

香港學童 成長環境調查報告



陳可勇

繼上一期調查就讀小學五、六年班的學生之心態，了解他們的惶惑之後，今期本刊再向就讀小學五、六年班的學生和就讀中學一、二年班的學生，進行問卷調查。我們相信，少年在成長過程中，是會遇上各種誘惑和考驗的；很多青少年問題，都始自他們就讀高小或初中時。青少年的父母師長與他們的關係，相信亦會影響他們的情緒及行為。



為了直接了解本港少年人的成長環境及在此成長環境下的心態，我們在七月，分別向就讀於大埔、上水、東涌、西貢的小學五、六年班學生及就讀於大埔、沙田、屯門的中一、二年班學生，進行問卷調查，成功收回 2071 份問卷（學生年班人數見表一）。

表一 學生年班人數、性別一覽表

年級 / 性別	小學五年班	小學六年班	中一年班	中二年班	全共人數
男	263	263	343	264	1133
女	244	298	200	196	938
全共人數	507	561	543	460	2071

表二 如果少年人有多一點零用錢，他們最想購買／消費甚麼東西？（最多選五項）

最想購買／消費的東西	序號	小學五、六年班		中一、二年班	
		學生人數	百分比	學生人數	百分比
買東西吃	1	625	59%	1	52%
買衣服	2	440	41%	2	47%
買手提電話	3	378	35%	4	31%
買 MP3	4	355	33%	5	26%
看電影	5	344	32%	3	36%
買電子遊戲機或有關軟件	6	307	29%	6	25%
買 VCD / DVD	7	271	25%	10	22%
換電腦 (Upgrade 電腦)	8	231	22%	8	23%
買玩具	9	223	21%	12	9%
買 on-line game 點數卡	10	221	21%	7	23%
唱 K	11	144	13%	9	23%
上網吧	12	82	8%	11	14%
賭波	13	10	1%	13	3%

打機、上網、ICQ成香港少年生活的基本模式

是次調查顯示，少年人一般傾向消費享樂，而且活在網絡虛擬世界中。從表二可見有1149名少年人(55%)表示若有多一點錢，他們會買東西吃；有911名(44%)表示會買衣服；有1703名(34%)看電影，這些活動皆是消費性的，不需用腦思考問題的。此外，有684名(33%)的少年人表示，有多一點零用錢時，會「買手提電話」；620名(30%)買MP3。這反映手提電話、MP3等已是少年人心目中之必需品，亦反映少年人愛追上潮流。



「最新款」、「限量版」……教多少少年人日夜追求？

還有，「打機」、「上網」、「ICQ」已成為少年人之生活基本形態。有558名(27%)少年表示欲「買電子遊戲機或有關軟件」；有463名(22%)會「買電腦或 upgrade 電腦」；有455人(22%)「買 on-line game 點數卡」。這種消費模式，令我們相信有不少少年人已習慣生活於虛擬網絡世界。一旦習慣於這種虛擬生活，他們會變得封閉、精神孤獨、害怕接受現實的鍛煉、難以體會深邃的情感。

表三 如果少年人有時間，他們會從事甚麼活動？（最多選五項）

活動項目	小學五、六年班			中一、二年班		
	序號	學生人數	百分比	序號	學生人數	百分比
逛商場	1	528	49%	2	485	48%
打機（包括 on-line game）	2	496	46%	1	510	51%
ICQ	3	424	40%	3	455	45%
講電話	4	417	39%	4	430	43%
游泳	5	347	32%	6	359	36%
球類運動	6	343	32%	7	308	31%
看電影	7	339	32%	5	360	36%
到圖書館讀書	8	332	31%	10	134	13%
睡覺	9	246	23%	8	287	29%
唱K	10	134	13%	9	210	21%
發咁啞（發愣）	11	127	12%	11	112	11%
賭波	12	10	1%	12	28	3%

