บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

จากสภาพสังคมและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เกมได้มีความหลากหลาย และกลายเป็นความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ถ่ายทอดและนำเสนอสู่ผู้ชมผ่านสื่อ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความพึงพอใจจากการได้เล่นเกมที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งเป็นการช่วยลดความตึงเครียด สร้างความสนุกสนานผ่อนคลาย เนื่องด้วยเป็นสื่อที่ให้ภาพและเสียงที่สมจริง สามารถนำเสนอสาระและความบันเทิงต่าง ๆ ควบคู่กันไปในเวลาเดียวกัน เกมในสังคมยุคใหม่จึงมีระบบสื่อสารมวลชนเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ไม่อาจแยกออกจากวิถีชีวิตประจำวัน และเนื่องด้วยความบันเทิงเป็นปฏิกิริยาของผู้คนต่อสภาพแวดล้อม ดังนั้น เมื่อสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคโลกาภิวัฒน์และเทคโนโลยีสารสนเทศ รูปแบบความบันเทิงก็ต้องเปลี่ยนแปลงตามไปเข้าสู่ความบันเทิงในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เกมออนไลน์ จึงเป็นสื่อบันเทิงยุคใหม่อย่างหนึ่งที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเตอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่าง ๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ Server เกมออนไลน์นับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นมา ไม่ใช่แค่เกมอีกต่อไปแล้ว เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่มาแรงในยุคนี้ และมีแนวโน้มสูงว่าช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตเด็กในยุคปัจจุบันจะใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับการอยู่ในโลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์ เป็นช่องทางในการเรียนรู้ผู้คนและฝึกฝนการแก้ปัญหาผ่านเกมขึ้น และได้มีการพัฒนาและเพิ่มความสนุกสนานได้มากยิ่งกว่าเกมในอดีต เป็นรูปแบบเกมที่มีความสมจริงมากจนทำให้ผู้เล่นรู้สึกเสมือนว่าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม

โดยในแง่ประเภทเนื้อหาของเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นอย่างแพร่หลายในปัจจุบันบางเกมเหมาะสำหรับเด็กเล็ก เพราะเป็นเกมง่าย ๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมผู้เล่นนอกจากจะได้รับความสนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัด เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เข้าไป เช่น เกมต่อภาพ เกมค่ายกลที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์แก้ปัญหา เกมที่เสริมความรู้ทาง

คณิตศาสตร์หรือภาษาอังกฤษ และมีเกมเกี่ยวกับการกีฬา เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะและมีเนื้อหาไม่รุนแรง ไม่มีพิษภัยมักจะไม่ดึงดูดความสนใจเท่าที่ควร

แต่มีบางเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง ก้าวร้าว และจะเป็นการทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งเกมในรูปแบบนี้จึงไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน แต่เกมในรูปแบบนี้จะเป็นเกมที่มีรูปแบบที่ดึงดูดและมีความน่าสนใจ เล่นแล้วหยุดไม่ได้คล้ายกับการหยุดสารเสพติด ซึ่งเปรียบเทียบกับการเลียนแบบพฤติกรรม ผลกระทบจากเกมก็เหมือนกับการหยุดสารเสพติดในรูปธรรม และอาจทำให้เด็กก้าวร้าว โดยธรรมชาติเด็กจะมีความก้าวร้าวอยู่ในตัวเองการเล่นจะทำให้เด็กได้ระบาย แต่ถ้าการเล่นเป็นลักษณะที่เสริมความรุนแรงมาก ๆ ก็อาจทำให้เด็กเกิดความเคยชินเสริมให้เด็กเอาเปรียบคิดรังแกคนอื่น ๆ เช่น เด็ก 9 ขวบอินจัด ปืนยิงหัวเพื่อนดับ เหตุการณ์เกิดที่จังหวัดชลบุรี เกมส์ที่กำลังฮิตของเด็กทั้ง 2 คือ เคาน์เตอร์สไตรก์ เป็นเกมที่ตำรวจไล่ยิงโจร (“ตามรวบเด็กก่อเหตุยิงดับ,” ออนไลน์, 2549) และสองสาวเสพยาชวนหนุ่ม 15 ไปมีเซ็กส์ โดยที่รู้จักกันภายในร้านเกมมาแล้วเป็นเวลา 1 สัปดาห์ และได้ซื้อยาบ้าเพื่อนำไปเสพก่อนมีเซ็กส์จากหน้าร้านเกม (“จับวัยรุ่นมั่วสุมเสพยา,” ออนไลน์, 2549) และผลกระทบทางลบจากการเป็นสื่อมวลชน คือ เป็นการเล่นที่ครอบงำเด็ก เด็กไม่สามารถจินตนาการเอาได้ เด็กต้องแยกตัวออกจากครอบครัวและเพื่อน ๆ เป็นการเล่นที่ทำให้เด็กเก่งคนเดียว

โดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นได้กล่าวถึงเกมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นเกมที่มีความวิปริตหนัก เด็กไทยฮิตเกมแข่งกันรุมโทรม 30 ต่อ 1 สารพัดเกมปลุกอารมณ์หื่น ลวงครูไปขึงพืด ฯลฯ สำหรับเกมออนไลน์นั้นจะมีการส่งเสริมในทางที่ผิด ๆ เช่น สมมติว่าผู้เล่นเป็นผู้ก่อการร้าย มีการลอบวางระเบิด หลบพนักงานรักษาความปลอดภัย สอนให้เป็นแฮกเกอร์ ที่หนักยิ่งกว่านั้น คือ เกมข่มขืนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่น สมมติให้ผู้เล่นเป็นโรคจิต ลวงครูหรือนักเรียนไปข่มขืน ความก้าวหน้าของเกมออนไลน์ ทำให้ผู้เล่นเข้ามาร่วมเล่นเกมพร้อมกัน 30 คน และแข่งกันว่าใครจะข่มขืนตัวละครได้ก่อนกันเพื่อสะสมแต้ม หรือจากการเปิดเผยของ น.พ.บัณฑิต ศรไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า เด็กติดเกมระดับที่รุนแรงที่สุด คือเด็กติดเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ห้ามใจไม่ได้ รวมทั้งมีพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย อาทิ การขโมยเงิน โกหก

“วัยเด็ก” จึงเป็นวัยที่ซึมซับสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย ๆ และยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะแยกแยะเหตุผลได้อย่างละเอียด รอบคอบ เด็กจึงมักจะตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตหรือผู้เผยแพร่สิ่งเหล่านั้นพยายามชักจูงโน้มน้าวให้เด็กบริโภคสื่อของตน ทั้งนี้เพื่อหวังผลทาง

การค้า โดยขาดความรับผิดชอบต่อพิษภัยที่อาจจะเกิดขึ้นต่อร่างกาย อารมณ์ และจิตใจของเด็ก นับวันที่สื่อไม่เหมาะสมสำหรับเด็กก็ยิ่งแพร่หลายในรูปแบบต่าง ๆ มากขึ้นทุกที

สภาพเกมออนไลน์ที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยนั้น ได้ก่อให้เกิดปัญหาต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เพราะสังคมไทยยังไม่มีการควบคุมหรือมีมาตรการในการดูแลอย่างเอาจริงเอาจัง และเข้มงวด ทำให้ง่ายต่อการถูกล่อลวงหรือจูงใจไปในทิศทางที่ผิดหรือไม่เหมาะสม โดยเห็นได้จากการสำรวจพฤติกรรมในการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนของ สำนักงานวิจัยเอแบคโพล มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ โครงการวิจัยพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย พบว่า ประชาชนที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป ต้องเสียค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนอยู่ที่คนละ 759.74 บาท ส่วนเวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 57 จะใช้เวลาออนไลน์วันละ 3 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าสูงมากในกลุ่มผู้ออนไลน์ต่ำกว่า 20 ปี โดยที่กิจกรรมออนไลน์ 3 อันดับแรก คือ ค้นหาข้อมูล อีเมล์และเล่นเกม โดยกลุ่มที่ออนไลน์นาน ๆ มากกว่า 20 ชั่วโมงก็คือการเข้าไปเล่นเกมนั่นเอง และเมื่อสอบถามถึงร้านเกมส์บริเวณใกล้ที่พักอาศัย มีถึงร้อยละ 22 ระบุว่ามีร้านอยู่มากกว่า 5 ร้าน และใช้เวลาในการเดินทางไม่ถึง 10 นาที

