面部年齡估算AI辨別監護人 年齡分級系統標識

多國規管電玩產業 防青少年沉迷成癮

香港文匯報訊 網絡遊戲世界紛繁多彩，為遊戲玩家尤其未成年人提供適當的遊戲，逐漸受到許多國家重視。全球不少發達國家近年都積極採取行動加強監管，包括結合新的人工智能（AI）技術，讓家長更好承擔未成年玩家的監護人角色。亦有國家透過加強科普、構築技術保護屏障等途徑，幫助未成年人養成更積極、健康的電子產品使用習慣。

美國遊戲評級機構「娛樂軟件分級委員會」（ESRB）今年6月向聯邦貿易委員會（FTC）提出提案，希望利用名為私隱保護面部年齡估算的AI技術，讓未成年玩家的監護人拍攝照片證明自己成年，以此作為監護人，允許未成年玩家購買或玩部分遊戲。該技術並非傳統的人臉識別，而是讓系統將人臉影相轉化為數據，透過經訓練的AI作出判斷。所有拍攝的照片在完成認證後，即會被永久刪除，保障使用者私隱安全。

新加坡設成癮治療服務機構

美國雖不禁止向未成年人出售任何分級的遊戲，但《兒童網絡私隱權保護法》（COPPA）規定，任何企業收集或分享未滿13歲兒童的資訊前，需要經過可認證的監護人批准。遊戲資訊網站PC Gamer報道，ESRB認為面部年齡估算技術其實是COPPA的安全港，遊戲公司可以保證收集未成年玩家的資訊時徵得監護人同意，監護人也可以更好了解子女接觸特定遊戲的情況。

新加坡針對未成年人沉迷遊戲等問題，設有國立成癮治療服務機構，當中包括為13歲至18歲的青少年設置的專門診所。該診所由精神科醫生、心理學家、家庭治療師和社工等組成團隊，為有需要的青少年提供諮詢和生活技能培訓等服務，協助他們重新融入家庭和社會。

法國實行圖文解說遊戲內容

為幫助父母更好了解青少年喜歡網絡遊戲的原因，該機構也專門印製指導手冊，協助父母識別青少年網絡遊戲成癮現象，幫助子女有效管理上網時間。指導手冊中特別建議，父母應當為子女樹立榜樣，主動控制自己使用電子產品的時間，陪伴子女參加積極、健康的社交活動，培養更多興趣。

法國現時實施遊戲年齡分級制度，所有電子遊戲必須有泛歐洲遊戲信息組織制訂的年齡分級系統標識，同時用圖片和文字解說遊戲內容，確保其類型適合指定年齡段的玩家。法國政府支持網絡運營商建立多重防火牆機制，其中一間運營商Orange便推出監護人控制端，允許監護人適當限定子女的上網時間、並協助屏蔽影響青少年的不良頁面。

阿聯酋當局也支持審核遊戲網站和應用程式的內容，屏蔽或管控暴力遊戲。阿聯酋傳媒委員會傳媒事務執行主任納伊米稱，屏蔽暴力遊戲有助減少不適宜遊戲對青少年的營銷。亦有專家認為相較於全面禁止網絡遊戲，限制青少年的遊玩時間、確保遊戲內容具有教育性和互動性，是更好的管理辦法。

◆未成年人容易沉迷網絡遊戲，影響身心發展。圖為韓國網吧。 網上圖片

有效削減玩遊戲時間 中國「防沉迷體系」引關注

香港文匯報訊 許多國家都非常關注中國實施的未成年人網絡遊戲防沉迷體系，提供多項相關研究結果。電子遊戲市場研究機構Niko Partners去年9月頒布《中國年輕遊戲玩家》報告顯示，中國內地最嚴格的防沉迷體系從2021年7月起實施一年來，中國未成年電子遊戲玩家減少約3,900萬，從2020年峰值的1.22億跌至約8,260萬，降幅達三分之一。其餘未成年玩家有71%的每周遊戲時間少於限定的3小時。

該報告訪問約1,250名中國內地未成年遊戲玩家，調查顯示新規生效後，77%的未成年玩家削減了每周玩電子遊戲的時間，其中54%受訪者只在新體系限定的時間內玩遊戲，不超過限定的合共3小時，另有17%受訪者會設法在限定時間以外玩遊戲，但每周合計遊戲時間也不超過3小時。52%受訪者都認為，限定遊戲時間和在遊戲中的消費有積極意義。

◆中國未成年電子遊戲玩家減少約3,900萬。 網上圖片

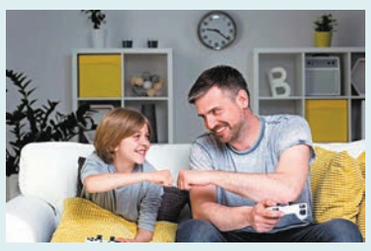
專家：電子遊戲非獎懲措施 需引導合理分配時間

香港文匯報訊《華爾街日報》訪問多名美國兒童數碼健康專家和美國大學生指出，電子遊戲不應被當做針對兒童的獎懲措施，家長應注意循循善誘，引導未成年人合理分配時間，把握學習和娛樂生活之間的平衡。