年紀愈大愈傾向把時間投注在消閒性、虛擬性的活動

少年人處於成長階段、處於學習期，參與有益身心之活動，培養閱讀習慣，是對他們的日後發展非常重要的。但是次調查顯示，隨著年歲增長，由高小升至初中，他們「到圖書館讀書」之人數每況愈下（見表三）。反之，「逛商場」、「ICQ」、「看電影」、「唱K」、「睡覺」等消閒性、虛擬性、玩樂性之活動卻持續備受少年人歡迎。若長期沉醉在這些活動，他們如何可以培養出愛讀人生智慧的書之習慣？如何可以長養出志氣？常在刺激感官的虛擬世界中生活，他們又如何能感受現實人生之悲喜哀樂？如何培養意志力與創造力？

表四 少年人在過去三個月，曾經從事之十個活動項目（可選多項）

活動項目	序號	小學五、六年班		序號	中一、二年班	
		學生人數	百分比		學生人數	百分比
打機（包括 on-line game）	1	598	56%	3	544	54%
上網	2	590	55%	2	550	55%
到圖書館	3	585	55%	9	211	21%
球類運動	4	541	51%	5	386	38%
ICQ	5	462	43%	1	572	57%
游泳	6	429	40%	4	398	40%
看電影	7	354	33%	6	383	38%
上網吧	8	125	12%	7	262	26%
晚上十時後仍在街上留連	9	104	10%	10	189	19%
唱K	10	103	10%	8	227	23%



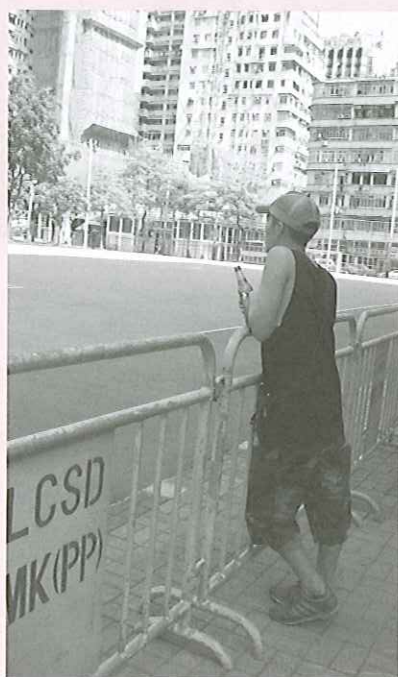
一個人踢足球，
如何能培養合作精神、
團隊精神？

表四顯示，「打機」、「上網」皆是高小學生及初中學生之最愛活動。而「ICQ」更是隨著學生年級增高而更受歡迎。有見子女經常「打機」、「上網」、「ICQ」，沉迷在虛擬網絡活動中，父母一般會勸阻。但當網絡虛擬活動已成為少年人之基本生活模式，所謂勢不可擋，父母欲勸阻也勸不了。少年人心智未成熟，是非不分，往往視父母之勸喻為麻煩、為干預他們的生活，這使兩代之間生起衝突，的確令人嘆

息。網絡虛擬活動中無論對手有多少人，實則只需一人參與、與電腦溝通，沒有生命與生命的交流。長此下去，網絡虛擬活動會令青少年更孤僻、更封閉，令他們日後不懂與人相處，不懂表達自己之內心感受，這確是令人擔憂的社會現象。

表五 少年人在過去三個月，與同學以外的朋輩在一起時，通常會做之事情（可選多項）

活動項目	小學五、六年班			中一、二年班		
	序號	學生人數	百分比	序號	學生人數	百分比
打機（包括 on-line game）	3	218	20%	2	278	28%
到圖書館	4	210	20%	9	62	6%
球類運動	1	284	27%	3	255	25%
ICQ	2	225	21%	1	291	29%
游泳	5	165	15%	6	183	18%
看電影	6	121	11%	4	218	22%
在街上留連：	7			5		
晚上十時前		97	9%		133	13%
晚上十時後		21	2%		55	5%
上網吧	8	53	5%	8	142	14%
唱K	9	43	4%	7	143	14%



