



Xem trực tiếp



Đặt mua

Đăng nhập

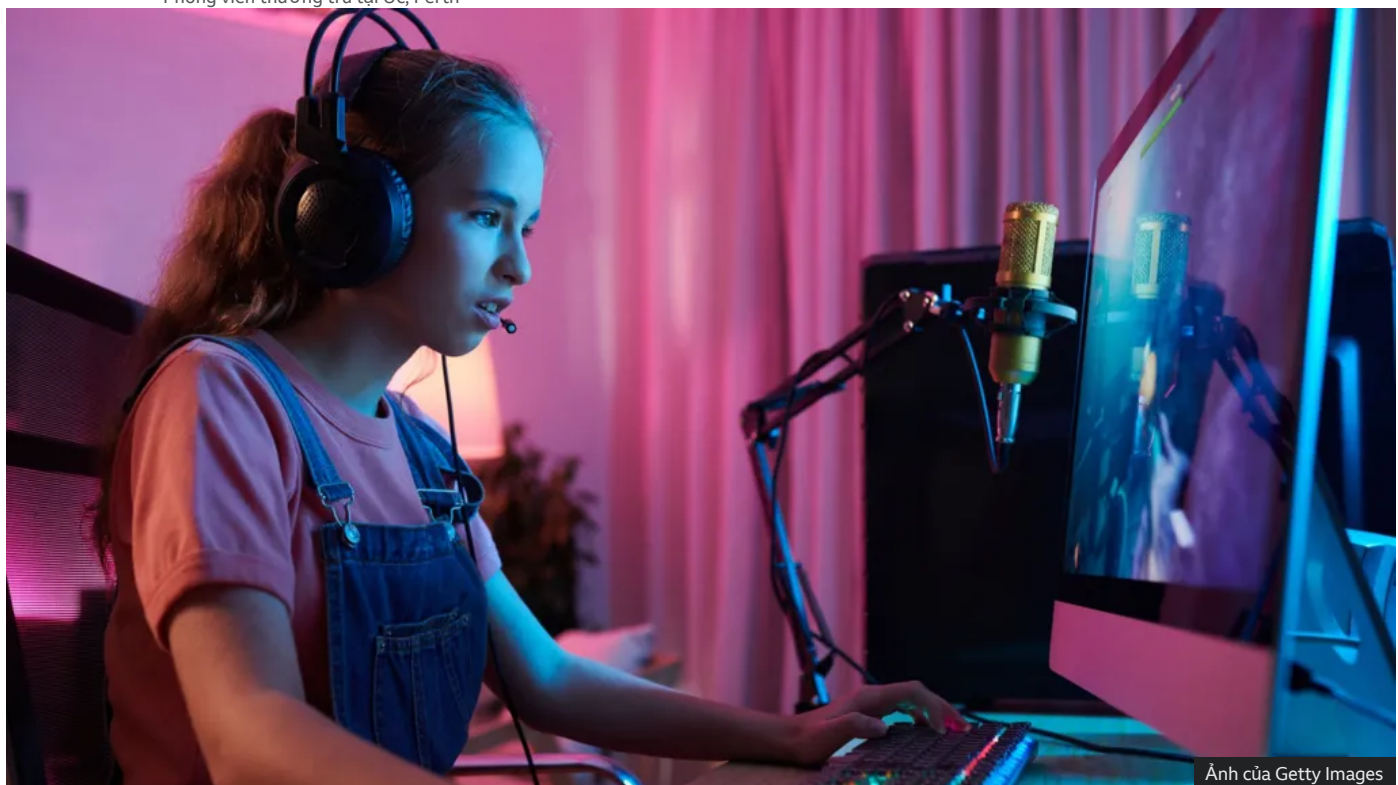
Game trực tuyến đã thoát khỏi lệnh cấm mạng xã hội của Úc - nhưng các nhà phê bình cho rằng nó cũng gây nghiện không kém.

