เทคโนโลยีกับการใช้เวลาว่างในประเทศไทย

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว* **Wipongchai Rongkhankaew***

บทนำ

โลกในทุกวันนี้เราปฏิเสธไม่ได้ว่าหลายสิ่งหลายอย่างที่อยู่รอบตัวของเรานั้น ไม่ว่าจะเป็นการคมนาคมที่สะดวกสบาย การสื่อสารที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ หรืออุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่ช่วยให้การดำเนินชีวิตของเรานั้นง่ายขึ้นก็เป็นผลที่มาจากการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ถูกสรรสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการดำรงชีวิตและการทำงานของมนุษย์ จากอดีตจนถึงปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงและได้ส่งผลกระทบวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกๆด้านไม่เว้นแม้แต่ด้านการใช้เวลาว่าง

ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ของการใช้เวลาว่างที่ผ่านมาหลายครั้งได้รับการขับเคลื่อนโดยการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบองค์กรและประสบการณ์ของกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ตัวอย่าง เช่น ภาพยนตร์, ทีวี และวิดีโอ (Argyle. 1996; Rojek. 2000; Bryce. 2001). จากสิ่งประดิษฐ์วงล้อสำหรับของเล่นในวัฒนธรรมโบราณ จนถึงความสมบูรณ์แบบของเทคนิคเกี่ยวกับหุ่นยนต์สำหรับของเล่นในปัจจุบันนี้ แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อการใช้เวลาว่างตั้งแต่อดีตมาจนปัจจุบันนี้ ตัวอย่างเช่น การพัฒนาของ Charls Good Year ในปี 1830's นำมาถึงซึ่งการพัฒนาของวัตถุที่มีความยืดหยุ่นได้และยางลูกบอลที่เด้งกลับได้สำหรับลูกเทนนิสและกอลฟ์ เทคโนโลยีนำมาซึ่งการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ที่ใช้เพื่อผลิตสิ่งพิมพ์ต่างๆให้แก่ผู้อ่านในเวลาว่าง และเทคโนโลยีก็มีส่วนสำคัญในการเพิ่มจำนวนสมาชิกและพัฒนาอุปกรณ์สำหรับกีฬาตกปลา (Sport Fish) ในช่วง 25 ปีที่ผ่านมา เทคโนโลยียังได้พัฒนาเครื่องรับวิทยุ (Radios), ภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture), ภาพยนตร์ (Movie), โทรทัศน์ (Television), และ เครื่องบันทึกเสียง (Sound Recording) ที่ทำให้ได้เสียงที่ชัดเจนและมีคุณภาพความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังได้พัฒนาการระบบการขนส่งและการเดินทางให้ได้รับความสะดวกสะบายในการเข้าถึงพื้นที่การใช้เวลาว่าง เช่น รีสอร์ทริมทะเลและพื้นที่ในต่างจังหวัดได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งการพัฒนาทางเทคโนโลยีการคมนาคมในปัจจุบันนี้สามารถรองรับการเดินทางและการท่องเที่ยวในระดับที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จากตัวอย่างที่กล่าวมาในข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงการใช้เวลาว่างของผู้คนในทุกช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาและเทคโนโลยีจะพัฒนาก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการสร้างสรรค์ประเภทของกิจกรรมและรูปแบบการเล่นแบบใหม่ๆที่เป็นไปได้สำหรับเราทุกคน (Russell. 2005: 236; Bryce. 2001)

จากผลกระทบของการพัฒนาทางเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิด “เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง” (Leisure technologies), เช่น ภาพยนต์ และ ทีวี ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีส่วนสำคัญต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างร่วมสมัย(contemporary leisure) นอกจากนี้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยี (Computer Technology) และอินเตอร์เน็ต (Internet) ได้ปรากฏความสำคัญในรูปแบบของกิจกรรมการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure activity) เทคโนโลยีทั้งสองประเภทนี้ได้สร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ๆสำหรับการเข้าร่วมในเวลาว่าง ทำให้เกิดความ

* อาจารย์ประจำภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เป็นไปได้ในการปรับปรุงรูปแบบของการใช้เวลาว่าง โดยมีการเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากของความรู้สึกความต้องการพึ่งพาและการเข้าถึงสารสนเทศและความบันเทิง ดังนั้น, การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีจึงเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงความคิดของการใช้เวลาว่างและในองค์กรการใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงและประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (Bryce. 2001; Rojek. 2000)

จากการพัฒนาของเทคโนโลยีในปัจจุบัน พบว่า อินเตอร์เน็ต, เว็บและสื่อสังคมออนไลน์, ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่และสมาร์ทโฟน, เกมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรทัศน์ ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านการใช้เวลาว่าง เทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ สร้างพื้นที่ในการใช้เวลาว่างแบบใหม่ที่ Smith & Kollock. (1999) นิยามว่าเป็น “พื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง” (virtual leisure spaces) ซึ่งเป็นพื้นที่การใช้เวลาว่างร่วมสมัย (Contemporary leisure spaces) ที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความหลากกลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์พื้นที่ในการใช้ชีวิตมนุษย์ (heterotypic space) จากการเติบโตและผลกระทบของเทคโนโลยีดังกล่าวที่มีต่อผู้คนสังคม และการใช้เวลาว่างของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะในประเทศไทยผู้เขียนจึงนำเสนอประเด็นและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ต เว็บและสื่อสังคมออนไลน์, สมาร์ทโฟน, และเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันที่มีต่อสังคม พร้อมทั้งวิเคราะห์ประเด็นและแนวโน้มดังกล่าวว่าจะเกี่ยวข้องและส่งผลต่อการใช้เวลาว่างของคนในประเทศไทยอย่างไรบ้าง

1. อินเตอร์เน็ต เว็บและสื่อสังคมออนไลน์ (Internet, Web and Social Media)

ในปัจจุบันแทบไม่มีใครไม่รู้จักอินเทอร์เน็ต เพราะอินเทอร์เน็ตได้แทรกเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน คนได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะใช้เพื่อการเรียนรู้, เพื่อความบันเทิง,รวมถึงการนำมาใช้เพื่อธุรกิจ ปัจจุบันโลกได้มาถึงจุดของการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม สังคมเข้าสู่ “สังคมดิจิตอล(Digital Society)” ที่แต่เดิมมีศูนย์กลางเครือข่ายมาจากสื่อรูปแบบอื่นๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และโทรศัพท์ มาสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยทุกวันนี้ ประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้เติบโตขึ้นอย่างมากโดยอยู่ที่ประมาณ 1.173 พันล้านคน หรือ 17.8% ของประชากรทั่วทั้งโลกนอกจากนี้การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คนนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก กล่าวคือ แต่เดิมมนุษย์เราใช้อินเทอร์เน็ตเพียงเพื่อส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือการติดตามข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่ปัจจุบันมนุษย์ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมต่างๆมากมายหลากหลายรูปแบบ (ภาวุษ พงษ์วิทยาภานุ และ สุธน โรจน์อนุสรณ์. 2552: 2-6)

จากอดีตจนถึงปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่าวิธีและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเปลี่ยนแปลงไปอันเนื่องมาจากปัจจัยหลายๆ อย่าง อันได้แก่ความต้องการบริโภคเนื้อหาบนโลกออนไลน์ของผู้ใช้ที่มีมากขึ้น, รูปแบบเนื้อหาที่กระตุ้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วม, โครงข่ายข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ, อุปกรณ์ที่ติดตัวเราไปทุกที่ทุกเวลาสามารถรองรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและสามารถหาซื้อได้ง่าย และที่สำคัญอินเตอร์เน็ตจะเปลี่ยนแปลงแนวคิดดั่งเดิมของเชิงพื้นที่และการมีปฏิสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างโดยความคลุมเครือข่ายของการกั้นเขตแดนระหว่างประเทศ, ความเสมือนจริงและ พื้นที่การใช้เวลาว่างทางธุรกิจ (Mimee และ Tuirung. 2553: 17; Bryce. 2001)

ซึ่งในปัจจุบันโลกอินเตอร์เน็ตอยู่ในยุคเว็บ 2.0 ซึ่งโอไรลีย์ มีเดีย (O’Reilly Media) เป็นผู้คิดบัญญัติศัพท์คำว่า “เว็บ 2.0 (Web 2.0)” ขึ้นในปี 2004 เว็บยุคที่สองซึ่งเป็นยุคปัจจุบันของเว็บที่เราใช่งานกันอยู่เริ่มเปลี่ยนไปเมื่อผู้ใช้งานเริ่มที่มีการแสดงความคิดเห็นแบ่งปันข้อมูลกันมากขึ้นจุดศูนย์กลางเปลี่ยนไปจาก

ผู้จัดทำเว็บเปลี่ยนเป็นผู้เข้าใช้งานเป็นศูนย์กลาง เป็นสร้างเนื้อหา แบ่งปันข้อมูลและร่วมแสดงความคิดเห็น เคนท์ เวอรไทม์ และเอียน เฟนวิค (2551) กล่าวว่า ถ้าเว็บ 1.0 เป็น “ศูนย์รวมข้อมูล” ที่ “บอก” ให้ผู้ใช้รู้ว่ามีอะไรบ้าง เว็บ 2.0 จะทำหน้าที่ต่อด้วยการกระจายให้ผู้ใช้บริการทราบเว็บ 2.0 ได้เพิ่มลักษณะพิเศษเข้าไป คือ ความเป็นชุมชนออนไลน์ (Consumer-Created Content) และ ผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมสร้างคอนเทนต์ (Web 2.0: Co-Creation of Content) ซึ่งทำให้เกิดการใช้สื่อผสมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

เว็บยุคนี้มีอิทธิพลต่อชีวิตของผู้คนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เว็บในยุค 2.0 นี้ทำให้คนใช้ชีวิตคู่ขนานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) กระแสของยุคเว็บ 2.0 นี้ ทำให้หนุ่มสาวหลายร้อยล้านคนทั่วโลกได้แสดงออกถึงความเป็นตัวเอง ได้ใช้ชีวิตอย่างมีอิสระไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนบนโลก เว็บยุค 2.0 จะเป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจในสังคมออนไลน์ซึ่งธุรกิจสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ไม่ว่าจะในอังกฤษ รัสเซีย เกาหลี หรือแม้แต่ในประเทศไทย ศูนย์กลางของโลกดิจิตอลไม่ใช่ตลาดสหรัฐอเมริกาอีกต่อไปโลกาภิวัฒน์ได้เกิดขึ้นด้วยแรงแห่งปัจเจกชน ทุกคนสามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยี และเว็บ 2.0 ทำให้โลกขนาดเล็กหลังยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรมกลายเป็นโลกขนาดจิ๋วในยุคของข้อมูลข่าวสารในที่สุด (วิลาส ฉ่ำเลิศวัฒน์ และไอมาร์เก็ตติ้งทีม. 2554: 23) ซึ่งผลของพัฒนาการในเว็บยุค 2.0 นี้ก่อให้เกิดสื่อชนิดใหม่ที่ทรงอิทธิพลต่อผู้คนในวงการต่างๆ และการดำรงชีวิตประจำวัน สื่อชนิดนี้ก็คือ“สื่อสังคมออนไลน์” หรือ “Social media” ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันผู้คนที่มีความสามารถในการเข้าถึงโลกออนไลน์นั้นได้ใช้ชีวิตร่วมกับ สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ซึ่งสื่อชนิดนี้เข้ามามีอิทธิพลต่อการทำงาน การใช้ชีวิต และการใช้เวลาว่าง อย่างกลมกลืนและสร้างวัฒนธรรมที่เรียกว่า วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture) ใหม่ๆขึ้นมา เช่น การต้องโพสต์ (Post) สถานะ (Status) ทางเฟสบุ๊คทุกครั้งที่มีเหตุการณ์สำคัญในชีวิตเกิดขึ้น, การแชท (Chat) ผ่าน Blackberry, การกดไลท์ (like) หรือการแท๊ก (Tag) รูปภาพและวิดีโอ เป็นต้น

การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์(CyberWorld) ได้อย่างรวดเร็วนั้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตังเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดงความคิดเห็นต่างๆได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน (Real Time) ภิเษก ชัยนิรันดร์. (2553) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) และนิวมีเดีย (New Media) ของไทย กล่าวว่า การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เป็นที่นิยมอย่างรวดเร็วเนื่องจากสื่อชนิดนี้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วีดีโอ เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมที่เสียงของปัจเจกชนส่งต่อได้ไม่กว้างไกลนัก แต่เข้ามาสู่ยุคนี้ปัจเจกชนสามารถทำให้เกิดแรงกระเพื่อม จนผู้ที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องเข้ามาดูแลและจะนิ่งนอนใจอย่างในอดีตไม่ได้แล้ว เรียกได้ว่ายุคนี้เป็นยุค “ปัจเจกชนเป็นใหญ่” อย่างแท้จริง

