

ผลการศึกษาและอภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่มคือ กลุ่มแรกเป็นเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์แล้วไม่ได้กระทำผิด จำนวน 10 คน กลุ่มที่สองเป็นเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 10 คน และกลุ่มที่สามเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 10 คน รวม 30 คน โดยผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ในบทนี้ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอเป็นข้อมูลโดยแบ่งออกส่วนต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 จะเป็นข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดและเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้ศึกษาจะศึกษาข้อมูลส่วนตัว มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ และมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีการสรุปข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 เป็นข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้ศึกษาจะศึกษาข้อมูลส่วนตัว มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ และมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีการสรุปข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 3 ตารางเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิดและเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ส่วนที่ 4 เป็นข้อมูลการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู ผู้พิพากษา และตำรวจ

ส่วนที่ 5 การอภิปรายผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้กระทำผิด

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิด
จากการเล่นเกมออนไลน์

ชื่อ	อายุ	การศึกษา	ฐานะ	สถานภาพ บิดา-มารดา
แมน	17	ม.6	พอมีพอใช้	มารดาเสียชีวิต
เพียว	17	ม.6	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน
เอก	17	ม.6	ดี	อยู่ด้วยกัน
หมู	17	ม.6	ดี	หย่าร้างกัน
รัน	13	ป.6	พอมีพอใช้	บิดาและมารดา เสียชีวิต
ใหม่	15	ม.4	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน
ดี	17	ม.5	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน
หวาน	16	ม.4	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน
เบียร์	17	ม.5	พอมีพอใช้	หย่าร้าง
โดม	15	ม.4	พอมีพอใช้	หย่าร้าง

กรณีศึกษาที่ 1 “แมน”

ประวัติส่วนตัว

นายแมน (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศชาย ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ เกรดเฉลี่ย 3.63

ครอบครัวประกอบด้วย พ่อ น้อง และตนเอง เป็นจำนวน 3 คน ส่วนแม่เสียชีวิตแล้ว โดยทั้งครอบครัวอยู่ที่บ้านพักอาศัยของตนเองซึ่งเป็นลักษณะทาวน์เฮาส์ 2 ชั้น บิดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ค่าใช้จ่ายทั้งหมดภายในบ้านบิดาเป็นคนรับผิดชอบทั้งหมด ความสัมพันธ์

ภายในครอบครัวอบอุ่น และบิดาจะเอาใจใส่และดูแลค่อนข้างเข้มงวด หากกระทำความผิดแมนและน้องจะถูกลงโทษ ซึ่งแมนเห็นว่าบิดาเป็นคนมีเหตุผล จึงทำให้แมนเชื่อฟังบิดา รักใคร่กันดี ทำให้แมนมีความผูกพันภายในครอบครัว และแมนจะเป็นคนช่วยบิดาดูแลน้องชายของตนเอง

แมนจะได้รับค่าขนมจากบิดาเป็นอาทิตย์ อาทิตย์ละ 1,200 บาทเพื่อเป็นค่าขนมและการเดินทางไปโรงเรียน

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

แมนเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อ 2 ปีที่แล้ว จากการที่เพื่อนชักชวนให้ไปเล่นที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน เมื่อตนเองได้เล่นและเห็นว่าสนุก และตื่นเต้น พร้อมทั้งทำให้ตนเองมีเพื่อนใหม่

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

วันธรรมดาแมนจะเล่นประมาณ 1-2 ชั่วโมง ระหว่างเวลา 19.00-21.00 น. และวันเสาร์ อาทิตย์ จะเล่นประมาณ 6-8 ชั่วโมง ระหว่าง 10.00-18.00 น. โดยแมนเล่นเกมออนไลน์จะเล่นที่บ้านและเล่นคนเดียว หรือบางครั้งจะนัดเพื่อนที่เล่นเกมเหมือนกันเพื่อที่จะมาเจอกันในเกมพร้อมกัน

ประเภทของเกมที่แมนชอบเล่นเป็นแนวเกมกีฬา เช่น Fanta tennis, Pangya เป็นต้น เพราะทำให้ตนเองได้คลายเครียดและรู้สึกสนุก เกมที่แมนเลือกเล่นมักจะเป็นเกมที่เล่นฟรี (ไม่เสียค่าเงินเพื่อเข้าเกม) มีเพียงส่วนน้อยที่แมนเลือกเล่นเกมที่เสียเงิน โดยค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมจะเป็นเงินเก็บของตนเอง หากบางครั้งตนเองไม่มีเงินสำหรับเล่นเกม แมนก็จะเลือกที่จะไม่เล่นและไม่ขอเงินจากพ่อเพื่อมาเล่นเกม

การเล่นเกมนอนไลน์ของแมนจะถูกควบคุมโดยพ่อ ซึ่งจะคอยเตือนให้แมนไม่เล่นเกมออนไลน์เยอะโดยที่แมนจะเชื่อและหยุดเล่นทันที โดยแมนสามารถควบคุมและแบ่งเวลาให้ตนเองได้ ในวันธรรมดาเมื่อแมนเล่นเกมเสร็จก็จะอ่านหนังสือก่อนนอนทุกวัน และเมื่อใกล้สอบจะลดจำนวนวันและชั่วโมงในการเล่นเกมนลงและอ่านหนังสือมากขึ้นเพื่อเตรียมตัวสอบ

แมนเคยนัดกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันในเกม เพื่อออกไปกินข้าวและดูหนังด้วยกัน ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนผู้ชายและไปเป็นกลุ่ม โดยกลุ่มของแมนมีประมาณ 30 คน แมนเคยไปเที่ยวกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันนี้ประมาณ 5-6 ครั้ง ซึ่งแมนคิดว่าเป็นกลุ่มเพื่อนที่ดีและไว้วางใจได้ ปัจจุบันก็ยังมีการพูดคุยกันอยู่

มูลเหตุจูงใจที่ส่งผลต่อการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

แมนคิดว่าการเล่นเกมไม่มีผลต่อพฤติกรรมของตนเอง และไม่คิดที่จะเลียนแบบสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ดีจากในเกม โดยที่แมนมองว่าผลดีที่ได้จากเกมก็คือการฝึกสมาธิ รู้จักการวางแผน ซึ่งทำให้ตนเองเป็นคนมีสมาธิมากขึ้น แต่แมนได้กล่าวว่าการเล่นเกมสามารถส่งผลต่อการกระทำผิดได้ สามารถสรุปมูลเหตุจูงใจได้ดังนี้

1. การเลือกประเภทเกมที่เล่น

การเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรง เช่นเกม GTA ซึ่งในเกมผู้เล่นต้องรับหน้าที่เป็นโจร โดยมีเป้าหมายในการกระทำผิดให้มากที่สุด อาจส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นซึ่งทำให้ผู้เล่นซึมซับความรุนแรงไปใช้ได้ โดยเกมที่แมนเล่นเป็นเกมประเภทกีฬา ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นรู้จักน้ำใจนักกีฬาและส่งเสริมความสัมพันธ์ในทางบวกระหว่างผู้เล่นด้วยกัน

2. การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

โดยในกรณีของแมนนั้นมีพ่อทำหน้าที่ในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของแมนเพื่อไม่ให้มากเกินไป ซึ่งแมนก็เชื่อฟังพ่อ เนื่องจากแมนเชื่อว่าพ่อเป็นคนมีเหตุผลจึงปฏิบัติตาม ทั้งนี้พ่อของแมนไม่ได้ห้ามแมนเพื่อไม่ให้เล่นเกมเพียงแต่ต้องเล่นอย่างจำกัด ไม่มากเกินไป และต้องไม่ทำให้เสียการเรียนด้วย

กรณีศึกษาที่ 2 “เพ็ญ”

ประวัติส่วนตัว

นายเพ็ญ (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศชาย เป็นบุตรคนที่ 2 ในจำนวนบุตรทั้งหมด 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ เกรดเฉลี่ย 3.93

เพ็ญเป็นบุตรคนที่ 2 มีพี่ชายและน้องชาย บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน ครอบครัวประกอบด้วย พ่อ แม่ พี่ชาย น้องชาย และตนเอง ทั้งหมดเป็นจำนวน 5 คน ซึ่งพ่อและแม่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว โดยครอบครัวอยู่ที่บ้านพักอาศัยของตนเองซึ่งเป็นลักษณะบ้านเดี่ยว 2 ชั้น บิดาและมารดาเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายภายในบ้าน ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่ดี เพราะบิดามารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวซึ่งเปิดบริษัทที่บ้าน จึงทำให้บิดาและมารดาของตนเองอยู่ที่บ้านตลอดเวลา บิดาและมารดาจะเลี้ยงดูและเอาใจใส่ตนเอง

คอยดูแลและช่วยแก้ปัญหาหากมีใครเดือดร้อน บิดาและมารดาเป็นคนชอบเอาใจลูก ๆ แต่ก็
จะมีการสั่งสอนอบรมหากมีใครทำผิดก็ตาม และตนเองสามารถพูดคุยกับบิดามารดาได้ทุกเรื่อง

เฟี้ยวจะได้รับค่าขนมวันละ 120 บาท ซึ่งเป็นค่าขนมรวมทั้งค่าเดินทางไปโรงเรียนของ
ตนเอง และตนเองไม่เคยขอเพิ่มจากเงินค่าขนมเลย

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

เฟี้ยวเริ่มเล่นเกมออนไลน์จากการที่เพื่อนที่โรงเรียนได้ชักชวนให้ไปเล่นเกมออนไลน์
แถวโรงเรียนหลังเลิกเรียน เมื่อตนเองได้ลองเล่นเกมออนไลน์แล้วเห็นว่าสนุกกว่าการเล่นเกมวิดีโอ
ที่ไม่ออนไลน์ จึงได้เปลี่ยนมาเล่นเกมออนไลน์แทน

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เฟี้ยวเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยวันธรรมดาเล่นวันละ 1 ชั่วโมงหลังจากเลิกเรียน หาก
เป็นวันเสาร์-อาทิตย์ จะเล่นประมาณ 2-3 ชั่วโมง ตั้งแต่ 15.00 เป็นต้นไป ซึ่งหากเล่นเกมเป็น
เวลานานจะรู้สึกปวดตาจึงเล่นได้เพียงไม่นานก็ต้องพักแล้วกลับมาเล่นใหม่

เฟี้ยวเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเองโดยไม่เคยไปเล่นที่ร้านเกมข้างนอก และเล่น
คนเดียว หากรู้จักเพื่อนจากในเกมก็จะมีการแลก E-mail เพื่อพูดคุยกันนอกเกม แต่จะไม่มีการนัด
เจอกันหรือหากมีเพื่อนชวนตนเองก็จะไม่ไปเพราะรู้สึกไม่ไว้วางใจ

เฟี้ยวจะชอบเล่นเกมประเภทต่อสู้ (Action) เพื่อเก็บ Level เพราะตนเองจะรู้สึกเพลิน
สนุกและเป็นเกมที่ชนะยากทำให้ตนเองต้องมีความพยายาม โดยที่เกมประเภทอื่นจะมีวิธีการโกง
ทำให้ง่ายเกินไป เล่นไม่สนุก

พ่อแม่ของเฟี้ยวจะคอยเตือนและดูแลการเล่นเกมนอนไลน์อยู่ห่าง ๆ พร้อมทั้งให้
คำแนะนำในการเลือกเล่นเกมที่ไม่รุนแรงเกินไป โดยที่เฟี้ยวก็เชื่อฟังและหาเกมที่สนุกและ
ไม่รุนแรงมาเล่นแทน

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เฟี้ยวจะออกเงินเล่นเองทั้งหมดซึ่งมาจากการเก็บเงินและ
จะไม่ขอเพิ่ม หากไม่มีเงินเฟี้ยวจะไม่เล่นและจะหากิจกรรมอื่นทำแทน

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ผลจากการเล่นเกมเพียงอย่างเดียวที่เฟี้ยวรับมาคือ การนำภาษาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์
ซึ่งเป็นภาษาที่ไม่ถูกตามหลักภาษามาใช้กับกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนเช่น ก่า (ใช้เมื่อผิดหวัง)
มะเปนราย (ไม่เป็นไร) หรือเทพ (คำเรียกคนที่เก่งมาก ๆ) แต่ไม่ได้เลียนพฤติกรรมที่รุนแรงในเกม
มาใช้ โดยที่เกมแสดงความเห็นสาเหตุที่ทำให้เด็กกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ก็คือ

1. ประเภทของเกมที่เล่น

แมนกล่าวว่าประเภทของเกมที่เล่นส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เล่นเป็นอย่างมาก เกมบางประเภทมีความรุนแรงมากเกินไป เช่นเกมแนว One Man Shooting ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องรับบทเป็นทหารเพื่อต่อสู้กับข้าศึกในสนามรบ ซึ่งกราฟฟิกของเกมทำออกมาได้สมจริงเกินไป เช่นการยิงที่หัวแล้วมีสมองไหลออกมา หรือการใช้มีดปาดคอศัตรูแล้วเลือดกระเด็นไปทั่วจอเป็นต้น

2. วุฒิภาวะของผู้เล่น

เกมที่มีเนื้อหารุนแรงบางประเภทไม่มีการจำกัดอายุของผู้เล่น ซึ่งทำให้ผู้เล่นที่มีอายุน้อยไม่สามารถแยกความเป็นจริงออกจากเกมได้ นอกจากนั้นผู้เล่นที่มีอายุน้อยมักถูกล่อหลอกให้เสียเงินจากผู้เล่นที่มีความชำนาญอีกด้วย

3. การควบคุมจากผู้ปกครอง

เนื่องจากเกมออนไลน์ปัจจุบันได้ถูกปรับปรุงให้มีความน่าสนใจและมีระบบให้ผู้เล่นอยู่กับเกมได้เป็นเวลานาน ทำให้ผู้เล่นบางคนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และหากไม่ได้รับการควบคุมจากผู้ปกครองย่อมทำให้กลายเป็นเด็กติดเกมได้ในที่สุด

กรณีศึกษาที่ 3 “เอก”

ประวัติส่วนตัว

นายเอก (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศชาย เป็นบุตรคนที่ 3 ในจำนวนบุตรทั้งหมด 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทพศิรินทร์ เกรดเฉลี่ย 3.75

เอกเป็นบุตรคนที่ 3 มีพี่สาว 2 คน บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน ซึ่งครอบครัวประกอบด้วย พ่อ แม่ พี่สาว 2 คน และตนเอง เป็นจำนวน 5 คน โดยครอบครัวอยู่ที่บ้านพักอาศัยของตนเองซึ่งมีลักษณะเป็นตึกแถว ค่าใช้จ่ายภายในบ้านบิดาและมารดาเป็นผู้รับผิดชอบ และพ่อแม่ประกอบธุรกิจส่วนตัวที่บ้านพักอาศัยของตนเอง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเป็นไปในทางที่ดี ถึงแม้ว่าบิดาและมารดาอาจจะมีการทะเลาะกันบ้างแต่ทั้งบิดาและมารดาต่างแก้ปัญหาโดยที่ไม่ได้ให้ลูกเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ครอบครัวอบอุ่น เข้าใจซึ่งกันและกัน พุดคุยกันได้ทุกเรื่อง

เอกจะได้รับค่าขนมจากบิดาและมารดาเป็นรายเดือน โดยได้เดือนละ 4,500 บาท และสามารถขอเพิ่มได้หากไม่พอ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

เอกเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการที่ได้ดูโทรทัศน์ซึ่งมีการโฆษณา และเห็นว่าน่าสนใจ จึงได้ลองไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมก่อน เมื่อเล่นแล้วรู้สึกสนุก และมีภาพที่สมจริงกว่าเกมอื่น ๆ จึงเริ่มเล่นเกมออนไลน์เป็นต้นมา

พฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์

เอกจะเล่นเกมออนไลน์ทุกวันประมาณ 1-5 ชั่วโมง หากเป็นวันธรรมดาจะเริ่มเล่นเกมตั้งแต่ 18.00-21.00 น. และหากเป็นวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จะเล่นตั้งแต่เช้าถึงเย็น ประมาณ 8-9 ชั่วโมง เอกจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านและเล่นคนเดียว โดยมีการพบปะเพื่อนใหม่ ๆ ทุกวัน ซึ่งจะไม่มีการติดต่อกันนอกเหนือจากภายในเกม

พ่อแม่ของเอกจะคอยควบคุมและดูแลเอกในการเล่นเกมน ทั้งรูปแบบและจำนวนเวลาที่เอกเล่นเกมออนไลน์ และตนเองจะควบคุมและแบ่งเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์กับการเรียนหนังสือโดยที่หากใกล้สอบตนเองจะลดจำนวนเวลาและจำนวนวันในการเล่นเป็นเพียงเสาร์-อาทิตย์เท่านั้น เหลือวันละ 2-3 ชั่วโมง จึงทำให้ไม่มีผลต่อการเรียนของเอกถึงแม้ว่าเอกจะเล่นเกมออนไลน์ก็ตาม

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ของเอกจะอยู่ที่ประมาณ 600 บาทต่อเดือน ซึ่งเงินจำนวนนี้เอกจะได้มาจากการขอพ่อแม่ ซึ่งพ่อแม่จะให้เป็นประจำทุกเดือนนอกเหนือจากเงินค่าขนมของตนเอง และตนเองจะจำกัดเงินในการเล่นไม่ให้เกิน 600 บาท หากเกินตนเองก็ WON'T เล่นเกมและหาเกมออนไลน์ที่เล่นฟรีแทน

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ เอกเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีผลกระทบต่อตนเองเลยเป็นเพราะเกมเป็นเพียงแค่จินตนาการที่คนสร้างขึ้นมาให้เราได้เล่นเท่านั้น แต่ก็อาจจะส่งผลกระทบต่ออารมณ์ในขณะที่เราเล่นเกม หากเล่นแพ้จะทำให้ตนเองรู้สึกอารมณ์เสีย หงุดหงิด แต่เอกจะแก้ปัญหาด้วยการเลิกเล่นไปทำกิจกรรมอย่างอื่น โดยเอกสรุปสาเหตุของเกม que ส่งผลกระทบต่อ การกระทำผิดของเด็ก ดังนี้

1. การเล่นเกมที่ขาดการควบคุมจากผู้ใหญ่

เอกเชื่อว่าเด็กเล่นเกมส่วนมากมักจะติดเกม และหากไม่มีผู้ใหญ่คอยให้คำแนะนำในการเล่นเกมนก็จะส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของเด็ก ซึ่งก็คือเรื่องของการเรียนนั่นเอง พ่อแม่ของเอกถึงแม้ว่าจะไม่ได้ห้ามเอกแต่ก็ควบคุมในเรื่องการเลือกประเภทของเกม que เล่น รวมถึงค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน

2. การควบคุมตนเอง

การที่ได้มีส่วนมากติดเกมออนไลน์ เอกเชื่อว่าเป็นผลมาจากการควบคุมตนเองของผู้เล่น ซึ่งเอกสามารถควบคุมตนเองได้ โดยลดเวลาในการเล่นเกมนให้น้อยลง เมื่อถึงเวลาที่ใกล้สอบ ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อการเล่นเกมนของตนเอง

กรณีศึกษาที่ 4 “หนู”

ประวัติส่วนตัว

นายหนู (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศ ชาย เป็นลูกคนเดียวของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเซนต์จอห์นเกรดเฉลี่ย 2.75

หนูเป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา บิดามารดาได้หย่าร้างกันเมื่อ 5 ปีที่แล้ว โดยที่มารดาได้แต่งงานใหม่และย้ายไปอยู่ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งหนูจะได้ไปหามารดาปีละ 1 ครั้ง คือเดือนตุลาคมซึ่งเป็นช่วงปิดเทอม หนูอาศัยอยู่กับบิดาแต่บิดาได้ย้ายไปทำธุรกิจส่วนตัวที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยจะมาเยี่ยมหนูเดือนละ 1 ครั้ง ปัจจุบันหนูพักอาศัยอยู่ที่บ้านของบิดาที่จังหวัดนนทบุรี ซึ่งอยู่กัยาย เป็นบ้านทาวน์เฮาส์ 2 ชั้น ค่าใช้จ่ายภายในบ้านและค่าขนมของหนู บิดาเป็นคนรับผิดชอบ โดยให้ยายเป็นคนช่วยเหลือดู ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของหนูนั้นอบอุ่น รักใคร่กันดี ถึงแม้ว่าจะไม่ได้อยู่ด้วยกัน แต่หนูจะได้คุยกับบิดาทางโทรศัพท์ทุกวัน การควบคุมดูแลจะถูกจัดการโดยบิดาและให้ยายช่วยควบคุมแทน หนูก็จะเคารพในกฎเกณฑ์และปฏิบัติตาม และกลัวหากตนเองทำผิดและต้องถูกลงโทษ หนูจึงเชื่อฟังบิดามารดาพร้อมทั้งยายด้วย ปัจจุบันหนูกำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนเซนต์จอห์น ผลการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

หนูได้รับค่าขนมเดือนละ 5,000 บาท ซึ่งเป็นค่าอาหารและค่าเดินทางไปโรงเรียน เงินที่หนูได้รับหนูจะจัดสรรใช้อย่างเพียงพอและจะไม่ขอเพิ่มจากบิดา

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

หนูเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยก่อนหน้านี้ตนเองได้เล่นเกม ออฟไลน์มานานแล้ว (เครื่อง Play Station) และเพื่อนได้มาชวนให้ไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมออนไลน์ จึงได้ไปเล่น

พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์

หนูเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยที่วันธรรมดาจะเล่น 4 ชั่วโมง คือระหว่างเวลา 18.00-22.00 น. และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เล่นช่วงเวลา 10.00-22.00 น. ซึ่งการเล่นเกมนอนไลน์ช่วงแรก ๆ ตนเองได้ไปเล่นที่ร้านเกม แต่บิดาไม่ต้องการให้ตนเองไปที่ร้านเกมจึงได้ซื้อคอมพิวเตอร์ให้เล่นที่บ้าน และดูแลด้วยการควบคุมให้หนูเล่นได้เพียง 22.00 น.เท่านั้น แต่ถ้าหากต้องทำงานเกินเวลาจะต้องโทรศัพท์ไปขอบิดาก่อน ซึ่งการดูแลทั้งหมดขยายของหนูจะเป็นคนดูแลและคุยกับบิดาของหนูทุกวัน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์หนูจะเล่นเกมฟรีซึ่งไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่ต้องเสียค่าบริการอินเทอร์เน็ตเดือนละ 950 บาท และหนูจะเป็นคนรับผิดชอบเองโดยไม่เคยขอบิดาเพิ่ม

การเล่นเกมนอนไลน์หนูและเพื่อนที่โรงเรียนจะนัดเจอกันในเกมและช่วยกันเล่นเกมไปด้วยกัน เพื่อนที่รู้จักกันในเกมตนเองไม่เคยมีและไม่เคยถูกชักชวนเพราะตนเองไม่ไว้ใจ

ประเภทของเกมออนไลน์ที่หนูชอบเล่น คือ แนวเกมต่อสู้ โดยเฉพาะเกม Lands เพราะทำให้ตนเองคลายเครียดและรู้สึกสนุก เนื้อหาไม่จำเจและไม่น่าเบื่อ ตื่นเต้นมาก

มูลเหตุจูงใจที่มีผลต่อการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

หนูกล่าวว่าผลดีที่ได้จากการเล่นเกมก็คือการที่ได้ฝึกฝนภาษาอังกฤษ เนื่องจากคำศัพท์ส่วนมากในเกมเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งตนเองบ่อยจึงจำได้และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย โดยที่หนูสรุปสาเหตุของการที่เด็กกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ไว้ดังนี้

1. สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์

การเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นการเสี่ยงต่อการถูกชักจูง หรือการตกเป็นเหยื่อเนื่องจากกลุ่มคนที่มาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน บางส่วนก็มีการใช้ยาเสพติดหรือการใช้ความรุนแรงด้วย นอกจากนั้นยังทำให้สิ้นเปลืองกว่าการเล่นที่บ้าน ดังนั้นเด็กจึงต้องหาเงินเพื่อมาจ่ายค่าเวลาในการเล่น

2. การควบคุมจากผู้ปกครอง

หนูมองว่าหากผู้ปกครองหรือพ่อแม่ควบคุมเวลาการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กจะช่วยลดความเสี่ยงในการติดเกมของเด็กได้ เนื่องจากเด็กที่เล่นเกมส่วนมากไม่สามารถหักห้ามใจตนเองได้ และจะกลายเป็นเด็กติดเกมในที่สุด และจะนำมาซึ่งปัญหาตามมามากมาย ทั้งเรื่องของค่าใช้จ่ายในการเล่น การเสียสุขภาพ ตลอดจนเสียผลการเรียนในที่สุด

นอกจากการควบคุมเรื่องเวลาในการเล่นเกมนั้น การดูแลเรื่องประเภทของเกมก็มีความสำคัญ เนื่องจากเนื้อหาของเกมในปัจจุบันก็มีความรุนแรงค่อนข้างมาก ซึ่งอาจทำให้เด็กซึมซับเอาสิ่งที่ไม่ดีจากเกมมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

กรณีศึกษาที่ 5 “รัน”

ประวัติส่วนตัว

นายรัน (นามสมมติ) อายุ 13 ปี เพศชาย เป็นบุตรคนแรกในจำนวนบุตร 2 คนของ บิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโมลี เกรตเฉลี่ย 2.85

นายรันเป็นบุตรคนแรก มีน้องชาย 1 คน บิดาและมารดาเสียชีวิตตั้งแต่ตนเองอายุ 5 ขวบ รันจึงอาศัยอยู่กับ ย่าและอา น้องชายได้อยู่กับยายซึ่งอยู่ที่ปากเกร็ด รันและน้องชายจะได้เจอกันนาน ๆ ครั้งเท่านั้น ย่าประกอบอาชีพขายของ อาทำงานบริษัทเอกชน ย่าจึงเลี้ยงดูและส่งเสียรันเรียนหนังสือ บ้านพักอาศัยเป็นของย่าซึ่งมีลักษณะเป็นทาวน์เฮาส์ 2 ชั้นอยู่ในจังหวัดนนทบุรี ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว รันค่อนข้างที่จะสนิทสนมกับย่ามาก และรันไม่ได้คิดว่าตนเองไม่มีบิดาและมารดาเพราะย่าสามารถทดแทนให้กับตนเองได้ เมื่ออยู่ที่บ้านรันจะได้รับควบคุมและดูแลจากย่า หากทำผิดตนเองจะถูกทำโทษด้วยการตีและว่ากล่าวจึงทำให้รันเชื่อฟังย่าและไม่กล้าที่จะทำผิด

รันจะได้รับค่าขนมวันละ 60 บาททุกวัน โดยตนเองจะใช้จ่ายเป็นค่าขนมและเดินทาง ซึ่งรันสามารถใช้จ่ายและจัดสรรอย่างเพียงพอ โดยไม่เคยขอย่าเพิ่มจากเงินค่าขนม

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

รันเริ่มเล่นเกมออนไลน์มาแล้วประมาณ 1 ปี จากการที่อาของตนเองได้เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน ตนเองสนใจจึงได้ให้อาสอน และเห็นว่าสนุก น่าตื่นเต้น ตนเองจึงเริ่มเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งช่วงนั้นเป็นช่วงปิดเทอม ตนจึงเล่นเกมออนไลน์จากนั้นเป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

รันเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยที่วันธรรมดารันจะเล่นเกมหลังจากที่ทำการบ้านและอ่านหนังสือเสร็จ โดยเล่นประมาณเวลา 20.00-22.00 น. แต่หากวันใดที่ทำการบ้านไม่เสร็จวันก็จะไม่เล่น วันเสาร์-อาทิตย์ รันจะเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่เวลา 10.00-15.00 น. การเล่นเกมออนไลน์ของรันจะถูกควบคุมโดยย่าที่จะไม่ให้เล่นเกิน 22.00 น. และรันก็ไม่เคยแอบเล่น

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์วันไม่ต้องเสียเพราะวันเล่นเกมที่บ้านและอาเป็นคนออกค่าใช้จ่าย เนื่องจากอาเล่นเกมออนไลน์เหมือนกัน วันจึงสามารถเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านได้ตลอดและ บางครั้งก็มีเพื่อนมาเล่นกับวันที่บ้าน บางครั้งต่างคนต่างเล่นแล้วไปเจอกันในเกม และช่วยกัน เล่นเกมนอนไลน์ไปด้วยกัน เพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์เป็นเพื่อนที่อยู่โรงเรียนและเป็นเพื่อนแถวบ้าน ของตนเอง จากการเล่นเกมตนเองจะไม่เล่นเกมหรือพูดคุยกับคนแปลกหน้าที่ตนเองไม่รู้จักเพราะ ไร้ใจไม่ได้

ประเภทของเกมออนไลน์ที่วันชอบเล่นจะเป็นเกมเดิน และเกมเซิร์ฟิญา เพราะทำให้ตนเองผ่อนคลาย และฝึกสมองและไหวพริบ และเห็นว่าเกมต่อสู้นั้นรุนแรง น่าเบื่อ จึงชอบ เล่นเกมเดินมากกว่า

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

วันแสดงความคิดเห็นว่า เด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์มาจากการที่เด็กติด เกมออนไลน์ และไม่สามารถยับยั้งห้ามใจตนเองได้ เนื่องจากเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีรูปแบบที่ สวยงามและระบบดึงดูดให้ผู้เล่นต้องอยู่กับเกมได้เป็นเวลานาน ๆ ดังนั้นหากผู้ใหญ่ไม่มีการควบคุมการเล่นของเด็กก็จะทำให้เด็กมีโอกาสเสี่ยงในการกระทำผิดจากการเล่นเกมได้

กรณีศึกษาที่ 6 “ใหม่”

ประวัติส่วนตัว

นายใหม่ (นามสมมติ) อายุ 15 ปี เป็นบุตรคนแรก ในจำนวนบุตรทั้งหมด 3 คนของ บิดามารดา เพศชาย ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสามเสนวิทยาลัยเกรดเฉลี่ย 3.96

ใหม่เป็นบุตรคนแรก มีน้องชาย 2 คน บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน บิดาประกอบอาชีพ รับราชการ มารดาเป็นแม่บ้าน ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ ลักษณะบ้านพักอาศัยเป็น ทาวน์เฮาส์ 2 ชั้น ซึ่งเป็นบ้านของบิดาและอยู่ด้วยทั้งหมด 6 คน คือ บิดา มารดา น้องชาย 2 คน พี่เลี้ยง และตนเอง บิดาเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายภายในบ้านทั้งหมด ความสัมพันธ์ภายใน ครอบครัวอบอุ่น รักใคร่กัน บิดามารดาดูแลและเอาใจใส่อย่างดี ซึ่งภายในบ้านจะมีกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติตาม หากใครทำผิดก็จะถูกลงโทษด้วยการตี ใหม่และน้องชายจึงเกรงกลัวบิดาและ ไม่กล้าทำผิด บิดามารดาจะมีการพูดคุยกับลูกทั้ง 3 คน ทุกวันตอนเย็น จึงทำให้ใหม่รู้สึกอบอุ่น และมีความสุข

ใหม่จะได้รับค่าขนมวันละ 80 บาท เป็นค่าใช้จ่าย เพราะบิดาจะคอยรับส่งใหม่ไปเรียนที่โรงเรียนทุกวัน ซึ่งค่าขนมใหม่จะใช้จ่ายและเก็บเงินที่เหลือทุกวัน

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

ใหม่เริ่มเล่นเกมออนไลน์มาเป็นเวลา 2 ปี จากการที่เพื่อนชวนและบอกว่าสนุก ตนเองจึงสนใจและลองเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน เมื่อเล่นเกมออนไลน์ตนเองรู้สึกสนุก และได้ผ่อนคลายเวลาเครียด ใหม่จึงขอให้บิดาติดอินเทอร์เน็ตให้เพื่อเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ใหม่จะเล่นเกมออนไลน์เฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์เท่านั้น เพราะวันธรรมดาตนเองจะมีเรียนพิเศษ หรือทำการบ้านและอ่านหนังสือ ใหม่จะเล่นเกมออนไลน์ในวันเสาร์-อาทิตย์วันละ 2 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 17.00-19.00 น. การเล่นเกมออนไลน์ของใหม่จะถูกควบคุมโดยบิดา โดยที่วันธรรมดาคะไม่อนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์นอกจากจะต้องทำงานโดยใช้คอมพิวเตอร์ และในวันเสาร์-อาทิตย์ จะได้เล่นวันละ 2 ชั่วโมง เพราะต้องแบ่งกันเล่นกับน้องอีก 2 คน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ใหม่ไม่ต้องเสียเพราะบิดาจะเป็นคนออกให้ทั้งหมด ใหม่จึงเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านทุกครั้ง ซึ่งจะช่วยกันเล่นกับน้องชายเป็นประจำ และใหม่ไม่เคยมีเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์เพราะไม่ไว้วางใจและไม่ต้องการรู้จัก เพื่อนที่ใหม่เล่นเกมออนไลน์ด้วยมักจะเป็นน้องชายและเพื่อนที่โรงเรียนแต่จะเป็นลักษณะเล่นที่บ้านของตนเองและไปเจอและเล่นเกมไปด้วยกันเพื่อที่จะช่วยกันสะสมแต้ม และเก็บอาวุธ

ประเภทของเกมออนไลน์ที่ใหม่ชอบ คือ เกมต่อสู้ ซึ่งตนเองจะต้องเป็นตัวละครที่ต้องต่อสู้สัตว์ประหลาด ทำให้ตนเองรู้สึกตื่นเต้น สนุกเร้าใจกว่าประเภทอื่น

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ได้ให้แสดงความคิดเห็นถึงสาเหตุของการกระทำผิด จากการเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

1. สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์

ใหม่กล่าวว่าการเล่นเกมนอนไลน์ที่ร้านนั้น ทำให้ผู้เล่นต้องเสี่ยงต่อการกระทำผิดหลายอย่างเช่นการถูกชักชวนจากเพื่อนที่ไม่ดีในการกระทำผิด ทั้งเรื่องของยาเสพติดและเรื่อง การกระทำผิดเพื่อหาเงินมาเล่นเกมที่ร้าน ดังนั้นการเล่นเกมที่ร้านจึงเป็นการลดความเสี่ยงต่อการกระทำผิดจากสาเหตุดังกล่าว

2. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกม

ใหม่กล่าวว่าวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่แท้จริงก็คือ การผ่อนคลายและการเล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่เด็กที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนมากในปัจจุบัน เล่นเกมเพื่อการเอาชนะ ดังนั้นจึงต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้การเล่นเกมของตนเองเหนือกว่าผู้เล่นคนอื่น จึงต้องหาเงินเพื่อมาเล่นเป็นจำนวนมาก เมื่อไม่มีเงินมาเล่นเกมออนไลน์เพียงพอ ก็ต้องกระทำความผิดเพื่อหาเงินมาเล่นเกม

กรณีศึกษาที่ 7 “มด”

ประวัติส่วนตัว

นางสาวมด (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศหญิง เป็นบุตรคนที่ 3 ในจำนวนบุตรทั้งหมด 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน สามเสนวิทยาลัยเกรดเฉลี่ย 2.50

มดเป็นบุตรคนที่ 3 มีพี่ชาย 2 คน บิดามารดาอยู่ด้วยกัน บิดาประกอบอาชีพรัฐวิสาหกิจ มารดาประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ ลักษณะบ้านพักอาศัยของมดเป็นบ้านเดี่ยว 2 ชั้น ซึ่งเป็นบ้านของบิดาและอยู่ด้วยกันทั้งหมด 5 คน คือ บิดา มารดา พี่ชาย 2 คน และตนเอง บิดาและมารดาเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวรักใคร่และอบอุ่น ต่างคนต่างดูแลกัน โดยเฉพาะมารดาจะดูแลมดเป็นพิเศษเพราะเป็นลูกผู้หญิงคนเดียว โดยที่หากใครทำผิดหรือไม่เชื่อฟัง จะมีการดุว่าว่ากล่าวแต่ไม่เคยลงโทษด้วยการตี และมีการพูดคุยกันในครอบครัวเป็นประจำ

มดจะได้รับค่าขนมจากบิดา มารดาเป็นเดือน เดือนละ 4,000 บาท โดยจะเป็นค่าขนมซึ่งมดไม่เคยขอเพิ่มจากค่าขนมของตนเองเลย

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์

มดเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อตอนเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการที่เพื่อนภายในกลุ่มที่โรงเรียนได้ชักชวนกันไปเล่นที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน จึงทำให้ตนเองลองเล่นและรู้สึกสนุก ได้ผ่อนคลาย

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

มดเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 4 วันต่อสัปดาห์ และจะเล่น 3-4 ชั่วโมงต่อวัน โดยในวันธรรมดาจะเล่นช่วงเวลา 17.00-22.00 น. และในวันเสาร์-อาทิตย์ เล่นประมาณ 5-6 ชั่วโมง โดยเล่นช่วงเวลา 13.00-19.00 น. การเล่นเกมออนไลน์ของมดจะเล่นที่บ้านและเล่นเพียง

คนเดียว หรือบางครั้งก็จะนัดเพื่อนเพื่อเจอกันในเกม ตนเองไม่เคยมีเพื่อนที่รู้จักกันในเกม เพราะไม่ไว้ใจและกลัวคนแปลกหน้า

ประเภทของเกมออนไลน์ที่มดชอบเล่น คือ เกมแนว Action เพราะรู้สึกตื่นเต้น เข้าใจดี ทำให้สนุกคลายเครียด และทำให้รู้สึกว่ามีเพื่อนเยอะขึ้น เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เพื่อนได้เล่นร่วมกันและช่วยกันแก้ปัญหาและต่อสู้คู่ต่อสู้ไปด้วยกัน

การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของมดจะถูกควบคุมดูแลจากบิดามารดา ซึ่งจะคอยเตือนและดูแลหากตนเองเล่นมากเกินไปเพื่อให้ลดจำนวนชั่วโมงในการเล่นลง และทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวมากขึ้น อีกทั้งค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์จะมาจากเงินเก็บของตนเอง

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์มดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์มีทั้งผลดีและผลเสีย โดยที่ผลดีทำให้ตนเองได้ฝึกสมอง และเป็นการผ่อนคลาย แต่ผลเสียก็คือ หากแบ่งเวลาในด้านการเรียนและการเล่นเกมไม่ดีจะทำให้ส่งผลต่อการเรียน แต่เนื่องจากตนเองนั้นสามารถแบ่งสรรจัดเวลาได้ดีทำให้ไม่มีผลต่อการเรียนของตนเอง

มดเห็นว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพราะว่าเด็กไม่สามารถแบ่งแยกโลกของเกมออกจากโลกของความเป็นจริงได้ ซึ่งจะนำมาสู่การติดเกมและให้ความสำคัญของเกมออนไลน์มากกว่าโลกของความเป็นจริง นอกจากนั้นผู้ปกครองต้องควบคุมการเล่นเกมของเด็กด้วย เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดติดเกมออนไลน์มากจนส่งผลกระทบต่อการเรียน

กรณีศึกษาที่ 8 “หวาน”

ประวัติส่วนตัว

นางสาวหวาน (นามสมมติ) อายุ 16 ปี เพศหญิง เป็นบุตรคนที่ 2 ในจำนวนบุตรทั้งหมด 2 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเซนต์จอห์นเกรดเฉลี่ย 2.8

หวานเป็นบุตรคนที่ 2 มีพี่ชาย 1 คน บิดามารดาอยู่ด้วยกัน บิดาและมารดาประกอบอาชีพทำงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ ครอบครัวของหวานมีทั้งหมด 4 คน คือ บิดา มารดา พี่ชาย และตนเอง อยู่ที่บ้านพักอาศัยของบิดามีลักษณะเป็นบ้านเดี่ยว 2 ชั้นในจังหวัดกรุงเทพมหานคร บิดาและมารดาเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด

ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวหวานจะสนิทกับมารดา เพราะหวานสามารถคุยกับมารดาได้ทุกอย่าง และมารดาค่อนข้างตามใจ บิดาจะเป็นคนดุ และเข้มงวด ทำให้หวานและพี่ชายค่อนข้างกลัว แต่หวานก็เห็นว่าครอบครัวมีความอบอุ่นดี บิดาและมารดาดูแลและเอาใจใส่ เมื่อหวานมีปัญหา บิดาและมารดาจะช่วยกันพูดคุยและช่วยหวานแก้ไขปัญหาได้

หวานจะได้รับค่าขนมวันละ 100 บาท เป็นค่าขนม โดยที่การเดินทางไปโรงเรียน บิดาและมารดาจะเป็นคนไปรับ-ส่งที่โรงเรียน

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

หวานเริ่มเล่นเกมออนไลน์มาแล้ว 1 ปี จากการที่พี่ชายของตนเองได้เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน เมื่อหวานเห็นจึงเริ่มสนใจและให้พี่ชายช่วยสอน โดยเกมแรกที่เล่นเป็นเกมเดิน และหวานรู้สึกสนุก และเล่นเกมออนไลน์กับพี่ชายตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

หวานเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยวันจันทร์-ศุกร์หวานจะเล่นประมาณ 3 ชั่วโมง ระหว่าง 19.00 – 22.00 น. และในวันเสาร์ – อาทิตย์ จะเล่นประมาณ 5-6 ชั่วโมง ระหว่างเวลา 10.00–16.00 น. หากวันใดที่หวานมีการบ้านหรืองานก็จะไม่เล่นเกมออนไลน์ หวานมักจะเล่นเกมออนไลน์กับพี่ชายที่บ้าน เพราะพี่ชายของตนเองเล่นเก่งจึงมักจะให้พี่ชายช่วยเล่นไปด้วยกัน หวานไม่เคยไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน แต่บางครั้งหวานจะไปเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ตั้งแต่เล่นเกมออนไลน์หวานไม่มีเพื่อนที่รู้จักกันในเกมเพราะหวานคิดว่าเป็นคนแปลกหน้า ไว้วางใจไม่ได้

ประเภทของเกมออนไลน์ที่หวานชอบเล่น คือ เกมเดินเพราะจะมีเพลงประกอบ ได้ฟังเพลง พร้อมทั้งมีการเปลี่ยนเสื้อผ้า ได้แต่งตัวให้ตัวละคร ทำให้ตนเองรู้สึกสนุก และได้ผ่อนคลาย เมื่อได้เล่นเกม

การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของหวานจะถูกควบคุมโดยบิดา ซึ่งจะสั่งไม่ให้ตนเองและพี่ชายเล่นเกมออนไลน์เกิน 22.00 น. ซึ่งบิดาและมารดาจะคอยดูแลและเตือนตนเองเป็นประจำเกี่ยวกับเวลาและเนื้อหาในการเล่นเกมนอนไลน์ ค่าใช้จ่ายบิดาและมารดาจะเป็นคนออกทั้งหมด เพราะตนเองและพี่ชายเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพียงอย่างเดียว

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ หวานเห็นว่าเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่สามารถแบ่งระหว่างการเล่นเกมนอนไลน์กับชีวิตจริงได้ เริ่มมาจากการที่เด็กเล่นเกมโดยไม่มีการกำหนดขอบเขต รวมทั้งไม่มีผู้ปกครองคอยแนะนำดูแลเอาใจใส่ ทำให้เด็กติดเกม

และเป็นวัยที่กำลังตามเพื่อน หากมีเพื่อนที่ไม่ดีก็จะสามารถชักนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่ดี และกลายเป็นการกระทำผิด ซึ่งแตกต่างจากตนเองที่เล่นเกมออนไลน์เพียงเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายเท่านั้น จึงทำให้หวานเห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลต่อการเล่นเกมหากเด็กไม่สามารถแบ่งเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม ผู้ปกครองต้องดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อที่จะให้คำแนะนำหากเนื้อหาของเกมมีความเหมาะสม ซึ่งจะทำให้การเล่นเกมออนไลน์มีผลดีต่อตนเองมากกว่าผลเสีย

กรณีศึกษาที่ 9 “เบียร์”

ประวัติส่วนตัว

นายเบียร์ (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เพศชาย เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจากจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสามเสนวิทยาลัยเกรดเฉลี่ย 3.75

เบียร์เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา บิดาและมารดาได้หย่าร้างกัน บิดาจึงได้ย้ายไปอยู่ต่างจังหวัด เบียร์ได้อยู่กับมารดา ซึ่งหลังจากหย่าร้างกันได้ 2 ปี มารดาก็ได้แต่งงานใหม่ โดยที่บิดาเลี้ยงได้มีลูกติดมาอีก 1 คนเป็นผู้ชายอายุ 12 ปี ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ ครอบครัวของเบียร์มีทั้งหมด 5 คน คือ บิดาเลี้ยง มารดา ยาย น้องชาย และตนเอง บ้านพักอาศัยของเบียร์มีลักษณะเป็นบ้านเดี่ยว 2 ชั้น ซึ่งเป็นบ้านของยาย บิดาเลี้ยงประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มารดาเป็นแม่บ้านไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ บิดาเลี้ยงจึงเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวนั้นอบอุ่นดีถึงแม้ว่ามารดาจะแต่งงานใหม่ก็ตามแต่ความสัมพันธ์ระหว่างบิดาเลี้ยงกับเบียร์นั้นค่อนข้างดี เพราะบิดาเลี้ยงพยายามเลี้ยงดูและเอาใจใส่เหมือนเบียร์เป็นลูกอีกคนหนึ่ง และเบียร์ก็รักและเคารพเช่นกัน ทำให้ครอบครัวมีความสุขและสามารถคุยกันได้ทุกเรื่อง

ค่าขนมที่เบียร์ได้รับจะได้รับจากบิดาเป็นอาทิตย์ อาทิตย์ละ 1,000 บาท ซึ่งเป็นค่าขนมเพียงอย่างเดียว เพราะมารดามีหน้าที่เป็นคนไปรับไปส่งเบียร์ที่โรงเรียน

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

เบียร์เริ่มเล่นเกมตอนศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการที่เพื่อนชวนให้ไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม เบียร์จึงได้ไปเล่นและรู้สึกสนุก ตื่นเต้น จึงอยากที่จะเล่น บิดาเลี้ยงจึงซื้อคอมพิวเตอร์ไว้ให้เบียร์เล่นเกมออนไลน์เรื่อยมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

เปียร์เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยที่วันธรรมดาเปียร์จะเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 20.00-23.00 น. และในวันเสาร์-อาทิตย์จะเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 8-10 ชั่วโมง ประมาณเวลา 10.00-18.00 น. เปียร์จะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพียงคนเดียว และบางครั้งก็จะมีเพื่อนที่โรงเรียนมาเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านด้วยกัน เพื่อนที่รู้จักกันในเกมเปียร์เคยมีแต่คุยกันได้ไม่นานก็เลิกคุยไป และตนเองไม่ค่อยไวใจและคิดว่าเป็นเพื่อนที่ไม่ดี จึงไม่เคยมีเพื่อนจากการเล่นเกมออนไลน์อีกเลย

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ บิดาเลี้ยงจะเป็นคนรับผิดชอบ เพราะต้องการให้เปียร์เล่นเกมที่บ้านแทนการไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์เพราะคิดว่าเป็นแหล่งมั่วสุม ประเภทของเกมออนไลน์ที่เปียร์ชอบ คือ เกมแนวต่อสู้ เพราะเป็นเกมที่มีความตื่นเต้น และมีเนื้อหาที่ไม่จำเจ ทำให้ตนเองรู้จักการวางแผนที่จะต่อสู้ให้ชนะ

การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ของเปียร์จะถูกควบคุมโดยบิดาเลี้ยง คือ จะคอยกำหนดชั่วโมงในการเล่นเพื่อไม่ให้เปียร์เล่นเกมมากเกินไป และจะคอยดูแลและเตือนเปียร์เป็นประจำหากเปียร์เล่นเกมเกินความพอดีหรือเกินกว่าที่บิดาเลี้ยงกำหนด

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์เปียร์ เปียร์ได้แสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลต่อการกระทำผิด โดยที่ตนเองเคยได้ยินข่าวว่าเด็กกระทำผิดเนื่องมาจากการเลียนแบบ หรือไม่ก็ต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์ แต่ไม่มีการควบคุมหรือดูแลจากผู้ปกครอง และไม่ได้คำนึงถึงฐานะของตนเองเมื่อตนเองไม่มีเงินก็มักจะกระทำผิดเพียงเพราะต้องการที่จะเล่นเกมออนไลน์เท่านั้น กลุ่มเพื่อนในวัยเด็กจึงเป็นกลุ่มที่เปียร์คิดว่ามีผลต่อเด็กมากที่สุด หากมีเพื่อนที่ไม่ดีหรือชักจูงกันไปทำในสิ่งที่ไม่ดีก็จะทำให้เด็กและเยาวชนที่ไม่ได้รับการดูแลจากผู้ปกครองสามารถกระทำผิดตามเพื่อนไปได้ เพราะไม่สามารถแยกแยะว่าสิ่งใดผิดหรือถูกได้

กรณีศึกษาที่ 10 “โดม”

ประวัติส่วนตัว

นายโดม (นามสมมติ) อายุ 15 ปี เพศชาย เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม เกรดเฉลี่ย 3.67

นายโดมเป็นบุตรคนเดียว บิดาและมารดาหย่าร้างกัน ซึ่งบิดาได้ย้ายไปทำงานที่ต่างประเทศ โดมจึงอยู่กับมารดา มารดาประกอบอาชีพเป็นดีไซเนอร์ ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ โดยที่ครอบครัวของโดมมีทั้งหมด 2 คน คือ มารดา และตนเอง ซึ่งอยู่อาศัยที่บ้านอาศัยของมารดา มีลักษณะเป็นทาวน์เฮาส์ 2 ชั้น มารดาเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมดภายในบ้าน ความสัมพันธ์ระหว่างโดมกับมารดา ค่อนข้างอบอุ่นถึงแม้ว่าโดมจะไม่มีบิดาแต่โดมสนิทสนมกับมารดามาก และมารดาเอาใจและดูแลเอาใจใส่โดมเพราะเป็นลูกคนเดียวของมารดา รักใคร่กันดี ถึงแม้จะมีปัญหาโดมและมารดามักหาทางออกด้วยการพูดคุยกันแทนการทะเลาะ

ค่าขนมที่โดมได้รับ จะได้รับเป็นรายวันโดยที่ได้รับวันละ 100 บาท ซึ่งเป็นค่าขนมและการเดินทางไปโรงเรียน

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

โดมเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อตอนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการที่มารดาได้ซื้อคอมพิวเตอร์มาไว้ที่บ้าน จึงทำให้โดมได้เริ่มเล่นเกมออนไลน์ที่มีเปิดให้เล่นฟรีและรู้สึกสนุกมากกว่าเล่นเกมธรรมดา และมีเพื่อนเยอะขึ้น จึงได้เล่นเกมออนไลน์เป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

โดมจะเล่นเกมออนไลน์อาทิตย์ละ 3-5 วัน โดยที่วันธรรมดาจะเล่นวันที่ไม่มีการบ้านหรือต้องอ่านหนังสือ โดยที่จะเล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมง เล่นประมาณ 19.00-21.00 น. และในวันหยุด จะเล่นประมาณ 3 ชั่วโมง เล่นประมาณ 18.00-21.00 น. โดมจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพียงคนเดียว โดยที่ไม่เคยไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์เพราะมารดาไม่อนุญาต โดมเคยมีเพื่อนที่พูดคุยกันในเกมและยังคงเล่นเกมไปด้วยกันและร่วมกันสะสมแต้ม แต่ไม่เคยติดต่อกันนอกเกมเพราะตนเองเห็นว่าเป็นคนแปลกหน้า และเชื่อใจไม่ได้ จึงเล่นเกมด้วยกันเท่านั้น

