



敲門磚 3.4

我跟老師說要上廁所，其實是為了照顧兔子

9歲的小尚常在上午上課時向老師請假：「我想去一下廁所。」有一天，老師在勞作課不小心割到手指，便跟在小尚後面去洗手，卻發現他根本沒有進廁所，而是坐在走廊上不停滑手機。老師悄悄走近，看見小尚正在玩農場模擬遊戲。這遊戲看起來沒什麼問題——真的嗎？

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

老師鬆了一口氣，因為小尚玩的不是含有暴力、政治極端或過度情色內容的不當遊戲，而是可愛的農場模擬遊戲：播種、澆水，再收成。老師問他為什麼要溜出教室玩，小尚說：「我得替植物澆水，不然植物會乾掉，我就沒有胡蘿蔔餵兔子，牠們會死。我也可以花錢請園丁澆水，可是爸媽給我的零用錢不夠。」後來老師說服小尚的父母增加遊戲預算，小尚非常感激，因為他再也不必為了餵兔子而離開課堂。

方案 B

小尚看見老師走近，突然哭了起來。老師問：「怎麼了？」小尚說：「都是那些討厭的同學！一開始大家常一起玩農場遊戲，所以我們能共同使用城外的草地，輪流趕走野狼。可是現在他們玩得不夠勤，我就會失去那片野地，食物不足也會讓一些動物死掉。」老師問：「你不能提醒他們嗎？」小尚說，遊戲早已自動通知朋友，但沒人理會。他便問老師：「你可不可以提醒他們，說退出很不公平？」

方案 C

最後一堂課結束後，老師上網簡單查了這款農場遊戲，接著打電話告訴小尚的父母：孩子為了玩遊戲而翹掉部分課程。老師解釋，這是一款「免費遊玩、付費取勝」的線上遊戲；內容看似無害，成癮風險卻很高，因此不適合 9 歲兒童。父母有勇氣把它解除安裝嗎？

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 16、36、42、72、110 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。

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。

