



สกู๊ปหน้า 1 เดลินิวส์

• ต่อจากหน้า 1

ตลาด “เกมออนไลน์” ในไทย ปี 2565 มีการคาดการณ์ไว่ว่าน่าจะมีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 40,000 ล้านบาท!! ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2564 ที่มีมูลค่ากว่า 30,000 ล้านบาท โดยมีปัจจัยจากการที่นักเล่นเกมคนไทยมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจนแตะอยู่ที่ 32 ล้านคน!!... ซึ่งนักเล่นเกม

คนไทยที่เพิ่มขึ้นและส่งผลกระทบต่อมูลค่าเม็ดเงินที่สะพัดในตลาดเกมออนไลน์นี้ก็นับเป็นส่วน เสริมระบบเศรษฐกิจไทย โดยเฉพาะ “อุตสาหกรรมดิจิทัล” ที่กำลังจำเป็นต้องได้รับการ “สนับสนุน-ส่งเสริม” อย่างต่อเนื่อง...

ในฐานะ...อีก “อุตสาหกรรมออนไลน์” ที่จะเป็น “อีกเสาเศรษฐกิจที่สำคัญ!!”...

อย่างไรก็ตาม ในแง่มูลค่าเศรษฐกิจ-การเป็นปัจจัยกระตุ้นเศรษฐกิจนั้นก็นุ่มหนึ่ง ขณะที่อีกมุมหนึ่งในเชิงสังคมหรือ “ผลกระทบ” ที่ก็จะอาจจะ “เกิดขึ้นได้” นั้น...ในแง่มุมมองนี้ก็ต้อง “แก้ไข-ป้องกันปัญหา” เพื่อไม่ให้ “เกม” กลายเป็น “จำเลยสังคม” ซึ่งทุกภาคส่วน จำเป็นต้องร่วมมือกันแก้ “ปัญหาเด็กติดเกม” ก่อนที่ปัญหานี้จะ “ยิ่งซับซ้อนเพิ่มขึ้น” โดยที่... มีแนวโน้มเด็กยุคใหม่เลียงที่จะเป็น “โรคเสพติดเกม” จนถึงขั้น “ต้องเข้ารับการบำบัดรักษา!!” เพื่อแก้ไขอาการ...

“เกม” มีประโยชน์ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ แต่ “ใช้เวลาเล่นมากเกินไปก็อาจส่งผลเสีย” “ก่อปัญหาสุขภาพ” ได้ “ทั้งต่อกาย-จิต”

ทั้งนี้ กรณี “เด็กติดเกม” ที่อาจถึงขั้นเป็น “โรคเสพติดเกม” ซึ่งบางรายอาจส่งผลทำให้เกิดอาการ “ป่วยทางจิตได้” หากไม่สามารถจัดสมดุลตนเองได้ ที่ “ทีมสกู๊ปเดลินิวส์” จะสะท้อนต่อวันนี้...เป็นข้อมูลโดย รศ.ดร.ภญ.จิรภรณ์ อังวิทยาธร อาจารย์ภาควิชาเภสัชเคมี คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล จากบทความ “โรคติดเกม” ที่เผยแพร่อยู่ใน เว็บไซต์คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งฉายภาพให้เห็นคมตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบ โดยอ้างอิงรายงานกรมสุขภาพจิต ที่ระบุว่า... เด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์

‘ลามสู่โรค!’ พलयิ่งร้าย ‘เด็กเสพติดเกม’ คล้ายติดยา ‘ป่วยจิต!’

และอินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 1 ของประเทศแถบเอเชีย ตามมาด้วย... “ปัญหาวิกฤติเด็กติดเกม” “เด็กไทยมีปัญหาที่รุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ”

รศ.ดร.ภญ.จิรภรณ์ สะท้อนถึง “ปัญหาเด็กติดเกม” ไว้ว่า... สำหรับวิกฤตินี้ กำลังเป็นปัญหาสำคัญของทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย จนทำให้ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้จัดให้ “ภาวะติดเกม” เป็น “โรค” ชนิดหนึ่ง คือ “Gaming disorder” โดยเฉพาะภาวะติดเกมที่ส่งผลให้ “ป่วยจนมีอาการทางจิตรุนแรง” ต้องได้รับการบำบัด

รักษาเช่นเดียวกับโรคอื่น ๆ ทั้งที่จุดประสงค์ของเกมคือเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเพื่อผ่อนคลาย แต่ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการที่เด็ก-เยาวชนติดเกมเพิ่มขึ้นนั้นกลับเป็นผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ ที่มี "ปัจจัย" จาก "ผู้เล่นเกมควบคุมตนเองไม่ได้"

"สัญญาณบ่งชี้ว่าเด็กอาจเป็นโรคติดเกม" นั้น มีการชี้ไว้ว่า...

หลักสังเกตอาจเริ่มดูจาก ปฏิกริยาตอบสนองของเด็กเมื่อถูกบังคับให้หยุดเล่นเกมกลางคันหรือถูกขัดจังหวะ ซึ่งมักแสดงออกมาผ่าน



อารมณ์... โกรธ-หงุดหงิดรุนแรง หรือ แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแบบที่ควบคุมตนเองไม่ได้, ขอบแยกตัวจากสังคม โดยตัดขาดจากโลกภายนอก แต่เลือกใช้เวลาอยู่หน้าจอมากกว่า, ละเลยกิจกรรมชีวิตที่เคยทำ เช่น การเรียน การทำงาน ตลอดจนกิจวัตรต่าง ๆ, หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมตลอดเวลา เพื่อวางแผนที่จะเอาชนะในการเล่นเกมครั้งต่อไป หรือมักจะแสดงอาการโมโหจนเขียวถ้าเล่นแพ้ และสัญญาณบ่งชี้ต่อมาคือ **ไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้** ทั้ง ๆ ที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก และ ผู้ที่เป็น "โรคติดเกม"

ส่วนใหญ่มักจะ **ไม่ยอมรับความจริงว่าตนเองนั้นมีปัญหาจากการติดเกม** ขณะที่พฤติกรรมด้านลบอื่น ๆ ที่อาจจะเป็นสัญญาณบ่งชี้ด้วยเช่นกัน คือ **มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น พูดโกหกบ่อยขึ้น ขโมยเงินหรือทรัพย์สิน เพื่อที่จะให้ได้เล่นเกม ...**เหล่านี้เป็น "สัญญาณบ่งชี้" ของ "อาการเสพติดเกม" ที่ทางผู้เชี่ยวชาญระบุไว้ว่า...

มีลักษณะคล้ายกับการติดยาเสพติด!

ทั้งนี้ "คำแนะนำเพื่อป้องกันปัญหา" นี้ ทาง รศ.ดร.ภญ.จิรภรณ์ ม.มหิดล ระบุไว้ว่า... พ่อแม่ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญที่สุดในการป้องกันเด็กไม่ให้เกิดภาวะ "โรคติดเกม" ควรตระหนักในการเสริมสร้างพฤติกรรมให้เด็ก ต้องรู้จัก "จัดสรรเวลา" ระหว่างกิจกรรมอื่น ๆ กับการเล่นเกม อาทิ กำหนดกติกาให้เด็ก ก่อนอนุญาตให้เล่นเกมได้ ว่า...ต้องทำการบ้าน กินข้าว อาบน้ำ ให้เสร็จเสียก่อน หรือ กำหนดเวลาเล่นเกม ห้ามเกินวันละ 2 ชั่วโมง หรือ คัดสรรประเภทเกม ที่จะให้เล่น รวมถึง พยายามหากิจกรรมอื่นมาทดแทน เพื่อให้เด็ก ๆ สนใจกิจกรรมอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นเกมด้วย เป็นต้น

"การเล่นเกมที่เล่นอย่างพอดี จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะสมาธิ และช่วยพัฒนาเรื่องการตัดสินใจให้เด็กได้ รวมถึงช่วยฝึกกล้ามเนื้อและประสาทของมือกับตาได้พัฒนา แต่ถ้า **เล่นเกมจนเกินพอดีมากเกินไป จะทำให้เกิดผลเสียต่อร่างกายและสุขภาพจิตได้** จึงเป็นหน้าที่พ่อแม่ผู้ปกครองที่จะต้องสร้างสมดุล" ...ทางผู้เชี่ยวชาญเน้นย้ำไว้

"ติดเกม" เรื่องเดิมเรื่องนี้วันนี้ "ลูกถาม" ก่อ "โรค" ที่ "ถูกเปรียบกรณียาเสพติด" "เสพติดเกม...อาจถึงขั้นป่วยจิตได้!"