

- 首頁 (<https://isafe.moe.edu.tw/public>)
- > 遠離網路沉迷 ([https://isafe.moe.edu.tw/public/resource_center?field_vb_target_group_tid\[\]=4&term_node_tid_depth\[\]=5](https://isafe.moe.edu.tw/public/resource_center?field_vb_target_group_tid[]=4&term_node_tid_depth[]=5))
- > WHO將電玩遊戲成癮正式列為精神疾病



WHO將電玩遊戲成癮正式列為精神疾病

⋮

最後更新日期：2018/06/19

電玩遊戲成癮 (https://isafe.moe.edu.tw/public/電玩遊戲成癮?user_type=4)





世界衛生組織(WHO)於今(107)年初將電玩遊戲成癮(Gaming Disorder)正式列為精神疾病，相關規定自今年6月19日起生效，WHO也將通知各國應提出相關的防治對策。

WHO提出電玩成癮的症狀包括：無法控制的打電玩（包括：頻率、強度、時間長短都需納入考量）、越來越常將電玩置於其他生活興趣之前，即使有負面後果也持續或增加打電玩的時間。

「臺灣網路成癮防治學會」創會理事長（亦為亞洲大學副校長）柯慧貞表示，電玩遊戲之所以讓人成癮，主要因為其設計能抓住人性，不斷讓玩家「得點」、「升級」，進而沉溺在這些「小成功」當中。

「臺北馬偕醫院精神醫學部」資深主治醫師臧汝芬亦表示，網路並不可怕，但成癮會使兒少錯過成長學習經驗，例如無法面對挫折及壓力，為了玩遊戲而犧牲睡眠及課業，甚至出現反社會人格。

為鼓勵民眾遠離網路沉迷帶來的傷害，教育部持續推動健康上網政策，並於「全民資安素養網」當中提供多樣化的宣導素材

([https://isafe.moe.edu.tw/public/resource_center?](https://isafe.moe.edu.tw/public/resource_center?combine=&term_node_tid_depth%5B%5D=5)

[combine=&term_node_tid_depth%5B%5D=5](https://isafe.moe.edu.tw/public/resource_center?combine=&term_node_tid_depth%5B%5D=5)) (另開新視窗)，歡迎民眾多加閱覽使用。

(本文參考新聞來源：聯合新聞網、自由時報、三立新聞網)



[看漫畫，學資安一慎...](#)

[上一頁](#)

[下一頁 \(/article/2103?](#)

[/article/2093?user_type=4&topic=5\)](#)

[user_type=4&topic=5\)](#)

[看漫畫，學資安一保...](#)

宣傳單

[更多宣傳單...](#)

別讓手機成為你們之間的第三者



[\(/flyers/1803?user_type=4&topic=5\)](#)

漫畫

[更多漫畫...](#)