

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เราคงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมาก กับสิ่งที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์” และเป็นที่ทราบกันดีว่าสิ่งที่ให้คุณนั้นย่อมให้โทษหรือส่งผลกระทบต่อเช่นกัน คอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน มีประโยชน์มากต่อการศึกษาก็ก้าวสู่การทำงานในชีวิตประจำวัน แต่หลายคนอาจจะไม่เข้าใจว่าผลกระทบของคอมพิวเตอร์ที่มีต่อชีวิตของเด็กนักเรียนนั้นเป็นอย่างไร และข้อความต่อไปนี้ก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งของผลกระทบจากคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนักเรียน

“เด็กเชียงใหม่ติดเกมส์ออนไลน์อันดับ 2 รองจากเที่ยวเตร่ในเครื่องแบบ เหตุมีร้านเปิดเกินเวลา-ใกล้โรงเรียน” (<http://hilight.kapook.com/view/15320/2>, หนังสือพิมพ์คมชัดลึก) “ลูกเปลี่ยนไปตั้งแต่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำยังไงดี?” (<http://webboard.mthai.com/7/2007-09-22/346307.html>) “แถวหลังมอชอ มีร้านเกมส์เยอะมากและพวกนักเรียนชอบหลบหนีเรียนมาเล่น มันเป็นปัญหาสังคมแต่ ๆ นาครีบ ผมว่ามันจะเป็นมะเร็งร้ายต่อระบบการศึกษาของหละอ่อนนครีบ” (<http://www.cm108.com/bbb/index.php?s=aa9bece2d5d462d11d89cc61f20152bc&showtopic=3777&pid=50104&st=0&#entry50104>), “รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงสาธารณสุข สั่งตั้งศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์คอมพิวเตอร์เป็นการด่วน เพื่อดึงเด็กกลับคืนสู่โลกแห่งความเป็นจริง การใช้ชีวิตจริง ซึ่งผลจากการติดเกมส์คอมพิวเตอร์งอมแงมซึ่งมักฮิตในกลุ่มเด็กวัย 10 ขวบ จะทำให้สภาพจิตใจเด็กกระด้าง ก้าวร้าว ไม่เคยรู้จักการแพ้ใคร” (กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข, ระบบออนไลน์)

เป็นทั้งหัวข้อข่าวและข้อความที่บรรดาผู้ปกครองและผู้หวังดีต่ออนาคตของชาติไทยได้พยายามบอกเล่าเรื่องราวของเด็กไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะเยาวชนในเมืองเชียงใหม่ที่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ปัญหาเด็กติดเกมส์คอมพิวเตอร์เริ่มก่อตัวขึ้นจนนับวันจะกลายเป็นภัยร้ายบั่นทอนอนาคตของชาติไทย ซึ่งเป็นปัญหาที่หมดหนทางแก้ไขจริงหรือ?

นี่เป็นเพียงตัวอย่างของข่าวอีกหลายข่าวที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมส์คอมพิวเตอร์ คนส่วนใหญ่มองว่าประโยชน์ของคอมพิวเตอร์นั้นมีมากมายและมีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น ในด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านอุตสาหกรรม ด้านการทหาร เป็นต้น แต่ผลกระทบของคอมพิวเตอร์หลายคนอาจยังไม่ทราบว่าอยู่ใกล้ตัวเราอย่างไม่น่าเชื่อ ว่าสิ่งที่ทำให้เราสะดกสบาย

มากขึ้นในปัจจุบัน จนอาจกล่าวได้ว่าคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีกลายเป็นปัจจัยที่ 6 สำหรับคนในสังคมไทยทุกวันนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนอกจากคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์ในด้านการทำงานแล้วยังช่วยในการผ่อนคลาย เพื่อความเพลิดเพลินจากความทันสมัย ที่เรียกว่า เกมส์คอมพิวเตอร์ ซึ่งทุกวันนี้เป็นที่น่าตกใจว่าร้านเกมส์ส่วนใหญ่มักจะเต็มไปด้วยเยาวชนตัวเล็กตัวน้อยที่กำลังเอาเป็นเอาตายกับเจ้าเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่ตรงหน้าอย่างไม่สนใจใยดีกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง นักจิตวิทยาเด็กระบุว่าเกมส์มีผลต่อจิตใจและสุขภาพ ซึ่งถึงขั้นอาจทำให้เกิดอาการลงแดงเหมือนยาบ้า หากทุ่มเทกับการเล่นมากอาจเป็นลมชักแบบไม่รู้ตัว (หนังสือพิมพ์แนวหน้า, 26 มกราคม, 2545)

