

2023「元宇宙迷因梗圖媒體識讀」記者會

2023台灣青少兒美感素養與上網趨勢報告

計劃主持人

黃葳威 博士

國立政治大學傳播學院教授

政大數位傳播文化行動實驗室執行長

白絲帶關懷協會執行長

2023年11月



2023台灣青少兒美感素養與上網趨勢報告

壹、研究背景與目的

從Web1.0,Web2.0，演進至Web3.時代，資訊社會媒體創意也由專業產製（professional Generated Content, PGC），歷經自媒體（User-Generated Content, UGC），進展到生成式人工智慧（Artificial Intelligence Generated Content, AIGC）階段，閱聽大眾運用AI，即可迅速生成產製內容訊息，人機交互的協作互動便捷，也面臨資料庫涉及侵權、個資隱私等新的挑戰。

美國加州大學柏克萊校區研究員及兩位爾灣分校教授曾發表「蘋果的iPad和iPhone誰分到最多價值？」（Capturing Value in Global Networks:Apple iPad and iPhone?）論文，釐清一件眾所周知的事實，蘋果商品外包中國大陸製造，品牌地主國美國為最大獲益方。

2011年總統歐巴馬在國情咨文提出創新與科技、教育的重要性，發布《總統2012預算要求和中小學教育改革藍圖法案》（A blueprint for reform: The reauthorization of the elementary and secondary education act）。美國羅德島設計學院（Rhode Island School of Design），發起「從STEM到STEAM」的運動（Maeda, 2013），推廣至全美。藝術及傳播學者專家認為，STEAM最有效的切入點，是從設計的角度來結合科技、科學與藝術（Bequette, & Bequette, 2012; Vande Zande, 2017）。

「賞識思維」（Artful Thinking）源自美國哈佛大學教育所「零點計畫」（Project Zero），賞識思維的關鍵在「深思熟慮的觀看」（Slow looking）。思考、思辨形同需時深沉的腦力活動。迅速瀏覽可看到事物的輪廓（李宜蓁，2022/12/14）；深思熟慮的賞識，則可辨識細節及弦外之音。

台灣108課綱強調素養導向教學，藉12年國民教育培養學生的知識、能力、態度，核心素養中的「藝術涵養與美感素養」，為「溝通互動」的一環。但在重視升學的臺灣，藝術相課程或教育，常被數理語文課借走，無形剝奪年輕學子涵詠美感生活的機會。

隨著AIGC普遍運用於學習、生活、休閒，青少兒學生高密度的上網作息，是否也透過數位平台接觸各式美感經驗?台灣青少兒的上網趨勢與美感素養如何？

本報告採取問卷調查，受訪青少兒在學學生分別來自21縣市，以台北市最多，其次為新北市、高雄市、桃園市、台中市，其餘皆低於一成。

表1：縣市分佈

	次數	百分比
台北市	1,293	15.8
新北市	1,050	12.8
桃園市	956	11.7
新竹市	158	1.9
新竹縣	326	4.0
基隆市	304	3.7
台中市	908	11.1
台南市	209	2.6
宜蘭縣	195	2.4
南投縣	127	1.5
屏東縣	279	3.4
苗栗縣	167	2.0
高雄市	1,032	12.6
嘉義縣	215	2.6
嘉義市	95	1.2
台東縣	230	2.8
澎湖縣	3	0.0
花蓮縣	270	3.3
金門縣	1	0.0
彰化縣	191	2.3
雲林縣	165	2.0
總計	8,175	100.0

