



敲門磚 2.2

我也想看看汪汪救援隊！

4 歲的小茱去朋友小瑪家玩時，第一次在網路上看到《汪汪救援隊》。兩個孩子一起看有趣的短片，也一起玩線上遊戲。

一開始，小茱不停唱著：「毛毛、小礫、阿奇、灰灰、路馬、天天，耶！」後來，她卻對單親媽媽嘉娜發起脾氣，責怪媽媽說：「小瑪每次都可以看汪汪救援隊！妳好壞！這樣不公平！我在家裡也要看汪汪救援隊！」

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

網站宣稱它「能幫助孩子建立自信」，而汪汪救援隊的狗狗也是「社會行為的榜樣」。因此，當嘉娜需要一點自己的時間時，便允許小茱看「汪汪救援隊」。她在電腦上安裝程式，限制孩子不能進入其他網站，也把家長控制的使用時間設定為一小時。不過，這位「電子保母」實在太吸引孩子，也讓媽媽太輕鬆了，嘉娜漸漸開始每天一、兩次替小茱追加使用時間。

方案 B

嘉娜允許小茱每週兩次、每次 20 分鐘看「汪汪救援隊」。即使小茱每天纏著她吵著要看，嘉娜仍堅持原來的約定。到了「汪汪救援隊日」，母女倆會一起玩線上遊戲、看影片，之後再聊聊剛才看到和玩到的內容。

方案 C

嘉娜向小茱解釋：「妳知道嗎？昨天晚上我仔細看了『汪汪救援隊』，我明白妳為什麼覺得它很有趣。但我的責任是照顧妳健康長大，而電腦並不適合 4 歲的孩子。妳和小瑪都很會照顧自己的娃娃，會在真正的紙上畫漂亮的圖，也喜歡玩桌遊、盪鞦韆和走平衡木。光是做這些事，幾乎就沒有時間留給『汪汪救援隊』了。」小茱深深嘆了一口氣，轉身去玩娃娃廚房。接下來幾個月，她似乎也就把這件事忘了。

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

- 許多行銷活動聲稱數位媒體產品具有教育效果，但其實缺乏長期正面影響的證據。「汪汪救援隊」的行銷只是其中一例。若想查證相關說法，並且希望「創造一個讓孩子能自在做孩子、不受行銷話術與大型科技公司操弄的世界」，可參閱 Fairplay for Kids 網站。
- 歐洲家長協會（EPA）的《家長媒體素養指南》提供許多實用資訊，特別可參閱第 36、72 與 112 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 4 章）；另有超過 15 種語言的翻譯版本。

提供給教師／推廣工作者的補充資訊

- 避免使用評判或只講道理的方式（例如：「這對你的孩子不好！不要再這樣了！」）。《數位媒體與幼兒期》（2022）立場文件指出，許多有問題的螢幕使用模式——例如把螢幕當保母、獎勵、安撫哭鬧孩子或監控工具——若能賦予家長力量，支持他們採用不靠螢幕的替代方法，尤其是在壓力情境中，通常更有機會真正改變。此文件由德國嬰幼兒心理健康協會（GAIMH）發布，提供 2022 年英文版與 2024 年更新德文版。