ประเภทเกมออนไลน์ที่โดมชอบเล่น เป็นแนวเกมต่อสู้ เพราะมีความท้าทาย สนุก ตื่นเต้นในการที่ตนเองต้องจัดการกับศัตรู เพื่อสะสมแต้มและอาวุธ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์มารดาจะเป็นคนรับผิดชอบเพราะต้องการให้โดมเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเท่านั้นเพราะไม่ต้องการให้โดมออกไปเล่นที่ร้าน เพราะมารดาไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง

การควบคุมของมารดาในการเล่นเกมนอนไลน์ของโดมนั้น มารดาจะกำหนดให้ในวันธรรมดาจะเล่นได้ไม่เกิน 2 ชั่วโมง ส่วนวันหยุดเล่นได้ไม่เกิน 22.00 น. และจะดูแลถึงเกมที่ตนเองเล่นว่าเป็นอย่างไร หากเนื้อหารุนแรงมารดาจะไม่อนุญาตให้โดมเล่นโดยเด็ดขาด

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์โดยเกี่ยวกับการกระทำผิดที่เกิดมาจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยสรุปได้ว่า

1. ระบบของเกมออนไลน์

เนื่องจากปัจจุบันเกมออนไลน์ส่วนมาก มีระบบการซื้อของภายในเกมที่ต้องใช้เงินจริงในการซื้อ ดังนั้นผู้เล่นจึงพยายามหาเงินเพื่อมาซื้อสิ่งของดังกล่าว ซึ่งจะมีสิ่งของใหม่ ๆ มาเสมอ ดังนั้นเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ที่ต้องการเหนือกว่าผู้อื่น จึงจำเป็นต้องหาเงินมาซื้อตลอดเวลา

2. กลุ่มเพื่อนที่เล่นเกม

โดยกล่าวว่ากลุ่มเพื่อนมีผลต่อการกระทำผิดเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนที่เล่นที่ร้านเกม เนื่องจากกลุ่มนี้ต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก ดังนั้นอาจเกิดการชักจูงกันเพื่อกระทำผิดก็เป็นไปได้

สรุปกรณีศึกษาเด็กเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่ได้กระทำผิด

จากการศึกษาเด็กกลุ่มนี้มีอายุระหว่าง 13-17 ปี โดยส่วนมากอายุอยู่ที่ 17 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ในวัยนี้เด็กสามารถควบคุมตนเองได้ในระดับหนึ่ง โดยเด็กยังคงต้องการเข้ากลุ่มเพื่อนแต่มีการยับยั้งชั่งใจและมีความรับผิดชอบต่ออนาคตของตนเองมากกว่าวัยรุ่นตอนต้น โดยที่เด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดยังคงอยู่ในระบบการศึกษา โดยส่วนมากกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมปลาย 8 ราย โดยที่เหลือยังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและประถมศึกษาอย่างละ 1 ราย และจากสถิติพบว่าการที่เด็กยังอยู่ในระบบการศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากครอบครัวของเด็กกลุ่มนี้ได้ส่งเสริมในเรื่องของการศึกษา และเด็กกลุ่มนี้ได้ให้ความสำคัญต่อการเรียนเป็นอย่างมาก โดยแต่ละคนมีเกรดเฉลี่ยที่อยู่ในเกณฑ์ดี โดยอยู่ระหว่าง 2.50-4.00

จากการสำรวจเด็กกลุ่มนี้มีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่คนละ 122 บาทต่อวัน โดยบางรายได้เป็นวัน ในขณะที่บางรายได้เป็นอาทิตย์หรือเป็นเดือน โดยได้รับจากพ่อแม่ ผู้ปกครองทั้งหมด และแม้ครอบครัวของเด็กกลุ่มนี้จะไม่ได้สมบูรณ์ทั้งหมด (ซึ่งรวมถึงครอบครัวเลี้ยงเดี่ยวและเด็กไม่ได้อาศัยอยู่กับพ่อแม่) แต่เด็กกลุ่มนี้ก็ได้รับการอบรมสั่งสอนเป็นอย่างดี ทั้งนี้พ่อแม่หรือผู้ปกครองที่เด็กอยู่ด้วยมีความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเลี้ยงดูเด็ก นอกจากนั้นยังให้ความสำคัญและการเอาใจใส่ถึงพฤติกรรมเด็ก โดยสังเกตได้จากการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมถึงการลงโทษเด็กเมื่อกระทำผิดอย่างเหมาะสมอีกด้วย

ดังนั้นในเด็กกลุ่มนี้ จึงมีมูลเหตุในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ต่างจากเด็กกลุ่มที่กระทำผิด โดยมีสาเหตุต่าง ๆ เช่น การถูกชักชวนจากบุคคลแวดล้อม โดยเป็นมูลเหตุจูงใจหลักในการเล่นเกมนั้น เนื่องจากความนิยมในการเล่นเกมนอนไลน์นั้นมีสูง ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็หันมาเล่นเกมนอนไลน์ และพื้นฐานของเกมนอนไลน์ส่วนมากนั้นส่งเสริมให้เกิดการเล่นแบบหลายคน (Multi Player) ดังนั้นเด็กจึงถูกชักจูงจากบุคคลแวดล้อมของเด็ก เช่น เพื่อน พี่น้อง หรือแม้แต่ญาติผู้ใหญ่ การโฆษณาชวนเชื่อจากสื่อต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นที่นิยมในวงกว้าง ดังนั้นจึงมีการโฆษณาผ่านสื่อต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นสื่อทางโทรทัศน์ วิทยุหรือสิ่งพิมพ์ก็ตาม เมื่อเด็กได้รับสื่อต่าง ๆ เข้าไป จึงมีความต้องการในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สุด

นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์เด็กกลุ่มนี้ พบว่า สภาพครอบครัวเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่แตกต่างจากเด็กกลุ่มที่กระทำผิด โดยที่เด็กกลุ่มนี้เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดา 2-3 ชม.ต่อวัน และวันเสาร์-อาทิตย์ จะเล่น 4-5 ชม. ทั้งนี้เด็กกลุ่มนี้ถูกควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์จากผู้ปกครอง โดยในวันธรรมดาให้เล่นไม่เกิน 22.00 น. และวันเสาร์-อาทิตย์ให้เล่นดึกขึ้นเล็กน้อย นอกจากนั้นเด็กกลุ่มนี้ยังมีความรับผิดชอบต่อตนเองในเรื่องการเรียนพอสมควร โดยเมื่อถึงช่วงเวลาการสอบ เด็กกลุ่มนี้ก็จะเล่นเกมออนไลน์น้อยลงหรือไม่เล่นเลยเพื่ออ่านหนังสือเตรียมตัวสอบ

ช่วงเวลาที่เด็กกลุ่มนี้เล่นในวันธรรมดา คือ ช่วงเวลาระหว่าง 18.00-22.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ซึ่งเด็กทำการบ้านเสร็จแล้วก่อนเล่น และวันเสาร์-อาทิตย์เล่นเกมออนไลน์ระหว่างเวลา 12.00-18.00 น. เนื่องจากเป็นเวลาที่ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในบ้านเสร็จ และเลิกเล่นในตอนเย็น เนื่องจากต้องรีบเข้านอนเพื่อเตรียมตัวไปโรงเรียน นอกจากนั้นครอบครัวจะเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการเล่นที่จำเป็นให้ เช่น ค่าใช้จ่ายสำหรับชั่วโมงอินเทอร์เน็ตและค่าคอมพิวเตอร์ เป็นต้น มีบางรายที่ใช้เงินตนเองเพื่อเป็นรายจ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ แต่รายจ่ายส่วนนั้นเป็นเงินที่เด็กออกเอง โดยไม่ได้ขอเพิ่มเติมจากผู้ปกครองแต่อย่างใด

และจากการสำรวจพบว่าเกมที่เด็กกลุ่มนี้เล่น เป็นเกมที่ไม่มีความรุนแรง โดยเป็นเกมที่สร้างความเพลิดเพลินจากระบบการเล่นมากกว่า ได้แก่ Pangya ซึ่งเป็นเกมประเภทกีฬาออลฟ์ ซึ่งผู้เล่นต้องรับบทเป็นผู้เล่นมือใหม่และลงแข่งขันบ่อย ๆ เพื่อเพิ่มระดับของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีระบบการซื้อสิ่งของ (Item) โดยการใช้เงินที่ได้จากการแข่งขันในเกมและเงินจริง เพื่อการแลกเปลี่ยนสิ่งของไว้เพิ่มค่าความสามารถด้านต่าง ๆ ของตัวละคร

เกม Fanta Tennis เป็นเกมกีฬาประเภทเทนนิส ซึ่งผู้เล่นต้องรับบทเป็นผู้เล่นมือใหม่ และต้องพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ของตนเอง เพื่อการเพิ่มระดับของตนเอง ระบบการเล่นเหมือนกับเกม Pangya เนื่องจากมีผู้สร้างค่ายเดียวกัน (Ini3)

เกม Audition เป็นเกมประเภทดนตรี ที่ผู้เล่นรับบทเป็นนักเต้น ที่มีเป้าหมายในการเพิ่มระดับการเต้นของตนให้ได้ เป็นเกมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากดนตรีภายในเกมสร้างความสนุกและผ่อนคลายให้กับผู้เล่น นอกจากนั้นยังมีการขายสิ่งของ (item) ที่สามารถเพิ่มทักษะในการเต้นให้กับตัวละคร โดยต้องใช้เงินจริง นอกเหนือจากเงินรางวัลในเกมในการซื้อ

เกม Ragnarok เป็นเกมออนไลน์ยุคแรก ๆ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้เล่น เป็นเกมประเภท RPG (Roll Playing Game) โดยผู้เล่นต้องรับบทเป็นทหารฝึกหัดในโลกแฟนตาซี โดยต้องปราบสัตว์ประหลาด เพื่อเพิ่มระดับตนเองและความสามารถในการด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

โดยที่เด็กทั้งหมดเล่นเกมที่บ้าน เนื่องจากที่บ้านไม่อนุญาตให้ไปเล่นที่ร้านเกม เนื่องจากความเป็นห่วง เพราะที่ร้านเกมมักมีเด็กที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมอยู่เยอะ นอกจากนั้นยังเป็นการสิ้นเปลืองอีกด้วย โดยที่ทางครอบครัวจะซื้อคอมพิวเตอร์มาให้ที่บ้านในกรณีที่ไม่มี และบางครั้งครอบครัวจะสนับสนุนเรื่องค่าใช้จ่ายในการเล่นอย่างจำกัด เพื่อป้องกันไม่让孩子ไปเล่นที่ร้าน ซึ่งเด็กกลุ่มนี้จะนัดกับเพื่อนที่โรงเรียนเพื่อเล่นพร้อมกัน ในขณะที่บางคนรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นในเกม จนเป็นเพื่อนกันและนัดเวลาเพื่อเล่นพร้อมกัน แต่ไม่มีการนัดเจอนอกเกม เนื่องจากไม่ไว้วางใจในความปลอดภัยและไม่มีการแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ แต่มีการทำความรู้จักกับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นเกมเดียวกัน โดยมีการแลกเปลี่ยน E-mail Address เพื่อการพูดคุยกันในเรื่องเกมที่เล่น ซึ่งไม่ได้เป็นไปลักษณะผู้สาวและไม่มีการนัดพบเพื่อเจอกัน เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้มีความกังวลใจเรื่องความปลอดภัย เพราะไม่รู้จักกันดีเพียงพอ

จากปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปสาเหตุที่ทำให้ไม่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งผู้ศึกษา พบว่า กลุ่มเด็กที่เป็นกรณีศึกษาทั้ง 10 คนเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน โดยสาเหตุของการเล่นที่บ้านก็คือการที่ครอบครัวสามารถควบคุมเวลาการเล่นเกม ประเภทของเกมและพฤติกรรมในการเล่นของเด็กได้ นอกจากนั้นการเล่นเกมที่ร้านยังเป็นการสิ้นเปลืองอย่างมากอีกด้วย

ประเภทของเกมออนไลน์ก็เป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่สำคัญ เนื่องจากการสำรวจพบว่าเกมที่เด็กกลุ่มนี้เล่นล้วนเป็นเกมที่ไม่รุนแรง ทั้งเนื้อหาเกมและระบบของเกม โดยประเภทของเกมออนไลน์กลุ่มนี้เลือกเล่น ได้แก่ เกมประเภทกีฬา เกมเดินและเกมแนวแฟนตาซี ซึ่งเป็นเกมที่เน้นให้ผู้ผู้เล่นรู้สึกสนุกและผ่อนคลาย มากกว่าที่จะจริงจังและเครียดกับเนื้อหาของเกม

นอกจากนั้นพฤติกรรมที่ทำนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์ จะเห็นได้ว่าเด็กกลุ่มนี้ไม่มีการแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ นอกจากเพื่อความบันเทิงเท่านั้น ไม่มีการซื้อสิ่งของในเกมเพื่อแลกกับเงินจริง ซึ่งพฤติกรรมลักษณะนี้จะทำให้เด็กจริงจังกับการเล่นมากเกินไป เพราะต้องการเวลาในการเล่นเป็นจำนวนมาก เพื่อหาสิ่งของดี ๆ ในเกมมาขาย หรือต้องนำเงินมาซื้ออีกด้วย นอกจากนั้นเด็กกลุ่มนี้ก็ยังไม่มีการนัดเจอกับเพื่อนที่รู้จักในเกม ซึ่งอาจเป็นการเพิ่มความเสี่ยงในการถูกล่อลวง หรือชักจูงให้กระทำผิดได้

รวมถึงการที่เด็กได้รับการควบคุมจากครอบครัว จากการสัมภาษณ์เด็กกลุ่มนี้ไม่กระทำผิดพบว่า ทุกครอบครัวของเด็กได้ทำการควบคุมพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ทั้งเรื่องของสถานที่ในการเล่น ระยะเวลาในการเล่น ความถี่ในการเล่น หรือแม้แต่ค่าใช้จ่ายในการเล่น โดยให้เป็นไปอย่างเหมาะสม ไม่มากจนเกินไปที่จะทำให้เด็กหมกมุ่น

และถึงแม้ว่าครอบครัวของเด็กกลุ่มนี้จะควบคุมพฤติกรรมการเล่น แต่ก็ไม่ได้ห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากมีความเข้าใจว่าเป็นปกติที่เด็กในวัยนี้จะเล่นเกมออนไลน์ เพียงแต่การเล่นต้องเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ ซึ่งทำให้เด็กรู้สึกสบายใจและไม่ต้องการที่จะไปเล่นตามร้านเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นตัวแปรที่สำคัญที่ทำให้เด็กเล่นเกมออนไลน์กลุ่มนี้ไม่มีการกระทำผิด

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่กระทำผิดจาก

การเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4.2

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด
จากการเล่นเกมออนไลน์

ชื่อ	อายุ	การศึกษา	ฐานะ	สถานภาพ บิดา-มารดา	คดีที่ถูกจับกุม
ใหญ่	16	ป.6	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน	เล่นการพนัน
ปอน	15	ป.6	พอมีพอใช้	หย่าร้าง	ลักทรัพย์
กาน	17	ม.3	ยากจน	อยู่ด้วยกัน	เล่นการพนัน
ไนต์	17	ป.6	ยากจน	หย่าร้าง	ครอบครองและ จำหน่ายยาบ้า

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ชื่อ	อายุ	การศึกษา	ฐานะ	สถานภาพ บิดา-มารดา	คดีที่ถูกจับกุม
บอล	12	ป.3	ยากจน	อยู่ด้วยกัน	ลักทรัพย์
แมค	15	ป.6	ยากจน	อยู่ด้วยกัน	ลักทรัพย์
แมน	17	ม.3	พอมีพอใช้	อยู่ด้วยกัน	ลักทรัพย์
ชี	17	ม.3	พอมีพอใช้	หย่าร้างกัน	เสพยาเสพติด
ทอม	15	ม.2	พอมีพอใช้	หย่าร้าง	ลักทรัพย์
โฟน	17	ม.3	พอมีพอใช้	หย่าร้าง	เสพยาเสพติด

กรณีศึกษาที่ 11 “ใหญ่”

ประวัติส่วนตัว

นายใหญ่ (นามสมมติ) อายุ 16 ปี เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิม จังหวัด กรุงเทพมหานคร ออกจากโรงเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากเกียจคร้านและไม่ต้องการเรียนหนังสือ ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

ใหญ่เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ครอบครัวของนายใหญ่มีทั้งหมด 3 คนคือ บิดามารดาและตนเอง ฐานะของครอบครัวพอใช้ พ่อและแม่ของนายใหญ่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน เนื่องจากบิดาประกอบอาชีพขับมอเตอร์ไซด์รับจ้าง ส่วนมารดาประกอบอาชีพเปิดร้านเสริมสวยซึ่งอยู่บ้านอีกหลังหนึ่ง พ่อของนายใหญ่ชอบใช้ความรุนแรงทั้งคำพูดและการกระทำกับนายใหญ่และมารดาเสมอ ส่งผลให้นายใหญ่ไม่ค่อยกลับบ้านเพราะไม่สามารถทนพฤติกรรมของพ่อได้

นอกจากนั้นชุมชนที่นายใหญ่อยู่มีร้านเกมออนไลน์เปิดขึ้นจำนวนมาก ซึ่งมีญาตินายใหญ่ เป็นเจ้าของร้านด้วย ดังนั้นนายใหญ่จึงใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมที่ร้านกับเพื่อน ๆ โดยใช้เงินที่ได้จากแม่เป็นค่าขนมวันละ 70 บาทในการเล่นเกมนอนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

นายใหญ่เริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 15 ปี โดยเล่นทุกวันตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงค่ำ บางวันจนถึงเช้า เฉลี่ยแล้วนายใหญ่ใช้เวลาอยู่ในร้านเกมประมาณ 7-8 ชม.ต่อวัน โดยใช้เงินค่าขนมที่ได้จากแม่วันละ 70 บาทมาเล่น วันไหนเงินหมดหรือไม่มีเงินนายใหญ่ก็จะดูเพื่อนเล่นอยู่ที่ร้าน บางครั้งนายใหญ่ไม่กลับบ้านเป็นอาทิตย์ โดยใช้เวลาส่วนมากอยู่ร้านเกมและนอนบ้านเพื่อนเป็นครั้งคราว โดยที่บิดาและมารดาของใหญ่ไม่ได้ดูแลหรือควบคุมใด ๆ

เกมที่นายใหญ่ชอบเล่นคือ เกม Lands โดยที่เกมนี้เป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) โดยรับบทเป็นนักเรียนของโรงเรียนหนึ่ง เป้าหมายของเกมคือการต่อสู้ ทำร้ายนักเรียนของอีกโรงเรียนหนึ่งให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะได้รับแต้มสะสมในการเป็นหัวหน้าแก๊ง หรือกลุ่มอันธพาลให้ได้ โดยนายใหญ่กล่าวว่า ที่ชอบเล่นเกมนี้เพราะรู้สึกสนุก ตื่นเต้นและพอใจที่ได้ทำร้ายผู้อื่นซึ่งไม่สามารถทำได้ในโลกความเป็นจริง

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

ใหญ่ถูกดำเนินคดีในข้อหา เล่นการพนัน เนื่องจากใหญ่และกลุ่มเพื่อนรับจ้างคนในชุมชนเดินโพยห่วยให้กับเจ้ามือห่วยรายหนึ่งเพื่อหาเงินมาเล่นเกม เนื่องจากมีเพื่อนเคยทำมาก่อน ประกอบกับใหญ่ไม่ได้กลับบ้านจึงไม่มีเงินมาเล่นเกม จนกระทั่งถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจนอกเครื่องแบบจับและส่งดำเนินคดี โดยสามารถแยกสาเหตุการกระทำผิดของนายใหญ่ได้ ดังนี้

1. ปัญหามาจากเกม

มูลเหตุของการกระทำผิดของใหญ่เกิดจากการที่เขาต้องการนำเงินไปเล่นเกม เนื่องจากใหญ่มีพฤติกรรมติดเกมเป็นอย่างมาก โดยใช้เวลาประมาณ 6-8 ชม.อยู่ที่ร้านเกม นอกจากนี้เกมยังมีส่วนในการกระตุ้นให้ใหญ่กระทำผิด เนื่องจากภายในเกมมีการสะสมคะแนนเพื่อการเป็นหัวหน้ากลุ่มอันธพาล ซึ่งต้องใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างมาก กว่าที่จะได้เลื่อนขั้น ในขณะที่ใหญ่มีเงินจำกัดที่ได้จากแม่มาเป็นค่าขนมวันละ 70 บาท จึงทำให้ใหญ่ตัดสินใจกระทำผิดตามเพื่อน เพราะเห็นว่าเพื่อนเคยได้เงินมาจากการกระทำผิดนี้

2. ปัญหาครอบครัว

ปัญหาครอบครัวถือเป็นปัญหาหลักที่ส่งผลต่อการกระทำผิดของนายใหญ่ โดยที่พ่อของนายใหญ่มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงและแยกกันอยู่กับแม่ของนายใหญ่ ทั้งคู่ต่างทำมาหากินและไม่ได้สนใจในการเลี้ยงดูนายใหญ่อย่างถูกต้องและเหมาะสม ส่งผลให้นายใหญ่เป็นคนเอาแต่ใจตนเอง เกียจคร้านและถูกชักจูงได้ง่าย ดังนั้นนายใหญ่จึงติดเพื่อนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเด็กได้รับการยอมรับ และความเข้าใจจากกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้นายใหญ่หลีกเลี่ยงที่

จะกลับบ้านเนื่องจากไม่ต้องการถูกดูค่า หุบตีจากผู้เป็นพ่อ และการไม่สนใจเอาใจใส่จากแม่เพราะตั้งหน้าตั้งตาทำมาหากิน นายใหญ่จึงใช้เวลาส่วนมากอยู่ที่ร้านเกม ดังนั้นใหญ่จึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม

3. ปัญหาชุมชน

ปัญหาจากชุมชนถือเป็นแรงเสริมที่ทำให้นายใหญ่กระทำผิด โดยชุมชนที่นายใหญ่อยู่นั้น เป็นชุมชนที่มีร้านเกมออนไลน์เปิดเป็นจำนวนมากและปราศจากการควบคุม นอกจากนี้ยังมีการเล่นการพนันกันในชุมชน โดยที่คนในชุมชนก็ขาดจิตสำนึกในการให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของวงจรนี้ด้วย

กรณีศึกษาที่ 12 “ปอน”

ประวัติส่วนตัว

นายปอน (นามสมมติ) อายุ 15 ปี ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร ออกจากโรงเรียนขณะเรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากไม่ชอบเรียนหนังสือ และโดดเรียนเป็นประจำ ปอนเป็นบุตรคนที่ 4 จากจำนวนบุตรทั้งหมด 6 คนของบิดามารดา

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

บิดาและมารดาของปอนหย่าร้างกันตั้งแต่ปอนอายุได้ 8 ขวบ บุตรทั้งหมดได้อยู่กับมารดา โดยที่บิดาได้แต่งงานใหม่และย้ายไปอยู่ที่จังหวัดสุพรรณบุรี มารดาได้พาบุตรทั้งหมดมาอยู่ที่บ้านของยาย ซึ่งที่บ้านของยายนั้นอาศัยอยู่ทั้งหมด 11 คนคือยาย มารดา พี่สาว 2 คน พี่ชาย 1 คน น้องสาว 2 คน ป้า น้ำ ลุงและปอน โดยมารดา น้ำและป้าประกอบอาชีพรับจ้างทำสวนที่หมู่บ้านหนึ่งของจังหวัดนนทบุรี

เมื่อปอนออกจากโรงเรียนในชั้นประถม 6 ก็ไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ โดยมารดา ป้า และน้ำเป็นคนหารายได้หลัก ตอนเช้าจะออกไปขายผักที่ตลาดและไปทำสวนต่อจนถึงเย็น ทำให้ไม่มีเวลาดูแลลูก โดยที่จ๊ะจะเข้มงวดกับน้องสาว 2 คนของปอนเท่านั้น เพราะเห็นว่าปอนโตแล้วสามารถดูแลตนเองได้ ความสัมพันธ์ในครอบครัวของปอนจึงไม่ค่อยใกล้ชิดสนิทสนมกัน

ปอนจะได้รับค่าขนมจากมารดาวันละ 20 บาท หากวันใดไปช่วยขายผักที่ตลาดก็จะได้รับเพิ่มอีก 40 บาท โดยที่เมื่อได้รับค่าขนมตนเองจะนำเงินไปเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ปอนเริ่มเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุ 13 ปี โดยเพื่อนแถวบ้านชวนไปเล่น ปอนติดเกมมาก โดยมักหนีเรียนไปเล่นเกมเสมอ จนทำให้เวลาเรียนไม่พอและหมดสิทธิ์สอบจนกระทั่งต้องออกจากโรงเรียนในที่สุด หลังออกจากโรงเรียน ปอนยังคงใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมนั้น บางครั้งก็ไม่กลับบ้าน เนื่องจากเล่นจนดึกแล้วไม่กล้ากลับบ้านจึงไปนอนที่บ้านเพื่อน

ปอนนำเงินค่าขนมที่ได้รับวันละ 40 บาทมาเล่นเกม โดยมีกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันในร้านเกม 3-4 คน เล่นกันเป็นประจำ เกมที่ปอนและกลุ่มเพื่อนชอบเล่นคือเกม GTA ซึ่งเป็นเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) โดยต้องรับบทเป็นโจร มีเป้าหมายในการทำร้ายคนและสิ่งของการขโมยรถและการฆ่าฟันตำรวจ ผ่านอาวุธ ได้จากการปล้น ขโมยและฆ่าตัวละครในเกม โดยที่ตัวละครจะเพิ่มระดับความเลวขึ้น เพื่อให้เป็นที่ต้องการของตำรวจให้ได้มากที่สุด

