

การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย

พิรงรอง รามสูต

บทคัดย่อ

จากความกังวลในสังคมเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาถึงปัจจัยที่นำไปสู่ปัญหาดังกล่าว และศึกษาบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลเกมออนไลน์ รวมถึงแสวงหาแนวทางอย่างเป็นระบบเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจด้วยแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์กฎหมายและนโยบาย

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทยมี 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ติดเกม ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางเทคโนโลยี ในขณะที่แต่ละภาคส่วนในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ ได้แก่ ภาครัฐ ภาคอุตสาหกรรม และภาคประชาสังคม มีบทบาทในการกำกับดูแลที่แตกต่าง โดยมีรูปแบบตั้งแต่การออกและบังคับใช้มาตรการทางกฎหมาย ระบบการตรวจสอบและกลั่นกรอง การใช้กฎหมาย การรณรงค์ และผู้ดูแลภายในตัวเกม ไปจนถึงการให้ความรู้แก่ประชาชน การสร้างความเคลื่อนไหว และการมีส่วนร่วมของชุมชน

ข้อเสนอแนะในการป้องกันและแก้ปัญหการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในบริบทของสังคมไทย คือ การใช้แนวทางเชิงเทคโนโลยีและเชิงสังคม กล่าวคือ ควรมีการออกแบบระบบป้องกันการติดเกมเป็นส่วนหนึ่งของบริการเกมออนไลน์ พร้อมกับส่งเสริมความรู้เท่าทันเกมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมป้องกันการเสพติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นรูปแบบของนันทนาการในยุคสารสนเทศ การส่งเสริมความรู้เท่าทันเกมจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการลดผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์และในการปลดปล่อยศักยภาพและโอกาสที่ดีจากการเล่นเกมของเยาวชน

คำสำคัญ: เกมออนไลน์ เด็กและวัยรุ่น การติดเกม การกำกับดูแลเกมออนไลน์

พิรงรอง รามสูต (Ph.D., Simon Fraser University, Canada, 2000) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย” ของ พิรงรอง รามสูต, พิมพ์พรณ ไขชนันท์, สิทธิชัย สาครวาทา และบัณฑิต จำรูญวงศ์สกุล ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ปีงบประมาณ 2550 และได้รับรางวัลผลงานวิจัยดีเด่นทางเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์ประจำปีพ.ศ. 2553 ของสภาวิจัยแห่งชาติ

Abstract

Inspired by widespread moral panic about online game addiction among Thai youth, this research aims at exploring factors leading to the suspected addiction, while uncovering the role of related sectors in regulating on-line game as well as at seeking systematic methods to prevent and alleviate the problem related to the addiction. Data collection involves a questionnaire-based survey, focus groups, in-depth interviews, and policy analysis.

The research finds that three broad types of factors – personal, social, and technology influence the addiction. Meanwhile, different sectors in society – the state, the Internet industry, and civil society -- play variant roles in regulating on-line game, using a wide range of mechanisms from legal measure, blocking and filtering tools, code of ethics to public education and mobilization of movement and community participation.

The study recommends that both technological and social means be used to prevent and alleviate the game addiction problem. An anti-addiction technological system could be built in the on-line design while game literacy is emphasized as the key to social immunity against the addiction. Since on-line game is a recreation that is here to stay in the information society, promoting game literacy is therefore fundamental to minimize ill impacts while unleashing potential and opportunities from youth involvement in the game.

Keywords : Online games, children and adolescents, game addiction, online game regulation.

บทนำ

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เบื้องต้นทั้งต่างประเทศและในประเทศ พบว่า โดยมาก

แล้วประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์จะมีวัตถุประสงค์ที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น และผลกระทบในด้านต่างๆ จากการเล่นเกมและการติดเกมออนไลน์ ทว่ายังไม่มียานวิจัยใด ที่ศึกษาปัญหาการติดเกมออนไลน์ในลักษณะของการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงปัจจัยที่นำไปสู่ปัญหา พร้อมกับแสวงหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไข ปัญหาการติดเกมออนไลน์อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้ เป็นความพยายามที่จะทำความเข้าใจกับปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทยอย่างครอบคลุม โดยจะพิจารณาจากปัจจัยที่แวดล้อมทั้งในเชิงเทคโนโลยีและเชิงสังคม เพื่อจะที่สามารถประเมินผลกระทบและแสวงหาแนวทาง อันเป็นระบบและปฏิบัติได้จริงในการป้องกันและ แก้ไขปัญหาดังกล่าว

วัตถุประสงค์ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เพื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยซึ่งนำไปสู่ปัญหาการติดเกมออนไลน์และประเมินผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ต่อเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาถึงแนวทาง มาตรการ และนโยบาย ที่มีอยู่ในปัจจุบันในการป้องกันและแก้ไข ปัญหาการติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยว่ามีความเพียงพอ และครอบคลุมในมิติต่างๆ ของปัญหาหรือไม่ อย่างไร
3. เพื่อแสวงหาแนวทางอย่างเป็นระบบในการ ป้องกันและแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ในเยาวชนไทย ทั้งในเชิงเทคโนโลยี และในเชิงสังคม

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างภูมิคุ้มกันการเสพติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย อาศัยแนวคิด ทฤษฎี ดังต่อไปนี้ประกอบในการศึกษาและวิเคราะห์

1. แนวคิดเกี่ยวกับการติดเกม
2. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางสมองและการเสพติด
 - 2.1 พัฒนาการทางสมองของวัยรุ่น
 - 2.2 บทบาทของเซลล์ประสาทกระจก (Mirror

Neurons) ต่อการเสพติดและการรักษาอาการเสพติด

3. แนวคิดเรื่องเด็กและเกม
4. แนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์เกี่ยวกับความต้องการทางจิตวิทยาในเชิงพัฒนาการของวัยรุ่นกับอินเทอร์เน็ต
5. แนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดและแนวคิดสังคมเป็นตัวหล่อหลอมเทคโนโลยี
6. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ
7. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม
8. แนวคิดวัฒนธรรมแห่งความรับผิดชอบร่วมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต
9. แนวคิดการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ต

ระเบียบวิธีการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ ประกอบกันเพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ครอบคลุมประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษาในทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก ดังต่อไปนี้

การสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเยาวชนอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวน 2,292 คน ทำการเก็บข้อมูลใน 6 พื้นที่ คือ กรุงเทพมหานคร ปริมณฑลของกรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี และสงขลา โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเพื่อศึกษาหาปัจจัยที่น่าไปสู่การติดและผลกระทบของเกมออนไลน์ ซึ่งการวิจัยแบบสำรวจเป็นตัวคัดกรองเยาวชนที่เข้าข่ายติดเกมออนไลน์เพื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการสนทนากลุ่ม

การสนทนากลุ่ม เยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ จำนวน 54 คน เพื่อศึกษาปัจจัยที่น่าไปสู่การติดและผลกระทบของเกมออนไลน์ในเชิงลึก โดยการสนทนากลุ่มจัดขึ้นใน 6 พื้นที่ตามที่ได้ทำการสำรวจด้วยแบบสอบถามไปก่อนหน้านี้

การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ กลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลหลากหลายกลุ่มประกอบด้วย เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ เจ้าหน้าที่ภาครัฐในระดับนโยบายตัวแทนจากภาคอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต นักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง นักกิจกรรมและผู้เคลื่อนไหวในภาคประชาสังคม และครอบครัวของเด็กที่ถูกวินิจฉัยว่ามีอาการติดเกม

การวิเคราะห์กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้องและการจัดสัมมนา เพื่อระดมสมองและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การกำกับดูแลเกมออนไลน์ในต่างประเทศ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์

ผลการวิจัยที่ได้จากการสำรวจ การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยได้สรุปและจัดกลุ่มปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย เพื่อให้เห็นภาพรวมของปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย โดยแบ่งปัจจัยหลักออกได้เป็น 3 ปัจจัยด้วยกัน คือ

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ติดเกม

1.1 การมีอำนาจ และความยอมรับนับถือในตนเองและการได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น

1.2 การสร้างจินตนาการ การสร้างและปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะตัวตนภายในเกม และการทำกิจกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถทำในชีวิตจริงได้

1.3 ความเพลิดเพลิน การผ่อนคลายความเครียด และการพักผ่อนหย่อนใจ

1.4 ลักษณะทางจิตวิทยาของผู้เล่นเกมออนไลน์

1.5 ปัจจัยทางจิตเวช

1.6 แรงผลักดันจากกลุ่มเพื่อน (peer pressure)

1.7 ความสัมพันธ์ทางครอบครัวและสังคม

2. ปัจจัยทางสังคม

2.1 การส่งเสริมการตลาดของภาคธุรกิจเกมออนไลน์

ก) การส่งเสริมการขายของบริษัทผู้ผลิตและนำเข้าเกมออนไลน์

ข) การส่งเสริมการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

2.2 พื้นฐานทางครอบครัวขาดความเข้มแข็ง

2.3 การขาดพื้นที่ทางสังคม และการเพิ่มพื้นที่ของสื่อใหม่

2.4 การขาดความรู้เท่าทันสื่อใหม่ของพ่อแม่และเยาวชน

2.5 สภาพการณ์ที่เป็นปัญหาของร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่

2.6 ความอ่อนค้อยของนโยบายกฎหมาย และการปฏิบัติงานของภาครัฐ

ก) การขาดเอกภาพของกฎหมายและระบบการบังคับใช้ที่มีประสิทธิภาพในการกำกับดูแลร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่

ข) การมุ่งเน้นนโยบายและการกำกับดูแลในเชิงลบมากกว่าเชิงบวกและการขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของผู้กำกับดูแลในภาครัฐ

3. ปัจจัยทางเทคโนโลยี

3.1 การพัฒนาโปรแกรมและความดึงดูดใจของเกมออนไลน์

3.2 การออกแบบสิ่งแวดล้อมในเกมที่เอื้อต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น การสร้างสังคมและเพื่อนใหม่

ผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์

จากผลการวิจัยที่ได้จากการสำรวจ การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ สามารถประมวลและสรุปผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ได้ดังนี้

1. ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในครอบครัว

จากผลการวิจัย พบว่า การเล่นเกมทำให้ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในครอบครัวลดน้อยลง ในขณะที่ความสัมพันธ์กับเพื่อนไม่ค่อยได้รับผลกระทบมากนัก เพราะเพื่อนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันส่วนใหญ่ก็มักจะเล่นเกมออนไลน์ด้วยเช่นกัน ผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับครอบครัว คือ ทำให้เด็กใช้เวลาร่วมกับครอบครัวในการทำกิจกรรมต่างๆ น้อยลง มีโลกส่วนตัวสูง และมักจะหลีกเลี่ยงการทำกิจกรรมกับครอบครัวเมื่อมีโอกาส

2. พฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง

เด็กและเยาวชนที่หมกมุ่นกับการเล่นเกมจนเกิดความรู้สึกร่วมกับเนื้อหาภายในเกมที่มีความรุนแรง และ

