

เกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

สถานการณ์การใช้สมาร์ตโฟนของคนไทยที่เพิ่มสูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร อ่านข่าว การแชต เล่นเกม และดูหนังฟังเพลง จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ทำให้หลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีความเป็นห่วงและเป็นที่จับตามอง โดยเฉพาะพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนของคนไทยทั้งในกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่

“สำนักงานกิจการยุติธรรม” ในฐานะหน่วยงานที่รับผิดชอบการดำเนินงานตามนโยบายด้านการพัฒนา กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมของประเทศ ร่วมกับ “สวนดุสิตโพล” มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวนทั้งสิ้น 539 คน เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็น และเพื่อเป็นแนวทางพัฒนางานด้านกระบวนการยุติธรรมและกฎหมายให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มากยิ่งขึ้น สัปดาห์ระหว่างวันที่ 24-28 สิงหาคม 2559 สรุปผลได้ดังนี้

1. ประชาชนคิดว่าสถานการณ์ผู้ใช้งานเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนของคนไทยในปัจจุบัน น่าเป็นห่วงหรือไม่

อันดับ 1	น่าเป็นห่วง	83.67%
	<u>เพราะ</u> ปัจจุบันมีคนไทยติดเกมจำนวนมาก ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แบ่งเวลาไม่ได้ ส่งผลกระทบต่อการเรียน และการทำงาน ภัยอันตรายต่างๆที่เกิดจากเกมมีมากขึ้น ฯลฯ	
อันดับ 2	ไม่น่าเป็นห่วง	16.33%
	<u>เพราะ</u> เชื่อว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถควบคุมดูแลได้ เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเหมือนกันทั่วโลก ขึ้นอยู่กับ พฤติกรรมของแต่ละคน ฯลฯ	

2. ประชาชนคิดว่าภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถควบคุมการใช้งานเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนได้อย่างเหมาะสมแล้วหรือไม่

อันดับ 1	ไม่เหมาะสม	56.96%
	<u>เพราะ</u> ยังมีปัญหาฉ้อฉล โจรกรรมข้อมูลจากการเล่นเกม มีเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันที่ไม่เหมาะสม การควบคุมดูแลยังไม่เข้มงวด กฎหมาย บทลงโทษต่างๆไม่รุนแรง ฯลฯ	
อันดับ 2	เหมาะสม	43.04%
	<u>เพราะ</u> มี พรบ. คอมพิวเตอร์ ควบคุม หากมีกฎหมายบังคับมากเกินไป อาจเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้เล่นมากกว่า ฯลฯ	

3. ประชาชนคิดว่าภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการตรวจสอบและจัดระเบียบเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนหรือไม่

อันดับ 1	ควรดำเนินการ	80.15%
	<u>เพราะ</u> เป็นปัญหาสังคม เป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยตรง เพื่อความเป็นระบบระเบียบ และความปลอดภัยของผู้ใช้งาน ควรนำกฎหมายมาบังคับใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม ฯลฯ	
อันดับ 2	ไม่ควรดำเนินการ	19.85%
	<u>เพราะ</u> มีปัญหาอื่น ๆ ที่ควรเร่งแก้ไขมากกว่า ควรดูแลควบคุมตั้งแต่ขั้นตอนการผลิตพัฒนาเกมและแอปพลิเคชัน จัดระเบียบร้านเกมให้มากขึ้น การใช้โทรศัพท์มือถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล ฯลฯ	

4. ประชาชนคิดว่าผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน คือ

อันดับ 1	กระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ทำให้หมกมุ่น เสียเวลาทำงาน เสียการเรียน	82.37%
อันดับ 2	ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพได้ง่ายขึ้น เช่น ถูกหลอก ล่อลวง	76.44%
อันดับ 3	เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบ ใช้ความรุนแรงจากเกมมาใช้ในชีวิตจริง	69.20%
อันดับ 4	เสี่ยงต่อการก่อเหตุอาชญากรรม เช่น ขโมย ลักทรัพย์	63.08%
อันดับ 5	ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย	56.22%

5. ประชาชนคิดว่ากระแสเกมโปเกมอนที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนี้เสี่ยงต่อความผิดตามกฎหมายในเรื่องใดบ้าง

อันดับ 1	ความผิดตาม พ.ร.บ. จราจรทางบก เช่น เล่นมือถือขณะขับรถ จอดรถในที่ห้ามจอด	85.16%
อันดับ 2	การบุกรุกพื้นที่ส่วนบุคคลและที่อยู่อาศัย	77.74%
อันดับ 3	การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	76.99%
อันดับ 4	การทำให้ของสาธารณะเสียหาย	68.09%
อันดับ 5	ประมาททำให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย	52.69%

สวนดุสิตโพล