

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความรับผิดชอบร่วมของสังคม

ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก

สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน จังหวัดนนทบุรี

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งนำเสนอผลการวิจัยเพื่อศึกษาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย ทั้งสถานการณ์ ความรับผิดชอบทางสังคม และข้อเสนอเชิงนโยบาย เป็นการศึกษาแบบผสม คือ ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยการวิจัยเชิงสำรวจ ซึ่งเป็นการสำรวจทางออนไลน์ ในประชากรอายุ 13-18 ปี ที่เป็นนักเรียนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศจำนวน 3,292 ตัวอย่าง ในระหว่างเดือนกันยายน - พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการจัดสนทนากลุ่ม ซึ่งเป็นการสนทนากลุ่มโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยี ด้านผู้ประกอบการอุตสาหกรรมเกม ด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัว ตลอดจนด้านสุขภาพ ที่มีประสบการณ์การทำงานในด้านดังกล่าวตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป จำนวน 12 คน โดยมีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ (1) เพื่อทราบพฤติกรรมในการเล่นของเด็กไทย (2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทย (3) เพื่อทราบความคาดหวังถึงความรับผิดชอบทางสังคมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม และ (4) เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการจัดการกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 85.18 หรือ 2,804 คน โดยร้อยละ 69.79 เล่นเกือบทุกวัน ส่วนวันธรรมดาเฉลี่ยร้อยละ 72.50 เล่นเกมวันละมากกว่า 1 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 49.35 ระบุว่าเกมออนไลน์มีการพนัน ร้อยละ 15.44 บอกว่าเคยเล่นพนันในเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เคยเสียพนันส่วนใหญ่ หรือร้อยละ 89.33 เสียพนันเดือนละไม่เกิน 1,000 บาท และมีผู้เสียพนันมากกว่า 1,000 บาท เป็นจำนวนร้อยละ 10.67 โดยเด็กในกรุงเทพมหานคร เป็นผู้เสียพนันในการเล่นออนไลน์สูงที่สุด จากการสนทนากลุ่ม มีข้อเสนอแนะว่า ควรนำผลการวิจัยนี้ไปใช้เป็นข้อมูลสำหรับผู้บริหาร หน่วยงานองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เป็นประโยชน์ในการจัดทำแนวทางในการสร้างชุดความรู้ ตลอดจนคำแนะนำ และแนวปฏิบัติ เพื่อร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็ก และเพื่อให้เกิดสุขภาวะในเด็ก ซึ่งประกอบด้วย การเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม ที่เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเข้มแข็งและมีประสิทธิภาพให้เหมาะสมกับช่วงวัย โดยไม่สร้างผลกระทบทางลบ หรือภาระให้เกิดขึ้นแก่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด และเกิดการแสวงประโยชน์จากเด็กและเยาวชนโดยปราศจากความรับผิดชอบ

คำสำคัญ: เกม; การเล่นเกม; เด็ก; ความรับผิดชอบทางสังคม; ข้อเสนอเชิงนโยบาย; การปกป้องคุ้มครองเด็ก

บทนำ

การเล่นเกม เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในหมู่เด็ก เยาวชน และคนวัยทำงานมาเป็นเวลานานแล้ว โดยทั่วไป เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่ให้ความเพลิดเพลิน

โดยมีกฎเกณฑ์และกติกากำกับ และกระตือรือร้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ปัจจุบันเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์ ได้รับความนิยมแพร่หลายมากขึ้น การเล่นเกมมีทั้ง การเล่นคนเดียว เล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งบางเกม ก็สามารถผ่อนคลายความตึงเครียด และให้ความบันเทิง

บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนทางด้านร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ และบางเกมก็เน้นการต่อสู้ และเอาชนะฝ่ายตรงข้ามทุกวิถีทาง หรือบางเกมก็มีลักษณะผสมผสานหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน โดยในปัจจุบันหากกล่าวถึงการเล่นเกมแล้ว นอกจากการเล่นเพื่อวัตถุประสงค์ข้างต้น ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อการแข่งขันชิงรางวัลเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จ ชื่อเสียงเงินรางวัลและอาชีพ ซึ่งมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยรู้จักกันในนาม “อีสปอร์ต”

