

# 反色情暴力資訊運動【營造青少年健康成長的環境】

## Anti-Pornographic & Violence Media Campaign

通訊處：九龍長沙灣道 833 號長沙灣廣場第二期 503 室

傳 真：27439798

電 郵：antipvmc@yahoo.com.hk

回收數目：1284 份

學生：708 份 教師：189 份 社工：118 份

家長：170 份 其他：99 份

## 2007 年度傳媒生態調查報告

「反色情暴力資訊運動」由十七個教育、宗教、家長教師會及社會服務團體組成，為青少年能夠有一個免受不良傳媒資訊影響的健康成長環境而努力，由 2002 起，我們每年均推行香港傳媒生態調查，以反映教師、社工、中學生對傳媒各種問題的意見。

2007 年 10 月，我們進行第五年度調查，本年，我們更擴大受訪者群體，特別是青少年學生，繼續反映教師、社工、中學生對現時香港傳媒狀況的意見，並嘗試與前四年之調查結果作比較，以下是我們所作的分析。

### 一. 受訪者對傳媒的評價

首先，我們邀請受訪者對傳媒於過往一年之整體表現給予評分，十分為滿分，代表為最滿意。於1212位回答受訪者中，有48.3%受訪者給予五分或以下，去年給予五分或以下則有57.9%受訪者，前年則有44%之受訪者。我們欣喜傳媒之表現有所進步。而平均分方面，本年為5.473，此分數與去年（5.23分）相比，亦上升了0.243分，（詳見表一）。

表一：受訪者給予傳媒的分數

受訪者給予傳媒的分數	0分	1分	2分	3分	4分	5分	6分	7分	8分	9分	10分
2007年 %	1.2	1.0	3.5	6.1	9.9	26.6	24.9	18.3	6.4	1.2	1.1
人 數 (N=1212)	15	12	42	74	129	322	301	222	77	14	13
2006年 %	1.4	1.2	3	9.8	14.2	28.3	20.3	12.8	5.8	1.6	1.6
人 數 (N=949)	13	11	28	93	135	269	193	122	55	15	15
2005年 %	1.3	1.3	3.8	5.5	8.5	23.6	23.4	22.7	7.6	1.5	0.9
人 數 (N=551)	7	7	21	30	47	130	129	125	42	8	5

## 二. 受訪者對傳媒功能的看法

在這資訊發達之時代，傳媒擔當重要角色；對傳媒所發揮之功能方面，首兩位為“提供資訊”及“提供娛樂”，分別有 77.6%及 58.5%，(詳見表二)，數字與去年相約。

另外，我們喜見傳媒之功能如“反映民意”、“監察政府”及“教育大眾”等之百分比，近兩年之數字相對於 2004 年及 2005 年有一個明顯上升之百分比(請參考附表一)，其中以“教育大眾”之升幅更甚，我們鼓勵傳媒履行社會責任，多考慮社會人士對傳媒之驥盼，繼續發揮這些正面之功能。

**表二：受訪者對傳媒所發揮功能的意見（最多選三項）**

傳媒功能	2007 年 認 同 % (N=1261)	2006年認同%(N=970)
提供資訊	77.6	77.0
提供娛樂	58.5	55.4
反映民意	33.0	38.9
監察政府	29.6	30.6
教育大眾	21.3	20.1
闡釋政策/法制	10.2	9.6
其他	1.9	0.6

## 三. 受訪者對傳媒的不滿意見

從問卷中，超過一半受訪者不滿傳媒「侵犯私隱」(51.2%)，其次為「誇大醜聞」(47.7%)及「渲染色情」(45.3%)，與去年首三項相似。值得關注是「誇大醜聞」有8.2%之增長。

縱觀五年之數字，公眾對傳媒之不滿沒有多大之變化(附表二)，侵犯私隱是近年較為突出及明顯之不滿，由2005年之三成，升幅至近年超過五成，可見公眾對私隱持矛盾之想法，一方面既重視私隱，另一方面卻對八卦消息感到很大興趣。