ความเกี่ยวข้องของอินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการใช้เวลาว่างในประเทศไทย

จากแนวโน้มและประเด็นของความพัฒนาการความก้าวหน้าของอินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้เลยว่าสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างของคนไทย และเทคโนโลยีดิจิตอลเหล่านี้ได้สร้างสรรค์กิจกรรมการใช้เวลาว่างแบบใหม่ๆ ของคนไทย วัยรุ่นยุคนี้ไม่ค่อยชอบออกไปเที่ยวเล่นตามห้างสรรพสินค้า หรือไปออกกำลังกาย แต่จะเข้าไปหาเพื่อนในโลกออนไลน์ เข้าไปทำ

กิจกรรมการใช้เวลาว่างในพื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง (Virtual leisure spaces) ในเว็บเครือข่ายสังคม (Social Network) อย่าง Facebook, Myspace และ Google plus เป็นต้น คนไทยจะใช้เวลาว่างอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์มากขึ้น และใช้สื่อประเภทนี้เพื่อสร้างความบันเทิงและความสุขใจในเวลาว่าง สิ่งที่กล่าวมาในข้างต้นยืนยันได้จากสถิติการใช้อินเตอร์เน็ตของคนไทยจาก Truehit (Truehit.net) ระบบให้บริการตรวจสอบสถิติการเยี่ยมชมเว็บไซต์ภายในประเทศไทยที่มีมาตรฐาน พบว่า แนวโน้มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในปี 2554 นั้นเมีการเติบโตขึ้นโดยหากดูสถิติ เดือนเมษายน 2554 ที่ผ่านมาพบว่ามีปริมาณผู้ใช้เพิ่มขึ้น 10% เมื่อเทียบกับปีที่แล้ว นอกจากนี้จากการสำรวจพฤติกรรมของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตพบว่า คนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตช่วง 15.00 – 16.00น. สูงที่สุดน่าจะเป็นช่วงเวลาว่างหลังเลิกงาน เลิกเรียนและการใช้งานอินเทอร์เน็ต ก็ผันแปรกับช่วงเวลา คือคนไทยเล่นอินเตอร์เน็ตในวันหยุด จากสถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าคนไทยได้ใช้อินเตอร์เน็ตเป็นกิจกรรมหนึ่งสำหรับการใช้เวลาว่างและสิ่งที่จะยืนยันได้ชัดเจนว่าคนไทยได้ใช้และมองว่าอินเตอร์เน็ตเป็นสื่อและกิจกรรมเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง ก็คือผลสำรวพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของคนไทยโดย ทรูฮิท (Truehit.net) พบว่าพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตในไทยปี 2010 กลุ่มเว็บไซต์ในหมวดบันเทิงได้รับความนิยมสูงสุดโดยมีสัดส่วน 38.41% รองลงมาคือ หมวดเกมออนไลน์ มีสัดส่วน 12.64% และบล็อก ,ไดอารี และเว็บบอร์ด จากสถิติการใช้อินเตอร์เน็ตของทรูฮิท พบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการศึกษาเพียงแต่ 1.74% และไม่พบเว็บการศึกษา สารสนเทศฐานข้อมูลเพื่อกรศึกษาค้นคว้าติดอันดับเว็บยอดนิยม ซึ่งคงต้องเป็นปัญหาที่นักวิชาการทั้งหลายที่เกี่ยวข้องต้องขบคิดและหนทางเพื่อส่งเสริมให้คนใช้สื่อออนไลน์ให้เป็นมากกว่าความบันเทิงในเวลาว่าง

ปัจจัยที่ช่วยผลักดันให้คนไทยใช้งานอินเตอร์เน็ตในเวลาว่างมากขึ้นนั้นเกิดขึ้นจาก อัตราค่าบริการอินเตอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีลดลง โครงข่ายการให้บริการได้รับการพัฒนาให้ครบคลุมเกือบทั่วประเทศ การเติบโตของการใช้งานสมาร์ทโฟนราคาลดลงและระบบ 3G ที่เปิดให้บริการในขณะนี้ ทำให้คนไทยสามารถเข้าถึงอินเตอร์เน็ตได้มากขึ้น เรื่องรูปลักษณะและการใช้งานก็มีส่วนดึงดูดให้คนสนใจที่จะใช้เวลาว่างกับอินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบ เนื้อหา และลักษณะการใช้งานของเว็บจะถูกควบคุมและขับเคลื่อนโดยผู้ใช้บริการและสามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้คนได้แทบทุกเรื่อง แม้แต่เรื่องเล็กๆ นอกจากผลกระทบของ อินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ ทีมีต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบกิจกรรมการใช้เวลาว่างของคนไทยแล้วนั้น สื่อออนไลน์ในข้างต้นจะช่วยให้คนไทยสามารถเข้าถึงสารสนเทศ (information) เกี่ยวกับทางเลือกการใช้เวลาว่าง (Henderson &Colleagues. 2001) เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งกิจกรรมเพื่อความบันเทิงในเวลาว่าง

แต่ผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลด้านลบต่อการใช้เวลาว่างในโลกแห่งความจริงของคนไทย คนจะออกไปทำกิจกรรมตามแหล่งนันทนาการและการใช้เวลาว่างเพื่อทำกิจกรรมน้อยลง คนจะเลือกที่จะนั่งอยู่หน้าจอสี่เหลี่ยมมากขึ้น การพบปะผู้คนจะน้อยลง คนจะขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะเด็กรุ่นใหม่ที่ติดอินเตอร์เน็ตจะมีปัญหานี้มาก ไม่สามารถเข้ากับผู้อื่นในสังคมได้ วางตัวในสังคมไม่เป็น ส่งผลให้เกิดการต่อต้านสังคมและทำตัวแปลกแยกจากสังคมในที่สุด เด็กรุ่นใหม่จะออกกำลังกายน้อยลงและมีปัญหาโลกอ้วนปัญหาสายตาและปัญหาสุขภาพอื่นๆ ที่มีตามมา จึงเป็นความท้าทายใหม่ของคนในวิชาชีพนันทนาการและการใช้เวลาว่างว่าจะทำอย่างไรให้คนไทยที่ชื่นชอบการใช้เวลาว่างในโลกไซเบอร์ (Cyberworld) ออกจากโลกเสมือนจริง ลุก

