

【資訊教育】融入【國文】學習領域

活動設計者：丁雲嬋 活動班級：國一 6~8 活動時間：105 年 3 月 25、28 日

一、前言

青少年對於網路遊戲並不陌生，許多人更是箇中高手，以此為樂。國中生在學校的話題，也時常圍繞在網路遊戲之中。小遊戲的功能，本在舒緩壓力，消磨時間，應該是正事之餘的娛樂，許多學生卻本末倒置，花大錢買網路遊戲的點數、寶物，也耗費過多的時間於此。有鑑於此，透過〈我在台東，天氣，晴〉此課，討論網路遊戲沉迷的弊病，並且轉而體會大自然的美好，享受結交朋友的喜悅。

二、影片欣賞



網址：<https://eteacher.edu.tw/Material.aspx?id=237>

三、相關新聞介紹

新聞一：沉迷線上遊戲 國中生偷錢買卡

Upaper/9 版/焦點 記者王慧瑛 2010 年 11 月 24 日

新竹縣 40 多歲、任公職的林姓父親發現讀國二的兒子沉迷線上遊戲，最近兩度偷家裡的錢，花近 3 萬塊到學校對面超商購買「橘子遊戲公司」出品儲值卡，

林父認為超商未加以把關，向教育部、消基會等單位投訴，都認為無法可管，林父傷心又氣憤，「一定還有很多家長遇到相同處境」。

林父昨天求助新竹縣消保官靳邦忠，靳邦忠認為，這名國中生穿著制服到店裡消費，可明顯看出是未成年人，根據民法第 77 條，限制行為能力人，從事消費行為應得法律代理人同意，如果是日常生活所必需者，則不在此限。靳邦忠認為，玩線上遊戲在社會一般通念上，應該不是生活所必需的行為，且儲值金額龐大，和他年紀和身分不符，超商店員有必要做過濾。

靳邦忠昨天連繫超商總公司，總公司立刻指示法務主管和區域主管處理，表示會協調消費者或遊戲公司辦理退款，日後也會加強員工教育訓練。

新聞二：買遊戲點數 小六生月花 2.3 萬

聯合晚報/A8 版/新聞 ing 記者程平／台北報導 2015 年 3 月 24 日

國民黨立委王育敏今天記者會表示，家長陳先生陳情，就讀小學六年級孩子，今年 1 月至 2 月到連鎖超商購買網路遊戲點數，短短一個月內共花了 2 萬 3000 元。王育敏認為，應修法從販售通路建立適度管控兒少消費機制。

陳爸爸說，孩子一次去超商購買金額 2000 元、3000 元遊戲點數，超商表示有道德勸說，但卻只有標語，另一超商店員還說，又沒有強迫購買。他打電話給經濟部反應，經濟部卻說可能會影響文創展業。通路商應有責任，賺錢不要害死小孩。

消保處消保官張嘉麟表示，民法對於未成年保護優先於交易安全，購買非日常必須品，須經法定代理事先同意或事後承認，修法前可透過修改遊戲點數的定型化契約，主張沒有家長陪同購買點數，可視為無效購買行為。

資訊融入教學【網路沉迷與成癮】學習單 設計者：丁雲嬋

一、你知道什麼是遊戲分級嗎？ 答案：_____

二、身為國中生，下列遊戲中的年齡分級，何者適合？ 答案：_____



二、影片中的三個小朋友，皆採取不同的方式來購買網路遊戲，何者正確？理由？

答案：_____



(小杰)

(阿則)

(阿勳)

三、你覺得玩網路遊戲時，應該要遵守哪些遊戲規範呢？

答案：_____

四、你現在或曾經玩過什麼網路遊戲？分享一下這個遊戲帶給你的意義？

答案：_____
