

หัวใจเยาวชนยุคอินเทอร์เน็ตตั้งเกม

กรุงเทพฯ ● เปิดตัว “หัวใจฟ็อกซ์” สำนักโพลล์สะท้อนปัญหาสังคมของ ม.หัวเฉียวฯ ประเดิมผลสำรวจทัศนคติผู้เล่นเกมต่อการจัดเรตติ้งของภาครัฐ ระบุร้อยละ 86.9 เห็นด้วย ในจำนวนนี้ร้อยละ 48 มองว่ามีประโยชน์ต่อเยาวชนและสังคม

เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ เปิดตัวการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเป็นครั้งแรก ภายใต้ชื่อสำนัก “หัวใจฟ็อกซ์” โพลล์สะท้อนความคิดเห็นและทัศนคติของคนในสังคม ดำเนินการโดยศูนย์วิจัยสังคมและธุรกิจ ม.หัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ซึ่งเริ่มจัดทำเรื่องทัศนคติของผู้เล่นเกมต่อการจัดการเรตติ้งเกมของภาครัฐ จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เล่นเกมจำนวน 1,200 คน เป็นกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา

ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ ประธานกรรมการดำเนินงานโครงการ “หัวใจฟ็อกซ์” เปิดเผยว่า หลังจากที่ได้ภาครัฐโดยกระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินการจัดเรตติ้งเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นตามช่วงอายุ จากการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างทราบว่าภาครัฐกำลังดำเนินการจัดเรตติ้งเกม เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาด้านความรุนแรงและเรื่องเพศที่ปรากฏในเกม คิดเป็นร้อยละ 66.6 และมีผู้ที่ไม่ทราบร้อยละ 33.4

“สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ทราบเรื่องการจัดเรตติ้งเกมนั้น ต่างรู้สึกเห็นด้วยหรือสนับสนุนนโยบายนี้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 86.9 ส่วนผู้ที่ไม่เห็นด้วยมีเพียงร้อยละ 13.1 เท่านั้น โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า การจัดเรต



ดร.วรรณรัตน์ รัตนวรงค์

ตังเกมมีประโยชน์ต่อเยาวชนและสังคมในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 48”

ประธานสำนักโพลล์หัวใจฟ็อกซ์กล่าวว่า นอกจากนั้นจากการสำรวจยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมเมื่ออายุ 10-14 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมาคือ ช่วงอายุ 15-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.3 ตามลำดับ และกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้สำหรับใช้เล่นเกมอยู่ที่ระดับ 2,000 บาทต่อเดือน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.1 รองลงมาคือ รายได้อยู่ที่ระดับ 2,000-4,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 22

ดร.วรรณรัตน์กล่าวว่า งานศึกษา

วิจัยของหัวใจฟ็อกซ์ จะมีความแตกต่างจากการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่จัดทำโดยหน่วยงานอื่นคือ นอกจากจะเผยแพร่ผลการสำรวจความคิดเห็นในประเด็นที่เน้นสาระประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมแล้ว ยังจะเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาก็สอดคล้องกับประเด็นต่างๆ โดยผู้เชี่ยวชาญจากทุกภาคส่วน ทั้งนี้ ผลการวิจัยจะไม่ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างกระแสสังคม หรือเอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มการเมืองใดๆ แต่จะเน้นในเรื่องสภาพเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไทย

จากนั้นมีการจัดเสวนาเรื่องการจัดเรตติ้งเกมในมุมมองของสื่อและผู้เล่นเกม นายพงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ กรรมการผู้จัดการบริษัท โซวโนลิมีต ผู้จัดแข่งขันเกมออนไลน์ แสดงความเห็นเห็นว่า เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม แต่อยากชี้ให้เห็นว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรง เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมตัวอย่างเช่น เด็กอายุ 18 ปี ที่ก่อคดีฆ่าคนขยับรถแท็กซี่ ควรจะต้องไปติดตามว่า ภูมิหลังหรือนิสัยลึกๆ ที่แท้จริงเป็นอย่างไร เพราะเด็กทุกคนที่เล่นเกมรุนแรงก็ไม่ได้ไปทำร้ายใคร

“ผมมองว่า พ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนสำคัญต่อการเลี้ยงดูลูกให้เข้มแข็ง ทั้งในเรื่องการแนะนำเรตติ้งเกมให้เหมาะสมกับลูก หรือการให้เวลาอยู่เป็นเพื่อนลูกอย่างใกล้ชิด เพื่อให้รู้สึกเหงาแล้วต้องหมกตัวอยู่กับเกม หรือไปเล่นเกมนอกบ้าน ตลอดจนภาครัฐต้องเร่งปราบปรามพวกซอฟต์แวร์เถื่อนอีกด้วย” นายพงศ์สุขกล่าว