

รายงานผลการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

ปลูกฝังพฤติกรรมและสร้างความตระหนักให้กับนักเรียนชั้น ป.5 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า
เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่คอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องมือเครื่องใช้อย่างหนึ่งที่ต้องมีกันทุกครัวเรือน วิถีชีวิตของเราจึงต้องมี “เทคโนโลยีจอเหลี่ยม” เข้ามาผูกพันด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้และการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ก็เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่เด็กสมัยนี้นิยมกันมาก วางเมื่อไรเป็นเล่นเกม ไม่มีเรียนก็เข้าร้านเกม หรือถึงแม้จะมีชั่วโมงเรียนก็โดดไปเล่นเกม ยิ่งช่วงปิดเทอมยิ่งเป็นโอกาสสำคัญที่เด็กจะใช้เวลาให้หมดไปกับเกมมากขึ้น แทนที่จะสนใจกิจกรรมอื่น ๆ ที่เสริมสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง สถิติของสำนักงานสถิติแห่งชาติเมื่อปี พ.ศ. 2545 ระบุว่า วัยรุ่นไทยช่วงอายุระหว่าง 11 – 14 ปี ทั่วประเทศประมาณ 3 ล้านคนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม โดยเยาวชนอายุ 6 – 24 ปี ราว 1,400,000 คน เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมยามว่าง และสำรวจความคิดเห็น ของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ในเขตกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2546 พบว่า ร้อยละ 59 ของคนที่ มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เล่นเกมออนไลน์ นอกจากนี้ยังสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ คอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพฯ พบว่า ร้อยละ 69 ของเด็กและวัยรุ่นที่มีอายุน้อยกว่า 20 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นและร้อยละ 21 ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์นอกจากนี้ยังมี ผลการสำรวจของ นภคต กรรมึกา และคณะที่สำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กใน เขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลในปี 2548 โดยพบว่า วัยรุ่นที่มีอายุ 12 ขวบขึ้นไปราว 1,500,000 คนที่ นิยมเล่นเกมออนไลน์ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 7 – 25 ปี จะใช้เวลาเล่นเกม 4.5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งในจำนวน นี้ 32% เล่นมากกว่า 5 ชั่วโมงการเล่นจึงกลายเป็นกิจกรรมทั้งยามว่างและไม่ว่างของเด็กสมัยนี้ ไปแล้ว ความนิยมเป็นอย่างมากนี้เองทำให้เว็บไซต์เกมออนไลน์เปิดตัวขึ้นเป็นจำนวนมากมีตัวเลข ระบุว่าในปี 2547 มีเว็บไซต์เกมออนไลน์ประมาณ 10,000,000 เว็บไซต์ แต่พอปี 2548 ยอดพุ่งสูงขึ้น เป็น 75,500,000 เว็บไซต์ ข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ระบุว่า มีเด็กเข้าไป ลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมออนไลน์นับล้านคน โดยมีตัวเลขกว่า 200,000 คน ที่เล่นเกมติดต่อกันนาน 15 ชั่วโมง และมีระยะเวลาที่เล่นติดต่อกันระหว่าง 15 – 24 ชั่วโมง ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องควักกระเป๋า

จ่ายเป็นค่าระหว่าง 50–300 บาทและยังมีตัวเลขที่น่าตกใจ จากจำนวนผู้ขอคำปรึกษาทางโทรศัพท์กับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ระหว่างเดือน พ.ย. 47 - เดือน มี.ค. 48 ที่พบว่า มีเด็กประถมและมีชมติดเกมมากถึง 52.73% ปัญหาเด็กติดเกมของวัยรุ่นมีผลกระทบในหลายด้านไม่ว่าจะเป็นด้านพฤติกรรม จิตใจและสุขภาพ และไม่เป็นปัญหาเฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่ถือว่าเป็นปัญหาระดับชาติ เพราะหากเขาเติบโตมาอย่างขาดคุณภาพก็จะกลายเป็นบุคลากรที่ไม่มีคุณภาพในอนาคตด้วย (หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ วันศุกร์ที่ 14 เมษายน พ.ศ. 2549) จากปัญหาดังกล่าวและการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ครูสังเกตเห็นว่า เมื่อนักเรียนต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูลในการทำงานแต่ละครั้ง หลายคนจะถือโอกาสเข้าค้นหาเว็บไซต์ที่เปิดบริการเกมออนไลน์ บางคนครูจับได้ว่าแอบเข้าไปเล่นก็มี ครูจึงได้สอบถามเป็นรายบุคคลที่มีพฤติกรรมดังกล่าว พบว่า นักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เกมเพลย์สเตชันและจะเล่นวันละหลาย ๆ ชั่วโมง บางรายแอบผู้ปกครองไปเล่นตามร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเมื่อครูได้ทราบข้อมูลแล้วรู้สึกเป็นห่วง จึงต้องการจะปรับพฤติกรรมของนักเรียนให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม โดยใช้โอกาสจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือสังคมที่กำลังประสบกับปัญหาเด็กติดเกมอยู่ในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างมีความรับผิดชอบ มีขอบเขต และรู้จักควบคุมตนเองให้กับนักเรียน

ขอบเขตในการวิจัย

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่เรียนอยู่โรงเรียนวัดเสาธงกลาง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบสอบถาม
2. ข่าวกิจกรรมตัวอย่าง
3. ใบกิจกรรมกลุ่ม