ขึ้นจากหน้าจอคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ กลับมาใช้เวลาว่างในแบบดั้งเดิมซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาพมากกว่าการนั่งอยู่หน้าจอสี่เหลี่ยม

2. สมาร์ทโฟน (Smart Phone)

ในยุคโลกาภิวัฒน์ ความหลากหลายและความรวดเร็วของข้อมูลและการสื่อสารมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ปฏิเสธไม่ได้ว่าในปัจจุบันสมาร์ทโฟน (Smart Phone) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราทุกคน นอกจากเราจะใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการพูดคุยติดต่อสื่อสารแล้วนั้น สมาร์ทโฟน (Smart Phone) ที่ในปัจจุบันมีความสามารถสูงเหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์และกลายมาเป็นคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็กที่มีความสามารถมากมายนั้น เราสามารถใช้ในการส่งข้อมูลต่างๆ ใช้เล่นเกม, ชมคลิปวิดีโอ, ฟังเพลง, ดูรายการโทรทัศน์, และความบันเทิงอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งผู้บริโภคให้การตอบรับอย่างล้นหลาม

ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือของประเทศไทยเข้าสู่ยุค 3G หรือ Third Generation ซึ่งได้พัฒนามาจากยุค 1G เป็นยุคที่ใช้ระบบอนาล็อก คือใช้สัญญาณวิทยุในการส่งคลื่นเสียงโทรศัพท์โทรออกและรับสายเท่านั้น และพัฒนาสู่ยุค 2G , 2.5G , ยุค 2.75G จะเปลี่ยนจากระบบแบบอนาล็อกมาเป็นแบบดิจิตอล (Digital) เกิดระบบ GSM มีการใช้เทคโนโลยี EDGE และ GPRS และจากยุคดังกล่าวก็พัฒนาเข้าสู่ “ยุค 3G” อย่างทุลักทุเลอันเนื่องมาจากปัญหาของข้อกฎหมายต่างๆ และปัญหาการสรรหาคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. ทำให้ระบบ 3G ของไทยพัฒนาอย่างล่าช้า 3G หรือ Third Generation ยุคที่ 3 นั้นจะเป็นอุปกรณ์ที่ผสมผสานการนำเสนอข้อมูล และเทคโนโลยี ในปัจจุบันเข้าด้วยกัน ใช้บริการมัลติมีเดียและการส่งผ่านข้อมูลในระบบไร้สายด้วยอัตราความเร็วที่สูงขึ้นด้วยช่องสัญญาณความถี่, ความจุในการรับส่งข้อมูลที่มากกว่าสามารถใช้บริการมัลติมีเดียได้เต็มที่ และสมบูรณ์แบบขึ้นบริการส่งแฟกซ์,โทรศัพท์ต่างประเทศ รับ-ส่ง ข้อความที่มีขนาดใหญ่, ประชุมทางไกลผ่านหน้าจออุปกรณ์สื่อสาร, ดาวน์โหลด (download) เพลง, ชมภาพยนตร์แบบสั้นๆ (อนันต์ วรธิติพงศ์. 2553: 62-63) และด้วยพัฒนาการที่ไม่หยุดยั้งในอนาคตโทรศัพท์ก็จะเข้าสู่ “ยุค 4G (Forth Generation)” เป็นเครือข่ายไร้สายความเร็วสูงชนิดพิเศษซึ่งมีสมบัติการเชื่อมต่อเสมือนจริงในรูปแบบสามมิติ (three-dimensional) และ 4G-LTE เป็นระบบไฮสปีดเน็ตไร้สาย

ความเกี่ยวข้องของสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ที่มีต่อการใช้เวลาว่างในประเทศไทย

จากแนวโน้มและประเด็นเกี่ยวกับคุณสมบัติอันยอดเยี่ยมของสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ส่งผลกระทบต่อประเทศไทยเป็นอย่างมาก คนไทยได้ให้ความสำคัญกับสมาร์ทโฟน (Smart Phone) นั้นเป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีวิต เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ทุกคนต้องมือ ต้องพกต้องถือ โดยผลกระทบที่มีต่อการใช้เวลาว่างของสมาร์ทโฟน (Smart Phone) แทบจะเหมือนกับกรณีของอินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ เพราะในปัจจุบันนอกจากคนจะใช้สมาร์ทโฟน (Smart Phone) เพื่อการติดต่อสื่อสาร พูดคุย สนทนา และส่งข้อความแล้วคนไทยยังมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน (Smart Phone) เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง เพราะในปัจจุบันสิ่งนี้ทำงานได้เหมือนกับคอมพิวเตอร์ สามารถท่องอินเตอร์เน็ต แช็ท (Chat) ค้นหาข้อมูล ดูหนังฟังเพลง ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และ แอพพลิเคชั่นอื่นๆ อีกมากมาย จากการศึกษาของ Google ในหัวข้อ “The Mobile Movement Study” พบว่า พฤติกรรมการใช้งานสมาร์ทโฟนของผู้ใช้แทบจะเหมือนกับพฤติกรรมการใช้งานพีซีทุกอย่าง คือ ท่องเว็บ 81% ใช้เครื่องมือค้นหา 77% ใช้งานแอพพลิเคชั่นต่างๆ 68% และดูวิดีโอ

บนมือถือ 48% ทั้งนี้ เนื่องมาจากความสามารถทางด้านฮาร์ดแวร์ของสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ที่ถูกพัฒนาให้ใกล้เคียงกับ พีซี (PC) มากขึ้น เราลองมาดูในภาพรวมการใช้งานโทรศัพท์มือถือทั้งหมด จากรายงานของ Microsoft Tag. (2011) พบว่า 61% ของผู้ใช้มือถือ ใช้มือถือในการเล่นเกม, 50%ใช้มือถือในการค้นหาข้อมูลและสถานที่ต่างๆจากแผนที่ และ 49% ของผู้ใช้งานมือถือ ใช้งาน Social Network (วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง และไอมาร์เก็ตติ้งทีม. 2554)

