

韓強制關機法推行十載 日設瀘網阻深夜玩手機

規管電玩成癮 青少年全球有法可依

電子遊戲在世界各地愈趨普及，兒童開始打機的年齡愈來愈早，成癮問題亦變得愈來愈普遍，甚至世界衛生組織亦在2018年6月，將「電子遊戲成癮」列為精神疾病的一種。全球各地都有政府推出政策，規管未成年人打機的時間，在鄰近香港的日本及韓國都有例子，專門處理網絡成癮的專家認為，在政府支持下，家長可以更容易地制訂遊戲時間，規管小孩子的打機習慣。

●香港文匯報記者 文玟

韓國是電玩大國之一，但同樣有較嚴重的打機成癮問題，根據韓國情報化振興院在2010年發布的數據，在9至39歲民間，約8%人有網絡成癮問題，其中12歲人士的網絡成癮比率達14%，是各年齡層中最高。

手遊崛起 韓更新法例適應

韓國政府因此早於2011年11月，已將俗稱「強制關機法」的制度納入《青少年保護法》，規定16歲以下青少年，在午夜12時至清晨6時，不得登入電玩網站，由遊戲公司負責執行，若有公司被發現違規，可被罰款1,000萬韓圓（約6.7萬港元），負責人監禁2年。

「強制關機法」推出時，青少年所接觸的電玩仍以網絡遊戲為主，不過過去10年間電玩文化急速改變，除有手機遊戲崛起，青少年的娛樂平台亦變得更廣泛，包括社交媒體、YouTube等串流平台，以及網絡漫畫等，因此文化體育觀光部亦剛在今年8月再度提出修例，統一使用2012年起推出的「選擇制」，由未滿18歲人士的家長或監護人，設定子女的打機時間。

文化體育觀光部亦提出加強教育工作，計劃在2022年改革教育課程，加入打機成癮內容，如為家長及教師提供一段約10分鐘短片，當與子女或學生就打機問題有衝突時，可以影片作解釋。

平日限玩60分鐘 日香川縣成先驅

日本香川縣議會則在去年3月通過《網絡、遊戲成癮對策條例》，規定香川縣內的學校或家長，有義務規管未滿18歲兒童及青少年打機的時間，平日最多60分鐘，假日最多90分鐘，同時初中或以下學生最晚只可玩到晚上9時，高中生的「宵禁」則設在晚上10時。由於條例是日本首例，因此在當地社會備受關注，雖然有反對聲浪，不過在公眾諮詢期間，亦有80%提交意見民眾表示支持。

日本教育學者尾木直樹認為，不少家長在規管子使用手機的問題上都非常煩惱，由政府提供清晰時數會較好。久里濱警察中心院長樋口進亦表示，在政府背書下，家長要制訂遊戲時間的家規亦更方便；他同時提到，現時不少研究指出，網絡成癮與抑鬱症、專注力失調、過度活躍等有關，背後成因則可能涉及學校生活不順利等，家長亦需對症下藥，找出子女對事物成癮的背景。

玩樂時間 父母設定

日本過往亦有電訊業界配合政府指引，規管未成年人使用網絡的例子，如岡山縣教育委員會早於2014年11月已提出規定，中小學生只能在晚上9時前使用智能手機，並將落實責任放在電訊業界身上，縣政府遂與日本五大電訊公司共同推出名為「安心瀘網」系統，讓家長可設定孩子使用手機的時間，甚至禁止使用特定應用程式，以NTT DOCOMO的系統為例，如家長設定只能在早上9時至晚上9時玩手遊，當孩子在指定時間外打開遊戲，便只能看到「現在無法進入此頁面」的文字。

澳評級制嚴限性暴力

網絡遊戲市場近年發展迅速，但部分遊戲包含暴力血腥，甚至涉及強姦等犯罪內容，引起多國出手規管。其中澳洲和德國便通過立法或制訂遊戲評級標準等方式，先後禁止多款遊戲發售，避免當中的暴力內容影響青少年身心健康。

早在2019年，一款原定4月發行的網絡遊戲《Rape Day》便引發巨大爭議。該遊戲由玩家控制一名被形容為「殺手及強姦犯」的主角，通過點選對話遊玩，更鼓勵玩家選擇強姦女性角色推進劇情。根據澳洲遊戲評級規定，任何「涉及實際的性暴力，或刺激及鼓勵實施性暴力遊戲」都會受到嚴格限制。《Rape Day》便屬於此類遊戲，在澳洲難逃被封禁命運。