寶貴的成長階段，可有被好好珍惜？

調查結果顯示，小學五、六年班學生在過去三個月，表示沒有與同學以外的朋輩在一起的，共有401人；表示有與同學以外的朋輩在一起活動者，共有647人。中一、二年班學生在過去三個月，表示沒有與同學以外的朋輩在一起，共有301人；表示有與同學以外的朋輩在一起活動者，共有689人。這反映高小學生及初中學生已有自己之朋友、社交圈子，他們是容易受朋輩影響的。

此外，表五亦顯示，初中學生與朋友外出活動時，是較高小學生傾向不愛「到圖書館閱讀」，反而愛「在街上留連」，且較喜在晚上十時後。出夜街可能是少年人的行為傾向邊緣化。少年人愈年長，愈不喜歡參加有益身心之活動，反而愈愛「上網吧」、「唱K」，這趨勢是令人擔心的。而「網吧」、「K場」，是被視為青少年誤交損友之場所；而「上網吧」、「唱K」是令家長們擔心子女會從中學壞的活動。

表六 除了學校的書刊以外，青年人會閱讀之刊物（可選多項）

刊物	序號	小學五、六年班		序號	中一、二年班	
		學生人數	百分比		學生人數	百分比
其他漫畫	1	365	34%	3	261	26%
娛樂雜誌	2	351	33%	1	390	39%
偵探漫畫	3	334	31%	6	207	21%
報紙	4	315	29%	2	262	26%
鬼怪／靈異小說	5	251	24%	5	220	22%
格鬥／武俠漫畫	6	238	22%	4	222	22%
鬼怪／靈異漫畫	7	230	22%	9	178	18%
武俠小說	8	229	21%	10	170	17%
文學、歷史	9	214	20%	12	113	11%
(包括：散文、詩詞、傳記)						
愛情小說	10	204	19%	7	203	20%
愛情漫畫	11	186	17%	8	186	19%
消費雜誌	12	133	12%	11	125	12%
科普書籍	13	73	7%	13	32	3%

漫畫、娛樂雜誌最受少年人歡迎

少年人仍在求學階段，他們的閱讀習慣直接影響他們的學業表現、個人行為模式、生活態度、理想追求等。表六顯示，小學五、六年班學生讀「科普書籍」的只佔受調查者73人（7%），讀「文學、歷史（包括：散文、詩詞、傳記）」的亦只佔受調查者約214人（20%）。可是，中一、二年班學生則更少人讀「科普書籍」（32人，3%）和讀「文學、歷史（包括：散文、詩詞、傳記）」（113人，11%）。然而，讀「娛樂雜誌」的高小學生及初中學生卻高達741人（36%），讀「其他漫畫」亦有626人（30%）。少年人的這種課外閱讀習慣，清楚顯示他們是傾向滿足感官刺激，過享樂消費的生活，沒有深刻性之追求。此外，特別令人擔心的是，有不少少年（465人；23%）表示，所閱讀的刊物中，是有涉及色情的（見表七），亦有1242人（61%）表示，他們所閱讀之刊物是有涉及暴力的（見表八）。

表七 少年人所閱讀的刊物有否涉及色情成分？

所閱讀的刊物有否涉及色情成分？	小學五、六年班 學生人數	百分比	中一、二年班 學生人數	百分比
常常涉及	10	1%	16	2%
有時會涉及	169	16%	270	27%
從未涉及	881	83%	700	71%

表八 少年人所閱讀的刊物有否涉及暴力成分？

所閱讀的刊物有否涉及暴力成分？	小學五、六年班 學生人數	百分比	中一、二年班 學生人數	百分比
常常涉及	76	7%	96	10%
有時會涉及	530	50%	540	55%
從未涉及	452	43%	344	35%

當少年人心智尚未成熟，為求謀利的成年人已以色情、暴力來荼毒他們的心靈，這是可悲之社會現象。當少年人久沉於色情、暴力世界，他們的行為難免會偏差。過往一段時間，校園暴力時有所聞，相信只是初步反映這方面的問題。若少年人在成長過程中，不斷接收色情、暴力的訊息，不斷被污染，他們是否能發展正常人格，是令人存疑的。



