



8 เกมออนไลน์ สร้างสรรค์หรือทำลาย สุขภาพเยาวชน

ปัจจุบันเด็กไทยยุคใหม่ในเมืองไม่รู้จักการละเล่นมอญซ่อนผ้า ซี่ม้าย่านกล้วย ชักเย่อ เป่ากบ หรือกระโดดหนังยางอีกต่อไป แต่รู้จักและเมามันอยู่กับการนั่งจ้องหน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อกดแป้นเล่น “เกมคอมพิวเตอร์” ...

ในปี 2546 สำนักงานสถิติแห่งชาติวิจัยพบว่า ในกลุ่มเยาวชน ผู้เล่นเกมร้อยละ 70 เล่นเกมประเภทไม่ออนไลน์ อีกร้อยละ 30 นิยม “เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์”...



**ประเด็นที่ควรร่วมมือกัน
ไม่ใช่การปิดกั้นไม่ให้เด็ก
เข้าถึงเกมออนไลน์ แต่ควร
เร่งส่งเสริมการสร้างเกม
ที่สนุกอย่างสร้างสรรค์
ขึ้นมาให้มาก ๆ ไม่ใช่เกมที่
ทำผิดหรือทำร้ายคนอื่น แล้ว
ได้คะแนน เกมสร้างสรรค์
นี้ควรทั้งสวยงามและทำทนาย
จินตนาการผู้เล่นในเชิงบวก**

๖๖ ต่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กลายเป็นเรื่องฮือฮาถึงขนาดต้องถูกจับไปจัดระเบียบสังคม โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ที่เรียกกันสั้น ๆ ว่ากระทรวงไอซีที) ก็เพราะเกมออนไลน์ชื่อ “แร็กนาร์็อค” ที่แพร่ระบาดและเป็นที่ยอดนิยมของคนเล่นเกมมาตั้งแต่ปลายปี 2545

หลังจากเกมนี้เข้ามาในประเทศไทยได้เพียง 7 เดือน มียอดผู้ลงทะเบียนทะลุ 700,000 คน และมียอดผู้เล่นวันละ 200,000 คน ช่วงเวลาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือระหว่างเวลา 13.00-21.00 น. เวลานอกจากนี้จะลดลงไปครึ่งหนึ่ง มีผู้เล่นบางคนใช้เวลาเล่นเกมติดต่อกันนานถึงวันละ 15 ชั่วโมง

จากเกมสร้างจินตนาการมาสู่วีชีวิตจริง และตลาดธุรกิจเกมออนไลน์

ในโลกเสมือนจริง เกมออนไลน์ประเภทนี้สามารถทำให้โลกแห่งจินตนาการของผู้เล่นปรากฏเป็นจริงขึ้นมาบนจอคอมพิวเตอร์ได้ไม่ยาก เพราะเปิดให้ผู้เล่นจากทั่วโลกเข้ามาเล่นเกมร่วมกันได้ ผู้เล่นสามารถพูดคุยโต้ตอบได้ตามเวลาจริงผ่านตัวละครที่สามารถแสดงความรู้สึกพร้อมกันไปด้วย โดยใช้สีหน้าท่าทางของตัวละคร

เมื่อผู้เล่นสามารถสะสมทำคะแนนได้มากพอสมควรก็สามารถเลือกที่จะเล่นเป็นตัวละครตัวใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นนักบวช พ่อค้า นักดาบ หรือผู้ขมังเวท แต่ละตัวละครจะมีพลังและคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไป

เนื้อเรื่องของเกมดำเนินไปเรื่อย ๆ ไม่มีวันจบ ผู้เล่นต้องฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อเก็บเงินหรืออาวุธ และยกระดับความสามารถของตัวละคร มีการซื้อขายคะแนนที่สะสมได้ ซื้อขายของกันในเกมได้ และจัดปาร์ตี้ระหว่างตัวละครยังได้อีกด้วย

แต่ผู้เล่นเกมกลับสร้างปัญหาจนตกเป็นข่าว เมื่อผู้เล่นดึงโลกแห่งจินตนาการออกมาใช้ในวีชีวิตจริง มีการนำคะแนนสะสมที่ซื้อขายกันในเกมเปลี่ยนเป็นการซื้อด้วยเงินสด ๆ สิ่งของในเกมยังนำออกมาซื้อขายจ่ายเงินจริง ๆ จนเกิดปัญหาทำร้ายร่างกายกัน หากผู้เล่นคนหนึ่งคนใดไม่ยอมทำตามสัญญาที่ซื้อขายกันไว้

