

วิดีโอเกมกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กไทย

Videogame and Thai Child's Unwanted Behaviors

ปริศนา เพชรบุรณิน*

สาขาวิชาศึกษาทั่วไป (สังคมศึกษา) สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน

833 ถนนพระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2104 9099

Prisana Phetcharaburanin*

Department of General Education (Social Education), Pathumwan Institute of Technology

833 Rama I Road, Wangmai, Pathumwan, Bangkok 10330, THAILAND.

บทคัดย่อ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาวิดีโอเกมได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทยมากขึ้นย่อมเกิดข้อพิพาทเกี่ยวกับผลกระทบของวิดีโอเกมมากมายซึ่งข้อพิพาทที่เป็นที่ถกเถียงกันมากที่สุดคือเรื่องพฤติกรรมการเล่นแบบเกม และการเสพติดเกมนั่นเอง แต่เมื่อมองอย่างเป็นกลางแล้วจะพบว่าปัญหาดังกล่าวมิได้มีสาเหตุมาจากวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากปัจจัยในครอบครัว สิ่งแวดล้อม และตัวของเด็กที่เป็นผู้เล่นด้วย ฉะนั้นการแก้ปัญหาด้วยการคาดโทษที่ตัววิดีโอเกมเพียงอย่างเดียวอาจเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่ตรงจุดนัก การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่าย ฝ่ายผู้ปกครองควรกำหนดกติกาในการเล่นรวมถึงการจัดวางตำแหน่งเครื่องเล่นเกมให้เหมาะสม และควรทำความเข้าใจกับเกมที่บุตรเล่นว่าเหมาะสมกับอายุของบุตรหรือไม่ ในระดับชุมชนควรมีการสอดส่องดูแลร้านเกมในพื้นที่ที่ปิดเป็นเวลากลางคืนที่ตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก ในระดับของรัฐบาลเองควรเร่งดำเนินการในการตรวจจับบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง และควรเริ่มใช้ระบบจัดเรตของเกมอย่างจริงจัง

คำสำคัญ : วิดีโอเกม พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กไทย

Abstract

Videogames have more important roles in the last few years and also have more problems from that role

but there are only two problems that become talk of the town today, child's imitation and addiction. These problems are not only reason from videogames but also from many factors such as family, environment and themselves. Throwing and blaming videogame may not answer the problem. Only way to solve the problem is cooperation, everybody should pay attention and solve the problem together. Parent should set a rule about playing videogame and manage to put the videogame's console in the proper position. Community should take care of their children by verifying their game center for suitable playing time. Government should enforce the law seriously and start rating system for videogame.

Keywords: Videogame, Thai child's unwanted behaviors

1. บทนำ

วิดีโอเกมคือซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง วิดีโอเกมสร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ปกครองหลายท่านและคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่ไร้สาระ ในปี 2553 มีผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมงกว่า 1 พันล้านคนทั่วโลก ปริมาณผู้เล่นเกมที่มากขึ้นนี้ ทำให้ธุรกิจเกมถูกจัดให้เป็น 1 ใน 10 อุตสาหกรรมที่เติบโตเร็วที่สุดในช่วงสองถึงสามปีที่ผ่านมา อัตราการเจริญเติบโตของวิดีโอ

เกมเพิ่มมากขึ้นสูงกว่าอัตราการเจริญเติบโตของธุรกิจ ภาพยนตร์เสียอีก [1] เรื่องนี้น่าจะทำให้ผู้ปกครองหลายคน เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อวิดีโอเกมเสียใหม่ เพราะสำหรับโลกในยุคปัจจุบันนี้ วิดีโอเกมไม่ใช่เรื่องไร้สาระอีกต่อไป