สถิติที่ใช้

คำร้อยละ

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

สิ่งมีชีวิตยุคใหม่เล็กดิคยา มาบ้ำ “ติดเกม” ในโลกปัจจุบันที่ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเจริญก้าวหน้าไกลแบบไม่หยุดยั้ง รูปแบบของสื่อต่าง ๆ ก็ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยไปด้วย “เกม” ก็มีพัฒนาการเช่นกัน ในอดีตอาจมีแค่เกมกด หรือวิดีโอเกม แต่ปัจจุบันมีเกมให้เด็กเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชัน และเกมออนไลน์ เด็กไทยจำนวนมากจึงใช้เวลาอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์และหน้าทีวี สวมวิญญาณเป็นตัวละครใน เกมนานาชนิดวันละหลายชั่วโมง โดยไม่ยอมทำกิจกรรมอื่น ๆ ทั้งยังมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ที่ฉุนเฉียวง่ายขึ้น หรือการตัดสินใจด้วยคำว่า “แพ้” กับ “ชนะ” เท่านั้น โดยไม่มีการอะลุ่มอล่วยใด ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการเล่นเกมทั้งสิ้น นายวรเชษฐ เขียวจันทร์ หัวหน้าฝ่ายข้อมูล ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ให้ข้อมูลว่า เด็กที่ติดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่พ่อแม่ให้การสนับสนุน กลุ่มนี้จะได้รับเงินมาเล่นเกมจากพ่อแม่ ซึ่งบางรายได้มาจำนวนมากก็จะอยู่เล่นเกมแบบมาราธอนข้ามวันข้ามคืน โดยไม่กลับบ้าน เมื่อเงินหมดจึงจะกลับไปเอาเงินสักครั้งหนึ่ง กลุ่มนี้ยังถือว่ามีความเสี่ยงน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่งเพราะเด็กติดเกมอีกกลุ่มหนึ่ง คือกลุ่มที่ไม่มีเงินมาเล่น ก็จะใช้วิธีการทุกอย่างที่จะหาเงินมาเล่นเกม ไม่ว่าจะลักเล็กขโมยน้อย หรือใช้วิธีการผิดกฎหมายก็ยอม ซึ่งกลุ่มนี้จะง่ายต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ อย่างไรก็ตามทั้ง 2 กลุ่มถือว่าต้องได้รับการแก้ไขและเอาใจใส่จากครอบครัว “ศูนย์ข้อมูลคนหายฯ” ได้รับแจ้งเด็กหายเพราะติดเกม ตั้งแต่เดือน พ.ศ. 2546 จนถึงเดือน ม.ค. 2547 จำนวน 4 ราย ทั้งหมดเป็นเด็กผู้ชายอายุไม่เกิน 13 ปี มี 2 รายที่กลับบ้านแล้วอีก 1 รายมีพฤติกรรมหนีออกจากบ้านเป็นประจำ แต่ทั้ง 4 รายเคยออกจากบ้าน

มาแล้ว 1-2 ครั้ง แต่เป็นระยะเวลาแค่ 1-2 คืนแล้วกลับบ้าน เด็กบางคนได้รับเงินจากพ่อแม่ก็นำไปเล่นเกมจนหมด แล้วก็ไปอยู่บ้านเพื่อนเพราะไม่กล้ากลับบ้าน ซึ่งไม่มีใครยืนยันได้ว่า เด็กเหล่านี้หนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมอีก” รายล่าสุดที่ศูนย์ข้อมูลคนหายฯ ได้รับแจ้งขอความช่วยเหลือและยังไม่สามารถติดตามตัวกลับมา ได้ คือน้องกอล์ฟ หรือ ค.ช.อนันต์ ปริยาวงศ์ อายุ 12 ปี หายตัวไปบริเวณห้างบิ๊กซี สะพานใหม่ จากการสอบถามคุณแม่ถึงพฤติกรรมของน้องกอล์ฟ พบว่า เคยหนีออกจากบ้านมาแล้ว 2 ครั้ง ระหว่าง นั้นก็จะอาศัยนอนตามร้านเกมหรือโต๊ะสนุกแต่ครั้งนี้หายไปนานกว่าทุกครั้ง ทุกครั้งที่น้องกอล์ฟออกจากบ้านไปและกลับมา ก็จะสัญญากับแม่ว่าจะไม่หนีออกจากบ้านอีกแต่ไม่นานพฤติกรรมการณ์ไปอยู่ร้านเกมก็จะกลับมาอีก นอกจากนี้น้องกอล์ฟยังมีนิสัยไม่โง่งม ขี้รำคาญ และชอบพูดโกหก ทุกครั้งที่ไปห้างสรรพสินค้าก็จะหนีไปเล่นเกม และโกหกแม่ว่าไปเข้าห้องน้ำ ซึ่งผ่านมากเกมคอมพิวเตอร์ถือเป็นโปรดปรานของน้องกอล์ฟ แต่ปัจจุบันน้องกอล์ฟชอบเล่นเกมตู้ประเภทหอคอยหรือตามห้างมากที่สุด เป็นตัวอย่างหนึ่งของเด็กที่ติดเกมจนกระทั่งยอมหนีออกจากบ้าน ซึ่งสิ่งที่น่ากลัวว่าจะเกิดกับน้องกอล์ฟคือการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ หรือถูกชักชวนให้เสพสิ่งเสพติด และชักนำให้ทำสิ่งผิดกฎหมายนอกจากนี้ยังพบว่า เจ้าของร้านเกมบางแห่งว่าจ้างให้เด็กเล่นเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่มีการเก็บคะแนน เก็บอาวุธต่าง ๆ เช่น แร็กนาร์็อก เพื่อให้ตัวละครได้ระดับขึ้นไปอยู่ในชั้นสูงและมีอาวุธจำนวนมาก จากนั้นจะนำอาวุธและตัวละครในเกมออกมาซื้อขายด้วยเงินจริง ๆ นายวัลลภ ตั้งคณาธิกุล หรือ ครูหุຍ สว.กทม. กล่าวว่า โรคติดเกม ถือเป็นโรคใหม่ที่มาพร้อมเทคโนโลยี สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมเพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้ 3 เรื่อง คือ

1. ความท้าทายและต้องการเอาชนะ
2. การพนันขั้นต่อ และ
3. สนองความรุนแรงใน

ตัวเด็ก ทำให้เด็กหลายคนลุ่มหลงมัวเมาอยู่กับเกมและเป็นโรคติดเกมในที่สุดอย่างไรก็ตาม หากครอบครัวไม่มีแรงกระทบ เช่น ครอบครัวมีความอบอุ่น พ่อแม่เข้าใจลูก อาการติดเกมของเด็กจะแก้ไขโดยพ่อแม่ต้องชักจูงลูกออกไปทำกิจกรรมอื่นบ้าง เมื่อเด็กมีกิจกรรมอื่นทำก็จะทำให้อาการติดเกมทุเลาลง “การเล่นเกมนานเกินไปมีผลเสียหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นด้านพฤติกรรมที่ทำให้เด็กก้าวร้าว ใช้ความรุนแรงมากขึ้นหรือผลทางกายภาพ เช่น สายตาเสีย สุขภาพเสียเพราะร่างกายไม่ได้เคลื่อนไหวและเด็กที่เล่นเกมมาก ๆ มักจะมีปัญหาเรื่องการเรียนรู้ ขาดการปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เพราะส่วนใหญ่อยู่ในโลกตัวเองที่มีแต่ตัวเองกับเกมเท่านั้น” ครูหุຍ กล่าวอีกว่า ปัจจุบันร้านเกมไม่ได้ถูกประกาศให้เป็นสถานบริการที่ต้องปิดเปิดเป็นเวลา ทั้งที่ควรจะมีระเบียบข้อบังคับควบคุมการเล่นของเด็ก เช่น กำหนดช่วงเวลาว่าเปิด และห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้า

เล่น รวมทั้งห้ามแพร่ภาพลามกอนาจาร เป็นต้น หากร้านเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ตใดฝ่าฝืนก็ต้องสั่งปิด สำหรับร้านที่ปล่อยให้เด็กเข้าไปมั่วสุมหรืออาศัยอยู่ในร้านนั้น หากมีเจ้าทุกข์ร้องเรียนเข้ามา เจ้าหน้าที่ก็สามารถดำเนินการตามกฎหมาย พ.ร.บ.คุ้มครองเด็กได้ สอนลูกยุคไซเบอร์ให้รู้ทันคน พ่อและแม่ต้องรู้ทันเกมด้วยเนื่องด้วยสังคมไทยขณะนี้ “เกมคอมพิวเตอร์” ถือเป็นสื่อความบันเทิงที่มาพร้อมกับความรวดเร็วของเทคโนโลยี จึงทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยม และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในหมู่เยาวชนไทย รวมถึงผู้ใหญ่บางกลุ่มที่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์ ออฟไลน์ และเกม คอนโซล เช่น เครื่องเพลย์สเตชัน (PlayStation) เอ็กซ์บ็อกซ์ (X BOX) และเกมคิวบ์ (Game Cube) รวมไปถึงเครื่องเล่นเกมแบบพกพาที่ผู้เล่นสามารถพาติดตัวไปไหนมาไหนได้ อาทิ เกมบอย แอดวานซ์ (GameBoy Advance) นินเทนโด ดีเอส (Nintendo DS) พีเอสพี (PSP) และเกมบนโทรศัพท์มือถือต่างๆ เป็นต้น นับว่าเด็กไทยยุคใหม่มีจำนวนน้อยมากที่ไม่เคยเล่นเกม แม้จะไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ อย่างน้อยก็ต้องเคยเล่นเกมอื่น ดังที่กล่าวมาข้างต้น ด้วยความสนุกสนานจากการเล่น ที่ทำให้เพลินจนวางไม่ลงเมื่อหาเกมที่มีความสมจริง ภาพกราฟิกที่สวยงาม จึงทำให้ผู้ที่เล่นเกมหลายคนหลงใหลและเป็นสิ่งที่ใช้พูดคุยกันในหมู่วัยรุ่น ดังนั้นเด็กคนไหนที่ไม่สามารถคุยเรื่องเกมกับเพื่อนได้ ก็จะไม่สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ กลายเป็นคนเซย แต่ถ้าได้เล่นก็จะเอาไปพูดคุยโอ้อวดถึงความเก่งของตนเองอย่างไรก็ตาม เด็กไทยจำนวนไม่น้อยกลายเป็นเด็กหมกมุ่นติดการเล่นเกม ไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่สนใจการเรียน ดัดขาดจากโลกภายนอก ถ้าไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกกระวนกระวายใจ นอนไม่หลับ และกลายเป็นเด็กที่มีอารมณ์ก้าวร้าว ที่กล่าวมาทั้งหมดในทางการแพทย์เรียกเด็กที่มีพฤติกรรมเช่นนี้ว่า “เด็กติดเกม” นพ.บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข อธิบายถึงที่มาของ “เด็กติดเกม” ว่า แม้จะมองประโยชน์จากการเล่นเกมว่าช่วยคลายเครียด ทำให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน ทำให้เกิดความภูมิใจเมื่อเล่นจบ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดเด็กอาจพัฒนาความตั้งใจและมุ่งมั่น แต่ข้อเสียของความมุ่งมั่นแบบนี้เป็นความมุ่งมั่นเทียมไม่ใช่การต่อสู้กับอุปสรรคความยากลำบากที่แท้จริง อีกทั้งยังสร้างโทษต่อร่างกาย เช่น แสบตา ปวดข้อมือ ไม่รับประทานอาหาร อดนอนและง่วงเวลาเรียน ผอ. สถาบันสุขภาพจิตเด็กฯ อธิบายต่อว่า การเล่นเกมยังมี โทษต่อสุขภาพจิต คือ เกิดความทุกข์ ไม่สุขใจ เคยชินกับการแข่งขันต้องมีแพ้ มีชนะ ไม่มีวินัยในตนเอง ไม่มีการควบคุมตนเอง ไม่บังคับตนเอง ไม่มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง เช่น อ่านหนังสือ ทำงานบ้าน ไม่เข้านอน และไม่ทานข้าว เป็นต้นนอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมหนีออกจากบ้าน ไปกินนอนอยู่ในร้านเกมหรือมีพฤติกรรมขโมยเงินพ่อแม่ไปเล่นเกม อีกทั้งโทษจากการเล่นเกมยังส่งผลกระทบต่อสังคม หรือทักษะทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนที่มาแย่งตัวเองเล่นเป็นศัตรูของความสนุกสนาน ไม่อยากคบเพื่อน หรืออยากคบเพื่อนแต่เข้าหาเพื่อนไม่

เป็นเพราะขาดทักษะทางสังคม เมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์กลายเป็นอีกคนหนึ่ง ปกปิดนิสัยและตัวตนที่แท้จริงของตนเองไว้ พฤติกรรมที่บ่งบอกว่าบุตรหลานกำลังติดเกม ได้แก่ มีลักษณะแสวงหาให้ได้เล่นมากที่สุด ว่างหรือไม่ว่างเมื่อใดก็ต้องเล่นเกมเมื่อนั้น เล่นเกมไปด้วยทำงานไปด้วย และเลิกเรียนก็แวะเข้าร้านอินเทอร์เน็ต เล่นทั้งวันคิดคืนก็ไม่เลิก และต้องการเพิ่มปริมาณชั่วโมงการเล่นแบบไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อไม่ได้เล่นจะมีอาการฉุนเฉียว หงุดหงิดง่ายกับคนรอบข้าง และที่สำคัญ คือ เสียการเรียน เสียการทำงานในความรับผิดชอบ เสียสัมพันธภาพกับคนในครอบครัว รวมถึงพฤติกรรมไม่เหมาะสม เช่น ขโมยเงินผู้ปกครองไปเล่นเกม เล่นการพนัน มั่วสุมใช้สารเสพติด และพฤติกรรมที่มีการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม ผอ. สถาบันสุขภาพจิตเด็กฯ กล่าวต่อว่า ขาด้านลบเกี่ยวกับการเล่นเกมตามสื่อต่าง ๆ ที่ผ่านมานั้น พ่อแม่มักมองว่าเวลาเด็กเล่นเกมอยู่ที่บ้านทำให้เสียเวลา ทำให้เกิดผลสะท้อนในสังคมทั่วไปว่าเล่นเกมไม่ดีมากกว่า ทั้งนี้ พ่อแม่และเด็กขาดความเข้าใจกันและกัน อีกทั้งเด็กที่เล่นเกมมาก ๆ แล้วเรียนเก่ง ประสบความสำเร็จในชีวิตเป็นคนสร้างเกมมีน้อย แต่เด็กเล่นเกมแล้วมีปัญหามากมายในสังคมภาคเอกชนที่เป็นผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต และผู้ให้บริการเกม จึงควรออกมาช่วยเตือนเด็ก บอกเด็กว่า เกิน 3 ชั่วโมงให้กลับบ้านได้แล้ว เมื่อพ่อแม่ไว้วางใจร้านอินเทอร์เน็ตก็จะเป็นภาพลักษณ์ด้านบวกให้กับธุรกิจนี้ “พฤติกรรมของคนที่เล่นเกมเป็น เล่นแล้วเอาไปต่อยอดเป็นอาชีพที่เรียกว่า “เกมเมอร์” จะเป็นเหมือนกับการทำงาน จะมีบางช่วงที่ยากลำบากไม่อยากทำแต่ต้องทำ แต่ถ้าเป็นเด็กติดเกมเล่นเอามั่นส้อย่างเดียว เนื้อหาสาระไม่สนใจ จึงควรให้เด็กรู้จักแยกแยะ พ่อแม่เป็นกลไกสำคัญ เพราะเมื่อเด็กโตขึ้นจะเริ่มรำคาญพ่อแม่ ดังนั้นต้องใช้เวลาตั้งแต่เด็กยังเล็ก ๆ หากสร้างความเคยชินให้เล่นไม่รู้ขอบเขต เด็กก็จะติดเกม แต่ถ้ากำหนดให้เด็กรู้จักเล่นเกม เชื่อว่าเด็กจะมีการควบคุมตนเองในระดับหนึ่งและพ่อแม่ก็ควรเข้าไปเล่นเกมกับลูก ลงไปคลุกคลีเรียนรู้กับเด็ก โดยจะทำให้เกิดความเข้าใจ เหมือนคุยด้วยภาษาเดียวกัน” นพ.บัณฑิต กล่าวการทำให้เด็กไม่ติดเกมนั้น คงต้องอยู่ที่พ่อแม่จะต้องอดทน และพยายามมองด้านบวกไว้ มองด้านอื่นที่ไม่ใช่เกมเพื่อชื่นชมในตัวเด็ก ไม่จำเป็นต้องตำหนิทุกครั้งที่เด็กเล่นเกม แต่ต้องชมทุกครั้งที่เด็กเล่นเกม อย่าให้เป็นการกระแนะกระแหน เพื่อฟื้นสัมพันธภาพ รวมทั้งจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการดูแล เช่น ลดจำนวนคอมพิวเตอร์ในบ้าน ตั้งไว้ในที่โล่งมองเห็นสะดวก ควบคุมการใช้จ่ายให้เด็กบริหารเงินเอง และหากิจกรรมทำร่วมกันในครอบครัว เพื่อสร้างความสัมพันธ์ให้แข็งแรง ก็จะดึงเด็กออกจากเกมคอมพิวเตอร์ได้ (หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ : ฉบับวันที่ 8 กันยายน พ.ศ. 2548) • สร้างสัมพันธภาพ ความเข้าใจในครอบครัวนับวันปัญหาเรื่องเด็กติดเกมยิ่งทวีความรุนแรง และมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสภาพร้านเกมแทบไม่ต่างจากแหล่งมั่วสุม ซึ่งจากคำบอกเล่าของวัยรุ่นที่ติดเกมมอมแมม หลายคนพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า ร้านเกมเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สอง หรือไม่ก็ยกให้เป็นออฟฟิศที่ต้องขยันเข้ามาทำงานทุกวัน ขณะที่ฝ่าย

บ้านเมืองมีการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัย ออกมาควบคุมเข้มงวดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข้อห้ามเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการในช่วงเวลาก่อน 14.00 น. ของวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ยกเว้นวันหยุดราชการ, ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการหลังเวลา 22.00 น.ของทุกวัน, ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกินกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน, ห้ามสูบบุหรี่ สารเสพติดทุกชนิด และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในสถานที่ให้บริการ, ห้ามให้เล่นการพนัน ทว่าข้อห้ามต่างๆ เหล่านี้แทบไม่มีความหมายเนื่องจากร้านเกมหลายร้านตั้งใจฝ่าฝืนกฎระเบียบสิทธิธรรม โชติณัฐม หรือคณบดีนักศึกษาของมหาวิทยาลัยชื่อดัง ผู้ซึ่งคลั่งไคล้เกมออนไลน์ และคลุกคลีอยู่ในแวดวงเกมมานาน เปิดเผยถึงสภาพปัญหาของร้านเกมทุกวันนี้ ว่า ร้านเกมปัจจุบันหลายร้านแทบไม่ต่างจากแหล่งมั่วสุมขนาดย่อมของวัยรุ่น ข้อกฎหมายที่ถูกนำมาบังคับใช้ ร้านเกมไม่สามารถปฏิบัติได้จริง อย่างเช่นห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนช่วงเวลา 14.00 น. ของวันจันทร์ถึงศุกร์ แต่ที่ตนเห็นแทบจะทุกร้าน มักจะมีเด็กนักเรียนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เข้ามาเล่นเกม และยิ่งไปกว่านั้นการห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการหลังเวลา 22.00 น.ของทุกวัน ก็มีการฝ่าฝืน โดยเจ้าของร้านจะปิดหน้าร้านอย่างมิดชิด แต่ภายในร้านเกมก็ยังคับคั่งไปด้วยเด็กติดเกม “เจ้าของร้านจะทำที่เป็นปิดหน้าร้าน เพื่อพรางตาตรวจสอบ แล้วปล่อยให้เด็กเล่นเกมอยู่ข้างในร้านอย่างปกติต่อไป เด็กที่เล่นเกมภายในร้าน บางคนหนีเรียนมาเล่นตั้งแต่เช้า บางคนมาตอนสาย ดังนั้นที่ห้ามไม่ให้เล่นเกิน 3 ชั่วโมง เอาเข้าจริงถ้าเด็กยังไม่เลิก ก็ไม่มีการห้ามอย่างเอาจริงเอาจัง เด็กบางคนถึงกับใส่หูคนนักเรียนเล่น แต่บางร้านก็จะบอกให้เด็กเปลี่ยนชุดก่อน แล้วค่อยเข้ามาเล่นเกม” ความสัมพันธ์ภายในร้านของเด็กติดเกมในปัจจุบัน ดันบอกว่าส่วนมากจะรู้จักกันง่าย เพราะการเล่นเกมนางเกมจะมีการทำแข่งกันในรูปแบบของทีม ภายในร้านเกมจึงแทบจะรู้จักกันหมด และเจ้าของร้านก็มักจะให้บริการกับลูกค้าอย่างดี ทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น จึงมองร้านเกมเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สอง และถ้าเด็กติดเล่นเกมร้านไหน เด็กก็จะไปเล่นแต่ร้านนั้น ตรงนี้จึงทำให้การแหกกฎเป็นไปตามความต้องการของทั้งคนเล่น และเจ้าของร้านส่วนสาเหตุหลักๆ ของการติดเกม ดันเล่าว่า ในโลกของไซเบอร์ มันแตกต่างจากโลกของความจริง คือใครอยากเป็นอะไร มีหน้าตาแบบไหน ร่ำรวยเท่าไร เก่งกาจแค่ไหน ฯลฯ ก็สามารทำได้ ซึ่งมันต่างจากโลกแห่งความจริง เนื่องจากความจริงเราไม่สามารถทำแบบนั้นได้ แค่ว่าจะไปเรียนหนังสือให้รอดในแต่ละวันยังทำไม่ได้เลย แล้วใครจะมายอมรับเรา “การติดเกมไม่ต้องมีสาเหตุในการเริ่มต้นมาก ที่แรกแค่เล่นเกม เล่นแล้วเพลิน เล่นแล้วสนุก หลังจากนั้นเมื่อเล่นแพ้ ก็จะคิดว่าทำไมเราทำไม่ได้ ต้องพยายามหนักขึ้นไปอีก เรียกว่านั่งเล่นเกมเกือบ 24 ชั่วโมง แบบไม่กินไม่นอน ทีนี้ก็จะเริ่มเสพติด ยิ่งเมื่อการพยายามเป็นผลทำให้เราเล่นเก่งขึ้น เกิดการยอมรับมันจะทำให้เกิดความภูมิใจ คือโลกไซเบอร์มันก็เป็นอีกสังคมหนึ่ง เราสามารถเป็นดาราเป็นคนเก่งมีความสามารถ ไปไหนมาไหนใน sever มีแต่คนรู้จัก แต่ในความจริงมันทำไม่ได้” “เบงค์” วันชนะ

