

ปัญหา

หาเรื่องเกมกับเยาวชนไทย เป็นปัญหาที่มีการพูดกันมานาน แต่ก็ยังไม่ได้รับการแก้ไข



อย่างไรก็ตาม จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นอกเสียจากจะมีเรื่องเกมกับเด็กในทางลบเกิดขึ้น เป็นข่าวใหญ่โต ก็จะมีการหยิบยกเรื่องนี้ขึ้นมาพูดกันอีกครั้งหนึ่ง แต่เมื่อเวลาผ่านไปเรื่องดังกล่าวก็จะเงียบหายไปพร้อมกับกาลเวลา?!

4 เรื่อง คือ พฤติกรรมและความรุนแรง เลือด เพศ และภาษา

ทั้งนี้เกี่ยวกับเรื่องการจัดเรตติ้งเกม ทาง มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ได้จัดทำโพล "หัวเฉียวโฟกัส" เกี่ยวกับเรื่อง "ทัศนคติของผู้เล่นเกมต่อเรื่องการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ" โดยทำการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นเกมจำนวน 1,200 คน แบ่งเป็นเพศชายร้อยละ 75.3 ผู้หญิงร้อยละ 24.3

จากการสำรวจเรื่องอายุผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า กลุ่ม

จัดเรตติ้ง...ทางออกของปัญหาเด็กกับเกม??(1)

อย่างไรก็ตาม มีสิ่งหนึ่งเกี่ยวกับเกมที่มีการพูดถึงมาเป็นเวลานานเช่นกัน แต่ยังไม่สำเร็จ นั่นก็คือ การจัดเรตติ้งเกม ซึ่งหลายฝ่ายเชื่อกันว่าจะเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องความรุนแรง เรื่องเพศ และปัญหาเด็กติดเกม

เพราะหากว่าประเทศไทยมีการจัดเรตติ้งเกมเหมือนกับประเทศอื่น ๆ ที่เจริญแล้ว จะทำให้รู้ว่าเกมที่เข้ามาขายหรือให้บริการในเมืองไทยนั้น เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นอายุเท่าไร เพื่อที่อย่างน้อยก็จะได้ช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือแนะนำบุตรหลานในการเล่นเกมที่

ที่ผ่านมามีผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการเกมของเมืองไทย ตั้งแต่บริษัทผู้ขายและผู้ให้บริการไปจนถึงร้านเกม ต่างก็พยายามให้เรื่องนี้เกิดขึ้นจริง ๆ ในเมืองไทย จนในปัจจุบันทางหน่วยงานรัฐที่มีอำนาจและรับผิดชอบเรื่องนี้โดยตรงตามกฎหมาย คือ กระทรวงวัฒนธรรม ก็ได้ตั้งคณะกรรมการบูรณาการ

ทำงานร่วมกันระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะผลักดันให้เกิดการจัดเรตติ้งเกมในเมืองไทยในเร็ว ๆ นี้

ในเบื้องต้นได้สรุปเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดเรตติ้งเกม จะใช้สัญลักษณ์คล้ายกับการจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์ โดยจะแบ่งกลุ่มอายุ 7 ระดับคือ 3+, 6+, 13+, 15+, 18+ และ 20+ ซึ่งเกมที่ให้นำเข้ามาขายหรือให้บริการจะถูกจัดอยู่ระดับไหน จะพิจารณาจากเนื้อหาของเกมใน

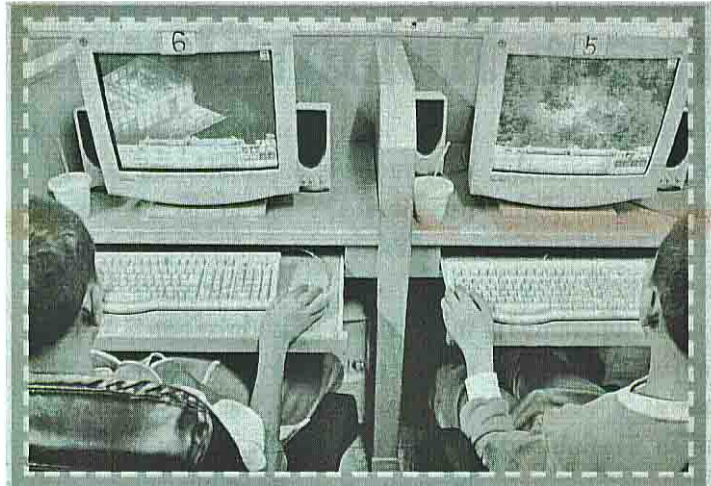


อายุที่เล่นเกมออนไลน์มากเป็นอันดับ 1 คือ กลุ่มอายุ 15-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 อันดับ 2 คือ กลุ่มอายุ 20-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.5 และอันดับที่ 3 คือ กลุ่มอายุ 11-14 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.5

