



*Making real connection:
from online to offline*



Media Fantastic Dream



Fantasticdrm



Fantasticdreamnet

網 夢 想 正 能 量 絡



網絡文化的現況

網絡文化的現況

- ❖ 現今遊戲世界的轉變與發展
- ❖ 青少年/ 成年人沉迷手機遊戲的原因
- ❖ YouTube/ 手遊吸引之處及負面影響
- ❖ 如何識別沉迷網絡問題的學生 (網上遊戲成癮的徵兆)
- ❖ 溝通的藝術
- ❖ 個案分享
- ❖ 小結 及 Q&A

社會網絡趨勢

現代年青人運用社交媒體的情況¹
2,292位受訪中學生

內容	
每天瀏覽YouTube等影片網站	91.0%
每天瀏覽Facebook等社交網站	89.1%
每天瀏覽上網聽歌	88.6%
每天瀏覽上網打機	84.7%

note: 1. 優質教育基金學生支援網絡計劃 - 研究報告 (2012年8月)顯示

現今遊戲世界的轉變與發展

- ❖ 遊戲及手機 Apps 的種類
- ❖ 電腦遊戲 及 家用遊戲機
- ❖ 手機遊戲 及 Apps
- ❖ Social Media (YouTube, Facebook, IG, Snapchat 等)

家用遊戲機

- ❖ PlayStation 4
- ❖ Xbox One
- ❖ Switch



Making real connection: from online to offline



Media Fantastic Dream



Fantasticdrm



Fantasticdreamnet



遊戲 - 絕地求生/ APEX英雄

- ❖ 模式:大逃殺類寫實射擊遊戲，
- ❖ 每一局遊戲最多允許有100名玩家參與
- ❖ 大型死亡競賽中爭取活至最後 (個人或組隊制)
- ❖ 一局比賽的時間大約為35分鐘



遊戲 - 英雄聯盟 (LOL)

- ❖ 模式: 一般是 5對5 (上中下路)
- ❖ 打個人Rank, Team Rank (有等級排名)



遊戲 – GTA5

- ❖ 多人連線
- ❖ 故事模式



遊戲 – Minecraft (當個創世神)

- ❖ 虛擬世界創造模式
- ❖ 模擬社會運作、採集資源
- ❖ 大量不同的遊戲模式



遊戲 – 可以即時停?

- ❖ 了解遊戲種類
- ❖ 即時戰略? 回合制? 單人遊戲?
- ❖ 團體遊戲的限制
- ❖ 如何分辨遊戲回合完結?



手機APPS 排行榜

SMC HK LTE 上午7:03 100%

類別 排行榜

付費 免費 暢銷排行

1		Assassin's Creed Identity 遊戲 ★★★★☆ (52)	HK\$ 38.00 App 內購買
2		Plague Inc. 遊戲 ★★★★★ (6)	HK\$ 8.00 App 內購買
3		Mini Metro 遊戲 ★★★★★ (10)	HK\$ 8.00
4		LightX 照片和視訊	HK\$ 15.00
5		Don't Starve: Shipwrecked 遊戲	HK\$ 38.00
6		Enlight 照片和視訊 ★★★★★ (17)	HK\$ 28.00

精選項目 類別 排行榜 搜尋 更新項目 21

SMC HK LTE 上午7:03 100%

類別 排行榜

付費 免費 暢銷排行

1		App 1933 - KMB · LWB 旅遊 ★★★★☆ (300)	取得
2		HSBC HK Mobile Banking 財經	更新
3		Patternator Pattern Maker Backgrounds & Wallpap... 照片和視訊 ★★★★★ (393)	取得 App 內購買
4		龍戰三國：爽快的無雙殺戮盛宴 遊戲 ★★★★★ (16)	取得 App 內購買
5		支付寶HK 財經 ★★★★★ (41)	取得
6		赤壁之戰—三國卡牌手遊火爆來襲！ 遊戲	取得 App 內購買

精選項目 類別 排行榜 搜尋 更新項目 21

SMC HK LTE 上午7:03 100%

類別 排行榜

付費 免費 暢銷排行

1		Lords Mobile 遊戲 ★★★★★ (21)	取得 App 內購買
2		Garena 傳說對決 - 5v5 公平團戰 MOBA 手遊 遊戲 ★★★★★ (447)	開啟
3		陰陽師 - 本格幻想RPG 遊戲	更新
4		Dynasty Warriors: Unleashed 遊戲 ★★★★★ (34)	更新
5		LINE Rangers 遊戲 ★★★★★ (11)	取得 App 內購買
6		熹妃傳 - 第一部可以玩的宮門小說 遊戲 ★★★★★ (28)	取得 App 內購買

精選項目 類別 排行榜 搜尋 更新項目 21

Making real connection: from online to offline



- 🌟 **Gold Star** — Someone has replayed this person's snaps in the past 24 hours. They must have something interesting to show.
- 💛 **Yellow Heart** — You are #1 best friends with each other. You send the most snaps to this person, and they send the most snaps to you.
- ❤️ **Red Heart** — You have been #1 BFs with each other for two weeks straight.
- 💕 **Pink Hearts** — You have been #1 BFs with each other for two months straight. Dedication!
- 👶 **Baby** — You just became friends with this person.
- 😎 **Face With Sunglasses** — One of your best friends is one of their best friends. You send a lot of snaps to someone they also send a lot of snaps to.
- 😬 **Grimacing Face** — Your #1 best friend is their #1 best friend. You send the most snaps to the same person that they do. Awkward.
- 😏 **Smirking Face** — You are one of their best friends ...but they are not a best friend of yours. You don't send them many snaps, but they send you a lot.
- 😊 **Smiling Face** — Another best friend of yours. You send this person a lot of snaps. Not your #1 best friend, but they are up there.
- 🔥 **Fire** — You are on a Snapstreak! You have snapped this person every day, and they have snapped you back. Increases with number of consecutive days.
- 💯 **Hundred** — 100 Day Snapstreak. The 100 emoji appears next to the fire when you snap back and forth with someone for one hundred days in a row.
- 🕒 **Hourglass** — Your Snapstreak is about to end. Send another snap to keep it alive.
- 🎂 **Birthday Cake** — This friend has a birthday today. Only displays if friend has the *Birthday Party* feature enabled in settings.

YouTube

- ❖ 各式各類的影片都有
- ❖ 眾多觀看者造就「網絡紅人」
- ❖ 年青人追捧「網絡紅人」
- ❖ 年青人想成為下一個「網絡紅人」





網絡紅人的職涯發展

- ❖ 拍片 (日常, 每星期定期放出影片)
- ❖ 品牌, 商品贊助
- ❖ 品牌, 活動, 社交媒體宣傳
- ❖ 出席活動

總結

100,000人訂閱遊戲+生活頻道

上傳30條影片 x 50,000views = \$15,000

觀眾贊助 x 100人 = \$1,750

手機遊戲宣傳 x 3 x \$5000 = \$15,000

品牌宣傳(YT) x 1 = \$20,000

品牌宣傳(SNS) x 1 = \$3,000

HKD\$54,750



網絡負面行為

- ❖ 網絡欺凌 (被欺凌/ 欺凌別人)
- ❖ 色情資訊
- ❖ 錯誤/捏造資訊
- ❖ 不受規管的社交網絡平台



潮語

- ❖ OP
- ❖ GG
- ❖ 課金
- ❖ 雷
- ❖ 毒L / 毒拎
- ❖ HEHE / SHESHE
- ❖ KAI
- ❖ 87
- ❖ 懶人包
- ❖ 食雞



為何遊戲會如此令人沉迷?

為何遊戲會如此令人沉迷?

- ❖ 青少年/ 成年人沉迷遊戲的原因
- ❖ YouTube/ 手遊吸引之處及負面影響
- ❖ 如何識別沉迷網絡問題的學生 (網上遊戲成癮的徵兆)
- ❖ 溝通的藝術

遊戲吸引之處

- ❖ 抽蛋 / 抽卡
- ❖ 課金
- ❖ 時間內限定的加倍
- ❖ 緊急任務 (e.g 限時每天兩次)
- ❖ 與朋輩之間的比較
- ❖ 排行榜



遊戲吸引之處



遊戲吸引之處



為甚麼沉迷打機?

- ❖ 讀書難有成功感
- ❖ 虛擬世界觀能給予玩家成功感 (伏擊狀態 VS 被控制狀態)
- ❖ 遊戲設計元素 - 冒險、風險、懸疑性
- ❖ 逆轉戰局有快感、滿足感
- ❖ 打機應變力 VS 生活應變力
- ❖ 社交能力低 (躲在鍵盤後面 - 「鍵盤戰士」)
- ❖ 網上欺凌別人/ 被網上欺凌

網上遊戲成癮?