การเอาชนะแฝงอยู่ ทำให้บางครั้งเด็กคิดพฤติกรรมก้าวร้าวจากภายในเกมออกมาแสดงในชีวิตจริง อีกทั้งความต้องการใช้เวลาเล่นเกมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เมื่อถูกขัดจังหวะหรือดึงออกมาจากการเล่นเกม เด็กจะหงุดหงิด โมโห และอารมณ์เสียง่าย

3. การเรียน/อาชีพการงาน

การที่เด็กและเยาวชนขาดวินัยในการรับผิดชอบและควบคุมตนเอง ทำให้เมื่อเด็กหมกมุ่นและใช้เวลาอยู่กับเกมมาก ก็จะลดความสนใจในการทำกิจกรรมอื่นๆ ลง โดยเฉพาะในเรื่องการเรียน เด็กและเยาวชนที่ติดเกมจะมีปัญหาการไม่อ่านหนังสือ และผลการเรียนตกต่ำลงอย่างเห็นได้ชัด

4. การเงิน

เงินที่เยาวชนได้รับเป็นค่าใช้จ่ายในแต่ละวันค่อนข้างต่ำจากผู้ปกครอง ไม่เพียงพอต่อรายจ่ายในการเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์และชั่วโมงอินเทอร์เน็ตให้กับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และการซื้อไอเท็ม (Item) ต่างๆ ภายในเกม เนื่องจากเมื่อเยาวชนติดเกมแล้วก็จะเล่นบ่อยครั้งและต่อเนื่องกันเป็นเวลานานทำให้เสียเงินไปกับเกมเป็นจำนวนมากซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชน คือ การขโมยเงินผู้ปกครองเพื่อนำไปใช้กับการเล่นเกมออนไลน์

5. สุขภาพทางกาย

การที่เยาวชนนั่งเล่นเกมอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ ติดต่อกัน ทำให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายตามมา เช่น การปวดเมื่อยตามร่างกาย แสบตา และปวดศีรษะ เป็นต้น

6. พัฒนาการทางสมอง

ในวัยเด็กและวัยรุ่นเป็นช่วงของการเจริญเติบโตของร่างกายและพัฒนาการทางสมอง ซึ่งการติดเกมของวัยรุ่นทำให้เวลาในการทำกิจกรรมที่เป็นการพัฒนาความจำและการเรียนรู้ทางปัญญาลดน้อยลง อีกทั้งการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอสำหรับร่างกายในช่วงวัยของการเจริญเติบโต ทำให้การพัฒนาทางสมองในส่วนของปัญญาการรู้การคิดของเด็กที่ติดเกมมีการพัฒนาได้น้อยกว่าที่ควรจะเป็น โดยเฉพาะการใช้งานสมองเพื่อสร้างวงจรเชื่อมโยงในส่วนที่สร้างสรรค์ และจิตปัญญา

บทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการกำกับดูแลเกมออนไลน์

บทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ สามารถสรุปภาพรวมของการดำเนินงาน และการแสดงบทบาทของแต่ละภาคส่วนตามลำดับ ดังนี้

1. บทบาทของภาครัฐ

หน่วยงาน และองค์กรของภาครัฐมีการแสดงบทบาทในการกำกับดูแลเกมออนไลน์แตกต่างกันไปตามพันธกิจ หรือโครงสร้างการทำงานขององค์กร และมีแนวโน้มที่สังเกตเห็นได้ในทิศทางของการประสานความร่วมมือระหว่างองค์กรต่างๆ และภาคส่วนอื่นๆ คือ ภาคประชาสังคม และภาคอุตสาหกรรมด้วย

บทบาทขององค์กรภาครัฐในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ มีการดำเนินงานในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

- 1) การออกและบังคับใช้กฎหมายและมาตรการต่างๆ
- 2) การเฝ้าระวังและการตรวจสอบ (Surveillance and Monitoring)
- 3) การสร้างความรู้เกี่ยวกับการติดเกม
- 4) การแสวงหาแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์

2. บทบาทของภาคประชาสังคม

องค์กรในภาคประชาสังคม ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้แก่ สมาคมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต สมาคมผู้ดูแลเว็บไซต์ และองค์กรที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เยาวชน และครอบครัว มีการแสดงบทบาทในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ในลักษณะแตกต่างกันไปตามจุดยืนของแต่ละองค์กร ซึ่งสามารถสรุปได้เป็น 5 ลักษณะ คือ

- 1) การผลักดันให้เกิดการกำกับดูแลในเชิงนโยบาย
- 2) การประสานความร่วมมือกับภาครัฐและภาคประชาสังคมอื่นๆ
- 3) การส่งเสริมอินเทอร์เน็ตให้เป็นแหล่งข้อมูลความรู้
- 4) การสร้างความรู้เท่าทันสื่อ
- 5) การสร้างความเคลื่อนไหวและการมีส่วนร่วมของชุมชน

โดยบทบาทที่โดดเด่นที่สุดขององค์กรภาคประชาสังคม

ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลเกมออนไลน์ คือ การสร้างความรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชนและพ่อแม่ผู้ปกครอง ใน 3 แนวทางหลัก คือ

- 1) การจัดสัมมนา จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ให้ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ให้แก่บุคคลแวดล้อมที่ใกล้ชิดเด็กและเยาวชน
- 2) การเสนอกิจกรรมสร้างสรรค์เข้าไปแทนที่กิจกรรมทางลบให้กับเด็กและเยาวชน
- 3) การสร้างจุดบริการครบวงจร (One Stop Service) ที่ให้ความรู้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

3. บทบาทของภาคอุตสาหกรรม

บทบาทขององค์กรในภาคอุตสาหกรรมในการกำกับดูแลเกมออนไลน์จะแตกต่างกันไปตามลักษณะการประกอบกิจการของแต่ละธุรกิจ ระดับความใกล้ชิด และการปฏิสัมพันธ์ของบริการกับตัวเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถประมวลแนวทางการดำเนินการได้ใน 3 รูปแบบ คือ

- 1) การคิดป้าย จักระดับเนื้อหาของเกม และขึ้นคำเตือนขณะเล่น
- 2) การใช้กฎ กติกา มารยาท และผู้ดูแลภายในตัวเกม (Game Master หรือ GM)
- 3) การตรวจสอบและกลั่นกรองการเข้าถึงเกมด้วยระบบการลงทะเบียน

ข้อเสนอแนะแนวทางเชิงเทคโนโลยีและสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย

ผู้วิจัยได้ประมวลความรู้จากการศึกษานโยบายการกำกับดูแลเกมออนไลน์ของต่างประเทศ การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ครอบคลุมผู้ใกล้ชิดเด็กติดเกม และผู้ติดเกม เพื่อนำมาจัดทำเป็นข้อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่สามารถนำไปใช้ได้ ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งแบ่งได้เป็นสองแนวทาง คือ แนวทางเชิงเทคโนโลยีและแนวทางเชิงสังคม

แนวทางเชิงเทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อเสีย
		2. โปรแกรมช่วยเล่นหรือบอท ยังถือว่าเป็นของต้องห้ามสำหรับ เกมออนไลน์ในปัจจุบัน การจะต้อง ปรับความเข้าใจให้คนยอมรับตรง นี้ได้อาจจะต้องใช้ระยะเวลามาก
การเพิ่มบทบาทของ Game Master (GM) ในการบังคับใช้ระบบป้องกันการติดเกมและการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการติดเกมจากชุมชนในตัวเกม	GM เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในระดับสูง ซึ่ง GM สามารถเข้ามามีส่วนช่วยในการดูแลให้ชุมชนออนไลน์เป็นพื้นที่ที่สร้างสรรค์ในการใช้เวลาของเด็ก โดยผ่านการบังคับใช้กฎ กติกา มารยาท และการคอยสอดส่องดูแลพฤติกรรมการเล่นของเด็ก	GM ส่วนใหญ่ก็เป็นเจ้าหน้าที่หรือลูกจ้างที่ได้รับเงินเดือนของบริษัท ทำให้ขาดแรงจูงใจในการป้องกันไม่ให้เด็กใช้เวลาไปกับเกม เพราะการที่เด็กติดเกมหมายถึงโอกาสทางธุรกิจ โดยเฉพาะรายได้ที่เพิ่มขึ้นของบริษัท
การบังคับใช้ระบบเรตติ้งในเกม	ได้รับการยอมรับในระดับสากลว่าเป็นวิธีการที่ดีในการคัดอาวให้ทั้งผู้ให้บริการและผู้บริโภคในการป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม	การจัดทำระบบเรตติ้งอาจจะเข้าใจยาก และเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนจากดุลพินิจที่ไม่ตรงกันของผู้ให้บริการแต่ละราย ซึ่งอาจเป็นภาระทำให้ไม่อยากบังคับใช้

2. แนวทางเชิงสังคม

สำหรับแนวทางเชิงสังคม ส่วนใหญ่จะเป็นแนวทางที่เสนอแนะสำหรับภาครัฐและภาคประชาสังคม การเลือกใช้วิธีการใดเพียงวิธีเดียวไม่สามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ต้องใช้หลายวิธีการร่วมกันโดยเน้นการประสานความร่วมมือจากหลายภาคส่วนในสังคม สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แนวทางที่เสนอแนะสำหรับบทบาทของภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทยของภาคส่วนต่างๆ ในสังคม

ภาคส่วนในสังคม	แนวทางเชิงสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์
ภาครัฐ	1. การบังคับใช้เรตติ้ง และการออกแบบระบบการให้บริการเกมให้มีกลไกป้องกันการติดเกมเป็นส่วนหนึ่งในการออกใบอนุญาต (license) การให้บริการเกมออนไลน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 2. การอบรมโดยเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องหรือผู้เชี่ยวชาญให้ GM มีความรู้ในเรื่องการเสพติดเกม และการกำกับดูแลการเล่นให้เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ 3. การจัดทำหลักสูตรอบรมผู้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการติดเกม และจัดระบบการอบรมผ่านกระทรวงสาธารณสุข 4. การสร้างระบบบำบัดและเยียวยาการติดเกมที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ

ภาคส่วนในสังคม	แนวทางเชิงสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์
ภาคประชาสังคม ครอบครัว	1. การเติมเต็มช่องว่างทางความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองกับเด็ก ด้วยการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมและแลกเปลี่ยนสื่อสารไปพร้อมกับลูก 2. การทำกิจกรรมที่หลากหลายร่วมกันในครอบครัว 3. การตั้ง กฎ กติกา และข้อตกลงในบ้านในการใช้อินเทอร์เน็ต
องค์กรและเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง กับเด็กและเยาวชน	1. การสร้างความรู้เท่าทันสื่อ (เกมออนไลน์) เช่น การเผยแพร่คู่มือรู้ทันเกมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยนี้ ซึ่งเนื้อหาภายในประกอบด้วย ก) แนวทางเบื้องต้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ทั้งในด้านเทคโนโลยีและสังคม ข) วิธีการที่ครอบครัวสามารถกำหนดเวลาและกติกาเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็กให้เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ ค) การส่งเสริมพฤติกรรมในเชิงบวกจากการเล่นเกมของเด็ก ง) สัญญาณที่ควรระวังเกี่ยวกับการติดเกม 2. การสอดส่องทางสังคมในลักษณะเครือข่ายต่อปัญหาเด็กติดเกม (social monitoring) 3. การมีสายด่วนให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการติดเกม 4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในภาคส่วนต่างๆ เพื่อแสวงหาผู้มีปัญหาเสพติดเกมจริงๆ เข้ารับการบำบัด
โรงเรียน	1. การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เพื่อเป็นพื้นฐานในการสอดส่องดูแลการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน 2. การให้ความรู้เยาวชนเกี่ยวกับแง่มุมทางสังคมที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต 3. การมีส่วนช่วยในการกำหนดเวลาและกติกาในการเล่นเกมนของเยาวชนในโรงเรียน 4. การสนับสนุนตัวอย่างของเด็กที่มีความสามารถในการแบ่งเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์และการเรียนได้เป็นอย่างดี
สื่อมวลชน	1. การเผยแพร่ความรู้ที่ถูกต้องและสร้างสรรค์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ 2. หลีกเลี่ยงการนำเสนอข่าวที่เป็นการชี้นำการรับรู้ด้านลบของเกม 3. หลีกเลี่ยงการนำเสนอเกี่ยวกับเกมในลักษณะประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการขายแต่สถานเดียวโดยไม่วิเคราะห์ให้เห็นข้อดีข้อเสียของเกมแต่ละเกม
ภาคอุตสาหกรรม บริษัทผู้ให้บริการเกม	1. สนับสนุนด้านการเงินสำหรับกิจกรรมเพื่อสร้างการรู้เท่าทัน 2. การมีสายด่วนแจ้งเหตุและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการติดเกม 3. การบังคับใช้ระบบเรตติ้งเป็นส่วนหนึ่งของกฎ กติกา มารยาท บรรทัดฐานวิชาชีพ 4. การผลักดันทางนโยบายให้เกมนออนไลน์ปรับเปลี่ยนไปเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-sport
ร้านอินเทอร์เน็ตและร้าน เกมทาแฟ	เข้าร่วมโครงการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ และปฏิบัติตามเงื่อนไขโครงการอย่างเคร่งครัด

3. แนวทางแบบครบวงจร: การกำกับดูแลเกมออนไลน์ของสาธารณรัฐเกาหลี

ผู้วิจัยเสนอแนะแนวทางการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตของสาธารณรัฐเกาหลีมาเป็นตัวอย่าง เพราะเห็นว่ามีประสิทธิภาพ และเป็นการบูรณาการวิธีการกำกับดูแลต่างๆ มาใช้อย่างครบวงจร ทั้งในแง่ของการออกกฎหมายเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน รวมถึงการจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะอย่างสำนักงานเพื่อส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัลแห่งเกาหลีหรือ KADO ขึ้นมาเพื่อบริหารจัดการเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่การส่งเสริมการใช้ในทางสร้างสรรค์ การลดช่องว่างในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การสร้างอุตสาหกรรมเกม ไปจนถึงการแก้ไขปัญหาจากการใช้ในปริมาณสูง การใช้ที่ก่อให้เกิดปัญหา และการติดอินเทอร์เน็ต รวมถึงยังมีการวิจัยอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนารูปแบบการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพและทันสมัย

โดยสรุปแล้วการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตในมิติที่เกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ของเกาหลีอาศัยกลไกและวิธีการต่างๆ ต่อไปนี้ประกอบกัน คือ

1. การใช้มาตรการทางกฎหมายแบบบูรณาการ
2. สายด่วนให้คำปรึกษา
3. การอบรมผู้ให้คำปรึกษาและการแนะนำ
4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในภาคส่วนอื่น
5. การสร้างความรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ต
6. การบำบัดและเยียวยา
7. การสร้างองค์ความรู้ผ่านการวิจัย
8. การณรงค์ทางสังคม

อภิปรายผล

เด็ก วัยรุ่น และเกมออนไลน์ นั้นหนทางการและความเสี่ยงแห่งยุคสารสนเทศที่สังคมไทยต้องทำความเข้าใจ

เกมออนไลน์ คือ รูปแบบของนันทนาการ¹ ที่เด็กและวัยรุ่นไทยในยุคสารสนเทศ ณ ปัจจุบันนิยมชมชอบ

ในลักษณะที่ไม่ได้แตกต่างอะไรกับหมากรุกในสมัยหนึ่ง เกมเศรษฐีในสมัยหนึ่ง เกมอาเขตในสมัยหนึ่ง เกมวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์และเกมบอยในอีกสมัยหนึ่ง ทว่าความวิตกกังวลของสังคมเกี่ยวกับผลกระทบทางศีลธรรม (moral panic) ซึ่งสืบเนื่องจากเกมออนไลน์นั้นปรากฏชัดเจนกว่าเกมหรือนันทนาการประเภทอื่นๆ ที่มีมาก่อนหน้ามากมายนัก เกมออนไลน์ในปัจจุบันได้รับการออกแบบให้มีความน่าสนใจและดึงดูดใจมากกว่าเกมแบบเดิมๆ ที่เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะลักษณะของการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นในแบบหนึ่งคนต่อหนึ่งคน หนึ่งคนต่อหลายคน และเป็นเครือข่าย อีกทั้งยังถูกออกแบบให้เรียนรู้การใช้ได้ง่าย ไม่ซับซ้อน มีข้อผิดพลาดน้อย และมีรูปแบบการเล่นที่ดึงดูดใจและสร้างความบันเทิงที่ดึงดูดใจ ทำให้ผู้เล่นเกมรู้สึกพึงพอใจ และใช้เวลาเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ จนนำไปสู่ความวิตกกังวลของสังคมในประเด็นของ “เด็กติดเกม” ยังมีการนำเสนอข่าวสารในสื่อมวลชนเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กในลักษณะต่างๆ โดยอ้างว่าเลียนแบบจากในเกม ก็ยังทำให้ความวิตกกังวล (worry) นั้นกลายเป็นความวิตกกังวล (panic) เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งสังคมไทยจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ของการบริโภคเกมที่เป็นปัญหา หากแต่ก็ยังไม่ปฏิเสธว่า นันทนาการผ่านช่องทางออนไลน์นี้เป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ หากเรายังเลือกที่จะพัฒนาสู่การเป็นสังคมสารสนเทศ

เกมออนไลน์กับการสนองความต้องการทางจิตวิทยาในเชิงพัฒนาการของวัยรุ่น

เป็นที่แน่นอนว่า เด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันคือ ผลผลิตและรุ่น (generation) แห่งสังคมสารสนเทศอย่างแท้จริง เด็กและเยาวชนมีความรู้ ทักษะ และความกระตือรือร้นในการใช้ ICT และให้ความหมายกับ ICT ในลักษณะที่ผู้ใหญ่อาจทำความเข้าใจได้ยาก การจะทำความเข้าใจกับการใช้เวลาของเด็กกับ ICT อย่างเกม หรือการใช้

¹ หน่วยงานกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ให้คำนิยามไว้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด

เวลามากเกินไปกับเกม (การติดเกม) จำเป็นต้องพิจารณาบริบทที่มีพลวัตสูงของพัฒนาการของเด็กและวัยรุ่นว่าส่งผลในเชิงที่เป็นความเสี่ยงหรือในเชิงการสร้างโอกาสต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมอย่างไร ซึ่งการวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยซึ่งนำไปสู่การติดเกม ครอบคลุมถึง 3 ประเภทปัจจัย คือ ปัจจัยส่วนบุคคลของเด็กติดเกม ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางเทคโนโลยีที่สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เวลาอย่างต่อเนื่องยาวนานกับเกมออนไลน์ (การติดเกม) ของเด็กสามารถอธิบายในบางส่วนด้วยแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์เกี่ยวกับความต้องการทางจิตวิทยาในเชิงพัฒนาการของวัยรุ่น (developmental psychological needs of adolescents)² ซึ่งมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

- 1) ความต้องการมีอิสระและเป็นเอกเทศ (ในแง่ความสัมพันธ์กับพ่อแม่)
- 2) ความต้องการความเป็นสมาชิกของกลุ่ม การได้รับการยอมรับ และความใกล้ชิดผูกพัน
- 3) ความต้องการสร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคล

ในความต้องการส่วนที่ 1 ผู้วิจัยพบว่าเด็กและเยาวชนที่ได้ทำการศึกษาดีกว่าการที่พ่อแม่รู้น้อยกว่าตนเองในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนอยู่ในภาวะที่มีอำนาจเหนือกว่าและรู้สึกเป็นอิสระจากการควบคุมของพ่อแม่ แม้พ่อแม่บางคน (ซึ่งเป็นส่วนน้อย) จะพยายามจำกัดการเล่นเกมของเด็กในแง่เวลาหรือสถานที่ เช่น ห้ามเล่นเกมที่บ้านเกินวันละกี่ชั่วโมง และการตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องกลางเพื่อให้สามารถตรวจสอบระยะเวลาการใช้คอมพิวเตอร์ได้ แต่เด็กก็มีร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่เป็นทางออก ซึ่งทำให้พ่อแม่ไม่สามารถควบคุมได้ทั้งเวลาและสถานที่ ตลอดจนประเภทหรือเนื้อหาของเกมที่เล่น อย่างไรก็ตาม จากภาพรวมของการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ของเด็กและเยาวชนที่ถูกคัดกรองแล้วว่ามีความติดเกม

ตลอดจนการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ปกครองของเด็กที่เข้ารับการบำบัดการติดเกมของสถาบันจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์³ ผู้วิจัยกลับพบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ได้มีการกำกับดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน ซึ่งโดยมากจะตอบว่าไม่มีความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต และไม่มีเวลา แต่ไม่มีใครยอมรับว่าไม่ได้สนใจ

อย่างไรก็ดี ในบริบทนี้เกมและอินเทอร์เน็ตจึงไม่ได้เป็นเพียงแก่นันทนาการเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เด็กสามารถต่อรองและจำกัดอำนาจการควบคุมของพ่อแม่ได้ด้วย ในกรณีที่ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกที่เป็นวัยรุ่นมีปัญหา แนวโน้มที่เด็กและวัยรุ่นจะใช้ประโยชน์จากอำนาจต่อรองที่เพิ่มขึ้นจากอินเทอร์เน็ตไปในทางที่สุดขั้ว (extreme) หรือ ในทางที่เป็นความเสี่ยง (risk) เช่น การโหมเล่นเกมอย่างไม่จำกัดเวลา หรือ การเลือกเล่นเกมที่ต้องห้าม ก็จะเพิ่มสูงขึ้นด้วย Alampay และ Liwag (2008) ได้นำเสนอว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตมีความเหมือนกับพฤติกรรมเสี่ยงประเภทอื่นๆ ของวัยรุ่น เช่น การใช้สารเสพติด การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัย และพฤติกรรมเบี่ยงเบน ตรงที่ทั้งหมดเกี่ยวข้องหรือเป็นผลสืบเนื่องจาก ปัจจัยของความสัมพันธ์เชิงลบในครอบครัว⁴ ซึ่งข้อมูลจากการวิจัยนี้โดย 3 วิธีการ คือ การสำรวจ การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึกก็พบตรงกันหมดว่าความสัมพันธ์ทางครอบครัว ความมั่นคงของพื้นฐานครอบครัวของเด็กและเยาวชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์

ขณะเดียวกัน ข้อมูลผ่านทั้ง 3 วิธีการวิจัยข้างต้นก็พบตรงกันด้วยว่า อิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนส่งผลต่อการติดเกมออนไลน์ ซึ่งในส่วนนี้สามารถจะพิจารณาได้ใน 2 ระนาบ คือ ระนาบของสังคมที่แวดล้อมการเล่นเกม และระนาบของสังคมภายในตัวเกม เด็กและเยาวชนที่ได้ทำการศึกษาแทบทุกคนยอมรับว่า เริ่มเล่นเกมจากการ

²Neil J. Smelser and Paul B. Baltes, ed. (2001). International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 26 v. Oxford: Elsevier, p. 45.

