

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาหลักการและเหตุผล

ปัจจุบันปัญหาเรื่องเด็กติดเกมส์ยิ่งทวีความรุนแรง และมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสภาพร้านเกมส์แทบไม่ต่างจากแหล่งมั่วสุม เด็กและเยาวชนได้ใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมส์มากยิ่งขึ้น เด็กติดเกมส์หลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมส์ตามร้านเกมส์ต่างๆ เด็กเหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง เริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมยของไปขายจนกระทั่งหนีออกจากบ้านเพื่อไปเล่นเกมส์ เด็กที่ติดเกมส์สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่พ่อแม่ให้การสนับสนุน กลุ่มนี้จะได้รับเงินมาเล่นเกมส์จากพ่อแม่ ซึ่งบางรายได้มาจำนวนมากก็จะอยู่เล่นเกมส์โดยไม่กลับบ้าน เมื่อเงินหมดจึงจะกลับไปเอาเงิน กลุ่มนี้ยังถือว่ามีความเสี่ยงน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่ง เพราะเด็กติดเกมส์อีกกลุ่มหนึ่ง คือกลุ่มที่ไม่มีเงินมาเล่นและจะใช้วิธีการทุกอย่างที่จะหาเงินมาเล่นเกมส์ แม้กระทั่งการทำผิดกฎหมาย อีกทั้งยังเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนกลุ่มดังกล่าว จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจยิ่งว่า พฤติกรรมการติดเกมส์ การเล่นเกมส์ และการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์ของเด็กเป็นอย่างไร อีกทั้งภายใต้แนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และควรมีแนวทางแก้ไขปัญหาเช่นไร เพื่อลดความรุนแรงของปัญหาดังกล่าว ซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงมาก

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้

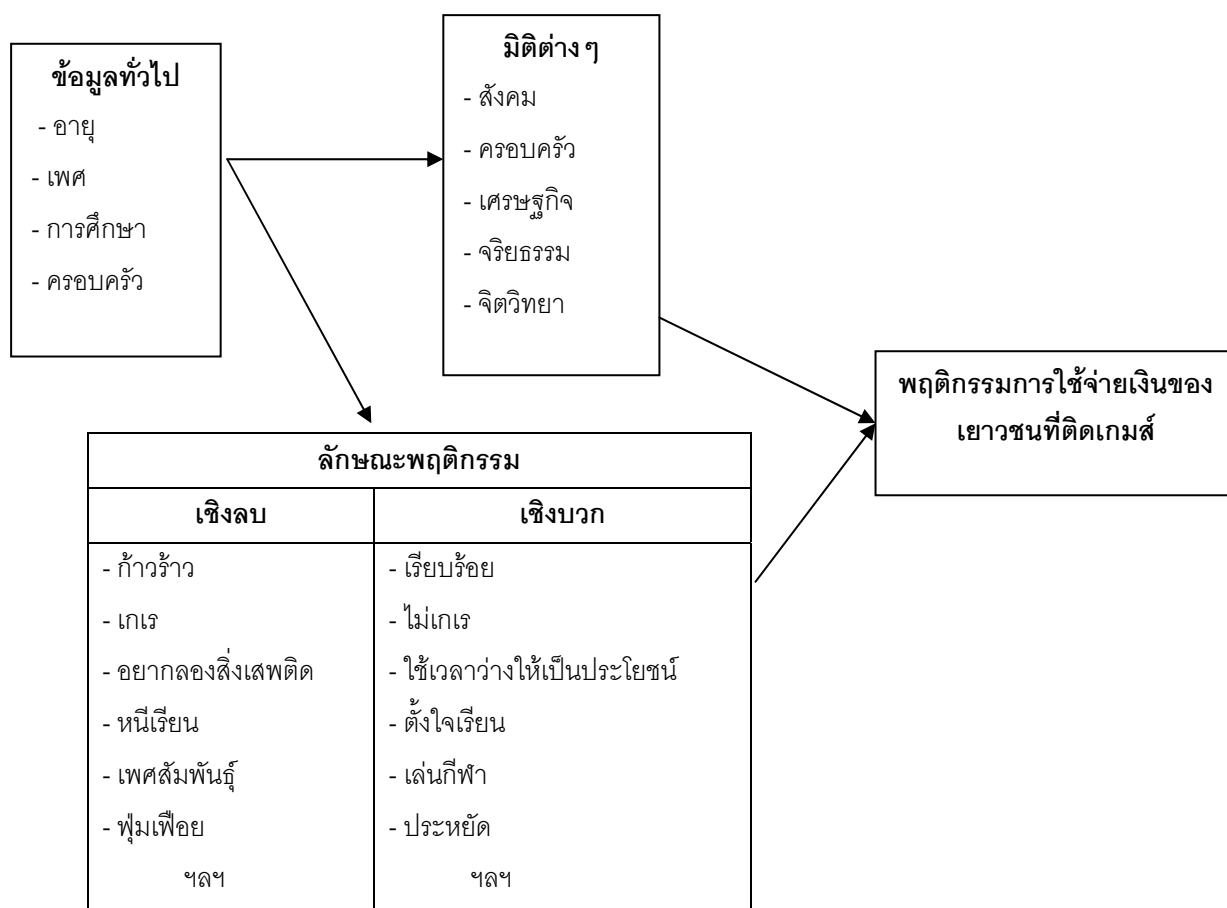
#### 1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ทราบพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น
2. ทราบปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้

3. จัดทำรายงานสรุปผลการศึกษารูปเล่มเมื่อสิ้นสุดโครงการฯ เพื่อเสนอต่อ คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) และเก็บไว้เป็นแหล่งความรู้ที่ห้องเก็บผลงานวิจัย ศูนย์วิจัยและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน เพื่อเป็นฐานข้อมูล และข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปใช้ในการเสนอต่อรัฐบาล ประกอบการพิจารณาวางแผนการกำหนดนโยบายเชิงพัฒนา เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างตรงจุด และมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไป

#### 1.4 กรอบแนวคิด

ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินได้ศึกษาโดยมีกรอบแนวคิดดังนี้



#### 1.5 ขอบเขตการศึกษา

ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น ได้ศึกษาจากเยาวชนอายุระหว่าง 10 – 22 ปี

จำนวน 1,000 คน ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน โดยแบ่งเป็น เยาวชนที่ติดเกมส์ 300 ตัวอย่าง และเยาวชนที่ไม่ติดเกมส์ 700 ตัวอย่าง

และสำหรับการศึกษาเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหการติดเกมส์ และการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้ ได้ใช้กลุ่มตัวอย่างจากผู้เกี่ยวข้องต่างๆ เช่น เยาวชนที่ติดและไม่ติดเกมส์ ผู้ปกครอง เจ้าของร้านเกมส์ นักวิชาการ อาจารย์ และหน่วยงานพัฒนาสังคมและมนุษย์ จำนวนทั้งสิ้น 50 ตัวอย่าง