

บทวิเคราะห์สถานการณ์เด็กติดเกม

สื่อในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และกระจายไปสู่ทุกครัวเรือนอย่างทั่วถึง จากการสำรวจสถานการณ์และแนวโน้มด้านสื่อของประเทศไทย ปี ๒๕๕๗ และในอีก ๓ ปี (๒๕๕๗-๒๕๖๐) และ ๗ ปี ข้างหน้า (สิ้นปี ๒๕๖๔) โดยสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ (Promotion of Healthy Lifestyle) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่าประชากรไทย ๖๗ ล้านคน เข้าถึงสื่อโทรทัศน์ได้มากที่สุด คือ ร้อยละ ๙๗ สื่อวิทยุร้อยละ ๔๐ หนังสือพิมพ์ร้อยละ ๓๐ และพบว่ามีประชากรที่เข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ๒๖.๑๔ ล้านคน เพิ่มขึ้นจาก ๖ ล้านคนในปี พ.ศ.๒๕๔๖ โดยมีจำนวนเฉลี่ยของชั่วโมงการใช้งานอยู่ที่ ๓๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ได้แก่ คอมพิวเตอร์พกพา สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้งานที่ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่อีกต่อไป^๑ สอดคล้องกับผลสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ เปรียบเทียบตั้งแต่ พ.ศ.๒๕๕๒ - ๒๕๕๖ พบว่าครัวเรือนที่มีโทรศัพท์พื้นฐานมีแนวโน้มลดลงจากร้อยละ ๒๑.๔ เป็นร้อยละ ๑๔ ในขณะที่การมีเครื่องคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๒๐.๓ เป็นร้อยละ ๒๗.๗ และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ ๙.๕ เป็นร้อยละ ๒๓.๕^๒

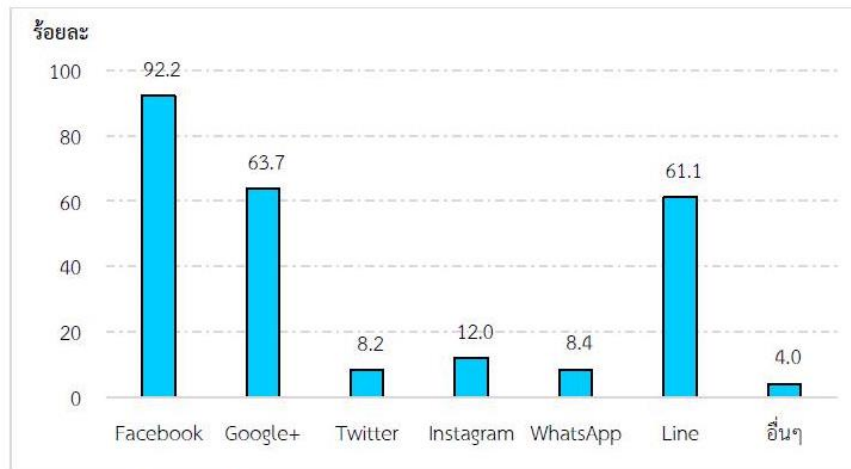
ตาราง 3 ร้อยละครัวเรือนที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ.2552-2556

ปี	จำนวนครัวเรือนทั้งสิ้น (พันครัวเรือน)	ร้อยละของครัวเรือนที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร			
		โทรศัพท์พื้นฐาน	โทรสาร	คอมพิวเตอร์	อินเทอร์เน็ต
2552	19,060.2	21.4	1.5	20.3	9.5
2553	19,644.9	20.9	1.7	22.8	11.4
2554	19,786.4	18.6	1.6	24.7	13.4
2555	20,025.4	15.6	1.7	26.9	18.4
2556	20,121.4	14.0	1.7	28.7	23.5

ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

นอกจากนี้ยังพบว่าคนไทยส่วนใหญ่ นิยมใช้โซเชียลมีเดียตามกระแสยุคไอที สูงถึงร้อยละ ๙๓.๗ โซเชียลมีเดียที่เป็นที่นิยม ๓ ลำดับแรก ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) รองลงมา คือ กูเกิ้ลพลัส (Google+) และ ไลน์ (Line) ตามลำดับ^๓

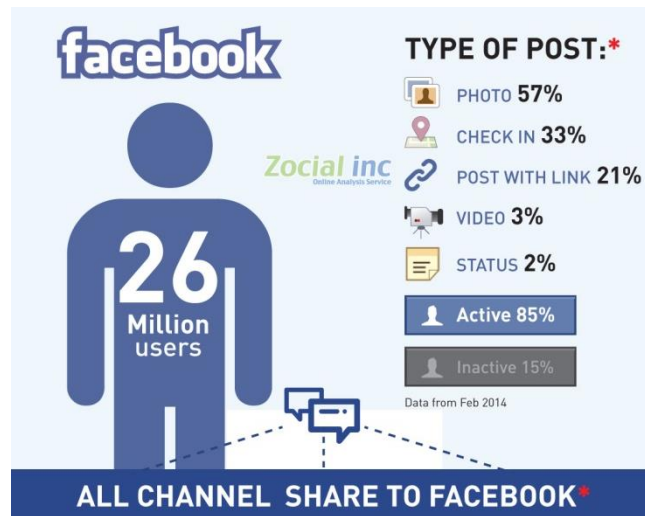
แผนภาพที่ 30 ร้อยละของผู้เคยใช้บริการผ่านโซเชียลมีเดีย เปรียบเทียบตามโซเชียลมีเดียที่ใช้บริการเป็นประจำ