จากสถิติต่างๆ พบว่าคนไทยจะใช้เวลาว่างในการใช้อินเตอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือมากขึ้นอันเนื่องมากจากความสะดวกสบายในการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูลคอนเทนต์ (content) ต่างๆ ผู้ใช้เพียงกดจากหน้าจอโทรศัพท์ข้างๆตัวก็สามารถดูคอนเทนต์ (Content) ทุกอย่างที่ปกติต้องดูผ่านเว็บบราวเซอร์บนพีซีมาดูบนหน้าจอมือถือได้ทันทีเรียกได้ว่าหน้าจอได้มาอยู่ใกล้กับผู้ใช้มากกว่าที่เคยเป็นมากก่อนนอกจากนี้นักพัฒนาและโปรแกรมเมอร์ได้พัฒนา แอพ (App) โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเว็บบราวเซอร์อีกต่อไป การเปลี่ยนแปลงนี้อาจจะมองได้ว่า เป็นการเปลี่ยนแปลงจากระบบเปิดอย่างเว็บ (Open Platform) มาสู่ระบบกึ่งปิด(Semi-closed Platform) อย่างแอพ (App) โดยยังใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเส้นทางในการรับส่งข้อมูลอยู่เหมือนเดิมความสะดวกสบายในการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูลคอนเทนต์ (Content) ต่างๆ ได้ง่ายมากขึ้นจากความสะดวกในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้จากทุกที่และสามารถเข้าถึงบริการออนไลน์และคอนเทนต์ต่างๆได้ตลอดเวลาเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่ทำให้จำนวนผู้ใช้งานโมบายล์อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นเพราะตอบสนองกับรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวัน สถิติล่าสุดของผู้ใช้อินเตอร์เน็ตบนมือถือในเมืองไทยตอนนี้อยู่ที่ประมาณ 18 ล้านคน และมีท่าทีว่าจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นเพราะราคาของสมาร์ทโฟนที่ลงลง ทำให้การเข้าถึงตัวฮาร์ดแวร์ขยายกว้างมากขึ้น และราคาค่าบริการอินเตอร์เน็ตบนมือถือที่มีให้เลือกสำหรับหลากหลายความต้องการมากขึ้นรวมทั้งปัจจุบันผู้ให้บริการสามารถให้บริการในระบบ 3G ได้แล้ว ยิ่งส่งผลให้คนใช้ มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้แนวโน้มการใช้อินเตอร์เน็ตบนมือถือโตขึ้นก็รวมไปถึงการใช้สังคมออนไลน์ และการใช้บริการ location ผ่านบนสังคมออนไลน์ต่างๆ แบบเรียลทาม (real-time) ผ่านแอพ (App) บนมือถืออีกด้วย ซึ่งมีการคาดการณ์ว่าตลาด mobile data ในเมืองไทยจะโตขึ้นถึง 34% ภายในปี 2013 ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือจะแซงผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบน Desktop ในปี 2014 ข้อมูลจาก Microsoft Tag (2011) คาดการณ์ว่าในอนาคตอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้งานโมบายล์อินเทอร์เน็ต (Mobile Internet) จะสูงแซงหน้าการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ภายในปี 2014 และจะแตะระดับ 2 พันล้านคน หรือกว่าครึ่งหนึ่งของประชากรโลกคือผู้ใช้งานโมบายล์อินเทอร์เน็ต (วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง และไอมาร์เก็ตติ้งทีม. 2554: 313)

สิ่งที่น่าสนใจจากพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการใช้โทรศัทพ์มือถือและสมาร์ทโฟนเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับชีวิต พบว่า บ่อยครั้งคนจะใช้โทรศัทพ์มือถือและสมาร์ทโฟนไปพร้อมกันการทำกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งพฤติกรรมแบบนี้ก็ปรากฏเห็นพบเห็นอยู่เป็นประจำ จากงานวิจัยของ Google พบว่า มีคนที่ใช้สมาร์ทโฟนมากถึง 72%ไปพร้อมๆกับการทำกิจกรรมอย่างอื่นเช่น 44% ใช้ระหว่างฟังเพลง, 33% ใช้ระหว่างดูโทรทัศน์, 22% และอ่านหนังสือพิมพ์ไปกดโทรศัพท์ไป นั่นหมายความว่าสมาร์ทโฟนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในหลายๆกิจกรรมของการใช้ชีวิตในแต่ละวัน สามารถหยิบมาใช้เมื่อไหร่ก็ได้ที่ต้องการ ซึ่งจุดนี้ถือเป็นข้อได้เปรียบพีซี (PC) มหาศาลครับ (วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง และ ไอมาร์เก็ตติ้งทีม. 2554: 314)

จากผลกระทบของสมาร์ทโฟน ทำให้หน่วยงานบริการทางการใช้เวลาว่างต้องปรับตัวกันขนานใหญ่ โดยเฉพาะหน่วยงานภาคธุรกิจหันมาทำการตลาดบนโทรศัพท์มือถือและสมาร์ทโฟนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย เฉพาะเจาะจง และตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลต่างๆ จะถึงมือผู้บริโภคได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถสื่อสารการตลาดและสร้างความสัมพันธ์กับผู้บริโภคได้โดยตรงโดยการใช้ SMS ในการนำเสนอการบริการการใช้เวลาว่างส่วนลดโปรโมชั่นต่างๆ และเพื่อแจ้งเตือนกิจกรรมต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น รวมทั้งการทำแอพ (App) และคอนเทนต์ (content) ต่างๆ เพื่อการสื่อสารและให้ข้อมูลเกี่ยวกับการบริการการใช้เวลาว่าง นอกจากยังสามารถทำโฆษณาบทโทรศัพท์มือถือ (Mobile Advertising) ในรูปแบบแบรนด์เนอร์(Brandner) แบรนด์แอพ (Brand apps) เป็นต้น และในปัจจุบันก็พบว่าหน่วยงานบริการใช้เวลาว่ามีการนำคิวอาร์โค้ด (QR Codes) มาใช้ในการโฆษณาโดยการนำเข้า รหัสเข้าไปในโทรศัพท์มือถือแล้วจะทำให้สื่อนั้นเชื่อมต่อกับสื่อดิจิทัล (Digital) ได้ ซึ่งจะเปลี่ยนสื่อสิ่งพิมพ์ให้ลิงก์ (Link) ไปสู่หน้าเว็บที่ได้โดยอัตโนมัติ

3. วิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์

เกมเป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่อยู่คู่กับมนุษย์มาทุกยุคทุกสมัย จากยุคสองพันปีก่อนที่ชาวจีนเล่นโกะหรือการเล่นไผ่ที่เชื่อว่าชาวอินเดียเป็นผู้คิดค้น เกมได้พัฒนาการเรื่อยมาจนถึงยุคอุตสากกรรมอิเล็คทรอนิกส์ เกมได้พัฒนาจากการเล่นเกมในโลกแห่งความจริงมาเล่นผ่านเครื่องเกม จอโทรทัศน์และอุปกรณ์ควบคุม รวมทั้งเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งเราเรียกเกมประเภทนี้ว่าวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์

วิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งในรูปของการนำเอาเกมมาประยุกต์เล่นในคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาต่างๆ มาเขียนตามแนวทางของผู้สร้างเกม ว่าจะสร้างให้เสมือนจริง หรือจะสร้างแบบเน้นกราฟิค การสื่อด้วยเทคนิคด้านภาพที่สมจริงโดยใช้ภาพแอนิเมชัน เป็นต้น ลักษณะทั่วไปของเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม (วิกิพีเดีย: 2011: ออนไลน์)

วิดีโอเกมเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากโดยเฉพาะกลุ่มผู้เข้าร่วมที่เป็นเด็ก รัสเซลล์. (2005) ให้เหตุผลถึงความนิยมนี้ว่าเป็นเพราะเกมคอมพิวเตอร์นั้นนำเสนอความน่าสนใจ ความท้าทาย และสอนคุณค่าเชิงบวก ผ่านรูปแบบเกมศิลปะการต่อสู้ เกมกีฬา และเกมแฟนตาซี เป็นต้น นอกจากนี้เกมคอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ช่วยในการใช้เวลาว่าง (Leisure assistance) ภายใต้เงื่อนไขของเทคโนโลยีซึ่งจะนำพาเราไปสู่พื้นที่ของการใช้เวลาว่างเสมือนจริง (Simulation Leisure) ซึ่งกิจกรรมและสถานที่ตั้งในการใช้เวลาว่างจะอยู่ในโลกเสมือนจริงอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนและมีการทำนายว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีอิทธิพลต่อการใช่เวลาว่างในทศวรรษนี้เป็นอย่างมาก (Russell. 2005)

ความเกี่ยวข้องของวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ต่อการใช้เวลาว่างในประเทศไทย

ผลกระทบจากวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยที่มีต่อการใช้เวลาว่างในประเทศไทยนั้นไม่ต่างจากผลกระทบที่เกิดจาก อินเตอร์เน็ต เว็บ สื่อสังคมออนไลน์และสามารท์โฟน เพราะสื่อเหล่านี้มีลักษณะร่วมของการใช้เวลาว่างที่เหมือนกันกล่าวคือเป็นพื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง (Virtual leisure Space) หรือเป็นการใช้เวลาว่างจำลอง (Simulation Leisure) ซึ่งกิจกรรมต่างๆจะถูกจำลองขึ้นในโลกไซเบอร์ (Cyber world) และสื่อเหล่านี้ในปัจจุบันได้ถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน การพัฒนาและการเจริญเติบโตก็เกิดขึ้นไปพร้อมๆ กัน เช่น เมื่อมีการพัฒนาสมาร์ทโฟนและสื่อสังคมออนไลน์ก็จะมีการพัฒนา

แอพพลิเคชั่น (Appltcation) เกมควบคู่กับไปด้วย เพื่อรองรับและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ฉะนั้น คนไทยจะยังนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อไปและเนื่องด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีก็จะทำให้คนไทยใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมเพิ่มขึ้นไปอีก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ หรือ สสส. (2553: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงสถิติของเด็กเยาวชนไทยในการเล่นเกมของเอแบคโพลล์ ซึ่งสำรวจ “การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน: กรณีศึกษาเยาวชนตั้งแต่อายุ 10-24 ปี ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล” จำนวน 1,441 ตัวอย่าง จำแนกตามกลุ่มอายุระหว่าง 10-15 ปี ,16-20 ปี และ 21-24 ปีพบว่า ร้อยละ 93.5 ระบุเคยเล่นเกมและร้อยละ และมีเพียงร้อยละ 6.5 ไม่เคยเล่นเกม ส่วนเหตุผลในการเล่นเกมนั้น ร้อยละ 97.8 ระบุเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 91.7 ระบุเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานหรือเรียนและร้อยละ 83.4 ระบุเพื่อพัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์จากผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นเด็กและเยาวชนไทยส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 93.5 นิยมเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในเวลาว่าง

นอกจากกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเวลาว่าง คนเกือบทุกเพศทุกวัยก็หันมาล่นเกมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องมากจากอิทธิพลของ Social Media ที่นำ Social Game ทำให้เกมเข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม ซึ่งจากสถิติแล้วนั้นคนไทยจะนิยมเล่นSocial Game ผ่านทาง Facebook โดยข้อมูลของนักเล่นเกมบน facebook ชาวไทยมีข้อมูลจากแฟนเพจ Playfish.in.th ซึ่งเป็นชุมชนนักเล่นเกมของค่ายPlayfish ที่มีจำนวนแฟนมากกว่า 6,000 คน พบว่ามีผู้หญิงเล่นเกมถึง 56% โดยนักเล่นเกมกลุ่มใหญ่ที่สุดอยู่ในช่วงอายุ 18 ปี ถึง 24 ปี รองลงมาคือ 25 ถึง 34 ปี และจากความนิยมของ Social Game ทำให้เกิดชุมชนนักเล่นเกมขึ้นมากมาย ทั้งบน facebook และตามเว็บบอร์ดต่างๆ มากมาย เช่น ชุมชนคนเล่นเกมของ Playfish, ชุมชนคนเล่นเกม Pet Society, กลุ่มของคนเล่นเกม FarmVille, แฟนเพจของคนเล่นเกม CityVille (อภิศิลป์ ตรุงกานนท์: 2554)

จากสถิติที่กล่าวมาในข้างต้นแสดงให้เห็นว่าอิทธิพลของ Social Game ส่งผลให้ผู้หญิงจะเล่นเกมบน facebook มากกว่าผู้ชาย และกลุ่มที่เล่นเกมคือนักศึกษาและคนวัยทำงาน นอกจากนี้ Social game ยังส่งผลต่อการใช้เวลาว่างของกลุ่มผู้ใหญ่ในประเทศไทยอีกด้วย อภิศิลป์ ตรุงกานนท์ (2554). กล่าวว่า ไม่ใช่เพียงแค่นักศึกษาและคนวัยทำงานตอนต้นเท่านั้นที่ติดเกมบน facebook แต่ยังมีผู้บริหารระดับสูงที่วัย 40 ปีขึ้นไปก็ติดเกมเช่นกัน ด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ และสามารถของเกมในการสร้างเงื่อนไข สถานการณ์ต่างๆ เพื่อดึงดูดในคนอยู่ในโลกไซเบอร์นานๆ ส่งผลในคนไทยใช้เวลาในการเล่นเกมเลยจากช่วงเวลาว่างและเกิดอาการติดเกมตามมา หลายคนเอาเวลาทำงานและเวลาเรียนมาเล่น Social Game บางคนใช้เวลาทั้งวันทั้งคืนเพื่อเล่นเกมอยู่หน้าคอมพิวเตอร์โดยไม่ทำงานหรือไม่ไปเรียน ซึ่งปัญหาการติดเกมนี้เป็นปัญหาเรื้อรังในสังคมไทยอันเนื่องมาจากผลกระทบของการพัฒนาวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์

