

เทรนด์ไมโคร เตือนผู้ใช้ระวังภัยคุกคามเกมออนไลน์ ในรูปของสแกมเมอร์ ฟิชเชอร์ และกริเฟอร์



บริษัท เทรนด์ไมโคร อิงค์ (TYO: 4704; TSE: 4704) ผู้นำระดับโลกด้านการรักษาความปลอดภัยสำหรับระบบคลาวด์ เปิดเผยผลจากการสำรวจในโครงการ Digital Joneses พบว่าร้อยละ 41 ของครัวเรือนที่มีบุตรหลานวัยห้าขวบหรือต่ำกว่านั้น ล้วนติดตั้งคอนโซลเกมที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และเด็ก ๆ มีโอกาสเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านทางคอนโซลเกมมากกว่าผ่านทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งแพลตฟอร์มเกมสมัยใหม่ เช่น โซนี่ เพลย์สเตชัน 3 และไมโครซอฟท์ เอ็กซ์บ็อกซ์ 360 มาพร้อมกับฟังก์ชันการทำงานขั้นสูงที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถส่งข้อความถึงกันได้ในขณะที่เล่นเกม ตลอดจนสร้างรูปตัวแทน (avatar) หรือแม้แต่ตั้งชื่อสินค้าเสมือนทางออนไลน์ ดังนั้นบริษัท เทรนด์ไมโครจึงรวบรวมเคล็ดลับง่ายๆ ที่จะช่วยให้ผู้ปกครองแน่ใจได้ว่าบุตรหลานของตนจะยังคงสามารถเพลิดเพลินอยู่กับเกมได้โดยที่ไม่เสี่ยงต่อการพบเจอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ถูกข่มเหงหรือตกเป็นเป้าหมายของการล่วงละเมิด ดาวน์โหลดไวรัส หรือใช้จ่ายเงินไปกับเกมต่างๆ จนมากเกินไป

จากการศึกษาที่เผยแพร่โดย Pearl Research ซึ่งให้เห็นว่าการเติบโตของเกมออนไลน์ ซึ่งรวมถึงเกม MMORPG (เกมสวมบทบาทในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก) เกมทั่วไป เกมทางสังคม และเกมบนเว็บ ได้ขยายตัวเพิ่มขึ้น 32% ในช่วงปีที่ผ่านมา นอกจากนี้จากการคาดการณ์ของ Ovum ยังพบว่าตลาดเกมดิจิทัลในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกจะขยายตัวเพิ่มขึ้นกว่าสองเท่าในช่วงสี่ปีจากนี้ โดยจะมีมูลค่าถึง 30.3 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในปี 2559 และจำนวนของผู้เล่นเกมออนไลน์คาดว่าจะทำลายสถิติที่ 1 พันล้านคนในปี 2559 ด้วยเช่นกัน และจากสถิติต่างๆ ยังแสดงให้เห็นด้วยว่าเด็กชาวฟิลิปปินส์ 58% เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน และคอเกมวัยรุ่นชาวเกาหลีใต้ 26% ได้ชื่อว่า “เสพติด” อินเทอร์เน็ตอย่างหนัก และเด็กชาวจีนมากกว่า 70% เชื่อมต่อโลกออนไลน์โดยที่อายุยังไม่ถึง 10 ปี โดยส่วนใหญ่จะเล่นเกมหรือใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก และรายงานจากศูนย์วิจัยเทรนด์แล็บส์บริษัทเทรนด์ไมโครยังระบุด้วยว่าในประเทศไทยมีการเข้าถึงเกมออนไลน์สูงถึง 70.0% เป็นอันดับ 3 ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยอันดับ 1 ได้แก่ ฟิลิปปินส์ 80.8% และอันดับ 2 ได้หวัน 76.4%

