

## 南韓兒少用智慧型手機上網玩遊戲人數大增 讀紙本書籍的人銳減

駐韓國臺北代表部文化組

首爾市東區一位 16 歲國中三年級的姜姓學生說，他每天平均上網玩遊戲一兩個小時。據了解，他上網遊戲的時間，比其他相仿年齡同學少些，因為他每天晚上還必須去補習班上課；他通常利用學校放學後到晚間去補習班之前的空檔時間，以及夜間補習結束回到家以後的時間，上網玩遊戲，而沒有去補習班的其他同學，平均每天上網玩遊戲的時間，約在四到五個小時。根據調查研究結果發現，這位姜姓同學的每日上網遊戲時間長度，僅是一般兒童少年上網玩遊戲時間的平均數。

南韓性別平等與家事部 (Ministry of Gender Equality and Family) 的調查研究發現，去 (2011) 年，十多歲大的青少年週一至週五每天上網玩遊戲平均 96 分鐘，星期六、日週末時段，則平均每天上網玩遊戲 168 分鐘。2008 年的相同調查結果：是平日每天平均 78 分鐘，周末假日每天平均 115 分鐘。從這相隔三年前後兩次調查結果分析，足見沉迷上網遊戲的青少年兒童人數，正有愈來愈多的發展趨勢。

這項調查是在去年 10 到 11 月間實施的，當時南韓政府還未立法禁止 16 歲以下兒童少年午夜 12 點到清晨 6 點上網遊戲；問卷查訪對象除國中與高中職在校生以外，還抽訪了 6,514 名小學四年級到六年級的學生。調查結果發現，百分之 62 的兒少學生回答說，他們多在午夜 12 時到清晨 6 時上網遊戲；其次，由於上網遊戲的兒少人數大增，閱讀紙本書籍的就顯著減少，約四分之一的受調查學生說，他們每個月連一本書都沒讀完過，但小學生閱讀書籍的人數要比國中與高中職學生閱讀書籍的人數多。

那位姜姓學生說，即使是「禁止 16 歲以下兒童少年午夜 12 時到清晨 6 時上網遊戲」的法令實施後，他仍常用他母親的住民登記證號碼 (譯按：同我國國民身份證字號) 在午夜後上網玩遊戲。

性別平等與家事部的調查還發現，有上網玩遊戲習慣的青少年兒童，大多是因為受到週遭許多沉迷上網遊戲同儕們的影響，反之，上網遊戲較少的青少年兒童，通常他們四周的同學也都對上網遊戲不甚熱衷，即所謂物以類聚、臭味相投的緣故。

一位林姓國中女老師，就夜間上網玩遊戲在青少年圈裡的意義，做了進一步的分析，她說，上網遊戲已是青少年之間一種很普遍的社交同樂活動，譬如相互約定「今夜 11 點一起上網玩」，而受邀不上網的，往往就會被他們那群朋友給疏離，甚至被霸凌欺侮。

調查獲知的另一普遍現象，是沉迷網上遊戲的男少年比女少年多許多，因為每十名男少年中，九名上網玩遊戲；而女少年中，十名女少年，至多五名上

網玩遊戲。

上網玩遊戲的兒童少年之所以大增，至少部分原因是各種類型的智慧型手機（smartphone）越來越普遍。

如今，中小學生裡，百分之 90 有手機；去年，回答使用智慧型手機的青少年兒童佔百分之 36.6，前（2010）年僅有百分之 6，短短一年，就足足增長了 6 倍以上。但在用手機上網玩遊戲方面，男生與女生沒有什麼差別。

那位姜姓國中生又說，當他感覺無聊時，就會用智慧型手機上網玩遊戲，但不喜歡用電腦上網與同學一起玩遊戲；現在，不論男生或女生，都喜歡用手機玩遊戲。

資料來源：2012 年 5 月 8 日 The Korea Times 第 2 版報導