**表三：受訪者對傳媒的主要不滿（最多選三項）**

對傳媒不滿的項目	2007 年 認 同 %(N=1235)	2006年認同%(N=941)
侵犯私隱	51.2	58.1
誇大醜聞	47.7	39.5
渲染色情	45.3	57.1
誤導公眾	33.0	33.6
製造新聞	32.5	27.1
用字低俗粗鄙	22.7	25.8
鼓吹暴力	19.8	19.4
過份煽情	25.7	19.3
其他	1.9	0.9

#### 四. 受訪者關心對青少年成長有不良影響的傳媒

在眾多媒體中，受訪者認為散播不良資訊之首為雜誌（52.1%），其次為網上資訊(49.8%)及網上遊戲（36.1%）及（詳見表四）。雜誌已連續四年被認為是包含影響青少年成長不良訊息之首(請參考附表二)，這些雜誌深入每個家庭及書報攤，任何年齡人士均可以購買，並以一書多冊之形式出版，把一些不良資訊，直接帶入青少年世界，使他們在建立品格和心智，學習尊重他人的發展階段受到嚴重的不良影響。但奈何現行法例未能有效監管不良傳媒，我們對此甚感憂慮和不安。

此外，互聯網是青少年最常接觸的媒體，不少受訪者(49.8%)認為網上資訊發佈不良訊息，相比去年增加了 14%，前年為 6.2%，升幅令人憂慮；當我們再按受訪者身份研究這數字，發現原來有 52.5%學生認為網上資訊為含有不良訊息的媒體（為其組別之第二位），首先，學生知道網上有不良資訊，他們會繼續接觸；反之，只有 26.5%家長認為網上有不良資訊（為其組別之第六位），此巨大差距值得留意，我們估計，家長往往以子女沉迷電腦之時間作為評定不良媒體之分界線，而忽略了子女在網絡世界所接觸之內容。（參考附表五）

近年，BT、blog、youtube、facebook 等十分流行，青少年很迅速及自由地上載或下載資訊，在資訊氾濫之年代，青少年更需裝備分析及判斷力，去抗衡不良文化及資訊，這亦是關注青少年成長之家長及團體不容忽略的。

表四：受訪者認為有危害青少年心智成長不良訊息的傳媒（最多選三項）

有危害青少年 心智成長不良 訊息的傳媒	2007年認同 % (N=1249)	2006年認同 % (N=963)	2005年認同 % (N=582)	2004年認同% (N=546)	2003年認同% (N=470)
雜誌	52.1	59.4	50.3	48.35	65.96
網上資訊	49.8	35.8	29.6	37.55	互聯網64.68
網上遊戲	36.1	34.6	44.3	31.68	互聯網64.68
網上聊天	26.3	26.0	31.3	30.95	互聯網64.68
漫畫	21.4	29.4	37.6	36.08	45.32
遊戲光碟	17.1	11.7	11.5	16.12	N.A
報紙	13.9	16.2	13.6	18.32	32.13
電影	9.7	12.5	19.1	17.77	39.36
電視劇	7.5	9.1	11.2	12.64	N.A
電視綜藝節目	6.8	5.2	4.3	5.49	N.A
手機資訊	5.5	5.6	3.4	1.83	2.34
電視廣告	4.9	3.7	3.4	8.24	N.A
電台	2.5	3.1	1.9	1.83	N.A.
其他	1.6	1.1	0.5	1.1	N.A

## 五. 受訪者認為傳媒應接受監察的程度

達八成（80.2%）受訪者認為傳媒應該接受監察，而過去四年之數字亦達80.4%、79.9%、81.69%及76.6%，反映市民認為傳媒應受監察的訴求是持續及肯定的。因此，政府及傳媒應理性檢視傳媒之表現，認真考慮及接納公眾要求監察之意見。

表五：受訪者認為傳媒接受監察的意見

受訪者意見	2007年認 同% (N=1278)	2006年認 同% (N=1002)	2005年認 同% (N=595)	2004年認 同% (N=546)	2003年認 同% (N=470)
十分應該	36.9	43.4	36.0	42.86	34.47
頗應該	43.3	37.0	43.9	38.83	42.13
不太應該	3.8	3.9	3.0	4.21	5.74
絕不應該	0.9	1.4	0.7	0.83	1.49
無意見	15.0	14.3	16.5	12.64	16.17