เมื่อวิดีโอเกมแพร่หลายมากขึ้น ข้อพิพาทเกี่ยวกับวิดีโอเกมก็เพิ่มขึ้นเหมือนเงาตามตัว ข้อพิพาทส่วนมากมักเป็นข้อพิพาทเรื่องความกังวลถึงผลกระทบต่อด้านลบที่เกิดขึ้นกับเด็กไทย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมเลียนแบบ การก่ออาชญากรรม การติดเกมจนเสียเวลาการเรียน หรือปิดกั้นตัวเองออกจากสังคม เป็นต้น แม้จะมีข้อพิพาทเรื่องพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของเด็กไทยมากมาย แต่มีการศึกษาหลายอย่างที่บอกว่าการเล่นอย่างเหมาะสม วิดีโอเกมสามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้เช่นกัน ประโยชน์ที่ชัดเจนประการหนึ่งคือช่วยเพิ่มความสามารถในการรับรู้และกระบวนการคิดวิเคราะห์ของเด็กได้ดีขึ้น [2] ช่วยฝึกการเรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์ สร้างจินตนาการ เพิ่มศักยภาพในการอ่านภาษาและการคำนวณทางวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ [3] แต่ประโยชน์เหล่านี้ดูจะขัดกับข้อมูลจากผู้ปกครองที่ได้รับจากสื่อที่มักแสดงผลด้านลบของวิดีโอเกมออกมา กรณีล่าสุดในรายการดิสิป รายการโทรทัศน์รายการหนึ่ง ได้ออกมาสัมภาษณ์ผู้สวดติดเกม เมื่อวันที่ 7 สิงหาคม 2555 ที่ผ่านมา [4] จนเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากมายในสังคมอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดคำถามขึ้นว่า แท้ที่จริงแล้ววิดีโอเกมคือภัยร้ายของสังคมหรือเป็นเพียงจำเลยของสังคมกันแน่

2. วิดีโอเกมกับพฤติกรรมเลียนแบบความก้าวร้าว

ข้อพิพาทสำคัญที่ผู้ปกครองมักเห็นผ่านสื่อเป็นประจำคือปัญหาการก่ออาชญากรรมอันเนื่องมาจากการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดีและรุนแรงจากตัวละครในเกม ตัวอย่างเช่น พฤติกรรมการลักทรัพย์ พฤติกรรมการทำร้ายร่างกายจนบาดเจ็บหรือเสียชีวิต ปัญหานี้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในประเทศไทยเท่านั้นแต่ในประเทศที่เจริญแล้วอย่างประเทศสหรัฐอเมริกาหรือประเทศญี่ปุ่นก็ประสบปัญหาเหล่านี้เช่นกัน

ตามหลักพัฒนาการด้านพฤติกรรมและบุคลิกภาพเด็กได้ระบุไว้ว่า เด็กจะเริ่มเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งรอบตัวเขา

ตั้งแต่เมื่ออายุ 2 ขวบ โดยเด็กจะเริ่มเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ ที่เด็กพบเห็น ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่มาจากสื่อและพฤติกรรมที่มาจากคนจริง การเลียนแบบจะเข้มข้นมากกับพฤติกรรมที่เป็นคนจริง โดยเฉพาะพฤติกรรมที่มาจากพรรคพวกในวัยเดียวกันหรือพฤติกรรมของผู้ปกครอง [5]

