

## 試談幼兒接觸流行影音文化

龐家輝

國立嘉義大學幼兒教育學系 碩士二年級生

### 一、前言

在現今資訊科技發展迅速的時代，人們能輕易通過智能手機，電腦等產品觀賞各類影音作品，各種題材的電影、電視劇及動漫作品推陳出新，人們對娛樂的需求得以滿足。但上述作品中不乏以血腥暴力、色情、恐怖等少兒不宜的元素為題材之作品。我國《電視節目分級處理辦法》（國家通訊傳播委員會，2019）對不同作品的分級有明確且嚴厲的指引，以免幼兒、兒童接觸其年齡層不應接觸之影音作品。但幼兒、兒童仍有機會因家中長輩的放任態度、朋輩口耳相傳等原因接觸這些少兒不宜的作品並對其成長造成負面影響。

### 二、流行但血腥—《魷魚遊戲》與《鬼滅之刃》

去年《魷魚遊戲》與《鬼滅之刃》於全球流行，但隨之而來的是針對其內容的相關爭議，即血腥暴力之內容。

《魷魚遊戲》的故事為一群人參與以懷舊遊戲為形式的死亡遊戲，劇中包括大量血腥暴力的鏡頭如射殺、毆打等，該影集的播放平臺 Netflix 將其分級為「16+」，此分級顯然證明其內容完全不適合兒童觀賞，而部份歐美國家如澳洲、北愛爾蘭早已要求家長確保其年幼子女不會接觸該影集或在系統中鎖定該影集，以免幼兒觀看（The Washington Post, 2021）。但在去年，臺北某國小的萬聖節變裝活動中卻出現家長裝扮成《魷魚遊戲》的工作人員並以道具槍作出射擊的姿勢，甚至在與小孩合照中以槍指着他人頸部以及持道具槍於校內遊走，而上述行為的觀賞對象則是參與活動的國小生及幼兒。此事件亦被教育局介入處理（聯合新聞網，2021）。

除《魷魚遊戲》外，《鬼滅之刃》亦出現類似爭議。該動畫的內容為主角群持刀斬殺名為鬼的怪物，動畫中常出現斷肢、斷頭等血腥畫面，其在 Netflix 上亦被分級為「16+」，在臺灣的網絡播放平臺亦被分作「輔導十二歲級」，上述兩項分級皆顯示該動畫不適合小孩觀看。在臺灣有關此作品爭議的一個著名例子為小兒科醫師胡殿詮於社交平臺發文表示反對國小以下的兒童及幼兒接觸任何與《鬼滅之刃》有關的作品包括周邊商品，並指出當時其診間已出現在觀看《鬼滅之刃》後連續做噩夢而出現精神困擾的五歲病童（胡殿詮，2021）。

### 三、理所當然的憂慮—模仿

幼兒喜歡模仿且未能理解抽象概念，因此他們不會理解上述作品背後想傳達的思想或內涵，但作品中的言行舉止卻會被模仿。尤其在現今能輕易接收大眾傳播的時代，影視作品更能起到示範作用（游淑芬等人，2019）。可見胡醫生的帖文提及他對孩子可能模仿斬鬼情節的擔憂並非空穴來風，而上述變裝活動的新聞中家長用槍指向他人頸部，跟校長遊玩劇中「血腥木頭人」的遊戲、模仿拖行裝扮成劇中參賽者的家長（聯合新聞網，2021）等行為都會對觀看的幼兒造成不良示範，同樣有可能讓小孩模仿。

筆者認為即使身旁有家長輔導，只要小孩有觀賞相關情節，則可能因為接收到這些資訊而感到好奇或恐懼，繼而引起不良後果。不論這些後果出現的機率有多高，教師、家長乃至年長的兄姊都不應輕視。

### 四、主要因素—把關不足

筆者認為家長及校方把關不足是造成模仿的主要原因。在上述新聞中家長的打扮及不良動作證明他們把這些行為視作一種玩笑，忽視了他們會成為小孩的模仿對象，同時校方對其舉動的放任行為亦顯示他們低估了不良示範的嚴重性。

而令雙方把關不足的原因則可能是對相關概念的不清晰。我國《電視節目分級處理辦法》發布於民國 88 年，且持續修訂至民國 108 年並沿用至今。當代家長於童年經驗的分級制度並不適用於現代社會，加上當時資訊發展並不先進，家長亦有可能不認識分級制度。在法規內容的落差以及科技水平落後的情況下，成年人對相關概念的認知不足繼而導致不重視有關領域是有可能的。

### 五、被動原因—周邊商品

同時，筆者認為還有一個容易被大眾忽略的因素—周邊商品。只要作品出現一定知名度，其商機的具現化產物—周邊商品就一定會出現。筆者曾於夜市看見《魷魚遊戲》的工作員人偶作為多個遊戲攤位的獎品，也經常在大賣場、文具店等地方看到《鬼滅之刃》的文具、玩偶商品，甚至曾於書店看到其原作漫畫被展示在暢銷書的區域。由此可見，即使家長或教師有意阻止幼兒觀看，他們仍然能通過商品得知其存在並因而產生好奇。而臺灣作為民主社會，人們也有自由談論相關作品，因此上述作品以及類似的作品都是無可避免的。

