

香港中學文憑考試

通識教育科

獨立專題探究報告

指定封面（適用於**2017**年起文字模式報告和非文字模式報告的短文）

探究題目：電腦遊戲對青少年的影響

考試年份：**2017**

學生姓名：

班別／組別：

學號：

報告字數：**2310** 非文字模式報告觀看時間：

注意事項：

1. 文字模式報告字數不得超過4500字；非文字模式報告的觀看時間不得超過22分鐘，所附的短文則不得超過1100字。計算文字模式報告和短文字數時，不包括封面、目錄、標題、圖、表、相片說明、標點、腳註、註釋、參考資料、書目和附錄。
2. 考生有責任清楚計算其報告或短文的字數，並準確地在本封面註明。
3. 若學生的習作（獨立專題探究報告）被校本評核系統揀選作檢視，學校在繳交習作予香港考試及評核局前，教師須先行刪去封面上的學生姓名、班別／組別和學號資料，並確保報告和短文內沒有學生身份和學校的資料。非文字模式報告中，也需要刪去一切能辨識學生身份和學校的資料，包括學生的樣貌。

# 目錄

A. 題目界定	3 頁
B. 相關概念和知識 / 事實 / 數據	4 頁
C. 深入解釋議題	5-6 頁
D. 判斷及論證	7-8 頁
參考資料	9 頁
附錄	10 頁

## A. 題目界定

### 研究背景及目的

現時隨著科技的發展，電腦走入了平常市民之中。在滿足市民對於影視、音樂等網絡需求的同時，電腦遊戲也不斷的在滿足著很多的電腦用戶的娛樂要求，而青少年更是被電腦遊戲的魅力深深地吸引著。

我的探究對象是青少年，他們出身在一個對比以前是較開放的社會，對於電腦的認識和需求，比其他年齡層的高。電腦遊戲對青少年的影響，有好有壞，分析之間的利與弊以及青少年在玩電腦遊戲所充值的金錢的情況、對於自己的健康和學業等方面，從而深度探究電腦遊戲對青少年的影響。

### 焦點問題：

1. 電腦遊戲對青少年有什麼影響？（包括經濟、健康、學業、人際關係）

## B. 相關概念和知識/事實/數據

**網絡遊戲**<sup>1</sup>：也稱作線上遊戲，一般指多名玩家透過電腦網際網路進行互動娛樂的電子遊戲，以遊戲運行軟體分類一般包含客戶端下載的大型多人線上遊戲，網頁即開即玩的網頁遊戲以及社群網站遊戲等。部分遊戲能透過連線網路伺服器進行連線對戰、線上雲端存檔。網路遊戲又分成多種不同類型，戰略遊戲、動作遊戲、體育遊戲、格鬥遊戲、音樂遊戲、競速遊戲、網頁遊戲和角色扮演遊戲等多種類型，不過也有少數線上網路單人遊戲。而網絡遊戲帶動了一些行業的發展，最受其影響的就是網吧。

**青少年**：社會上對青少年年齡的定義各有不同，但普遍是認為 13-18 歲為青少年。

**人際關係**：<sup>2</sup>人與人在相互交往過程中所形成的心理關係，人與人交往關係包括親屬關係、朋友關係、同學關係、師生關係、主顧關係、戰友關係、同事及領導與被領導關係等。

**從眾**：<sup>3</sup>從眾是指個體在社會群體的無形壓力下，不知不覺或不由自主的與多數人保持一致的社會心理現象，通俗的說就是“隨大流”。

---

<sup>1</sup> <http://baike.baidu.com/item/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/59904>

<sup>2</sup> <http://baike.baidu.com/item/%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4/66642>

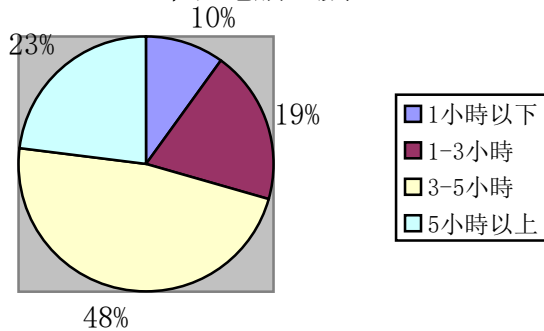
<sup>3</sup> <http://baike.baidu.com/item/%E4%BA%BA%E9%99%85%E5%85%B3%E7%B3%BB>

