

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยในหัวข้อ “ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร” ได้ตรวจเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์
2. วัยรุ่น
 - ความหมายของวัยรุ่น
 - พัฒนาการวัยรุ่น
 - ความต้องการและพฤติกรรมวัยรุ่น
 - ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น
3. เกมคอมพิวเตอร์
 - คุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์
 - บทบาทของเกมคอมพิวเตอร์
 - ผลจากเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์

กระบวนการของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตัวเราเอง เป็นการพัฒนาตนให้ไปสู่ภาวะที่ดีกว่าและเป็นที่ต้องการมากกว่า แต่กระบวนการดังกล่าวไม่ใช่เรื่องง่าย ทั้งนี้เพราะพฤติกรรมมนุษย์นั้นซับซ้อน มีองค์ประกอบและปัจจัยเกี่ยวเนื่องจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่ผู้ศึกษาจะต้องทำความรู้จักสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น การศึกษาปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมจะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ได้ดียิ่งขึ้น ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรม ประกอบด้วย ปัจจัยด้านชีวภาพ ด้านจิตวิทยา และด้านสังคมวิทยา (ธีระพร, 2529)

พฤติกรรมมนุษย์ เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่าง ๆ มากมาย ที่มีผลต่อการผันแปรทางความคิดอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับที่ Kotler (1997) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์นั้น ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ (major factor influencing human behavior) ได้แก่ ปัจจัยทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยทางจิตวิทยา ดังภาพที่ 1

ปัจจัยทางวัฒนธรรม				
วัฒนธรรม	ปัจจัยทางสังคม			
วัฒนธรรมย่อย	กลุ่มอ้างอิง	ปัจจัยส่วนบุคคล		
ลำดับชั้นทางสังคม	ครอบครัว บทบาท & สถานภาพ	อายุ & ช่วงชีวิต อาชีพ เศรษฐกิจ สภาวะแวดล้อม วัฏจักรชีวิต บุคลิกภาพ & ความคิดด้วยตนเอง	ปัจจัยทางจิตวิทยา	
			แรงจูงใจ การรับรู้ การเรียนรู้ ความเชื่อ & ทศนคติ	มนุษย์

ภาพที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์
ที่มา: Kotler (1997)

จากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ (ภาพที่ 1) Kotler (1997) ได้อธิบายดังนี้

1. **ปัจจัยทางวัฒนธรรม (Culture Factors)** เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ประกอบด้วย วัฒนธรรม วัฒนธรรมย่อย และลำดับชั้นทางสังคม

1.1 วัฒนธรรม (Culture) หมายถึง รูปแบบหรือวิถีทางในการดำเนินชีวิตที่สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดสืบต่อกันมา โดยผ่านกระบวนการอบรมและขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ดังนั้น วัฒนธรรมจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการกำหนดความต้องการและพฤติกรรมของบุคคล

1.2 วัฒนธรรมย่อย (Sub – Culture) พฤติกรรมของบุคคลในแต่ละวัฒนธรรมยังแตกต่างกันให้แคบลงไปอีก โดยพิจารณาความแตกต่างในด้านเชื้อชาติ ศาสนา และพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ สิ่งเหล่านี้มีบทบาทในแง่ของการก่อตัวขึ้นเป็นทัศนคติของบุคคล

1.3 ลำดับชั้นทางสังคม (Social Class) มนุษย์ที่อยู่รวมกันในสังคม จะมีการแบ่งลำดับชั้นที่แตกต่างกันไปตามอาชีพ ความมั่งคั่ง ชาติตระกูล การมีอำนาจเหนือคนอื่น และบุคลิกลักษณะส่วนบุคคล ซึ่งโดยทั่วไปแล้วอาจแบ่งลำดับชั้นทางสังคมได้เป็น 3 ระดับ คือ ระดับสูง ระดับกลาง และระดับต่ำ บุคคลในแต่ละระดับชั้นอาจเปลี่ยนแปลงฐานะของตนเองได้ โดยอาจมีฐานะสูงขึ้นหรือต่ำลง การตัดสินใจจึงขึ้นอยู่กับลำดับชั้นทางสังคมที่เขาอยู่

2. ปัจจัยทางสังคม (Social Factors) ปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ประกอบด้วย กลุ่มอ้างอิง ครอบครัว สถานภาพสมรส บทบาท และสถานะทางสังคม

2.1 กลุ่มอ้างอิง (Reference group) หมายถึง กลุ่มที่ไม่เป็นทางการ ที่บุคคลในสังคมยอมรับนับถือและอยากเป็น อยากมีอะไร ๆ เหมือนกลุ่มอ้างอิง ดังนั้น กลุ่มอ้างอิงจึงมีอิทธิพลต่อความคิดเห็น ทศนคติ และค่านิยม ซึ่งมีทั้งในหมู่เด็กและผู้ใหญ่ กลุ่มอ้างอิงแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

2.1.1 กลุ่มปฐมภูมิ (Primary Group) ได้แก่ ครอบครัว เพื่อนสนิท และเพื่อนบ้าน การที่จะเข้ากันได้เป็นกลุ่มปฐมภูมินั้น มักมีข้อจำกัดในเรื่องต่าง ๆ เช่น อาชีพ ลำดับชั้นทางสังคม และช่วงอายุกลุ่มปฐมภูมิ เป็นต้น ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อบุคคลอย่างจริงจัง และได้ผลทันที

2.1.2 กลุ่มทุติยภูมิ (Secondary Group) ได้แก่ เพื่อนร่วมอาชีพ และเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

2.1.3 กลุ่มดลใจ (Inspiring Group) ได้แก่ กลุ่มที่เป็นที่นิยม เป็นที่ชื่นชมของบุคคลอื่นโดยมิได้เป็นสมาชิกกลุ่มสังคมนั้น เช่น ดาราภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จ เป็นต้น

2.2 ครอบครัว (Family) เป็นแหล่งฝึกหัดบุคคลในการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน รู้จักสิ่งต่าง ๆ รู้จักวิธีการ รู้ว่าควรทำอะไร อย่างไร และที่ไหน สรุปแล้วครอบครัวมีอิทธิพลต่อมนุษย์ดังนี้

2.2.1 ทำหน้าที่เป็นกลุ่มอ้างอิง ที่มีสมาชิกในครอบครัวอยากเอาอย่าง

2.2.2 สมาชิกในครอบครัว พบว่า บิดา มารดา และเด็ก ๆ เป็นผู้ที่มิบทบาทสำคัญต่อการเกิดพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแรงกระตุ้นซึ่งกันและกัน

2.2.3 ครอบครัวจัดเป็นสถาบันหนึ่งในสังคม ซึ่งมีความสำคัญต่ออนาคตของสมาชิกในครอบครัวอย่างยิ่ง

2.3 บทบาทและสถานภาพ (Roles and Status) เช่น สถานภาพสมรส สถานภาพครอบครัว สถานะทางสังคม

3. ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factors) ลักษณะภายนอกของตัวบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เห็นได้อย่างชัดเจน ได้แก่ อายุ อาชีพ วัฏจักรชีวิต บุคลิกภาพ สภาวะแวดล้อมทางเศรษฐกิจ และวิถีทางการดำเนินชีวิต จากคุณลักษณะเฉพาะของบุคคลนี้ ทำให้แต่ละบุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างจากคนอื่น ดังนี้

3.1 อายุและวัฏจักรชีวิต (Age & Life Cycle) พฤติกรรมและความต้องการขึ้นอยู่กับอายุของบุคคล กล่าวคือ จะมีการปฏิบัติที่เหมาะสมกับวัย นอกจากนี้ ความต้องการและพฤติกรรมก็มีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงวัฏจักรของชีวิต

3.2 อาชีพ (Occupation) อาชีพแต่ละอาชีพจะนำไปสู่ความจำเป็น พฤติกรรม และความต้องการที่แตกต่างกัน

3.3 บุคลิกภาพ (Personality) หมายถึง โครงสร้าง (Constructs) ทั้งหมดของมนุษย์ ซึ่งจะทำให้แต่ละบุคคลมีนิสัยและทัศนคติที่แตกต่างกัน บุคลิกภาพจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมบุคคล

3.4 สภาวะแวดล้อมทางเศรษฐกิจ (Economics) โอกาสที่บุคคลจะเลือกซื้อสินค้าขึ้นอยู่กับระดับรายได้ และทัศนคติเกี่ยวกับการจ่ายเงินของบุคคล

3.5 วิถีทางการดำเนินชีวิต วิถีทางการดำเนินชีวิตของบุคคลขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ลำดับชั้นทางสังคม และกลุ่มอาชีพของแต่ละบุคคล

4. ปัจจัยทางจิตวิทยา (Psychology Factors) ประกอบด้วย องค์ประกอบ 4 ประการ คือ แรงจูงใจ การรับรู้ การเรียนรู้ ความเชื่อและทัศนคติ

4.1 แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง สิ่งกระตุ้น หรือความรู้สึกที่เป็นสาเหตุที่ทำให้บุคคลมีการกระทำ หรือมีพฤติกรรมในรูปแบบที่แน่นอน ปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในมนุษย์ ประกอบด้วย (พวงเพชร, 2522)

4.1.1 ปัจจัยทางชีวภาพ ได้แก่ ความต้องการที่จำเป็นของชีวิต คือ อากาศ อาหาร น้ำ เครื่องนุ่งห่ม และความปลอดภัย

4.1.2 ปัจจัยทางอารมณ์ เช่น ความตื่นเต้น วิตกกังวล กลัว โกรธ รัก เกลียด และความรู้สึกอื่นที่ทำให้คนมีพฤติกรรมตั้งแต่เอือเพื่อเอือแผ่ จนถึงการทำผู้อื่น

4.1.3 ปัจจัยทางความคิด เป็นปัจจัยที่กำหนดให้บุคคลกระทำในสิ่งที่คิดว่าเหมาะสม เป็นไปได้ และตามความคาดหวังว่าผู้อื่นจะสนองตอบการกระทำของตน

4.1.4 ปัจจัยทางสังคม เป็นปัจจัยที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมและเป็นที่ยอมรับของบุคคลในสังคมนั้น ด้วยการกระทำของผู้อื่นและผลกรรมที่ได้รับ จึงทำให้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นกฎระเบียบ และตัวแบบทางสังคม

4.2 การรับรู้ (Perception) หมายถึง การตีความหมายของบุคคลที่มีต่อสิ่งของ หรือความคิดที่สังเกตเห็นได้ หรืออะไรก็ตามที่ถูกนำมาสู่ความสนใจของบุคคล โดยผ่านประสาททั้งห้า ดังนั้น บุคคลในแต่ละคนในภาวะที่ถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าเดียวกัน และสถานการณ์เดียวกัน อาจประพฤติปฏิบัติต่างกัน เพราะบุคคลมีการรับรู้ที่แตกต่างจากประสบการณ์ในอดีตที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะ 3 ประการ คือ ลักษณะของสิ่งกระตุ้น ความสัมพันธ์ของสิ่งกระตุ้นกับสิ่งแวดล้อม และสถานภาพของแต่ละบุคคล โดยลักษณะที่สำคัญของการรับรู้ มี 6 ประการ (พิศมัย, 2528) คือ

4.2.1 พื้นฐานข้อมูล (Knowledge Based) ต้องมีพื้นฐานข้อมูลหรือความรู้ในเรื่องนั้นมาก่อน ถ้าไม่มีความรู้อย่างน้อยต้องมีประสบการณ์เดิมในเรื่องนั้นอยู่บ้าง

4.2.2 ข้อวินิจฉัย (Inferential) ต้องประกอบด้วยข้อวินิจฉัยในขั้นตอนของกระบวนการรับรู้ ทั้งนี้เพราะในการรับรู้ต้องอาศัยวิธีการวินิจฉัย โดยการตั้งสมมุติฐานหรือประติดประต่อเรื่องต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้การรับรู้ในสิ่งนั้นเกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

4.2.3 การแยกแยะ (Categorical) ต้องมีความสามารถในการแยกแยะลักษณะหรือคุณสมบัติที่สำคัญของข้อมูลนั้นได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะต้องอาศัยความจำจากประสบการณ์เดิม

4.2.4 ความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Relational) ลักษณะของการรับรู้จะต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงของข้อมูลต่าง ๆ หลายประเภท

4.2.5 การดัดแปลง (Adaptive) กระบวนการของการรับรู้จะต้องอาศัยการดัดแปลงข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาใช้ให้เหมาะกับแต่ละเรื่องที่กำลังรับรู้อยู่ในขณะนั้น

4.2.6 เป็นไปโดยอัตโนมัติ กระบวนการของการรับรู้มักจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ เป็นการทำงานของสมองในการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ

4.3 การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ในความนึกคิดของบุคคล การตอบสนอง หรือพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการได้ปฏิบัติ ประสบการณ์ การเกิดขึ้นของ สัญชาตญาณ หรือความรู้ที่ได้จากการรับรู้ถึงสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนนั่นเอง ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ ต้องเป็นปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเหตุการณ์ 2 อย่าง (นพมาศ, 2539) ได้แก่

4.3.1 เหตุการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า (Stimulus Events) นักจิตวิทยาจะให้ความสำคัญกับ เรื่องระดับความมาก – น้อย (Intensity) ของสิ่งเร้า และระยะเวลา (Duration) ของการเกิดสิ่งเร้า

4.3.2 การตอบสนอง (Response events) การตอบสนองของอินทรีย์ คือ พฤติกรรมเฉพาะอย่างที่สามารถสังเกตเห็นได้ในสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง

4.4 ความเชื่อและทัศนคติ (Believes and Attitude) หมายถึง ความรู้สึกที่มีอยู่ภายใน ตัวมนุษย์ หรือความเห็นที่เป็นรูปแบบพฤติกรรมของบุคคล โดยนักจิตวิทยาได้จำแนกทัศนคติ ออกเป็น 2 ประเภท (สิทธิโชค, 2546) คือ

4.4.1 ทัศนคติทางบวก คือ ความรู้สึกที่ดีที่ชอบ ความรู้สึกที่อยากมีความสัมพันธ์ กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4.4.2 ทัศนคติทางลบ คือ ความรู้สึกที่ไม่ดีไม่ชอบ ความรู้สึกที่ไม่อยากมี ความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ทั้งนี้แนวคิดของ Kotler เป็นที่ยอมรับ และได้รับการสนับสนุน โดยมีเนื้อหาสอดคล้อง กับสุรชัย (2541) ที่อธิบายว่า ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ประกอบด้วย

1. ปัจจัยทางชีววิทยา (Biology Factors) อาทิ พันธุกรรม ระบบการทำงานของร่างกาย
2. ปัจจัยทางจิตวิทยา (Psychology Factors) อาทิ แรงจูงใจ การเรียนรู้ ทัศนคติ
3. ปัจจัยทางสังคมวิทยา (Sociology Factors) อาทิ การเข้ากลุ่ม การอบรมสั่งสอน

วัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงมากทั้งด้านร่างกายและจิตใจ วัยรุ่นจึงต้องมีการปรับตัวอย่างมาก ผู้ปกครองควรมีความเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของช่วงวัยนี้ให้ดีพอ จะช่วยลดภาวะความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่และลูกที่เป็นวัยรุ่น อีกทั้งจะช่วยส่งเสริมให้วัยรุ่นสามารถเดินไปตามแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม (ศรีประภา, 2536)

ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น ตามความหมายขององค์การอนามัยโลก หมายถึง วัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายในลักษณะที่พร้อมจะมีเพศสัมพันธ์ได้ เป็นช่วงที่มีการพัฒนาทางด้านจิตใจจากเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงจากสภาพที่ต้องพึ่งพาพ่อแม่และผู้ปกครองไปสู่ภาวะที่ต้องรับผิดชอบและพึ่งพาตนเอง (อิสระพงษ์ และคณะ, ม.ป.ป.)

วัยรุ่น หมายถึง ช่วงชีวิตระหว่างวัยเด็กกับผู้ใหญ่ เป็นวัยที่เด็กมีการเปลี่ยนแปลงมากทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ถ้าหากเราเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของเด็กวัยนี้ดีพอ จะช่วยลดภาวะความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่และเด็ก ทั้งจะช่วยให้เด็กสามารถเดินทางไปตามแนวที่ถูกต้องที่ควร วัยรุ่นแต่ละช่วงอายุจะมีความแตกต่างในความรู้สึกนึกคิด ร่างกาย ลักษณะอารมณ์ การปรับตัว ความสัมพันธ์กับบิดามารดา และการมีสัมพันธ์กับเพื่อน จึงได้แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย (ลำดวน, 2541)

วัยรุ่นมีความซับซ้อนสัมพันธ์กันหลายด้านในระบบต่าง ๆ ของร่างกาย รวมทั้งระบบเพศ ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา จริยธรรม ซึ่งมีจุดเริ่มต้นและการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล โดยเฉลี่ยวัยรุ่นที่อายุอยู่ในช่วง 10 – 19 ปี แบ่งเป็น 3 ระยะ (เจ็ดชู, 2545)

วัยรุ่นตอนต้น อายุ 10 – 13 ปี เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เป็นเวลานานประมาณ 2 ปี เด็กวัยนี้จึงมีความหมกมุ่น กังวลกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย ทำให้อารมณ์หงุดหงิดได้ง่าย การเปลี่ยนแปลงเห็นได้ชัด ร่างกายเปลี่ยนไป รู้สึกได้ว่าคอ แขน ขา จะยาวขึ้น มีหน้าอก หรือแม้แต่เสียงก็จะเปลี่ยนไป การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ส่วนใหญ่จะมีผลมาจากฮอร์โมนในร่างกายของแต่ละคน อาทิ

- เริ่มวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย
- วิตกกังวลเกี่ยวกับกับอารมณ์ทางเพศ
- อารมณ์ผันผวน กลัวการเป็นผู้ใหญ่ กลัวความรับผิดชอบ

วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14 – 16 ปี เป็นวัยที่ยอมรับสภาพร่างกายที่เป็นหนุ่มเป็นสาว มีความคิดลึกซึ้ง มีอุดมการณ์ มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และการคบเพื่อนจะขยายกว้างขึ้น มีการสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ การพัฒนาที่เด่นชัด ได้แก่ การมีความคิดที่เป็นเหตุผล สามารถเข้าใจความคิด อายากรู้อยากลอง กล้าที่จะเสี่ยงในสิ่งต่าง ๆ และจะมีการพัฒนาภาพพจน์ของตัวเอง มีความมั่นใจในตัวเอง ยอมรับและเห็นคุณค่าของคน ส่วนคนที่คิดว่าตนเองไม่มีเสน่ห์ เรียนไม่เก่ง ฐานะยากจน ครอบครัวยากแค้น หรือขัดแย้งกับบิดามารดารุนแรง จะไม่มีความมั่นใจตัวเอง

วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 17 – 19 ปี เป็นช่วงเวลาของการเรียน การฝึกวิชาชีพ ตัดสินใจได้เองในเรื่องต่าง ๆ เช่น เรื่องเรียน เลือกออาชีพ รู้จักโลกภายนอกที่นอกเหนือจากครอบครัว เพื่อปรับปรุงการตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตที่ต้องการได้

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการศึกษาข้อมูลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีอายุจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 – 3 จัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง ซึ่งเด็กในช่วงวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดทั้งทางด้านร่างกายและด้านจิตใจ

พัฒนาการวัยรุ่น

วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี (2547) ได้อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น ดังต่อไปนี้

พัฒนาการด้านอารมณ์

อารมณ์ เป็นความรู้สึกหรือความสะเทือนใจที่เกิดจากร่างกายถูกสิ่งอื่นมาเร้า อารมณ์ของวัยรุ่นนั้นเป็นอารมณ์ที่รุนแรง โดยที่เรียกว่าเป็นวัย “พายุบุแคม” เราสามารถแบ่งประเภทอารมณ์ของวัยรุ่นได้ดังนี้

- ประเภทก้าวร้าวรุนแรง เช่น อารมณ์โกรธ อิจฉา เกลียดชัง
- ประเภทเก็บกด เช่น ความกลัว วิดกกังวล ความเศร้า เสียใจ
- อารมณ์สนุก เช่น ความรัก ชอบ สุขสบาย พอใจ คั่นคั่น

1. ความกลัว เป็นอารมณ์ที่อยู่ในทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย แต่ความกลัวของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นความกลัวในเรื่องการปรับตัวเข้าสู่สังคม เด็กชายจะกลัวที่จะถูกเพื่อนรังเกียจ เข้ากลุ่มไม่ได้ กลัวและประหม่าเมื่อต้องคุยกับเพื่อนต่างเพศสองต่อสอง กลัวเกี่ยวกับภาพลักษณ์ตัวเอง

2. ความกังวลใจ เป็นผลมาจากความกลัว เกิดจากการนึกคิดและทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตไปในทางที่ไม่ดี เช่น การสอบ กังวลใจเกี่ยวกับบุคคลในบ้าน เรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นต้น

3. ความโกรธ เป็นการแสดงออกของอารมณ์ประเภทก้าวร้าว รุนแรง ประเภทเดียวกับความอิจฉาริษยา และความเกลียดชัง โดยจะแสดงออกให้เห็นหลายอย่างทั้งทางตรงและทางอ้อม

พัฒนาการด้านสติปัญญา

เนื่องจากเกิดมีการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ มากมายทางร่างกาย วัยรุ่นจะมีพลังมาก มีความกระตือรือร้น และความสามารถต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ทำให้วัยรุ่นรู้จักคิดพิจารณาเหตุผลต่าง ๆ สามารถแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น รู้จักพิจารณาตนเองให้เป็นไปในทางที่สังคมยอมรับ โดยเฉพาะจากบุคคลที่ตัวเองประทับใจ สำหรับการรู้จักตนเองนั้น คือ การพยายามดูตัวเองและรู้จักวิจารณ์ตนเอง แต่ไม่บ่อยนัก การพัฒนาการทางด้านสติปัญญาในวัยรุ่นตอนต้นพัฒนาการไปอย่างรวดเร็วมาก และพัฒนาการจะเจริญถึงขีดสุดเมื่ออายุประมาณ 16 ปี แล้วค่อย ๆ ลดลงหลัง 19 – 20 ปี ซึ่งลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นที่สามารถสังเกตได้ มีดังนี้

- ความจำดีมาก แต่มักจะไม่ค่อยใช้ความจำของตัวเองให้เป็นประโยชน์ เพราะจะมีสมาธิดีแต่ในเรื่องที่ตนสนใจเป็นพิเศษ
- มีความคิดที่เจริญ กว้างขวางไปไกล พยายามแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เสมอ
- มีจินตนาการมาก มักชอบคิดฝันกลางวัน สร้างวิมานในอากาศอยู่คนเดียวโดยเฉพาะที่เกี่ยวกับเรื่องเพื่อนต่างเพศ ความรัก และการประสบความสำเร็จในอนาคต
- ความเชื่อมั่นต่าง ๆ เป็นไปอย่างรุนแรง และเมื่อปักใจเชื่อแล้วมักจะเชื่ออย่างจริงจัง

พัฒนาการด้านสังคม

เด็กวัยนี้ต้องการอิสระ และการเป็นตัวของตัวเอง ชอบอยู่ตามลำพัง มีห้องอยู่เป็นสัดส่วน มีของใช้ส่วนตัว ซึ่งถ้าเราเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงอันนี้เราอาจต้องช่วยเหลือเด็กได้ด้วยการจัดหาห้องส่วนตัวให้เขาได้อยู่ตามลำพัง และใช้ความคิดของตนเองอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้มากในการปรับตัวเข้ากับสังคมของเขาในโอกาสต่อไป

1. ความสัมพันธ์กับบิดามารดา แม้ว่าวัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเองและเอนเอียงไปทางเพื่อนมากกว่า แต่ก็ยังต้องการพึ่งพ่อแม่อยู่ ฉะนั้น วัยรุ่นตอนต้นจึงเป็นวัยที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ควรจะควบคุมให้มากกว่าวัยรุ่นตอนปลาย ทั้งนี้เพื่อให้วัยรุ่นได้ปรับตนเองและสามารถควบคุมตนเองให้ดำเนินชีวิตได้ถูกต้องต่อไป วัยนี้จะมีความคิดเห็นกว้างขวาง รับรู้และรู้จักความเป็นไปในชีวิตมากขึ้น ทำให้เกิดเป็นข้อขัดแย้งกับพ่อแม่ได้บ่อย

วัยรุ่นจะมีความเคารพรักพ่อแม่เป็นพื้นฐานที่ดีอยู่แล้ว ถ้าความผูกพันและการเล็งดูในวัยเด็กเรื่อยมาจนโตเป็นไปด้วยดี แม้จะมีความขัดแย้งกันบ้างก็จะไม่รุนแรง เด็กวัยนี้จะขอสิทธิของตนหลายอย่าง และจะทดสอบผู้ใหญ่ ฉะนั้น ผู้ใหญ่ต้องหนักแน่นในการพิจารณาด้วยหลักการและเหตุผลที่จะปฏิบัติกับวัยรุ่น มีหลายครั้งที่เขาทำไปเพื่อคุุฎิกริยาของผู้ใหญ่มากกว่า จึงเป็นวัยที่ผู้ใหญ่ควรสนทนาปรึกษาหารือร่วมกันกับวัยรุ่น วัยนี้จะมีปัญหาเกิดขึ้นได้ง่าย เช่น การที่รับปากแล้วไม่ทำ ไม่ขยันเรียนเท่าเดิม เพื่อฝืนบ่อย ๆ เป็นต้น (ลำคาน, 2541)

2. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน วัยรุ่นพยายามที่จะหาเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน มีรสนิยมเหมือนกัน เพื่อจะได้คบหาสมาคมพูดคุยสังสรรค์กัน กลุ่มของเด็กวัยรุ่นนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อความประพฤติ การแต่งกาย กิริยาท่าทาง มีการพยายามเลียนแบบกันเพื่อให้เกิดเป็นสัญลักษณ์ประจำกลุ่ม แม้ว่าอาการกระทำบางอย่างที่ตนทำเพื่อความโก้เก๋และเพื่อก่อให้เกิดเป็นจุดเด่นจะขัดต่อสายตาผู้ใหญ่ก็ตาม

วัยรุ่นส่วนใหญ่จะชอบการมีเพื่อนฝูงมาก ๆ โดยจะคิดเพื่อนมากกว่าพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เวลามีปัญหาอะไรก็จะไปปรึกษาเพื่อนมากกว่า และเวลาที่วัยรุ่นได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนก็จะรู้สึกเป็นสุขและสบายใจ และถ้ามีจำนวนเพื่อนมากก็จะกลายเป็นกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งในกลุ่มจะยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจ และความคิดเห็นของกลุ่ม ในกลุ่มวัยรุ่นแต่ละกลุ่มจะ

มีลักษณะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสมาชิกในกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่ในกลุ่มวัยรุ่นต้องมีพฤติกรรมที่เหมือนกันถึงจะอยู่ในกลุ่มได้ (อิสรระพงษ์ และคณะ, ม.ป.ป.)

