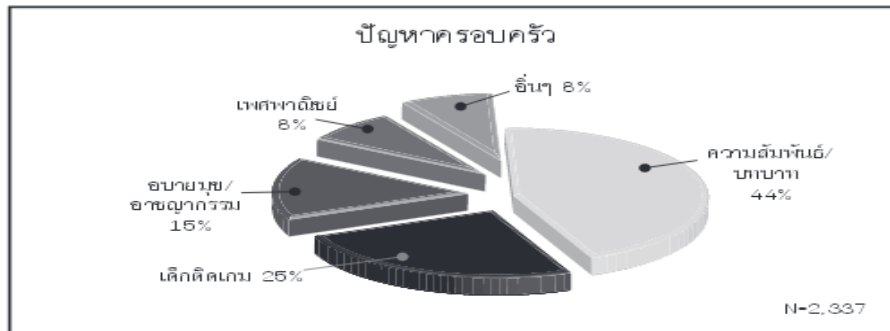


บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม

สถานการณ์เด็กติดเกมในปัจจุบัน

ในปัจจุบันปัญหาการติดเกมกลายเป็นปัญหารายวันตามหน้าหนังสือพิมพ์และสื่อต่างๆมากขึ้น จาก “การศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางประชากรและครอบครัว: ผลกระทบต่อสังคมไทยและทางเลือกเชิงนโยบาย” พ.ศ. ๒๕๕๔ พบว่า ปัญหาการติดเกมได้รับการนำเสนอตามหนังสือต่างๆ เป็น ๑ ใน ๔ ของปัญหาครอบครัวทั้งหมด หรืออาจกล่าวได้ว่าปัญหาการติดเกมมีส่วนร้อยละ ๒๕ ที่ทำให้ครอบครัวล้มเหลว ซึ่งปัญหานี้ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อในระดับครอบครัวเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อในทุกๆระดับ ทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม



ภาพที่ ๑ แผนภูมิแสดงสัดส่วนของปัญหาครอบครัว¹

โครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ (HITAP) ได้นำเสนอผลการศึกษาและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนานโยบายด้านการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคสำหรับเด็กและเยาวชน อายุ ๖-๒๕ ปี ในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๖ พบว่า จากการทบทวนปัญหาสุขภาพของเด็กและเยาวชน โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญจาก ๑๗ หน่วยงาน เช่น กระทรวงสาธารณสุข (สธ.) ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) เป็นต้น มาร่วมจัดลำดับความสำคัญของปัญหาสุขภาพในเด็กและเยาวชน พบว่า การติดเกมส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย และถือเป็น ๑ ใน ๓ ปัญหาใหญ่ในสังคมไทยที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยเฉพาะการติดเกม มีผลกระทบสูงถึง ๓ หมื่นล้านบาท โดยพบว่า เด็ก ๑ คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ๑,๑๖๐ บาทต่อเดือน และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นนนทบุรี กรมสุขภาพจิต พบว่า ในปัจจุบัน พ.ศ. ๒๕๕๖ มีเด็กติดเกมมากถึง

¹ ที่มา: ภาพและชีวิตครอบครัวในสังคมไทย

รายงานวิจัยในชุดโครงการ “การศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางประชากรและครอบครัว: ผลกระทบต่อสังคมไทยและทางเลือกเชิงนโยบาย” สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๔

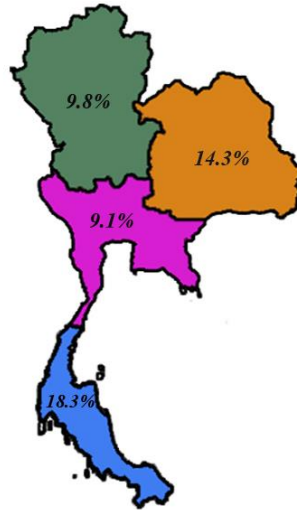
๒.๕ ล้านคน จากจำนวนเด็ก ๑๘ ล้านคนในประเทศไทย ซึ่งถือว่าเพิ่มขึ้นมากถึงร้อยละ ๑๔.๔ เมื่อเทียบกับ พ.ศ. ๒๕๕๕ ซึ่งถือได้ว่าในปัจจุบันปัญหาเด็กติดเกมอยู่ในขั้นวิกฤต และทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทุกปี

ทั้งนี้จากการสำรวจที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๒๐,๐๐๐ คน ทั่วประเทศไทย ระหว่างเดือน มีนาคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) ของรศ.นพ.ชาวุธวิทย์ พรนภดลและคณะ พบว่าสถิติการติดเกมในเดือนมีนาคม ถึง เดือนมิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๖ ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย มีอัตราการติดเกมร้อยละ ๑๓.๑ คลั่งไคล้ร้อยละ ๑๕.๒ และไม่มีปัญหาร้อยละ ๗๑.๗ ถึงแม้ว่าจำนวนสถิติของเด็กติดเกมจะน้อยลง เนื่องจากเป็นผลสำรวจที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลจากทางเด็กและเยาวชนเพียงเป็นผู้ตอบแบบสอบถามเพียงฝ่ายเดียว ไม่ได้นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากทางผู้ปกครองร่วมด้วย แต่เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับสถิติจำนวนเยาวชนที่มีอยู่ในปัจจุบันจำนวน ๑๘ ล้านคน ทำให้ทราบว่า ขณะนี้มีเด็กไทยติดเกมแล้วมากกว่า ๒.๓ ล้านคน ถือเป็นตัวเลขที่สูงมาก



ภาพที่ ๒ แผนภูมิแสดงร้อยละของเด็กติดเกมในประเทศไทย ตั้งแต่เดือนมีนาคม ถึง เดือนมิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๖

เมื่อจำแนกเป็นภูมิภาคจะพบว่า ภาคใต้มีอัตราการติดเกมที่สูงสุดคือร้อยละ ๑๘.๓ รองลงมาคือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือ และภาคกลาง โดยมีอัตราการติดเกมคิดเป็นร้อยละ ๑๔.๓, ๙.๘ และ ๙.๑ ตามลำดับ



