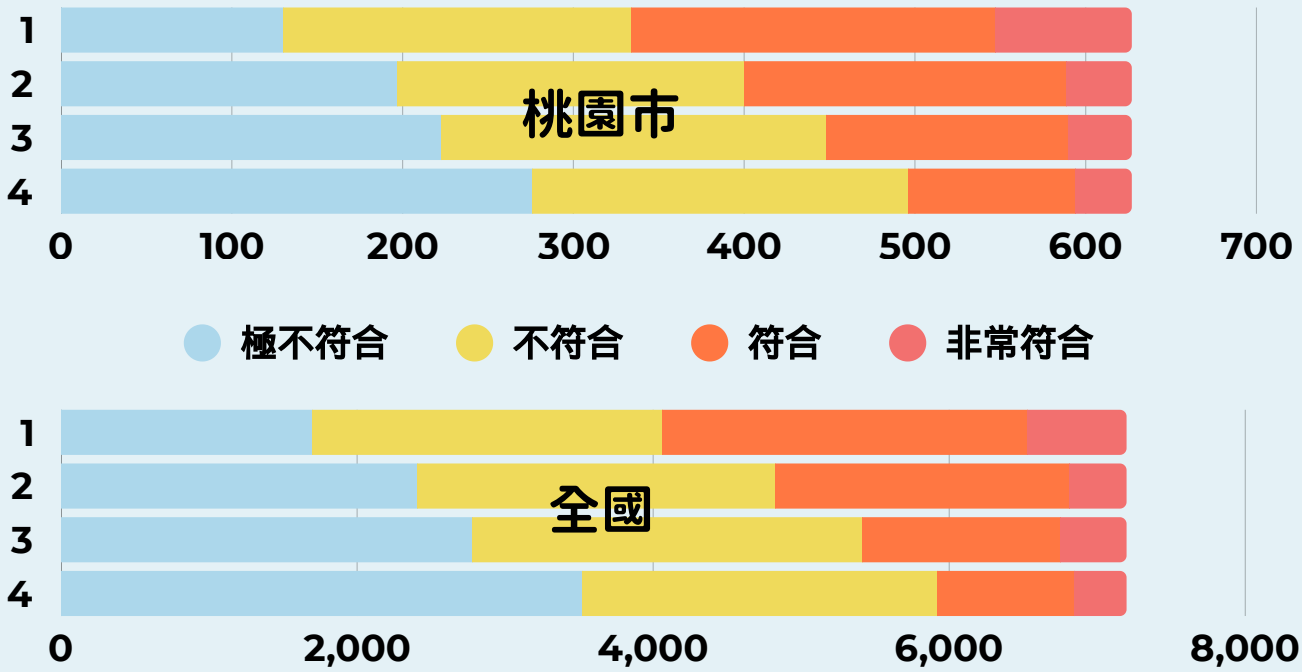
本調查針對兒少的遊戲使用情形進行觀察，透過了解其是否出現影響學習或生活、難以控制遊戲行爲、因遊戲造成身體不適，以及因無法遊戲而產生負面情緒等情形，觀察兒少遊戲使用相關行爲特徵。

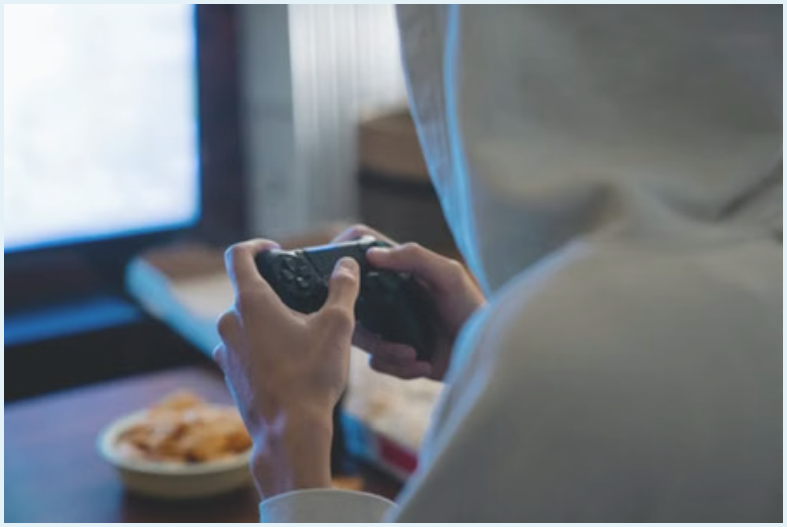




近三個月來是否有以下情形

1. 常常原本沒有打算玩手機遊戲，卻會忍不住拿起手機來玩一下。
2. 會因長時間玩手機遊戲而眼睛酸澀、肌肉痠痛，或有其他身體不適。
3. 在過去的3個月裡，我感覺需要更常玩手機遊戲，或玩更久的時間才覺得玩夠了。
4. 如果不能玩手機遊戲，我會覺得靜不下心、感到很煩躁。





