

簡報版本

智樂嘗試透過不同渠道收集家長、兒童、專業人士和社區人士等聲音，以掌握他們對香港兒童遊戲的價值觀、行為取向及需要。翻閱近年香港對遊戲的不同研究，並沒有發現與親子遊戲狀況有關的全港性調查。因此，智樂希望在這方面能夠客觀且深入地了解香港現時親子遊戲的情況，以能提供更適切的遊戲服務給香港的家庭。

文獻充分顯示，不論是兒童單獨一人遊戲，還是與朋輩、家人或其他的人一起玩耍，這對兒童各方面的發展都有著正面的影響，包括社交發展、體能發展、智能發展、創意發展及情緒發展等。故此，若我們希望兒童能健康快樂地成長，我們便不應剝削他們獨自或與玩伴一起的遊戲時間，使其在「學業」與「遊戲」當中有一平衡的發展。

以下便是他們想釐清的問題：

1. 兒童的獨自遊戲時間有多少？
2. 兒童與不同玩伴（包括：父母、鄰舍及家傭）的遊戲時間有多少？
3. 不同的遊戲模式與家庭社會經濟背景的關係？
4. 兒童獨自及與不同玩伴的遊戲時間當中的差異及關係？

另外，為了使得出的資料有著客觀性和準確性，因而委託了香港大學社會科學研究中心協助進行是次的調查研究。

調查對象、設計及方法

是次調查對象必須年滿 18 歲或以上，並且是家中三至十二歲兒童的父親或母親。樣本以「簡單隨機抽樣」（simple random sampling）方式抽出。是次調查成功訪問了五百三十八名被訪者。這項調查的性質屬橫斷研究法（cross-sectional study），從樣本中所得回來的調查資料，研究員均採用「量化分析」方法進行分析。

被訪者背景資料

以下資料可在詳細報告中了解，包括被訪者性別、年齡、教育程度、被訪家庭中 3-12 歲的兒童數目、被訪家庭中年齡最大的 3-12 歲兒童、被訪家庭的每月總收入。

指標數據結果

(a) 兒童單獨一個人玩遊戲的時間數據

1. 平均每星期有 5.08 小時 (標準差: 6.75; 中位數: 3.0 小時) 是自己一個人玩遊戲的。
2. 約八成半的被訪者覺得自己的子女每星期單獨玩遊戲的時間並不多於十小時 (即兒童每天單獨玩遊戲的時間不多於 1.5 小時)
3. 而當中覺得自己的子女每星期單獨玩遊戲的時間少於四小時的也有六成多
4. 被訪者表示自己的子女「沒有」單獨玩遊戲的時間亦佔了兩成六。
5. 只得 45 名受訪家長 (8.7%) 表示子女平均每天有兩小時以上的單獨玩遊戲的時間 (即平均每星期有 14 小時以上的單獨玩遊戲的時間)。

(b) 兒童與鄰舍一起玩遊戲的時間

1. 兒童平均一星期裡有 1.31 小時 (標準差: 3.28; 中位數: 零小時) 是與鄰舍一起玩遊戲的。
2. 超過八成的被訪者 (83.2%) 表示, 子女平均每星期與鄰舍一起玩遊戲的時間並不會多於兩小時。
3. 七成的被訪者 (68.9%) 稱, 子女每天也沒有與鄰舍一起玩遊戲的時間。

(c) 兒童與家傭一起玩遊戲的時間

1. 兒童平均每星期有 4.84 小時 (標準差: 9.14; 中位數: 1 小時) 是與家傭一起玩遊戲的。
2. 有超過四成的被訪者 (44.4%) 更稱, 子女並沒有與家傭一起玩遊戲的時間。
3. 只有一成的家長 (8.7%) 表示, 子女平均每星期也有十四小時以上是與家傭一起玩遊戲的 (即兒童平均每天有兩小時以上與家傭一起玩遊戲)
4. 八成半的家長 (86.7%) 稱, 子女平均每星期與家傭一起玩遊戲的時間並不會多於十小時 (即平均每天不多於 1.5 小時)

(d) 整體親子遊戲時間數據

整體親子遊戲時間包括了「父親單獨與子女玩遊戲的時間」、「母親單獨與子女玩遊戲的時間」及「父親和母親一起與子女玩遊戲的時間」。

1. 有接近兩成的家庭是完全沒有親子遊戲時間的。
2. 有超過六成的家長指出, 他們平均每星期花不多於十小時去與子女一起玩遊戲 (即父母平均每天也不多於 1.5 小時去參與子女的遊戲)。
3. 而平均每天願意花兩小時以上與子女一起玩遊戲的父母親也有兩成半左右 (26.8%)。
4. 雖然平均值的數據顯示, 家庭每星期平均也有 10.75 小時 (標準差: 13.66; 中位數: 6.0 小時) 的親子遊戲時間, 但因標準差的數字相對較高, 這反映了數據的分佈不太集中。而中位數的數據「6.0 小時」較能反映現況, 即表示有 50% 的受訪家庭, 他們平均每星期的親子遊戲時間是在 6.0 小時或以下的。

5. 三成家長認為自己家庭平均每星期的親子遊戲時間是在「0.1-5.0」小時之間。

(f) 子女花在與技能或學術有關的興趣班、看電視、玩機動遊戲、電腦和電子遊戲等活動的時間數據

1. 約有三成半的兒童平均每天會花兩小時或以上的時間在這些活動上 (即兒童平均每星期花 14 小時或以上)。
2. 而平均每星期會花「9.1 – 12.0」小時在這些活動中，亦佔了接近兩成。
3. 總括而言，兒童平均每星期花在這些活動上有 11.66 小時 (標準差: 8.13; 中位數: 10.0 小時)。
4. 答案亦顯示家長回答今次調查時，清楚明白調查中「遊戲」的定義。