คณะทำงานโครงการจัดทำมาตรฐานการปฏิบัติในการตรวจพิสูจน์และฟื้นฟูสมรรถภาพตามร่างพระราชบัญญัติฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ติดยาเสพติด (2545) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของวัยรุ่นระยะต้นว่า ชอบที่จะคลุกคลีกับเพื่อนเพศเดียวกัน วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ ต้องการทำให้เหมือนเพื่อน ลอกเลียนลักษณะไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ทรงผม ภาษา หรือแม้แต่ท่าทาง เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของ ดังนั้นลักษณะของเพื่อนที่วัยรุ่นเลือกคบจะบอกถึงภาพพจน์ของวัยรุ่นเพราะวัยรุ่นจะเลือกคบเพื่อนที่คล้าย ๆ ตน เช่น เด็กเรียนก็จะอยู่ในกลุ่ม “हनอนหนังสือ” ด้วยกัน ส่วนเด็กที่เรียนอ่อนจะมีภาพพจน์ต่อตนเองในทางลบ ก็จับกลุ่มในพวก “เรียนไม่เอาไหน” เหมือนกัน ทั้งนี้ การคบเพื่อนจะทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- เรียนรู้ที่จะคำนึงถึงความรู้สึกความต้องการของผู้อื่น รู้จักใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งแสดงถึงการบรรลุวุฒิภาวะทางอารมณ์
- เรียนรู้การวางตัวในบทบาทที่เหมาะสมกับเพศของตน ช่วยทำให้วัยรุ่นรู้สึกมั่นคงในความเป็นชายหรือเพศหญิงของตัวเอง ไม่รู้สึกประหม่า อึดอัด หรือปรับตัวไม่ได้เมื่อต้องอยู่ต่อหน้าเพื่อนต่างเพศ
- เรียนรู้บทบาทหรือสถานะของวัยรุ่นในสังคม เช่น เป็นผู้นำกลุ่มหรือผู้ตาม มีบทบาทอย่างไร ช่วยให้มีคามภูมิใจ มั่นใจ และมีความนับถือตนเอง ซึ่งสำคัญยิ่งต่อสุขภาพจิตหรืออนาคตของวัยรุ่น
- หากวัยรุ่นชอบอยู่อย่างโดดเดี่ยว แยกตัวไม่สนใจที่จะมีเพื่อนสนิท ให้สงสัยว่าเป็น “วัยรุ่นที่มีปัญหา” ขาดทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ หรือมีภาพพจน์ของตนเองในทางลบ มีอารมณ์เศร้ามีปมด้อยอาจนำไปสู่การเป็นโรคจิตประสาทได้

3. ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศ เด็กวัยรุ่นมักมีความกังวลใจและลำบากใจอย่างมากในการที่จะทำให้ตนสามารถเข้ากับเพื่อนต่างเพศของตนเองได้ ความสัมพันธ์ของความรักระหว่างวัยรุ่นนั้นเป็นไปในลักษณะฉาบฉวยไม่ยั่งยืนนัก ผู้ใหญ่ไม่ควรห้าม แต่คอยดูแลเป็นที่ปรึกษาอยู่

ห่าง ๆ บางครั้งเป็นความรักในกลุ่มเพื่อนฝูง เป็นค่านิยมของกลุ่มเพื่อนในวัยเดียวกัน ดังนั้นผู้ใหญ่ไม่ควรกังวลจนเกินไป แต่ควรให้คำแนะนำในการคบหากับเพื่อนต่างเพศอย่างเข้าใจในธรรมชาติของวัย

ความต้องการและพฤติกรรมวัยรุ่น

ความต้องการของวัยรุ่น

มนุษย์มีความต้องการในแต่ละวัยที่แตกต่างกัน วัยรุ่นเป็นอีกวัยที่มีความต้องการเฉพาะของตนเอง จากการที่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ส่งผลให้วัยรุ่นไม่มีความมั่นใจในตนเอง ความต้องการความรักจากบุคคลรอบข้างจึงเป็นสิ่งที่วัยรุ่นต้องการ ทั้งจากบิดา มารดา ครู อาจารย์ ญาติพี่น้อง เพื่อนเพศเดียวกันและต่างเพศ ฉะนั้น ผู้ปกครองควรทำความเข้าใจและยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ช่วยให้วัยรุ่นสามารถยอมรับการเปลี่ยนแปลงและปฏิบัติตนได้ในแนวทางที่ถูกต้อง และเป็นการช่วยลดการเกิดปัญหาสังคมจากวัยรุ่นอีกทางหนึ่ง (วิทยา, 2540: 226 – 228)

วัยรุ่นเป็นวัยที่ไม่ค่อยจะยึดติดกับกลุ่มครอบครัวเป็นหลักเหมือนตอนสมัยเด็ก ๆ แต่จะยึดเอากลุ่มเพื่อนเป็นแนวทางปฏิบัติ เพราะฉะนั้นความต้องการของวัยรุ่นจึงเป็นความต้องการของตนเองบวกกับความต้องการของกลุ่มเพื่อน (อิสระพงส์ และคณะ, ม.ป.ป.) ซึ่งจะแยกเป็น

1. ความต้องการทางกาย ได้แก่ ปัจจัย 4 ซึ่งประกอบด้วยอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย ซึ่งยังคงต้องพึ่งพาพ่อแม่ ผู้ปกครอง เนื่องจากยังไม่สามารถเลี้ยงตัวเองได้
2. ความต้องการทางด้านจิตใจ เช่น
 - ต้องการความรักจากครอบครัว เพื่อนเพศเดียวกัน และเพื่อนต่างเพศ
 - ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ดนตรี กีฬา การเที่ยวเตร่ การบันเทิง
 - ต้องการความเป็นอิสระ อยากรับผิดชอบตัวเอง ไม่ต้องการให้ใครมาบังคับ
 - ต้องการได้รับการยกย่อง อยากรเด่น อยากรดัง อยากรมีชื่อเสียง
 - ต้องการมีอนาคต อาจออกมาในรูปความใฝ่ฝัน
 - มีอุดมคติสูงมากกว่าที่จะปฏิบัติได้จริง ๆ หากเชื่อเรื่องใดแล้วก็จะเชื่อถืออย่างจริงจัง

- ต้องการประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ ชอบทดลอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งที่ต้องห้าม
- ต้องการการรวมกลุ่ม อยากมีเพื่อนเพื่อเที่ยวเตร่ ปรับทุกข์ สนุกสนานด้วยกัน

นอกจากนั้น คณะทำงานโครงการจัดทำมาตรฐานการปฏิบัติในการตรวจพิสูจน์และฟื้นฟูสมรรถภาพตามร่างพระราชบัญญัติฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ติดยาเสพติด (2545) ได้สรุปประเด็นที่สำคัญเกี่ยวกับความต้องการของวัยรุ่น ดังนี้คือ

1. ต้องการเป็นอิสระ อยากมีเสรี ไม่อยู่ในอาณัติของผู้ใหญ่ วัยรุ่นมักแสดงท่าทีบางอย่างที่ผู้ใหญ่รู้สึกว่าเขาวดดี ก้าวร้าว ไม่สุภาพอ่อนน้อม หรือทำท่ายกเกณฑ์ของบ้าน ของโรงเรียน เนื่องจากวัยรุ่นต้องการสนับสนุนให้ได้แสดงออกถึงความเป็นผู้ใหญ่ เช่น อยากมีอำนาจเหนือผู้อ่อนอาวุโสกว่า เหนือคนรับใช้ หรือในบางครั้งอาจแสดงกับพ่อแม่ ซึ่งพ่อแม่จำเป็นต้องมีการอภิปรายร่วมกันเป็นส่วนตัวกับวัยรุ่นเพื่อให้วัยรุ่นได้แสดงออกถึงความคิดเห็นที่เป็นอิสระ โดยพ่อแม่จะช่วยเสริมในส่วนที่วัยรุ่นคิดเห็นไม่ถูกต้อง
2. ต้องการความโดดเด่นหรืออยากทัดเทียมเพื่อนฝูง ความด้อยในเรื่องรูปโฉม การเงิน สภาพสังคมและครอบครัว ทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกมีปมด้อยอย่างรุนแรงกว่าเด็กวัยอื่น วัยรุ่นจะพยายามกลบเกลื่อนปมด้อยด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น แยกจากกลุ่มเพื่อน แสดงพฤติกรรมของตนเองให้เป็นจุดเด่น เรียกร้องความสนใจต่าง ๆ ฉะนั้น พ่อแม่ต้องช่วยให้วัยรุ่นสามารถดึงส่วนดีของเขาขึ้นมาทดแทน และให้เขารู้สึกว่าเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม
3. ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ไม่อยากแตกต่าง บางทีก็ผลักดันให้วัยรุ่นประพฤติตนนอกกลุ่มนอกทางได้ การช่วยเหลือสนับสนุนชักจูงให้วัยรุ่นรู้จักเลือกกลุ่ม เป็นวิธีการที่ดีกว่าการตำหนิหรือลงโทษ การเปิดโอกาสให้วัยรุ่นพาเพื่อนมามีกิจกรรมในบ้าน รับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์จากวัยรุ่น พ่อแม่จะมีโอกาสสอดแทรกทัศนคติของตนเองสู่วัยรุ่นได้โดยง่าย
4. ความอยากลอง อยากรู้ อยากเห็น อยากมีประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ ทำให้วัยรุ่นเกิดความพอใจ ความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง รวมทั้งเป็นการระบายพลังทางร่างกายที่มีมากขึ้นออกมา การสนับสนุนให้วัยรุ่นมีกิจกรรมในทางสร้างสรรค์อยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นการเล่น การแข่งขันที่ต้องใช้กำลังกาย กำลังความคิด ก็จะช่วยชดเชยความอยากรู้ อยากลองในทางที่ผิดได้

5. ต้องการให้เพศตรงข้ามสนใจ วัยรุ่นจะมีจินตนาการทางเพศสนใจเพศตรงข้ามและอยาก
ให้เพศตรงข้ามสนใจ วัยรุ่นต้องการรู้ด้วยตนเอง ต้องการมีกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อเรียนรู้การ
วางตัวให้เหมาะสมกับเพศของตนเอง การเตรียมวัยรุ่นให้เข้าใจบทบาทในเพศของตนเองโดยเปิด
โอกาสให้วัยรุ่นได้เข้าสังคมกับเพื่อนต่างเพศในสายตาของพ่อแม่ ดีกว่าปิดกั้นการคบเพื่อนต่างเพศ
อย่างเคร่งครัด ซึ่งทำให้วัยรุ่นหนีไปสังสรรค์ในที่ลับตาผู้ใหญ่แล้วเกิดความพลาดพลั้งโดย
รู้เท่าไม่ถึงการณ์

6. ต้องการมีเอกลักษณ์ของตนเอง จากความไม่แน่ใจว่า “จะเป็นอย่างไร” “จะเป็นเหมือน
ใคร” “จะเป็นหญิงหรือชาย” วัยรุ่นจึงเหมือนอยู่ในทางสองแพร่งที่กำลังมองหาเอกลักษณ์ของ
ตนเอง ซึ่งประสบการณ์ที่วัยรุ่นได้พบเห็นมาแต่เยาว์วัยในครอบครัวที่มั่นคงเป็นสุข จะช่วยให้
วัยรุ่นหาเอกลักษณ์ได้รวดเร็วขึ้น และผ่านปัญหาได้อย่างมีทิศทาง วัยรุ่นที่มีชีวิตตระหนักรู้ไม่
เป็นสุข ขาดแบบอย่างที่ดีหรือมีครอบครัวที่ไม่เป็นที่ภาคภูมิใจ ย่อมไม่อบอุ่น สับสนและเดินทาง
ผิดได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นต้องหาเอกลักษณ์ของตนเองจากบุคคลที่วัยรุ่นชื่นชม ซึ่งมักจะเป็นเพื่อนที่เป็น
หัวหน้ากลุ่มอบายมุขนั่นเอง

พฤติกรรมของวัยรุ่น

เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงมากทั้งทางร่างกายและจิตใจ วัยรุ่นจึงต้องมีการปรับตัวมาก
อาจทำให้มีปฏิกิริยาต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ปฏิกิริยาเหล่านี้เมื่อมองเผิน ๆ อาจเหมือนความ
ผิดปกติที่ต้องการความช่วยเหลือ แต่โดยทั่วไปแล้วปฏิกิริยาบางอย่างจะอยู่ชั่วคราวแล้วหายไปเอง
การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นสามารถแบ่งได้ 2 ด้าน คือ ทางด้านร่างกาย และทางด้านจิตใจ ซึ่งมี
ผลกระทบต่อพฤติกรรม (นงพะงา, 2545)

วัยรุ่นเป็นวัยที่อยู่ในระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ แต่ยังไม่สามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมของ
ตนเองได้ ดังนั้น วัยรุ่นแต่ละคนอาจแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน
(มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2532: 56)

บริษัท กิดส์สแควร์ จำกัด (2546) ได้อธิบายตัวอย่างพฤติกรรมต่าง ๆ ของวัยรุ่น ที่พบเห็น
ได้บ่อย ซึ่งมีดังต่อไปนี้คือ

