



立法會 CB(2)2573/01-02(01)號文件

尊貴的葉國謙議員：

獲悉立法會民政事務委員會將於本月十二日召開會議，議程當中包括討論是否立法管制網路遊戲店的經營。

香港明愛青少年及社區服務於本年3月11日至5月31日向3428名兒童及青少年進行了問卷訪問，當中40.3%表示曾光顧網店，進行打機、上網等活動。其中有79.7%年齡在15歲以下，而12歲以下亦有8%，有30%每次逗留在網店4小時以上。有些甚至玩至通宵達旦。嚴重影響他們的學習和日常生活。

另一方面，網店的經營地方的安全亦值得關注。我們觀察了46間網店，大部份網店環境黑暗、嘈雜，當中65.2%沒有逃生門，47.8%沒有灑水系統及63%沒有出路指示燈及84.4%容許吸煙。

事實上網店已成為兒童及青少年的新興的玩意，他們的主要活動是玩網上遊戲（打機）。我們認為此類網店與遊戲機中心無異，建議政府檢討或訂定政策以保障16歲以下之青少年及管制網店消防安全標準。

隨函附上『報告書』以交給各尊貴的立法會委員參考。

如對此報告書的內容有任何垂詢，歡迎聯絡負責此報告的社工陳志光先生或馮慶球先生。

香港明愛青少年及社區服務
協調總監
陳美潔

二〇〇二年七月十一日

香港明愛青少年及社區服務
【網店調查】發佈暨研討會資料冊

目錄

I.	前言	2
II.	背景	3
III.	網絡遊戲店問卷調查	4--14
IV.	網店調查報告撮要	15--20
V.	個案研究	21-- 27
VI.	家長要留意的事項	28
VII.	長期玩電腦遊戲可能引致的健康問題	29-- 31
VIII.	中國內地網店業務法規	32 --33
IX.	鳴謝	34
X.	工作人員名單	35
XI.	香港明愛青少年及社區服務單位	36



I. 前言

香港明愛青少年及社區服務以推動了解、關懷、參與及承擔的歷程，致力為青少年及社區的全面發展而工作。

我們長期的工作重點之一是鼓勵青少年積極參與社區事務，關心社區問題，及發表青年自己的聲音。本服務強調青少年要以批判思維及獨立思考去認識社會問題，關心社會事務。為此本服務各單位均鼓勵青少年會員就其地區的問題作調查研究。在本年初各區明愛服務單位陸續發現區內網店如雨後春筍般增加，而且網店成為了兒童及青少年流連的熱點，於是各單位先後組織社工及青少年義工進行觀察調查。由於各區各有特色，調查重點及方法亦有因應有所調節，有些著重網店觀察，有些強調個案訪問，亦有些關注色情資訊，暴力遊戲等。因為各項調查研究都是探討兒童及青少年光顧網店的現象，所以我們便將之加以整理，希望整理後的資料令我們對兒童及青少年光顧網店的情況有進一步的認識。

本服務有見暑假將至，兒童及青少年流連及光顧網店的情況將會更普遍，所以將「網店調查研究報告」發表及舉辦有關問題的研討會，希望藉此引起家長、教師及關心兒童／青少年成長的人士，能夠及時掌握網店的情況，關心子女是否有流連網店，及會否在網店接觸色情網頁，或受到不良份子之誤導、與及連續多晚通宵「打機」，以致學習及日常生活受到影響。無論怎樣，我們認為及早給予我們的年輕一代適當的協助及指導，令他們掌握電腦科技、善用電腦科技是家長、教師及社工以致整個社會的必然責任。

陳美潔

香港明愛青少年及社區服務協調總監

二零零二年七月

II. 背景

我們最近一年發現各區陸續出現一些大小規模不一的網絡遊戲店，吸引不少青少年光顧，有些甚至通宵營業。在我們社工所接觸到的一些青少年中，發現他們深受這個網絡遊戲店的影響而廢寢忘餐、有些光顧的青少年甚至在網店玩樂至通宵達旦。

本服務一向關注青少年的全面多元化發展，為了解這一類新興的網店運作情況及青少年在網吧流連的情況，我們組織了青年義工及社工進行了是次調查。這份報告是將三個互為補足的調查研究整理，從兒童及青少年光顧網店的情況、網店的營運情況/設施安全及青少年所受的影響三大範圍來認識網店的現象。

此次調查的目的是希望引起家長，教師及關心兒童及青少年成長的社會人士對網店經營模式對兒童及青少年影響的關注。

III. 網絡遊戲店問卷調查

調查目的

- (1) 探討青少年到網絡遊戲店（以下簡稱**網店**）玩樂的情況及消費模式。
- (2) 探討青少年到網店玩樂的原因及其影響。

調查對象

6 至 24 歲，曾光顧區內網絡遊戲店之兒童及青少年。

調查方法

- (1) 調查以問卷形式進行，工作人員於不同時段到網店附近進行問卷訪問調查，被訪者在義工或社會工作者協助下自行填寫問卷；
- (2) 派發問卷到學校，由學生自行填寫，並由校方協助收集。

調查日期

由 2002 年 3 月 11 日至 5 月 31 日

網店的定義

主要提供電腦讓顧客上網及玩網絡遊戲的店舖。

本調查總共訪問了 3428 名兒童及青少年。收回的有效問卷中有 1382 份，即 40.3% 的受訪者表示曾光顧網店，進行打機、上網等活動。

以下的分析以 1382 名曾光顧本港網店的兒童及青少年的有效問卷為基礎。

受訪者基本資料

(1) 性別

性別	人數	百分比
男	1193	86.3
女	189	13.7
總數	1382	100.0

曾光顧網店的被訪者中有 86.3% 為男性，及有 13.7% 為女性。由此可見大部份光顧網店是男性。

(2) 年齡組別

年齡	人數	百分比
8 歲或以下	1	0.1
9-12 歲	109	7.9
13-15 歲	986	71.7
15 歲以上	280	20.3
總數	1376	100.0

絕大部份曾光顧網店的受訪者在 15 歲或以下兒童及少年。而 12 歲或以下的兒童亦有 110 人。

(3) 學業及職業狀況

現行狀況	人數	百分比
學生	1297	93.8
全職工作	25	1.8
兼職工作	10	0.8
失業	50	3.6
總數	1382	100.0

93.8%(1297 名)曾光顧網店的受訪者是學生。而另一值得注意的是光顧網店的受訪者中有 3.6%(50 名)是失業青少年。

(4) 家人是否知道受訪者光顧這類遊戲店

家人是否知道	人數	百分比
不知道	551	39.9
知道	1191	60.1
總數	1382	100.0

有 60.1%受訪者的家人知道他們光顧網店，值得注意的是 39.9%受訪者的家人是不知道他們光顧網店的。

青少年光顧網店的趨勢

(5) 受訪者何時開始光顧網店

何時開始	人數	百分比
0-4 個月	616	45
5-6 個月	158	11.5
7-12 個月	316	23.1
一年以上	280	20
總數	1370	100.0

