

ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย : ข้อมูลเชิงประจักษ์
การเปรียบเทียบนโยบายในต่างประเทศและข้อเสนอเชิงนโยบาย

THE GAME-ONLINE ADDICTION PROBLEMS OF THAILAND YOUTH: EMPIRICAL
DATA, COMPARISON OF THE FOREIGN POLICY AND THE
POLICYRECOMMENDATIONS.

โกสินทร์ เตชะนิยม¹ เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน¹ และพุกชาโนน พรหมจันทร์²
Kosin Techaniyom¹, Chalermchai Kittisaknawin¹, Prueksaknown promchan²

¹ หลักสูตรคณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร Kosincoke@hotmail.com

² หลักสูตรคณะรัฐประศาสนศาสตร์สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
Prueksaknown@gmail.com

¹ Public Administration, Faculty of Management Science, Silpakorn University

² Master of Public Administration, Graduate School of Public Administration, National Institute of
Development Administration

Received January 23,2021
Revised February 8,2021
Accepted March 31,2021

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่องทางการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 507 คน ที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อวิเคราะห์เรื่องเวลาและช่องทางในการเล่นเกมที่แตกต่างกันว่ามีความสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ที่ต่างกันหรือไม่ พบผลว่าปฏิสัมพันธ์ของช่องทางการเล่นเกมและเวลาการเล่นมีผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 5.623, p = .000$) นั่นคือผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในสถานที่ให้บริการหรือร้านเกมเมื่อใช้เวลามากขึ้นจะยิ่งมีการติดเกมมากขึ้นกว่าการเล่นในช่องทางส่วนตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายที่ต้องจำกัดเวลาและสถานที่ในการเล่นเกมที่ออนไลน์จากการศึกษาแนวนโยบายในหลายประเทศพบถึงแนวปฏิบัติและมาตรการจึงได้ข้อสรุปที่สำคัญ คือ การใช้มาตรการด้านภาษี การใช้ความร่วมมือด้านภาคประชาสังคม และการเปลี่ยนสภาพการจ่ายภาษีของผู้ประกอบการให้เป็นการเสียภาษีสรรพสามิต นอกจากนี้เครื่องมือวัดการติดเกมออนไลน์ที่ตรงตามเนื้อหาทฤษฎีและสมบูรณ์ตามหลักสถิติ ด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirm Factor Analysis) ที่มีค่าดัชนีบ่งชี้ที่สมบูรณ์ ($P : \text{Chi-square} = .78, \text{CMIN/DF} = 3.415, \text{TLI} = .952, \text{CFI} = .966, \text{RMSEA} = .069$)

คำสำคัญ

ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ชั่วโมงการเล่นเกม ช่องทางการเล่นเกมออนไลน์ นโยบายเปรียบเทียบการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง

ABSTRACT

The main objective of this research is to analyze the interaction between channels and hours of playing online games and online game addiction of Thai youth (507 participants at secondary school level). This is to find out whether the difference of time and channels for online games has a relationship with online game addiction. The results showed that channels and time devoted to online games have statistically significant relationship with online game addiction ($F = 5.623$, $p = .000$) That is, those who play online games at internet cafés or game centers are more addicted to online games than those who play online games using private channels. Moreover, there is a statistically significant relation revealing that those who play online games at internet cafés tend to spend longer time than those using private channels. Thus, the Government should enact the policies to control the time and channels of online games e.g., by employing tax incentives, cooperation of civil society and transformation of the enterprise tax to the excise tax. In addition, the instrumentation of online game addiction corresponds to the theory and is complete according to the statistics by confirmatory factor analysis method (P: Chi-square = .78, CMIN / DF = 3.415, TLI = .952, CFI = .966, RMSEA = .069).

Keywords

Hours of Playing Online Games, Channels of Online Games, Online game Addiction, Comparison Policy, Two-way ANOVA

ความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วนและกลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดจากผลกระทบเชิงลบของการใช้งานเทคโนโลยีที่ได้รับความสนใจจากประชาคมโลกอย่างกว้างขวางประการหนึ่งคือ ปัญหาทางสังคมที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนทั่วโลก ซึ่งถือเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจในระดับสากล เช่น องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้กล่าวถึงปัญหาการติดเกม (Game Disorder) ว่าเป็นพฤติกรรมและสภาพจิตที่เข้าข่ายโรค โดยในปี 2018 จึงได้จัดกลุ่มอาการติดเกมให้เป็นโรคจิตเภท ที่ทำให้เกิดอาการอยากเล่นเกมและไม่สามารถหยุดเล่นได้ นำไปสู่ผลกระทบทางสุขภาพแม้ว่ากลุ่มผู้มีปัญหาถึงขนาดไม่สามารถควบคุมตนเองได้นั้นจะไม่ได้มีจำนวนมากนัก แต่ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมและเข้าถึงเกมทั่วโลกมีปริมาณมหาศาล จากรายงานของ WHO พบว่ามีผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนราว 2.2 พันล้านคน โดยผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากที่สุดเป็นผู้ชายวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่มีอายุราว 18 – 24 ปี (Dong et al., 2018) ทั้งนี้การเพิ่มขึ้นของความเสี่ยงในการ

เกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์นั้นมีผลเนื่องมาจากความนิยมที่เพิ่มมากขึ้นของเด็กและวัยรุ่นต่อการเล่นเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการขยายตัวของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ส่งผลอย่างเป็นพลวัตรต่อจำนวนผู้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Holman, 2014) ซึ่งผลจากการติดเกมออนไลน์นอกจากจะทำให้เกิดการหลบลี้หนีจากสังคมภายนอกซึ่งเป็นสังคมตามปกติ (Yee, 2006) ยังสามารถส่งผลกระทบต่อทางจิตวิทยาและทางร่างกาย การแปลกแยกจากสังคม การทำร้ายตัวเองและผู้อื่น สุขภาพเสีย ตลอดจนการเสียชีวิตและฆ่าตัวตาย (Bruner & Bruner, 2006) งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งตอบคำถามว่าช่องทางในการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นเกมมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนหรือไม่อย่างไร นอกจากนี้ผลกระทบทำให้รัฐบาลของประเทศที่ประสบปัญหาจำเป็นต้องสร้างแนวนโยบายเพื่อควบคุมและแก้ไขปัญหา รวมถึงผลกระทบข้างเคียงที่อาจเกิดจากปัญหาอีกด้วยสำหรับประเทศไทยนั้นภาครัฐ มีแนวทางสำหรับการจัดการต่อปัญหาการติดเกมออนไลน์โดยมุ่งจัดการในเชิงควบคุมและปราบปราม แต่ยังคงพบปัญหาอยู่อย่างสม่ำเสมอ

