

智樂兒童遊樂協會
協會對於兒童參與電腦及電子遊戲之看法
二零零六年十二月

綜合各地及本港近年最新之研究資料及結果，協會對於「兒童參與電腦及電子遊戲」之主要立場如下：

1. 進入廿一世紀，科技及電腦在社區、家庭及學校的普及應用是一項不能改變的事實，故協會不贊成任何一刀切的論點，去把**電腦及電子遊戲的價值**，簡單地二分成對兒童成長「有益」或「有害」。因國際間已經有很多研究開始去了解及證明科技及電腦在發展兒童身心上的重大貢獻。
2. 參考部份研究後，協會定義「電腦及電子遊戲」為一些透過利用螢光幕、電腦及電子媒體以及有關軟件程式所進行的遊戲活動。協會把這些「電腦及電子遊戲」定位為遊戲媒介的一種，就好像玩具亦是其中一種遊戲媒介一樣。
3. 各地研究中並沒有對每天**電腦及電子**遊戲的理想時間長短作出劃一國際標準，但有研究在調查過程中，以每星期使用**電腦及電子**遊戲時間 8 小時作為一般用量/高用量的分界線。我們認為可以此作為一個可參考的指標。協會認為電腦及電子遊戲已實在成為今天兒童生活的一部份，社會的責任是要去看看它對兒童的成長可以有什麼貢獻。
4. 因此，協會對於兒童經常參與電腦及電子遊戲的現象，抱正面樂觀態度，並認為只要兒童在符合科學研究已證實有利其個人成長的環境情況下進行或參與電腦及電子遊戲，協會並不反對。有關條件包括：
 - (a) 成人及社會已留意孩子在遊戲過程中不會接觸到渲染暴力及色情的內容。
 - (b) 成人及社會能充分留意孩子在**電腦及電子**遊戲過程中的不同遊戲軟件/程式的內容及主題選擇。
 - (c) 成人及社會能有份參與影響孩子花在**電腦及電子**遊戲的時間。
 - (d) **兒童**使用電腦的時間並沒有影響其他生活環節的時間，例如飲食、睡覺、上學、其他遊戲及社交活動。
5. 協會認為社會應該根據兒童遊戲理論去評估個別電子遊戲的內容，使家長能從兒童成長的角度認清各個**電腦及電子**遊戲軟件的利與弊。香港也可以參考書刊及電影的評級機制，為電子遊戲內容作出指標，讓它能成為有助兒童成長的工具。
6. 協會倡議家長要參與孩子的遊戲過程，並為孩子建立玩**電腦及電子**遊戲的良好習慣，社會亦須協助家長與子女認清及解決從玩**電腦及電子**遊戲所帶來的可能問題，從而增加它對兒童成長的好處。
7. 協會倡議社會去鼓勵更多**電腦及電子**遊戲設計，能去更有效促進兒童各方面能力的發展，包括德、智、體、群、美。
8. 協會倡議「平衡及多元化的遊戲生活」，而**電腦及電子**遊戲所得的只是各種遊戲經驗中之其中一項。