



Persatuan Pengguna Pulau Pinang Consumers Association of Penang

檳城消費人協會 பிளாங்கு பயனீட்டாளர் சங்கம்

Websites:
www.consumer.org.my

10 Jalan Masjid Negeri, 11600 Pulau Pinang, Malaysia
Tel: 604-8299511 Fax: 604-8298109
email: consumerofpenang@gmail.com

Surat Kepada Pengarang

5 September 2016

BIARLAH KEWARASAN MENGATASI KEGILAAN POKEMON

Pokemon Go, permainan realiti berasaskan lokasi, tidak perlu diperkenalkan lagi memandangkan permainan itu telah dimuat turun lebih daripada 130 juta kali di seluruh dunia sejak pelancaran awalnya pada 6 Julai 2016.

Bagaimanapun, Ars Technica melaporkan bahawa permainan itu yang hampir 45 juta pengguna harian pada Julai, merosot kepada hanya lebih 30 juta sejak permulaan Ogos. Majalah teknikal dalam talian berkata data pengesanan terbaharu kelihatan “untuk menyarankan permainan itu semakin perlahan”.

Permainan itu dijelaskan sebagai “permainan video bodoh menyempurnakan apa yang tidak terfikirkan” dalam artikel 10 Unimaginable Things Happening Because of ‘Pokemon Go’ dalam Everyday Money.

Tidak kiralah jika ia semakin perlahan atau ‘permainan video bodoh’, Persatuan Pengguna Pulau Pinang (CAP) amat prihatin mengenai kesan negatif yang dibawanya sepertimana yang dilaporkan di seluruh dunia. Semakin perlahan berpotensi menyebabkan masalah yang sukar untuk dikawal.

Selepas ia dilancarkan pada Julai, terdapat insiden seperti:

- Ada orang dibunuh kerana menceroboh harta persendirian untuk memburu Pokemon. Pada Julai 2016, seorang belia ditembak mati di Guatemala, Amerika Tengah dan merupakan mangsa tembakan pertama selepas permainan itu dilancarkan.
- Kumpulan bukan kerajaan Bosnia memberi amaran kepada pemain daripada berkeliaran di kawasan yang dipenuhi dengan periuk api yang belum meletup yang ditinggalkan daripada konflik wilayah pada 1992 – 1995.
- Pihak berkuasa di seluruh dunia memberi amaran mengenai memandu ketika bermain permainan itu. Berita pada 24 Ogos 2016 melaporkan mengenai petani Jepun yang melanggar seorang wanita sehingga mati. Beliau sedang bermain permainan itu ketika memandu trak.

Malaysia juga turut mengalami masalah yang sama juga. Dilaporkan mereka yang asyik bermain permainan itu “tidak menyedari akan keadaan sekeliling mereka termasuk melintas jalan secara membabi-butu”. Ini mendedahkan bahaya keselamatan memandangkan pemain ini mendedahkan diri mereka sendiri kepada kemalangan jalan raya dan terdedah kepada menjadi mangsa rompakan.

Terdapat banyak aduan mengenai pemain mengotorkan tempat yang dikunjungi mereka dengan sampah-sarap dan menjadikan tempat awam sebagai tandas awam. Pemain juga turut mengganggu ketenteraman awam dan menceroboh ke kawasan yang dilarang atau harta persendirian. Ramai pemain membuat bising sesama sendiri di kawasan kediaman dan perkara ini perlu dihentikan.

Terdapat juga kemungkinan keselamatan dan privasi rumah seseorang itu mungkin diceroboh apabila orang asing memburu makhluk realiti di kawasan mereka.

Walaupun Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (MCMC) telah mengeluarkan garis panduan untuk orang awam, CAP menggesa pihak Suruhanjaya bersikap proaktif dalam mengawal kegilaan Pokemon ini.

CAP merasa hairan atas dasar apakah MCMC mengambil keputusan mereka untuk membenarkan permainan itu di Malaysia. Tidakkah mereka mempertimbangkan beberapa kesan negatifnya? Ulama Islam terkemuka dari Mesir, Sheikh Yusuf al-Qaradawi mengeluarkan fatwa melarang siri animasi Pokemon Jepun pada 2001 dengan menyatakan bahawa “dalam usaha untuk melindungi akal, kepercayaan dan watak anak-anak kita serta wang mereka: mereka ini (syarikat animasi) telah menyempurnakan seni mencuri dari mereka (anak-anak kita) dengan kebenaran, dan menarik ibu dan bapa mereka juga untuk bersetuju”. Fatwa ini masih boleh dipakai sehingga ke hari ini.

Hanya kerana MCMC membenarkan ia percuma untuk semua, dengan sedikit senarai garis panduan untuk pemain, penduduk terpaksa berdepan dengan kumpulan yang suka bergaduh dan sesiapa sahaja membangkitkan bantahan mungkin akan digertak oleh pemain serta premis komersial yang memperolehi manfaat daripada permainan itu.

MCMC perlu mengambil inisiatif untuk memastikan Pokestop dan Pokegym diletakkan jauh daripada tempat ibadat, kawasan kediaman, sekolah, universiti, kawasan keselamatan yang sensitif (contohnya jabatan kerajaan, lapangan terbang dan kemudahan angkatan tentera) kawasan berbahaya (contohnya sungai dan talian penghantaran voltan tinggi), harta persendirian dan Balai Bomba.

Agak menghairankan kenapa MCMC mengharapkan individu untuk mengunjungi laman sesawang Niantic untuk membuang sendiri Pokestop dan Pokegym. Tanggungjawab ini terletak kepada MCMC untuk membuangnya, bukannya mangsa keadaan. Lebih-lebih lagi, MCMC telah membuka Kotak Pandora bagi versi permainan masa depan dan permainan realiti lain yang sama untuk mewujudkan masalah yang lebih besar dan konflik dalam komuniti.

Pemain juga turut menjadikan keadaan lalu lintas sesak dan menyebabkan bunyi bising di kawasan kediaman. Ia hanya menunggu masa sebelum tercetus pergaduhan kerana pemain mencero boh harta persendirian, membuat bising sesama sendiri.

CAP prihatin mengenai kegilaan Pokemon kerana ia menjejaskan produktiviti negara. Bolehkah pekerja menjadi produktif pada masa kini berbanding sebelum permainan ini diperkenalkan? Adakah ibu bapa akan terganggu daripada peranan mereka dan keperluan serta pendidikan anak-anak mereka akan terjejas? Bagaimana mereka akan mencegah perbelanjaan tidak terkawal pelan data telefon pintar anak-anak mereka? Ini hanya beberapa persoalan yang dikemukakan untuk difikirkan.

MCMC hanya “menasihati” pemain supaya berhati-hati dengan perbelanjaan mereka ketika bermain permainan itu memandangkan terdapat insentif untuk menggalakkan pemain berbelanja sehingga RM429.99 dalam membeli peralatan bersamaan 14,500 PokeCoin.

Di samping membazirkan wang dalam mengejar fantasi, ramai pemain terlalu asyik untuk menyedari bahawa permainan itu membolehkan Niantic mendapat akses kepada data dalam telefon pintar mereka, termasuk e-mel kenalan dan profil media sosial.

Menurut Kurt Iveson, Profesor Madya Geografi Bandar di Universiti Sydney, data ini berpotensi dijual kepada pihak ketiga dengan kepentingan dalam mensasarkan pengiklanan.

Oleh sebab itu, CAP menggesa MCMC mempertimbangkan apakah langkah yang akan diambil untuk menghadkan pengambilan data oleh Niantic dan kemungkinan diperolehi oleh pihak ketiga. Pada masa yang sama, CAP menggesa MCMC mengharamkan permainan itu sepenuhnya memandangkan kesan negatifnya mengatasi yang positif.

S.M. Mohamed Idris
Presiden
Persatuan Pengguna Pulau Pinang