「兒童獨自遊戲的時間」與其他遊戲時間模式的差異分析

調查結果顯示，「兒童獨自遊戲的時間」與 其他時間，包括「兒童與鄰舍一起遊戲的時間」、「兒童花在興趣班、看電視，玩機動遊戲、電腦和電子遊戲等活動的時間」，以及「親子遊戲時間」之間，都存在著明顯的差異。

兒童單獨一個人玩遊戲的時間明顯比他們與鄰舍一起玩的時間為多，但另一方面，卻比他們花在興趣班、看電視，玩機動遊戲、電腦和電子遊戲等活動的時間及一家人一起玩的時間為少。

若將本調查不同的遊戲時間作比較，兒童與鄰舍一起遊戲的時間很明顯是比其他的遊戲時間 (例如：與家傭的遊戲時間) 為少的。

「兒童年齡」與「與鄰舍遊戲」之差異分析

1. 本調查將兒童年齡分為 -「3-5 歲兒童」、「6-8 歲兒童」及「9-12 歲兒童」-共三個群組去分析它們之間的差異。調查結果顯示，各群組也有顯著的差異
2. 「3-5 歲兒童」比「9-12 歲兒童」多與鄰舍一起進行遊戲。而其他群組之間的比較，在「與鄰舍遊戲」這一環上，卻沒有顯著的分別。

父母的「教育程度」與「孩子與鄰舍遊戲時間」上之差異分析

被訪者的「教育程度」與「孩子與鄰舍遊戲時間」沒有明顯的差別。

結果討論

本調查主要的目的是了解香港現時兒童單獨遊戲及與玩伴遊戲的情況，並進一步比較不同遊戲模式之間的時間差異。

1. 單獨玩遊戲的時間仍屬偏少

從是次調查的結果發現，在兒童的生活中，他們一個人單獨玩遊戲的時間仍屬偏少。此外，若將兒童單獨遊戲的時間與「兒童花在興趣班、看電視，玩機動遊戲、電腦和電子遊戲等活動的時間」及「親子遊戲時間」相比，兒童單獨遊戲的時間也是明顯較少的。事實上，隨著社會環境的改變，現時很多家庭都奉行「一孩政策」。沒有兄弟姊妹作玩伴的兒童，他們自己一個人玩遊戲的機會便理應相對增加。但本調查的數據並沒有反映此情況的出現，兒童單獨遊戲的時間仍屬不理想。相信和兒童整體的遊戲時間逐漸減少有關。

2. 兒童與鄰舍一起玩遊戲的時間也是值得我們關注的問題

接近七成的家長 (68.9%) 表示，子女每天也沒有與鄰舍一起玩遊戲的時間。除此以外，在眾多兒童的遊戲時間中，兒童與鄰舍一起玩遊戲的時間也是最少的。這些結果充分顯示，現今本港家庭的鄰里關係非常薄弱。

3. 與家傭一起玩遊戲的時間並不多

本調查發現，七成有家傭的家庭 (69.4%) 表示，子女平均每星期與家傭一起玩遊戲的時間並不多於四小時，而當中自己的子女並沒有與家傭一起玩遊戲的時間也有四成多 (44.4%)。因此，若家傭在家中是兒童的照顧者時，我們 (特別是父母) 更應反思家傭在兒童遊戲的環節上需要扮演著怎麼樣的角色。

4. 家傭不能取代父母親與子女一起玩的遊戲時間

然而，調查卻發現，香港普遍家庭的親子遊戲情況並不太理想。在受訪的家庭中，有接近兩成 (17.3%) 是完全沒有親子遊戲時間的。這結果說明了，在很多的家庭裡，親子遊戲的重要性仍然被忽視。

在是次調查裡，我們也可發現，「兒童年齡」與「兒童獨自遊戲的時間」、「兒童與鄰舍一起遊戲的時間」、「兒童與家傭一起遊戲的時間」及「親子遊戲時間」都有一定程度的關聯。隨著兒童的年齡越大，各項的「兒童遊戲時間」都有遞減的趨勢。反之，較大年齡的兒童會花較多時間在興趣班、看電視、玩機動遊戲、電腦和電子遊戲等的活動上。雖然沒有證據顯示，整體兒童遊戲時間的減少，是因為兒童花了原本遊戲的時間在這些的活動上，但這點確實值得我們未來作深入的研究。

5.2. 建議

事實上，是次調查確讓我們對香港現時兒童的遊戲情況有了初步的了解和掌握。在往後的日子，智樂兒童遊戲協會希望能根據這些資料，能提供更適切的遊戲服務給香港的兒童，讓他們能享受遊戲帶給他們的快樂和幫助。是項指標性調查更應每三年重覆一次，以了解香港親子遊戲情況的數據趨勢而總結上述的分析。此外，我們有下列的建議：

1. 應平衡兒童獨自遊戲及與他人遊戲的需要
2. 父母或家傭多點陪伴兒童遊戲，使兒童遠離電視、電腦及電子遊戲機

3. 增加鄰舍認識的機會，提升兒童與鄰舍一起遊戲的時間
4. 鼓勵家長給時間予「負責照顧兒童的家傭」與兒童一起遊戲
5. 為兒童創造更多的遊戲時間
6. 多關注年齡較大兒童的遊戲情況
7. 提升兒童整體的遊戲時間