1 ngày trước

Chia sẻ Cứu

Katy Watson

Phóng viên thường trú tại Úc, Perth



Ảnh của Getty Images

Các nhà phê bình cho rằng các nền tảng trò chơi điện tử nên được đưa vào lệnh cấm mạng xã hội đối với người dưới 16 tuổi ở Úc.

Chiều thứ Tư đã trở thành một thói quen đối với Sadmira Perviz, cậu bé 15 tuổi. Đó là một con đường vòng vèo từ nhà ở Perth đến Bệnh viện Fiona Stanley - nhưng cậu nói rằng điều đó đáng giá, để được ngồi chơi trò Dungeons & Dragons với những người mà cậu có thể không quen biết nhưng lại có rất nhiều điểm chung.

Sadmira và những người bạn chơi game của anh ấy chỉ là một trong số 300 bệnh nhân tại phòng khám rối loạn nghiện game, một cơ sở công lập duy nhất thuộc loại này ở Úc, giúp bệnh nhân cai nghiện thói quen chơi game trực tuyến quá mức.

Căn phòng nơi họ gặp gỡ là một không gian đơn giản trong một bệnh viện không có gì nổi bật, nhưng ở góc phòng, có một chồng trò chơi trên bàn đặt trên một chiếc ghế. Jenga, Uno và Sushi Go cũng là những lựa chọn phổ biến trong nhóm không chính thức này, có sự tham gia của cả bệnh nhân và các bác sĩ.

Đây là một sự thay đổi khá lớn đối với cậu bé 15 tuổi, người mà cho đến vài tháng trước vẫn thích chơi game trực tuyến với bạn bè tới 10 tiếng mỗi ngày.

"Cảm giác hoàn toàn khác biệt," Sadmir nói. "Bạn được tung xúc xắc thay vì chỉ bấm một nút. Bạn có thể tương tác với mọi người, vì vậy bạn thực sự biết ai đang ở đó chứ không chỉ là tham gia cuộc gọi với những người ngẫu nhiên."

Tiến sĩ Daniela Vecchio, bác sĩ tâm thần đã thành lập phòng khám này, cho biết mặc dù chơi game tự nó không xấu, nhưng nó có thể trở thành vấn đề - thậm chí là nghiện.

Các nền tảng chơi game và mạng xã hội đều tiềm ẩn những rủi ro tương tự đối với trẻ em: dành quá nhiều thời gian trực tuyến và nguy cơ tiếp xúc với kẻ xấu, nội dung độc hại hoặc bị bắt nạt.

Vì vậy, cô ấy thắc mắc tại sao các nền tảng trò chơi điện tử lại không nằm trong lệnh cấm mạng xã hội "đầu tiên trên thế giới" đối với người dưới 16 tuổi ở Úc.

Lệnh cấm, có hiệu lực từ thứ Tư, nhằm ngăn chặn thanh thiếu niên tạo tài khoản trên 10 nền tảng mạng xã hội, bao gồm Instagram, Snapchat và X. Trẻ em vẫn có thể truy cập các nền tảng như YouTube và TikTok, nhưng không có tài khoản.

Đối với Vecchio, việc bỏ qua các nền tảng chơi game là điều kỳ lạ.

"Điều đó không hợp lý lắm," cô ấy nói.

"Trò chơi điện tử và mạng xã hội có mối liên hệ mật thiết với nhau, rất khó để tách rời chúng."

"Những người chơi game quá nhiều cũng dành quá nhiều thời gian cho các nền tảng mạng xã hội, nơi họ có thể gặp gỡ những người chơi khác hoặc xem livestream chơi game, đó là một cách để kết nối."



Tiến sĩ Daniela Vecchio điều hành phòng khám duy nhất ở Úc chuyên điều trị chứng rối loạn nghiện game được tài trợ công khai.

