

เปิดตัว 'เกมเมอร์การ์ด' คุมเด็กติดเกม หวังสอนมีเซ็กส์-โฮลด์ไต้หวัน

วธ.เปิดตัว "เกมเมอร์การ์ด" ไปรเกมมป้องกันเด็กติดเกม ใช้ตรวจลอบพฤติกรรมเข้าใช้อินเทอร์เน็ต-เกม เปิดให้ผู้ปกครองดาวน์โหลดแล้ว

อ่านต่อหน้า 15

เด็กติดเกม

เมื่อวันที่ 17 กันยายน ที่โรงแรมเจริญธานี จ.ขอนแก่น กระทรวงวัฒนธรรม (วธ.) ร่วมกับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) จัดสัมมนา เรื่อง "การส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต และเกมเชิงบวกสำหรับเด็กและเยาวชน" พร้อมเปิดตัว โปรแกรมป้องกันเด็กติดเกมเชิงบวก หรือ "เกมเมอร์การ์ด" (Gamer Guard Program) ครั้งแรก

ของประเทศไทย โดยมีนายฤกษ์ชัย ศิริ ผู้ตรวจราชการกระทรวงวัฒนธรรม นายวินัย สิทธิมงคล รองผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่น เป็นประธาน พร้อมทั้งผู้ประกอบการร้านเกม ผู้บริหารสถานศึกษา เครือข่ายภาคเอกชน เครือข่ายผู้ประกอบการ เข้าร่วมงานครั้งนี้กว่า 200 คน

ผศ.ดร.พงษ์ชัย นิลาศ อาจารย์ประจำคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในฐานะหัวหน้าโครงการศึกษาและพัฒนาหลักสูตร เพื่อการแก้ปัญหาเด็กติดเกมเชิงบวก กล่าวว่า สจล.ใช้เวลากว่า 1 ปี ในการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมเกมเมอร์การ์ด เพื่อช่วยเหลือพ่อแม่ ผู้ปกครอง ในการดูแลบุตรหลาน พร้อมให้ร้านเกมใช้สำหรับเดือนเด็ก และเยาวชนที่เข้าไปใช้บริการในเชิงบวก ทั้งนี้เกมเมอร์การ์ดเป็นโปรแกรม ที่ส่งเสริมการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยมีระบบซอฟต์แวร์แจ้งเตือนเมื่อผู้ใช้งานเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตนานเกินไป ซึ่งไม่ได้เป็นการบล็อก หรือปิดกั้น แต่เป็นการเตือนว่าผู้เล่นเกมเล่นนานเกินไปแล้ว และให้ผู้ปกครองรับรู้ว่าควรปฏิบัติตัวอย่างใดในการดูแลเยาวชนที่เล่นเกมและใช้อินเทอร์เน็ต

"เกมเมอร์การ์ดมีระบบประมวลผลที่รายงานการใช้งานเกมและอินเทอร์เน็ตย้อนหลังว่า เล่นเกมอะไรมา เข้าเว็บไซต์ใดบ้าง และใช้เวลาเท่าใด เพื่อตรวจสอบการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และเกมที่เคยเล่น รวมทั้งมีการให้ความรู้เรื่องเกมและการใช้อินเทอร์เน็ต พร้อมทั้งให้ความรู้ในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมลักษณะของเด็กติดเกม วิธีป้องกัน วิธีแก้ไขเมื่อติดเกม และภัยของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคม การเติบโตของการบริโภคเทคโนโลยีสารสนเทศ" ผศ.ดร.พงษ์ชัย กล่าว

ผศ.ดร.พงษ์ชัย กล่าวต่อว่า จากสถิติการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ประเทศไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ต และเล่นเกมมากถึง 20 ล้านคน คิดลำดับ 9 ของเอเชีย โดยร้อยละ 70 ของเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ต และเล่นเกมที่บ้าน ขณะที่ผู้ปกครอง 42.3 ไม่มีการควบคุมการเล่นเกม เพราะไม่รู้จะควบคุมอย่างไร แต่ที่น่าเป็นห่วงคือ เด็กอายุ 6-19 ปี เคยดูสื่อลามก สัดส่วนของเด็กและเยาวชน ร้อยละ 49.9 บอกว่าความรุนแรงในเกมเป็นเรื่องปกติธรรมดา นอกจากนี้เกมออนไลน์ที่เด็กนิยมเล่น ร้อยละ 46.1 เป็นเกมต่อสู้ฆ่าฟัน และเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกม ร้อยละ 13.3 จะมีพฤติกรรม อยากรู้อะไร และมีพฤติกรรมก้าวร้าว" ผศ.ดร.พงษ์ชัย กล่าว