นางสาวไมลา ปิลาโอ ผู้อำนวยการฝ่ายการสื่อสารด้านการตลาด ศูนย์วิจัยเทรนด์แล็บส์ กล่าวว่า “โลกแห่งเกมออนไลน์เต็มไปด้วยภัยอันตรายต่างๆ รวมถึงคนหลอกหลวงและนักต้มตุ๋นที่มีให้เห็นในทุกๆ ที่ และต่างกำลังรอที่จะพุ่งเป้าโจมตีเด็กๆ ในเกม MMORPG เกมต่างๆ ไป เกมทางสังคม และเกมบนเว็บต่างๆ เป็นที่ทราบกันดีว่าอาชญากรไซเบอร์จะใช้ MMORPG เพื่อดำเนินการกิจกรรมที่เป็นอันตราย โดยพวกเขาจะแฝงตัวอยู่ทั้งภายในและภายนอกเกม พยายามหลอกล่อ ผู้เล่นอื่นๆ ให้ระบุรายละเอียดส่วนตัว รวมทั้งหลอกหลวงเอาเงินและสิ่งของ

สำคัญต่างๆ”

ภัยคุกคามการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับมัลแวร์ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือไฟล์ที่เป็นอันตรายซึ่งผู้เล่นเกมถูกลวงให้ดาวน์โหลดโดยอ้างว่าเป็นโปรแกรมเจาะระบบหรือสามารถใช้โกงเกมได้ ในบทความนี้เราจะให้ความสำคัญกับภัยคุกคามบางอย่างที่กำลังหาประโยชน์จากเกมโดยเฉพาะ **สแกมเมอร์** – ผู้เล่นที่เป็นอันตรายที่จะคอยหลอกลวงเหยื่อที่มีศักยภาพในระหว่างการทำธุรกรรม โดยจะมอบข้อเสนอที่น่าดึงดูดใจหรือให้โบนัสพิเศษ และผลสุดท้ายผู้ที่ตกเป็นเหยื่อก็มักจะถูกหลอกให้โอนเงินในระหว่างการทำธุรกรรมดังกล่าว **ฟิชเชอร์** – ผู้เล่นที่เป็นอันตรายที่จะคอยหลอกลวงเหยื่อที่มีศักยภาพให้มอบข้อมูลบัญชีของเหยื่อให้แก่ตน โดยจะล่อใจผู้เล่นด้วยไอเท็มแจกฟรีและแม้กระทั่งอาจคุกคามผู้เล่นว่าจะลบบัญชีออกเพื่อโน้มน้าวเหยื่อให้ร่วมมือ และ**กริเฟอร์** – ผู้เล่นที่เป็นอันตรายซึ่งจะคอยก่อความรำคาญให้กับผู้เล่นเกมคนอื่น ๆ ทั้งการกระทำและการเจรจาโต้ตอบที่อาจถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือสร้างความยุ่งยากใจ นอกจากนี้ การชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์ก็เป็นการกระทำของเหล่ากริเฟอร์ด้วยเช่นกัน จากข้อมูลพบว่า 63% ของวัยรุ่นที่เล่นเกม แจ้งว่าพบเห็นหรือได้ยินบุคคลที่มีพฤติกรรมหรือแสดงอาการก้าวร้าวอย่างมาก

บริษัท เทนด้าไมโคร แนะนำเคล็ดลับที่จะช่วยให้ผู้ปกครองสามารถปกป้องและคุ้มครองบุตรหลานจากภัยคุกคามเกมออนไลน์เหล่านี้ได้ ดังนี้

- **อยู่ด้วยกัน:** การวางคอนโซลเกมของคุณไว้ในพื้นที่ส่วนร่วมของบ้าน ถือเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้สมาชิกทั้งหมดในครอบครัวสามารถเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกมด้วยกันได้ นอกจากนี้ยังจะช่วยให้ผู้ปกครองสามารถรับรู้ถึงระยะเวลาที่บุตรหลานใช้ในการเล่นเกม และพิจารณาประเภทของเกมที่เล่นโดยที่ไม่เกิดปัญหาความใดๆ ขึ้นได้
- **พิจารณาข้อมูลการจัดอันดับ:** คณะกรรมการจัดอันดับซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงได้จัดอันดับเกมต่างๆ ไว้ที่ ESRB.org โดยคุณสามารถพิจารณาเนื้อหาของเกมได้อย่างคร่าวๆ นอกจากนี้ยังมีแหล่งข้อมูลที่ดีเกี่ยวกับเกมอีกแหล่งหนึ่งนั่นคือ www.commensensemedia.org
- **ใช้การควบคุมโดยผู้ปกครอง:** คอนโซลเกมของคุณจะมีฟังก์ชันการควบคุมโดยผู้ปกครองเพื่อให้คุณสามารถบล็อกบุตรหลานไม่ให้เข้าถึงเกมที่ไม่เหมาะสมกับอายุได้ นอกจากนี้คุณยังสามารถกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมและบุคคลที่จะเล่นเกมกับพวกเขาได้ โดยอุปกรณ์เล่นเกมส่วนใหญ่จะมีฟังก์ชันที่คุณสามารถใช้เพื่ออนุมัติคำขอของผู้ที่จะเข้ามาร่วมเล่นเกมออนไลน์กับบุตรหลานของคุณ รวมถึงฟังก์ชันการปิดใช้งานการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- **แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างข้อมูลส่วนตัวกับข้อมูลสาธารณะ:** พูดคุยกับบุตรหลานของคุณเกี่ยวกับว่าอะไรคือข้อมูลที่เหมาะสมที่สามารถใช้แบ่งปันในที่สาธารณะได้ บุตรหลานของคุณไม่ควรแบ่งปันข้อมูล เช่น ที่อยู่บ้าน หรือชื่อโรงเรียนของพวกเขา รวมถึงชื่อที่ใช้แสดงบนหน้าจอก็ไม่ควรเปิดเผยอายุ เพศ หรือที่อยู่ของพวกเขาด้วย

- **สอนบุตรหลานให้จัดการกับพวกอันตรายอย่างเหมาะสม:** หากบุตรหลานของคุณกำลังถูกคุกคามทางออนไลน์ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเขาหรือเธอรู้วิธีที่จะจัดการกับบุคคลเหล่านั้นหรือไม่ ปอบยครั้งที่ผู้เล่นสามารถบล็อกผู้คุกคามหรือรายงานให้ผู้เผยแพร่เกมทราบถึงปัญหานี้ได้ ถ้าคุณสงสัยว่าบุตรหลานของคุณอาจกำลังถูกคุกคามอยู่ (โดยพวกอันตรายในโลกโซเชียลเบอร์หรือนักล่าเหยื่อออนไลน์) ให้โทรติดต่อเรียกตำรวจในเขตพื้นที่ของคุณทันที
- **กำหนดงบประมาณ:** ให้กำหนดงบประมาณสำหรับการใช้จ่ายในโลกออนไลน์ และกำหนดระยะเวลาสำหรับการเล่นอยู่ที่หน้าจอ จะเห็นได้ว่าการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเกมจาก App Store หรือ Google Play เป็นเรื่องที่ย่างมาก ดังนั้น ให้ตรวจสอบบัญชี iTunes ของคุณหรือบิลเรียกเก็บเงินโทรศัพท์มือถือของคุณเป็นประจำเพื่อให้แน่ใจว่าบุตรหลานของคุณไม่ได้ใช้จ่ายเงินมากเกินไป
- **ปรับใช้เทคโนโลยี:** ซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัสและซอฟต์แวร์ป้องกันสปายแวร์ที่จะช่วยปกป้องคุณให้ปลอดภัยขณะอยู่บนเว็บ จะทำให้คุณแน่ใจได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์จะเป็นไปอย่างปลอดภัย แนวทางป้องกันที่ดีที่สุดก็คือให้มองว่าการเล่นเกมออนไลน์ก็เหมือนกับการใช้งานเฟซบุ๊ก และช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่ล้วนแล้วแต่มีความเสี่ยงเหมือนๆ กัน

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กและครอบครัว สามารถคลิกดูได้ที่ <http://www.trendmicro.com/us/about-us/global-citizenship/internet-safety-kids-families/index>