Ví dụ, Sadmir dành phần lớn thời gian của mình trên nền tảng chơi game Steam, cũng như YouTube. Tiến sĩ Vecchio đặc biệt lo ngại về các nền tảng Discord và Roblox - một mối lo ngại được nhiều chuyên gia và phụ huynh mà BBC đã phỏng vấn khi đưa tin về lệnh cấm và tác động của nó chia sẻ.

Cả Roblox và Discord đều đang vướng phải những cáo buộc rằng một số trẻ em đang tiếp xúc với nội dung khiêu dâm hoặc có hại thông qua các nền tảng này và đang phải đối mặt với các vụ kiện liên quan đến an toàn trẻ em tại Mỹ.

Roblox **đã giới thiệu các tính năng xác nhận độ tuổi mới** tại Úc và hai quốc gia khác vài tuần trước khi lệnh cấm mạng xã hội có hiệu lực, và dự kiến sẽ triển khai các biện pháp kiểm tra này trên toàn thế giới vào tháng Giêng. Công ty cho biết các biện pháp kiểm tra này sẽ "giúp chúng tôi cung cấp những trải nghiệm tích cực, phù hợp với độ tuổi cho tất cả người dùng trên Roblox".

Đầu năm nay, Discord **cũng đã áp dụng tính năng kiểm tra độ tuổi** cho một số tính năng và hôm thứ Tư, họ cho biết sẽ giới thiệu cài đặt "mặc định là thiếu niên" mới cho tất cả người dùng tại Úc.

Lệnh cấm trẻ em sử dụng mạng xã hội ở Úc đã khiến các ông lớn công nghệ phải vội vã tìm cách thích ứng.
Úc đang cấm trẻ em dưới 16 tuổi sử dụng mạng xã hội. Việc này sẽ diễn ra như thế nào?

"Miền Tây hoang dã của việc sử dụng internet"

Kevin Koo, 35 tuổi, một bệnh nhân cũ của trung tâm điều trị nghiện game, tự hỏi liệu lệnh cấm sử dụng mạng xã hội có ảnh hưởng đến khả năng tiếp cận thông tin mà anh có được khi còn trẻ hay không.

"Tôi lớn lên trong thời kỳ internet hỗn loạn, không có bất kỳ hạn chế nào," anh ấy nói.
"Về cơ bản, tôi được tự do sử dụng internet. Vì vậy, tôi nghĩ rằng đối với tôi, thiệt hại đã xảy ra rồi."

Anh Koo, một cựu thực tập sinh ngành tài chính lượng tử có hứng thú với trí tuệ nhân tạo, đã mất việc ngay trước đại dịch. Sống ở Sydney, anh không có người thân ở gần và không có công việc ổn định. Anh cho biết mình đã mất tự tin và cuối cùng bị cuốn vào thế giới game trực tuyến, ví von trải nghiệm của mình giống như nghiện chất kích thích.

Tiến sĩ Vecchio đồng ý với sự so sánh đó - nếu bà ấy có quyền quyết định, bà ấy sẽ không chỉ muốn mở rộng lệnh cấm mạng xã hội sang lĩnh vực game mà còn muốn nâng độ tuổi cấm lên 18.

Rối loạn nghiện game hiện cũng được Tổ chức Y tế Thế giới công nhận là một chẩn đoán chính thức và theo một nghiên cứu năm 2022 của Đại học Macquarie, khoảng 2,8% trẻ em Úc bị ảnh hưởng bởi chứng bệnh này. Vecchio cho rằng số người có nguy cơ mắc bệnh còn cao hơn.



Kevin Koo, 35 tuổi, tự hỏi liệu anh ta có thể được lợi từ lệnh cấm sử dụng mạng xã hội hay không.

Chính phủ Úc cho biết lệnh cấm này nhằm bảo vệ trẻ em khỏi nội dung độc hại, bắt nạt trực tuyến, dụ dỗ trực tuyến và "thuật toán săn mồi", cùng nhiều vấn đề khác – một số hoặc tất cả những điều này đều có thể được cho là tồn tại trên các nền tảng trò chơi điện tử.

Cảnh sát Liên bang Úc nằm trong số những người đã cảnh báo rằng các phòng chat trên những trang web này là nơi nảy sinh mạnh mẽ tư tưởng cực đoan và bóc lột trẻ em.

Nhưng, như Ủy viên An toàn điện tử đã nói tháng trước, luật thi hành lệnh cấm này đồng nghĩa với việc các nền tảng không được lựa chọn dựa trên "sự an toàn, đánh giá về tác hại hoặc rủi ro".

Thay vào đó, các nền tảng được lựa chọn dựa trên ba tiêu chí: liệu mục đích duy nhất hoặc "quan trọng" của nền tảng có phải là tạo điều kiện cho tương tác xã hội trực tuyến giữa hai người dùng trở lên hay không; liệu nó có cho phép người dùng tương tác với một số hoặc tất cả người dùng khác hay không; và liệu nó có cho phép người dùng đăng bài hay không.

Ví dụ, có những ngoại lệ dành cho trò chơi điện tử vì mục đích chính của nó không phải là tương tác theo kiểu mạng xã hội.

Một số chuyên gia cho rằng luật này không hợp lý.

"Đó là sự thiếu năng lực, đó là lối tư duy phản động," Marcus Carter, giáo sư về tương tác người-máy tính tại Đại học Sydney, nhận định.

"Giao tiếp xã hội không phải là điều xấu... Có rất nhiều mối lo ngại có lẽ là chính đáng về các nền tảng công nghệ lớn này và những gì chúng mang lại cho trẻ em cũng như những gì chúng đang để trẻ tiếp xúc, vì vậy kết quả là chúng tôi đã tuyên bố cấm mạng xã hội."

"Tôi chỉ ước chính phủ đang cố gắng tìm cách giúp đỡ thay vì chỉ băng bó vết thương như băng dán," anh ấy nói.



Xem video: Giải thích lệnh cấm mạng xã hội của Úc... trong 60 giây

Tama Leaver, giáo sư nghiên cứu internet tại Đại học Curtin và là nhà nghiên cứu chính tại Trung tâm Xuất sắc ARC về Trẻ em Kỹ thuật số, cũng cho rằng lệnh cấm mạng xã hội là một công cụ quá thô thiển – thay vào đó cần một cách tiếp cận tinh tế hơn, bao gồm cả đối với các nền tảng trò chơi.

"Có một phạm vi rất rộng về game, từ những không gian tích cực, nuôi dưỡng, vui vẻ, sáng tạo và thể hiện bản thân - ví dụ như Minecraft, nơi nó đã có rất nhiều ứng dụng tích cực." Tuy nhiên, các nền tảng như Roblox lại nằm ở thái cực đối lập, ông nói.

"Roblox không phải là một trò chơi. Nó là một tập hợp các công cụ hỗ trợ cho người khác tạo ra trò chơi. Và chúng tôi biết rằng một số trò chơi được tạo ra, rõ ràng là dành cho người lớn, lại được những người rất trẻ tuổi chơi."

Trên bàn làm việc của Giáo sư Leaver tại trường đại học có ba con thú nhồi bông tích hợp ChatGPT bên trong. Trên hộp ghi rằng chúng phù hợp cho trẻ từ ba tuổi trở lên. Ông nói rằng điều này cũng đã đi quá xa.

"Tôi nghĩ cần phải có những quy định phù hợp với độ tuổi," ông nói, đề cập đến việc giới trẻ sử dụng internet. "Tôi nghĩ chúng ta đang ở thời điểm, và không chỉ riêng Úc, nếu nhìn vào khắp EU, đều có nhu cầu rất lớn đối với đủ loại quy định."

Đây là kế hoạch điều trị, không phải là phương pháp chữa khỏi.

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 the ban disregards the rights of children.