นับตั้งแต่ปี 2536 เป็นต้นมา บริษัท นินเทนโด ซึ่งเป็นผู้ผลิตวีดีโอเกมส์รายใหญ่ของญี่ปุ่นจะติดคำเตือนโรคลมบ้าหมูที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมส์ได้ ซึ่งอาการชักดังกล่าวมันไม่ได้เกิดจากการเล่น แต่ทางบริษัทกำลังพิจารณาแสงสีแดงให้น้อยลง เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอาการชักจากลมบ้าหมูหลังจากการเล่นวีดีโอเกมส์ คือ การเพ่งมองแสงสว่าง ตัวเลข และรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ ที่มีแสงเคลื่อนไหวไปและการใช้สายตาอย่างหนัก ประกอบกับอารมณ์ตึงเครียดในระหว่างการเล่นวีดีโอเกมส์ (สำนักข่าวไทย อ.ส.ม.ท. ชาวต่างประเทศ อ้างใน สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบของวีดีโอเกมส์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536)

ไม่เฉพาะในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น ประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา ในรัฐอินเดียน่า เมืองเมอริวิลล์ลอส มีรายงานข่าวแจ้งว่า เกมส์คอมพิวเตอร์ที่กำลังเป็นที่นิยมกันอยู่ทั่วโลกนั้นกำลังก่อมหันตภัยแก่เด็ก ๆ และผู้ปกครอง คือ หลังจากที่เด็กอเมริกันคนหนึ่งเป็นลมบ้าหมูชักและเป็นอัมพาตชั่วคราว เพราะตั้งอกตั้งใจเล่นมากเกินไป ซึ่งเกมส์ที่ว่านี้เป็นเกมส์ประเภท Role Playing Game:RPG ชื่อว่า Freedom เป็นเรื่องสมมติให้ผู้เล่นเป็นทาสสมัยทศวรรษที่ 1830 แล้วพยายามหนี ผู้เล่นต้องหลบหนีนายทาสไปให้ได้ ซึ่งมีความเหมือนจริงมาก จึงทำให้ผู้ปกครองเด็กนักเรียนที่โรงเรียนระดับประถมศึกษาฟิลเลอร์ครอน เรียกร้องให้ทางโรงเรียนหาทางจัดการกับเกมพวกนี้ โดยถอนโปรแกรมนี้ออกจากชั่วโมงอดิเรกด้วย เพราะไม่มีความเหมาะสมกับเด็กในระดับประถมศึกษา (หนังสือพิมพ์มติชน, 17 มกราคม 2536 อ้างใน สรุปจากการเสวนา เรื่อง ผลกระทบของวีดีโอเกมส์ต่อเด็ก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536)

ในปัจจุบัน เราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า เทคโนโลยีกำลังพัฒนาเกินกว่าที่หลาย ๆ คนจะตามทัน และบางครั้งสิ่งเหล่านี้ก็เกินกว่าที่จะควบคุมหรือดูแลได้อย่างทั่วถึง ปัญหาที่ว่าสาเหตุมาจากสิ่งเดียว นั่นคือ การไร้ความรับผิดชอบของทั้งผู้ผลิตและผู้เผยแพร่ สิ่งที่เราเห็นได้อย่างชัดเจนและกำลังจะกลายเป็นปัญหาที่ยากจะแก้ไขและลุกลามใหญ่โตไปเรื่อย ๆ เพราะสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น

