

# 教孩子當聰明玩家

爸媽加油讚  (6)

- 💡 概念篇：孩子的線上遊戲世界是迷你版社群網路
- 💡 影響篇：遊戲小玩家容易成為詐騙目標
- 💡 注意篇：玩線上社群遊戲可能遇上的差勁玩家
- 💡 法寶篇：升級成為聰明的線上遊戲玩家





〔**孩童上網最常玩線上遊戲**〕根據政治大學 2013 年臺灣青少兒網路使用調查，在小三到高一的族群中，67.6%上網動機是玩線上遊戲，顯見線上遊戲受孩子們歡迎的程度。線上遊戲的種類除了以桌上型電腦為主的多人即時連線遊戲外（例如星海爭霸、跑跑卡丁車等），還包括臉書等社群網站上的社群遊戲（例如德州撲克、農場鄉村 FarmVille 等）。而近年來最夯的則是以智慧型手機為載具的遊戲 Apps，例如 Candy Crush、神魔之塔等社群類的遊戲 Apps。

〔**線上遊戲最大特色是玩家之間的互動**〕許多熱門的線上遊戲是沒有劇情或腳本的，玩家在遊戲中各自扮演自己的角色，而遊戲故事的發展就看玩家各自扮演角色互動的結果，可能彼此是盟友，也可能是敵軍。另外一個常見的線上遊戲特性為闖關需要「朋友」的協助，尤其是臉書遊戲及多款受歡迎的遊戲 Apps，都需要玩家邀請朋友一起玩，才能夠獲得寶物、金幣，或者取得晉級到下一道關卡的解鎖碼等。

〔**線上遊戲是虛擬的社群世界**〕有別於過去電腦遊戲或電視遊樂器時代，玩家在安裝完畢後就可以自己獨自完成遊戲關卡的自娛模式，線上遊戲已經不僅只是玩遊戲而已，同時也是經營虛擬世界中的人際關係。在現實世界中可能出現的快樂、懊惱、同仇敵愾、互惠、共享等情緒或情境，在遊戲中也可能會感受到。因此，線上遊戲世界可以比喻為迷你版的社群網路。

〔**免費遊戲不盡然完全免費**〕線上遊戲可於超商門市購買或直接從網路下載，部分遊戲需要先支付月費才能開始玩。目前大多數的遊戲都號稱免費加入，但其實進入遊戲後才會發現免費版只能夠玩少許關卡，或者自己的人物在遊戲中只能走路，而其他玩家的人物可以飛行或有座騎代步。原來這些都是必須透過遊戲內的付費機制，才能夠取得的強大功能或炫耀物品。



**〔線上遊戲會讓玩家變成買家〕**許多網路社群遊戲或 Apps 會設計為需要時間等待才能累積分數，例如農場的蔬果收成、餐廳的餐點烹飪等。玩家會為了能夠更快速地進入下一個關卡，從玩家變成買家，寧可刷卡花錢購買可以縮短等待時間的虛擬金幣。也有些遊戲會設計為需要使用虛擬金幣或累積經驗值來購買道具，像是盔甲、武器、藥物等，而賺取虛擬貨幣也通常需要耗費大量時間練功打怪，因此出現了願意花真實鈔票購買虛擬金幣的玩家。

**〔注意孩子買遊戲點數情形〕**請家長多留意家裡的小玩家的零用錢用途與流向，如果到便利商店購買遊戲點數，或直接在網路購買虛擬金幣時，家長需要瞭解這樣的警訊可能代表孩子花太多時間在玩線上遊戲外，也應注意購買虛擬金幣是否來自於官方或正式管道，以免落入詐騙集團的陷阱中。

### 利用贈送遊戲點數，向小玩家騙取家長個資授權小額付款

歹徒會透過線上遊戲的聊天室搭訕詐騙對象。臺東一名高中生遭網友以贈送遊戲點數為誘因，要高中生提供媽媽的身份證字號和手機號碼，再請他依指示回傳媽媽手機裡的簡訊認證碼。歹徒因此順利取得媽媽在電信公司的小額付款授權，進而盜刷。