這一代少年人，究竟正在吸收甚麼「精神食糧」？



表九 少年人的父母在家時，通常會做的活動（可選多項）

活動項目	小學五、六年班			中一、二年班		
	序號	學生人數	百分比	序號	學生人數	百分比
看電視	1	900	84%	1	855	85%
看報紙／雜誌	2	677	63%	2	585	58%
講電話	3	537	50%	3	446	44%
與家人閒談	4	508	48%	4	371	37%
看書	5	334	31%	7	212	21%
抽煙	6	289	27%	6	265	26%
上網	7	267	25%	5	271	27%
做公司的工作	8	227	21%	10	167	17%
賭波／賭馬	9	213	20%	8	201	20%
打麻將	10	186	17%	9	185	18%



父母的身在家，
心也要在家。

父母在家的表現及其影響

在少年的成長過程中，最影響他們的該是父母。父母的生活模式，相信會直接影響他們的行為、心態、個人喜好等。大部份的少年人的父母，在家通常幹甚麼？表九顯示，是看電視（1755人，85%）。對不少成年電視觀眾而言，看電視無需思考甚麼，更遑論反省，只需

被動地接受訊息便可。看電視故然可令人鬆弛或得到一些訊息，但亦會令人變得麻痺，對週圍所發生之事件，只以冷眼旁觀視之。若長時間以這種態度來看四週事情，人會變得麻痺、冷漠。成年人會如此，未懂思考之少年，也難免會以冷眼旁觀態度來看四週事情，失去對人、對事關懷之情。

值得關注的是有394名（19%）之青少年父母是常在家「做公司工作」，這反映今日港人工作壓力之重，常要將工作帶回家做。這是不健康的生活形態。成年人在家也做公司工作，一定會將人拉得很緊，一定得不到足夠休息，心靈上一定不會暢快。成年人在此狀態下，如何可令下一代感到家庭溫暖、活力、生活情趣？這是值得我們注意的。

調查結果亦顯示，有高達414名（20%）之少年表示，父母在家通常「賭波／賭馬」，而他們之中有205名（50%）表示不喜歡父母這樣。還有，有371名（18%）少年之父母通常在家會「打麻將」，而他們之中亦有119名（32%）表示不喜歡父母從事此類活動。父母賭博，會對下一代有不良影響的；事實上，是次調查顯示，有39名（2%）之少年表示若他們有多一點零用錢，他們會「賭波」。父母有賭博習慣，加上近年賭波合法化，相信會影響少年人愛上賭博活動，這是令我們非常擔心的。



少年人愛上賭博活動，這是令我們非常擔心的。

表十 在過去三個月，少年的父母有沒有主動跟他們談話或關心他們？

在過去三個月，少年人的父母有沒有主動跟他們談話或關心他們？	小學五、六年班		中一、二年班	
	學生人數	百分比	學生人數	百分比
有：	685		642	
開心	456	67%	384	60%
不開心	10	1%	12	2%
無所謂	219	32%	246	38%
沒有：	327		326	
開心	24	7%	21	7%
不開心	41	13%	20	6%
無所謂	262	80%	285	87%

表十一 在過去三個月，少年的師長有沒有主動跟他們談話或關心他們？

在過去三個月，少年人的師長有沒有主動跟他們談話或關心他們？	小學五、六年班		中一、二年班	
	學生人數	百分比	學生人數	百分比
有：	596		567	
開心	387	65%	327	17%
不開心	10	2%	10	1%
無所謂	199	33%	212	11%
沒有：	421		389	
開心	36	8%	35	9%
不開心	49	12%	21	5%
無所謂	336	80%	333	86%

從欠缺父母、師長關心到不在乎

得到父母、師長之關心，原是少年正面成長之動力。遺憾的是，在是次調查顯示，只得 1327 名受調查者表示在過往三個月，他們的父母有主動關心他們，有多達 653 名青少年表示在過往三個月，他們之父母是沒有主動關心他們。但更值得關注的是，在得到父母之關注後，有 465 位青少年（35%）對父母之關注是表示「無所謂」，亦有 547 位（84%）在得不到父母之關注，也表示「無所謂」。少年不介意是否得