第三章

霸凌經驗觀察

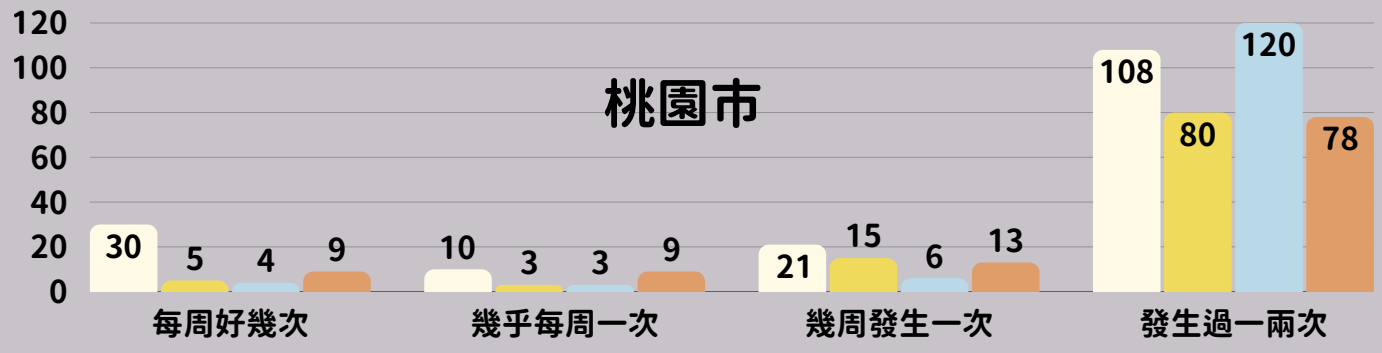
學生網路霸凌與實體霸凌具有高度顯著的相關性。施琮仁（2017：台灣網路霸凌現況、原因與影響：以青少年族群爲對象）研究指出，兩者常發生在同一群青少年身上，許多實體校園霸凌的加害人或受害人，也會同時在網路空間中扮演相同角色，形成「線上線下連動」的雙重霸凌困境。

