

บทที่ ๑ บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัญหาเด็กและวัยรุ่นติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาที่เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้จึงยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยมาตรฐาน เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (pathological gambling) คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่น แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมนานขึ้นในเวลาที่มีเวลาว่างและเล่นเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก คือหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา (craving) จนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมนานกว่าที่ตั้งใจไว้ มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้ๆที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ยอมอดอาหารและอดนอนจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ยอมเลิกกิจกรรมอื่นที่เคยสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และการพนัน เป็นต้น มีรายงานผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคนเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานโดยไม่ยอมนอนและสนใจกินอาหารและดื่มน้ำน้อยมากจนเสียชีวิตทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีรายงานว่าวัยรุ่นหมกมุ่นเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากและอดนอนจนมีอาการโรคจิต และบางคนฆ่าตัวตายเลียนแบบเนื้อหาในเกมที่เล่น แต่กรณีดังกล่าวไม่มีข้อมูลว่าวัยรุ่นเหล่านี้มีอาการโรคจิตหรือโรคซึมเศร้าร่วมด้วยอยู่ก่อนหรือไม่

เด็กและวัยรุ่นเพศชายนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง เนื่องจากเพศชายมีความถนัดทางด้านมิติสัมพันธ์และการประสานงานระหว่างตาและมือดีกว่าเพศหญิง และเกมส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นให้ มีเนื้อหาเหมาะสมกับเพศชาย เช่น การแข่งกีฬาการผจญภัย และการต่อสู้ เป็นต้น แต่เกมที่สร้างขึ้นโดยมีเนื้อหาเหมาะสมกับเพศหญิง เช่น Barbie Fashion Designer เป็นต้น ก็ได้รับความนิยมมากเช่นเดียวกัน จึงมีความเป็นไปได้ว่ายังไม่มีการพัฒนาเกมสำหรับเพศหญิงอย่างจริงจังมากกว่าเพศหญิงไม่ชอบเล่นเกม

จากสถานการณ์ที่เด็กและวัยรุ่นนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือผลกระทบที่ตามมาจากการเล่นเกมมากเกินไป และผู้เล่นเกมส่วนหนึ่งหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนถึงขั้นที่เรียกได้ว่ามี

ปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีความรุนแรงมากขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน จนเป็นปัญหาสำคัญของครอบครัวส่วนใหญ่ ปัญหาของเกือบทุกโรงเรียน และกลายเป็นปัญหาระดับประเทศ

ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งมีการเกิดขึ้นและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อีกทั้งยังมีความรุนแรงที่แฝง

อยู่ในสื่อนั้นซึ่งยากแก่การควบคุมและป้องกันได้ ปัญหาดังกล่าวจัดว่าเป็นกลุ่มโรคทางด้านสังคม (social disease) ชนิดหนึ่งที่อาจจะเรียกว่าเป็น โรคทางด้านสังคมอุบัติใหม่ (emerging social disease) ในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากเราให้ความสำคัญในเรื่องนี้น้อยเกินไป กลุ่มโรคดังกล่าวส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยที่จะเป็นอนาคตที่สำคัญของประเทศชาติและสังคมโลก ตัวอย่างปัญหาหนึ่งที่สำคัญคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ ซึ่งมีรายงานการศึกษาพบว่า เด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล อายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป นิยมเล่นเกมออนไลน์ถึง 1,451,179 คน และวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นชอบมากที่สุด

ปัญหาดังกล่าวมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และการพัฒนาการในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านความคิด การตัดสินใจ เจตคติ การกระทำและการแสดงออกของพฤติกรรมในด้านต่างๆ เป็นต้น ซึ่งจะมีผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น การมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว การทำร้ายร่างกาย การล่วงละเมิดทางเพศ บางครั้งรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต ผลกระทบทางด้านการเรียนรู้ การใช้สารเสพติด การพัฒนาการที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตและทักษะชีวิตได้ไม่สมบูรณ์หรือไม่เหมาะสม เช่น การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร เป็นต้น

สถานการณ์อันเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องทำให้มีความชัดเจนในประเทศไทย ก็เพราะเกมคอมพิวเตอร์เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอย่างมาก ดังนั้น การจัดการที่ผิดพลาดอาจหมายถึงในประการแรก เป็นการปิดกั้นมิให้สิ่งที่ดีเกิดแก่เด็กและเยาวชนในสังคมไทย หรือในทางกลับกัน อาจหมายความว่า เป็นการละเลยที่จะป้องกันภัยร้ายที่จะเกิดแก่พวกเขาเหล่านั้น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยะลาซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคมโดยรวมจึงได้ศึกษาวิจัยการสร้างภูมิคุ้มกันเด็กติดเกม เพื่อนำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา ดังกล่าวต่อไป

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการศึกษา

๑. เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชน
๒. เพื่อทราบถึงปัญหาเยาวชนตลอดจนหาแนวทางแก้ไขอย่างถูกต้อง

๑.๓ ขอบเขตของการศึกษา

๑.๓.๑ ด้านพื้นที่ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ ประชากรที่มีเป็นเยาวชน อายุ ๖-๑๘ ปี ในพื้นที่จังหวัดยะลา จำนวน ๕๐๐ คน

๑.๓.๒ ด้านเนื้อหา การศึกษาคั้งนี้ตัวแปรที่ศึกษามีดังนี้

ตัวแปรอิสระ

ปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ของครอบครัว อาชีพบิดามารดา ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม

ตัวแปรตาม

คือ การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมในจังหวัดยะลา

๑.๔ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบปัญหาและแนวทางแก้ไข ปัญหาในเด็กและเยาวชน สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางแก้ไขปัญหาเยาวชนในโอกาสต่อไป

แม้เกมคอมพิวเตอร์จะเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสังคมมนุษย์มาตั้งแต่เกิด พัฒนาการของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในประชาคมโลก แต่สำหรับประเทศไทยแล้ว ก็เพียงในช่วงสองสามปีที่ผ่านมาเท่านั้น ที่มีการกล่าวถึงปัญหาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อมนุษย์ในสังคมไทยอย่างมาก จนเป็นประเด็นถกเถียงในสาธารณชนถึงโทษและประโยชน์ของสิ่งนี้ต่อเด็กและเยาวชน (โปรดดู รายงานการเสวนาเพื่อจุดประกายความคิดในการพัฒนาระบบกฎหมายไทยเรื่อง “ปัญหาผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเด็กในสังคมไทย” เมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๔๕ ณ ห้องประชุม ๕๐๑ สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชน

แห่งชาติ, ในห้องเรียนกฎหมายเทคโนโลยี ของ www.archanwell.com และโปรตุเกส ภาพการเสวนาครั้งนี้ ใน gallery ของ www.archanwell.com) ซึ่งน่าจะมีเหตุผล ๕ ประการสำหรับปรากฏการณ์นี้ ซึ่งได้แก่ (๑) โดยเหตุผลทางเทคโนโลยี เกมคอมพิวเตอร์ย่อมมีสถานะเป็น “ของแถมทางเทคโนโลยี” สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย (๒) โดยเหตุผลทางธุรกิจ เกมคอมพิวเตอร์มีสถานะเป็น “สินค้าเทคโนโลยี” สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย (๓) โดยเหตุผลทางสังคม เกมคอมพิวเตอร์ย่อมมีสถานะเป็น “ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์” สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย (๔) โดยเหตุผลทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ย่อมมีสถานะเป็นโอกาสของรัฐไทยในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ และ (๕) โดยเหตุผลทางวัฒนธรรม เกมคอมพิวเตอร์ย่อมมีสถานะเป็นโอกาสในการรักษาวัฒนธรรมไทย ท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ

เกมคอมพิวเตอร์ : ของแถมทางเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

สังเกตได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมที่พบเป็นของแถมมาในคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง เมื่อราคาของคอมพิวเตอร์ได้ถูกลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ได้โดยทั่วไปสำหรับการเก็บและส่งข้อมูลข่าวสาร มนุษย์ในสังคมไทยจึงมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จึงเข้ามาในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทยที่ใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น นอกจากนั้น ในวันนี้ เกมคอมพิวเตอร์ได้ไปปรากฏตัวเป็นของแถมในโทรศัพท์มือถือซึ่งได้กลายเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่มีราคาไม่แพงและเป็นที่ยอมรับของมนุษย์ในสังคมไทย ปริมาณของมนุษย์ที่คุ้นชินกับเกมคอมพิวเตอร์จึงมากขึ้น เป็นที่น่าสังเกตว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของแถมในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ นั้น อาจมีใช้สิ่งๆ ที่ผู้ใหญ่สนใจมากนัก แต่เป็นสิ่งที่เด็กสนใจมากและได้บริโภคเกมนั้นอย่างจริงจังและหลงใหล (เกมส์ 2002 : RollerCoaster Tycoon 2 เล่นแล้วติดหนึบ, <http://www.dailynews.co.th/>, วันเสาร์ที่ ๒๑ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๔๕) และอาจจะเข้าถึงเกมมากกว่าที่จะเข้าถึงประโยชน์ประการอื่นๆ ที่อยู่ในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือด้วยซ้ำไป ในด้านบวก เกมคอมพิวเตอร์จึงส่งผลกระทบต่อเด็กได้มีโอกาสในการทำความรู้จักและสร้างความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสารสนเทศโดยผ่านเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของแถมนั่นเอง โดยจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เกมคอมพิวเตอร์ที่แถมมานี้ได้ทำหน้าที่ “ส่งเสริมสิทธิของเด็กที่จะได้รับการพัฒนาทางเทคโนโลยี” เป็น “สิทธิทางการศึกษา” ที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้าครอบงำระบบการแสวงหาความรู้ของสังคม

แต่อย่างไรก็ตาม ในทางลบ เมื่อเกมคอมพิวเตอร์สร้างความบันเทิงให้แก่มนุษย์ได้ ดังนั้น มนุษย์โดยเฉพาะเด็ก จึงมีพฤติกรรมเสพติดเกมจนไม่มีเวลาเหลืออยู่ให้แก่กิจกรรมอื่นในชีวิต ตัวอย่างของผลเสียจากการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ ผลเสียต่อสุขภาพกาย เพราะผู้เสพติดเกมมักจะไม่เอาใจใส่กับการกินอาหารหรือการไปห้องน้ำตามที่สมควรแก่ร่างกายมนุษย์ ดังนั้น ผู้เล่นเกมซึ่งไม่มีวิจารณญาณจึงมักจะมีปัญหาสุขภาพเสื่อมเสียภายหลังจากภาวะการติดเกม ขอให้สังเกตว่า ผู้ที่เป็นโรคติดเกมมากที่สุด และได้รับผลเสียทางสุขภาพจากการติดเกมมากที่สุด ก็คือ เด็กวัยเยาว์มากหรือเด็กที่มีปัญหาในการควบคุมตนเอง เพราะเด็กในสภาวะการดังกล่าวมักจะขาดจิตสำนึกที่จะปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องต่อตนเองหรือแม่ผู้อื่น

นอกจากนั้น มีปรากฏเช่นกันว่า เกมมีเนื้อหาที่โน้มนำพฤติกรรมของผู้เล่นให้ก่อภัยต่อตนเองหรือบุคคลอื่นหรือสังคมโดยรวม เกมคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์นี้ก็มีใช้สิ่งๆ ที่ก่อคุณประโยชน์ต่อมนุษย์ แต่เป็นภัยต่อมนุษย์

ในแง่มุมที่ติดลบของเกมคอมพิวเตอร์นั้น กรณีไม่น่าจะเป็นห่วงมากนักหากผู้เล่นเกมเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักเลือกเล่น แต่เกมที่เป็นคุณหรือหยุดเล่นเมื่อมีกิจกรรมอื่นที่จะต้องทำ แต่กรณียอมเป็นตรงกันข้าม กล่าวคือ สังคมน่าจะมีความห่วงใยมากที่สุด หากผู้เล่นเกมคือเด็กในวัยเยาว์หรือเด็กในสภาวะจิตใจที่สับสนซึ่งไม่อาจรู้สึกถึงความผิดถูกเหมาะสมของการกระทำของตนเอง ในแง่มุมนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นพื้นที่ที่เฝ้าต่อโอกาสที่เด็กจะถูกละเมิดสิทธิมนุษยชน หรือเด็กจะถูกครอบงำจิตสำนึกให้มีแนวคิดและศกยภาพที่จะละเมิดสิทธิมนุษยชน

ของบุคคลอื่น จะเห็นว่า โดยมุมมองทางการศึกษา พัฒนาของเกมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่เอื้อต่อโอกาสทางการศึกษาและพัฒนาให้ผู้เล่นได้รับทั้งคุณและโทษต่อภูมิความรู้ของมนุษย์แต่ละคนและแต่ละสังคมมนุษย์ เมื่อพิจารณาคุณค่าของเกมคอมพิวเตอร์ ก็คงเปรียบเทียบกับคุณค่าของธาตุทั้ง ๔ ของธรรมชาติ กล่าวคือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ซึ่งก็ให้ทั้งคุณประโยชน์ต่อมนุษย์และอาจสร้างความเสียหายให้ในวินาทีต่อมา หากกระบวนการจัดการสิ่งดังกล่าวมิได้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้อง

.เกมคอมพิวเตอร์ : สินค้าเทคโนโลยีสำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

โดยมุมมองทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็นวัตถุแห่งการพาณิชย์ มีการนำเอาเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ในรูปแบบง่ายๆ จนถึงซับซ้อนอย่างมาก มาสร้างเป็นสินค้าเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับมนุษย์มากขึ้น เกมดังกล่าวจะปรากฏตัวในรูปของ “ของเล่น” เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่ซับซ้อนและไม่แพงนัก เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสินค้าที่แพร่หลายเข้ามาในสังคมไทยอย่างไม่ยากนัก ในไม่ช้า จึงเห็นเกมคอมพิวเตอร์ปรากฏเป็น “ของเล่นเทคโนโลยี” สำหรับเด็กไทยจำนวนมาก อาทิ ตู้เกมคอมพิวเตอร์ในศูนย์การค้าต่างๆ ที่เป็นของเล่นสาธารณะที่เด็กทุกคนเข้าไปเล่นได้ด้วยเงินเล็กน้อยที่พ่อแม่ให้มาเป็นค่าขนม หรือเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ขายในราคาไม่แพงและเชื่อมต่อกับโทรทัศน์ได้ในร้านขายสินค้าเทคโนโลยีโดยทั่วไป ในสถานการณ์นี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสินค้าโดยตรงในตลาด มีใช้ของแถมอีกต่อไป ผลก็คือ มนุษย์ในสังคมไทยกลุ่มหนึ่งเริ่มบริโภคเกมคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันมากขึ้น และมากกว่า “กระดานหมากรุก” ซึ่งเป็นเกมในจารีตประเพณีไทยเสียอีก ในขณะที่มนุษย์อีกกลุ่มหนึ่งได้เริ่มใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพและแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเพื่อเลี้ยงชีพหรือมากไปจนถึงสะสมความร่ำรวยทางเศรษฐกิจ

เป็นข้อสังเกตที่ไม่ต้องพิสูจน์มากนักว่า ลูกค้านับจำนวนข้างมากของสินค้าเทคโนโลยีประเภทเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ เด็กและเยาวชนในสังคมไทยนั่นเอง และพ่อค้าส่วนใหญ่ ก็คือ ผู้ใหญ่ในสังคมไทยนั่นเอง

ในด้านบวก เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายมาเป็น “ทรัพยากร” สำหรับมนุษย์ที่จะใช้ทำมาหากินเลี้ยงชีพ เกิดงานใหม่หลายลักษณะในสังคมมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์เกมก็ได้รับการรับรองจากกฎหมายของนานารัฐ จนถึงในระดับของกฎหมายระหว่างประเทศให้เป็น “เจ้าของสิทธิ” ในการใช้ประโยชน์เกมคอมพิวเตอร์ที่ตนสร้างสรรค์ขึ้น กล่าวคือ เป็น “ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) แม้มีใช้ทรัพย์สินที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ กฎหมายก็ยอมรับให้ทรัพย์สินทางปัญญามีตัวตนในสายตาทกฎหมายและใช้ประโยชน์ได้ บุคคลอื่นก็จะละเมิดมิได้ เกมคอมพิวเตอร์ที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับสมควรจึงมีมูลค่าไม่น้อยไปกว่าที่ดินจำนวน ๑ ไร่ หรือเครื่องเพชรน้ำดีสักหนึ่งชุดเสียอีก โดยแนวคิดที่ตกตะกอนอย่างมากในเรื่องนี้ ทั้งกฎหมายของนานารัฐและกฎหมายระหว่างประเทศต่างก็ยอมรับให้เกมคอมพิวเตอร์เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย สิทธิในเกมคอมพิวเตอร์จึงค่อนข้างจะได้รับการคุ้มครองในทางระหว่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพราะความตกลงระหว่างประเทศเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้รับการยอมรับจากส่วนใหญ่ของรัฐในประชาคมระหว่างประเทศ อาทิ Berne Convention 1886 for the Protection of Literary and Artistic Works นอกจากนั้น ยังปรากฏมีองค์การระหว่างประเทศระดับรัฐเพื่อผลักดันการส่งเสริมและคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหลายองค์กร อาทิ WIPO (<http://www.wipo.org/>) หรือ WTO (<http://www.wto.org/>) หรือ Hague Conference on Private International Law (<http://www.hcch.net/index.html>) เมื่อพิจารณาในความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และเด็ก จึงมีเด็กจำนวนไม่น้อยที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนบรรลุถึงความสามารถที่จะสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ขึ้นใหม่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง และเมื่อเขาเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ เขาก็จะมีชีวิตที่เต็มไปด้วยความมั่นคงในทางเศรษฐกิจ ในแง่มุมนี้ เกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นบันไดสำหรับเด็กที่จะเข้าสู่การบริโภคสิทธิในทางเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ในแง่มุมทางเศรษฐกิจจึงเป็น

หนทางหนึ่งในการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนในทาง เศรษฐกิจ โดยเฉพาะมนุษย์ที่เป็นเด็ก เพราะพวกเขาเหล่านี้ใช้ชีวิตอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์จนคุ้นชินและเชี่ยวชาญในสิ่งนี้

ด้านลบของการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจมีหรือไม่? จะเห็นได้โดยทั่วไปว่าปรากฏมีการนำเอาเนื้อหาของเรื่องลามกอนาจารหรือรุนแรงมาใช้เป็นเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการพาณิชย์ เกมในลักษณะนี้ผิดกฎหมาย ราคาถูก สนองตอบต่อจิตสำนึกหยาบกร้านของมนุษย์ได้มาก เกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะนี้จึงขายดีมากและยากแก่การป้องกันและปราบปราม เด็กได้รับผลกระทบด้านร้ายนี้หรือไม่? ปรากฏอยู่เสมอว่า เด็กกลุ่มหนึ่งได้บริโภคสารสนเทศด้านร้ายบนอินเทอร์เน็ตซึ่งอาจจะเป็นเกมคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมบันเทิงอื่นในธรรมชาติที่คล้ายกัน และมีพฤติกรรมที่กลายเป็นอาชญากรในชีวิตจริง เช่น ใช้ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น หรือมีการกระทำอันเป็นการละเมิดทางเพศต่อบุคคลอื่น ทั้งนี้โดยเลียนแบบตัวละครที่ปรากฏในเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนเด็กอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้กลายเป็นผู้ประกอบการธุรกิจผิดกฎหมาย ใช้ความคุ้นชินและความเชี่ยวชาญที่ตนมีในการสร้างสรรค์เกมที่มีเนื้อหาเลวร้ายและขายแก่บุคคลอื่น ซึ่งโดยส่วนใหญ่ก็คือเด็กด้วยกัน เด็กกลุ่มหลังนี้จึงกลายเป็นอาชญากรทางเศรษฐกิจที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในการขยายธุรกิจที่เลวร้ายให้มีขนาดและความร้ายแรงมากขึ้นในสังคมไทย ในวันนี้ เราเห็นเครือข่ายอาชญากรรมเศรษฐกิจบนอินเทอร์เน็ตที่หนาแน่นและยากต่อการปราบปราม (เพื่อศึกษาสถานการณ์การประกอบธุรกิจผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตของมนุษย์ในสังคมไทย กองทุนศาสตราจารย์ คณิง ภาไชยาฯ จึงได้ผลักดันโครงการศึกษาปัญหาเรื่องพฤติกรรม “นอกระบบ” ของมนุษย์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ตขึ้นเพื่อทำการศึกษาอย่างจริงจังในเรื่องนี้ และได้ร่วมมือกับศูนย์วิจัยคณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่จะประเมินขนาดของธุรกิจเกี่ยวกับสื่อลามกในประเทศไทยบนอินเทอร์เน็ต โดยทำโครงการศึกษาย่อยในเรื่องนี้ โดยเรียกว่า “โครงการวิจัยเรื่อง “ธุรกิจนอกระบบบนอินเทอร์เน็ต : ศึกษาเฉพาะกรณีการประกอบธุรกิจสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต”) และในเครือข่ายนี้ เราเห็นเด็กและเยาวชนทั้งในฐานะอาชญากรและเหยื่อ

