ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน

Skill of Online Game Literacy in Teenagers

ธันยวนันฐ์ เลียนอย่าง[1], ศรัณย์ พิมพ์ทอง[2], นริสรา พึ่งโพธิ์สภ[3]
นักศึกษาปริญญาเอก สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ[1]
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ[2,3]
Tanyavanun Lianyang[1], Saran Pimthong[2], Narisara Puengposop[3]
Graduate of Behavioral Science Research Institute,
Srinakharinwirot University[1]
Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University[2,3]
E-mail: tanyavanunlia@pim.ac.th[1]
E-mail: saranpimthong@gmail.com[2]
E-mail: narisarapung@g.swu.ac.th[3]

Received: *April 9, 2018;* ***Revised:*** *December 7, 2018;* ***Accepted:*** *December 7, 2018*

บทคัดย่อ

ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน ยังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการเลือกบริโภคสื่อออนไลน์ให้ถูกวิธีเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง และเกมออนไลน์นับว่าเป็นสื่อออนไลน์อย่างหนึ่ง หากเยาวชนสามารถเล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม นั้นคือ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ซึ่งบทความนี้เป็นการประมวลงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนที่เป็นอนาคตของชาติ เพื่อให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของเยาวชนว่าควรเป็นแบบใดที่จะทำให้เยาวชนมีโอกาสเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์น้อยที่สุด ซึ่งผลของการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันในการเสพเกมออนไลน์ ทำให้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ลดน้อยลงได้ในที่สุด

คำสำคัญ: ทักษะ การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ เยาวชน

ABSTRACT

There has been an increasing number of teenagers who are addicted to online game at the present. Therefore, knowing how to consume media critically is essential. Online game is a type of online media if teenagers spend time playing appropriately, knowing what is good and what is not, it will benefit them. This is called online game literacy. This article compiled research papers that studied about media literacy of teenagers. In this study, the researchers wanted to find a body of knowledge about online game literacy for teenagers and what they should do to minimize the risk of being victims of online media. The impact of online game literacy will help teenagers to be immune when playing online game and also minimize the risk of online game addiction.

KEYWORDS: Skill, Online Game Literacy, Teenagers

บทนำ

สังคมโลกยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 นั้นเป็นยุคที่ทุกคนคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในยุคการสื่อสารไร้พรมแดน หรือเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัฒน์” โดยเฉพาะการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมโยงกันทั่วโลก และปัจจุบันมีการนำมาประยุกต์ใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายและกว้างขวาง อาทิ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสืบค้นข้อมูล การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (Video Conference) การเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ (กุลธิดา ธรรมวิภัชน์, 2538) การขยายตัวของสื่ออินเทอร์เน็ต รวมไปถึงสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้พฤติกรรมการบริโภคสื่อของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และกลุ่มเยาวชนก็เป็นหนึ่งในกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์อยู่อย่างสม่ำเสมอ

เกมออนไลน์ เป็นสื่อสันบันเทิงยุคใหม่ ได้รับความนิยมทั่วโลกอย่างแพร่หลาย โดยไม่จำกัดขอบเขตอยู่แต่ในหมู่เด็กวัยรุ่นชายเหมือนเกมอื่นๆ ในอดีต แต่ความนิยมได้แพร่หลายไปยังเด็กผู้หญิงวัยรุ่น ซึ่งนอกเหนือจากการได้รับความบันเทิงแล้ว การได้ผ่อนคลายไปกับเนื้อหาของโลกแฟนตาซีก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน เกมออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือเป็นเกมที่ผสมผสานกันระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Chat) ผู้เล่นสามารถเล่นเกมไปกับเพื่อนต่างชาติต่างภาษาได้ เมื่อผู้เล่นทำการเข้าสู่ระบบ (Login) ของเกมร่วมกับผู้เล่นคนอื่นๆ นอกจากนี้เกมออนไลน์มีแรงดึงดูดให้ผู้เล่นนิยมเนื่องจากรูปแบบของเกมที่สนุกสนานเพลิดเพลินเนื้อหาท้าทาย มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถแข่งขันและคุยกับกลุ่มเพื่อนโดยผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ได้ ทั้งที่นั่งเล่นอยู่ที่ใดก็ตาม (วรรณรัตน์ รัตนวรางค์, 2549) สำหรับประเทศไทยเกมออนไลน์ได้เข้ามาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 จากเกมออนไลน์ ชื่อ แร็คนาร็อค ซึ่งมีต้นกำเนิดที่เกาหลี แต่ได้แพร่หลายไปยังประเทศต่างๆ ทั่วโลกเนื่องจากสื่อประเภทนี้มีรูปแบบเนื้อหาที่เป็นสากล และจากผลของความสะดวกในการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มีแรงดึงดูดจากรูปแบบของเกมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน เนื้อหาท้าทาย มีความสวยงาม ผู้เล่นสามารถแข่งขันและคุยกับกลุ่มเพื่อนโดยผ่าน

ตัวละครในเกมออนไลน์ได้ทั้งที่นั่งเล่นอยู่ที่ใดก็ตาม จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและติดเกมออนไลน์ได้ดีที่สุด (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549)