## 六. 受訪者認為政府部門監管傳媒的有效程度

有24.7% (N=1280) 受訪者認為政府部門監察傳媒是有效的，此相比去年 (18.2%) 有輕微上升，更有趣的是有28.4%受訪者表示無意見或不知道，此百分比為歷年之冠，回顧本年，影視處曾把中大情色版列入三類，報紙訪問審裁員之意見紛紜，事件引起上訴風波；在書展中，職員把其中一本書之封面名畫列為三類，事件也引起人們對影視處職員專業知識之質疑；可見影視處之工作較以往主動及明顯，但公眾對其工作及堅守之立場十分模糊及不清楚。

**表六：受訪者認為「影視及娛樂事務管理處」和相關政府部門  
監管傳媒散播色情暴力資訊效果的意見**

受訪者意見	2007年認同% (N=1280)	2006年認同% (N=1006)	2005年認同% (N=595)	2004年認同% (N=546)	2003年認同% (N=470)
十分有效	3.1	2.0	2.2	1.47	3.4
頗有效	21.6	16.2	16.0	15.57	18.51
不大有效	40.9	62.1	59.2	65.38	57.23
完全無效	5.9	11.2	11.4	7.14	8.72
無意見／不知道	28.4	8.4	11.3	10.44	12.13

## 七. 受訪者對修改「淫褻及不雅物品管制條例」之看法

本年度，我們進一步了解受訪者對修改「淫褻及不雅物品管制條例」之看法，認同率達 64.4% (詳見表七)，反映受訪者認為條例之必要性。「淫褻及不雅物品管制條例」由 1987 年成立至今，社會上媒體生態已有很大之變化，故十分需要檢視條例及作出修改，以抑止歪風，保障青少年之成長。

**表七：受訪者對修改「淫褻及不雅物品管制條例」之看法**

受訪者意見	2007年認同% (N=1278)
十分贊成	26.1
頗贊成	38.3
不大贊成	3.1
絕不贊成	1.3
無意見/不知道	31.4

## 八. 受訪者對政府針對不良傳媒應做工作的看法

關於政府對不良傳媒應採取什麼行動時，有70.5%受訪者認為需加強執法（詳見表八），執法人員加強巡查，影視處持續把問題資訊送檢，相信對監察傳媒有正面作用。

有42%受訪者認為需推行教育，相對去年36.5%有5.5%之增長，推行教育之對象包括青年人，家長及青少年工作者，重點亦需強調辨識能力，以助人們分辨何謂不良資訊及檢途徑，加強公眾監察傳媒之效果。

另一方面，修改法例也是公眾訴求，達35.7%，有關法例已有7年之歷史，資訊科技之變化日新月異，現今傳媒利用法例之漏洞，散播不良訊息，令歪風一再蔓延，故此，一個反映公眾標準及期望之法例實為必要。

**表八：受訪者認為政府對不良傳媒需要做那些工作的意見（可選多項）**

受訪者意見	2007 年 認 同 % (N=1269)	2006 年 認 同 % (N=1003)
加強執法	70.5	72.7
推行教育	42.0	36.5
修改法例	35.7	44.3
增加罰款	30.3	35.5
其他	2.4	1.6

## 九. 受訪者對電玩遊戲分類之看法

此為本年問卷調查之新增題目，鑑於電玩遊戲十分普遍，有 73.1%（N=1281）受訪者認為應該對電玩進行分類，有關法例在歐美、日本等國家已實行，例如：美國的「娛樂軟件定級委員會」（ESRB）、日本的「電腦娛樂分級組織」（CERO）及歐洲的「互動軟件聯盟」（ISFE）。其實遊戲分級制在其他國家已經是個非常成熟的概念，其中 E 級遊戲代表每個人（Everyone）都能玩的遊戲，而 M 級遊戲代表十七歲以上（Mature）才能玩的遊戲，至於 T 級則是十三歲以上年輕學生（Teenagers）適合玩的遊戲。最重要的是，類別中對是否青少年有適合有清楚之界定，這無疑對父母選購合適之電玩予子女有很大之幫助。