## 六、適當選擇：以流行取代流行

那麼家長是否只能被動的接受此一現況並祈求孩子能聽話不去對這些作品感到好奇？我並不這麼認為。

現在也有很多「普遍級」、「保護級」的流行作品，如近年熱播的《天竺鼠車車》跟《間諜家家酒》。

上述例子都是人畜無害的，某些作品的故事亦包括正向內容，例如《精靈寶可夢》系列經常出現主角跟夥伴合作面對不同困難的情節，這些內容向觀眾傳達了「團隊合作」與「堅定不移」等觀念，長輩在陪同小孩觀賞時可以向小孩作簡單解釋，鼓勵孩子學習相關態度。家長，教師能在幼兒對少兒不宜的作品產生興趣時以這類作品轉移其注意力，降低小孩被部份作品造成不良影響的可能性。

除了娛樂類型的影音作品，也存在具教育意義且知名度高的作品，例如把人體細胞擬人化，講述細胞於人體內工作，對抗病菌的故事的《工作細胞》。因其豐富且正確的知識，近年亦被用作預防新冠病毒的宣傳方式（講談社，2021），其官方網站也提供免費素材供教育機構及醫療機構使用。

此外，面對少兒不宜的作品，家長亦可以適當選用其中較中性的元素以滿足小孩的好奇，並避開不適合小孩觀賞的內容。例如在《魷魚遊戲》中，若完全迴避其暴力元素，只抽取劇中出現的懷舊遊戲，即能成為親子互動的一個題材，若運用合宜甚至能起到教學作用，例如臺南市警四分局曾於去年萬聖節模仿劇中的「123 木頭人」遊戲，並融入交通安全宣導知識以達成教育的目的（聯合新聞網，2021）。

## 七、制度強化：對周邊商品作詳細規管及概念宣傳

周邊商品本身的外觀、模格等特徵並不一定能反映作品本身的所屬分級，例如《鬼滅之刃》的迷你版的布偶、聯名衣服及文具本身並不會對孩子造成負面影響，只是它們有可能讓孩子產生興趣並接觸作品。因此，筆者建議政府可規定屬於「保護級」或以上分級的作品周邊需在其包裝上標注該作品的所屬分級，以便家長有所警覺，再自行判斷是否要購買該商品。

此外，筆者認為政府可加強宣傳我國的分級制度，例如制作官方宣傳短片並在兒童向頻道的廣告時段內播放，讓家長在與孩子一同觀賞電視節目時能學習分級制度的概念，並加強其在選擇供小孩接觸的影音內容之判斷能力。

## 八、結論：把主導權放在你手中

相信各位也能注意到，上述新聞、帖文的內容都是成人主導的。不論是新聞中裝扮成《魷魚遊戲》的工作人員做出不當舉止令小孩觀看、發文反對小孩接觸《鬼滅之刃》，或是把《工作細胞》的內容製作成防疫內容、利用劇中遊戲進行教學等的都是成人。家長很難阻止小孩知道這些流行作品，但我們有能力，亦有責任保護幼兒不受其中不良部份的影響，甚至反向利用這些文化向孩子傳達正確的觀念。

### 參考文獻

- 游淑芬、李德芬、陳姣伶、龔美娟（2018）。*幼兒發展*。新北市：群英
- 胡殿詮（2021）。*臉書帖文*。取自<https://www.facebook.com/tienchuan.hu/posts/3748877768540559>
- 黃梅茹（2021）。*斷頭、噴血樣樣來！小兒科醫師反對兒童接觸《鬼滅》：5歲童看完惡夢不止、現精神困擾*。取自<https://tw.news.yahoo.com/news/%E6%96%B7%E9%A0%AD-%E5%99%B4%E8%A1%80%E6%A8%A3%E6%A8%A3%E4%BE%86-%E5%B0%8F%E5%85%92%E7%A7%91%E9%86%AB%E5%B8%AB%E5%8F%8D%E5%B0%8D%E5%85%92%E7%AB%A5%E6%8E%A5%E8%A7%B8-%E9%AC%BC%E6%BB%85-5-070900608.html>
- 邵心杰（2021）。*仿魷魚遊戲搭配交安闖關 臺南幼童高呼「再來一次」*。取自<https://udn.com/news/story/6898/5852970>
- 江婉儀（2021）。*家長扮「魷魚」殺手持玩具槍入校 校長道歉：確實不妥*。取自<https://udn.com/news/story/6885/5877197>
- 全國法規資料庫（2019）。*電視節目分級處理辦法*。取自<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=P0050016>
- Whit Honea (2021). *Yes, kids are playing Squid Game at recess. Now what?* Retrieved from <https://www.washingtonpost.com>
- 講談社（2021）。*厚生労働省との共同企画！ 世界中にSDGsを届ける『はたらく細胞』の"感染力" 取自 <https://sdgs.kodansha.co.jp/news/topics/38783/>*