นอกจากนี้ล่าสุดได้มีการนำเกมออนไลน์แนว Simulation RPG ในชื่อว่าโปเกมอนโก (Pokemon Go) เข้ามาในประเทศไทย โดยตัวเกมจะลงให้ในโทรศัพท์มือถือระบบ iOS และ Android ตัวเกมภาคนี้จะไม่มีเนื้อเรื่อง แต่จะเน้นไปที่เกมเพลย์ในโลกจริงๆ มากกว่า ซึ่งตัวเกมสามารถเล่นพร้อมกันหลายคนผ่านระบบ 3G (หรือ 4G) รูปแบบเกมจะเน้น "การไล่จับโปเกมอนในชีวิตจริงผ่านสถานที่จริงแทน" (Augmented reality) ซึ่งแต่ละสถานที่ก็จะมีโปเกมอนหลากหลายสายพันธุ์และหลากหลายธาตุต่างกันไป โปเกมอน โก นับเป็นเกมที่พิชิตใจคนกว่าครึ่งค่อนโลกได้ เพราะด้วยองค์ประกอบชั้นดีต่างๆ ทั้งบรรดาโปเกมอนในความทรงจำของรุ่นลูกยังรุ่นปู่ย่าตายาย การมาในช่วงเวลาที่ถูกจังหวะของยุคอินเทอร์เน็ตอย่างแท้จริง อีกทั้งการรองรับผู้เล่นได้ในหลากหลายประเทศ ฯลฯ ซึ่งด้วยเหตุผลหมดทั้งปวงที่กล่าวมานั้นส่งผลให้โปเกมอนโกเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ใหม่ของการเล่นเกมที่ยากจะปฏิเสธได้และได้รับความนิยมในหลายประเทศทั่วโลกรวมทั้งประเทศไทยด้วย

สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเปรียบเสมือน "ดาบสองคม" สามารถก่อให้เกิดปัญหาหากนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม และกำลังกลายเป็นปัญหาอย่างหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ของเด็กๆ และเยาวชน โดยที่แม้แต่เด็กๆ เองก็ไม่รู้ตัว สะท้อนให้เห็นว่า เด็กไทยจำนวนหนึ่งกำลังหมกมุ่นอยู่กับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจนบางครั้งกลายเป็นปัญหาสังคมที่ติดตามมาอีกหลายเรื่องอาทิ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเล่นการพนันออนไลน์ ใช้ดูเว็บลามก หรือใช้เล่นเกมออนไลน์จนทำให้เกิดปัญหาเยาวชนลอกเลียนพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ อีกทั้งก่อให้เกิดสภาพการณ์ที่น่าวิตกในเด็กและวัยรุ่น เช่น การไม่สนใจเรียน การใช้เวลาและเงินไปกับการเล่นเกมจนถึงขั้นปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งนับเป็นปัญหาที่นับวันจะทวีความรุนแรงขึ้น (วิภา อุตมฉันท์, 2536) เด็กบางคนติดเกมจนไม่เรียนหนังสือ บางคนแม้จะไปเรียน แต่สภาพร่างกายก็ไม่เอื้ออำนวยให้เรียน เพราะเล่นเกมอย่างหามรุ่งหามค่ำ และนี่คือผลกระทบที่ตกต่อตัวเด็กโดยตรง ยิ่งร้านเกมที่ให้บริการเปิดอยู่ดาษดื่น หลายแห่งเปิดใกล้กับสถานศึกษา ก็ยิ่งทำให้เด็กถูกชักจูงเข้าไปได้โดยง่าย แม้แต่ผู้ปกครองเองก็ไม่ทราบว่าลูกหลานของตัวเองหนีเรียนไปเล่นเกม นอกจากผลการเรียนจะตกต่ำแล้ว ปัญหานี้ยังทำให้เด็กจมอยู่ในโลกของตัวเองจนไม่สนใจสังคมรอบข้าง ซึ่งในระยะยาวย่อมส่งผลต่อบุคลิกภาพและสภาพจิตของเด็กไม่มากก็น้อย ทั้งนี้จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20,000 คน ทั่วประเทศไทย ระหว่างเดือน มีนาคม ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2556 โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) (ชาญวิทย์ พรนภดล, บัณฑิต ศรไพศาล, กุสุมาวดี คำเกลี้ยง, และ เสาวณีย์ พัฒนอมร, 2557) พบว่า สถิติการติดเกมในเดือนมีนาคม ถึง เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2556 ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย มีอัตราการติดเกม ร้อยละ 13.10 คลั่งไคล้ ร้อยละ 15.20 และไม่มีปัญหาร้อยละ 71.70 และจากผลสำรวจของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต พบว่า ในปัจจุบัน พ.ศ. 2556 มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคน ในประเทศไทย ซึ่งนับเป็นตัวเลขที่สูงมาก (บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม, 2556)

ปี พ.ศ. 2561 สำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจข้อมูลการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนของคนไทย (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561) พบว่าคนไทยเริ่มใช้เทคโนโลยีตั้งแต่

อายุ 6 ปี ขึ้นไป โดยเยาวชนอายุ 15 – 24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด ร้อยละ 91.40 และ ร้อยละ 35.20 ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเล่นเกม และจากการสำรวจของบริษัทมายด์แชร์ ประเทศไทย (Mindshare Thailand) (พฤติกรรมชาวดิจิทัลเกาะติดช่องทางออนไลน์, 2557) ในปี พ.ศ. 2557 เรื่อง “Growing Up as Digital Natives” พบว่า ประมาณร้อยละ 51.00 ของกลุ่มประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นชนพื้นเมืองดิจิทัล (Digital Natives) คิดเป็นจำนวน 8,570,890 คน โดยเป็นกลุ่ม Digitally Born ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 14-17 ปี ที่นอกจากเล่นอินเทอร์เน็ต ดูวิดีโอออนไลน์/ทีวีออนไลน์ ยังชอบเล่นเกมออนไลน์ ยูทูป ผ่านสมาร์ทโฟนที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย รวดเร็ว และทุกที่ จากการที่ Digital Natives เข้าถึง (Access) สื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้นนั้นทำให้เกิดปัญหาของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเล่นการพนันออนไลน์ ใช้เล่นเกม จนไม่เป็นอันทำอะไร สะท้อนให้เห็นว่า เด็กไทยจำนวนหนึ่งกำลังหมกมุ่นอยู่กับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจนเกิดปัญหาหนึ่งที่แฝงตัวอยู่ในระบบการศึกษา คือ เด็กกำลังติดสื่อจนส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ เช่น การติดเกมออนไลน์จนไม่สนใจเรียนหนังสือ เด็กกลุ่มนี้กลายเป็นเด็กติดเกม การเรียนตกต่ำ สุขภาพย่ำแย่ สนใจสิ่งรอบตัวน้อยลง ดังนั้นถ้าเด็กและเยาวชนไม่สามารถจัดระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมก็จะส่งผลกระทบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคมได้

