

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