【摘自 聯合報 2013.08.25】

**〔引導下載惡意遊戲也是常見的詐騙手段〕**除了最常見的利用免費點數來詐騙小玩家外，其他的詐騙手法與影響可參考以下說明。這些騙術之所以會成功，大多是利用玩家的貪心念頭，且詐騙高手也會藉著長時間在遊戲中的相處，或偽裝成小孩，來鬆懈小玩家的戒心。

### ◎ 利用木馬程式偷取帳號與密碼

駭客會利用誘餌吸引小玩家把惡意的木馬程式下載到自己的電腦中，並依此取得玩家線上遊戲的帳號與密碼，用來偷光其所有的虛擬寶物。竊取的寶物可放到網站上拍賣，轉賣成虛擬貨幣或現金。

駭客會透過遊戲論壇、聊天室、簡訊、email、社群網站留言版等管道，傳遞惡意程式下載的超連結，通常這些超連結會用文字加以包裝，吸引小玩家點選，例如：免費遊戲寶物、快速練功外掛程式、刪除遊戲帳號、遊戲修補或遊戲升級程式等。

### ◎ 以異於市場的價格騙取金錢或寶物

惡意玩家會偽裝成賣家，主動向孩子們販售低於市價的寶物；或是偽裝成買家，以高價收購寶物並要求試用。一旦孩子們付了錢，或先將寶物送過去，不但收不到所購買的寶物，或出售寶物的金錢，而且這些惡意玩家還從此消失得無影無蹤。

### ◎ 利用山寨熱門遊戲 Apps 進行不法活動

熱門的手機遊戲 Apps 也可能出現山寨版，尤其是從**非官方管道**所下載的，或打著某熱門遊戲續集免費下載名號的。當手機下載了這些暗藏惡意程式的山寨遊戲 Apps 後，可能導致手機中儲存的個人資料遭竊，進而被冒用來從事不法活動，例如：以被害人名義對外大量發送色情簡訊，或電子郵件的詐騙訊息。此外，惡意程式也可能在用戶不知情下，自行發送簡訊或撥打付費電話，導致電話帳單金額莫名其妙地暴增。

#### 孩子下載山寨憤怒鳥，每開啟一次就收取 15 英鎊

英國曾發生孩子因為下載山寨版的憤怒鳥遊戲 App，每次開啟時，家長登記在手機帳號裡的信用卡就會被收取 15 英鎊的費用；有幾名家長已經收到超過 500 英鎊的帳單。

【摘自 Daily Mail 2013.1.16】



## 注意篇 玩線上社群遊戲可能遇上的差勁玩家

**[網路小白以騷擾人為樂]** 有些玩家加入遊戲單純只是為了要騷擾他人，這些人被稱為「網路小白」，他們會在遊戲交談視窗中使用髒話辱罵、傳授作弊招數，或留下具攻擊性的文字。孩子們在玩遊戲的過程中，可能就會遭受其他玩家的刻意騷擾，並有機會接觸到不適合他們年齡層的內容，或是受到網路霸凌。

**[社群遊戲邀請為擾人行為]** 社群網站如臉書上的幾款受歡迎的遊戲都強調社群互動，玩家為了獲得額外寶物或晉級關卡，會依遊戲指示，送出遊戲邀請給其他的社群朋友。當朋友沒有回應時，若仍持續地發送遊戲邀請，其實就已經構成擾人行為。

**[大量發送遊戲任務訊息一樣為騷擾行為]** 另外一種擾人的型態是遊戲過程中，不斷且大量地發送遊戲請求協助，或完成任務的訊息。以臉書遊戲為例，通常這些大量訊息會把朋友的動態時報給洗版，導致朋友難以閱讀正常的動態更新訊息。對於不玩遊戲的朋友而言，這些遊戲訊息就如同垃圾郵件一樣地擾人。