³Liane Peña Alampay and Emma Concepcion D. Liwag, (2008). Growing up Digital: Filipino youth and the Internet. Powerpoint presentation. Presented in the IDRC Workshop on Internet Addiction June 16 – 17, 2008; Manila.

ชักนำของเพื่อน และเล่นจนเป็นกิจกรรมประจำเพราะต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกับเพื่อนและต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอย่างเต็มตัว เนื่องจากเพื่อนๆ ในกลุ่มต่างก็เล่นเกมและมักพูดคุยกันถึงเกมที่เล่น สำหรับในระนาบของสังคมภายในตัวเกม เด็กบางคนก็ขาดสังคมในชีวิตจริง เพราะมีบุคลิกลักษณะที่เป็นปัญหาหรือขาดทักษะการสื่อสารก็จะเข้าไปแสวงหาความเป็นสมาชิกภาพจากชุมชนออนไลน์ เนื่องจากสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนกับเพื่อนใหม่ที่พบกันผ่านเกมออนไลน์ได้โดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตนหรือมีความขัดเคืองของการสื่อสารแบบเผชิญหน้ามาเป็นอุปสรรค อีกทั้งยังสะดวกและเป็นส่วนตัวเนื่องจากไม่ต้องเดินทาง ไม่ต้องแต่งตัว หรือปรุงแต่งตัวเองให้มีบุคลิกภาพตามความคาดหวังของสาธารณะ ยิ่งในกรณีการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศหรือการสำรวจเพื่อเรียนรู้ทางเพศอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ก็สามารถเอื้ออำนวยให้เด็กและเยาวชนสามารถพูดคุยและเปิดเผยตนเอง (ภายใต้อัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นออนไลน์) ได้อย่างสะดวกใจและเป็นส่วนตัวกว่าในชีวิตจริง

นอกจากนี้ เกมออนไลน์ยังเป็นสื่อประสม (Multimedia) ที่รวมเอาคุณลักษณะอันทันสมัย แปลกใหม่ ดึงดูดใจ และมีรายการเล่นที่เร้าใจด้วยเนื้อหาและภารกิจต่างๆ อีกทั้งยังถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นสามารถจะสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในรูปแบบตามจินตนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกม MMO⁴ ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวละครแทนตน (avatar) ให้มีบุคลิกและความสามารถตามปรารถนา avatar จะมีพัฒนาการตามกาลเวลาและมีชุมชนแวดล้อมของ avatar ตัวอื่นให้ปฏิสัมพันธ์ด้วยอย่างต่อเนื่อง

ตามแนวทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่สำคัญในประสบการณ์ของมนุษย์โดยเฉพาะสำหรับเด็กวัยรุ่น เนื่องจากสามารถเป็นตัวบ่งชี้ถึงขีดขั้นความสำเร็จทางพัฒนาการได้เด็กในรุ่นอินเทอร์เน็ต (Net-generation) แห่งปัจจุบันมีการแสวงหาตัวตนและพัฒนาอัตลักษณ์

ผ่านกิจกรรมและสถานที่ต่างๆ ในไซเบอร์สเปซ ซึ่งเสมือนจะถูกสร้างมาให้รองรับการค้นพบตัวตนและการก่อรูปของอัตลักษณ์วัยรุ่นด้วยพื้นที่ของการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนและความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ และการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเพื่อเรียนรู้กันและกัน นอกจากบล็อก (blog) เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายทางสังคม (social networking) และการสร้างโฮมเพจส่วนตัวแล้ว เกมหรือการเล่นที่สวมบทบาทเป็นตัวตนอื่นตามจินตนาการนับว่าเป็นโอกาสที่หาไม่ได้ในโลกแห่งความเป็นจริงที่เด็กจะได้ทดลองเล่น (play) กับอัตลักษณ์หรือตัวตนในแบบต่างๆ เกมจึงเป็นบริบทพิเศษที่เด็กสามารถจะค้นพบว่าเขาอยากหรือไม่อยากเป็นอะไร นักจิตวิทยาชาวอเมริกันคือ Turkle (1995) กล่าวไว้ในหนังสือชื่อ “Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet”⁵ ว่า “เกมสามารถจะเป็นห้องแล็บทางสังคมเพื่อทดลองประกอบสร้างอัตลักษณ์แบบต่างๆ ให้เด็กได้” จินตนาการในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ในโลกเสมือนของเกมแทบจะไม่มีขีดจำกัดและนี่คือสิ่งที่ทำให้เกมน่าดึงดูดใจ (จนถึงขั้นเสพติดได้) ขณะเดียวกัน Turkle ก็เตือนด้วยว่าเด็กบางคนสามารถที่จะติดอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเกมอย่างถอนตัวได้ยาก โดยเฉพาะหากชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงมีอุปสรรคและไม่ราบรื่นมากๆ ก็เป็นเรื่องง่ายที่สุดที่เด็กจะหันไปสูตัวตนเสมือนและใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ที่มีแต่ความสนุกสนานและความภูมิใจเป็นไปตามใจได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยก็ได้ค้นพบจากผลการวิจัยทั้ง 3 วิธีอย่างสอดคล้องกันว่า ความรู้สึกเพลิดเพลินจากความบันเทิง การผ่อนคลายความเครียด และการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริงที่ได้จากเกมออนไลน์ส่งผลต่อภาวะการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่ทำการศึกษา

แม้ความสนุกสนานเพลิดเพลินจะเป็นพื้นฐานของการใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องในลักษณะเดียวกับที่เด็กและเยาวชนใช้เวลากับกิจกรรมนันทนาการอื่นๆ

⁴เกม MMO (Massive Multiplayer Online) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน และเสมือนอยู่ในโลกเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายขนาดใหญ่

⁵Sherry Turkle. (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

ในอดีตซึ่งก็มีที่เกี่ยวกับสื่อ เช่น การฟังเพลง การดูโทรทัศน์ การพูดโทรศัพท์ การเล่นเกมคอนโซล เป็นต้น แต่คงปฏิเสธไม่ได้ว่า โลกเสมือนของอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่มียุติธรรม และเป็นส่วนหนึ่งที่บูรณาการเข้ากับชีวิตของเด็กและเยาวชนในสังคมสารสนเทศอย่างแยกกันไม่ออก ซึ่งต่างจากในสื่อประเภทเดิมๆ ที่พอปิดสวิตช์ทุกอย่างก็จะดับวูบลง ขณะที่ในโลกออนไลน์แม้ตัวเด็กและเยาวชนจะไปทำกิจกรรมอย่างอื่น เช่น เรียนหนังสือ อยู่กับครอบครัว หรือเล่นกีฬา ตัวตนออนไลน์ก็จะยังคงดำเนินต่อไป และจะรอคอยให้ผู้สร้างตัวตนคือเด็กที่เล่นเกมกลับมาออนไลน์และเล่นเกมต่อเพื่อพัฒนาให้ตัวตนเสมือนนั้นเต็มเต็มศักยภาพในด้านต่างๆ ต่อไป

ในหลายๆ กรณีการพัฒนาตัวตนในโลกเสมือนของเด็กที่เล่นเกมหรือที่ติดเกมก็คือ การพยายามเติมเต็มความต้องการพื้นฐานของวัยรุ่นดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น และในบางกรณี ความต้องการเหล่านี้ไม่ได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอในชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง เกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเสมือนพื้นที่เพื่อทดแทนการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น หากผู้ใหญ่ในสังคมต้องการที่จะสร้างภูมิคุ้มกันหรือแก้ไขปัญหาคิดเกม ก็คงจะต้องทำความเข้าใจก่อนว่าความต้องการทางจิตวิทยาในเชิงพัฒนาการของวัยรุ่นเป็นเรื่องธรรมชาติ และการใช้นันทนาการอย่างเกมออนไลน์เพื่อสนองความต้องการนั้นก็เป็นเรื่องธรรมดาขณะที่ปรากฏการณ์การติดหรือเสพติดเกมนั้นเป็นภาวะเสี่ยงที่มาพร้อมกับบริบทการพัฒนาของสังคมสารสนเทศที่แวดล้อมและเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของเด็กและเยาวชนในยุคนี้ เพราะฉะนั้นเราคงไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ด้วยโมเดลของผลกระทบของสื่อ (media effects) อย่างตรงไปตรงมา (linear) ว่าตัวแปรเชิงพฤติกรรมอย่าง เวลาที่ใช้ และความถี่ของการเล่นเกมทำให้เกิดผลกระทบในลักษณะต่างๆ หากต้องพิจารณาว่าเด็กและเยาวชนมีการประกอบสร้างประสบการณ์ การสร้างความหมาย และคุณค่าผ่านการเล่นเกมออนไลน์อย่างไร สำหรับเด็กและวัยรุ่นบางคน การเล่นเกมออนไลน์อาจมีความหมายเพียงความสนุกเพลิดเพลินเท่านั้น

ขณะที่สำหรับบางคน อาจหมายถึงการสร้างและดำรงไว้ซึ่งเครือข่ายทางสังคมและอัตลักษณ์ที่เลือกออกแบบเองได้