ในลักษณะที่เกิดขึ้น เกมคอมพิวเตอร์จึงกลับมมมากลายเป็นปัจจัยในการสร้างและสนับสนุนการละเมิดสิทธิมนุษยชนให้ร้ายแรงและกว้างขวางขึ้นในสังคมไทย และเหยื่อโดยส่วนใหญ่ ก็คือ เด็กและเยาวชนไทย

โดยสรุป จะเห็นว่า แม้ในแง่มุมมองเศรษฐกิจ เกมคอมพิวเตอร์ก็มีแง่มุมทั้งลบและบวกในเวลาเดียวกันต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย

๒.๓. เกมคอมพิวเตอร์ : ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับมนุษย์ในสังคมไทย

ในแง่มุมมองที่สามซึ่งเป็นแง่มุมทางสังคม เกมคอมพิวเตอร์ได้นำไปสู่โอกาสที่มนุษย์จะสร้างชุมชนใหม่ขึ้นระหว่างกัน ชุมชนที่เกิดขึ้นมีจำนวนมหาศาลโดยไม่อาจนับจำนวนได้ (อาทิ ไทยรัฐ ฉบับปีที่ ๕๔ ฉบับที่ ๑๖๔๗๐ วันจันทร์ที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๔๖ ระบุว่า ในขณะที่ B.M.Media (THAILAND) Company Limited ยังมีได้เรียกเก็บค่าบริการในการเข้าไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ Raknarok นั้นมีคนลงทะเบียนเล่นเกม ๖๐๐,๐๐๐ ราย และมีผู้เล่นเข้ามาออนไลน์เฉลี่ยวันละ ๒๐๐,๐๐๐ ราย) และมีความแนบแน่นทางจิตใจระหว่างกัน เพราะมีศูนย์กลางแห่งจิตใจที่เป็นหนึ่งเดียว ก็คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ตนถนัด เนื่องจากมีนโยบายที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างจริงจังจากรัฐบาลในช่วง ๑๐ ปีที่ผ่านมา ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นไปได้ง่ายตายและไม่แพงเกินไปสำหรับมาตรฐานการครองชีพในสังคมไทย ซึ่งผลพวงต่อมา ก็คือ เกมคอมพิวเตอร์ก็ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือเครือข่ายอินทราเน็ต (Intranet)

เกมคอมพิวเตอร์ในวิวัฒนาการช่วงนี้จึงมีใช้กิจกรรมที่มนุษย์เล่นได้คนเดียวกับคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวอีกต่อไป แต่ยังเป็นกิจกรรมที่มนุษย์ยังสามารถเล่นได้หลายคนระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายเดียวกันซึ่งอาจอยู่ภายในบริเวณเดียวกันหรือห่างกัน ทั้งนี้โดยมีเทคโนโลยีในการเชื่อมต่อที่ไม่แพงและแพร่หลาย กล่าวคือ Modem

หรือ Lan การเล่นเกมจึงมีใช้เรื่องระหว่างคนกับ คอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องระหว่างคนกับคน ซึ่งอาจจะอยู่ในที่เดียวกัน หรือคนละที่กัน หรือซึ่งอาจจะรู้จักกันมาก่อนหรือไม่รู้จักกันก็ได้ หรือที่สำคัญที่สุด หากพิจารณาในประวัติศาสตร์และประสบการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ผู้เล่นเกมจะไม่อาจรู้ได้อย่างแน่นอนว่า ผู้เล่นเกมด้วยกันมีลักษณะดังที่ได้ให้ข้อมูลต่อกันจริงหรือไม่ มายาคติได้แทรกเข้ามาเป็นบรรยากาศ ในเกมคอมพิวเตอร์อีกปัจจัยหนึ่งขอให้สังเกตว่า การปรากฏตัวของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมไทยได้ส่งผลกระทบต่อเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Online Computer Game) ได้ปรากฏตัวขึ้นมาในสังคมไทยเคียงข้างกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์ (Offline Computer Game) อันได้แก่ เกมที่เล่นโดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปัญหาที่ต้องถามต่อมา ก็คือ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในลักษณะที่แตกต่างไปจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์หรือไม่ ? เกมคอมพิวเตอร์ทั้งที่ไม่ออนไลน์และออนไลน์ย่อมเป็น “จุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี” อย่างปฏิเสธมิได้อยู่แล้ว กล่าวคือ มนุษย์ที่เล่นเกม ย่อมมีความคุ้นชินกับคอมพิวเตอร์ และใช้คอมพิวเตอร์ได้ในระดับหนึ่ง ความสามารถที่จะเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์จึงหมายถึงความสามารถที่จะเข้าสิทธิในการพัฒนาตนเองในทางเทคโนโลยี

แต่เฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เท่านั้นที่สามารถนำพามนุษย์ให้ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือ เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet)” (ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society) เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) (ซึ่งเรียกกันในอีกหลายชื่อ อาทิ Cyber World หรือ Electronic World หรือ Net World) มิใช่ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World) ทั้งนี้ เพราะเหตุว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตย่อมเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่ง และโดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ตัวตนของผู้เล่นเกมนั้นอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง (อาทิ ในความเป็นจริง นางสาวมาลีผู้เล่นเกม ซึ่งเป็นผู้หญิง อาจสร้างตัวตนว่า ตนเองเป็นนายสมชายซึ่งเป็นผู้ชาย หรือในความเป็นจริง นายมาโนช ผู้เล่นเป็นคนอายุ ๓๐ ปี แต่อาจจะสร้างตัวตนในเกมเป็นนายมาโนช เด็กหนุ่มอายุ ๑๙ ปี) จะเห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นกันขึ้นมาจึงเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริงๆ แต่ความรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้อาจจะส่งผลทางบวกหรือลบ ก็ได้ เมื่อพิจารณาวิวัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และมนุษย์ ก็จะสามารถสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ย่อมเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี และหากเป็นกรณีของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมคอมพิวเตอร์ก็เป็นบันไดอันหนึ่งที่เอื้อให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่โลกแห่งความเสมือนจริงในอินเทอร์เน็ตได้ และสร้างความสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่นในอินเทอร์เน็ต ในด้านบวกของผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ต่อมนุษย์ การเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ย่อมหมายความว่า มนุษย์ผู้เล่นเกมไม่เพียงแต่มีโอกาสที่จะใช้คอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังมีโอกาสที่จะสร้างความคุ้นชินในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตอีกด้วย การบริโภคศักยภาพทางเทคโนโลยีจึงเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ออนไลน์ ขอตั้งข้อสังเกตอีกครั้งว่า ประชากรส่วนใหญ่ที่ก้าวเข้ามาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในทุกสังคมมนุษย์บนโลก ก็คือ เด็กและเยาวชน ดังนั้น เมื่อเด็กเข้ามาสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เด็กก็จะมีศักยภาพที่จะใช้ประโยชน์ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งทั้งสองศักยภาพนี้จะเอื้อให้เด็กมีศักยภาพในทางเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป

๒.๔. เกมคอมพิวเตอร์ : โอกาสของรัฐไทยในการขยายตัวทางเศรษฐกิจ

จะต้องตระหนักต่อไปว่า เกมคอมพิวเตอร์ได้กลายมา เป็นโอกาสของรัฐที่จะผลักดันการขยายตัวทางเศรษฐกิจในประเทศของตนอีกด้วย ไม่ว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สร้างสรรค์ขึ้นภายในประเทศ หรือเป็นสิ่งที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ

สำหรับประเทศไทยเอง เรามีทั้งเกมคอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นภายในประเทศไทยเอง (อาทิ เกมสัมวยไทย เกมสับางระจัน เกมสัพิชัยดาบหัก ฯลฯ) หรือเป็นสิ่งที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ (อาทิ Raknorok, N-Age, Dragon Raja ฯลฯ) เกมคอมพิวเตอร์อาจสร้างความหมุนเวียนทางเศรษฐกิจได้ในวงกว้างใหญ่มาก จะเห็นว่า อย่างน้อย เกมคอมพิวเตอร์อาจเป็นจุดเริ่มต้นของวงจรธุรกิจในระดับด้วยกัน อันเริ่มต้นจาก

(๑) ธุรกิจผลิตตัวเกมคอมพิวเตอร์ ในวันที่เกมคอมพิวเตอร์ได้เข้าสู่ความนิยมอย่างไม่ต้องปฏิเสธได้ องค์กรธุรกิจจำนวนมากเกิดขึ้นเพื่อคิดสร้างสรรค์โปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแสวงกำไรโดยการให้สิทธิที่จะใช้ประโยชน์เกมนั้นแก่ผู้ที่ยอมรับจ่ายค่าตอบแทนในการใช้สิทธิ พฤติกรรมทางธุรกิจลักษณะนี้จะทำภายใต้สัญญาทางธุรกิจที่มักเรียกว่า “Licensing Agreement” ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าว ก็คือ Gravity Corporation Ltd. (<http://www.gravity.co.kr/>) ซึ่งตั้งตามกฎหมายเกาหลีและเข้าไปประกอบธุรกิจให้ใช้สิทธิในเกมนั้นเป็นลิขสิทธิ์ของตนในหลายประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น ไต้หวัน และไทย บริษัทนี้เป็นเจ้าของ Raknarok ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กในประเทศไทยใน พ.ศ.๒๕๔๕ - ๒๕๔๖ เป็นอย่างมาก)

(๒) ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ ในลักษณะของการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จะต้องมียุทธศาสตร์ธุรกิจขึ้นมาดูแลการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมซึ่งเป็นลูกค้า ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าว ก็คือ AsiaSoft International Company Limited (<http://www.asiasoft.co.th/index2.html>) ซึ่งเป็นบริษัทผู้ให้บริการของ Raknarok ในประเทศไทยอย่างมาก

(๓) ธุรกิจให้บริการ server อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์ โดยลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ก็จะต้องมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ให้บริการเกมและผู้เล่นเกม องค์กรธุรกิจที่ขาดไม่ได้ ก็คือ องค์กรธุรกิจด้านการให้บริการการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตสำหรับทั้งสองฝ่าย ซึ่งตัวอย่างขององค์กรธุรกิจด้านนี้ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ก็คือ Asia Infonet Co., Ltd. (<http://www.asianet.co.th>) ซึ่งมีส่วนร่วมในการให้บริการของ Raknarok ในประเทศไทยอย่างมาก

(๔) ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น ในปัจจุบัน ปรากฏมีการทำวารสารหรือนิตยสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะเจาะจง เพื่อให้ความรู้และข่าวสารเพิ่มเติมแก่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ องค์กรธุรกิจสิ่งพิมพ์ก็ได้เข้ามาเชื่อมต่อกับธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ โดยมีการผลิตวารสารหรือนิตยสารเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทย ก็คือ บริษัท ฟิวเจอร์วิว จำกัด (<http://www.futureview.co.th/>)นอกจากนั้น ในทุกหนังสือพิมพ์รายวันจะมีคอลัมน์เกี่ยวเกมคอมพิวเตอร์ อาทิ เดลินิวส์ ผู้จัดการ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์มีหน้าไอทีซึ่งมักมีบทความเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ทั้งในฉบับกระดาษและฉบับในอินเทอร์เน็ต (<http://www.dailynews.co.th/it/index.html>) โดยบทความมักเป็นเรื่องของการวางตลาดใหม่ของเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนเนื้อหาและรสชาติของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่เล่นกันอยู่ในสังคมไทย และผู้เขียนมักเสนอข่าวโดยมุ่งเป้าที่ความสนใจของเด็ก หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ ก็มีหน้าข่าวนวัตกรรมและเทคโนโลยีทั้งในฉบับกระดาษและฉบับในอินเทอร์เน็ต แต่ในฉบับอินเทอร์เน็ต จะมีหน้าเว็บที่เรียกว่า Cyberbiz ที่หน้าเว็บบ่อยซึ่งเรียกว่า “gaming” ให้ข่าวและบทความเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งในเชิงวิชาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือสังคมวิทยา หรือบันเทิง (<http://www.manager.co.th/Cyberbiz/viewbrowse.asp?browsenewsid=1057>)

(๕) ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ ในลักษณะเดียวกับสินค้าและบริการทุกประเภท ก็จะต้องมีองค์กรธุรกิจที่รับผิดชอบในการบริหารการขาย ดูแลตลาดการค้า ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจที่ทำหน้าที่จัดการตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ก็คือ บริษัท บี.เอ็ม.มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด

(<http://www.bmmedia.co.th>)

(๖) ธุรกิจค้าปลีกเกมคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้น การค้าสินค้าหรือบริการย่อมต้องการผู้ค้าปลีกเพื่อลงเจาะตลาดในแต่ละชุมชน ในธุรกิจอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน ตัวอย่างขององค์กรธุรกิจดังกล่าวในประเทศไทย ก็คือ Zest Entertainment (<http://www.zest.co.th/thai/index.php3>)

(๗) ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet Café) ซึ่งให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ โดยที่เกมคอมพิวเตอร์เป็นธุรกิจที่เริ่มต้นจากตัวบริการซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ผู้เป็นเจ้าของสิทธิย่อมจะมีกำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจที่มากไปกว่าผู้ประกอบการ Internet Café กลยุทธ์ทางธุรกิจที่ฝ่ายหลังทำได้ ก็คือ การรวมตัวกันเพื่อให้กำลังต่อช่องทางเศรษฐกิจของตนแข็งแกร่งขึ้น ซึ่งการรวมตัวกันขององค์กรธุรกิจขนาดกลางหรือขนาดย่อมนี้ อาจทำในรูปของนิติบุคคลหรือไม่ ก็ได้ ตัวอย่างของการรวมตัวของผู้ประกอบการ Internet Café ในประเทศไทย ก็คือ สมาพันธ์ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ต (www.VRGodGame.com) หรือ ชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย (<http://www.thainetclub.com/7>) ในช่วงที่ประเทศไทยพยายามจะจัดการเกมคอมพิวเตอร์ องค์กรทั้งสองก็ทำหน้าที่เป็นตัวแทนผู้ประกอบการ Internet Café ในการเจรจากับบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ในเกมคอมพิวเตอร์ และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นส่วนราชการที่ดูแลเรื่องนี้

(๘) ธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อต่อสู้กับการละเมิดลิขสิทธิ์ในเกมคอมพิวเตอร์ บริษัทผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ก็รวมตัวกันเพื่อก่อตั้งองค์กรเพื่อเข้าจัดการการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งรวมถึงเกมคอมพิวเตอร์อย่างแน่นอน ตัวอย่างขององค์กรความร่วมมือในทิศทางนี้ ก็คือ กลุ่มพันธมิตรธุรกิจซอฟต์แวร์ (Business Software Alliance) (<http://www.bsa.org/thailand/>) ในแง่มุมนี้ก็เป็นเรื่องของเศรษฐกิจ ประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์นี้จึงส่งผลไปถึงความร่ำรวยทางเศรษฐกิจของประเทศชาติ ซึ่งเมื่อรัฐได้บรรลุถึงความสำเร็จที่จะสร้างวงจรธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นของตนได้ รัฐนั้นก็ย่อมได้รับผลตอบแทนเป็นตลาดแรงงานที่เกิดขึ้นภายในประเทศ เงินรายได้เข้าสู่ประเทศ รวมไปถึงการหมุนตัวของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ถ้ามองในมุมมองแบบบริโภคนิยม วัตถุนิยมและทุนนิยม สิ่งของเกมคอมพิวเตอร์ได้ก่อให้เกิดขึ้น ก็คือ ความเจริญทางวัตถุแก่สังคมเท่านั้น มนุษย์ทั้งหมดไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ย่อมได้รับผลของเศรษฐกิจระดับมหภาคที่ดีขึ้น แต่ท่ามกลางบรรยากาศที่ทุกคนมีเงินเดือนดีและมีงานทำ อาจจะมีปัญหาในเชิงสังคมและวัฒนธรรมเกิดขึ้นแก่สังคม ซึ่งเป็นด้านลบของการขยายตัวทางเศรษฐกิจอันเนื่องมาจากความนิยมของคนในสังคมไทยที่จะบริโภคเกมคอมพิวเตอร์อย่างจริงจังในชีวิต จะเห็นว่า ประโยชน์และโทษของเกมคอมพิวเตอร์ อันเป็นทวิลักษณ์ซึ่งขัดแย้งกันของสิ่งนี้ในฐานะปัจจัยเอื้อต่อการขยายตัวทางเศรษฐกิจนั้น ก็ชัดเจนอีกเช่นกัน

๒.๕. เกมคอมพิวเตอร์ : โอกาสในการรักษาวัฒนธรรมไทยท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ
ท่ามกลางเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ก็ยังมีเกมคอมพิวเตอร์จำนวนมากที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยเด็กและเยาวชนไทย โดยใช้เรื่องราวไทยจากประวัติศาสตร์ไทยหรือกีฬาไทย ตัวอย่าง ก็คือ บางระจัน (Bangrajan) หรือ เกมมวยไทย 3 มิติ (3D Muay Thai) โดยสรุปจากการตรวจสอบสถานการณ์โดยรวมเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์แล้ว ย่อมไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ดีและร้ายสำหรับมนุษย์ ดังนั้น ปัญหาในขั้นตอนนี้ ก็คือ อะไรคือแนวคิดในการจัดการเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและถูกต้องสำหรับเด็กในสังคมไทย ? โดยหลักการ หากเกมคอมพิวเตอร์เป็นโทษต่อมนุษย์ในแง่มุมใด แนวคิดที่เหมาะสมและถูกต้อง ก็คือ การปิดกั้นมิให้ความเป็นโทษของเกมนั้นเกิดขึ้นได้ใน

สังคมไทยเลยหรือน้อยที่สุด แต่ปัญหาที่ตามมา ก็คือ มาตรการที่จะทำให้นโยบายดังกล่าวเป็นจริงได้นั้น จะต้องมึลักษณะเช่นใด ? ในทางตรงข้าม หากเกมคอมพิวเตอร์เป็นคุณต่อมนุษย์ในแง่มุมใด แนวคิดที่เหมาะสม และถูกต้อง ก็ย่อมได้แก่ การส่งเสริมให้ความเป็นคุณของเกมนั้นเกิดขึ้นได้ในสังคมไทยอย่างกว้างขวางและ ลึกซึ้งมากที่สุด แต่ปัญหาที่ตามมาในเรื่องวิธีการอีกเช่นกัน กล่าวคือ มาตรการที่จะทำให้นโยบายดังกล่าวเป็น จริงได้นั้น จะต้องมึลักษณะเช่นใด ? สำหรับประเทศไทยเองนั้น ก็ปรากฏมีนโยบายและแผนเพื่อการส่งเสริมให้ เด็กและเยาวชนมีแนวคิดและโอกาสที่จะใช้ศักยภาพที่จะสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์เช่นกันในหลายหน่วยงาน ทั้งในภาคราชการ (อาทิ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้มีการจัดประกวด ผลงานของเด็กและเยาวชนในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์) ภาควิชาการ (อาทิ มหาวิทยาลัยศิลปากร ก็ได้มีแนวคิดที่ จะสร้างสาขาวิชาที่จะมาศึกษาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์) หรือภาคประชาชน (อาทิ แนวคิดของของชมรมตา สับปะรดที่ให้เด็กเข้ามามีกิจกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการทำเว็บไซต์ชื่อ www.thailandkid.com) นอกจากนี้ ก็ยังปรากฏให้เห็นถึงความร่วมมือระหว่างหลายภาคส่วนของสังคมไทยในการสร้างศักยภาพทาง เทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่เด็กและเยาวชนผ่านเกมคอมพิวเตอร์

ปัญหา ก็คือ มาตรการต่างๆ ที่ใช้อยู่หรือกำลังจะใช้นั้น มีประสิทธิภาพที่จะส่งเสริมด้านดีของเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่ ? หรือสามารถจัดหรือลดระดับด้านร้ายของเกมคอมพิวเตอร์ได้หรือไม่ ? และในอนาคต จะต้องจัดการ อย่างไรต่อไปกับสถานการณ์อันเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์นี้

การเติบโตของเทคโนโลยีในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ทำให้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นแรง สำคัญในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ แม้แต่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็เข้ามา มีบทบาทต่อวิถีชีวิตมนุษย์เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะในด้านการทำงาน ผู้ที่ยอมรับเรียนรู้และปรับตัวให้เข้า กับเทคโนโลยีได้ก็มีโอกาสจะประสบผลสำเร็จในการทำงาน ดังนั้น เทคโนโลยีจึงมีนัยแห่งการ ครอบงำคนในสังคมให้ยอมรับเทคโนโลยีเข้าสู่วิถีชีวิต แปรสภาพมนุษย์ให้กลายเป็นหน่วยทางการ ผลิต การทำงานที่ไม่มีความแตกต่างกัน การครอบงำจากเทคโนโลยีได้แพร่กระจายเข้าสู่ทุกภาค ส่วนของสังคมสิ่งบ่งชี้การครอบงำดังกล่าวก็คือ ผู้ปกครองซื้อสินค้าทางเทคโนโลยีอย่าง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้กับบุตรหลาน และให้บุตรหลานเรียนพิเศษเพิ่มเติมในเรื่อง คอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่ผู้ปกครองบางท่านมีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ค่อยดีนัก การครอบงำของเทคโนโลยีที่มีต่อมนุษย์ไม่หยุดไม่เพียงแค่นั้นแต่ยังแพร่กระจายเข้า มาสู่การใช้เวลาว่างของเด็กอีกด้วย ทั้งนี้เพราะผลพวงของเทคโนโลยีทางการผลิตได้ก่อให้เกิดสิน ค่าเพื่อความบันเทิงอย่างเกมออนไลน์ เด็กมีความคุ้นเคยอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมคอนโซล ที่เป็นสินค้าบันเทิงอยู่แล้ว จึงไม่เป็นเรื่องยากที่เด็กจะรับเกมออนไลน์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวิถี ชีวิตในช่วงเวลาว่าง อีกทั้งตัวผู้ปกครองเองก็ไม่ได้คัดค้านหรือไม่สามารถหากิจกรรมใดๆ เพื่อมา ทดแทนการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กเพราะมองว่าเป็นสิ่งบันเทิงที่ให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียด หรือแม้แต่ช่วยฝึกทักษะให้กับเด็ก ดังนั้น เด็กจึงสามารถใช้เวลาว่างของตนกับเกมออนไลน์ได้ อย่างเต็มที่ สาเหตุที่ช่วยสนับสนุนให้เด็กเล่นเกมออนไลน์ประการหนึ่งนั่นคือ เพื่อน ถ้าเพื่อนใน กลุ่มเล่นเกมออนไลน์กันทุกคนแต่เด็กคนใดไม่ได้เล่นก็จะกลายเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสังคม ทำให้ ต้องปรับตัว เข้าไปเล่นเกมกับเพื่อน ซึ่งบ่งชี้ชัดเจนนถึงการบังคับเด็กทางอ้อมให้มาบริโภคสิน ค่าอย่างเกมออนไลน์เหมือนๆ กัน ความต้องการในการใช้เวลาว่างถูกทำให้เหมือนกัน แต่ด้วยข้อ จำกัดบางประการทำให้เด็กไม่สามารถเล่นเกมที่บ้านของตนเองได้สิ่งที่มาตอบสนองความต้องการ ดังกล่าวคืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เองก็ปรับตัวต่อกระแสความนิยมของเกม

ออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก ที่เล่นเป็นระยะเวลาานาน ด้วยการให้บริการเสริม เช่น ขายอาหารและเครื่องดื่ม หรือแม้แต่มีเสื้อผ้าให้เด็กเปลี่ยนเมื่อเด็กมาเล่นเกมก่อนเวลารวมทั้งการขายเงินและสิ่งของในเกมออนไลน์ ซึ่งล้วนแล้วแต่ทำให้เด็กใช้เวลาว่างกับเกมออนไลน์ได้นานยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดีเมื่อเด็กได้เข้าเล่นเกมออนไลน์แล้ว เด็กจะมีการการสร้างตัวตนของเด็กผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ ด้วยการเลือก เพศ ชื่อ เสียง และสีผม จากการสร้างตัวละครของเด็กนั้นบ่งชี้ให้เห็นถึงการที่เด็กยึดโยงตนเองกับสิ่งที่เด็กสัมพันธ์ด้วยในชีวิตจริง แล้ววกกลับเข้ามาทับตัวละครภายในเกมออนไลน์ ทำให้ตัวเด็กกับตัวละครในเกมออนไลน์คือสิ่งเดียวกัน สิ่งที่สนับสนุนความคิดดังกล่าวคือ การเกิดอารมณ์และความรู้สึกของเด็กในสภาวะการณ์ที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่น ทั้งความพึงพอใจความโกรธแค้น ดั่งนั้นตัวละครในเกมออนไลน์กับเด็กที่เล่นอยู่ไม่ได้เป็นสิ่งที่ยกขาดออกจากกัน เช่นเดียวกับชีวิตในเกมออนไลน์กับชีวิตจริงของเด็กไม่แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด โดยเฉพาะภาษาที่เด็กใช้ปฏิสัมพันธ์กับผู้ปกครองและเพื่อนในกลุ่ม เป็นภาษาที่ติดออกมาจากเกมออนไลน์ ซึ่งมีส่วนในการร้อยชีวิตเด็กกลับเข้ามาใช้เวลาว่างด้วยการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการปิดกั้นจินตนาการและ ประสบการณ์ของเด็กเพราะเด็กไม่เลือกทำกิจกรรมประเภทอื่นในช่วงเวลาว่าง แม้จะมีตัวเลือกเป็นการเล่นกีฬาอันหลากหลายก็ตาม ดั่งนั้นเกมออนไลน์จึงกลายมาเป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมร่วมกันของเด็กในช่วงเวลาว่าง

การให้คุณค่าของเด็กต่อเกมออนไลน์ในฐานะของศูนย์กลางของการทำกิจกรรมในช่วงเวลาว่าง เด็กได้อธิบายโลกของเกมออนไลน์ที่พวกเขาสัมพันธ์ หรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้เล่นอื่น ด้วยการกำหนดลักษณะความสัมพันธ์ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ถ้าไม่มีเกมออนไลน์ลักษณะความสัมพันธ์ต่างๆ จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย ในกรณีของลักษณะความสัมพันธ์ในแง่บวก อย่างการเข้าปาร์ตี้และการซื้อขายและเปลี่ยนสินค้าภายในเกม เด็กนำประสบการณ์ที่ตนสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัวในชีวิตจริง เข้ามาอธิบายให้คำนิยามลักษณะความสัมพันธ์ในแง่บวก โดยเฉพาะระบบปาร์ตี้ที่พวกเขา นำความเป็นเพื่อนในชีวิตจริงเข้ามาอธิบายถึงการให้ความร่วมมือเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ร่วมกัน เป็นต้น ส่วนลักษณะความสัมพันธ์ในแง่ลบเด็กได้นิยามและอธิบายลักษณะออกมาเป็น 4 ประการ ซึ่งถือเป็นด้านตรงข้ามของลักษณะความสัมพันธ์ในแง่บวก เพราะลักษณะความสัมพันธ์ในแง่ลบถือเป็นการละเมิดผลประโยชน์ของผู้เล่นอื่น นอกจากนี้กฎ และการลงโทษของเกมต่อผู้ที่สร้างลักษณะความสัมพันธ์ในแง่ลบกับผู้เล่นอื่น ยิ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจยิ่งขึ้นว่าสิ่งที่ตนอธิบายและเข้าใจในเรื่องลักษณะความสัมพันธ์ทั้งสองประการนั้นมีอยู่จริง เพราะผู้ที่ละเมิดกฎจะถูกลงโทษ กระหนาบต่อผู้เล่นโดยตรงที่ไม่เมื่อถูกลงโทษแล้วจะไม่สามารถเข้าเล่นเกม ซึ่งหมายความว่าไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และทำให้ไม่เกิดการสร้างลักษณะความสัมพันธ์ผ่านเกมออนไลน์ได้อีกต่อไป ทำให้ผู้เล่นต้องยอมรับกฎของเกมเพราะไม่อยากถูกลงโทษ วิถีชีวิตและโลกทัศน์ของเด็กภายในเกมจึงถูกทำให้เหมือนกัน เด็กต้องคิด และทำเหมือนๆ กัน คือพยายามสร้างลักษณะความสัมพันธ์แง่บวก และปฏิเสธลักษณะความสัมพันธ์ในแง่ลบ