在 1370 名受訪者當中，共有 774 人（56.5%）是在過去半年才開始光顧網店。

(6)每週到此類遊戲店的次數

每週次數	人數	百分比
0-1 次	690	50.2
2-4 次	468	34.0
5-7 次	132	9.6
7 次以上	85	6.2
總數	1375	100.0

有 15.8%(217 名)的受訪者每星期光顧網店 5 次或以上；有 49.8%的受訪者是每週有 2 次或以上光顧網店，可見光顧網店是兒童及青少年十分流行的活動。

(7)每次逗留時間

每次逗留時間	人數	百分比
2 小時以下	559	40.5
2 小時至 4 小時	391	28.3
4 小時至 6 小時	291	21
6 小時以上	140	10.1
總數	1381	100.0

有 40.5%的受訪者是每次逗留在網店有 2 小時以下，而每次逗留在網店有 4 小時以上的則有 30.1%，而有一人竟表示每次逗留 14 小時。可見網店已日漸成爲不少青少年終日流連的地方。

(8)在平日（星期一至星期五）會在甚麼時間光顧網店

光顧時間	人數	百分比	百分比(N=945) 不計算「不清楚(冇定)」
早上(7am-2pm)	90	6.5	9.5
下午(2pm-7pm)	596	43.1	63
晚上(7pm-11pm)	139	10.1	14.7
通宵(11pm-7am)	120	8.7	12.7
不清楚(冇定)	436	31.6	不適用
總數	1381	100	100

受訪者有 43.1%在平日（星期一至星期五）會在下午光顧網店，而有 18.8%是在晚上光顧網店，可見光顧網店已成為不少青少年平日下午流連的場所。如果不計算「不清楚(冇定)」的問卷數目，在平日上學日子而在網店玩至通宵者竟達 12.7%！

(9) 在假日（星期六及假日）會在甚麼時間光顧網店

光顧時間	人數	百分比	百分比(N=945) 不計算「不清楚(冇定)」
早上	146	10.6	15
下午	537	38.9	55
晚上	123	8.9	13.3
通宵	168	12.2	17.2
不清楚(冇定)	407	29.5	不適用
總數	1381	100	100

受訪者有 38.9%在週末及假日會在下午光顧網店，而有 8.9%是晚上光顧網店，而通宵的情況則有 12.2%，若不計算「不清楚（冇定）」的比率則佔 17.2%，可見星期六及假日前夕光顧網店而通宵達旦的情況更嚴重。

青少年光顧網店的原因

(10) 通常光顧網店的原因？

通常光顧網店的原因	人數	百分比	N
光顧網店的原因是打機	909	65.8	1381
光顧網店的原因是消磨時間	648	46.9	1382
光顧網店的原因是陪朋友	609	44.1	1381
光顧網店的原因是認識朋友	148	10.7	1382

受訪者有 65.8%在光顧網店的原因是「打機（玩網絡遊戲）」，另外，有 46.9%的受訪者在光顧網店的原因是「消磨時間」，有 44.1%的受訪者在光顧網店的原因是「陪朋友」。

青少年在網店的活動

(11) 通常在網店做甚麼？

通常在網店做甚麼	人數	百分比
在網絡遊戲中心通常是打機	1227	88.9
在網絡遊戲中心通常是上網瀏覽網頁	81	5.9
在網絡遊戲中心通常是玩 ICQ	42	3
在網絡遊戲中心通常是做其他事情	31	2.2
總數	1381	100

受訪者有 88.9%在光顧網絡遊戲店通常是打機（玩網絡遊戲），而只有 11.1%的受訪者光顧網絡遊戲店時是有上網瀏覽網頁及玩 ICQ，可見網絡遊戲中心已成為不少兒童及青少年打機（玩網絡遊戲）的場所，可說是變相的遊戲機中心。

(12) 每次消費

每次消費	人數	百分比
\$25 或以下	550	40.2
\$26-\$50	490	35.7
\$51-\$80	205	14.9
\$81-\$120	61	4.4
\$121-\$150	30	2.2
\$151 或以上	36	2.6
總數	1372	100.0

75.7%的受訪者光顧網店的每次消費是在 50 元或以下，而消費 50 元至 80 元的有 14.9%，80 元以上的有 9.2%。

(13) 通常會否結伴到這類遊戲店

通常會否結伴到這類遊戲店	人數	百分比
否	191	13.8
會	1191	86.2
總數	1382	100.0

受訪者當中有 86.2%會結伴光顧網店，可見網店已成爲不少青少年的結伴一起耍樂的場所。

問卷調查總結

(1) 網店打機已成男性兒童及青少年的日常活動

調查顯示，40.3%的兒童及青少年曾光顧網店，其中以男性佔的比率最多，達 86.3%，他們前往網店的其主要活動(88.9%)為打機。接近一半(49.8%)的被訪者每週到網店兩次或以上；而他們大部份(59.5%)每次都逗留在網店 2 小時或以上，逗留 4 小時以上的亦佔 30.1%。上述數據表明：網店打機已成男性兒童及青少年的日常活動。

(2) 黃金時段用作打機

除學校上課、課餘活動、完成家課或準備溫習外，青少年人的閒暇時間其實並不多。平日與假日的熱門光顧「網絡遊戲店」的時段均屬下午 2 時至晚上 7 時，平日有超過四成三(43.1%)，假日亦有接近四成(38.9%)，這證明受訪者均喜愛選擇了學生的黃金時段(放學後/作息前)在「打機」上。

(3) 年輕學子，達宵達旦流連網店打機

調查顯示，在星期一至星期五的上課日子裏，有 8.7%的兒童及青少年通宵達旦(11pm-7am)流連網店(如果不計算「不清楚(冇定)」的問卷數目，在平日上學日子而在網店玩至通宵者竟達 12.7%！)

(4) 消費態度增加家庭經濟開支

平均每次在「網絡遊戲店」消費達\$50 元以上的受訪人數有 332 人(24.1%)。未擁有獨立經濟能力的兒童及青少年人，假設每週平均到這類遊戲店玩 2 次，(有 685 人，約 5 成受訪者)，將為其家庭帶來每月最少\$400 元的支出，對低收入的家庭明顯會構成壓力。

(5) 與使用「資訊科技」用途大相逕庭

「電腦」及「上網」在現今高度重視資訊科技發展的香港社會備受推崇。但根據調查分析顯示，大部份兒童及青少年人光顧「網絡遊戲店」的活動是「打機」，有 1227 人(88.9%)。網店對他們來說，主要作為消遣及發洩。只有小部份(11.1%)的活動是瀏覽網頁、ICQ 等。

值得關注及討論的要點

從上述兒童及青少年光顧『網絡遊戲店』的調查結果，我們希望帶出一些值得關注及討論的地方：

(1) 影響到他們的家庭生活及學校生活？

從以上數字顯示大部份(55.1%)受訪者是在過去 4 個月才開始光顧網店活動，很可能是與近幾個月來網店不斷增加有關。此外，青少年在光顧網店的時間也相當頻密，而青少年更主要是在下午的時間光顧網店。更有甚者，有相當數量(8.7%)的兒童及青少年通宵達旦地流連在網店。這情況是否表示嚴重地影響到他們的家庭生活及學校生活？這問題值得我們深入探討研究。

