



敲門磚 3.3

我生日想要一個自己的遊戲帳號！

8歲的小米偶爾會看14歲的哥哥阿泰在Roblox線上遊戲平台玩遊戲。他特別喜歡哥哥創造出的刺激新世界。現在，小米生日願望清單上的第一名，甚至排在Wii遊戲機和腳踏車前面，就是：「我想要一個自己的Roblox帳號！」媽媽不贊成，爸爸和阿泰卻都支持。阿泰說：「太好了，這樣他就不會再破壞我的世界了！」

先別翻頁——停下來想想故事可能如何發展

這個情境真是讓人捏把冷汗，許多人也很熟悉，對吧？你認為接下來可能會怎麼發展？在閱讀三種可能的後續情境之前，請先停下來想一想。



邀請你花幾分鐘思考：

- 最糟的情況可能是什麼？
- 你能想到最理想、最棒的解決方法嗎？
- 介於兩者之間，較實際可行的做法是什麼？

之後可以和夥伴討論彼此的想法。若時間充裕，也可以從孩子與照顧者雙方的角度，分析各種情境的優缺點。

可能的解決方式

方案 A

生日這天，小米得到一台電腦、網路使用權，也獲准建立自己的 Roblox 帳號。幾星期後，媽媽發現他偷偷刷了她的信用卡。被問起原因時，小米解釋，他需要花錢才能完成新世界的建造，不然就無法再把遊戲裡製作的物品賣出去……

方案 B

小米可以在爸爸的電腦上建立自己的 Roblox 帳號。爸爸陪他一起設定，並說明為什麼要訂下這些限制：「每天最多玩半小時，時間一到電腦就會自動關閉。另外，你每個月最多只能從零用錢中花 10 歐元；等你長大一點，才可以花更多。」

方案 C

小米的生日禮物是一輛腳踏車、一個自行車馬鞍袋和一張單車旅行券。秋假時，他和最好的朋友及爸爸沿著萊茵河騎了 500 公里！小米似乎已經對 Roblox 失去興趣。今年的聖誕願望清單上，不再是 Roblox 禮物卡，而是附飲水系統的背包和數位行程紀錄器。

A、B 還是 C？你在幼兒早期所做的決定，會為自己與孩子未來多年的媒體使用習慣奠定方向。請記得，成人也是孩子的榜樣。

請注意，這裡沒有絕對「良好」或「明確」的答案。即使你較偏好其中某一種方案，這些例子的目的仍是邀請你思考：哪一種做法較適合你的家庭？又可以如何依照自身條件調整方案？

延伸閱讀資源

提供給家長

- 歐洲家長協會（EPA）的《家長媒體素養指南》提供實用資訊，本篇可參閱第 21、22、71、79 與 134 頁；另有其他語言版本。
- 《在數位媒體世界中健康成長》讀本（特別是第 5 章）；另有超過 15 種語言的翻譯版本。
- 數位媒體的年齡分級多半只看內容，尚未涵蓋遊戲內付費、強勢行銷、遊戲內溝通、資料蒐集、賭博元素及同儕壓力等互動風險。德國《青少年保護法》第 10b 條第 2、3 項，是率先納入此類風險的法規之一。
- Roblox 存在多種互動風險，其中最受關注的是平台可能讓性犯罪者更容易鎖定大量兒童。

