



Nakaligtas ang online gaming sa pagbabawal ng social media ng Australia - ngunit sinasabi ng mga kritiko na nakakahumaling din ito

1 araw na ang nakalipas

Ibahagi ↵ I-save 📌

Katy Watson

Korespondent ng Australia, Perth



Mga Larawan ng Getty

Ayon sa mga kritiko, dapat isama ang mga gaming platform sa pagbabawal ng Australia sa social media para sa mga wala pang 16 taong gulang.

Ang mga hapon ng Miyerkules ay naging ritwal na para sa 15-taong-gulang na si Sadmira Perviz. Ito ay isang paikot-ikot na ruta mula sa bahay sa Perth patungo sa Fiona Stanley Hospital - ngunit sulit naman, aniya, ang umupo para sa isang laro ng Dungeons & Dragons kasama ang mga taong maaaring hindi niya kilala ngunit may malaking pagkakatatulad sila.

Si Sadmira at ang kanyang mga kasama sa board game ay ilan lamang sa 300 pasyente sa gaming disorder clinic, ang tanging institusyong pinapatakbo ng publiko sa Australia na may ganitong uri, na tumutulong sa mga pasyente na itigil ang labis na mga gawi sa online gaming.

Ang silid kung saan sila nagkikita ay isang simpleng espasyo sa isang walang mukha na ospital ngunit sa sulok, may tumpok ng mga boardgame sa isang upuan. Ang Jenga, Uno at Sushi Go ay mga patok ding pagpipilian sa impormal na grupo na dinadaluhan ng mga pasyente at clinician.

Medyo naiiba ito para sa 15-taong-gulang na hanggang ilang buwan na ang nakalipas ay mas gustong maglaro kasama ang mga kaibigan online sa loob ng 10 oras sa isang araw.

"Iba talaga ang pakiramdam," sabi ni SADMIR. "Makakapaglaro ka ng dice sa halip na mag-click ng buton. Makakapag-interact ka sa mga tao, para malaman mo talaga kung sino ang naroon kaysa basta na lang makipag-chat sa mga taong walang kakilala."

Ayon kay Dr. Daniela Vecchio, ang psychiatrist na nagtayo ng klinika, bagama't hindi naman masama ang paglalaro sa ganang sarili nito, maaari itong maging isang problema—isang adiksyon pa nga.

Ang mga platform ng paglalaro at social media ay nagdudulot ng mga katulad na panganib para sa mga bata: labis na oras na ginugugol online, at potensyal na pagkakalantad sa mga mandaragit, mapaminsalang nilalaman o pambu-bully.

Kaya nagtataka siya kung bakit hindi isinama ang mga gaming platform sa "world-first" na social media ban ng Australia para sa mga wala pang 16 taong gulang.

Ang pagbabawal, na nagkabisa noong Miyerkules, ay naglalayong pigilan ang mga kabataan na magkaroon ng mga account sa 10 social media platform kabilang ang Instagram, Snapchat at X. Maa-access pa rin ng mga bata ang mga platform tulad ng YouTube at TikTok, ngunit walang mga account.

Para sa Vecchio, kakaiba ang pagkukulang sa mga platform ng paglalaro.

"Wala itong gaanong katuturan," sabi niya.

"Ang paglalaro at social media ay magkakaugnay, kaya napakahirap paghiwalayin."

"Ang indibidwal na naglalaro nang labis na oras ay gumugugol din ng labis na oras sa mga social media platform kung saan maaari nilang makita ang ibang mga manlalaro o makapag-live stream ng gaming, kaya ito ay isang paraan upang kumonekta."



Si Dr. Daniela Vecchio ang namamahala sa tanging klinika sa Australia na pinopondohan ng publiko para sa gaming disorder. Halimbawa, ginugol ni SADMIR ang halos lahat ng kanyang oras sa platform ng paglalaro na Steam, pati na rin sa YouTube. Tinukoy ni Dr. Vecchio ang mga platform na Discord at Roblox bilang mga partikular na alalahanin - isang alalahanin na sinang-ayunan ng maraming eksperto at mga magulang na nakausap ng BBC sa pagbalita tungkol sa pagbabawal at sa epekto nito.

Parehong pinag-uusapan ang Roblox at Discord dahil sa mga paratang na may ilang mga bata na nalalantad sa tahasang o mapaminsalang nilalaman sa pamamagitan ng mga ito at nahaharap sa mga kasong may kaugnayan sa kaligtasan ng bata sa US.

Ipinakilala ng Roblox **ang mga bagong tampok ng age assurance** sa Australia at dalawa pang bansa ilang linggo bago ipatupad ang social media ban, at ang mga tseke ay nakatakda ilunsad sa iba pang bahagi ng mundo sa Enero. Ang mga tseke ay "makakatulong sa amin na magbigay ng positibo at naaangkop sa edad na mga karanasan para sa lahat ng mga gumagamit ng Roblox," ayon sa kumpanya.

Ipinakilala rin ng Discord ang mga pagsusuri sa edad sa ilang mga tampok nitong mga unang araw ng taon at noong Miyerkules ay sinabi nitong magpapakilala ito ng isang bagong setting na "teen-by-default" para sa lahat ng mga gumagamit ng Australia.