นอกจากนั้นปอนยังสามารถหารายได้จากการเล่นเกม โดยการขายสิ่งของในเกมที่เป็นที่ต้องการเช่นอาวุธที่รุนแรง ให้กับผู้เล่นเกมด้วยกัน ซึ่งปอนมีรายได้จากการเล่นเกมถึงสัปดาห์ละ 600-700 บาท โดยที่ปอนจะนำเงินที่ได้มาเพื่อเล่นเกมต่อไป

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

ปอนถูกดำเนินคดีในข้อหา ลักทรัพย์ เนื่องจากในวันเกิดเหตุปอนและเพื่อนภายในกลุ่มต่างไม่มีเงิน จึงได้ออกไปที่ร้านขายของชำแถวบ้านโดยที่เพื่อนของปอน 2 คน จะดูต้นทางที่หน้าร้าน ปอนได้เข้าไปเป็นคนขโมยของที่ร้านโดยแกล้งทำเป็นเดินดูและค่อย ๆ หยิบของ คือครีมโลชั่น ผงซักฟอก เพื่อนำไปขายต่อให้กับคนรู้จักในราคาถูก ซึ่งปอนได้ทำการลักขโมยนี้มาหลายครั้งแล้ว แต่ครั้งนี้ถูกเจ้าของร้านจับได้จึงถูกส่งดำเนินคดี เราสามารถแยกมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดของปอน ดังนี้

1. ปัญหาจากประเภทของเกม

เนื่องจากนายปอนต้องการเงินมาเล่นเกม จึงนำมาสู่การกระทำผิด ซึ่งนอกจากความต้องการในการเล่นแล้ว ลักษณะของเกมยังส่งผลต่อพฤติกรรมของนายปอนอีกด้วย เนื่องจากเกมที่นายปอนเล่นเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง และส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กด้วย เนื่องจากเด็กคิดว่าการทำตัวเป็นคนไม่ดี มีพฤติกรรมที่รุนแรง จะทำให้ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ๆ ในกลุ่ม เหมือนที่ในเกมได้รับการเพิ่มอันดับสูงขึ้นและส่งผลต่อการกระทำผิดดังกล่าว

2. ปัญหาครอบครัว

เนื่องจากบิดาและมารดาของนายปอนแยกทางกัน จนทำให้มารดาต้องพาลูก ๆ ย้ายไปอยู่ที่บ้านยาย และต้องใช้เวลาทั้งหมดในการทำมาหากินเพื่อหาเลี้ยงคนทั้งครอบครัว

ซึ่งส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อเวลาที่จะให้การดูแล เอาใจใส่และอบรม เลี้ยงดูลูกให้ได้อย่างเพียงพอ จึงทำให้ปอนต้องออกจากโรงเรียน และติดเกมในที่สุด เพราะเด็กยังคงต้องการคนที่เอาใจใส่และ การยอมรับ ซึ่งปอนได้รับสิ่งเหล่านี้จากกลุ่มเพื่อนที่ร้านเกมนั่นเอง

กรณีศึกษาที่ 3 “กาน”

ประวัติส่วนตัว

กาน (นามสมมติ) อายุ 17 ปี ภูมิลำเนาเดิมอยู่ที่จังหวัดนนทบุรี เป็นบุตรคนที่ 1 ใน จำนวนบุตรชายทั้ง 3 คน นายกานจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปัจจุบันไม่ได้ศึกษาต่อ เพราะฐานะทางครอบครัวที่ไม่ดีและตนเองไม่ต้องการเรียนหนังสือ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

หลังจากออกจากโรงเรียน กานได้ทำงานเป็นเด็กจัดโต๊ะจีน มีรายได้วันละ 500 บาท ทำสัปดาห์ละ 3-4 วัน หลังจากทำงานได้ ทางบ้านก็ไม่ได้ให้เงินกานใช้อีก เพราะเห็นว่าสามารถ หาเลี้ยงตนเองได้แล้ว

บิดาและมารดาของกานชอบทะเลาะเบาะแว้งกัน และใช้คำพูดที่รุนแรงใส่กันเป็นประจำ ซึ่งกานไม่ชอบ จึงไม่อยากอยู่บ้านและไปนอนบ้านเพื่อนเป็นประจำ ด้วยสาเหตุดังกล่าว จึงทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวห่างเหินและไม่มีใครใส่ใจซึ่งกันและกัน

นอกจากนั้นเพื่อนที่ทำงานของกานก็ได้มาชวนไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันในเวลาที่ไม่ มีงานเข้ามา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ช่วงแรกการเล่นเกมนเฉพาะเวลาที่ไม่มียานเข้ามา ประมาณ 2-3 วันต่อสัปดาห์กับกลุ่ม เพื่อนที่ทำงาน 4-5 คน โดยใช้เงินที่ตนหามาได้เพื่อเล่น ประมาณวันละ 100 บาท แต่ช่วงหลังกาน เริ่มติดเกม โดยต้องเล่นหลังจากการทำงานทุกครั้งกับกลุ่มเพื่อนใหม่ที่ร้านเกมอีกประมาณ 4-5 คน รวมกันเป็นกว่า 10 คน จนภายหลังกานไม่ทำงานเลยเพราะติดเล่นเกมมาก

เกมที่กานชอบเล่นคือ Audition ซึ่งเป็นเกมเต้นประเภทหนึ่ง โดยที่ตัวละครจะรับบท เป็นนักเต้น โดยมีเป้าหมายคือการเป็นสุดยอดนักเต้น ผ่านการเล่นโดยการกดปุ่มให้ตรงกับจังหวะ ที่เกมกำหนด

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

กานถูกดำเนินคดีในข้อหา เล่นการพนัน เนื่องจากก่อนเกิดเหตุการณ์ไม่ได้ไปทำงาน ตั้งโต๊ะเงิน จึงไม่มีรายได้ประกอบกับเห็นว่าข้างร้านเกมมีวงไพ่อยู่ ซึ่งเคยเข้าไปเล่นเพียง 1 ชั่วโมง ก็สามารถหาเงินได้หลายร้อยบาท ทำให้ตนเองอยากได้เงินมาอีกและเห็นว่าได้เงินมาได้ง่าย จึงได้เข้าไปเล่นไพ่ประมาณ 20 นาที ก็ถูกตำรวจจับกุมและดำเนินคดี

จากกรณีของกาน สามารถสรุปมูลเหตุในการกระทำผิดของกานได้ ดังนี้

1. ปัญหาจากการติดเกม

เมื่อเงินจากการทำงานที่กานหามาได้ไม่เพียงพอต่อความต้องการในการเล่นเกมน จึงทำให้กานต้องไปกระทำผิดโดยการเล่นการพนัน เพราะเห็นว่าการเล่นการพนันทำให้ได้เงินมาในเวลาอันรวดเร็ว เพื่อนำเงินดังกล่าวมาเล่นเกม โดยตัวเกมก็มีลักษณะการเล่นที่ต้องสะสมอันดับในการเล่นมากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

2. ปัญหาจากครอบครัว

ครอบครัวของกานมีลักษณะของการใช้ความรุนแรง พ่อและแม่ของกานไม่ค่อยสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกันและเพิกเฉยต่อการเลี้ยงดูลูก จึงส่งผลให้กานเป็นเด็กที่ขาดการควบคุม เพราะกานใช้เงินทั้งหมดที่หามาได้ มาใช้กับการเล่นเกม เนื่องจากกานเห็นว่าเงินที่นำมามาใช้เป็นเงินของตน ไม่ได้มาจากการขอพ่อแม่ นอกจากนั้นปัญหาครอบครัวยังทำให้กานไม่ค่อยกลับบ้านและติดเพื่อน ซึ่งทำให้กานถูกชักจูงเข้าหาสิ่งไม่ดีมากยิ่งขึ้น

กรณีศึกษาที่ 14 “ไนต์”

ประวัติส่วนตัว

นายไนต์ (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เป็นบุตรคนแรกในจำนวนบุตร 2 คนของบิดา มารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดอยุธยา ออกจากโรงเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพราะฐานะทางครอบครัวค่อนข้างยากจน และตนเองไม่ชอบเรียนหนังสือ ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ไนต์เป็นบุตรคนแรก มีน้องชาย 1 คน มารดาเสียชีวิตตั้งแต่ไนต์อายุ 12 ปี บิดาก็แต่งงานใหม่ จึงนำไนต์และน้องชายมาให้ป้าและลุงเลี้ยงดู ลุงและป้าประกอบอาชีพก่อสร้าง มีฐานะยากจน ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ค่อยดี เนื่องจากลุงจะเป็นคนไม่ค่อยพูด ชอบดื่มเหล้า

และทำโทษด้วยการทำร้ายร่างกายไน้ตและน้องชายเป็นประจำ ป้าไม่สนใจดูแล เพียงแต่ให้เงินประจำวันแก่ไน้ตและน้องชายวันละ 40 บาทเท่านั้น

หลังจากที่ไน้ตไม่ได้เรียนหนังสือก็ไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ แม้ว่าลุงกับป้าจะให้ไน้ตทำงานก่อสร้างก็ตาม และจากการที่ไน้ตไม่ยอมทำงาน จึงทำให้ไน้ตและลุงทะเลาะเบาะแว้งกันเป็นประจำ แต่ป้ามักจะห้ามปรามลุงและตามใจไน้ต ประกอบกับเพื่อนแถวบ้านชวนไน้ตไปเล่นเกมออนไลน์ จึงทำให้ไน้ตชอบหนีออกไปอยู่กับเพื่อนที่ร้านเกมเป็นประจำ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ไน้ตเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อ 2-3 ปีที่แล้ว จากการที่เพื่อนแถวบ้านชวนไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์ ไน้ตจะเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมทุกวัน ตั้งแต่ 10.00–22.00 น. หากตนเองไม่มีเงินเล่นเกมก็จะดูเพื่อนเล่นเกม บางครั้งเพื่อนก็จะออกค่าเล่นเกมให้ ซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนที่อยู่แถวบ้านและเจอกันในร้านเกมประมาณ 5-6 คน

ประเภทเกมออนไลน์ที่ไน้ตชอบเล่น คือ เกมต่อสู้ โดยเฉพาะเกม Lands ซึ่งเป็นเกมต่อสู้ของนักเรียน 2 โรงเรียน โดยไน้ตกล่าวว่าการเล่นเกมประเภทนี้ทำให้ตนได้คลายเครียดและสะใจเมื่อตนเองได้ทำร้ายผู้อื่น

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

ไน้ต ถูกดำเนินคดีข้อหา ครอบครองและจำหน่ายยาบ้า โดยในวันเกิดเหตุไน้ตและเพื่อนได้รับจ้างจากคนที่รู้จักให้ไปส่งยาบ้าแก่ลูกค้าในชุมชนของตนเองโดยจะได้รับค่าจ้าง 500 บาท เมื่อรับยาบ้าแล้วตนเองก็ได้เก็บใส่กระเป๋ากางเกงและได้เดินเข้าไปที่ชุมชนเพื่อนำยาไปส่งแก่ลูกค้า แต่ได้ถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจนอกเครื่องแบบมาค้นตัวและพบยาบ้าจึงถูกส่งจับดำเนินคดี

จากกรณีของไน้ตนั้น สามารถสรุปมูลเหตุในการกระทำผิดได้ ดังนี้

1. ปัญหาจากการติดเกม

ความต้องการในการเล่นเกมนออนไลน์ถือเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ไน้ตกระทำผิดเนื่องจากไน้ตได้รับเงินจากป้าเพียงวันละ 30 บาทเท่านั้น ซึ่งไม่พอต่อการเล่นเกมในแต่ละวัน โดยที่ไน้ตใช้เวลาในการเล่นเกมนในแต่ละวันตั้งแต่ 10.00–22.00 น. โดยบางวันที่ไม่มีเงินเพื่อนก็ออกเงินให้ไน้ตด้วย

2. ปัญหาจากกลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนที่ไน้ตรู้จักนั้น เป็นที่รู้จักกันในร้านเกมว่าเป็นกลุ่มที่ขายยาบ้า จึงทำให้มีรายได้ค่อนข้างมากและสามารถออกค่าเกมให้ไน้ตเป็นประจำ จากนั้นได้ทำการชักชวนให้ไน้ต

เข้าสู่วงจรการค้ายาบ้า และไน้ตก็เห็นว่าเพื่อนไม่ถูกตำรวจจับ จึงทำให้นิตต้องถูกดำเนินคดีในที่สุด

3. ปัญหาจากครอบครัว

จากกรณีของไน้ต พบว่าปัญหาครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง เนื่องจากการที่ครอบครัวของไน้ตโดยพ่อ ลุงและป้า ไม่มีเวลาในการอบรมเลี้ยงดู เนื่องจากต้องทำมาหากิน รวมถึงลุงก็มักใช้ความรุนแรงกับไน้ตและน้องชายเสมอ ทำให้นิตไม่มีความสุขในการอยู่บ้าน จึงต้องออกไปเล่นเกมออนไลน์กับกลุ่มเพื่อน ซึ่งไน้ตได้รับความเข้าใจและการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนนั่นเอง

กรณีศึกษาที่ 15 “บอล”

ประวัติส่วนตัว

นายบอล (นามสมมติ) อายุ 12 ปี เป็นบุตรคนที่ 3 ในจำนวนบุตร 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดสุพรรณบุรี ปัจจุบันออกจากโรงเรียนขณะเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเกียจคร้านและโดดเรียนบ่อยจึงทำให้เวลาเรียนไม่พอ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

บอลเป็นบุตรคนที่ 3 มีพี่สาว 2 คน บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน บิดาประกอบอาชีพพนักงานรักษาความปลอดภัย มารดาประกอบอาชีพรับจ้างทำความสะอาดที่รถไฟฟ้าใต้ดินฐานะทางครอบครัวค่อนข้างยากจน บิดาและมารดาทำงานตั้งแต่เช้าและกลับบ้านค่ำ ความสัมพันธ์ในครอบครัว บิดาและมารดามักจะทะเลาะเบาะแว้งกันทุกวันเพราะบิดาชอบกินเหล้า เมื่อเมามากจะทำร้ายร่างกายคนในครอบครัว มารดาเลี้ยงดูบอลแบบตามใจ ไม่ดุว่าว่ากล่าว แม้ว่าบอลจะทำผิดก็ตาม ทำให้นิตจะไม่ค่อยลงรอยกับบิดาและไม่เชื่อฟังทั้งบิดามารดา ครอบครัวไม่ได้มีความอบอุ่น รักใคร่กัน ต่างคนต่างอยู่ และบอลมักจะออกจากบ้านไปอยู่กับเพื่อนและบิดามารดาไม่มีใครคอยควบคุม ถึงแม้ว่าบอลจะไม่กลับบ้านก็ตาม หลังจากออกจากโรงเรียน บอลก็ไม่ได้ทำงานอะไรκοปรกับเพื่อนแถวบ้านชวนเล่นเกม บอลจึงใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกมนออนไลน์เพียงอย่างเดียว

พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์

บอลเล่นเกมนออนไลน์เมื่อ 2 ปีที่แล้ว โดยบอลจะเล่นเกมนออนไลน์ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 12 ชั่วโมง หากเป็นวันที่มีเรียนบอลก็จะโดดเรียนและจะอยู่ที่ร้านเกมนออนไลน์โดยที่บิดามารดา

ไม่รู้ โดยค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์จะเป็นเงินค่าขนมของ ตนเองที่ได้จากมารดา บอล จะเล่นเกมกับกลุ่มเพื่อนของตนเองทั้งจากเพื่อนแถวบ้านและเพื่อนที่อยู่ในร้านเกม ประมาณ 5-6 คน ซึ่งจะนัดกันไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์เป็นประจำ ประเภทของเกมออนไลน์ที่บอลชอบเล่น คือ เกม ต่อสู้ โดยเฉพาะเกม Lands ซึ่งเป็นเกมของนักเรียน 2 โรงเรียน ยกพวกตีกัน ทำร้ายกัน เพราะ ตนเองเมื่อได้เล่นเกมนี้จะรู้สึกสะใจ สนุกที่ได้ทำร้ายคนอื่น ได้ผ่อนคลาย เพื่อนของบอลมักจะออก ค่าเล่นเกมให้ โดยที่บอลจะได้เงินจากเพื่อนของบอลวันละ 300 บาท

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

บอลถูกดำเนินคดี ข้อหาลักทรัพย์ เนื่องจากในวันเกิดเหตุบอลและเพื่อนอีก 3 คนได้ ชวนกันไปที่ร้าน 7-11 เพื่อขโมยของแล้วนำไปขาย โดยที่เพื่อนของบอล 2 คนได้ดูเส้นทางที่ หน้าร้าน โดยบอลกับเพื่อนอีก 1 คน ได้เข้าไปขโมยของ ในขณะที่บอลกำลังหยิบครีมบำรุงผิว เก็บเข้าเสื้อ พนักงานของร้านได้เข้ามาเห็นเข้าพอดี จึงถูกพนักงานจับไปดำเนินคดีกับตำรวจ

บอลมองว่าสาเหตุในการกระทำผิดของตนเองเกิดมาจากความคึกคะนอง เมื่ออยู่กับ เพื่อนและเมื่อนำของที่ได้ลักขโมยมาไปขายก็นำเงินมาใช้ร่วมกันในกลุ่ม และตนเองเห็นว่าเป็น วิธีหาเงินมาได้ง่ายแล้วได้เงินเยอะ เพราะตนเองเคยขโมยโทรศัพท์มือถือแล้วนำมาขายได้เงิน 5,000 บาท จึงทำให้บอลเรียนรู้ว่าเป็นวิธีหาเงินเพื่อนำมาเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ได้ดีที่สุดใน ทั้ง บอลไม่ได้กลับบ้านจึงไม่มีรายได้ จึงหาวิธีหาเงินด้วยการลักขโมย

จากกรณีของบอล สามารถสรุปมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดได้ ดังนี้

1. ปัญหาความรุนแรงจากเกมและการติดเกม

เนื่องจากเกมที่บอลเล่นเป็นเกมประเภทที่มีความรุนแรง ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรม ของผู้เล่นโดยตรง โดยบอลได้กล่าวว่าจากการเล่นเกมนี้ทำให้ตนเองใช้ความรุนแรงกับเพื่อนมาก ขึ้น นอกจากนั้นบอลยังติดเกมนี้เป็นอย่างมาก และต้องการเงินเพื่อนำมาเล่นเป็นจำนวนมาก

2. ปัญหาจากกลุ่มเพื่อน

การกระทำผิดของบอล สืบเนื่องมาจากการรู้จักกับกลุ่มเพื่อนที่กระทำผิด และได้ ชักจูงให้บอลกระทำผิดด้วย โดยที่บอลเคยลักขโมยโทรศัพท์มือถือมาแล้วนำไปขายได้เงิน 5000 บาท จึงพบว่าการกระทำลักษณะนี้ทำให้ตนได้เงินมาเพื่อใช้ในการเล่นเกมง่ายและได้ จำนวนมาก จึงทำให้มีการกระทำผิดในครั้งต่อ ๆ มา

3. ปัญหาจากครอบครัว

ครอบครัวของบอลไม่มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน พ่อและแม่ต่างคนต่างทำมาหากินโดยไม่สนใจในการเลี้ยงดูลูก นอกจากนั้นพ่อของบอลยังชอบใช้ความรุนแรงกับบอลเสมอ ทำให้บอลไม่ต้องการที่จะอยู่บ้าน และส่งผลให้บอลต้องไปอยู่ในสังคมของเกมออนไลน์ในที่สุด

กรณีศึกษาที่ 16 “แมค”

ประวัติส่วนตัว

นายแมค (นามสมมติ) อายุ 15 ปี เป็นบุตรคนที่ 3 ในจำนวนบุตร 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดอุดรธานี ออกจากโรงเรียนประถมศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากเวลาเรียนไม่พอทำให้ไม่มีสิทธิ์สอบ ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

บิดาและมารดาของแมคต่างคนต่างทำงาน ไม่มีเวลาดูแล จึงมักจะปล่อยให้แมคอยู่บ้านเองตามลำพัง บิดาชอบดุด่าว่ากล่าว ใช้ถ้อยคำหยาบคายกับแมค และบางครั้งลงโทษด้วยการทำร้ายร่างกาย โดยที่มารดาไม่กล้าที่จะห้ามปรามเพราะเกรงกลัวบิดา มารดามักตามใจ และเห็นดีเห็นงามในทุกสิ่งที่แมคทำแม้ว่าจะทำผิดก็ตาม แมคจึงเริ่มไม่อยู่บ้านและติดเพื่อนมากขึ้นจนหนีออกจากบ้านไปประมาณครึ่งปี โดยที่มารดาก็ไม่ได้ออกติดตามเพราะคิดว่าดีต่อตัวแมค เนื่องจากจะได้ไม่โดนบิดาทำร้าย

เพื่อนเริ่มชวนแมคเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ตอนอยู่ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยแมคพบว่าการเล่นเกมนั้นให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและน่าสนใจกว่าการเรียนหนังสือ แมคเริ่มติดเกมออนไลน์ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

แมคเล่นเกมออนไลน์ทุกวันในช่วงแรก ในขณะที่ยังเรียนหนังสืออยู่ก็จะโดดเรียนเพื่อมาเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านแถวบ้าน เวลาที่แมคชอบไปเล่นคือตั้งแต่ช่วง 13.00 น. ถึง 22.00 น. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์วันละประมาณ 40 บาท โดยตนเองจะโกหกมารดาว่าจะนำไปซื้อขนมกิน

เมื่อเล่นเกมออนไลน์ทำให้แมครู้จักกับเพื่อนในร้านเกมซึ่งเป็นกลุ่มอยู่ก่อนแล้วประมาณ 5-6 คน ประเภทของเกมที่แมคชอบเล่นคือเกมต่อสู้ โดยเฉพาะเกม Lands โดยที่แมค

จะหารายได้ด้วยการขายอาวุธและคะแนนสะสม แม่จะได้รับเงินจากการขายทุกวันอย่างต่ำวันละ 50 บาท และจะนำเงินมาเล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด

การเล่นเกมออนไลน์ของแม่จะไม่ถูกบิดาและมารดาควบคุมใด ๆ ทำให้แม่เริ่มติดเพื่อนและเห็นว่าเพื่อนทุกคนในกลุ่มต่างมาอยู่ที่ร้านเกมและหนีออกจากบ้าน จึงทำตามเพื่อนเพื่อออกมาอยู่กับเพื่อนและทำให้ตนเองได้เล่นเกมออนไลน์มากขึ้นโดยไม่ต้องไปเจอบิดา

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

แม่ถูกดำเนินคดี ข้อหาลักทรัพย์ (กลุ่มเดียวกับนายบอด กรณีศึกษาที่ 5) เนื่องจากในวันเกิดเหตุแม่และเพื่อนอีก 2 คน ได้ไปที่ร้าน 7-11 เพื่อลักขโมยของ โดยที่เพื่อน 2 คนต่างรออยู่ที่หน้าร้าน และตนเองได้เดินเข้าไปแถวบริเวณครีมบำรุงผิว และกำลังหยิบครีมบำรุงผิวเข้ากระเป๋ า พนักงานในร้านเดินมาเห็นจึงถูกจับดำเนินคดี แต่เพื่อนอีก 2 คนหนีไปได้ จากกรณีของนายแม่ สามารถสรุปมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดได้ ดังนี้

1. ปัญหาจากการติดเกม

เนื่องจากนายแม่ติดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ประกอบกับการที่ไม่มีคนควบคุม ทำให้แม่เล่นเกมทั้งวัน ดังนั้นจึงต้องการเงินในการเล่นเกมนานวนมาก ซึ่งเงินที่ได้รับจากแม่นั้นไม่เพียงพอในการเล่นแต่ละวัน แม้ว่านายแม่จะอาศัยการขายสิ่งของในเกมเพื่อแลกกับเงินจริงก็ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการเล่นเกมนได้อย่างเพียงพอ

2. ปัญหาจากกลุ่มเพื่อน

กลุ่มเพื่อนที่แม่รู้จักจากการเล่นเกมออนไลน์ (กลุ่มเดียวกับนายบอด กรณีศึกษาที่ 5) เนื่องจากเพื่อนกลุ่มนี้ได้ทำการชักจูงให้แม่กระทำความผิด และแม่เห็นว่าการลักขโมยของทำให้ได้เงินมาง่ายและได้เป็นจำนวนมาก รวมถึงเห็นว่าเพื่อนทำมาหลายครั้งจนเป็นเรื่องปกติ จึงได้ทำตามเพื่อน ในการลักขโมยของจากร้านค้า

3. ปัญหาจากครอบครัว

ครอบครัวของนายแม่มีปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่มีเวลาในการดูแล เอาใจใส่ในการเลี้ยงดูลูก นอกจากนั้นพ่อยังชอบใช้ความรุนแรงกับนายแม่ ในขณะที่แม่ก็ตามใจจนทำให้แม่ไม่สามารถควบคุมตนเองในการเล่นเกมนได้

กรณีศึกษาที่ 17 “แมน”

ประวัติส่วนตัว

นายแมน (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เป็นบุตรคนที่ 3 ในจำนวนบุตร 3 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร ออกจากโรงเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากไม่ชอบเรียนหนังสือ และเกียจคร้าน ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

