

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยซึ่งนำไปสู่การติดเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนไทยและผลกระทบ เพื่อศึกษาถึงบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ และเพื่อแสวงหาแนวทางอย่างเป็นระบบในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนไทย การวิจัยใช้วิธีแบบสามเอนกในการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการวิจัยแบบสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลหลากหลายกลุ่มประกอบด้วย เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ เจ้าหน้าที่ภาครัฐในระดับนโยบาย ตัวแทนจากภาคอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต นักวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง นักกิจกรรมและผู้ที่เกี่ยวข้องในภาคประชาสังคม และครอบครัวของเด็กที่ถูกวินิจฉัยว่ามีอาการติดเกม นอกจากนี้ยังมีการวิเคราะห์กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้องและการจัดสัมมนาเพื่อระดมสมองและแลกเปลี่ยนประสบการณ์การกำกับดูแลเกมออนไลน์ในต่างประเทศ ในการวิจัยแบบสำรวจ มีเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวน 2,292 คน ตอบแบบสอบถามเพื่อศึกษาหาปัจจัยซึ่งนำไปสู่การติดและผลกระทบของเกมออนไลน์ ซึ่งการวิจัยแบบสำรวจเป็นตัวตัดกรองเด็กและเยาวชนที่เข้าข่ายติดเกมออนไลน์เพื่อเข้ามีส่วนร่วมในการสนทนากลุ่ม จำนวน 54 คน เพื่อตอบคำถามเดียวกันในเชิงลึกโดยการสนทนากลุ่มจัดขึ้นใน 5 พื้นที่ตามที่ได้ทำการสำรวจด้วยแบบสอบถามไปก่อนหน้านี้คือ กรุงเทพมหานคร ปริมณฑลของกรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ ขอนแก่น ชลบุรี และสงขลา

การวิจัยพบว่าปัจจัยใหญ่ๆ 3 กลุ่มคือ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางเทคโนโลยีมีผลต่อการติดเกมออนไลน์ ปัจจัยส่วนบุคคลรวมถึงความต้องการเชิงพัฒนาการด้านจิตวิทยาของวัยรุ่น ความพึงพอใจ อิทธิพลจากเพื่อน และความสัมพันธ์ในเชิงลบกับครอบครัวและสังคม ปัจจัยทางสังคมหมายถึงการส่งเสริมการตลาดของภาคอุตสาหกรรมเกม กลยุทธ์ส่งเสริมการบริโภคของร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ พื้นที่การเล่นและนันทนาการที่ลดน้อยลง ขณะที่จำนวนร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ เพิ่มมากขึ้นเป็นดอกเห็ด ปัญหาครอบครัวขาดความเข้มแข็ง การขาดความรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและสังคม นโยบายการกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตที่ไร้ประสิทธิภาพของรัฐ และสถานการณ์อันเป็นปัญหาของการให้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ ปัจจัยทางเทคโนโลยีรวมถึงการออกแบบเกมให้มีลักษณะที่ดึงดูดใจและทำให้ติดได้ ชุมชนเกมออนไลน์และคุณลักษณะอันดึงดูดใจอื่นๆ ของสื่อใหม่ สำหรับผลกระทบจากการติดเกมที่พบคือ การใช้จ่ายและความก้าวร้าวที่เพิ่มขึ้น การมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและประสิทธิภาพทางการเรียนและการทำงานที่ลดลง นอกจากนี้ยังพบผลกระทบต่อภาวะร่างกาย และข้อสันนิษฐานว่าจะเกิดผลกระทบต่อการพัฒนาสมอง

การศึกษานี้ยังพบว่าภาคส่วนต่างๆ ภาครัฐ ภาคอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต และภาคประชาสังคมแสดงบทบาทที่ต่างกันในการกำกับดูแลเกมออนไลน์ ภาครัฐใช้กลไกทางกฎหมาย การปิดกั้นเว็บไซต์ที่ให้บริการเกมที่มีเนื้อหาเป็นอันตราย การกีดกันการเข้าถึงเกมของเด็กและเยาวชน การเฝ้าระวังและสอดส่องดูแลการให้บริการของร้านอินเทอร์เน็ตและเกมคาเฟ่ และให้ความรู้แก่สาธารณะเกี่ยวกับเกม สำหรับภาคอุตสาหกรรม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือ ISP มีการสอดส่องในเรื่องเนื้อหาของเกมน้อยมาก ขณะที่บริษัทที่ให้บริการเกมใช้วิธีการดังต่อไปนี้ในการกำกับดูแล คือ การติดป้ายและจัดระดับเนื้อหา การขึ้นป้ายเตือน (กรณีเล่นเกมเป็นเวลานานเกินไป) กฎ กติกา มารยาท และการบังคับใช้ผ่านเกมมาสเตอร์ (GM) และการกีดกันการเข้าถึงเกมด้วยระบบการลงทะเบียน ในส่วนของภาคประชาสังคมแสดงบทบาทดังต่อไปนี้คือ การผลักดันให้มีการกำกับดูแลในทางนโยบาย การประสานความร่วมมือกับองค์กรภาครัฐและภาคประชาสังคม การส่งเสริมให้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ การสร้างความรู้เท่าทันสื่อ และการเคลื่อนไหวให้เกิดการมีส่วนร่วมในระดับชุมชน