調查針對29所國小、28所國中、47所高中、30所大學，共計134所大學、高國中小學在學學生，發出份9000問卷，回收8175份有效問卷，回收率為90.8%。

表2：抽樣學校名單

地區	國小組		國中組		高中組(含完中)		大學	
北北基	光復國小 成功國小 幸安國小 安樂國小	長安國小 政大實小 深坑國小	陽明國中 錦和國中 光榮國中 二信國中	百齡國中 樹林國中 溪崑國中	陽明高中 百齡高中 南澳高中 麗山高中 北一女中 成淵高中 泰北高中 華江高中 大直高中 和平高中 政大附中 中和高中 暖暖高中	松山高中 師大附中 明倫高中 內湖高中 幼華高中 大同高中 景文高中 萬芳高中 永春高中 延平高中 秀峰高中 樹林高中	中華科技大學 陽明交通大學 中國文化大學 銘傳大學 空中大學 臺灣藝術大學 輔仁大學	世新大學 政治大學 文化大學 義守大學 臺北大學
桃竹苗	桃園國小 松林國小	六家國小 後龍國小	新興國中 大有國中	幸福國中 湖口國中	新興高中 三義高中	新竹女中 湖口高中	中華大學 元智大學	中原大學 開南大學
中彰投	東光國小 公誠國小 鎮南國小	鎮西國小 雲林國小 成功國小	霧峰國中 安和國中 居仁國中 國姓國中	光明國中 大業國中 成功國中	神岡高中 新民高中 成功高中	惠文高中 僑泰高中	東海大學	中興大學
雲嘉南	溝壩國小 內新國小	台中國小 南投國小	斗六國中 忠和國中	雲林國中	揚子高中 中華醫事高中 光華高中	立仁高中	中正大學 南華大學	崑山大學 長榮大學
高屏	翠屏國小 玉田國小	成功國小	苓雅國中 英明國中	前金國中	路竹高中 仁武高中	瑞祥高中 東港高中	文藻大學 屏東科技大學	義守大學
宜花東	礁溪國小 賓茂國小	中正國小 六家國小	南澳國中 新生國中	國風國中	南澳高中 花蓮高中	四維高中 東商高中	佛光大學 台東大學	慈濟大學 東華大學
離島	金門金湖國小		澎湖鎮海國中		澎湖馬公高中		澎湖科技大學	

貳、研究結果

青少兒美感素養

調查對象包括國小高年級至大學四年級階段，經由因素分析，並參考Dufrenne(1973)美感經驗理論與Feldman(1967)美感鑑賞理論主張，台灣青少兒學生的美感素養可分為美感呈現與再現反思兩層面，受訪青少兒在學學生的美感素養整體平均值為3.63分，較2022年的3.77分退步。今年的美感呈現得分(M=3.81)仍高於再現反思層面(M=3.45)。

進一步檢視美感呈現層面，青少兒美感素養在「我會因發現意外的美景而感到開心喜悅」(M=4.02)；其次為「我能欣賞大自然中生物生活模式，如：雲彩的濃淡、樹葉的色彩等」(M=3.91)、「我能明確瞭解自己對穿著的喜好與風格」(M=3.91)、「我喜歡佈置自己居家的住所、房間及書房等」(M=3.9)。這意味著青少兒學生對於生活與環境的美感覺呈現，已經有相當覺察力。

青少兒美感再現反思層面得分高於平均值的包括：「我會注意目前正在進行的藝文活動」(M=3.69)、「我能夠辨別不同文化藝術創作之特質，如：原住民文化與客家文化的差異」(M=3.57)、「欣賞藝術作品時，我能清楚理解作品的意涵，如：創作理念、創作內容與表現形式之邏輯性」(M=3.61)等。青少兒對於藝文展演作品的覺察或鑑賞，以及不同文化創作的辨識，表現較佳。這反映台灣近年

多元族群文化教育、藝文教育已具備不錯的影響力。

再現反思層面表現最不足的有：「平日我會主動搜尋藝文活動相關資訊」（M=3.27）、「我能具體說明藝術創作在不同文化所呈現的差異性」（M=3.29）、「我能夠向他人解說自己文化中的藝術創作特色」（M=3.34）、「我會蒐集不同文化的藝文資訊」（M=3.37）等。

不可否認，疫情期間實體的藝文活動暫停，影響受訪者實際接觸的機會，然而，青少兒學生透過網路搜尋相關藝文資訊的行為也相當有限，更遑論台灣青少兒學生向他人說明自己文化藝術的特色；這是否反映國內的文化藝術訊息或教材，在數位空間的藝文推廣待持續加強？