จากสถิติที่ของ Allfacebook.com (2011: Online) และไอทีมมาร์เก็ตติ้ง. (2554) ได้รวบรวมสถิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับการเล่น Social Game ผ่าน Facebook พบว่าข้อมูลสำคัญว่า 19% ของคนที่เล่นเกมบน Facebook มีอาการ “ติดเกม” 20% ของนักเล่นเกมมีการจ่ายเงินเพื่อซื้อไอเท็มในเกม 50% ของคนที่เข้า facebook เจาะจงมาเล่นเกมนั่นแปลว่าผู้คนทั่วโลกใช้เวลาทั้งหมด 927 ล้านชั่วโมงในแต่ละเดือน เพื่อเล่นเกมบน facebook หรือเท่ากับมีการใช้เวลา 105.878 ปีในการปลูกผักออนไลน์

ถึงแม้ว่าเกมคอมพิวเตอร์จะมีผลเสียแต่ก็เราสามารถใช้เกมคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ได้ ศรัญญา ผาเบ้า. (2551) กล่าวว่าการเล่นเกมทำให้ฝึกความสามารถในการรับรู้ และเสริมสร้างความคิดหลายๆ แง่มุม อาทิ การรับรู้แนวความคิดใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนฝึกความจำทำให้ผู้เล่นเกมได้มีโอกาสสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีใครสอนได้การเล่นเกมยังทำให้ได้มีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนเอง นำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ๆทำให้เกิดความรู้สึกอิสระสนุกสนานเพลิดเพลิน นักวิชาการและครู อาจารย์ ในสาขาการใช้เวลาว่างและนันทนาการ สามารถนำเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆมาใช้ในการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียนได้ ตัวอย่างเช่น การนำ Social Game อย่าง CityVille และ Social City มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในเรื่องการวางแผนและออกแบบพื้นที่ทางนันทนาการ หรือ การให้ผู้เรียนเข้าใจกติกากีฬา ด้วยการเล่นเกมประเภท Sport Game เป็นต้น

และผลกระทบจากจากวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยเป็นโอกาสให้หน่วยงานบริการในเวลาว่างสามารถทำการประชาสัมพันธ์ โฆษณาและทำการตลาดในรูปแบบใหม่เพื่อที่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเฉพาะเจาะจง โดยใช้เทคนิคการโฆษณาการประชาสัมพันธ์ และทำการตลาดผ่านเกม ซึ่งสามารถทำได้ 2 วิธีหลักๆ คือ 1) การโฆษณาในเกม โดยให้ป้ายโฆษณาหน่วยงานบริการการใช้เวลาว่างของเราปรากฏอยู่ในเกมหรือบนพื้นที่รอบเกมโดยไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเกม จะทำให้คนเห็นและรับรู้แบรนด์ (Brand) ของเราขณะนั่งเล่นเกม ลักษณะนี้คล้ายกับการติดป้ายโฆษณารอบๆ สนามฟุตบอลเพื่อให้คนพบเห็นและรับรู้ของเราขณะชมการแข่งขันฟุตบอล 2) การสร้างเกมเพื่อทำการตลาด วิธีการนี้เป็นการสร้างเกมขึ้นมาเพื่อให้คนรู้จักหน่วยงานของเรา งานบริการ ผลิตภัณฑ์ กระตุ้นยอดขาย และสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กร

วิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งประโยชน์และโทษ ฉะนั้นนักวิชาชีพการใช้เวลาว่างและนันทนาการจะต้องส่งเสริมให้คนไทยโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในระดับที่เหมาะสม และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อวิชาชีพและ สร้างมาตรการป้องกันการติดเกมและการใช้เวลาอย่างไม่ถูกต้อง

บทสรุป

การคาดการณ์ในอนาคตเกี่ยวกับการปฏิวัติเทคโนโลยีในอนาคตเป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้นเป็นอย่างมาก คำทำนายในอนาคตในศตวรรษต่อไปประสบการณ์ของเทคโนโลยีจะรวดเร็วเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีจะเปลี่ยนแปลงโลกที่เรารู้จักอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ได้มีการทำนายว่าเทคโนโลยีในอนาคตจะมีการพัฒนาและเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและการแพร่ขยายของเทคโนโลยีจะนำไปสู่แวดวงใหม่ๆ แวดวงการใช้เวลาว่างจะได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก อะไรจะเกิดขึ้นในอนาคต เป็นที่ชัดเจนว่าผู้คนจะชื่นชอบพัฒนาการของเทคโนโลยี พวกเขาจะซื้อคอมพิวเตอร์สำหรับใช้อินเตอร์เน็ตจากที่บ้าน คนจะเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีขนาดเล็กลง เทคโนโลยีจะนำโลกเสมือนมาพบกับโลกที่เป็นจริง (augmented reality) และระบบปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง (interactive virtual spaces) จะมีบทบาทมากขึ้นเทคโนโลยีโลกเสมือน โลกกระจกเงา และการบรรจบระหว่างโลกเสมือนกับโลกที่เป็นจริงจะแพร่หลายบนเครือข่าย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความพร้อมโดยส่วนใหญ่จะใช้เวลาว่างในการเชื่อมต่อกับโลกเสมือน วิถีชีวิตของคนเหล่านี้จะผสมผสานระหว่างโลกที่เป็นจริงกับโลกเสมือนอย่างกลมกลืนสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จะเป็นเทคโนโลยีที่นำโลกเสมือนมาพบกับโลกที่เป็นจริงในระดับหนึ่งในปัจจุบันและจะพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้นอีกใน (Russell. 2005; รอฮีม