(2) 長期打機，影響身心健康

接近一半(49.8%)的被訪者每週到網店兩次或以上；而他們大部份(59.5%)每次都逗留在網店 2 小時或以上，逗留 4 小時以上的亦佔 30.1%；更有 8.7% 的兒童及青少年通宵達旦流連網店。我們甚為擔心正值發育的兒童及青少年的身體健康及心理發展都受到不良的影響。

(3) 「網絡遊戲店」與「電子遊戲機室」的分別

因著保護兒童及青少年的身心發展及安全，目前政府對「電子遊戲機中心」設立了「遊戲機中心條例」以監管它的運作。現在「網絡遊戲店」與「電子遊戲機中心」的主要功用相近，而她們的服務對象亦同屬一群人。那麼，政府有關當是否應將「網絡遊戲店」納入「遊戲機中心條例」或設立新的監管及運作條例來保護兒童及青少年人，相信是一個刻不容緩及不能逃避的討論議程。

調查限制

填寫問卷的局限

進行是次的「調查」，我們亦有一定的限制。由於部份問卷透過學校交給學生自行填寫，當學生遇有對問題不明白時，他們未能得到社工的解答，所以調查結果可能有一定程度的誤差。

香港明愛青少年及社區服務 『網絡遊戲店』資料搜集問卷調查

最近香港的中小學生盛行玩網絡遊戲，並經常光顧網絡遊戲店，對此新興的青少年潮流玩意，香港明愛青少年及社區服務十分關注，並希望藉此問卷調查搜集有關青少年到網絡遊戲機店的資料，從而了解這潮流對青少年的影響。希望你能填寫問卷，所有資料只作分析用途，絕對保密。

1.) 請問你會否光顧網絡遊戲店？

- 是 (請繼續)
否 (完成問卷，多謝！)

2.) 請問你何時開始光顧網絡遊戲店？

- 二個月之前 四個月之前
六個月之前 一年之前

3.) 請問你每週到此類遊戲店的次數是？

- 一次或以下 二次至四次
五次至七次 七次以上

4.) 請問你每次逗留的時間約？

- 二小時或以下 四小時或以下
六小時或以下 八小時或以下
八小時或以上

5.) 請問你在星期一至五會於甚麼時段光顧？

- 上午 7 時至下午 2 時 下午 2 時至晚上 7 時
晚上 7 時至晚上 11 時 晚上 11 時至上午 7 時 冇定

6.) 請問你在假日（即星期六及假日）會於甚麼時段光顧？

- 上午 7 時至下午 2 時 下午 2 時至晚上 7 時
晚上 7 時至晚上 11 時 晚上 11 時至上午 7 時 冇定

7. 請問你每次的消費約？

\$25 或以下

\$50 或以下

\$80 或以下

\$120 或以下

\$150 或以下

\$150 以上

7.) 請問你通常會在遊戲店做甚麼？

打機

上網瀏覽網頁

ICQ

其他 _____

8.) 請問你光顧網絡遊戲店的原因是？（可選擇多項）

陪朋友

打機

消磨時間

認識朋友

其他（_____）

9.) 請問你通常會否結伴到這類遊戲店？

會（人數：約____人）

否

10.) 家人是否知道你光顧這類遊戲店？

知道

不知道

11.) 個人資料：

男

女

8 歲或以下

9 至 12 歲

13 至 15 歲

15 歲以上

學生

全職工作

兼職工作

待業

多謝合作

地區 _____

遊戲店名稱 _____

IV. 網店觀察報告撮要

最近，全港各區的網絡遊戲店(或稱網店)之數目不斷增多，吸引不少兒童及青少年長時間，甚至通宵達旦流連。對於這一現象，明愛青少年及社區服務轄下七個青少年服務單位，分別在各區進行實地觀察調查，搜集一些網店的營運環境資料，目的是增加社會大眾對網店的了解。觀察調查的工作由明愛青年義工和前線社工根據「**網絡遊戲店觀察表**」進行。由工作小組將資料總結而寫成以下報告。

觀查目的： 探討有關網店內的營運設施及消防設備

觀察對象： 港、九、新界各大小型網店

觀查方法： 以實地觀察形式進行，青年義工經社工簡述後並根據問卷指引網店觀察，收集有關網店的情況。

觀查日期： 由 2002 年 6 月 19 日至 6 月 29 日

觀察資料總結：

因爲人力資源的限制我們只可以作抽樣調查。我們在全港九個區域，包括：屯門、將軍澳、黃大仙、長洲、荃灣、觀塘、西環、銅鑼灣及灣仔區的網店進行實地觀察。

我們在全港九個區域，總共觀察了 46 間網店。以下分析的內容以此爲基礎。

(1)面積及電腦數目：

面積	約由 100 至 1500 平方呎	極端例子：
電腦數目	最多：90 台 最少：8 台	約 300 平方呎但裝有 39 台電腦，則每機只佔 7.7 平方呎的空間。

在是次實地觀察調查的 46 間網絡遊戲店中，店舖的面積分別約由 100 平方呎至 1500 平方呎；而所設有的電腦數目亦由 8 台至 90 台不等。

(2)電腦設備：

電腦設備	有 (百分比)	沒有 (百分比)	總數
電線是否安全裝設 (備註)	31 (67.4%)	15 (32.6%)	46
獨立電插座	22 (47.8%)	24 (52.2%)	46

根據觀察結果顯示，發現有超過三成(32.6%)的網店未有裝設安全的電線設備。另外，在調查中，發現超過半數(52.2%)的網店，未有給每座電腦安裝獨立電插座。

備註：電線是否安全裝設是指在觀察的網店中，電腦接駁電線是否隨意散落在電腦桌、地上，或是將只將電線掛在牆上而未有套上任何膠喉/鐵喉等。

(3)採用之顯示屏：

採用之顯示屏	網店數目 (百分比)
陰極顯示屏(CRT)	12 (26.1%)
液晶體顯示屏(LCD)	34 (73.9%)

從觀察報告得知，有接近三成 (26.1%) 的網店，仍然使用陰極顯示屏。

(4)消防設施：

消防設施	有 (百分比)	沒有 (百分比)
逃生門	16 (34.8%)	30 (65.2%)
灑水系統	24 (52.2%)	22 (47.8%)
滅火筒	25 (54.3%)	21 (45.6%)
出路指示燈	17 (37%)	29 (63%)

觀察中顯示，發現有六成多(65.2%)的網店並未設有逃生門。而有接近五成 (47.8%)的網店完全沒有裝設消防酒水系統。至於滅火筒設備，其中有超過四成多(45.6%)網店未設有任何滅火筒。另外，被觀察的網店中，更有超六成(63%) 沒有裝設出路指示燈。

(5)吸煙情況：

吸煙情況	網店數目 (百分比)
禁止吸煙	3 (6.52%)
可以吸煙	39 (84.8%)
設有吸煙區	4 (8.7%)

有超過八成(84.8%) 被觀察的網店可以吸煙，只有不足一成(6.52%)的網店是禁止吸煙，另外，有 4 間(8.7%)設有吸煙區。

(6)年齡限制：

年齡限制	有 (百分比)	沒有 (百分比)
	3 (6.5%)	43 (93.5%)

