

## บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม

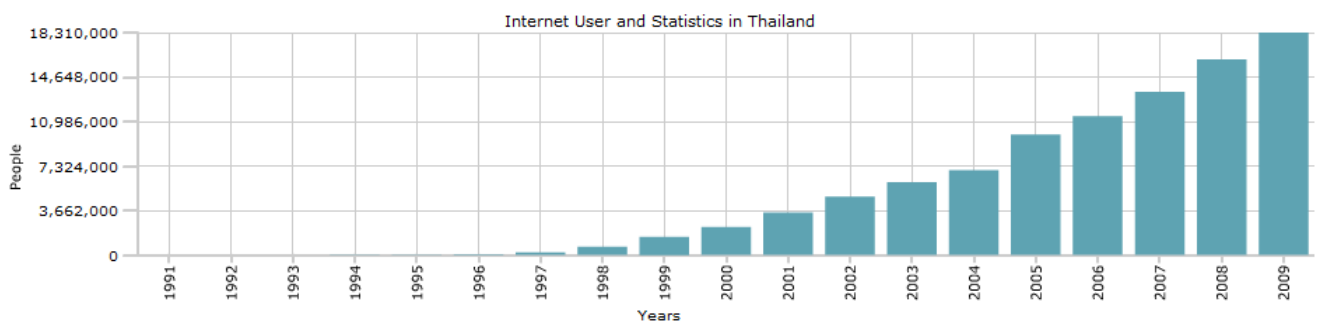
สืบเนื่องจากการจัดทำโครงการ “การร่วมมือจัดทำเว็บไซต์ดูแลป้องกันเด็กติดเกม” โดย รองศาสตราจารย์นายแพทย์ชาญวิทย์ พรนภดล คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่ง ได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรมในปีงบประมาณ ๒๕๕๔ นั้น ประสบความสำเร็จและสอดคล้องกับ การทำงานของศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญคือการเพิ่มพื้นที่สื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์ให้เพิ่มขึ้น จึงพัฒนาความร่วมมือในระยะที่ ๒ นี้เพื่อเป็นอีก แหล่งข้อมูลที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการทำงานของเว็บไซต์ศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ (c-me.go.th) ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสร้างพื้นฐานในการเติบโตของเว็บไซต์แห่งนี้ขึ้นเป็นอีกเว็บไซต์ หนึ่งที่สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชนในระดับสากลต่อไปในอนาคต

### ความเป็นมาของปัญหาเด็กติดเกมในปัจจุบัน

ในสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ได้ส่งผลต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตให้สะดวก มากยิ่งกว่าที่เคย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ใช้หลายประการด้วยกัน ซึ่งหนึ่งในนั้นคือพฤติกรรม การเล่นเกมของเด็กไทยที่เปลี่ยนจากกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมพัฒนาการของร่างกายให้แข็งแรงมาสู่งานนั่งจ้องจอคอมพิวเตอร์แทน

สื่ออินเทอร์เน็ตมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วนับตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๕๓๔ ดังที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ คอมพิวเตอร์แห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์ (NECTEC) ได้จัดทำสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทยไว้ดังนี้

แผนภูมิที่ ๑ แสดงสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ตั้งแต่ พ.ศ.๒๕๓๔-๒๕๕๒



ที่มา: <http://internet.nectec.or.th/webstats/internetuser.iir?Sec=internetuser>

จากการสำรวจข้อมูลการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในปี พ.ศ.๒๕๕๒ ในกลุ่มประชากรอายุ ๖ ปีขึ้นไป โดย สำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ามีจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ๑๗.๙ ล้านคน (ร้อยละ ๒๙.๓) และอินเทอร์เน็ต ๑๒.๓ ล้าน คน (ร้อยละ ๒๐.๑) ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก พ.ศ.๒๕๔๘ ที่มีผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เพียง ๑๔.๕ ล้านคน (ร้อยละ ๒๕.๙) และ อินเทอร์เน็ต ๗.๑ ล้านคน (ร้อยละ ๑๒) โดยกลุ่มผู้ใช้งานอายุ ๑๕-๒๔ ปี มีสัดส่วนการใช้เน็ตสูงสุด (ร้อย ละ ๕๐) รองลงมาคือกลุ่มอายุ ๖-๑๔ ปี (ร้อยละ ๓๕.๙) กลุ่มอายุ ๒๕-๓๔ ปี ร้อยละ ๒๔.๖ กลุ่มอายุ ๓๕-๔๙ ปี ร้อยละ ๑๓.๖ และต่ำที่สุดในกลุ่มอายุ ๕๐ ปีขึ้นไป ร้อยละ ๔.๒ กิจกรรมที่ใช้ส่วนใหญ่ใช้ในการค้นหาข้อมูลหรือติดตาม ข่าวสาร ร้อยละ ๘๐.๖ รองลงมาคือเล่นเกม ร้อยละ ๒๓.๘ และรับส่งอีเมล ร้อยละ ๑๘.๖ ความถี่ในการใช้

อินเทอร์เน็ตพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ ๕๙.๘ ใช้คอนข้างบอย คือ ๑-๔ วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ ๒๕.๔ ใช้เป็นประจำ ๕-๗ วันต่อสัปดาห์ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ๒๕๕๓)

จากผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีอายุ ๑๕ ปีขึ้นไป ทุกจังหวัดทั่วประเทศ จำนวน ๑๐,๘๐๐ ตัวอย่าง พบว่าประชาชนร้อยละ ๒๐.๔ ยอมรับว่ามีสมาชิกในครัวเรือนเล่นเกมออนไลน์ โดยร้อยละ ๕๙.๓ เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต และเล่นที่บ้านร้อยละ ๓๘.๕