ปรามาสหน้า. 2554) วัฒนธรรมคอมพิวเตอร์ (Computer Culture) หรือ วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture) จะเข้ามาขับเคลื่อนสังคมร่วมสมัย (Contemporary Societies) คอมพิวเตอร์สำหรับการใช้เวลาว่างจะได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ปรับปรุงพื้นที่การเล่นใหม่ๆ สำหรับผู้คน อุปกรณ์ที่ดีเยี่ยมสำหรับช่วยเหลือในกิจกรรมผจญภัย และกิจกรรมใหม่ๆ ที่ตามมา นอกจากนี้ประสิทธิผลของเทคโนโลยียังก่อให้เกิดประโยชน์ผู้ทำงานมืออาชีพในแวดวงการใช้เวลาว่าง (Russell. 2005)

จากแนวโน้มและประเด็นของความพัฒนาการความก้าวหน้าของอินเตอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์สมาร์ทโฟน (Smart Phone) และวิดีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยในปัจจุบันนั้นส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างของคนไทยในรูปแบบเดี่ยวกันเนื่องจากเทคโนโลยีเหล่านี้มีลักษณะการทำงานที่คล้ายกันและยิ่งในปัจจุบันเกิดการหลอมรวมของเทคโนโลยีและสื่อต่างๆ ทำให้สิ่งเหล่านี้ทำงานแทนกันได้หรือสื่อบางประเภทสามารถไปปรากฏอยู่ในอุปกรณ์เทคโนโลยีหลากหลายประเภทไปพร้อมๆ กัน นอกจากนี้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์กิจกรรมการใช้เวลาว่างแบบใหม่ๆ ของคนไทย คนไทยจะใช้เวลาว่างอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์มากขึ้น และจะเข้าไปทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างในพื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง (Virtual leisure spaces) เช่น ในเข้าไปทำกิจกรรมใน Facebook, google plus หรือเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ คนจะเลือกที่จะแช็ท (Chat) ค้นหาข้อมูล ดูหนังฟังเพลง และเล่นแอพพลิเคชั่นอื่นๆ แทนการออกไปเดินเที่ยว เล่น ตามสถานที่เพื่อการพักผ่อนหย่อนใน หรือคนเลือกที่จะทำกิจกรรมทั้งสองอย่างไปพร้อมๆ กัน เช่น แชทหรือโพสต์ข้อความผ่านสมาร์ทโฟน ไปพร้อมๆ กับเดินห้าง หรือชมวิดีโอจาก Youtube ไปพร้อมๆ กับการนั่งพักผ่อนในสวนสาธารณะ เป็นต้น

แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในประเทศไทยจะทำให้คนไทยออกไปทำกิจกรรมตามแหล่งนันทนาการและการใช้เวลาว่างเพื่อทำกิจกรรมน้อยลง คนจะเลือกที่จะนั่งอยู่หน้าจอสี่เหลี่ยมมากขึ้น การพบปะผู้คนจะน้อยลง คนจะขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะคนไทยรุ่นใหม่ที่ติดอินเตอร์เน็ต ติดเกมจะมีปัญหานี้มาก คนไทยรุ่นใหม่จะออกกำลังกายน้อยลงและมีปัญหาโลกอ้วนปัญหาสายตาและปัญหาสุขภาพอื่นๆ ที่มีตามมา จึงเป็นความท้าทายใหม่ของคนในแวดวงวิชาชีพนันทนาการและการใช้เวลาว่าง ในการทำให้คนไทยที่ชื่นชอบการใช้เวลาว่างในโลกไซเบอร์ (Cyberworld) ในพื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง (Virtual leisure spaces) ออกมาจากโลกเสมือนจริง ออกจากกิจกรรมเสมือนจริง ให้ลุกมาขึ้นจากหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือวางอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ แล้วหันกลับมาใช้เวลาว่างในแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความจริง ซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต มากกว่าการนั่งอยู่หน้าจอสี่เหลี่ยมและใช้ชีวิตอยู่ในโลกไซเบอร์

บรรณานุกรม

รอฮีม ปรามาท. (2554). *โลกเครือข่าย.* กรุงเทพ: โพสต์บุ๊กต์.

ภาวุษ พงษ์วิทยาภานุ และ สุธน โรจน์อนุสรณ์. (2552). *e-Marketing เจาะเทคนิคการตลาดออนไลน์.* กรุงเทพฯ: ตลาด ดอท คอม.

ภิเษก ชัยนิรันดร์. (2552). *Marketing Click กลเม็ดเคล็ดลับการตลาดออนไลน์*กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

_____. (2553). *การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social media*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง. (2554). *imarketing 10.0.* กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

วิกิพีเดีย. (2011). *วิดีโอเกม.* สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2554, จาก http://th.wikipedia.org/wiki/วิดีโอเกม

วิลาส ฉ่ำเลิศวัฒน์. (2554). *imarketing 10.0.*กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

เวอร์ไทม์. เคนท์ และ เฟนวิค, เอียน. (2551). *Digimarketing: เปิดโลกนิวมีเดียและการตลาดดิจิทัล.* กรุงเทพ: เนชั่นบุคส์.

ศรัญญา ผาเบ้า. (2551).*ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริมวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานกองทุนสนันสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2553). *การเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน.* สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2554, จาก http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/special_report/14881 สสส

อนันต์ วรธิติพงศ์. (2553). *เทคโนโลยีกับชีวิตในอนาคต 3 : รู้ทัน 3G.* กรุงเทพฯ: โบนัส พรีเพลส.

อภิศิลป์ ตรุงกานนท์. (2554). *imarketing 10.0.* กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

ไอมาเก็ตติ้ง ทีม. (2554). *imarketing 10.0.* กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

Mimee และ Tuirung. (2553*). การตลาด 2.0.* กรุงเทพฯ: คณะบุคคลพีดีแมกซ์.

Argyle, M. (1996). *The Social Psychology of Leisure*. New York: Penguin.

Bryce, Jo. (2001). *The Technological Transformation of Leisure.* Retrieved June, 2011, from http://ssc.sagepub.com/cgi/content/abstract/19/1/7

Microsoft Tag Statistic. (2011). *The Growth of Marketing and Tagging*. Retrieved June, 2011, from http://tag.microsoft.com

Rojek, C. (2000). *Leisure and Culture*. London: Macmillan.

Russell, Ruth v. (2005). *Pastime.* Illinois: Sagamore Publishing

Smith, M. A., & Kollock, P. (Eds.). (1999). *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.