1. ชอบร้องไห้บ่อย ๆ การร้องไห้สาเหตุอาจเกิดจากเพื่อต้องการเรียกร้องความสนใจจากพ่อแม่หรือเพื่อน อาจเพื่อทดสอบว่าพ่อแม่หรือเพื่อนรักเราจริงไหม รักเท่าคนอื่นหรือไม่ บางทีอาจเรียนรู้มาตั้งแต่เด็กว่าใครซัดใจก็จะร้องไห้จนติดเป็นนิสัย วิธีการช่วยเหลือ กรณีติดเป็นนิสัยจะต้องใช้เวลานานในการแก้ไข พ่อแม่ควรจะหนักแน่น และให้ความเอาใจใส่ให้ลูกฝึกหาวิธีแสดงออกด้วยวิธีอื่น ๆ สำหรับการร้องไห้เพื่อเรียกร้องความสนใจ พ่อแม่ควรไต่ตรองหรือพูดคุยทำความเข้าใจกับลูกว่าการร้องไห้ครั้งนี้ทำเพื่อถามหาความรัก ความเชื่อมั่น ทดสอบความรัก หรือความยุติธรรม เมื่อทราบแล้วก็พูดคุยทำความเข้าใจ ให้อธิบายสิ่งที่เขาถามหาพร้อมทั้งอธิบายเหตุผล

2. เมื่อถูกขัดใจจะรู้สึกโกรธอย่างรุนแรง วัยรุ่นบางคนเมื่อถูกขัดใจจะรู้สึกโกรธอย่างรุนแรงบางครั้งควบคุมตนเองไม่ได้ และทำลายข้าวของ มีสาเหตุมาจากถูกพ่อแม่ตามใจจนเป็นนิสัย หรืออาจจะเป็นการเรียกร้องความสนใจ ความยุติธรรม (ในกรณีที่พ่อแม่มีลูกมากกว่า 1 คน) ทางแก้ไขอยู่ที่พ่อแม่ควรจะค้นหาสาเหตุที่ลูกโกรธ พ่อแม่ควรหนักแน่นและมีใจเปิดกว้าง ไม่โกรธเมื่อลูกไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่ตัวเองตั้งไว้ ควรจะห้ามปรามความโกรธนั้นแต่เน้น ๆ ไม่ปล่อยให้ติดเป็นนิสัยด้วยการให้ความเอาใจใส่ดูแล มีเวลาพูดคุยให้มากขึ้น

3. อยากทำร้ายผู้อื่น สาเหตุอาจเกิดจากเหตุการณ์ปกติที่วัยรุ่นมีอาการรุนแรง เมื่อโกรธจัดจึงทำร้าย หรือทำร้ายผู้อื่นทุกกรณีโดยไม่มีเหตุอันควร วิธีการช่วยเหลือคือ พ่อแม่ควรจะใจเย็นหนักแน่นและเอาใจใส่ลูก เพราะวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ที่ขึ้นสูงสุดหรือต่ำสุดได้ง่าย ในกรณีทำร้ายโดยไม่มีสาเหตุอันควร ควรปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้รับการรักษาที่ถูกต้อง

4. รู้สึกเหงา เป็นธรรมดาในแต่ละช่วงเวลาที่อยู่คนเดียวบางขณะ บางบรรยากาศ หรือบางสถานการณ์ จะเกิดความรู้สึกเหงาขึ้นมา เช่น บางครั้งที่ฟังเพลงเศร้า ๆ หรือถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพังนาน ๆ โดยมีได้ติดต่อกับใคร ในช่วงที่ห่างไกลเพื่อนฝูงญาติพี่น้อง หรือคนรู้ใจ คนเราจะรู้สึกเหงา ซึ่งหากคิดในแง่บวกหนึ่งอาจมองว่าการที่ได้อยู่ตามลำพังนั้นเป็นช่วงที่มีอิสระในการคิดจะทำอะไรตามใจตัวเอง เป็นเวลาส่วนตัว ได้มีโอกาสคิดทบทวนสิ่งต่าง ๆ และเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ซึ่งอาจทำให้มีการคิดใคร่ครวญ และวิเคราะห์เรื่องต่าง ๆ ได้ดีขึ้น บางคนสามารถเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ดี ๆ เวลาที่สงบและอยู่คนเดียว เพียงแต่ไม่ควรเป็นเวลาชั่วขณะ ไม่ควรให้เกิดความเหงาหรือรู้สึกโดดเดี่ยวอยู่นาน วัยรุ่นควรเปิดตัวเองเข้าสู่สังคมบ้าง โดยการเข้าหากลุ่มเพื่อนหรือร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มคนหรือสังคม ให้การช่วยเหลือเอื้อเฟื้อผู้อื่น

ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีโอกาส ซึ่งจะสร้างความอึดอึดและสุขใจที่ทำให้คนอื่นหันหน้าหรือเป็นสุข ทำให้รู้สึกว่าคุณค่าและไม่มีความรู้สึกหงายหงาย

5. ขอบโกหก วิทยุที่โกหกเก่ง โกหกบ่อย ไม่พูดความจริงหรือพูดกำกวม พูดจริงบ้าง ไม่จริงบ้าง ซึ่งวิธีแก้ไขมีหลายวิธี ที่สำคัญต้องแก้ตามต้นเหตุของการโกหกนั้น โดยต้องสอนให้เด็กว่าการพูดโกหกเป็นเรื่องผิดมารยาท กฎของบ้านและผิดกฎหมาย เป็นมารยาทที่น่ารังเกียจอย่างยิ่งทั้งในสังคมไทยและสังคมโลก การโกหกมักมีสาเหตุ 3 อย่างด้วยกัน โดยมีวิธีแก้ไขตามสาเหตุคือ

5.1 จงใจที่จะไม่พูดความจริง ปิดบังอำพรางความเป็นส่วนตัวของเขา เนื่องจากไม่ต้องการให้ใครได้รู้ วิธีแก้ไขคือ ถ้าเป็นเรื่องส่วนตัวหรือสิ่งที่ไม่ต้องการเปิดเผย ก็ไม่จำเป็นต้องคาดคั้นให้เขาพูด เพราะเขาต้องฝืนใจพูดความจริงออกมา แต่เราควรจริงจังที่จะแสดงความห่วงใย ถ้ารู้สึกได้ว่าความเป็นส่วนตัวนั้นจะเป็นอันตรายต่อตัวเขา

5.2 ไม่กล้าพูดความจริง เพราะกลัวจะถูกตำหนิติเตียน ถูกลดคุณค่า และความภาคภูมิใจของเขาหลงไป วิธีแก้ไขคือ ต้องใจกว้างยอมรับฟัง ให้สัญญาว่าถ้าเขาพูดความจริงจะไม่ถูกตำหนิ

5.3 โกหกเป็นนิสัย ไม่รู้สึกผิดใด ๆ ไม่ว่าโกหกเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่ วิธีแก้ไขคือ สนับสนุนให้พูดความจริง ถ้าเขาพูดความจริงก็ควรให้คำยกย่องชื่นชม ผู้ใหญ่ต้องเป็นตัวอย่างของการพูดไม่โกหกเสมอ ควรสอนให้เขาว่าการพูดความจริงเป็นสิ่งกล้าหาญ ตัวเขาเองก็จะสบายใจ ถ้าได้พูดความจริงออกมา

6. อารมณ์รุนแรง โดยทั่วไปวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงเป็นธรรมชาติ ตั้งแต่รุนแรงเพียงเล็กน้อย เช่น หงุดหงิด ตำหนิคนอื่น คิดเร็วทำเร็ว จนถึงอารมณ์รุนแรงมาก เช่น ก้าวร้าว ดื้อดึง ด่าทอ ขวนท้อ และที่ออกจะรุนแรงมากเป็นพิเศษก็คือ ยกพวกตีกัน ก่อความไม่สงบในชุมชน และสังคม บางครั้งนำไปสู่การกระทำอันไม่ถูกต้องแต่รู้เห็นได้ยากจนกว่าจะปรากฏผลเสีย เช่น การมั่วสุม พฤติกรรมผิด ๆ ทางเพศ และเสพสารเสพติด เป็นต้น ความรุนแรงทางอารมณ์จะปรากฏให้เห็น 2 ทาง คือ ทางที่เห็นชัดและทางซ่อนเร้น มีสาเหตุหลายอย่างโดยสรุปก็คือ มีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ทั้งทางด้านร่างกาย ได้แก่ ร่างกาย เติบโต สูงใหญ่ แข็งแรง มีกำลังมาก ทางด้านจิตใจ ได้แก่ อยากรู้อยากลอง เชื่อมั่นในตนเอง ประสานกับความรู้สึกพะว้าพะวัง ลังเล และทางด้านสังคม มักถูกคาดหวังมากหรือน้อยเกินไป

เช่น ถูมองว่ายังเด็กหรือเขาวัยอยู่ เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้วัยรุ่นรู้สึกหงุดหงิด คับข้องใจ นำไปสู่อารมณ์ที่ร้อนแรงในที่สุด การช่วยลดอารมณ์รุนแรงของวัยรุ่น ต้องยอมรับ ธรรมชาตินั้นให้ได้ รู้ว่าเบื้องหลังความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว นั้นคือ วัยรุ่นอยากเก่ง อยากโต อยาก แสดงออก และอยากช่วยเหลือ เพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในวันข้างหน้า ผู้ใหญ่ควรใจเย็นให้โอกาส วัยรุ่นได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ และคอยให้คำแนะนำให้สติอย่างมีเมตตาควบคู่กันไป

7. วัยรุ่นกับเกม สำหรับวัยรุ่นที่หมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม หรือเกมออนไลน์ มากเกินไป ผู้ปกครองไม่ควรใช้ไม้แข็งในการห้ามลูกไม่ให้เล่น เพราะวัยรุ่นยิ่งห้ามก็เหมือนยิ่งยุ หากเล่นที่บ้านไม่ได้ก็อาจแอบออกไปเล่นที่อื่น เนื่องจากทุกวันนี้ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า หรือ ร้านบริการคอมพิวเตอร์ มีบริการให้เช่าเกมคอมพิวเตอร์มากมาย ดังนั้น ถ้าอยากให้ลูกเล่นเกมให้น้อยลงก็ควรใช้วิธีบอกให้เขารู้ถึงผลเสียของการเล่นเกมจะทำให้เสียสายตา มีผลกระทบต่อสมอง และกล้ามเนื้อ และทำให้เสียการเรียนได้ จากนั้นให้พูดคุยตกลงกับลูกเพื่อกำหนดระยะเวลาในการเล่น เกมในแต่ละวัน โดยให้ลูกเลือกเวลาเอง เท่ากับเป็นการฝึกวินัยในเรื่องการใช้เวลาให้กับลูกไปในตัวด้วย และระหว่างที่ลูกเล่นเกมควรแสดงความห่วงใยสุขภาพด้วยการจัดแสงไฟให้เพียงพอ จัดเก้าอี้ที่นั่งในที่ที่เหมาะสม นอกจากนั้นให้หากิจกรรมอื่นให้ลูกทำ และอย่าปล่อยให้มีความว่าง มากเกินไป ที่สำคัญ อย่าลืมหอดส่องดูแลด้วยว่า เกมที่ลูกเล่นนั้นเป็นเกมที่ก้าวร้าว หรือหนักไปทางเรื่องเพศหรือไม่ เพื่อจะได้หาทางป้องกันและแก้ไขได้ทัน่วงที

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น

มนุษย์มีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ความต้องการ พฤติกรรม และอื่น ๆ ความแตกต่างกันย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมที่แตกต่างกัน (กฤษณา, 2547: 18)

1. พันธุกรรม การถ่ายทอดทางพันธุกรรมจะเป็นตัวกำหนดในด้านร่างกายของมนุษย์ และส่งผลต่อพฤติกรรมการแสดงออก เช่น เป็นคนที่ชอบเปิดเผย ชอบสังคม หรือเป็นคนเก็บตัว นอกจากนี้ยังส่งผลต่อสติปัญญาด้วยบางส่วน

2. จิตวิทยา อารมณ์เป็นความรู้สึกที่เกิดจากร่างกายถูกสิ่งเร้ามากระตุ้น อารมณ์ของวัยรุ่น มักจะเกิดขึ้นได้ง่ายทั้งอารมณ์สุขหรืออารมณ์ทุกข์ และเปลี่ยนแปลงได้ง่าย รุนแรง อ่อนไหว ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของตัววัยรุ่นเอง และสภาพแวดล้อม

3. ครอบครัว ครอบครัวมีอิทธิพลอย่างมากต่อการปรับตัวในสังคมของเด็ก เพราะครอบครัวมีความสัมพันธ์ต่อชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย นักจิตวิทยาส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า เด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาหมักจะเกิดจากสภาพครอบครัวที่แตกแยก ไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างเอาใจใส่ หรือบิดา มารดาประพฤติตัวไม่เหมาะสม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเด็กทั้งสิ้น

4. สถานศึกษา การศึกษาเป็นสิ่งที่สังคมยอมรับว่ามีส่วนช่วยในการสร้างเสริมลักษณะนิสัย และพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล การศึกษาจะช่วยให้เด็กรู้ว่าสิ่งใดควรทำ สิ่งใดถูกและผิด สิ่งแวดล้อมที่เป็นปัจจัยสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมของเด็กนั้น คือ โรงเรียน และกลุ่มเพื่อน ดังนั้นโรงเรียนจึงมิได้มีหน้าที่ในการอบรมสั่งสอนให้เด็กมีความรู้ในด้านวิชาการเท่านั้น แต่โรงเรียนยังมีหน้าที่ในการปลูกฝังนิสัย และจิตใจอันดีงามให้แก่เด็ก โดยมีครูเป็นแบบอย่างที่ดีในการประพฤติปฏิบัติ