到父母之關注，這反映他們一方面不在意父母對他們如何，一方面他們與父母之關係可能比較疏離。這些青年人相信是不容易受父母影響的。他們不受父母影響，那麼受老師影響嗎？表十一顯示，有1163名受調查者表示，在過往三個月有老師主動關心他們，但其中有418名（36%）表示「無所謂」。而且有多達810名表示，老師在過往三個月沒有主動關心他們，但其中亦有669名（83%）表示「無所謂」。這種不在乎老師之關注態度，顯示這班青年人是容易受老師影響的。觀乎有這麼多少年不在乎父母、老師之關注，這反映這班少年與父母、師長之關係並不深。這亦反映父母、師長對他們的影響亦相對較輕。一旦這班少年受到誘惑，他們極可能出現行為問題，甚至是輟學，離家出走。這是我們成年人要及早預防的。

表十二 假日時，少年人和家人通常一起外出所做之活動（可選多項）

活動項目	序號	小學五、六年班		序號	中一、二年班	
		學生人數	百分比		學生人數	百分比
飲茶	1	831	78%	1	579	58%
逛商場	2	682	64%	2	504	50%
探訪親友	3	361	34%	3	244	24%
運動／行山	4	261	24%	4	130	13%
看演唱會	5	80	7%	5	52	5%
看話劇／聽音樂會	6	70	7%	6	32	3%
賭波／賭馬	7	29	3%	7	19	2%

表十二顯示，青年人愈年長，愈不喜歡與家人一起外出，而會與家人一同「運動／行山」，做有益身心之活動者，亦隨年歲增長而遞減。與家人「探訪親友」亦是與少年之年歲成反比，這不單反映少年怕與親朋往來，更顯示少年對親朋之情不夠深。若考慮他們對父母、師長關心之情之回應亦較冷淡，我們下一代的心是較封閉，這是令人擔心的。



正面的生命教育，從生活點滴滲入

結語：

是次調查結果顯示，現在有不少少年人在家得不到父母正面之啟導與關懷，反之，他們經常接觸到父母之負面行為如「賭波／賭馬」、「打麻將」、「抽煙」。這相信會給少年負面影響。此外，少年之班級愈高，他們愈傾向不參加有益身心之活動如「游泳」、「球類運動」、「到圖書館閱讀」；反之，他們傾向參與「唱K」、「上網吧」、玩「ICQ」、「出夜街」，這些活動都是較容易令他們接觸到不良分子，可能誤交損友，這是我們極需要關注的。要防止少年行為偏差，我們要在他們在讀小學時，開始加強給予正面的生命教育，因他們仍較喜歡到圖書館，仍喜歡讀有益之書刊，仍比較願意與父母外出「運動／行山」、「探訪親友」。

再者，青少年在家打機、上網，已成為他們之生活基本形態。若持續這種生活形態，相信他們會變得封閉、精神孤獨，更不懂感受親情、師長之情。如此下去，青少年會變得冷漠及不容易接受父母、師長之勸導。這是一個嚴重之社會問題。若成年人不加以正視，我們之青少年問題會不斷增加，他們之心理、精神問題亦會愈趨嚴重。

有見及此，我們成年人必須盡早醒覺，反省我們之生活模式及我們給下一代之生活世界是一個甚麼世界。我們現在給下一代之文化，是講求消費與享樂、是追求在虛擬世界中獲得感官刺激之文化。若我們還不回頭，繼續給少年人沉醉在這種令人無志、無力之文化中，我們之下一代是極容易在行為、心理、精神健康出問題的。



鳴謝：

- 東涌逸東邨香港教育工作者聯會黃楚標學校
- 大埔孫芳中小學下午校
- 屯門廠商會蔡章閣中學
- 沙田曾壁山中學
- 大埔香港教師會李興貴中學

* 作者為本刊特約研究員，資深社會工作者，社會學博士。

