

## 兒童權利公約之案例解析：兒童使用手機

|          |   |
|----------|---|
| 案例       | <p>15歲的阿明攜帶手機到學校去，被學校要求不能在上課時間使用，還要交出手機，以班級為單位統一保管。阿明不服氣，認為手機屬學生個人或家長的私人財產，學校為何得強制收取學生手機或以班級為單位統一管理？</p>  |
| 爭點       | <p>校園手機管理包括該不該禁止學生將手機帶進校園、如何檢查、違規帶進校園的手機如何管制及處罰學生？有無侵害兒童的資訊權？</p>   |
| 人權公約結構指標 | <p>一、中華民國憲法第 22 條規定：「凡人民之其他自由及權利，不妨害社會秩序公共利益者，均受憲法之保障。」。</p> <p>二、《兒童權利公約》第 13 條規定：「1. 兒童應有自由表示意見之權利；此項權利應包括以言詞、書面或印刷、藝術形式或透過兒童所選擇之其他媒介，不受國境限制地尋求、接收與傳達各種資訊與思想之自由。2. 該項權利之行使得予以限制，惟應以法律規定且以達到下列目的所必要者為限：(a) 為尊重他人之權利與名譽；或(b) 為保障國家安全、公共秩序、公共衛生與道德。」。</p> <p>三、《兒童權利公約》第 17 條規定：「締約國體認大眾傳播媒體之重要功能，故應確保兒童可自國內與國際各種不同來源獲得資訊及資料，尤其是為提升兒童之社會、精神與道德福祉及其身心健康之資訊與資料。為此締約國應：(a) 鼓勵大眾傳播媒體依據第 29 條之精神，傳播在社會與文化方面有益於兒童之資訊及資料；……；(e) 參考第 13 條及第 18 條之規定，鼓勵發展適當準則，以保護兒童免於受有損其福祉之資訊及資料之傷害。」。</p> <p>四、《兒童權利公約》第 31 條規定：「1. 締約國承認兒童享有休息及休閒之權利；有從事適合其年齡之遊戲與娛樂活動之權利，以及自由參加文化生活與藝術活動之權利。2. 締約國應尊重並促進兒童充分參加文化與藝術生活之權利，並應鼓勵提供適當之文化、藝術、娛樂以及休閒活動之平等機會。」。</p> <p>五、《公政公約》第 24 條第 1 項規定：「所有兒童有</p> |

|             |  |
|-------------|--|
|             | <p>權享受家庭、社會及國家為其未成年身分給予之必需保護措施，不因種族、膚色、性別、語言、宗教、民族本源或社會階級、財產、或出生而受歧視。」。</p>  |
| <p>國家義務</p> | <p>一、兒童有權獲得可帶來社會和文化收益、來自不同社區、國家和國際來源的信息和資料。獲得這類信息和資料，對他們實現充分參與文化和藝術活動的權力至關重要。鼓勵締約國確保透過不同媒體，盡可能地為兒童廣泛提供與其自身文化和其他文化相關的信息和資料，使用他們理解的語言，包括手語和點字，允許著作權法給予特例，以便確保以其他形式提供印刷資料。同時必須認真保護和保留文化多樣性，避免文化偏見。（《兒童權利公約》第 17 號一般性意見第 22 段）</p> <p>二、電子媒體的作用日益提高：世界所有地區的兒童正在透過各種數位平臺和媒體，用越來越多的時間、同時作為消費者和創作者參加遊戲、娛樂、文化和藝術活動，包括看電視、發送信息、通過社會網絡溝通、遊戲、發佈文本、聽音樂和創作音樂、觀看和製作影片和電影、創造新的藝術形式、張貼圖像等。信息和通信技術正在成為兒童日常生活的一個核心組成部分。如今的兒童在現實和網路世界之間自由往來。這類平臺在教育、社會和文化等各個方面提供了大量收益，鼓勵各國採取一切必要措施，確保所有兒童擁有均等機會體會這些收益。網路和社會媒體，是在全球化的環境中實現第 31 條所載權利的關鍵。（《兒童權利公約》第 17 號一般性意見第 45 段）</p> <p>三、然而，委員會表示關切的是，有越來越多的證據表明，這類環境以及兒童與這類環境接觸花費的時間，也有可能使兒童面臨嚴重風險和傷害。例如：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 接觸網路和社會媒體使兒童面臨網路霸凌、色情製品和網路誘拐等風險。許多兒童可以加入的網咖、電腦俱樂部和遊戲廳，沒有充分的進入限制，或沒有有效的監管制度；</li> <li>• 主要由男孩參加的越來越多的暴力電子遊戲似乎與進攻行為有關係，因為這類遊戲非常吸引人，</li> </ul> |