Ang pagbabawal ng Australia sa social media para sa mga bata ay nagdulot ng malaking pagkalito sa teknolohiya
Ipinagbabawal ng Australia ang social media para sa mga batang wala pang 16 taong gulang. Paano ito gagana?

Ang 'ligaw na kanluran ng paggamit ng internet'

Nagtataka ang dating pasyente ng gaming clinic na si Kevin Koo, 35, kung nakaimpluwensya ba ang pagbabawal sa social media sa access na nakuha niya noong mas bata pa siya.

"Lumaki ako sa kanlurang bahagi ng paggamit ng internet kaya walang anumang mga paghihigpit," aniya. "Mayroon akong kalayaan sa paggamit ng internet. Kaya sa tingin ko, para sa akin, nagawa na ang pinsala."

Isang dating intern sa quantum finance na interesado sa AI, nawalan ng trabaho si G. Koo bago pa man magsimula ang pandemya. Nakatira sa Sydney, wala siyang malapit na pamilya at walang regular na trabaho. Aniya, nawalan siya ng tiwala sa sarili at napunta sa pagkahumaling sa online gaming, inihahalintulad ang kanyang karanasan sa pag-abuso sa droga.

Sumasang-ayon si Dr. Vecchio sa paghahambing - kung siya ang mapipili, matutukso siyang hindi lamang palawakin ang pagbabawal sa social media sa paglalaro kundi itaas din ang edad sa 18.

Kinikilala na rin ngayon ng World Health Organization ang gaming disorder bilang isang opisyal na diagnosis at, ayon sa isang pag-aaral ng Macquarie University noong 2022, humigit-kumulang 2.8% ng mga batang Australyano ang apektado nito. Naniniwala si Vecchio na mas mataas ang bilang ng mga nasa panganib.



Iniisip ni Kevin Koo, 35, kung nakinabang ba siya sa pagbabawal sa social media

Sinasabi ng gobyerno ng Australia na ang pagbabawal nito ay tungkol sa pagprotekta sa mga bata mula sa mapaminsalang nilalaman, cyberbullying, online grooming at "mga mandaragit na algorithm" bukod sa iba pang mga bagay – ilan o lahat ng mga ito ay masasabing umiiral sa mga platform ng paglalaro.

Kabilang ang Australia Federal Police sa mga nagbabala na ang mga chatroom sa mga site na ito ay mga pugad ng radikalisasyon at pagsasamantala sa mga bata.

Ngunit, gaya ng sinabi ng eSafety Commissioner noong nakaraang buwan, ang batas na nagpapatupad ng pagbabawal ay nangangahulugan na ang mga plataporma ay hindi pinili ayon sa "kaligtasan, pinsala, o pagtatasa batay sa panganib".

Sa halip, ang mga plataporma ay napili ayon sa tatlong pamantayan: kung ang nag-iisa o "makabuluhang layunin" ng plataporma ay upang paganahin ang online na pakikipag-ugnayang panlipunan sa pagitan ng dalawa o higit pang mga gumagamit; kung pinapayagan nito ang mga gumagamit na makipag-ugnayan sa ilan o lahat ng iba pang mga gumagamit; at kung pinapayagan nito ang mga gumagamit na mag-post.

May mga eksepsiyon na ginawa para sa paglalaro, halimbawa, dahil ang pangunahing layunin nito ay hindi ang pakikipag-ugnayan sa istilo ng social media.

Ang batas, sabi ng ilang eksperto, ay walang katuturan.

"Ito ay kawalan ng kakayahan, ito ay reaksyonaryo," sabi ni Marcus Carter, propesor ng interaksyon ng tao-computer sa University of Sydney.

"Hindi masamang bagay ang pakikipag-ugnayan sa kapwa... Maraming malamang na lehitimong alalahanin tungkol sa malalaking platform na ito ng teknolohiya at kung ano ang ibinibigay nila sa mga bata at kung ano ang inilalantad nila sa kanila kaya bilang resulta, sinabi naming ipinagbabawal namin ang social media."

"Sana lang ay sinusubukan ng gobyerno na alamin kung paano makakatulong sa halip na lagyan ng band-aid ang sugat ng bala," aniya.



Panoorin: Ipinaliwanag ang pagbabawal sa social media ng Australia... sa loob ng 60 segundo

Sinabi rin ni Tama Leaver, propesor ng pag-aaral sa internet sa Curtin University at punong imbestigador sa ARC Centre of Excellence for the Digital Child, na ang pagbabawal sa social media ay isang masyadong tahasang kasangkapan – sa halip ay kailangan ng mas maingat na diskarte, kabilang ang pagdating sa mga platform ng paglalaro.

"Napakalawak ng saklaw ng paglalaro, mula sa napakapositibo, mapagkalinga, masaya, malikhain, at nagpapahayag na mga espasyo -- may naiisip akong tulad ng Minecraft kung saan napakaraming positibong gamit nito." Gayunpaman, ang mga platform tulad ng Roblox ay nasa kabilang dulo ng saklaw, aniya.

