

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันปัญหาเรื่องเด็กติดเกมส์ยิ่งทวีความรุนแรง และมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสภาพร้านเกมส์แทบไม่ต่างจากแหล่งมั่วสุม เด็กและเยาวชนได้ใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมส์มากยิ่งขึ้น การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนกลุ่มดังกล่าว จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจยิ่งว่า พฤติกรรมการติดเกมส์ การเล่นเกมส์ และการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์ของเด็กเป็นอย่างไร อีกทั้งภายใต้แนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และควรมีแนวทางแก้ไขปัญหานั้น เพื่อลดความรุนแรงของปัญหาดังกล่าว ซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงมาก

ในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น และเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหามติดเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้ โดยกรอบในการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- 1) การศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น ดำเนินการศึกษาโดยใช้แบบสัมภาษณ์สัมภาษณ์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน ปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้ต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น ปัจจัยกระตุ้นในการเล่นเกมส์จากสภาพแวดล้อมด้านสังคม สภาพแวดล้อมด้านครอบครัว สภาพแวดล้อมด้านเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมด้านจริยธรรม และสภาพแวดล้อมด้านจิตวิทยา พฤติกรรมการเล่นเกมส์ พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน และผลกระทบจากการเล่นเกมส์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่างในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน โดยการสุ่มสัมภาษณ์เยาวชนที่ติดเกมส์ และไม่ติดเกมส์อายุระหว่าง 10 – 22 ปี จำนวน 1,000 คน แบ่งเป็น เยาวชนที่ติดเกมส์ 300 ตัวอย่าง และเยาวชนที่ไม่ติดเกมส์ 700 ตัวอย่าง โดยให้คำจำกัดความในการศึกษานี้ว่า “เด็กติดเกมส์ คือเยาวชนที่เล่นเกมส์และมีความรู้สึกรักอยากเล่นเกมส์อีกบ่อยๆ ”

- 2) การศึกษาเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหามติดเกมส์และการใช้จ่ายเงินของเยาวชน ได้ระดมความคิดเห็นจาก (1) ตัวแทนครู-อาจารย์จากหลายโรงเรียนในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดลำพูน เช่น โรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร โรงเรียนเทพดินทร์วิทยา โรงเรียนดาราวิทยาลัย โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ โรงเรียนบ้านเด่นวิทยา โรงเรียนไทยรัฐ

วิทยา 97 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โรงเรียนบ้านสบเตี๊ยะ โรงเรียนหอพระ โรงเรียนอาชีวศึกษา และโรงเรียนบ้านโป่งน้อย เป็นต้น (2) ระดมความคิดเห็นจาก ตัวแทนผู้ปกครองของนักเรียนจากหลายอาชีพ เช่น ครู นักบริหารงานทั่วไป เจ้าพนักงานพัฒนาชุมชน ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่พัสดุ เจ้าของกิจการพนักงานขับรถ ผู้จัดการ และ นักวิชาการเงินและบัญชี เป็นต้น และ (3) ระดมความคิดเห็นจากตัวแทนนักเรียนนักศึกษา เพื่อสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ ปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้เล่นเกม มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น และพฤติกรรมการเล่นเกมส์ พบว่า

5.1.1 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์

การศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ พบว่า เด็กมักจะมีรายจ่ายในการเล่นเกมส์ในกรณีต่างๆ แตกต่างกันไป เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือ ประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้าเด็กบางคนไม่ได้เล่นที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกมส์ จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกมส์ อาทิเช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้น เป็นรายจ่ายที่เด็กมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือ คู่มือการเล่นเกมส์ เป็นต้น โดยมีค่าเฉลี่ยรายจ่ายดังนี้ (ตารางที่ 4.47)