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ได้วิจัยเรื่อง “อีสปอร์ต: สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการดูแล”⁽¹⁾ สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตในประเทศไทยในกลุ่มเด็กและเยาวชนวัย 13-24 ปี จำนวน 2,155 ตัวอย่าง ผู้ปกครองของผู้ที่มีบุตรหลานอายุ 13-24 ปี อยู่ในความดูแล 1,051 ตัวอย่าง และกลุ่มนักกีฬาอีสปอร์ต 404 ตัวอย่าง พบว่าผลกระทบเชิงบวก ได้แก่ (1) การเกิดอาชีพใหม่ รวมไปถึงอาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น นักแคสต์ (ทดสอบ) เกม หรือรีวิวกเกม และนักพากย์เกม เป็นต้น (2) การสร้างโอกาสและแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกมที่เล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ และมีโอกาสประสบความสำเร็จ และ (3) การเติบโตของธุรกิจอีสปอร์ต ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวม ขณะที่ผลกระทบเชิงลบ คือ อีสปอร์ตอาจส่งผลกระทบต่อเด็กให้อยากเล่นเกมมากขึ้น รวมถึงกระทบต่อสุขภาพ อารมณ์ และพฤติกรรม เช่น รู้สึกปวดหลัง ปวดเมื่อยร่างกาย มีปัญหาสายตา และเล่นเพลินจนนอนดึก หรือนอนน้อยจนขาดเรียนหรือไปสาย รู้สึกไม่ค่อยอยากทำอะไรนอกจากเล่นเกม และมีพฤติกรรมเล่นพนันท้ายผลการแข่งขันอีสปอร์ต ขณะที่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพมีเวลาสั้น และไม่มั่นคง เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลทางการแพทย์ที่ยืนยันได้ว่าการที่เด็กเข้าสู่กิจกรรมการแข่งขันวิดีโอเกมออนไลน์โดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลาดูติดต่อกันหลายชั่วโมง อย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง ขาดการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ขาดประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียน และมีปัญหาทางสุขภาพจิตในระยะยาว อันอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมาได้อีกด้วย

สถานการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับความเคลื่อนไหวของภาคส่วนต่างๆ ที่แสดงความห่วงใยสุขภาพของเด็ก

ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกม และการจัดการแข่งขันวิดีโอเกมชิงรางวัล ดังจะเห็นได้จากระเบียบวาระที่ 2 ที่ได้รับการรับรองในการประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ 11 ประจำปี พ.ศ. 2561 เรื่อง “การแสดงความรักมิตรชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อสุขภาพของเด็ก” โดยมีมติย่อย 4 ข้อ ซึ่งมติย่อยข้อที่ 4 ที่กำลังดำเนินการในขั้นรับฟังความคิดเห็นจากสาธารณชน นั่นคือ มติย่อยที่กำหนดให้มีการยกร่างกฎหมายการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง

ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาวิจัยเพื่อเข้าใจสถานการณ์การเล่นเกมของเด็กไทย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบเมื่อระยะเวลาผ่านไปในระดับที่คาดว่าน่าจะมีเปลี่ยนแปลง และตรวจสอบการตระหนักรู้เกี่ยวกับความจำเป็นในการร่วมกันรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม ทั้งยังจะเป็นแนวทางในการแสวงหาและพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายให้เกิดการแก้ปัญหาาร่วมกันเพื่อร่วมปกป้องคุ้มครองเด็ก และเพื่อให้สุขภาพของเด็กซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคม ที่เชื่อมโยงกัน เป็นองค์รวมอย่างสมดุล ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเข้มแข็ง และมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับช่วงวัย โดยไม่สร้างผลกระทบทางลบ และสร้างภาระให้เกิดขึ้นแก่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด หรือเกิดการแสวงประโยชน์จากเด็กและเยาวชนโดยปราศจากความรับผิดชอบ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมของเด็กไทย ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกม และความคาดหวังถึงความรับผิดชอบทางสังคมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการจัดการกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทยเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก

วิธีการศึกษา

การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความรับผิดชอบต่อสังคม จากงานวิจัยเรื่องการเล่นเกมของเด็กไทย: สถานการณ์

ความรับผิดชอบทางสังคม และข้อเสนอเชิงนโยบาย⁽²⁾ เป็นการวิจัยแบบผสม คือ ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) ด้วยการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ด้วยการจัดสนทนากลุ่ม (focus group) มีขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง และการจัดเตรียมแบบสำรวจ ดังนี้

- 1) กำหนดภูมิภาคที่จะมีการสำรวจ แบ่งเป็น 6 ภูมิภาค คือ ภาคกลาง ภาคใต้ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- 2) ประสานโรงเรียนในพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมศึกษา ในแต่ละภูมิภาค โดยให้ครูในแต่ละโรงเรียนรับผิดชอบ และติดตามผลการตอบแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์
- 3) ออกแบบประเด็นคำถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ ที่ต้องการศึกษา นำแบบคำถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และเสนอแนะเพิ่มเติม และปรับปรุงแบบคำถามให้สมบูรณ์
- 4) วางแบบสำรวจ บนระบบออนไลน์ ในรูปแบบ Google form ระหว่างวันที่ 1 กันยายน - 31 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563
- 5) ประสานครูในโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนในสังกัดของตนเองตอบแบบสอบถามให้เสร็จสมบูรณ์
- 6) วิเคราะห์ข้อมูล
- 7) แปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 8) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวม

โดยการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

- 1) ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง
- 2) การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย จำแนกตามภูมิภาค
- 3) การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย จำแนกตามเพศ
- 4) การวิเคราะห์ข้อมูลผลจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทยจำแนกตามภูมิภาค
- 5) การวิเคราะห์ข้อมูลผลจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย จำแนกตามเพศ
- 6) การทดสอบสมมติฐาน

จากนั้นนำผลการสำรวจมาเป็นเนื้อหาในการจัดสนทนากลุ่ม (focus group) ซึ่งเป็นการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อผลการสำรวจสถานการณ์ในการเล่นของเด็กไทยของผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อ ด้านเทคโนโลยี ด้านผู้ประกอบการ

อุตสาหกรรมเกม ด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัว ตลอดจนด้านสุขภาพ ที่มีประสิทธิภาพการทำงานในด้านดังกล่าว ตั้งแต่ 7 ปีขึ้นไป โดยได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยมีจำนวนผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม 12 คน ประเด็นคำถามหลักในการสนทนากลุ่มคือ ความคาดหวังถึงความรับผิดชอบต่อสังคมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม และการจัดการกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก

คำจำกัดความหรือนิยามต่างๆ

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยกำหนดคำนิยามว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันในรูปแบบวิดีโอเกม ที่ส่วนใหญ่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต อาจมีผู้เล่นหลายฝ่าย (multiplayers) ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (massive multiplayer online) หรือเกมที่มีผู้เล่นหลายฝ่าย ที่รับจำนวนผู้เล่นได้จำนวนมากในพื้นที่ที่หนึ่ง

ผลการศึกษา

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปวช. และ ปวส. จำนวน 3,292 คน เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.19 เพศชาย ร้อยละ 40.13 และเพศทางเลือก ร้อยละ 4.68 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่าง 2,804 คนหรือร้อยละ 85.18 เคยเล่นเกมออนไลน์โดยเพศชาย เคยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 88.57 และเพศหญิง เคยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 83.93

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกม ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้าน/หอพัก (ร้อยละ 82.20) รองลงมาคือเล่นเกมที่โรงเรียน (ร้อยละ 13.20) ที่อื่นๆ คือ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ต คาเฟ่ ห้างสรรพสินค้า (ร้อยละ 3.75) ร้อยละ 31.06 ตอบว่าเล่นทุกวัน และกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมเกือบทุกวัน คือ ร้อยละ 42.65 โดยในวันธรรมดา เด็กร้อยละ 27.50 ที่เล่นเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 40.80 เล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง และร้อยละ 21.04 เล่นเกมวันละ 3-5 ชั่วโมง ส่วนในวันเสาร์อาทิตย์หรือวันหยุด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ 3-5 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 30.88) และมีกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 23.00 ที่เล่นเกม

มากกว่า 5 ชั่วโมง และมีกลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 10.13 ที่เล่นเกมมากกว่า 8 ชั่วโมง โดยเฉพาะเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 44.08 เล่นมากกว่าวันละ 5 ชั่วโมง และเมื่อพิจารณาถึงปัจจัยด้านเพศ ผลการศึกษาพบว่า เพศชายเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง ทั้งในแง่จำนวนวันที่เล่น (ชายส่วนใหญ่เล่นทุกวัน ร้อยละ 46.58 หญิงเล่นทุกวันร้อยละ 19.8) และระยะเวลาในการเล่นรวมทั้งวันธรรมดา (ชายเล่นเกมวันธรรมดามากกว่า 5 ชั่วโมง ร้อยละ 14.87 หญิงร้อยละ 7.21) และวันเสาร์อาทิตย์ (ชายเล่นเกมวันธรรมดามากกว่า 8 ชั่วโมง ร้อยละ 14.62 หญิงร้อยละ 6.49) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เด็กที่เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน/สถาบันการศึกษา หรือเพื่อนที่เคยเรียนด้วยกัน ร้อยละ 66.41 รองลงมาคือ เพื่อนที่รู้จักในเกมออนไลน์ ร้อยละ 17.30 ที่น่าสนใจคือ มีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 4.89 ที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้า และกลุ่มตัวอย่างเพียงร้อยละ 1.21 เท่านั้นที่เล่นเกมกับพ่อแม่และญาติพี่น้อง ส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทเกมต่อสู้เพื่อความอยู่รอด เช่น PUBG ร้อยละ 62.80 ส่วนประเภทอื่นๆ ที่มีผู้เล่น ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ (simulation games) เกมผจญภัย (adventure games) เกมต่อสู้ (fighting games) เกมที่ได้รับความนิยมขึ้นชอบในการเล่นของกลุ่มตัวอย่างสูงที่สุด คือ เกม Free Fire ร้อยละ 26.46 รองลงมาคือ ROV ร้อยละ 22.65 และลำดับที่สาม คือ เกม PUBG Mobile ร้อยละ 15.19

กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 36.55 เคยเสียเงินค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ในขณะที่ร้อยละ 63.45 ไม่เคยเสียค่าใช้จ่ายในกลุ่มที่เคยเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ร้อยละ 29.46 เคยเสียค่าใช้จ่ายมากกว่า 500 บาทต่อเดือน ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างกรุงเทพมหานคร มีจำนวนผู้ที่การใช้จ่ายเงินสูงที่สุด เมื่อเปรียบเทียบการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนตัวอย่างเพศชายส่วนใหญ่ เคยเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ร้อยละ 52.05 ส่วนผู้หญิง เคยเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ร้อยละ 24.92 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมและเสียค่าใช้จ่ายนั้นส่วนใหญ่ชำระเงินในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านช่องทางเดบิตเงินผ่านตู้เอทีเอ็ม (ร้อยละ 43.71) รองลงมาคือ เดบิตเงินผ่านบัตรเครดิตเชอริวิส (ร้อยละ 28.39)

ผลการศึกษา พบว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เริ่มเล่นเกม

ออนไลน์ คือ ยูทูปเบอร์ หรือเกมแคสเตอร์ รองลงมา คือ เพื่อนชวนหรือให้ข้อมูล และการเห็นข้อมูลเกมจากสื่อต่างๆ ร้อยละ 85.59 เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 15.83 ที่เล่นเกมเพื่อหลีกเลี่ยงสังคม/โลกแห่งความเป็นจริง ร้อยละ 7.63 ที่กล่าวถึงสาเหตุที่ตนเองเล่นเกมว่าเพื่อเข้าสู่การแข่งขันอีสปอร์ต และที่น่าสนใจคือ ร้อยละ 7.31 ตอบว่า เล่นเกมเพื่อหารายได้พิเศษ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีอะไรทำในเวลาว่างที่ดีไปกว่านี้ คิดเป็นร้อยละ 61.63 รองลงมา คือ ยังไม่ได้ทำอะไรเสียหาย เพราะผลการเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ 50 และผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 12.09 อย่างไรก็ตามมีกลุ่มตัวอย่างถึงเกือบร้อยละ 10 ที่คาดหวังผลตอบแทน เช่น การได้รางวัล การเป็นอาชีพ จากการเล่นเกมออนไลน์

เมื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างเกมนออนไลน์และการพนันผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 49.35 ระบุว่าเกมนออนไลน์มีการพนัน และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 84.56) ไม่เคยเล่นพนันในเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นพนันในเกมสูงที่สุด (ร้อยละ 30.11) เมื่อเทียบกับภาคอื่นๆ รองลงมาคือ ภาคตะวันออกและภาคกลาง และกลุ่มตัวอย่างเพศชาย (ร้อยละ 21.45) เล่นพนันในเกมออนไลน์ มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 10.89) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยรูปแบบในการเล่นการพนัน ส่วนใหญ่ใช้วิธีวางเดิมพันที่ตนเองเล่น (ร้อยละ 38.52) รองลงมาคือ แลกเปลี่ยน items หรือสิ่งของในเกม (ร้อยละ 30.54) และวางเดิมพันในฐานะผู้ชม (ร้อยละ 18.09) และการเล่นพนันผ่าน Loot Box (ร้อยละ 12.84)

เมื่อศึกษาถึงอาการติดเกมเมื่อไม่ได้เล่นเกม หรือเมื่อถูกบอกให้หยุดเล่นเกม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่แสดงอาการติดเกม โดยเมื่อถูกบอกให้หยุดเล่นเกม ร้อยละ 75.25 หันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นทดแทน โดยไม่รู้สึกละอายใจ รองลงมา กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 32.56 เก็บความไม่พอใจไว้ภายใน เช่น การหงุดหงิด ไม่พอใจ แต่ไม่ได้แสดงอะไรออกมา เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมที่มีต่อ ความรุนแรงสภาวะทางสุขภาพ ซึ่งเป็นอาการเมื่อไม่ได้เล่นเกม พบว่า เกมเกือบทุกประเภทส่งผลต่อความรุนแรง สภาวะทางสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งด้านการแสดงอารมณ์รุนแรงขึ้น

การทะเลาะกับคนในครอบครัวบ่อยขึ้น การใช้ภาษาที่รุนแรง และภาษาหยาบคายมากยิ่งขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 43.12 ยอมรับว่า มีหลายคนเคยบอกว่าตนเองติดเกม รองลงมา ร้อยละ 41.12 ทำกิจกรรมกลางแจ้งหรือออกกำลังกายน้อยลง และร้อยละ 22.93 มีคนที่กว่าใช้ภาษาที่รุนแรง และภาษาหยาบคายมากยิ่งขึ้น โดยระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทยมีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของพฤติกรรมที่ถูกรับรู้ เมื่อกลุ่มตัวอย่างถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หรือ ร้อยละ 61.63 ยังเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เพราะคิดว่าไม่มีอะไรทำในเวลาว่างที่ดีไปกว่านี้ รองลงมา คือ ร้อยละ 50 คิดว่าตนเองยังไม่ได้ทำอะไรเสียหาย เพราะผลการเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ดี

ในประเด็นของการรับรู้เรื่องความรับผิดชอบร่วม และนโยบายเกี่ยวกับเกมนอนไลน์ ร้อยละ 49.96 คิดว่าควรกำกับ ไม่ให้มีการพนันในเกม หรือพนันทีมที่แข่งขัน รองลงมาคือ ร้อยละ 49.93 คิดว่า ควรมีการแจ้งกติกา ค่าใช้จ่าย หรือเงินรางวัลอย่างชัดเจน โปร่งใส และเป็นธรรม รวมทั้งมีความคิดเห็นต่อแนวทางการจัดที่เหมาะสมต่างๆ อาทิ ไม่ควรมีสปอนเซอร์เป็นเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ บุหรี่ หรือเครื่องดื่มชูกำลัง ควรจัดหาเกมที่มีเนื้อหาเหมาะกับช่วงวัย เช่น ไม่ลามกอนาจาร ไม่รุนแรงเกินวัย ไม่ควรจัดการแข่งขันในโรงเรียน ผู้เล่นควรได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองก่อนเข้าแข่งขัน ควรกำหนดอายุผู้เข้าแข่งขันตามกติกาสากลคือ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป เป็นต้น ส่วนแนวทางในการจัดระดับเนื้อหาในเกมให้เหมาะสมตามช่วงวัย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.24 เห็นควรให้มีการจัดระดับเนื้อหาในเกมให้เหมาะสมตามช่วงวัย หรือจัดเรตติ้งเกม เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดเสพติด ความรุนแรง จากเกม (ร้อยละ 72.82) ป้องกันไม่ให้เด็ก รับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น เรื่องเพศ หรือลามกอนาจาร (ร้อยละ 57.43) ป้องกันการเลียนแบบจนนำไปสู่ปัญหาสังคม เช่น อาชญากรรม ความรุนแรงในครอบครัว (ร้อยละ 51.04) ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เห็นด้วยกับการจัดเรตติ้งเกม เห็นว่าเป็นการลิดรอนสิทธิ เสรีภาพของเด็ก (ร้อยละ 45.36) และเด็กมีวิจารณญาณของตนเองอยู่แล้ว (ร้อยละ 40.55)

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

การสนทนากลุ่มมีประเด็นวิเคราะห์ที่สำคัญคือข้อเสนอเชิงนโยบายในการจัดการปัญหาผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก

การเล่นเกม และการจัดการกิจการเกี่ยวกับเกมของประเทศไทย เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก และความรับผิดชอบทางสังคมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง หลังจากผู้ดำเนินการสนทนา (moderator) ได้นำเสนอผลการศึกษารูปแบบสอบถามออนไลน์เบื้องต้นให้แก่ผู้ทรงคุณวุฒิในที่ประชุมแล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิได้ถกอภิปราย ให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มข้อคิดเห็นและข้อเสนอได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ข้อเสนอต่อหน่วยงานของรัฐ

1.1 ให้มีกฎหมายเพื่อการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมในประเทศไทย โดยให้มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่กำกับดูแลการประกอบกิจการที่เกี่ยวข้องกับเกม ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชน โดยควรมีการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกมให้เหมาะกับช่วงวัยของเด็ก หรือจัดเรตติ้งเกม การกำหนดช่วงเวลาการเล่นให้เหมาะสม ปัญหาการพนันในเกม และการโฆษณาที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงความอยู่รอดและสภาวะการณ์ของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ภายใต้สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ความรับผิดชอบต่อสังคม

1.2 กำหนดให้มีกลไกบูรณาการการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการเล่นเกม อย่างเป็นองค์รวม ทั้งในระดับชาติ ระดับภูมิภาค และระดับท้องถิ่น โดยมีองค์ประกอบจากทุกภาคส่วน รวมถึงเด็กและเยาวชนด้วย เพื่อทำงานในเชิงป้องกัน ฝึกระวัง ปกป้องคุ้มครอง และช่วยเหลือเยียวยา พร้อมกำหนดแนวทางการจัดสรรงบประมาณ และกำหนดตัวชี้วัด สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1.3 จัดให้มีกองทุนที่แสดงความรับผิดชอบของผู้ประกอบการ เพื่อเยียวยาผลกระทบที่มีต่อเด็กและเยาวชน

1.4 สนับสนุนการศึกษาวิจัยทั้งในแง่แนวทาง และผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับเกม เพื่อพิจารณาความคุ้มค่าในทุกมิติ ทั้งสุขภาพ สังคม และเศรษฐกิจ เพื่อการบริหารจัดการที่เหมาะสม

1.5 ส่งเสริมหลักสูตรเรื่องการรู้เท่าทันเกม ในโรงเรียนให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เด็กและเยาวชน เพื่อสร้างเกราะป้องกันปัญหา และช่วยลดผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น

2. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอต่อภาคธุรกิจและผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.1 จัดให้มีมาตรฐานการบริการมาตรฐานการออกแบบแพลตฟอร์ม และมาตรฐานการจัดกิจกรรมหรือการแข่งขันต่างๆ ให้เป็นไปตามกฎหมาย ไม่ให้มีเนื้อหาสื่อที่ไม่เหมาะสม เช่น การโฆษณาเว็บไซต์พนัน การโฆษณาเกินจริง เนื้อหาในลักษณะก้าวร้าวรุนแรง และพฤติกรรมแบบอย่างที่ไม่เหมาะสม

2.2 จัดทำแนวปฏิบัติทางจริยธรรมในการทำธุรกิจ และร่วมพัฒนากับทุกภาคส่วนภายใต้กรอบของกฎหมาย

2.3 สร้างสรรค์เกมที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน เช่น เกม การศึกษาต่างๆ เป็นต้น

3. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอต่อสื่อและ influencers

3.1 สร้างสรรค์สื่อที่ดี เนื้อหาที่สร้างสรรค์เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน ทั้งการใช้ภาษาที่เหมาะสม ความเชื่อ ค่านิยม และมีการจัดสรรแบ่งเวลาการเล่นเกมส์ได้อย่างสมดุล และเหมาะสม

3.2 มีจริยธรรมในการสื่อสาร และการโฆษณา เช่น จะต้องไม่รับโฆษณาเว็บไซต์พนันเด็ดขาด

4. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอต่อบุคคลแวดล้อมตัวเด็ก

4.1 ศึกษาความรู้เรื่องภัยออนไลน์ เข้าใจธรรมชาติของเด็กและสื่อ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาได้หากขาดความรู้ความเข้าใจ และการกำกับดูแลที่เหมาะสม

4.2 ให้ความรู้ และช่วยคัดกรองเนื้อหา การเข้าถึงสื่อ และเกมส์ต่างๆ ให้เหมาะสมตามช่วงวัยของเด็ก

4.3 ส่งเสริมกิจกรรมทางเลือกที่สร้างสรรค์อื่นๆ ให้กับเด็กและเยาวชน

5. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอต่อภาคประชาสังคม

5.1 ร่วมกันสร้างพื้นที่สร้างสรรค์และทางเลือกกิจกรรมอื่นๆ ให้กับเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง เพื่อมุ่งเสริมสร้างการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน

5.2 มุ่งศึกษาวิจัยแนวทางการป้องกันแก้ไขปัญหาและเสริมสร้างความรู้ในสังคม โดยมุ่งสร้างชุดความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มคน และช่วงวัย ทั้งกลุ่มพ่อแม่ ครู เด็กและเยาวชน

5.3 ส่งเสริมหลักสูตรการศึกษา และการอบรมการรู้เท่าทันเกมส์ และอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน

วิจารณ์

จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของเกมส์ที่มีต่อ ความรุนแรง สภาวะทางสุขภาพ ซึ่งเป็นอาการเมื่อ

ไม่ได้เล่นเกม พบว่า เกมส์เกือบทุกประเภทส่งผลต่อความรุนแรง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ร้อยละ 79.24 คิดว่าควรจัดให้มีการจัดระดับเนื้อหาเกมส์ให้เหมาะสมตามช่วงวัยหรือจัดเรตติ้งเกมส์ เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบระหว่างเพศที่แตกต่างกัน ในการให้เหตุผล ระหว่างเหตุผลที่ควรมีและไม่ควรมีการจัดระดับเนื้อหาเกมส์ให้เหมาะสมนั้น เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งสองกลุ่ม อย่างไรก็ตาม เพศหญิงจะมีความคิดเห็นด้วยกับเหตุผลต่างๆ ที่ควรให้มีการจัดระดับเนื้อหาเกมส์ให้เหมาะสมสูงกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายจะมีความคิดเห็นด้วยกับเหตุผลต่างๆ ที่ไม่ควรให้มีการจัดระดับเนื้อหาเกมส์สูงกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างเพศชายส่วนใหญ่เห็นว่าควรมีกฎหมายเพื่อกำกับดูแลการประกอบการเกี่ยวกับเกมส์ เพื่อให้ปลอดภัย และเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนน้อยกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.01$)