หมายเหตุ เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

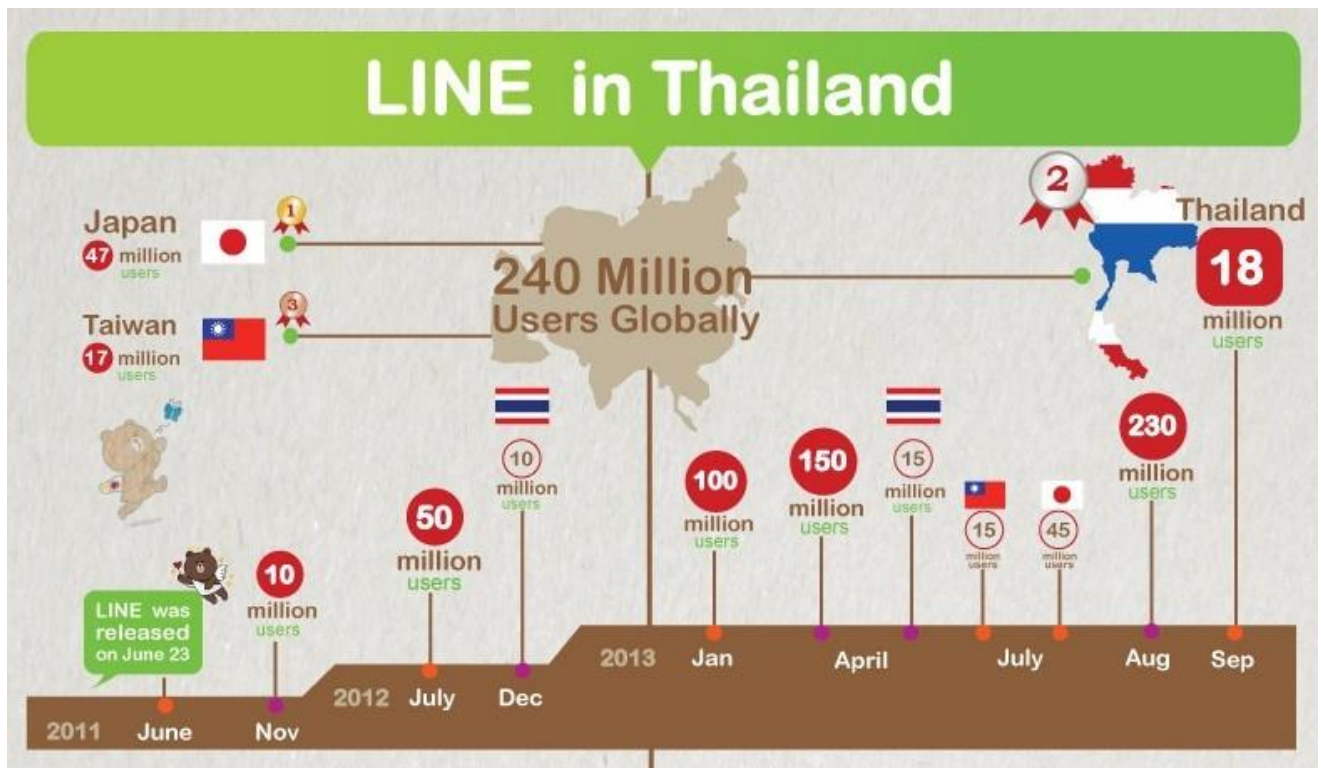
ที่มา: รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๖
สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพทอ.

ผลสำรวจของ Zocial inc (ข้อมูล ณ เดือนกุมภาพันธ์ ๒๕๕๗) พบว่าประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้ Facebook ๒๖ ล้านคน Twitter ๔.๕ ล้านคน^๔



ที่มา: <http://blog.zocialinc.com/thailand-socialnetwork-connection/>

ส่วน Line มีจำนวนผู้ใช้งานทั่วโลก ๒๔๐ ล้านบัญชี ซึ่งประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้ ๑๗ ล้านบัญชี เป็นอันดับ ๒ ของโลกรองจากประเทศญี่ปุ่น^๕ และแอปพลิเคชันได้สำรวจพฤติกรรมการใช้ Line พบว่าร้อยละ ๗๑.๓ ใช้งานในเวลาเรียนและเวลาทำงาน โดยร้อยละ ๗๗.๔ บอกว่าใช้สำหรับคุยเรื่องทั่วไป ส่วนร้อยละ ๗๐ ใช้เพื่อการติดต่อเรื่องงาน ธุรกิจ คำขาย เรื่องเรียน^๖