มีผลกระทบ โดยตรงต่อผู้ที่เรียกว่าเป็นเยาวชน และอนาคตของชาติโดยตรงนั่นเอง

เด็กติดเกมส์ คำนี้กลายเป็นเสมือนยาพิษที่อยู่ในใจของผู้ปกครองทุกคน เด็กติดเกมส์ มีหลายอย่าง เช่น เล่นเพื่อสนุก เล่นเพื่อคลายเครียด เล่นเพื่อเท่ เป็นที่ยอมรับของเพื่อน แต่ถ้าเล่นเป็นชีวิตเสมือนมันคือสิ่งที่ทำให้มีความสุข เหมือนสร้างโลกส่วนตัว เสมือนสิ่งทดแทนโลกแห่งความเป็นจริง อันนี้อันตรายกว่า เพราะถ้าพวกเขาหลุดจากโลกของเกมส์ เขามักปฏิเสธโลกความเป็นจริง ไม่ค่อยแคร์ใคร และอาจเป็นโรคซึมเศร้าได้

ทุกอย่างในโลกนี้ เมื่อมีข้อเสียก็ต้องมีข้อดีบางอย่างอยู่บ้าง เช่น มีหลายเกมส์ที่ช่วยฝึกการสังเกต ฝึกทักษะความไวในการโต้ตอบ ฝึกไหวพริบ สร้างสรรค์หรือประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ บางเกมส์ทำให้รู้สึกผ่อนคลายหลุดจากโลกภายนอก แต่เด็กบางคนที่อยู่กับจอคอมพิวเตอร์หรือผู้เกมส์ทั้งวัน จึงอาจกลายเป็นเด็กที่อยู่แต่กับตัวเองได้เหมือนกัน การเล่นอย่างขาดการควบคุมที่เรียกว่าติดเกมส์นั้น ส่งผลให้เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมส์จนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองที่จะทำกิจวัตรประจำวัน และหน้าที่สำคัญ โดยเฉพาะเรื่องการเรียน เพราะส่วนใหญ่เมื่อได้เล่นเกมส์แล้วจะเล่นอย่างหมกมุ่น ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพกาย ทั้งเรื่องสายตา ความอ่อนล้าของกล้ามเนื้อ เด็กขาดโอกาสในการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมอื่น ๆ เด็กบางคนที่อยู่กับจอคอมพิวเตอร์หรือผู้เกมส์ทั้งวัน จึงอาจกลายเป็นเด็กที่อยู่แต่กับตัวเอง ขาดทักษะทางสังคม ในการอยู่ร่วมกับคนอื่น เด็กที่ติดเกมส์หลายคนจะหงุดหงิด ฉุนเฉียวง่าย ไม่รู้จักแบ่งปันคนอื่นใจแคบ และหลายคนก้าวร้าวมากขึ้น ถึงตอนนี้แต่ละฝ่ายต่างมองถึงปัญหาและทางแก้

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า เด็กเยาวชนไทยได้รับผลกระทบไม่ทางตรงก็ทางอ้อมจากการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ไม่ช้าก็เร็วสิ่งที่เด็ก ๆ ซึมซับก็จะกลายเป็นพฤติกรรมที่อาจกลายเป็นปัญหาต่อไปในอนาคต ปัญหาบุคลิกภาพ ปัญหาทางด้านการเรียน ปัญหาการเข้าสังคม เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้อาจจะลุกลามเป็นปัญหาอาชญากรรม ปัญหาระดับประเทศ หรืออาจถึงระดับโลก หากผู้ใหญ่ยังไม่ปล่อยปละละเลย

ในการศึกษาคั้งนี้ ผู้ศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ที่จดทะเบียนขออนุญาตถูกต้อง ณ ที่ว่าการอำเภอเมืองเชียงใหม่ เป็นจำนวนมากถึง 600 ร้าน (กันยายน 2551) แต่เปิดบริการจริงประมาณ ครึ่งหนึ่งหรือ 300 ร้าน ที่เหลือเปิด ๆ ปิดๆ ถ้ายอนเปลี่ยนเจ้าของ หรือเลิกกิจการ ผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการการศึกษา สถาบันครอบครัว และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ในการนำผลการศึกษาไปวางแผนหาแนวทางในการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก เพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชนให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้เด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ชอบเล่นเกมสโคมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้เด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ชอบเล่นเกมสโคมพิวเตอร์
3. ทำให้ทราบถึงทัศนคติของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ที่มีต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์
4. ทำให้เกิดองค์ความรู้อันจะนำไปสู่เครือข่ายการร่วมแรงร่วมใจทำงานของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการขจัดปัญหาเด็กติดเกมสโคมพิวเตอร์ อันนำไปสู่ความร่วมมือในการพัฒนาการแก้ไขปัญหาที่มีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลมากยิ่งขึ้น

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาดังนี้ ได้ทำการศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียน จากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเลือกแบบบังเอิญ จากร้านเกมสโคมพิวเตอร์ที่จดทะเบียนและได้รับอนุญาตที่ถูกต้อง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยทำการเก็บข้อมูลในเดือนกันยายน พ.ศ. 2551

1.5 นิยามศัพท์ทั่วไป

พฤติกรรมการเล่นเกม หมายถึง พฤติกรรมทั่วไปของนักเรียนที่เล่นเกมสโคมพิวเตอร์ ได้แก่ สถานที่เล่น วัน เวลาที่เล่น ระยะเวลาในการเล่น ประเภทเกมที่เล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น

คอมพิวเตอร์ หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ ที่ผลิตขึ้น เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ ในปัจจุบัน เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ใช้ในการช่วยแก้ปัญหาการทำงานทั่วทุก วงการ เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำงานด้วยระบบไฟฟ้า ที่ช่วยแบ่งเบาภาระของมนุษย์ เพื่อ ช่วยเหลืองานที่ซับซ้อนยุ่งยาก หรืองานที่มีปริมาณมากให้เสร็จด้วยความถูกต้อง แม่นยำภายใน ระยะเวลาสั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยงานในด้านการบันเทิงได้อีกด้วย

เกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมส์ที่เด็กนักเรียนเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจ บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบอื่นใด หรือจากอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเล่นร่วมกันได้

อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่โยงใยทั่วโลกสามารถสื่อสารกันได้ คำว่า อินเทอร์เน็ต (internet) หากแยกศัพท์จะได้ออกมา 2 คำ คือ คำว่า Inter และคำว่า net ซึ่ง Inter หมายถึงระหว่าง หรือท่ามกลาง และคำว่า Net มาจากคำว่า Network หรือเครือข่าย เมื่อนำ ความหมายของทั้ง 2 คำมารวมกัน จึงแปลได้ว่า การเชื่อมต่อกันระหว่างเครือข่าย

เกมส์ออนไลน์ หมายถึง เกมส์กลยุทธ์หลาย ๆ เกมส์ที่ โปรแกรมจะจำลองสถานการณ์ การรบ ทำให้ผู้ใช้สามารถ ต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ เสมือนคอมพิวเตอร์คิดเอง และสู้กับเราได้ แต่ก็ยังมีจุดบกพร่องของเกมส์ ที่ไม่สามารถสร้างความมันส์ เหมือนกับการสู้กับคนที่คิด และพูดกับอีก ฝ่ายได้ จึงได้มีการสร้างเกมส์ และบริการที่ทำให้ผู้ใช้ ต่อสู้กัน โดยให้ผู้ใช้ติดต่อเข้าไป ในเครื่อง บริการ แล้วเสียเงินลงทะเบียน จากนั้นจะสามารถ ขอลงเข้าไปเล่นเกมส์ กับใครก็ได้ในโลก ที่เสียเงิน เช่นกัน และพูดคุยกันผ่านแป้นพิมพ์ เป็นการทำความรู้จักกัน ในขณะที่เล่นเกมส์ได้อีกด้วย ซึ่งเป็น บริการที่กำลังเติบโต อย่างรวดเร็วอีกบริการหนึ่ง ในโลก Internet

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved