

書面質詢

早前，世界衛生組織舉行會議，正式將遊戲成癮列為“精神疾病”。遊戲成癮又被稱為“遊戲障礙”，相關症狀包括：無節制沉溺於單機或網路遊戲；因過度遊戲而忽略其他興趣愛好和日常活動；明知會產生負面後果卻仍沉溺於遊戲等。遊戲障礙除導致相關人員的攻擊行為和心理抑鬱等問題外，還會帶來身體缺乏鍛煉、忽略健康飲食、視力或聽力下降、睡眠不足等一系列健康問題。

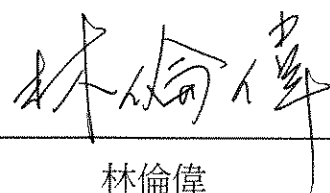
不少國家和地區都關注到遊戲成癮問題，作出了相應的預防措施。日前我國發表了《關於防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》，為了避免未成年人玩太多線上遊戲，我國政府宣布禁止未滿 18 歲者晚上 10 點後禁止玩網路遊戲，其他時段也設有遊戲時間限制。消費方面也有限制，規定未來網路遊戲用戶都要以實名制註冊，如果未完成實名註冊的玩家，企業就必須停止提供遊戲服務。韓國已制定法律，禁止 16 歲以下青少年在午夜到早上 6 時之間玩網路遊戲。更通過了未成年人防沉迷法案，法案要求遊戲服務商只能為成年人提供遊戲服務，以達到防止青少年沉迷網路遊戲。日本遊戲公司給軟體設置了提醒功能，若玩家每個月遊戲時間超過一定時限，就會收到遊戲軟體發出的提醒。

澳門未成年沉迷網路遊戲的情況亦令人關注，不少家長都抱怨未成年子女經常沉迷電子和網路遊戲，影響日常生活及學習進度，亦難以與其進行溝通和糾正，最後更影響家庭和諧。早前衛生局表示本澳會遵照世衛標準，將遊戲成癮正式列為精神疾病，並切合本澳情況作小部分調整，制訂相關醫療指引，培訓專業人員、家長、老師等人員，共同幫助兒童健康發展。但本澳現時較少因遊戲成癮而求診的個案，而成癮者可能怕被標籤有精神病而更不願尋求協助，亦未有相關研究，難以判斷實際的情況，更可能存在不少隱蔽個案。

為此，本人提出以下質詢：

- 一、 請問當局近年因遊戲成癮而求診的情況如何？為更了解澳門的實際情況，對症下藥，會否對澳門的遊戲成癮情況進行研究調查？
- 二、 當局會否與內地和鄰近國家和地區合作，令澳門未成年人能適用當地的預防措施，減少未成年人遊戲成癮的機會？
- 三、 當局如何加強對家長、學校及社團對遊行成癮的認識，開展針對性的宣傳教育工作，讓他們更了解有關知識，以更好教育和引導未成年年正確接觸電子和網路遊戲？

澳門特別行政區立法會議員



林倫偉

2019 年 12 月 19 日