เกมออนไลน์กับความเสี่ยงต่อการพัฒนาทางสมองของเด็ก

หนึ่งในความเสี่ยงสำคัญจากเกมออนไลน์ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ก็คือ ความเสี่ยงต่อการพัฒนาทางสมองของวัยรุ่น แม้งานวิจัยนี้จะไม่มีการวิจัยในลักษณะของการทดลองในเชิงวิทยาศาสตร์หรือการสแกนสมองของเด็กที่ติดเกมเพื่อดูผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องยาวนาน แต่จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่ใกล้ชิดเด็กที่มีการเสพติดเกมซึ่งได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ของกระทรวงสาธารณสุขโดยตรง ก็พบว่า เด็กหลายคนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรงและมักจะควบคุมตัวเองไม่ได้ แม้ในเวลาที่ไม่ได้เล่นเกม ในส่วนนี้สามารถอธิบายได้โดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการทางสมองของวัยรุ่นของ Jay N. Giedd (2008) ที่ว่า ความสมบูรณ์ของมนุษย์จะเกิดเมื่อหลังอายุ 20 ปี สมองของวัยรุ่นยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยการเชื่อมต่อและขยายเครือข่ายเส้นประสาทสมอง โดยเฉพาะในส่วนของกลีบสมองด้านหน้าที่เกี่ยวกับการตัดสินใจ การใช้หลักเหตุผลในการเข้าใจสิ่งต่างๆ ในช่วงของการเป็นวัยรุ่น สมองที่เป็นส่วนของอารมณ์จะมีพัฒนาการมากกว่า กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นจึงเป็นไปในลักษณะของการเลียนแบบ และการป้อนข้อมูลผ่านประสบการณ์ที่ได้พบเห็นหรือการสื่อสารกับผู้อื่น โดยมีเซลล์ประสาทกระจกเงา (mirror neuron) ในสมองเป็นตัวจำลองภาพของการกระทำนั้น และสร้างการรับรู้ทางสังคม อารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งสภาพการพัฒนาสมองที่ยังไม่สมบูรณ์ของวัยรุ่นนี้ สามารถอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมบางอย่างของวัยรุ่นได้ทั้ง การขาดความสามารถในการตัดสินใจ ความใจร้อนไม่ไตร่ตรอง การไม่รู้จักระงับอารมณ์ เป็นต้น

ในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งบางเกมอาจมีเนื้อหารุนแรงหรือไม่เหมาะสม เด็กบางคนก็อาจจะเลียนแบบพฤติกรรมในส่วนนี้ผ่านระบบการทำงานของสมองที่ส่วนของการรับรู้

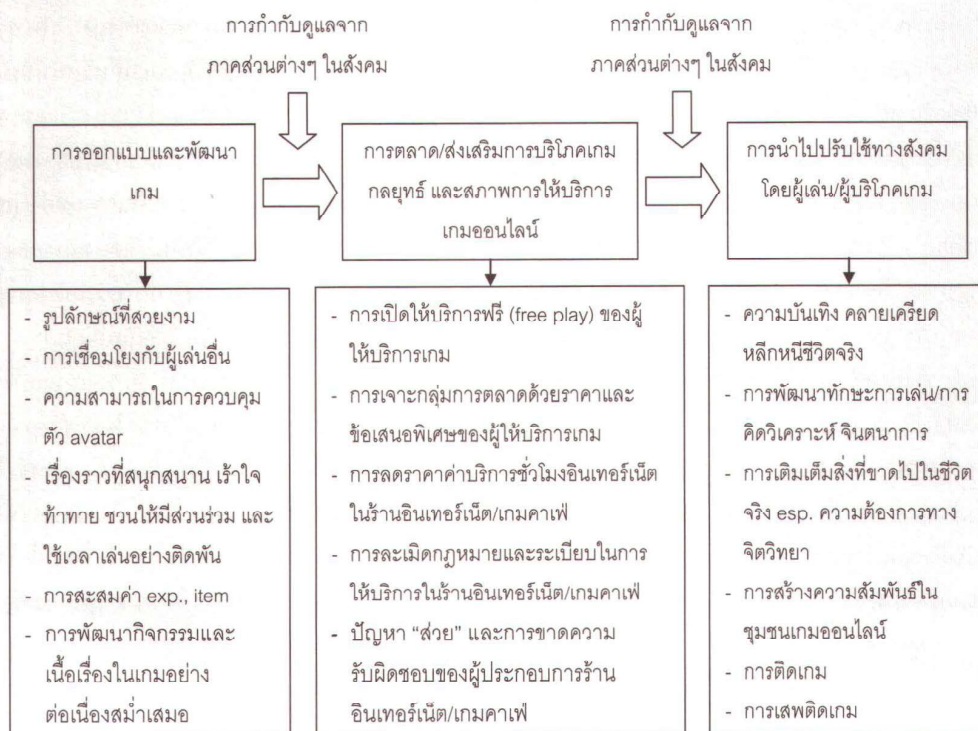
ทางอารมณ์ ความรู้สึก ก้าวหน้ามากกว่าส่วนของเหตุผล ทำให้ไม่สามารถตัดสินใจได้ การซึมซับความก้าวร้าว ก็จะเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา ทำให้เกิดความเสี่ยงของการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงตามมาได้ ในขณะเดียวกัน หากเด็กเล่นเกมที่เน้นเรื่องของการใช้เหตุผลผลึกตา และความคิดเชิงไตร่ตรองก็สามารถจะลดความเสี่ยงตรงนี้ ลงไปได้ เพราะเท่ากับไปเสริมการพัฒนาสมองในส่วนของ การใช้เหตุผล การจัดการ การวางแผน เพราะฉะนั้นผู้ใหญ่ จึงควรมีส่วนร่วมในการเลือกประเภท และเนื้อหาของเกมที่เล่นเพื่อลดความเสี่ยงในเรื่องนี้

กระบวนการหล่อหลอมให้เด็กคิดและเสพติดเกมออนไลน์

แม้ข้อมูลจากการวิจัยจะชี้ให้เห็นว่าจำนวนเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมจะมีน้อยกว่าเด็กและเยาวชนที่ติดเกม และสภาวะการณ์ของการบริโภคเกมออนไลน์อาจ ไม่ได้ร้ายแรงเท่าที่ความวิตกกังวลของสังคมสะท้อน

ภาพผ่านสื่อมวลชน หรือปฏิกิริยาของภาครัฐ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ไม่มีผลกระทบจากการติดเกม ข้อมูลจากการวิจัยแสดงให้เห็นถึงผลกระทบในด้านต่างๆ ทั้งต่อ ตัวเองและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ดังนั้น การติดเกม ก็ยังคงเป็นปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนไทย ผู้วิจัยเห็นว่าการแสวงหาทางออกเพื่อแก้ไขปัญหา นั้น นอกจากจะต้องเข้าใจที่มาโดยภาพรวมของปัญหาเป็นปฐมบท แล้ว ยังจำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการที่หล่อหลอมให้เกิดภาวะแห่งปัญหาดังนี้ ซึ่งในกรณีของปัญหาการติดและเสพติดเกมออนไลน์นั้น สามารถวิเคราะห์และนำเสนอ ข้อมูลจากการวิจัยได้ด้วยแนวคิดสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยี (social shaping of technology) ซึ่งมีการต่อยอด และขยายกรอบด้วยแนวคิดจากสื่อและวัฒนธรรมศึกษา (media and cultural studies) ดังสามารถสรุปให้เห็นเป็นแผนภาพแห่งวงจรชีวิตของเทคโนโลยี ซึ่งในที่นี้คือเกมออนไลน์ ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1 วงจรชีวิตของเกมออนไลน์ในสังคมไทยตามแนวคิดสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยี



ในปริภูมิ (sphere) แรกของวงจรชีวิตเกมออนไลน์ ในสังคมไทยจะพบปัจจัยซึ่งเกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาตัวเกมเป็นสำคัญ ซึ่งถึงแม้เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ แต่ลักษณะการออกแบบและพัฒนาเนื้อหาและระบบการเล่นของเกมก็มีความเป็นสากลที่มุ่งจะดึงดูดให้ผู้เล่นไม่ว่าในสังคมหรือประเทศใดใช้เวลาไปกับตัวเกมที่ให้มากที่สุดหรือรู้สึกติดพันกับเกมอย่างสูง เราจึงพบเห็นการออกแบบที่มีรูปลักษณะสวยงาม การเชื่อมโยงกับผู้เล่นอื่นๆ การควบคุมตัวละคร (avatar) ในเกมได้เสมือนจริง ตลอดจนเรื่องราวที่สนุกสนาน เร้าใจ ทำทายชวนให้มีส่วนร่วม และใช้เวลาอย่างไม่รู้เบื่อ เช่น การแข่งขัน ฝ่าด่าน การเพิ่มความสามารถของผู้เล่นให้สูงขึ้นเรื่อยๆ ด้วยการสะสมค่าประสบการณ์ และของสะสม (item) ต่างๆ นอกจากนี้ ผู้พัฒนาเกมยังมีการปรับวิธีการเล่น กิจกรรม และเนื้อเรื่องในเกมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกมมีความสดใหม่และไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ อย่างเกมเร็นคินาร็อคออนไลน์ที่เคยเป็นข่าวโด่งดังเมื่อหลายปีก่อนก็ได้มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาในปัจจุบัน แม้ว่าจะมีอายุถึง 12 ปีแล้วก็ยังมีความทันสมัยเล่นอยู่เพราะเป็นเกมที่มีพลวัตและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยภารกิจใหม่ๆ และการเพิ่ม map ใหม่ ๆ ที่ทำท่ายข้อมูลจากการสนทนากลุ่มด็อกย่อยในจุดนี้ของการพัฒนาเกมที่เด็กและเยาวชนผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มมองว่าเป็นเสน่ห์จากการที่เกมไม่มีจุดจบ

สำหรับในปริภูมิที่ 2 ของวงจรชีวิตเกมออนไลน์ ผู้ให้บริการซึ่งอยู่ในฝ่ายอุปทาน (supply) ของตลาดเกมออนไลน์เป็นกลไกสำคัญที่สร้างอุปสงค์ (demand) หรือความต้องการที่จะเล่นเกมให้เกิดขึ้นในหมู่ผู้บริโภคเกม และที่สำคัญคือการสร้างความต้องการที่จะบริโภคเกมอย่างต่อเนื่องและกลับมาบริโภคเกมอีกเมื่อมีโอกาส ในส่วนนี้เราจึงพบเห็นกลยุทธ์ทางการตลาดต่างๆ ของผู้ให้บริการ ไม่ว่าจะเป็นการเปิดให้เล่นฟรีในช่วงแรก การแจกกลุ่มตลาดด้วยแพคเกจพิเศษต่างๆ การให้ผู้เล่นเล่นเกมโดยไม่ต้องเสียค่าชั่วโมง แต่จ่ายในรูปแบบอื่นแทน เช่น การซื้อไอเท็ม (item) ซึ่งกลยุทธ์เหล่านี้นอกจากจะทำให้เด็กหลายคนรู้สึก (ไปเอง) ว่าเล่นเกมฟรีแล้ว

ยังสร้างความรู้สึกริดรอนด้วย การสะสมไอเท็มต่างๆ ที่กว่าจะได้มาต้องใช้เวลาปฏิบัติภารกิจในตัวเกมอย่างต่อเนื่อง หรือบางคนก็ใช้การซื้อไอเท็มด้วยเงินจริงเป็นทางลัด แต่เพราะไอเท็มหลายอย่างมีอายุจำกัด จึงทำให้ผู้เล่นต้องใช้เงินหรือเวลาแสวงหาเพื่อการสะสมอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