- ค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้านเฉลี่ย 18.97 บาทต่อวันหรือประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน
- ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 35.04 บาทต่อวัน
- จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์จากตู้หยอดเหรียญเฉลี่ย 41.67 บาทต่อวัน
- ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมส์ เช่น เพลสเทชันเฉลี่ย 50.00 บาทต่อวัน
- ค่าบัตรเติมเงินของเกมส์ออนไลน์เฉลี่ย 113.50 บาทต่อวัน
- ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมส์เฉลี่ย 27.31 บาทต่อวัน
- ค่าบุหรี ระหว่างเล่นเกมส์เฉลี่ย 20.50 บาทต่อวัน
- ค่าหนังสือหรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์เฉลี่ย 82.50 บาทต่อวัน
- ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อนเฉลี่ย 22.50 บาทต่อวัน

สำหรับแหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์ พบว่า มาจากการขอผู้ปกครอง จากเงินเก็บออม การทำงานพิเศษ จากญาติ จากการเล่นการพนัน การขอเงินคนอื่น หรือไม่ต้องเสียเงิน เป็นต้น โดยส่วนใหญ่เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ

51.00 ของเด็กติดเกมส์ รองลงมา คือเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากเงินเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของเด็กติดเกมส์ และไม่ต้องเสียเงินในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 30.00 ของเด็กติดเกมส์ ตามลำดับ (ตารางที่ 4.46)

รายรับของเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายรับรวมประมาณ 1,501 - 3,000 บาท ต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.42 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด โดยรายรับส่วนใหญ่มาจาก ผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับ 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และมีรายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับ ไม่เกิน 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด นอกจากนี้มีเด็กติดเกมส์บางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน ระหว่าง 100 – 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกมส์ ระหว่าง 50 – 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.) ระหว่าง 1,000 – 2,000 บาทต่อเดือน (ตารางที่ 4.22) **ทั้งนี้เมื่อไม่มีเงินเล่นเกมส์** เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือหิบบ่ คิดเป็นร้อยละ 4.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.48)

5.1.2 ปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน

ในการศึกษาปัจจัยกระตุ้นของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างในการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์จะเป็นการวิเคราะห์จากพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็ก และปัจจัยกระตุ้นต่างๆ ภายนอก คือ ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยทางด้านครอบครัว ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยทางด้านจริยธรรม และปัจจัยทางด้านจิตวิทยา โดยมีรายละเอียดดังนี้

พฤติกรรมในการเล่นเกมส์

ผลการศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ของเด็กติดเกมส์ พบว่า ปัจจัยที่เป็นตัวกระตุ้นให้เด็กจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ มาจาก (ตารางที่ 4.39)

- ความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นเกมส์
- ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร
- รู้สึกเบื่อ
- ได้ฝึกสมองจากเกมส์
- รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม

- หาที่เล่นเกมส์ได้ง่าย
- เป็นเกมส์ที่มีคนเล่นกันเยอะ
- ความทันสมัยของเทคโนโลยี
- ระบายความเครียด หงุดหงิด
- เป็นคนชอบเล่นเกมส์
- เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ชิด
- เกมส์ทำให้มีอิสระทางความคิดสูง
- อยากเอาชนะคู่ต่อสู้/อยากผ่านด่าน/เล่นให้ชนะเกมส์
- อยากลอง
- ต้องการสะสมแต้มในเกมส์
- เห็นในสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ TV

นอกจากนี้สาเหตุที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เล่นเกมส์ของเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 43.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 20.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น คิดเป็นร้อยละ 13.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.35)

พฤติกรรมการเล่นเกมส์ในเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่เล่นเกมส์ประเภทเกมส์คอมพิวเตอร์ แบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เกมส์คอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเครื่องเกมส์พกพา เช่น เกมส์กด/เกมพกพา/SPS/DS และเครื่องเกมส์ประเภท เครื่อง play/Wii/Xbox คิดเป็นร้อยละ 5.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.33) **สถานที่เล่นเกมส์ของเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่เล่นเกมส์ที่บ้านพักตนเอง** คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ร้านเกมส์ใกล้สถานที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 22.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และร้านเกมส์ใกล้บ้าน คิดเป็นร้อยละ 19.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.34) เด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่มี **ประสบการณ์การเล่นเกมส์** มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 62.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.36) **พฤติกรรมในการเล่นเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ร่วมเล่นเกมส์กับเพื่อนบ่อยที่สุด** คิดเป็นร้อยละ 47.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 37.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.37) **ระยะเวลาที่เล่นเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่เล่นเกมส์ 7 วันต่อสัปดาห์** คิดเป็นร้อยละ 40.65 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.38) **การเลือกเกมส์เด็กติด**