## 法寶篇 升級成為聰明的線上遊戲玩家

下列建議可協助家長讓孩子在享受遊戲帶來樂趣的同時，免於遭受上述的各種威脅與風險，讓自己升級成為聰明的線上遊戲玩家。

### 1. 和孩子一起玩遊戲

和孩子一起玩，或單純地陪在旁邊和他一起玩，家長可藉此了解遊戲內容，並推測孩子可能會碰觸到的危險有哪些，也能增加親子之間的話題與互動。

### 2. 檢視孩子想玩的線上遊戲內涵

政府針對線上遊戲設有「遊戲軟體分級管理辦法」，將遊戲分為 5 個不同等級，家長可至經濟部[遊戲軟體分級查詢網](#)進一步了解法規內容，並查詢特定遊戲的

級別，判斷該遊戲是否適合孩子。

此外，多數的 App 市集平臺會提供其他玩家對 Apps 的評價，部分業者也會針對 Apps 進行分級。家長在為孩子下載 Apps 前可先參考這些評價。

### 3. 讓孩子只從官方網站上下載遊戲

無論是 PC、平板電腦或手機，若只從官方管道下載遊戲，將可降低下載惡意程式的機會。

### 4. 教導孩子辨識惡意玩家

提醒孩子，當碰到玩家要免費提供遊戲點數/金幣、要求提供如身分證號碼、家裡電話等個人資料，或經常口出穢言，就要對該玩家有所警覺，盡量遠離或封鎖與該玩家的線上朋友關係。

### 5. 區別遊戲與社群網路的帳號

玩社群遊戲的孩子很容易把一起玩遊戲的陌生人加為朋友，這些陌生人也會因此分享了孩子在社群網路上所公開的照片、文字或影片等個人資料。

若孩子真的很想玩某個遊戲，建議另外設定一個玩遊戲專用的帳號，並提醒孩子在這個帳號只用暱稱，且要注意不揭露任何跟自己有關的資訊。

### 6. 不用真實金錢購買遊戲內的虛擬物品

除非孩子很有自制力，否則即使只是非常小的金額，也不建議為孩子刷卡購買遊戲內的虛擬寶物或金幣，因為這些虛擬商品多會提高孩子的遊戲體驗，有可能促發未來更多的消費，甚至讓孩子受到誘惑且淪為詐騙受害者。

家長也可考慮關閉手機或平板電腦內的內建 Apps 購買功能，相關操作流程可參考 Apple 官方網站的[分級保護控制](#)說明，或 Google 官方網站的[帳戶使用密碼保護功能](#)說明。

### 7. 設定優質的遊戲帳號密碼

設定不容易被猜測到的密碼是保護遊戲帳號的基本措施。好的密碼建議至少為 8 個字元，且混雜著英文字母、數字或符號。另外，也應提醒孩子定期更新密碼，加強對自己帳號的保護。

出版者 教育部  
發行者 蔣偉寧 教育部部長  
召集人 梁理旋 財團法人中華民國國家資訊基本建設產業發展協進會協理  
指導委員 楊鎮華 教育部資訊及科技教育司司長  
劉文惠 教育部資訊及科技教育司副司長  
林燕珍 教育部資訊及科技教育司高級分析師  
許雅芬 教育部資訊及科技教育司數位學習科程式設計師  
劉玉珍 教育部資訊及科技教育司數位學習科程式設計師  
審查委員 林杏子 國立高雄大學資訊管理學系教授  
撰稿人員 梁理旋 財團法人中華民國國家資訊基本建設產業發展協進會協理  
承辦單位 財團法人中華民國國家資訊基本建設產業發展協進會  
出版日期 103 年 3 月  
其他類型版本說明 無



本著作採用創用 CC「姓名標示、非商業性、相同方式分享」授權條款釋出。

創用 CC 內容請見：

[http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/deed.zh\\_TW](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/deed.zh_TW)

※ 此手冊內容係對特定議題所提供之學習教材，僅供各界參考，非本部相關政策。