จากการสำรวจของ CRM market Research พบว่าเด็กไทยใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในการเล่นเกม ร้อยละ ๘๖ เป็นอันดับที่หนึ่งจากสี่ประเทศ คือ ฟิลิปปินส์ ยูเครน และรัสเซีย โดยผู้ประกอบการร้อยละ ๘๘ อยากรให้รัฐบาลเผยแพร่ข้อมูลด้านกฎหมายและอบรมสื่อด้านบวกให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยสอดส่องดูแลให้เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์และสนับสนุนให้ร้านเกมและอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยอีกแห่งหนึ่ง

ข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ ประจำปี ๒๕๕๓ ระบุว่า มีร้านเกมจดทะเบียนกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) จำนวนทั้งสิ้น ๔๒,๘๕๓ ร้าน เมื่อเทียบกับปี พ.ศ.๒๕๕๑ ที่มีจำนวน ๒๓,๒๗๐ ร้าน โดยร้อยละ ๗๐.๔ ให้บริการเกมออนไลน์ ร้อยละ ๔๘.๑ ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ (เกมออฟไลน์) และร้อยละ ๗๑.๖ ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป เช่น อีเมล ( e-mail) เป็นต้น ซึ่งลูกค้าที่มาใช้บริการส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา ถึงร้อยละ ๘๔.๑

จากสถิติดังกล่าวจะเห็นได้ว่า กลุ่มคนที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดนั้น อยู่ในช่วงอายุระหว่าง ๖-๒๔ ปี ซึ่งนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมหรือดาวน์โหลดเกมมีมากถึงร้อยละ ๓๐-๔๕ และจากงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นไทย” ของ รศ.นพ.ชาภูมิวิทย์ พรนภดล (๒๕๕๒) ยังพบอีกว่าอัตราการเล่นเกมที่อยู่ในระดับติดเกมของเด็กและวัยรุ่นไทยถึงร้อยละ ๑๔.๔ หรือมีเด็กไทย ๑ ใน ๘ คนที่กำลังประสบปัญหาการเสพติดเกมอยู่

## ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กติดเกม

### ๑. ค่านิยมของเด็กและเยาวชน

#### เด็กไทยชีวิตติดสื่อ

จากผลการสำรวจของโครงการ Child Watch โดยสถาบันรามจิตติ ปี พ.ศ.๒๕๕๑ – ๒๕๕๒ พบว่าเด็กและเยาวชนไทยส่วนใหญ่ใช้เวลา ๑ ใน ๓ ไปกับสื่อและเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ โดยในช่วง ปี พ.ศ.๒๕๕๒ พบว่าเด็กในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษามีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้ถึงประมาณร้อยละ ๔๕ และมีโทรศัพท์มือถือใช้ร้อยละ ๘๕ ส่งผลให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาไปกับสื่อเทคโนโลยีเป็นเวลานาน อาทิ เล่นอินเทอร์เน็ตวันละ ๒ ชั่วโมง คุยโทรศัพท์วันละ ๑ ชั่วโมงครึ่ง และหากรวมเวลากับสื่อโทรทัศน์อีกวันละเกือบ ๓ ชั่วโมง เท่ากับว่าเด็กไทยใช้เวลาไปกับสื่อถึงวันละ ๖-๗ ชั่วโมงต่อวัน โดยเฉพาะแนวโน้มการใช้โทรศัพท์มือถือที่สูงขึ้นทุกปี อีกทั้งโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันยังสามารถใช้เพื่อความบันเทิง เข้าถึงข้อมูลทั้งภาพและเสียงได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ส่งผลให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเกมเพิ่มมากขึ้นด้วย

นอกจากนี้สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ระบุว่า สถานการณ์เด็กติดสื่อประเภทเกมในปัจจุบันมีอัตราเพิ่มขึ้นจากเดิมในปี พ.ศ.๒๕๔๘ จากร้อยละ ๕ เป็น ร้อยละ ๙ ในปี พ.ศ.๒๕๕๒ หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ ๔ ในระยะเวลาเพียง ๓ ปี ผลการสำรวจวัยรุ่นกับการใช้โทรศัพท์มือถือยังพบว่า ร้อยละ ๙๐ ของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือจะเล่น