表3：青少兒美感素養

題項	非常同意	同意	非常不同意	不同意	不知道	2023 平均值	2022 平均值
整體						3.63	3.77
美感呈現						3.81	3.94
6在選購商品時，商品設計是我重要考慮的因素之一	35.0	42.5	8.5	2.6	11.5	3.87	4.02
7我能明確瞭解自己對穿著的喜好與風格	37.7	40.1	8.6	2.7	10.9	3.91	3.95
8外出用餐時，我會重視商店的裝潢佈置、餐具擺設	29.8	39.9	13	3.4	13.9	3.68	3.88
9我喜歡佈置自己居家的住所、房間及書房等	37.2	39.0	10.7	2.8	10.3	3.9	4.02
10我會去氣氛優美的餐廳用餐	29.7	39.5	11.4	3.3	16.1	3.63	3.83
11我能留意生活周遭美的景物，例如：路邊的小花、天空的雲等	37.6	38.6	9.5	2.9	11.4	3.88	3.98
12我喜歡使用攝影、錄音/錄影等方式捕捉日常生活景象的感動	32.3	35.6	14.4	5.3	12.5	3.7	3.80
13我會因發現意外的美景而感到開心喜悅	42.5	38.3	7.1	2.5	9.5	4.02	4.15
14我能欣賞大自然中生物生活模式，如：雲彩的濃淡、樹葉的色彩等	37.7	39.8	9	2.9	10.6	3.91	4.04
15我會利用社群網站將捕捉到的日常生活美的景象與他人分享	31.8	33.8	14.1	7.2	13.1	3.64	3.77
再現反思						3.45	3.59
1我會注意目前正在進行的藝文活動	30.5	40.4	11.3	3.8	14.0	3.69	3.83
2欣賞藝術作品時，我能清楚理解作品的意涵，如：創作理念、創作內容與表現形式之邏輯性	27.1	41.3	12.4	3.6	15.6	3.61	3.72
3我喜歡推薦好的藝文活動或展覽資訊給朋友	25.9	37.2	16.3	6.1	14.5	3.54	3.69
4平日我會主動搜尋藝文活動相關資訊	20.0	29.9	24.1	8.9	17.1	3.27	3.41
5我會利用空閒時間參與不同類型的藝文活動，例如：畫展、攝影展、立體作品展或影歌舞劇表演藝術活動等	22.6	34.7	19.5	7.6	15.7	3.41	3.49
16我能夠辨別不同文化藝術創作之特質，如：原住民文化與客家文化的差異	27.4	38.8	13.3	4.2	16.3	3.57	3.73
17我會蒐集有關自己文化的藝文資訊	23.1	34.2	19.1	5.4	18.2	3.39	3.56
18我會蒐集不同文化的藝文資訊	21.7	35.0	19.8	5.4	18.1	3.37	3.55
19我能夠向他人解說自己文化中的藝術創作特色	21.5	34.0	20.1	6.3	18.1	3.34	3.46
20我能具體說明藝術創作在不同文化所呈現的差異性	20.9	33.5	19.4	6.3	19.9	3.29	3.43

青少兒手機與網路使用

受訪小學三年級至大學四年級的在學學生，家中平均擁有的電視數量為1.77台，電腦數量達2.2台。顯示受訪在學學生家中的電視與電腦數量接近，電腦較電視在家中生活的使用程度略高。

表4：家戶電視、電腦數量

平均數	
家中電視數	1.77
家中電腦數	2.20

近九成的小三至大四青少兒擁有自己的手機(88.4%)，九成五以上都是智慧型手機，代表智慧型手機與青少兒生活緊密相連。

表5：青少兒手機擁有

	次數	百分比		百分比
有自己的手機	7230	88.4	智慧型手機	95.5
			一般手機	4.5
沒有自己的手機	945	11.6		
總和	8175	100.0		100.0