Images: Getty

Ví dụ, trong trường hợp của ông Koo, thói xấu của ông không chỉ là chơi game. Đó còn là các chatbot AI, một khía cạnh khác của cuộc sống trực tuyến đã bị soi xét vì đủ thứ, từ việc bịa đặt đến việc bị cáo buộc khuyến khích trẻ em tự tử.

Có bằng chứng cho thấy chúng được thiết kế để thao túng người dùng nhằm kéo dài thời gian tương tác và việc sử dụng chúng thậm chí đã dẫn đến một hiện tượng mới gọi là chứng rối loạn tâm thần do AI gây ra, trong đó mọi người ngày càng phụ thuộc vào chatbot AI và sau đó tin rằng điều gì đó tưởng tượng đã trở thành hiện thực.

Ông Koo cũng bắt đầu tìm kiếm thông tin về các vấn đề sức khỏe tâm thần của mình trên Google và dựa vào trí tuệ nhân tạo để giúp xác nhận chẩn đoán.

"Bạn tìm kiếm trên Google những thứ mà bạn nghĩ mình đã biết rồi, rồi sau đó bạn đánh dấu vào ô và nói, ồ, mình đã hoàn thành bài tập hôm nay rồi, bài tập trị liệu với ChatGPT cũng vậy," anh ấy nói. Ông Koo từng trải qua một cơn loạn thần và sau quá trình trị liệu chuyên sâu với chuyên gia, giờ đây ông ấy áp dụng một phương pháp khác.

"Tôi có thể tìm kiếm trên Google hoặc ChatGPT về vấn đề này, rồi sau đó sẽ kiểm tra lại trực tiếp với chuyên gia trị liệu của mình," anh ấy nói. "Tôi nghĩ rằng việc có thể đọc được cảm xúc của người khác và việc trò chuyện trực tiếp với ai đó là hoàn toàn khác biệt."

Chính phủ cho biết sẽ liên tục xem xét lại danh sách các nền tảng bị cấm và vào cuối tháng 11 đã bổ sung Twitch, một nền tảng phát trực tuyến nơi mọi người thường chơi trò chơi điện tử trong khi trò chuyện với người xem.

Tuần trước, Bộ trưởng Truyền thông Anika Wells cũng **nói với BBC** rằng Ủy viên An toàn mạng "chắc chắn đang để mắt đến Roblox". Bà cũng cho biết lệnh cấm mạng xã hội "không phải là phương thuốc chữa trị, mà là kế hoạch điều trị" sẽ "luôn luôn được điều chỉnh".

Nhu cầu về việc các nền tảng phải hoạt động tốt hơn đang ngày càng tăng. Cùng với đó là số lượng các gia đình xếp hàng chờ được giúp đỡ tại phòng khám rối loạn nghiện game cũng ngày càng nhiều, nhưng Vecchio buộc phải từ chối họ.

"Luật này loại trừ những nền tảng nơi trẻ em tương tác với nhiều người khác và một số trong đó có thể là những kẻ gây hại cho chúng," Vecchio nói. "Trẻ em cần được bảo vệ, cần được đảm bảo an toàn."

Liệu có thể cấm trẻ em sử dụng mạng xã hội? Úc sắp làm điều đó, nhưng một số thiếu niên đã đi trước một bước.

Những điều thanh thiếu niên Úc muốn bạn biết về lệnh cấm mạng xã hội

Mạng xã hội

Úc

CÓ LIÊN QUAN

Ông ấy là người tạo ra Grand Theft Auto. Giờ đây, ông ấy trở lại với một cuốn tiểu thuyết về một trí tuệ nhân tạo có khả năng chiếm đoạt tâm trí bạn.

"Tôi sẽ không bao giờ quên nguồn gốc của mình," Angry Ginge nói.

Các nhà đầu tư Mỹ của TikTok rơi vào tình thế bấp bênh khi thương vụ có nguy cơ bị trì hoãn thêm một lần nữa.