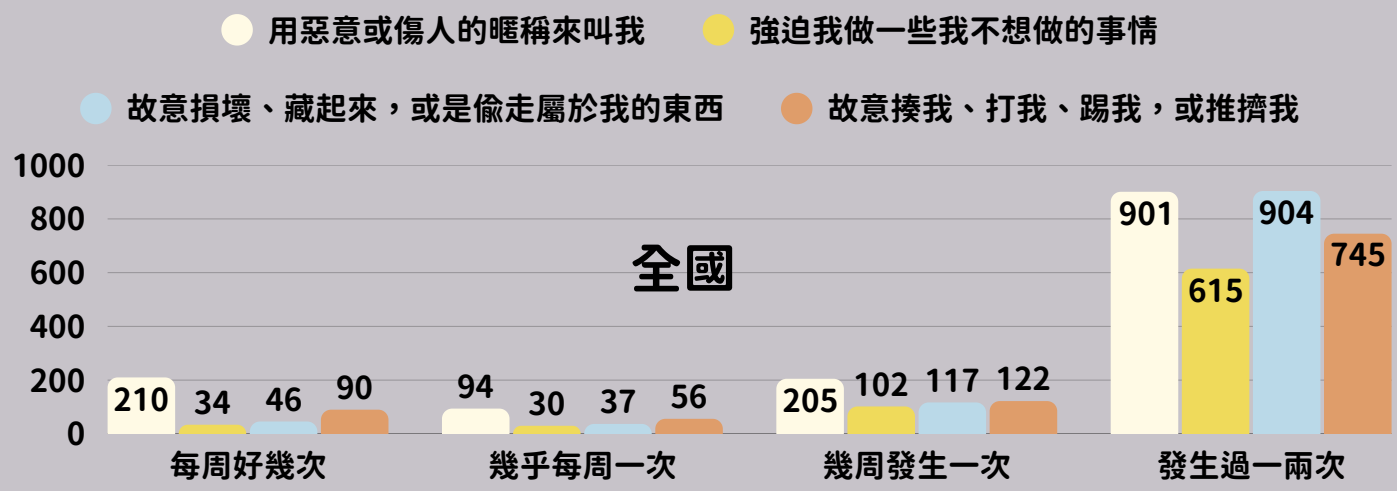


遭遇實體霸凌



我們詢問受測者過去三個月內遭遇各類實體霸凌的樣態與頻次。調查結果顯示，在各類實體霸凌樣態中，以「遭他人用惡意或傷人的暱稱稱呼」最爲常見。

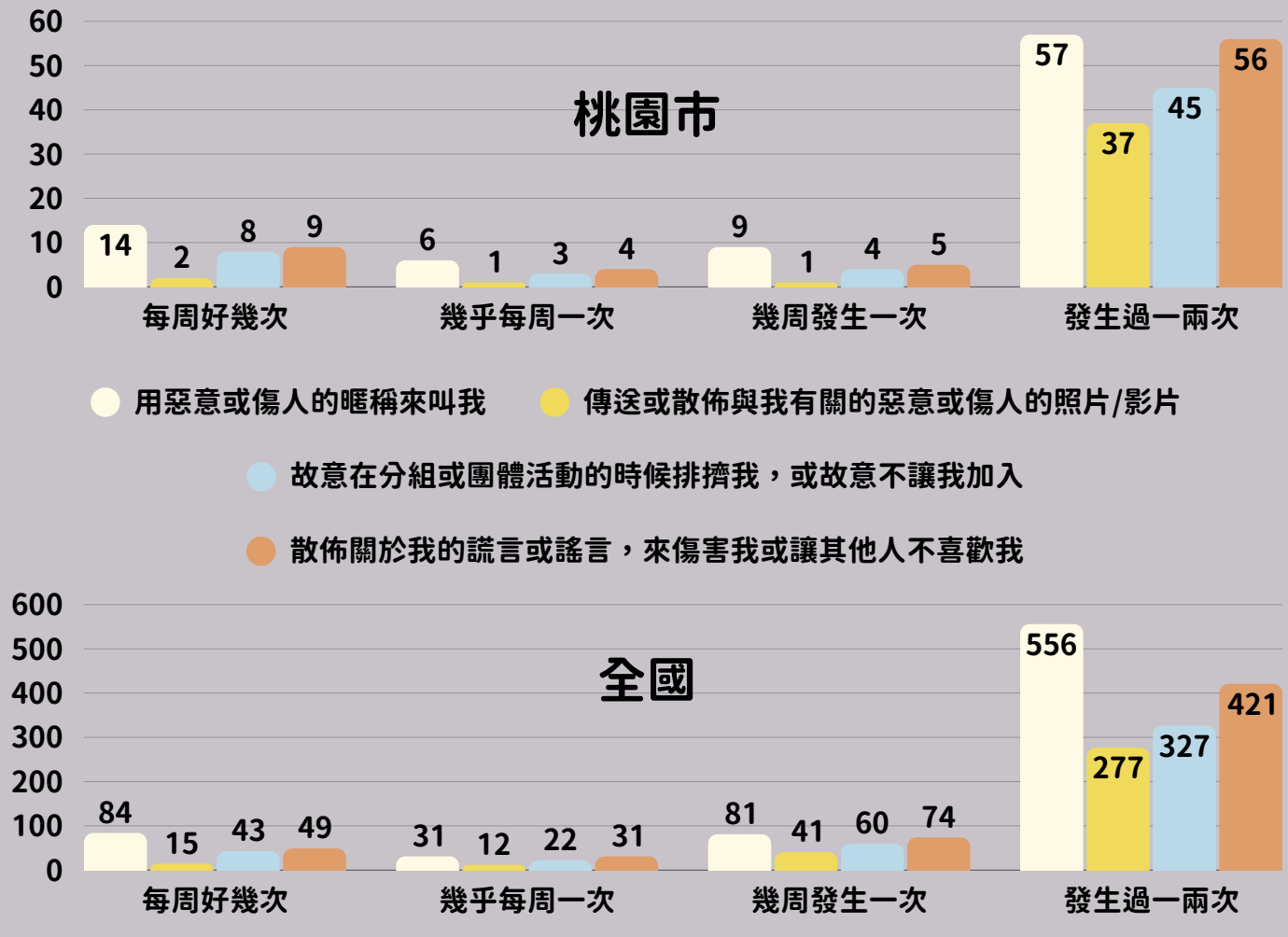




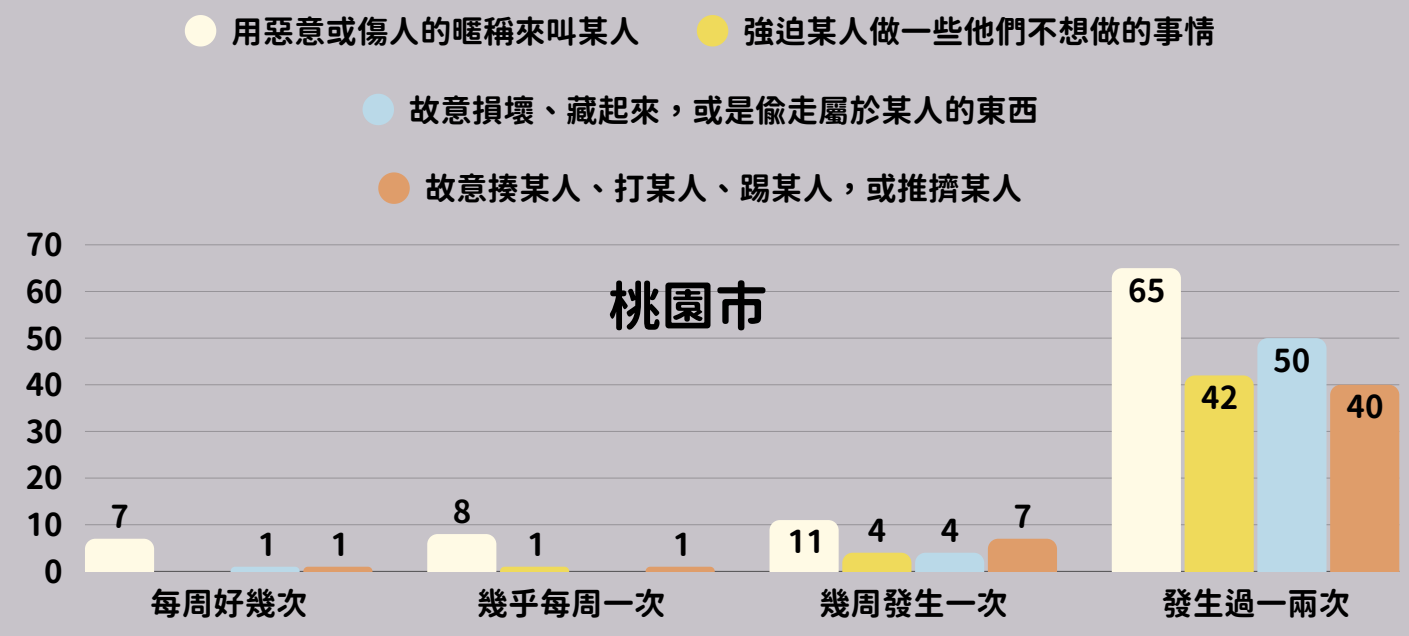