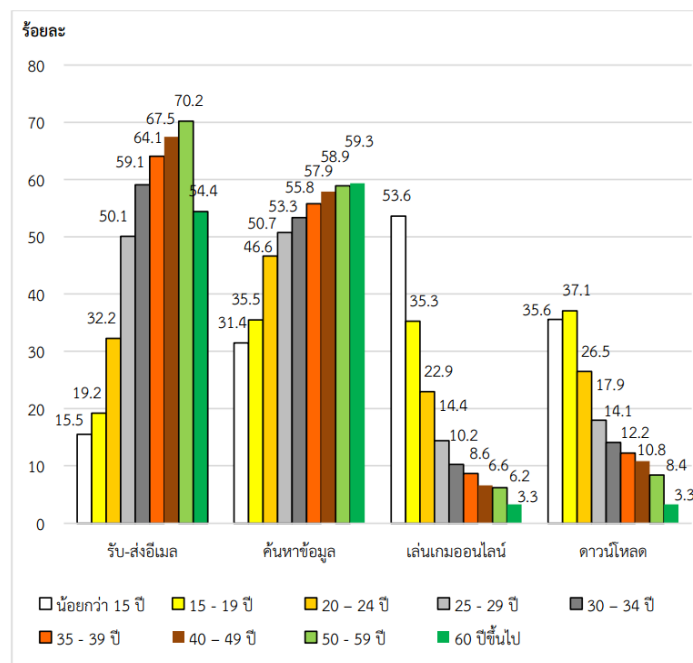


ที่มา: <http://www.veedvil.com/infographics/infographic-line-in-thailand-๒๐๑๓/>

เด็กและเยาวชนไทยกับพฤติกรรมการใช้สื่อ

ข้อมูลด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชนส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของเทคโนโลยี การเข้าถึงสื่อทำได้สะดวกเร็วมากขึ้น ผ่านทางอุปกรณ์เคลื่อนที่และเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุมทุกพื้นที่ เมื่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนไป พฤติกรรมการเล่นเกมก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จากสถิติล่าสุดพบว่ากิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เด็กอายุน้อยกว่า ๑๕ ปี นิยมมากที่สุด คือ เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ ๕๓.๖ รองลงมาคือการดาวน์โหลด ร้อยละ ๓๕.๖ และการค้นหาข้อมูลร้อยละ ๓๑.๔ ส่วนในกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง ๑๕-๑๙ ปี นิยมนาน์โหลดมากที่สุด ร้อยละ ๓๗.๑ ค้นหาข้อมูลร้อยละ ๓๕.๕ และเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ ๓๕.๓^๓

แผนภาพที่ 23 ร้อยละของผู้ตอบแบบสำรวจฯ รายกลุ่มอายุ
เปรียบเทียบตามกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต



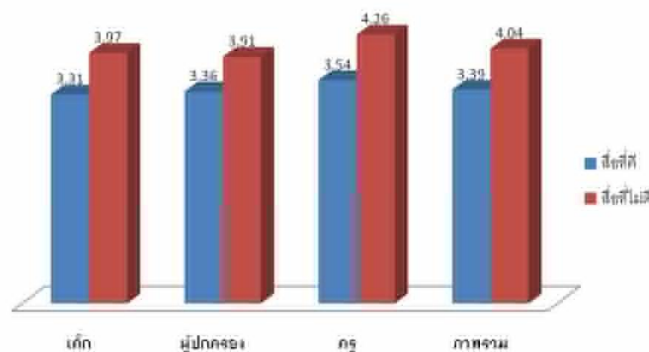
หมายเหตุ เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ที่มา: รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๖
สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สทอ.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ นำโดย นายแพทย์ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ ได้ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงและการติดเกมในโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน (ทวีศิลป์, ๒๕๕๖) จำนวน ๗,๓๖๖ คน ในโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน ๒๑ โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน

การศึกษาขั้นพื้นฐาน ๖ จังหวัด(กรุงเทพมหานคร สมุทรปราการ สระแก้ว ร้อยเอ็ด พะเยา นครศรีธรรมราช) ประเมินด้วยแบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อนเด็ก (The Strengths and Difficulties Questionnaire: SDQ) และแบบสอบถามการติดเกมคอมพิวเตอร์ (Game Addiction Screening Test: GAST) พบว่า ผู้มีปัญหาพฤติกรรมเสี่ยง มีโอกาสติดเกม ร้อยละ ๔๗.๔๐ และมีโอกาสไม่ติดร้อยละ ๒๓.๙๐ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ปัญหาพฤติกรรมด้านอารมณ์มีความสัมพันธ์กับการติดเกมสูงกว่าด้านอื่นๆ โดยผู้มีปัญหาพฤติกรรมด้านอารมณ์มีโอกาสติดเกมร้อยละ ๔๐.๖๐ ส่วนผู้ที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงทางอารมณ์ มีโอกาสไม่ติดเกมร้อยละ ๗๖.๑๐ นักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน มีโอกาสติดเกมร้อยละ ๖๓.๖๐ และผู้ที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน มีโอกาสไม่ติดเกมร้อยละ ๕๓.๑ นักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมเกรงเสี่ยงต่อการติดเกมร้อยละ ๒๗ ส่วนผู้ที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงด้านเกรง มีโอกาสไม่ติดเกมร้อยละ ๗๓.๔ และนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง มีโอกาสติดเกมร้อยละ ๒๗.๒ ผู้ที่ไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงด้านการอยู่ไม่นิ่ง มีโอกาสไม่ติดร้อยละ ๗๓.๕๐^๗

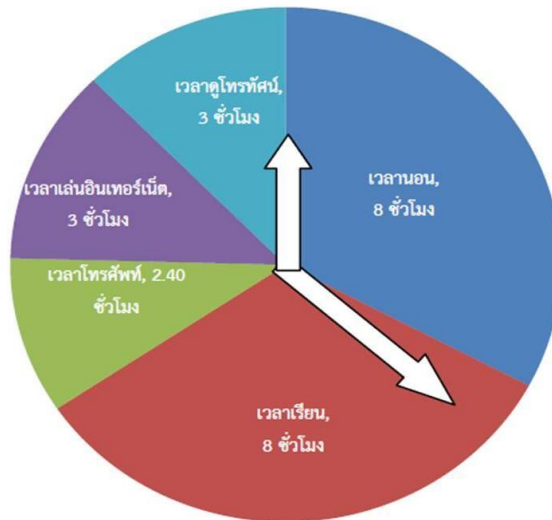
การสำรวจทัศนคติด้านการเข้าถึงและการใช้สื่อของเด็ก/เยาวชน เครือข่ายเสียงประชาชน (We Voice)^๘ พบว่า ทุกกลุ่มต่างเห็นตรงกันว่าปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีโอกาสเข้าถึงสื่อไม่ดีมากกว่าสื่อดี โดยภาคอีสานมีส่วนต่างระหว่างการเข้าถึงสื่อไม่ดีสูงกว่าการเข้าถึงสื่อดีมากที่สุด ส่วนภาคกลางเป็นภาคที่มีการเข้าถึงทั้งสื่อดีและไม่ดีสูงกว่าทุกภาค โดยระดับปริญญาตรีมีโอกาสเข้าถึงสื่อดีมากและเข้าถึงสื่อไม่ดีน้อยกว่าระดับอื่น ขณะที่ระดับประถมศึกษามีโอกาสเข้าถึงสื่อดีน้อยที่สุดแต่เข้าถึงสื่อไม่ดีมากที่สุดจึงเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงมากที่สุด อุปสรรคสำคัญที่สุด ๓ อันดับแรกที่ทำให้เด็กและเยาวชนไม่ได้นำสื่อไปใช้ให้เกิดประโยชน์ คือ พ่อแม่ไม่ส่งเสริม รองลงมาคือตัวเด็กเองไม่สนใจ และขาดการส่งเสริมจากภาครัฐหรือท้องถิ่น ตามลำดับ



กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มเห็นตรงกันว่าพ่อแม่มีบทบาทมากที่สุดในเรื่องการใช้อสื่อของเด็กและเยาวชน โดยบทบาทของพ่อแม่จะลดลงเรื่อยๆ สวนทางกับอายุของเด็กและเยาวชน ทั้งเด็ก เยาวชนและครูต่างเห็นตรงกันว่า ดารา นักร้อง นักแสดงเป็นผู้ที่มีบทบาทมากกว่าครู แต่ผู้ปกครองยังคงคิดว่าครูมีบทบาทมากกว่า ซึ่งช่องว่างดังกล่าวทำให้ผู้ปกครองไปฝากความหวังไว้กับครูว่าจะมีบทบาทในการดูแลเรื่องการใช้อสื่อของเด็กและเยาวชนแทนตนได้ ในขณะที่เด็กและเยาวชนเห็นว่าสื่อมวลชนเป็นผู้ที่มีบทบาทในการใช้อสื่อของพวกเขามากกว่าครูเกือบเท่าตัว นอกจากนี้ยังพบว่าคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากที่สุดโดยมีสัดส่วนในการเข้าถึงที่โดดเด่นเกือบเท่ากับสื่ออื่นๆ ที่เหลือทั้งหมดรวมกัน ยกเว้นกลุ่มเด็กเล็กเท่านั้นที่สื่อทีวีและเคเบิลทีวี

สามารถเข้าถึงได้มากกว่าเล็กน้อย คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงกลุ่มเด็กประถมและมัธยมได้มากกว่ากลุ่มปริญญาตรี โดยเข้าถึงกลุ่มมัธยมปลายได้มากที่สุด