互動程度很高，並獎勵暴力行為。兒童反復玩這類遊戲，加強了負面學習，結果可能導致降低對他人所受疼痛和傷害的敏感性，以及助長對他人的進攻或傷害行為。越來越多的線上遊戲可能使兒童在沒有過濾屏障或保護的情況下接觸到全球網絡，這也是令人關切的緣由之一。

- 許多媒體，尤其是主流電視臺未能反映出整個社會中存在的各種文化所擁有的語言、文化價值觀和創造性。這種單一文化視角不僅限制所有兒童從可能提供的廣泛的文化活動中獲益，還可能強化一種貶低非主流文化價值的看法。電視還導致許多兒童遊戲，歌曲、傳統上在街頭和遊戲場所由一代人傳給另一代人的歌謠逸失；
- 有人認為，兒童活動對螢幕的依賴越來越多，導致兒童的體力活動程度降低、睡覺減少、肥胖程度增加和其他相關疾病。（《兒童權利公約》第 17 號一般性意見第 46 段）

四、遊戲的營銷和商業化：委員會表示關切的是，許多兒童及其家庭面臨玩具和遊戲製造商，日益增加的不受監管的商業化和營銷行為影響。家長迫於壓力，購買越來越多對其子女的發展有害，或與發揮創造性的遊戲相悖的產品，如宣傳電視節目、有既定人物和故事、阻礙發揮想像力的產品；帶有微型處理晶片、使兒童成為被動觀察者的玩具；預先設定活動模式的成套產品；宣傳傳統的性別定型觀念或導致女童性早熟的玩具；含有危險化學物質的玩具；仿真戰爭玩具和遊戲等。全球營銷活動還有可能削弱兒童參加社區傳統文化和藝術生活的程度。（《兒童權利公約》第 17 號一般性意見第 47 段）

五、網路安全：應採取措施，促進網路的連接和無障礙性，以及兒童的安全。這類措施應包括扶持和為兒童提供信息的行動，使他們能夠安全上網，成為數位環境中自信和有責任的公民，並報告遇到的濫用或不當行為。還需要採取措施，通過立法和國際合作，減少對濫用網路的成人有罪不罰的現象；對有害或評級為成人使用的資料，及遊戲網絡設置進入限制；為家長、教師和政策制定者提供進一

|           |   |
|-----------|---|
|           | <p>步資料，以提高他們對暴力遊戲相關潛在風險的認識，並制定促進為兒童提供更安全和有吸引力的選擇的策略；……。(《兒童權利公約》第 17 號一般性意見第 57 段)</p>  |
| <p>解析</p> | <p>一、教育部前於 2011 年 9 月 6 日訂有「校園攜帶行動電話使用規範原則」，因應行動載具使用愈益多元普及與校園數位學習需求，並兼顧使用禮儀、安全和健康，於 2019 年 6 月 17 日修正，並修正名稱為「高級中等以下學校校園行動載具使用原則」：</p> <p>(一) 為導引學生、教職員工及其他人（校外人士進入校園）等，於校園內適切使用行動載具，維持學校秩序及安全、教導行動載具使用禮儀，並促進學習成效，特訂定高級中等以下學校校園行動載具使用原則（以下簡稱本原則）。</p> <p>(二) 本原則所稱行動載具，泛指手機、可攜式電腦、平板電腦、穿戴式裝置等具無線通訊功能之終端裝置。</p> <p>(三) 高級中等以下學校應依據本原則，訂定校園行動載具使用管理規範。學校訂定校園行動載具使用管理規範，應邀集教師、家長、學生代表共同討論(包含申請程序、使用時間、管理方式等)管理機制，經校務會議通過後公告。</p> <p>(四) 校園內使用行動載具應注意下列事項：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1、除教師引導學習或緊急必要聯繫時使用外，其餘時間應以關機為原則。</li> <li>2、使用時應注意禮儀，切勿影響他人或騷擾他人隱私。</li> <li>3、對學生使用於與學習無關之活動，應予必要管理。</li> <li>4、使用時間應適宜，以符合視力保健原則，並尊重智慧財產權及遵守校園網路使用管理規範。</li> <li>5、學校教職員應尊重校園使用管理規定及注意使用安全，並考量使用場域、方法的合宜性。</li> <li>6、校外人士進入校園應在不影響學校上課及師生課程教學下使用。</li> </ol> <p>(五) 學校應定期宣導有關資訊素養、網路禮儀、上網安全等議題，並給予師生行動載具使用之正</p> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>確方式及人體保健（視力、聽力或電磁波應用等）相關資訊。</p> <p>二、 依高級中等以下學校校園行動載具使用原則第3點規定：「高級中等以下學校應依據本原則，訂定校園行動載具使用管理規範。學校訂定校園行動載具使用管理規範，應邀集教師、家長、學生代表共同討論(包含申請程序、使用時間、管理方式等)管理機制，經校務會議通過後公告。」。</p> <p>三、 目前各學校大多以消極的禁止使用，在積極處理的面向上，教育單位是否能投入更多的資源，讓老師可自主決定上課時使用之電子產品與否，使課堂內容更多元化。</p> <p>四、 學生若不當使用手機等智慧裝置，衍生校園管理問題，包括網路資訊安全、數位陷阱，學生除享受網路的便利外，更需要知道在數位世界中自我保護。德國有制定涉及兒童使用手機的法律法規，網路警察 24 小時監視，一有不健康網路，立即屏蔽。</p> <p>五、 依據衛生福利部國民健康署委託台大團隊於 2017 年執行之「兒童青少年視力監測調查」結果顯示，從幼兒園的幼童到高中生都有使用 3C 產品的習慣，且隨著年齡增長，使用 3C 產品比率越高，以手機使用率來說，平日放學後幼兒園幼童為 44.9%，而高中生為 60.9%。而 3C 產品使用時間，平均以手機使用為最長，其次是桌電，再次為平板電腦。以手機為例，平常放學後，幼兒園幼童平均使用手機時間為 32.2 分鐘、國小學童 42.5 分鐘，國中生則超過 1 小時，為 72.6 分鐘，高中生長達 95.9 分鐘，如果再加上平日使用桌電或平板電腦的時間，或是遇到假日、寒暑假，則使用 3C 產品的時間更長。國民健康署呼籲家長不要讓手機成為幼童玩伴，才能讓孩子遠離近視的威脅。</p> <p>六、 又根據依衛生福利部心理及口腔健康司網站「網路成癮專區」所載世界衛生組織( WHO) 在 2018 年最新版的《國際疾病分類》( ICD-11) 中，正式將「遊戲成癮症」(Gaming Disorder) 歸類</p> |
|--|--|