## C. 深入解釋議題

近年來，電腦在社會中越來越普遍，而玩電腦遊戲的青少年越來越多。由於虛擬世界比現實世界美好，從而被其吸引，沉迷其中。

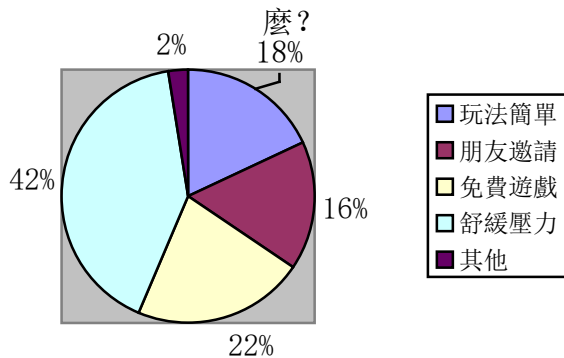
根據問卷調查的結果，得出以下資料：

表一：你每日平均用多少小時來玩電腦遊戲？



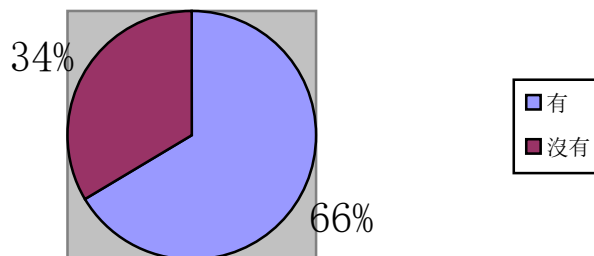
左圖顯示，一成人一天玩 1 小時以下，近兩成人玩 1-3 小時，近五成人玩 3-5 小時，近二成人玩 5 小時以上。

表二：你玩遊戲的主要原因是什麼？



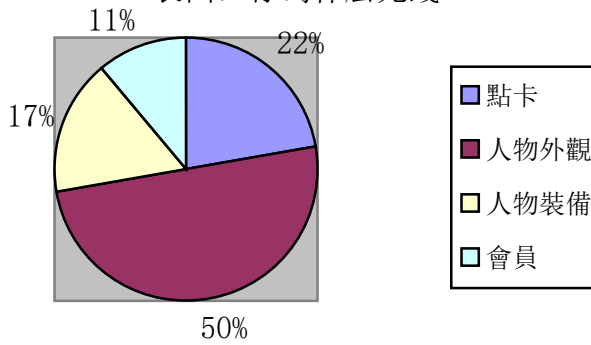
左圖顯示，近四成人選擇舒緩壓力，近二成人選擇玩法簡單，近二成人選擇免費遊戲，近一成半人選擇朋友邀請，極少數的人選擇其他。

表三：你玩遊戲充過錢嗎？



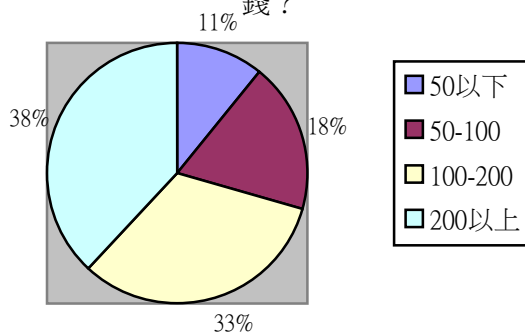
左圖顯示，近六成半的人是充過錢，而近三成半的人沒有，反應出大部分人都充值過。

表四：你為什麼充錢？



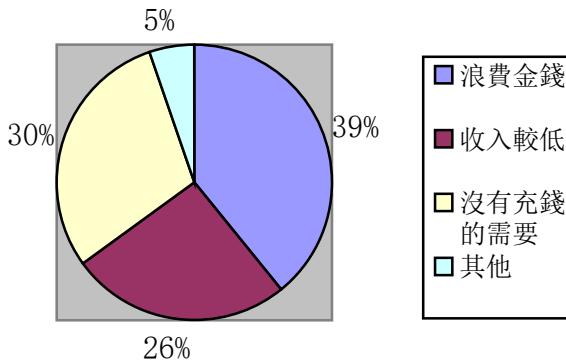
左圖顯示，有五成的人選擇人物外觀，有二成左右的人選擇點卡，有一成左右的人選擇會員，有近二成的人選擇人物裝備。