根據觀察調查，有九成多(93.5%)的網店不設任何年齡限制。

(六) 網絡遊戲店觀察報告總結

1.) 關於網店的面積及電腦數目比例：

因現時尚未有對網店面積及電腦數目比例之限制，故根據統計數字顯示，各網店中的空間比例很參差，可由每人約有 16 平方呎的空間至最少的每人僅有約 7.7 平方呎的空間(在 300 呎的鋪位中有 39 台電腦)以供使用，可反映出店中的擠迫情況。

擠迫的環境容易導致不少問題發生，如使用者身體沒有足夠空間伸展、因爭取使用空間而起的衝突、或意外發生時所引起的逃生問題等。此等情況或許可以在審核網店的經營時，訂下面積及電腦數目比例之準則，使每台電腦之間，有足夠的空間讓使用者伸展，並有合適寬度的走廊，改善逃生問題。

2.) 關於網店中電腦設備：

由於電腦需要使用電線以獲得電源，並有不同的傳導線將其他的硬件連繫，以進行訊息的傳送。假若沒有妥善處理這些電線及傳導線的鋪設，將會十分危險。根據統計數字顯示，有約三成（32.6%）的網店，於電腦電線的裝設並不合乎安全標準，例如：電腦接駁電線是否隨意散落在電腦桌、地上，或是將只將電線掛在牆上而未有套上任何膠喉/鐵喉等。電線散落在地上，一方面容易令使用者不小心絆倒（因大部份網店的燈光不足），另一方面導致漏電的機會也大大提高。

另一個值得關注是電腦的電源插座問題。根據統計數字顯示，有超過一半（53%）的網店，並非每部電腦有其獨立的電插座，而是兩部或以上共用一個拖板或電插座，這無疑是非常危險的安排。主要是容易導致搶電、電線過熱等問題，亦是發生火災的其中一個重要原因。由於店中的電腦大部份是長時間（每日超過 12 小時）開啓電源，對電插座的負荷實是不可忽視的安全問題。

3.) 關於網店中採用之顯示屏種類及與使用者眼睛之距離：

根據統計數字顯示，現時約有三成（27%）的網店仍使用傳統之陰極顯示屏（CRT Monitor），且絕大部份沒有加上過濾鏡（Filter），以減低對使用者眼部的刺激。長期使用會有頭痛、頭暈等感覺，影響健康。故若有關

的網店如加上過濾鏡、或將其轉換為液晶體顯示屏（LCD Monitor），可減少對使用者眼睛及健康的不良影響。

除顯示屏的種類外，使用者眼睛與顯示屏的距離，也具深遠的影響和不可忽視。主因是網店的空間不足，除未有足夠空間讓使用者伸展身體外，對眼睛也會構成損害。根據觀察，電腦顯示屏與使用者之間的距離，僅有約1呎至1呎半，使用者更是高度集中精神觀看顯示屏上的內容，故未有足夠的距離可讓眼睛休息。

4.) 關於網店中消防設施：

在本年6月，北京網吧火災釀成慘劇，使本港的網店對消防安全的要求響起警號。而透過統計數字顯示，本港仍有不少的網店是未能符合消防安全條例指引的。以下分別就逃生門、出路指示燈、灑水系統及滅火筒等消防設備作分析：

46間被觀察的網店中，有超過六成是沒有逃生門（65.2%）及出路指示燈（63%）等消防設備。一些規模較小的網店，更設在舊式樓宇的閣樓，只有大門進出，如火災發生，後果將非常嚴重。此外，絕大部份的網店正門被貼上各式海報或貼紙，使未能透光，缺乏出路指示燈，將大大減低了逃生的機會。

除此之外，有接近五成的網店是未有裝設灑水系統（47.8%）及滅火筒（45.6%），這充分反映店主對消防安全意識不足。當火勢初起時，滅火筒往往是最方便和簡易的滅火設備；若火勢未能控制時，又店內沒有灑水系統，火勢將更難控制。即使部分據報裝有灑水系統設備的網店，也是止於商場的中央灑水系統，而未設有獨立的灑水系統。因此，增加市民對消防安全的意識及對此類店舖有關消防條例的監管是需要的。

5.) 關於網店的吸煙及年齡限制問題：

在我們的觀察中，超過八成（84.8%）的網店內可以吸煙。另外，只有不足一成（8.7%）的網店中設有吸煙區。同時，觀察中亦發現有超過九成（93.5%）的網店對入場顧客沒有設有任何年齡限制。基於以上兩點的觀察，我們關注的是兒童及少年在這些未有任何年齡及開放時間管制的網店，容易受到不良影響，包括吸煙、講粗口、閱覽色情資訊、及長期沉迷打機等。

香港明愛青少年及社區服務
網店調查工作小組
網絡遊戲店觀察表

地區： _____

1. 面積	約	平方呎
2. 電腦數目		台
3. 電腦設備	a. 電線是否安全裝設	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	b. 獨立電插座	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
4. 採用之顯示屏 CRT-傳統之陰極顯示屏 LCD-液晶體顯示屏	a. CRT	<input type="checkbox"/>
	b. LCD	<input type="checkbox"/>
5. 消防設施	a. 逃生門	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	b. 灑水系統	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	c. 滅火筒	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	d. 出路指示燈	yes <input type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
6. 吸煙情況	a. 禁止吸煙	<input type="checkbox"/>
	b. 可以吸煙	<input type="checkbox"/>
	c. 設有禁煙區	<input type="checkbox"/>
7. 有沒有年齡限制	有 <input type="checkbox"/>	無 <input type="checkbox"/>

V. 個案研究

個案訪問撮要一. 亞標 (假名)

- (一) 阿標現已 13 歲，男性。就讀於中一，成績一般。
- (二) 他今年一月開始到網店玩打機。通常是與同學於放學後到網店玩。每次玩 2 小時。但星期六、日則是下午或晚上 6-8 時去玩。
- (三) 阿標覺得到網店可以一班朋友一齊同玩一遊戲，好過自己一個人在家玩。在家很孤獨。
- (四) 每次消費 \$40- 差不多是整天的零用錢。因為零用錢少，所以有時朋友會請他打機。有時不夠錢用，他會偷媽媽的錢。
- (五) 媽媽知道阿標在網店打機，擔心他會學壞。但他並不認為如此。
- (六) 網店內有人食煙，阿標自己都有食，他亦有在網店講粗口。阿標認為網店並不複雜，因為玩機的大部份是中學生及其中有小部份小五小六學生。所以他亦不會壞得去那裏。
- (七) 上網店玩後，阿標覺的與同學較以前多了傾偈 friend 了很多。
- (八) 他覺得學業比以前差了，因為沒時間做功課，現在回校才抄同學功課。
- (九) 他覺得上網店後與母親的關係差了，時有吵架；但與哥哥的關係則沒有分別。
- (十) 阿標認為去得多網店不好，因會影響與媽媽的關係及影響學習。

個案訪問撮要二. 阿龍(假名)