จากสถานการณ์เกมออนไลน์ที่ปรากฏในสังคมไทยปัจจุบันนี้จึงก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญระบุว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดเกมได้ หากเล่นจนมีพฤติกรรมติดเกมจะมีผลกระทบต่อการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ผลการวิจัยพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าหากนักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมากหรือไม่เหมาะสมแม้แต่เพียงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งย่อมส่งผลต่อการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาอย่างเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน คือ เล่นเกมมากทำให้เกรดลดลง การไปโรงเรียน และการเข้าห้องเรียนไม่สม่ำเสมอ (ศุภัคนิจ วิษณุพงษ์พร, 2552) กอปรกับผู้ใช้เกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้ที่ยังขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา จึงทำให้เยาวชนเป็นผู้ที่ง่ายต่อการติดเกมออนไลน์ประกอบกับการขยายตัวทางธุรกิจของผู้ให้บริการเกมออนไลน์จึงทำให้เกมออนไลน์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในตลาด ซึ่งเป็นผลให้เยาวชนมีโอกาสเสี่ยงต่อการเป็นผู้ติดเกมออนไลน์มากขึ้นโดยผลกระทบจากการใช้เกมและอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนั้น สามารถกล่าวสรุปถึงผลกระทบต่อตนเองได้ 3 ประเด็น (โกสินทร เตชะนิยม, 2554) ประเด็นแรกเป็นผลกระทบเกี่ยวกับความก้าวร้าว อันเนื่องมาจากอิทธิพลของสื่อต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งก่อให้เกิดความรุนแรง ทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงจากการเรียนรู้จากสื่อ โดยเฉพาะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าสื่อชนิดอื่นเนื่องจากผู้เล่นเกมมีบทบาทเป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลเป็นแรงเสริมจากการกระทำนั้น ประเด็นที่สองเป็นผลกระทบต่อพัฒนาการและการดำเนินชีวิต การศึกษาในต่างประเทศพบว่าวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มากมีสุขภาวะทางจิตใจและสังคมลดลง เช่น รู้สึกว้าเหว่ ซึมเศร้าและขาดความสัมพันธ์ที่มั่นคงกับผู้อื่น และมีความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมลดลง (Amderson & Bushman, 2001 อ้างถึงใน ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, และ สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์, 2548) ประเด็นที่สามเป็นผลกระทบ

ต่อสุขภาพ การนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน อาจทำให้เกิดอาการต่างๆ เช่น การปวดหลัง สายตาเสีย ปวดหน้าอก ซึ่งเกิดจากการนั่งในลักษณะที่ผิด รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ทำให้อารมณ์ไม่สงบ หัวใจเต้นเร็วและความดันโลหิตสูง ซึ่งผลโดยตรงเหล่านี้อาจก่อให้เกิดโรคต่างๆ ได้ในอนาคต อีกทั้งยังพบอีกว่าเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์มีความเสี่ยงต่อโรคอ้วนอีกด้วย

สภาพการณ์ของปัญหาการติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นยังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งปัญหายังคงอยู่และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น จากภาวะที่ทำให้เกมออนไลน์สามารถหาสถานที่เล่นได้ง่ายอีกทั้งค่าใช้จ่ายไม่สูงนัก เกมออนไลน์จึงได้รับความนิยมโดยเฉพาะในหมู่เด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ ผลกระทบกระเทือนต่อความเจริญทางด้านอื่นๆ เช่น อารมณ์หวั่นไหวง่าย เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน มีอุดมคติสูงส่ง มักจะมองสิ่งต่างๆ ในแง่ดี (สุพัตรา สุภาพ, 2545) และจากช่วงอายุของเด็กวัยรุ่นที่ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกให้หนักแน่นมั่นคงได้ เมื่อมีโอกาสได้เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการแข่งขันฝึกฝนตัวละครในเกมให้มีทักษะสูงยิ่งขึ้น อีกทั้งมีความสมจริงในแง่ของการได้แสดงบทบาทสมมุติที่ในชีวิตจริงไม่สามารถกระทำได้ เช่น สร้างตัวละครที่ร่ำรวยและมีความสามารถ ทำให้ได้รับการยกย่องชื่นชม แต่ในชีวิตจริงผู้เล่นอาจเป็นตรงข้ามกับตัวละครสมมติภายในเกม

