



敲門磚 4.3

我的聖誕計畫，是請奶奶給我買戰利品箱的錢

又到了聖誕節，奶奶要來家裡作客。11 歲的小恩對父母說：「我的零用錢都花光了，但我很有把握，今年聖誕節還能從奶奶那裡『搜刮』幾張遊戲帳號的禮物卡。這樣我終於可以買大師寶箱，拿到喜歡的造型，還能加速升級。」爸爸問：「如果奶奶想送你別的呢？送一個真正拿得到的東西？」小恩自信地說：「我跟你打賭，我至少能讓奶奶買 50 歐元的禮物卡。如果我贏了，就多給我兩小時遊戲時間。」爸爸還來不及決定要不要打賭，門鈴就響了。「一定是奶奶來了……」

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

小恩拉著奶奶的手，把她帶進房間：「奶奶，妳真的很酷耶！記得上次來的時候，妳送我遊戲帳號的禮物卡，讓我在遊戲裡變得很厲害嗎？我用那筆錢買了很酷的造型，也升到白銀四階。如果妳再送我一張，我甚至能升到黃金階。」聖誕節時，奶奶寄來價值 70 歐元的禮物卡，還寫著：「我真為你的成就感到驕傲。」復活節時，小恩又開口要 50 歐元，成績單拿到兩個 A 還要再加 50 歐元。奶奶嘆氣說：「這怎麼愈來愈像一場『孫子詐騙』……」

方案 B

全家人坐下來聊天。奶奶問：「小恩，你今年聖誕節想要什麼？」小恩說出願望後，爸爸插話：「不過，我覺得 20 歐元就夠了。」小恩嘆了口氣，最後還是接受了這個結果。

方案 C

爸爸請奶奶到書房談談，拜託她不要給小恩錢，奶奶答應了。下一次學校家長會上，爸爸準備了一份「免費遊玩（FTP）與付費取勝」的簡報。所有家長和祖父母都說出自己花在禮物卡上的金額，加總後竟然超過 500 歐元，大家既驚訝又氣憤——所謂「免費遊玩」根本一點也不免費！他們刪除孩子的免費遊戲帳號，把原本要花在遊戲上的錢捐給學校。孩子們非常興奮，因為現在終於可以去最喜歡的室內抱石館。

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 51、59、80、91 與 128 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 6 章）；另有超過 15 種語言的翻譯版本。
- 希望延後孩子擁有數位裝置的家長，可以在線下或網路上尋找理念相近的家庭。美國 Wait Until 8th 網站是先驅；受到 Jonathan Haidt《失控的焦慮世代》一書影響，英國、德國、荷蘭、義大利、法國、西班牙、挪威、瑞典、丹麥與希臘等國也開始推動類似行動。

提供給教師／推廣工作者的補充資訊

- 數位媒體的年齡分級多半只看內容，尚未涵蓋遊戲內付費、強勢或隱藏式病毒行銷、網路霸凌與網路性訊息等遊戲內溝通風險、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。
- 在更多國家納入這些規範前，可建議家長依序安排：先接觸實體媒材，再使用離線數位媒體，接著在成人陪伴下上網（不玩免費遊戲），最後才進入無成人陪伴的線上使用。