- (一) 被訪者阿龍，男，16 歲，讀中二，每月零用有 900 元
- (二) 阿龍約一年前開始跟朋友到網店玩，現在約一星期去 2 至 3 次，每次大約玩 6 小時。在網店主要是玩網上聊天及 Online Game，與朋友一起玩，有時會感到很刺激。
- (三) 若在晚上 10:00 後到網店玩，阿龍便多會玩通宵，有時就算沒錢，也會「撬」朋友玩。
- (四) 問及他每月會用多少錢在網店，阿龍表示沒有一定，若有錢便會玩多一些。家人都知阿龍到網店玩，但沒有理會。
- (五) 阿龍對網店的印象是「好黑」、「幾好」、「可以做自己想做 D 滙」、「又可以同 D Friend 一齊又有蒲點，好過 D 街俾警察查身份證，又唔駛俾蚊咬」。阿龍承認有「古惑仔」在網店玩，但他以為「邊度到有古惑仔，最多唔好同佢俾嘈咁多」。

- (六) 阿龍更表示，有時會在網店結識到一些朋友兄弟，有時有事找他們幫手都會願意。另外也覺網店可擴闊生活圈子。但有時跟在網店認識的朋友出外玩，便少了同本來的友玩。有時因在網店玩得太晚，起床遲了便沒有上課。至於成績，阿龍覺得與到網店玩之前差不多。

個案訪問撮要三. 亞明(假名)

- 一)被訪者是位男性，今年 15 歲，讀中二，每月零用錢有 1200 元
- 二)亞明在升中二後才開始去網店玩，現時每月一次，每次玩大約三個小時，主要是打機，每次都有同學陪同，每次都是假期一早去玩，每次 40 元左右，亞明的家人都不知道他去上網打機，但亞明其實覺得上網打機都很悶。他去的時段通常很清靜，去玩的人不多，但亦有一些不守規矩的人，亞明選人少時候才去，所以不怕學壞。
- 三)去上網打機對同學及朋友關係無乜影響，但因為要問家人聖錢，就差 D。功課無乜影響，溫書差 D，而且無咁多時間陪女友。
- 四)我以前都經常出街，通頂，亦唔覺得咁有乜唔妥，而家覺得網店都幾有氣氛。會繼續去。

個案訪問撮要四. 亞朗 (假名)

- (一) 被訪者亞朗，男，15 歲，讀中二，每月零用錢有 1500 元
- (二) 亞朗在去年暑假才開始到網店打機，初時每天都去，現在上學，每星期去 2~3 次，平時白天去玩約 3 小時便離開，但假期即玩「通頂」(通宵 12 小時)。他主要會在網機店打機和聽歌。
- (三) 亞朗通常都是與朋友或同學一起去網店的，一星期總有一次會玩通宵，每月花在網店的消費約 500 元，家人也知道的，且沒有反對。
- (四) 亞朗表示在網店內很嘈吵，空氣也污濁，裡面有些人有黑社會背景，但他卻不認為自己會在那裡學壞。
- (五) 亞朗意識到自己去了網店後，與某些朋友的關係明顯地疏遠了，上課也會「無心機」，成績退步了。
- (六) 亞朗表示從前也有出街玩和「通頂」，亦唔覺得有甚麼不妥。現在在網店玩 Online Game 覺得很好玩。他承認會在網店講粗口、吸煙，甚至打架，但覺得自己本來便是這樣，沒有受網店的影響。

個案訪問撮要五. 阿值 (假名)

性別：男性

年齡：15-16 歲(中二)

每月零用錢：上課每天三十元(包括午餐和車費)

不是上課要次次問家長取

一)多數在下午放學去一至兩小時，有些同學則在午飯時間偷偷去玩。每次消費 20-30 元。最少由七或八歲已開始到網吧玩，主要玩打機。但家人沒有額外給錢他們到網吧玩，所以有時要犧牲午餐的費用在網吧上。部份是每週去兩至三天，亦有幾位是日日都在網吧。最多逗留時間約為十二小時。

在網吧的主要目的是打機，上網 ICQ、上 yahoo 玩桌球。通常會和校內的”Friend”一起去。(同班那些叫同學，而不同班但一起玩那些叫 Friend)。多數是星期六、日去網店玩。但是班內有同學是以 lunch 那段時間去的。有些會通宵，但不多，通常是一個月一、兩次，通頂會好”眼訓”。他每月大概去網吧 20 次，大約 70 小時。

大部份同學/朋友的家人都知道去網吧。但多數家長都沒有什麼表示。有時家人會說家裡也有可上網，為什麼到網吧。青年會解釋在網店除了上網外，還有打機，網吧的速度較快。好玩些。

一些較大的網吧，可以有一間專房，讓幾位朋友一起玩 On-line Game，較好玩。部份網店則過份擠迫，道路也狹窄，Game 的音響聲音好大，但聽慣了，不覺好嘈，冇乜嘢。唔覺得到到網吧會學壞，因為祇是打機，冇人走過來”撩”你，好少機會會學壞。

因為是留班生，被班主任針對，才去網吧玩，但其實有時去網吧都唔知玩乜，都好悶，悶到要到 yahoo 玩桌球，玩桌球在家也可以，祇是悶。主要是和 Friend 一起便去一下。

阿值覺得去網店時間太多，令他的學業成績是差了，上學也是無心機。因為和 Friend 一起才去網店，所以，無需改變這些行爲。

網店有人講粗口、食煙。自己因好奇而跟著食煙，每天祇食一、兩支。但阿值並覺得是因去網店而影響他開始吸煙。

個案訪問撮要六. 大強 (假名)

一) 基本資料

性別：男性
年齡：15 歲
就讀年級：中三
每個月零用錢：\$1500

二) 光顧網店情況：

大強由 2001 年開始到網店玩，現在他每星期一至五均會到相約朋友或同學到網店消遣，平均每次逗留一至兩小時。即為每月在網店內所用的時間大約為四十小時左右。他更直接承認到網店玩除為了打機外，另一個目的是為了「溝女」(識女仔)。雖然他稱自己每月在網店所消費的大約三百多元左右，但有時會因為「玩通宵」而令所消費有所增加。另外雖被家人知道有到網店消遣，但父母則未有任反對。

經過年多在網店消遣的經驗，網店所帶給大強的印象是一所「一班人打機、嘈吵、煙霧瀰漫」的地方，而他亦知道當中會有些是「黑社會曳仔」。

三) 網店的影響：

大強表示，自去網店玩之後，與同學、朋友關係變得較以往「更良好」；而與家人關係亦由以往「不良好」，因為到網店玩後，轉變得「良好」。但在學業成績及操行方面，他表示在上網店以前情況是為「一般」，但因著上網店，令到身體較以往變得「容易疲倦」，導致上堂時精神不足，甚至「經常會在堂上睡覺，因而被老師責罰」。他續稱，除了上學時精神受影響外，其餘時間亦「沒有心機做功課及溫習」。另一方面，大強自覺地受到上網店影響的是「與女朋友」的關係，大強稱以往與女朋友關係一直「良好」，但因為上網店玩，作息時間變得混亂，令兩人關係變得「不好」。