นอกจากผู้ให้บริการ server เกมออนไลน์แล้ว สถานบริการอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่/เกมคาเฟ่ ก็เป็นอีกกลไกสำคัญในด้านอุปทานของตลาดเกมออนไลน์ที่เปิดให้เด็กจำนวนมากที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน (หรือมีแต่ใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมไม่ได้สะดวกนัก) สามารถเข้าถึงเกมและใช้เวลาเล่นเกมได้อย่างต่อเนื่องยาวนานในราคาที่รับได้และในบรรยากาศที่สะดวกสบาย โดยทั่วไปร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ในปัจจุบัน ให้บริการในห้องปรับอากาศและมีเก้าอี้นวมที่นั่งสบาย ราคาค่าบริการโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 15-30 บาทต่อชั่วโมง ซึ่งอาจแตกต่างกันไปตามทำเลที่ตั้งของร้าน และในบางช่วงอาจมีการลดราคาเป็นพิเศษ เช่น ช่วงปิดเทอม ช่วงวันหยุด นักชดถุกเป็นต้น ซึ่งเป็นความบันเทิงในราคาที่ค่อนข้างถูก หากเทียบกับเกมตู้หรือเกมอาเขตที่หยอดเหรียญครั้งละ 10 บาท แต่เล่นได้เพียงไม่กี่นาที หรือนันทนาการประเภทอื่นๆ อย่างกีฬาที่อาจต้องอาศัยสถานที่เล่นเฉพาะที่เข้าถึงได้ยากกว่าและในราคาที่แพงกว่า อย่างฟุตบอลซึ่งแม้จะเป็นกีฬาอดนิยมนในสังคมไทยแต่ก็ต้องมีสนามเล่นและต้องเล่นกันเป็นทีม ส่วนใหญ่ก็ต้องเล่นเวลากลางวัน หากเล่นกลางคืนก็ต้องใช้สนามที่มีสปอตไลท์ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูงสำหรับผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน เหล่านี้ยังไม่รวมประเด็นเรื่องของทักษะเฉพาะในการเล่นกีฬาซึ่งเกี่ยวข้องอย่างมากกับลักษณะร่างกายและพรสวรรค์ของแต่ละบุคคล ซึ่งประเด็นดังกล่าวจะไม่ใช่ว่าปัจจัยที่สำคัญนักสำหรับเกมออนไลน์ที่อาศัยการพัฒนาจากการฝึกฝนเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมากกว่า ซึ่งข้อมูลจากการวิจัยโดยเฉพาะจากการสนทนากลุ่มที่สะท้อนให้เห็นถึงความจริงนี้อย่างชัดเจน

ในส่วนของร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ ยังมีอีกปัจจัยหนึ่งซึ่งคงปฏิเสธไม่ได้ว่าส่งผลต่อการใช้เวลาเล่น

เกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนก็คือ การแข่งขันที่สูง ซึ่งนำไปสู่การตัดราคากันระหว่างผู้ประกอบการ และเวลาเล่นเกมที่ยาวนานขึ้นในราคาที่ถูกลงของเด็กและเยาวชน ขณะเดียวกันการประกอบการอันเป็นปัญหาจากความไม่รับผิดชอบของผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตก็มีส่วนทำให้การบริโภคเกมอย่างไร้ขีดจำกัดและวินัยที่ดีของเด็กและเยาวชนขยายวงกว้างขึ้น ในปัจจุบันมีร้านอินเทอร์เน็ตและร้านเกมคาเฟ่จดทะเบียนให้บริการอยู่ทั่วประเทศประมาณกว่า 30,000 ร้าน และมีความหนาแน่นของการให้บริการสูงในเขตเมืองหรือศูนย์กลางชุมชนต่างๆ การแข่งขันอย่างสูงและการขาดความรับผิดชอบต่อทำให้ผู้ประกอบการบางรายการละเมิดกฎหมายหรือระเบียบในการให้บริการของสถานบริการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่ห้ามไม่ให้รับเด็กในเครื่องแบบเข้าร้านก่อน 14.00 น. และห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการหลัง 22.00 น. เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาอย่างผิดที่ผิดทางอย่างแท้จริง ยิ่งไปกว่านั้นจากการวิจัยยังพบว่าสถานการณ์ของร้านอินเทอร์เน็ต/เกมคาเฟ่จำนวนมากยังอยู่ภายใต้การครอบงำของปัญหา “ส่วย” ซึ่งมีอยู่ 3 แบบด้วยกัน คือ ส่วยลิขสิทธิ์ (ไม่ได้ใช้ซอฟต์แวร์ถูกต้องกฎหมาย) ส่วยรับเด็กเข้ามาใช้บริการก่อนเวลา (14.00 น.) และส่วยเวลาเปิดปิดสถานประกอบการ ทำให้สถานประกอบการเหล่านี้จำนวนไม่น้อยต้องมีต้นทุนในการประกอบการเพิ่มขึ้น และต้องหาทางหารายได้เพิ่มด้วยการละเมิดระเบียบ เช่น การปล่อยให้เด็กใช้บริการในเวลาที่ห้าม ซึ่งสามารถไปต่อยอดปัญหาเด็กติดเกมและเสพติดเกมให้หนักหน่วงกว่าเก่า

ในปริบทสุดท้ายของวงจรชีวิตของเกมออนไลน์ในสังคมไทย คือ การปรับใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมโดยผู้ใช้นั้น จากการวิจัยพบว่า ความสนุกหรือความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกมคือพื้นฐานที่ทำให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง แต่เด็กและเยาวชนแต่ละคนก็จะมีการปรับใช้หรือให้ความหมายกับเกมอย่างแตกต่างกัน ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มแสดงให้เห็นว่าสังคมหรือชุมชนในเกมออนไลน์คือสิ่งที่ดึงดูดให้พวกเขาใช้เวลาเล่นเกม

อย่างต่อเนื่องมากที่สุด ซึ่งจะประกอบกันกับภารกิจต่างๆ ในตัวเกมที่สมาชิกของแต่ละชุมชนย่อยในเกมต้องร่วมกันทำเพื่อเพิ่มพลังให้กับกลุ่มหรือชุมชน ส่งผลให้ความสัมพันธ์ภายในเกมเหนียวแน่นยิ่งขึ้น และผู้เล่นก็มองตัวเองว่ามีความรับผิดชอบต่อฐานะพลเมืองของชุมชนในเกม ในหลายๆ กรณี การประสบความสำเร็จในการเล่น (เช่น มีค่า exp สูง สะสมไอเทม (item) ในระดับสูง หรือเป็นหัวหน้ากลุ่มในการโจมตี) มีความหมายต่อผู้เล่นเกมในลักษณะการได้รับการยอมรับและการเติมเต็มในความรู้สึกที่ขาดไปในชีวิตจริง ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการในขั้นสูงทางจิตวิทยา นอกจากนี้ เป็นสิ่งที่น่าสังเกตว่าสำหรับผู้เล่นเกมที่เป็นเยาวชนที่มีวิสัยทัศน์สูงกว่านั้นจะมีการเลือกปรับใช้ข้อดีของเกม เช่น ทักษะในการคิดวิเคราะห์ หรือการรักษาเครือข่ายของเพื่อนผ่านกิจกรรมที่ทำร่วมกันในเกมออนไลน์ เป็นต้น และยังรู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้ดีกว่าเด็กที่มีวิสัยทัศน์น้อยกว่า

อย่างไรก็ดี แม้ตามมุมมองแบบสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยีจะพิจารณาถึงการปรับใช้หรือให้ความหมายกับเกมออนไลน์ในเชิงคุณภาพ (qualitative) ตามรายละเอียดที่กล่าวไปแล้ว แต่หากพิจารณาในเชิงปริมาณด้วยแนวคิดการเสพติดเกม เกมเมอร์หรือผู้เล่นเกมที่ได้ทำการศึกษาเหล่านี้ก็คือผู้เสพติดเกมหรือผู้ติดเกม (ตามความหมายที่กล่าวไปข้างต้น) อยู่ดี ซึ่งถ้าพิจารณาตามกรอบแห่งการติดเกมผสมกับกรอบแห่งวงจรชีวิตเทคโนโลยีข้างบนรวมกัน เราสามารถที่จะเพิ่มเติมการกำกับดูแลจากภาคส่วนต่างๆ ในสังคมเข้าไปในช่วงข้อต่อระหว่างแต่ละปริมณฑลของวงจรชีวิตเกมออนไลน์ได้ เช่น การออกแบบระบบให้มีการป้องกันการติดเกม การใช้กฎหมาย ระบบเรตติ้งเนื้อหา ระเบียบข้อบังคับการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ต/เกมคาเฟ่ การกลั่นกรองเนื้อหาในระดับผู้ใช้ การสอดส่องดูแลจากผู้ปกครอง และการรู้เท่าทันสื่อ เป็นต้น ซึ่งทั้งหลายเหล่านี้สามารถส่งผลในลักษณะที่แตกต่างทว่าเสริมแรงซึ่งกันและกันในการสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์นี้ได้ดังกล่าวไปแล้วในส่วนของการสรุปผลการวิจัย

แนวทางของนโยบายอินเทอร์เน็ตแบบบูรณาการและความรับผิดชอบร่วมกันในการกำกับดูแล

เกมออนไลน์คือรูปแบบหนึ่งของการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายพื้นฐานที่ใหญ่ที่สุดของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในอดีตที่ผ่านมา สังคมไทยได้มีการวางแผนหรือนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติที่ใช้ชื่อว่า IT 2000 IT 2010 และ IT 2020 (ตามปีในอนาคตซึ่งต้องการให้การบังคับใช้นโยบายครอบคลุมไปถึง) โดยนโยบาย 2 ฉบับแรกนั้นจะเน้นในเรื่องการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ อันได้แก่ เครือข่ายบริการการสื่อสารและโทรคมนาคมต่างๆ การส่งเสริมการแพร่กระจายของเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคอุตสาหกรรม ภาคการศึกษา และภาคสังคม เพื่อยกระดับและปรับปรุงศักยภาพของทุกภาคส่วนให้มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด ซึ่งสะท้อนแนวคิดแบบเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (technological determinism) ที่เป็นฐานคิดของแนวคิดสังคมนวัตกรรมแบบกระแสหลักอย่างชัดเจนด้วยมุมมองที่วางเทคโนโลยีให้เป็นตัวขับเคลื่อนเปลี่ยนแปลงสังคม และเป็นที่น่าสนใจว่าไม่มีในส่วนตัวเลขในนโยบายทั้ง 3 ฉบับดังกล่าวที่จะคาดการณ์ถึงผลกระทบอันไม่พึงประสงค์ของเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นตั้งใจหรือไม่ก็ตาม จึงไม่น่าแปลกใจถึงท่าทีของสังคมไทยโดยเฉพาะ “ผู้ใหญ่” ในระดับนโยบายที่แสดงถึงความหวงหวัดต่อผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เคยถูกวาดภาพว่าจะนำมาแต่สิ่งดีๆ นอกจากปัญหา “เด็กติดเกม” และ “พฤติกรรมอันตรายเลียนแบบเกม” ที่กำลังเป็นประเด็นร้อนแล้ว ปัญหาทางสังคมอื่นๆ บนอินเทอร์เน็ตยังทยอยนำเสนอผ่านสื่อสารมวลชนได้ไม่รู้จักจบ ไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่ภาพโป๊เปลือยออนไลน์ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหมิ่นประมาท หรือตั้งใจทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียชื่อเสียง คลิปหลุดของคนที่เป็นที่รู้จักในสังคม การเผยแพร่ข่าวลวง และอื่นๆ อีกมากมาย

ต่อปัญหาเหล่านี้ เราได้เห็นบทบาทของภาครัฐผ่านกระทรวงต่างๆ ในลักษณะเฉพาะกิจ เฉพาะคราว และอย่างไม่มีมีการเตรียมการล่วงหน้าเป็นส่วนใหญ่ นับแต่เหตุการณ์การเบลอเกมการขายไอเท็มของเกมเร่กันรื้อ

ออนไลน์ตั้งแต่ปีพ.ศ.2546 ที่เริ่มมีการออกมาตรการต่างๆ เพื่อจัดระเบียบเกมออนไลน์ ทว่าเมื่อเวลาผ่านไปและไม่มี “ข่าวร้าย” ใหม่ๆ เกี่ยวกับเกมและอินเทอร์เน็ตมากระตุ้นเตือน มาตรการเฉพาะกิจเหล่านั้นก็หย่อนยานลงและหลายๆ มาตรการก็ค่อยๆ เลือนหายไปทางปฏิบัติ จนกระทั่งสื่อประจักษ์ข่าวเกี่ยวกับเกม 3feel และเกิดเหตุการณ์เด็กแทงแท็กซีโดยอ้างว่าเลียนแบบเกม GTA ในปีที่ผ่านมาความตื่นตัวของภาครัฐก็ถูกปลุกเร้าอีกครั้ง

อย่างไรก็ดี จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ และจากการให้สัมภาษณ์ของตัวแทนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ แม้มาตรการของภาครัฐในการจัดระเบียบเกมออนไลน์จะไม่ได้มีการบังคับใช้อย่างจริงจัง และต่อเนื่อง แต่ผลกระทบของมันกลับดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องในรูปแบบของความไม่มั่นใจของผู้ประกอบการและผู้ลงทุนในอุตสาหกรรมเกมและสื่อดิจิทัลอื่นๆ และในรูปของภาพลักษณ์ติดลบของเกมต่อสาธารณะ ซึ่งเป็นทิศทางที่ขัดแย้งกับอีกนโยบายสำคัญของรัฐบาลไทย คือ การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) บนฐานอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry) ในรูปแบบเดียวกับประเทศสาธารณรัฐเกาหลีซึ่งประสบความสำเร็จอย่างสูงจากนโยบายที่เปิดกว้าง (open policy) ในแง่เสรีภาพในการแสดงออกของภาคอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพยนตร์ เพลง และเกม เป็นต้น

นอกจากนโยบายเกี่ยวกับเกมออนไลน์จะเป็นไปในลักษณะเชิงรับ เฉพาะกิจ และไม่สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาในด้านอื่นๆ ของประเทศดังกล่าวไปแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงการขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของโครงสร้างระบบในการกำกับดูแลใช้อินเทอร์เน็ตและความแตกเป็นเสี่ยงๆ (fragmentation) ของการดำเนินนโยบายและหน้าที่ในการกำกับดูแล เช่น คณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติทำหน้าที่กำกับดูแลผู้ให้บริการโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างๆ เฉพาะในส่วนของการให้บริการเครือข่ายกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรับผิดชอบการกำกับดูแลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตด้วยการปิดกั้นและสอดส่องเฟิร์มแวร์ กระทรวงวัฒนธรรมก็ทำหน้าที่เฟิร์มแวร์เช่นกัน

แต่ในเชิงวัฒนธรรม และยังเป็นนายทะเบียนสำหรับออกใบอนุญาตให้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และเกมคาเฟ่ในพื้นที่ต่างๆ ร่วมกับกระทรวงมหาดไทย ขณะเดียวกันสำนักงานตำรวจแห่งชาติก็มีศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศที่ดูแลเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ ยังมีคณะกรรมการตรวจพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ตามมาตรา 7 ของ พ.ร.บ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551) ซึ่งประกอบด้วยเจ้าหน้าที่ภาครัฐที่ทำหน้าที่พิจารณาเนื้อหาเกมก่อนให้บริการต่อสาธารณะ ขณะที่สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA ก็มีหน้าที่ส่งเสริมและปรับปรุงมาตรฐานของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ซึ่งรวมถึงเกมออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ NECTEC ก็เป็นผู้ทำวิจัยสร้างองค์ความรู้และเป็นหน่วยงานในการวางแผนนโยบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (เจ้าหน้าที่ NECTEC เป็นผู้เขียนทั้ง IT 2000 IT 2010 และ IT 2020)

หน่วยงานภาครัฐทั้งหมดที่กล่าวไปนี้ปฏิบัติการกิจอันเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์อย่างแยกจากกัน ในลักษณะ “ต่างคนต่างทำ” เมื่อประเด็นร้อนทางสังคมอุบัติขึ้นอันเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์ สาธารณชนจึงจะพบเห็นการปรากฏตัวพร้อมกันของหน่วยงานต่างๆ ดังกล่าวตามเวทีสาธารณะ หรืออาจจะได้เห็นความพยายามแก้ไขสิ่งที่หน่วยงานเหล่านี้เล็งเห็นว่าเป็นปัญหาร่วมกันอย่างเป็นมือเป็นคราว แต่มันก็เหมือนจากนั้นเราไม่เคยได้พบการบูรณาการความร่วมมือกันอย่างถาวรหรือมีความต่อเนื่องเลย

ในทางตรงกันข้าม ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีมีความมุ่งมั่นในการสร้างสังคมสารสนเทศและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดในประเทศด้วยการแพร่กระจายการเข้าถึง และการใช้ประโยชน์จาก ICT อย่างกว้างขวางตามนโยบาย U-Korea หรือ Ubiquitous-Korea อันหมายถึงการเข้าถึง ICT ในทุกที่ทุกหนแห่งในเกาหลี จะเห็นได้ว่าสาธารณรัฐเกาหลีมีนโยบายในการพัฒนาสังคมสารสนเทศและเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างครบวงจรโดยมีการประเมิน

และเตรียมพร้อมที่จะรับมือทั้งข้อดีและข้อเสียอันเป็นผลจากการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วและกว้างขวางของ ICT ขณะเดียวกันก็มีนโยบายที่เสรีนิยมอย่างมากในด้านการผลิตเนื้อหา โดยเกาหลีได้ยกเลิกระบบเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ไปเมื่อเร็วๆ นี้ เพื่อให้ผู้ผลิตมีเสรีภาพในการแสดงออกไม่จำกัด

ในส่วนของเกมออนไลน์ซึ่งเป็นสินค้าสร้างสรรค์ที่นำรายได้เข้าประเทศอย่างมหาศาล รัฐบาลเกาหลีไม่ได้พิจารณาเกมออนไลน์อย่างแยกส่วนจาก ICT หรือเทคโนโลยีดิจิทัลประเภทอื่น แต่มองอย่างบูรณาการเป็นเนื้อเดียวกัน และมองเห็นทั้งโอกาสและความเสี่ยงอันพึงเกิดจากตัวเทคโนโลยี วิสัยทัศน์ทางนโยบายนี้สะท้อนให้เห็นชัดเจนในการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัล หรือ KADO (Korean Agency for Digital Opportunity) ที่มีหน้าที่เฉพาะในการส่งเสริมโอกาสจากเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นในแง่การเข้าถึงเทคโนโลยีการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม การสร้างวัฒนธรรมที่ดีในการเล่นเกมที่ประชาชนการส่งเสริมเกมเป็น e-sports หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์จนถึงการป้องกันการบริโภคเกมมากเกินไป และการบำบัดเยียวยาเด็กเสพติดเกม โดย KADO มีเครื่องมือที่ชัดเจนทั้งในทางกฎหมาย บุคลากร และเงินทุน (ได้จากการสนับสนุนจากงบประมาณภาครัฐและของภาคอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต) นอกจากนี้ยังมีการแบ่งงานกันทำชัดเจนกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อน

ในส่วนของจัดการกับปัญหาการติดอินเทอร์เน็ต KADO เริ่มค้นกระบวนการด้วยการทำกิจกรรมป้องกันการติดอินเทอร์เน็ตต่างๆ ซึ่งครอบคลุมถึงการให้ความรู้แก่สาธารณะเกี่ยวกับการติดอินเทอร์เน็ตผ่านการบรรยายพิเศษซึ่งจัดต่อเนื่องทั้งปีแก่กลุ่มเป้าหมายอย่างเด็กวัยรุ่น พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู ขณะเดียวกันก็มีการใช้เทคโนโลยีแอนิเมชันให้การศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับการติดเกมออนไลน์ มีการณรงค์วันหยุดใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ไปทำกิจกรรมอื่นนอกจากอินเทอร์เน็ต ขณะเดียวกัน KADO ก็มีหน่วยวิจัยภายในทำการศึกษาประเด็นการติดอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาโปรแกรมในการให้คำปรึกษาที่เหมาะสมและเพื่อเพิ่มความเที่ยงตรงของการวัดระดับ

“การเสพติด” อินเทอร์เน็ตจะได้สามารถแยกแยะผู้ที่มีอาการในระดับต่างกัน นำสู่ระบบแก้ไขและเยียวยาที่ตรงกับอาการ ในส่วนของการให้คำปรึกษาและบำบัดรักษา ผู้ที่ถูกคัดกรองแล้วมีการเสพติดจริง KADO จะมีทั้งศูนย์รักษาออนไลน์การให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัวโดยผู้เชี่ยวชาญ และการบำบัดรักษาแบบเป็นกลุ่มในค่ายบำบัดผู้เสพติดเกมที่เน้นผู้ที่เสพติดเกมเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ KADO จะมีการตั้งเป้าหมายที่ต้องการจะบรรลุในแต่ละปี สำหรับดัชนีชี้วัดความสำเร็จของหน่วยงานด้วย

กรณีของ KADO เป็นตัวอย่างที่ดีของการดำเนินการในระดับนโยบายอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ครบวงจร บูรณาการ และเป็นมืออาชีพ ซึ่งภาครัฐของไทยน่าจะจะได้เรียนรู้และนำไปปรับใช้ อย่างน้อยที่สุดก็ในการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องที่ว่าเทคโนโลยีย่อมนำมาซึ่งทั้งโอกาสและความเสี่ยง ถึงแม้ KADO จะมีชื่อในทางบวก (สำนักงานส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัล) แต่พันธกิจของ KADO กลับพิจารณาทั้งด้านบวกและลบของ ICT อย่างอยู่กับความจริง แม้ KADO จะเป็นรูปแบบที่น่าประทับใจ แต่ผู้วิจัยในโครงการนี้ก็ยังรู้สึกว่า KADO เป็นองค์กรที่มีศูนย์กลางจากภาครัฐ (state-centric) มากเกินไปสักนิด ในเมื่ออินเทอร์เน็ตได้แพร่กระจายไปสู่สังคมในวงกว้างและภาคส่วนต่างๆ ในสังคมไทยก็ได้แสดงเจตนารมณ์และความพยายามในการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตในลักษณะต่างๆ อย่างชัดเจน จึงน่าที่จะมีการการขยายผลของวัฒนธรรมในการกำกับดูแลร่วมกันนี้ให้อยู่ในรูปแบบที่มั่นคงและมีผลต่อเนื่องมากขึ้น นอกจากโครงการดีๆ ที่ริเริ่มขึ้นมาแล้วอย่าง “โครงการพัฒนาร้านเกมคาเฟ่และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ปลอดภัย และสร้างสรรค์” และ เว็บไซต์ OK Game ควรจะได้มีการสานต่อและเผยแพร่ให้มีการเข้าร่วมและเปิดรับในขอบเขตที่กว้างขวางมากขึ้นแล้ว อีกแนวทางหนึ่งที่ภาคส่วนต่างๆ อาจจะสามารถร่วมกันทำได้คือการสร้างคณะกรรมการ Cyber-Thailand เพื่อวางนโยบายและกำกับดูแลให้การใช้ชีวิตออนไลน์ของคนไทยเป็นไปในลักษณะที่สร้างสรรค์ โดยผู้ที่จะเป็นสมาชิกในคณะกรรมการ Cyber-Thailand ควรจะมาจากทุกภาคส่วน แต่ต้องมีคุณสมบัติพื้นฐานที่ตรงกันคือ มีชั่วโมงใช้