สำหรับสถานการณ์ที่ปรากฏในสังคมไทยในปัจจุบัน ผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2561 พบประเด็นสำคัญว่า ประชากรในกลุ่มอายุ 15 – 19 เป็นกลุ่มอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม ดูหนังหรือฟังเพลง ถึงร้อยละ 89.3 สะท้อนให้เห็นความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมที่อาจนำไปสู่ปัญหาการติดเกมออนไลน์ได้ และด้วยการอ้างอิงจากตัวเลขสถิติข้างต้น คาดว่ามีผู้เล่นเกมออนไลน์ประเทศไทยราว 27.47 ล้านคน ด้วยมูลค่าการตลาดราว 2 หมื่นล้านบาท ซึ่งถือเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้เด็กและเยาวชนไทยมีความเสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์มากขึ้นหลายเท่าตัว

การขยายตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความเสี่ยงในการติดเกมออนไลน์ จึงเป็นประเด็นท้าทายในการสร้างแนวนโยบายที่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงประเด็นจำเป็นต้องมีการทบทวนแนวนโยบายของภาครัฐด้วยผลวิจัยเชิงประจักษ์ รวมไปถึงการศึกษาทบทวนแนวนโยบายของประเทศอื่นที่ประสบปัญหา เพื่อให้เห็นจุดดี จุดด้อย เพื่อสร้างองค์ความรู้จากการเปรียบเทียบเพื่อค้นพบแนวทางหรือข้อจำกัด ในการปรับปรุงแนวนโยบายของประเทศไทย งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งที่จะนำผลเชิงประจักษ์ที่ได้จากการทดสอบ ผสานเข้ากับการเปรียบเทียบนโยบายของต่างประเทศ เพื่อขยายขอบเขตองค์ความรู้ เพื่อสร้างแนวทางที่เข้มแข็งในการแก้ไขปัญหา ผลพลอยได้จากการวิจัยยังสามารถสร้างเครื่องมือที่ถูกต้องตามหลักวิชาการในการวัดการติดเกมออนไลน์ ภายใต้บริบทที่เหมาะสมของประเทศไทยอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่องทางการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย และนำผลที่ได้เสนอแนะในเชิงนโยบายจากการเปรียบเทียบแนวทางการแก้ไขปัญหาในระดับสากล

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากงานวิจัยเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานครซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 และปีที่ 5 ปีการศึกษา 2553/2 ในสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร จากจำนวนโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา 119 โรงเรียน ซึ่งมีจำนวนประชากร 96,592 คน การเลือกโรงเรียนใช้การสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายโดยการทำสลากระบุเลขที่โรงเรียนและทำการสุ่มได้กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนจำนวน 6 โรงเรียน คือ 1. โรงเรียนนวมินทราชูทิศเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า 2. โรงเรียนบางกะปิ 3. โรงเรียนบดินเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 4. โรงเรียนสวนอนันต์ 5. โรงเรียนวัดอินทราคม และ 6. โรงเรียนบดินเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 จากนั้นจึงใช้การเลือกกลุ่มนักเรียนเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 ชั้นเรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 ชั้นเรียน แล้วจึงทำสลากเลขที่ระบุชั้นเรียนจากนั้นจึงสุ่มอย่างง่าย และทำการเก็บแบบสอบถามจากนักเรียนที่อยู่ในชั้นที่ถูกระบุ ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 507 คนทั้งเพศชายและเพศหญิงซึ่งเพียงพอต่อการวิเคราะห์ในลำดับถัดไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดการติดเกมออนไลน์ มีวิธีวัดคุณภาพของเครื่องมือ โดยขั้นแรกสร้างกลุ่มเครื่องมือวัดให้มีจำนวนมากเพียงพอ และให้ผู้เชี่ยวชาญปรับแก้เพื่อทดสอบความแม่นยำในเนื้อหา จากนั้นจึงเก็บตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง 50 คน เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ด้วยวิธีการทางสถิติ และแบบวัดลักษณะภูมิหลังด้วยการวัดปัจจัยส่วนบุคคล

1.แบบวัดลักษณะภูมิหลัง

ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น จำนวนค่าใช้จ่าย ลักษณะการพักอาศัย ลักษณะช่องทางการเล่นเกม จำนวนชั่วโมงที่เล่นและเกมที่เล่น

2.แบบวัดการติดเกมออนไลน์

ตัวแปรการติดเกมออนไลน์นั้นประกอบด้วยข้อคำถาม 18 ข้อซึ่งประยุกต์มาจาก Griffiths (2005) และ Kim and Namkoong (2008) โดยแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบคือ 1) แรงปรารถนา 2) การแปรปรวนของอารมณ์ความรู้สึก 3) การกำเริบและอยากถอนออกหรือเลิก 4) ความขัดแย้งทั้งต่อตัวเองและผู้อื่นผู้วิจัยจึงทำการทดสอบการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirm Factor Analysis) พบผลดังนี้

ตารางที่ 1 การทดสอบการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของแบบวัดการติดเกมออนไลน์

ข้อคำถาม	ค่าน้ำหนัก องค์ประกอบ
1. ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลาหรือเลยเวลาที่ตั้งใจไว้	.738
2. ฉันโดนบ่นว่าเล่นเกมออนไลน์เยอะไป	.725
3. ฉันอยากเล่นเกมออนไลน์แม้มีสิ่งอื่นที่จะต้องไปทำ	.808
4. ฉันรู้สึกสบายใจขึ้นหากได้เล่นเกมออนไลน์เวลาฉันมีปัญหา	.724
5. ฉันติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่อยู่โลกของเกมออนไลน์มากกว่าเพื่อนที่อยู่ในโลกของความเป็นจริง	.576
6. ฉันรู้สึกรำคาญหากใครมารบกวนในขณะที่เล่นเกมออนไลน์	.730
7. ฉันรู้สึกอยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลาแม้ในขณะที่ทำกิจกรรมอย่างอื่น	.799
8. ฉันมักจินตนาการและพูดคุยถึงเรื่องราวที่ประสบจากการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนอยู่เสมอ	.755
9. ฉันพบว่าตัวเองอยากเล่นเกมออนไลน์ในขณะที่ไม่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้	.764
10. ฉันใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยลงเพื่อที่ฉันจะได้มีเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากขึ้น	.711
11. ฉันมักจะสร้างมิตรภาพใหม่กับผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน	.650
12. ฉันมักจะไม่ทำการบ้านหรือละทิ้งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเพียงเพราะฉันต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์	.753
13. ฉันมักจะให้ความสำคัญกับการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเป็นอันดับแรกมากกว่าสิ่งที่ฉันจำเป็นต้องทำ	.758
14. ผลการเรียนของฉันตกต่ำลงเพราะฉันใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่าที่จะอ่านหนังสือ	.674
15. ฉันมักจะชอบโกหกบุคคลอื่นเพียงเพื่อที่จะไม่ให้พวกเขาได้รู้ถึงจำนวนชั่วโมงที่แท้จริงที่ฉันใช้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	.613
16. ฉันรู้สึกว่าถ้าชีวิตนี้ปราศจากเกมนออนไลน์ ชีวิตของฉันมันจะต้องน่าเบื่อและไร้ซึ่งความสนุกสนาน	.575
17. ฉันพยายามที่จะใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ให้น้อยลง แต่มันก็ไม่เคยประสบความสำเร็จเลยซักที	.728
18. ฉันเลือกที่จะใช้เวลาส่วนมากไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่จะเลือกออกไปเที่ยวข้างนอกกับเพื่อน	.572

