

書面質詢

馬耀鋒議員

關注未成年人網絡消費問題

隨著資訊科技的普及，智能手機普遍成為每位居民必須的生活用品，參考統計局「2021年住戶使用資訊科技調查」數據，本澳手提電話普及率達93.8%，而使用手提電話上網的比例達95.0%[1]。智能手機除通訊及上網用途外，不少遊戲公司亦利用其便利功能，推出各色各樣的遊戲在手機平台登陸，儘管不少遊戲打著免費的名目，但普遍附有內購功能，吸引遊戲玩家“課金”；同時，隨網路娛樂的發展，亦衍生網紅或明星的“打賞”，這些五花八門的商品、廣告及明星效應，對於金錢觀及理財觀念不成熟的未成年人群體形成較大的吸引力，往往一擲千金以期獲得心儀物品或博取網紅明星的一笑。這一現象隨著智能手機的普及已逐漸形成社會問題，包括我國在內，不少國家亦紛紛出台各種措施，遏止遊戲公司或直播平台以未成年群體作為顧客對象。

事實上，由於遊戲內以抽獎的形式吸引玩家“課金”，不少學者已關注其「只差一點」、「已洗濕個頭」的心理陷阱可能與賭博的性質相當接近，同樣容易造成上癮問題[3]。而參考2017年本澳一賭博輔導機構的調查所得，未成年受訪者中高達62%曾作出“課金”行為，金額較多在1,001至5,000元之間，情況值得教育部門及社會關注[4]。雖然，本澳已陸續有社會服務團體關注有關狀況，並推出各項活動教導青少年理性遊戲[5]，社工局亦於2020年至2021年期間以「預防電玩成癮」為主題開展系列推廣計劃，但社會未能了解相關工作的成效；且在社工局上一次公佈的“青少年網絡成癮之現況及成因研究報告”是2012年[6]。

為推動社會關注相關議題，加強青少年理財意識，本人提出以下質詢：

1. 當局現時已就親職教育開展大量工作，但“課金”及“打賞”行為存在隱蔽性，加上網絡發展變化迅速，因此協助家長掌握網絡活動發展及電子錢包安全的教育工作需要不斷加強。請問當局如何統整相關資訊，例如提升家長對網絡發展的認識，協助家長加強保管電子支付賬號，如何用好互聯網過濾功能？

2. 教育局回覆議員書面質詢指透過實施《課程框架》與《基本學力要求》，建立學生正確的上網態度和網絡素養，並藉“品德與公民教學資源庫”……建立正向的網絡文化及良好的價值觀。[7]，請問上述活動有否針對未成年人“課金”及“打賞”行為，制訂專門的主題講座及活動安排，樹立本澳未成年人對網絡遊戲的正確價值觀念？同時，由於上一份“青少年網絡成癮之現況及成因研究報告”是2012年，為了解有關工作的最新成效，請問政府根據“澳門青年指標”的數據蒐集及開展社會調查……以制訂具針對性、可操作性的預防措施[8]，將於何時公佈？

3. 現時內地已從政策及法律層面限制未成年人“課金”及“打賞”行為，甚至建立退款機制，但由於有關遊戲及平台的伺服器處於內地，甚至外地。請問當局有否與內地相關部門進行溝通，推動本澳從政策及法律層面防止未成年人參與“課金”及“打賞”？當中“課金”更可能涉及賭博成份，請問當局有否檢視現有法律法規，探討對網絡遊戲抽獎活動進行監管的可能性？

參考資料：

1. 統計暨普查局「2021年住戶使用資訊科技調查」，<https://bit.ly/3z0b5t5>
2. 新華社，堅決防止未成年人沉迷網路遊戲，<https://bit.ly/3NAloqO>
3. 香港路德會青年中心，「課金控」預防成癮，及早介入輔導服務計劃，<https://bit.ly/3NCXbRA>
4. 聖公會「澳門市民遊戲課金問卷調查」，<https://bit.ly/3ao9AL3>
5. 澳門中華新青年協會，智醒少年，<https://bit.ly/3MQYAE6>
6. 社會工作局網站，出版 / 統計，研究報告，<https://bit.ly/3aegcLN>
7. 2022年4月12日，教育及青年發展局對議員質詢之回覆，<https://bit.ly/3z2IQd6>

8. 同註[7]