5. สื่อมวลชนและเทคโนโลยี สื่อมวลชนในปัจจุบัน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสืออ่านเล่น และเทคโนโลยี ได้แก่ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต นับว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความประพฤติของเด็กอยู่มาก แม้จะไม่ใช่สาเหตุโดยตรง แต่ก็ส่งผลทางอ้อมที่โน้มน้าวจิตใจและทัศนคติของเด็กได้

6. เศรษฐกิจ ในครอบครัวที่เศรษฐกิจไม่ดี บิดา มารดาต้องออกไปหาเช้ากินค่ำ หรือบิดา มารดาไม่มีงานทำ หรือผู้นำครอบครัวไม่สามารถที่จะหาเงินมาเลี้ยงครอบครัวได้พอเพียงเพราะค่าครองชีพสูง จึงทำให้บิดา มารดาไม่มีเวลามาอบรมสั่งสอนบุตร จำเป็นต้องปล่อยปละละเลย ดังนั้นเด็กจึงขาดความมีระเบียบแบบแผน ขาดการอบรม ขาดการกินคืออยู่ดี ทำให้เด็กเกิดอาการเบื่อบ้าน คบเพื่อนที่ไม่ดีและทำให้เสียคนในที่สุด

เกมคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว รูปแบบของสื่อต่าง ๆ ก็ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยไปด้วย คอมพิวเตอร์เป็นสื่อเทคโนโลยีที่นิยมใช้ในการเรียนรู้ อย่างหนึ่ง แต่นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้จะใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนอกจากการเข้าไปศึกษา ค้นคว้าความรู้ โดยเฉพาะนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ขง, 2542)

คุณลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์

ในอดีตอาจมีแค่เกมกดหรือวิดีโอเกม แต่ปัจจุบันมีเกมให้เด็กเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สเตชัน และเกมออนไลน์ ไม่ใช่เพียงแค่ภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกม ที่โดดเด่นอยู่หน้าจอก็อย่างสมจริงเท่านั้น แต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแพ้ชนะ ก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม ชวนหลงใหล จนยากที่เด็ก ๆ จะละมือจากเกมได้ (วรเชษฐ, 2548)

ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (นิรนาม, 2548ก) ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็น ซอร์ฟแวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่ง ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์ และเป้าหมายการเล่นแตกต่างกันไปในแต่ละเกม

เกษม และบุญศิริ (2547) ให้คำจำกัดความของเกมคอมพิวเตอร์ว่า หมายถึง การเล่นเกมโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มักควบคุมการเล่นโดยการใช้นกโยก (joystick) หรือใช้เป็นพิมพ์ (keyboard)

ความเป็นมาของเกมคอมพิวเตอร์

ปี ค.ศ. 1972 เกมดิจิทัลเกมแรกของโลกได้ถือกำเนิดมา โดยอยู่ในรูปแบบของตู้เกมอาเขตที่มีชื่อว่า “Pong” รูปแบบการเล่นจะมีแท่งสี่เหลี่ยมกระแทกลูกบอลไปฝั่งตรงข้าม โดยจะต้องพยายามรับลูกให้ได้ทุกครั้งที่ถูกกระเด็นจากฝ่ายตรงข้ามมาสู่ฝั่งเรา ถ้ารับไม่ได้ก็ถือว่าแพ้ รูปแบบ

เนื้อหารวมถึงกราฟฟิกของเกมจะเรียบง่าย ไม่หวือหวาเหมือนเกมในปัจจุบันนี้ แต่ถือเป็นจุดเริ่ม และเป็นต้นแบบของเกมทั้งหลายที่เห็นกันในปัจจุบัน (ฉัฐพงศ์, 2537: 7)

ในยุคแรกของเกมคอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องจะมีขนาดใหญ่มาก และสร้างขึ้นมาเพื่อการคำนวณทางการทหารหรือใช้ในการพาณิชย์เท่านั้น แต่ภายหลังจากที่บริษัท APPLE ได้ผลิตเครื่อง Apple II ออกมา ในปี 1975 ซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์บุคคล (PC) รุ่นแรกของโลก ทำให้นักพัฒนาเกมต่างเห็นช่องทางที่จะขายตลาดจากเครื่องอาเขตในสมัยนั้นมาสู่ตลาดของ PC ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยช่วงแรกการพัฒนาเป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป มีแนวเกมอยู่เพียงไม่กี่แบบ ได้แก่ เกมแอคชั่น (Action game) เกมแอดเวนเจอร์ (Adventuer game) และเกมพัซเซิล (Puzzle game) ก่อนที่จะมาได้รับความนิยมถึงขีดสุดในปี 1990 และเกมแนวอื่น ๆ นั้นก็ได้รับการพัฒนารูปแบบเรื่อยมา

รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์มีการจัดแบ่งเรตเกม (Rate) เหมือนกับภาพยนตร์ ผู้ที่เล่นเกมสามารถทราบเรตของเกมได้โดยดูจากสัญลักษณ์ที่แสดงไว้ข้างกล่องเกมที่ซื้อมา ซึ่งมีการจัดแบ่งออกเป็น 4 เรตใหญ่ ๆ ดังนี้ (ฉัฐพงศ์, 2537: 85)

1. เรต E (every one) เกมเรตนี้สามารถเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย มีเกมที่จัดอยู่ในเรต E อยู่มากมายเกือบทุกแนว ได้ตั้งแต่ RPG, Strategy ไปเรื่อย ๆ จนถึง Adventure เลยทีเดียว
2. เรต T (teen) เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมบางเกมอาจมีความรุนแรงปะปนมาบ้าง แต่ก็ไม่อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก เช่น การจับผู้ก่อการร้ายในเกม Swat3 หรือ Rainbow six เป็นต้น เกมเรตนี้มีให้พบเห็นอยู่มากมาย
3. เรต M (mature) จัดเป็นเรตที่มีเนื้อหาหนักหน่วงรุนแรงมากที่สุด เช่น การเช่าฆ่าอย่างไร้เหตุผล การนองเลือด การทำลาย บางเกมอาจแสดงให้เห็นภาพศัตรูถูกระเบิดกระจุยเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยก็มี จึงเหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุเกิน 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น ผู้ปกครองจึงต้องระมัดระวังในการเลือกซื้อเกมสำหรับบุตรหลานเป็นพิเศษ เช่น เกม Quake ภาคต่าง ๆ เกม Soldier of Fortune หรือเกม Harf-Life Counter Strike เป็นต้น

4. เรต RP (rating pending) ความรุนแรงของเกมเรตนี้จัดอยู่กึ่งกลางระหว่างเรต M และเรต T ปัจจุบันมีการผลิตเกมในเรตนี้ออกมามากขึ้น เช่น เกม IGI Hitman 47 และเกม Dino cersis เป็นต้น

แนวเกมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นในขณะที่มีราคาต่ำลง ผู้คนมากมายจึงมีโอกาสจับจองเป็นเจ้าของ มีคนจำนวนไม่น้อยที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิง หนึ่งในนั้นคือการเล่นเกม ส่งผลให้ตลาดเกมเติบโตไปอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตจึงพัฒนาเกมของตนให้มีคุณภาพดีที่สุดในสิ่งที่ผู้คนรักเล่นเกมให้จ่ายเงินซื้อแลกกับความบันเทิงที่ได้ไป เมื่อมีตลาดที่เข้มแข็ง การแข่งขันเพื่อความบันเทิงของบรรดาค่ายเกมต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น ส่งผลให้เกมมีคุณภาพและมีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น ปัจจุบันสามารถแยกประเภทของเกมออกเป็น 9 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ (ณัฐพงศ์, 2537: 20)

1. เกมแอคชั่น (Action game) คือ เกมที่ต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหว เข้าบุกทะลุมหรือผจญภัย มีอยู่มากมายในขณะนี้ ตัวอย่างเช่น เกม Tomb Raider เกม Rayman และเกม Quake เป็นต้น
2. เกมอาร์พีจี (RPG game – Role Playing game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ เข้าผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมทาง เช่น เกม Final Fantasy เกม Dues EX เป็นต้น
3. เกมสเตรทจี้ (Strategy game) คือ เกมการวางแผนกลยุทธ์ เป็นแนวเกมที่กำลังได้รับความนิยมไม่แพ้แอคชั่นเกมเลยทีเดียว เช่น เกม Drak Reign เกม Zeus หรือเกม Traffic Giant เป็นต้น
4. เกมสปอร์ต (Sport game) ความหมายตรงกับชื่ออย่างชัดเจน ได้แก่ เกมกีฬาประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมาย เช่น เกมตระกูล Fifa เกม All Star Tennis 200 เป็นต้น
5. เกมเรซซิ่ง (Racing game) เป็นเกมสำหรับสิ่งห้ำหอมซึ่งทั้งหลาย ปัจจุบันเกมแนวนี้ยังมีการผลิตกันออกมามากอยู่เรื่อย ๆ เช่น เกม NASCAR Racing เกม Need for Speed และเกม Motocross Madness เป็นต้น

6. เกมพีซเซิล (Puzzle game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้สมองขบคิดในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา ปัจจุบันเกมแนวนี้พบว่ามียุ่่น้อยมาก ตัวอย่างเช่น เกม Odd world และเกม Sheep เป็นต้น

7. เกมซิมูเลชัน (Simulation game) หมายถึง เกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น เกม The Sims เกม B17 – Flying Fortress และเกม Red Baron เป็นต้น

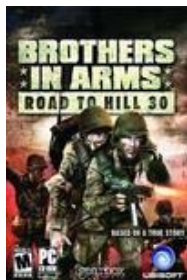
8. เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game) หมายถึง เกมแนวผจญภัย ซึ่งเกมแนวนี้กำลังลดความนิยมลงไปอย่างมากในปัจจุบัน แต่ก็ยังพอหาเล่นได้บ้าง เช่น เกม Monkey Island และเกม Discworld เป็นต้น

9. เกมอาเขต (Arcade game) คือ เกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนไขในการเล่น เช่น กำหนดชีวิตตัวผู้เล่น 3 ครั้ง ถ้าใช้หมดเกมจะยุติ (Game over) เป็นต้น ซึ่งเกมแนวนี้กำลังเข้าสู่ภาวะวิกฤต ตัวอย่างเช่น เกม House of the Dead และเกม Xtom 3D เป็นต้น

นอกจากนี้ เกมประเภทต่าง ๆ ยังสามารถแบ่งออกเป็นประเภทย่อย ๆ ได้อีก เช่น แนวเกมสเตรตจี้ แบ่งได้เป็น Real time strategy และ Turn based strategy เป็นต้น ซึ่งถ้าหากจะแบ่งกันอย่างละเอียดแล้วก็คงจะได้ประเภทของเกมเป็นจำนวนมาก และอาจเกิดความสับสนได้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ซิดิ เกมเมอร์ (นิรนาม, 2548ค) ก็ได้แสดงตัวอย่างของแนวเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ดังภาพต่อไปนี้ (ภาพที่ 2)

1. Action game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Brothers In Arms Road To Hill 30 / Spinter Cell Chaos Theory / Prince Of Persia / Rainbow Six 3 / Doom 3 / Gunman / Swat 4 Elite Edition เป็นต้น

ภาพที่ 2 ตัวอย่างของเกมคอมพิวเตอร์แบ่งตามประเภทของเกม
ที่มา: นิรนาม (2548ค)

2. RPG game



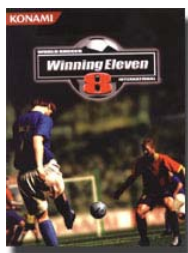
ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Vampires Bloodlines / Deus Ex: Invisible War / Neverwinter Nights Platinum / Plane Scape Torment / Divine Divinity: Creat Your Own Destiny / Diablo II เป็นต้น

3. Strategy game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Roller Coaster Tycoon 3 / Red Alert 2 / Black And White / Platoon / Empire Earth / Warcraft II / Sid Mier's Pirates / Age of Wonders 2 / Silent Storm / Rome Total War เป็นต้น

4. Sport game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Winning Eleven 8 / NBA Live 2003 / Championship Manager 05 / Fifa 2006 / Tiger Woods PGA Tour 2005 / Reach for the Stars เป็นต้น

5. Racing game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Need For Speed Underground 2 / Nascar Sim Racing 2005 / Richard Burns Rally / Toca 2.0 / Drome Racers / LEGO Racer / Colin Mcrae Rally 2.0 / Insane เป็นต้น

ภาพที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: นิตนนาม (2548ค)

6. Puzzle game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Schizm 2 Chameleon / Chessmaster 10th Edition เป็นต้น

7. Simulation game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ The Sims 2 / Sim City 4000 / Star Academy / Pacific Fighters / Industry Giant 2 / Business Tycoon / Lock On: Modern Air Combat เป็นต้น

8. Adventure game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Harry Potter / Tony Hawk's Underground 2 / Finding Nemo: Nemo Under Water World / The Fallen: Star Trek Deep Space Nine / The Hobbit เป็นต้น

9. Arcade game



ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Red Shark / House of the Dead III / Xtom 3D เป็นต้น

ภาพที่ 2 (ต่อ)

ที่มา: นิรนาม (2548ค)

บทบาทของเกมคอมพิวเตอร์

ศิริรัตน์ (2548) กล่าวว่า ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นควบคู่กับการพัฒนาสังคมปัจจุบัน นั่นคือการมีคอมพิวเตอร์ในทุกโรงเรียน และทุกบ้าน การมีร้านอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่ไป ก็ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กสามารถเข้าถึงเกมและอินเทอร์เน็ตได้ง่าย เหตุผลสำคัญในการเล่นเกมนั้นมีดังนี้ คือ (นิรนาม, 2548ข)

