

南韓擬修法宵禁防兒少沉迷線上遊戲 輿論呼籲關鍵在家長關懷輔導

駐韓國臺北代表部文化組

儘管南韓政府計畫修法，以定時宵禁方式禁止 16 歲以下兒童少年長時間玩線上遊戲，但該法案仍有許多漏洞，不能真正解決問題。

這項法案規定，將於國民議會通過一年後生效實施；換言之，以一年為緩衝期，讓線上遊戲公司調整準備。

據悉，目前南韓約有兩百萬人玩線上遊戲，而此人數正在快速大幅增加之中，政府期望藉增修有關法律條文，規範玩者長時間沉迷網路遊戲問題。令人遺憾的，南韓，全球網路最發達國家之一，已發生一位 30 多歲男子，因在網咖連續 5 天不停地玩線上遊戲而死亡；一位 15 歲少年，由於母親責斥他關機，停止網上遊戲，他竟在一怒之下，殺了母親，接著也自殺身亡；更離譜的是，一對年輕夫婦，長時間沉迷線上遊戲，完全忽視他們的嬰兒，竟把嬰兒活活給餓死。

今修法內容，包括為人父母者，得限制他們的孩子每天最多在網路上玩遊戲多長時間。政府強調，必須以法律維護兒童少年的身心健康，好使他們每天能有足夠的睡眠。

許多高中學生不以為然，他們抱怨白天上課，放學後補習到半夜，那裏還有時間去上網，去玩線上遊戲；大人不應過度渲染網癮危害健康，因為，即使沒有網路，人們仍會發生各種心理疾病。

其實，正在增修中的法律，還是有許多漏洞，譬如兒童少年冒用大人身分證件號碼，仍能在零時到翌日清晨 6 時的宵禁時段上網玩遊戲。其次，網路遊戲公司、網咖等業者，為免其生意受影響，縱是新法正式實行了，仍可能陽奉陰違。

嚴格分析，家長對孩子的關懷與事理分析要比法律規定更具影響力；父母應告知孩子，線上遊戲最易使人分心，有害專注課業。

資料來源：2010 年 12 月 4~5 日 The Korea Times 社論