表五：你在遊戲裏充值了多少钱？



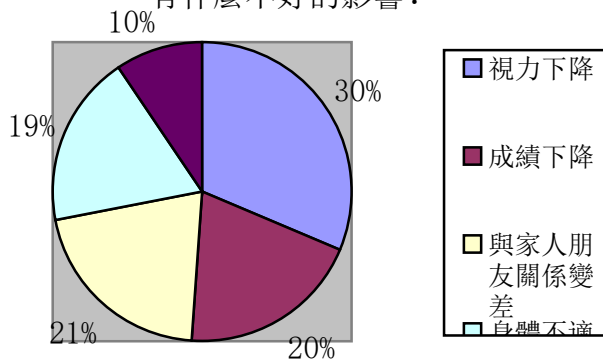
左圖顯示，有近四成的人選擇 200 以上，有三成左右的人選擇 100-200，有近二成的人選擇 50-100，有一成的人選擇 50 以下。

表六：你為什麼不充錢？



左圖顯示，有五成的人選擇人物外觀，有二成左右的人選擇點卡，有一成左右的人選擇會員，有近二成的人選擇人物裝備。

表七：你覺得電腦遊戲對你的生活有什麼不好的影響？



左圖顯示，有近三成的人選擇視力下降，近二成人選擇成績下降，不足一成的人選擇家庭關係變差，近二成人選擇身體不適，近一成人選擇以上都有。

## D. 論點及論證

電腦遊戲對青少年有什麼影響？（健康、經濟、學業、人際關係、個人成長）

### 健康方面

根據表一，有近五成的人一天玩 3-5 小時的電腦遊戲，更是有二成人一天超過 5 小時以上，可以看出現時青少年對時間的管理不足、沉迷遊戲。有些青少年更是經常遲睡覺、通宵玩遊戲，甚至會猝死，就例如這個新聞之中的大學生，在網吧猝死<sup>4</sup>。

根據表七，長時間望著電腦會導致眼睛的近視加深，加上身體經常維持同一個姿勢，也會加速身體的肌肉和筋骨勞損，而且經常使用電腦的人也會較少時間去做運動。若長期持續坐著不運動，身體會出現各種病症，例如頸椎病、腰肌勞損等等，這麼多種病症都可能是因長年久坐不動引發的。

另外，心理健康也會受到一定的影響，例如：他們長時間身處遊戲世界，會漸漸變得不懂面對困難，在為人處事方面較差，受到朋友、父母的責備等會令他們害怕現實，繼而討厭現實生活，沉迷於電腦的虛擬世界中。

但是遊戲可以放鬆心情、減低自己平時上班的壓力，讓自己在遊戲中快樂的玩，暫時忘記不開心的事情。

### 經濟方面

根據表三，從經濟方面來看，有近七成的青少年會花費金錢在網上遊戲中，而且根據表五，有近四成的人在遊戲中充值了 200 以上，可以從中見到現時青少年對於經濟方面的管理不是很好。在遊戲裏面購買遊戲道具和外觀，如果不能控制，對自己和他人都會有很大的影響，例如：新聞中的這個十歲男孩一樣，十天用完媽媽四個月的工資<sup>5</sup>。

### 學業方面

根據表七，可以看到有二成人認為自己成績下降。現時青少年由於沉迷於虛擬的網路世界中，導致疏忽學業、沒時間溫習課本。沉迷網絡遊戲忘記時間或是遲睡覺，甚至是通宵玩遊戲，亦會令上課精神不繼，影響學習能力，令學業成績下滑，甚至可能經常曠課。

學生可以在繁忙的學習結束之後，玩一至二小時的電腦遊戲，來放鬆一下自己的學業壓力。

---

<sup>4</sup> [http://www.sc.xinhuanet.com/content/2016-01/05/c\\_1117666498.htm](http://www.sc.xinhuanet.com/content/2016-01/05/c_1117666498.htm)

<sup>5</sup> [http://www.dzwww.com/xinwen/shehuixinwen/201604/t20160408\\_14117608.htm](http://www.dzwww.com/xinwen/shehuixinwen/201604/t20160408_14117608.htm)

## 人際關係

根據表七，有二成人認為自己與家人朋友的關係變差。青少年若花過多時間於網上遊戲，便會大大減少了在現實中與人相處的機會。久而久之，他們與家人或朋輩的關係便會變得愈來愈疏離，自己漸漸失去和他人交流的能力，性格變得內向，難於與人相處，最終會被社會、家人和朋友孤立，成為隱蔽青年，對他們的個人成長和社交發展造成很大的障礙。但是有些青少年在網上亦都結識了不少的朋友。