จึงทำให้เห็นว่าปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ไม่ได้อยู่ที่แค่ตัวเกมเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่ควรจะเล่นเกมออนไลน์ให้ถูกต้องเหมาะสมด้วย คือต้องมีความพอดี ไม่เล่นมากเกินไป และถ้าเล่นอย่างถูกต้องเหมาะสม เกมออนไลน์จะมีประโยชน์ได้เช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากเด็กที่เล่นเกมออนไลน์เหมือนกันแต่กลุ่มหนึ่งสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างปกติโดยไม่ได้กระทำผิด แต่อีกกลุ่มหนึ่งกระทำผิดกฎหมายและเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม ดังนั้นผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษากลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์แล้วไปกระทำผิดนั้น เพื่อที่จะทราบมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์นั้นแตกต่างหรือเหมือนกันอย่างไรกับเด็กอีกกลุ่มหนึ่งที่ไม่ได้กระทำผิดแม้ว่าจะได้เล่นเกมออนไลน์มาเหมือนกัน โดยจะทำการศึกษาเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนทั้งสองกลุ่มดังกล่าว

มูลเหตุจูงใจในการศึกษา

เทคโนโลยีสารสนเทศหรืออินเตอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทยในปัจจุบันมากขึ้นเรื่อย ๆ กล่าวเฉพาะในเรื่องของเกมออนไลน์ดังกล่าว โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ด้อยวัยวุฒิ และวุฒิภาวะด้านร่างกายและจิตใจ จึงส่งผลให้เด็กและเยาวชนบางกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์มีปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามมา เช่น การติดเกม การหนีเรียน การพักผ่อนไม่เพียงพอ ค่าใช้จ่าย ซึ่งอาจส่งผลไปถึงพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนมากขึ้นในสังคม โดยเด็กที่เล่นเกมส์ออนไลน์นับวันจะมีอายุที่ลดลงเรื่อย ๆ และผู้เล่นได้สร้างปัญหาด้วยการดึงโลกแห่งจินตนาการออกมาใช้ในชีวิตจริงที่เห็นได้จากข่าวการกระทำผิดของเด็กที่ได้ก่อปัญหาอาชญากรรมจากการลอกเลียนเนื้อหาการเล่นเกมส์แต่ก็ยังมีเด็กและเยาวชนอีกส่วนหนึ่งที่เล่นเกมออนไลน์นั้นสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติ หากการเล่นอยู่ในความพอดีและมีการดูแลให้คำแนะนำจากผู้ปกครอง

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีความต้องการที่จะศึกษาเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ที่กระทำผิดและไม่ได้กระทำผิดว่ามีมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างไร เพื่อเป็นการหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไข ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก และเป็นการสร้างความมั่นคงในชีวิตของเด็กและเยาวชน ทั้งให้สังคมทุกฝ่ายมีจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อสังคมร่วมกัน

วัตถุประสงค์ที่ใช้ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดกับที่ไม่ได้กระทำผิด
2. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน
3. เพื่อศึกษามูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
4. แสวงหาแนวทางในการป้องกัน และแก้ไขพฤติกรรมการกระทำผิดที่มาจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ขอบเขตที่ใช้ในการศึกษา

1. ขอบเขตของการศึกษาด้านประชากร

1.1 เด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดและเล่นเกมออนไลน์

1.2 เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์และเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม

1.3 ผู้ปกครอง ครู ตำรวจและผู้พิพากษาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

2. ขอบเขตของการศึกษาด้านพื้นที่ โดยเลือกศึกษาเฉพาะเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา

1. เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านระบบอินเตอร์เน็ต จากเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดใดก็ได้ ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์ไปยัง server ของผู้ให้บริการผ่านทางสายโทรศัพท์ การเชื่อมต่ออาจเป็นได้ทั้งแบบ Dial-Up Modem ผ่านสายโทรศัพท์ธรรมดาหรือแบบ ADSL ผ่านสายโทรศัพท์ที่ได้ขอใช้บริการ ADSL (ADSL= เป็นการเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตความเร็วสูง)

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ได้แก่ ค่าใช้จ่าย/ สัปดาห์ ความถี่ / สัปดาห์ เหตุผลที่ชอบเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ระยะเวลานานสุดที่เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมที่เล่น แหล่งข้อมูลลักษณะการเล่นเกมออนไลน์

3. เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ หมายถึง เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีที่เล่นเกมออนไลน์

4. ความคิดเห็น หมายถึง ความคิด (idea) รวมกับความเห็น คือการลงมติ หรือวิพากษ์วิจารณ์

5. เด็กและเยาวชนที่กระทำความผิด หมายความถึง เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดสืบเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์

6. มูลเหตุจูงใจ หมายถึง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์

มูลเหตุจูงในการกระทำผิด หมายถึง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุทำให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการเปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กกระทำผิดและเด็กที่ไม่ได้กระทำผิด
2. ทำให้ทราบสภาพปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน
3. ทำให้ทราบมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
4. ทำให้ทราบแนวทางในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน