

คำนำ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ที่ได้สนับสนุนการวิจัย “การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน (The Analysis of the Behavior to Pay for Playing Games in the Youth Group : A Case Study of the Youth Group in Chiangmai and Lamphun Province)” แก่ผู้วิจัยคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ตรวจสอบทางวิชาการที่ได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะในโครงการวิจัย

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานวิจัยจะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน ในการป้องกันและดูแลเด็กและเยาวชนไม่ให้เข้าสู่ภาวะเด็กติดเกมส์

คณะผู้วิจัย

ธันวาคม 2552

คณะทำงาน

หัวหน้าโครงการ

นางพิมลพรรณ บุญยะเสนา
นักวิจัยคณะเศรษฐศาสตร์
ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน
คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

นายสุชุม พันธุ์รงค์
นักวิจัยคณะเศรษฐศาสตร์
ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน
คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ช่วยนักวิจัย

นางสาววชิราภรณ์ วรพงศ์พัฒนา
นางสาวศิริพร เมฆโปธิ
นางสาววรรรณ กาวิชัย
นางสาวสิริกุล กาญจนสุกร์
นางสาวพรจิต พรมจันทร์ตา
นายเอกพันธ์ สีนสกลวัฒน์
นายปรีดา ใจท่วม

บทคัดย่อ

ปัจจุบันปัญหาเรื่องเด็กติดเกมยิ่งทวีความรุนแรง และมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เด็กและเยาวชนได้ใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น เด็กติดเกมหลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านเกมต่างๆ และเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงได้ศึกษา วิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกม : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน (The Analysis of the Behavior to Pay for Playing Games in the Youth Group : A Case Study of the Youth Group in Chiangmai and Lamphun Province) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกม รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น และเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาคติติดเกมและการใช้จ่ายเงินของเยาวชนกลุ่มนี้ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ เยาวชนที่ติดและไม่ติดเกมอายุระหว่าง 10 – 22 ปี จำนวน 1,000 คน โดยแบ่งเป็น เยาวชนที่ติดเกม 300 ตัวอย่าง และเยาวชนที่ไม่ติดเกม 700 ตัวอย่าง และผู้ปกครอง เจ้าของร้านเกม นักวิชาการ อาจารย์ และหน่วยงานพัฒนาสังคมและมนุษย์ จำนวน 50 คน ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์และแปรผลข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS หาค่าทางสถิติ นอกจากนี้ในการศึกษาได้ให้คำจำกัดความในการศึกษานี้ว่า “เด็กติดเกม คือ เยาวชนที่เล่นเกมและมีความรู้สึกอยากเล่นเกมอีกบ่อยๆ”

ผลการศึกษา พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกม พบว่า เด็กจะมีรายจ่ายในการเล่นเกมในกรณีต่างๆ แตกต่างกัน เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือ ประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้าเด็กไม่ได้เล่นที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกม จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกม อาทิเช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้น เป็นรายจ่ายที่เด็กมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือ คู่มือการเล่นเกม เป็นต้น โดยมีค่าเฉลี่ยรายจ่ายดังนี้ (ตารางที่ 4.47)

- ค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้านเฉลี่ย 18.97 บาทต่อวันหรือประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน
- ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 35.04 บาทต่อวัน
- จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมนอกจากตู้หยอดเหรียญเฉลี่ย 41.67 บาทต่อวัน
- ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกม เช่น เพลสเทชันเฉลี่ย 50.00 บาทต่อวัน

- ค่าบัตรเติมเงินของเกมออนไลน์เฉลี่ย 113.50 บาทต่อวัน
- ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย 27.31 บาทต่อวัน
- ค่าบุหรี่ยี่ ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย 20.50 บาทต่อวัน
- ค่าหนังสือหรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์เฉลี่ย 82.50 บาทต่อวัน
- ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อนเฉลี่ย 22.50 บาทต่อวัน

ผลการศึกษาปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน เพื่อเล่นเกม พบว่า ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างเด็กติดเกมส์ เล่นเกมส์เพราะ (ตารางที่ 4.39)

- ความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นเกมส์
- ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร
- รู้สึกเบื่อ
- ได้ฝึกสมองจากเกมส์
- รูปแบบของเกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม
- หาที่เล่นเกมได้ง่าย
- เป็นเกมส์ที่มีคนเล่นกันเยอะ
- ความทันสมัยของเทคโนโลยี
- ระบายความเครียด หงุดหงิด
- เป็นคนชอบเล่นเกม
- เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว
- เกมส์ทำให้มีอิสระทางความคิดสูง
- อยากเอาชนะคู่ต่อสู้/อยากผ่านด่าน/เล่นให้ชนะเกมส์
- อยากลอง
- ต้องการสะสมแต้มในเกมส์
- เห็นในสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ TV