整體而言，小三至大四受訪在學學生，每週使用手機時間達26.21小時，上網時間有24.54小時，收看電視時間有6.01小時，運動時間僅有7.61小時。

其中周間平日每天平均以手機使用時間最高 (M=3.33)，其次為上網時間 (M=3.16)、收視時間平均每天低於一小時；周間平日每天運動時間為1.01小時。

周末假日每天平均以手機使用時間最高，達4.78小時，其次為電腦上網 (M=4.37)，再者為收看電視 (M=1.23)；周末假日每天運動時間為1.28小時。

表6：青少兒媒體使用與運動

	周間平均時數	周末平均時數
收視時間	0.71	1.23
上網時間	3.16	4.37
手機/平板時間	3.33	4.78
運動時間	1.01	1.28

接近八成青少兒每天上網，低於一成僅在週末或假日上網，其餘周間上網一天至六天不等，極少數受訪學生不上網 (2.6%)。

表7：青少兒上網頻率

上網頻率	次數	百分比
每天都用	6450	78.9
一星期用五、六天	331	4.1
一星期用三、四天	318	3.9
一星期用一、兩天	202	2.5
只有週末、假日才用	662	8.1
不用	211	2.6
總和	8175	100.0

四成七青少兒常獨自一人上網，三成以上常和同學友人一起上網，其次是和手足上網。

表8：青少兒上網伙伴

上網伙伴	次數	百分比
同學或朋友	3360	30.2
兄弟姊妹	1657	14.9
父母	707	6.4
自己	5230	47.0
祖父母	99	0.9
其他	74	0.7
總計	8,123	100.0

青少兒最常上網的時段多在晚間十點以前。週間最常上網時段集中在傍晚六點到晚上十點，以晚上八點至十點最高 (31.7%)，其次在傍晚六點至八點 (24.3%)；週末最常於中午至下午時段上網，以下午四點至六點最高 (20.4%)，其次在傍晚六點至晚上八點。

青少兒最常使用的入口網站，以「Google」為入口網站的青少兒最多(49.0%)，其次為社群網站影音平台「Instagram」(45.6%)，再者為「YouTube」佔 (35.2) %、「抖音Tiktok」(25.5%)、「Facebook」(23.4%)，其餘作為入口的均不到兩成。今年IG與Tiktok異軍突起，YouTube使用者略呈下滑。

表9：週間與週末最常上網時段

最常上網時段	周間次數	百分比	周末次數	百分比
上午(06:01~12:00)	200	2.5	553	7.0
中午(12:01~16:00)	398	5.0	1602	20.2
下午(16:01~18:00)	895	11.3	1620	20.4
傍晚(18:01~20:00)	1923	24.3	1151	14.5
晚上(20:01~22:00)	2515	31.7	1599	20.2
深夜(22:01~24:00)	1267	16.0	1067	13.5
凌晨(12:01~06:00)	178	2.2	233	2.9
不用	551	7.0	108	1.4
總計	7926	100.0	7934	100.0

表10：青少兒常用之入口網站

入口網站	次數	百分比	2022百分比
學校網頁	791	9.7	1.9
Yahoo!奇摩	190	2.3	0.4
Google	3998	49.0	42.4
HiNet	45	0.6	0.1
Facebook	1906	23.4	7.8
PChome	1124	13.8	0.3
MSN 台灣 (Bing)	98	1.2	0.2
Yam 蕃薯藤	30	0.4	0
YouTube	2872	35.2	38.1
Instagram	3717	45.6	
抖音 (Tiktok)	2082	25.5	
其他	596	7.3	8.9
總計	8153	214.0	214.0

青少兒上網地點，九成一以家中為主，其次為學校(24.6%)、路上(11.9%)，其他地點皆低於一成。

小三至大四青少兒學生居家不使用科技用品的原因，近五成七以上表示是自己不想用；其次是家長擔心影響視力(23.9%)、影響課業(20.0%)，其他原因皆低於一成。青少兒學生居家科技使用，仍賴個人管理與選擇。

表11：青少兒上網地點及不上網原因

上網地點	次數	百分比	家中科技產品	次數	百分比
學校	2004	24.6	缺乏上網設備	519	6.4
家裡	7406	91.0	我自己不想用	4688	57.8
網咖	169	2.1	父母覺得不需要	482	5.9
圖書館	352	4.3	父母怕影響我的功課	1626	20.0
路上	965	11.9	父母擔心接觸不良網站、節目或資訊	597	7.4
其他	160	2.0	父母擔心會影響視力	1935	23.9
			不會使用	292	3.6
			其他	212	2.6
總計	8138	135.9	總計	8111	127.6

