



นวัตกรรมเด็กไทยติดเกมร้อยละ90

วันที่ 27 พ.ย. ที่โรงแรมมิราเคิล แกรนด์ จัดเสวนาเรื่อง “เปิดวิถีออนไลน์...เด็กไทยกับภัยใกล้ตัว” จัดโดยสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ และกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) โดย ดร.ธีรารัตน์ พันทีวงศ์ธนະเอนก นายกสมวทวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน(สสย.) กล่าวถึงผลการวิจัยเชิงสำรวจในหัวข้อสถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย โดยสำรวจนักเรียนระดับ ม.1-6 จำนวน 2,730 คน ร้อยละ 89.33 เคยเล่นเกมออนไลน์ โดยเล่นเกมเกือบทุกวันร้อยละ 64.66 เฉลี่ย 3-5 ชม. หากเป็นเด็กในพื้นที่กรุงเทพฯร้อยละ 8.1 จะใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 8 ชม. ค่าใช้จ่ายกับเกมออนไลน์พบว่าร้อยละ 25.13 เคยเสียเงินค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 500 บาทต่อเดือน มีการพนันร้อยละ 54.83 เสียเงินประมาณไม่เกิน 1,000 บาทต่อเดือน

ดร.ธีรารัตน์ กล่าวว่า ผลการวิจัยพบว่าหากยิ่งเล่นเกมเป็นเวลานานมากขึ้น ยิ่งสัมพันธ์กับอาการและพฤติกรรมความรุนแรงที่มากขึ้นตามไปด้วย เกิดการใช้คำหยาบที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย รวมถึงจะมีอารมณ์ความรุนแรง หากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม นอกจากนี้ยังพบว่าการกลั่นแกล้งทางออนไลน์มีอยู่ทั้งหมด 7 รูปแบบได้แก่ 1.การก่อกวนข่มขู่คุกคาม 2.การให้ร้ายใส่ความ 3.การแกล้งแหย้ 4.การเผยแพร่ความลับ 5.การกีดกันออกจากกลุ่ม 6.การแอบอ้างชื่อการสร้างบัญชีปลอม การขโมยอัตลักษณ์ 7.การล่อลวง เด็กติดเกมผู้ปกครองต้องให้ความสำคัญในเรื่องเนื้อหาของเกมที่ลูกเล่น ว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการเลือกเกมให้ลูก เลือกและตัดสินใจซื้อหรือเล่นเกมต่าง ๆ ด้วย ควรเข้าไปเล่นกับเด็กด้วย รวมถึงการจำกัดเวลาในการเล่นของลูกให้ชัดเจน ให้คำแนะนำปลุกฝังบอกให้ลูกรู้ผลเสียในด้านต่าง ๆ ของการเล่นเกมนานเกินไป ที่สำคัญหากิจกรรมเสริมที่น่าสนใจ เช่น ชวนลูกไปเล่นกีฬา สร้างสรรค์งานศิลปะ ปลูกต้นไม้ ทำอาหาร อ่านหนังสือ ทัศนศึกษา ให้ความรู้ความเข้าใจ สร้างภูมิคุ้มกันให้เท่าทันสื่อ.