โดย**สาเหตุที่สำคัญที่สุด**ที่ทำให้เล่นเกมของเด็กติดเกมส์ส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 43.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมา คือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 20.00 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด และเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น คิดเป็นร้อยละ 13.67 ของเด็กติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ (ตารางที่ 4.35)

สรุปประเด็นปัญหาที่ส่งผลให้เด็กติดเกมส์

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

2. **การพัฒนาเทคโนโลยีและสื่ออัยยุ** ในมุมมองของครู – อาจารย์ ในเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อนั้นมีทั้งในแง่ดี และแง่ไม่ดี เด็กที่ขาดความรู้และคำแนะนำที่ถูกต้อง จึงเลือกใช้เทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของเขาเหล่านั้น โดยไม่ได้คำนึงถึงความต้องการ การเล่นเกมสั้เป็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ได้รับความนิยมในหมู่ในวัยรุ่นไทย ยิ่งภาพเหมือนจริงก็ยิ่งได้รับความนิยม วัยรุ่นที่ติดเกมส์จึงสนุกกับการมองเห็นภาพเหมือนจริงจากเกมส์ นอกจากนี้ยังมีสื่ออัยยุต่างๆ ที่ประชาสัมพันธ์กระแสดความนิยมของเด็กในยุคปัจจุบัน ทำให้เกิดการลอกเลียนแบบ และเป็นการเชิญชวนให้เด็กเข้าไปทดลองความสามารถของตนเองตามกระแสนิยมที่ตนสนใจ จึงทำให้เด็กใช้เวลาว่างโดยเปล่าประโยชน์ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีที่เร็วเกินไปส่งผลทำให้ผู้ปกครองอาจไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ความรู้และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องได้

3. **ปัญหาการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของเด็ก** นั่นคือ นอกเหนือจากการเรียน หากขาดการจัดสรรแบ่งเวลาให้เกิดประโยชน์ เด็กที่มีเวลาว่างมาก จึงมักทำกิจกรรมที่สนุกแต่ไม่มีสาระ เช่น การเล่นเกมสั้ เป็นต้น โดยเด็กที่เล่นเกมสั้มักใช้เวลาว่างหมดไปกับการเล่นเกมสั้ จนลืมหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติของตน ส่งผลเสียทั้งสุขภาพทางร่างกายและจิตใจของเด็กและทำให้การเรียนขาดประสิทธิภาพ

4. **ธุรกิจการให้บริการจากร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์** การเปิดร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นเปิดช่องทางให้เด็กเข้ามาเล่นเกมสั้ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับความต้องการของเด็ก ซึ่งแต่ละร้านมักมีการนำเสนอและส่งเสริมเชิญชวนให้เด็กเข้ามาเล่นเกมสั้ เพื่อ

สร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการ ซึ่งปัจจุบันอัตราค่าบริการในการเล่นเกมส์ไม่แพงมากนัก จึงทำให้มีฐานลูกค้าตั้งแต่เยาวชนที่มีอายุน้อยจนถึงเยาวชนที่มีอายุมากได้เข้ามาเล่นเกมส์มากขึ้น

5. **การคบเพื่อน** กลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเด็กสูงมาก เด็กที่อยู่กลุ่มเพื่อนรักเรียนจะมีโอกาสน้อยที่จะติดเกมส์ ขณะที่เด็กที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมส์จะชักจูงกันไปเล่นเกมส์ จนเป็นเด็กติดเกมส์กันทุกคน

6. **นิสัยส่วนตัวของเด็ก** คือ เด็กที่มีนิสัยอยากรู้ อยากลอง ชอบสิ่งท้าทาย มักจะหมกมุ่นอยู่กับเกมส์ เนื่องจากปัจจุบันลักษณะของเกมส์จะเป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาท้าทาย ดังนั้นเด็กจึงหมกมุ่นกับสิ่งท้าทายที่อยู่ในเกมส์ เพื่อต้องการเอาชนะและเอาชนะเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยกัน และจากเนื้อหาที่รุนแรงของเกมส์อาจส่งผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นแบบจนติดกลายเป็นนิสัย และในบางครั้งยังมีการจัดแข่งขันเกมส์ออนไลน์โดยมีรางวัลล่อใจผู้เล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความท้าทายและเล่นเกมส์เพื่อล่าของรางวัลจนกลายเป็นเด็กที่ติดเกมส์ในที่สุด