為精神疾病，並將過去使用的「網路成癮」聚焦在「網路遊戲成癮」上，針對沈迷於遊戲內容的行為進行相關研究。其中，網路遊戲成癮中的「手機遊戲成癮」類型值得關注，其判斷成癮的主要因素包括「過度沉迷，產生負面影響」、「耐受性」、「戒斷症狀」，也與傳統上的「成癮行為」相當類似。

國家衛生研究院群體健康學研究所林煜軒助研究員級主治醫師發展出全球第一套智慧型手機遊戲成癮評估量表(Problematic Mobile Gaming Questionnaire, PMGQ)，量表共分為標準版(共 12 題)與簡式版(共 4 題)兩種版本，這套自陳式評估量表將提供手機使用者針對最近三個月接觸手機遊戲的情形進行自我評估。研究發現，若是簡式版本的得分高於 10 分以上，就需注意可能有手機遊戲成癮的情形。研究成果刊登於 2019 年 10 月國際網路心理學頂尖期刊《網路心理學、行為與社群網路》(Cyberpsychology Behavior and Social Networking)。

林煜軒研究團隊針對全國 1 萬 775 名國小 4 年級到高中 3 年級的學生做大規模調查，當中的 113 位高中生由精神科醫師/臨床心理師進行診斷性會談，以驗證手機遊戲成癮量表與專業人士評估結果的一致性。研究結果發現，屬於手機成癮情形的使用者，除了使用手機的時間明顯較長以外，在手機遊戲的消費意願也跟著提高。研究進一步發現，在不同年齡層的學生中，手機遊戲的消費意願呈現明顯的差別，國小學童為 21.4%，國中生為 36.3%，而高中生則高達 42.2%，皆明顯高於一般學生的手機遊戲消費情形，值得家長與師長多加關注。

七、另依「教育部各級學校網路成癮學生個案輔導作業流程及輔導資源手冊中學版」所載，由於網路成癮問題對各級學校學生造成的負面影響確實值得加以重視，而上述的相關研究結果也指出網路成癮的問題需要學校與家長共同加以瞭解與因應，因此，面對學生網路成癮問題的

|  |   |
|--|---|
|  | <p>輔導，學校與家長是需要一起分工合作的重要角色，比如在學校層面，必須發揮發展性輔導、介入性輔導與處遇性輔導的三級輔導功能，以進行健康促進層次的網路健康教育、初級預防層次的網路成癮問題宣導、預警制度層次可能需要關注學生的通報，次級預防層次的輔導介入與三級預防層次的心理諮商與心理治療處遇等，透過教師、同學在班上的觀察、家長在家中的注意、學校所有各處室的問題發現與關注，我們可以早期發現需要被協助的學生，而適時提供必要的輔導與協助。</p> <p>八、綜上，對於校園手機使用管理，學校已邀集教師、家長、學生代表共同討論(包含申請程序、使用時間、管理方式等)管理機制，經校務會議通過後公告，為符合公共利益，阿明有遵守必要，尚不致侵害資訊權。</p> |
|--|---|

[文中所援引之相關法規如有變動，仍請注意依最新之法規為準]