ภาพที่ ๓ แสดงร้อยละของอัตราการติดเกมแบ่งตามภูมิภาค

และจากรายงานสถิติของผลการทดสอบ จากแบบทดสอบการติดเกม (GAME-S) ในเว็บไซต์ www.healthygamer.net ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึง เดือนกันยายน พ.ศ.๒๕๕๖ พบว่ามีผู้เข้ามาตอบแบบสอบถามทั้งหมด ๙,๐๓๑ คน ติดเกมคิดเป็นร้อยละ ๒๒.๓๔ ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ตารางที่ ๑ ตารางสรุปผลสถิติของผลการทดสอบการติดเกม (GAME-S) ในเว็บไซต์ www.healthygamer.net ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๕๖

| เดือน | ผู้ตอบทั้งหมด | ติดเกม | ปกติ | เกือบติด |
|------------|---------------|--------|-------|----------|
| มกราคม | 1,210 | 276 | 290 | 644 |
| กุมภาพันธ์ | 424 | 108 | 99 | 217 |
| มีนาคม | 1,157 | 234 | 347 | 576 |
| เมษายน | 562 | 105 | 147 | 310 |
| พฤษภาคม | 1,067 | 211 | 243 | 613 |
| มิถุนายน | 1,922 | 308 | 334 | 1,280 |
| กรกฎาคม | 801 | 177 | 168 | 456 |
| สิงหาคม | 716 | 242 | 164 | 310 |
| กันยายน | 1,172 | 357 | 264 | 551 |
| รวมทั้งหมด | 9,031 | 2,018 | 2,056 | 4,957 |

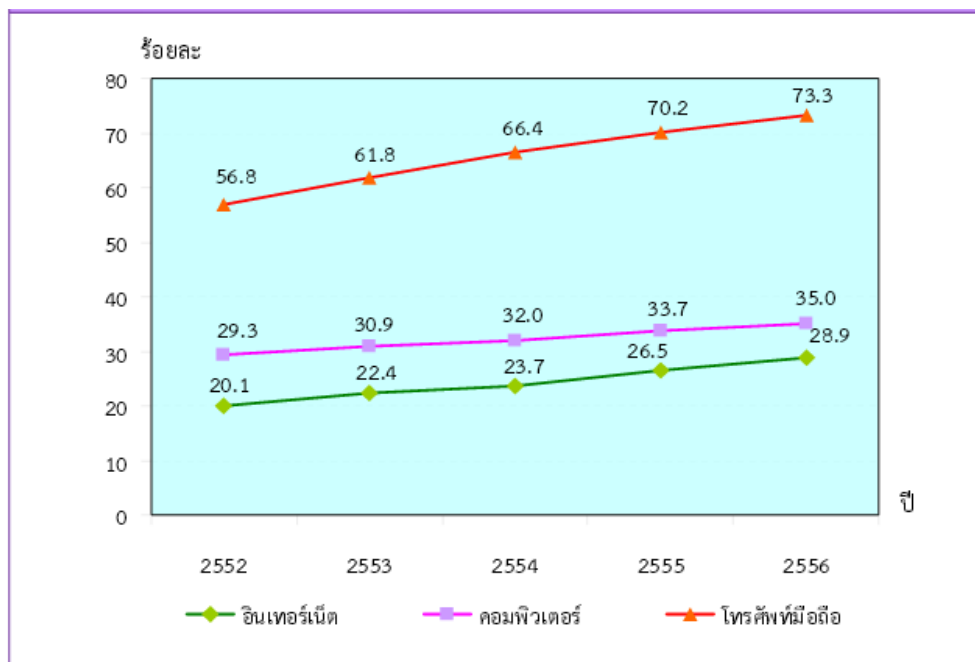
ที่มา: <http://www.healthygamer.net/report/set3/2013>

จากสถิติดังกล่าว สามารถสรุปสถานการณ์เด็กติดเกมในช่วงปี พ.ศ.๒๕๕๖ ได้ว่า จากการสำรวจจากหลายๆองค์กรที่ให้ความสนใจในปัญหานี้ พบว่า อัตราการติดเกมของเด็กและเยาวชนในประเทศไทยอยู่ในระดับที่วิกฤต เนื่องจากมีเด็กและเยาวชนติดเกมเป็นตัวเลขที่เพิ่มมากขึ้น และประเด็นนี้กำลังเป็นที่สนใจในองค์กรต่างๆที่จะเข้ามาให้ความร่วมมือในการดูแลแก้ไขปัญหาเรื่องเด็กติดเกมอย่างจริงจัง

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กติดเกม

๑. การใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี

ในปัจจุบันการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอย่างคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ ในครัวเรือนต่างๆ มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว กล่าวได้ว่าทุกครัวเรือนต่างมีอุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นข้าวของเครื่องใช้ที่สำคัญ ภายในบ้าน โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือ ที่ถือว่ากลายเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่จำเป็นในชีวิตประจำวันนั้น มีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างมาก รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ ทั้งนี้สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้จัดทำสถิติการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนไว้ ดังนี้



ภาพที่ ๔ กราฟแสดงร้อยละของประชากรอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต²

จากการ “สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.๒๕๕๖” ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สรุปว่า ช่วงระยะเวลา ๕ ปี ระหว่างปี ๒๕๕๒-๒๕๕๖ พบว่ามีประชากรอายุ ๖ ปีขึ้นไปใช้คอมพิวเตอร์ในสัดส่วนที่เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๒๙.๓ (จำนวน ๑๗.๙ ล้านคน) เป็นร้อยละ ๓๕.๐ (จำนวน ๒๒.๒ ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๒๐.๑ (จำนวน ๑๒.๓ ล้านคน) เป็นร้อยละ ๒๘.๙ (จำนวน ๑๘.๓ ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๕๖.๘ (จำนวน ๓๔.๘ ล้านคน) เป็นร้อยละ ๗๓.๓ (จำนวน ๔๖.๔ ล้านคน)

² ที่มา: สรุปผลสำคัญการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/icthh56.pdf>

และเมื่อพิจารณาการใช้อินเทอร์เน็ตแยกตามกลุ่มอายุต่างๆ เปรียบเทียบระหว่าง พ.ศ.๒๕๕๔ กับ พ.ศ. ๒๕๕๖ พบว่ากลุ่มอายุ ๑๕-๒๔ ปีมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๕๑.๙ เป็น ร้อยละ ๕๘.๔ รองลงมาคือกลุ่มอายุ ๖-๑๔ ปี เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๓๘.๓ เป็นร้อยละ ๕๔.๑ กลุ่มอายุ ๒๕-๓๔ ปี เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๒๖.๖ เป็นร้อยละ ๓๓.๕ กลุ่มอายุ ๓๕-๔๙ ปี เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๑๔.๓ เป็นร้อยละ ๑๘.๗ และในกลุ่มอายุ ๕๐ ปี ขึ้นไปมีการใช้อินเทอร์เน็ตต่ำสุด คือ ร้อยละ ๖.๖ เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๕.๕ ในปี พ.ศ.๒๕๕๔

ตาราง ๒ ร้อยละของประชากรอายุ ๖ ปีขึ้นไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำแนกตามอายุ พ.ศ. ๒๕๕๒-๒๕๕๖³

| ปี | กลุ่มอายุ (ปี) | | | | |
|------|----------------|-------|-------|-------|------------|
| | 6-14 | 15-24 | 25-34 | 35-49 | 50ปีขึ้นไป |
| 2552 | 29.0 | 47.3 | 21.5 | 11.9 | 4.0 |
| 2553 | 35.9 | 50.0 | 24.6 | 13.6 | 4.2 |
| 2554 | 38.3 | 51.9 | 26.6 | 14.3 | 5.5 |
| 2555 | 46.5 | 54.8 | 29.7 | 17.1 | 6.2 |
| 2556 | 54.1 | 58.4 | 33.5 | 18.7 | 6.6 |