ชัยยันต์ เด็กติดเกมอีกรายหนึ่ง ที่เปรียบร้านเกมเป็นเหมือนออฟฟิศที่ต้องเข้ามาทำงานทุกวัน เล่าให้ฟังถึงปัญหาของเด็กติดเกมว่า สาเหตุของการติดเกมโดยส่วนใหญ่ หลักๆ ก็คือต้องการทำให้สังคมของเด็กเล่นเกมยอมรับว่าเราเก่ง มีความสามารถ จึงทำให้ต้องขยันเล่น ขยันฝึก เด็กติดเกมส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยไปเรียน เรียกว่าถ้ามีโอกาสหนีเรียนได้ ก็จะหนีเลย และในการเล่นเกมนั้นจะมีการแข่งขันบางเมทซ์แข่งกันเป็นทีม โดยจะตั้งทีมขึ้นมาแล้วไปทำแข่งกับทีมอื่นๆ “การแข่งเกมออนไลน์แบบเป็นทีม นี่แหละตัวสำคัญ เด็กบางคนเครียดยิ่งกว่าการสอบปลายภาคเสียอีก ทั้งๆ ที่สามารถทำแข่งได้ตลอด และก่อนแข่งอาจมีการติดปลายเมาส์ ก็มีเดิมนั่นเกิดขึ้น ซึ่งเวลาแข่งบางคนถึงกับใช้อารมณ์ร้องคำแบบเยาะเย้ย สะใจเวลาทำลายทีมคู่แข่งได้ ที่ผมเห็นบางคนถึงกับลุกขึ้นต่อตีกันก็มี ผมยังเคยคิดจะเดินไปตบหัวเด็กข้างๆ เลย เพราะเขาเป็นรุ่นน้อง” เบงก์บอกว่า เด็กติดเกมส่วนใหญ่จะควบคุมหรือจัด เพราะการเล่นเกมนั้นทำให้เครียด บางร้านเจ้าของไม่เข้มงวด แบบว่าเอาใจลูกค้าเต็มที่ก็สามารถควบคุมหรือข้างในได้เลย แต่ถ้าบางร้านเขาห้ามก็จะออกมาดูกันที่หน้าร้านขณะที่ อาร์ต เจ้าของร้านเกมหน้ามหาวิทยาลัยชื่อดังแห่งหนึ่ง เล่าว่า ลูกค้าส่วนใหญ่จะเป็นเด็กนักเรียน นักศึกษาทั้งนั้น และตนจะมีความสนิทสนมกับลูกค้าเป็นอย่างดี บางทีก็ยอมรับว่า ปลอมใจให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้ามาเล่น ขอเพียงแค่เปลี่ยนชื่อนักเรียนก็พอ เนื่องจากตำรวจไม่ค่อยจะกวาดขันเท่าใดหรือการเปิดร้านหลัง 4 ทุ่ม ตนก็เพียงปิดประตูหน้าร้านให้มิดชิด ส่วนภายในร้านก็ยังปล่อยให้เล่นตามปกติ “บางทีเราก็อาจจะปฏิบัติตามกฎที่ออกมา แต่เด็กก็ยังไม่อยากเลิกเล่น ถ้าปิดไปเขาก็ไปเล่นร้านอื่นต่อเหมือนเดิม ก็เลยเอาเป็นว่าปล่อยเลยตามเลย” ด้าน สมาน ปรารักษ์ทอง ผู้ปกครองของเด็กติดเกมเล่าให้ฟังถึงลูกชายที่ติดเกมหนักถึงขั้นหนีเรียนไปอยู่ร้านเกมว่า อาจารย์เคยรายงานความประพฤติมาว่าลูกเราไม่เข้าเรียน กำลังจะหมดสิทธิสอบ ฟังแล้วก็ตกใจและเสียใจมาก ทั้งที่เขาแต่งตัวไปโรงเรียนทุกวัน พอสืบไปเรื่อยๆ จึงรู้ว่าเขามักจะหนีเรียนมานั่งเล่นเกม “ช่วงแรกๆ จะลงโทษยังไง ลูกก็ไม่ดีขึ้น ถึงขนาดขังไว้ในห้องก็แล้ว ไม่ให้เงินใช้ก็แล้ว เขาก็ยังป็นหนีออกจากบ้าน มีหน้าซำยังแอบขโมยนาฬิกาของแม่ไปขาย เพื่อเอาเงินไปเล่นเกม วันนั้น โกรธมากแต่พอเขากลับมา ผมกลับมีความคิดชั่วขณะขึ้นมาว่า ดีแล้วที่ลูกยังกลับมา และยังมีชีวิตรอด ตอนนั้นร้องไห้เลย ลูกเห็นคงตกใจมาก เข้ามาถามว่าพ่อเป็นอะไร เลยคุยกับลูกทั้งน้ำตาของความเป็นพ่อ วันนั้นเลยพูดดีๆ ด้วยเหตุผล ต่อรองกันไปมาได้ข้อสรุปว่า จะให้เล่นเกมเฉพาะที่บ้านได้ แต่ต้องเป็นเวลา หลังจากนั้นรู้สึกว่าเขาจะทำตัวดีขึ้น และที่สำคัญคือไปเรียนจริงๆ ทุกวัน” อาจารย์ศันสนีย์ สุดประเสริฐ นักวิชาการศึกษาพิเศษ 8 สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้บอกถึงแนวทางการแก้ปัญหาเรื่องนี้ว่า ส่วนที่สำคัญคือครอบครัว โดยพ่อแม่ต้องเข้าใจลูกห้ามโมโห อันดับแรกต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีให้กับบรรยากาศในครอบครัวก่อน เนื่องจากหากเราดูค่าทำโทษลูกมาก ลูกจะกลัวเรา บางคนจะรู้สึกเบื่อหน้าพ่อแม่ไปเลย ที่สำคัญต้องคิดตลอดว่า เวลาเข้าบ้านต้องจัดการกับ

อารมณ์ตนเองให้ได้ก่อน แล้วค่อยจัดการกับลูกอย่างเช่น พ่อแม่บางคนเจอหน้าลูกก็จะด่าจนเป็นปกติวิสัย ลองเปลี่ยนใหม่เวลาลูกทำผิด อย่าเพิ่งด่า ให้พูดดีด้วย เมื่อพ่อแม่เปลี่ยนตัวเองได้แล้วลูกก็จะตกใจ ทำให้อย่างน้อยเขาก็จะหยุดคิด หลังจากนั้นจึงคุยกัน และอย่าเพิ่งให้ลูกหยุดเล่นเกม แต่ให้เล่นได้โดยมีข้อตกลงร่วมกัน (จากหนังสือพิมพ์เคลิวินิวส์ออนไลน์)• จัดระเบียบร้านเน็ตคุมเข้ม “เด็กติดเกม” ห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชั่วโมงจากผลการวิจัยในต่างประเทศที่เสนอต่อคณะกรรมการที่ระบุว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี อาจนำไปสู่ภาวะการติดเกมอย่างงอมแงมได้ และหากเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินกว่าวันละ 3 ชั่วโมง จะมีผลใกล้เคียงกับการเสพยาเสพติดบางประเภททำให้ไม่สามารถแยกแยะความจริงกับภาวะที่ไม่เป็นจริงออกจากกันได้ ซึ่งมีผลต่อจิตใจค่อนข้างมาก อาจทำให้เกิดภาวะวิตจริตจากการที่ร่างกายไม่ได้พักผ่อน เครียดหรือเมื่อยล้า จึงเป็นที่มาของการออกมาตรการควบคุมธุรกิจเกมออนไลน์และร้านอินเทอร์เน็ตของคณะกรรมการ ตามที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) เสนอ โดยที่ประชุมคณะกรรมการได้อนุมัติ 4 มาตรการแรกในการควบคุม คือ

- 1.การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง
- 2.ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์
- 3.ออกระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อกำกับดูแลการให้บริการ และ
- 4.รณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบถึงโทษของการเล่นเกมออนไลน์ที่ติดต่อกันเป็นเวลานาน

จากนั้นเมื่อคณะกรรมการอนุมัติแล้วกระทรวงมหาดไทยก็จะดำเนินการออกเป็นกฎกระทรวงเพื่อสามารถบังคับใช้ได้ต่อไป.พ.สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี รมว.กระทรวงไอซีที เปิดเผยว่า ขณะนี้ได้ร่างระเบียบกระทรวงไอซีทีว่าด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาเกี่ยวกับสถานที่ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ มีข้อสรุปให้ผู้ที่ต้องการเปิดบริการร้านอินเทอร์เน็ตและเกมมาขึ้นทะเบียนประกอบกิจการในเดือนเมษายนนี้ หรือหลังจากที่กระทรวงมหาดไทยเห็นชอบในระเบียบที่ออกโดยกระทรวงไอซีทีโดยระเบียบดังกล่าวอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติเทปัสตุโทรทัศน์ กระทรวงมหาดไทย โดยกำหนดให้ร้านอินเทอร์เน็ตและเกมต้องปฏิบัติตาม ประกอบด้วยระเบียบของร้านควรจัดร้านให้เปิดโล่ง หรือหากติดกระจกให้ใช้กระจกใส ให้ติดกล้องวงจรปิดกรณีมีพื้นที่ให้บริการมากกว่า 1 ชั้น เพื่อความปลอดภัยในร้าน โต๊ะคอมพิวเตอร์กว้างไม่ต่ำกว่า 70 ซม. รวมทั้งดูแลความเหมาะสมของแสงสว่างในร้าน เสียงรบกวน และควันต่างๆ ให้อยู่ภายใต้การดูแลที่มีมาตรฐานส่วนระเบียบของผู้เข้าใช้บริการ ห้ามมิให้ร้านให้บริการเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการก่อนเวลา 14.00 น. และหลังเวลา 22.00 น. เว้นแต่จะมีผู้ปกครองหรือครูดูด้วย ส่วนการเล่นเกมในร้านให้เล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง

ให้บริการได้ทั้งเกมแบบออนไลน์และออฟไลน์ซึ่งในส่วนนี้จะมีกลไกของการควบคุมเกมออนไลน์
ดูแลอีกทางหนึ่งทั้งนี้ ในปัจจุบันมีผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประมาณ 5,000 ราย
กระทรวงไอซีทีจะส่งจดหมายแจ้งให้มาขึ้นทะเบียนได้ประมาณเดือนเมษายนนี้ โดยร้านที่อยู่ใน
กรุงเทพฯ ให้ขึ้นทะเบียนกับสำนักปลัดกระทรวงไอซีที ส่วนร้านในต่างจังหวัดให้ขึ้นทะเบียนกับ
สำนักงานสถิติจังหวัดสำหรับการขึ้นทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตจะได้รับใบอนุญาต 2 ประเภท คือ
ใบอนุญาตให้บริการอินเทอร์เน็ตและใบอนุญาตขาย เช่น การขายซอฟต์แวร์ จากการดาวน์โหลดทาง
อินเทอร์เน็ต เป็นต้นทางด้าน พ.ญ.ศรียรรณา พูนสรรพสิทธิ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต ให้ความเห็น
สนับสนุนว่า เด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์วันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์
ติดต่อกัน จะส่งผลเสียให้เกิดการเสพติดเกมเช่นเดียวกับติดสารเสพติด โดยผู้ที่ติดเกมจะหลังสารแอม
เฟตามีนแบบเดียวกับผู้ที่ติดสารเสพติดหลังออกมาโดยมีสาเหตุจากการมีพฤติกรรมซ้ำๆ กรม
สุขภาพจิตได้แบ่งความรุนแรงของการเสพติดเกมออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มติด เด็กจะใช้เวลา
กับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งผู้ปกครองควรสังเกตอาการของเด็กและหา
กิจกรรมอื่นๆ ให้ลูกทำ พร้อมทั้งแบ่งเวลาเพื่อดูแลลูกบ้างระยะที่ 2 เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาด
ความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินไปกับการเล่นเกม ผู้ปกครองต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และแบ่ง
เวลาทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกันในครอบครัวบ้าง ส่วนระยะที่ 3 ซึ่งเป็นระยะร้ายแรง เด็กจะติดแบบติด
ยาเสพติด ไม่ทานข้าว ไม่เรียนหนังสือ ขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ผู้ปกครองต้องให้ความ
ช่วยเหลือพร้อมกับการนำบุตรหลานไปพบจิตแพทย์ ซึ่งสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นได้เปิดคลินิก
ป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกติดเกม เพื่อคอยให้คำปรึกษาผ่านทางสายตรง 1323 ด้วยขณะที่ทาง
กระทรวงไอซีทีก็ได้เปิดหมายเลข 1111 ไว้สำหรับเป็นคอลเซ็นเตอร์ให้ผู้ปกครองแจ้งปัญหาลูกติด
เกมออนไลน์รวมถึงการแจ้งการฝ่าฝืนมาตรการ 4 ข้อดังกล่าว ของทั้งผู้เล่นและผู้ให้บริการร้าน
อินเทอร์เน็ต สามารถโทรฯ แจ้งได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทุกวันไม่เว้นวันหยุด โดยหากโทรฯจากเลขหมาย
ของ ทศท คิดค่าบริการครั้งละ 3 บาททั่วประเทศนายวัลลภ ตังคณานุก์ธ ส.ว. กรุงเทพฯ ประธาน
คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ วุฒิสภา กล่าวด้วยว่า ขณะนี้มีเด็กและเยาวชน
จำนวนมากติดเกมคอมพิวเตอร์ บางคนหนีเรียน และหนีพ่อแม่มาเล่นเกมจนกลายเป็นปัญหาสังคม
ชนิดใหม่อย่างกรณีที่เกิดขึ้นกับเด็กคนหนึ่ง ใน จ.สมุทรปราการ ที่ติดเกมอย่างหนักจนถึงขนาดแม่ต้อง
จับลามาเชือกขังไว้ในบ้าน กระทั่งเกิดปัญหามานปลายกลายเป็นความขัดแย้งระหว่างแม่กับตำรวจที่
เข้าไปช่วยเหลือ ตนจึงอยากให้ทั้งสองฝ่ายหันหน้าเข้าหากันเพื่อหาทางออกร่วมกัน เนื่องจากตำรวจ
ระบุว่า หากไม่ดำเนินคดีถือว่าละเว้นแต่ทั้งนี้การใช้กฎหมายคุ้มครองเด็กจะต้องพิจารณาอย่าง
รอบคอบโดยจะต้องดูเจตนาว่าผู้ปกครองกระทำกับเด็กเพราะอะไรมาตรการควบคุมบังคับต่างๆ
นานาดังกล่าวของภาครัฐจะไม่สามารถประสบผลสำเร็จได้เลย หากขาดความร่วมมือร่วมใจจาก

