

澳門青年指標 2010 社會調查

聖公會澳門社會服務處

(撮要)

是次調查由教育暨青年局委託聖公會澳門社會服務處進行，調查的目的在探討本澳青年在澳門青年指標各領域的情況，並提供分析資料供澳門青年指標資料庫之用，以持續掌握澳門青年的最新狀況。是次調查的對象為年齡介乎 13 至 29 歲本澳的青年人。調查方法採用自填問卷及電話訪問兩種形式進行。受訪青年自行填寫問卷的部份，是從澳門的中學、大專院校、青年社團及公私營機構中，透過隨機抽樣方式，發信邀請他們參與；在電話訪問的部份，是由訪問員在不同時段，隨機抽樣致電予有效的住戶電話進行訪問工作，整體回應率為 45.9%。是次調查於 2010 年 3 月至 8 月期間進行，最後成功訪問了 3,992 名青年，佔全澳 13 至 29 歲青年人口的 2.68%。

是次調查的主題包括青年人的“身心健康”、“文娛康體活動”、“公民義務與社會參與”、“青年犯罪與行為偏差”、“價值觀”、“消費與生活質量”、和“社會環境與青年發展”七個領域，各領域的主要結果如下：

“身心健康”——在睡眠狀況方面，本澳 13 至 29 歲青年的每天平均睡眠時間為 7 小時，與 2008 年的調查結果相若。吸煙方面，7.4% 的受訪青年表示有吸煙的習慣，較 2008 年的 11.8% 下降了 4.4%；飲用酒精類飲料方面，29.2% 受訪青年表示有飲用酒精類飲料的習慣，較 2008 年的 41.7% 減少了 12.5%；生活壓力方面，有 30.8% 的青年表示生活壓力程度為「大」或「極大」，較 2008 年的 25% 增加了 5.8%。受訪青年選擇減壓的方法，以「聽音樂」為最多，佔 54.4%，其次是「找人傾訴」和「看電視/電影」，分別佔 43.9% 和 38.9%，項目排序與 2008 年的相同。另外，2010 年的結果顯示，青年與家人、同學/同事、朋友關係的評價為「好」及「極好」的百分比分別是 61.8%、68.6% 及 81.4%，三項均較 2008 年的百分比有所增加。

“文娛康體活動”——在網上瀏覽方面，受訪青年在過去一星期內，每天平均上網時間為 3 小時 48 分鐘，與 2008 年的調查結果相若。在閒暇活動內容方面，青年最常參與的閒暇活動是「上網」，佔整體 66.5%，其次為「看電視」(50.2%)、「聽歌」(46.4%) 及「逛街/購物」(43.7%) 等，當中「聽歌」項目較 2008 年的結果增加了 18.4%。在參與文化活動及體育活動方面，有 47.4% 的青年表示在過去六個月曾參與文化活動，較 2008 年的 45.8% 有所增加，另有 73.7% 表示在過去六個月曾參與體育活動，與 2008 年的調查結果相若。

“公民義務與社會參與”——在社會參與方面，有 38.3% 青年表示在過去六個月曾參與社會公益活動，與 2008 年結果相若。2010 年調查結果顯示青年「參與青年政策的討論」及「參與立法會選舉投票活動」有所增加，前者參與百分比為 13.7%，比 2008 年的結果增加了 4.8%；後者參與百分比為 43.2% 比 2008 年的結果增加 11.5%。

“青年犯罪與行為偏差”——最多受訪青年參與的偏差行為是「講粗口」，佔 58.1%；其次是「深夜遊蕩」、「吸煙」和「沉迷網吧 / 遊戲機中心」，分別佔 10.6%、7.7%和 6.4%，項目排序與 2008 年的相同。但當中各項的百分比分別較 2008 年的結果下降了 1.4%、5.3%、4.2%和 3.8%。

“價值觀”——在就業價值觀方面，有 45.4%受訪青年對「當擇業時，第一個考慮因素是工作薪酬」表示「同意」或「極同意」，比較 2008 年的結果增加了 3.7%。在婚姻與性價值觀方面，有 60.9%受訪青年對「從一而終的愛情觀」表示「同意」或「極同意」，比較 2008 年的結果增加了 1.5%，另受訪青年對「婚前性行為」及「同居」表示同意的意向較 2008 年的結果有所下降。在金錢價值觀上，有 57.1%受訪青年認為「金錢不是萬能的」及有 75%的受訪青年認為「用錢去觸犯法律是愚蠢的」，兩項目結果均較 2008 年有所增加。

“消費與生活質量”——青年在支出項目方面，2010 年受訪青年在過去一個月的主要三項開支是「飲食」、「娛樂消遣」和「衣服」，分別佔 80.8%、56.6%和 44.4%。比較 2008 年結果，除了「飲食」增加了 0.3%外，其餘兩項分別下降了 9.9%及 0.1%。在家庭經濟及家務負擔方面，有 30%受訪青年表示需要負擔家庭經濟，較 2008 年的結果下降了 4.2%，另有 58%受訪青年表示需要負擔家務，較 2008 年的結果增加了 10.2%。

“社會環境與青年發展”——在參與賭博方面，有 9.2%受訪青年在過去一個月曾參與賭博，較 2008 年的 12.7%下降了 3.5%；然而，青年參與各項賭博活動（如「麻將」、「啤牌」、「角子機」、「賭波」等）的平均時間較 2008 年有所增加。此外，在「賭場」平均所花費的金額比較 2008 年的結果有明顯增加。在資訊科技對青年各方面的影響中，最多受訪青年認為受影響的是「在學業/事業」方面，佔 82.5%；其次是「健康」和「人際關係」，分別佔 69.5%和 66.6%，與 2008 年的結果相若。