แนวทางการแก้ไข

1. **ครอบครัว** ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็ก ได้แก่ ผู้ปกครอง และครู ควรให้การอบรมเลี้ยงดูและเอาใจใส่เด็กอย่างใกล้ชิด ให้คำปรึกษาแนะนำในทางที่ถูกต้อง ผู้ปกครองควรแบ่งเวลาในแต่ละวันเพื่อทำกิจกรรมภายในครอบครัวร่วมกัน เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในครอบครัว ให้เด็กรู้สึกอบอุ่น การเล่นเกมส์ร่วมกันกับลูกหรือทั้งครอบครัวเป็นการเฝ้าระวังและสร้างสัมพันธภาพร่วมกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และความรู้ในเรื่องประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมส์

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

3. **การจัดสรรเวลา** ควรส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาว่างไปกับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเข้ามาควบคุมและให้คำแนะนำในการแบ่งเวลาให้เด็กได้ทำ

กิจกรรมทั้งกิจกรรมหลัก และกิจกรรมผ่อนคลาย เพื่อให้ได้รู้จักบริหารเวลาและรู้จักความรับผิดชอบ

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

5. **การคบเพื่อน** สถานศึกษาควรให้ความรู้ ปลุกฝังให้เด็กคิดเป็น เลือกเป็น ปฏิเสธเป็น และควรปฏิเสธอย่างไร นอกจากนี้ผู้ปกครองควรมีส่วนให้คำแนะนำเกี่ยวกับการคบเพื่อนที่ถูกต้อง

6. **นิสัยส่วนตัวของเด็ก** ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ติดตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างใกล้ชิด ให้ความสำคัญกับบุตรหลานมากขึ้น เมื่อบุตรหลานทำความผิดควรให้กำลังใจ และสั่งสอน โดยหลีกเลี่ยงการตำหนิ การใช้อารมณ์หรือถ้อยคำที่รุนแรง ผู้ปกครองควรตั้งกฎกติกาหรือข้อตกลงร่วมกันในการทำกิจกรรม การแบ่งเวลา และการรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งต้องเป็นข้อตกลงที่ยอมรับร่วมกันทั้งสองฝ่าย เพื่อไม่ให้เด็กรู้สึกว่าคุณผู้ปกครองบังคับ และควรให้รางวัลเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเมื่อเด็กปฏิบัติตามกฎกติกาหรือข้อตกลง

ABSTRACT

Presently, the problems of game addiction in the youth group have grown more severe and become more complicated. Children and teenagers spend more and more money for game playing. Many game addicted youth sneak out of their home to play games at various game shops and become at risk of falling victim to the villains. This case study on the youth group in Chiang Mai and Lumphun provinces was intended to understand the behaviour of the game addicted youths in spending for game playing, to identify the factors encouraging this youth group to spend more for playing games, and to discern the social and external environments attributable to the problems as well as propose the remedial measures to deal with excessive game playing and money spending of those youths. Covered in this study were 1,000 samples of 10-22 year-old adolescents which can be distinguished into 300 game addicts and 700 non-addicts to games, and another 50 samples inclusive of parents/guardians, game shop owners, academics, and social and human development workers. The research methodologies included questionnaire interviews for information, and data processing and analysis using SPSS software program. In addition, this study defined for the present interest “the game addicted youths as those who play game and have the desire to play more often.”

Findings on the spending behaviour of game addicted youths

The size of expenses depended largely on the mode of game playing. Youths playing game at home via internet would spend about 500-600 per month or 19 baht per day. However, by playing game at the game shops, ones had to pay extra for service fee, snack, beverage, and cigarette. Furthermore, the game players whether playing at home or at the game shops had to spend money for buying pre-paid or calltime refill card for online connection, books, and game playing handbooks, etc. On the average, a game addicted youth appeared to spend for different items or things as follows (Table 4.47):

- internet connection at home, 18.97 baht per day or 500-600 baht per month

- service fee of the internet shop, 35.04 baht per day
- money for playing games in coin-operated machines, 41.67 baht per day
- rental fee for such game machines as play station, 50.00 baht per day
- spending for online game prepaid card, 113.50 baht per day
- spending for snack and beverage consumption while playing games, 27.31

baht per day

- cost of cigarette smoking while playing games, 20.50 baht per day
- buying books or CD concerning game playing, 82.50 baht per day
- cost of telephone call to chat with friends about game playing, 22.50 baht

per day

Findings on factors encouraging the spending for playing games

More than 50% of the game addicted youths were found to get hooked on game playing due to the following factors (Table 4.39):