## 個人成長

網上遊戲的款式和類型眾多，當中有一些網上遊戲渲染不正確和不良的訊息，會影響玩家的思想。如果青少年選擇不正當的遊戲來玩，便會受那些遊戲的不良內容所影響，判斷是非的能力下降，而於現實中模仿遊戲內角色的不當行為，最終造成很大錯誤。一些青少年過度沈迷於暴力的遊戲中，被暴力的行為所渲染，於現實中無意下做出暴力的行為，例如這個新聞中的兩個青少年，一個曾經是好學生，玩遊戲被打擾，持刀殺人；一個是因為家庭問題，流連網吧，與人打架致他人重傷，被判刑兩年半。<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> <http://games.sina.com.cn/g/g/2015-06-12/fxczqap3972997.shtml>



參考資料

<http://baike.baidu.com/item/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/59904>

<http://baike.baidu.com/item/%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4/66642>

<http://baike.baidu.com/item/%E4%BA%BA%E9%99%85%E5%85%B3%E7%B3%BB>

[http://www.sc.xinhuanet.com/content/2016-01/05/c\\_1117666498.htm](http://www.sc.xinhuanet.com/content/2016-01/05/c_1117666498.htm)

[http://www.dzwww.com/xinwen/shehuixinwen/201604/t20160408\\_14117608.htm](http://www.dzwww.com/xinwen/shehuixinwen/201604/t20160408_14117608.htm)

<http://games.sina.com.cn/g/g/2015-06-12/fxczqap3972997.shtml>

## 附錄

1.你的年齡？ \*

18 以下 19-25 26-35 36-50 50 以上

2.您的性別？ \*

男 女

3.你的教育程度？ \*

小學 中學 高中 大學 大專 其他： \_\_\_\_

4.你一般用電腦是做什麼？ \*

玩遊戲 做功課 看影片 其他： \_\_\_\_

5.你每日平均用多少小時來玩電腦遊戲？ \*

一小時以下 1-3 小時 3-5 小時 5 小時以上

6.你喜歡玩哪類遊戲？（多選題）

moba 網遊 單機 休閒 射擊 動作 其他： \_\_\_\_

7.你玩遊戲的主要原因是什麼？（多選題）

玩法簡單 朋友邀請 免費遊戲 舒緩壓力 其他： \_\_\_\_

8.你玩遊戲沖過錢嗎？ \*

有 (跳轉到第 9 題) 沒有 (跳轉到第 11 題)

9.你為什麼充錢？(跳轉到第 10 題)（多選題）

點卡 人物外觀 人物裝備 會員

10.你曾充錢在遊戲哪個方面？(跳轉到第 12 題)（多選題）

遊戲 道具 遊戲點卡 遊戲周邊 其他： \_\_\_\_

11.你為什麼不充錢？(跳轉到第 12 題)（多選題）

浪費金錢 收入較低 沒有充錢的需要 其他： \_\_\_\_

12.你在遊戲中充值了多少錢？

50 以下 51-100 101-200 200-300 300 以上

13.你覺得電腦遊戲對你的生活有什麼不好的影響？

視力下降 成績下降 與家人朋友變差 身體不適 以上都有

題目	分數*		評語
電腦遊戲對青少年的影響	AB	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A、B 部過於簡單，欠背景解說，焦點問題亦只有一個，但其實只是原來的探究，故未能透過焦點問題展示如何進行探求，不過在 A 部第二段略有提出探究重點。</li> <li>● 在相關概念和事實部分，基本上只是對探究題目的重點字眼略作解釋，未能解釋與探究題目的關係。</li> <li>● C 部基本上只是把問卷調查所得數字以圖表逐一複述，且有錯誤（表六的描述與圖的內容不符），而 D 部則只是略加整理和解釋，未有深入分析。</li> <li>● 探究中雖有嘗試使用網絡資訊作輔助，但資料來源卻以內地資訊如新華網和新浪網等為主，未有解釋如何配合和反映香港情況。</li> <li>● 表達與組織方面，各部分論述欠均衡且過於簡略；資料來源僅抄錄網址，表現欠理想。</li> </ul>
	CD	2	
	PO	2	

\*AB: 題目界定和概念／知識辨識 (A 及 B 部分)

CD: 解釋和論證 (C 及 D 部分)

PO: 表達與組織 (整份報告)