對於大強來說，以前亦「有出夜街、通頂」的習慣，到網店玩後，這種習慣只是轉移地點而已，所以大強覺得未有改變這些「出夜街、通頂」行為的必要。因為最吸引大強使其這種生活模式得以持續的是「可以一班朋友一齊出來玩」。

個案訪問撮要七. 志偉 (假名)

一) 基本資料：

性別：男性
年齡：15 歲
就讀年級：中二
每個月零用錢：\$1500

二) 光顧網店情況：

志偉由中二才開始到網店玩，平均每個月到網店兩、三次，**但每次最多逗留時間為十小時**，即每個月花在網店的時間二十多小時，每個月消費則只需二百元左右。而志偉到網店的主要目的除了打機外，到網店「飲野」及「閒坐」亦是他另一目的。一般來說，他會找「朋友一起」，由晚上十一時至通宵均留在網店玩。雖然在外通宵，家人並沒有任何反對，以致志偉可繼續到網店玩。

志偉坦言，網店給他的感覺除了「很嘈」外，黑社會、曳仔亦經常在網店內出現，「大把曳仔」是網店另一個「特色」。他認為，若在網店內流連，「會容易學壞」。

三) 網店的影響：

在比較去網店玩前後對他與同學及朋友關係之分別，志偉認為以往「好 friend」，縱使去網店後，情況亦一樣。而與家人關係，一直以來都是「一般」，到網店玩後，情況未見有任何太大的轉變，維持「一般」。

至於學業成績及操行方面，志偉稱，以往在未上網店玩以前，學業成績都是「較差」；但在上網店以後，堂上變得「容易恰眼、疲倦、無心機上堂」，連課後，對做功課及溫習更提不起勁，成績自然「更差」。

另一項志偉認為最明顯的影響，是金錢方面，自從到網店後，因長期消費，使志偉變得「窮左」。

其實志偉一直有出夜街、通頂的習慣，縱使現在因為到網店玩而令自己上學時精神狀態受到影響，他似乎覺得「未有改變的必要」。

而當中最吸引志偉的，是可以「成群人玩」，亦因為此，就算學業「每況愈下」、「越來越窮」，他仍維持到網店消遣。

對於網店內，志偉肯定表示「一定有人講粗口、食煙」，但他卻深信自己「不會受到任何影響」，先前他說「若在網店內流連，會容易學壞」，只是「對別人而言的」。這似乎反映他對其個人的自律性頗具信心。

個案研究的總結

我們抽選了 7 個學生作為個案研究的對象，很明顯地，他們受經常長期到網店的行為的影響，令到他們的正常生活起了負面的變化。有關影響簡述如下：

- (1) 長期長時間到網店玩打機，會嚴重影響那些兒童/青少年的學業成績。這是因為太沉迷打機，將溫書、做功課的時間浪費了。另一方面，沒有足夠的睡眠，所以上堂的時候便沒有精神，甚至打瞌睡。
- (2) 部份網店有人吸煙，講粗口及不良朋輩，兒童及青少年長時間在網店流連，會因噪音和吸二手煙影響健康外，亦很可能因此而受感染或接受了吸煙、講粗口不良的行為。
- (3) 大部份父母都未曾留意到子女長期流連網店的不良影響，但亦開始有個別青少年因用多了錢、偷父母金錢、學業成績下降等，而容易造成爭吵磨擦，令子女與父母的關係惡化。

我們注意到經常到網店的行為並非令到兒童及青少年的正常生活起了負面的變化的唯一因素，但我們從個案分析中得出的結論是：長時間，尤其是通宵達旦流連於網店，會令兒童及青少年的問題惡化。

香港明愛青少年及社區服務
「青少年光顧網絡遊戲店」個案訪問指引

一. 基本資料：

性別/年齡/就讀年級/工作情況
每個月零用錢

二. 光顧網店情況：

- 幾時開始去網店
- 每週次數(包括周日、星期一至五?)
- 每次最多逗留時間
- 在網店做些甚麼，如：打機、收 e-mail、識朋友，主要目的?
- 通常與誰人一齊去?
- 甚麼時間去?是否常通宵?
- 每個消費在網店?
- 家人是否知道?准許?
- 你對網店的印象?
- 很嘈吵?空氣污濁?

三. 網店的影響詳情

- 與同學關係/與朋友關係/與家人的關係(父母兄弟姊妹等)/學業成績/操行
- 以前是否有通頂、出夜街?
- 是否覺得要改變這些行爲?
- 覺得網店怎樣吸引你?
- 在網店內是否有講粗口、食煙、打交的行爲?自己是否也受影響?怎樣影響?

VI. 家長要留意的事項

(一) 青少年迷上網絡遊戲，就如一些朋友迷上聽歌、唱 K、打波一樣，是成長時

常有的現象，問題是青少年能否有所節制，與及迷上玩網對日常生活、社交、學習及健康有多少不良影響。

(二) 父母如果留心觀察，青少年長期上網打機可能會出現以下徵狀：

1. 身體不適，最常見為頭痛頭疼、手腕疼、腰背疼、眼倦、無力、視力模糊等；
2. 身心徵狀：緊張、煩躁、焦慮、不安、睡眠障礙、食慾下降、思維遲緩、集中力減弱等；
3. 社交及學習：可能社交退縮，他們只與一齊上網的朋友一起、學業退步、與家人關係轉差(例如用諸多藉口、逃避課外活動、避與家人相處等)；

(三) 父母能夠採取的策略是預防勝於補救，在問題未形成之前有所部署，開始有問題立即處理，出了事亦不會怨天尤人，能積極面對問題尋求援助。

積極預防：為孩子提供多元化學習機會，給孩子多些選擇機會，有多元興趣，自然不會執迷單項活動。

明白、引導及控制：孩子可能未夠自制力，父母不宜強行用權來制止，應多陪同一起玩，從中建立互信，透過自己的節制向孩子顯示，玩遊戲是可以一起節制的。另外，亦可配合對零用錢及自由時間的控制或非物質的獎勵來引導孩子改變。

補救方法：假若孩子已沉迷、不受管教，父母要冷靜，嘗試了解孩子失控、自己失望的成因，找專業社工的意見，因為沉迷上網可能是興趣、可能是朋輩至上、可能是逃避學習壓力或對家庭不滿的徵狀，父母處理的方式亦有不同。而且孩子長大了，以前有效的一套，亦未必再有效，父母亦需與孩子共同成長。

VII. 長期玩電腦遊戲可能引致的健康問題

(一)RSI 重複性勞損

「電腦綜合症」這個話題最近在世界各地非常普及，有些地方甚至已訂下法例，要求連續對著電腦操作 1 小時後，必須休息 10 分鐘。雖然這辦法很有效，但當玩網上遊戲精神集中時，要抽身休息似乎比較困難，所以電腦保健都是要靠自己。

電腦對人體造成的影響可分為直接及間接兩種，直接的影響通常是由於不適當使用電腦有關，而間接的損害通常是由於長時間對著電腦，沒有適當的休息而造成。正所謂預防勝於治療，很多電腦綜合症其實是可以預防。