ผลที่ได้พบว่า ในคำถามข้อที่ 15 16 และ 18 ค่าน้ำหนักความเป็นองค์ประกอบ (Factor Loading) ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ .65 จึงทำการตัดข้อคำถามออกเพื่อความสมบูรณ์ของแบบจำลองการวัด (Measurement Model) ซึ่งเมื่อตัดข้อคำถามออกพบว่าข้อคำถามที่ 5 กลับมีปัญหาไม่ผ่านเกณฑ์จึงตัดออกอีกครั้งจนสมบูรณ์ และสามารถแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบตามทฤษฎี คือ แรงปรารถนาในข้อคำถามที่ 1,3,5,11,12 การแปรปรวนของอารมณ์ ความรู้สึกในข้อคำถามที่ 4,6,7การกำเริบและอยากถอนออกหรือเลิกในข้อคำถามที่ 8,9,13,17 และความขัดแย้งทั้ง

ต่อตัวเองและผู้อื่นในข้อคำถามที่ 2,10,14 จากนั้นจึงทำการปรับปรุงแบบจำลอง (Modification Indices) พบว่าค่าความสมบูรณ์ของแบบจำลองอยู่ในระดับดีมากสามารถแสดงได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ดัชนีความสมบูรณ์ของแบบจำลองการวัด

ค่าดัชนี	ค่าดัชนี	เกณฑ์พิจารณา	ค่าอ้างอิง
P : Chi-square	.78	ต้องไม่ Sig	Hair, (2006)
CMIN/DF	3.415	ระหว่าง 2-5	Loo and Thorpe (2000)
TLI	.952	> .90	Benler, (1990); Hair, (2006)
CFI	.966	> .90	Benler, (1990); Hair, (2006)
RMSEA	.069	< .08	Hair, (1998)

ทั้งนี้ผลดังกล่าวแสดงความสมบูรณ์ของแบบทดสอบที่สามารถเป็นเครื่องมือวัดการติดเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดีอีกทั้งเมื่อทดสอบค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์ ครอนบาช (Cronbach's Alpha) พบว่ามีค่าที่ระดับ .908 ซึ่งถือเป็นค่าความเชื่อมั่นที่ดีมาก ดังนั้นการใช้เครื่องมือวัดการติดเกมออนไลน์จึงมีความสมบูรณ์ในทุกตัวชี้วัด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือและคุณภาพของข้อคำถาม

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดการติดเกมออนไลน์ มีวิธีวัดคุณภาพของเครื่องมือ โดยขั้นแรกสร้างกลุ่มเครื่องมือวัดให้มีจำนวนมากเพียงพอ และให้ผู้เชี่ยวชาญปรับแก้เพื่อทดสอบความแม่นยำในเนื้อหา จากนั้นจึงเก็บตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง 50 คน เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ด้วยวิธีการทางสถิติ และแบบวัดลักษณะภูมิหลังด้วยการวัดปัจจัยส่วนบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ในงานวิจัยแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนคือ

1.สถิติพรรณนา ซึ่งใช้อธิบายในส่วนของภูมิหลังของกลุ่มเป้าหมาย

2.สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 Validity ของเครื่องมือในการวิจัย

- วิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน CFA

2.2 Reliability ของเครื่องมือวิจัย

- ค่าสถิติพื้นฐานเช่นความแปรปรวน ความถี่ในการกระจายตัวของข้อมูล

- ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient α) ของคอนบราค

3.สถิติเชิงอนุมาน ผู้วิจัยแบ่งออกเป็นสองส่วนใหญ่ด้วยกันเพื่อให้เห็นความชัดเจนในส่วนหนึ่งผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ถดถอย (Regression Analysis) เพื่อทดสอบว่าตัวแปรที่สนใจซึ่งได้แก่ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์มีผลต่อการติดเกมออนไลน์หรือไม่เพื่อตอบคำถามวิจัยและสำหรับการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อเสนอที่มีประเด็นผู้วิจัยใช้ การวิเคราะห์ความแปรปรวน

แบบสองทาง (2 Way ANOVA) ในการวิเคราะห์เพื่อหาข้อเสนอเชิงนโยบายต่อการแก้ปัญหา
การติตเกมออนไลน์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการออกนโยบายที่เหมาะสม

ผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์มีผลทำให้เกิด
การติตเกมออนไลน์ที่มากขึ้นของเด็กและเยาวชน และเมื่อทำการทดสอบเพื่อวิเคราะห์
ตามวัตถุประสงค์งานวิจัยที่ว่าจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์กับช่องที่แตกต่างกันในการเล่นเกมน
ออนไลน์มีผลหรือแตกต่างกันหรือไม่ในการติตเกมออนไลน์ พบผลว่า ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวมีผลต่อ
การติตเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางซึ่งสามารถเสนอ
รายละเอียดการวิเคราะห์ทั้งหมดดังนี้

1.ลักษณะทั่วไปของกลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
และ 5

ตารางที่ 3 แสดงกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ลักษณะทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	248	48.9
	หญิง	259	51.1
อายุ	15	94	18.4
	16	242	47.7
	17	161	31.8
	18	10	2
	19	1	0.2
ลักษณะการพักอาศัย	พ่อแม่	359	70.8
	พ่อหรือแม่	79	25.6
	ญาติ	42	8.3
	หอพัก	13	2.6
	อื่นๆ	14	2.8
การเล่นเกมนออนไลน์	เล่นเกมนออนไลน์	277	54.6
	ไม่เล่นเกมนออนไลน์	230	45.4
แหล่งที่ใช้เล่น	เครื่องส่วนตัว	368	72.6
	ร้านเกม/ร้าน	84	16.6
	อินเทอร์เน็ต	1	0.2
	ไม่เล่นเกมนออนไลน์	55	10.8

2.การวิเคราะห์สมการถดถอยในเรื่อง ชั่วโมงการเล่นเกมนต่อการติตเกมออนไลน์

คำถามสำคัญในการวิจัยส่วนแรกเพื่อที่จะสามารถทดสอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยจำเป็นที่
จะต้องตอบคำถาม คือ “เวลาในการเล่นเกมนมีอิทธิพลต่อการติตเกมออนไลน์หรือไม่” ผู้วิจัยจึงทำการทดสอบ
โดยใช้สมการเชิงเส้นหรือการวิเคราะห์การถดถอยนั่นเอง ซึ่งจากการทดสอบพบผลดังนี้

ตารางที่ 4 ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ผลต่อการติดเกมออนไลน์

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์มาตรฐาน	ระดับนัยสำคัญ	ค่าทำนายสมการ
ชั่วโมงการเล่นเกมนออนไลน์	.558	.000	.311