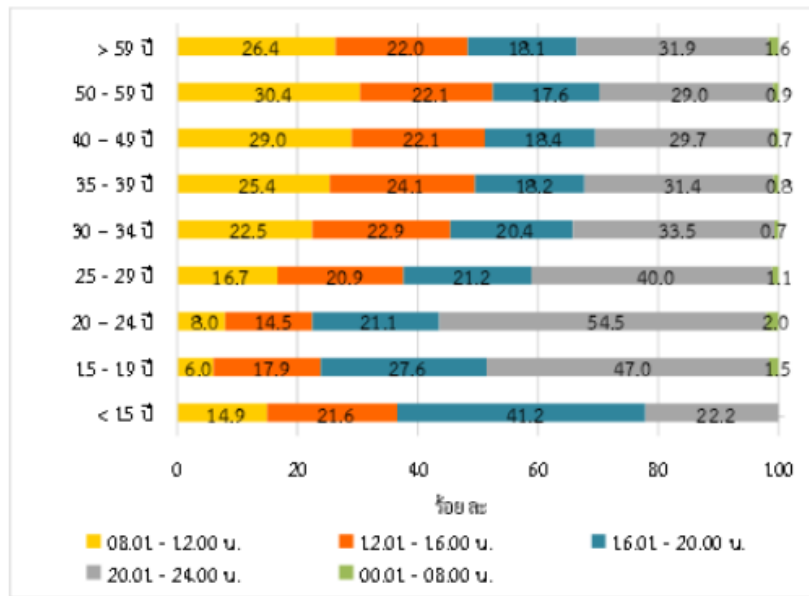
จากสถิติดังกล่าว จะเห็นได้ว่ายุคสมัยที่เทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นส่วนสำคัญ อยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน เช่นในปัจจุบัน พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็นกลุ่มอายุใดก็ตาม ต่างมีอัตราการใช้งานที่เพิ่มมากขึ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นปัจจัยระดับต้นๆ ที่ส่งผลให้เกิดปัญหาของการติดสื่อสังคมออนไลน์ และการติดเกมตามมา โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต

เมื่อพิจารณาถึงช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ที่อยู่ในกลุ่มอายุต่างๆ พบว่า กลุ่มระดับวัยเรียนชั้นประถมและมัธยมศึกษาตอนต้น ช่วงอายุน้อยกว่า ๑๕ ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงในช่วงเวลาหลังเลิกเรียนถึงหัวค่ำ (เวลา ๑๖.๐๑-๒๐.๐๐ น.) คิดเป็นร้อยละ ๔๑.๒, กลุ่มระดับวัยเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายถึงมหาวิทยาลัย ช่วงอายุ ๑๕-๑๙ ปี และ ๒๐-๒๔ ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงในช่วงเวลากลางคืน (เวลา ๒๐.๐๑-๒๔.๐๐น.) คิดเป็นร้อยละ ๔๗.๐ และ ๕๔.๕ ตามลำดับ ดังภาพ

ที่ ๓

³ ที่มา: สรุปผลสำคัญการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ictth56.pdf>



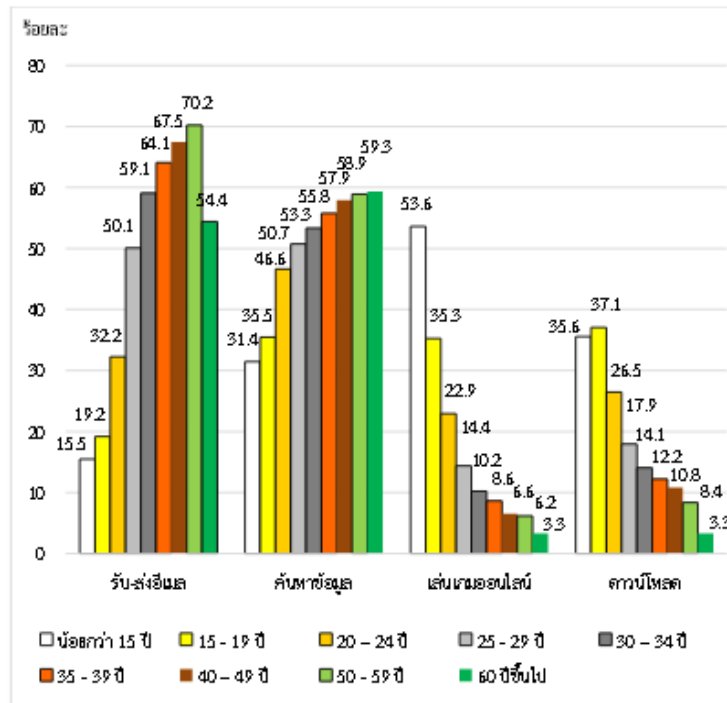
ภาพที่ ๕ แผนภูมิแสดงร้อยละของผู้ตอบแบบสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน รายกลุ่มอายุ จำแนกตามช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต⁴

กิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญที่อำนวยความสะดวกให้คนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างหลากหลายและสะดวกรวดเร็ว ทั้งการติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล รวมถึงการทำธุรกรรมประเภทต่างๆ ซึ่งในการสำรวจ พบว่ากิจกรรมที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ การรับ-ส่งอีเมล รองลงมา ได้แก่ กิจกรรมค้นหาข้อมูล (เช่น ข้อมูลการท่องเที่ยว, แหล่งงาน, ข้อมูลสินค้าและบริการ เป็นต้น) กิจกรรมเครือข่ายสังคม คิดเป็นร้อยละ ๕๔.๔, ๕๒.๖, ๓๓.๓ ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่า มีผู้ใช้ ร้อยละ ๗.๖ ใช้อินเทอร์เน็ตในการดูข่าวสารหุ้น

แสดงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามกลุ่มอายุ พบว่า ผู้ใหญ่จะเน้นการใช้งานเพื่อรับ-ส่งอีเมลและการค้นหาข้อมูลมากกว่ากลุ่มเด็กและเยาวชน ในขณะที่กลุ่มเด็กจะเน้นการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ และดาวน์โหลดมากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่

⁴ ที่มา: สรุปผลสำคัญการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/icthh56.pdf>



หมายเหตุ เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ภาพที่ ๖ แผนภูมิแสดงร้อยละของผู้ตอบแบบสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน รายกลุ่มอายุเปรียบเทียบตามกิจกรรมใช้งานอินเทอร์เน็ต⁵

