

# 數位時代 家長得學習參與

文 / 劉容襄 (臺師大人類發展與家庭學博士、兼任助理教授) 圖 / 達志影像

數位時代  
家人新關係



裡講不聽的老公。  
工作坊就是這樣，以提醒取代強求、引導重於答案，所以這個爸爸前兩週都「做自己」，聽別人訴說回去和孩子第一次玩遊戲的趣味與發現。想必這許多「第一次的故事」讓他也感到好奇，於是，接下來某週，他一上課就舉起了手。

「我想分享一下這星期和女兒玩手机遊戲的經驗。」

記得有場在國小的工作坊，一連六週和家長分享、討論與實做「數位與親子之於我家」的故事。我期望的實做不難，就是請家長每週都要跟孩子玩電玩或手遊，這要求讓某些人微笑，讓多數人苦惱，更讓一個爸爸直接「吐槽」……  
「老師，不好意思呵，我做不到。」  
「沒關係，不強求，不過，可以說一下原因嗎？」  
「我報名來參加，是想知道怎麼讓我老婆少玩一點電玩，因為小孩都跟她學，你還要我一起去玩……。」  
「我還來不及回應，在場的媽媽都投以「羨慕」的眼神，以及趨近一致的驚呼聲後，隨即開始窸窣窸窣的數落起家

他會使用各種明示或暗示的方式，從口頭到鬧鐘、沙漏……，就是希望提前讓孩子知道手機要「還我」咯！可是毫無效果。直到他自己玩過遊戲，才發現原來限制的時間，剛好是這款遊戲要過關的時間點，因為有時間壓力，孩子不易過關，親子只能由虛擬的不滿走向現實的情緒對決。  
「所以，老師，我應該如何做，不規定時間也不對吧。」  
「當然要規定咯，只是記得在你定好的時間下再補一句，『時間到了，把手上的這一局結束就還我呵。』」  
隔週他一來，急急分享：「老師，你的方法還滿有用的！有兩次我女兒竟然時間沒到，就提前還我。」他果

他緊接著說：「可是我想既然來上課，還是要相信老師的建議，所以上星期就在假日和女兒一起玩了我最愛的遊戲……。」容許我先快轉他一連串停不下來的第一次體驗，直接進入重點。  
「我發現到我訂的規則是不錯的，像是……，尤其是玩遊戲的時間。」他加重了語氣說。  
他容許孩子玩，也堅守時間限制，只是每次時間快到期，就是親子衝突的開始，

然後「計較」，「兩次」都記得！我繼續追問，想確認和我過往的發現是否吻合。  
「我女兒說，還剩三分鐘不可能再玩一局。」這簡單的一句，背後呈現了兩個「因為」與「所以」——因為可以玩整局，所以更加專注的過關；因為提前過關，所以提前還了手機。  
接下來幾週，這個爸爸跟其他家長的共同語言變多，而這些共同語言，是來自於實際「參與」(participatory)後的觀察與發現。不過，你如果問我，這個爸爸往後在女兒使用數位產品時，是否不會再有衝突？我的答案是否「不確定」，但確定的是，他至少了解到面對數位時代，靠的不是「聽說」，而是「參與」。

然很「計較」，「兩次」都記得！我繼續追問，想確認和我過往的發現是否吻合。  
「我女兒說，還剩三分鐘不可能再玩一局。」這簡單的一句，背後呈現了兩個「因為」與「所以」——因為可以玩整局，所以更加專注的過關；因為提前過關，所以提前還了手機。  
接下來幾週，這個爸爸跟其他家長的共同語言變多，而這些共同語言，是來自於實際「參與」(participatory)後的觀察與發現。不過，你如果問我，這個爸爸往後在女兒使用數位產品時，是否不會再有衝突？我的答案是否「不確定」，但確定的是，他至少了解到面對數位時代，靠的不是「聽說」，而是「參與」。

## 思考轉個彎

### 歡樂一家

文 / 陳梅娟

一天下午無預警分區停電，讓高溫的午後更炎熱了。復電後晚餐吃到一半又停電，家裡的國中生說：「去搭公車好了，有電又有冷氣！」這時手持扇子正在搨風

聽了父子三人無厘頭的對話，煮飯的辛勞一掃而空。這群「男生宿舍裡的室友」，真是創造歡樂的泉源哪！

- ① 難道我又惹禍了？
- ② 我？這不是在作夢吧？
- ③ 優勝者應該說什麼？我又沒有經驗！
- ④ 呃，是YOU還是YEW?