จากผลที่ได้สรุปว่า ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ผลต่อการติดเกมออนไลน์ ($\beta = .558$ $p = .000$) ซึ่งสามารถทำนายการติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 31.1 ($R^2 = .311$) นั่นคือการใช้เวลาที่ยาวขึ้นทำให้มีโอกาสในการเป็นผู้ติดเกมออนไลน์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการของเด็กและวัยรุ่น ที่มีภาวะพัฒนาการทางสมองซึ่งตอบสนองต่อระบบรางวัลของเกมออนไลน์มากกว่าผู้ใหญ่ ความท้าทายและตื่นเต้น ก่อให้เกิดความอยากที่จะเล่นเกมอย่างสม่ำเสมอ (Kim and Namkoog, 2008) ดังนั้นระยะเวลาการเล่นที่ยาวขึ้น เทียบกับ การได้รับรางวัลที่มากขึ้นหรือใหญ่ขึ้น และมีค่าเท่ากับการเสริมแรงที่รุนแรงมากขึ้นนั่นเอง (Techaniyom, 2011)

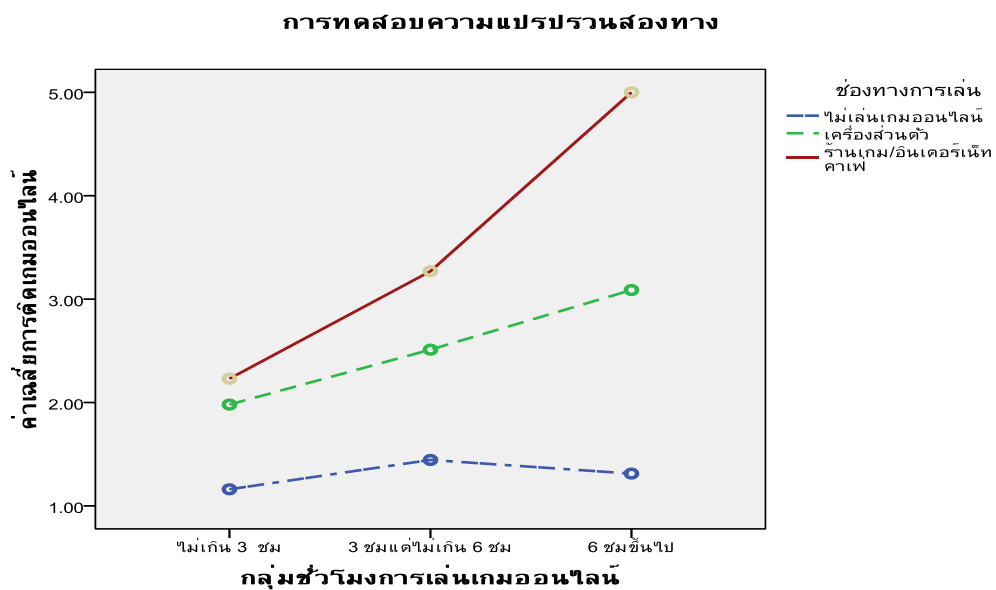
3.การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางในเรื่อง ปฏิสัมพันธ์ของชั่วโมงและช่องทางการเล่นเกมต่อการติดเกมออนไลน์

จากผลการวิเคราะห์สมการถดถอยข้างต้นทำให้เกิดประเด็นคำถามต่อเนื่องว่า ชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์เพียงพอที่จะอธิบายการติดเกมออนไลน์หรือไม่ หรือมีประเด็นอื่นหรือปัจจัยอื่นที่เข้ามามีผลด้วย ซึ่งข้อเท็จจริงนั้น เกมสวมบทบาทผู้เล่นหลายคนโลกเสมือน (MMORPG) เป็นประเภทเกมที่นอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินจากบทบาทตัวละครของตนแล้ว ยังสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กและวัยรุ่นในการมีสังคมและการสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเอง การได้รับการยอมรับ และความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อนอีกด้วย ทั้งนี้พฤติกรรมการเล่นเกมที่อาศัยช่องทางการเล่นที่ก่อให้เกิดกลุ่มเพื่อนและการยอมรับของเพื่อนที่มากกว่า ย่อมต้องเป็นการใช้บริการในร้านเกมหรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่สามารถใช้งานได้พร้อมกันหลายคนในพื้นที่เดียวกัน ดังนั้นจึงเกิดเป็นประเด็นคำถามว่า “ลักษณะช่องทางการใช้งานที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมออนไลน์หรือไม่” เมื่อผนวกเข้ากับประเด็นที่ได้รับการพิสูจน์แล้วในตอนต้นจึงได้เป็นประเด็นวิจัยเกิดขึ้นว่า “ระยะเวลาและช่องทางการเล่นที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมออนไลน์หรือไม่” ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแปลงจำนวนชั่วโมงในการเล่นให้กลายเป็นระดับกลุ่ม 3 กลุ่มด้วยกันคือ 1.เล่นเกมออนไลน์ 0-3 ชั่วโมง 2.เล่นเกมออนไลน์ 3 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง และ 3.เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไป แล้วทำการทดสอบความแปรปรวนสองทางที่มีผลดังนี้

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง

แหล่งความแปรปรวน	ผลรวมกำลัง สอง	องศาอิสระ	ค่าเฉลี่ยกำลัง สอง	F	ระดับ นัยสำคัญ.
ชั่วโมงในการเล่น	15.997	2	7.999	16.214	.000
ช่องทางในการเล่น	19.681	2	9.841	19.948	.000
ชั่วโมงในการเล่นคูณกับช่องทางในการเล่น	11.097	4	2.774	5.623	.000
ความคลาดเคลื่อน	245.670	498	.493		
รวม	2658.719	507			

จากตาราง พบว่ากลุ่มการใช้เวลาที่ต่างกันมีความสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ที่ต่างกัน และช่องทางในการเล่นเกมที่ต่างกันก็มีความสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์เช่นกัน และเมื่อนำตัวแปรทั้งสองมาปฏิสัมพันธ์กันก็พบผลที่น่าสนใจว่า เวลาและช่องทางที่แตกต่างกันมีความสัมพันธ์กับการติดเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยสามารถแยกได้ชัดเจนว่า ผู้ที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ มีระดับการติดเกมออนไลน์ที่สูงกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่ใช้เวลาเล่นมากกว่า 6 ชั่วโมงขึ้นไป ซึ่งแสดงเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงการมีนัยสำคัญของประเด็นศึกษาจากการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง

จากรูปแสดงผลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดนโยบายในการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ จะเห็นได้ว่าสำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ส่งผลให้เกิดการติดเกมออนไลน์ มากกว่าการใช้เครื่องส่วนอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเล่นเกิน 6 ชั่วโมงขึ้นไป ความห่างยิ่งเพิ่มขึ้นอย่างมากรุนแรงหมายถึง ผู้ที่ใช้ช่องทางการเล่นเกมออนไลน์ผ่านทางร้านให้บริการจะยิ่งมีค่าเฉลี่ยของการติดเกมออนไลน์สูงมากขึ้น ในขณะที่ผู้ที่ใช้ช่องทางด้วยเครื่องส่วนตัวหรือที่บ้านนั้นจะพบว่า หากใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นก็จะมีค่าเฉลี่ยการติดเกมออนไลน์มากขึ้นในอัตราที่น้อยกว่า ทั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในหลายช่องทางแต่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ ภาพที่แสดงจึงบ่งชี้ว่าไม่ว่าจะใช้เวลาเท่าไรก็ตามแต่หากไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ก็จะเป็นผู้ที่ติดเกมออนไลน์นั่นเองทั้งนี้ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นอื่น (Brand, M et al.,2016) และนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่แก้ปัญหการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะหยิบยกเอานโยบายที่ใช้ในปัจจุบันมาวิเคราะห์ร่วมกับผลที่ได้รับ รวมถึงเปรียบเทียบกับแนวนโยบายของต่างประเทศที่ประสบปัญหาในลักษณะเดียวกันซึ่งขอนำเสนอ ดังนี้

การวิเคราะห์เชิงนโยบาย

การอภิปรายนำเสนอโดยยึดเอาหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ได้มาทำการวิเคราะห์ร่วมกับนโยบายที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอในแง่มุมเชิงนโยบาย 2 ด้านคือ นโยบายด้านอุปสงค์ และนโยบายด้านอุปทาน ทั้งนี้นโยบายด้านอุปสงค์ในกรณีปัญหาการติดเกมออนไลน์ค่อนข้างซับซ้อน เนื่องจากเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลที่รัฐไม่สามารถแทรกแซงได้ กลไกการบังคับใช้กฎหมายจึงเป็นเครื่องมือหลักในหลายประเทศ สำหรับนโยบายด้านอุปทานนั้นหมายความรวมถึงทั้งผู้ให้บริการเกมออนไลน์และผู้ให้บริการร้านเกม ดังนี้

5.1 ประเทศไทย

นโยบายด้านอุปสงค์

แนวทางปราบปราม การจัดการกับความต้องการเล่นเกมออนไลน์โดยตรงนั้นเป็นทางที่ปฏิบัติได้ยาก ดังนั้น รัฐบาลไทยจึงพยายามใช้วิธีการทางกฎหมายในทางปราบปรามโดยได้กำหนดให้กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมมือกับ กระทรวงมหาดไทย ในการสร้างข้อกำหนดเวลาปิดเปิดและอนุญาตให้เล่นเกมของเด็กอายุต่าง ๆ รวมถึงการควบคุมตรวจสอบซึ่งมีเนื้อหาคือ

1.ให้เด็กต่ำกว่า 15 ปี เข้าใช้บริการได้ตั้งแต่เวลา 14.00-20.00 น.ในวันจันทร์-ศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00-20.00 น.ในวันหยุดราชการหรือปิดภาคเรียน

2.ให้เด็กอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 18 ปีเข้าใช้บริการได้ ตั้งแต่ 14.00-22.00 น.ในวันจันทร์-ศุกร์ และตั้งแต่เวลา 10.00-22.00 น.ในวันหยุดหรือปิดภาคการศึกษา

ส่วนการวิเคราะห์ เมื่อนำแนวนโยบายดังกล่าวมาวิเคราะห์กับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้พบว่า สำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีนโยบายมีความเหมาะสมเนื่องจากการกำหนดช่วงเวลาที่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง ในวันธรรมดาทำให้ระดับการเพิ่มขึ้นของการติดเกมออนไลน์ไม่เพิ่มสูงขึ้นมากนัก อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ที่มีอายุเกิน 15 ปี ช่องว่างของช่วงเวลาทำให้เด็กสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้นานเกิน 6 ชั่วโมง ที่ร้านที่ให้บริการซึ่งอาจก่อให้เกิดการติดเกมออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นได้

แนวทางป้องกัน 1.พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มีหลักแนวทางอยู่ที่การจัดเนื้อหาและประเภทของเกมให้เหมาะสมกับช่วงวัยต่าง ๆ ของเด็ก ซึ่งลักษณะคล้ายคลึงกับการจัดเรตติ้งภาพยนตร์ ที่กระทรวงวัฒนธรรมเป็นกลไกหลักในการจัดการ 2.แนวนโยบายของกระทรวงสาธารณสุขและกรมสุขภาพจิต เป็นไปในเชิงการให้ความรู้ความเข้าใจถึงปัญหาการติดเกมออนไลน์และมุ่งเน้นให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงโทษและลักษณะของการติดเกมออนไลน์ ด้วยวิธีการลดปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ของบุตรหลาน

ส่วนการวิเคราะห์ การจัดความเหมาะสมของเกมมีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเนื้อหาเกมแบบ MMORPG เป็นประเภทเกมที่เป็นที่นิยมและก่อให้เกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์มากที่สุด ดังนั้นการจำกัดการเข้าถึงและจัดความเหมาะสมให้แก่เด็กที่มีวุฒิภาวะน้อยจึงมีความเหมาะสม ทั้งนี้เมื่อประกอบเข้ากับการให้ความรู้ตามแนวนโยบายแก่ผู้ปกครอง หากเกิดการนำนโยบายไปปฏิบัติได้สำเร็จย่อมส่งผลดีอย่างยิ่งในการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ในระยะยาวของประเทศไทย

นโยบายด้านอุปทาน

แนวทางด้านอุปทาน มีความหมายรวมถึง นโยบายที่มีผลต่อผู้ประกอบการเกมออนไลน์ และผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งรัฐยังคงจำเป็นที่จะต้องใช้มาตรการทางกฎหมายควบคู่ไปกับนโยบายด้านอุปสงค์ด้วยแนวทางหลักคือ 1. พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 2. กฎกระทรวงว่าด้วยการอนุญาตและการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ พ.ศ. 2552 และประกาศกระทรวงเรื่องแต่งตั้งนายทะเบียนและพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นมาตรการที่ควบคุมการใช้บริการที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชนผ่านการควบคุมผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต โดยเจ้าภาพหลักในการจัดการปัญหาคือกระทรวงวัฒนธรรม อาศัยความร่วมมือจากกระทรวงมหาดไทยในส่วนของ ฝ่ายปกครองและเจ้าหน้าที่ตำรวจในการบังคับใช้กฎหมายเพื่อควบคุมตรวจสอบการให้บริการที่ไม่ถูกต้องตามข้อกำหนดที่ได้กำหนดเวลาให้บริการไว้

