

1. 細閱以下資料，然後回答問題。

資料 A：取材自 2021 年 8 月 30 日的新聞報道

中國國家新聞出版署在 2021 年 8 月發布《關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲》的通知。根據「限遊令」，所有中國遊戲企業僅可在週五、週六、週日和法定假日的晚上 8 點至 9 點向未成年人提供 1 小時的網路遊戲服務，未成年玩家在遊戲內充值的付費行為亦受限制。此外，所有網路遊戲用戶帳號必須以實名註冊登錄。「限遊令」亦強調家庭、學校等應營造有利於未成年人健康成長的良好環境。

資料 B：取材自 2021 年 8 月 13 日的新聞報道

網絡成癮是指對網絡出現過度依賴的情況，以致影響日常生活、生理及心理健康的病症。據國家衛生健康委員會 2018 年公布的《中國青少年健康教育核心信息及釋義》，現時中國青少年網絡成癮症發病率接近 10%，比全世界的平均值 6% 為高。但對於限制上網的措施，不少地區都出現一定爭議。在 2020 年，日本香川縣議會通過「香川縣網絡・遊戲依賴症對策條例」的法例，18 歲以下青少年每日只可玩遊戲 60 分鐘，假期可玩 90 分鐘。但一位高中生控告縣政府，認為條例是侵犯人權。而韓國則早於 2011 年禁止線上遊戲業者，在凌晨 0 點至 6 點向 16 歲以下的兒童及青少年提供遊戲服務，在 2021 年相關法例因爭議太大而取消。

- (a) 「限遊令」可如何促進青少年的健康？解釋你的答案。 (8 分)
- (b) 「各地政府加強監管比宣傳教育更有效保護青少年免受網絡危害。」你在多大程度上同意這看法？解釋你的答案。 (12 分)

題一

1a) 「限遊令」可如何促進青少年的健康？解釋你的答案。

(8 分)

建議評改準則	分數
- 清楚及詳細地解釋「限遊令」可如何促進青少年的健康 - 充分理解及恰當地運用有關知識及概念（例如：個人成長、精神健康、社交、網路成癮等）；可採用部分下列或其他恰當的要點，例如： - 沉迷網絡遊戲會對身體造成極大的損耗，例如長期接觸電子產品的藍光可對視網膜造成永久損害，而且藍光會抑制大腦分泌褪黑素，如睡覺前半小時使用電子產品，會傷害睡眠品質，導致青少年的免疫力下降，容易感染疾病。顯示「限遊令」規定未成年的青少年每星期只可以玩 3 小時的網絡遊戲（資料 A），並強調家庭、學校等應營造有利於未成年人健康成長的良好環境，除了可以直接避免青少年因沉迷於網絡遊戲而影響視力和免疫力外，亦可鼓勵青少年以其他有益身心健康的活動取代網絡遊戲，能推動青少年多做運動，有助促進身體健康； 2018 年，世衛將電玩遊戲成癮等相關行為列為精神疾病，正名為「遊戲障礙」，病徵包括：對於玩遊戲的頻率、強度、持續時間，以及開始及結束等缺乏自制能力、遊戲變成生活最優先事項，凌駕於其他興趣及日常活動之上，以及即使出現負面後果，仍持續甚至投入更多時間玩遊戲。「限遊令」規定未成年的青少年每星期只可以玩 3 小時的網絡遊戲（資料 A），可以直接限制青少年玩遊戲的持續時間，禁止青少年持續投入時間至玩遊戲，以防止遊戲變成生活最優先事項； 「限遊令」下，所有中國遊戲企業僅可在週五、週六、週日和法定假日的晚上 8 點至 9 點向未成年人提供 1 小時的網路遊戲服務（資料 A）。少了網路遊戲這一項娛樂，青少年可以將時間用於建立健康的人際關係，例如參與家庭活動或與朋友進行其他娛樂活動，有助增進青少年與家人和朋友的關係。此外，「限遊令」強調家庭、學校等應營造有利於未成年人健康成長的環境，鼓勵青少年參與體育運動及社會實踐。通過體育運動及社會實踐，青少年可以在羣體活動中與他人進建立及維繫良好關係，促進有效溝通。 - 答案結構嚴謹，表達清楚且深入	6 - 8
- 以相關知識及概念解釋「限遊令」可如何促進青少年的健康，但部分解釋有欠詳盡；傾向某些角度 - 討論結構嚴謹，但也有欠清晰／詳盡的地方	3 - 5
嘗試描述「限遊令」可如何促進青少年的健康；列出一些有關「限遊令」可如何促進青少年的健康的關注點；但或遺漏一些重要	1 - 2

- 持份者／向度；解釋不足／不完全正確／相關，運用膚淺的知識及概念，顯示對這些困難／世界的現況理解不足 - 討論欠深度，結構鬆散／欠缺焦點，表達含糊	
- 未能提出論據／沒有嘗試作答 - 所答的與題目毫不相干	0

1b) 「各地政府加強監管比宣傳教育更有效保護青少年免受網絡危害。」

你在多大程度上同意這看法？解釋你的答案。

(12分)