美國波士頓兒童醫院數碼健康實驗室主任里奇指出，電子遊戲不是獎懲措施的一部分，「我們不能用電子遊戲當作孩子們完成作業的獎勵，或是沒有完成任務的懲罰，這反而會讓他們設法尋找破解之道。」里奇建議，家長可以與孩子們討論妥善安排時間表，「當孩子們回到家，家長可以和孩子們商量做功課、玩耍和戶外活動的時限。如果堅持下來，孩子們就能養成習慣。」

加州大學洛杉磯分校電子與電腦工程專業學生巴特認為，防沉迷系統對未成年人及家長們都有好處，「長時間沉迷遊戲會傷害玩家的身心健康。或許有些美國家長甚至會羨慕中國家長，這為家長們解決了一道難題。」

伊利諾伊州惠頓學院通訊專業學生耶爾林稱，他回想起自己年幼時沉迷電子遊戲，經常影響返校狀態，身邊也有同齡好友因玩遊戲成癮，影響了學業甚至身體健康，「年輕人很容易在虛擬世界迷失自我，不斷說着『再玩一分鐘』推卸自身責任。我希望防沉迷體系能減少未成年人對着屏幕的時間，更好地享受童年。」



◆家長應和孩子商量做功課、玩遊戲和戶外活動的時限。 網上圖片

課金抽卡如賭博 西班牙下「禁令」

香港文匯報訊 以課金抽卡、轉蛋主軸為賣點的遊戲設計近年屢見不鮮，多國均陸續頒布措施監管相關行為，尤其限制甚至禁止未成年玩家參與，避免未成年玩家養成不良消費習慣。歐洲議會今年初通過一份報告，呼籲歐盟各國統一對課金抽卡的監管規則，部分歐盟成員國還將課金抽卡視作賭博，對此嚴加監管或是直接明令禁止。

歐洲議會的報告建議，歐盟委員會應當分析課金抽卡、或是可以兌換遊戲內虛擬道具的「戰利品盒」（loot box）銷售方式，採取必要監管措施。例如遊戲開發商需提高抽卡機制透明度、簡要說明機制演算法及抽取特定虛擬產品的概率，讓消費者課金前了解所有必要信息，尤其保障未成年人安全，限制或禁止他們的相關消費。

部分歐洲國家已將抽卡視作賭博。比利時博彩委員會2018年一份報告指出，所有需要利用實際金錢購買的虛擬戰利品盒都構成賭博行為，不論是未成年還是成年玩家都適用該規則。荷蘭博彩委員會也有規定，只要抽卡內容是隨機決定、且贏得的獎品可以在遊戲以外進行交易、具有市場價值，向荷蘭消費者提供類似產品的遊戲便構成賭博行為。

玩家需年齡驗證

西班牙消費者事務部去年7月頒布一項法律草案，全面規管課金抽卡機制，預計明年1月生效。該法案明確禁止未成年人參與課金抽卡，要求玩家參與任何類似活動都需進行年齡驗證，並允許驗證系統收集分析玩家生物特徵。遊戲開發商課金抽卡相關廣告，只能在凌晨1時至5時公開投放。法案還允許玩家自設防沉迷安排，主動禁用課金抽卡功能3個月到5年不等，其間需要限制在遊戲內的開支，一旦設定便不能修改。

英國政府雖暫未將課金抽卡機制視作賭博，但當局明確表示，希望業界加強對兒童和青少年玩家的保護。當局認為除非父母和監護人允許，否則未成年玩家不得課金抽卡或購買戰利品盒，且所有玩家都應有權主動使用強制性控制開銷機制，享受遊戲同時也保證自身財務安全。

◆歐議會建議歐盟委員會分析課金抽卡及戰利品盒的銷售方式。 網上圖片

日電競學校吸納棄學青年 授網絡專業鼓勵重返校園

◆日本教育專家推出特殊的電子競技學校。 網上圖片

香港文匯報訊 日本部分青少年因校園欺凌等問題嚴重，逐漸不願返校，他們往往會沉迷於電子遊戲，難以再回歸校園。《紐約時報》報道，日本有教育專家推出特殊的「電子競技學校」，同時教授普通高中的基礎學科，以及順應學生興趣的電子競技和網絡設計專業課程，希望鼓勵學生們重新適應校園和社會生活。

電子競技學校在日本多個城市設有分校，每周梅花間竹式安排基礎學科和專業課，基礎學科包括英語、數學和日語等高中課程，專業課則是結合電子競技內容，向學生們傳授影片剪輯、網絡直播、網頁設計等技能。校長齋藤曉多年來一直關注日本公立學校的問題學生，他表示電競學校的理念，正是讓逃離校園的學童重新體驗校園生活。

齋藤曉解釋，電競學校並非以培養電競選手為目標，學校鼓勵學生們透過學習編程和設計等技能，在畢業後進入自己感興趣的互聯網行業，電子遊戲則更多是一種愛好，「我們會向他們展示返校很有趣，對你的未來很有用。」

17歲的堤虎人（譯音）因校園欺凌不願返校，一度沉迷於電子遊戲，不過入讀電競學校半年後，堤虎人的心態顯著改變，他的母親表示，兒子現時態度更為樂觀，「他希望認識新朋友，日後從事互聯網行業，不再認為自己的生活沒有意義。」