最常見電腦影響人體的問題相信就是 RSI 了，RSI 全寫是 Repetitive Strain Injury，中文譯名為重複性勞損。顧名思義是因為長期高速、單一、重複做某一些動作而成，因為操作電腦時，身體經常維持著同一姿勢，容易導致肌肉骨骼系統的疾患，當中以腰、肩、肘、手、手腕等部位最常見。據台灣勞委會研究指出，每天使用電腦超過六小時，可能會造成無力、渴睡、視力模糊、肩頸疼痛等疾狀。

1.1. 手部的影響

RSI 出現在手腕的情況(如腱鞘炎，俗稱筋膜炎)，通常都與滑鼠及鍵盤有關。手腕在打字是擺放得不好，或是長期使用一些不合手型的滑鼠，由於鍵盤上的鍵位非常密集，而且鍵鈕有一定的彈力和阻力，長期按鍵會對手指和上肢做成傷害。重複不斷的動作可能會讓手部因關節疲勞，而造成手腕血管狹窄引致手部麻痺，更嚴重的可能會導致網球肘、骨節炎、關節磨損等較難痊癒的問題。

1.2. 身體其他部位的影響

RSI 其實還會在椎神經、頸部、肩膊及腰部等地方出現，上網玩遊戲時因為坐姿、操作姿勢不正當亦會引起，人們玩遊戲時集中力大都放在眼前的熒幕上，相對便會忽視自己身體的警告。長時間坐姿不正確除了會引發 RSI 外，還會引起坐骨神經痛、頸椎炎等。

病徵

如過發覺手腕疼痛、頸肩酸痛、椎神經不舒服、身體肌肉緊繃、頸部及腰部僵硬酸等，那麼大家便要立刻去做身體檢查，以免造成更嚴重的傷害。

(二)眼部影響

眼部相信是另一個電腦對人體造成傷害較為常見的器官，通常都是由於對住熒光幕時間太長而造成。傳統 CRT 芒是利用電子槍發射電子束產生圖像，雖然暫未有證據證明會引致青光眼、視力衰退、看到雙重影像及對光敏感等病態，但欲能導致電腦視覺綜合症(Computer Vision Syndrome)。病因是由於電腦以圖素或小點組成，眼睛難以保持焦點，使用者在不斷聚焦的情況下，使眼部肌肉負荷過重。另外，過量的熒幕反射光亦會減低影像之清晰對比，引至不必要的眼睛疲勞及困倦，而且經常需要調校頭部位置來避開反射光，引致頭痛、背痛及肌肉緊張。眼睛眨動次數在使用電腦時會較正常少一半，因而出現乾涸。

2.1. 電腦視覺綜合症

病徵

如果眼部疲倦（包括眼臉或額頭沉重）、不適、乾涸、刺痛、痕癢及流眼水、難以集中精神、視覺模糊、頭痛、背痛及肌肉抽搐等，可能已患上電腦視覺綜合症，要快看眼科醫生了。

預防方法

要保護視力方法都很多，第一當然要避免長時間連續操作電腦，而操作時眼睛與屏幕的距離應要有 35-60 厘米，同時視線盡量保持平視或輕度向下注視熒幕，這樣可使眼球暴露於空氣中的面積減到最低，減低乾澀的情況。另外，室外光線要適宜，不可過亮或過暗，避免光線直接照射在熒光屏上，而產生干擾光線，使眼睛受到更多的外來刺激。

(三) 電腦視覺綜合症

3.1. 輻射的影響

雖然低能量的輻射並不會對人體健康帶來太大的影響，不過如果每天都長期對著低輻射未必是好事。據研究輻射會對人體造成細胞纖維維化、荷爾蒙不正常、鈣質大量流失，而更甚者會引發癲癇、異常妊娠(孕婦)、高血壓心臟病、電磁波過敏症等，不過暫未有證據證明電腦低能量輻射線和低頻電磁輻射會引發這類病徵。另外，熒幕表面儲存大量靜電，使灰塵集聚起來，當臉部和手的皮膚接觸到這些灰塵時，便容易發生斑疹，嚴重者更會引起皮膚病。

預防方法

在使用電腦時，最好與熒幕相距 35-60 厘米，這樣輻射的影響也可減到最低。另外，在選擇芒時最好選用低輻射、符合 ISO 安規認證的產品，LCD 芒輻射較低。當然或者可選擇裝置有消除輻射線功能的護目鏡的芒。

(四) 電腦視覺綜合症

4.1.精神和心理壓力

電腦對人體其實還會造成一些間接的影響，通常都是由於長時間無節制地花大量時間和精力，在 Internet 上打網上遊戲、ICQ 等，久而久之會造成神經衰弱、頭部酸脹、機體免疫力下降等的問題。在台灣這種病態叫做網絡綜合症，如果不好好處理，還會誘發一些精神病，不過都是很後期的事，但很容易會喪失自信，內心時常緊張、煩躁、焦慮不安。

4.2.病徵

如果大家發覺經常情緒低落、興趣喪失、睡眠障礙、生理時鐘紊亂、食慾下降、體重減輕、精力不足、思維遲緩、精神運動性遲緩和容易激動等，那麼大家最好要注意一下。

預防方法

其實精神壓力並沒有甚麼辦法可以預防，最主要的還是要看自己，看看懂不懂在適當時間釋放自己，當然準時的飲食習慣、充足的睡眠及早睡早起，都是預防的有效方法。

(五)呼吸系統毛病

長期在人多、空氣不流通地方打機，如果再加上二手煙及電腦釋出的污染物，會使肺功能受損。而對哮喘及過敏症患者更會造成呼吸困難，所以大家要注意一下。

撮錄及改編自：

電腦廣場(實用天書 VOL.16，18.06.2002)

電腦保健教育手冊

VIII. 參考資料：中國內地申辦網店業務之地方性法規

(A) 節錄《上海市公眾電腦屋管理辦法》

第九條(經營條件)

(一)與公眾信息網絡聯網的計算機數量不少於 20 台；(二)營業場地面積不少於 50 平方米；場所建築結構安全、合理；消防設施齊全、有效；營業場地面積大於 100 平方米的，應當具備安全通道；(三)網絡維護管理技術人員不得少於 2 名，並應指定安全責任人，配備專職或兼職的安全員；(四)管理制度齊全；(五)新辦企業應具備工商行政管理部門核准的《名稱預先核准通知單》

第十條(經營要求)

(一)公眾電腦服務營業應當在室外統一安裝“公眾電腦屋”字樣的標籤；《代辦証》、《准營証》、《合格証》和《營業執照》必須在室內醒目的位置；(二)從業人員應當具有《公眾電腦屋從業人員服務合格証》；(三)安全責任人應當持有公安機關頒發的《上海市計算機信息系統安全專項培訓合格証》，安全員應持有公安機關頒發的《上海市計算機信息系統安全員資格證書》；(四)明碼公布收費價格；(五)對收發電子郵件、使用國際互聯網服務的顧客，應當登記收發電子郵件、使用國際互聯網服務的起始，結束時間及能證明其身份的有效證件，登記紀錄應當保持三年；(六)經營者必須每季度向市信息辦匯後經營情況。

第十一條(禁止行爲)