จากที่กล่าวข้างต้นพบว่า พฤติกรรมของเด็กได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่างๆ มากมาย เมื่อย้อนกลับมาศึกษาลักษณะของเกม พบว่าเกมในปัจจุบันมีความสมจริงในด้านของภาพเสียงและผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้มากขึ้น ทำให้เกมเป็นส่วนที่มีผลต่อพฤติกรรมเด็กอย่างปฏิเสธเสียไม่ได้ นอกจากนี้วิดีโอเกมในปัจจุบันได้พัฒนาเนื้อหาที่สอดแทรกความรู้มากมายขึ้น ซ้ำร้ายยังมีระบบภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก ย่อมมีผลทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบสิ่งเหล่านี้ได้ง่ายขึ้น พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เด็กมักจำและเลียนแบบจากวิดีโอเกมมากที่สุด ได้แก่การแสดงท่าทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาษาที่หยาบคาย ลักษณะการใช้อาวุธและลักษณะการต่อสู้ต่างๆ [6] แต่หากใช้วิดีโอเกมอย่างถูกวิธีแล้ว ย่อมสามารถสอนให้เด็กเรียนรู้พฤติกรรมที่ดีจากเกม เปลี่ยนจากการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ดี เป็นเลียนแบบพฤติกรรมและเรียนรู้ทัศนคติที่ดีที่ตัวเกมได้สอดแทรกเอาไว้ได้หรือเรียนรู้ที่จะเลี่ยงพฤติกรรมไม่ดีที่มีอยู่ในวิดีโอเกมได้ จะเห็นได้ว่าหากรู้จักใช้ให้ถูกวิธี วิดีโอเกมสามารถกลายเป็นเครื่องมือในการขัดเกลาพฤติกรรมของเด็กที่มีประสิทธิภาพเครื่องมือหนึ่ง เพราะเด็กสนุกที่จะเรียนรู้และเด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย

นอกจากพฤติกรรมเลียนแบบแล้ว การศึกษางานหนึ่ง [7] ระบุว่า การปล่อยให้เด็กเล่นวิดีโอเกมหรือรับชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงสามารถส่งผลต่อคลื่นสมองของเด็กให้ผิดปกติ จากเด็กที่เล่นเกมที่ไม่รุนแรงอย่างเห็นได้ชัด โดยคลื่นสมองที่ผิดปกตินี้อาจส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวมากขึ้น แต่พฤติกรรมก้าวร้าวนี้ไม่ใช่พฤติกรรมที่ถาวร แต่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระยะสั้น หากไม่เล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน [8]

หลายประเทศทั่วโลกให้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้กำหนดเรตของเกม โดยมีหลักการที่คล้ายกับการกำหนดเรตของรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ โดยมี

เป้าหมายเพื่อเป็นการคัดกรองและแบ่งแยกเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เล่น ส่วนประเทศไทยยังไม่มีระบบนี้มาใช้อย่างจริงจังและเลือกจะออกกฎหมายห้ามนำวิดีโอเกมที่เป็นปัญหาเข้ามาในประเทศแทน แต่ยังมีการศึกษาอื่นที่ให้ข้อมูลอีกด้านหนึ่งว่าวิดีโอเกมเป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะไหวพริบของเด็กได้เป็นอย่างดี เคยมีการเปรียบเทียบทักษะในการผ่าตัดของแพทย์พบว่าแพทย์ที่เล่นเกมอย่างพอดี สามารถผ่าตัดได้รวดเร็วกว่าและผิดพลาดน้อยกว่าแพทย์ผู้ไม่ได้เล่นเกม [9] นอกจากนี้กองทัพของประเทศสหรัฐอเมริกาเริ่มนโยบายให้ทหารใหม่ในหน่วยของตนเล่นเกมชื่อ America's Army เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การรบที่เสมือนจริงที่สุด เพื่อให้ทหารใหม่ได้ทำการคุ้นชินกับสถานการณ์จำลองนี้ ก่อนที่จะส่งทหารเหล่านี้เข้ารับการฝึกฝนจริงๆ [10]

จากการศึกษามากมายทำให้เห็นภาพในวงกว้างว่าวิดีโอเกมหากเล่นอย่างถูกต้องเหมาะสมกับวัยย่อมก่อให้เกิดประโยชน์ของเด็ก แต่ถ้าเล่นอย่างไม่เหมาะสมย่อมก่อให้เกิดผลร้ายเช่นกัน นอกจากนี้การป้องกันที่สำคัญอีกวิธีหนึ่งคือการเลือกเกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของเด็ก หากผู้ปกครองเข้าใจและแก้ปัญหาอย่างค่อยเป็นค่อยไป ย่อมสามารถลดผลกระทบทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ลงได้และยังสามารถใช้เกมช่วยเสริมสร้างศักยภาพของเด็กให้ดีขึ้นได้