德90年代起禁納粹符號

澳洲遊戲評級審查委員會還在2019年初，先後拒絕為4款遊戲評級，變相將其逐出市場。其中一款末日生存背景射擊遊戲《DayZ》，因玩家可以在遊戲中使用大麻而被禁止上市，當局要求開發商需在遊戲中完全刪除涉及大麻內容。另一款遊戲《Hotline Miami 2》則因含有暗示性暴力場景被禁。

德國2008年便通過《未成年保護法》修訂案，賦予「審查對未成年人有害傳媒委員會」更大權力，允許委員會根據遊戲內容決定是否封禁。若遊戲被列入封禁名單，便無法透過廣告、郵件及網絡等任何公開途徑在德國發售。此外，德國從1990年代起便禁止在任何遊戲中出現納粹符號，海外遊戲若使用納粹元首希特勒形象，進入德國市場時也要修改，限制到2018年才稍微放寬，允許遊戲內出現納粹符號。



●不少遊戲內容充斥暴力，影響青少年身心健康。網上圖片

暴力易上癮 「食雞」被多國開刀

俗稱「食雞」的手機遊戲《絕地求生》(PUBG)近年風靡全球，截至去年全球日活躍玩家數超過4,000萬人次。然而遊戲頻繁出現槍械等武器，常被指涉嫌鼓吹暴力，不少青少年玩家更玩遊戲上癮，學業和日常生活都受影響，《PUBG》也因此成為全球最常被「開刀」的手遊，被印度、巴基斯坦、韓國及以色列等多國封禁。

許多專家指出，《PUBG》並未設有防沉迷機制。青少年家長長時間緊盯屏幕，長期處於緊張興奮狀態，會干擾正常睡眠，甚至影響日常學習狀態，損害身心健康。巴基斯坦電訊管理局(PTA)便曾收到投訴，指《PUBG》極易令玩家尤其兒童成癮，決定封禁該遊戲。尼泊爾首都加德滿都地方法院收到當地警方犯罪部門起訴後，也指《PUBG》成癮性較強，據此頒布禁令。

曾擁有約5,000萬月活躍用戶的印度，去年9月以「涉及國家安全」為由封禁《PUBG》。當局指作出封禁決定，亦是考慮到遊戲對當地社會秩序造成影響，在問題得到解決前，料不會推翻該決定。

兒童疫下打機「雙面刃」 時間大增惹憂慮

新冠疫情下多國持續封城，兒童留家時間大增，使他們花更多時間在網絡或電玩上，不少家長為此感到苦惱。專家表示，若青少年持續不健康使用互聯網，可能會對他們調節情緒的能力造成影響。

根據澳洲衛生部門的建議，年輕人每天不應上網超過2小時。關注家庭事務的Parents Together網站去年訪問了3,000名家長，當中85%受訪者對於孩子上網時間感到憂慮，49%的孩子每天上網超過6小時，較疫情前的8%大幅增加。

增強社交 但過量或影響調節情緒

澳洲家長詹姆斯表示，兩個兒子在封城期間一直留在家中，難以劃分學習和玩耍的時間，「他們較以往用更多時間玩電子遊戲，我想他們外出活動，但疫情期間孩子都只能這樣。」

去年有遊戲商提出，民眾留在家中玩電子遊戲，能不在外出的情況下與人有社交聯繫，是有效降低病毒傳播風險的方法，世界衛生組織對此表示認同。澳洲悉尼大學高級講師卡特亦指出，兒童在疫情期間無法外出，電子遊戲是他們與朋友聯繫和社交的重要渠道。

然而世衛在前年才將打機成癮行為定為疾病，悉尼大學講師唐納德曾對3,000名澳洲青少年展開觀察研究，了解網絡成癮對青少年成長的影響。唐納德的研究指出，年輕人上網，特別是玩遊戲等不健康行為，可能會降低他們調節情緒的能力，影響他們學習、求職和與人交流。