在外國進行級認定，一個遊戲發行商需要向有關組織，如：ESRB 提交非常完整的的遊戲圖片和內容。然後三個評級人員根據評估標準進行獨立的審核，最後推薦一個等級。如果所有的評估人達成一致，那麼該評級組織把內容評價書通知遊戲發行商。當遊戲正式發行以後，發行商需要給評級組織，如 ESRB 一份正式的版本。遊戲的包裝可能在初步的評估中將被從新的考慮，而有關評級組織的評級人員會再試玩該遊戲，以確保遊戲的內容與評級符合。而這些評級人員通常代表著具廣泛背景、種族和年齡層的玩家，並且與電玩娛樂業無關。他們包括退休的學校校長、家長、專家和其他領域的個人。

香港電玩遊戲生產商數目及遊戲總類不如歐美及日本等大國，所佔的市場比例亦只佔很少數。但香港的兒童及青少年購買歐美及日本的電玩遊戲，卻每年不斷上升，兒童及青少年能夠接觸到不良的資訊，如：色情暴力的內容，確實令人關注。現時，香港沒有一套完整及統一評估標準，給予家長及青少年作為參考購買，電玩遊戲有的評估標準可能是日本、可能是美國、可能是歐洲，但因文化及語言上的差異，香港的家長及青少年沒有概念可作出評估，然後購買或作出相應的指導。

**表九：受訪者對電玩分類之看法**

受訪者意見	2007年認同% (N=1281)
十分應該	35.9
頗應該	37.2
不大應該	4.4
絕不應該	4.7
無意見/不知道	17.8

十. 個人資料

**表十：受訪者的職業**

職業	% (N=1284)
學生	55.1
教師	14.7
社工	9.2
家長	13.2
其他	7.7

**表十一：受訪者的教育程度**

教育程度	% (N=1286)
中一至中三	27.7
中四至中五	26.0
中六至中七	8.2
大專或以上	32.8
小學程度	4.3
其他	1.0

## 十一. 總結、建議及進一步行動

從2007年度對香港傳媒生態的調查資料所得，我們有以下的觀察：

- (1) 受訪者對香港現時傳媒的滿意度有輕微上升，滿意程度平均分數為5.47；有48.3%受訪者給予五分或以下；
- (2) 傳媒所發揮之功能主要為：「提供資訊」(77.6%)和「提供娛樂」(58.5%)；
- (3) 對傳媒的不滿意主要為「侵犯私隱」(51.2%)及「誇大醜聞」(47.7%)；
- (4) 雜誌(52.1%)，網上資訊(49.8%)及網上遊戲(36.1%)是受關注經常發佈有害青少年訊息的媒體；
- (5) 大部份受訪者(80.2%)認為傳媒應該受監察；
- (6) 只有(24.7%)受訪者認為政府部門，主要是影視及娛樂事務管理處，監管傳媒散播色情暴力資訊的能力有效，其中有差不多相同比例之受訪者(28.4%)對其工作表示不知道及無意見；
- (7) 有64.4%受訪者認為贊成修改淫褻及不雅物品條例；
- (8) 針對不良傳媒，大部分受訪者認為「加強執法」(70.5%)、「推行教育」(42%)、「修改法例」(35.7%)。
- (9) 大部分(73.1%)受訪者認為電玩遊戲應分類。

基於以上調查所得，我們建議：

- (10) 對於立法修例進行公眾諮詢：現在，公眾對傳媒表現之不滿多年持續，公眾期望改善傳媒散播不良資訊的聲音很強烈，已有足夠之準備為各種改善傳媒生態環境表達意見；政府應趁此時機，檢討法例中的評審標準和刑罰規限與社會大眾標準差異的原因，積極尋求改善的方法；
- (11) 於影視處設立投訴機制：由於公眾對影視處送檢之情況、標準及結果無從表達不滿，公眾無法對其作出監管，建議政府設立投訴機制，監管影視處工作的成效和透明度；
- (12) 以發行量來增加罰款：由於現時罰款太低，傳媒把罰款當作為成本開支，對重犯不良傳媒完全沒有阻嚇性，甚至在判決前仍大量加印刊物，可見傳媒對法例及判罰之輕視，故此積極考慮以發行量來增加罰款。
- (13) 探討電玩遊戲進行分類：由於電玩遊戲十分普遍，現在沒有任何指引供父母或使用者作出選購，形成一個散播不良資訊之陷阱，必須加以正視。