青少兒在家中常用電子產品以智慧型手機(75.7%)、可上網的電腦為主(50.8%)，其次平板電腦(40.4%)、為數位電視(39.1%)，再來是電動遊樂器(20.9%)和智慧型手表(11.3%)。

青少兒上網動機，七成以上主要是為看影片(75.1%)、聽音樂(69.9%)，其次是玩遊戲(69.4%)、查詢資料(56.4%)、使用社群網站(54.2%)；再者，四成以上青少兒使用即時通訊工具與他人聯繫，三成四看娛樂資訊。

表12：青少兒家中科技產品使用情形

家中科技產品	次數	百分比
數位電視	3186	39.1
手機(不能上網)	599	7.3
平板電腦	3295	40.4
電腦上網	4139	50.8
手機上網	6169	75.7
電動遊樂器	1706	20.9
電子字典	358	4.4
數位相機	466	5.7
MP3/MP4	409	5.0
智慧型手錶	918	11.3
都不使用	67	0.8
其他	43	0.5
總計	8151	262.0

青少兒上網動機，七成以上主要為看影片（75.1%）、聽音樂（69.9%），其次是玩遊戲（69.4%）、查詢資料（56.4%）、使用社群網站（54.2%）；再者，四成一以上用即時通訊工具與他人聯繫，近三成五看娛樂資訊。

表13：青少兒上網動機

上網動機	次數	百分比
玩線上/手機遊戲	5666	69.4
寄發電子信件	1480	18.1
查詢資料	4600	56.4
用即時通訊	3390	41.5
看色情網站	704	8.6
上論壇或 BBS	398	4.9
看娛樂資訊	2828	34.6
下載軟體	2572	31.5
使用部落格	295	3.6
使用社群網站	4425	54.2
觀賞影片	6129	75.1
聽音樂	5707	69.9
開直播	467	5.7
看新聞	1397	17.1
其他	201	2.5
總計	8162	493.2

青少兒網路社群參與

近六成以上的青少兒會參加網路社群，此現象從2010-2017年呈現持續成長，爾後停滯，2022年略為升高，今年稍微下降。

2010年全臺灣小三至國一青少兒學生，參加者有1090人(1.6%)；2011年近兩成青少兒表示有參加網路社群(19.6%)。2012年，超過兩成青少兒表示有參加網路社群(24%)，2013年成長至43%。2014年，全臺灣小三至高三的學生中，近六成參與網路社群(7721人，58.7%)；2016年，近六成小五到大一在學學生參與網路社群；2017年加入大二、大三族群，參與率更突破七成。2022年為六成五，今年為六成，推估在於疫情趨緩，校園學生逐漸恢復入學與學友相處的時光。

表14：青少兒網路社群參與情形

	次數	百分比
有	4887	60.1
沒有	2599	32.0
不知道	647	8.0
總計	8134	100.0

七以上參與網路社群的學生，七成三以上不常出席或從未出席或不常出席網聚，約一成五表示偶爾出席或經常出席。

表15：青少兒網路社群參與情形

	次數	百分比
經常出席	189	3.9
偶爾出席	605	12.4
不常出席	667	13.7
從未出席	2922	59.9
不知道	496	10.2
總計	4879	100.0

青少兒參與的網路社群以「娛樂流行」類型最多(52.7%)、其次依序為「親友學校」(42.2%)、「運動休閒」(20.3%)等，其餘的選項皆低於二成。青少兒用影音視頻與網友互動，未必透過通訊軟體。

表16：青少兒參與的網路社群類型

	次數	百分比
親友學校	2056	42.2
聯誼交友	713	14.6
娛樂流行	2567	52.7
星座命理	507	10.4
運動休閒	989	20.3
醫療保健	174	3.6
電腦通訊	686	14.1
藝文學術	917	18.8
商業金融	233	4.8
不知道	185	3.8
其他	410	8.4
總計	4873	193.7

參、研究基本資料

本研究採親身問卷調查小三至大四學生，男生略多(51.2%)、女生佔48.8%。

表17：性別分布

性別	次數	百分比
男性	4188	51.2
女性	3987	48.8
總和	8175	100.0

問卷調查受訪青少兒學習階段以大學生最多 (28.0%)，其次分別是國小(27.9%)、高中(24.5%)，再者是國中(19.4%)。

表18：學習階段分布

年級	次數	百分比
國小	2281	27.9
國中	1589	19.4
高中	2005	24.5
大學	2286	28.0
未回答	13	0.2
總和	8175	100.0