- ❖ 甚麼是打機成癮?
- ❖ 真正成癮的人只有2%¹
- ❖ 放學後娛樂 vs 沉迷打機
- ❖ 影響日常生活?

1. Wu, A. M., Chen, J. H., Tong, K. K., Yu, S., & Lau, J. T. (2018). Prevalence and associated factors of Internet gaming disorder among community dwelling adults in Macao, China. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 62-69.

	從不	甚少	有時	常常	經常
1. 您是否覺得自己過於著重打機? (例如: 您會否回想上一次的打機, 或期待下次的打機時間? 您會否認為打機已成為生命中主要的一部分?)					
2. 當您嘗試減少或停止參與打機時, 您會感到更加急躁、焦慮, 甚至傷心嗎?					
3. 您會否認為您需要用更多的時間去打機來得到快樂或滿足感?					
4. 當您嘗試控制或停止您的打機, 是否都失敗在同一個原因上?					
5. 您是否曾經因為打機而失去以往的嗜好或是娛樂?					
6. 儘管您知道打機令您的人際關係出現問題, 您仍會繼續參與?					
7. 您會否就參於打機的次數, 而對欺騙家人, 治療師, 或他人作出虛報?					
8. 您會否用打機的方法來短暫逃避或減輕負面情緒 (例如: 無助, 內疚, 焦慮感)?					
9. 您是否曾經因為打機而損害或者失去一段重要的關係、工作或教育或進修/就業機會?					

Source: IGDS9-SF – Hong Kong Chinese Version (Yam, CW., Pakpour, A.H., Griffiths, M.D. et al.; *Psychiatr Q* (2018))

網絡/遊戲也有好處?

- ❖ 文字的表達
- ❖ 資訊 – 學習寫Apps、不同免費課程、學術資料等
- ❖ 現實世界與虛擬世界的可轉換技巧 (Transferrable Skills)



打機可以戒嗎？

- ❖ 找到興趣和目標、不要只顧打機
- ❖ 尋找有興趣的發展方向
- ❖ 自律、家長/老師協助制定娛樂時間表
- ❖ 其他的吸引力補足成功感/ 朋輩相處方法，如：享受與朋友一起的友誼滿足、感情關係、偉大的感覺、運動等
- ❖ 健康上網/打機是目標

溝通的藝術

- ❖ 多正面溝通表達關愛，使孩子信任你真正關心。
- ❖ 笑著，輕聲提醒，如問：「做完功課未呀？做完便可以再打機啦。」
- ❖ 給他分享的機會，增強成就感。
- ❖ 男孩子重情義。對他的朋友好，尊重他的朋友，增加對父母的好感。
- ❖ 尊重、欣賞少少的進步，接納他「未得」。
- ❖ 安靜陪伴，接納他暫時沒動機、暫時意志力不足。

如何與學生打開話題？

- ❖ 建立關係，了解他們正在玩的遊戲
- ❖ 明白他們上網的實際需要
- ❖ 欣賞他們的進步
- ❖ 減少與當事人的衝突，減低對抗性、報復心理
- ❖ 切忌強行停止上網
- ❖ 理性地解決問題，控制憤怒的情緒



個案分享

父親成功解救機迷阿仔個案

- ❖ 父親要求兒子100 % 跟從安排
- ❖ 時間表，補習，興趣班，做功課時間
- ❖ 兒子放學帶衣服去網吧打機，打到通宵，第二朝網吧更衣上課，上堂時瞓覺，放學又再打過
- ❖ 父親花時間陪伴兒仔玩遊戲
- ❖ 關係改善後，甚至與兒子的朋友出外吃飯



資料提供：香港基督教服務處
「網開一面——網絡沉溺輔導中心」中心主任李展熙

社工成功解救尋死過案

- ❖ 每日打機14小時不外出
- ❖ 邀請他到動漫展，終獲得他的信任
- ❖ 兒子經醫生診斷患有抑鬱及焦慮，服藥後情況好轉，逐步復課
- ❖ 社工：不只是防止自殺，而是找尋人生意義



小結

- ❖ 真切的陪伴與「同行」
- ❖ 相信大器晚成
- ❖ 有人短跑，有人是長跑好手





Making real connection: from online to offline



Media Fantastic Dream



Fantasticdrm



Fantasticdreamnet