นอกจากนี้พฤติกรรมระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ที่สามารถแสดงอุปนิสัยด้านลบได้อย่างเต็มที่ ก็อาจถ่ายทอดมาสู่บุคลิกภาพของผู้เล่นได้เช่น มีความก้าวร้าว ขาดการเอาใจใส่ต่อการเรียน และขาดความรับผิดชอบด้านอื่นๆ รวมทั้งด้านสุขภาพ (จิรดา มหาเจริญ, 2547) ส่วนในรายที่เกิดปัญหาครอบครัว ผู้ปกครองทะเลาะกันหรือหย่าร้าง ครอบครัวขาดความอบอุ่น หรือใช้วิธีแก้ปัญหาด้วยความรุนแรง เด็กวัยรุ่นที่อยู่ในสภาพแวดล้อมดังกล่าวจะขาดการชี้แนะที่ดี ทำให้มีการออกไปรวมกลุ่มกับเพื่อนทำกิจกรรมที่สุ่มเสี่ยงไปทางด้านลบได้ เช่น การรวมกลุ่มกันแข่งรถ เสพยาเสพติด และรวมไปถึงพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อแสวงหาการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ดังนั้น การเล่นเกมออนไลน์จึงเป็นหนึ่งในกิจกรรมของเด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาในลักษณะดังกล่าวเช่นกัน (ภีรวัฒน์ นนทะโชติ, ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ, และ ทยณฐ ชวนไชยสิทธิ์, 2552) และถึงแม้ว่าเด็กที่ติดเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะไม่ได้ออกไปก่ออาชญากรรมทั้งหมด แต่แค่ผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมและอุปนิสัยบางประการทำให้พัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่น สร้างปัญหาให้พ่อแม่ผู้ปกครอง โดยเฉพาะครอบครัวที่ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนบุตรหลานอย่างเต็มที่ และเลือกที่จะมอบการแก้ปัญหาไปให้สังคมไม่ว่าจะเป็นโรงเรียนหรือรัฐบาล ดังที่ ธนกฤต ดีพลภักดิ์ (2557) และอุษา บิ้กกิ้นส์ (2552) พบว่าวัยรุ่นมีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์และความใส่ใจตั้งใจเรียนและผลการเรียนที่ลดต่ำลง รวมทั้งมีปัญหาสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นในสังคมลดลง

ปัจจุบันทั้งภาครัฐและสังคมมีแนวทางสำหรับการจัดการต่อปัญหาการติดเกมออนไลน์ และให้ความสำคัญกับลักษณะของพฤติกรรมและสาเหตุการติดเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น แต่ในมุมมองที่กลับกันอย่างไรก็ตามการเล่นและติดเกมออนไลน์นอกจากจะส่งผลทางลบดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น โลกในยุคนี้ ไม่สามารถปฏิเสธหรือปิดกั้นสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ได้อีกต่อไป การเข้าถึงสื่อเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องยาก แต่อย่างที่กล่าวไปตอนต้นคือ สื่อเหล่านี้มี “สองคม” ดังนั้น เมื่อมีข้อดี ก็มีข้อเสียสิ่งที่ผู้ใหญ่หรือผู้รับผิดชอบจะต้องใคร่ครวญคือ ทำอย่างไรให้เด็กสามารถเสพสื่อเหล่านี้ได้อย่างรู้เท่าทัน เพราะปัญหาของสังคมไทยคือการปล่อยให้เด็กลองผิดลองถูก

ในหลายๆ เรื่อง และเรื่องนี้ก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่เด็กต้องลองผิดลองถูก เด็กไทยมักจะถูกปล่อยให้อยู่กับสื่อจนบางครั้งก็ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสื่อใดควรเสพไม่ควรเสพ หรือเมื่อเสพแล้ว จะต้องทำความเข้าใจอย่างไร เมื่อเด็กถูกปล่อยให้อยู่กับสื่ออย่างใกล้ชิด เด็กก็มีโอกาสตกเป็นเหยื่อของสื่อที่เป็น “พิษ” ได้ (พรรณพิมล วิปุลากร, 2555; สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

ดังนั้นผู้ใหญ่ควรจะเริ่มต้นในการให้ความเข้าใจกับเด็กในเรื่องการเสพสื่อ หรือพูดง่ายๆ คือ สอนเด็กให้ “รู้เท่าทันสื่อ” ไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อ เพราะในยุคข้อมูลข่าวสารที่เชี่ยวกรากเช่นนี้ การเลือกบริโภคสื่อให้ถูกวิธีเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ผู้ใหญ่ตั้งแต่ในระดับครอบครัว จนถึงสถาบันการศึกษาจะต้องสอนให้เด็กมีความเข้าใจในเรื่องการเสพสื่อ รู้จักแยกแยะสื่อที่ดีกับสื่อที่เป็นพิษออกจากกันสอนให้เด็กใช้วิจารณญาณ สามารถพิจารณาใคร่ครวญได้ว่าอะไรเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม (เข็มพร วิรุณราพันธ์, ม.ป.ป.) การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เด็กมีภูมิคุ้มกันในการเสพสื่อ ทำให้เด็กเสพสื่ออย่างระมัดระวังแม้จะเจอสื่อที่มีพิษ แต่ก็สามารถแยกแยะได้ เด็กจะสามารถเลือกเรียนรู้แต่สิ่งดีๆ ที่ปรากฏอยู่ในสื่อ ใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อตัวเอง มากกว่าจะหมกมุ่นอยู่กับการเสพจนส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของตัวเอง การบริโภคสื่อในปริมาณที่เหมาะสม การไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่บิดเบือนการแยกแยะได้ว่า อะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม และเลือกในสิ่งที่เป็นประโยชน์เมื่อบริโภคสื่อ คือ การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งหมายถึง ไม่ว่าสื่อจะนำเสนออะไร เด็กก็สามารถรับมือได้อย่างดี ถือว่ามีภูมิคุ้มกัน (Buckingham, 2005 อ้างถึงใน สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559; อุลิชษา ครุฑะเสน, 2556) ซึ่งเมื่อถึงจุดนั้น เด็กก็สามารถบริโภคสื่อได้โดยไม่จำเป็นที่ต้องมีผู้ใหญ่ควบคุมดูแล แต่ปัจจุบันมีเด็กไม่มากนักที่รู้เท่าทันสื่อ ดังนั้น เป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่จะต้อง ปลูกฝังสิ่งเหล่านี้ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของผู้บริโภค

ปัจจุบันคำว่า การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีวัฒนธรรมทางสื่อเฟื่องฟู ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่เยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษา เช่น โดยการกำหนดกรอบการรู้เท่าทันสื่อในการเข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analysis) ประเมิน (Evaluate) และสร้างสรรค์ (Create) (อุษา บิ้กกิ้นส์, 2555) โดยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสื่อในสังคม รวมทั้งทักษะที่สำคัญในการสอบถามหาข้อมูลและแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของประชาชนที่เป็นไปตามระบอบประชาธิปไตย สำหรับทักษะ 4 ด้านนี้สามารถใช้ได้กับสื่อทุกประเภท นับตั้งแต่สื่อสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียงจนถึงสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีอิทธิพลอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน สำหรับการให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อนั้นจำเป็นต้องแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมที่สุดโดยการกำหนดนโยบายและหลักสูตรการศึกษา ดังนั้นปัจจุบันเยาวชนซึ่งถือว่าผู้บริโภคหรือผู้รับสารนั้นควรมีความรู้เท่าทันสื่อ โดย อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2547) นักวิชาการชื่อดัง ได้กล่าวถึงผู้บริโภคหรือผู้รับสารว่า ควรมีฐานคิดหลักเกี่ยวกับสื่อมวลชนศึกษา คือ

1. สื่อทุกชนิดเป็นสิ่งที่คนสร้างขึ้น สื่อไม่ใช่กระจกที่สะท้อนภาพความจริงของโลกตามที่เป็นจริงตรงกันข้ามสื่อพยายามใช้เทคนิคทุกอย่าง มาทำให้ผลที่ออกมา ดูเป็นธรรมชาติหรือสมจริงมากที่สุด

2. สื่อทุกวันนี้ มีองค์กรทางธุรกิจเป็นเจ้าของเกือบทั้งหมด ดังนั้น การผลิตเนื้อหา และรูปแบบของสื่อ จึงต้องทำกำไรสูงสุดให้แก่องค์กร โดยในสังคมทุนนิยมสื่อจะทำหน้าที่ตอกย้ำการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยและไร้สาระให้กับประชาชน โฆษณาสามารถสร้างภาพลวงตาให้สินค้าธรรมดาๆกลายเป็นของวิเศษ และสามารถแก้ปัญหาของผู้บริโภคได้อย่างทันอกทันใจ

3. สื่อช่วยเสริมแรงให้กับค่านิยมทางสังคม เช่น ค่านิยมจากตะวันตก ให้กลายเป็นค่านิยมที่สังคมยอมรับว่าถูกต้อง ทุกวันนี้ทัศนคติของคนไทยต่อครอบครัว ต่อความสุขในชีวิต ต่อเพื่อนต่างเพศ ต่อวัฒนธรรมของชาติ ฯลฯ ล้วนเลียนแบบค่านิยมจากตะวันตก

4.สื่อในทางการเมืองโทรทัศน์สามารถสร้างภาพผู้นำประเทศให้ดูดีอยู่เสมอ ในเวลาเดียวกันก็สามารถทำให้บุคคลด้อยโอกาสดูน่าสังเวช

ผู้บริโภคโดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นนักเรียนนักศึกษานั้นควรตระหนักถึงประโยชน์ของการรู้เท่าทันสื่อซึ่งจะทำให้ตนเองนั้นสามารถใช้สื่อได้อย่างชาญฉลาด สามารถกลั่นกรองในสิ่งที่พบว่าไม่เหมาะสมออกไป (Buckingham, 2005 อ้างถึงใน สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) นอกจากนี้มีแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของ Baran (2004) ที่มองผู้รับสื่อเป็นผู้ที่มีพลังอำนาจและมีความกระตือรือร้น (Empower as Active) เป็นผู้บริโภคสื่อที่ไม่ยอมรับอิทธิพลของสื่อ สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์ ประเมินสิ่งที่นำเสนอได้ และสามารถเลือกรับและใช้ประโยชน์จากเนื้อหาสื่อได้อย่างมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอุลิชษา ครุฑะเสน (2556) ที่พบว่าปัจจัยภายในที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน มี 3 ปัจจัย ดังนี้ 1) การคิดวิจารณญาณ (Critical Thinking) 2) ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ (Media Effect Awareness) และ 3) การรู้เท่าทันตนเอง (Self Awareness)

จากการที่โลกปัจจุบันได้มีการเข้ามาของอินเทอร์เน็ตและนวัตกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อโลกออนไลน์ได้อย่างง่ายดายเพียงปลายนิ้วสัมผัส จึงเกิดแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากลคือแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างการบริโภคสื่ออย่างฉลาด ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสาร โดยการที่บุคคลจะสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ต้องอาศัยทักษะในการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินเนื้อหา ทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการมีส่วนร่วม รวมถึงการคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ (บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554)

ดังนั้นท่ามกลางสังคมในโลกยุคดิจิทัล (Digital Society) ครอบครัวซึ่งเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กมากที่สุดต้องทำหน้าที่ในการดูแลแนะนำและปลูกฝังการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ตลอดจนถึง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ให้กับเด็กๆ โดยสุภารักษ์ จูตระกูล (2559) กล่าวถึงเรื่องของการรู้ใช้ (Use) คือ มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีที่หลากหลาย รู้เข้าใจ (Understand) คือ มีทักษะที่จะช่วยให้การคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินผลสื่อดิจิทัล ภายใต้บริบทแวดล้อมต่างๆ ทำให้รู้ว่าจะทำอะไรเกี่ยวกับข่าวสารในโลกออนไลน์ที่ต้องเผชิญ รวมถึงผลกระทบจากโลกออนไลน์ ความตระหนักของสิ่งที่จะส่งผลกระทบต่อชีวิตพฤติกรรม การรับรู้ความเชื่อ ความรู้สึกต่อโลกรอบๆ ตัว และ รู้สร้างสรรค์ (Create) คือ ความสามารถในการสร้างเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพและไปในทางสร้างสรรค์ภายใต้จริยธรรมและความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

นอกจากนี้พบว่ามีงานวิจัยของปกรณ์ ประจันบาน และ อนุชา กอนพ่วง (2558) สร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประเมินทักษะตามองค์ประกอบทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบวัดตามโครงสร้างของการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้

อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป มีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ่านเนื้อหาจากสื่อนั้นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร สามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย และสามารถเลือกกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis Skill) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการบอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จ ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวจูงใจจากการนำเสนอของสื่อ รวมถึงสามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ และสามารถบอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมครบถ้วน รวมถึงสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่างสมเหตุสมผล และทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ เพื่อนำไปสู่การตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ โดยสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

จากงานวิจัยข้างต้นการที่เยาวชนในยุคดิจิทัลที่แวดล้อมด้วยเทคโนโลยีหลากหลาย นอกจากการมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต แล้วยังต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ตลอดจนประเมินว่าสิ่งใดดี สิ่งใดร้าย ซึ่งการที่เด็กมีความสามารถในการนำการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่เป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และใช้ชีวิตของมนุษย์ สามารถวิเคราะห์และจัดการข้อมูลข้อเท็จจริง และแก้ไขปัญหาได้อย่างมีเหตุมีผล อีกทั้งในโลกออนไลน์หากผู้บริโภคใช้อย่างปลอดภัยก็ย่อมทำให้เกิดคุณประโยชน์อนันต์ แต่หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็ย่อมก่อให้เกิดโทษอย่างมหันต์ ดังนั้นเยาวชนรวมถึงครอบครัวโดยพ่อแม่หรือผู้ปกครองนั้นจึง ควรตระหนักถึงการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตด้วยความปลอดภัยและสร้างสรรค์ ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน นั่นก็ทำให้เป็นการสื่อให้เห็นถึงการนำไปสู่การเป็นเยาวชนที่ดีในยุคดิจิทัลได้ในที่สุด

แนวคิดการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลทั้งในด้านบวกและด้านลบ สำหรับด้านบวกเกมมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุก เกมฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การใช้อาวุธ ฝึกยุทธวิธี การรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น ส่วนในด้านลบ เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือกเกมไม่เหมาะสม หรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรง เกมผิดศีลธรรม ก็จะซึมซับ คุ้นชินกับพฤติกรรมนั้นๆ ในเกมไปด้วย การใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ทำให้เด็กติดเกม เป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่นๆ อาจก่อปัญหา

อาชญากรรมเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าเกม (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2557)

สำหรับมุมมองของผู้เขียนการเล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมเป็นการรู้เท่าทันเกม ซึ่งหากเด็กมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ย่อมส่งผลด้านบวกให้กับเด็ก ตามที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปการปฏิบัติที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองและเด็กเพื่อรู้เท่าทันเกมออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

1. พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากจนเกินไป ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัยให้กับลูกหลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก หรือเกมที่ขัดต่อกฎหมาย ศีลธรรม และวัฒนธรรมสังคม (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2557)

2. เด็กๆ ควรรู้ทันเกม เด็กต้องสำรวจตัวเองว่าติดเกมหรือไม่ การป้องกันการติดเกมต้องดำเนินการโดยการดูแลตัวเองตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ควบคุมเวลาในการเล่นเกมไม่ให้เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง และไม่จำเป็นต้องเล่นเกมทุกวัน เพื่อไม่ให้พัฒนาไปสู่ระดับการติดเกม จะได้ไม่เสียเงิน เสียเวลา เสียการเรียน เสียสุขภาพ และเสียเพื่อน นอกจากนี้ควรรู้ทันเนื้อหาและควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเพศและวัยโดยเลือกเกมที่เป็นประโยชน์ หรืออย่างน้อยไม่เป็นโทษต่อตัวเอง อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมบ่อยๆ แม้รู้ทันเนื้อหาของเกม แต่บางครั้งก็อาจติดหรือซึมซับอารมณ์ พฤติกรรมหรือบทบาทในเกมโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น พฤติกรรมชกต่อย ขับรถเร็ว ขโมยของ เป็นต้น ทางที่ดีคือไม่เล่นเกมใดเกมหนึ่งติดต่อกันเป็นเวลานานหลายเดือน เพื่อป้องกันไม่ให้หมกหมุ่นหรือติดเกม นอกจากนี้เยาวชนสามารถหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนในการเล่นเกมออนไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าโทษให้กับตนเอง (เข็มพร วิรุณราพันธ์, ม.ป.ป.)

ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์

ผู้เขียนเห็นว่าการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ (Online Game Literacy) ของเยาวชน ซึ่งสอดคล้องและนับเป็นการรู้เท่าทันสื่ออย่างหนึ่ง สามารถนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล (UNESCO, 2013 อ้างถึงใน พีระ จิรโสภณ, ทัณฑกานต์ ดวงรัตน์, มนต์ ขอเจริญ, ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, อุษา รุ่งโรจน์การค้า, โสภัทร นาสวัสดิ์, และ ณัทธสิฐษ์ สิริปัญญาชนกิจ, 2559; บุบผา เมฆศรีทองคำ, 2554; อุษา บิ้กกิ้นส์, 2552) ผู้เขียนจึงนำมาประยุกต์ใช้กับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยนำทักษะบางทักษะคือ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ และทักษะการประเมินสื่อมาประยุกต์ใช้ ในส่วนของการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยผู้เขียนให้ความหมายการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในที่นี้ว่าหมายถึง การที่เยาวชนมีความสามารถที่จะเลือกเกมออนไลน์ที่เล่นได้อย่างพอเหมาะพอควรกับวัย แยกแยะเรื่องจริงกับเรื่องสมมติได้ อีกทั้งมีการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินผล ภายใต้บริบทแวดล้อมต่างๆ ทำให้รู้ว่าจะทำอะไรเกี่ยวกับข่าวสารในโลกของเกมออนไลน์ที่ต้องเผชิญ การเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่สร้างสรรค์และการปิดกั้นข้อมูลข่าวสารที่ไร้ประโยชน์รวมถึงรับรู้ผลกระทบจากโลกของเกมออนไลน์ ตลอดจนความตระหนักของสิ่งที่จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของเยาวชน และบุคคลรอบข้างที่อยู่รอบๆ ตัว โดยผู้เขียนขอกำหนดทักษะการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน รายละเอียดแต่ละด้านมีดังนี้

1. ทักษะการเข้าถึง

1) เยาวชนสามารถเลือกเล่นเกมเหมาะสมกับวัย เช่น เล่นเกมต่อสู้ที่ไม่มีฉากนองเลือด เป็นต้น

2) เยาวชนสามารถหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น เกมลามก เกมผิดศีลธรรม เป็นต้น

2. ทักษะการวิเคราะห์

1) เยาวชนไม่หนีเรียนไปเล่นเกมตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ทำให้ไม่เกิดปัญหาด้านการเรียน เนื่องจากผลการเรียนต่ำ เพราะตนเองไม่เคยขาดเรียน

2) เยาวชนไม่จ่ายเงินมากๆ เพื่อซื้อเกมหรือชั่วโมงเล่นเกม ตลอดจนการสั่งซื้อของภายในเกมด้วยเงินจริง

3) เยาวชนจะไม่เล่นเกมออนไลน์จนทำให้รู้สึกว่าร่างกายมีความอ่อนล้าและเพลีย ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพในระยะยาว

4) เยาวชนสามารถแยกแยะเรื่องจริงกับเรื่องสมมติในเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

5) เยาวชนสามารถแยกแยะข้อดี และข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

3. ทักษะการประเมิน

1) เยาวชนเล่นเกมออนไลน์แล้ว สามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2) เมื่อเล่นเกมออนไลน์แล้ว เยาวชนสามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อเกี่ยวกับเนื้อหาและข้อมูลในเกมนั้นๆ อย่างมีเหตุมีผล

3) เยาวชนสามารถเลือกรับข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น จากการเล่นเกมออนไลน์

4) เยาวชนรู้และเข้าใจข้อมูลตลอดจนเนื้อหาที่แอบแฝงมากับเกมออนไลน์ และสามารถตัดสินความถูกต้อง ความเหมาะสม และคุณภาพของการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้งได้เป็นอย่างดี

5) เยาวชนตัดสินคุณค่าของเกมออนไลน์ที่เล่นโดยใช้หลักการตัดสินบนพื้นฐานของหลักคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

6) เยาวชนใช้ประสบการณ์เดิมในการตัดสินความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลตลอดจนเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่เล่นโดยใช้หลักการตัดสินบนพื้นฐานของหลักคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

บทสรุป

สำหรับยุคแห่งเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน เป็นยุคแห่งความเจริญทางวัตถุและการช่วงชิงการกำหนดความคิดจิตวิญญาณของผู้คนในสังคม โดยผู้คนต่างพยายามใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดข้อมูลข้อเท็จจริง ความคิด อุดมการณ์ทางการเมืองและสังคม ดังนั้น สังคมจะดำรงอยู่ด้วยจิตวิญญาณแห่งความดีงาม ความถูกต้อง และความสงบสุขได้มากน้อยแค่ไหน ก็ขึ้นอยู่กับความแข็งแกร่งทางด้านจิตใจของมนุษย์ที่จะมีศีลธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์สังคมในทางที่ถูกต้อง และสำหรับการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของเยาวชนของชาติ ซึ่งผู้เขียนได้มีการเสนอแนะทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ให้เยาวชนนำไปปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น ซึ่งการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของเยาวชน จะกลายเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และใช้ชีวิตของตนเอง สามารถวิเคราะห์และจัดการข้อมูล ข้อเท็จจริง และแก้ไขปัญหาได้อย่างมีเหตุมีผล ซึ่งจะช่วยนำพาชีวิตตนเองและสังคมไปสู่ความดีงาม ความถูกต้อง ความสำเร็จและความสงบสุขในชีวิตทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

จากการที่ผู้เขียนกำหนดทักษะการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนเป็นรายข้อให้เห็นชัดเจนเป็นรูปธรรมข้างต้น ถ้าเยาวชนได้รับรู้แนวทางดังกล่าวย่อมนำไปสู่การใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์ในทางที่เหมาะสมของเยาวชนได้ และจะก่อให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์มากกว่าเกิดผลเสียต่อเยาวชน การรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้เยาวชนมีภูมิคุ้มกันในการเสพการเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เยาวชนเสพการเล่นเกมออนไลน์อย่างระมัดระวังแม้จะเจอเกมออนไลน์ที่มีพิษ แต่ก็สามารถแยกแยะได้ เยาวชนจะสามารถเลือกเรียนรู้แต่สิ่งดีๆ ที่ปรากฏอยู่ในการเล่นเกมออนไลน์ ใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ต่อตัวเองมากกว่าจะหมกมุ่นอยู่กับการเสพเกมออนไลน์ จนส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของตัวเอง การเล่นเกมออนไลน์ ในปริมาณที่เหมาะสม การแยกแยะได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม นั้นคือ การรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งหมายถึง ไม่ว่าเกมออนไลน์จะนำเสนออะไร เยาวชนก็สามารถรับมือได้อย่างดี ถือว่ามีภูมิคุ้มกันและลดความเสี่ยงต่อการติดเกมออนไลน์ได้ในที่สุด

เอกสารอ้างอิง

กุลธิดา ธรรมวิภัชน์. 2538. **ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร).** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

โกสินทร์ เตชะนิยม. 2554. **ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

เข็มพร วิรุณราพันธ์. ม.ป.ป. **รู้เท่าทันสื่อ ICT.** มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพและแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 25 มกราคม 2560, จาก http://inetfoundation.or.th/icthappy/download/learn/pdf/1.ICT_Book1.pdf

จิรดา มหาเจริญ. 2547. **การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครปฐม.** วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ณัทธร พิทยรัตน์เสถียร, ทรงภูมิ เบญญากร, คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, และ โชษิตา ภาวสุทธิไพศิฐ. 2557. **คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง: เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและวัยรุ่น.** กรุงเทพฯ: มีเดียโซน พริ้นติ้ง.

ชาญวิทย์ พรนภดล, บัณฑิต ศรไพศาล, กุสุมาวดี คำเกลี้ยง, และ เสาวณีย์ พัฒนอมร. 2557. การพัฒนาแบบทดสอบการติดเกม.**วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย,** 59(1): 3-14.

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. 2549. **พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนกฤต ดีพลภักดิ์. 2557. การเปิดรับสื่อ พฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG (Massively Multi player Online Role-Playing Game) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารปัญญาภิวัฒน์,** 5(ฉบับพิเศษ): 63-75.

บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม. 2556. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2561, จาก http://www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer/sites/default/files/scribd/bthwiekhraaahsthaankaaredktidekm_2556.pdf

บุบผา เมฆศรีทองคำ. 2554. การรู้เท่าทันสื่อ: การก้าวทันบนโลกข่าวสาร. **วารสารนักบริหาร,** 31(1): 117-123.

ปกรณ์ ประจันบาน, และ อนุชา กอนพ่วง. 2558. **การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (รายงานการวิจัย).** ม.ป.ท.: สถาบันทดสอบทางการศึกษา (องค์การมหาชน).

พรรณพิมล วิปุลากร. 2555. **(เท่าทัน) สื่อ กับการรับรู้ของเด็ก, รู้ทันสื่อ.** กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ทพลัส.

พฤติกรรมชาวดิจิทัลเกาะติดช่องทางออนไลน์. 2557. กรุงเทพธุรกิจ. สืบค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2560, จาก http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/571656

พีระ จิรโสภณ, ทัณฑกานต์ ดวงรัตน์, มนต์ ขอเจริญ, ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, อุษา รุ่งโรจน์การค้า, โสภัทร นาสวัสดิ์, และ ณัทธสิฐษ์ สิริปัญญาชนกิจ. 2559. **ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย (รายงานการวิจัย).** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ภีรวัฒน์ นนทะโชติ, ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ, และ ทยณฐ ชวนไชยสิทธิ์. 2552. ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี. **วารสารสุโขทัยธรรมาธิราช,** 22(2): 123-136.

วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. 2549. **การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว (รายงานการวิจัย).** กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิภา อุตมฉันท์. 2536. **วิดีโอเกม-สื่อบันเทิงตัวใหม่ในยุคไฮเทค** (เอกสารสรุปการเสวนาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็ก). กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมสื่อสารมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, โชษิตา ภาวะสุทธิไพสิฐ, และ สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. 2548. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. ในการประชุมวิชาการประจำปี 2548 ครั้งที่ 33 **ทางเลือกใหม่ และความท้าทายใหม่ในด้านจิตเวชศาสตร์และสุขภาพจิต.** กรุงเทพฯ: สถาบันจิตเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ศุภัคนิจ วิษณุพงษ์พร. 2552. **พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเรียนของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุพัตรา สุภาพ. 2545. **ปัญหาสังคม** (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สุภารักษ์ จูตระกูล. 2559. ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives). **วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย,** 11(1): 131-150.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. 2561. **การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1).** สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2561, จาก http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/สำรวจ/เทคโนโลยีสารสนเทศ/เทคโนโลยีในครัวเรือน.aspx

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. 2547. **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน สังคม และวัฒนธรรม** (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุลิชษา ครุฑะเสน. 2556. แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal,** 6(3): 276-285.

อุษา บิ้กกิ้นส์. 2552. การสร้างชุมชนเสมือนจริงในเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการติดสื่อออนไลน์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารสุทธิปริทัศน์,** 23(70): 7-21.

อุษา บิ้กกิ้นส์. 2555. **การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ชุดเครื่องมือและกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อชุมชน.** กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเด็กและเยาวชน (สสย.). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

Baran, S. J. 2004. **Introduction to mass communication: Media Literacy and Culture** (3rd ed.). Boston: McGraw Hill.