公眾電腦服務的經營者和顧客，不得從事下列行爲：(一)利用公眾信息網絡進行危害國家安全、泄露國家秘密等違法犯罪的；(二)制作、復制、查閱、傳播迷信、淫穢、色情、暴力、凶殺、恐怖等影響社會並侵犯社會公共利益、公民合法權益不良信息的；(三)利用計算機進行賭博活動的；(四)利用電腦從事光盤、軟盤遊戲和向未成年人提供網上娛樂活動的；(五)從事危害計算機信息網絡安全活動的；(六)未經通信行業管理部門批准經營電信增值業務的；(七)將公眾電腦屋轉讓他人經營的。任何單位和個人發現前款所列的情況，應當及時向表關主管部門報告。

(撰自 上海市信息化辦公室 www.shanghaiit.gov.cn)

(B)節錄《廣東省出台規定明確網吧安全由公安部門直接負責》

《暫行規定》規定，“網吧”是指通過計算機等設備與公共信息網絡聯網，向消費者提供上機學習、信息查詢和信息交流等計算機信息服務的營業性場所，由公安機關公共信息網絡安全監察部門負責“網吧”的網絡安全管理工作；經營，必須持有公安機關消防部門核發的《消防安全檢查意見書》公安機關公共信息網絡安全監察部門核發的《“網吧”網絡安全審核通知書》和工商行政管理部門核發的營業執照。

《暫行規定》還專門指出申辦“網吧”應具備幾項條件和申辦程序：與中小學直線距離不得少於 200 米；入口處設有“消費者不得玩電腦遊戲”和“營業時間為早上 8 點至凌晨 2 時”的標示牌；營業場地安全可靠、設施齊全與公共信息網絡聯網的電腦數量不得少於 30 台、每台電腦佔用面積不得少於 3 平方米；配備技術人員和網絡安全管理負責人，建立完善的安全管理制度；計算機網絡安裝病毒防治和“網吧”安全管理系統。

該《暫行規定》規定，任何單位和個人應當遵守國家法律、法規和有關規定，不得從事危害國家安全、泄露國家秘密、侵犯國家、社會、集體利益和公民合法權益的活動；不得利用計算機信息系統制作、復制、查閱、傳播煽動顛覆國家政權，推翻社會主義制度；不得分裂國家、破壞國家統一；不得捏造或者歪曲事實，散佈謠言，擾亂社會秩序；不得宣揚封建迷信、淫穢、教唆犯罪等，公然侮辱他人或者捏造事實誹謗他人；損害國家機關信譽的信息。任何單位和個人不得危害計算機信息網絡安全的活動。違反規定的，依照有關法律、法規予以處罰；構成犯罪的，依法追究刑事責任。

(2001-03-08 南方都市報)

IX. 鳴謝

鍾劍華先生 ~ 香港理工大學應用及社會科學學系助理教授
阮嘉毅先生 ~ 兒科專科醫生
涂謹申先生 ~ 立法局議員
黃成智先生 ~ 立法局議員
黃克廉老師 ~ 佛教何南金中學副校長
至德公立學校
李求恩紀念中學
伍華書院 – 中學部
樂善堂王仲銘中學
中華基督教會基協中學
中華基督教會扶輪中學
聖言中學
瑪利諾中學
「迷網」聚焦小組
蘋果日報
星島集團
各單位參與調查的同工及義工

※ 排名不分先後 ※

X. 工作人員名單

顧問：陳秀嫻博士
香港明愛社會工作部部長

陳美潔女士
香港明愛青少年及社區服務協調總監

工作小組：陳志光，張仲大，劉露強，朱伯威，吳惠敏

「迷網」青少年聚焦小組：劉詩恩，蔡家欣，陳子晴，阿恩，阿豆，
阿君，家欣，阿英，阿芝，阿婷，阿邦，阿珊。

網店問卷調查資料分析小組：馮慶球，李緹瑩，彭麗君

網店實地觀察資料分析小組：吳惠敏，梁炳銓

個案訪問員：梁錦萍，嚴柳芬，黃智嫻，彭智聰，馮慶球

參與調查研究單位：屯門明愛青少年綜合服務
黃大仙明愛青少年綜合服務
德田明愛青少年綜合服務
長洲明愛青少年綜合服務
赤柱明愛青少年綜合服務
梨木樹明愛兒童及青少年中心
石塘咀明愛兒童及青少年中心
香港仔明愛外展社會工作隊
屯門明愛外展社會工作隊
黃大仙明愛外展社會工作隊

文字處理：梁惠萍

出版：香港明愛青少年及社區服務

地址：香港堅道二號明愛大廈一三五室

電話：2843 4694 傳真：2522 4633 電郵：ycsco@caritassws.org.hk

網址：ycs.caritas.org.hk

出版日期：2002年7月

編印數目共1,000本（非賣品）

【歡迎翻印或轉載本資料冊之任何內容，但須註明出處】

XI. 香港明愛青少年及社區服務單位

香港仔明愛社區中心
香港仔田灣街二十二號
2552 4211 / 2555 7411

長康明愛兒童及青少年中心
新界青衣長康青盛苑 A 翼二樓
2497 2869

明愛賽馬會黃大仙青少年綜合服務
九龍東頭村耀東樓地下
2382 0265

堅道明愛社區中心
香港堅道二至八號明愛大廈
二樓
2843 4652

梨木樹明愛兒童及青少年中心
新界荃灣梨木樹第二座
三至四樓
2425 9348

香港仔明愛外展社會工作隊
香港仔田灣街二十二號
2552 0797

九龍明愛社區中心
九龍太子道二五六號 A
2339 3718

沙田明愛青少年中心
新界沙田穗禾苑穗禾商場二樓
F18 室
2601 1444

屯門明愛外展社會工作隊
新界屯門蝴蝶村蝶影樓地下
2463 3139

明愛莫張瑞勤社區中心
香港堅尼地城蒲飛路二十七號
2816 8044

石塘咀明愛兒童及青少年中心
香港西營盤第三街
200 至 208 號地下高層
2546 1053 / 2546 1071

黃大仙明愛外展社會工作隊
九龍東頭村耀東樓地下
2382 0265

荃灣明愛社區中心
新界荃灣城門道九號
2493 9156

長洲明愛青少年綜合服務
香港長洲龍仔村一號
2981 1124

屯門明愛青少年綜合服務
新界屯門兆禧苑二樓
2441 2225

牛頭角明愛社區中心
九龍牛頭角安德道一號
2750 2727

赤柱明愛青少年綜合服務
赤柱佳美道赤柱廣場五樓
2523 5187

明愛容圍中心
(青少年濫用藥物輔導服務)
新界屯門蝴蝶村蝶影樓地下
2466 3132

德田明愛青少年綜合服務
九龍藍田德田村德敬樓一樓
2772 3198 / 2772 3199

沙田明愛幼苗培育計劃
新界沙田文禮路十八至廿四號
2691 7173

香港明愛青少年及社區服務協調辦事處
香港堅道二號明愛大廈一三五室
電話：2843 4694
傳真：2522 4633
電郵：ycsco@caritassws.org.hk
網址：ycc.caritas.org.hk