1. 細閱以下資料：

**資料A： 綜合新聞報道**

|  |
| --- |
| 中國官媒將網絡遊戲形容為「精神鴉片」，指青少年沉迷於網絡遊戲，會影響視力和學業，甚至「引發性格異化」；更直指騰訊旗下遊戲《王者榮耀》擁有「病毒式傳播和無可複製的玩家粘性」。在中國政府看來，管制青少年玩電子遊戲刻不容緩。有些人認為，遊戲為他們提供了一扇大門，可以超越學業壓力的沉悶，進入一個社交 世界。而中國科技分析師馬睿指，很多家長認為孩子玩遊戲的責任在於平台和政府，而不願自己承擔太多責任。 |

**資料B： 綜合新聞報道**

|  |
| --- |
| 國家網信辦刊發《未成年人網絡保護條例(徵求意見稿)》，針對網絡服務提供者，不得向未成年人提供與其民事行為能力不符的付費服務；成立主要由外部成員組成的獨立機構，監督未成年人網絡保護情況等；每年發布專門的未成年人網絡保護社會責任報告，並通過公眾評議等方式接受社會監督。關於加強未成年人網絡沉迷防治方面，意見稿規定，嚴禁以侵害未成年人身心健康的方式干預未成年人網絡沉迷；提出完善網絡遊戲實名制規定，建立預防未成年人沉迷網絡遊戲的遊戲規則，把遊戲產品分類，並予以適齡提示。另外，網絡遊戲、網絡直播、網絡音視頻、網絡社交等服務提供者應當採取措施，防範和抵制流量至上等不良價值傾向，不得設置以應援集資、投票打榜、刷量控評等為主題的   社區、群組，不得誘導未成年人參與應援集資、投票打榜、刷量控評等網路活動。 |

(a) 解釋網絡遊戲對青少年的個人成長可能造成的影響。                       (8分)

(b) 在決定加強對中國青少年使用互聯網的規限時，哪個因素應獲得優先考慮？

論證你的看法。                                                       (12分)

1(a) 解釋網絡遊戲對青少年的個人成長可能造成的影響。                               (8分)

|  |  |
| --- | --- |
| 建議評改準則 | 分數 |
| * 根據現時的情況，清楚及詳細地解釋網絡遊戲對青少年的個人成長造成的影響；分析全面且深入
* 能充分理解及恰當地運用有關知識及概念(例如：青少年的個人成長、網絡遊戲的特徵等)；可採用部分下列或其他恰當的要點，例如：
	+ 青年人在成長期間要學習與他人相處，而在網絡遊戲中，成員之間需要互相溝通及協助，故其發展符合成長需要；
	+ 青年人總希望有空間發揮自己的才能，而網絡遊戲給他們一展所長的機會，有助提升個人自尊，發展上具可行性；
	+ 青少年花費大量時間在網絡遊戲，並疏於學業。假如青年人欠缺出色的時間管理技巧，便會沉迷於網絡遊戲世界，以致用於課業的時間所餘無幾，因而感到沮喪；
	+ 遊戲成癮問題嚴重影響他們的生理和心理健康，例如損害青少年的視力發展、性格發展等。
* 答案結構嚴謹，表達清楚且深入
 | 6-8 |
| * 以相關知識及概念嘗試解釋網絡遊戲對青少年的個人成長造成的影響，但部分解釋有欠詳盡；傾向聚焦正面或負面影響
* 討論結構嚴謹，但也有欠清晰/詳盡的地方
 | 3-5 |
| * 嘗試簡單描述網絡遊戲對青少年的個人成長造成的影響；解釋不足/不完全正確/相關；運用膚淺的知識及概念，顯示對該議題/世界的現況理解不足
* 答案欠深度，結構鬆散/欠缺焦點，表達含糊
 | 1-2 |
| * 沒有嘗試作答
* 所答的與題目毫不相干
 | 0 |