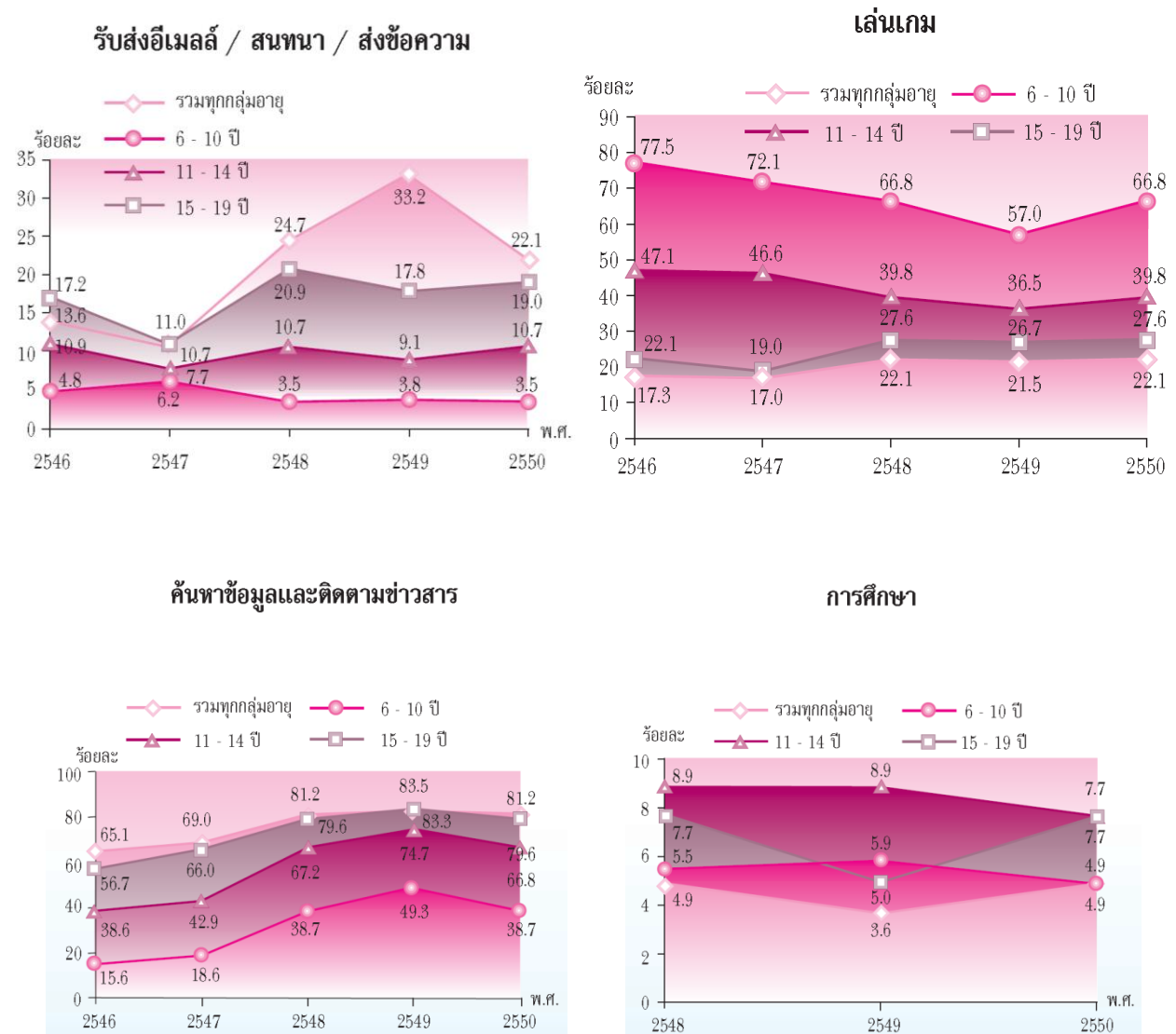
เกมเมื่อมีเวลาว่างและพยายามสรรหาเกมใหม่ๆ โหลดเข้ามือถือ ซึ่งหมายถึงช่องทางที่จะทำให้เด็กติดเกมได้ในอนาคต ทั้งนี้เพราะเกมเป็นเหมือนยาเสพติดชนิดหนึ่ง ที่ทำให้ผู้ใช้เสพติดความสุขโดยใช้ระบบการสั่งการของสมอง เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในผู้ใช้สารเสพติด ถ้าเด็กมีการเสพติดเกมแล้วไม่ได้เล่นจะเกิดอาการหงุดหงิดก้าวร้าวกับผู้ที่ไม่ตอบสนองความต้องการของตนเอง เช่น ขัดใจ หรือห้ามเล่นเกม เป็นต้น

**การเล่นอินเทอร์เน็ต/เกม**

เด็กไทยเล่นอินเทอร์เน็ตมาก โดยเฉพาะเด็กโตจะเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าเด็กเล็กและใช้เพื่อการเล่นเกมมากที่สุดจนนำไปสู่การติดเกม

สำหรับกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า เด็กวัย ๖-๑๙ ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาเพียงร้อยละ ๕-๙ ึ่งถือว่าเป็นสัดส่วนที่น้อยมากเมื่อเปรียบเทียบกับการใช้เน็ตเพื่อกิจกรรมอื่น โดยพบว่าเด็กวัย ๖-๑๐ ปี เล่นเกมบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และเด็กวัย ๑๕-๑๙ ปี ค้นหาข้อมูลและติดตามข่าวสารมากที่สุด

กราฟที่ ๑ แสดงกิจกรรมที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นอายุระหว่าง ๖-๑๙ ปี



ที่มา: รายงานสถานการณ์และแนวโน้มของปัจจัยต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อสุขภาวะเด็กไทย 2551-2553 สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข

### การเล่นเกมนานอินเทอร์เน็ต: เด็กติดเกมและชอบเล่นเกมที่มีความรุนแรง

จากการที่เด็กใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมมากที่สุดส่งผลให้เด็กติดเกมออนไลน์ตามไปด้วย ซึ่งจากรายงานผลการสำรวจปี พ.ศ. ๒๕๔๖-๒๕๕๐ พบว่า เด็กอายุ ๑๐-๒๐ ปี เล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ ๘๑ - ๙๕.๗ โดยใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่า ๓-๔ วันต่อสัปดาห์ ครั้งละ ๑-๓ ชั่วโมงต่อครั้ง โดยมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการเล่นเกมน้อยระหว่าง ๕๓๗ - ๗๕๙.๗ บาทต่อเดือน และเกือบครึ่งมักจะเล่นเกมที่มีความรุนแรง คือ เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ ซึ่งทำให้มีความเสี่ยงในการใช้ความรุนแรงสูงถึง ๓.๔๓ เท่า