เมื่อแมนจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตนเองก็ไม่ชอบศึกษาต่อจึงได้ออกมาอยู่ที่บ้านเฉย ๆ จากครอบครัวที่บิดามารดาต่างคนต่างทำงาน ออกไปทำงานตั้งแต่เช้าและกลับบ้านช่วงเย็น ความสัมพันธ์ในครอบครัวจึงไม่ค่อยดี มารดาเป็นคนจู้จี้ขี้บ่น เจ้าระเบียบ จึงทำให้มีปัญหาทะเลาะกับบิดาเป็นประจำ รวมทั้งแมนและพี่ชายด้วย จึงทำให้แมนไม่ค่อยชอบที่จะอยู่บ้าน แต่บิดามักจะตามใจแมนและพี่ชาย และปล่อยให้แมนมีความอิสระในการใช้ชีวิต เพราะสงสารหากแมนโดนมารดาดุว่ากล่าว โดยบิดาจะให้แมนวันละ 50 บาทเพื่อเป็นค่าขนม

ในขณะที่เรียนอยู่ เพื่อนที่โรงเรียนได้มาชวนให้แมนเล่นเกม ซึ่งทำให้แมนติดเกมตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

แมนเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อปีที่แล้ว จากการที่เพื่อนชวนไปเล่นที่ร้านเกมโดยแรก ๆ ตนเองจะเล่นเกมที่บ้านในวันเสาร์และอาทิตย์เท่านั้น แต่เมื่อเริ่มติดแมนได้เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน ตั้งแต่ช่วงบ่ายจนถึงประมาณ 22.00 น. ประมาณ 10-12 ชม.ต่อวัน หลังจากออกจากโรงเรียน แมนเล่นเกมออนไลน์ทั้งวัน เมื่อแมนมีโอกาสได้ไปเล่นเกมที่ร้านก็มีเพื่อนและสนิทสนมกันมากขึ้น จนเข้ากลุ่มร่วมกัน กลุ่มของแมนที่เล่นเกมออนไลน์มี 6 คน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์แมนจะใช้เงินค่าขนมของตนเองที่ได้รับจากพ่อ

ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น คือ เกมต่อสู้ โดยเฉพาะเกม GTA เป็นเกมที่ตนเองรับบทเป็นโจรที่ต้องทำหน้าที่ในการลักขโมยและหนีการจับกุมของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ซึ่งเป็นเกมที่ทำให้ตนเองรู้สึกตื่นเต้นที่ได้ขโมยของ และคลายเครียด

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

แมนถูกดำเนินคดี ข้อหาลักทรัพย์ เนื่องจากในวันเกิดเหตุแมนได้ไปเล่นเกมออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนเป็นปกติ จนประมาณ 2 ทุ่ม ได้วางแผนกับกลุ่มเพื่อนจะทำการขโมยรถจักรยานยนต์ที่ห้องเช่าในชุมชน แมนกับเพื่อนก็เข้าไปช่วยยกรถจักรยานยนต์ และต่อสายไฟ

เพื่อขั้บรจกัรยานยนต์หนีออกไป แต่พอดีพนักงานรักษาความปลอดภัยมาเห็นจึงตะโกนให้คนแถวนั้นมาช่วยจับ และถูกส่งให้เจ้าหน้าที่ตำรวจดำเนินคดีต่อไป โดยสามารถสรุปมูลเหตุจูงใจของนายแมนได้ ดังนี้

1. ปัญหาจากความรุนแรงของเกม

เนื่องจากนายแมนชอบเล่นเกมที่มีความรุนแรง โดยเนื้อหาของเกมมีการใช้ความรุนแรงและการขโมยเป็นหัวใจหลักของเกม จึงทำให้นายแมนได้ซึมซับเอาพฤติกรรมนี้มาจากเกม โดยมีความคิดว่าการขโมยทำได้ตนได้เงินมาง่ายและได้เป็นจำนวนมาก จึงได้ตัดสินใจในการกระทำผิดนี้

2. ปัญหาครอบครัว

เนื่องจากสภาพครอบครัวของนายแมนขาดความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ซึ่งแม่ของนายแมนเป็นคนจู้จี้ ขี้บ่นและเจ้าระเบียบ ในขณะที่พ่อของนายแมนเป็นคนตามใจ และไม่ได้ควบคุมหรือเฝ้าระวังเรื่องการเล่นเกมของนายแมน จึงทำให้นายแมนใช้เวลาส่วนมากหลังจากออกจากโรงเรียนในการเล่นเกมออนไลน์

กรณีศึกษาที่ 18 “ซี”

ประวัติส่วนตัว

นายซี (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดอุดรธานี ออกจากโรงเรียนเมื่อจบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเกียจคร้านและไม่ต้องการศึกษาต่อ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ซีเป็นบุตรคนเดียวของบิดามารดา ประกอบอาชีพด้วยขั้บรจมอเตอรืไซ้ดรั้บจั้าง ซึ่งซีจะมีรายได้วันละ 300-400 บาท จากสภาพครอบครัวบิดามารดาต่างแยกทางโดยที่มารดาได้นำซีมาดูแลแต่ก็ไม่ได้ดูแลเอาใจใส่ ปล่อยให้ซีต้องอยู่อาศัยเพียงลำพัง ทำให้ซีและมารดาไม่มีความผูกพัน และความอบอุ่น ต่างคนต่างอยู่ เพราะมารดาเห็นว่าซีโตและสามารถเลี้ยงตนเองได้

ในขณะเดียวกัน เพื่อนของซีที่เป็นคนขั้บรจมอเตอรืไซ้ดรั้บจั้างก็ได้มาชวนไปเล่นเกมออนไลน์หลังการทำงานเสร็จ ซึ่งซีชอบการเล่นเกมนมากและเล่นหลังจากนั้นเป็นต้นมา

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ซีเริ่มเล่นเกมออนไลน์มาได้ 1 ปี โดยซีจะเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน วันละ 7-8 ชั่วโมง หลังจากขับมอเตอร์ไซด์รับจ้างเสร็จ ตั้งแต่ 20.00-02.00 น. โดยเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ชั่วโมงละ 10 บาท โดยทุกครั้งที่ตนเองไปเล่นเกมออนไลน์จะไปกับเพื่อนอีก 1 คน และรู้จักกับเพื่อนในร้านเกมอีก 2 คน โดยที่จะมีการนัดเจอกันทุกวันเพื่อไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน ซึ่งหนีออกจากบ้านออกมาเพื่อเล่นเกม และเพื่อนกลุ่มนี้มักจะช่วยกันเล่นเกมสะสมอาวุธและคะแนนเพื่อนำมาขายเมื่อได้เงินก็นำมาแบ่งกันในกลุ่ม ซึ่งเพื่อนกลุ่มนี้ได้เสพยาและจำหน่ายยาเสพติดด้วย

ประเภทของเกมออนไลน์ที่ซีชอบเล่นจะเป็นแนวเกมต่อสู้เพื่อเก็บอาวุธ เพราะตนเองรู้สึกสนุกและผ่อนคลายเมื่อได้ทำร้ายตัวละครในเรื่อง และมีด่านต่าง ๆ เป็นการท้าทายความสามารถของตนเองด้วย การเล่นเกมออนไลน์ของซีจะไม่มีบิดามารดาคอยควบคุม เพราะอยู่คนเดียวจึงมีความเป็นอิสระ

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์

ซีถูกดำเนินคดีใน ข้อหาเสพยาเสพติด โดยในวันเกิดเหตุซีและเพื่อนได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ร้านเกมออนไลน์ อันเพื่อนของซีที่เพิ่งมาถึงร้านเกมได้เดินมาบอกซีและเพื่อนอีก 3 คนว่ามียาให้ออกไปนั่งเสพที่ข้างร้านเกมออนไลน์ด้วยกัน ซีและเพื่อนทั้งหมดจึงได้ลุกออกไปที่ข้างร้านเพื่อไปนั่งเสพยา เมื่อซีและเพื่อนเสพยาและกำลังนั่งเล่นและคุยกันอยู่ก็ได้มีเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามาทำการจับกุมและส่งดำเนินคดี ซึ่งมูลเหตุจูงใจของกรณีนี้ สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ปัญหากลุ่มเพื่อน

เนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของซีเป็นการไปเล่นที่ร้าน โดยกลุ่มเพื่อนที่ซีรู้จักนั้นมีการใช้ยาเสพติด และได้ชักจูงให้ซีใช้ยาเสพติดด้วย ซึ่งซีเป็นคนที่หัวอ่อนและเชื่อง่ายอยู่แล้ว จึงได้ทดลองใช้ยาเสพติด จนกระทั่งถูกดำเนินคดีดังกล่าว

กรณีศึกษาที่ 19 “ทอม”

ประวัติส่วนตัว

นายทอม (นามสมมติ) อายุ 15 ปี เป็นบุตรคนที่ 2 ในจำนวนบุตร 2 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร ออกจากโรงเรียนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากตนเองกับแฟนสาวมีบุตรด้วยกัน จึงต้องออกจากการศึกษา

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

ทอมเป็นบุตรคนที่ 2 มีพี่สาว 1 คน อายุ 17 ปี บิดาเสียชีวิตตั้งแต่ทอมอายุ 12 ปี ทอมจึงอยู่อาศัยกับมารดา ซึ่งมารดาประกอบอาชีพเปิดร้านคาราโอเกะ ฐานะทางครอบครัวพอมีพอใช้ แต่กว่ามารดาจะเก็บร้านและกลับบ้านก็ประมาณ ตี 3 ทำให้มารดาและทอมจะไม่ค่อยได้เจอกัน หลังจากทีทอมออกจากการศึกษาทอมก็ได้เข้ามาช่วยมารดาที่ร้านคาราโอเกะ แต่มารดามักจะไม่ให้ทอมมาที่ร้านเพราะไม่ต้องการให้ลูกเหนื่อยอยู่บ้านกับแฟนสาวเพื่อเลี้ยงลูก แต่เมื่อลูกคลอดได้ 2 เดือน ก็เสียชีวิตจากการท้องร่วง และทอมก็เลิกกับแฟนสาวจึงทำให้ทอมได้กลับมาช่วยมารดาอีกครั้ง ซึ่งทอมจะมาช่วยเป็นบางวัน ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับทอม มารดาจะเอาอกเอาใจ และตามใจทอมมากเพราะเป็นลูกชายคนเดียว ทำให้ทอมค่อนข้างเอาแต่ใจและมีอิสระเพราะมารดาไม่ควบคุมหรือดูแลเข้มงวดเพราะกลัวทอมไม่ชอบ เมื่อมารดาทำงานไม่ค่อยมีเวลา รวมทั้งให้ความเป็นอิสระจึงทำให้ทอมมักจะออกไปอยู่กับเพื่อน และเริ่มติดเพื่อนมากขึ้น

โดยเพื่อนกลุ่มนี้ได้ชักจูงให้ทอมเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแม่ไม่ได้ว่ากล่าวอะไร เนื่องจากคิดว่าการที่ลูกเล่นเกมออนไลน์ยังคงดีกว่าการที่ลูกไปติดยาเสพติด

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ทอมเริ่มเล่นเกมออนไลน์มา 1 ปีกว่า จากการที่เพื่อนมาชวนให้ไปเล่นเกมออนไลน์ด้วยกัน โดยทอมเล่นเกมออนไลน์วันละประมาณ 8-9 ชั่วโมง ซึ่งจะเป็นช่วงเวลาประมาณ 18.00-03.00 น. เมื่อเล่นเสร็จทอมก็จะกลับ เมื่อทอมไม่ได้เรียนหนังสือจึงยังทำให้ทอมเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียวเท่านั้นโดยไม่มีการควบคุมใด ๆ จากมารดา ทอมจะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ชั่วโมงละ 10 บาท โดยใช้วันละ 80-90 บาท การเล่นเกมออนไลน์ของทอมจะออกไปเล่นเกมออนไลน์กับลูกพี่ลูกน้องอีก 1 คน เมื่อไปเล่นเกมออนไลน์ตนเองก็จะมีเพื่อนอีกกลุ่มหนึ่งที่มักจะช่วยกันเล่นเกมออนไลน์ให้ชนะ ทอมจึงเริ่มสนิทสนมกับเพื่อนกลุ่มนี้มากขึ้น โดยเริ่มออกไปเที่ยวและกินข้าวด้วยกัน และเริ่มนัดเจอกันทุกวันทั้งที่ร้านเกมออนไลน์

ประเภทของเกมนออนไลน์ที่ทอมชอบ คือ แนวต่อสู้ฆ่าฟันกันโดยเฉพาะเกม Lands ที่ทอมติดเกมนี้มาก ซึ่งเป็นเกมที่ทำให้ทอมสนุก ผ่อนคลาย และทำให้มีเพื่อนเยอะ ทอมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยมากขึ้น

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากเกมนออนไลน์

“ทอม” ถูกดำเนินคดี ข้อหาลักทรัพย์ โดยในวันเกิดเหตุทอมและเพื่อนต่างไม่มีเงิน และต้องการนำเงินไปเล่นเกมออนไลน์ จึงได้วางแผนกับเพื่อน 3 คน ที่จะไปลักขโมยมือถือที่

ห้างแห่งหนึ่งแถวลาดพร้าว เมื่อไปถึงที่ห้างก็ได้เดินไปที่ร้านขายโทรศัพท์ โดยทอมได้เป็นคนเดินเข้าไปหยิบโทรศัพท์ และเพื่อนอีก 1 คน เมื่อกำลังหยิบโทรศัพท์เข้ากระเป๋าสะพาย เจ้าของร้านได้เดินมาเจอจึงได้ทำการจับตัวเด็กและส่งให้เจ้าหน้าที่ตำรวจดำเนินคดี

โดยสาเหตุที่เป็นมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดของทอมก็ คือ

1. ปัญหาความรุนแรงและการติดเล่นเกม

โดยเกมที่ทอมเล่นนั้น มีเนื้อหาที่มีความรุนแรง ซึ่งทอมได้รับการซึมซับพฤติกรรมดังกล่าวมาจากการเล่นเกม และความต้องการในการเล่นเกมของทอมนั้น ยังทำให้ทอมต้องขวนขวายเพื่อหาเงินมาใช้ในการเล่นเกมต่อ ๆ ไปด้วย

2. ปัญหาจากกลุ่มเพื่อน

เนื่องจากกลุ่มเพื่อนที่ทอมรู้จักนั้นมีพฤติกรรมลักขโมยอยู่แล้ว จึงได้ชักจูงให้ทอมได้ร่วมกระทำผิดด้วย

3. ปัญหาจากครอบครัว

ปัญหาครอบครัวถือเป็นปัญหาหลักที่ทำให้ทอมไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดี การที่แม่ไม่มีเวลาให้ทอม รวมถึงการตามใจเพราะเห็นว่าเป็นลูกคนเดียวนั้น ทำให้ทอมขาดการยับยั้งชั่งใจตัวเอง และเชื่อเพื่อนมากเกินไป

กรณีศึกษาที่ 20 “โพน”

ประวัติส่วนตัว

นายโพน (นามสมมติ) อายุ 17 ปี เป็นบุตรคนที่ 2 ในจำนวนบุตร 2 คนของบิดามารดา ภูมิลำเนาเดิมจังหวัดกรุงเทพมหานคร นอกจากการศึกษาขณะเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากโดดเรียนบ่อยจึงทำให้เวลาเรียนไม่พอไม่มีสิทธิ์สอบ ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์

นายโพนเป็นบุตรคนที่ 2 อาศัยอยู่กับน้าชาย ซึ่งน้าชายเลี้ยงดูอย่างปล่อยปละละเลยไม่ค่อยสนใจ หากใครทำผิดก็จะถูกดูว่ากล่าวและโดนลงโทษโดยการเฆี่ยนตี ทำให้โพนไม่ค่อยมีความสุขและรู้สึกน้อยใจที่บิดามารดาทอดทิ้งตนเอง โพนจึงไม่มีความผูกพันกับน้าชายและหากโดนทำโทษจากน้าชายเมื่อใดก็จะหนีออกไปอยู่กับเพื่อนซี้พักแล้วถึงจะกลับมาที่บ้าน หลังจากที่โพนออกจากโรงเรียนเมื่อ 2 ปีที่แล้ว เนื่องจากเป็นช่วงที่โพนติดเกมมากจึงมักจะโดดเรียนเป็นประจำ จนกระทั่งหมดสิทธิ์สอบ เมื่อไม่ได้เรียนหนังสือโพนก็ไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ

และอยู่บ้านเฉย ๆ และเล่นเกมออนไลน์เป็นหลัก และเนื่องจากที่บ้านของโพนมีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว โพนจึงหันมาเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

โพนเริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อ 2 ปีที่แล้ว จากการที่เพื่อนชวนไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน แต่เนื่องจากที่บ้านมีคอมพิวเตอร์จึงมักจะเล่นที่บ้านเป็นประจำถ้าไม่มีเงินแต่โพนเองนั้นจะชอบไปเล่นที่ร้านเกมออนไลน์เพราะทำให้โพนมีเพื่อนเยอะ โพนจะเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน วันละ 7-8 ชั่วโมง ตั้งแต่บ่ายถึง สี่ทุ่ม เมื่อโพนไม่ได้เรียนหนังสือทำให้โพนเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียวโดยที่จะออกไปเล่นกับเพื่อนที่เจอกันในร้านเกม กลุ่มเพื่อนของโพนมีทั้งหมด 8 คนเป็นกลุ่มเพื่อนที่ติดเกมเหมือนกับโพนและทุกคนก็ไม่ได้เรียนหนังสือ จึงมักจะเจอกันที่ร้านเกมและไปไหนด้วยกันเสมอ

ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ของโพนน่าจะจะไม่ควบคุมหรือดูแลเพราะคิดว่าโพนโตแล้ว และไม่ยากเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ ต่างคนต่างอยู่ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมโพนจะใช้เงินค่าขนมที่ตนเองได้รับมาเล่นเกมออนไลน์วันละประมาณ 80 บาทเพราะเสียค่าชั่วโมงชั่วโมงละ 10 บาท โดยประเภทเกมออนไลน์ที่โพนชอบเล่น คือ เกมเด่นที่ทำให้ตนเองได้ผ่อนคลายและได้ฟังเพลง ประกอบทำให้ตนเองสนุกสนานและไม่เครียดเหมือนเกมต่อสู้

มูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

โพน ถูกดำเนินคดี ข้อหาใช้สารเสพติด โดยวันเกิดเหตุก็เป็นปกติที่โพนจะออกไปเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน เมื่อนั่งเล่นไปประมาณ 3 ชั่วโมง มลเพื่อนของโพนได้ชวนกันออกไปข้างนอก ซึ่งรู้กันว่าจะออกไปเสพกัญชา ตนเองจึงได้ออกไปข้างนอกและนั่งเสพกัญชาใกล้ ๆ ร้านเกมออนไลน์จะมีที่นั่งอยู่ ซึ่งกำลังนั่งเสพอยู่ก็มีเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้ามาทำการจับกุม ซึ่งมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดของโพนก็คือ

1. ปัญหาจากครอบครัว

เป็นปัญหาหลักที่ทำให้โพนเข้าสู่วงจรของการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากที่บ้านครอบครัวของโพนมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีต่อกัน นอกจากนั้นยังไม่มี การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมของโพน ซึ่งผลักดันให้โพนไปเล่นเกมออนไลน์ตามร้านมากกว่าที่จะเล่นตามบ้าน

2. ปัญหาจากกลุ่มเพื่อน

โดยโพนมองสาเหตุของการกระทำผิดของตนเองว่าเกิดจากการที่ตนเองรู้จักกับเพื่อนที่อยู่ในร้านเกมซึ่งเป็นกลุ่มที่มั่วสุมกันเรื่องยาเสพติด ทำให้ตนเองต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อนที่หากเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเมื่อเข้าไปเล่นเกมก็จะช่วยเหลือกันในการต่อสู้เล่นเกม

ออนไลน์และได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของกลุ่ม เช่น กินข้าว ขายอาวุธและคะแนนสะสมเพื่อนำเงินมาแบ่งกัน ตนเองจึงได้ทดลองใช้สารเสพติด และติดในที่สุด

3. ปัญหาจากแหล่งมั่วสุมในชุมชน

บริเวณที่ตั้งร้านเกมออนไลน์จะอยู่ภายในชุมชนที่โพนอาศัยอยู่ ซึ่งเป็นแหล่งมั่วสุมของวัยรุ่นโดยเฉพาะสิ่งเสพติด โดยที่เมื่อโพนไปนั่งเล่นเกมออนไลน์เพื่อนที่อยู่ในร้านเกมก็มักจะชวนกันออกไปเสพยาเสพติดกัน แรก ๆ โพนไม่กล้าเพราะกลัวน้ำชาयरู้ แต่เพื่อน ๆ ต่างทำให้โพนลองถ้าหากไม่ลองก็จะได้ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนในกลุ่ม จึงทำให้โพนติดักัญชาเป็นต้นมา

บทสรุปกรณีศึกษาเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากการเก็บข้อมูลเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 10 คน พบว่า เด็กอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 12-17 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงของวัยรุ่น โดยที่วัยได้เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการกระทำผิดของเด็ก เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อน ซึ่งวิธีการหนึ่งที่ทำให้ได้รับการยอมรับก็คือ การเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่เด็กวัยรุ่นในปัจจุบัน นอกจากนั้นผู้ศึกษา พบว่า เด็กที่เป็นกรณีศึกษาการกระทำผิดทั้งหมด ออกจากระบบการศึกษาทั้งหมด โดยที่มีสาเหตุแตกต่างกัน โดยการศึกษาของเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยที่เด็กมีระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน โดยไม่จบระดับประถมศึกษา 3 คน, จบระดับประถมศึกษา 2 คน, ไม่จบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 คนและจบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2 คน

จากข้อมูลดังกล่าว จะพบว่าเด็กที่ไม่อยู่ในระบบการศึกษาจะส่งผลกระทบต่อกรณีผิดของเด็ก เนื่องจากเด็กจะใช้เวลาที่มีอยู่ไปในทางที่ผิดและไม่เป็นประโยชน์ นอกจากนั้นการออกจากระบบการศึกษายังทำให้เด็กขาดการอบรม สั่งสอนและการควบคุมจากโรงเรียน รวมถึงการที่เด็กต้องตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีอีกด้วย

โดยที่เด็กกลุ่มนี้มีค่าเฉลี่ยของรายได้อยู่ที่ 80 บาทต่อวัน ทั้งนี้เนื่องจากในกลุ่มกรณีศึกษานี้มีฐานะปานกลางจนถึงยากจน บางส่วนต้องหารายได้ด้วยตนเอง เพราะต้องจากออกจากระบบการศึกษา และเด็กยังต้องใช้รายได้ที่ตนหามาเองเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายกับการเล่นเกมออนไลน์

นอกจากนั้นผู้ศึกษาพบว่าเด็กที่เป็นกรณีศึกษาทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีปัญหาครอบครัวทั้งสิ้น โดยแบ่งเป็นมีการพล่อยพละเล่ยมมากที่สุดถึง 5 ราย ในขณะที่เด็กที่เหลือนั้นมีการใช้

ความรุนแรง 3 คนและการที่ผู้ปกครอง พ่อแม่ขาดความรู้ ความเข้าใจในการเลี้ยงดูเด็ก อย่างเหมาะสมอีก 2 ราย ซึ่งจากผลการเก็บข้อมูลจากเด็กทั้ง 10 คนในกลุ่ม แสดงให้เห็นว่าปัญหา ครอบครัวได้นำไปสู่มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็ก เนื่องจากเด็กไม่ต้องการที่จะเผชิญหน้ากับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว ซึ่งปัญหาครอบครัวได้ส่งผลโดยตรงกับความสัมพันธ์ของครอบครัว และนำมาสู่การปล่อยปละละเลยเด็ก โดยที่เราสามารถสรุปประเด็นที่เป็นมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ ซึ่งได้แก่การที่เด็กออกจากระบบการศึกษา ซึ่งทำให้เด็กกลุ่มนี้ไม่รู้วิธีการในการใช้เวลาที่มีให้เกิดประโยชน์ จึงหันมาเล่นเกมนอนไลน์ ในขณะที่บางส่วนเล่นเกมนอนไลน์ตั้งแต่เรียนอยู่ เมื่อออกจากโรงเรียนแล้วจึงใช้เวลาที่มีทั้งหมดเล่นเกม จนกลายเป็นเด็กติดเกมออนไลน์ในที่สุด

นอกจากนี้การที่เด็กมีสภาพปัญหาในครอบครัว ก็เป็นสาเหตุหลักที่นำไปสู่แรงจูงใจในการเล่นเกมนอนไลน์ เนื่องจากสภาพครอบครัวที่ไม่อบอุ่น พ่อแม่ขาดความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเลี้ยงดูลูก รวมถึงสภาพครอบครัวที่มีการใช้ความรุนแรงและการปล่อยปละละเลย เหล่านี้เป็นสาเหตุที่เด็กไม่ต้องการอยู่บ้าน เนื่องจากไม่มีคนคอยให้คำแนะนำและชี้แนะสิ่งที่ถูกต้องให้ ทำให้เด็กต้องหันไปเล่นเกมนอนไลน์

นอกจากนี้การถูกเพื่อนชักชวนยังถือเป็นตัวเชื่อมปัญหาให้เกิดขึ้น จากการสำรวจกลุ่มเด็กที่กระทำได้จากการเล่นเกมนอนไลน์ พบว่าเมื่อเด็กต้องออกจากระบบการศึกษาหรือเมื่อเด็กมีปัญหาครอบครัว แล้วมีกลุ่มเพื่อนเข้ามาชักชวนให้เล่นเกมนอนไลน์ เด็กก็พร้อมที่จะไปเล่นเกมออนไลน์ทันที

ทั้งนี้การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กกลุ่มนี้ นอกจากจะเป็นการหนีปัญหาจากครอบครัว และความเบื่อหน่ายในการเรียนแล้ว ยังแสดงให้เห็นว่าเด็กต้องการคนที่ยอมรับในความสามารถของเขา รวมทั้งพัฒนาการของเด็กวัยรุ่น ที่ต้องการการรวมกลุ่มและการยอมรับแล้ว เด็กจึงหันมาเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวและยากที่จะถอนตัวจากวงจรนี้ได้