- เล่นเพื่อความสนุกสนาน
- เล่นเพื่อหาเพื่อนใหม่ ๆ
- เล่นเพื่อฆ่าเวลา ในขณะที่เพื่อนยังไม่ว่างหรือติดธุระอยู่
- เล่นเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ หรือความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากเกม
- เล่นเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศหรือความเครียดที่เกิดขึ้นจากการเรียน

นอกจากข้อมูลข้างต้นแล้ว ยังมีอีกข้อมูลที่น่าสนใจ คือ แนวโน้มที่เพศหญิงหันมาให้ความสนใจในการเล่นเกมนั้นสูงขึ้นเรื่อย ๆ นั่นคือ จากการสำรวจเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2548 ปรากฏว่า เพศหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเกมมากกว่าเพศชาย และนั่นยังมีรายงานเพิ่มเติมอีกว่า เด็กระดับมัธยมศึกษามักจะนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสังคมมนุษย์มาตั้งแต่เกิด พัฒนาการของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในประชาคมโลก สำหรับประเทศไทยแล้ว ในช่วงสองสามปีที่ผ่านมาเท่านั้นที่มีการกล่าวถึงผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อมนุษย์ในสังคมไทยอย่างมาก สำหรับปรากฏการณ์ดังกล่าว มีเหตุผล 5 ประการ (พันธุ์ทิพย์, 2546) ได้แก่

1. ของแถมทางเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

โดยเหตุผลทางเทคโนโลยี เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็น ของแถมทางเทคโนโลยี สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย สังเกตได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมที่พบเป็นของแถมมาในคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง เมื่อราคาของคอมพิวเตอร์ได้ถูกลงเรื่อย ๆ จนกลายเป็นอุปกรณ์ที่ใช้งานได้โดยทั่วไปสำหรับการเก็บและส่งข้อมูลข่าวสาร มนุษย์ในสังคมไทยจึงมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์การเล่นเกมนั้นจึงเข้ามาในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทยที่ใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น

นอกจากนั้นเกมคอมพิวเตอร์ได้ไปปรากฏเป็นของแถมในโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่มีราคาไม่แพง และเป็นที่นิยมของมนุษย์ในสังคมไทย ดังนั้นปริมาณของมนุษย์ที่คุ้นชินกับเกมคอมพิวเตอร์จึงมีมากขึ้น (นิรนาม, 2545) เป็นที่สังเกตว่า เกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นของแถมในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือชิ้นนั้น มีใช้สิ่งที่ผู้ใหญ่นักสนใจ แต่เป็นสิ่งที่เด็กสนใจมาก บริโภคเกมนั้นอย่างจริงจัง หลงใหล และอาจจะเข้าถึงเกมมากกว่าที่จะเข้าถึงประโยชน์ประการอื่น ที่อยู่ในคอมพิวเตอร์

2. สินค้าเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

โดยเหตุผลทางธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็นสินค้าเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย เป็นวัตถุแห่งการพาณิชย์ มีการนำเอาเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแตในรูปแบบง่าย ๆ จนถึงซับซ้อนอย่างมากมาสร้างเป็นสินค้าเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับมนุษย์มากขึ้น เกมดังกล่าวจะปรากฏตัวในรูปของ “ของเล่น” เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่ซับซ้อนและไม่แพงนัก เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสินค้าที่แพร่หลายเข้ามาในสังคมไทย เกมคอมพิวเตอร์ได้ปรากฏเป็น “ของเล่นเทคโนโลยี” สำหรับเด็กไทยจำนวนมาก อาทิ ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในศูนย์การค้าต่าง ๆ ที่เป็นของเล่นสาธารณะ เด็กทุกคนเข้าไปเล่นได้ด้วยเงินเล็กน้อยที่พ่อแม่ให้มาเป็นค่าขนม หรือเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ขายในราคาไม่แพง และเชื่อมต่อกับโทรทัศน์ได้ในร้านขายสินค้าเทคโนโลยีโดยทั่วไป

ในสถานการณ์นี้ เกมคอมพิวเตอร์ จึงเป็นสินค้าโดยตรงในตลาด มิใช่ของแถมอีกต่อไป ผลก็คือ มนุษย์ในสังคมไทยกลุ่มหนึ่งเริ่มบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันมากขึ้น และมากกว่า “กระดานหมากรุก” ซึ่งเป็นเกมในจารีตประเพณีไทย ในขณะที่มนุษย์อีกกลุ่มหนึ่งได้เริ่มใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพ แสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเพื่อเลี้ยงชีพ หรือมากไปจนถึงสะสมความร่ำรวยทางเศรษฐกิจ เป็นข้อสังเกตที่ไม่ต้องพิสูจน์มากนักว่า ลูกค้านับล้านของสินค้าเทคโนโลยีประเภทเกมคอมพิวเตอร์คือเด็กและเยาวชนในสังคมไทย และพ่อค้าส่วนใหญ่ก็คือผู้ใหญ่ในสังคมไทยนั่นเอง

3. ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็นชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย เกมคอมพิวเตอร์ได้นำไปสู่โอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้น ซึ่งมีจำนวนมหาศาลจนไม่อาจนับจำนวนได้ ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นไปได้อย่างง่ายดายและไม่แพงเกินไปสำหรับมาตรฐานการครองชีพในสังคมไทย ผลก็คือ เกมคอมพิวเตอร์ ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือเครือข่ายอินทราเน็ต (Intranet) เกมคอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นกิจกรรมที่มนุษย์สามารถเล่นได้หลายคนในเครือข่าย เป็นเรื่องระหว่างคนกับคนมิใช่เรื่องระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป ผู้เล่นเกมอาจจะอยู่ในที่เดียวกันหรือคนละที่กัน อาจจะรู้จักกันมาก่อนหรือไม่รู้จักกันก็ได้ และผู้เล่นเกมไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้เล่นเกมอีกคนจะให้ข้อมูลที่เป็นจริงหรือข้อมูลที่เป็นเท็จ ทั้งนี้เนื่องจากเกมสามารถนำพามนุษย์ให้ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริง (Real World) ไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง (Virtual World เรียกกันในอีกหลายชื่อ อาทิ Cyber World หรือ Net World) กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต” (Human Community on Internet ที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า E – society) โดยตัวตนของผู้เล่นเกมนั้นอาจสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างไปจากความเป็นจริงได้

จากข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (จรัสแสง และลลิตา, 2546) ระบุว่า ในขณะที่บริษัท B.M.Media (THAILAND) Company Limited ยังมิได้เรียกเก็บค่าบริการในการเข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ Raknarok นั้น มีคนลงทะเบียนเล่นเกมถึง 600,000 ราย และมีผู้เล่นเข้ามาออนไลน์เฉลี่ยวันละ 200,000 รายด้วยกัน ที่สำคัญ ผู้เล่นมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกัน เพราะมีศูนย์กลางแห่งจิตใจเป็นหนึ่งเดียว นั่นคือเกมคอมพิวเตอร์ที่ตนถล่มหลง เกมคอมพิวเตอร์ทั้งที่ออนไลน์และไม่ออนไลน์ เป็น “จุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี” มนุษย์ที่เล่นเกมย่อมมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์ และสามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ดีในระดับหนึ่ง ความสามารถด้านเกมคอมพิวเตอร์ จึงหมายถึงความสามารถที่จะพัฒนาตนเองทางเทคโนโลยีด้วย

4. โอกาสของรัฐบาลไทยในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ

โดยเหตุผลทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็นโอกาสของรัฐบาลไทยในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ กลายเป็นโอกาสที่จะผลักดันการขยายตัวทางเศรษฐกิจในประเทศ ไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สร้างสรรค์ขึ้นภายในประเทศ

หรือเป็นสิ่งที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ สำหรับประเทศไทยเรา มีทั้งเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นภายในประเทศไทยเอง เช่น เกมสัสมวยไทย เกมสัสมวยจีน เกมสัสมวยดึก ฯลฯ หรือเป็นที่นำเข้าจากต่างประเทศ เช่น Raknorok, N-Age, Dragon Raja ฯลฯ

นอกจากที่กล่าวไปแล้วนั้น พันธุ์ทิพย์ (2546) ยังอธิบายอีกว่า เกมคอมพิวเตอร์อาจสร้างความหมุนเวียนทางเศรษฐกิจได้ในวงกว้างใหญ่มาก อาจเป็นจุดเริ่มต้นของวงจรธุรกิจ ใน 8 ระดับ ด้วยกัน คือ

4.1 ธุรกิจผลิตตัวเกมคอมพิวเตอร์ในวันที่เกมคอมพิวเตอร์ได้เข้าสู่ความนิยม องค์กรธุรกิจจำนวนมากคิดสร้างสรรค์โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์เพื่อแสวงกำไร โดยการให้สิทธิที่จะใช้ประโยชน์เกมนั้นแก่ผู้ที่ยอมรับจ่ายค่าตอบแทนในการใช้สิทธิ พฤติกรรมทางธุรกิจ在这一จะทำภายใต้สัญญาทางธุรกิจที่มักเรียกว่า “Licensing Agreement”

4.2 ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ในลักษณะของการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จะต้องมององค์กรธุรกิจขึ้นมาดูแลการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมซึ่งเป็นลูกค้า

4.3 ธุรกิจให้บริการเซิร์ฟเวอร์อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์โดยลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ต้องมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ให้บริการและผู้เล่นเกม องค์กรธุรกิจที่ขาดไม่ได้ก็คือ องค์กรธุรกิจด้านการให้บริการการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตสำหรับทั้งสองฝ่าย

4.4 ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบัน มีการทำวารสารหรือนิตยสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ความรู้และข่าวสารเพิ่มเติมแก่ผู้เล่นเกม องค์กรธุรกิจสิ่งพิมพ์ได้เข้ามาเชื่อมต่อกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ มีการผลิตวารสารหรือนิตยสารเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทยก็คือ บริษัท พิวเจอร์วิ จำกัด นอกจากนั้น ในหนังสือพิมพ์รายวันทุกฉบับ จะมีคอลัมน์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ มีหน้าโอทีซึ่งมักมีบทความเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในฉบับกระดาษและฉบับในอินเทอร์เน็ต บทความมักเป็นเรื่องของการวางตลาดใหม่ของเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนเนื้อหาและรสชาติของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่เล่นกันอยู่ในสังคมไทย ผู้เขียนมักเสนอโดยมุ่งเป้าที่ความสนใจของเด็ก สำหรับหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ ก็มีหน้าข่าวนวัตกรรมและเทคโนโลยีทั้งในฉบับ

กระดาษและฉบับในอินเทอร์เน็ต จะเรียกว่า Cyberbiz ที่หน้าเว็บย่อ “gaming” ให้ข่าวและบทความเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งในเชิงวิชาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านสังคมวิทยา และด้านบันเทิง

4.5 ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะเดียวกับสินค้าและบริการทุกประเภท ต้องมีองค์กรธุรกิจที่รับผิดชอบในการบริหารการขาย ดูแลตลาดการค้า ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจที่ทำหน้าที่จัดการตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยก็คือ บริษัท บี. เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด

4.6 ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์การค้าสินค้าหรือบริการย่อมต้องการผู้ค้าปลีก เพื่อเจาะตลาดในแต่ละชุมชน ในธุรกิจอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทย ได้แก่ Zest Entertainment

4.7 ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet Cafe) ให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ เป็นธุรกิจที่เริ่มต้นจากการบริการซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ผู้เป็นเจ้าของสิทธิย่อมจะมีกำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจมากกว่าผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ กลยุทธ์ทางธุรกิจที่ฝ่ายหลังทำได้ คือ การรวมตัวกันเพื่อให้มีกำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจแข็งแกร่งขึ้น ซึ่งการรวมตัวกันขององค์กรธุรกิจขนาดกลางหรือขนาดย่อยนี้ อาจทำในรูปของนิติบุคคล ตัวอย่างของการรวมตัวของผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ในประเทศไทย คือ สมาพันธ์ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ต หรือชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย ในช่วงที่ประเทศไทยพยายามจะจัดการเกมคอมพิวเตอร์ องค์กรทั้งสองก็ทำหน้าที่เป็นตัวแทนผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในการเจรจากับบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์เกม ซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที)

4.8 ธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อต่อสู้กับการละเมิดลิขสิทธิ์ในเกมคอมพิวเตอร์ บริษัทผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์รวมตัวกันก่อตั้งองค์กรเพื่อเข้าจัดการการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์อย่างแน่นอน ตัวอย่างขององค์กรความร่วมมือในทิศทางนี้ ก็คือ กลุ่มพันธมิตรธุรกิจซอฟต์แวร์ (Business Software Alliance)

5. โอกาสในการรักษาวัฒนธรรมไทยท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ

โดยเหตุผลทางวัฒนธรรม เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็นโอกาสในการรักษา วัฒนธรรมไทยท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ แม้จะมีการนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์มาจาก ต่างประเทศ ก็ยังมีเกมอีกจำนวนมากที่สร้างสรรค์ขึ้นจากเด็กและเยาวชนไทย โดยใช้เรื่องราวจาก ประวัติศาสตร์ไทย หรือกีฬาไทย ตัวอย่างเช่น เกมบางระจัน (Bangrajan) และเกมมวยไทย 3 มิติ (3D Muay Thai) ประเทศไทยมีนโยบายและแผนการเพื่อส่งเสริมเด็กและเยาวชน ให้มีแนวคิด และโอกาสที่จะใช้ศักยภาพสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ในหลายหน่วยงาน ทั้งในภาครัฐราชการ เช่น ทางศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) มีการจัดประกวดผลงาน ของเด็กและเยาวชนในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ในภาควิชาการ เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มีแนวคิด ที่จะสร้างสาขาวิชาศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ หรือในภาคประชาชน เช่น แนวคิดของของ “ชมรมดาต๊อบประดู่” ที่ให้เด็กเข้ามามีกิจกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการทำเว็บไซต์ชื่อว่า www.thailandkid.com นอกจากนั้น ยังปรากฏให้เห็นถึงความร่วมมือระหว่างหลายภาคของ สังคมไทย ในการสร้างศักยภาพทางเทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่เด็กและเยาวชนผ่านเกม คอมพิวเตอร์