## **๒. การไม่รู้เท่าทันสื่อของผู้ปกครอง**

เนื่องจากสื่อและเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงปัจจัยทางสังคมต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้เด็กเติบโตมาท่ามกลางวัฒนธรรมสื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลายหน่วย อาทิ กระทรวงวัฒนธรรม สถาบันรามจิตติ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ต่างให้ข้อมูลที่สอดคล้องกันว่า “สื่อครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันของเด็ก” โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เรียกว่ากลุ่ม I-Generation หรือ Internet Generation ซึ่งเติบโตมาในสังคมยุคดิจิทัล ทำให้มีพฤติกรรมการเรียนรู้และแบบแผนพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ก่อให้เกิดปัญหาต่างเช่นที่เห็นได้จากสื่อต่างๆ ในปัจจุบัน นอกจากนี้โลกอินเทอร์เน็ตของเด็กยุคใหม่ไม่ได้อยู่กับคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่กลับเป็น “โทรศัพท์มือถือที่หยิบยื่นชีวิตออนไลน์ให้กับคนในสังคมยุคใหม่ได้ตลอดเวลา” การเข้าถึงสื่อได้อย่างสะดวกเช่นนี้ประกอบกับการขาดการเฝ้าระวังสื่ออย่างเหมาะสมจึงส่งผลต่อเด็กและเยาวชน อาทิ เด็กติดเกมร้อยละ ๘๐ ที่เล่นเกมต่อสู้อัตโนมัติและแนวโน้มพฤติกรรมที่ชอบการแข่งขัน และชินชากับความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ความรู้สึกอ่อนโยนเห็นอกเห็นใจผู้อื่นก็ลดลงตามไปด้วย ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีผลการวิจัยยืนยันได้อย่างชัดเจน แต่จากสถานการณ์ปัญหาและข่าวสารที่ปรากฏก็สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบจากสื่อได้เป็นอย่างดี

พ่อแม่ผู้ปกครองยุคใหม่ส่วนแล้วแต่มีภาระงานที่ต้องรับผิดชอบ หลายครอบครัวไม่มีเวลาให้กับบุตรหลานและคิดว่าทำให้เด็กไปเล่นเกมที่ร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งอันตราย มองว่าการที่เด็กอยู่นอกบ้านทำให้ไม่สามารถดูแลความปลอดภัยของเด็กได้ จึงเลือกที่จะซื้อคอมพิวเตอร์ไว้ที่บ้านเพราะคิดว่าเด็กจะได้เล่นเกม/อินเทอร์เน็ตอยู่ที่บ้านซึ่งมีความปลอดภัยและสามารถดูแลเด็กได้ดีมากกว่า หลายครอบครัวใช้เกมและอินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนพี่เลี้ยงดูแลลูกแทนตน จนลืมตระหนักไปว่าอินเทอร์เน็ตเป็นโลกกว้างที่เด็กสามารถเรียนรู้หรือค้นคว้าหาข้อมูลได้อย่างไม่มีข้อจำกัดซึ่งมีทั้งสิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่เหมาะสมปะปนกันไป ไม่ได้มีการป้องกันหรือสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมให้กับบุตรหลาน รวมถึงผู้ปกครองหลายท่านก็เติบโตมาในยุคที่ยังไม่มีเทคโนโลยีเหล่านี้ จึงไม่รู้เท่าทันสื่อและไม่สามารถดูแลป้องกันการใช้เทคโนโลยีของเด็กและวัยรุ่นที่โตมากับสิ่งเหล่านี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

## **๓. สังคมยุคเสรีภาพสื่อ**

นอกจากปัจจัยภายในตัวเด็กและครอบครัวแล้ว อีกปัจจัยสำคัญที่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าส่งผลต่อการเรียนรู้และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนอย่างมากคือ ปัจจัยทางสังคม อันได้แก่ สถาบันการศึกษา สิ่งแวดล้อม และระบบสังคมไทยในปัจจุบัน

### สถาบันการศึกษา: มุ่งเน้นทักษะทางวิชาการมากกว่าทักษะชีวิต

นับเป็นสังคมเริ่มต้นที่มีส่วนสำคัญอย่างมากในการอบรมบ่มเพาะและปลูกฝังคุณลักษณะต่างๆ ในตัวเด็ก ทั้งความรู้ความสามารถและทักษะการใช้ชีวิตจริงมาจากสถาบันครอบครัว จากข้อมูลของโครงการ Child Watch พ.ศ. ๒๕๕๑-๒๕๕๒ ระบุว่าเด็กไทยใช้เวลาอ่านหนังสือน้อยกว่าเวลาที่หมดไปกับสื่อถึง ๕-๖ เท่า ซึ่งชี้ให้เห็นว่า

สถาบันการศึกษายังก้าวไม่ทันกับโลกของเด็กและเยาวชนที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ไม่สามารถสร้างภูมิคุ้มกันชีวิตให้เด็ก และเยาวชนจากสื่อร้ายต่างๆ ได้เท่าที่ควร

### สิ่งแวดล้อม: ร้านเกมและอินเทอร์เน็ตรอบสถาบันการศึกษา

หากสังเกตบริเวณรอบๆ สถานศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงอุดมศึกษาจะพบว่ามีย่านเกมและอินเทอร์เน็ตอยู่ในบริเวณดังกล่าวไม่น้อยกว่า ๒ ร้าน ข้อมูลจากสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ(สวช.) ประจำปี พ.ศ.๒๕๕๓ ระบุว่า มีย่านเกมจดทะเบียนกับสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ จำนวนทั้งสิ้น ๔๒,๘๕๓ ร้าน เมื่อเทียบกับปี ๒๕๕๑ ที่มีจำนวนเพียง ๒๓,๒๗๐ ร้าน แสดงให้เห็นถึงอัตราการเพิ่มขึ้นของร้านเกมถึงร้อยละ ๘๔.๑๕ ซึ่งส่วนใหญ่ให้บริการเกมออนไลน์ คิดเป็น ร้อยละ ๗๐.๔ เกมคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์) ร้อยละ ๔๘.๑ และอินเทอร์เน็ต ทั่วไป เช่น บริการรับส่งอีเมล คำนวณข้อมูลข่าวสาร 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

การติดเกมเกิดจากการหมกมุ่นเล่นเกมที่มากเกินไปจนเกิดความพอดี หลายคนมักมีข้อโต้แย้งเสมอว่าการเล่นเกมนั้นช่วยเสริมสร้างทักษะการคิด การวางแผน และการตัดสินใจ จนขาดความตระหนักถึงผลเสียที่ตามมาจากการเล่นเกมที่มากเกินไปจนความพอดีว่าส่งผลเสียต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมอย่างไรบ้าง

ตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.๒๕๕๕ เป็นต้นมา ข่าวเกี่ยวกับการติดเกมยังคงปรากฏให้เห็นเป็นระยะทั้งในและต่างประเทศ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาพที่ ๑ ตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับปัญหาติดเกมในต่างประเทศ

มี.ค.  
12

### อนาถจิต! พ่อแม่ได้หวั่นติดเกม ปล่อยลูกผอมตายคาเตียง

ดู
แก้ไข
Export



อนาถจิต! พ่อแม่ได้หวั่นติดเกม ปล่อยลูกผอมตายคาเตียง

[เรียบเรียงข้อมูลโดยกระปุกดอทคอม](#)  
ภาพประกอบไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูล

รายงานระบุว่า พ่อแม่คู่นี้ไม่ได้รับการเปิดเผยชื่อ แต่ฝ่ายสามีมีอายุ 23 ปี ส่วนฝ่ายภรรยา呢มีอายุ 22 ปี ทั้งคู่มีลูกสาวด้วยกัน 1 คน โดยลืมตาดูโลกตั้งแต่วินาทีแล้ว แต่เมื่อเด็กเกิดมา กลับไม่ได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อแม่อย่างที่ควรจะเป็น เพราะไม่เพียงแต่พ่อแม่หนุ่มสาวคู่นี้จะมีฐานะยากจนเท่านั้น แต่พวกเขายังมีนิสัยติดเกมออนไลน์มาก และทุ่มเงินเดือนน้อยนิดที่ได้รับมาไปกับค่าห้อง และค่าอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้เล่นเกมออนไลน์หมด ละเลยที่จะซื้อนมเลี้ยงลูก จนลูกมีสุขภาพย่ำแย่ ร่างกายผ่ายผอม และในที่สุด เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ที่ผ่านมา เด็กก็นอนเสียชีวิตคาเตียงจากภาวะขาดสารอาหาร ขณะที่พ่อแม่ก็กำลังสนุกสนานกับการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งไม่ไกลจากเตียงของลูกน้อยนัก

จากการสอบสวนของเจ้าหน้าที่ตำรวจ พบว่า ครอบครัวนี้มีรายได้ทั้งหมดเดือนละประมาณ 16,000 บาท โดยมาจากน้ำพักน้ำแรงของสามีที่ทำงานเป็นพนักงานทำความสะอาดในสนามบิน ส่วนภรรยา呢ไม่ได้ทำงานแต่อย่างใด แต่แทนที่จะดูแลลูกสาวอยู่ที่บ้าน กลับเอาแต่นั่งเล่นเกมออนไลน์วันละ 5-6 ชั่วโมง ไม่เพียงแค่นั้น เมื่อสามีกลับมาก็มาเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันอีก ละเลยที่จะซื้อนมให้ลูกกิน จนลูกผอมโกรก มีน้ำหนักเพียง 3 กิโลกรัมเท่านั้น ซึ่งน้อยกว่าเกณฑ์น้ำหนักมาตรฐานเด็กวัย 9 เดือนอย่างน่าตกใจ จนกระทั่งเด็กมาเสียชีวิตดังกล่าว

อย่างไรก็ดี หนุ่มสาวทั้งสองคนได้ถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุม และตั้งข้อหาประมาทและละเลยลูกจนทำให้ลูกเสียชีวิตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยพวกเขาก็จะได้รับโทษจำคุกเป็นเวลา 5 ปี 4 เดือน

ที่มา: [Kapook.com](http://www.kapook.com)

ที่มา: <http://www.healthygamer.net/information/news/9068>

ภาพที่ ๒ ตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับปัญหาติเกมในประเทศไทย

ม.ค.  
9

## รวบสถาปนิกโหดอุ้มนิสิต ม.เกษตรฯ เพื่อนก๊วนร้านเกมซ่าต๋วงน้ำ!

[ดู](#) [แก้ไข](#) [Export](#)



รวบหนุ่มสถาปนิกโหด วางแผนจ้างเพื่อนร่วมแก๊งอุ้ม  
ข่านิสิตปี 1 ม.เกษตรศาสตร์ เพื่อนก๊วนร้านเกมที่สนิท  
ไปเรียกค่าไถ่ 2 ล้าน จับใส่กุญแจมือไฟลหลังลง  
พลาสติกคลุมหัว ก่อน นศ.หนุ่มจะขาดใจตาย แล้วถูก  
นำศพมาทิ้งต๋วงน้ำ สารภาพอ้างที่ต้องลงมือเพราะ  
ต้องการเงินเนื่องจากเศรษฐกิจไม่ดี

03/01/55 17.00น. รวบสถาปนิกโหดอุ้มนิสิต ม.เกษตรฯ เพื่อนก๊วน



คลิกที่นี่เพื่อรับชม

▶ 🔊 Full Screen Embed Tag 00:00:00 / 00:00:00

วันนี้ (3 ม.ค.) เวลา 10.00 น. ที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล พล.ต.ท.วินัย ทองสอง ผบช.น. พล.ต.ต.สาโรจน์ พรหมเจริญ รองผบช.น.พร้อมด้วย พล.ต.ต.ชาญ วิมลศรี รรท.ผบก.น.4 ร่วมแถลงผลการจับกุมผู้ต้องห่าจำนวน 4 ราย ที่ก่อเหตุร่วมกันซ่าต๋วงน้ำนักศึกษาามมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประกอบด้วย 1.นายอภิรัตน์ หรือหริ สุชะอาคม อายุ 27 ปี 2.นายปภาวิน หรือต้า หมายประทุม อายุ 28 ปี 3.นายณัฐพล หรือเคย อินทร์เงิน อายุ 22 ปี และ 4.นายภาณุพงศ์ หรือโบ๊ท ศิริพันธุ์พาณิชย์ อายุ 26 ปี ในข้อหาร่วมกันเอาตัวบุคคลอายุกว่า 15 ปีไปเรียกค่าไถ่ โดยใช้กำลังประทุษร้ายเป็นเหตุให้ถึงแก่ความตาย และร่วมกันฆ่าผู้อื่นโดยเจตนา พร้อมของกลางเชือกไนลอน กระสอบปุย และถุงพลาสติกสีฟ้า