สิ่งบ่งชี้ที่สำคัญของโลกทัศน์ และวิถีชีวิตเด็กถูกครอบงำคือ เด็กให้คุณค่าต่อสินค้าภายในเกมในฐานะวัตถุแห่งความคลั่งไคล้ ให้มีอำนาจเหนือตนเอง พวกเขาต้องการบริโภคสินค้าอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเอง ที่ได้เลียนแบบบุคคลสำคัญที่พวกเขาคลั่งไคล้บูชา ซึ่งบุคคลสำคัญเป็นผลผลิตของผู้สร้างเกมที่ถูกผลิตขึ้นอย่างแนบเนียนจากผู้บริโภคสินค้าอย่างต่อเนื่องมากกว่าผู้เล่นอื่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน เด็กจึงคิดหาวิธีเพื่อให้ตนสามารถแสวงหา

สินค้ามาบริโภคได้ต่อเนื่อง พวกเขาใช้เหตุผลเชิง เครื่องมือเพื่อตอบสนองเป้าประสงค์ดังกล่าว ด้วยการวางกลยุทธ์และ ลงมือปฏิบัติ ดังนั้นการเข้าร่วมปาร์ตี้ และการค้าขายสินค้าภายในเกม จึงเป็น ลักษณะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานของผลประโยชน์ เด็กต้องร้องในการซื้อขายเพื่อให้ตนเอง ได้ผลประโยชน์ หรือเงินภายในเกมเข้าตนเองมากที่สุด แล้วนำไปซื้อสินค้าชิ้นต่อไปที่ตนต้องการ แม้การครอบงำของสินค้าที่มีต่อโลกทัศน์ของเด็กยังส่งผลในชีวิตจริงเช่นกัน เด็กใช้กลยุทธ์เพื่อให้ ได้มาซึ่งเงิน(บาท) แล้วนำไปซื้อสินค้าภายในเกม เพื่อให้ตนกลายเป็นบุคคลสำคัญในอนาคต ซึ่ง นับเป็นการเสื่อมถอยของสังคมในระบบทุนนิยม ที่ปัจเจกชนไม่ได้ต้องการเป็นตัวเอง หากแต่ ต้องการเลียนแบบบุคคลสำคัญ ปัจเจกชนจึงเป็นเพียงปัจเจกชนเทียมที่กลายเป็นหน่วยการบริโภค ที่มี การตอบสนองต่อสินค้าที่ผ่านการผลิตซ้ำจากผู้ผลิตไม่แตกต่างกันเพื่อความพึงพอใจของตนเองอย่างต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุปคือ จากการนำเสนอเรื่องราวของเด็กกับเกมออนไลน์ในวิทยานิพนธ์ เรื่องเด็กกับเกมออนไลน์ บ่งชี้ให้เห็นถึงการยอมจำนนของมนุษย์ต่อการครอบงำของอุตสาหกรรม วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากระบบการผลิตซ้ำทางเทคโนโลยี ซึ่งอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้ผลิตสร้าง อุดมการณ์ในการแสวงหาผลประโยชน์เข้าสู่รูปแบบทางวัฒนธรรมให้กับผู้คนในสังคม ในด้านการ ทำงานมนุษย์ถูกแปรสภาพเป็นเพียงกลไกการผลิตที่ไม่แตกต่างกัน ภายใต้การควบคุมจาก เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจในระบบทุนนิยม กล่าวคือทั้งผู้ปกครองและเด็กต่างถูกครอบงำวิถีชีวิตให้ยอมรับเทคโนโลยีเพื่อผลประโยชน์ที่จะได้รับจากการ ทำงานทั้งในปัจจุบันและอนาคต ส่วนในด้านการใช้เวลาว่างมนุษย์ก็ถูกล่อลวงให้บริโภคสินค้า บันเทิงที่ผ่านกระบวนการผลิตซ้ำจากเทคโนโลยี โดยมีสื่อทำหน้าที่สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสินค้า บันเทิงและกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการที่จะบริโภคสินค้า โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เข้ามา เป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมในช่วงเวลาว่างของเด็ก ได้เข้าครอบงำโลกทัศน์และวิถีชีวิตของเด็กให้ผูกติดอยู่กับเกมออนไลน์ โดยเด็กใช้คำอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาสัมพันธ์ในชีวิตจริงเข้าไปอธิบายโลกภายในเกมออนไลน์ รวมทั้งยังอธิบายลักษณะความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เด็กสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นอย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้เกมออนไลน์ยังได้ลบรอยแยกระหว่างชีวิตจริงของเด็กกับโลกของเกมออนไลน์ออกจากกัน ดังนั้น เหตุผลเชิงเครื่องมือที่เด็กใช้ในการเอาตัวรอดภายในเกมออนไลน์ด้วยการคิดค้นกลยุทธ์เพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าที่เด็กให้คุณค่าในฐานะสิ่งที่น่าหลงใหลคลั่งใคล้นั้น เป็นสิ่งที่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้ผลิตขึ้นและใส่เข้าไปในวัฒนธรรมบริโภคให้เด็กรับเอาและยอมจำนน ด้วยการบริโภคสินค้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อเลียนแบบบุคคลสำคัญที่ถูกสร้างขึ้นโดยอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เด็กในฐานะปัจเจกชนไม่ได้ต้องการเป็นตัวของตัวเองแต่อยากเลียนแบบบุคคลสำคัญ ทำให้เด็กในฐานะปัจเจกชนขาดพลังในการปลดปล่อยตนเองออกจากการครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้แต่กลายเป็นหน่วยในการบริโภคที่ถูกครอบงำอย่างเบ็ดเสร็จจากระบบทุนนิยม หรืออาจมีอิสระเพียงเล็กน้อยในการเลือกบริโภคสินค้าภายใต้ตัวเลือกที่ถูกกำหนดมาแล้วเท่านั้น

อันเนื่องมาแต่ พจนานุกรมคำเก่าในภาษาไทย พจนานุกรมคำเก่าในภาษาไทย ฉบับชะเลยสัก อาเซียนภาค วัฒนธรรม : ทัศนะต่อประชาคมในกระแสความขัดแย้ง และความหวัง อะไรหรือคือจักรวรรดิ

Tel. +66 2 8809429 | Fax. +66 2 8809332 | E-mail.

เงื่อนไ้และข้อตกลง

๑๓

webmaster@sac.or.th | สงวนลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2549 |