จากผลการสำรวจช่วงเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตและกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต สะท้อนให้เห็นว่า เกือบครึ่งของกลุ่มเยาวชนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้ช่วงเวลากลางคืนหลังเลิกเรียนสำหรับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และมี กิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ หากขาดการกำกับดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้อง ก็อาจเป็นสาเหตุนำไปสู่การติดเกมได้ ซึ่งข้อมูลดังกล่าว พ่อแม่ผู้ปกครองควรให้ความสนใจว่า บุตรหลานใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมใดบ้าง เป็นไปในทิศทางเหมาะสมหรือไม่เป็นสิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กและ เยาวชนจะต้องตระหนักถึงและหาแนวทางเพื่อสนับสนุนให้กลุ่มเด็กและเยาวชนเลือกใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมที่ เป็นประโยชน์กับการพัฒนาตนเองมากขึ้น

๒. การไม่รู้เท่าทันสื่อของผู้ปกครอง

เนื่องจากสื่อและเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงปัจจัยทางสังคมต่างๆ ที่ เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้เด็กเติบโตมาท่ามกลางวัฒนธรรมสื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูล จากหลายหน่วย อาทิ กระทรวงวัฒนธรรม สถาบันรามจิตติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ต่างให้ข้อมูลที่สอดคล้องกันว่า “สื่อครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันของเด็ก”

⁵ ที่มา: สรุปผลสำคัญการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยี และการสื่อสาร <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/icthh56.pdf>

พ่อแม่ผู้ปกครองยุคใหม่ล้วนแล้วแต่มีภาระงานที่ต้องรับผิดชอบ หลายครอบครัวไม่มีเวลาให้กับบุตรหลาน หลายครอบครัวใช้เกมและอินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตน จนลืมนึกไปว่าอินเทอร์เน็ตเป็นโลกกว้างที่เด็กสามารถเรียนรู้หรือค้นคว้าหาข้อมูลได้อย่างไม่มีข้อจำกัดซึ่งมีทั้งสิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่เหมาะสมปะปนกันไป ไม่ได้มีการป้องกันหรือสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมให้กับบุตรหลาน รวมถึงผู้ปกครองหลายท่านก็เติบโตมาในยุคที่ยังไม่มีเทคโนโลยีเหล่านี้ จึงรู้ไม่เท่าทันสื่อและไม่สามารถดูแลป้องกันการใช้เทคโนโลยีของเด็กและวัยรุ่นที่โตมากับสิ่งเหล่านี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

สิ่งที่ผู้ปกครองมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับการเล่นเกม

ลูกเรียนหนักแล้วให้ผ่อนคลายด้วยการเล่นเกมบ้าง

ผู้ปกครองหลายคนเป็นห่วงบุตรหลานที่จะเกิดความเครียดมากเกินไปกับการเรียน จึงเข้าใจว่า การปล่อยให้เขาเล่นเกมจะเป็นการช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหนังสือได้ ความจริงแล้ว กิจกรรมที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียนที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย จะช่วยลดความเมื่อยล้าจากภาวะกล้ามเนื้อตึงตัวจากท่าทางในการนั่งเรียน นอกจากนี้เด็กควรมีโอกาสได้ทำกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อค้นหาความชอบและความถนัดของตนเอง และเพิ่มความรู้อีกมีคุณค่าในตนเองได้อีกด้วย

เกมสามารถช่วยเสริมทักษะการคิดแก้ไขปัญหา สร้างทักษะการประสานงานของมือกับสายตา

เกมก็มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะการประสานงานของกล้ามเนื้อมือกับสายตาที่ดี แต่การนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรทัศน์ เป็นเวลานานๆ ส่งผลเสียต่อสายตา ปวดเมื่อยตามส่วนต่างๆของร่างกาย ซึ่งความจริงแล้ว ทักษะการคิดแก้ไขปัญหาไม่จำเป็นต้องได้จากการเล่นเกมเท่านั้น แต่ยังมีกิจกรรมอีกมากมายในชีวิตประจำวันของเด็กที่ต้องคิดแก้ไขปัญหา และเพิ่มความคล่องแคล่วของการทำงานประสานกันระหว่างมือและสายตา ไม่ว่าจะเป็นการทำงานบ้าน เช่น การกวาดบ้าน ถูบ้าน

ถ้าไม่เริ่มให้ลูกรู้จักใช้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่เด็ก ในอนาคตคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อชีวิตมากขึ้น ลูกจะพัฒนาได้ไม่ทันเพื่อน

ผู้ปกครองคงเป็นกังวลในโลกยุคปัจจุบันที่โลกก้าวหน้าไปทุกที หากไม่ปล่อยให้รู้ได้สัมผัสกับเทคโนโลยีก็กลัวว่าลูกจะไม่ทันเพื่อน ความจริงแล้ว เด็กมีทักษะอีกมากที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียน ไม่ว่าจะเป็นการอ่าน การเขียน การคำนวณ การคิดวิเคราะห์ ทักษะการเข้าสังคมและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งทักษะเหล่านี้ โดยเฉพาะทักษะการเข้าสังคม เด็กจะไม่สามารถได้รับการพัฒนาได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

หากไม่ให้ลูกเล่นเกมที่บ้าน ลูกจะหนีไปเล่นที่อื่น จะยิ่งแย่งเข้าไปกว่าเดิม

ผู้ปกครองมักเข้าใจว่าการซื้อคอมพิวเตอร์ให้ลูกเล่นเกม อย่างน้อยลูกก็อยู่บ้าน อยู่ในสายตา แต่การให้ลูกอยู่ในสายตาโดยไม่สามารถควบคุมการใช้เทคโนโลยีได้นั้น อาจส่งผลที่เลวร้ายได้ไม่น้อยไปกว่ากัน

การเล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นการช่วยระบายความเครียดและความก้าวร้าวน่าจะช่วยให้เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง

ความจริงแล้ว จะทำให้เด็กและวัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงยิ่งมีความชินชาต่อความรุนแรง และมีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น

ทั้งหมดดังกล่าวข้างต้น เป็นสิ่งที่พ่อแม่ผู้ปกครองมักจะเข้าใจผิดเกี่ยวกับการให้บุตรหลานเล่นเกม ซึ่งการอนุญาตให้เล่นโดยไม่ได้กำหนดกติกาหรือเตรียมความพร้อมไว้ก่อน อาจเป็นสาเหตุไปสู่การเสพติดเกมได้

๓. สังคมยุคเสรีภาพสื่อ

นอกจากปัจจัยภายในตัวเด็กและครอบครัวแล้ว อีกปัจจัยสำคัญที่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนอย่างมากคือ ปัจจัยทางสังคม อันได้แก่ สถาบันการศึกษา สิ่งแวดล้อม และระบบสังคมไทยในปัจจุบัน