- Fun and enjoyment from game playing
- Have free time, do not know what to do
- Feel bored
- Can exercise one's brain by playing games
- Attractive, realistic, and interesting features of the games
- Easy to find game playing places
- Games are popular among players
- Modern technologies
- To release stress, uneasiness
- Love to play games
- Play games following friends/acquaintance
- Games allow great freedom for thinking
- Desire to beat opponent/ to overcome barriers/ to win the game
- Temptation to experiment
- Want to accumulate game points

- Information from various media such as books about the games, TV

The most important inductive factor causing the majority of game-addicted youth to start playing games was found to be persuasion from friends (43.00% of all game addicts under study), followed by availability of computer or games at home (20.00%), and demonstration effect from other game players (13.67%), respectively (Table 4.35).

Conclusions on the situation contributive to game addiction in youths

1. Family problems which can be associated with two causes: parents devoting their time for works to earn income more than for taking care of their children, and broken family. Both situations cause the parents to become less close and pay less attention to their children and thus they open the opportunity for the children to be with the game technologies on their own without getting proper attention and advice from their guardians. Furthermore, some parents have a wrong perception, considering children playing games at game shops to be safer than children wandering around with friends in other places and hence they give money for them to play games. Family situations, therefore, can lead to the problem of game addiction in youths.

2. Development in technologies and tempting media: From the educations' perspective, development in technologies and media is both good and bad. Young people lacking the right knowledge and advice are likely to choose the use of technologies to respond to their own desires without thinking whether or not it is right. Games advanced by modern technology become popular among Thai youths, particularly those with virtual features. Game addicted teenagers enjoy viewing things virtually real from the gaming programs. In addition, there are many tempting media that generate the present popular trend through imitation effect and invitation for game trials causing the youth to spend their free time uselessly. Furthermore, overly rapid advance in technology may put the parents into position that they do not understand the content or the application of new technologies; and consequently, they become incapable of giving correct knowledge and advice.

3. Improper allocation of leisure time of the youth: After classroom study, young people may have plenty free time. Without careful consideration or planning to use the ample free time usefully, they are likely to engage in pleasurable but nonsense activities like game playing. The game addicted youths often spend all of their free time on playing games to the point they neglect their responsibilities as students. Excessive or compulsive game playing can impair physical as well as mental health of the game addicted youth including their study performance.

4. Game shop, internet shop, and game machine servicing businesses: The opening of game shops, internet shops, and game machine stations is another factor allowing the youth to gain easy access to game playing. These businesses have grown rapidly to serve the growing demand, and use various marketing technics to entice the youth into playing games at their establishments to make money. The fee or charge for game playing at present is not so costly thus making it affordable for the youth from very young age to adolescent age to play games at a great extent.

5. Peer group: Peers are highly influential for young people's decision. The youths that are associated mostly with friends who dedicate themselves to study and learning will have little chance to become addicted to gaming. Meanwhile, those having game addicts as peer group will be introduced into game playing and eventually become the game addicts like their peers.

6. Personal psychological background of the children/ youths: Those young people who possess curiosity and love to experiment and take challenge often become obsessed with gaming because games at present are in the nature of online playing with many challenging features; and they thus get obsessive about in-game achievement or beating the opponents in the game. The violent features of some games may have effects on the youths in the sense of behavioural imitation and habitual change. In some instances, online gaming contests with attractive rewards have encouraged the youths to take challenge and play games to hunt for the rewards until they become game addicts eventually.

Remedial Approaches

1. Family Those who are involved in taking care of children like parents or school teachers should pay close attention and give correct advice to the young. Parents/ guardians should allocate some time each day to do some family activities together in order to create a warm family atmosphere for their children. Playing games with their kids or the entire family is a means to keep the young under surveillance as well as create good family relationship. Meanwhile they should teach and advise their children about the goods and the bads of playing games.

2. Various technologies and media Forms and content of games should be developed carefully not to be overly violent nor highly realistic because the kids will be led to get more involved as part of the game theme. Parents should learn about modern technologies and encourage their kids to exploit technologies and media in the creative nature; for the benefits of themselves and society. Moreover, the state should exercise strict control and supervision over the producers of games and media regarding the theme and substance, and support the production of knowledge/ brain activity enhancing games for children rather than violent and worthless games.