และเมื่อจำแนกตามสาขาอาชีพ พบว่า นักเรียน นิสิต นักศึกษา เป็นผู้ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 84.3 รองลงมาคือกลุ่มพนักงานบริษัทหรือองค์กรร้อยละ 8.9 ผู้ประกอบกิจการส่วนตัวร้อยละ 4.7

ในส่วนของการสำรวจรายได้ของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 2,000 บาท หรือน้อยกว่า คิดเป็นร้อยละ 39.1 รองลงมาคือ 2,001-4,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.0 ส่วนรายได้เฉลี่ยสูงสุดที่พบในการสำรวจครั้งนี้ คือ มากกว่า 80,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 0.7

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจเกี่ยวกับการจัดเรตติ้งเกม พบว่า



กลุ่มตัวอย่างรู้เรื่องการจัดเรตติ้งร้อยละ 66.6 ส่วนที่ยังไม่รู้เรื่องการจัดเรตติ้งเกม คิดเป็นร้อยละ 33.4 สำหรับในเรื่องของความคิดเห็นต่อการจัดเรตติ้ง พบว่า ร้อยละ 86.9 เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม ส่วนร้อยละ 13.1 ไม่เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม

นอกจากนี้จากการสำรวจความคิดเห็นเรื่อง ประโยชน์ ของการจัดเรตติ้งเกมพบว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการจัดเรตติ้งเกมมีประโยชน์ปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 48.0 กลุ่มที่เห็นว่าประโยชน์มาก คิดเป็นร้อยละ 37.7 และกลุ่มที่เห็นว่าประโยชน์น้อย คิดเป็นร้อยละ 14.8

ด้านผู้ที่คลุกคลีอยู่ในวงการเกมอย่าง นายพงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท โซวไรซ์ จำกัด มองถึงเรื่องการจัดเรตติ้งเกมว่า ลือต่าง ๆ ถูกสร้างมาให้เหมาะกับคนแต่ละคน โดยส่วนตัวเห็นด้วยที่จะมีการจัดเรตติ้งเกม เพราะเป็นการแสดงออกถึงประเทศที่มีอารยะ ส่วนคนที่ไม่เห็นด้วยกับเรื่องการจัดเรตติ้งเกมส่วนใหญ่จะเป็นคนที่อายุน้อย เพราะเห็นว่าคุณเองถูกลิดรอนสิทธิในการเล่นเกมที่ชื่นชอบรุนแรง

ด้าน นายธนศ จิตต์สว่าง ผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป นิตยสาร Future Gamer ซึ่งเป็นสื่อมวลชนด้านเกม กล่าวว่า เห็นด้วยที่จะจัดเรตติ้งเกม เพราะจะมีส่วนช่วยผู้ประกอบการในการพิจารณาเลือกเกมที่ถูกต้องและเหมาะสมกับเด็ก

การจัดเรตติ้งก็เหมือนเป็นการไกด์ไลน์ให้กับผู้ประกอบการได้รู้และสามารถติดตามดูว่าเกมที่บุตรหลานเล่นเหมาะสมกับช่วงอายุหรือไม่ อย่างไรก็ตามการออกกฎหมายเพื่อให้มีการจัดเรตติ้งเกมของภาครัฐ อาจไม่ใช่ทางออกในการแก้ปัญหาทั้งหมด!!!

สิ่งสำคัญ ก็คือ พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้ามามีส่วนร่วมสำคัญในการร่วมแก้ปัญหาเรื่อง "เด็ก" กับ "เกม" ด้วย !?!

จิราวัฒน์ จารุพันธ์

ทีม เดลินิวส์ 38

E-mail : y_38@dailynews.co.th