ย่านมหาวิทยาลัยบางแห่ง พบการซื้อขายสิ่งของผ่านเกมจำนวนมาก นักศึกษาบางกลุ่มร่ำรวยจากการซื้อขายเกมจนมีทุนรอนเปิดร้านคาราโอเกะ

ปัจจุบันตลาดเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเกมข้ามชาติ มีการแข่งขันของเกมสูง เพราะมีจำนวนการนำเข้ามาก เกิดร้านบริการเล่นเกมหรือร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่อย่างแพร่หลายเพื่อรองรับบริการสำหรับลูกค้าวัยรุ่นย่านสถานศึกษา และตามศูนย์การค้าต่าง ๆ

การเติบโตของการตลาดส่งผลให้บริษัทใหญ่ เช่น สามารถคอร์ปอเรชั่น ทุ่มงบลงทุน 20-30 ล้านบาท ทำแผนธุรกิจเกมออนไลน์แบบเต็มตัว จับตลาดผลิตเกมด้วยฝีมือของคนไทยเองทั้งหมด ตั้งเป้าขยายบริการทั่วภูมิภาคเอเชีย คาดการณ์กันว่า ยังมีเกมอีกเป็นจำนวนมากจากเดิมที่มีให้บริการอยู่แล้วถึง 14 เกม รอทะลักเข้ามาตามกระแสเรียกร้องของวัยรุ่น ทั้งเกมที่นำเข้าและจากฝีมือของคนไทยด้วยกัน

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ สํารวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 20,000 ราย พบว่าปี 2546 จำนวนผู้เล่นเกมมีเพิ่มมากขึ้นและส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 10-14 ปี แต่ละคนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเดือนละกว่า 2,500 บาทอีกด้วย

โดยเฉลี่ยใช้เวลาออนไลน์สัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง แต่
ประมาณร้อยละ 15 ออนไลน์นานมากกว่าสัปดาห์ละ 20
ชั่วโมง ซึ่งถือว่าใช้เวลาสูงมาก ในกลุ่มผู้ออนไลน์อายุต่ำกว่า
20 ปี กิจกรรมออนไลน์ 3 อันดับแรกคือค้นหาข้อมูล อีเมลล์
และเล่นเกม โดยในกลุ่มที่ออนไลน์นาน ๆ มากกว่า 20 ชั่วโมง
ก็คือการเข้าไปเล่นเกมนั่นเอง

จัดระเบียบเกมออนไลน์

กระทรวงไอซีทีเข้ามาจัดระเบียบป้องกันปัญหาด้วยการ
จำกัดเวลาเปิดเกมออนไลน์ และออกมาตรการต่อธุรกิจที่ให้
บริการเล่นเกมออนไลน์ หรือร้านค้าอินเทอร์เน็ต

ต่อมาภายหลังกระทรวงไอซีทียอมรับว่า มาตรการ
ทั้งหมดเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ ไม่สามารถแก้ปัญหาได้
มีการดำเนินผลการศึกษเปรียบเทียบวิเคราะห์ผลกระทบ
พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดจากเกมเป็นตัวกระตุ้นจึงประกาศ
ยกเลิกจำกัดเวลาการเปิดเกมออนไลน์เปิดให้บริการปกติตลอด
24 ชั่วโมงเหมือนเดิม

โดยเพิ่มมาตรการจำกัดอายุของผู้เล่นต้องเกิน 18 ปีไป
แล้ว ผู้เล่นต้องนำบัตรประจำตัวประชาชนไปยื่นในที่ทำการ
ไปรษณีย์ทุกแห่ง เพื่อส่งข้อมูลไปให้กับผู้บริการเกมต่าง ๆ ให้
รับทราบรหัสของสมาชิก เพื่อเปิดให้บริการเกมตามปกติ ต่อ
เกมจะต้องเสียค่าธรรมเนียม 30 บาท

แต่มาตรการนี้ก็ไม่สามารถสกัดกั้นเด็กได้ เพราะถ้าอยาก
เล่นหลังสี่ทุ่มจริงๆ ก็จ้างคนอื่นให้ไปลงทะเบียนแทนได้

สังคมไทยควรมอง เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างไร?