สถาบันการศึกษา: มุ่งเน้นทักษะทางวิชาการมากกว่าทักษะชีวิต

นับเป็นสังคมเริ่มต้นที่มีส่วนสำคัญอย่างมากในการอบรมบ่มเพาะและปลูกฝังคุณลักษณะต่างๆ ในตัวเด็ก ทั้งความรู้ความสามารถและทักษะการใช้ชีวิตตรงมาจากสถาบันครอบครัว จากข้อมูลของโครงการ Child Watch พ.ศ.๒๕๕๑-๒๕๕๒ ระบุว่าเด็กไทยใช้เวลาอ่านหนังสือน้อยกว่าเวลาที่หมดไปกับสื่ถึง ๕-๖ เท่า ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสถาบันการศึกษายังก้าวไม่ทันกับโลกของเด็กและเยาวชนที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ไม่สามารถสร้างภูมิคุ้มกันชีวิตให้เด็กและเยาวชนจากสื่อร้ายต่างๆ ได้เท่าที่ควร

สิ่งแวดล้อม: ร้านเกมและอินเทอร์เน็ตรอบสถาบันการศึกษา

หากสังเกตบริเวณรอบๆ สถานศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงอุดมศึกษาจะพบว่ามึร้านเกมและอินเทอร์เน็ตอยู่ในบริเวณดังกล่าวไม่น้อยกว่า ๒ ร้าน ข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ(สวช.) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๕๓ ระบุว่า มีร้านเกมจดทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ จำนวนทั้งสิ้น ๔๒,๘๕๓ ร้าน เมื่อเทียบกับปี ๒๕๕๑ ที่มีจำนวนเพียง ๒๓,๒๗๐ ร้าน แสดงให้เห็นถึงอัตราการเพิ่มขึ้นของร้านเกมถึงร้อยละ ๘๔.๑๕ ซึ่งส่วนใหญ่ให้บริการเกมออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ ๗๐.๔ เกมคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์) ร้อยละ ๔๘.๑ และอินเทอร์เน็ตทั่วไป เช่น บริการรับส่งอีเมลล์ ค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น มีจำนวนร้อยละ ๗๑.๖ ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษาสูงถึงร้อยละ ๘๔.๑ โดยปัญหาที่พบในร้านเกมมีทั้งปัญหาการพนัน ยาเสพติด การมั่วสุมทางเพศ และการปล่อยให้เด็กหนีเรียนเข้าใช้บริการ ทั้งนี้เพราะผู้ประกอบการธุรกิจร้านเกมขาดบุคลากรที่มีความรู้และประสบการณ์ในการให้บริการอินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ ๘๘.๒

รัฐบาล: ขาดการบังคับใช้กฎหมาย/ระเบียบอย่างจริงจัง

ถึงแม้ว่ารัฐบาลจะออกกฎหมายจัดระเบียบร้านเกม เช่น กำหนดให้มีการจดทะเบียนขออนุญาตประกอบกิจการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต การกำหนดเวลาการปิดร้านเกมไม่เกิน ๒๒.๐๐ น. การห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตก่อนเวลา ๑๔.๐๐ น. เป็นต้น แต่ไม่สามารถสอดส่องดูแลให้เป็นไปตามกฎระเบียบได้อย่างทั่วถึง

ประกอบกับร้านเกม/อินเทอร์เน็ตเป็นธุรกิจที่สร้างผลกำไรให้กับผู้ประกอบการได้อย่างมาก ผู้ให้บริการหลายรายจึงมีวิธีพลิกแพลงและหลีกเลี่ยงที่จะปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับ

ผลกระทบที่เกิดจากปัญหาเด็กติดเกม

การเล่นเกมนั้นช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้ผู้เล่นคลายความตึงเครียด และช่วยเสริมทักษะบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของเกม เช่น การทำงานประสานระหว่างมือและตา ได้หากเล่นอย่างมีขอบเขต แต่ทั้งนี้ การเล่นเกมนานเกินไปก็อาจส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมอย่างไรบ้าง

ผลกระทบในระดับบุคคล

๑) ด้านสุขภาพ: ทำให้เสียสายตา ปวดหลัง รับประทานอาหารไม่ตรงเวลาจนอาจทำให้เป็นโรคกระเพาะ พักผ่อนไม่เพียงพอทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง

๒) ด้านการเรียน: ทำให้ผลการเรียนแย่ลง จากการศึกษาพบว่าเด็กติดเกมมักชอบเล่นเกม จนเริ่มไม่สนใจการเรียน ไม่อ่านหนังสือ ไม่ทำการบ้าน นอนหลับในห้องเรียน ซึ่งเป็นผลมาจากการอดหลับอดนอนนั่งเล่นเกมทั้งคืน) บางรายมีอาการเหม่อลอยในห้องเรียน มัวแต่พะวงถึงแต่เรื่องเกม จนถึงขั้นหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม

๓) ด้านอารมณ์: พบว่าเด็กติดเกมมักมีอาการไม่คงที่ ถ้ามีใครมาขัดใจอาจมีอาการรุนแรงจนเฉียวง่าย และเด็กที่ชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้ จะมีทัศนคติว่าการฆ่าศัตรูเป็นการแก้ปัญหาอย่างแท้จริง

๔) ด้านพฤติกรรม: เด็กที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มักมีแนวโน้มก้าวร้าวมากขึ้น โดยสิ่งที่พ่อแม่พบว่าเป็นปัญหามากที่สุด คือ เรื่องระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ การไม่รักษาคำพูด ความก้าวร้าว ไม่เชื่อฟัง โต้เถียง ตะคอกพ่อแม่ โกหก ขโมยเงิน มักคบเพื่อนแปลกหน้าที่รู้จักจากเกม หรือหนีออกจากบ้าน

ผลกระทบในระดับครอบครัว

ในครอบครัวที่มีเด็กเล่นเกมจนขาดการควบคุมตนเองมักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสมาชิกในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พอใจกับพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็ก นอกจากนี้เด็กติดเกมส่วนใหญ่มักจะพูดคุ้ยหรือทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมถึงปฏิเสธที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

ผลกระทบในระดับสังคม


พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการเล่นเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ อาทิเช่น เด็ก ๘ ขวบ ยิงตายตายเลียนแบบ GTA-IV บางรายอดข้าวอดน้ำหรือหัวใจล้มเหลวเฉียบพลันเพราะเล่นเกมมากเกินไปจนเสียชีวิตหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ และยังพบอีกหลายรายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เล่นเกมมากเกินไปจนเกิดปัญหาในระดับสังคม ล่าสุดโครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบาย

ด้านสุขภาพ (HITAP) ได้นำเสนอผลการศึกษาและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนานโยบายด้านการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคสำหรับเด็กและเยาวชน อายุ 6-25 ปี ในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยระบุว่า การติดเกมส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย และมีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมากถึง ๓ หมื่นล้านบาท โดยพบว่า เด็ก ๑ คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนับ ๑,๑๖๐ บาทต่อเดือน ปัญหานี้จึงกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันแก้ปัญหาทันต่อไป

ภาพที่ ๗ ภาพตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับปัญหาติดเกม

ส.ค.
28

เด็ก 8 ขวบยิงตาย เลียนแบบ GTA-IV?