3. Time allocation Kids should be encouraged to spend their leisure time on creative activity undertaking. Parents/guardians should have a part to give advice and exercise control such that children and youths can manage to allocate time suitably for main activities and relaxation and understand their responsibility.

4. Services of game shop, internet shop, and game station Apart from the measures to control service operation by these establishment, the state agencies should be strict in implementing the punishments stipulated in various measures to reduce problems that may occur in the youth.

5. Socialization Schools and colleges should inculcate students to learn how to think, how to choose, and how to say no concerning their friends. Furthermore, parents/ guardians should play a part in advisory role regarding their children's socialization with friends properly.

6. Personal behaviour of children/ youths Parents/ guardians should pay close attention to monitor behavioural changes in the young and spend more time with them. When the kids commit some wrongdoings, they should teach them and give them moral support; and avoid condemning them as well as the expression of bad temper or sharp words. Parents/ guardians should set up rules/ regulation or arrange mutual agreement for the young to be involved in certain activities, to allocate time usage, and to be responsible to the assigned tasks. The mutually accepted agreement will prevent the young people from the thought of their being forced to do certain things. Meanwhile, the children/ youths should be rewarded for their observation of the rules/ regulation or their adherence to the agreement.

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
คณะทำงาน	ข
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ฅ
สารบัญ	๗
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาหลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	1
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา	1
1.4 กรอบแนวคิด	2
1.5 ขอบเขตการศึกษา	2
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าว	4
2.2 พระราชบัญญัติควบคุมการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ และเกมคอมพิวเตอร์	5
2.3 บทความ แนวคิด และทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเด็กติดเกมส์	8
2.4 บทสัมภาษณ์	27
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	29
บทที่ 4 ผลการวิจัย	32
4.1 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินและปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้ต้องการใช้จ่ายเงินมาก ยิ่งขึ้น	32
4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	32
4.1.2 สถานภาพของบิดามารดา	35
4.1.3 สถานะและระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	35
4.1.4 อาชีพผู้ปกครอง	37
4.1.5 รายได้ของครอบครัว	38

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.1.6 การพักอาศัย	39
4.1.7 ลักษณะการพักอาศัย	40
4.1.8 ความรู้สึกว่าติดเกมส์หรือไม่	41
4.2 ปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน	41
4.2.1 ปัจจัยทางด้านสังคม	42
4.2.2 ปัจจัยทางด้านครอบครัว	47
4.2.3 ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ	56
4.2.4 ปัจจัยทางด้านจริยธรรม	69
4.2.5 ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา	74
4.3 พฤติกรรมการเล่นเกมส์	79
4.3.1 ประเภทของเกมส์	79
4.3.2 สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมส์	80
4.3.3 สาเหตุสำคัญที่ทำให้เล่นเกมส์	81
4.3.4 ประสบการณ์ในการเล่นเกมส์	82
4.3.5 บุคคลที่ร่วมเล่นเกมส์ด้วยบ่อยที่สุด	83
4.3.6 จำนวนวันที่เล่นเกมส์ในระยะเวลา 1 สัปดาห์	84
4.3.7 สาเหตุหรือแรงจูงใจที่ทำให้เล่นเกมส์	85
4.3.8 ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ในช่วงปิดเทอม	88
4.3.9 ช่วงเวลาที่เล่นเกมส์ในช่วงเปิดเทอม	90
4.3.10 วิธีการเลือกเล่นเกมส์	91
4.3.11 ประเภทเกมส์ที่ชอบเล่น	92
4.3.12 กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุด	94
4.3.13 การแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์กับการเรียน การทำงาน	94
4.4 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน	95
4.4.1 แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์	95
4.4.2 รายจ่ายในการเล่นเกมส์	97

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.4.3 การตัดสินใจเมื่อไม่มีเงินเล่นเกมส์	98
4.5 ผลกระทบจากการเล่นเกมส์	99
4.5.1 ผลกระทบจากการติดเกมส์	99
4.5.2 ความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่นเกมส์	100
4.6 ความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์	101
4.7 ปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไข	104
4.7.1 ปัญหา	104
4.7.2 แนวทางการแก้ไข	106
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	108
5.1 สรุปผลการวิจัย	109
5.1.1 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์	109
5.1.2 ปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน	110
5.1.3 ปัญหา	116
5.1.4 แนวทางในการแก้ไข	117
5.2 ข้อเสนอแนะ	118
บรรณานุกรม	120
ภาคผนวก	128