3. ปัญหาเด็กติดเกม

นอกจากปัญหาการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์แล้ว อีกปัญหาหนึ่งที่เป็นที่กังวลใจของผู้ปกครองอย่างมากคือปัญหาเรื่องการติดเกมของเด็กนั่นเอง

พฤติกรรมเสพติดเกมมีลักษณะคือ ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง ส่งผลกระทบท่อน้ำที่ความรับผิดชอบของเด็ก โดยเฉพาะเรื่องการเรียน เพราะเสียเวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมจนไม่มีเวลาเรียนหนังสือ อาจหนีเรียนหรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกม ส่งผลให้การเรียนตกลงอย่างมาก บางกรณีอาจเกิดพฤติกรรมละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว กลายเป็นเด็กเก็บตัวในที่สุด [11]

ประเภทวิดีโอเกมที่เด็กติดมากที่สุดคือ เกมออนไลน์ (Online) สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2534 เป็นต้นมา ทำให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสะดวกมากกว่าเมื่อก่อน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้หลายประการ โดยเฉพาะพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทย

ในสมัยก่อนการเล่นของเด็กไทยส่วนใหญ่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่เป็นการเล่นทางร่างกาย เช่น การโดดยาง ดึงลูกแก้ว หรือการเล่นกีฬา แต่ปัจจุบันสัดส่วนกิจกรรมการเล่นทางร่างกายมีน้อยลง และสัดส่วนของเด็กนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอื่นมีมากขึ้น จากสถิติการเล่นคอมพิวเตอร์ ปีพ.ศ. 2552 พบว่ามีจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 17.9 ล้านคน และมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 12.3 ล้านคน มากกว่าปีพ.ศ. 2540 กว่า 50 เท่า (220,000 คน) และกลุ่มคนที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ กลุ่มช่วงอายุระหว่าง 6 – 24 ปี ซึ่งในกลุ่มนี้มีถึงร้อยละ 30 – 45 ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมหรือดาวน์โหลดเกม โดยมีอัตราการเล่นเกมที่อยู่ในระดับติดเกมของเด็กและวัยรุ่นไทยร้อยละ 14.4 กล่าวคือมีเด็กไทย 1 ใน 8 คนที่กำลังติดเกมอยู่ [12]

โดยทั่วไปผู้ที่เล่นเกมส่วนใหญ่จะเล่นเกมเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อผ่อนคลายความเครียดแต่สำหรับผู้ติดเกมจะเห็นเกมเป็นเหมือนยาเสพติดประเภทหนึ่งมีรูปแบบกระตุ่นระบบการสั่งการของสมองส่วนเดียวกับที่เกิดขึ้นในผู้ใช้สารเสพติด เมื่อเด็กมีการเสพติดแล้วไม่ได้เล่นจะเกิดอาการหงุดหงิดก้าวร้าวหากมีผู้ขัดขวางความต้องการที่จะเล่นของตนเอง ดังนั้นเด็กที่ติดเกมอาจจะสร้างปัญหาทางสังคมอื่นมากกว่าแต่ทำผลการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร เช่น ปัญหาการทำร้ายร่างกาย พฤติกรรมก้าวร้าว รวมถึงปัญหาการลักทรัพย์อันเนื่องมาจากความอยากเล่นเกม [13]

การแก้ปัญหาจำเป็นต้องศึกษาถึงที่ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมเสียก่อน ปัจจัยประการแรกคือ ปัจจัยด้านครอบครัว ครอบครัวถือเป็นปัจจัยอันดับแรกที่ทำให้เด็กติดเกม โดยเฉพาะครอบครัวที่มีลักษณะต่างคนต่างอยู่ไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเองหรือตั้งกติกาในบ้าน