建議評改準則	分數
- 清楚表明立場，立場前後一致 - 根據各地現時的情況，清楚及合乎邏輯地論證他／她同意／不同意該看法；並充分比較及批判地考量各地政府加強監管是否比宣傳教育更有效保護青少年免受網絡危害； - 能充分理解及恰當運用有關知識及概念（例如：互聯網、道德觀念、心智發展、成本效益等）；運用相關及合理的例子／就對各地的觀察所得，清楚及詳細地解釋其論據；可採用部分下列或其他恰當的要點建立論據，例如： (各地政府加強監管比宣傳教育更有效保護青少年免受網絡危害) - 互聯網中一些不良信息，如網絡暴力遊戲可能鼓吹暴力和恐怖活動、黃色信息可能導致網絡性騷擾、視頻直播平台的打賞機制可能導致青少年過度消費。青少年的心智發展尚未成熟，而且道德觀念薄弱，容易受網絡影響作不恰當行為，例如使用暴力或對異性發表冒犯性的言論等。政府加強監管，例如對暴力和色情內容進行網絡審查，可以禁止青少年在互聯網上觀看相關的不良信息，從而避免青少年因接觸不良信息而建立錯誤的價值觀。政府亦可以通過制定法規，例如中國發布「限遊令」限制青少年玩網路遊戲的時間和在遊戲內充值的付費行為，禁止青少年作出可能導致網絡成癮和過度消費的行為。相較之下，宣傳教育不能像政府監管般針對特定問題的根源作出回應，而且內容亦以概括式的通用建議為主，缺乏專門性，難以達到既定目標； - 中國國家新聞出版署在 2021 年 8 月發布《關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網絡遊戲》的通知，限制中國遊戲企業向未成年人網路遊戲服務的時間和付費行為，並規定所有網路遊戲用戶帳號必須以實名註冊登錄。雖然該法規會損害網絡遊戲公司的利益，但由於政府推出的政策措施具有強制性，其他持份者必須跟隨政府的指示。這反映政府可以通過推出政策法規等強制性措施，在應對網絡危害這一議題上，要求網絡服務提供者、遊戲公司、視頻直播平台、學校、家長等持份者配合政府，採取一致的預防性行動。相較之下，宣傳教育主要針對青少年、學校及家長，而且不具強制性，其他持份者不一定配合，令宣傳教育的實際影響範圍有限；	10-12

- 例如在 2020 年，中國政府推出網絡遊戲防沉迷實名認證系統，並要求所有遊戲企業在 2021 年 5 月 31 日前完成接入，反映政府可以通過法規，在短期內對青少年的網絡使用作出限制。此外，政府也可以通過定期監察，留意網絡欺凌、電腦網絡罪行、虛假及不當資訊等問題的發展趨勢，從而制定相應的指引和法律法規再作跟進，例如清晰訂定網站營運者的網絡安全責任等，在中、長期內完善網上資訊的規管制度。相較之下，宣傳教育屬於長期措施，需要長時間的持續推廣和教育，才可改變青少年使用網絡的觀念和態度，在短期內難以保護青少等。

教育比各地政府加強監管更有效保護青少年免受網絡危害)

- 政府的監管一般都是針對現時存在的問題，如在「限遊令」下，所有網路遊戲用戶帳號必須以實名註冊登錄，另強調家庭、學校等應營造有利於未成年人健康成長的良好環境。這種禁止的行為可以有防止青少年胡亂發言和瀏覽不良資訊，但這不能確保他們接納和支持有關做法，反而會令他們對網絡使用的好奇心增加。相對而言，宣傳教育會以學校課程、廣告等方式傳導正確使用互聯網的方法，令青少年主動避免受到不良的資訊所影響，而並非強行禁止他們使用；
- 加強監管對青少年使用互聯網，能減少他們的使用時間和受錯誤資訊影響的可能，如根據「限遊令」，所有中國遊戲企業僅可在週五、週六、週日和法定假日的晚上 8 點至 9 點向未成年人提供 1 小時的網路遊戲服務，未成年玩家在遊戲內充值的付費行為亦受限制。不過，這機制存有限制，在現代社會中，互聯網的應用只會更加普及。青少年可以在其他地區或繞過原有的渠道繼續上網，故透過監管無法全方位杜絕錯誤資訊傳遞到青少年。相對而言，宣傳教育可以教授對資訊科技應用的正確觀念，而有關方式相對軟性令青少年更容易接受這種措施而潛移默化地改變生活上的行為；
- 在現代社會，互聯網活動不斷增加，即使有人工智能輔助進行長期監管，仍然要花上不少的資源，如全球的監管機構需要時刻從網上判斷和屏閉不良訊息，而在審查資訊的過程，就必然用上極多的大力物力，才能杜絕網絡上的錯誤，以防止青少年接觸不良的資訊。當不慎遺留不良資訊，仍會對青少年構成危害。相對而言，宣傳教育以傳輸正確價值觀為目標，有關方法是以重複的推廣為主，讓青少年學會自律，免受錯誤資訊影響，比以人手實時監管和禁止資訊，花上的資源必然較少等。

- 結構嚴謹，又深入討論，展示高水平的批判分析

- 表明立場，立場前後一致
- 根據他／她所知，論證他／她的立場，部分討論欠深入及欠詳盡；考慮的角度不全面；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和恰當地運用的能力，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	
• 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／詳盡，或有不恰當的地方，或結論成疑；論點未有就政府應否為加強監管以保護青少年免受網絡危害／集中於應該保護青少年免受網絡危害，而非論各地政府何應該／不應該加強監管；傾向籠統解釋各地政府加強監管與保護青少年免受網絡危害的關係；解釋欠深度也欠詳盡；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；就香港現況的討論不足 • 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 • 嘗試簡單描述各地政府加強監管和宣傳教育但未能闡述其相關性；嘗試列舉一些政府加強監管的利弊；嘗試就他／她所知，指出其立場，但內容顯示認識流於片面，結論不足，或有部分不正確；解釋流於片面，也可能誤解一些相關概念；運用不相關的例子／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