

榮譽顧問 (Honorary Advisors)

馮麗姝博士，香港城市大學應用社會科學系助理教授

陳沃聰博士，香港理工大學應用社會科學系副教授

梁智熊博士，香港浸會大學社會科學院心理學組副課程主任及助理教授

檢閱員 (Reviewer)

香港大學社會科學研究中心

鳴謝

是次調查得以順利完成，實有賴以下各方人士的鼎力支持及協助，謹此致謝。

曾參與本研究的榮譽顧問包括：馮麗姝博士、陳沃聰博士及梁智熊博士。他們均鼎力協助，並為是次調查提供許多具建設性及專業的意見，我們特此表示萬二分的感謝。

香港大學社會科學研究中心在問卷設計、數據收集及數據分析中提供許多專業的意見及協助。另外，他們也為是次調查報告作了最後的檢閱及給了寶貴的建議。因此，對於是次調查的成功實在功不可沒，特此致謝。

最後，也特別鳴謝每一位願意付出時間的參與者。

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。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。

文獻充分顯示，與父母遊戲不單可以幫助兒童發展他們的想像力和創意外，還可以讓兒童在身體、情緒、社交、認知、語言等系統上有適當的發展。它亦有促進家庭關係和親子溝通的效果，有助促進健康的家庭關係和達致家庭和諧的狀況。同時文獻中亦發現，當兒童參與過多的課外活動或興趣班時，會剝削了他們的空餘時間，同時也會減少了親子之間的交流，影響了家庭成員之間的關係。文獻亦指出，父母的社會經濟地位低，親子遊戲的發生頻率和水平也相對較低。（較詳細的文獻回顧於報告全文版本中刊出）。

甲. 調查目的

希望透過是次有系統的調查和分析，能達致以下目的：

- (1) 了解香港不同階層家庭的親子遊戲情況
- (2) 探索香港不同階層的家長對遊戲價值的看法
- (3) 搜集父母親對親子遊戲的滿意程度

乙. 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。

丙. 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 歲兒童及被訪家庭的每月總收入。

丁. 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) 父親單獨與子女一起玩遊戲的時間數據

1. 父親平均一星期裡單獨與子女一起玩遊戲的時間是 4.29 小時（標準差：5.67；中位數：2.0 小時）。
2. 超過五成的父親平均每星期單獨與子女玩遊戲並不多於兩小時
3. 九成的父親平均每星期不會花多於十小時與子女單獨玩遊戲
4. 兩成的父親每天也沒有單獨與子女玩遊戲的時間。

(c) 母親單獨與子女一起玩遊戲的時間數據

1. 母親平均每星期單獨與子女一起玩遊戲的時間是 3.83 小時（標準差：5.52；中位數：2.0 小時）。
2. 有三成的母親平均每星期花四小時或以上的時間單獨與子女一起玩遊戲（即平均每天花多於 0.5 小時或以上）。
3. 而超過八成半的母親平均每星期並不會花多於八小時單獨與子女玩遊戲（即平均每天花大約不會花不多於 1 小時左右）。
4. 大約有三成的母親每天也沒有單獨與子女玩遊戲的時間。

(d) 父親及母親一起與子女玩遊戲的時間數據

1. 接近九成的受訪者稱，他們與其配偶平均每星期一起參與子女的遊戲時間並不會多於八小時，而當中有六成更是在兩小時以下。
2. 有三成的受訪者每天也未能與配偶一起和子女玩遊戲。
3. 只有百份之四的被訪者與其配偶平均每天一起和子女玩遊戲的時間是多於兩小時（即兒童每星期玩的時間多於 14 小時）。
4. 調查亦顯示，父親及母親平均每星期一起與子女玩遊戲的時間是 3.43 小時（標準差: 5.46; 中位數: 2.0 小時）。

(e) 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。

(g) 被訪者認為有多少時間陪子女玩才算足夠的時間數據

1. 「6.1 至 9.0 小時」及「3.1 至 6.0 小時」是最多受訪者選擇的，百分比分別為 22.0% 及 20.1%。
2. 有超過六成的家長認為，他們應該每天至少要陪子女玩一小時或以上才算足夠（即每星期陪子女玩七小時或以上）。
3. 總括而言，家長認為，他們每星期應有 9.37 小時與子女玩遊戲才算足夠（標準差：6.97；中位數：7.0 小時）。

(h) 被訪者認為自己和配偶與子女遊戲時間的足夠程度數據

1. 約有三成的受訪者指出，他們和配偶與子女玩遊戲的時間是「足夠」或「非常足夠」。
2. 卻有超過五成半的受訪家長覺得，他們的親子遊戲時間是「不足夠」或「非常不足夠」。
3. 而選擇了「不足夠」或「非常不足夠」的被訪者，他們覺得未能與子女有足夠親子遊戲時間的原因以「工作時間長」、「子女花了很多時間在學習上」及「工作需要輪班」為最多，分別為 63.7%、36.0% 及 12.0%（被訪者可回答多於一個答案）。
4. 另外，有一點值得注意的是，在選擇了「不足夠」或「非常不足夠」的家長中，分別有 5.1%、4.8% 與 4.5% 表示，他們沒有足夠親子遊戲時間的原因是「他們不懂如何與子女玩」、「他們沒有興趣與子女玩」及「子女不喜歡和他們玩」。
5. 從「皮爾遜相關」分析中發現，「被訪者認為自己和配偶與子女遊戲時間的足夠程度」與「親子遊戲時間」有中等的關聯性。

(i) 被訪者認為遊戲對子女的幫助程度數據

1. 在 535 名有效的被訪家長中，只有 13 名家長（2.4%）認為，遊戲對兒童是「沒有幫助」或「非常沒有幫助」的。
2. 調查亦指出，在選擇了「一般」、「有幫助」或「非常有幫助」的被訪者中，他們認為遊戲對兒童最有幫助的地方是「思考」，其次是「社交/溝通技巧」與「智力」的發展，而認為遊戲能增進或改善家人之間的關係則只有 3.3%。
3. 雖然有很多被訪者都認為遊戲對兒童有正面的幫助，但在這群被訪者中有 5.2% 的家長表示，他們並不知道或不清楚遊戲對兒童那些方面有幫助。
4. 從「皮爾遜相關」分析中發現，「被訪者認為遊戲對子女的幫助程度」與被訪者的「家庭每月總收入」及「教育程度」表現出輕微的相關性，但與「親子遊戲時間」卻沒有明顯的關聯。

(j) 主要變項的差異分析數據

1. 調查結果顯示，父親和母親參與子女遊戲的時間有顯著的差異。父親參與子女遊戲的時間明顯比母親多。
2. 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。「3-5 歲兒童」比「6-8 歲兒童」及「9-12 歲兒童」擁有較多的親子遊戲時間。而「9-12 歲兒童」則比「6-8 歲兒童」少與父母親一起遊戲
3. 研究發現，擁有高「教育程度」的父母在參與親子遊戲的時間上與較低「教育程度」的父母有顯著的差異。「初中以下」教育程度的父母參與親子遊戲的時間比接受過「高中/預科」或「專上教育」的父母相對上較少。但擁有「專上教育」程度的父母，他們與子女一起遊戲的時間與只有「高中/預科」程度的父母卻沒有明顯的差異。

(k) 主要變項的深入相關分析數據

1. 「兒童年齡」與「親子遊戲時間」有中等的負面關係，即兒童年齡越低，則親子遊戲時間便越多。
2. 被訪者的「教育程度」與「親子遊戲時間」呈微弱的關聯。換句話說，父母的教育程度越高，他們與子女一起遊戲的時間便越多。
3. 被訪者的「家庭每月總收入」與「親子遊戲時間」的多少顯示出輕微的相關性，即家庭每月總收入越高，親子遊戲時間便越多。

戊. 結果討論

本調查主要目的是了解香港現時的親子遊戲情況，並進一步探討家長對遊戲價值的看法及親子遊戲的滿意程度。

1. 父母與子女一起遊戲的時間仍不足

總括這次調查的各項遊戲時間指標數據，香港普遍家庭的親子遊戲情況並不太理想。事實上，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。

2. 父母認為與子女一起玩遊戲的時間是不足夠

調查顯示，超過一半的受訪家長（54.9%）表示，他們的親子遊戲時間是「不足夠」或「非常不足夠」。而綜合各被訪者的意見，他們認為，家長每星期應該要有九至十小時與子女一起遊戲才算足夠。另外，家長也表示，「工作時間長」和「子女花了很多時間在學習上」是他們未能與子

女有足夠遊戲時間的主要因素。另外，有部份的家長表示，「他們不懂如何與子女玩」、「他們沒有興趣與子女玩」及「子女不喜歡和他們玩」是他們與子女遊戲不足的成因。

3. 父母未明白遊戲對親子關係的幫助

從調查的數據中可見，大部份的家長也認為，遊戲對兒童有著正面的影響。可是，這影響大多集中於兒童的個人發展上，很少的家長會表示，遊戲可以增進或改善家人之間的關係。因此，若我們向父母提倡遊戲的價值時，我們不應只集中說明遊戲對兒童個人發展的影響，也要指出親子遊戲對家庭關係的幫助。因兩者對兒童和家長都是同樣重要的。

4. 父親與子女一起遊戲的時間多於母親

另外，在中國的社會裡，一般人都會認為，母親會比父親多些與子女一起遊戲，因母親是兒童主要的照料者。但本調查卻顯示出相反的結果，即父親與子女一起遊戲的時間多於母親。近年，有西方的學者表示，父親才是兒童主要的玩伴。

5. 鎖定一些有「缺乏親子遊戲」可能的「目標家庭」

在是次調查裡，我們也可發現，「兒童年齡」、「父母親的教育水平」及「家庭每月總收入」與「親子遊戲時間」的多少有一定程度的關聯，這結果與其他國外的研究吻合。此外，綜合是次調查所得的結果，我們可以鎖定一些有「缺乏親子遊戲」可能的「目標家庭」，針對他們的遊戲需要，然後提供適切的協助或幫助。

己. 建議

事實上，是次調查的指標性數據，確讓我們對香港現時的親子遊戲情況有了初步的了解和掌握。而總結上述的分析，我們有下列的建議：

1. 是項指標性調查應每三年重覆一次，以了解香港親子遊戲情況的數據趨勢
2. 加強社區推廣，鼓勵兒童在各方面都有平衡的發展，包括學業與遊戲
3. 鼓勵僱主支持員工平衡「家庭工作生活」，使父母在應付繁忙工作的同時，亦能有足夠的時間與家人相處和參與子女的遊戲
4. 關注一些「教育程度」及「家庭每月總收入」較差的家庭，令他們與子女一起遊戲的時間得以提升及其質素得以改善。
5. 社會各界應深入討論如何令家長願意投放更多的時間在親子遊戲上，以令兒童的成長得到更大的裨益。
6. 支援一些有經濟困難的家庭，協助或教導家長如何與子女一起開心遊戲