ปัจจัยต่อมาคือปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็ก สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กสามารถเรียนรู้และเล่นอย่างสนุกสนาน วัยเด็กนั้นเป็นวัยที่ต้องการความสนุกสนานเป็นสำคัญ ทำให้เด็กหลายคนเลือกที่จะระบายความอยากสนุกนี้กับเกม ซึ่งเกมในปัจจุบันก็ตอบสนองเรื่องความสนุกสนานนี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เกมสามารถเล่นกับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ยิ่งทำให้เด็กยิ่งเล่นเกมมากขึ้น

ปัจจัยประการสุดท้ายคือ ปัจจัยด้านตัวของเด็กเอง เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงที่จะติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) หรือเด็กที่เป็นโรคซึมเศร้า เป็นต้น จะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมมากขึ้น จนอาจถึงขั้นติดเกมได้ในที่สุด [14]

จากปัจจัยต่างๆ ที่กล่าวมา พบว่าปัญหาการติดเกมนั้น ไม่ได้มีสาเหตุมาจากวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีปัจจัยอื่นๆ เกี่ยวข้องมากมาย ฉะนั้นการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ไม่สามารถแก้ได้ด้วยการปิดกั้น ปิดเครื่องเล่น บังคับให้เด็กเลิกเล่นเกม การแก้ไขปัญหาที่ถูกต้องคือต้องอาศัยการร่วมมือกันของทุกภาคส่วน ในการวางมาตรการรองรับและดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมให้ครอบคลุมในทุกด้าน

4. แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา

วิดีโอเกมแม้จะมีประโยชน์แต่หากใช้อย่างไม่ถูกวิธีย่อมก่อให้เกิดปัญหาตามมา การแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดคือการป้องกันก่อนที่ปัญหาจะเกิดหรือลุกลามบานปลาย การป้องกันที่ดีที่สุดคือการแก้ที่ปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาซึ่งปัจจัยอันดับแรกคือ ปัจจัยด้านครอบครัว สิ่งแรกที่ผู้ปกครองควรจะทำคือ การกำหนดกติกาในการเล่นก่อนจะซื้อเกมหรือเครื่องเล่นเกมให้เล่น กำหนดวันเวลาในการเล่นว่าเป็นช่วงใด จำนวนครั้งในการเล่น กำหนดเขตแดนในการเล่นว่าไม่ควรเกินกี่ชั่วโมง และการกำหนดกติกาว่าก่อนเล่นเกมควรต้องทำงาน การบ้าน หรือกิจกรรมอื่นใดให้เสร็จเสียก่อน และหากเด็กไม่รักษากติกาจะถูกทำโทษอย่างไร วิธีการทำโทษอาจใช้วิธีปรับเกมหรือตัดสิทธิ์การเล่นระยะหนึ่ง

ผู้ปกครองควรเอาจริงกับการบังคับใช้กติกา อย่าตามใจหรือผ่อนปรนกฎกติกาจนเกินพอดีและผู้ปกครองควรมอบคำชมแก่เด็กบ้างเมื่อเด็กทำตามกติกา เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เด็กทำตามกติกาด้วยความเต็มใจ และควรพึงนึกเสมอว่า เกมไม่ใช่ที่เลี้ยงเด็ก ผู้ปกครองควรจัดกิจกรรมในครอบครัวที่ให้กับเด็กบ้าง

การจัดการสิ่งแวดล้อมของสถานที่เล่นเกมเป็นสิ่งที่สำคัญเช่นกัน การวางตำแหน่งคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมควรวางในสถานที่ที่มีคนเดินผ่านได้ ควรเป็นที่โล่ง หลีกเลี่ยงการตั้งไว้ในห้องที่ปิดมิดชิดหรือห้องนอน นอกจากจะช่วยให้ผู้ปกครองสามารถดูแลตรวจสอบการเล่นของเด็กได้แล้ว ยังเป็นการป้องกันไม่ให้เด็กเก็บตัวอยู่ในห้อง หรือแอบเล่นเกินเวลาด้วย [14]