อินเทอร์เน็ตไม่ต่ำกว่า 10,000 ชั่วโมง และเป็นผู้ที่มีความสนใจและเป็นห่วง (care) กับการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย คณะกรรมการ Cyber-Thailand ควรจะมีตัวแทนจากทุกภาคส่วนในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน (ไม่ควรมีภาคใดมีอิทธิพลมากกว่า) และควรมีพันธกิจพื้นฐานในเรื่องต่อไปนี้

- 1) การสร้างและส่งเสริมให้ไซเบอร์สเปซให้เป็นพื้นที่ปลอดภัย
- 2) การสร้างและส่งเสริมให้ไซเบอร์สเปซให้เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์
- 3) การสร้างและส่งเสริมให้ไซเบอร์สเปซให้เป็นพื้นที่ในการแสดงออกที่เสรีและสร้างสรรค์
- 4) การสร้างการมีส่วนร่วมของประชาคมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (Netizens) ในการออกกฎหมาย และจัดระเบียบเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ทั้งนี้ คณะกรรมการ Cyber-Thailand สามารถที่จะผลักดันในเชิงนโยบายในประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตซึ่งรวมถึงประเด็นเด็กติดเกมออนไลน์ด้วย โดยนำเสนอกลไกในการกำกับดูแลที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็น การใช้ระบบทางเทคโนโลยีป้องกันการติดเกม กฎหมาย สายด่วน การกลั่นกรองเนื้อหา หรือ การสร้างความรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนี้ การมีคณะกรรมการ Cyber-Thailand ที่สามารถจะเป็นที่ปรึกษาแก่รัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นทางสังคมของอินเทอร์เน็ตน่าจะเป็นหนทางหนึ่งในการช่วยแยกแยะผู้เสพติด (addict) อินเทอร์เน็ตออกจากผู้ติดอินเทอร์เน็ตแบบทำเป็นกิจวัตร (habit) เพื่อที่การระดมสรรพกำลังและทรัพยากรในด้านต่างๆ เพื่อบำบัดและเยียวยาผู้เสพติดจริงๆ จะได้เป็นไปอย่างตรงจุดและไม่สิ้นเปลืองเงินความจำเป็น

นอกจากนี้ ในภาพรวมที่ใหญ่กว่า คณะกรรมการ Cyber-Thailand ยังสามารถเป็นผู้ขับเคลื่อนให้เกิดวัฒนธรรมในการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตร่วมกันของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในสังคมได้โดยวางกรอบความรับผิดชอบและบทบาทของแต่ละส่วนให้เหมาะสม ซึ่งสามารถจะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่แข็งแกร่งที่สุดให้กับการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย

แนวคิดดังกล่าวเป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม เพราะวิถีชีวิตของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันต้องมีความเกี่ยวข้องกับเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ตลอดเวลา ผู้เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูในโรงเรียนคงไม่อาจที่จะห้ามปรามเด็กอยู่ตลอดเวลาไม่ให้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมส์ได้ หนทางที่ดีที่สุดจึงอยู่ที่การปรับตัวของผู้ปกครองที่จะต้องยอมสละเวลาลงมาเรียนรู้หรือเล่นเกมส์ไปพร้อมกับลูกๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมส์ สามารถพูดคุยภาษาเดียวกันกับลูกได้ ซึ่งจะทำให้ผู้ปกครองสื่อสารกับเด็กได้ ง่ายขึ้น และรู้ว่าเกมส์แต่ละเกมส์ที่บุตรหลานเล่นมีเนื้อหาอย่างไร เหมาะสมหรือไม่ ซึ่งอาจโยงไปถึงการสร้างข้อตกลงร่วมกันในครอบครัวว่าจะดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของบุตรหลานให้อยู่ในปริมาณที่เหมาะสมได้อย่างไร โดยไม่ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองและเด็กอีกด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคต

1) นักจิตวิทยาหรือจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นควรทำการศึกษาผลกระทบต่อการพัฒนาการทางสมองของวัยรุ่นที่มีภาวะเสพติดเกมส์ โดยใช้การวิจัยแบบทดลองหรือกึ่งทดลองที่มีการสแกนสมองเป็นส่วนหนึ่งของการวัดระดับผลกระทบ และถ้าเป็นไปได้ควรทำการศึกษาแบบระยะยาว (time-series design) มากกว่า one-shot study

2) นักสังคมสงเคราะห์ควรจะทำการศึกษาโดยใช้กรอบแนวคิดของ John P. Charlton และ Ian D. W. Danforth เพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการเสพติดเกมส์ (Game addiction) ให้ละเอียดและลึกซึ้งมากขึ้น

3) นักสังคมศาสตร์ควรทำการศึกษาเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์หรือผลสืบเนื่องจากนโยบายหรือมาตรการการกำกับดูแลเกมส์ออนไลน์ของภาคส่วนต่างๆ ในสังคม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- คะวันเศรษฐ์ เชื้อนนท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมส์ออนไลน์ ของกลุ่มผู้เล่นเกมส์ในระดับนักเรียน นักศึกษา. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ เอ็นจะบก และคณะ. (2552). คู่มือการรู้เท่าทันสื่อ. Thailand Media Literacy Center.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. 2(539). “ความรู้เท่าทันสื่อมวลชน การกิจของพลเมืองร่วมสมัย”. *ฐานันดรที่สี่ จากระบบโลกถึงรัฐไทย*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์วิจิตร.
- ประเวศ วะสี. (2538). *ธรรมิกสังคม*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโกมลคีมทอง.
- อดุลย์เพียรรุ่งโรจน์. (2543). การศึกษาแนวคิดเพื่อกำหนดตัวแปรความรู้เท่าทันสื่อสำหรับการวิจัยสื่อสารมวลชน. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, บรรณาธิการ. (2550). *สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม*. พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Alampay, Liane Peña and Emma Concepcion D. Liwag. (2008). *Growing up Digital: Filipino Youth and the Internet*. Powerpoint presentation. Presented in the IDRC Workshop on Internet Addiction June 16 – 17, 2008; Manila.
- Aufderheide, P. (1993). *National Leadership Conference on Media Literacy*. Conference report. Washington, DC: Aspen Institute.

- Baggesman, L. (2001). **Design for Interaction: User-friendly Graphics**. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Bauman, Z. (2001). **Community Seeking in an Insecure World**. Cambridge: Polity Press.
- Cao, F.; Su, L. (2007). 'Internet Addiction among Chinese Adolescents: Prevalence and Psychological Features'. **Childcare, Health and Development**, Volume 33(3): 275-281.
- Chee, F. and Smith, R. 2003. **Is Electronic Community an Addictive Substance?** http://66.102.1.104/scholar?hl=en&lr=&q=cache:QAZx_qRpgW0J:digra.org:8080/Plone/dl/db/05150.58105.pdf+Florence+chee+and+Richard+Smith (accessed March 15, 2007)
- Clark, N. (2006). **Addiction and the Structural Characteristics of Massively Multiplayer Online Games**. Master's thesis. University of Hawaii at Manoa.
- Edge, D. (1998). **The Social Shaping of Technology** from Edinburgh PICT working paper series.
- Giedd, J.N. (2008). 'The Teen Brain: Insights from Neuroimaging'. **Journal of Adolescent Health**, Volume 42(4): 335-343.
- Griffiths, M.D. (1998). 'Internet addiction: does it really exist?' In J. Gackenbach (Ed.). **Psychology and the Internet Intrapersonal, Intrapersonal and Transpersonal Applications**, New York: Academic Press.
- Leo Sang-Min Whang, Sujin Lee and Geunyoung Chang. (2003). 'Internet Over-users' Psychological Profile: a Behavior Sampling Analysis on internet Addiction'. **Cyberpsychology and Behavior**, Vol. 6 (2): 143-150.
- Lievrouw, Leah, A. and Sonia Livingstone. (2002). **Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTS**. New York: Sage Publications.
- Mackay, Hughie. (1995). 'Theorizing the IT/society relationship'. In Nick Heap et al. (ed.) **Information Technology and Society: a Reader**. New York: Sage Publications.
- Potter, W.J. (1998). **Media Literacy**. California: Sage Publications.
- Shapira, P. and S Kuhlman. (2003). 'Emerging Paradigms for Evaluating Research, Innovation, and Technology Policies in the United States and Europe', in P. Shapira and S.Kuhlman (eds.) **Learning from Science and Technology Policy Evaluation**, Northampton, MA: Edward Elgar Publishers.
- Sherry Turkle. (1995). **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster.
- Sieber, U. (2000). 'Legal Regulation, Law Enforcement and Self-Regulation : A New Alliance for Preventing Illegal Content on the Internet'. In Jens Waltermann and Marcel Machill (eds.) **Protecting our Children on the Internet: Towards a New Culture of Responsibility**. Gutersloh: Bertelsman Foundation Publishers.
- Silverblatt, A. 1995. **Media literacy: Keys to interpreting Media Messages**. Westport, CT: Praeger.
- Smelser, Neil J. and Paul B. Baltes, ed. (2001). **International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences**. 26 v. Oxford: Elsevier.
- Warden, N.L., Phillips, J.G., Ogloff, J.R.P. (2004). 'Internet Addiction'. **Psychiatry, Psychology and law**, Volume 11 (2): 280-295.
- Wu et.al. 2007. 'Fostering the Determinants of Knowledge Transfer: a Team-level Analysis'. **Journal of Information Science**, Vol. 33 (3): 326-339.
- Yang, S. C., and Tung, C. (2007). 'Comparison of Internet Addicts and Non-addicts in Taiwanese High Schools'. **Computers in Human Behavior**, Vol, 23: 79-96.
- Young, K.S. (1996). 'Psychology of Computer use: XL. Addictive Use of the Internet: A Case that Breaks the Stereotype'. **Psychological Reports**, Vol. 79 (3): 89 -99.
- Young, K.S. (199). **Caught in the Net: How to Recognize Internet addiction and A Winning Strategy for Recovery**. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.