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ายังมีประเด็นที่น่าห่วงใย เรื่องการเล่นเกมส์ในเด็กและเยาวชนอยู่หลายส่วน ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ควรนำผลการวิจัยนี้ไปใช้เป็นข้อมูลสำหรับผู้บริหารหน่วยงานองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำแนวทางในการสร้างชุดความรู้ ตลอดจนคำแนะนำ และแนวปฏิบัติ เพื่อร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็ก และเพื่อให้เกิดสุขภาพในเด็ก ซึ่งประกอบด้วย การเจริญเติบโต พัฒนาการ และการเรียนรู้ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และสังคมที่เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเข้มแข็งและมีประสิทธิภาพให้เหมาะสมกับช่วงวัย โดยไม่สร้างผลกระทบทางลบ ไม่สร้างภาระให้เกิดขึ้นแก่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด และเกิดการแสวงประโยชน์จากเด็กและเยาวชนโดยปราศจากความรับผิดชอบ

2. ข้อเสนอต่อกระทรวงวัฒนธรรม

2.1 ควรตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาอันเกิดจากการเล่นเกมส์ของเด็กไทย อันมีเนื้อหาเกมส์หลายประเภทที่ไม่เหมาะสม ทั้งด้านเพศ ภาษา ความรุนแรง การพนัน และสิ่งเสพติดแฝงอยู่ โดยยกระดับให้ เป็นวาระสำคัญเร่งด่วน

2.2 ควรสนับสนุนให้เกิดการดำเนินการร่างกฎหมาย เพื่อกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมในประเทศไทย ให้เป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล (good governance) ความเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล (good governance) ความรับผิดชอบ (responsibility) และหลักการปกป้องคุ้มครองเด็ก (child protection) อันเป็นแนวทางสากลที่ใช้ในการกำกับดูแลกิจการที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคม

2.3 ควรร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เร่งรัดให้มีการกำหนดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกม ให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก หรือการจัดเรตติงเกม พร้อมเร่งนำเสนอผ่านขั้นตอนตามกระบวนการและกลไกของรัฐที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดการนำระบบการจัดเรตติงเกมไปใช้ให้ทันต่อสถานการณ์

2.4 ควรร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เฝ้าระวัง ติดตาม และร่วมบรรเทาผลกระทบอันเกิดจากการเล่นเกมของเด็ก ด้วยเนื้อหาเกมที่ไม่เหมาะสม และด้วยเวลาในการเล่นเกมที่มากเกินไป

2.5 ควรร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ และส่งเสริมผู้ประกอบการเกี่ยวกับเกม ให้ตระหนักถึงผลกระทบอันอาจเกิดขึ้นกับผู้บริโภค คือ เด็กและเยาวชน และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการเกม ร่วมจัดสรรทุนในการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้แก่เด็กและเยาวชน เป็นการตอบแทนสังคมด้วย

3. ข้อเสนอต่อคณะกรรมการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เด็กและเยาวชน วุฒิสภา

ด้วยสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเล่นเกมของเด็กไทย ที่พบว่าเนื้อหาและรูปแบบที่ไม่เหมาะสมแฝงอยู่ในเกมเป็นจำนวนมาก และมีการดำเนินกิจกรรมและกิจการที่เกี่ยวข้องกับเกม และการแข่งขันวิดีโอเกมเพื่อชิงรางวัลในรูปแบบที่ไม่ปลอดภัยต่อสุขภาพ ทั้งด้านกาย จิต ปัญญา และสังคม ดังนั้น

3.1 คณะทำงานฯ ควรให้ความสำคัญต่อประเด็นสถานการณ์และผลกระทบจากการเล่นเกมของเด็กไทย ตามผลการวิจัยชิ้นนี้ เป็นวาระสำคัญเร่งด่วนของคณะทำงานฯ

3.2 คณะทำงานฯ ควรจัดประชุมเพื่อระดมสมอง และเชิญภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสถานการณ์ และผลกระทบจากการเล่นเกมของเด็กไทย ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาคประชาชน และ

ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ตลอดจนเด็กและเยาวชน เพื่อให้ได้ข้อสรุป และข้อเสนอแนะที่เป็นความเห็นร่วมกัน ในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในกิจการที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศไทย

3.3 คณะทำงานฯ ควรผลักดัน และขับเคลื่อนข้อสรุป และข้อเสนอแนะที่ได้จากข้อ 2 เข้าสู่กระบวนการหรือกลไกที่เหมาะสมและรวดเร็ว เพื่อให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องได้ดำเนินกิจกรรม หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศไทย ให้เป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล หลักความรับผิดชอบ และหลักการปกป้องคุ้มครองเด็ก

3.4 คณะทำงานฯ ควรออกแบบกระบวนการติดตาม และประเมินผลการผลักดัน และขับเคลื่อนดังกล่าว อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นไปได้ อันจะส่งผลให้การดำเนินการปกป้องคุ้มครองเด็ก เป็นไปตามเจตนารมณ์สำคัญของการจัดตั้งคณะทำงานชุดนี้

4. ข้อเสนอสำหรับการวิจัยในอนาคต

4.1 ควรดำเนินการวิจัยเพื่อสำรวจสถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทยทุกปีอย่างต่อเนื่อง เพื่อติดตามข้อมูลเชิงเปรียบเทียบปีต่อปี และเพื่อศึกษาแนวโน้มการเล่นเกมผลกระทบด้านต่างๆ ที่อาจเปลี่ยนแปลงเมื่อเวลาเปลี่ยนไป รวมถึงแนวโน้มของการสื่อสารผ่านสื่อเพื่อชักจูงใจให้เด็กเข้าเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นในอนาคต

4.2 ควรจัดทำข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการสำรวจสถานการณ์ในแต่ละปี ทั้งในเชิงนโยบาย และในเชิงปฏิบัติ เพื่อให้ผู้อำนวยการวิจัยได้นำข้อเสนอไปเป็นแนวทางในการทำงานหรือวางแผนรับมือกับสถานการณ์เกมให้ครอบคลุมทุกระดับ

4.3 ควรออกแบบการวิจัยเพื่อติดตามประเมินผลการขับเคลื่อนเชิงนโยบายเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศไทย เพื่อถอดบทเรียน วิเคราะห์ และสังเคราะห์ให้ได้แนวทาง หรือกระบวนการขับเคลื่อนนโยบายที่มีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษานี้ได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาภัยออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนเผชิญอยู่ ผู้เขียนขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี ที่ปรึกษาสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสตย.) ที่ให้คำแนะนำในการศึกษาวิจัยจนประสบความสำเร็จ ขอขอบคุณคุณธนวัน ทองสุขโชติ ที่ปรึกษา สสตย. ที่มีส่วนสำคัญในการทำให้งานเขียนชิ้นนี้

สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอบคุณคุณณัฐพร กังสวิวัฒน์ ที่ช่วยประสานงาน และจัดหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อทำให้งานสำเร็จ ลุล่วงในที่สุด และท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณกรรมการ สสตย.ทุกท่าน ที่มีส่วนสำคัญในการผลักดันและขับเคลื่อนให้ได้ผลการวิจัยที่สมบูรณ์ และนำมาสู่การนำเสนอข้อมูลสำคัญในบทความชิ้นนี้

เอกสารอ้างอิง

1. ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB). โครงการสำรวจและศึกษาเพื่อการเฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม: E-Sports สถานการณ์ ผลกระทบและแนวทางการดูแล. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ; 2562.
2. สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน. การวิจัยเพื่อศึกษาการเล่นเกมของเด็กไทย: สถานการณ์ ความรับผิดชอบทางสังคม และข้อเสนอเชิงนโยบาย. กรุงเทพมหานคร: สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน; 2564.

Game Online: Mutual Responsibility of the Society

Teerarat Pantawee Vongtanaanek

Youth Radio and Media Association, Nonthaburi Province, Thailand

Abstract

This article focused on the outcome of the research titled “Online Gaming of Thai Students: situation, social responsibility and policy recommendations”. The research is a mixed research of an online quantitative survey and focus group for qualitative data. The objectives were (1) to better understand gaming behavior of Thai students, (2) to study relevant factors affecting gaming behavior of Thai students, (3) to understand the expectation to the responsibility of the stakeholders concerning the gaming impacts to the young people, and (4) to obtain a set of policy recommendations on the gaming regulation as regard to child protection. The data survey was conducted in high school student across the nation. There were 3,293 students participating in this online survey. The results showed that 85.18% of the participating students or 2,804 students had played online games within the past year, with 69.79% of those played every day and 72.50% of them played more than 1 hour in one day. In addition 49.35% of these young people realized that online games were associated with gambling; and 15.44% who played online games reported that they had never gambled on the online games. The majority of those who had gambled and lost money, or 89.33%, had lost less than 1,000 baht while the rest or 10.67% had lost more than 1,000 baht. Most students who gambled in online game and lost money lived in Bangkok.

Keywords: game; gaming; child; social responsibility; policy recommendation; child protection