สำหรับการแก้ไขปัญหาเด็กที่ติดเกมไปแล้วควรเริ่มที่การตั้งกฎกติกาการเล่นให้ชัดเจนเสียก่อนและเริ่มเปิดใจพูดคุยกับเด็กเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการวางกฎกติกาและการกำหนดเวลาการเล่น ผู้ปกครองใช้เวลาอยู่กับเด็กมากขึ้นและควรพาเด็กออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน ทำกิจกรรมอื่นที่เด็กชอบนอกเหนือจากการเล่นเกม และเลี่ยงการใช้อารมณ์ ใช้ถ้อยคำที่รุนแรง บ่น หรือตำหนิเด็ก ถ้าเป็นไปได้ควรทำความรู้จักกับเกมที่เด็กชอบเล่น หากเห็นว่าเป็นเกมที่เล่นอยู่นั้นไม่เหมาะสมกับบุคลิกภาวะของเด็ก เช่น เป็นเกมที่มีเนื้อหาจกค้าย เกมที่มีเนื้อหาที่มีความรุนแรง ก็ควรโน้มน้าวให้เด็กหันมาสนใจเกมที่ดีเกมอื่นเพื่อช่วยดึงเอาส่วนดีของเกมมาสอนเด็กได้ [14] ในกรณีที่เด็กติดเกมอันเนื่องมาจากปัจจัยส่วนตัวของเด็ก เช่น เป็นโรคซึมเศร้า ควรพาเด็กไปพบจิตแพทย์เด็กเพื่อรักษาโรคดังกล่าวให้หาย

ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม เช่น ชุมชน ก็มีความสำคัญเช่นกัน ชุมชนไม่ควรปล่อยให้ปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องในครอบครัวอย่างเดียว ควรร่วมมือกันป้องกันและแก้ปัญหาผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การช่วยสอดส่องดูแลร้านเกมในพื้นที่ที่เปิดปิดเป็นเวลา การสร้างพื้นที่ให้เด็กสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการที่หลากหลายของเด็กไม่ว่าจะเป็นเรื่องดนตรี กีฬา ศิลปะ ออก

กำลังกาย หรือกิจกรรมอื่นๆ เพราะสาเหตุหนึ่งที่เด็กเล่นเกม เพราะขาดกิจกรรมที่ตนเองสนใจ [14]

ในระดับรัฐบาลแม้หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีการดำเนินกิจกรรมหรือนโยบายต่างๆออกมาแก้ไขปัญหาย่างต่อเนื่อง แต่ภาครัฐบาลควรเร่งดำเนินการในการตรวจจับและปราบปรามร้านเกมที่ทำให้ผิดกฎหมายอย่างจริงจัง ให้กฎหมายเป็นกฎหมาย และควรเริ่มดำเนินการจัดเรตของเกมนั้นๆ เพื่อไม่ให้ปัญหาเกมรุนแรงไหลลงไปอยู่ใต้ดินจนลูกหลานที่บวมจนยากที่จะแก้ไขในภายหลัง

5. บทสรุป

แม้ว่าวิดีโอเกมจะยังไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมไทยเท่าที่ควร แต่ในปัจจุบันวิดีโอได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กไทยมากขึ้น ทำให้เกิดข้อพิพาทต่างๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรมการเล่นแบบ หรือปัญหาการติดเกมหรือการแก้ไขปัญหานั้นที่ดีที่สุดคือการร่วมมือกันจากทุกภาคส่วนแก้ไขปัญหาย่างจริงจัง หากสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ถูกต้องตรงจุดแล้ว นอกจากจะช่วยแก้ไขปัญหานั้นที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมของเด็กได้แล้ว ยังช่วยกระชับความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัวและชุมชนแบบแน่นขึ้นแล้ว ยังสามารถดึงเอาข้อดีของวิดีโอเกมช่วยพัฒนาทักษะของเด็กได้อีกด้วย