●兒童可能因打機問題與父母發生衝突。網上圖片

各地遊戲分級制度

美國娛樂軟件分級委員會(ESRB)是美國主要電子遊戲分級機構，ESRB指北美地區遊戲都是採用委員會的分級機制，不過實際應用範圍更廣，墨西哥、伊朗等都採用同一套標準，此外日本等地的分級制度亦有參考ESRB。

ESRB設專屬評級委員會作評級，並會持續追蹤遊戲開發商，防止在開發途中畫面被不當修改，導致上市成品與審查時不一樣，若發現廠商嚴重違規，亦有禁止發售或罰款等罰則。目前主要採用兩種分類制度，一種按年齡分級，遊戲會獲分為適合3歲、6歲、10歲、13歲、17歲或18歲以上；另一種會按遊戲內容情節，細分成33種類別。

歐洲各國共同提倡的泛歐遊戲分級(PEGI)，是當地較常見分級制度，由歐盟互動軟件聯盟於2003年起推動，截至2008年底共有30多國採用，是目前全世界最多國家採用的分級制。PEGI涵蓋電視及電腦遊戲，按年齡分為5級，分別是3歲、7歲、12歲、16歲及18歲以上；此外亦會根據遊戲內容性質分級，包括暴力、性、謔話、歧視、恐懼、賭博、藥物，讓消費者更易了解是否適合此遊戲。

日本是電子遊戲輸出大國，上世紀日本業界已成立電腦軟件倫理機構(EOCS)，由當時的44間主要廠商及經銷商主導，為電腦電子遊戲作分級；至於遊戲機電子遊戲分級方面，日本至2002年才成立電腦娛樂分級機構(CERO)，隸屬日本電腦娛樂供備商協會，是獨立於政府的組織。不過由於兩個機構負責範圍略有重疊，故廠商可自行決定送審機構。

EOCS分級有3類，主要是全年齡、15至17歲的R級，及18歲以上的限制級。CERO則分5級，分別為全年齡、12歲以上、15歲以上、17歲以上及18歲以上；為加快審查程序，遊戲開發商可邀請審查委員一同討論設計方向，以讓遊戲分級可符合廠商預期，同時CERO更會透過網絡公開徵選審查員。

韓國電子遊戲交由韓國遊戲分級委員會(GRB)制訂，機構由政府主導，除為遊戲分級外，亦針對業界實施延伸責任制，即若果玩家模仿遊戲的不良行為，如殺人、自殺等，廠商必須承擔賠償責任，藉此加強業界自律。整個制度按年齡分級，包括適合全年齡、12歲以上、15歲以及18歲以上。

●打機成癮問題愈趨普及，備受社會關注。網上圖片



●一名兒童在專注玩《絕地求生》。網上圖片

新冠疫情下多國持續封城，兒童留家時間大增，使他們花更多時間在網絡或電玩上，不少家長為此感到苦惱。專家表示，若青少年持續不健康使用互聯網，可能會對他們調節情緒的能力造成影響。

根據澳洲衛生部門的建議，年輕人每天不應上網超過2小時。關注家庭事務的Parents Together網站去年訪問了3,000名家長，當中85%受訪者對於孩子上網時間感到憂慮，49%的孩子每天上網超過6小時，較疫情前的8%大幅增加。

增強社交 但過量或影響調節情緒

澳洲家長詹姆斯表示，兩個兒子在封城期間一直留在家中，難以劃分學習和玩耍的時間，「他們較以往用更多時間玩電子遊戲，我想他們外出活動，但疫情期間孩子都只能這樣。」

去年有遊戲商提出，民眾留在家中玩電子遊戲，能不在外出的情況下與人有社交聯繫，是有效降低病毒傳播風險的方法，世界衛生組織對此表示認同。澳洲悉尼大學高級講師卡特亦指出，兒童在疫情期間無法外出，電子遊戲是他們與朋友聯繫和社交的重要渠道。

然而世衛在前年才將打機成癮行為定為疾病，悉尼大學講師唐納德曾對3,000名澳洲青少年展開觀察研究，了解網絡成癮對青少年成長的影響。唐納德的研究指出，年輕人上網，特別是玩遊戲等不健康行為，可能會降低他們調節情緒的能力，影響他們學習、求職和與人交流。

●兒童疫下較長時間留家，容易沉迷網上遊戲。網上圖片