我們的跟進行動：

- (14) 將進行青少年對網絡上載裸體資訊意見問卷調查，以掌握之網上色情資訊現況，向關注青少年成長之家長及團體反映。
- (15) 將本調查報告送交商務及經濟發展局、資訊科技及廣播事務委員會及影視處，並要求與局長討論改善現況的對策。

附加資料：

**附表一：受訪者對傳媒所發揮功能的意見（2004 及 2005年調查數字）**

傳媒功能	2005年認同% (N=562)	2004年認同% (N=546)
提供資訊	61.2	73.8
提供娛樂	63.5	70.33
反映民意	17.4	15.38
監察政府	10.9	15.93
教育大眾	5.3	6.04
闡釋政策/法制	2.1	4.21
散播不良資訊	21.0	/
其他	1.8	2.75

**附表二：受訪者對傳媒的主要不滿（2003-2005年調查數字）**

對傳媒不滿的項目	2005年認同% (N=564)	2004年認同% (N=546)	2003年認同% (N=470)
侵犯私隱	36.9	28.94	28.72
渲染色情	40.4	39.19	40.85
誇大醜聞	43.4	40.48	29.15
誤導公眾	30.5	23.99	28.94
製造新聞	/	/	/
用字低俗粗鄙	/	/	/
鼓吹暴力	11.2	9.0	17.45
過份煽情	28.4	34.33	22.34
傳媒從業員缺乏專業操守	13.1	22.34	20.64
美化不道德或不當行徑	13.1	21.61	17.66
掩飾罪行	3.9	2.56	6.17
崇尚迷信	3.0	6.41	5.32
傳媒機構公器私用	2.7	6.23	5.11
其他	1.1	2.20	2.34

**附表三：受訪者認為「淫褻及不雅物品審裁處」對不良傳媒判罰的足夠程度的意見  
(2003 及 2004 年調查數字)**

受訪者意見	2004年認同% (N=546)	2003年認同% (N=470)
十分足夠	3.66	3.83
頗足夠	14.47	10.85
不大足夠	42.67	48.72
十分不足夠	29.49	28.09
無意見/不知道	9.71	8.51

**附表四：受訪者認為政府對不良傳媒需要做那些工作的意見(2004 及2005年調查數字)**

受訪者意見	2005年認同% (N=578)	2004年認同% (N=546)
加強執法	50.9	48.72
推行教育	28.2	29.12
最少六個月一次向公眾公佈被裁定 犯例的媒體名稱、犯例次數及罰款 總額	26.5	/
增加罰款	19.4	18.5
無回答	/	0.18
其他	1.7	3.48

**附表五：受訪者認為常有危害青少年心智成長的不良訊息的媒體（最多可選3項）**

	學生	教師	社工	家長	其他	所有
雜誌	53.6%	61.8%	59.1%	35.5%	46.9%	52.3%
網上聊天	20.3%	32.0%	35.7%	38.6%	27.1%	26.4%
網上遊戲	31.3%	39.3%	42.6%	48.8%	32.3%	35.9%
<b>網上資訊</b>	<b>52.5%</b>	<b>57.9%</b>	<b>54.8%</b>	<b>26.5%</b>	<b>49.0%</b>	<b>49.8%</b>
報紙	13.9%	14.0%	11.3%	14.5%	15.6%	13.9%
漫畫	19.4%	21.3%	22.6%	30.7%	18.8%	21.5%
電影	10.0%	8.4%	7.8%	9.6%	10.4%	9.6%
手機資訊	7.3%	2.2%	2.6%	4.8%	4.2%	5.5%
電台	3.3%	1.7%		2.4%	1.0%	2.5%
電視劇	5.5%	10.1%	5.2%	10.8%	13.5%	7.5%
電視綜藝節目	6.5%	12.4%	7.8%	1.8%	6.3%	6.8%
電視廣告	6.1%	2.2%	2.6%	5.4%	3.1%	4.9%
遊戲光碟	16.1%	13.5%	15.7%	27.7%	15.6%	17.2%
其他	1.6%	1.1%	0.9%	1.2%	4.2%	1.6%
總數	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%