ผศ.ดร.พงษ์ชัย กล่าวต่อไปว่า การติดตั้งโปรแกรมดังกล่าวทำได้ไม่ยาก ผู้ปกครองเพียงดาวน์โหลดโปรแกรมลงในคอมพิวเตอร์ได้อัตโนมัติ จากนั้นให้ใส่รหัสผ่านของผู้ติดตั้งเพื่อเก็บเป็นฐานข้อมูลในการตรวจสอบการใช้งาน ทั้งนี้โปรแกรมเกมเมอร์การ์ดมีวิธีการใช้ เป็นรูปภาพที่ชัดเจน สามารถตั้งเวลาแจ้งเตือนการเล่นเกมได้ ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงขึ้นไป เมื่อเด็กเล่นเกมถึงเวลาที่กำหนดแล้ว จะมีรูปแบบเสียง

เตือนและรูปภาพที่เปลี่ยนไปตามระดับการเล่น เกมได้ด้วย

อย่างไรก็ตามยอมรับว่า ปัจจุบันผู้ใหญ่ก็ติดเกมไม่แพ้เด็ก แต่ที่น่าเป็นห่วง คือ เด็กและเยาวชนไม่สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะได้ว่าอะไรคือ เกม อะไร คือ ชีวิตจริง จึงทำให้มีปัญหาดังกล่าวตามมา เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเลียนแบบนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรม และความรุนแรง

"ผมเชื่อว่าหากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องนำโปรแกรมดังกล่าวไปติดตั้ง ทั้งที่บ้าน ร้านเกม และสถานศึกษา สถานที่ทำงาน แล้วจะช่วยลดการติดเกม และช่วยตรวจสอบการใช้คอมพิวเตอร์ที่จะนำไปสู่อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ได้ด้วย และจากนี้ สจล.จะพัฒนาโปรแกรมไปสู่การควบคุมการติดเกมในสมาร์ตโฟนในอนาคตอีกด้วย" ผศ.ดร.พงษ์ชัย กล่าว

ขณะที่นายพันยุทธ หลิตะเวช ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาพัฒนาการเด็ก สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า สิ่งที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม ปัจจุบันมีการพัฒนาเกมถึงขั้นสอนการมีเพศสัมพันธ์เป็นลำดับขั้น ซึ่งผู้เล่นสามารถเป็นผู้กำหนดการถอดเสื้อผ้าได้ด้วย และที่ร้ายไปกว่าคือ สามารถกำหนดได้ด้วยว่าจะถอดเสื้อผ้าลักษณะไหน จึงเป็นเรื่องที่น่าห่วงอย่างมาก เพราะรูปแบบของเกมส์ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมเลียนแบบ ส่งผลให้เด็กเหล่านั้นมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรมาแล้ว นอกจากนี้โดยส่วนตัวมองว่า เกมในปัจจุบันมีการพัฒนาก้าวหน้าไปมาก ทำให้ผู้ปกครองไม่สามารถตามได้ทัน ซึ่งตรงจุดนี้ถือเป็นสิ่งที่น่าห่วงที่สุดในสังคมไทย

ด้านนางยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร ผอ.สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมและประชาสัมพันธ์ วธ. กล่าวว่า วธ.ได้มอบโปรแกรมป้องกันเด็กติดเกมเชิงบวกให้แก่ จ.ขอนแก่น ผู้ประกอบการร้านเกม และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนำไปทดลองใช้ เนื่องจากเห็นว่า จ.ขอนแก่น เป็นเมืองใหญ่และมีร้านเกมอยู่กว่า 1,000 แห่ง ซึ่งครั้งนี้จะเป็นการขอความร่วมมือในการใช้โปรแกรมพร้อมรับฟังความคิดเห็นว่า เห็นด้วยไม่เห็นด้วย มีข้อดีและข้อเสียอย่างไร จากนั้นจะมีเวทีสัมมนาและรับฟังความคิดเห็นในกรุงเทพมหานครอีกครั้ง ทั้งนี้ วธ.ยังได้จัดทำการ์ตูนแอนิเมชันในการเผยแพร่ความรู้ แนะนำ และสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมด้วย และอยากขอเชิญชวนพ่อแม่ ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการปกป้องคุ้มครองเด็กเพื่อลดการติดเกม โดยสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมทางเว็บไซต์กระทรวงวัฒนธรรม www.c-me.go.th หรือที่ www.m-culture.go.th