

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย มุ่งหาสาเหตุและพฤติกรรมในการเล่นออนไลน์ รวมทั้งมุ่งหาสาเหตุในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ และแสวงหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ดำเนินการศึกษาจากเอกสารและการวิจัยภาคสนาม โดยศึกษาจากเด็กและเยาวชนจำนวน 20 คน และบุคคลที่เกี่ยวข้องอันได้แก่ ผู้พิพากษา ตำรวจ ผู้ปกครอง และครู จำนวน 10 คน การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative) ด้วยวิธีการศึกษาเฉพาะกรณี (Case study) โดยดำเนินการสัมภาษณ์อย่างละเอียดเป็นรายบุคคล ซึ่งจากการศึกษามีผลสรุปดังนี้

เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้กระทำผิดและกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์นั้นมีความแตกต่างกัน โดยปัจจัยที่มีผลต่อเด็กและเยาวชนให้กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์มีดังนี้ การศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มที่กระทำผิดนี้ได้มีสาเหตุในการเล่นออนไลน์จากปัญหาครอบครัว สภาพครอบครัวมีการใช้ความรุนแรงทั้งทางคำพูดและการกระทำ การปล่อยปละละเลย รวมถึงการขาดความรู้ ความเข้าใจในการดูแลเด็กอย่างเหมาะสม รวมไปถึงการที่เด็กและเยาวชนต้องออกไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต โดยมีพฤติกรรมแสวงหาผลประโยชน์จากเกม การนำสิ่งของในเกมมาแลกเปลี่ยนกับเงินจริง และการนัดเจอกับผู้อื่นนอกเกม เป็นเพราะต้องการนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์ การถูกชักจูงจากเพื่อนซึ่งเป็นเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต และต้องการเป็นที่ยอมรับของคนภายในกลุ่มจึงได้กระทำผิด ซึ่งจะนำมาสู่ความเสี่ยงต่าง ๆ ที่นำไปสู่การกระทำผิด ซึ่งสาเหตุในการเล่นผิดส่วนใหญ่จะเป็นความต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกม รองลงมาคือ การถูกเพื่อนชักชวน และครอบครัวขาดความรู้ความเข้าใจในการจัดการปัญหาพฤติกรรมเด็ก

จากผลการศึกษา สามารถสรุปได้ว่า ในการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการกระทำผิดที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์จะต้องเริ่มป้องกันจากครอบครัว ที่ครอบครัวต้องทำหน้าที่อบรมเลี้ยงดูปลูกฝังในสิ่งที่ถูกต้อง และให้ความรักความอบอุ่นแก่บุตรหลานอย่างเพียงพอ เพื่อเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือปัญหาที่มีร่วมกันได้ และควรมีกิจกรรมเสริมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับเด็กเพื่อเป็นการเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ หน่วยงานทุกหน่วยงานในกระบวนการยุติธรรมสำหรับเด็กและเยาวชนไทย ควรรณรงค์บังคับใช้กฎหมาย

อย่างมีประสิทธิภาพและเคร่งครัด เพราะร้านเกมออนไลน์ในปัจจุบันค้ำึงแต่เพียงเรื่องผลประโยชน์เท่านั้น จึงควรมีการควบคุมร้านเกมออนไลน์ที่ขาดความรับผิดชอบในการปล่อยให้เด็กเล่นเกมอย่างไม่เหมาะสม มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องควรมีการงดหรือสกัดกั้นที่มีเนื้อหารุนแรงหรือไม่เหมาะสมในการให้บริการแก่เด็ก รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐควรมีการร่วมมือกับสถาบันครอบครัว โดยมีการจัดให้มีกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เพื่อเป็นทางออกให้กับเด็กได้แสดงความสามารถ และเป็นทางเลือกให้กับเด็กที่นอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ รวมไปถึงสถานศึกษาที่ควรมีการติดตาม และคอยสอดส่องเพื่อเฝ้าระวังพฤติกรรมและการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยต่อไป

Abstract

This thesis, "Thai Youth' Behavior on Game- on-line" has its objective to study circumstances of the problems in on-line game playing among Thai children and youths, motivation and behavior of on-line game playing, including motivation to perpetration in on-line game playing and to find the way of prevention and correction for misbehavior of children's and youths' on-line game playing. This study is survey research from document and field study with 20 children and youths and other 10 concerned parties; for example, judges, policemen, guardians, and teachers. The study is a qualitative study with case study with in-depth interview individually whereas to assume the result below:

The child and youth samplings with and without perpetration are different in the factors influence to put than to perpetrate in in-line games found that children and youths with perpetration were motivated into on-line game playing by family problems in which there are violence of both verbal and active behavior, ignorance, lack of knowledge and understanding to take care of children appropriately, so that the children and youths leave home to play the on-line game in internet service shop that their behavior is to find benefit from the games, exchange of content in the game with real money, date with another out of games because they want money to play games, motivated by internet-mate met on internet as well as wanted to be accepted by the group members, so they were led into perpetration coming with many risks in perpetration. Most of the motivation into perpetration is only need of money to play games, while secondly, is persuaded by friends, the family lacks of knowledge, understanding to deal with children's behavior problems.

Upon the study, we can assume that resolution on the perpetration caused by on-line games must be prevent firstly by the family whereas children must be brought up and implanted properly well with sufficient love and warmth to children to create good relationship in the family that family members can discuss and exchange ideas, experience or even join for resolution of the problems as well as any other activity useful and appropriate for children to lead them away from on-line games. All organizations concerning judicial process for children and youth should make legal enforcement more

effective and strict since the on-line game service shops actually consider only making their own benefit. The on-line game service shop who lacks of obligation to the public in leaving children and youths playing games inappropriately must be brought under official control. Legislation process or permission concerning should make them stop violence or in appropriate content in giving service to children, as well as, the state sector should have collaboration with family institute in providing useful activities for another way of expression to the children to present their other competent and better options to the children more than playing on-line games, including with the schools should also follow up and observe, keep the eyes on children's and youths' behavior and perpetration in playing on-line game further.