สุดท้ายนี้ไม่ควรลืมว่า แม้วิดีโอเกมจะมีลักษณะที่แตกต่างจากสื่อบันเทิงอื่นทั่วไป แต่วิดีโอเกมก็ยังเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีความหลากหลายแนวหลากหลายประเภท จึงมีทั้งเกมที่เสริมสร้างจินตนาการ เกมที่ฝึกความคิดวิเคราะห์ หรือเกมที่เสริมสร้างความรุนแรง ประเด็นเกมจึงไม่ได้มีข้อดีแต่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถใช้เพื่อฝึกทักษะทางสมองและทักษะทางความคิดได้ด้วย ที่สำคัญสามารถมอบความบันเทิงให้แก่เด็กในเวลาที่เด็กเครียดได้ด้วย ถือได้ว่าวิดีโอเกมเป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสื่อหนึ่ง ทั้งสนุกและได้ความรู้ไปในเวลาเดียวกัน การโยนความผิดทั้งหมดไปให้กับวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียวย่อมเป็นเหมือนการวิ่งหนีจากปัญหาที่แท้จริง ที่

นอกจากจะไม่ทำให้ปัญหาลดลงแล้วยังอาจจะทำให้ปัญหานั้นแย่ลงกว่าเดิมในที่สุด

บรรณานุกรม

- [1] กัทธา ค้วงกลัด. (2555). เล่นเกมเปลี่ยนโลก Internet: <http://v-reform.org/v-report/game-change-the-world-2/#fnref-3191-1>.
- [2] Whitlock, Laura. (2012). World of Warcraft Boosts Cognitive Functioning In Some Older Adults. North Carolina : ScienceDaily.
- [3] Tumbokon, Chacha. (2012). The Positive and Negative Effects of Video Games. Raise Smart Preschool Child. Internet: <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>.
- [4] ดีลิป AT TEN. (2555). เสพติดเกม..จนลงแดง. ออกอากาศวันที่ 7 สิงหาคม 2555.
- [5] ประเทือง ภูมิภักทราคม. (2540). การปรับพฤติกรรม: ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ:วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์.
- [6] Hanushek, Eric A. & Woessmann, Ludger. (2550). The role of education quality for economic growth. California.
- [7] Matthews, Vince. (2011). Study: Violent Video Games Affect Brains. Indianapolis: Indiana University School of Medicine.
- [8] วณิชพล มหาอาษา. (2553). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [9] Rosser, James Butch. (2008). Playin' to Win:A Surgeon, Scientist and Parent Examines the Upside of Video Games. Morgan James Publishing.
- [10] Oak , Manali. (2011). Positive Effects of Video Games.Buzzle.<http://www.buzzle.com/articles/positive-effects-of-video-games.html>.

- [11] ชาญวิทย์ พรนภดล. (2554). การศึกษาหาปัจจัยป้องกัน
การติดยาในเด็กและวัยรุ่นไทย. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [12] ชาญวิทย์ พรนภดล. (2555). บทวิเคราะห์งานวิจัย
สถานการณ์เด็กติดยา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [13] สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2555).
ข้อมูลเด็กติดยา. กรุงเทพฯ.
- [14] ชาญวิทย์ พรนภดล. (2555). เด็กติดยา. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยมหิดล.

ประวัติผู้เขียนบทความ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปริศนา เพชรบุรี
สำเร็จการศึกษา ศษ.บ.(สังคมศึกษา)
มหาวิทยาลัยรามคำแหง Ms.Ed.
(Educational Management) Central Luzon

State University ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์
สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน

งานวิจัยที่สนใจ: การศึกษาและผลกระทบทางด้านสังคม