ส่วนการวิเคราะห์ ข้อจำกัดของ พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 คือ ข้อกำหนดโทษ การละเมิดถือเป็นความผิดทางปกครองไม่มีโทษทางอาญา โดยมีโทษสูงสุดเพียงระงับใช้ใบอนุญาต ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้กล้าฝ่าฝืน อันที่จริงแล้วช่องทางของกฎหมายตามพ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 กำหนดโทษทางอาญาแก่ผู้ประกอบการที่ละเมิด แต่ภาครัฐไม่เลือกใช้ข้อกำหนดตามบทบัญญัติดังกล่าว ผลเชิงประจักษ์จากงานวิจัยพบว่ายังมีเยาวชนที่สามารถใช้บริการร้านเกมหรืออินเทอร์เน็ต ที่ใช้เวลามากกว่า 6 ชั่วโมง โดยมีผู้ที่รายงานว่าใช้บริการสูงที่สุดนานถึง 12 ชั่วโมง ดังนั้น การบังคับใช้กฎหมายในปัจจุบันอาจไม่เพียงพอต่อการแก้ปัญหาเนื่องมาจากการกำหนดโทษที่เบาทำให้เกิดการไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดของผู้ประกอบการให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่หรือร้านเกมนั่นเอง

5.2 นโยบายการแก้ไขปัญหาในต่างประเทศ

ในระดับนานาชาตินั้นปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจและติดตามอย่างใกล้ชิด เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีผู้เล่นเกมกว่า 150 ล้านคน โดยมีมูลค่าในอุตสาหกรรมเกมราว 1.5 แสนล้านเหรียญสหรัฐ ผู้เล่นราวร้อยละ 3 – 4 เป็นผู้ใช้ที่มีแนวโน้มติดเกมในประเทศจีน รัฐบาลจีนได้นิยามการติดเกมออนไลน์ให้เป็นอาการทางจิตชนิดหนึ่งซึ่งต้องเข้ารับการรักษา โดยจัดตั้งศูนย์รักษาผู้ติดเกมออนไลน์โดยเฉพาะ (Macartney, 2008) และสำหรับประเทศ

เกาหลีใต้ ถือเป็นประเทศที่มีอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุด พบรายงานว่า กว่าร้อยละ 2.4 ของประชากรที่มีอายุ 9 – 39 ปี รายงานว่าตนเองเป็นผู้ติดเกมออนไลน์ และอีกร้อยละ 10 ได้รับการระบุว่าเป็นผู้มีความเสี่ยงในการติดเกมออนไลน์ (Faiola, 2006) ข้อมูลเหล่านี้เป็นเครื่องยืนยันถึงปัญหาการติดเกมออนไลน์ที่เป็นปัญหาระดับนานาชาติ ซึ่งจากการตรวจสอบและพบนโยบายของต่างประเทศดังนี้

ประเทศจีน เป็นประเทศที่มีเสถียรภาพด้านนโยบายและการนำนโยบายไปปฏิบัติเนื่องจากสภาพทางการเมืองของประเทศ จากการค้นคว้าพบว่าประเทศจีนมีความพยายามในการสร้าง “แผนเพื่อลดการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน” อย่างเป็นทางการผ่าน Ministry of Culture (MoC) และ General Administration of Press and Publication (GAPP) ซึ่งแนวนโยบายหลักคือ การจัดการอุปทานโดยการกำหนดเรตติ้งเกมอย่างเข้มงวด และพัฒนาระบบการเข้าถึงโดยการจำกัดการเล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมงสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ซึ่งถ้าหากเล่นเกินกว่าที่กำหนดทางเกมจะแจ้งเตือนและลดรางวัลตอบแทนในเกมให้อยู่ในระดับที่ไม่จูงใจให้เล่นอีกต่อไปหรือระงับการเล่นทันทีซึ่งมีผลบังคับใช้เมื่อปี 2007 รวมถึงการสร้างศูนย์บำบัดผู้ติดเกมออนไลน์ภายใต้การดูแลของรัฐ

ประเทศเวียดนาม ได้บังคับใช้การป้องกันการเข้าถึง จาก 4 ทุ่มถึง 8 โมงเช้า ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการทั้งส่วนเกมออนไลน์และผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ประเทศสหรัฐอเมริกาและยุโรป กลไกหลักของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศในยุโรป คือ การจัดเรตติ้งเกมออนไลน์และอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ซึ่งจุดเด่นของประเทศในกลุ่มนี้คือการบังคับใช้การจัดระเบียบในแง่อุปทานที่เข้มแข็ง ซึ่งระบบการจัดความเหมาะสมของเกมออนไลน์และอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศกลุ่มนี้มีการวางรากฐานมาอย่างยาวนาน โดยในยุโรปนั้น The Pan European Game Information (PEGI) เป็นกลไกหลักในการควบคุมการผลิตเกมออนไลน์และจัดระดับความเหมาะสม สำหรับในอเมริกาเหนือ นั้น the Entertainment Software Rating Board (ESRB) เป็นกลไกหลักทั้งในอเมริกา แคนาดา รวมถึงเม็กซิโกอีกด้วยซึ่งทำหน้าที่จัดระดับความเหมาะสมของเกมเช่นกัน

ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศเกาหลีใต้เป็นประเทศหนึ่งที่ประสบปัญหาจากการติดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ทั้งนี้มาตรการหลักของรัฐบาล ได้พยายามระงับการเข้าถึงในช่วง 4 ทุ่มถึง 6 โมงเช้าและเลื่อนมาเป็น เที่ยงคืนถึง 6 โมงเช้าสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปีบริบูรณ์ อย่างไรก็ตามกลับพบอุปสรรคจากผู้ประกอบการเพราะยอดขายได้ลดลงพร้อมทั้งการสร้างหน่วยงานในการจัดระดับความเหมาะสมหรือเรตติ้ง เกมอีกด้วย สภาพปัญหาที่รุนแรงของประเทศเกาหลีทำให้มีการผลักดันให้อุตสาหกรรมเกมนั้นจะต้องจ่ายภาษีในลักษณะเดียวกับแอลกอฮอล์และบุหรี่ยังไงก็ตามแนวคิดดังกล่าวยังได้รับการยอมรับไม่มากนัก ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการเปรียบเทียบผู้วิจัยจึงได้นำเอาข้อมูลมาสร้างเป็นตารางแสดงแนวมาตรการที่ใช้ดังนี้

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบแนวมาตรการในการแก้ไขปัญหาของประเทศต่าง ๆ

มาตรการที่บังคับใช้จำแนกตามประเทศ	กำหนดอายุการเล่นตามช่วงเวลา	การกำหนดชั่วโมงการเล่นไม่เกิน 3 ชั่วโมง	การปิดให้บริการตามช่วงเวลา	การจัดระดับความเหมาะสมของเกม	หน่วยงานรัฐในกำกับของรัฐ
ไทย	★			★	
จีน	★	★	★	★	★
เกาหลีใต้	★		★	★	
ยุโรปและอเมริกา					★
เวียดนาม	★		★		

สรุปผลการวิจัย

1.จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ที่มากขึ้นส่งผลให้เกิดการติดเกมออนไลน์ที่มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ ปฏิสัมพันธ์ของเวลาในการเล่นและช่องทางในการเล่นเกมที่แตกต่างกันมีผลต่อการติดเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยที่ผู้ใช้เวลาเล่นเกมทางสถานที่ให้บริการร้านเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่มีการใช้งานมากกว่า 6 ชั่วโมงเป็นผู้ที่เสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์มากที่สุดตามข้อมูลของงานวิจัยชิ้นนี้