ที่มา: <http://www.healthygamer.net/information/news/8828>

## ภาพที่ ๓ ตัวอย่างข่าวเกี่ยวกับปัญหาติดเกมในประเทศไทย


ก.ค.  
**4**

## แม่สุดทนถูกลูกวัย 12 ติดเกมต่อยติหนัก แจ้งตร.จับลูกส่งสถานพินิจ

ดู

แก้ไข

Export



**เมื่อเวลา 21.00 น.วันที่ 3 มิ.ย. ผู้สื่อข่าว "ข่าวสด" รายงานว่า นางเก๋ เพชรร้อยย อายุ 38 ปี ชาวจังหวัดราชบุรี**

อาชีพ รับจ้างเสิร์ฟเก็บกวาดล้างจานร้านก๋วยเตี๋ยว อยู่ ตำบลสนามจันทร์ อ.เมือง จ.นครปฐม พ.ด.ช.โชค (นามสมมติ) อายุ 12 ปี ลูกชาย เข้าพบ พ.ด.ท.นพ.ดล พรหมทนิจ พงส.(สบ.3)เวรสอบสวน สภ.เมืองนครปฐม ให้ช่วยพาไปส่งสถานสงเคราะห์หรืออรมณีนิสัย หลังทนหมัดหนักสนมิดและด่าไม่กวดที่ลูกชาย ต่อยเหตุบังคับขู่เงินไปเล่นเกมไม่ไหว โดยตนต้องเลี้ยงลูก 2 คน คือ ด.ช.โชค คนโต และน้องชายวัย 7 ขวบ ราย ได้จากรับจ้างเสิร์ฟ เก็บกวาด ล้างจาน ร้านก๋วยเตี๋ยว มีรายได้วันละ 120 บาท ค่าเช่าห้องเดือนละ 800 บาท ยังติดค้างจ่ายไม่ครบ รายได้วันละ 120 บาท ก็ต้องเป็นค่าเล่นเกมลูกชาย ค่าอาหาร 3 ชีวิตทุกวัน อีกส่วนหนึ่งเป็นค่าเช่าห้องอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งก็ไม่พอใช้

**นางเก๋เล่าให้ฟังว่า หลังมีลูกด้วยกัน 2 คน สามเเล็กรากลับไปอยู่ที่บ้านเกิดที่จังหวัดรัง โดยเอาลูกทั้ง 2 คนไปเลี้ยง**

แต่เมื่อราว 2 ปีเศษที่ผ่านมาได้ส่งลูกชายทั้ง 2 คนมาทางรถไฟให้มาอยู่กับตน เพราะทนพฤติกรรมของ ด.ช.โชคไม่ไหว อีกทั้งไม่ถูกกับแม่เลี้ยงเมียใหม่ของพ่อ ซึ่ง ลูกชายไม่เคยมีพฤติกรรมแบบนี้ แต่หลังจากกลับมาอยู่กับตนก็เปลี่ยนไป ไม่เรียนหนังสือ มีนิสัยมั่วว ชอบลักเงินเล็กๆน้อยๆ ของเพื่อนบ้าน ชอบเข้าแต่ร้านเกม ขอเงินไปเล่นทุกวัน

**"หาก ไม่มีเงินให้ลูกชายก็จะด่าว่า หนักเข้าก็เริ่มลงมือชกต่อแม่ หากมีของใกล้มือ เช่น หมัดหรือไม้กวาด พื้นก็เอามาทุบตี หากเป็นหมัดก็ใช้ด้านสันทุบตี แม่สู้แรงของลูกไม่ไหว ต้อง ยอมให้เงินไปเล่นเกมครั้ง 20 บาท บ้าง 30 บาทบ้าง เมื่อไม่มีเงินให้ ก็จะอาละวาดโวยวายทั้งข้าวของในห้องจนเพื่อนบ้านข้างห้องระอาโทรไปแจ้งตำรวจหลายครั้ง เป็นเช่นนี้มา 5-6 ครั้งแล้ว เมื่อวานก็โดนวันนี้ก็เกือบโดนอีก จึงโทรมาแจ้งตำรวจแล้ว ตำรวจใหญ่ลนธิไปรับตัวมาพบ อยากรให้ตำรวจเอาตัวไปอบรมนิสัย หนไม่ไหวจริงๆ นอกจากทำร้ายแม่ยังทำร้ายน้องชายด้วย"**

**ด.ช.โชค บอกว่า ที่ต้องทุบตีชกต่อผู้เป็นแม่ เพราะแม่ชอบขี้ดใจชอบทำให้หงุดหงิด เวลาขอเงินไปเล่นเกมแล้วไม่ให้เลยต้องลงมือ ที่ผ่านมายุ่งมือกับแม่แค่ 6 ครั้งเอง หลังการสอบสวนอย่างละเอียด พ.ด.ท.นพ.ดล พนักงานสอบสวนได้รับตัว ด.ช.โชค ไว้อบรม โดยให้อยู่ในความดูแลของตำรวจ**

**ที่มา: หนังสือพิมพ์ข่าวสด**

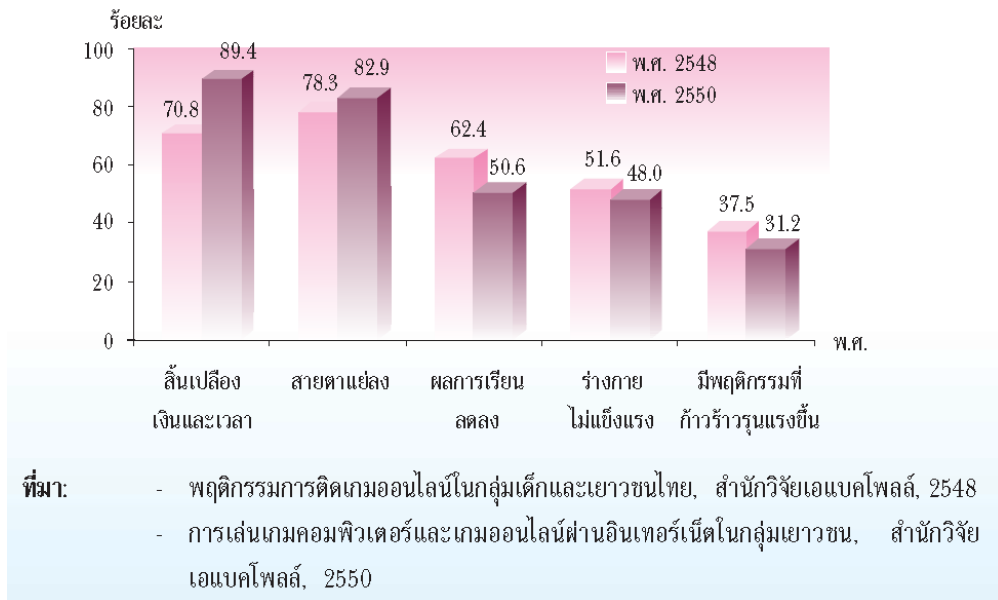
ที่มา: <http://www.healthygamer.net/information/news/9261>

จากสถานการณ์ที่ยกตัวอย่างทั้ง 3 ข่าว สังเกตได้ว่าปัญหาการติดเกมไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อครอบครัวทั้งครอบครัว เพื่อน และสังคมอีกด้วย ซึ่งผลกระทบในระดับบุคคลที่



นอกเหนือจากด้านสุขภาพ อารมณ์และพฤติกรรมแล้ว ยังอาจนำไปสู่ความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อชีวิตของตนเอง ดังเช่นตัวอย่างจาก ภาพที่ ๒ ได้

แผนภูมิที่ ๒ ผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต พ.ศ.๒๕๔๘ และ พ.ศ. ๒๕๕๐



ที่มา: รายงานสถานการณ์และแนวโน้มของปัจจัยต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อสุขภาพเด็กไทย ๒๕๕๑-๒๕๕๓ สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข

จากแผนภูมิดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมมีผลกระทบต่อตัวเด็กทั้งด้านสุขภาพร่างกาย อารมณ์ และพฤติกรรม อาทิ สายตาแยลง ร่างกายไม่แข็งแรงเนื่องจากพักผ่อนไม่เพียงพอและไม่ได้ออกกำลังกาย อีกทั้งยังมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงขึ้น

ส่วนในระดับครอบครัวหากมีคนในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นเด็กและเยาวชน หรือแม้กระทั่งผู้ใหญ่ในบ้านที่มีปัญหาพฤติกรรมติดเกม ย่อมส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งนำไปสู่การเกิดความขัดแย้ง เช่น การทะเลาะเบาะแว้ง การหย่าร้าง เป็นต้น บางครอบครัวมีลักษณะต่างคนต่างอยู่ ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รวมถึงมีการใช้เวลาคุณภาพในครอบครัวร่วมกันน้อยลง แต่ใช้เวลากับกลุ่มเพื่อนหรือสังคมภายนอกมากขึ้น ซึ่งเสี่ยงต่อการถูกล่อลวง หรือเข้าสู่วงจรพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การพนัน ยาเสพติด อาชญากรรม เป็นต้น ซึ่งนำไปสู่ผลกระทบทางสังคมที่ตามมา ดังที่ปรากฏเป็นข่าว ในหน้าหนังสือพิมพ์ เมื่อหลายปีก่อน กรณีเด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับแท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ชาวเด็กชายวัย ๑๔ ปี ขโมยเงินในร้านขายของชำเพื่อนำเงิน มาเล่นเกม ส่วนในต่างประเทศพบว่ามีการนำเสนอข่าวซึ่งแสดงผลกระทบต่อสังคมจากผู้ติดเกมเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ชาวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาที่ใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อนนักเรียนในโรงเรียน เสียชีวิต ๑๓ ศพ บาดเจ็บ ๒๓ คน ก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติพบว่าเด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกมดอม ( Doom ) ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขาสร้างขึ้นในเกม

## แนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

### ๑. การดำเนินงานที่ผ่านมา

จากปัญหาเด็กติดเกมที่เพิ่มสูงมากขึ้นทุกปี หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนล้วนเกิดความตระหนักและพยายามหาทางแก้ไขปัญหานี้ สืบเนื่องจากการวิเคราะห์สถานการณ์เด็กติดเกมของโครงการ “การร่วมมือจัดทำเว็บไซต์ดูแลป้องกันปัญหาเด็กติดเกม” โดยคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๔ โดยได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรม แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การ ออกมาตรการทางสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคือการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นมติดคณะรัฐมนตรี เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๒ ที่กำหนดห้ามเด็กเล่นอินเทอร์เน็ตก่อนเวลา ๑๔ .๐๐ น. และหลัง ๒๒ .๐๐ น. จนกระทั่งผลักดันให้มีการออกกฎหมายจดทะเบียนผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามมา ส่วนแนวทางในการแก้ไขปัญหามีทั้งมาตรการส่งเสริม ป้องกันปราบปราม และการให้ความช่วยเหลือ แต่เนื่องจากปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่แสดงออกผ่านปัญหาพฤติกรรม ซึ่งแตกต่างจากปัญหายาเสพติดที่สามารถเห็นผลกระทบได้ชัดเจนกว่า ทั้งที่เป็นปัญหาเสพติดทางพฤติกรรมและก่อให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้างเช่นเดียวกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่จึงไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง ด้วยความคิดที่ว่า “เมื่อโตขึ้นเด็กก็จะเลิกติดเกมไปเอง”

ดังนั้น แนวทางในการดูแลแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกม จึงควรเริ่มต้นจากการสร้างความตระหนักให้แก่เด็กและผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อบุตรหลานติดเกม พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้ปกครองรู้เท่าทันสื่อต่างๆ เพื่อให้การดูแลและป้องกันเริ่มต้นจากครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่หน่วยงานภาครัฐเริ่มผลักดันนโยบายร้านเกมสีขาวอย่างจริงจัง โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวง วัฒนธรรม ได้ดำเนินโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๕๕๐ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการกิจการร้านเกมได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม โดยการพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ปลอดภัย สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและประชาชนในอนาคต โดยเปิดรับสมัครร้านเกมเข้าร่วมโครงการเป็นประจำทุกปี ซึ่งผู้ที่ผ่านการประเมินคัดเลือกจากคณะกรรมการจะได้รับสิทธิประโยชน์จากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม อาทิ การเข้าร่วมพิธีมอบโล่ เกียรติบัตรร้านเกมสีขาวประจำปี การเผยแพร่ชื่อร้านเกมสีขาว ทาง [www.culture.go.th](http://www.culture.go.th) เข้ารับการอบรมความรู้ระบบคอมพิวเตอร์-

อินเทอร์เน็ตและการบริหารจัดการร้านเกมที่ดี ฯลฯ และสิทธิประโยชน์จากบริษัทผู้ร่วมสนับสนุน ได้แก่ บริษัท เอเซียซอฟท์ บริษัทซี-ทู วิซชั่น บริษัททูล อินเทอร์เน็ต บริษัทนิว อีร่า บริษัทบางกอก ซีดี และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สิทธิพิเศษต่างๆ จาก @ Café บ้ายแบนเนอร์ ส่วนลดพิเศษเมื่อสมัครบริการ ADSL Gold Package ส่วนลดและค่าบริการจัดส่งของบริการ C2 Cafe สิทธิพิเศษในการสั่งซื้อเกมและการลงโปรแกรมในร้าน สิทธิการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ในสื่อต่างๆ เป็นต้น

โครงการร้านเกมสีขาวนอกจากจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมให้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคมแล้วยังเป็นช่องทางหนึ่งที่ช่วยให้รัฐสามารถตรวจสอบการดำเนินกิจการของร้านเกมได้อีกทางหนึ่งด้วย 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 แสดงให้เห็นว่ารัฐยังไม่สามารถบังคับใช้หรือกำกับดูแลร้านเกมได้อย่างเต็มที่ ท่ามกลางเกมใหม่ๆ ที่แพร่กระจายสู่ท้องตลาดรวมทั้งเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลให้การเข้าถึงสื่อออนไลน์และเกมสะดวกมากขึ้นตามไปด้วย

## ๒. ข้อเสนอแนะในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

จากการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา พบว่ายังมีข้อบกพร่องในด้านการบังคับใช้และการส่งเสริมการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกม เพราะการแก้ไขปัญหาดังกล่าวจากการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมแก่เด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคมแล้ว ควรสร้างความตระหนักให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด โดยมีแนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่นำเสนอไว้ดังนี้

### ระดับชุมชน

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

### ระดับนโยบาย

- ๑) จัดสร้างเครือข่ายเฝ้าระวังและตรวจสอบร้านเกมที่มีผิดกฎหมายในระดับท้องถิ่น เพื่อประสานงานไปยังหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง
- ๒) เร่งดำเนินการในการตรวจจับและปราบปรามร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง
- ๓) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น ร่วมมือกันในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาการติดเกมในเด็กเยาวชน ทั้งในด้านนโยบายและการปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกัน และการดำเนินงานร่วมกันอย่างจริงจัง

สิ่งที่กล่าวมาในข้างต้นเป็นเพียงข้อเสนอแนะจากการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมในช่วงปี พ.ศ.๒๕๕๔ เป็นต้นมา เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องด้านการบังคับใช้กฎหมายหรือระเบียบต่างๆ รวมไปถึงการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีกิจกรรมอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งนอกจากจะช่วยลดเวลาในการเล่นแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์และทักษะทางสังคมให้กับเด็กได้อีกทางหนึ่งด้วย

**เอกสารอ้างอิง**

- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (๒๕๕๒). การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อมรวิชัย นาครทรรพ และคณะ. (๒๕๕๕). เด็กไทยในมิติวัฒนธรรม ๒. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข. (๒๕๕๔). รายงานสถานการณ์และแนวโน้มของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กไทย ๒๕๕๑-๒๕๕๓. เอกสารเผยแพร่. สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์.

**แหล่งสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต**

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. “ร้านเกมสีขาว.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://www.culture.go.th/thai/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1828:2012-05-01-08-13-24&catid=34:news&Itemid=351](http://www.culture.go.th/thai/index.php?option=com_content&view=article&id=1828:2012-05-01-08-13-24&catid=34:news&Itemid=351). วันที่ค้นข้อมูล: ๒๘ มิถุนายน ๒๕๕๕.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์ (NECTEC). “จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://internet.nectec.or.th/webstats/internetuser.iir?Sec=internetuser>. วันที่ค้นข้อมูล: ๒๘ มิถุนายน ๒๕๕๕.
- สำนักงานพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ . “กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๒.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.culture.go.th/moviehtml/lows.html>. วันที่ค้นข้อมูล: ๒๘ มิถุนายน ๒๕๕๕.