ผลจากเกมคอมพิวเตอร์

แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นนวัตกรรมที่นำมาซึ่งความเคลื่อนไหวในการประกอบธุรกิจแก่ คนจำนวนไม่น้อย อีกทั้งยังสร้างภูมิปัญญา และความบันเทิงให้แก่คนจำนวนมากในประชาคมโลก แต่ที่ส่งผลกระทบต่อสิทธิมนุษยชนอย่างมาก โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตาม จะต้องไม่ลืมว่าเกมคอมพิวเตอร์อาจจะเป็นสิ่งที่ดีหรือเลวต่อมนุษย์ก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของ เกม และสภาวะทางจิตใจของผู้เล่นเกม (พันธุ์ทิพย์, 2546)

ในมุมมองทางการศึกษา เกมคอมพิวเตอร์ เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่เอื้อ ต่อโอกาสทางการศึกษา พัฒนาผู้เล่นให้ได้รับทั้งคุณและโทษต่อภูมิความรู้ของมนุษย์แต่ละคน แต่ละสังคม เมื่อพิจารณาคุณค่าของเกมคอมพิวเตอร์ ก็คงเปรียบได้กับคุณค่าของธาตุทั้ง 4 ของ ธรรมชาติ ได้แก่ ดิน น้ำ ลม และไฟ ซึ่งก็ให้ทั้งคุณประโยชน์ต่อมนุษย์ และอาจสร้างความ เสียหายให้ในวินาทีต่อมา หากกระบวนการจัดการสิ่งดังกล่าวมิได้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง (นิรนาม, 2545)

เกมคอมพิวเตอร์เป็น “นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ” ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและลบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ความเข้าใจในสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ย่อมจะนำไปสู่ความเข้าใจในปัญหาอื่น ๆ ที่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศอาจก่อให้เกิดแก่มนุษย์ในสังคม อีกทั้งเกมคอมพิวเตอร์ ยังเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้น การจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงการปิดกั้น มิให้สิ่งที่ดีเกิดแก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย หรือในทางกลับกันอาจหมายความว่า เป็นการละเลยที่จะป้องกันภัยร้ายที่จะเกิดแก่พวกเขาเหล่านั้น (Dorman, 1997)

ด้านบวกของเกมคอมพิวเตอร์

เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยี ที่ส่งผลในด้านบวกต่อมนุษย์ชนเป็นอย่างมาก โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เกมคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้เด็กได้มีโอกาสในการทำความรู้จัก และสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของแถมนั่นเอง โดยจะตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็ตาม เกมคอมพิวเตอร์ที่แถมมานี้ได้ทำหน้าที่ “ส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี” เป็น “สิทธิทางการศึกษา” ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้าครอบงำระบบการแสวงหาความรู้ของสังคม (พันธุ์ทิพย์, 2546)

ตัวอย่างของศักยภาพของเด็กไทยที่จะสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ โครงการวิทยาศาสตร์เรื่อง “ตะลุยกอวกาศ” นั้น เป็นผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ของโรงเรียนประภัสสรวิทยา จังหวัดชลบุรี อันได้แก่ เด็กชายชานนัท ทรัพย์ธนาคล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เด็กชายพงศธร ชูดิพงษ์นาวิน และเด็กชายเมธิณี เชียงเถียร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ส่งเข้าประกวดในโครงการภายใต้ความร่วมมือระหว่างสมาคมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการศึกษาไทย กับบริษัทเทเลคอมเอเชีย คอร์ปอเรชั่น (มหาชน) จำกัด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของเด็กระดับประถมศึกษา โดยมุ่งให้นักเรียนที่เข้าร่วมได้รับการฝึกฝนการทำงานเป็นทีม การคิดสร้างสรรค์ สามารถนำทักษะทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในชีวิต โดยเฉพาะโครงการของนักเรียนมีพัฒนาการที่น่าสนใจ ปัจจุบันเด็กไทยส่วนใหญ่ชอบใช้คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะจะใช้กับการเล่นเกมเป็นหลัก ดังนั้น เด็กจึงน่าจะมีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างเสริมความรู้ให้กับเด็ก ๆ เยาวชนได้ไปในตัว นอกเหนือจากการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว (นิรนาม, 2544)

2. เกมคอมพิวเตอร์เป็น “ทรัพย์สิน” สำหรับมนุษย์ ที่จะใช้ในการทำมาหากินเลี้ยงชีพ เกิดงานใหม่หลายลักษณะในสังคมมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์เกมก็ได้รับการรับรองจากกฎหมายของ นานารัฐ จนถึงในระดับของกฎหมายระหว่างประเทศให้เป็น “เจ้าของสิทธิ” ในการใช้ประโยชน์ เกมคอมพิวเตอร์ที่ตนสร้างสรรค์ขึ้น กล่าวคือ เป็น “ทรัพย์สินทางปัญญา” (Intellectual Property) แม้มิใช่ทรัพย์สินที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ กฎหมายก็ยอมรับให้ทรัพย์สินทางปัญญามีตัวตนในสายตา กฎหมายและใช้ประโยชน์ได้ บุคคลอื่นจะละเมิดมิได้ เกมคอมพิวเตอร์ที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับ พอสสมควร จึงมีมูลค่าไม่น้อยไปกว่าที่ดินจำนวน 1 ไร่ หรือเครื่องเพชรน้ำดีสักหนึ่งชุด โดยแนวคิด ที่ตกตะกอนอย่างมากในเรื่องนี้ ทั้งกฎหมายของนานารัฐ และกฎหมายระหว่างประเทศ ต่างก็ ยอมรับให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย สิทธิในเกมคอมพิวเตอร์จึงค่อนข้าง จะได้รับการคุ้มครองในทางระหว่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพราะความตกลงระหว่าง ประเทศเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้รับการยอมรับจากส่วนใหญ่ของรัฐในประชาคมระหว่างประเทศ

นอกจากนั้น ยังมีองค์การระหว่างประเทศระดับรัฐ ที่ผลักดันการส่งเสริมและคุ้มครอง ทรัพย์สินทางปัญญาหลายองค์กร อาทิ WIPO หรือ WTO หรือ Hague Conference on Private International Law ซึ่งเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และเด็ก พบว่ามีเด็ก จำนวนไม่น้อยที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนมีความสามารถที่จะสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมา เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง และเมื่อเด็กเหล่านั้นเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ เขาก็จะมีชีวิตที่เต็มไปด้วยความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ในแง่มุมนี้เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นบันไดสำหรับเด็กที่จะก้าวสู่การ บริโภคสิทธิทางเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ในแง่มุมทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์เป็นหนทาง หนึ่งในการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนในทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะมนุษย์ที่เป็นเด็ก เพราะพวกเขา เหล่านี้ใช้ชีวิตอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์จนคุ้นชินและเชี่ยวชาญในสิ่งนี้ (พันธุทิพย์, 2546)

3. การเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายความว่า ผู้เล่นเกมไม่เพียงแต่มีโอกาสที่จะใช้ คอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังมีโอกาสที่จะสร้างความคุ้นชินในการเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกด้วย การบริโภคศักยภาพทางเทคโนโลยีจึงเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ แบบไม่ออนไลน์ ประชากรส่วนใหญ่ที่ก้าวเข้ามาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ก็คือเด็กและเยาวชน ดังนั้น เมื่อเด็กเข้ามาสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ก็จะมีศักยภาพที่จะใช้ประโยชน์ทั้งคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ซึ่งทั้งสองศักยภาพนี้จะเอื้อให้เด็กมีศักยภาพทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมี ประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป

ชุมชนบนอินเทอร์เน็ต ที่ถูกสร้างขึ้นจากความรักในเกมคอมพิวเตอร์ ปรากฏขึ้นมากมายแล้วในสังคมไทย ดังจะเห็นการปรากฏตัวของชุมชนดังกล่าวในการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ของบริษัทผู้ดูแลเกมส์ (Game Administrator Company) หรือในกระดานข่าวของเว็บไซต์ใหญ่ ๆ ที่พูดคุยกันถึงเกมคอมพิวเตอร์ การเข้าไปศึกษากิจกรรมของมนุษย์ในชุมชนผู้รักเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย พบว่ามีการแลกเปลี่ยนทั้งความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศระหว่างสมาชิกของชุมชน และความเข้าใจในปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากเกมคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งกระบวนการควบคุมไม่ให้เกิดการนำเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ในด้านร้ายต่อสังคม โดยปกติแล้วเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ออนไลน์เองก็ส่งผลกระทบต่อสังคม โดยเฉพาะสิทธิของเด็กและเยาวชน ในการศึกษาพัฒนาตนเองทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงสิทธิทางเศรษฐกิจ อันจะนำไปสู่ความมั่นคงแห่งชีวิตทางทรัพย์สินและอาชีพ เมื่อเกมคอมพิวเตอร์นั้นออนไลน์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งทวีความเป็นประโยชน์อย่างสูงสุด (Maximization of Good Impacts) ต่อเด็กและเยาวชน (Büchman and Funk, 1996)

4. ในเรื่องของเศรษฐกิจ ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ในแง่มุมนี้ ส่งผลถึงความร่ำรวยและความมั่นคงของประเทศชาติ เมื่อรัฐโดยบรรลุเป้าหมายที่จะสร้างวงจรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองได้ รัฐนั้นก็ย่อมได้รับผลตอบแทนเป็นตลาดแรงงานที่เกิดขึ้นภายในประเทศ มีรายได้เข้าสู่ประเทศ รวมไปถึงการหมุนตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ถ้ามองในมุมมองแบบบริโภคนิยม วัตถุนิยม และทุนนิยม สิ่งของเกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดขึ้นก็คือ ความเจริญทางวัตถุแก่สังคมเท่านั้น มนุษย์ทั้งหมดไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ย่อมได้รับผลของเศรษฐกิจระดับมหภาคที่ดียิ่งขึ้น

ด้านลบของเกมคอมพิวเตอร์

แม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีประโยชน์ต่อมนุษย์ในหลายด้านด้วยกัน แต่ก็ส่งผลกระทบต่อด้านลบที่เป็นปัญหาด้วยไม่น้อย ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ ดังนั้น มนุษย์โดยเฉพาะเด็ก จึงมีพฤติกรรมเสพติดเกมจนไม่มีเวลาเหลืออยู่ให้แก่กิจกรรมอื่นในชีวิต ตัวอย่างของผลเสียจากการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ผลเสียต่อสุขภาพกาย เพราะผู้เสพติดเกมมักจะไม่เอาใจใส่กับการกินอาหาร หรือการไปห้องน้ำตามที่สมควรแก่ร่างกายมนุษย์ ดังนั้น ผู้เล่นเกมซึ่งไม่มีวิจารณญาณจึงมักจะมีปัญหาสุขภาพเสื่อมเสียภายหลังจากภาวะการติดเกม ขอให้สังเกตว่า ผู้ที่เป็นโรคติดเกมมากที่สุด และได้รับผลเสียทางสุขภาพจากการติดเกมมากที่สุดก็คือ เด็กวัยเยาว์หรือเด็กที่มีปัญหาใน

การควบคุมตนเอง เพราะเด็กในสภาวะการณดังกล่าวมักจะขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง ต่อตนเอง หรือผู้อื่น (Elisa and Anderson, 2001)

จากการศึกษาของอมรวิรัช (2545) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไปจะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ สุขภาพ โดยเฉพาะสายตา และยง (2542) ซึ่งให้เห็นว่าเด็กที่ใช้หัวแม่มือกด คีย์บอร์ดหรือแป้นพิมพ์ตั้งแต่ 300 – 500 ครั้ง ใน 5 นาที ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมือใช้งาน มากจะเกิดข้ออักเสบ เด็กที่เล่นเกมจนติด สุขภาพร่างกายจะทรุดโทรมและป่วยได้ง่าย โอกาสที่จะ สร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง ก่อให้เกิดช่องว่างภายในครอบครัว และก่อให้เกิดผลเสีย ทางด้านอารมณ์ นั่นคือ เด็กจะก้าวร้าวรุนแรง

2. การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจ จะเห็นได้โดยทั่วไปว่า มีการนำเอา เนื้อหาของเรื่องลามกอนาจาร เรื่องรุนแรงมาใช้เป็นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการพาณิชย์ เกมลักษณะนี้ผิดกฎหมาย ราคาถูก สนองตอบต่อจิตสำนึกหยาบกร้านของมนุษย์ได้อย่างมาก ใน ลักษณะนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงขายดีมากและยากแก่การป้องกันและปราบปราม ซึ่งปรากฏให้พบ เห็นอยู่เสมอว่าเด็กและเยาวชนได้รับผลกระทบด้านร้ายนี้

