

認識手機遊戲玩法，有助與孩子訂立使用電子產品時間表？

撰文：社工 李德威先生

在過往舉行資訊素養的講座中，有家長表示，面對孩子過量使用互聯網及電子產品時，花盡唇舌亦無效；此外，即使已經設立時間表，但孩子仍沒有按時停止玩樂，甚至至深夜不眠。到底是哪裡出了問題，令各家長所花的心力也付諸流水？

出現以上情況的部份原因是，家長在與孩子訂立時間表中的休息環節時，往往是以“自由活動”、“休息時間”等字眼，並沒有像溫習時段中列出具體項目；另有一些情況是基於家長不知道手機遊戲的玩法及模式，而孩子亦沒有告訴家長，導致孩子在“自由活動”時段中進行了需時很長的任務，或者是一些難以控制何時停止的比賽模式，最終未能按照原定的時間表停止，釀成親子衝突。

在這裡嘗試與大家分享我對手遊的理解，以及一些玩手遊的經驗，希望這些資訊能有助大家與孩子訂立時間表。

手遊玩法當中，有著不同的模式去吸引玩家注入時間與金錢，例如：每日任務、限時任務、匹配賽、排位賽，玩家除了可以親自操作之外，有些遊戲更可以讓玩家啟動自動模式，加速功能，讓玩家可以「掛機」（意思是由遊戲自行運作）。

每日任務 – 玩家每天登入遊戲進行一系列的挑戰，挑戰有易有難，讓玩家可以從中獲取遊戲中的不同獎勵，包括虛擬代幣，很多無課玩家（沒有購買遊戲虛擬貨幣的玩家）每天投放大量時間去賺取這些獎勵，以換取遊戲角色、武器、皮膚（遊戲角色的造型）的抽獎機會。此類任務沒有連續完成的必要性，即是可以分開不同時間逐一完成也對遊戲獲獎沒有影響。

限時任務 – 不同手遊亦會設有限時任務，在特定時間出現可獲取豐富獎賞、升級素材、武器、甚至遊戲角色。此類任務有時限性，通常是一小時左右，若時間一過，獎賞關卡便會消失，故令無數玩家被這些限時任務掌控自己的日常作息安排。

匹配賽 – 這是指遊戲系統將其他在線玩家配對組隊，從而進行對賽。一旦開始比賽，則難以中途離開。比賽所需的時間亦因應遊戲款式不同而有長有短。

排位賽 – 有排名的比賽，可以自行組隊或由系統配對，勝負影響玩家的排名及一些相關的數值。與匹配賽相同，比賽開始後，若中途離開，有機會轉換由系統自動操控，這令比賽輸掉的機會大大提昇，故玩家不能斷線或離開手機，需要全神貫注地比賽，以致無暇回應外間的事情。因為輸掉排位賽不單令自己排名下跌，更會影響其他隊友，對玩家來說可是牽連甚廣。

在大家了解上述與遊戲相關的內容後，在與孩子編定時間表時，可以嘗試提醒孩子，因應“自由活動”、“休息時間”而選擇合適的遊戲內容，如：5分鐘的“休息時間”，孩子可以進行部份的每日任務；或者在已知限時任務發生的時間去編排“自由

活動”時段，從而減低“心掛掛”的情況。至於匹配及排位賽，則宜在有較充足時間才進行，但建議應避免在睡覺前，因為比賽會刺激玩家的情緒，不論勝負誰熟亦會影響心情，若是落敗，會氣憤難平，希望再接再厲；即使勝出，情緒高漲，腦海仍充斥著比賽時的畫面，所以兩者均會影響睡眠時間及質素。

最後還有一個溫馨提示，便是要有充足的心理準備，即使理解了以上資訊，以及實際運用了相關情況去推行時間表，孩子也有機會玩至超時，因為孩子在手遊中已培養了一定的遊戲習慣，所以難以一時轉變。但有家長曾經分享，當明白了孩子玩手遊的模式後，有助減低與孩子的即時衝突，從而能以平常心去逐漸互相理解，最後能建立良好的溝通平台。

本人分享此文並非鼓勵玩手遊，而是看見互聯網及電子產品功能瞬間萬變，希望相關資訊有助大家與孩子培養良好的使用習慣。



保良局
PO LEUNG KUK



認識手機遊戲玩法，
有助與孩子訂立使用電子產品時間表？

