

# 「打機上癮如賭上癮」2022年前需有新療法

世界衛生組織(WHO)前日召開第72屆世界衛生大會，會上通過《國際疾病分類第11次修訂本》，首次將稱為「遊戲障礙」(gaming disorder)的電子遊戲上癮行為列為疾病，雖然不具法律約束力，但世衛各成員國需要在2022年1月1日修訂本生效前，為打機上癮提出新的治療及預防措施。多個電子遊戲業界相關團體均反對新分類，指世衛決定太倉促、證據不足，應重新再作考慮。



## 遊戲障礙 世衛促推預防措施 首列疾病



世衛專家於2017年12月已經建議將「遊戲障礙」列為成癮行為其中一種，繼而在2018年6月將「遊戲障礙」納入《國際疾病分類第11次修訂本》草案之中，並作出詳細定義。

### 涵蓋線上線下 明顯影響生活即患病

按世衛所指，電子遊戲涵蓋線上及線下遊戲，若有人出現「持續及反覆的電子遊戲行為」，且對個人、家庭、社會、教育、職場等各重要方面構成明顯障礙，則屬於患上遊戲障礙。世衛建議需最少12個月觀察，才能確診是否患上遊戲障礙，但若患者符合所有症狀且情況嚴重，則可縮減診斷時間。在《國際疾病分類第11次修訂本》中，「遊戲障礙」的章節被列在「賭博障礙」之後，其行文用字亦大致上照搬後者的內容，只是將「賭博」換成「遊戲」，顯示世衛將兩者視作本質上相同的疾病。

《國際疾病分類》是為研究流行病、健康管理及醫學治療而設立的疾病及障礙分類制度，雖非具法律效力的條例，但對醫學界研究治療方式，或各地政府制訂公共衛生政策等方面有極大影響。《國際疾病分類第11次修訂本》將於2022年元旦起生效，意味世界的各成員國，亦需隨之為「遊戲障礙」制訂新的治療方式及預防措施。

### 業界倡聘獨立專家研究

多個電子遊戲團體表明反對，包括美國的娛樂軟體協會、英國互動娛樂協會、歐洲互動軟體聯盟，以及加拿大、澳洲、韓國等地的組織發表聯合聲明，指世衛將「遊戲障礙」列為疾病並不具備充足的證據支持，要求由獨立專家進行定期、全面及具透明度的研究，促請世衛應再審視其決定。娛樂軟體協會於今年一月與世衛會面時，亦曾提出太快將電子遊戲上癮列為疾病，可能掩蓋抑鬱症或社交焦慮障礙症等情緒病，令真正需要協助的病人面臨誤診危機。



### 「遊戲障礙」3大病徵



電子遊戲成為生活最重要事項，甚至超越其他興趣或日常活動



無視負面影響持續增加玩電子遊戲的時間，嚴重程度足以對個人、家庭、社會、教育、職場及其他方面構成嚴重影響



對電子遊戲失去自制能力，不論是遊玩時間、頻率、強度及遊戲種類上

## 索尼微軟：願配合世衛防用家沉迷

生產當前兩大遊戲主機的索尼及微軟均表示，認同世衛將電子遊戲成癮的「遊戲障礙」列為疾病，並會配合推出措施，解決用家沉迷打機問題。

索尼的PlayStation遊戲業務佔2018年財年總銷售的27%，達2.31萬億日圓(約1,658億港元)，行政總裁吉田憲一郎周三接受訪問時表示，有需要認真看待電子遊戲成癮問題，並採取應對措施，但未交代

太多細節。他表示索尼已引入年齡限制分級制度，以及家長監管設定措施等。

微軟則表示，認同數小時的遊戲時間和全日不停打機之間存在分別，太極端的話會對健康造成損害。微軟遊戲業務總經理麥卡錫指，微軟和Xbox團隊均認為有責任推廣健康遊戲生活，故不斷研發不同監控設定，如「屏幕使用時間」、內容限制或消費限制設定等。

■綜合報道

## 韓電玩成癮嚴重 情侶養虛擬女兒致親生女亡

電競文化盛行的「遊戲大國」韓國打機成癮問題近年愈趨嚴重，2010年曾有一名15歲少年因被母親怪責過度沉迷打機，繼而殺死母親再自殺；同年一對情侶亦因沉迷打機而導致親生孩子缺乏照顧而死，被判監2年，諷刺的是兩人當時沉迷的正是款養育虛擬女兒的角色扮演遊戲。

### 韓反對世衛決定 成立組織應對

世衛決定將「遊戲障礙」列為疾病，韓國文化體育觀光部此前已向世衛提出反對意見，保健福祉部準備成立新組織，由相關官員及專家研究如何應對世衛的決定。

按文化部及韓國文化產業振興院所指，無法控制自己、不斷打機的年輕人，並非單單因電子遊戲而成癮，而是受其他情緒問題困擾，包括如在學校面對壓力、教師提供的支援不足、朋輩及父母的行為影響等。

韓國文化產業振興院內負責電子遊戲事務的姜景錫(譯音)提到，若將沉迷電子遊戲的行為定義為疾病，則只會對電子遊戲產業帶來極嚴謹的規限，並非解決成癮行為的「治本方式」。

■綜合報道

## 秘魯8級地震1死 多幢民房倒塌

秘魯北部昨日發生黎克特制8級強烈地震，厄瓜多爾和哥倫比亞等鄰國均有震感，當局表示一名居民被下墜石塊壓毀房屋致死，另有6人受傷，至少27間民居損毀，部分橋樑倒塌，多處地區停電。總統比斯卡拉呼籲國民冷靜，並與內閣官員前往災區視察。

震，估計不會引發海嘯。尤里馬瓜斯市長表示，當地多幢樓齡較高的建築物被震塌。社交網站流傳的圖片顯示，秘魯各地居民在事發時慌忙走出室外躲避，由於擔心發生餘震，不少人均不敢返回家中，多幢建築物出現裂縫。利馬一名居民形容地震持續長時間，她當時很害怕，幸好現在終於結束。秘魯位於太平洋火環帶，地震頻繁，利馬附近地區於2007年曾發生8級地震，造成逾500人死亡。



地震導致至少27間民居損毀。

法新社

## 創日本5月最高溫紀錄 焚風肆虐北海道

日本廣泛地區昨日錄得高溫，其中北海道東部受焚風肆虐，佐呂間町下午錄得攝氏39.5度，創下日本5月最高溫紀錄。

日本放送協會(NHK)報道，佐呂間町創下北海道史上最高溫紀錄，並打破1993年錄得的日本5月最高溫紀錄攝氏37.2度。帶廣市下午測到38.8度，創當地127年來新高。在帶廣市以西的清水町，一名參加業餘高爾夫球賽的36歲男子，在球場內疑中暑死亡。另外，本州東部宮城縣登米市一名60歲男子倒斃路上，也疑似中暑死亡。

導致北海道出現異常高溫的焚風，成因是由於氣流受高山阻擋，氣流上升時冷卻凝結成雲及降雨，當越過山嶺在背風面下降時，變成乾燥空氣，降至地面時溫度較地面氣溫高出許多，形成一股乾熱風，被稱為焚風。

鐵路公司擔心天氣炎熱導致路軌扭曲，影響行車安全，決定停駛由北海道東部出發或抵達的列車。前往札幌或釧路的特急列車也停駛，不少乘客在車站等候辦理退票，又或排隊改搭其他交通工具。

■綜合報道

■法新社/美聯社