เกมส์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมตามความชอบของประเภทเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 37.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เลือกเล่นเกมตามเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 25.22 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และ เลือกเล่นเกมตามความเป็นที่นิยมของตลาดหรือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 19.14 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.42) ลักษณะเกมส์เด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game) คิดเป็นร้อยละ 25.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ เกมส์แอ็คชั่น (Action Game) คิดเป็นร้อยละ 23.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเกมส์ยิงต่อสู้ (Shooting Game) คิดเป็นร้อยละ 11.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.43) **การแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์** เด็กติดเกมส์ พบว่า ส่วนใหญ่ไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมและเรียนแล้วแต่ว่าอยากทำอะไร คิดเป็นร้อยละ 48.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.45) **เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์** พบว่า ส่วนใหญ่เงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 51.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์มาจากเงินเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และไม่ต้องเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.46)

ปัจจัยทางสังคม

ปัจจัยทางด้านสังคมที่มีส่วนในการกระตุ้นให้เด็กเล่นเกม ส่วนใหญ่มาจากการมีร้านเกมส์ในระแวกที่พักอาศัยไม่เกิน 1 กิโลเมตร ใช้ระยะเวลาเดินทางไปร้านเกมส์เพียงไม่ถึง 10 นาที และการที่เด็กมักใช้เวลาว่างอยู่กับเพื่อน ซึ่งหากเพื่อนเป็นเด็กติดเกมส์ ก็จะมีโอกาสที่จะชักชวนกันไปเล่นเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษา**จำนวนร้านเกมส์**ในระแวกที่พักอาศัย ในรัศมีไม่เกิน 1 กิโลเมตร พบว่า ที่พักอาศัยของเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่มีจำนวนร้านอินเตอร์เน็ตอยู่ในระแวกที่พักอาศัยน้อยกว่า 2 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 40.93 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.9) **ความห่างหรือระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปยังร้านเกมส์** เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเดินทางจากบ้านไปร้านเกมส์ที่ใกล้ที่สุด ไม่ถึง 10 นาที คิดเป็นร้อยละ 78.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.10) **การใช้เวลาว่าง** ส่วนใหญ่เมื่อว่างเว้นจากการเรียนมักอยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 59.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.11) และส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิทประมาณ 2 ถึง 3 คน และเพื่อนสนิท 4 ถึง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 เท่ากันของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.12)

ปัจจัยทางด้านครอบครัว

ปัจจัยทางด้านครอบครัวที่มีส่วนในการกระตุ้นให้เด็กเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มาจากการที่เด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อย การขาดการควบคุมจากผู้ปกครองในการเล่น เกมส์ เด็กติดเกมส์มักเล่นเกมส์โดยผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่ ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์มักจะถูกควบคุมจากผู้ปกครองในการเล่น เกมส์ เช่น ผู้ปกครองมักจะกำหนดระยะเวลาในการเล่น เกมส์ ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ หรือให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ เป็นต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษาถึงจำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัวเปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดา และวันหยุด พบว่า เด็กติดเกมส์ ในวันธรรมดาส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 38.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวประมาณ 5 ถึง 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 30.86 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และสำหรับในวันหยุดเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน เพียงร้อยละ 27.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวันร้อยละ 41.43 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.15) ผลการศึกษาถึงการอนุญาตจากผู้ปกครองในการเล่น เกมส์เปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดา และวันหยุด พบว่า เด็กติดเกมส์ ทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดส่วนใหญ่ ผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมส์หรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 42.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และร้อยละ 47.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ ทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดส่วนใหญ่ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมส์แต่ต้องมีการควบคุมการเล่น เกมส์ คิดเป็นร้อยละ 38.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด และร้อยละ 37.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมดตามลำดับ โดยการควบคุมการเล่น เกมส์นั้น ผู้ปกครองมักจะกำหนดระยะเวลาการเล่น เกมส์ ให้เล่นเกมส์หลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ หรือให้เล่นเกมส์หลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ เป็นต้น (ตารางที่ 4.16)