เกมแอคชั่นอาชญากรรม "แกรนด์เธฟอโต 4" (GTA IV) ตกเป็นจำเลยสังคมอีกครั้ง หลังเกิดเหตุเด็กชายวัย 8 ขวบยิงปืนใส่คุณยายที่เลี้ยงจนเสียชีวิตโดยศาลว่าแรงจูงใจอาจมาจากวิดีโอเกมชื่อดัง

เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในเมืองสโลเวอร์ รัฐลุยเซียนา ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีผู้เคราะห์ร้ายคือหญิงชราวัย 87 ปีชื่อว่า "มารี สมาเธอร์" (Marie Smothers) ซึ่งทำหน้าที่เป็นคนดูแลเด็กชายวัย 8 ขวบผู้ก่อเหตุ แต่ก็ไม่มีใครยืนยันแน่ชัดว่าทั้งสองมีความสัมพันธ์เป็นญาติกันหรือไม่

สมาเธอร์ถูกยิงด้วยอาวุธปืนโคลท์ .38 คาลิเบอร์ที่บริเวณด้านหลังศีรษะขณะกำลังนั่งดูโทรทัศน์ โดยเด็กผู้ก่อเหตุบอกกับเจ้าหน้าที่สืบสวนว่าเขาทำปืนสั้นขณะกำลังเล่นอยู่ ส่วนพ่อของเด็กก็ยืนยันว่าเป็นดังกล่าวเป็นของสมาเธอร์เอง และทั้งสองก็ไม่มี ความบาดหมางใดๆระหว่างกัน

เจ้าหน้าที่สืบสวนยังคงไม่ปักใจเชื่อว่าเรื่องดังกล่าวเป็นแค่อุบัติเหตุ โดยศาลว่าแรงจูงใจอาจเกิดจากการเลียนแบบเกม "แกรนด์เธฟอโต 4" ที่ยังคงเปิดเล่นอยู่บนเครื่องเพลย์สเตชัน 3 ในจุดเกิดเหตุเมื่อเจ้าหน้าที่ไปถึง และเด็กอาจตั้งใจหันปากกระบอกปืนใส่ผู้เคราะห์ร้ายด้วยตนเองก็เป็นได้

อย่างไรก็ตาม เด็กชายผู้ก่อเหตุจะไม่ได้รับโทษใดๆ เนื่องจากกฎหมายของรัฐลุยเซียนาไม่อนุญาตให้มีการเอาผิดต่อบุคคลอายุต่ำกว่า 10 ปีในข้อหาอาชญากรรม และในเดือนนี้เด็กชายก็ได้กลับไปอยู่ในความดูแลของผู้ปกครองแล้ว

เกมชุด "แกรนด์เธฟอโต" มีลักษณะเป็นแนวแอคชั่นผจญภัยภายในเมืองขนาดใหญ่สมจริงซึ่งผู้เล่นสามารถกระทำสิ่งต่างๆได้อย่างอิสระทั้งการยิงปืนต่อสู้ ขับรถซิ่ง ปล้นจี้ชิงทรัพย์หรือค้าขายของผิดกฎหมาย จนถูกนำมาเชื่อมโยงกับเหตุอาชญากรรมโลกจริงหลายครั้งในต่างประเทศหรือแม้แต่ในประเทศไทยเอง

ตัวเกมภาค 4 ที่เป็นข่าวในครั้งนี้นับว่าวางขายครั้งแรกตั้งแต่เดือนเมษายนปี 2008 ส่วนเกมใหม่ภาค 5 ก็มีกำหนดวางวางขายในช่วงกลางเดือนกันยายนที่จะถึงนี้ โดยทั้งสองเกมได้รับเรต Mature สำหรับผู้มีอายุ 17 ปีขึ้นไป แต่ในทางกฎหมายก็ยังไม่อนุญาตให้ผู้มีอายุน้อยกว่าเข้าถึงได้ภายใต้การดูแลของผู้ปกครอง

ที่มา: <http://www.healthygamer.net/information/news/14290>

ภาพที่ ๘ ภาพตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับปัญหาติดเกม

ด.ค. 4

เด็กไทยติดกับดัก เช็กซ์ เสนยา บ้านเกม

เด็กไทยวันนี้ เป็นชาวหน้าหนึ่งอีกแล้ว จากหนังสือพิมพ์ M2F หนังสือพิมพ์แห่งชาติถึงครึ่งฉบับมีรูปเด็กที่ 4 ตุลาคม พ.ศ.2556 (488) พาลหน้าขาว ตัวใหญ่ มากเกินหน้า ด้วยข้อความว่า "เด็กไทยติดกับดัก เช็กซ์ เสนยา บ้านเกม"

นักวิจัยเปิดเผยผลสำรวจสุขภาพเด็กไทยวัย 6-25 ปี จากภาคเหนือผู้เข้าร่วมจาก 17 หน่วยงานของรัฐมา พบว่า 3 ปัญหาใหญ่ที่ภาคใจ

- ปัญหาแรก คือ การตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตในบ้าน ซึ่งมีสาเหตุมาจากกรณีพิเศษที่เล่นที่ไม่ปลอดภัย การเป็นเพื่อนหลายคน และขาดความรู้เรื่องความปลอดภัย
- ตามมาด้วย ปัญหาอันดับ 2 คือ ความรุนแรง โดยมีเด็กทำร้ายร่างกายของเด็กที่ดูเข้าสถานศึกษา จากการชกต่อย หรือขโมยเงิน ของนักเรียนทั้งในและนอกสถานศึกษาและในชุมชน สูงถึง 4,086 คนต่อปี สาเหตุสำคัญเกิดจากการใช้สารเสพติด
- และอันดับที่ 3 ตามมาด้วย กับปัญหาสุขภาพจิต ได้แก่ การฉ้อโกง โรคสมาธิสั้น การรบกวนทางอารมณ์หรือ อภินิหาร ส่วนมีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมาก โดยเฉพาะการฉ้อโกง มีผลกระทบสูงถึง 30,000 ล้านบาท พบว่า เด็ก 1 คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 1,106 บาทต่อเดือน

ปัญหาเหล่านี้ นำเห็นใจพ่อแม่ผู้ปกครอง ที่มีลูกหลานที่กำลังอยู่ในวัยวัยรุ่น และผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการศึกษาที่จะเป็นเกราะป้องกันไม่ให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ดีต่างๆ เริ่มต้นจากความเฝ้าระวังในครอบครัวและ ส่วนหน่วยงาน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกันได้ในอนาคต รวมทั้งหาแนวทางเยียวยาแก้ไขเพื่อแก้ปัญหาของเด็กไทย

ทางทีมงานก็เป็นหน่วยงานหนึ่งที่ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องของการฉ้อโกง โดยได้รวบรวมข้อมูลความรู้อ่างๆ เกี่ยวกับวิธีการในการป้องกันดูแล และแก้ไขในปัญหาเด็กติดเกม และนำมาสาธิตเกี่ยวกับไอทีเพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อเยาวชน ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไป

ที่มา: <http://www.healthygamer.net/information/news/14367>

แนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

จากสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทำให้หน่วยงานทุกภาคส่วนหาแนวทางการแก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ทั้งนโยบายในเชิงรับและเชิงรุก ไม่ว่าจะเป็นกฎระเบียบที่ออกมาเพื่อควบคุมร้านเกม ควบคุมเด็กและเยาวชนในวัยรุ่น ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดโครงการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเกม นำโดยสมัชชาสุขภาพแห่งชาติกรณีเด็กไทยกับไอทีครั้งที่ ๕ ซึ่งมีความตระหนักว่า เด็กจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับไอที จนก่ออันตรายต่อสุขภาพ และมีผลกระทบด้านลบต่อพัฒนาการ รวมทั้งได้รับผลร้ายจากการรับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านทางซอฟต์แวร์ เกม เว็บไซต์ปัญหาการติดเกม/อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยอยู่ในขั้นวิกฤติ และมีแนวโน้มที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น โดยเด็กสามารถเข้าถึงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ในขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่และสังคมยังไม่เข้าใจและตระหนักถึงอันตรายของไอทีต่อเด็ก และเห็นว่าการแก้ปัญหาจะต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน แบบบูรณาการจริงจัง และต่อเนื่องโดยสังคมและชุมชนเป็นแกนหลัก พร้อมการสนับสนุนจากภาคราชการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคม

๑. การแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมที่ผ่านมา

จากปัญหาเด็กติดเกมที่เพิ่มสูงมากขึ้นทุกปี หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนล้วนเกิดความตระหนัก และพยายามหาทางแก้ไขปัญหาเหล่านี้ สืบเนื่องจากการวิเคราะห์สถานการณ์เด็กติดเกมของโครงการ “การร่วมมือจัดทำเว็บไซต์ดูแลป้องกันปัญหาเด็กติดเกม” โดยคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๔ โดยได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรม แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การออก

มาตรการทางสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นมติคณะรัฐมนตรี เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๒ ที่กำหนดห้ามเด็กเล่นอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา ๑๔.๐๐ น. และหลัง ๒๒.๐๐ น. จนกระทั่งผลักดันให้มีการออกกฎหมายจดทะเบียนผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามมา ส่วนแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่มีทั้งมาตรการส่งเสริม ป้องกันปราบปรามและการให้ความช่วยเหลือ แต่เนื่องจากปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่แสดงออกผ่านปัญหาพฤติกรรม ซึ่งแตกต่างจากปัญหายาเสพติดที่สามารถเห็นผลกระทบได้ชัดเจนกว่า ทั้งที่เป็นปัญหาเสพติดทางพฤติกรรมและก่อให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้างเช่นเดียวกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่จึงไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง ด้วยความคิดที่ว่า “เมื่อโตขึ้นเด็กก็จะเลิกติดเกมไปเอง”

ดังนั้น แนวทางในการดูแลแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกม จึงควรเริ่มต้นจากการสร้างความตระหนักให้แก่เด็กและผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อบุตรหลานติดเกม พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้ปกครองรู้เท่าทันสื่อต่างๆ เพื่อให้การดูแลและป้องกันเริ่มต้นจากครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่หน่วยงานภาครัฐเริ่มผลักดันนโยบายร้านเกมสีขาวอย่างจริงจัง โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๕๐ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม โดยการพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ปลอดภัย สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและประชาชนในอนาคต โดยเปิดรับสมัครร้านเกมเข้าร่วมโครงการเป็นประจำทุกปี ซึ่งผู้ที่ผ่านการประเมินคัดเลือกจาก



คณะกรรมการจะได้รับสิทธิประโยชน์จากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม อาทิ การเข้าร่วมพิธีมอบโล่ เกียรติบัตรร้านเกมสีขาวประจำปี การเผยแพร่ชื่อร้านเกมสีขาว ทาง www.culture.go.th เข้ารับการอบรมความรู้ระบบคอมพิวเตอร์-อินเทอร์เน็ตและการบริหารจัดการร้านเกมที่ดี ฯลฯ และสิทธิประโยชน์จากบริษัทผู้ร่วมสนับสนุน ได้แก่ บริษัทเอเชียซอฟท์ฯ บริษัทซี-ทู วิชั่นฯ บริษัททรู อินเทอร์เน็ต บริษัทนิว อีราส์ บริษัทบางกอก ซิตี และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สิทธิพิเศษต่างๆ จาก @ Café ป้ายแบนเนอร์ ส่วนลดพิเศษเมื่อสมัครบริการ ADSL Gold Package ส่วนลดและค่าบริการจัดส่งของบริการ C2 Cafe สิทธิพิเศษในการสั่งซื้อเกมและการลงโปรแกรมในร้าน สิทธิการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ในสื่อต่างๆ เป็นต้น

โครงการร้านเกมสีขาวนอกจากจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมให้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคมแล้ว ยังเป็นช่องทางหนึ่งที่ช่วยให้รัฐสามารถตรวจสอบการดำเนินกิจการของร้านเกมได้อีกทางหนึ่งด้วย โดยในปีงบประมาณ ๒๕๕๔ กรมส่งเสริมวัฒนธรรมได้ดำเนินการตรวจประเมินร้านเกมสีขาวในกรุงเทพมหานครและคัดเลือกเป็นร้านเกมสีขาวเพื่อเยาวชนจำนวนทั้งสิ้น ๕๑๗ ร้าน เพิ่มขึ้นจากปี ๒๕๕๓ จำนวน ๑๓๕ ร้าน หรือคิดเป็นร้อยละ ๓๕ โดยมีร้านเกมสีขาวในระดับต่างๆ ได้แก่ ร้านเกมสีขาวระดับ ๓ ดาว จำนวน ๗๐ ร้าน ระดับ ๒ ดาว จำนวน ๓๑๙ ร้าน ระดับ ๑ ดาว ๑๒๘ ร้าน