“เกมออนไลน์” คือปรากฏการณ์ทางสังคมที่สร้างโลก
เสมือนจริงขึ้นมา ไม่ใช่แค่เกมอีกต่อไปแล้ว เป็นวัฒนธรรม
ใหม่ที่มาแรงในยุคนี้ และมีแนวโน้มสูงว่าช่วงเวลาหนึ่งของ
ชีวิตเด็กในยุคปัจจุบันจะใช้เวลาส่วนหนึ่งหมดไปกับการอยู่ใน
โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ เป็นช่องทางในการเรียนรู้ผู้คน
และฝึกฝนการแก้ปัญหาผ่านเกมมากขึ้น

ถ้ากล่าวถึงปัญหาที่สังคมไทยเผชิญอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์
คงต้องพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบของเกมไม่
ออนไลน์ หรือเกมกล่อง และเกมออนไลน์ผ่านมุมมอง 2 มิติ

1. ภาครัฐและเอกชนต้องร่วมมือกันสร้างกรอบเนื้อหาของ
เกมที่ต้องไม่เป็นพิษภัยต่อสังคม มีการจัดประเภทของเกม
ที่เหมาะสมกับวัย หรือเกมที่เล่นได้ต้องมีผู้ปกครอง ครู และ
ผู้ใหญ่ร่วมเล่นด้วย

อีกข้อเท็จจริงที่ปรากฏ เราจะเห็นเกมกล่องวางขายกัน
เกรอ ทั้งที่ถูกตอกและละเมิดลิขสิทธิ์ หรือผลิตโดยผู้ประกอบการ
ที่ไม่ถูกกฎหมาย ซื้อมาได้ง่าย เปรียบเทียบกับเกมออนไลน์
ไม่ว่าจะนำเข้าหรือคนไทยคิดขึ้นเองมีบริษัทผู้ประกอบการชัดเจน
สามารถตรวจสอบและควบคุมเนื้อหาได้



ผู้กำหนดนโยบายและผู้ออกมาตรการควบคุมกลับละเลย
ไม่ควบคุมเกมกล่อง ทั้งที่มีเนื้อหาหล่อแหลมเป็นภัยกว่า

2. พฤติกรรมของผู้เล่นเกม ในปี 2546 สำนักงานสถิติ
แห่งชาติสำรวจพบว่า ผู้ปกครองในเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพฯ
ต้องกังวลกับสุขภาพของบุตรหลานมากที่สุด เพราะกลัวเสีย
การเรียน เสียเงิน กลัวถูกล่อลวง ความสัมพันธ์กับครอบครัว
น้อยลง ค่านิยมและวัฒนธรรมเปลี่ยนไป

ฝ่ายผู้เล่นสำรวจตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไปพบว่า ส่วนใหญ่
ร้อยละ 87 ในกลุ่มผู้เล่นเกมระบุว่าไม่มีปัญหาจากการเล่นเกม
อีกร้อยละ 13 ยอมรับว่าขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว
ก้าวร้าว ไม่สนใจการเรียน และสุขภาพไม่ดี แต่เมื่อถามถึง
ผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเอง ร้อยละ 34 ยอมรับว่ามีผลเสีย
มากกว่าผลดี อีกร้อยละ 24 ระบุว่าผลดีกับผลเสียเท่า ๆ กัน
และร้อยละ 35 ไม่แน่ใจ

ผลสำรวจนี้กระทำขึ้นสองครั้ง แต่ไม่ได้บอกอะไรที่มากไป
กว่านี้ แล้วอะไรคือตัวชี้ถึงพฤติกรรมที่อาจเป็นภัยต่อผู้เล่น
และสังคมรอบข้าง?

คงต้องพิจารณาข้อเท็จจริงอื่น ๆ ประกอบ เช่น วัยของ
ผู้เล่นยังไม่เหมาะสำหรับเกมบางประเภท ระยะเวลาที่เล่นติดต่อ



หลายประเทศใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นอนุบายสร้างความคุ้นเคยต่อการใช้เทคโนโลยีของมนุษย์ ช่วงที่คนเกาหลีนิยมเล่นเกมจากสหรัฐอเมริกา ทำให้รัฐบาลเกาหลีส่งเสริมนโยบายผลิตเกมสัญชาติเกาหลีจนกลายเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างยิ่งในตลาดโลก พฤติกรรมการซื้อขายสิ่งของในเกมเป็นเงิน เกิดขึ้นในเกาหลีซึ่งเป็นเจ้าของผู้ผลิตเกม ผู้คนคลั่งไคล้เกมจนถึงจัดตั้งเป็นสหพันธ์นักเล่นมืออาชีพ นำสิ่งของในเกมมาขายจริงผ่านการประมูลออนไลน์ สามารถทำเงินได้ถึง หนึ่งแสนห้าหมื่น เหรียญสหรัฐต่อปี