"Ang Roblox ay hindi isang laro. Ito ay isang serye ng mga kagamitang nagbibigay-daan sa ibang tao na gumawa ng mga laro. At alam natin na ang ilan sa mga larong ginawa na malinaw na parang para sa mga matatanda ay na-access na ng mga napakabata."

Sa mesa ni Propesor Leaver sa unibersidad ay may tatlong plushies na may built-in na ChatGPT sa loob. Nakasaad sa kahon na angkop ang mga ito para sa tatlo pataas. Aniya, sumobra na rin ito.

"Sa tingin ko kailangan ng regulasyon na naaangkop sa edad," aniya, na tumutukoy sa mga kabataang nag-o-online. "Sa tingin ko ay nasa isang sandali tayo ngayon, at hindi lang ang Australia, tingnan mo ang buong EU, na mayroong malaking pagnanais para sa lahat ng uri ng regulasyon."

Isang plano ng paggamot, hindi isang lunas

A VERY QUICK GUIDE: AUSTRALIA'S SOCIAL MEDIA BAN



Scroll right

WHAT IS THE POLICY?

Children under the age of 16 in Australia are no longer allowed to have social media accounts.

The Australian government says - a world-first policy popular with parents - is aimed at protecting them from harmful content and other risks such as cyberbullying and grooming.

Some young campaigners have argued that the ban disregards the rights of children.

Images: Getty

Sa kaso ni Mr. Koo, halimbawa, ang kanyang bisyo ay hindi lamang paglalaro. Ito ay ang mga AI chatbot, isa pang katangian ng online na buhay na sinuri dahil sa lahat ng bagay mula sa pag-imbento ng mga bagay-bagay hanggang sa umano'y paghihikayat sa mga bata na magpakamatay.

May ebidensya na ang mga ito ay dinisenyo upang manipulahin ang mga gumagamit upang pahabain ang mga interaksyon at ang paggamit ng mga ito ay nagbunga pa ng isang bagong kababalaghan na tinatawag na AI psychosis, kung saan ang mga tao ay lalong umaasa sa mga AI chatbot at pagkatapos ay nakukumbinsi na ang isang bagay na kathang-isip lamang ay naging totoo.

Sinimulan din ni Mr. Koo na i-google ang kaniyang mga isyu sa kalusugang pangkaisipan at umasa sa AI upang makatulong na kumpirmahin ang kaniyang mga diagnosis.

"Naghahanap ka sa Google ng mga bagay na akala mo alam mo na tapos titingnan mo ang kahon pagkatapos noon at sasabihing, naku, natapos ko na ang trabaho ko para sa araw na ito, ang therapy work ko sa ChatGPT," sabi niya. Dumanas si Mr. Koo ng psychotic episode at pagkatapos ng malawakang therapy sa isang propesyonal, ibang diskarte na ang ginagawa niya ngayon.

"Baka mag-Google o mag-ChatGPT ako ng kung ano at saka ko ito titignan nang personal sa therapist ko," sabi niya. "Sa tingin ko, ibang-iba ang kakayahang magbasa ng emosyon ng tao at ang pakikipag-usap nang harapan sa isang tao."

Sinabi ng gobyerno na patuloy nitong susuriin ang listahan ng mga ipinagbabawal na platform at sa katapusan ng Nobyembre ay idinagdag ang Twitch, isang streaming platform kung saan karaniwang naglalaro ang mga tao ng mga video game habang nakikipag-chat sa mga manonood.

Sinabi rin ni Communications Minister Anika Wells sa BBC noong nakaraang linggo na ang eSafety Commissioner ay "talagang nakatuon sa Roblox". At, aniya, ang pagbabawal sa social media "ay hindi isang lunas, ito ay isang plano sa paggamot" na "palaging magbabago".

Lumalaki ang pangangailangan para sa mga platform upang mas mapabuti ang kanilang pagganap. Gayundin, lumalaki ang pila ng mga pamilyang naghihintay ng tulong sa gaming disorder clinic, ngunit kinailangan silang tanggihan ni Vecchio.

"[Ang batas] ay hindi isinasama ang mga plataporma kung saan nakikipag-ugnayan ang mga bata sa marami pang iba at ang ilan sa kanila ay maaaring mga taong nakakasama sa kanila," sabi ni Vecchio. "Kailangang protektahan ang mga bata, kailangan silang pangalagaan."

Maaari mo bang ipagbawal ang mga bata sa social media? Malapit nang gawin ito ng Australia, ngunit ang ilang mga kabataan ay isang hakbang na nauuna
Ang gusto mong malaman ng mga kabataang Australyano tungkol sa pagbabawal sa social media

[Social media](#)[Australya](#)

KAUGNAY

Siya ang lumikha ng Grand Theft Auto. Ngayon ay nagbabalik siya dala ang isang nobela tungkol sa isang AI na hijack sa iyong isipan

Hindi ko malilimutan ang aking mga ugat, sabi ni Angry Ginge

Mga mamumuhunan sa US TikTok, nasa alanganin dahil muling maantala ang kasunduan