จากข้อมูลร้านเกมสีขาวในข้างต้นหากเปรียบเทียบกับจำนวนร้านเกมที่จดทะเบียน ตามข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ ประจำปี ๒๕๕๓ ที่ระบุว่า**มีร้านเกมจดทะเบียน จำนวน ๔๒,๘๕๓ ร้าน จะพบว่า มีอัตราส่วนของร้านเกมสีขาวไม่ถึงร้อยละ ๑ จากร้านเกมที่จดทะเบียนทั้งหมด** แสดงให้เห็นว่ารัฐยังไม่สามารถ

บังคับใช้หรือกำกับดูแลร้านเกมได้อย่างเต็มที่ ท่ามกลางเกมใหม่ๆ ที่แพร่กระจายสู่ท้องตลาดรวมทั้งเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลให้การเข้าถึงสื่อออนไลน์และเกมสะดวกมากขึ้นตามไปด้วย

๒. ข้อเสนอแนะในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

จากการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา พบว่ายังมีข้อบกพร่องในด้านการบังคับใช้และการส่งเสริมการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกม เพราะการแก้ไขปัญหาลูกติดเกมนอกจากการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมแก่เด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคมแล้ว ควรสร้างความตระหนักให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด โดยมีแนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

ระดับชุมชน

- ๑) ชุมชนร่วมกันสอดส่องดูแลและร่วมกันกำหนดรูปแบบหรือทิศทางของร้านเกมในพื้นที่
- ๒) ในชุมชนสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กและเยาวชน อาทิ ลานกิจกรรมดนตรี กีฬา ศิลปะ ออกกำลังกาย หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมและหันมาสนใจการทำกิจกรรมสร้างสรรค์มากกว่าการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต
- ๓) ร้านเกมมีเวลาปิดบริการพร้อมกัน เช่น ปิดทุกวันจันทร์หรือวันอาทิตย์ โดยอาจปิดครึ่งวันก็ได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กและผู้ปกครองได้ใช้เวลาในครอบครัวร่วมกัน
- ๔) ผู้ประกอบการร้านเกมเปิดให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้และพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยควรมีกิจกรรมเสริมต่างๆ ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกม

ระดับนโยบาย

- ๑) จัดสร้างเครือข่ายเฝ้าระวังและตรวจสอบร้านเกมที่ผิดกฎหมายในระดับท้องถิ่น เพื่อประสานงานไปยังหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง
- ๒) เร่งดำเนินการในการตรวจจับและปราบปรามร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง
- ๓) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น ร่วมมือกันในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาการติดเกมในเด็กเยาวชน ทั้งในด้านนโยบายและการปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกัน และการดำเนินงานร่วมกันอย่างจริงจัง
- ๔) ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องร่วมผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน รัฐบาลกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบปัญหาติดเกมในระดับชาติ พร้อมนิยามการติดเกมให้ชัดเจน รวมทั้งตั้งคลินิกเฉพาะผู้มีปัญหาการติดเกม

ปัญหาสังคมในเรื่องเด็กติดเกม เรื่องที่ทุกฝ่ายทั้งรัฐบาล โรงเรียน พ่อแม่ผู้ปกครอง ต้องคอยสอดส่องและชี้แนะทางให้ถูกต้อง เนื่องจากมีปัจจัยเสี่ยงที่เข้ามาล่อลวงจำนวนมาก และส่งผลเสียต่อการพัฒนาของเด็ก เพราะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายจนไม่ทราบว่าจะได้เกิดปัญหาดังกล่าว กระทั่งมีการแสดงออกในทางก้าวร้าว หรือพบเจอปัญหาที่ต่อเมื่อสายเกินไป จึงเป็นโจทย์ที่ต้องพิจารณาว่าจะป้องกันอย่างไร

ทางกระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดำเนินการเรื่อง “การส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต และเกมเชิงบวกสำหรับเด็กและเยาวชน” ได้เปิดตัวโปรแกรมป้องกันเด็กติดเกมเชิงบวก หรือ “เกมเมอร์การ์ด” ครั้งแรกของประเทศไทย ในปี ๒๕๕๖ นับเป็นเรื่องดีที่มีการพัฒนาเครื่องมือบางอย่างในการเฝ้าระวังเป็นสัญญาณ บอกเตือน โดยพัฒนาโปรแกรมเกมเมอร์การ์ด เพื่อช่วยเหลือดูแลเด็กและเยาวชน โดยเตือนแก่ผู้ปกครองและร้านเกมว่าผู้ใช้งานเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตนานเกินไป แต่ไม่ใช่เป็นการบล็อกหรือปิดกั้น จะทำให้ผู้ปกครองและร้านเกมรับรู้ว่าควรปฏิบัติอย่างไรในการดูแลเยาวชน ตรงจุดนี้จะเกิดประโยชน์ได้จริงก็ต่อเมื่อผู้ปกครองและร้านอินเทอร์เน็ตให้ ความร่วมมือและใช้กฎหมายเข้าไปควบคุมจริงจัง ขณะเดียวกันการจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์หรือเรทเกมออนไลน์ก็มีส่วนสำคัญ ถ้ามีการคุมอายุผู้เล่นเกมตามเรทอย่างเคร่งครัด จะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชนของเราไม่ถูกรอบงำจนนำไปสู่ พฤติกรรมไม่เหมาะสมและก่อเกิดอาชญากรรมขึ้นได้ หากเราไม่เริ่มต้นใส่ใจป้องกันและแก้ไขเสียแต่วันนี้อาจสายเกินไป

นอกจากนี้ยังมีการกำหนดภาวะติดเกมและอินเทอร์เน็ต ถือเป็นความเจ็บป่วย โดยระบุไว้ในหลักเกณฑ์การวินิจฉัยความผิดปกติทางจิตในทางการแพทย์ ฉบับที่ ๕ (DSM-5) ซึ่งจะเริ่มใช้ในปี ๒๕๕๖ โดยทางการแพทย์สภาพเด็กติดไอทีมี ๔ ลักษณะ ได้แก่ ๑) การใช้อินเทอร์เน็ตหลายชั่วโมงต่อครั้ง ทำให้ขาดความกระตือรือร้นในการทำงานอื่น ๒) มีความต้องการเล่นเกมและใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ๓) ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้หยุดเล่นได้ และมีพฤติกรรมทำร้ายผู้ที่ขัดขวางการเล่น และ ๔) มีผลกระทบต่อด้านสุขภาพ แยกตัวออกจากครอบครัวและสังคม

สิ่งที่กล่าวมาในข้างต้นเป็นเพียงข้อเสนอแนะจากการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมในช่วง ปี พ.ศ.๒๕๕๔ เป็นต้นมา เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องด้านการบังคับใช้กฎหมายหรือระเบียบต่างๆ รวมไปถึงการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีกิจกรรมอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งนอกจากจะช่วยลดเวลาในการเล่นแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์และทักษะทางสังคมให้กับเด็กได้อีกทางหนึ่งด้วย