หลายประเทศประสบปัญหาเช่นเดียวกับประเทศไทย ผลกระทบด้านลบของเกมทำให้สภานิติบัญญัติของกรีซผ่านกฎหมายเมื่อเดือนกรกฎาคม 2546 ห้ามประชาชนเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมในที่สาธารณะ เช่น สถานบริการอินเทอร์เน็ต หรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เกาหลีประเทศผู้ผลิตเกมเอง เคยพยายามออกกฎหมายห้ามเล่นเกมที่อาจทำให้เสพติดได้ แต่กฎหมายตกไปตั้งแต่พิจารณาครั้งแรก

กัน ว่าแต่ละครั้งใช้เวลาต่อเนื่องนานเท่าใด เพราะยิ่งนานก็ยิ่งมีผลต่อสุขภาพ การทำงาน และการเรียน มากยิ่งขึ้นเท่านั้น

ผลต่อการยอมรับพฤติกรรมตามตัวละครในเกม ถ้าผู้เล่นสามารถควบคุมตนเองได้ก็ไม่อาจก่อภัยต่อผู้เล่นได้ โดยเฉพาะถ้าผู้เล่นสามารถควบคุมใจ ใช้เวลาเล่นที่พอเหมาะพอควร

การสร้างมาตรการเพื่อจัดการกับเกมคอมพิวเตอร์ในสังคมไทยนั้น มีแนวโน้มว่าผู้บริโภคต้องการแสดงความคิดเห็นร่วมกำหนดนโยบายควบคุมด้วยเช่นกัน ความคิดนี้มีขึ้นจากผลการเสวนาถึง 3 ครั้ง (คือที่สำนักงานกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ ที่รัฐสภา และที่มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก) พบว่าเด็กและเยาวชนไม่มีใครเรียกร้องให้ผู้ใหญ่เลิกประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ แต่ขอมีส่วนร่วม ขอให้ผู้ประกอบการมีความรับผิดชอบต่อเด็กและสังคม เช่น ไม่แสวงหากำไรเกินควร และมีมาตรการช่วยขจัดภัยที่เกิดขึ้นในเกมอย่างชัดเจน

คงต้องย้ำว่า มาตรการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ต้องไม่ทำลายสิทธิส่วนบุคคลด้วย เพราะตามกฎหมายการเล่นเกมถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล การแทรกแซงและควบคุมของรัฐควร

เกิดขึ้นในสถานการณ์พิเศษและเท่าที่จำเป็น เช่น มาตรการเพื่อคุ้มครองเด็กไทยในวัยเยาว์ที่ยังขาดการใช้เหตุผลในการใช้ชีวิตส่วนตัว

และต้องไม่ลืมด้วยว่า ภูมิคุ้มกันทางสังคม ได้แก่ ครอบครัว สถานศึกษา เพื่อน และที่ทำงานของผู้เล่น ถือเป็นภูมิคุ้มกันที่ดี การจัดการกับเกมต้องใช้พลังสังคมที่ยืดโยงตัวผู้เล่นเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวคุ้มกันผู้เล่นจากพฤติกรรมเลวร้ายในเกม หรือมิให้ผู้หนึ่งผู้ใดเล่นเกมที่สร้างพฤติกรรมอันเป็นภัยต่อสังคม

ประเด็นที่ควรร่วมมือกัน จึงไม่ใช่การปิดกั้นไม่ให้เด็กเข้าถึงเกมออนไลน์ แต่ควรเร่งส่งเสริมการสร้างเกมออนไลน์ที่สนุกอย่างสร้างสรรค์ขึ้นมาให้มากๆ ไม่ใช่เกมที่ทำผิดหรือทำร้ายคนอื่นแล้วได้คะแนน เกมสร้างสรรค์นี้ควรทั้งสวยงามและทำทนายเงินธนาคารผู้เล่นในเชิงบวก

เช่นนี้แล้ว... เกมออนไลน์ก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยสร้างเสริมปัญญาเด็กไทยในวันนี้ และวันข้างหน้า ซึ่งเป็นการบ่มเพาะต้นทุนสุขภาพสังคมอีกทางหนึ่ง