เวลา 1 วัน(24 ชั่วโมง)ในชีวิตเด็กไทย



อย่างไรก็ตาม เด็กถึงร้อยละ ๒๙ ยอมรับว่าเคยถูกคุกคามทางเพศจากคนแปลกหน้าที่รู้จักผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการสำรวจ “หนึ่งวันในชีวิตเด็กไทย” จากการสำรวจเยาวชนในระดับการศึกษามัธยมต้น มัธยมปลาย อาชีวศึกษาและอุดมศึกษา จำนวน ๒,๗๐๐ คน จาก ๔ ภูมิภาคทั่วประเทศ ระหว่างเดือนธันวาคม ๒๕๕๕-มกราคม ๒๕๕๖ พบว่าปัจจุบันเด็กไทยถึงร้อยละ ๗๖ ใช้เวลากับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ วอทส์แอป บ่อยเป็นประจำ เด็กร้อยละ ๕๑ เช็กข้อความทางโทรศัพท์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ทันทีที่ตื่นนอน และอีกร้อยละ ๔๐ คุยโทรศัพท์หรือเล่นแชทในเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่สุดท้ายก่อนนอน

ผลกระทบที่เกิดจากปัญหาเด็กติดเกม

การเล่นเกมและเทคโนโลยีต่างๆ เปรียบเสมือนดาบสองคมที่ให้ทั้งประโยชน์ แต่ถ้าใช้อย่างไม่ระมัดระวังและไม่รู้เท่าทัน ก็อาจส่งผลกระทบตามมา อย่างเช่นที่พบเห็นในพาดหัวข่าวตามสื่อต่างๆ เช่น เด็ก ๑๔ ปีติดเกมฆ่าแม่เสียชีวิต, แม่ใจยักษ์ติดเกม ปล่อยลูกอดข้าวตาย, นั่งกดเกมต่อสู้อู่ทั้งคืน อ้วน เครียด หัวใจวาย^๗ เป็นต้น



ปัญหาการติดเกมจึงเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ไม่ควรมองข้าม จากการสำรวจพบว่าจำนวนเงินที่เด็กๆ นำไปใช้เพื่อการเล่นเกมต่อเดือนมีตั้งแต่หลัก ๑๐ ไปจนถึงหลายแสนบาท อีกทั้งข้อมูลจากมูลนิธิกระจกเงา ยังพบว่าเยาวชนที่หายตัวออกไปจากบ้านส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการติดเกม ไปมั่วสุมในร้านเกม ไปเป็นซ้อทาน หรือขายบริการทางเพศ เพื่อนำเงินมาเล่นเกม^๙

การที่เยาวชนไทยเล่นเกมมากเกินไปจนขาดความสมดุล ไม่เพียงแต่จะสร้างผลกระทบต่อตัวเด็กเองเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อครอบครัวและคนรอบข้างอีกด้วย ดังนี้

ผลกระทบในระดับบุคคล

๑) ด้านสุขภาพ: ทำให้เสียสายตา ปวดหลัง รับประทานอาหารไม่ตรงเวลาจนอาจทำให้เป็นโรคกระเพาะ พักผ่อนไม่เพียงพอทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง

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

๓) ด้านอารมณ์: พบว่าเด็กติดเกมมักมีอาการไม่คงที่ ถ้ามีใครมาขัดใจอาจมีอาการรุนแรงฉุนเฉียวง่าย และเด็กที่ชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้ จะมีทัศนคติว่าการฆ่าศัตรูเป็นการแก้ปัญหาอย่างแท้จริง

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

ผลกระทบในระดับครอบครัว

ในครอบครัวที่มีเด็กเล่นเกมจนขาดการควบคุมตนเองมักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสมาชิกในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พอใจกับพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็ก ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องจำกัดเวลาในการเล่นเกมนอกเหนือจากนี้เด็กติดเกมส่วนใหญ่มักจะพูดคุ้ยหรือทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง รวมถึงปฏิเสธที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

ผลกระทบในระดับสังคม

พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการเล่นเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ อาทิเช่น เด็ก ๘ ขวบ ยิงตายตายเลียนแบบ GTA-IV บางรายอดข้าวอดน้ำหรือหัวใจล้มเหลวเฉียบพลันเพราะเล่นเกมมากเกินไปจนเสียชีวิตหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ และยังพบอีกหลายรายทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่เล่นเกมมากเกินไปจนเกิดปัญหาในระดับสังคม ล่าสุดโครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ (HITAP) ได้นำเสนอผลการศึกษาและข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนานโยบายด้านการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคสำหรับเด็กและเยาวชน อายุ ๖-๒๕ ปี ในประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยระบุว่า การติดเกมส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนไทย และมีผลกระทบทางเศรษฐกิจสูงมากถึง ๓ หมื่นล้านบาท โดยพบว่า เด็ก ๑ คน มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนับ ๑,๑๖๐ บาทต่อเดือน ปัญหานี้จึงกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต้องร่วมมือกันแก้ปัญหาทันต่อไป^{๑๐-๑๒}

แนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

จากสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทำให้หน่วยงานทุกภาคส่วนหาแนวทางการแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ทั้งนโยบายในเชิงรับและเชิงรุก ไม่ว่าจะเป็นกฎระเบียบที่ออกมาเพื่อควบคุมร้านเกม ควบคุมเด็กและเยาวชนในวัยรุ่น ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดโครงการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเกม นำโดยสมัชชาสุขภาพแห่งชาติกรณียุทธศาสตร์ไทยกับไอทีครั้งที่ ๕ ซึ่งมีความตระหนักว่า เด็กจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับไอที จนก่ออันตรายต่อสุขภาพ และมีผลกระทบด้านลบต่อพัฒนาการ รวมทั้งได้รับผลร้ายจากการรับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านทางซอฟต์แวร์ เกม เว็บไซต์ปัญหาการติดเกม/อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยอยู่ในขั้นวิกฤติ และมีแนวโน้มที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น โดยเด็กสามารถเข้าถึงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ในขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่และสังคมยังไม่เข้าใจและตระหนักถึงอันตรายของไอทีต่อเด็ก และเห็นว่าการแก้ปัญหาจะต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน แบบบูรณา

การจริงจัง และต่อเนื่องโดยสังคมและชุมชนเป็นแกนหลัก พร้อมการสนับสนุนจากภาววิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคม

๑. การแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมที่ผ่านมา

จากปัญหาเด็กติดเกมที่เพิ่มสูงมากขึ้นทุกปี หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนล้วนเกิดความตระหนัก และพยายามหาทางแก้ไขปัญหาเหล่านี้ สืบเนื่องจากการวิเคราะห์สถานการณ์เด็กติดเกมของโครงการ “การร่วมมือจัดทำเว็บไซต์ดูแลป้องกันปัญหาเด็กติดเกม” โดยคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล ประจำปีงบประมาณ ๒๕๕๔ โดยได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงวัฒนธรรม แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การออกมาตรการทางสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคือ การออกกฎหมายจดทะเบียนผู้ประกอบการร้านเกม/อินเทอร์เน็ตตามมา ส่วนแนวทางในการแก้ไขปัญหามีทั้งมาตรการส่งเสริม ป้องกันปราบปรามและการให้ความช่วยเหลือ แต่เนื่องจากปัญหาเด็กติดเกมเป็นปัญหาที่แสดงออกผ่านปัญหาพฤติกรรม ซึ่งแตกต่างจากปัญหายาเสพติดที่สามารถเห็นผลกระทบได้ชัดเจนกว่า ทั้งที่เป็นปัญหาเสพติดทางพฤติกรรมและก่อให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้างเช่นเดียวกัน ผู้ปกครองส่วนใหญ่จึงไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญ และผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง ด้วยความคิดที่ว่า “เมื่อโตขึ้นเด็กก็จะเลิกติดเกมไปเอง”

ดังนั้น แนวทางในการดูแลแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกม จึงควรเริ่มต้นจากการสร้างความตระหนัก ให้แก่เด็กและผู้ปกครอง เพื่อให้เห็นความสำคัญและผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อบุตรหลานติดเกม พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้ปกครองรู้เท่าทันสื่อต่างๆ เพื่อให้การดูแลและป้องกันเริ่มต้นจากครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่หน่วยงานภาครัฐเริ่มผลักดันนโยบายร้านเกมสีขาวอย่างจริงจัง โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินโครงการ “ร้านเกมสีขาว เพื่อเยาวชน” ตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๕๕๐ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้ประกอบการร้านเกมได้มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม โดยการพัฒนาร้านเกมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ปลอดภัย สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชนและประชาชนในอนาคต โดยเปิดรับสมัครร้านเกมเข้าร่วมโครงการเป็นประจำทุกปี ซึ่งผู้ที่ผ่านการประเมินคัดเลือกจากคณะกรรมการจะได้รับสิทธิประโยชน์จากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม อาทิ การเข้าร่วมพิธีมอบโล่ เกียรติบัตรร้านเกมสีขาวประจำปี การเผยแพร่ชื่อร้านเกมสีขาว ทางwww.culture.go.th เข้ารับการอบรมความรู้ระบบคอมพิวเตอร์-อินเทอร์เน็ตและการบริหารจัดการร้านเกมที่ดี ฯลฯ และสิทธิประโยชน์จากบริษัทผู้ร่วมสนับสนุนฯ ได้แก่ บริษัทเอเซียซอฟท์ฯ บริษัทซี-ทู วิชั่นฯ บริษัททริ อินเทอร์เน็ต บริษัทนิว อีร้าฯ บริษัทบางกอก ซีดี และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สิทธิพิเศษต่างๆ จาก @ Café ป้ายแบนเนอร์ ส่วนลดพิเศษเมื่อสมัครบริการ ADSL Gold Package ส่วนลดและค่าบริการจัดส่งของบริการ C๒ Cafe สิทธิพิเศษในการสั่งซื้อเกมและการลงโปรแกรมในร้าน สิทธิการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ในสื่อต่างๆ เป็นต้น

โครงการร้านเกมสีขาวนอกจากจะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนร้านเกมให้มีส่วนในการรับผิดชอบต่อสังคมแล้ว ยังเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยให้รัฐสามารถตรวจสอบการดำเนินงานกิจการของร้านเกมได้อีกทางหนึ่งด้วย 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 จะพบว่ามีอัตราส่วนของร้านเกมสีขาวไม่ถึงร้อยละ ๑** จากร้านเกมที่จดทะเบียนทั้งหมด แสดงให้เห็นว่ารัฐยังไม่สามารถบังคับใช้หรือกำกับดูแลร้านเกมได้อย่างเต็มที่ ท่ามกลางเกมใหม่ๆ ที่แพร่กระจายสู่ท้องตลาดรวมทั้งเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลให้การเข้าถึงสื่อออนไลน์และเกมสะดวกมากขึ้นตามไปด้วย

๒. ข้อเสนอแนะในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกม

จากการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา พบว่ายังมีข้อบกพร่องในด้านการบังคับใช้และการส่งเสริมการทำกิจกรรมอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการเล่นเกม เพราะการแก้ไขปัญหาดังกล่าวนอกจากการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมแก่เด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคมแล้ว ควรสร้างความตระหนักให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด โดยมีแนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

ระดับครอบครัว

- ๑) ลดโอกาสการเข้าถึงเกมของลูก ด้วยการลดจำนวนอุปกรณ์การเล่นเกมนในบ้านลง เพราะจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกม (ชาญวิทย์, ๒๕๕๒) พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมในแต่ละบ้านมีมากกว่าประชากรในบ้าน ๒.๕ เท่า นั้นหมายความว่า ถ้าในบ้านมีสมาชิก ๔ คน บ้านนั้นจะมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมได้ ๑๐ เครื่อง พ่อแม่จำเป็นต้องลดจำนวนอุปกรณ์เหล่านี้ลง และใส่รหัสผ่านในอุปกรณ์ทุกเครื่อง
- ๒) เพิ่มเวลาที่มีคุณภาพในครอบครัว หาเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน ให้ความรักและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ อย่าใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก
- ๓) ส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ไม่ใช้การเรียนพิเศษแต่เพียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้มีกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ทำในเวลาว่าง อาทิ การเล่นดนตรี กีฬา ตามความสนใจของเด็ก

ระดับชุมชน

- ๑) ชุมชนร่วมกันสอดส่องดูแลและร่วมกันกำหนดรูปแบบหรือทิศทางของร้านเกมในพื้นที่

- ๒) ในชุมชนสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กและเยาวชน อาทิ ลานกิจกรรมดนตรี กีฬา ศิลปะ ออกกำลังกาย หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมและหันมาสนใจการทำกิจกรรมสร้างสรรค์มากกว่าการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต
- ๓) ร้านเกมมีเวลาปิดบริการพร้อมกัน เช่น ปิดทุกวันจันทร์หรือวันอาทิตย์ โดยอาจปิดครั้งวันก็ได้ 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 ต้องคอยสอดส่องและชี้แนะแนวทางให้ถูกต้อง เนื่องจากมีปัจจัยเสี่ยงที่เข้ามาล่อลวงจำนวนมาก และส่งผลเสียต่อการพัฒนาของเด็ก เพราะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำได้ง่ายจนไม่ทราบว่าเด็กได้เกิดปัญหาดังกล่าว กระทั่งมีการแสดงออกในทางก้าวร้าว หรือพบเจอปัญหาที่ต่อเมื่อสายเกินไป จึงเป็นโจทย์ที่ต้องพิจารณาว่าจะป้องกันอย่างไร

ทางกระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดำเนินการเรื่อง “การส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต และเกมเชิงบวกสำหรับเด็กและเยาวชน” ได้เปิดตัวโปรแกรมป้องกันเด็กติดเกมเชิงบวก หรือ “เกมเมอร์การ์ด” ครั้งแรกของประเทศไทย ในปี ๒๕๕๖ นับเป็นเรื่องดีที่มีการพัฒนาเครื่องมือบางอย่างในการเฝ้าระวังเป็นสัญญาณ บอกเตือน โดยพัฒนาโปรแกรมเกมเมอร์การ์ด เพื่อช่วยเหลือดูแลเด็กและเยาวชน โดยเตือนแก่ผู้ปกครองและร้านเกมว่าผู้ใช้งานเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตนานเกินไป แต่ไม่ใช่เป็นการบล็อกหรือปิดกั้น จะทำให้ผู้ปกครองและร้านเกมรับรู้ว่าจะควรปฏิบัติอย่างไรในการดูแลเยาวชน ตรงจุดนี้ก็จะเกิดประโยชน์

ได้จริงก็ต่อเมื่อผู้ปกครองและร้านอินเทอร์เน็ตให้ ความร่วมมือและใช้กฎหมายเข้าไปควบคุมจริงจัง ขณะเดียวกัน การจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์หรือเรทเกมออนไลน์ก็มีส่วนสำคัญ ถ้ามีการคุมอายุผู้เล่นเกมตามเรทอย่างเคร่งครัด จะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชนของเราไม่ถูกรอบงำจนนำไปสู่ พฤติกรรมไม่เหมาะสมและก่อให้เกิดอาชญากรรมขึ้นได้ หากเราไม่เริ่มต้นใส่ใจป้องกันและแก้ไขเสียแต่วันนี้อาจสายเกินไป

และล่าสุด คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม (กสทช.) ภายใต้วความรับผิดชอบของคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ (กสท.) ได้ให้ความเห็นชอบ (ร่าง) ประกาศ กสทช. เรื่อง หลักเกณฑ์การกำกับดูแลเนื้อหารายการในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ. เมื่อวันที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๕๖ แต่ยังมีข้อคัดค้านจากองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนและภาคประชาชน จึงยังอยู่ระหว่างการดำเนินการต่อไป

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

สิ่งที่กล่าวมาในข้างต้นเป็นเพียงข้อเสนอแนะจากการรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมในช่วง ปี พ.ศ.๒๕๕๕ เป็นต้นมา เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องด้านการบังคับใช้กฎหมายหรือระเบียบต่างๆ รวมไปถึงการส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อ让孩子และเยาวชนมีกิจกรรมอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งนอกจากจะช่วยลดเวลาในการเล่นแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์และทักษะทางสังคมให้กับเด็กได้อีกทางหนึ่งด้วย

เอกสารอ้างอิง

๑. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. “สถานการณ์และแนวโน้มด้านสื่อของประเทศไทย ปี ๒๕๕๗ และในอีก ๓ ปี (๒๕๕๗-๒๕๖๐) และ ๗ ปี ข้างหน้า (สิ้นปี ๒๕๖๔).” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://mediamonitor.in.th/สถานการณ์และแนวโน้มด้านสื่อ>. วันที่ค้นข้อมูล ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๒. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. “สรุปผลที่สำคัญสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๖.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/icthh56.pdf>. วันที่ค้นข้อมูล ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๓. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. “รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๖.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.etcha.or.th/internetuserprofile2013/TH_InternetUserProfile2013.pdf. วันที่ค้นข้อมูล ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๔. Social Online Analysis Service. “พฤติกรรมและความเชื่อมโยงของ Social Network ไทย.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://blog.zocialinc.com/thailand-socialnetwork-connection>. วันที่ค้นข้อมูล ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๕. Veedvil. “สถิติยอดผู้ใช้ LINE และจำนวน Stickers ในประเทศไทย.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.veedvil.com/infographics/infographic-line-in-thailand-2013>. วันที่ค้นข้อมูล ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๖. แอแบคโพล. “สถิติชี้ คนไทยนิยมเล่น LINE ใช้เวลาเรียนและขณะทำงานมากที่สุด.” [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://www.๙tana.com/node/thai-people-use-line-in-working-time>. วันที่ค้นข้อมูล ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๗. ทวีศิลป์ และคณะ. (๒๕๕๖). การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติดเกมในนักเรียนโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน. สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์
๘. คมสันนนท์. (๒๕๕๗). เด็กติดเกมรู้อย่างไร. เรื่องเด่นจากปก. หมอชาวบ้าน: ปีที่ ๓๖ ฉบับที่ ๔๒๑; หน้า ๑๐-๑๘
๙. HealthyGamer Siriraj. “Healthy Gamer (.net): The First Sight.” [วิดีโอ] เข้าถึงได้จาก: http://www.youtube.com/watch?v=y6FA_E5l6Jo. วันที่ค้นข้อมูล ๑ พฤษภาคม ๒๕๕๗.
๑๐. ชาญวิทย์ พรนภดล. “เด็กติดเกม.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://healthygamer.net/download>. วันที่ค้นข้อมูล: ๙ พฤษภาคม ๒๕๕๔.
๑๑. พนม เกตุมาน. “การป้องกันและช่วยเหลือเด็กติดเกม.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://healthygamer.net/download>. วันที่ค้นข้อมูล: ๙ พฤษภาคม ๒๕๕๔.

๑๒. ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. “Game Addiction: the Crisis and Solution.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://healthygamer.net/download/game-addiction-crisis-and-solution>. วันที่ค้นข้อมูล: ๙ พฤษภาคม ๒๕๕๔.