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ส่วนใหญ่เด็กติดเกมส์ มีรายได้เพียงพอ ที่จะใช้จ่าย และนำไปเล่นเกมส์ แต่จะไม่เหลือเก็บออม ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ และเหลือเก็บออม โดยรายรับส่วนใหญ่ของเด็กติดเกมส์มาจากผู้ปกครอง 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน และการทำงานพิเศษไม่เกิน 500 บาทต่อเดือน นอกจากนี้มีเด็กบางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน จากการรับจ้างเล่นเกมส์ รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ และรายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.) ด้านรายจ่ายส่วนใหญ่เป็นรายจ่ายค่าอาหาร ขนม

1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน รองลงมาคือ ค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ค่าเล่นเกมส์ เสื้อผ้า น้ำมันรถ ค่าหอพัก เป็นต้น โดยรายจ่ายค่าอาหาร ขนม นอกจากนี้ บางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง และค่าโทรศัพท์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายรับของเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายรับจากผู้ปกครอง 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และรายรับจากการทำงานพิเศษ น้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด นอกจากนี้มีเด็กบางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน ระหว่าง 100 - 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกมส์ ระหว่าง 50 - 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา(กยศ.) ระหว่าง 1,000 - 2,000 บาทต่อเดือน (ตารางที่ 4.22) **รายจ่ายของเด็กติดเกมส์** ส่วนใหญ่เป็นรายจ่ายค่าอาหาร ขนม รองลงมาคือ ค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ค่าเล่นเกมส์ เสื้อผ้า น้ำมันรถ ค่าหอพัก เป็นต้น โดยรายจ่ายค่าอาหาร ขนม ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501 - 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.37 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 48.72 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 52.83 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าเสื้อผ้า ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 47.58 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าของเล่น ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าน้ำมันรถ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251 - 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 53.88 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รายจ่ายค่าเช่าหอพัก ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501 - 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 49.02 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด นอกจากนี้ บางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง ระหว่าง 500 - 1,000 บาทต่อเดือน และค่าโทรศัพท์ ระหว่าง 300 - 1,500 บาทต่อเดือน (ตารางที่ 4.23) **ความเพียงพอของรายได้** เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ แต่ไม่เหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 48.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ และเหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 51.29 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.24) ภาระหนี้สินเด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่มีภาระหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.25)

ปัจจัยทางด้านจริยธรรม

เด็กติดเกมส์บางคนยังคงมีการปฏิบัติไม่เหมาะสมในบางเรื่อง คือ การโกหก และการดื่มสุรา ของมีเงินมา ซึ่งเด็กที่โกหกมักจะทำให้ผู้ปกครองหรือผู้ดูแลไม่ทราบข้อมูลที่แท้จริงของเด็ก ไม่สามารถช่วยแก้ปัญหาให้เด็กได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากการศึกษาการปฏิบัติตนทางด้านจริยธรรมของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่**พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ่อยครั้ง** คือ เคารพและเชื่อฟังพ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 62.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ เคารพและเชื่อฟังครูอาจารย์ คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และการเลือกคบเพื่อนที่ดี คิดเป็นร้อยละ 59.67 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และสำหรับ**พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ้างปานกลาง** คือ การไหว้พระทุกครั้งก่อนนอน หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ ทำสมาธิ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 57.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การเข้าวัดทำบุญ ตักบาตร เข้าโบสถ์ หรือตามวิธีของแต่ละศาสนา คิดเป็นร้อยละ 79.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การทำทานกับผู้ยากไร้ คิดเป็นร้อยละ 72.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การร่วมพิธีในวันสำคัญทางศาสนาของท่าน คิดเป็นร้อยละ 76.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ การตั้งใจเรียน คิดเป็นร้อยละ 57.00 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และการช่วยงานบ้าน คิดเป็นร้อยละ 62.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ แต่เด็กติดเกมส์ยังคงมีการ**ปฏิบัติไม่เหมาะสม**ในบางเรื่อง คือ การโกหก คิดเป็นร้อยละ 61.67 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ และการดื่มสุรา ของมีเงินมา คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ (ตารางที่ 4.26)

ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา

ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาที่มีส่วนในการกระตุ้นให้เด็กเล่นเกมส์ มาจากความเครียดที่เกิดขึ้นกับเด็กและวิธีการระบายความเครียด เด็กที่ติดเกมส์ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการเล่นเกม และไปเที่ยวกับเพื่อน นอกจากนี้ทั้งเด็กติดเกมส์และไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กลอกเลียนแบบ ความรุนแรงดังกล่าว และนำไปสู่ภาวะเด็กติดเกมส์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษา**วิธีการระบายความเครียด** เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 12.77 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ การไปเที่ยวกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.38 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ในขณะที่เด็กไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการปรึกษาคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.14 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ การพยายามให้กำลังใจตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 11.28

ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.29) และแหล่งพบเห็นการใช้ความรุนแรง พบว่า เด็กติดเกมส์ ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 48.33 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด เช่นเดียวกันกับเด็กไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 63.57 ของเด็กไม่ติดเกมส์ทั้งหมด (ตารางที่ 4.30)

5.1.3 ปัญหา

ประเด็นปัญหาหรือปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เด็กติดเกมส์สามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเด็นใหญ่ๆ คือ

1. **ปัญหาทางครอบครัว** สามารถวิเคราะห์สาเหตุย่อยได้ 2 ประการ คือ ประการแรก สาเหตุจากผู้ปกครองทุ่มเทเวลาในการทำงานหาเงินมากกว่าทุ่มเทเวลาดูแลบุตรหลาน และอีกประการหนึ่ง เป็นสาเหตุจากปัญหาการแตกแยกของครอบครัว ซึ่งสาเหตุทั้งสองประการ ส่งผลทำให้ผู้ปกครองมีความใกล้ชิดกับบุตรหลานน้อยลง เอาใจใส่บุตรหลานน้อยลง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้บุตรหลานอยู่กับเทคโนโลยีตามลำพัง โดยขาดการเอาใจใส่และคำแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ปกครอง นอกจากนี้ผู้ปกครองบางคนยังมีแนวความคิดที่ผิด โดยให้เด็กไปนั่งเล่นเกมในร้านเกมส์ซึ่งปลอดภัยกว่าการออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกกับเพื่อน และมักให้เงินเด็กเพื่อนำไปใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ จากสาเหตุดังกล่าวจึงนำไปสู่ปัญหาเด็กติดเกมส์อีกทางหนึ่ง

2. **การพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อต่างๆ** ในมุมมองของครู – อาจารย์ ในเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อนั้นมีทั้งในแง่ดี และแง่ไม่ดี เด็กที่ขาดความรู้และคำแนะนำที่ถูกต้อง จึงเลือกใช้เทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของเขาเหล่านั้น โดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้อง การเล่นเกมเป็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นไทย ยิ่งภาพเหมือนจริงก็ยิ่งได้รับความนิยม วัยรุ่นที่ติดเกมส์จึงสนุกกับการมองเห็นภาพเหมือนจริงจากเกมส์ นอกจากนี้ยังมีสื่อต่างๆ ที่ประชาสัมพันธ์กระแสมายอดนิยมของเด็กในยุคปัจจุบัน ทำให้เกิดการลอกเลียนแบบ และเป็นการเชิญชวนให้เด็กเข้าไปทดลองความสามารถของตนเองตามกระแสนิยมที่ตนสนใจ จึงทำให้เด็กใช้เวลาว่างโดยเปล่าประโยชน์ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีที่เร็วเกินไปส่งผลทำให้ผู้ปกครองอาจไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ความรู้และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องได้

3. **ปัญหาการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของเด็ก** นั่นคือ นอกเหนือจากการเรียน หากขาดการจัดสรรแบ่งเวลาให้เกิดประโยชน์ เด็กที่มีเวลาว่างมาก จึงมักทำกิจกรรมที่สนุกแต่ไม่มีสาระ เช่น การเล่นเกม เป็นต้น โดยเด็กที่เล่นเกมก็ใช้เวลาว่างหมดไปกับการเล่นเกม จนลืม

หน้าที่ที่ต้องปฏิบัติของตน ส่งผลเสียทั้งสุขภาพทางร่างกายและจิตใจของเด็กและทำให้การเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ

4. **ธุรกิจการให้บริการจากร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์** การเปิดร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นเปิดช่องทางให้เด็กเข้ามาเล่นเกมได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับความต้องการของเด็ก ซึ่งแต่ละร้านมักมีการนำเสนอและส่งเสริมเชิญชวนให้เด็กเข้ามาเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการ ซึ่งปัจจุบันอัตราค่าบริการในการเล่นเกมส์ไม่แพงมากนัก จึงทำให้มีฐานลูกค้าตั้งแต่เยาวชนที่มีอายุน้อยจนถึงเยาวชนที่มีอายุมากได้เข้ามาเล่นเกมมากขึ้น

5. **การคบเพื่อน** กลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเด็กสูงมาก เด็กที่อยู่กลุ่มเพื่อนรักเรียนจะมีโอกาสน้อยที่จะติดเกมส์ ขณะที่เด็กที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมจะชักจูงกันไปเล่นเกม จนเป็นเด็กติดเกมส์กันทุกคน

6. **นิสัยส่วนตัวของเด็ก** คือ เด็กที่มีนิสัยอยากรู้ อยากรลอง ชอบสิ่งท้าทาย มักจะหมกหมุ่นอยู่กับเกมส์ เนื่องจากปัจจุบันลักษณะของเกมส์จะเป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาท้าทาย ดังนั้นเด็กจึงหมกหมุ่นกับสิ่งท้าทายที่อยู่ในเกมส์ เพื่อต้องการเอาชนะและเอาชนะเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยกัน และจากเนื้อหาที่รุนแรงของเกมส์อาจส่งผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจนติดกลายเป็นนิสัย และในบางครั้งยังมีการจัดแข่งขันเกมส์ออนไลน์โดยมีรางวัลล่อใจผู้เล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความท้าทายและเล่นเกมเพื่อล่าของรางวัลจนกลายเป็นเด็กที่ติดเกมส์ในที่สุด

5.1.4 แนวทางในการแก้ไข

แนวทางในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์จากประเด็นปัญหาดังที่ได้กล่าวมานั้น มีดังนี้

1. **ครอบครัว** ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็ก ได้แก่ ผู้ปกครอง และครู ควรให้การอบรมเลี้ยงดูและเอาใจใส่เด็กอย่างใกล้ชิด ให้คำปรึกษาแนะนำในทางที่ถูกต้อง ผู้ปกครองควรแบ่งเวลาในแต่ละวันเพื่อทำกิจกรรมภายในครอบครัวร่วมกัน เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในครอบครัวให้เด็กรู้สึกอบอุ่น การเล่นเกมร่วมกันกับลูกหรือทั้งครอบครัวเป็นการเฝ้าระวังและสร้างสัมพันธภาพร่วมกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และความรู้ในเรื่องประโยชน์และโทษจากการเล่นเกม

2. เทคโนโลยีและสื่อต่างๆ การพัฒนาเนื้อหา รูปแบบของเกมส์ควรเป็นไปอย่างรอบคอบไม่ควรพัฒนาให้เนื้อหารุนแรงมากขึ้นหรือภาพสมจริงมากเกินไป เพราะจะยิ่งเพิ่มความรู้สึกให้เด็กที่กำลังเล่นรู้สึกไปตามเหตุการณ์มากยิ่งขึ้นตามไปด้วย ผู้ปกครองควรศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีในปัจจุบันและส่งเสริมให้เด็กใช้เทคโนโลยีและสื่อในทางที่สร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้รัฐควรเข้ามาควบคุมดูแลกับบริษัทที่ผลิตเกมส์และสื่ออย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ควรควบคุมทั้งเนื้อหา สาระ และส่งเสริมให้ผลิตเกมส์ที่พัฒนาความรู้สติปัญญาของเด็ก มากกว่าเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่สร้างสรรค์

3. การจัดสรรเวลา ควรส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างไปกับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเข้ามาควบคุมและให้คำแนะนำในการแบ่งเวลาให้เด็กได้ทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมหลัก และกิจกรรมผ่อนคลาย เพื่อให้เด็กรู้จักบริหารเวลาและรู้จักความรับผิดชอบ

4. การให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ นอกจากที่รัฐมีมาตรการควบคุมการให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ ภาครัฐควรเข้มงวด และจริงจังกับบทลงโทษของมาตรการต่างๆ ที่กำหนดขึ้นอย่างเคร่งครัด เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชน

5. การคบเพื่อน สถานศึกษาควรให้ความรู้ ปลุกฝังให้เด็กคิดเป็น เลือกเป็น ปฏิเสธเป็น และควรปฏิเสธอย่างไร นอกจากนี้ผู้ปกครองควรมีส่วนให้คำแนะนำเกี่ยวกับการคบเพื่อนที่ถูกต้อง

6. นิสัยส่วนตัวของเด็ก ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ติดตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างใกล้ชิด ให้อาสาสมัครหรืออาสาสมัครมากขึ้น เมื่อบุตรหลานทำความผิดควรให้กำลังใจและสั่งสอน โดยหลีกเลี่ยงการตำหนิ การใช้อารมณ์หรือถ้อยคำที่รุนแรง ผู้ปกครองควรตั้งกฎกติกาหรือข้อตกลงร่วมกันในการทำกิจกรรม การแบ่งเวลา และการรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งต้องเป็นข้อตกลงที่ยอมรับร่วมกันทั้งสองฝ่าย เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึกว่าคุณผู้ปกครองบังคับ และควรให้รางวัลเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเมื่อเด็กปฏิบัติตามกฎกติกาหรือข้อตกลง

5.2 ข้อเสนอแนะ

เด็กที่ติดเกมส์คือเด็กที่เล่นเกมส์แล้วไม่อยากเลิกเล่นเกมส์เนื่องจากเกมส์สร้างความสุข ความเพลิดเพลิน และช่วยสร้างจินตนาการให้แก่เด็ก ดังนั้นการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์ จึงควรหาหากิจกรรมอย่างอื่นที่ทำให้เด็กปฏิบัติแล้วรู้สึกมีความสุข เพลิดเพลิน เกิดประโยชน์ เช่นเดียวกับ

การเล่นเกมส์ และควรสร้างความภาคภูมิใจให้กับเด็ก ให้เด็กมีความเชื่อมั่นและมั่นใจในตนเอง จะช่วยลดการสร้างจินตนาการผ่านการเล่นเกมส์ได้

บุคคลผู้มีบทบาทสำคัญในการดูแลเด็กที่ติดเกมส์ และป้องกันมิให้เด็กติดเกมส์ คือ บุคคลผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก โดยเฉพาะผู้ปกครอง เด็กที่ขาดคนดูแลหรือครอบครัวไม่อบอุ่น มักจะหาที่พึ่ง และมีโอกาสเสี่ยงที่จะถูกชักนำไปในทางที่ผิด ปัจจุบันปัญหาของเด็กในสังคมไม่ได้มีเฉพาะปัญหาเด็กติดเกมส์ ยังคงมีปัญหาร้ายแรงกว่า เช่น เด็กก่ออาชญากรรม ซึ่งผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กควรให้ความสำคัญกับเด็กเป็นอย่างยิ่ง สถาบันการศึกษา ซึ่งใกล้ชิดกับเด็กรองจากผู้ปกครอง ควรหมั่นสังเกตพฤติกรรมของเด็ก และสร้างความใกล้ชิดกับเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กไว้ใจใจและสามารถพูดคุยกับเด็กได้ทุกเรื่อง นอกจากนี้ สังคมภายนอก ควรตระหนักและเห็นความสำคัญของเด็ก ช่วยกันส่งเสริมและพัฒนาเด็กให้เป็นคนที่มีคุณภาพของประเทศ มากกว่าการแสวงหาผลประโยชน์และผลกำไร