ผู้ปกครองเด็กที่จะต้องช่วยกันสอดส่องดูแลบุตรหลานของตัวเอง พร้อมทั้งให้ความรักและการแนะนำอย่างถูกต้อง เพื่อไม่ให้เด็กตกเป็นเหยื่อของเกมอินเทอร์เน็ต (จากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ออนไลน์) ผลการวิเคราะห์จากการแจกแบบสอบถามกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเสาชิงช้า จำนวน 2 ห้อง จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถาม 45 คน เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน พบว่านักเรียนระดับประถมช่วงอายุ 10 – 13 ปี ร้อยละ 72.44 เล่นเกมนาน ๆ ครั้ง โดยมีร้อยละ 27.56 เล่นเป็นประจำ ร้อยละ 82.22 เล่นที่บ้าน ร้อยละ 14.67 เล่นที่ร้านเกม ร้อยละ 58.67 จะเล่นคนเดียว และมีเพียงร้อยละ 14.22 ที่เล่นกับผู้ปกครองหรือญาติ ร้อยละ 40.89 จะเล่นเกมแนวต่อสู้ (Action) มีเพียงร้อยละ 6.22 เท่านั้นที่เล่นเกมแนวสร้างสรรค์ ร้อยละ 70.67 จะเล่นติดต่อกัน 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 20.44 เล่นติดต่อกัน 4-6 ชั่วโมง ร้อยละ 4.00 เล่นติดต่อกัน 7-10 ชั่วโมง และร้อยละ 2.67 เล่นติดต่อกันนานเกิน 10 ชั่วโมง ระยะเวลาเล่นเกมของนักเรียน พบว่าร้อยละ 72.89 เล่นเกมออนไลน์ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 8.44 ที่เล่นเกมทุกวัน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนแต่ละห้องระดมความคิดเป็นกลุ่มจากใบกิจกรรมทั้งหมด 3 กิจกรรม ประกอบด้วย

กิจกรรมที่ 1 ครูแจกข่าวให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข่าวกรณีตัวอย่าง สรุปประเด็นสำคัญของข่าว และแสดงข้อคิดเห็นจากการอ่านข่าว หลังจากทำกิจกรรมที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนได้มีแนวคิดเกี่ยวกับข่าวอย่างหลากหลาย ดังนี้

จากหัวข้อข่าว “เด็ก ม.6 ยิงตัวตายเพราะติดเกม” นักเรียนมีความคิดว่า

- เด็กน่าจะเปลี่ยนจากการเล่นเกมมาเป็นการเล่นกีฬา สำหรับเกมน่าจะเล่นสัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง เลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และควรมีผู้ใหญ่ดูแลขณะการเล่น
- ไม่ควรลอกเลียนแบบตามตัวละครในเกม ควรเล่นให้พอสมควร และควรแบ่งเวลาการเล่นให้ถูกต้อง

จากหัวข้อข่าว “โจ้ปลั่งเร่คนร็อก ชิงทองเอาเงินเล่นเกม” นักเรียนมีความคิดว่า

- จากข่าวนี้นี้ทำให้รู้สึกว่าการติดเกมร้ายแรงพอ ๆ กับการติดยาเสพติด เพราะทำให้คนขาดสติและจะทำเรื่องชั่วช้าได้ถึงขนาดนี้ ถ้าวัยรุ่น 2 คนนี้ ผ่านนายอมรรัดตัน ตายไป คงติดคุกหัวโต หมดอนาคต (ป.5/2 กลุ่ม 2)

- การเล่นเกมถ้าเลือกเกมที่สร้างสรรค์ฝึกปฏิภาณไหวพริบก็จะช่วยพัฒนาสมองของเด็ก แต่ถ้าเล่นแต่เกมต่อสู้รุนแรง หรือเกมโรดจิต จนหมกมุ่นก็อาจจะนำไปสู่เรื่องร้าย ๆ ได้ (ป.5/1 กลุ่ม 4)

จากหัวข้อข่าว “สลดใจ เด็กติดเกม ม.3” นักเรียนมีความคิดว่า

- สาเหตุมาจากเขาเล่นเกมที่รุนแรง พอเล่นนาน ๆ ทำให้เกิดความคิดฟุ้งซ่านจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่วนผู้ปกครองก็ไม่รับทราบจึงไม่สามารถให้คำแนะนำกับเด็กได้ จนเป็นเหตุให้เด็กเสียชีวิต (ป.5/1 กลุ่ม 3)

กิจกรรมที่ 2 แต่ละกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์หลังจากนักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละกลุ่มได้ดังนี้

ประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์

1. ผ่อนคลายความเครียด
2. เกิดความเพลิดเพลิน
3. ถ้าเป็นเกมแนวสร้างฐานจะสอนให้รู้จักวางแผน
4. เกิดความคิดสร้างสรรค์

ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์

1. ทำให้สายตาอาจเสียได้
2. ถ้าเล่นเกมรุนแรงมากเกินไปจะทำให้เป็นคนก้าวร้าว มองโลกในแง่ร้าย
3. เสี่ยงสุขภาพจิต เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ เป็นต้น
4. เสี่ยงสุขภาพกาย เช่น ทำให้ปวดเมื่อยร่างกาย ร่างกายทรุดโทรมเนื่องจากอดนอน

ทานอาหารไม่เป็นเวลา เป็นต้น

5. ไม่สนใจเรียน อาจหนีเรียนและทำให้การเรียนตกต่ำ
6. ขาดความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว
7. สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายของพ่อแม่
8. การติดเกมอาจจะเครียดและคิดฆ่าตัวตายเลียนแบบเกมที่เล่นได้

กิจกรรมที่ 3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิดหากฎกติกาและมารยาทการเล่นเกมออนไลน์นักเรียนเสนอความคิดเห็นและกำหนดกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นการควบคุมตนเองในระดับหนึ่ง ดังนี้

1. ควรทำงานหรือหน้าที่ของตนเองให้เสร็จเรียบร้อยก่อนที่จะเล่นเกม
2. ไม่ควรเล่นเกมนานเกินครั้งละ 1-2 ชั่วโมง

3. ไม่ควรเล่นเกมเกิน 4 ครั้งต่อสัปดาห์
4. ควรเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทสร้างสรรค์ พัฒนาสมอง
5. หากต้องการเล่นเกม ควรมีผู้ใหญ่ดูแลหรือร่วมเล่นด้วยเพราะจะได้ให้คำแนะนำที่

เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรทำการวิจัยเช่นนี้อีกอย่างต่อเนื่องเพื่อลดปัญหาเด็กติดเกม โดยเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายตามความเหมาะสม
2. ควรขอความร่วมมือจากผู้ปกครองเพื่อช่วยดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนที่บ้าน