遭遇網路霸凌

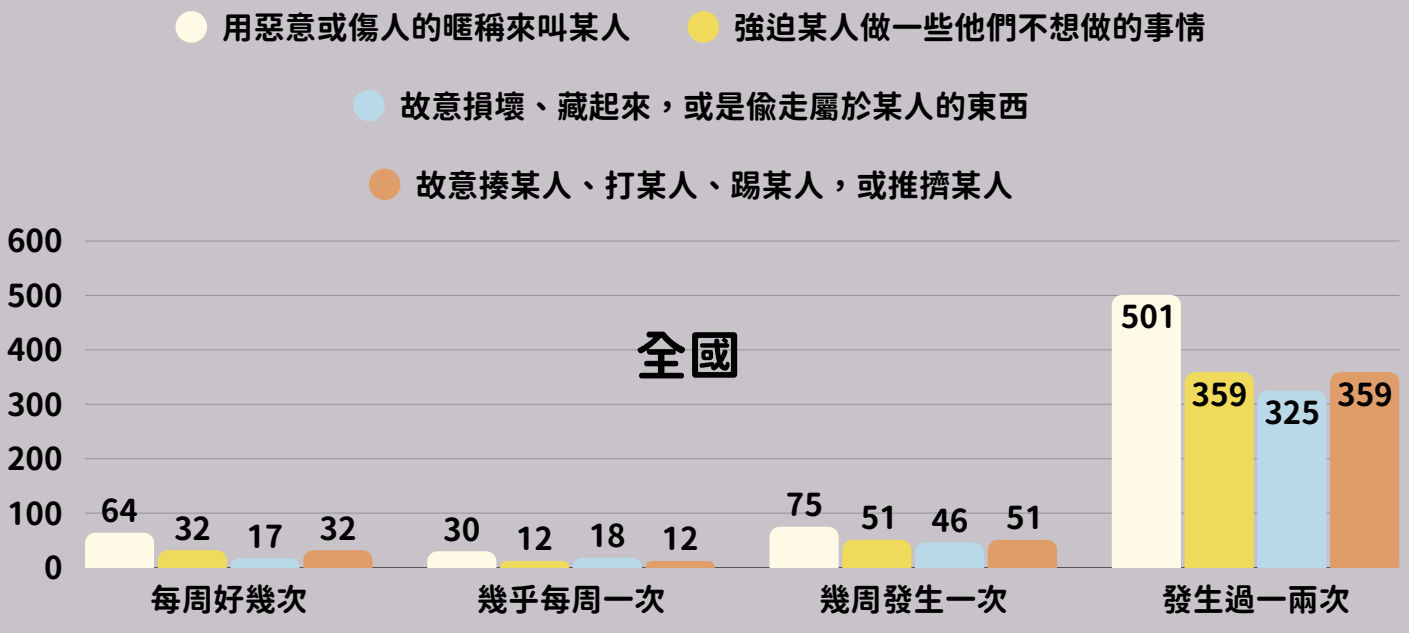


而在「網路霸凌」方面，調查受測者過去三個月內遭遇到各類的樣態與頻次，遭他人「散布謠言」與「被惡意或傷人的暱稱來稱呼」以上兩種行爲較爲常見。

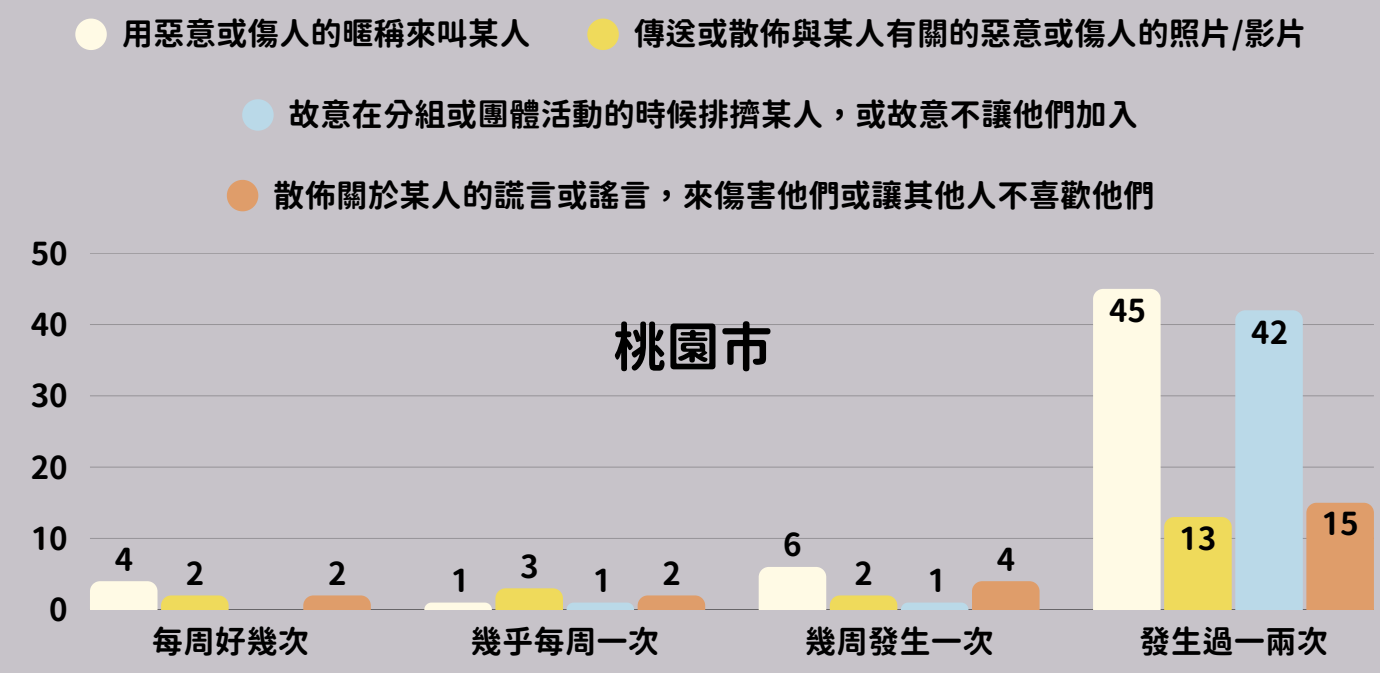


