



## 兒少快樂遊戲論壇

### 從數位遊戲浪潮談兒少娛樂的新未來

近年來，由於科技的迅速發展，伴隨著網路與生活的緊密連結，遊戲亦與網路產生了大量互動結合。網路遊戲的興起，除保留了數位遊戲的娛樂性、訓練反應等優點外，並使玩家有更多的空間與自由度，除了使玩家之粘著性更高，也使遊戲提升為青少年重要的對外交流方式。

暑假將至，經濟部工業局委託台北市電腦公會於6月22日下午2點召開「兒少快樂遊戲論壇」，將邀請產業、學界與社會團體之專家學者，針對網路遊戲所帶來之各種社會現象進行討論，並商討保護青少年之做法，期藉由各界合作，共同在發展產業及青少年保護間取得一平衡點，同時做為政府規劃產業政策及法制之基礎。

誠摯邀請關心遊戲發展與兒少娛樂議題的家長、教師與民眾與會聆聽，本活動屬免費性質，座位有限，歡迎及早報名參加，謝謝！。

- 一、 會議時間：100 年 6 月 22 日(三) 下午 2:00~5:00
- 二、 會議地點：台北市電腦公會 501 會議室(台北市八德路三段 2 號 5 樓)
- 三、 主辦單位：經濟部工業局；執行單位：台北市電腦公會
- 四、 活動議程：

時間	議程
13:30~14:00	報到
	開幕
14:00~14:15	主辦單位代表：台北市電腦商業同業公會 論壇主持人：葉奇鑫律師
	第一節 專家對談
14:15~15:30	● 遊戲現象面面觀 1、從體驗面、設計面談數位遊戲的吸引力 2、數位遊戲世界裡所帶來的社會現象
15:30~15:45	休息時間
	第二節 專家對談
15:45~17:00	● 兒少快樂遊戲不迷網的挑戰與因應 1、家庭端、教育端常面臨的兒少遊戲議題 2、政策/產業面、家庭/教育面的因應方法



	● 綜合討論與結論
17:00~	賦 歸

#### 五、 與會人員：

(一) 主持人：葉奇鑫律師 / 達文西律師事務所

(二) 與談人

業者代表－黃明芬協理/智冠科技股份有限公司

學者代表－游易霖教授/輔仁大學傳播學院媒體與教學資源中心主任

王學武教授/國立台北教育大學數位科技設計學系

社福團體代表－鄭敏菁主任/兒童福利聯盟文教基金會

產業觀察代表－徐人強/數位原力公司總經理暨遊戲雜誌創辦人

傅鏡暉/遊戲產業觀察家

媒體代表－任學璽/青文出版社第二編輯部總編輯長

玩家代表－張軒齊(星海爭霸二賽評/2001WCG 台灣區亞軍/2002、2003 WCG 台灣區冠軍)

(三) 開放席：遊戲業者、玩家、國中小教師、家長與民眾

#### 六、 報名表：

請填妥後，傳真至：(02) 2578-6410

洽詢專線：台北市電腦公會 (02)2577-4249 轉 307、357

公司名稱		
公司地址		
統一編號		傳真：
參加者	姓名： 職稱：	電話： Email:
參加者	姓名： 職稱：	電話： Email:

直接線上報名：<http://seminars.tca.org.tw/D10h01007.aspx>