2.จากการสืบค้นพบว่า ประเทศจีนมีแนวมาตรการที่รัดกุมและครบถ้วนมากที่สุด ซึ่งแนวมาตรการที่พยายามจำกัดการเข้าถึงในการเล่นเกมนออนไลน์ในสถานที่ให้บริการนับเป็นมาตรการที่สอดคล้องกับประเด็นวิจัย อีกทั้งการจำกัดชั่วโมงในการเล่นให้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ก็เป็นผลดีตามหลักฐานเชิงประจักษ์ อย่างไรก็ตามพบรายงานถึงช่องว่างของนโยบาย เช่น เยาวชนยังสามารถสลับเกมหรือสลับไอดีเกมเพื่อเล่นเกมต่อไปได้ (Bong-Won Park and Jae-Hyeon Ahn, 2010) ในขณะที่ทางสหรัฐอเมริกาได้รับแรงกดดันทางสังคมถึงการจัดระดับเกมบางเกมที่ต่ำกว่าความเป็นจริงเนื่องจากมีเนื้อหารุนแรง หรือกระทั่งในประเทศไทยที่พยายามผลักดันให้ผู้บริการเกมออนไลน์ให้บริการตามช่วงกำหนดเวลา 4 ทุ่มถึง 8 โมงเช้า ที่เป็นมาตรการที่เคยใช้ระหว่างวันที่ 15 กรกฎาคม 2546 – 30 กันยายน 2546 ก็ล้มเหลวเนื่องจากการกดดันจากผู้ประกอบการ ซึ่งจากปัญหาในหลายกรณีศึกษา

ข้อเสนอแนะ

สำหรับประเทศไทยมีแนวนโยบายที่มีลักษณะสำคัญหลายประการ ซึ่งแนวการดำเนินการดังกล่าว ถือเป็นสถานะในปัจจุบันของนโยบายเฝ้าระวังการแก้ไขปัญหา (Status Quo) ซึ่งนำเสนอได้ดังนี้

1.ประเทศไทยมีนโยบายด้านอุปสงค์ในเชิงปราบปรามที่มีความชัดเจน เนื่องจากการได้รับความชอบธรรมจากการออกกฎหมาย ทำให้อำนาจในการจัดการกับปัญหาที่เกิดจากความร่วมมือจึงค่อนข้างมีประสิทธิภาพ ด้วยการให้กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมมือกับ กระทรวงมหาดไทย ในการตรวจสอบและดำเนินการแก่ผู้ฝ่าฝืน

2.สำหรับมาตรการด้านอุปสงค์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กโดยตรง เช่น การจำกัดการเข้าถึงในการเล่นให้เล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง ไม่ได้รับการยอมรับ ถึงแม้ว่าจะได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย เช่น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ออกมาตรการเสริมเช่น การก่อตั้งศูนย์สารวัตอินเทอร์เน็ท เพื่อสอดส่องดูแล หรือ การกำหนดการสมัคร ID ที่ต้องยืนยันอายุว่าเกิน 18 ปี ทางไปรษณีย์ ต่างไม่ประสบผลสำเร็จเพราะไม่ได้รับความร่วมมือหรือในกรณีการยืนยันตัวตนก็เกิดการใช้ตัวแทนในการยืนยัน เป็นต้น

3.มาตรการด้านอุปทานของประเทศไทยมีขีดความสามารถน้อย เมื่อเทียบกับหลายประเทศโดยจะเห็นได้ว่าประเทศอเมริกาและยุโรป ใช้เพียงมาตรการในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมออนไลน์ต่ออายุผู้เล่น ก็สามารถจัดการปัญหาได้ในระดับหนึ่ง และสำหรับประเทศอื่นจะใช้นโยบายกีดกันฝั่งผู้ประกอบการเป็นเครื่องมือช่วย เช่น จีน เกาหลีใต้ เป็นต้น ในขณะที่ประเทศไทยมักประสบปัญหาความต่อเนื่องของนโยบายเช่น การจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือ การปิดกั้นเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม โดยให้ผู้บริการอินเทอร์เน็ตแจ้งรายชื่อเว็บไซต์เกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม ซึ่งได้รับความร่วมมือเพียงระยะต้น แต่ไม่มีผู้รับผิดชอบที่แท้จริงมาตรการจึงหายไปในที่สุด

4.ประเทศไทยไม่มีนโยบายด้านอุปทานที่กำกับและสร้างความรับผิดชอบต่อผู้ประกอบการโดยตรง ในหลายประเทศนั้น รัฐผลักดันให้ผู้ให้บริการมีส่วนรับผิดชอบต่อปัญหา เช่น จีนที่ให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต้องตรวจสอบการใช้งานของเด็กให้ใช้งานไม่เกิน 3 ชั่วโมงและต้องบังคับใช้อย่างจริงจัง อย่างไรก็ตาม ปัญหาในลักษณะเดียวกับประเทศไทยที่ผู้ประกอบการไม่ให้ความร่วมมือสามารถพบได้ในเวียดนามเช่นกัน ในขณะที่การเปิดปิด Sever ตามเวลาที่กำหนดนั้นได้รับแรงกดดันจากผู้ประกอบการในทุกกรณีศึกษา ทั้งในเกาหลีใต้ เวียดนาม และจีนซึ่งพอที่จะสร้างแนวทางดังกล่าวให้เป็นรูปธรรมได้ดีที่สุด

5.มาตรการเชิงป้องกันและแก้ไข เช่นการจัดตั้งศูนย์บำบัดผู้ติดเกมออนไลน์อย่างจริงจัง นั้นหมายถึงรัฐเป็นกลไกหลักในการให้ความช่วยเหลือ พบได้ในจีน อเมริกาและยุโรป ในขณะที่ประเทศไทยยังไม่มีศูนย์เฉพาะทางอย่างจริงจัง การจัดตั้งศูนย์บำบัดที่จริงจังนั้นสะท้อนให้เห็นความสำคัญของปัญหาว่าเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจอย่างแท้จริงจากรัฐ

ข้อเสนอเชิงนโยบาย

จากข้อสรุปข้างต้นพร้อมทั้งผลจากการเปรียบเทียบและข้อจำกัดที่ได้จากกรณีศึกษาทำให้สามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ซึ่งสามารถนำเสนอได้ดังนี้