青少兒家庭型態包含三代同堂、兩代同堂、單親、隔代、寄養、其他等，以兩代同堂居多(58.4%)，其次為三代同堂(25.0%)、單親家庭(10.3%)。

表19：家庭型態

家庭型態	次數	百分比
三代同堂	2019	25.0
兩代同堂	4710	58.4
單親家庭	828	10.3
隔代教養	220	2.7
寄養或寄宿家庭	29	0.4
其他	254	3.2
總計	8060	100.0

青少兒家中以民間信仰較多(33.5%)，其次沒有宗教信仰(32.4%)，再者依序為道教(11.3%)、佛教(8.1%)、基督教(7.6%)。

表20：宗教信仰

	次數	百分比
基督教	621	7.6
天主教	149	1.8
佛教	660	8.1
沒有信仰	2611	32.4
伊斯蘭教	42	0.5
道教	919	11.3
一貫道	130	1.6
民間信仰(拜拜)	2719	33.5
其他	273	3.4
總計	8125	100.0

父親教育程度從國中以下至博士不等，以大學/專比例最多(32.1%)，其次為高中/職 (27.9%)。母親教育從國中以下至博士不等，以為大學/專比例最高(37.5%)，其次高中職教育程度(28.8%)。

表21：父母教育程度

教育程度	父親人數	百分比	母親人數	百分比
國中以下	570	7.0	512	6.3
高中(職)	2263	27.9	2335	28.8
大學(專)	2598	32.1	3035	37.5
碩士	951	11.7	709	8.8
博士	287	3.5	161	2.0
不知道	1435	17.7	1349	16.7
總計	8104	100.0	8100	100.0

青少兒父親行業別以工業居多(24.0%)，其次為服務業服務業(15.9%)、商業(15.7%)，有一成二以上不知道父親職業。母親職業以服務業居多(22.8%)，其次為商業(15.2%)，一成以上表示不知道。

表22：父母親職業

行業別	父親人數	百分比	母親人數	百分比
工	1940	24.0	709	8.8
商業	1270	15.7	1231	15.2
農漁業	249	3.1	134	1.7
服務業	1290	15.9	1846	22.8
軍公教警	554	6.8	517	6.4
專業(醫護、律師、會計師)	448	5.5	820	10.1
無業	111	1.4	747	9.2
自由業	402	5.0	449	5.6
退休	189	2.3	158	1.9
不知道	1015	12.5	918	11.3
其他	628	7.8	565	7.0
總計	8096	100.0	8095	100.0

青少兒家長在家使用語言，以國語為主，母親居家說國語佔 93.5%、父親家中使用國語者達 90%；其次為閩南語/台語均三成以上，包括客家、原住民語、英語、或其他語言均低於一成。

表23：家中語言使用

家中使用語言	父親人數	百分比	母親人數	百分比
國語	7333	90.0	7619	93.5
客語	452	5.5	296	3.6
閩南語/台語	3,068	37.7	2,800	34.4
原住民語	183	2.2	136	1.7
英語	290	3.6	298	3.7
其他	353	4.3	290	3.6
總計	8145	143.4	8145	140.4

肆、 結論、討論與建議

全球行動通訊標準組織3GPP (3rd Generation Partnership Project) 今年第二季在台舉辦會員大會，包括800家國際資通訊、電信業者與950名專家研商5G網路演進技術標準，以及因應6G到來的網路技術規範（楊絡懸，2023/6/12）。

結合AI的迷因梗圖成為網路景觀。從青年學子、上班族到公私部門，運用各式圖文型態的迷因梗圖，傳遞其主張、服務、價值，甚至出現假訊息等。

教育部代表於「2022臺灣跨域美感教育國際論壇」表示（教育廣播電臺，2022/11/11），美感教育以創新跨域、從小扎根進行推動，希望內容是活潑、好玩、專業又具有意義，期盼讓美感教育及美感素養繼續向下扎根，達到「藝術生活化、生活藝術化」的目標。

本研究調查台灣青少兒美感素養與上網趨勢發現：

1. 台灣青少兒學生的美感素養可分為美感呈現與再現反思兩層面。受訪青少兒在學學生的美感素養整理平均值為 3.77 分。美感呈現得分 (M=3.94) 高於再現反思層面 (M=3.59)；青少兒學生對於生活與環境的美感呈現，已有相當覺察力；
2. 儘管數位科技成為青少兒的日常，但青少兒學生在主動選擇美感或創造性運用科技紀錄生活的部分仍有限。代表青少兒在網路空間的美感呈現面感知有限；或目前網路空間繽紛多樣，部分有美感品味的內容淹沒其中？或者不足，仍待加強；
3. 青少兒學生居家科技使用，仍賴個人管理與選擇，近五成七以上表示是自己不想用；其次是家長擔心影響視力(23.9%)；
4. 小三至大四受訪在學學生，每週使用手機時間達 26.21 小時，上網時間有 24.54 小時，收看電視時間有 6.01 小時，運動時間僅有 7.61 小時；
5. 青少兒最常使用的入口網站，短影音平台興起，除「Google」為入口網站的青少兒最多(49%)，緊追在後的是短影音平台「Instagram」(45.6%)，再者為「YouTube」佔(35.2%)、「抖音 Tiktok」(25.5%)、「Facebook」(23.4%)；
6. 青少兒上網動機，七成五以上主要是為看影片(75.1%)，其次是聽音樂(69.9%)或玩遊戲(69.4%)，再者為查詢資料(56.4%)、使用社群網站(54.2%)；
7. 六成青少兒會參加網路社群，參與的網路社群以「娛樂流行」類型最多(52.7%)、其次依序為「親友學校」(42.2%)、「運動休閒」(20.3%)等，。

科技與時俱進，設計始自人心。本調查提出「善用AIGC的媒體識讀」建議如下：

- 1.賞識思維 **A** (Artful Thinking)：培養賞識思維，落實12年國教；
- 2.智慧財產 **I** (Intelligence Property)：維護智慧財產，促進文創發展；
- 3.數位品味 **G** (Good Taste)：提升數位品味，跨越資訊落差；
- 4.創意創新 **C** (Creative Innovation)：實踐創意創新，融合人文科技。

參考資料：

- 行政院 (2020/1/30)。「台灣5G行動計畫」, <https://www.ey.gov.tw/Page/5A8A0CB5B41DA11E/087b4ed8-8c79-49f2-90c3-6fb22d740488>
- 李宜蓁 (2022/12/14)。「什麼是賞識思維？它有什麼重要性？」, 《教育家》, <https://teachersblog.edu.tw/events/1699>
- 教育部 (2017)。教育部美感教育中長程計畫：第二期五年計畫(108-112 年)。台北市：教育部。
- 教育廣播電臺 (2022/11/11)。「臺灣跨域美感教育國際論壇 國內外百位教師共談美感新未來」, 《Yahoo新聞》, [臺灣跨域美感教育國際論壇 國內外百位教師共談美感新未來 \(yahoo.com\)](https://www.yahoo.com/news/台灣跨域美感教育國際論壇國內外百位教師共談美感新未來-123456789.html)
- 楊絡懸 (2023/6/12)「3GPP在台登場，談6G規範！聯發科、中華電信都來了，台廠搶得到6G通訊先機？」, 《Yah數位時代》, [https://www.bnext.com.tw/article/75636/3gpp-the-mobile-broadband-standard-in-taipei?](https://www.bnext.com.tw/article/75636/3gpp-the-mobile-broadband-standard-in-taipei?from=related)
- Bequette, J. W., & Bequette, M. B. (2012). A Place for art and design thinking in the STEM conversation. *Art Education*, 65 (2), 40-47.
- Maeda, J. (2013). STEM + Art = STEAM. *The STEAM Journal*, 1(1), 1-3. DOI: 10.5642/steam.201301.34
- OECD Future of Education and Skills 2030 : OECD Learning Compass 2030 (2019). https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/OECD_Learning_Compass_2030_Concept_Note_Series.pdf
- Vande Zande, R. (2017). *Design Education: Creating Thinkers to Improve the World*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.