1(b) 在決定加強對中國青少年使用互聯網的規限時，哪個因素應獲得優先考慮？論證你的看法。(12分)

|  |  |
| --- | --- |
| 建議評改準則 | 分數 |
| * 清楚表明立場，立場前後一致
* 根據中國現時的情況(例如生活模式、青少年的發展情況)，清楚及合乎邏輯地論證在決定加強對中國青少年使用互聯網的規限時，應獲得優先考慮因素；並充分比較及批判地考量決定加強對中國青少年使用互聯網的規限的不同因素，以支持其看法
* 能充分理解及恰當地運用有關知識及概念(例如：經濟發展、社會風氣、偏差行為、網絡欺凌、健康、網絡成癮、價值觀、個人自由等)；運用相關及合理的例子/就對中國現況的觀察所得；可採用部分下列或其他恰當的要點作論證，應獲得優先考慮的因素可包括：

***經濟考慮：**** 經濟實力是綜合國力的重要指標，故經濟發展應獲優先考慮，以確保科技產業能持續發展，以推動國家經濟增長；
* 近年中國致力發展國內高增值產業，推動經濟轉型，創新科技的產業發展尤其重要，規限青少年使用互聯網可能導致產業萎縮，不利科技產業提升對國家經濟發展的貢獻；
* 網絡遊戲是中國互聯網行業最賺錢的範圍之一，青少年是主要的參與者，進一步限制有可能打擊企業盈利，拖慢科技產業的發展，不利國家經濟轉型；

***青少年健康：**** 就重要性而言，健康的勞動力是發展經濟最重要的資產，若青少年出現作息不穩或網絡成癮的問題，勢必影響日後投身工作的專注程度，削弱勞動力的質素；
* 青少年長時間使用互聯網會影響作息規律，長遠出現網絡成癮的問題；
* 加強規限青少年使用互聯網可促使青少年選擇其他活動消磨時間，從而降低因長時間使用互聯網而出現的健康問題；

***社會風氣：**** 社會風氣影響深遠，對人民質素及至文化實力的提升有著重要的影響力，故應優先考慮社會風氣；
* 網絡資訊內容參差，不時出現意識不良的內容，對青少年的個人發展產生負面影響；
* 青少年經常接觸網上資訊，若不對內容加以審查，會讓青少年受偏差行為所影響，對社會風氣造成危害；

***其他可獲優先考慮的因素：例如公平、自由等**** 結構嚴謹，又深入討論，展示高水平的批判分析
 | 10-12 |
| * 表明立場，立場前後一致
* 根據他/她所知，論證他/她的立場，但評估優次的論點範圍不全面；可採用部分以上或其他恰當的要點建立論據
* 展示對有關知識及概念的理解並能恰當地運用，但未能在討論中充分利用概念/具體例子解釋其論據
* 討論結構嚴謹，展示一些批判分析，但也有欠詳盡的地方
 | 7-9 |
| * 表明立場，但可能不夠清晰
* 嘗試就他/她所知，論證他/她的立場，但有欠清晰/一致性/比較各因素的相對重要性；傾向就某一特定觀點/某一因素作出解釋，深度不足及欠詳盡；嘗試運用部分以上或其他恰當的要點建立論據，但解釋欠深入
* 對相關的知識和概念只有片面認識，或只能作簡單的應用；就中國現況的討論不足
* 討論深度不足，結構未夠嚴謹，表達或有時未夠清楚
 | 4-6 |
| * 未能明確表達立場，並可能提出前後矛盾的理據
* 簡略描述部分因素及加強對中國青少年使用互聯網的規限的方法，但沒有把兩者聯繫起來；嘗試就他/她所知，指出其立場，但解釋流於片面，也可能誤解經濟發展/社會風氣/偏差行為/網絡欺凌/健康/網絡成癮/價值觀/個人自由等相關概念/知識；運用不相關例子/資料作闡述等
* 討論欠深度，結構鬆散/欠缺焦點，表達含糊
 | 1-3 |
| * 沒有嘗試作答
* 所答的與題目毫不相干
 | 0 |