ในบทความตอนหนึ่ง ได้กล่าวไว้ว่า เด็กกลุ่มหนึ่งได้บริโภคสารสนเทศด้านร้ายบน อินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์หรือ โปรแกรมบันเทิงอื่นที่คล้ายกัน และมีพฤติกรรมที่ กลายเป็นอาชญากรในชีวิตจริง เช่น ใช้ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น หรือมีการกระทำอันเป็นการ ละเมิดทางเพศต่อบุคคลอื่น ทั้งนี้โดยเลียนแบบตัวละครที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนเด็กอีก กลุ่มหนึ่งก็ได้กลายเป็นผู้ประกอบการผิดกฎหมาย โดยใช้ความคึกคะนอง และความเชื่อวาทะที่ตนมี ในการสร้างสรรค์เกมที่มีเนื้อหาเลวร้าย และขายให้แก่บุคคลอื่นซึ่งส่วนใหญ่ก็คือเด็กด้วยกัน เด็ก กลุ่มหลังนี้จึงกลายเป็นอาชญากรทางเศรษฐกิจที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในการขยายธุรกิจที่ เลวร้ายให้มีขนาดและความร้ายแรงมากขึ้นในสังคมไทย ทุกวันนี้เครือข่ายอาชญากรรมเศรษฐกิจ บนอินเทอร์เน็ตมีให้เห็นอยู่อย่างหนาแน่น ยากต่อการปราบปราม ในเครือข่ายนี้จะเห็นเด็กและ เยาวชนเป็นทั้งอาชญากรและเป็นเหยื่อ (รีอบ, 2003: 82 – 88)

3. ปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้น ที่ร้ายแรงที่สุดก็น่าจะมาจากปัญหาต่าง ๆ ที่มี อยู่ในอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว มาเพิ่มพูนเป็นปัญหาของเกมคอมพิวเตอร์ต่อ อาทิ ปัญหาพฤติกรรม การ เสพติดอินเทอร์เน็ต ปัญหาความรุนแรง และความลามกอนาจารของเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ซึ่งจะนำไปสู่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน โดยเป็น

เกมที่ไม่มิตอนจบของเรื่อง ผู้เล่นจึงมีอาการเสพติดเกมได้มากกว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ออนไลน์หรือกิจกรรมอื่นในอินเทอร์เน็ต (Dorman, 1997)

จรัสแสง และลลิตา (2546) กล่าวว่า ด้วยการสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองในการเล่น เกม โดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้การเสพติดเกมมีความรุนแรงและจริงจังมากขึ้น แม้เนื้อหาของเกมจะไม่ลามกอนาจารหรือรุนแรง มนุษย์ที่เล่นเกมก็มีอาการเสพติดเกมจนตัดตนเองขาดออกจากกิจกรรมอื่นในชีวิต เด็กยอมได้รับความเสียหายที่มากกว่าผู้ใหญ่ เด็กจำนวนไม่น้อยที่เสพติดเกมจนมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว เสียการเรียน ถูกหลอกหลวงออกไปจากอินเทอร์เน็ตจนเป็นเหตุให้เสียชีวิตหรือเพียงทรัพย์สิน ถูกทำร้ายร่างกายหรือถูกละเมิดทางเพศจากบุคคลที่พบในเกมที่ออนไลน์

มีการวิจัยพบว่า ความตื่นเตนที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้สมองของคนเราหลั่งสารเคมีที่ทำให้เกิดอาการติด เรียกว่า Dopamine ซึ่งมีฤทธิ์ในการกระตุ้นประสาท เช่นเดียวกับสารแอมเฟตามีน ซึ่งมีผลให้ผู้เล่นติดคนองมากขึ้น อาการทางจิตใจที่เกิดกับผู้ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้แก่ เกิดความรู้สึกอิ่มเอิบ (Euphoria) ขณะเล่น ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้หยุดเล่นได้ กลับต้องการเวลากับเครื่องคอมพิวเตอร์มากขึ้น โดยไม่สนใจคนรอบข้าง ไม่ว่าในครอบครัวหรือเพื่อนเวลาที่ไม่ได้เล่นจะรู้สึกว่างเปล่า หดหู่ และเจ้าอารมณ์ พอมีใครถามถึงอุปนิสัยนี้ก็มักไม่ค่อยพูดตามจริง และถ้าเป็นเด็กนักเรียนก็มักมีปัญหาเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่วนผลกระทบทางกายได้แก่ อาการปวดเมื่อยที่ข้อมือและการรับรู้สึที่มีอยู่ถูกระเทือน เพราะเส้นประสาทจากข้อมือไปยังมือถูกกดเป็นเวลานาน อาการนี้เรียกเป็นศัพท์แพทย์ว่า Carpal tunnel syndrome นอกจากนี้จะสังเกตว่า ตาจะแห้งขึ้น ปวดหัวแบบไมเกรน ปวดหลัง การอยู่กับคอมพิวเตอร์นาน ๆ ทำให้อุปนิสัยการบริโภคอาหารเปลี่ยนไป เช่น ชอบอดมือกินมือ รวมถึงการเข้านอนและตื่นผิดปกติ และมักปล่อยปละละเลยในเรื่องอนามัยและความรักษาความสะอาด ปัจจุบันในประเทศไทยมีการจัดกลุ่มบำบัด (Group Therapy) ที่เรียกว่า “Computer Gamers Anonymous” (ลักษณะเดียวกับ AA หรือ Alcoholics Anonymous สำหรับผู้ติดเหล้าหรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ) เพื่อช่วยเหลือเด็กติดเกมและพ่อแม่อย่างมีหลักวิชาการโดยนักจิตวิทยาพัฒนาการเด็ก (สิทธิ, 2548)

จากรายงานการวิจัยของพิมพ์พรหม (2548) กระทบวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ได้สำรวจข้อมูลการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในประเทศต่าง ๆ พบว่า การปล่อยให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์นั้นมากเกินไป จะส่งผลให้เกิดอาการเครียดจนถึงขั้นวิกฤตจิต เพราะไม่สามารถแยกแยะตัวละครที่อยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับความจริง

ที่เกิดขึ้นได้ โดยการสำรวจดังกล่าว พบว่า เด็กและเยาวชนจำนวนมากในประเทศจีน เกาหลีใต้ รวมถึงสหรัฐอเมริกา มีอาการเข้าขั้นวิกฤตจนต้องนำตัวส่งโรงพยาบาลให้จิตแพทย์ทำการรักษา ทั้งนี้ พบว่าเด็กที่เข้าขั้นอาการวิกฤตจะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์อยู่นานต่อเนื่องประมาณ 15 สัปดาห์ ปัญหาเหล่านี้แม้ว่าจะไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในประเทศไทย แต่ก็มีแนวโน้มว่าเกิดขึ้นได้ ดังนั้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ในฐานะหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแล ได้จัดแนวทางดำเนินการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยร่วมงานกับหน่วยงานของรัฐที่เกี่ยวข้องอีกหลายหน่วยงานเป็นมาตรการ ดังนี้

3.1 จัดระดับความเหมาะสมของเกม (เรท) โดยประสานความร่วมมือกับกรมสุขภาพจิตเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและเวลาการใช้ที่เหมาะสม และสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องด้านการขออนุญาตเผยแพร่

3.2 ตรวจสอบการลงทะเบียนของผู้เล่น โดยร่วมมือกับผู้ประกอบการเกมออนไลน์ ด้านการตรวจสอบการลงทะเบียนผู้เล่นเกมจากเลขประจำตัว 13 หลัก ให้ตรงกับเลขประจำตัวประชาชนของกระทรวงมหาดไทย เพื่อยืนยันตัวบุคคลและอายุ และเพื่อการจัดสรรเวลาการเล่นเกมที่เหมาะสม ทั้งต้องการให้มีเลขประจำตัวผู้ปกครองเพื่อใช้ยืนยันการอนุญาตให้เล่นด้วย

3.3 จัดระเบียบร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยหารือกับสมาพันธ์ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต และชมรมร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และเกม พิจารณาถึงความเหมาะสมในการใช้อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ของเยาวชน

3.4 จัดตั้งหน่วยงานที่ทำหน้าที่ดูแลอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ กระทรวงจะตั้งหน่วยงานใหม่ในลักษณะเป็นสภาวีตรอินเทอร์เน็ต ทำหน้าที่คอยตรวจสอบเกมออนไลน์ เกมออฟไลน์ และเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม พร้อมระดมความร่วมมือจากผู้ปกครอง ผู้สนใจทั่วไป รวมทั้งเยาวชน แจ้งเหตุผ่านหมายเลขโทรศัพท์ 1315 เพื่อให้ผลการดำเนินงานมีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

3.5 ตรวจสอบซีดีเกมและซีดีที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม โดยร่วมมือกับกระทรวงพาณิชย์ จัดตั้งศูนย์อินเทอร์เน็ตคาเฟ่นำร่อง โดยมีทั้งซอร์ฟแวร์และเกมจำนวนมากในต้นทุนต่ำให้ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เลือกใช้ โดยได้ดำเนินงานตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2546

3.6 พัฒนาชุมชนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในโรงเรียน โดยจัดอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้ครู จำนวน 3,000 คน จาก 3,000 โรงเรียนทั่วประเทศ เพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนเทคโนโลยีในแต่ละโรงเรียน

3.7 จัดตั้งสถาบันมัลติมีเดียแห่งชาติ เพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนาโปรแกรมแอนิเมชัน, มัลติมีเดีย และเกมที่เหมาะสม ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมด้านอื่น ๆ โดยร่วมมือกับกระทรวงท่องเที่ยวและการกีฬาส่งเสริมกีฬาสำหรับเยาวชน

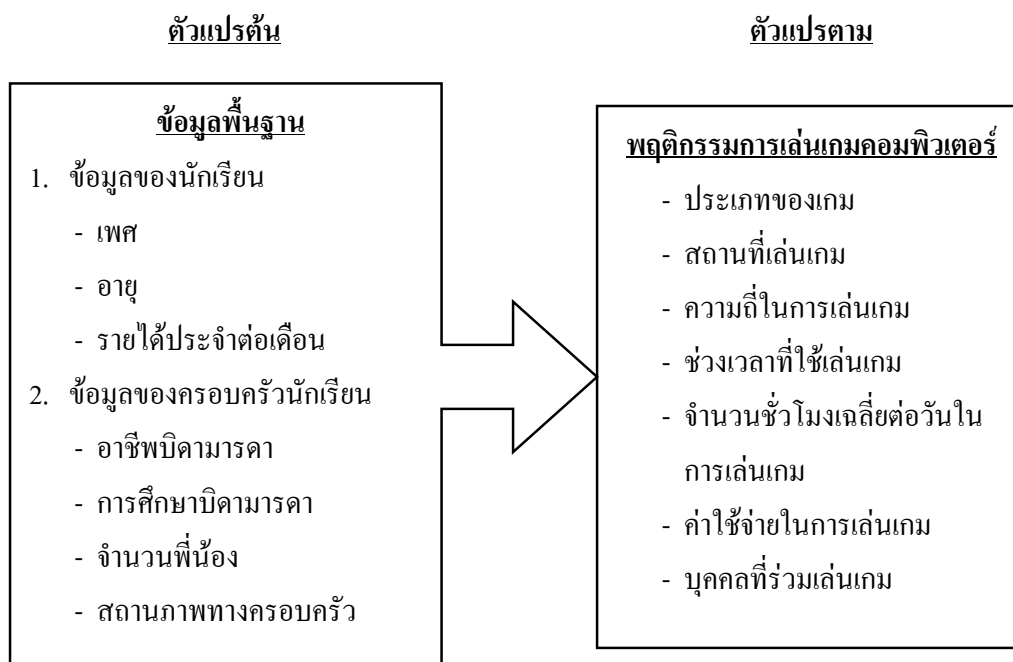
ในการแก้ปัญหาเด็กติดเกม แม้ว่ามีหลายฝ่ายเข้ามาร่วมทำงาน เช่น รัฐบาล ผู้ประกอบการ แต่จะมีประสิทธิผลที่สุดขึ้นอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่ต้องจัดการกิจกรรมเล่นเกมของเด็กให้สมดุลกับกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิต ทุกกิจกรรมต้องมีปริมาณพอดี หากกิจกรรมใดทำมากเกินไป ก็ต้องกดดันให้ลดกิจกรรมนั้นลง ถ้ากิจกรรมใดน้อยเกินไป ก็ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมนั้นมากขึ้น ทั้งนี้การควบคุมไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์นานเกินไปคือ ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน คาดว่าจะช่วยป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นได้ (ฉัตรชัย, 2548)

4. ผลกระทบที่สำคัญที่สุด คือ วัยรุ่นจะไม่สามารถแยกแยะโลกของความเป็นจริงกับโลกของเกมได้ มีการเลียนแบบตามโลกของเกม และมีผลกระทบทางศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะผู้ผลิตเกมจะสอดแทรกวัฒนธรรม และภาษาเข้าไปโดยไม่รู้ตัว ซึ่งในมุมมองแบบบริโภคนิยม วัตถุนิยม และทุนนิยม สิ่งที่เกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดขึ้น ก็คือความเจริญทางวัตถุแก่สังคมเท่านั้น มนุษย์ทั้งหมดไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ย่อมได้รับผลของเศรษฐกิจระดับมหภาคที่ดีขึ้น แต่ท่ามกลางบรรยากาศที่ทุกคนมีเงินเดือนดีและมีงานทำ อาจจะมีปัญหาในเชิงสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นแก่สังคม ซึ่งเป็นด้านลบของการขยายตัวของเศรษฐกิจอันเป็นผลเนื่องมาจากความนิยมของคนในสังคมไทยที่จะบริโภคเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจังในชีวิต (อมรวิรัช, 2545)

สมมติฐานการวิจัย

ข้อมูลพื้นฐานมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการวิจัย