

上網打機莫沉醉 偷人寶劍會入罪

「網上遊戲罪行關注行動」



突破機構 — 網絡遊戲事故調查 主要數據

1. 研究方法、日期、回收率

- ◆ 研究以網站問卷形式進行，訪問對象為過去一年曾經參與網絡遊戲的人士。
- ◆ 突破機構於 2004 年 5 月 6 日至 5 月 17 日期間進行網上問卷調查。
- ◆ 網站問卷瀏覽人數為 900 多人，而成功受訪者為 367 人，回收率為 39.8%。

2. 受訪者背景資料

2.1 受訪者性別：

性別	整體
男	65.6%
女	34.4%
總計	100.0%

(N=294)

2.2 受訪者年齡：

年齡組	整體
10 歲以下	0.3%
10-14 歲	10.1%
15-19 歲	34.8%
20-24 歲	36.1%
25-29 歲	13.5%
30-39 歲	4.7%
40 歲或以上	0.3%
總計	100.0%

(N=296)

2.3 受訪者教育程度：

教育程度	整體
小學或以下	3.4%
初中	12.5%
高中	34.3%
預科／毅進計劃	8.1%
專上非學位／副學士	36.7%
專上學位或以上	5.1%
總計	100.0%

(N=297)

3. 青少年參與網絡遊戲的習慣：

3.1 受訪者過去一年參與網上遊戲的習慣：

	參與繳費網絡遊戲者	整體
有，主要以月費玩網上遊戲	74.9%	37.6%
有，主要以點數卡繳費玩網上遊戲	23.5%	11.8%
有，只限於免費的網上遊戲		50.5%
	(N=183)	(N=364)

3.2 受訪者參與網絡遊戲付出的金錢及時間：

整體	平均值
由開始玩網上遊戲到現在，玩了幾多年	2.96 (N=293)

參與繳費網絡遊戲者	平均值
每個月共支出 HK\$	\$137.9 (N=168)
每星期玩幾多日	5.7 (N=163)
一星期共玩幾多小時	22.7 (N=160)
每日玩幾多小時	4.0 (N=154)

3.3 受訪者參與網絡遊戲的地方：

	整體
家裡	97.4%
網吧	16.2%
親友/同學家裡	5.3%

(N=303)

3.4 受訪者在選擇那一款網絡遊戲時，最主要的考慮是：

	整體
1. 遊戲的好玩程度	87.5%
2. 朋友的推介 / 有無朋友一齊玩	61.6%
3. 遊戲伺服器是否足夠和穩定（例如是否容易登入）	32.3%
4. 遊戲的價錢	32.0%
5. 遊戲的安全程度（例如是否容易被人偷去虛擬物件）	23.9%
6. 遊戲管理員（GM）及電話熱線服務的支援是否完善	14.8%
7. 有無雜誌或網站推介、介紹該款遊戲的優點、功能、安全操施等	13.1%

(N=297)

4. 青少年參與網絡遊戲的安全 / 危機意識：

4.1 受訪者曾否向其他人透露遊戲帳號和密碼：

	整體
沒有	56.3%
有	43.7%

(N=300)

4.2 受訪者曾向那些人透露遊戲帳號和密碼：

	整體
相識同學/朋友	82.5%
家人	30.2%
從網上/網吧結識的其他玩家	23.0%
網上遊戲管理員 (Game Master)	4.0%

(N=126)

4.3 若有遊戲管理員（GM）在遊戲內向受訪者索取遊戲的帳號和密碼，受訪者會否給他：

	整體
不會	94.2%
會	5.8%

(N=294)

4.4 受訪者有否試過將你的遊戲帳戶借給別人使用（例如朋友、同學）：

	整體
無	52.2%
有	47.8%

(N=293)

4.5 在別人借用遊戲帳戶後，受訪者有否即時檢察自己帳戶內虛擬物件/武器/分數的習慣：

	整體
無	51.4%
有	48.6%
(N=144)	

4.6 在別人借用遊戲帳戶後，受訪者有否即時更改自己帳戶密碼的習慣：

	整體
無	72.5%
有	27.5%
(N=142)	

4.7 若受訪者發現某人未經你的授權，進入他的遊戲帳戶、或拿取他帳戶內的虛擬物件/武器/分數，覺得可唔可以報警求助：

	整體
可以	59.6%
不可以	14.5%
不清楚	25.9%
(N=297)	

4.8 受訪者有否試過在未得玩家同意/授權下，進入他人的遊戲帳戶、或拿取他帳戶內的虛擬物件/武器/分數：

	整體
無	93.5%
有	6.5%
(N=293)	

4.9 受訪者認為以上(即問題 4.8)行為是否屬於刑事罪行（即是犯法，可能需要罰款或坐牢）：

	整體	
是刑事罪行	67.8%	} 32.2%
不清楚	14.2%	
遊戲帳戶、虛擬物件等不是實物， 所以不屬於刑事罪行	6.4%	
不涉及金錢，所以不屬於刑事罪行	5.4%	
純粹玩下便會無事	6.1%	
(N=295)		

4.10 受訪者有否試過參與買、賣遊戲帳戶、虛擬物件/武器/分數等交易：

	整體
完全無試過	69.3%
買過	8.1%
賣過	10.8%
買、賣都試過	11.8%
(N=296)	

4.11 受訪者有否試在買、賣呢類遊戲帳戶或虛擬物件/武器/分數的交易時，雙方有無寫下任何單據或憑據紀錄，或有朋友在場見證交易：

	整體
完全無	67.0%
有交易的單據或憑據	13.2%
有朋友在場見證交易	19.8%
(N=91)	

5. 參與繳費網絡遊戲者使用習慣與情況

5.1 受訪者現時的遊戲帳戶是：

	整體
自己單獨擁有	86.7%
與家人共用	9.4%
與同學/朋友共用	3.9%
(N=181)	

5.2 受訪者在選擇那一款網絡遊戲時，最主要的考慮是：

	整體
8. 遊戲的好玩程度	87.1%
9. 朋友的推介 / 有無朋友一齊玩	66.3%
10. 遊戲伺服器是否足夠和穩定（例如是否容易登入）	35.4%
11. 遊戲的價錢	29.2%
12. 遊戲的安全程度（例如是否容易被偷去虛擬物件）	27.0%
13. 遊戲管理員（GM）及電話熱線服務的支援是否完善	19.1%
14. 有無雜誌或網站推介、介紹該款遊戲的優點、功能、安全操施等	15.2%
(N=178)	

5.3 受訪者的遊戲帳戶、帳戶中的虛擬物件/武器/分數等，對他而言是否「重要的個人資產」：

	整體
不是	36.2%
一半半	36.2%
是，幾重要	21.5%
是，非常重要	6.2%
(N=177)	

5.4 受訪者有無試過被人偷去遊戲帳戶、或帳戶中的虛擬物件/武器/分數：

	整體
無	78.8%
有	21.2%
(N=179)	

5.5 遇到以上問題，受訪者最後會如何處理：

	整體
不了了之	68.4%
私下解決	28.9%
向遊戲管理員 (GM) 或遊戲供應商 反映	42.1%
報警	7.9%
其他	13.2%
(N=38)	