1.เพิ่มความสามารถในนโยบายด้านอุปทาน นโยบายด้านอุปทานเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการทั้งจากกลุ่มผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และกลุ่มร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และร้านเกม ซึ่งการที่จะขอความร่วมมือในการดำเนินนโยบายนั้น จำเป็นต้องได้รับความชอบธรรม (Legitimate Power) ในเชิงกฎหมาย เนื่องจากการให้ความร่วมมือมักหมายถึงการได้รับผลกำไรที่น้อยลง ไม่ว่าจะเป็นการจำกัดการเข้าถึงทั้งชั่วโมงการเล่นและการปิดการให้บริการตามเวลาที่กำหนด ซึ่งจะเห็นได้ว่าประเทศจีนสามารถบังคับใช้กฎหมายได้อย่างเต็มที่เนื่องจากสภาพทางการเมืองการปกครองนั่นเอง การสร้างนโยบายทางเลือกขึ้นจึงเป็นทางออกสำหรับการเพิ่มความกดดันในฝั่งอุปทาน เช่น วิธีการทางภาษีหรือส่วนลดทางภาษี (Tax and Rebate) เพื่อสร้างความกดดันให้กับผู้ประกอบการ

เช่น หากจัดการตนเองให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้เพียง 3 ชั่วโมง จะได้รับส่วนลดทางภาษีเป็นต้น หรือในทางกลับกันผู้ที่ยังให้บริการเกินเวลาจะมีอัตราภาษีส่วนเพิ่ม โดยถ้าหากผู้ประกอบการสมัครใจควบคุมด้วยตนเอง (Self-Regulation) ก็จะไม่โดนส่วนเพิ่มของภาษีซึ่งสามารถสร้างเป็นรูปแบบจำลองได้ เช่น

ทางเลือกนโยบาย	จำกัดการเล่น 3 ชั่วโมง	ภาษีส่วนเพิ่ม (ร้อยละ)	ภาษีส่วนลด (ร้อยละ)
Status Quo	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี
Self - Regulation	มี	ไม่มี	มี (ร้อยละ 3)
Tax and Rebate	ไม่มี	มี (ร้อยละ 7)	ไม่มี

*ตัวเลขเป็นเพียงตัวเลขสมมุติเพื่อนำเสนอแนวทาง

2.การยกระดับเกมออนไลน์ให้มีสภาพทางภาษีสรรพสามิต แนวคิดดังกล่าวทำให้ความสนใจในการประกอบการต่ำลง ซึ่งรายได้ที่เพิ่มขึ้นสามารถนำไปสู่การจัดตั้งศูนย์บำบัดการติดเกมออนไลน์ได้ วิธีการดังกล่าวอาจใช้รูปแบบเดียวกับ กองสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือ ภาษีสรรพสามิต บุหรี่ เหล้า อย่างไรก็ตามแนวทางดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาอย่างละเอียดถึงผลดีและผลกระทบที่เกิดขึ้นเสียก่อน ในแนวทางที่ผู้วิจัยนำเสนอเป็นเพียงแนวทางเบื้องต้นเท่านั้น

3. การใช้ภาคประชาสังคมและความร่วมมือของทุกภาคส่วน (Public Private Partnership) ถึงแม้ประเทศไทยยังไม่มีการจัดตั้งศูนย์การบำบัดที่จริงจัง อย่างไรก็ตามความร่วมมือของภาคประชาสังคมและองค์กรอิสระ ก็สามารถพบเห็นได้ในหลายกรณี เช่น ศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ หรือ คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชน และผู้สูงอายุ ของวุฒิสภา เป็นต้น การสร้างความตื่นตัวให้กับสังคมถึงปัญหาการติดเกมออนไลน์เป็นหนทางที่ก่อให้เกิดกฎหมายในอนาคต เนื่องจากความต้องการและการให้ความสำคัญแก่ปัญหาทำให้ในท้ายที่สุดรัฐจะต้องเข้ามา มีบทบาทอย่างจริงจัง

4.สำหรับกรณีข้อกฎหมายที่มีอำนาจบังคับสูงกว่าแต่ไม่ได้ถูกบังคับใช้ เช่น ในกรณีของ พ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 ที่มีข้อกำหนดโทษเป็นโทษทางอาญาซึ่งมีความผิดสูงกว่า พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่เป็นเพียงโทษทางปกครอง ควรทำการพิจารณาและผลักดันให้เกิดบังคับใช้ที่เป็นรูปธรรม

ข้อเสนอข้างต้นเป็นเพียงข้อเสนอเบื้องต้นซึ่งหากจะต้องสร้างเป็นทางเลือกนโยบายที่แท้จริง จำเป็นต้องผ่านการคำนวณอย่างเป็นระบบ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ผลพลอยได้ที่สำคัญอีกประการ คือ การสร้างมาตรวัดการติดเกมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพและตรงตามทฤษฎีโดยมีความถูกต้องตามหลักสถิตินั่นเอง ผลการเสนอแนะที่ได้มาจากข้อมูลที่ถูกต้องย่อมนำไปสู่ทิศทางที่ถูกต้องในการสร้างนโยบายในการแก้ไขปัญหาในระยะยาวในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

B.W. Park & J.H. Ahn (2010) Policy Analysis for Online Game Addict Problem. *System Dynamics Review*. 26(2) : 117–138

Brand, M., Young, K.S., Laier, C., Wolfling, K. and Potenza, M.N. (2016) Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An interaction of person-affect-cognition-execution (I-PACE) model. *Neurosci. Biobehav. Rev.*, 71, 252–266.

Bruner O and Bruner K (2006) *Playstation Nation: Protect Your Child from Video Game Addiction*. Hachette Book Group, New York

Dong J. Cho, Hyung T. Kim, Jaywon Lee & Sang H. Park (2018) Economic cost-benefit analysis of the addictive digital game industry, *Applied Economics Letters*, 25:9, 638-642, DOI: 10.1080/13504851.2017.1355528

Faiola, A. (2006) “When Escape Seems Just a Mouse-click Away”. *The Washington Post*, Retrieved April 2020, from <http://www.washingtonpost.com/wpzn/content/article/2006/05/26/AR2006052601960.html>

Griffiths (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*. 10 (4)

Kim and Namkoog (2008) The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. 23:212-218. Retrieved August 18, 2010 from *European Psychiatry*

Holman L. (2014). *Internet Gaming Addiction*, a presentation published on Nov 5, 2014 from <http://slideshare.net> site with /drleighholman/internet-gaming-addiction as part of the URL

Macartney J. (2008). Internet addiction made an official disorder in China. *Times Online*. Retrieved April 10, 2020 from <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/asia/article5125324.ece>

Techaniyom K. (2011) *patchai choeng sahet thi mi phon to kan tit kem 'online khong nakrian chan matthayommasuksa ton plai nai khut Krung Thep Maha Nakhon* [The Causal Relationship of Factors Affecting online Gaming Addiction in the High Secondary School Students in Bangkok], Dissertation of Master of Public and Private Management degree, National Institute of Development Administration.

YEE, N. (2006) Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior* 9(6), 772–775

ประวัติแนบท้ายบทความ (ภาษาอังกฤษ)



Name and Surname: Kosin Techaniyom

Highest Education: Doctor of Public
Administration

University or Agency: Silpakorn University

Field of Expertise: Public Policy, Policy
Implementation, Advance Quantitative
Research

Address: kosincoke@hotmail.com