จากการประมวลความรู้ที่ได้รับ การศึกษานี้ได้เสนอแนะให้ใช้แนวทางเชิงเทคโนโลยีและสังคมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม ตัวอย่างเช่น การออกแบบให้มีระบบป้องกันการติดเกมเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการเกมออนไลน์ และการส่งเสริมความรู้เท่าทันเกมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม นอกจากนี้ยังเสนอว่ารูปแบบของสำนักงานส่งเสริมโอกาสทางดิจิทัลของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีเป็นต้นแบบในทางปฏิบัติ (best practice) ที่น่าจะได้นำมาปรับใช้ในประเทศไทย การวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นด้วยว่า เกมออนไลน์คือนันทนาการที่จะคงอยู่ต่อไปในสังคมสารสนเทศ เพราะฉะนั้น ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเกมจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการลดผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ และในการปลดปล่อยศักยภาพและโอกาสที่ดีจากการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้การวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยีแสดงให้เห็นถึงวงจรชีวิตของเกมออนไลน์และกระบวนการที่หล่อหลอมให้เกิดภาวะการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในสังคมไทย ขณะที่การวิเคราะห์ด้วยแนวคิดเซลล์กระจกเงาและพัฒนาการทางสมองของเด็กและวัยรุ่นทำให้เห็นถึงความเสี่ยงของการเปิดรับเกมออนไลน์แบบเกินขอบเขตที่เหมาะสมต่อพัฒนาการทางสมองและพฤติกรรมของเยาวชนไทย ในบริบทนี้วัฒนธรรมแห่งความรับผิดชอบร่วมกันของทุกภาคส่วนในการดูแลสอดส่องการบริโภคเกม เป็นนโยบายการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีที่สุดสำหรับอนาคต

This study has the following objectives: to identify factors that lead to addiction of on-line game among Thai youth, and the consequences thereof; to explore the role of related sectors in regulating on-line game; and to seek systematic methods to prevent and alleviate the problem of on-line game addiction among Thai youth. A triangulation of methodologies is used in data collection which involves a questionnaire-based survey, focus groups, and in-depth interviews are varyingly used for different types of informants ranging from youth on-line gamers, government officials, representatives from the Internet industry, academics working in related fields, and families of kids diagnosed as game addicts. Policy analysis and a seminar to assess overseas regulatory experiences are also carried out. About 1,800 kids between the ages of 15-25 participated in five surveys to assess factors and impacts of on-line gaming. The survey was used also as a screening test for those with identifiable addiction symptoms to later become involved in five focus group interviews, which took place in the same province as the preceding survey – in Bangkok, the outskirts of the Bangkok Metropolitan area, Chiang Mai, Khon Kaen, Chon Buri and Songkla.

The research finds that three broad types of factors – personal, social, and technological influence the addiction. Personal factors include psychological needs in development of adolescents, gratification, peer pressure and negative family and social relationship. Social factors include marketing and promotion of game by the industry, marketing strategies of Internet and game cafes, the receding of public play space as opposed to the mushrooming of Internet and game space, dysfunction of families, social lack of Internet literacy, weak and inefficient regulation from the state, and problematic operation of Internet and game cafes. Technological factors include game design with attractive and addictive attributes, on-line game community, and other appealing characteristics of the new media. As for impacts from game addiction, the following were found: significant increase in aggression and spending, and reduction in family interaction, concentration in study and work. Meanwhile, physical deterioration was also reported, alongside plausible negative consequences to brain development.

The study finds also that different sectors in society – the state, the Internet industry, and civil society -- play variant roles in regulating on-line game. The state uses the following mechanisms – legal measure, blocking of objectionable game websites and filtering of youth access to game servers, surveillance and monitoring of Internet and game cafés, and public education about game. As far as the industry is concerned, small vigilance is exercised on game content by ISPs while game service providers employ these means for regulation: content label, rating, and warning (in case of excessive time spent on game); code of ethics and enforcement through game masters (GM), and screening of game access through registration system. For the civil society, their role has been as follows: advocacy towards policy-level regulation, coordinating regulatory efforts with government agencies and other organizations within the civil society, promoting the Internet as a knowledge resource, media literacy, and mobilization of movement and community participation.

The study recommends that both technological and social means be used to prevent and alleviate the game addiction problem. For instance, an anti-addiction technological system could be built in the on-line design while game literacy is emphasized as the key to social immunity against the addiction. The integrated and comprehensive model of Korean Agency for Digital Opportunity (KADO) in coping with Internet addiction in Korea is presented as a best practice for future adaptation in Thailand. The research also points out that on-line game is a recreation that is here to stay in the information society. Therefore, understanding and literacy about game is fundamental to minimize ill impacts while unleashing potential and opportunities from youth involvement with the game. Using the social shaping perspective of technology, the research shows the life cycle of on-line game and the processes that led to overconsumption of game and game addiction in Thai society. Meanwhile, using the perspectives on mirror neurons and brain development in teenagers and youth as analytical tools, the study points to possible risks of excessive consumption of game and impacts on youth's brain development and behavior. A culture of mutual responsibility in which all parties and sectors participate in overseeing and monitoring game consumption is the best way for future policy.