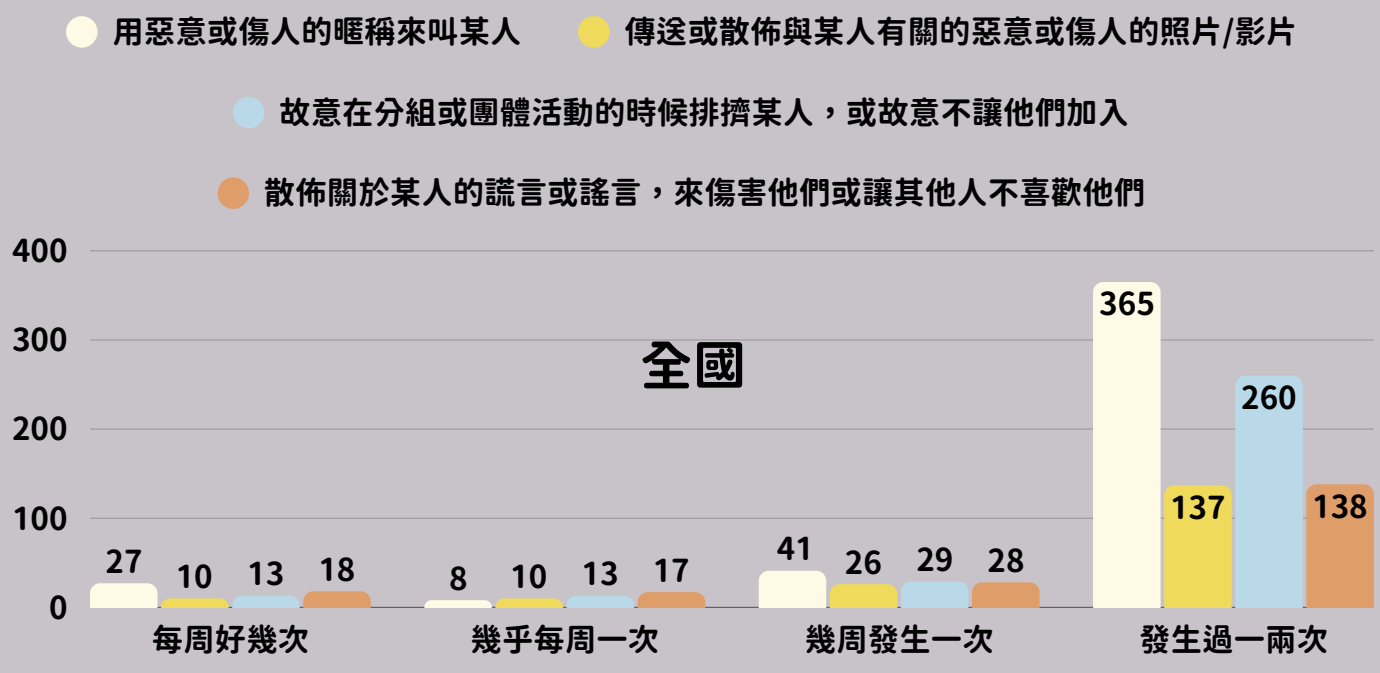
霸凌他人行爲（現實）


用惡意或傷人的暱稱來叫某人
強迫某人做一些他們不想做的事情
故意損壞、藏起來，或是偷走屬於某人的東西
故意揍某人、打某人、踢某人，或推擠某人
桃園市
70
60
50
40
30
20
10
0
7
1
1
8
1
1
11
4
4
7
65
42
50
40
每周好幾次
幾乎每周一次
幾周發生一次
發生過一兩次


用惡意或傷人的暱稱來叫某人
強迫某人做一些他們不想做的事情
故意損壞、藏起來，或是偷走屬於某人的東西
故意揍某人、打某人、踢某人，或推擠某人
全國
600
500
400
300
200
100
0
64
32
17
32
30
12
18
12
75
51
46
51
501
359
325
359
每周好幾次
幾乎每周一次
幾周發生一次
發生過一兩次

霸凌他人行爲（網路）


用惡意或傷人的暱稱來叫某人
傳送或散佈與某人有關的惡意或傷人的照片/影片
故意在分組或團體活動的時候排擠某人，或故意不讓他們加入
散佈關於某人的謊言或謠言，來傷害他們或讓其他人不喜歡他們
桃園市
50
40
30
20
10
0
4
2
2
1
3
1
2
6
2
1
4
45
13
42
15
每周好幾次
幾乎每周一次
幾周發生一次
發生過一兩次


用惡意或傷人的暱稱來叫某人
傳送或散佈與某人有關的惡意或傷人的照片/影片
故意在分組或團體活動的時候排擠某人，或故意不讓他們加入
散佈關於某人的謊言或謠言，來傷害他們或讓其他人不喜歡他們
全國
400
300
200
100
0
27
10
13
18
8
10
13
17
41
26
29
28
365
137
260
138
每周好幾次
幾乎每周一次
幾周發生一次
發生過一兩次

第四章

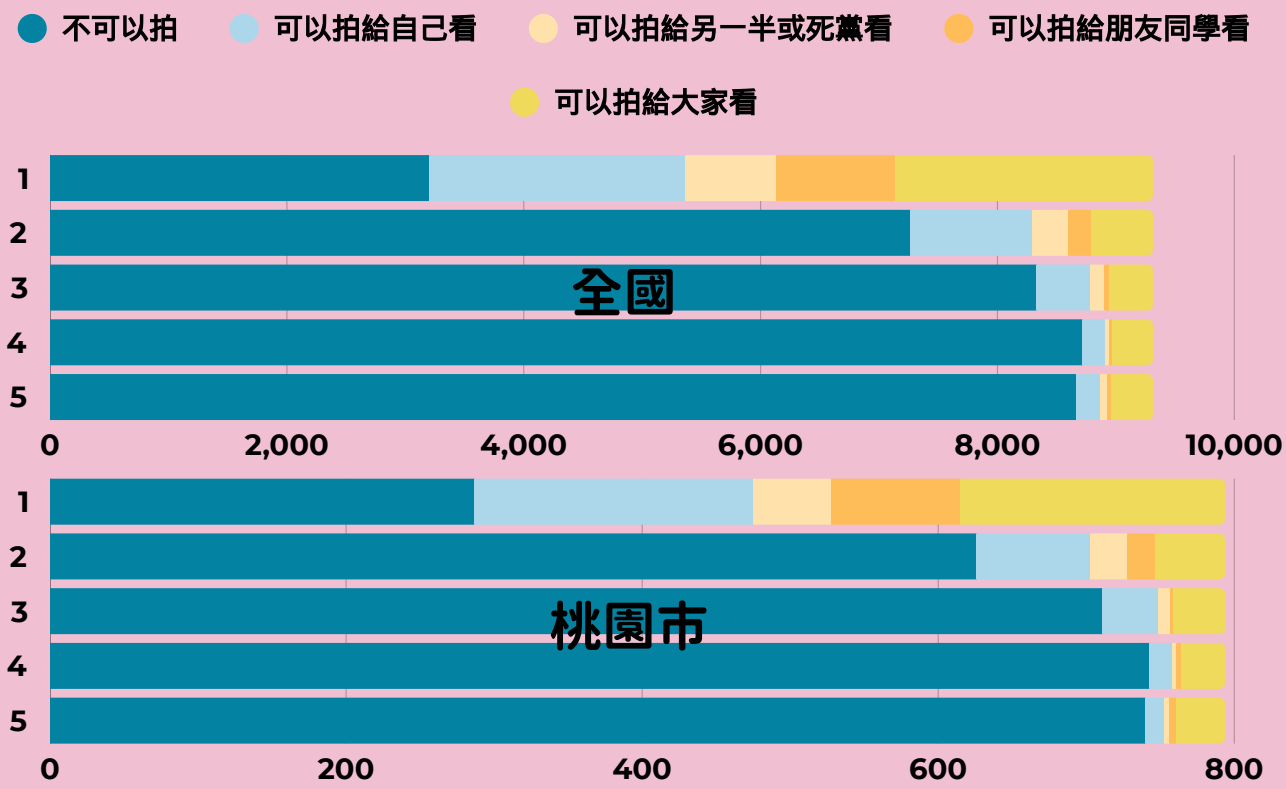
性相關訊息觀察

兒少在成長過程中，會逐漸接觸各式各樣的性相關資訊，尤其網路與社群媒體讓這些訊息更容易進入日常生活。面對大量且多元的內容，兒少如何理解、判斷與辨識其中的眞實性與適切性，將影響其對性議題的認知與自我保護能力。



性相關認知

你認為你這年紀對自己的身體展現可以到達什麼程度?





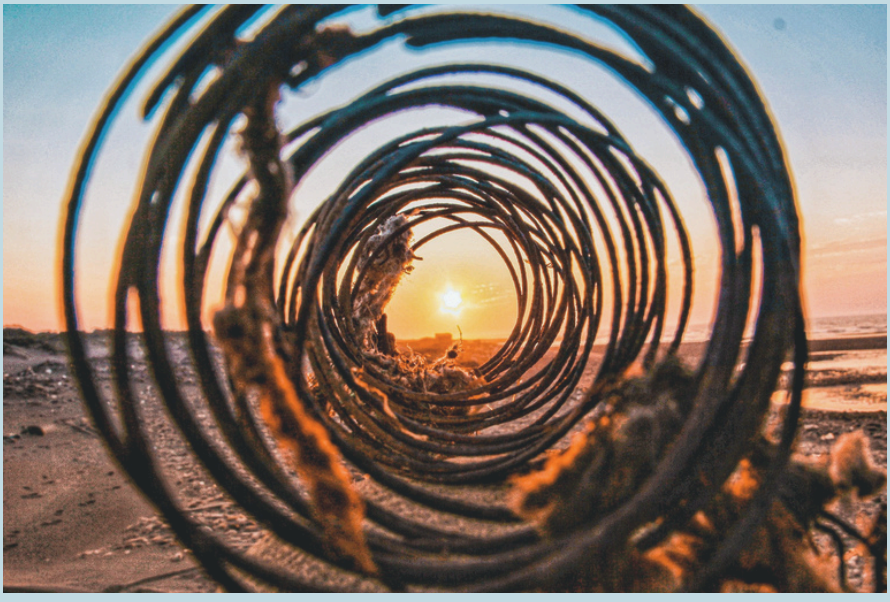
1. 讓自己穿搭看起來很好看的照片/影片。
2. 拍身體部分裸露的影片或照片(例如露肩膀、超短褲/裙、露腰/腹肌)。
3. 拍性感的影片或照片(例如露乳溝/南半球/胸肌、背部、股溝、屁股蛋、超緊身衣凸顯身材)。
4. 拍裸露的影片或照片(例如裸露胸部、臀部、生殖器官)。
5. 拍有性暗示的影片或照片(例如擺出情慾表情、模仿性相關行爲的動作)。

第五章

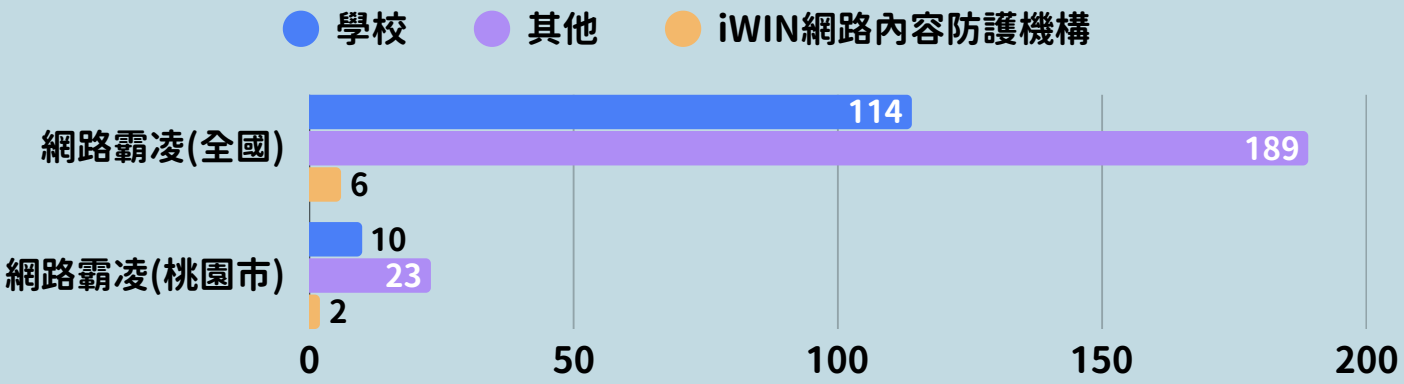
求助行爲觀察

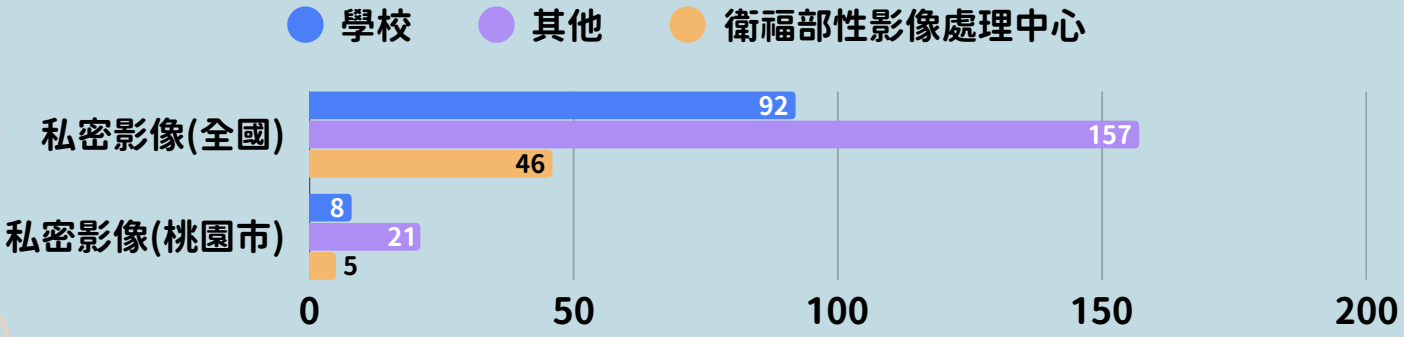
依據Bowlby（1969）依附理論及Erikson（1968）心理社會發展理論，青少年進入自我認同發展階段後，同儕逐漸成爲重要的情緒支持來源之一。

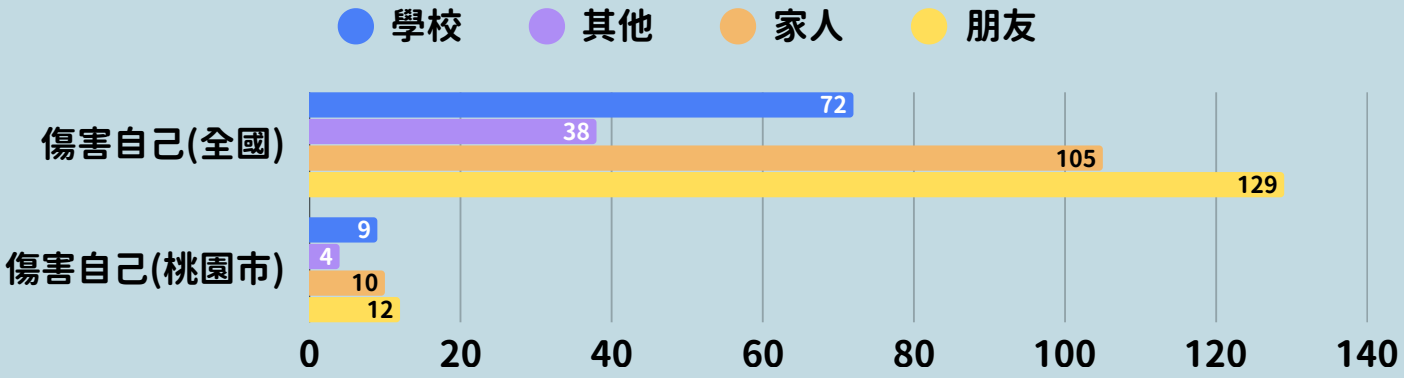
本次調查進一步觀察兒少遭遇不同網路風險或傷害經驗時，實際尋求協助的對象。調查結果顯示，當受測者遭遇「網路霸凌」及「私密影像」相關問題時，向家人、朋友等對象尋求協助的情形，較向學校或政府相關申訴管道求助常見；而在「傷害自己」的求助行爲中，朋友則爲受測學生較常見的求助對象。











當兒少遭遇危險，適當的求助管道可以協助兒少走出困境。在網路霸凌與私密影像的「其他」選項之中，兒少後續選填求助對象爲家人、朋友較爲常見。

第六章

網路安全與規範認知

對當代兒少而言，網路已是學習、社交、娛樂及自我表達的重要生活場域，每一次發文、留言、分享或創作，都可能與他人的權益及相關法律規範產生連結。隨著兒少在數位世界中的參與程度日益提高，建立正確的法律認知，已不只是避免觸犯法律，更是保護自身權益、尊重他人權利，以及安全參與網路互動的重要能力。



	Yes	桃園市	No	桃園市
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？	78%	78%	22%	22%
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%	80%	21%	20%
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？	78%	79%	22%	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？	69%	71%	31%	29%
你是否知道未滿13歲不能註冊FB、IG、TIKTOK帳號？	62%	61%	38%	39%



本次調查從兒少的生活經驗出發，探討其遊戲使用、網路／實體霸凌、性相關認知、求助對象、自傷行爲及網路安全與規範認知等多元面向，期望透過調查結果，呈現本次受測學生的數位生活經驗，以及在科技快速發展下所面臨的機會與挑戰。

本報告得以順利完成，特別感謝所有參與問卷填答的兒少，以及協助調查推動與問卷發放的各級學校、教育單位、政府機關、民間團體及所有投入兒少網路安全工作的夥伴。正因爲有各界的共同參與與支持，才能進一步了解本次受測學生數位生活的現況與需求。未來，亦期待持續攜手合作，共同守護兒少在數位世界中的安全、健康與健全發展。

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