ลักษณะพื้นหลังทางครอบครัวของเด็กที่มีปัญหานี้ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้ โดยที่เด็กมีค่าเฉลี่ยของการเล่นเกมนอนไลน์ เล่นวันละ 8 ชม. และเล่นทุกวัน ซึ่งสามารถสังเกตได้ว่าเด็กกลุ่มนี้มีการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์สูงมาก โดยมากเป็นช่วงเวลาระหว่าง 13.00–24.00 น. เนื่องจากเป็นช่วงที่เด็กมีเวลาว่างมากที่สุดและไม่ต้องมีภาระใด ๆ จึงสามารถเล่นได้ถึงดึกและตื่นสายได้ โดยที่เด็กกลุ่มนี้มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยแล้วถึงวันละ 120 บาท ซึ่งแบ่งออกได้เป็นการจ่ายค่าเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ (บางเกม) ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต เพื่อจ่ายให้ร้านอินเทอร์เน็ต ค่าซื้อของภายในเกมรวมถึงค่าขนมระหว่างการเล่นเกม และเด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดได้

เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ต โดยเล่นเป็นกลุ่มประมาณ 5-6 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนมาก โดยมี 3 เกมที่เด็กกลุ่มนี้เล่น ได้แก่

เกม Lands เป็นเกมที่ผู้เล่นรับบทเป็นนักเรียนของโรงเรียนแห่งหนึ่ง โดยมีเป้าหมายในการต่อสู้กับโรงเรียนคูริ นอกจากนั้นยังต้องทำพฤติกรรมที่สร้างความเดือดร้อนให้กับโรงเรียนให้ได้มากที่สุด

เกม GTA ผู้เล่นต้องรับบทเป็นอันธพาล โดยมีเป้าหมายในการสร้างชื่อเสียงในทางลบให้ได้มากที่สุด โดยการทำร้ายผู้อื่น การปล้น การฆ่า การขโมย รวมถึงการทำร้ายตำรวจแล้วหนีให้ได้ เพื่อเพิ่มลำดับความเลวของตัวละคร

เกม Audition เป็นเกมประเภทดนตรี ที่ผู้เล่นรับบทเป็นนักเต้น ที่มีเป้าหมายในการเพิ่มระดับการเต้นของตนให้ได้ เป็นเกมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากดนตรีภายในเกมสร้างความสนุกและผ่อนคลายให้กับผู้เล่น นอกจากนั้นยังมีการขายสิ่งของ (Item) ที่สามารถเพิ่มทักษะในการเต้นให้กับตัวละคร โดยต้องใช้เงินจริง นอกเหนือจากเงินรางวัลในเกมในการซื้อ

นอกจากนั้น จากการสัมภาษณ์พบว่า เด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดมีการแสวงผลประโยชน์จากการเล่นเกม โดยการขายของจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นสิ่งของ (Item) ที่หายากและเป็นที่ต้องการเพื่อขายให้กับผู้เล่นคนอื่น โดยส่วนมากเป็นผู้เล่นในร้านเกมอินเทอร์เน็ตด้วยกัน นอกจากนั้นยังมีการนัดเจอกับผู้เล่นในเกมเพื่อมาพบเจอกันอีกด้วย ซึ่งนำมาซึ่งความเสี่ยงในการกระทำผิด โดยที่ลักษณะการกระทำผิดที่พบจากเด็กกลุ่มนี้ ได้แก่ การเล่นเกมพนัน, การลักทรัพย์และการครอบครองและจำหน่ายสารเสพติด

โดยจากการสำรวจ ผู้ศึกษาสามารถสรุปสาเหตุที่เป็นแรงจูงใจในการกระทำผิดของเด็กกลุ่มนี้ เนื่องจากความต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกม โดยถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กกลุ่มนี้กระทำผิด เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กกลุ่มนี้ชอบเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและยังใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละวันเป็นจำนวนมาก ซึ่งขัดกับรายรับที่ได้ รวมถึงการขาดการควบคุมจากครอบครัวในการเล่นเกมออนไลน์ จึงต้องหาทางออกอื่นเพื่อหาเงินมาเล่นเกม

โดยที่การถูกเพื่อนชักชวนถือเป็นตัวเชื่อมสำคัญระหว่างเด็กกลุ่มนี้กับการกระทำผิด เนื่องจากเด็กส่วนมากที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน มักเป็นเด็กที่ได้รับการปล่อยปละละเลยจากครอบครัวและการเล่นเกมที่ร้านเกมยังต้องใช้เงินในการเล่นค่อนข้างมาก ดังนั้นเมื่อเด็กกลุ่มนี้รวมตัวกัน และส่งผลถึงการกระทำผิดได้

นอกจากนั้นการที่ครอบครัวขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการปัญหาพฤติกรรมเด็กถือเป็นสาเหตุหลักที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก จากการสำรวจพบว่าเด็ก

กลุ่มนี้มีครอบครัวที่ประสบปัญหาเป็นอย่างมาก ทั้งการใช้ความรุนแรงและการปล่อยปละละเลยเด็ก ซึ่งส่งผลต่อการดูแลเด็กให้ได้ตามมาตรฐานที่ควรเป็น เด็กจึงทดแทนการได้รับการยอมรับด้วยการเล่นเกมออนไลน์กับกลุ่มเพื่อน และได้กลายเป็นเด็กติดเกมจนเป็นมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดในที่สุด

ส่วนที่ 3 การเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้กระทำผิด

และกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 4.3

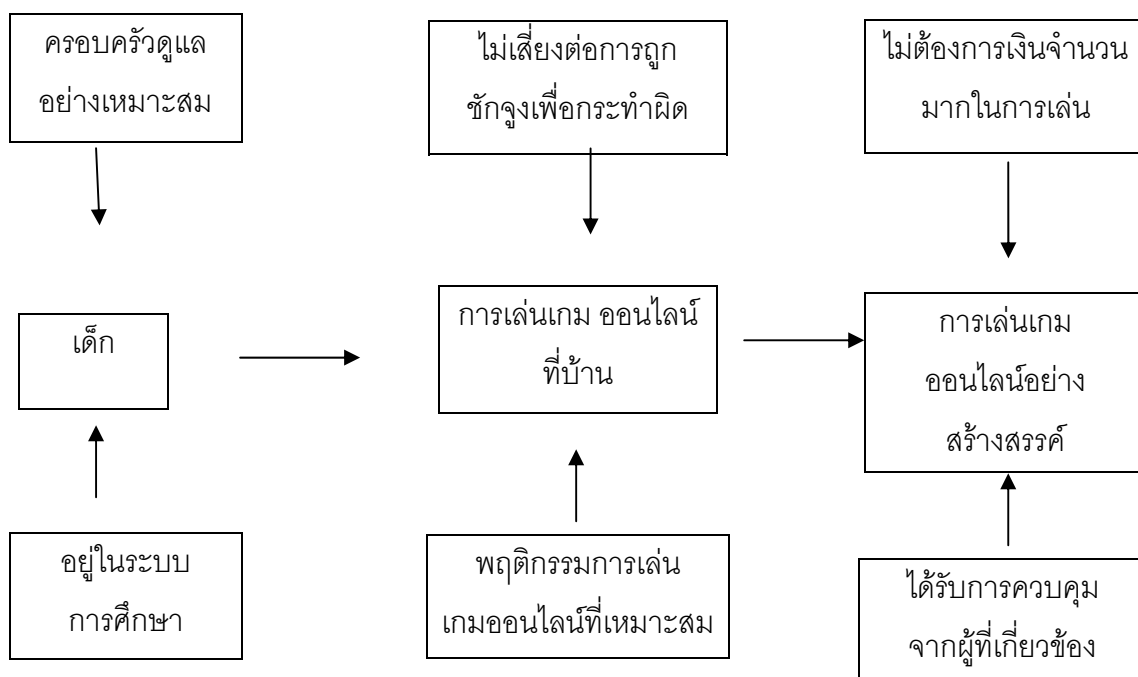
การเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนที่ไม่กระทำผิดและ
กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ประเด็น	เด็กที่กระทำผิด	เด็กที่ไม่ได้กระทำผิด
ประวัติส่วนตัว		
อายุ	อยู่ระหว่าง 12-17 ปี	อยู่ระหว่าง 13-17 ปี
การศึกษา	ออกจากระบบการศึกษาทั้งหมด โดย ไม่จบระดับประถมศึกษา 3 ราย จบระดับประถมศึกษา 2 ราย ไม่จบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 ราย จบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2 ราย	อยู่ในระบบการศึกษาทั้งหมด โดย ศึกษาอยู่ในระดับประถมตอนต้น 1 ราย ศึกษาอยู่ระดับมัธยมต้น 1 ราย ศึกษาอยู่ระดับมัธยมปลาย 8 ราย
รายได้ (ต่อวัน)	80 บาท	122 บาท
สภาพครอบครัว	มีการใช้ความรุนแรงทั้งทางคำพูดและการกระทำ การปล่อยปละละเลย รวมถึงการขาดความรู้ ความเข้าใจในการดูแลเด็กอย่างเหมาะสม	มีสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว มีการตั้งกฎเกณฑ์ที่จำเป็นในบ้านและทุกคนปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ผู้ปกครองมีความรู้ ความเข้าใจในการดูแลเด็กอย่างถูกต้อง เหมาะสม
มูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์		
สาเหตุในการเล่นเกมออนไลน์	1. การออกจากระบบการศึกษา 2. สภาพปัญหาในครอบครัว 3. เพื่อนชักชวน	1. การถูกชักชวนจากบุคคลแวดล้อม 2. การโฆษณาชวนเชื่อจากสื่อต่าง ๆ

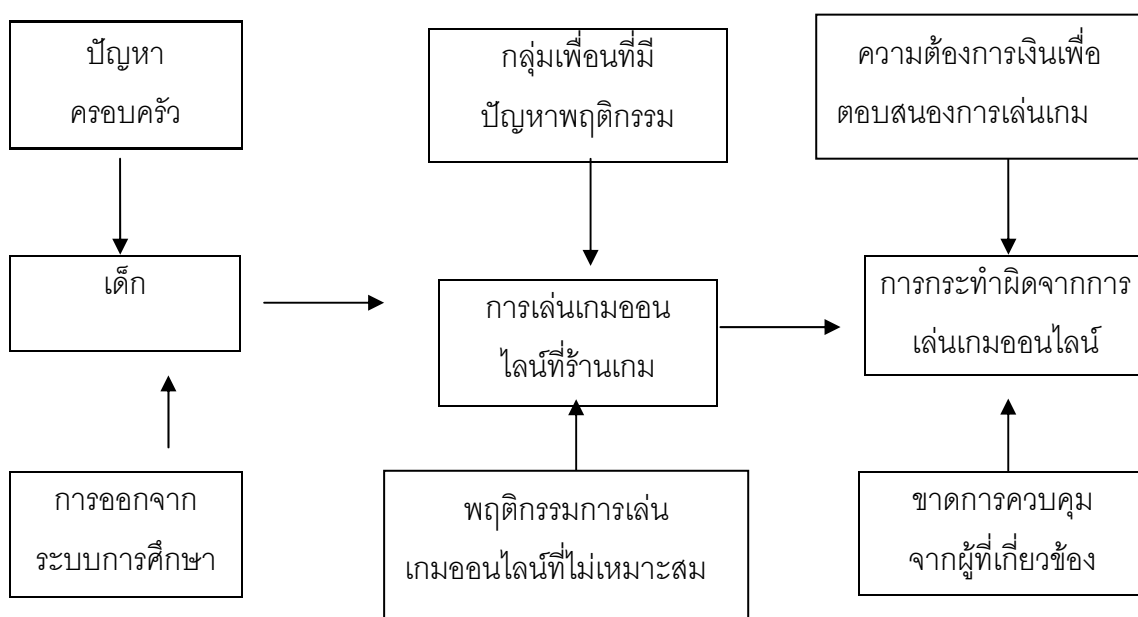
ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ประเด็น	เด็กที่กระทำผิด	เด็กที่ไม่ได้กระทำผิด
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์	วันละ 8 ชั่วโมง/ทุกวัน	จันทร์-ศุกร์ วันละ 2-3 ชั่วโมง เสาร์-อาทิตย์ วันละ 4-5 ชั่วโมง
ช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	ระหว่าง 13.00–24.00 น./ทุกวัน	จันทร์-ศุกร์ ระหว่าง 18.00–22.00 น. เสาร์-อาทิตย์ ระหว่าง 12.00–18.00 น.
ค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์	120 / วัน	ไม่เสียค่าใช้จ่าย (เล่นที่บ้าน)
ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น	โดยมากเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง เช่น Lands และ GTA และยังมีเกมการเต้น Audition	เป็นเกมแนวกีฬาและแฟนตาซีเช่น Fanta Tennis, Pangya, Audition และ Ragnarok
ลักษณะการเล่นเกมที่เล่นออนไลน์	เล่นที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ต โดยเล่นเป็นกลุ่ม 5-6 คน	เล่นที่บ้านคนเดียว
พฤติกรรมนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์	มีการแสวงผลประโยชน์จากเกม โดยการนำสิ่งของในเกมมาแลกเปลี่ยนกับเงินจริง และการนัดเจอกับผู้เล่นคนอื่นนอกเกม	มีการแลกเปลี่ยน E-mail Address เพื่อการพูดคุยในประเด็นการเล่นเกม
มูลเหตุจูงใจ	ในการกระทำผิดจากเกมออนไลน์	ในการไม่กระทำผิดจากเกมออนไลน์
	1. ความต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกม 2. การถูกเพื่อนชักชวน 3. ครอบครัวยึดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการจัดการปัญหาพฤติกรรมเด็ก	1. การเล่นเกมที่บ้าน 2. ประเภทของเกมออนไลน์ที่ไม่รุนแรง 3. มีการควบคุมการเล่นจากครอบครัว 4. ไม่มีพฤติกรรมที่ทำนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์

ตารางที่ 4.4
 วงจรการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้
 กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์



ตารางที่ 4.5
 วงจรการเล่นเกมนอนไลน์ของกลุ่มเด็กและเยาวชน
 ที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์



ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ จำนวน 10 ท่าน ดังนี้

- ท่านพงศ์ธร บุญอารีย์ ผู้พิพากษาศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง
- พ.ต.ท. ธรรมบุญ มั่นคง รองผู้กำกับศูนย์สวัสดิภาพเด็ก เยาวชน และสตรี
- คุณเอกชัย กองเกิด อาจารย์พิเศษ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยหอการค้า, อาจารย์หลักสูตร 3D online game สถาบันวิชาการทีไอที และครูวิชาคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนเทพศิรินทร์ และโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

- ผู้ปกครอง

ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้อง นำเสนอแบ่งเป็นประเด็นการสัมภาษณ์ ดังนี้

ท่านพงศ์ธร บุญอารีย์ ผู้พิพากษาศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง

สภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

สภาพปัญหาการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ในปัจจุบันนั้นมีสาเหตุเนื่องมาจากผู้ปกครอง บิดามารดา ไม่ค่อยมีเวลา ต้องออกไปทำงาน พอไม่มีเวลาไปดูแลลูกหลาน ก็ทำให้เด็กเข้าไปเล่นเกมโดยที่บิดามารดาไม่รู้เรื่องอะไร เด็กจะใช้สื่อสารสนเทศโดยที่จะขอเงินพ่อแม่แล้วบอกว่าเอาไปซื้อหนังสือ โดยที่จริง ๆ แล้วเอาเงินไปเล่นเกม รวมทั้งเจ้าหน้าที่ของรัฐไม่มีการปราบปรามอย่างจริงจัง เพราะร้านเกมต่าง ๆ เจ้าหน้าที่ก็รู้ว่าอยู่ตรงไหนบ้าง หากเข้าไปดำเนินการจริง ๆ ก็สามารถที่จะกวาดล้างจับกุมได้ทันที แต่ปัญหาก็เกิดจากเจ้าหน้าที่ของรัฐส่วนหนึ่งด้วยที่ไม่กวาดล้างกันอย่างจริงจัง

กฎหมายที่ควบคุมก็ไม่สามารถควบคุมได้ตั้งแต่การลักลอบเข้ามาของเกม ไม่ทราบว่าผ่านเข้ามาได้อย่างไร เมื่อเข้ามาแล้วก็เลยมีจำนวนมากเข้าก็ยากที่จะเข้าไปควบคุมดูแล โดยเฉพาะกฎหมายจะเข้าไปควบคุมทางธุรกิจ ทางธุรกรรมมากกว่า แต่ไม่มีการดูแลทางด้านอาญา คือเน้นทางด้านการปรับเงินร้านเกมออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย แต่ไม่มีการลงโทษทางด้านอาญาเลย

แนวทางในการแก้ไขปัญหา

เริ่มจากทางด้านศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง เป็นขั้นตอนในส่วนที่ครอบครัวไม่สามารถดูแลแก้ไขได้ เด็กและเยาวชนที่กระทำผิดศาลเยาวชนและครอบครัวกลางจึงได้มีการบำบัดอย่างหลากหลาย หากเป็นในความผิดประทุษร้ายต่อทรัพย์ จะมีการส่งตัวเข้าไปอบรมที่สถานพินิจคุ้มครองเด็ก โดยดูจากพฤติกรรมและการกระทำผิดของเด็ก ในความผิดยาเสพติดจะส่งไปที่โรงพยาบาลเพื่อให้เขาไปบำบัดอาการติดยา ทั้งทางจิตใจและสุขภาพ ไม่ให้วนกลับมาติดยาเสพติดอีก ในความผิดทางเพศ จะดูว่ามีความโน้มเอียงไปทางเพศ ถ้าสามารถแก้ไขได้ก็จะว่ากล่าวตักเตือน และปล่อยตัวไป แต่หากเป็นกรณีข่มขืนก็จะส่งไปปรับเปลี่ยนนิสัยที่สถานพินิจ

ทางด้านบ้านเมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา แก้ไขโดยการอบรมจิตใจ ให้เด็กกระทำผิดถูกวิเคราะหถึงจิตใจ เป็นการแก้ไขอย่างบูรณาการ การเยียวยาแก้ไข รัฐและเอกชนต้องช่วยกัน เช่น เด็กไม่ได้รับการศึกษาก็ส่งไปเรียน หรือในสถานพินิจก็ร่วมมือกันกับการศึกษานอกโรงเรียน เพราะเด็กบางคนก็อยากจะเรียน แต่เด็กบางคนก็แก้ไขยากเกิดมาเพื่อเป็นโจร การแก้ไขต้องบำบัดบารุงจิตใจให้พวกเขากลับตนเป็นคนดี เหมือนกับคนที่ติดยาเสพติดมันจะแก้ไขได้ด้วยการบำบัดที่จิตใจ พยายามให้เด็กเปลี่ยนทัศนคติ จิตใจ ให้กลับมาสู่การรู้จักผิดชอบชั่วดี

แต่ในการแก้ไขปัญหาทั้งหมดจะอาศัยเจ้าหน้าที่ของรัฐเพียงอย่างเดียวไม่ได้ ผู้ปกครองเป็นจุดสำคัญที่จะต้องเข้ามาดูแล ไม่ใช่ปล่อยให้เจ้าหน้าที่ของรัฐเพียงอย่างเดียว บิดามารดา ผู้ปกครองต้องมีส่วนรับผิดชอบในสังคม เพราะปัจจุบันบิดามารดาหากินเพียงอย่างเดียวแล้วปล่อยให้เป็นหน้าที่ของรัฐ ครอบครัวจึงต้องมีส่วนช่วย

ข้อเสนอแนะ

การแก้ปัญหายังยั่งยืนต้องเริ่มจากครอบครัว ยกตัวอย่างเมื่อนอกจะไม่มีร้านเกมที่เปิดตามห้าง สถานภาพทางสังคมของเขาดีกว่า ไม่มีวัยรุ่นเตร็ดเตร่เดินตามห้างเหมือนเมืองไทย สภาพสังคมของเขาจะเริ่มจากการอบรมสั่งสอน แต่บ้านเราครอบครัวเริ่มต้นที่ไม่ดี ไม่มีการอบรมสั่งสอน สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ไม่ดี ก่อให้เกิดปัญหาให้เด็กไปเล่นเกมตามมา เมื่อเริ่มจากครอบครัวก็นำไปสู่ชุมชน เมือง และรัฐต่อไป กฎหมายไม่สามารถแก้ไขปัญหาอะไรได้ เป็นเพียงนโยบายของรัฐที่มีไว้เพื่อป้องกันเท่านั้น การเล่นเกมจึงต้องเริ่มจากครอบครัวมาก่อน แก้ไขปัญหาห้างสรรพสินค้าไม่ให้เด็กวัยรุ่นไปเดินมั่วสุ่มกัน การแก้ทุกฝ่ายจึงต้องช่วยกัน อย่าโยนให้

เจ้าหน้าที่ของรัฐเพียงอย่างเดียวไม่ได้ หรือจะออกกฎหมายมาเพื่อแก้ไขก็ไม่ใช่เพราะเป็นเพียงปลายเหตุ

พ.ต.ท.ธรรมนุญ มั่นคง รองผู้กำกับศูนย์สวัสดิภาพเด็ก เยาวชน และสตรี

สภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ปัจจุบัน ความต้องการใช้บริการอินเทอร์เน็ต มีจำนวนเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะพื้นที่กรุงเทพมหานคร ที่มีร้านเกมส์คอมพิวเตอร์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตกระจายอยู่ตามแหล่งชุมชนต่าง ๆ ทั่วไปและมักจะเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง สำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็ก เยาวชน นักเรียน และนักศึกษา ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ตามอินเทอร์เน็ต จนละเลยในเรื่องของการศึกษาเล่าเรียน รวมถึงการแสดงออกในทางที่เหมาะสม ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจ รวมถึงพฤติกรรมในการเล่นที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนไปกระทำในเรื่องที่ไม่สมควร แนวโน้มเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น เพราะการเล่นเกมออนไลน์นั้นเป็นการเล่นที่ผู้เล่นจะไม่เห็นหน้ากัน จึงทำให้มีผู้แฝงตัวเข้ามาล่อลวงหรือมีประสงค์ที่ไม่ดีต่ออีกฝ่าย ดังที่ปรากฏเป็นช่องทางสื่อมวลชนอยู่ในบางครั้งบางคราว ว่าร้านเกมส์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งมั่วสุม ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กและเยาวชนหนีเรียนเข้าไปเล่น ทั้งนี้ บางร้านยังจัดให้มีห้องเปลี่ยนเสื้อผ้าไว้สำหรับเด็กเปลี่ยนชุดนักเรียน หรือเปิดบริเวณชั้นสองของอาคารซึ่งเป็นลักษณะปกปิด และมีการลักลอบให้กับเด็กและเยาวชนที่อายุไม่ถึงเข้าไปใช้บริการหลัง 22.00 น. ในลักษณะส่งเสริมให้ประพฤติตนไม่สมควร และยังอาศัยเกมส์ออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเล่นการพนัน เช่น บริเวณสยามสแควร์ที่มีการเปิดอย่างผิดกฎหมาย ถนนเพชรบุรีบริเวณโรงเรียนสันติราษฎร์ นอกจากนี้ ปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายหรือวางกฎเกณฑ์เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมออนไลน์ เกมส์คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่กฎหมายมีการควบคุมเกี่ยวกับร้านเกมออกมาบังคับใช้แล้ว แต่การป้องกันโดยสิ้นเชิงก็ยังเป็นเรื่องยาก เพราะเด็กและเยาวชนต้องมีการเรียนรู้เทคโนโลยีในปัจจุบัน กฎหมายจึงมีเพียงแค่การควบคุมเรื่องระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและควบคุมสถานประกอบการ จึงทำให้เกมออนไลน์ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งด้านสุขภาพและการเรียน จนเกิดปัญหาของครอบครัวซึ่งขาดการติดต่อสื่อสารกับเด็กและเยาวชนและสังคม ซึ่งจะส่งผลเชื่อมโยงเป็นลูกโซ่ไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ

แนวทางการแก้ปัญหาที่ใช้

กระทรวงมหาดไทย ในฐานะกระทรวงที่รักษาการตาม พ.ร.บ.ควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 จึงได้ออกกฎกระทรวง ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2549) เรื่องกำหนดให้ฮาร์ดดิสก์ (Hard Disk) ที่บันทึกหรือถ่ายทอดเกมส์ การเล่นทุกชนิดเป็นเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ตามมาตรา 4 (2) แห่ง พ.ร.บ. ควบคุมกิจการเทปและวัสดุเทปโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 โดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 12 มีนาคม 2549 เป็นต้นไป ส่งผลให้ผู้ประกอบกิจการให้บริการเกมส์คอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ ซึ่งทำเป็นธุรกิจหรือโดยได้ประโยชน์ตอบแทนด้วยการคิดค่าบริการในรูปแบบของค่าธรรมเนียมสมาชิก หรือด้วยวิธีการอื่นใดทุกแห่ง ต้องปฏิบัติตาม พ.ร.บ. ดังกล่าว มาตรา 20 วรรคสอง คือต้องไปขออนุญาตขายหรือให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ในสถานที่ให้บริการให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ และต้องกระทำในวันและเวลาที่พนักงานเจ้าหน้าที่อนุญาตเท่านั้น ซึ่งในเขตกรุงเทพมหานคร ต้องไปยื่นขอใบอนุญาตประกอบกิจการกับกระทรวงวัฒนธรรม เจ้าของหรือผู้จัดการสถานที่ให้บริการเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ผู้ใดฝ่าฝืนไม่ขอใบอนุญาตดังกล่าว ตามมาตรา 20 วรรคสอง แห่ง พ.ร.บ.ควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 มีความผิดตามมาตรา มาตรา38 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ นอกจากนี้ผู้ขออนุญาตจะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขตามระเบียบกระทรวงมหาดไทย ว่าด้วยแนวทางการปฏิบัติในการกำหนดเงื่อนไขในการออกใบอนุญาตของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ ในการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2549 ข้อ 7 (ก) และ (ข) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อ 7 ให้นายทะเบียนกลางหรือพนักงานเจ้าหน้าที่แล้วแต่กรณีกำหนดเงื่อนไขในการอนุญาตผู้ได้รับใบอนุญาตประกอบการร้านให้บริการเกมการเล่นใด ๆ ก็ตามที่บันทึกหรือถ่ายทอดด้วยฮาร์ดดิสก์ (Hard Disk) และอื่น ๆ ภายใต้เงื่อนไข ดังนี้

(ก) สถานที่ประกอบการร้านให้บริการ มีลักษณะ ดังนี้

- (1) เป็นอาคารมั่นคงถาวร หรือตั้งอยู่ในอาคารที่มั่นคงถาวร
- (2) ทำเลที่ตั้งปลอดภัยและสามารถมองเห็นจากด้านนอกบริเวณที่ให้บริการได้อย่างชัดเจน กรณีมีพื้นที่ให้บริการมากกว่า 1 ชั้น ให้ติดตั้งกล้องโทรทัศน์วงจรปิดและต้องมีบันไดหนีไฟหรืออุปกรณ์ดับเพลิง

(3) มีความเหมาะสมของแสงสว่างภายในร้าน เสียงรบกวนและควันต่าง ๆ ให้อยู่ภายใต้การดูแลที่มีมาตรฐาน

(4) มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก

(5) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการ หน้าจอต้องเป็นแบบรังสีน้อย หรือมี กระจกกรองรังสี ถ้ามีลำโพง ให้ใช้ลำโพงที่สามารถควบคุมเสียง หรือมีหูฟัง

(6) มีพื้นที่สำหรับผู้ขอใช้บริการเพียงพอ โดยขอบด้านซ้ายและด้านขวาของ จอคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องตั้งหรือวางอยู่ห่างกันไม่น้อยกว่า 30 เซนติเมตร และมีทางเดิน สะดวก

(7) มีระบบป้องกันไฟฟ้าลัดวงจรที่ได้มาตรฐาน

(8) มีห้องน้ำสำหรับให้บริการในสถานที่นั้นหรือบริเวณใกล้เคียง

(9) ภายในสถานที่ให้บริการต้องสะอาด ไม่อับ และไม่มีการระบาย

(10) มีป้ายแสดงประเภท และราคาค่าบริการ

(ข) เงื่อนไขการให้บริการและข้อห้าม ดังนี้

(1) ให้บริการเฉพาะเกมที่ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีงาม

(2) ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าใช้บริการในช่วงเวลา ก่อน 14.00 น.

ของวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ยกเว้นวันหยุดราชการ

(3) ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้บริการหลังเวลา 22.00 น. ของทุกวัน

(4) ห้ามให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกินกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน

(5) ห้ามจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติดทุกชนิด และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ใน

สถานที่ให้บริการ

(6) ห้ามสูบบุหรี่ สารเสพติดทุกชนิด และเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ในสถานที่

ให้บริการ

(7) ห้ามให้เล่นการพนัน

(8) ไม่มีสื่อลามกอนาจารใด ๆ ในสถานที่ให้บริการ

(9) ดูแลมิให้มีการใช้บริการที่ขัดต่อกฎหมายอันเกี่ยวกับความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดีของประชาชน

หากฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขดังกล่าว จะมีความผิดตาม มาตรา 27 และ มาตรา 38 แห่ง พ.ร.บ. ควบคุมกิจการเกมและวิดีโอทัศน์ พ.ศ. 2530 นายทะเบียนมีอำนาจ ในการเพิกถอนใบอนุญาต และต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

นอกจากนี้การฝ่าฝืนเงื่อนไขตามเงื่อนไขดังกล่าวข้างต้น ยังมีความผิดตาม พ.ร.บ.คุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 มาตรา 26 (3) บังคับ ชู้เลี้ยง ชักจูง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็ก ประพฤติตนไม่สมควรหรือน่าจะทำให้เด็กมีความประพฤติเสี่ยงต่อการกระทำผิด ประกอบ กฎกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กำหนดเด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด พ.ศ. 2549 มาตรา 26 (7) บังคับ ชู้เลี้ยง ใช้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็กกระทำการใด ๆ เพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้าอันมีลักษณะเป็นการขัดขวางต่อการเจริญเติบโตหรือ พัฒนาการของเด็ก และมาตรา 26 (10) จำหน่าย แลกเปลี่ยน หรือให้สุราหรือบุหรี่แก่เด็ก มีความผิดตามมาตรา 64 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 30,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ โดยเฉพาะผู้ประกอบการผู้ใดที่กระทำการอันเป็นการยุยงส่งเสริม ช่วยเหลือ หรือสนับสนุนให้เด็กนักเรียน นักศึกษาอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ที่หนีเรียนไปใช้บริการ เล่น การพนันในสถานประกอบการ จำหน่ายสุรา เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ บุหรี่ ยาเสพติดให้กับเด็ก หรือปล่อยให้มีการรวมกลุ่มกันในเวลากลางคืนอันเป็นการสร้างความเดือดร้อนให้แก่ตนเองหรือผู้อื่น จะมีความผิดตาม พ.ร.บ.คุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 มาตรา 64 ประกอบกฎกระทรวง ศึกษาธิการ กำหนดความประพฤติของนักเรียนและนักศึกษา 2548 และมาตรา 85 ต้องระวาง โทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 30,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

นอกจากนี้ หากสถานประกอบการปล่อยให้มีการสูบบุหรี่ในสถานประกอบการที่เป็นห้องปรับอากาศ หรือปล่อยให้มีการนำบุหรี่ไปสูบในสถานประกอบการ จะมีความผิดตาม พ.ร.บ.คุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ พ.ศ.2535 และประกาศกระทรวงสาธารณสุข (ฉบับที่ 10) พ.ศ. 2545 เรื่องกำหนดชื่อหรือประเภทของสถานที่สาธารณะที่ให้มีการคุ้มครองสุขภาพของผู้ไม่สูบบุหรี่ และกำหนดพื้นที่ของสถานที่ดังกล่าวเป็นเขตสูบบุหรี่ หรือเขตปลอดบุหรี่ มีความผิดตาม มาตรา 5 (1) ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน 20,000 บาท ส่วนผู้ที่จำหน่ายสุราโดยไม่มีใบอนุญาต จะมีความผิดตาม พ.ร.บ. สุรา พ.ศ. 2493 มาตรา 17 ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน 2,000 บาท แต่หากจำหน่ายบุหรี่และสุราให้กับเด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี จะมีความผิดตาม พ.ร.บ.ควบคุมผลิตภัณฑ์ยาสูบ พ.ศ.2535 มาตรา 4 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 เดือน ปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และตาม พ.ร.บ. คุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 26 (10) ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน หรือปรับไม่เกิน 30,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ข้อเสนอแนะ

จากกฎหมายที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้น ยังมีช่องว่างที่เกิดขึ้น จึงขึ้นอยู่กับเจ้าหน้าที่ตำรวจที่บังคับใช้กฎหมายว่าจะมีมาตรฐานหรือดุลยพินิจแตกต่างกันออกไป รวมทั้งกฎหมายนี้จะใช้บังคับสถานประกอบการร้านเกมเท่านั้น แต่กับตัวเด็กต้องมีการสร้างจิตสำนึก ซึ่งโดยธรรมชาติของเด็กเมื่อหลงเข้าไปสู่โลกของเกมก็ยากที่จะทำให้เด็กบังคับตนเอง วิจารณ์ญาณการตัดสินใจมีไม่เพียงพอ คล้อยไปตามเกม ทำให้เสียสุขภาพ ยิ่งเกมในปัจจุบันมีความรุนแรงส่งผลต่อทางด้านจิตใจของเด็กและเยาวชน ทำให้ครอบครัวและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กมีส่วนสำคัญมากที่สุด ก็คือการทำ ความเข้าใจกับลูก การกำหนดวินัยของลูก รวมทั้งพ่อแม่ต้องมีการเรียนรู้เทคโนโลยีไปพร้อม ๆ กับลูก พัฒนาตัวเอง มีการติดตาม สอดส่องดูแลอย่างใกล้ชิด และทำตนเองให้เป็นตัวอย่างในการปฏิบัติต่อลูก ๆ ซึ่งอาจจะเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลบ้าง แต่ก็ต้องมีการดูแลเพราะเมื่อเด็กมีสิทธิและก็ต้องมีหน้าที่ในการปฏิบัติตามกรอบและกฎเกณฑ์ที่พ่อแม่วางเอาไว้ เพราะกฎหมายไม่สามารถดูแลได้อย่างสิ้นเชิง หากต้องการให้เทคโนโลยีในภาวะปัจจุบันเป็นไปในทางที่ดีต่อเด็กและเยาวชนทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เช่น ครู ผู้ปกครอง หน่วยงานภาครัฐและเอกชนต้องมีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไข จึงจะเป็นการแก้ปัญหาที่มีความยั่งยืนมากที่สุด

คุณเอกชัย กองเกิด อาจารย์พิเศษ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยหอการค้า, อาจารย์หลักสูตร 3D online game สถาบันวิชาการทีโอที ครูประจำวิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 2 คน จากโรงเรียนเทพศิรินทร์ และโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

สภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ภาวะปัจจุบันเทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้น โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่ทางโรงเรียนได้มีไว้เพื่อให้ให้นักเรียนเข้ามาค้นคว้าหาข้อมูล เป็นแหล่งความรู้อีกหนึ่งที่นอกเหนือจากห้องสมุดของโรงเรียน การระบบอินเทอร์เน็ตได้มีแหล่งความบันเทิงที่นอกเหนือจากการหาความรู้เพียงอย่างเดียว โดยนั่นก็คือ เกมออนไลน์ที่เข้ามามีอิทธิพลและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการที่นักเรียนมักจะเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ที่ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ในช่วงพักกลางวัน หรือช่วงที่ว่าง รวมทั้งบริเวณภายนอกของโรงเรียนได้มีการเปิดร้านเกมออนไลน์เพื่อบริการกับนักเรียน ซึ่งเกมนั้นสามารถทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานคลายเครียดจากการเรียน แต่หากมีการเล่นที่มากเกินไปก็จะทำให้เกิดผลเสียได้ โดยเห็นว่าปัญหาที่

เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนั้นค่อนข้างเริ่มมาจากการแบ่งเวลา ที่เด็กมักจะแบ่งเวลาไม่ถูก เล่นเกมมากเกินไป ที่จะทำให้เกิดผลกระทบด้านอื่น ๆ เช่น ทำให้ไม่สามารถมีความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งหมดไม่ได้เกิดจากตัวเกม แต่อยู่ที่ตัวเด็กที่เล่นเกม ไม่สามารถควบคุมหรือแบ่งเวลาให้กับตนเองได้

เนื้อหาของเกมบางเกมมีความรุนแรงมากเกินไป โดยที่ควรเน้นเกมไปที่แนวกีฬา ฝึกรบเพื่อฝึกสมอง เด็กที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงซึ่งจะส่งผลกระทบต่อตัวเด็กในด้านพฤติกรรมอีกด้านหนึ่ง แต่โดยปัญหาจริง ๆ เริ่มที่จากการใช้เวลา แบ่งเวลา ของเด็กที่มีอย่างไม่เหมาะสม ทำให้เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมา

แนวทางในการแก้ไขปัญหา

การแก้ปัญหาที่ดีคือเริ่มจากผู้ปกครองที่ต้องให้เวลากับเด็ก ให้คำแนะนำ เพราะหากพูดถึงเรื่องของเกมมักจะมองในภาพลบเสมอ แทนการให้คำแนะนำว่าเกมก็จะมีแนวที่สร้างสรรค์ และใช้เวลาพร้อมกับเด็กในการเล่นเกม จะได้ว่าเกมอันตรายไหม หรือมีข้อดีข้อเสียอย่างไร หากมีความรุนแรงก็จะสามารถแนะนำเด็กได้ ผู้ปกครองมักจะเห็นว่าเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่มีประโยชน์ และจะสั่งห้ามเด็กเล่น ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้อง ยิ่งเป็นการทำให้เด็กแอบไปเล่นนอกการควบคุมของผู้ปกครอง กลับเป็นการสร้างปัญหามากขึ้นไปอีก

ทางด้านเนื้อหาของเกมที่ผลิตออกมาต้องมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ อย่างเช่น แนวกีฬา ไม่มีความรุนแรง เป็นเกมที่ประเทืองปัญญา เน้นการใช้สติปัญญา บวก ลบ คูณหาร คำศัพท์ นิทาน ก็จะไม่มีความรุนแรง เป็นส่วนช่วยในการกรองเกมที่ไม่มีปัญหาและความรุนแรงมาให้กับเด็ก ๆ เล่น

คนที่เข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา ต้องเป็นคนที่เข้าใจเกม ไม่ใช่ผู้ใหญ่ที่คิดว่าเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดีเพียงอย่างเดียว มีแต่ข้อเสีย ทำให้ไม่เข้าใจในตัวเกมจริง ๆ ต้องลดความลำเอียงว่าเกมไม่ดี

ส่วนที่สำคัญที่สุด คือ ครอบครัว เพราะการออกกฎหมายเป็นเรื่องที่ไกลตัวเด็ก เด็กไม่รู้ว่ากฎหมายเป็นอย่างไร พ่อแม่มีส่วนช่วยอย่างมากในการให้คำแนะนำแก่ลูก เป็นการทำให้รู้ด้วยว่าลูกเล่นเกมอะไรอยู่ การเล่นเกมกับลูกก็เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกันภายในครอบครัว

ข้อเสนอแนะ

การดูแลและควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนั้น ทางโรงเรียนจะทำเพียงฝ่ายเดียวไม่ได้ เพราะไม่ได้อยู่กับเด็กตลอดเวลา ทางครอบครัวจึงควรมีส่วนในการดูแลบุตรหลานของตนเอง มีเวลาเอาใจใส่ให้มาก ๆ เพราะเด็กเป็นวัยที่กำลังติดเพื่อน ทำตามเพื่อน

ผู้ปกครองจึงควรเข้าดูแลเอาใจใส่ และคอยแนะนำในสิ่งต่าง ๆ เพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่ดี และได้ผลที่สุด

ผู้ใหญ่ที่มองหรือดูแลทางด้านเกม อย่างมองว่าเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่ก่อปัญหา และเกมก็กลายเป็นแพะรับบาป เกมก็เหมือนกับสิ่งอื่น ๆ ที่มีทั้งด้านดีด้านเสีย จึงต้องเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ที่เข้ามาดูแล ให้คำแนะนำ และเป็นการทำให้เด็กเล่นเกมอยู่ที่บ้าน พ่อแม่ก็สามารถเข้ามาดูแลอย่างใกล้ชิดได้

แต่สำหรับเด็กที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม ต้องมีการดูแลจากผู้ประกอบการ ต้องมีจิตสำนึกที่ดีในการให้คำแนะนำ ถ้าเด็กเข้ามาเล่นในเวลาเรียนก็ไม่ควรให้เล่น ควรช่วยสังคมในการดูแลเด็กส่วนหนึ่ง ถ้าเด็กไม่ไปโรงเรียนทางด้านครู อาจารย์ พ่อแม่ก็ควรมีความใส่ใจ ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดควรใส่ใจกับตัวเด็ก และหาแนวทางในการแก้ปัญหาาร่วมกัน

รวมทั้งหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ต้องเข้ามามีส่วนในการดูแลและป้องกันปัญหา เพราะเด็กเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญในการพัฒนาประเทศ จึงควรมีการปลูกฝังและมีมาตรการอย่างเข้มงวดในการลงโทษต่อบุคคลที่กระทำความผิด โดยเฉพาะร้านเกมออนไลน์ที่มักจะเป็นแหล่งมั่วสุม และไม่เคารพต่อกฎเกณฑ์ของทางภาครัฐ จึงควรมีการดูแลอย่างจริงจังจากทุกภาคส่วนให้รวดเร็วที่สุด เพราะนับวันปัญหาจะมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ผู้ปกครอง

สภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญต่อทุกคน โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการหาความรู้ ข้อมูล ซึ่งรวมทั้งความบันเทิงที่มีผ่านทางอินเทอร์เน็ต ก็คือ เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งหากเล่นเกมที่มีแต่ความพอดี ก็จะเป็นการคลายเครียด พักผ่อนและเกิดความสนุกสนาน แต่หากเล่นเกินความพอดี ก็จะทำให้เกิดผลเสียโดยเฉพาะเรื่องของการเรียน ซึ่งตนเองมองเกมออนไลน์ออกเป็น 2 แบบ คือ

1. เป็นการเปิดโลกทัศน์ของเด็กในการเรียนรู้ และเป็นการเปิดจินตนาการให้กับเด็ก ๆ เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหา และตัวละครที่หลากหลาย และรูปแบบของตัวละครเหล่านั้นก็มีความน่ารัก และเสมือนจริงทำให้เป็นการดึงดูดให้วัยรุ่นเข้ามาเล่น อาจจะทำให้

เด็กมีความคิดริเริ่มในการที่จะสร้างเกมขึ้นมาเอง ถือเป็นการเพิ่มทักษะในด้านศิลปะ อีกทั้งทักษะในเรื่องของการใช้คอมพิวเตอร์อีกด้วย

2. หากเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ก็อาจจะทำให้เด็กเสียคนได้ เพราะการเล่นเกมนั้นในปัจจุบัน จะเล่นกันทั้งวันทั้งคืนโดยที่ไม่มีใครคอยควบคุม ทำให้เด็กไม่รู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และอาจจะเป็นผลร้ายในด้านต่าง อาทิ การเรียน สุขภาพ ฯลฯ

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์จึงมีมาก อย่างเช่น การลักขโมย เกิดแหล่งมั่วสุม เสพยาเสพติด พฤติกรรม การเลียนแบบความรุนแรงหรือพฤติกรรมที่ไม่ดีจากในเกมออนไลน์ จากพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้นเริ่มมากจากการที่เด็กเล่นเกมโดยที่ไม่รู้จักการแบ่งเวลา ความรับผิดชอบของตนเองที่ควรแบ่งเวลาในการเรียนและการเล่นเกม จนไม่สนใจในเรื่องการเรียน เมื่อเด็กติดเกมรวมทั้งครอบครัวไม่ดูแลและควบคุมจึงทำให้เด็กสามารถถูกชักจูงได้ง่ายทั้งจากเกมและเพื่อน ซึ่งเด็กเป็นวัยที่ยังมีวิจารณญาณที่ไม่เพียงพอจึงทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ดังที่เกิดในสังคมปัจจุบัน

แนวทางการแก้ปัญหาที่ใช้

จากครอบครัวของตนเองจะมีการฝึกและวางกฎเกณฑ์ให้กับลูก ๆ เพื่อเป็นการให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ถึงความเหมาะสม และการแบ่งแยกระหว่างการเล่นและการเรียนว่าสิ่งใดมีความสำคัญมากกว่า และการเล่นเกมออนไลน์เป็นเพียงการเล่นเพื่อพักผ่อนและความสนุกสนานเท่านั้น รวมทั้งเป็นการสร้างนิสัยให้ลูก ๆ ของตนเองแบ่งเวลาและมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง จากครอบครัวเมื่อลูกเล่นเกมออนไลน์จะคอยให้คำปรึกษา และหากิจกรรมที่น่าสนใจอื่น ๆ มาทดแทนโดยเป็นกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว เช่น การออกไปทานข้าว หรือการเล่นกีฬาด้วยกัน

สิ่งที่สำคัญที่สุดของการแก้ปัญหาจึงต้องเริ่มจากครอบครัวที่ต้องสร้างลักษณะนิสัย และหน้าที่ของตนเองเพื่อเป็นการรับผิดชอบ เมื่อเด็กเริ่มเข้าใจและอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ จึงทำให้ลูก ๆ ไม่มีปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์

ข้อเสนอแนะ

การแก้ไขปัญหที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ควรให้ภาครัฐเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการควบคุมและลงโทษร้านเกมออนไลน์ที่เปิดบริการอย่างผิดกฎหมาย และเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดี โดยบางร้านมีผู้ใหญ่และสุภาพ หรือบางร้านกลายเป็นแหล่งเสพยาเสพติด ซึ่งเห็นว่าร้านเกมเหมือนเป็นแหล่งมั่วสุมโดยที่ไม่มีใครเข้าไปดูแลหรือมีการลงโทษอย่างจริงจัง

ทำให้ร้านเกมไม่มีความเกรงกลัว จึงควรมีมาตรการที่เข้มงวดและกวดขันต่อร้านเกมมากกว่านี้ เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่อเด็ก ๆ

สรุปความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของบุคคลที่เกี่ยวข้อง

1. สภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ผลการวิเคราะห์จากบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์เกี่ยวกับสภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน เห็นสอดคล้องกันว่าเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีอิทธิพลและได้รับความนิยมมากจากเด็กและเยาวชน เพราะการเล่นเกมออนไลน์เป็นรูปแบบของเกมที่มีความสมจริง และมีรูปภาพที่สวยงาม ทำให้ได้รับความสนใจ ซึ่งเกมออนไลน์มีทั้งผลดีและผลเสีย หากเล่นอยู่ในความพอดี ความเหมาะสม และได้รับการดูแลจากผู้ปกครองอย่างทั่วถึง ก็จะทำให้เด็กได้รับประโยชน์และความรู้ ความบันเทิงพักผ่อนคลายเครียด แต่หากการเล่นนั้นไม่ได้รับการดูแล และควบคุม รวมทั้งตัวเด็กไม่มีการควบคุมตนเองก็จะทำให้เกิดผลด้านต่าง ๆ ตามมา เช่น ติดเกมจนเสียการเรียน การเรียนตกต่ำ เสียสุขภาพ ไม่มีการติดต่อสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน และคนภายในครอบครัว สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย เป็นต้น โดยจากผลกระทบต่าง ๆ อาจส่งผลให้เด็กจากปัญหาเพียงเล็กน้อยกลายเป็นปัญหาใหญ่ ซึ่งนำไปสู่การกระทำผิดหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและผิดศีลธรรมของเด็กทั้งทางด้านพฤติกรรมและจิตใจ อาทิ การเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมจะต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นรายชั่วโมง เด็กและเยาวชนอาจจะต้องการเงินเพื่อไปเล่นเกมและเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กไปลักขโมยเพื่อนำเงินที่ได้ไปเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น จากปัญหาที่เกิดขึ้นจะสามารถนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมายได้ในที่สุด

2. สาเหตุปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

ก. ปัจจัยด้านครอบครัว

บุคคลที่เกี่ยวข้องมีความเห็นสอดคล้องกันว่า ครอบครัวเป็นปัจจัยที่สำคัญในการดูแล และควบคุมเอาใจใส่ต่อเด็กและเยาวชน เพราะการเล่นเกมออนไลน์เป็นการเล่นเกมที่สามารถติดต่อกับบุคคลที่เราไม่รู้จักกันได้ รวมทั้งเนื้อหาของเกมมีหลากหลายรูปแบบทั้งต่อสู้ เกมกีฬา เกมผจญภัย เกมเดิน ให้เด็กได้เลือกเล่น ซึ่งครอบครัวจะเป็นส่วนคัดกรองให้กับเด็ก ๆ เพราะเด็กและเยาวชนจะเป็นช่วงวัยที่สามารถซึมซับเอาสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย ไม่มีวิจารณญาณที่เพียงพอ และมักทำอะไรไปตามใจของตนเอง จึงควรที่จะให้ครอบครัวเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อให้การแนะนำ ซึ่งจากปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นมักจะเริ่มมาจากการที่ครอบครัว

ไม่ดูแลเอาใจใส่ และห่างเหินกับเด็ก ๆ ไม่สามารถควบคุมและดูแล ทำให้เด็กจะต้องทำอะไรเพียงลำพัง ซึ่งทำให้ขาดทั้งในด้านเหตุผล และอารมณ์ ทำให้สามารถทำอะไรไปโดยไม่ได้คิด จนเกิดความผิดพลาดขึ้น เช่น การเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงโดยที่ครอบครัวไม่ได้ดูแลหรือควบคุม ไม่สามารถดูแลเอาใจใส่ อบรมขัดเกลาเยาวชนได้อย่างถูกต้อง ก็จะทำให้เด็กเรียนรู้และซึมซับ เนื้อหาและความรุนแรง จนกลายเป็นการเลียนแบบพฤติกรรม ทำให้ครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้เด็กและเยาวชนเกิดปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์

ข. ปัจจัยด้านบุคคล

บุคคลที่เกี่ยวข้องมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กและเยาวชนนั้นไม่สามารถควบคุมและแบ่งเวลาให้เหมาะสมกับตัวเอง ทั้งในเรื่องของการเรียน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ทำให้เด็กนั้นเล่นเพียงแต่เกม จนติดเกม เพราะเด็กไม่สามารถยับยั้งชั่งใจ และทำอะไรตามใจของตนเอง ขาดวิจารณญาณในการตัดสินใจ จนทำให้เด็กละเลยในด้านอื่น ๆ จนทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา

ค. ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน

บุคคลที่เกี่ยวข้องมีความเห็นสอดคล้องกันว่า กลุ่มเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อเด็กในช่วงวัยนี้มาก ซึ่งเป็นวัยที่ติดเพื่อน เชื้อเพื่อน และมักต้องการกลายเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน โดยจะทำบางอย่างเพื่อให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ โดยปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น หากกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันชักชวนกันไปทำในสิ่งที่เสียหาย พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เด็กก็สามารถหลงเชื่อได้ง่ายเพื่อให้ตนเองเป็นส่วนหนึ่งภายในกลุ่ม หรือบางครั้งเป็นเพื่อนที่รู้จักกันจากในเกม ที่ตนเองไม่รู้จักรู้หรือเคยเห็นหน้าตากันมาก่อน หากเข้ามาโดยมีวัตถุประสงค์ที่ไม่ดี เข้ามาล่อลวงจะทำให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นเหยื่อได้เหมือนกัน เพื่อนจึงเป็นสาเหตุอีกด้านหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาต่อเด็กและเยาวชนได้เหมือนกัน

3. แนวทางการป้องกันและแก้ไข

จากการวิเคราะห์บุคคลที่เกี่ยวข้องมีความเห็นสอดคล้องกันว่า ครอบครัวเป็นสถาบันแรกและสำคัญที่สุดของมนุษย์ ครอบครัวจึงมีหน้าที่อบรมเลี้ยงดู ปลูกฝังในสิ่งที่ถูกต้อง และให้ความรักและความอบอุ่นแก่บุตรหลานอย่างเพียงพอ ผู้ที่ดูแลเด็กต้องอบรมเลี้ยงดูเด็กด้วยความเอาใจใส่เด็กเพื่อให้เด็กมีความมั่นคงในอารมณ์ ไม่รู้สึกขาดความรัก และมีการสื่อสารที่ดี คือมีการพูดคุยกันภายในครอบครัว เพื่อทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดี โดยการพูดคุยต้องให้หลักเหตุและผล ซึ่งภายในครอบครัวต้องมีการกำหนดหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อให้บุตรหลานยอมรับและปฏิบัติตาม หากบุตรหลานมีปัญหาก็สามารถขอคำปรึกษาจากผู้ใหญ่ในครอบครัวได้ทุกคน

นอกจากนี้บิดาและมารดาหรือผู้ปกครองก็ต้องทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็กปฏิบัติตามด้วย เช่น ไม่เล่นการพนัน ไม่ใช้ความรุนแรงภายในครอบครัว ไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา เป็นต้น ทั้งนี้ หากเด็กและเยาวชนได้รับการอบรมและได้รับการเรียนรู้รวมทั้งการปลูกฝังค่านิยมทางสังคมที่ดี จากครอบครัวแล้ว ก็จะเป็นภูมิคุ้มกันทางจิตใจที่แข็งแรง สามารถต้านทานสิ่งยั่วยุต่าง ๆ จาก สังคมภายนอกได้ เช่น ยาเสพติด หรือคำชักชวนจากเพื่อนให้กระทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

ทางด้านของสื่อมวลชนและสถานประกอบการเกี่ยวกับร้านเกมออนไลน์ควรเลิกลำนำประเภทของเกมนอนไลน์ที่นำเสนอถึงความรุนแรง เนื้อหาที่มีความล่อแหลมต่อการเลียนแบบ หรือยุยงให้เด็กนำไปปฏิบัติตาม ซึ่งเป็นการสนับสนุนค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง และควรมีการปราบปราม สื่อลามกอย่างจริงจังและเข้มงวด นอกจากนี้สื่อมวลชนและสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ ควรเลิกการโฆษณา หรือนำเสนอเกมนอนไลน์ที่ไม่เหมาะสม รุนแรง เพราะอาจทำให้เด็กและ เยาวชนเกิดการเรียนรู้ทักษะและวิธีการกระทำความผิดจนกระทั่งปฏิบัติตาม

บุคลากรที่เกี่ยวข้องยังมีความเห็นสอดคล้องกันมากอีกว่า การออกกฎหมาย เพื่อควบคุมการเปิดร้านเกมออนไลน์ต้องมีการบังคับใช้อย่างจริงจัง โดยเฉพาะตำรวจต้อง สามารถติดตาม จับกุมทั้งสถานประกอบการร้านเกมออนไลน์ ที่ได้กระทำผิดหรือละเมิดต่อ ข้อบังคับในการเปิดร้านเกมออนไลน์ที่กฎหมายได้ให้ไว้ซึ่งจะต้องมีความรวดเร็วและแน่นอน และมีบทลงโทษที่เด็ดขาด เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวและไม่กล้าที่จะกระทำผิดอีก ซึ่งต้องเป็น การลงโทษที่เหมาะสมด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้โรงเรียนก็เป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญอีกสถาบันหนึ่งที่สามารถ ป้องกันเด็กและเยาวชนไม่ให้ประพฤติตนที่ไม่เหมาะสมได้ โดยโรงเรียนต้องไม่สร้างกฎเกณฑ์ กฎระเบียบที่เข้มงวดมากเกินไป ไม่ทำโทษนักเรียนด้วยการประจานให้อับอายต่อหน้าผู้อื่น ไม่นำ เด็กไปเปรียบเทียบกับนักเรียนคนอื่นที่ดีกว่า ครูต้องคอยช่วยเหลือนักเรียนทั้งในเรื่องของการเรียน และเรื่องส่วนตัว อบรมสั่งสอนให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นพลเมืองที่ดี โรงเรียนต้อง ไม่ปฏิเสธที่จะแก้ไขเด็กที่ทำความผิดหรือรบกวนให้กับชุมชนและสังคมด้วยการไล่ออก นอกจากนี้ ความรู้ในโรงเรียนต้องสามารถทำให้เด็กเห็นความสำคัญและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้และเล็งเห็นถึงประโยชน์ในอนาคต

4. ข้อเสนอแนะจากบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

บุคคลที่เกี่ยวข้องเห็นว่า สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การสร้างครอบครัวที่อบอุ่น มี หน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรัก ดูแลเอาใจใส่ โดยสิ่งที่สำคัญที่สุด คือการใช้เหตุผล ในการดูแลบุตรหลานของตนเอง เพราะการใช้เพียงอารมณ์นั้นไม่สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้ ทั้งยัง

ทำให้ปัญหากลับถูกลืมและเด็กก็ไม่เชื่อฟัง การสื่อสารภายในครอบครัวที่ดีจึงมีความจำเป็น รวมทั้งการมีกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวเพื่อให้เด็กได้เป็นส่วนหนึ่งเพื่อเป็นการลดการเล่น เกมออนไลน์ และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ผู้ปกครองต้องมีความใกล้ชิดและเรียนรู้ เทคโนโลยีร่วมไปกับบุตรหลาน เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจและสามารถควบคุมด้านพฤติกรรมและ เนื้อหาของเกมควบคู่กันไปด้วย

การออกกฎหมายเพื่อควบคุมการเปิดบริการของร้านเกมออนไลน์ต้องมีการปฏิบัติกันอย่างจริงจัง และมีบทลงโทษที่รุนแรงหากฝ่าฝืน เพราะเป็นการสร้างปัญหาให้กับ สังคม ซึ่งการปฏิบัติต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ไม่ว่าจะเป็น ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชน ครู โรงเรียน สื่อมวลชน หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อเป็น การแก้ไขปัญหาร่วมกันและเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

การอภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า สาเหตุที่เป็นมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกม ออนไลน์ มาจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่มีปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งที่เป็นสาเหตุหลัก แต่เป็นลักษณะ ของการเชื่อมโยงของปัญหาจากจุดหนึ่งนำไปสู่อีกจุดหนึ่ง และผลของปัญหาคือการที่เด็กต้อง กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

จากผลการศึกษาสามารถตอบวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้ ดังนี้

1. การศึกษาเปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่ กระทำผิดกับที่ไม่ได้กระทำผิด

การเปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า มูลเหตุจูงใจของการเล่นเกมออนไลน์ของทั้งสองกลุ่มมี ความคล้ายคลึงกัน คือการเริ่มเล่นเกมออนไลน์จากการชักชวนของเพื่อนและคนใกล้ชิด รวมถึง การเล่นเกมนออนไลน์จากการเห็นสื่อต่าง ๆ ประชาสัมพันธ์ แต่มูลเหตุจูงใจที่แตกต่างกันของทั้งสอง กลุ่มก็คือ กลุ่มเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์มีมูลเหตุจูงใจในการเล่นเกมนมาจากปัญหา ครอบครัว

ปัญหาครอบครัวเป็นปัจจัยที่สนับสนุนการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก เนื่องจากเมื่อเด็กไม่สามารถอยู่ในครอบครัวที่มีความรัก การดูแล เอาใจใส่ รวมถึงสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างกัน เด็กจึงต้องหันไปเล่นเกมออนไลน์ เพื่อสร้างการยอมรับให้กับตัวเอง

ที่เลวร้ายไปกว่านั้น ก็คือการที่เด็กต้องไปเล่นเกมออนไลน์ตามร้านอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ห่างจากปัญหาของครอบครัวที่ตนต้องประสบ ซึ่งจะนำมาสู่ความเสี่ยงต่อสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีต่าง ๆ รวมถึงต้องใช้ค่าใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมเป็นจำนวนมาก

มูลเหตุจูงใจของการเล่นเกมออนไลน์ที่มาจากการหนีสภาพปัญหาครอบครัวนั้น ไม่ได้ส่งผลต่อการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์โดยตรง แต่เป็นการนำไปสู่ความเสี่ยงต่อการกระทำผิดจากกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม การใช้ค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก รวมถึงเป็นการยากต่อการควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมที่เล่นที่ไม่เหมาะสมอีกด้วย

การเปรียบเทียบพฤติกรรมในการเล่นเกมที่เล่นออนไลน์

- ความถี่ในการเล่นเกมที่เล่นออนไลน์

จากการสำรวจพบว่าเด็กทั้งสองมีความถี่รวมถึงระยะเวลาในการเล่นเกมที่เล่นออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยที่กลุ่มเด็กที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์นั้นมีค่าเฉลี่ยของการเล่นเกมอยู่ที่ 8 ชั่วโมงต่อวันและทุกวัน ในขณะที่กลุ่มเด็กที่ไม่กระทำผิดนั้นจะมีการแบ่งเวลาการเล่นตามวันที่เล่น โดยที่วันจันทร์ – ศุกร์จะเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงต่อวัน และวันเสาร์-อาทิตย์จะเล่น 3-4 ชั่วโมง

จากตัวเลขดังกล่าว ผู้ศึกษาเชื่อว่าน่าจะมีสาเหตุมาจากการที่เด็กกลุ่มกระทำผิดออกจากระบบการศึกษา โดยที่เด็กกลุ่มที่กระทำผิดนั้นไม่มีความรับผิดชอบในเรื่องการเรียน รวมถึงครอบครัวก็ไม่ได้ควบคุมพฤติกรรมการเล่น ในขณะที่กลุ่มเด็กที่ไม่ได้กระทำผิดต้องมีความรับผิดชอบในเรื่องการเรียนและจากการควบคุมจากผู้ปกครอง ทำให้ไม่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นเวลานาน

นอกจากนั้น ตัวเลขดังกล่าวยังเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่าเด็กที่ติดเกมออนไลน์กำลังประสบปัญหาในการควบคุมพฤติกรรมการเล่นของตนเอง นอกเหนือจากควบคุมจากครอบครัว และเป็นสัญญาณเตือนว่าเด็กอาจก้าวไปสู่การกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากเด็กต้องการเงินเป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองความต้องการเล่นเกมออนไลน์ของตนเอง ในขณะที่มีรายได้จำกัด โดยจากการสำรวจเด็กที่กระทำผิดพบว่า สาเหตุหลักในการกระทำผิดก็คือการที่เด็กกลุ่มนี้ต้องการนำเงินมาเล่นเกม

- ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

จากการศึกษานั้นช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ไม่ได้มีผลโดยตรงต่อการกระทำผิดของเด็ก หากเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นถึงความต้องการในการเล่นของเด็ก โดยที่ช่วงเวลาของการเล่นเกมของเด็กกลุ่มแรกนั้นคือ ช่วงเวลาระหว่าง 13.00–24.00 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กกลุ่มนี้ไม่มีหน้าที่รับผิดชอบใด ๆ และสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่อง เป็นเวลานาน ในขณะที่ช่วงเวลาของเด็กกลุ่มที่ไม่ได้กระทำผิดเล่น คือ วันจันทร์-ศุกร์ ระหว่าง 18.00–22.00 น. และในวันเสาร์-อาทิตย์ระหว่างเวลา 12.00-18.00 น. เนื่องจากเด็กยังคงมีความรับผิดชอบในการศึกษาอยู่

- ค่าใช้จ่ายที่ใช้สำหรับการเล่นเกมออนไลน์

จากการศึกษาเด็กกลุ่มที่ไม่ได้กระทำผิดนั้นไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์เพราะเด็กกลุ่มนี้นั้นเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านของตนเอง แต่สำหรับเด็กที่กระทำผิดนั้นต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ตวันละ 120 บาท ซึ่งแบ่งออกเป็นค่าเช่าคอมพิวเตอร์ ค่าเวลาในการเล่น ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าซื้อของภายในเกมรวมถึงค่าขนมระหว่างการเล่นเกม

ค่าใช้จ่ายสำหรับการเล่นเกมออนไลน์นั้นสัมพันธ์กับความถี่ ระยะเวลาในการเล่น และสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็ก เนื่องจากเด็กต้องใช้ค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากเพื่อตอบสนองต่อปัจจัยดังกล่าว

นอกจากนั้นค่าใช้จ่ายยังเป็นสาเหตุหลักที่นำไปสู่การกระทำผิดของเด็ก เพราะเด็กต้องการหารายได้เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ได้รับจากครอบครัว เพื่อนำมาใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ประกอบกับเมื่อมีกลุ่มเพื่อนแนะนำ ชักชวนให้กระทำผิดเด็กจึงคล้อยตามและนำสู่การกระทำผิดในที่สุด

- ประเภทของเกมนออนไลน์ที่เล่น

จากการศึกษากรณีศึกษาทั้งสองกลุ่ม เราพบว่าเด็กทั้งสองกลุ่มนี้มีการเลือกเล่นเกมที่ต่างกัน โดยเราสามารถสังเกตได้ว่ากลุ่มเด็กที่กระทำผิดมีการเลือกประเภทเกมที่เน้นถึงความรุนแรง เช่นเกม Lands, GTA เป็นต้น โดยเนื้อหาของเกมส่งผลถึงการกระทำผิดของเด็ก เนื่องจากเด็กจะซึมซับเอาความรุนแรงที่ได้จากเกมอย่างไม่รู้ตัวและคิดว่าการแสดงออกถึงความรุนแรงอย่างในเกมทำให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งมีลักษณะพฤติกรรมแบบปฏิปักษ์สังคม (Anti-Social) ดังงานวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กนักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มพฤติกรรม

ก้าวร้าวมาก แต่เด็กที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และดูรายการโทรทัศน์ประเภทต่าง ๆ จะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทบวกลบที่มีเนื้อหารุนแรง และเป็นตัวแบบแสดงความก้าวร้าวทั้งกายและวาจา เด็กจึงเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นโดยการสังเกต จดจำ และยังเรียนรู้พฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ว่า “กดแล้วฆ่า” เมื่อเด็กกดปุ่มแล้วฆ่าได้ ก็จะได้คะแนนเพิ่มขึ้น ตามแนวคิดของการเสริมแรงและตัวเด็กเองก็มีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัว จึงต้องการเอาอย่างและเมื่อเดินผ่านด้านหนึ่งได้ก็อยากทราบว่าด้านต่อไปจะมีอะไร (เพชรขมภู เทพพิพิธ, 2533, น. 73-78)

การติดเกมนอกจากจะเป็นเรื่องของพฤติกรรมและจิตใจแล้ว ยังเป็นเรื่องของสภาวะของสารสื่อประสาท (Neurotransmitter) ในสมองอีกด้วย โดยมีการวิจัยพบว่าเมื่อมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ สารโดปามีน (dopamine) จะหลั่งออกมาทำให้เกิดความสุข เรียกว่า reward circuit ดังนั้นถ้าต้องการมีความสุขก็ต้องทำพฤติกรรมนั้น ๆ ซ้ำอีก (คู่มือเมื่อลูกติดเกม, น. 26)

ในขณะที่กลุ่มเด็กที่ไม่ได้กระทำผิดนั้น มีการเลือกประเภทของเกมที่เล่นแล้ว เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เช่นเกมกีฬาและการเต้น ซึ่งได้แก่ Audition, Pangya และ Fanta Tennis เป็นต้น โดยเกมประเภทนี้ เป็นเกมที่ไม่มีความเครียดถึงความรุนแรง ถึงอย่างไรก็ดี เกมประเภทนี้ก็มีระบบที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการเล่นเกมนาน เนื่องจากระบบของเกมทำให้ผู้เล่นต้องพัฒนาตัวละครของตนให้มีการเพิ่มระดับเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ จึงอาจทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมติดเกมได้

- ลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์

ลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์นั้นส่งผลต่อการกระทำผิดของเด็ก โดยจากการสำรวจพบว่า ลักษณะการเล่นของเด็กทั้งสองกลุ่มนั้นมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์

โดยที่กลุ่มเด็กกระทำผิดนั้น มีการเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นกลุ่มประมาณ 5-6 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันที่ร้านเกม ทั้งนี้ลักษณะของการเล่นเกมมีมูลเหตุจูงใจมาจากการที่เด็กมีปัญหาครอบครัว ฐานะทางเศรษฐกิจ และขาดการดูแลจากผู้ปกครอง จึงทำให้เด็กต้องหนีมาเล่นเกมที่ร้าน และรู้จักกับเพื่อนที่ร้านเกมจำนวนหนึ่ง เนื่องจากมีปัญหาคล้าย ๆ กันจึงสามารถเห็นอกเห็นใจกัน และเข้าเป็นกลุ่มเพื่อนกันในที่สุด

และจากการเล่นเกมออนไลน์ลักษณะนี้เอง ที่เป็นตัวเชื่อมมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดของเด็กกลุ่มนี้ เนื่องจากเด็กจำเป็นต้องหาเงินมาเป็นจำนวนมาก

เพื่อตอบสนองความต้องการในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ต ประกอบกับเมื่อมีกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่ไม่ดีอยู่ก่อนแล้ว เด็กก็จะถูกชักจูงสู่การกระทำผิด

ในขณะที่เด็กที่ไม่กระทำผิดมีลักษณะในการเล่นเกมนอนไลน์ที่บ้านและเล่นคนเดียว เนื่องจากที่บ้านสามารถให้การสนับสนุนในด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ และการเล่นคนเดียวยังสามารถลดความเสี่ยงจากการถูกชักจูงให้กระทำผิดจากกลุ่มเพื่อนที่ไม่เหมาะสมอีกด้วย

นอกจากนี้นักกลุ่มเด็กที่ไม่ได้กระทำผิดยังถูกควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์จากครอบครัวอีกด้วย แต่ไม่ถึงกับการห้ามไม่ให้เล่นเลยแต่เป็นการควบคุมให้การเล่นเกมนอนไลน์เป็นไปอย่างเหมาะสมและไม่กระทบต่อการเรียน

- พฤติกรรมที่นอกเหนือจากการเล่นเกมนอนไลน์

จากการสำรวจ พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่มนั้นไม่ได้เล่นเกมนอนไลน์เพียงอย่างเดียว แต่มีพฤติกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมนอนไลน์ด้วยเช่น การแลกเปลี่ยน E-mail Address ระหว่างกันเพื่อการพูดคุย ตลอดจนถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกมนอนไลน์

โดยกลุ่มเด็กที่กระทำผิดนั้นมีลักษณะในการแสวงหาผลประโยชน์จากการเล่นเกมนอนไลน์ โดยการขายสิ่งของในเกมที่เป็นที่ต้องการของผู้เล่น เพื่อแลกกับเงินจริง เป็นต้น ทั้งนี้การกระทำลักษณะนี้ก็เพื่อการหาเงินมาเล่นเกมนอนไลน์ที่ร้านนั่นเอง โดยการกระทำดังกล่าวกำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นที่มีความชำนาญและมีโปรแกรมในการโกงเกม โดยที่ผู้ซื้อก็มี ความเต็มใจในการเสียเงินเพื่อแลกกับสิ่งของในเกม เพราะมีความเชื่อว่าหากตนได้รับสิ่งของดังกล่าวก็จะทำให้ตนเองดูโดดเด่นกว่าผู้เล่นคนอื่นและเป็นประโยชน์ต่อการเล่นเพื่อเพิ่มระดับตัวละคร

ในขณะที่กลุ่มเด็กที่ไม่ได้กระทำผิดก็มีพฤติกรรมที่นอกเหนือจากการเล่นเกมด้วย แต่เป็นเพียงการแลกเปลี่ยน E-mail Address เพื่อการพูดคุยกันเท่านั้น โดยที่เด็กกลุ่มนี้คิดว่าการพูดคุยกันผ่านโปรแกรมสนทนา (Chat) ไม่ได้สร้างความเสียหายแก่ตนและดีกว่าการไปพบปะกันข้างนอก เนื่องจากไม่ไว้วางใจ

เราสามารถเห็นได้ว่าประเภทของเกมก็มีผลต่อพฤติกรรมดังกล่าว เนื่องการซื้อสิ่งของโดยใช้เงินจริงนั้น มีกับบางเกมเท่านั้น โดยเป็นเกมประเภทที่ต้องต่อสู้เพื่อพัฒนาระดับของตัวละครไปเรื่อย ๆ โดยเกมนอนไลน์ที่เป็นที่นิยมในการซื้อขายกัน ได้แก่เกม Ragnarok, Yulgang เป็นต้น

พฤติกรรมการเล่นลักษณะนี้ทำให้ผู้เล่นต้องหาเงินมาเป็นจำนวนมาก นอกจากจะต้องนำมาใช้เพื่อเป็นค่าชั่วโมงในการเล่นเกมที่ร้านเกมและค่าชั่วโมงในการเข้าเล่นเกมแล้วยังต้องหาเงินเพื่อมาตอบสนองการซื้อขายสิ่งของในเกมอีกด้วย

2. การศึกษาสภาพปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน

จากการศึกษากับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ เกี่ยวกับสภาพปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน พบว่าเกมออนไลน์ในปัจจุบันมีอิทธิพลและได้รับความนิยมมากจากเด็กและเยาวชน เพราะการเล่นเกมออนไลน์เป็นรูปแบบของเกมที่มีความสมจริง และมีรูปภาพที่สวยงาม ทำให้ได้รับความสนใจ ซึ่งเกมออนไลน์มีทั้งผลดีและผลเสีย หากเล่นอยู่ในความพอดี ความเหมาะสม และได้รับการดูแลจากผู้ปกครองอย่างทั่วถึง ก็จะทำให้เด็กได้รับประโยชน์และความรู้ ความบันเทิงพักผ่อนคลายเครียด รวมทั้งยังอาจเป็นกิจกรรมที่คนภายในครอบครัวได้เล่นร่วมกันแต่หากการเล่นนั้นไม่ได้รับการดูแล และควบคุมจากผู้ปกครองอย่างทั่วถึง รวมทั้งตัวเด็กไม่มีการควบคุมตนเองก็จะทำให้เกิดผลด้านต่าง ๆ ตามมา เช่น ติดเกมจนเสียการเรียน การเรียนตกต่ำ เสียสุขภาพ ไม่มีการติดต่อสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน และคนภายในครอบครัวสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย เป็นต้น โดยจากผลกระทบต่าง ๆ อาจส่งผลให้เด็กจากปัญหาเพียงเล็กน้อยกลายเป็นปัญหาใหญ่ ซึ่งนำไปสู่การกระทำผิดหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและผิดศีลธรรมของเด็กทั้งทางด้านพฤติกรรมและจิตใจ อาทิ การเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมจะต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นรายชั่วโมง เด็กและเยาวชนอาจจะต้องการเงินเพื่อไปเล่นเกมและเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กไปลักขโมยเพื่อนำเงินที่ได้ไปเล่นเกมออนไลน์ หรือการที่เด็กต้องไปเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกมอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งมั่วสุมอาจจะทำให้เกิดการชักชวนจากเพื่อน ๆ ไปมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น จากปัญหาที่เกิดขึ้นจะสามารถนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมายได้ในที่สุด

3. การศึกษามูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

จากการสำรวจในกลุ่มเด็กที่กระทำผิด สามารถสรุปสาเหตุที่เป็นแรงจูงใจในการกระทำผิดของเด็กกลุ่มนี้ คือ

1. การต้องการเงินเพื่อมาเล่นเกม

ถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เด็กกลุ่มนี้กระทำผิด เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กกลุ่มนี้ชอบเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและยังใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์แต่ละวันเป็นจำนวนมาก ซึ่งขัดกับรายรับที่ได้ รวมถึงการขาดการควบคุมจากครอบครัวในการเล่นเกมออนไลน์ จึงต้องหาทางออกอื่นเพื่อหาเงินมาเล่นเกม

2. การถูกเพื่อนชักชวน

การถูกเพื่อนชักชวนถือเป็นตัวเชื่อมสำคัญระหว่างเด็กกลุ่มนี้กับการกระทำผิด เนื่องจากเด็กส่วนมากที่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้าน มักเป็นเด็กที่ได้รับการปล่อยปละละเลยจากครอบครัวและการเล่นเกมที่ร้านเกมยังต้องใช้เงินในการเล่นค่อนข้างมาก ดังนั้นเมื่อเด็กกลุ่มนี้รวมตัวกัน และส่งผลถึงการกระทำผิดได้

3. ครอบครัวขาดความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการปัญหาพฤติกรรมเด็ก

ถือเป็นสาเหตุหลักที่ส่งผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก จากการสำรวจ พบว่าเด็กกลุ่มนี้มีครอบครัวที่ประสบปัญหาเป็นอย่างมาก ทั้งการใช้ความรุนแรงและการปล่อยละเลยเด็ก ซึ่งส่งผลต่อการดูแลเด็กให้ได้ตามมาตรฐานที่ควรเป็น เด็กจึงทดแทนส่วนการได้รับการยอมรับที่การเล่นเกมออนไลน์กับกลุ่มเพื่อน และได้กลายเป็นเด็กติดเกมจนเป็นมูลเหตุจูงใจในการกระทำผิดในที่สุด