



พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ :

กรณีศึกษา อำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี

Behavior of Teenagers So Addicted to Online Games That They Committed Crimes of Burglary : The Case Study of Sattahip District, Chon Buri Province

จารีศรี กุลศิริปัญญา

Jareesri Kunsiripunyo

ปร.ด. (สาขาการบริหารการศึกษา) อาจารย์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ 2) สาเหตุการติดเกมออนไลน์ในวัยรุ่น ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษาโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายและการสัมภาษณ์เจาะลึกทั้งไม่เป็นทางการ และเป็นทางการ

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมของวัยรุ่นติดเกมจนก่อคดีลักทรัพย์คือมีความต้องการเล่นเกมอย่างไม่สามารถควบคุมได้ มีบุคลิกภาพเงียบขรึม ก้าวร้าวในบางครั้ง รู้สีกว่าเกมเป็นสิ่งที่ทำให้ออกกำลังกายได้ แสดงความสามารถและน่าสนใจกว่ากิจกรรมอื่นๆ เพราะตอบโจทย์ที่ต้องการได้ ในโลกของความเป็นจริงพวกเขาไม่สามารถเอาชนะทุกอย่างได้ แต่ในเกมพวกเขาสามารถทำได้ เกมจึงเป็นสิ่งเติมเต็มจินตนาการในวัยเด็กที่หายไป พวกเขา รู้สึกมีความสุขที่ได้อยู่ในโลกที่เป็นที่ยอมรับ ได้ชัยชนะ ในขณะที่ชีวิตจริงไม่อาจค้นหาหรือได้รับทั้งหมด 2) พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์มีความสัมพันธ์กับสภาพครอบครัวที่มีลักษณะแตกแยก ฐานะยากจน พ่อแม่ไม่มีเวลาสนใจลูก คบเพื่อนที่ชอบเกมออนไลน์เหมือนกัน อยู่ในสังคมคล้ายกัน และได้รับข้อมูลข่าวสารในทิศทางเดียวกัน

คำสำคัญ : พฤติกรรมวัยรุ่น / ติดเกมออนไลน์ / ก่อคดีลักทรัพย์

ABSTRACT

The objectives of the study were to investigate: 1) the behavior of teenagers so addicted to online games that they committed crimes of burglary, and 2) the cause of being addicted to online games by teenagers. The qualitative research methodology was employed in study through the use of a form for observing the target group's behavior and the use of both formal and informal in-depth interviews.

The findings revealed as follows. 1) The behavior of teenagers so addicted to online games that they committed crimes of burglary can be described that their need to play online games was beyond their own ability to control. They had a quiet personality and sometimes were aggressive. They felt that the games are challenging them to show their ability; and they are more attractive than other activities because they can meet their need. In the world of reality, they cannot win everything, but in the games they can do. Playing a game is to fulfill the fantasies of their childhood lost. They felt happy to be in a world of respect for the victory, while in real life they cannot find or get through. 2) The behavior of teenagers so addicted to online games that they committed crimes of burglary was related to a split-up family, poverty, parents' having no time to take care of their own children, having some friends who had been also addicted to online games, living in the similar society and receiving information in the same direction.

Keywords : Behavior of Teenagers / Being Addicted to Online Games / Committing Crimes of Burglary



บทนำ

ปัญหาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์ พบได้บ่อยในครอบครัวไทยปัจจุบัน พ่อแม่หลายคนลำบากใจที่จะบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกมส์ วัยรุ่นบางคนติดเกมส์มากจนไม่สนใจการเรียน หรือบางคนไม่ยอมไปโรงเรียน ใช้เวลาเล่นเกมส์ทั้งวัน ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างมาก (เกษกมล เกียรติพจนานันท์. 2553) เมื่อถูกห้ามมากวัยรุ่นจะแอบหนีไปเล่นเกมส์ที่ร้านเกมส์ พ่อแม่บางคนเลยซื้อเกมส์ให้เล่นที่บ้านเนื่องจากเกรงว่าลูกจะไม่กลับบ้านแต่การกระทำดังกล่าวกลับเป็นปัญหามากขึ้น โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมส์จนเกิดเป็นปัญหาต่างๆ ตามมาดังข้างล่างๆ ที่หลายคนเคยเห็น ซึ่งในปัจจุบันก็มีเกมส์ต่างๆ มากมายที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น และเป็นความยากหากเราจะห้ามวัยรุ่นไม่ให้สัมผัสกับสิ่งเหล่านี้ เพราะเกมส์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตวัยรุ่น โดยธรรมชาติของเกมส์นั้นมักจะออกแบบมาเพื่อสนองความต้องการของผู้เล่นกล่าวคือมักให้มีการผ่านด่านเป็นขั้นๆ ขึ้นไปเรื่อยๆ และจะได้รับรางวัลทันทีเมื่อทำภารกิจของเกมส์สำเร็จ จนทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการที่ตนกำลังเล่นอยู่นั้นมีความก้าวหน้าและพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ในเมื่อความต้องการของตนเองได้รับการตอบสนองอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้เล่นจึงมีความต้องการเล่นเกมส์ต่อไปโดยไม่อยากหยุด จนอาจเกิด “ภาวะติดเกมส์” ขึ้นทำให้เกิดผลเสียตามมาได้หลายประการ เช่น ผลเสียต่อตนเองในด้านสุขภาพกาย เช่น ทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ อ่อนเพลีย พัฒนาการไม่เป็นไปตามที่ควรเพราะพัฒนาการที่ติดนั้นต้องอาศัยปัจจัยกระตุ้นหรือปัจจัยส่งเสริมในหลายๆ ด้าน เช่น โภชนาการ การเล่น การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การออกกำลังกาย โดยการเล่นเกมส์เพียงอย่างเดียวจะทำให้ได้สิ่งเหล่านี้ไม่ครบและพัฒนาการของวัยรุ่นด้านจิตใจ วัยรุ่นอาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบและมีอารมณ์หงุดหงิด มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือไม่พอใจหากไม่ได้เล่นเกมส์ตามที่ตนต้องการ ในที่สุดวัยรุ่นกลุ่มที่ติดเกมส์จนควบคุมตนเองไม่ได้ อาจหาเงินเพื่อมาเล่นเกมส์อย่างไม่ถูกต้อง ด้านครอบครัวอาจทำให้ปฏิสัมพันธ์ในครอบครัว ลดน้อยลงเกิดความห่างเหินก่อให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว

ปัจจุบันเทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารมีบทบาทมากจนเกือบเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการค้นคว้าเรื่องราวต่างๆ ซึ่งอยู่ที่ว่าผู้ใช้จะเลือกใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างไร ถ้าใช้ในทางที่ดีก็สามารถช่วยในการเรียนรู้ได้ดี หากใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องก็ทำให้เกิดผลกระทบต่อนตนเอง ครอบครัว และสังคม (อัครเดช หอเจริญ. 2553)

วัยรุ่นไทยในปัจจุบันใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมส์ และมีแนวโน้มที่จะใช้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งก็ไม่น่าแปลกใจแต่อย่างใด เพราะวิถีชีวิตของคนยุคใหม่เข้าไปผูกพันกับโลกไซเบอร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นเครื่องใช้อย่างหนึ่งในครัวเรือนเช่นเดียวกับที่ทุกบ้านมีโทรทัศน์อย่างน้อย 1 เครื่อง ด้วยเหตุดังกล่าว จึงเกิดสถานการณ์เกมส์ครองเมือง มีการเพิ่มขึ้นของเว็บไซต์เกมส์ออนไลน์อย่างรวดเร็ว ปัญหาติดเกมส์เป็นปัญหาที่สร้างความทุกข์ให้วัยรุ่นและพ่อแม่ผู้ปกครองต้องคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของวัยรุ่นว่าเล่นเกมส์มากเกินไปจนเกิดการติดแล้วหรือไม่ เพื่อจะช่วยเหลือและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมก่อนเกิดปัญหาหรือผลเสีย การกำหนดเวลาเล่นเกมส์ออนไลน์สำหรับวัยรุ่นจะไม่สามารถช่วยคลี่คลายสถานการณ์ได้สักเท่าใด เพราะการแก้ไขต้องอาศัยความเข้าใจ การลงมือลงแรงจากพ่อแม่ผู้ปกครองอย่างมาก ซึ่งยากที่พ่อแม่จะทำเช่นนั้นโดยลำพังถ้าไม่มีผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วยเหลือ จึงนับว่าปัญหาวัยรุ่นติดเกมส์ไม่ใช่ปัญหาส่วนบุคคลแต่เป็นปัญหาระดับชาติ เพราะเป็นปัญหาที่บ่อนทำลายอนาคตของชาติในระยะยาวเช่นเดียวกับปัญหายาเสพติด แม้ผลที่แสดงออกมาจะไม่รุนแรงเท่าก็ตาม จากข่าวในช่วงปีที่ผ่านมาที่มีข่าวที่สร้างความสลดหดหู่ใจให้กับบรรดาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรวมถึงสังคมไทยโดยรวม คือปัญหาการเลียนแบบความรุนแรงจากเกมส์ ตั้งแต่ธุรกิจอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์ได้เข้ามาสู่ไทย ธุรกิจดังกล่าวได้เติบโตมาเรื่อยๆ สร้างรายได้ให้ผู้ผลิตเป็นหมื่นๆ ล้านบาทแต่ทว่าธุรกิจมูลค่าปีละหมื่นล้านบาทนี้ก็นำมาซึ่ง “ปัญหาติดเกมส์ การเลียนแบบเกมส์” ของวัยรุ่นไทย แรกเริ่มเดิมที “ปัญหาติดเกมส์ การเลียนแบบเกมส์” ถูกมองว่าเป็นเพียงปัญหาของเด็กปัญหาครอบครัว แต่ในสังคมปัจจุบันได้เล็งเห็นแล้วว่าเกมส์คอมพิวเตอร์ด้านหนึ่งช่วยเสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้นั้นหากไม่มีกรอบการดูแลที่เหมาะสม ก็อาจส่งผลร้ายจนเป็นปัญหาทั้งกับเด็กที่เล่นเกมส์และขยายวงเป็นปัญหาใหญ่ในสังคมได้ในที่สุด แม้หลายๆ ฝ่ายได้ตื่นตัวกับปัญหาในเรื่องนี้ แต่ก็พบว่าปัญหาดังกล่าวยังมีอยู่อย่างไม่หยุดดังจะเห็นได้จากหนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ที่นำเสนอข่าวปัญหาการเลียนแบบความรุนแรงจากเกมส์ของเด็ก เช่น เด็กติดเกมส์จนเสียการเรียน เสียสุขภาพเด็กใช้เงินค่าขนมหมดไปกับค่าเล่นเกมส์ การลักเล็กขโมยน้อยเพื่อนำเงินไปเล่นเกมส์ การหนีออกจากบ้านเพราะติดเกมส์จนกลายเป็นเด็กเร่ร่อน เด็กมีพฤติกรรมในทางร้าย เช่น ทะเลาะวิวาท มั่วยา มั่วเพศ ฯลฯ อีกทั้งยังเกิดคดีเด็กปล้นฆ่าชิงทรัพย์แท้ๆ โดยเลียนแบบมาจากในเกมส์ ปรากฏการณ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นมีสาเหตุที่สำคัญคือเกมส์มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัย (เชษฐา เมี้ยนมนัส. 2553) ใช้ความ



รุนแรงเรื่องเพศตั้งแต่เด็กและวัยรุ่น ธุรกิจร้านเกมส์ดำเนินการโดยมุ่งแสวงประโยชน์เป็นหลัก ขาดความรับผิดชอบต่อวัยรุ่นและสังคม รัฐบาลการควบคุมดูแลที่ตีพ่อแม่ผู้ปกครองละเลยการเอาใจใส่ดูแลเรื่องการเล่นเกมของบุตรหลาน จากข้อมูลการสำรวจเด็กติดเกมส์โดยโครงการเกมส์สมดุลชีวิตสมดุล คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาลเมื่อปี 2556 ระบุว่าปัจจุบันเด็กไทยมีอัตราการติดเกมส์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 14.4 เมื่อปี พ.ศ. 2552 เป็นร้อยละ 15.5 และในกลุ่มที่ติดเกมส์มากจะใช้เวลาในการเล่นเกมส์เฉลี่ยวันละ 6-7 ชั่วโมง หมกมุ่นกับการเล่นเกมจนมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนและสัมพันธภาพในครอบครัว จากปัญหาดังกล่าว กระทรวงวัฒนธรรมและคณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ได้ร่วมกันคิดค้นโครงการ “เกมส์สมดุลชีวิตสมดุล จากเว็บไซต์ Healthy Gamer สุโรเรียน” ขึ้นโดยเล็งเห็นว่าการดูแลแก้ไขและป้องกันปัญหาติดเกมส์ควรเริ่มต้นจากบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องใกล้ชิดตัวเด็ก

ข้อมูลที่ตกย้ำในประเด็นปัญหานี้มาจากหลายๆ หน่วยงาน คือข้อมูลของกลุ่มงานฝ่ายรณรงค์ทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ที่ระบุว่า ร้อยละ 80 ของเด็กที่ติดเกมส์ เลือกเล่นเกมสแนวดูข้อมูลจากการวิจัยของโครงการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมไทย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ระบุว่า “10 อันดับแรกเป็นเกมส์ที่เน้นการใช้ความรุนแรง เช่น สอนเด็กยิงต่อสู้กัน” ซึ่ง “เกมส์สแนวดู” “เกมส์ที่เน้นการใช้ความรุนแรง” ส่วนใหญ่นี้อามี “ปืน” เป็นฉากประกอบ (พัทธนันท์ ตั้งพิพัฒน์การกุล. 2553) การใช้เกมส์เพื่อสร้างรายได้ให้ธุรกิจอุตสาหกรรมเกมส์เหมือนดาบสองคม เยาวชนในอนาคตอาจกลายเป็นเหยื่อของปัญหาติดเกมส์คลังเกมส์ ลอกเลียนแบบเกมส์ คิดว่าเป็นโลกเสมือนจริงอย่างไรก็ตามเมื่อสื่อมวลชนได้นำเสนอเรื่องนี้อย่างจริงจังทำให้หลายๆ ฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหานี้ได้ตื่นตัวกับสิ่งที่เกิดขึ้น เช่น ผู้ประกอบการร้านเกมส์ และแม้แต่วัยรุ่นเอง ได้แสดงความคิดเห็นสู่สาธารณะ มีการสำรวจความคิดเห็นของผู้ประกอบการร้านเกมส์และของเด็กที่ชอบเล่นเกมซึ่งมีการสะท้อนถึงจุดดีของเกมส์คอมพิวเตอร์ เช่นช่วยเสริมสร้างพัฒนาการให้กับวัยรุ่นไทยในหลายๆ ด้านที่สังคมก็ต้องรับฟังมิใช่จ้องแต่จะปิดกั้น หรือมองธุรกิจเกมส์ว่าเป็นผู้ร้ายไปเสียทั้งหมด ขณะเดียวกัน ก็ได้มีการสะท้อนข้อเรียกร้องข้อเสนอแนะของฝ่ายต่างๆ ต่อรัฐตลอดจนคำแนะนำต่อพ่อแม่ผู้ปกครองในการป้องกันภัยจากเกมส์ให้กับบุตรหลานในการทำให้เกมส์มีประโยชน์ต่อบุตรหลานมีผู้ว่าราชการจังหวัดและนายอำเภอในหลายพื้นที่สั่งการให้เข้มงวดกับร้านเกมส์มากขึ้น ดำรงกองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดต่อเด็ก เยาวชน และสตรี สังกัดกองบัญชาการ

ตำรวจสอบสวนกลาง และตำรวจสังกัดอื่น กวดขันเอาผิดร้านเกมส์ ผิดกฎหมายจริงจังขึ้น กระทรวงวัฒนธรรมกำหนดยุทธศาสตร์ 90 ลูกหลานไทยพ้นภัยเกมส์ เร่งเพิ่มจำนวนร้านเกมส์สีขาว โดยเป็นร้านเกมส์ที่มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสังคม และพัฒนาร้านเกมส์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กและเยาวชน ซึ่งกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ได้ดำเนินการโครงการ “ร้านเกมส์สีขาวเพื่อเยาวชน” อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2551 เป็นต้นมา สำหรับในปี 2558 นี้ มีร้านเกมส์ผ่านการประเมินคัดเลือกทั้งหมด 305 ร้าน (มัน พัดโนทัย. 2558) และส่งเสริมให้ผู้ปกครองเท่าทันเกมส์ เพื่อขึ้นการเล่นเกมส์ของเด็กให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์มีการเตรียม การจัดอันดับเกมส์ กระทรวงไอซีทีที่ต้นตอที่จะร่วมแก้ปัญหาขึ้นมากขึ้น ผู้ประกอบการต้นตอที่จะดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเกมส์อย่างรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น ผู้ปกครองตระหนักถึงการดูแลบุตรหลานเรื่องการเล่นเกมมากขึ้นมีข้อเสนอแนะต่อภาครัฐจากฝ่ายนักวิชาการเอ็นจีโอเอกชน ซึ่งรัฐมนตรีในรัฐบาลก็ขานรับที่จะให้ความสนใจกับการแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์อย่างชัดเจน

การเลียนแบบเกมส์ถือว่ารุนแรงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ปัญหาวัยรุ่นติดเกมส์แล้วก่อความรุนแรง เช่น ก่อคดีลักทรัพย์ ปล้น ทำร้ายร่างกาย มีให้เห็นตามสื่อต่างๆ อยู่เป็นประจำ ปัญหานี้เป็นปัญหาเรื้อรังที่วัยรุ่น ครอบครัว และหน่วยงานต่างๆ ต้องช่วยกันแก้ปัญหา ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการป้องกันและแก้ไขปัญหายุวกที่ติดเกมส์ออนไลน์จนก่อคดีความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะการลักทรัพย์เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ส่งผลกระทบต่อ วัยรุ่น ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ ถ้ากลุ่มวัยรุ่นที่มีปัญหาเหล่านี้ได้รับความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมตั้งแต่เริ่มแรกจะช่วยลดปัญหาให้กับสังคมไทยอย่างมาก

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมส์ออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์
2. ศึกษาสาเหตุและแนวทางแก้ไขการติดเกมส์ออนไลน์ในวัยรุ่น

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์จากแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud, Sullivan และ Erickson (Rowe. 1981) ซึ่งวิเคราะห์พฤติกรรมของบุคคลทุกวัยและเน้นความสำคัญด้านสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมตลอดจนด้านจิตใจโดยเฉพาะในวัยรุ่น ซึ่งเพื่อน สังคม และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตอย่างมากและหลีกเลี่ยงไม่ได้



และใช้ทฤษฎีพัฒนาการครอบครัวของ Duvall (1962) ที่อธิบายพัฒนาการของครอบครัว ว่าสมาชิกในครอบครัวจะมีพัฒนาการไปในทิศทางใด เป็นความรับผิดชอบของครอบครัว ดังนั้นครอบครัวจึงมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภาคสนาม ในอำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี กลุ่มเป้าหมายเลือกแบบเจาะจงวัยรุ่นชายจำนวน 3 ราย ตามเกณฑ์ดังนี้ 1) อายุ 2) ติดเกมส์ออนไลน์ 3) เคยถูกจับคดีลักทรัพย์ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ คือวัยรุ่น อายุระหว่าง 13-15 ปี ที่ถูกจับในข้อหาลักทรัพย์ โดยเคยก่อคดีในลักษณะนี้มาสองครั้ง แต่เพิ่งเคยถูกจับได้และสารภาพกับเจ้าหน้าที่ปราบปรามยาเสพติดว่า เพื่อหาเงินไปเล่นเกมออนไลน์ เพราะมีความต้องการเล่นเกม และไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินของกรมสุขภาพจิตเพื่อค้นหาเด็กติดเกมส์ ผลการประเมินพบว่าวัยรุ่นทั้งสามเป็นผู้ติดเกมส์ในระดับที่ต้องได้รับความช่วยเหลือและกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมีความสำคัญในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมส์ออนไลน์ ผู้วิจัยทำความเข้าใจและสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มเป้าหมายทั้งสามคนโดยการพูดคุยในช่วงที่กลุ่มเป้าหมายเข้าไปบำเพ็ญประโยชน์ด้วยการตัดหญ้า ทำความสะอาดบ้านที่ไปลักทรัพย์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งแบบสังเกตและแบบสอบถาม และแบบที่สัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามประเด็นในวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นแบบจดบันทึกการสังเกต ประกอบด้วย เวลา เรื่องที่สังเกต และข้อมูลที่ได้จากการสังเกต

2. แบบสัมภาษณ์ประกอบด้วย

2.1 ข้อมูลส่วนบุคคลเบื้องต้นของกลุ่มเป้าหมาย และครอบครัว ประกอบด้วย เพศ อายุ ศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ ประเภทที่พักอาศัย

2.2 สัมพันธภาพในครอบครัว เป็นแบบสัมภาษณ์ พฤติกรรมการปฏิบัติต่อกันในครอบครัว 10 หัวข้อ ประกอบด้วย 1) การพูดจาชื่นชมกันเมื่อคนในบ้านทำสิ่งดีๆ 2) การบ่นว่าดุด่ากันในครอบครัว 3) การถามทุกข์สุขกัน 4) การรับฟังความคิดเห็นของคนในครอบครัว 5) การพูดออกไปทันทีเมื่อรู้สึกโกรธ 6) การถามถึงความคิด ความรู้สึกของกันและกัน 7) การแสดงออกเมื่อมีความเห็นไม่ตรงกัน 8) การทำกิจกรรมร่วมกัน 9) การปรึกษา

หารือกันเมื่อทำกิจกรรมในครอบครัว และ 10) การได้รับการช่วยเหลือจากสมาชิกในครอบครัวเมื่อเผชิญปัญหาต่างๆ

2.3 พฤติกรรมการเล่นเกมส์ ประกอบด้วย ความถี่ในการเล่น สาเหตุที่ทำให้เล่น ชนิดเกมส์ที่ชอบ ผลของเกมส์ต่อนิสัย สถานที่เล่นเกมส์ออนไลน์ และปัจจัยที่ทำให้เริ่มเล่น

3. แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เป็นการซักถามพูดคุยกันระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ โดยมีการเตรียมคำถามไว้ล่วงหน้า และถามเหมือนกันทุกคน ผู้สัมภาษณ์เป็นผู้ถามเพียงคนเดียวและควบคุมไม่ให้ตอบนอกประเด็น ประกอบด้วย การรับรู้ผลกระทบต่อตนเองในปัจจุบันและอนาคต ผลกระทบต่อครอบครัว และแนวทางการป้องกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำอีก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล

1.1 รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำราทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั้งที่เป็นเอกสารและการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ตโดยสืบค้นจากหลายแหล่งข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบและเลือกที่มีความน่าเชื่อถือ

1.2 ข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนาม

1.2.1 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยใช้วิธีนี้เมื่อไปเยี่ยมกลุ่มเป้าหมาย และครอบครัวโดยสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายและครอบครัว

1.2.2 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสังเกตการทำกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัว โดยอาสาเป็นผู้ช่วยดูแลให้คำปรึกษา และจัดกิจกรรมให้กลุ่มเป้าหมายในช่วงบำเพ็ญประโยชน์ เพื่อลดใช้ความผิด

1.2.3 การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยลงเก็บข้อมูลภาคสนามโดยการร่วมสนทนากับกลุ่มเป้าหมายและครอบครัว และสอบถามความเป็นอยู่ทั่วไป สัมพันธภาพในครอบครัว ตลอดจนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเมื่ออยู่ที่บ้าน เป็นการสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยกับครอบครัว

1.2.4 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้วิจัยสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายโดยใช้เครื่องมือวิจัยคือแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้บันทึกภาพและเสียงเนื่องจากกลุ่มเป้าหมายไม่ต้องการให้มีการบันทึกเสียงเพราะรู้สึก ไม่ผ่อนคลาย ไม่เป็นธรรมชาติ และอัดอัด จึงใช้การจดบันทึกทุกครั้ง

2. ขั้นตีความข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมติดเกมส์ออนไลน์ในวัยรุ่น ทั้งจากเอกสาร ตำราทางวิชาการ งานวิจัยที่



เกี่ยวข้องและข้อมูลภาคสนามแล้วนำมาเรียบเรียงและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเรียบเรียงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ จากการเก็บข้อมูลภาคสนามเป็นข้อมูลหลัก โดยการสังเกตแบบมี ส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายและสมาชิกในครอบครัว โดยมีรายละเอียดของการรวบรวมและวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ในด้าน
 - 1.1 บุคลิกภาพ
 - 1.2 ความถนัดในการเล่น
 - 1.3 สาเหตุที่ทำให้เล่น
 - 1.4 ชนิดเกมที่ชอบ
 - 1.5 ผลของเกมต่อนิสัย
 - 1.6 สถานที่เล่นเกมออนไลน์
 - 1.7 ปัจจัยที่ทำให้เริ่มเล่น
2. ศึกษาสาเหตุการติดเกมออนไลน์ในวัยรุ่นที่ก่อคดีลักทรัพย์ในด้าน
 - 2.1 สภาพครอบครัว
 - 2.2 สังคม เพื่อน
 - 2.3 การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร
 - 2.4 การรับรู้ถึงผลกระทบต่อตนเองในปัจจุบัน อนาคต ผลกระทบต่อครอบครัว และแนวทางการป้องกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำอีก

สรุปผลการวิจัย

1. พฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์
 - 1.1 บุคลิกภาพเรียบร้อย ก้าวร้าวในบางครั้ง เวลาพูดจะไม่ค่อยสบตา
 - 1.2 ความถนัดในการเล่น มีความถนัดในการเล่นมากกว่า 30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ วันที่ไปโรงเรียนจะเล่นระหว่างเวลา 17.00-22.00 น. วันหยุดบางวันเล่นตั้งแต่ร้านเปิดจนถึงร้านปิด
 - 1.3 สาเหตุที่ทำให้เล่น เป้าหมายครอบครัว ชอบความตื่นเต้นท้าทายในเกม อยากเป็นอยากทำอะไรก็ได้ในเกม เมื่อแพ้ก็เริ่มใหม่ได้ ได้ปลดปล่อยตนเอง ได้แสดงความสามารถที่ในชีวิตจริงไม่มีโอกาสได้ทำและรู้สึกมีอิสระ ขณะเล่นเกม

1.4 ชนิดเกมที่ชอบ คือ เกมสแนวต่อสู้เพราะตื่นเต้นท้าทายและอยากเอาชนะคู่ต่อสู้ให้ได้

1.5 ผลของเกมต่อนิสัย คือ หากไม่ได้เล่นเกมจะรู้สึกขัดใจ หงุดหงิด อารมณ์เสีย ควบคุมตัวเองไม่ได้ อยากเล่นทุกวัน

1.6 สถานที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ที่ร้านเกมในซอยใกล้บ้านเพราะเดินไปสะดวก ไม่เสียค่ารถ และรู้จักเจ้าของร้านซึ่งบางครั้งให้เล่นโดยไม่คิดค่าเกม

1.7 ปัจจัยที่ทำให้เริ่มเล่น ได้แก่ เพื่อนที่ติดเกมชวนไปทดลองเล่นโดยบอกว่า ดี สนุก ตื่นเต้น และมีเพื่อนที่ชอบเหมือนกัน คุณกันรู้เรื่อง

2. สาเหตุการติดเกมออนไลน์ในวัยรุ่นที่ก่อคดีลักทรัพย์

2.1 สภาพครอบครัว ทั้ง 3 ราย มีผู้ปกครองที่ดูแลเป็นเพศหญิง เช่าที่ดินแล้วปลูกบ้านเอง เป็นบ้านปูน ชั้นเดียว สภาพบ้านรก ไม่มีระเบียบ ไม่สะอาด อายุอยู่ระหว่าง 30-50 ปี คู่สมรสไม่ได้อยู่ด้วยกันเพราะหย่าและเสียชีวิต มีสามีใหม่ การศึกษาระดับประถมศึกษาและรายได้น้อยกว่า 10,000 บาท/เดือน ต้องทำงานรับจ้างทุกวัน หากหยุดงานก็ไม่มีรายได้ สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี พูดจากันแบบตำหนิเป็นส่วนใหญ่

2.2 สังคม เพื่อน มีเพื่อนวัยใกล้เคียงกัน ชอบเล่นเกมเหมือนกัน สนใจในกิจกรรมแบบเดียวกัน

2.3 การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ได้รับข้อมูลข่าวสารคล้ายๆ กัน สนใจข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมใหม่ๆ และหาเงินเพื่อมาเล่นเกมแบบเดียวกัน

2.4 การรับรู้ถึงผลกระทบต่อตนเองในปัจจุบัน อนาคต ผลกระทบต่อครอบครัว และแนวทางการป้องกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำอีก กลุ่มเป้าหมายทั้งสามรายให้สัมภาษณ์ไปในทิศทางเดียวกันว่า

ผลกระทบในปัจจุบันต่อตนเอง คือรู้สึกเสียใจรู้สึกผิดต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อถูกจับได้ ทำให้เหมือนถูกตอกย้ำว่าชีวิตจริงยิ่งเลวร้าย และถูกตำหนิจากคนรอบข้าง

ผลกระทบในปัจจุบันต่อตนเองและในอนาคต รับรู้ว่าอาจต้องออกจากโรงเรียนเพราะครอบครัวไม่มีเงิน ไม่มีเวลาดูแล และต้องหางานทำเองเพื่อช่วยครอบครัว

ผลกระทบต่อครอบครัว รับรู้ว่าครอบครัวรู้สึกโกรธและอับอายที่ลูกลักทรัพย์ และรู้สึกไม่ดีมากขึ้นเมื่อทราบว่าไปลักทรัพย์เพื่อเอาเงินไปเล่นเกม เพราะคิดว่าลูกไปเรียน

3. แนวทางการป้องกัน แก้ไข เพื่อไม่ให้วัยรุ่นหวนกลับไปมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ ซ้ำอีก พบว่ามีแนวทางป้องกัน ดังนี้ 1) พยายามหากิจกรรมอื่นทำเพื่อทดแทน



- 2) ครอบครัวต้องมีความเข้าใจลูกมีเวลาให้ลูกมากขึ้น และ
- 3) ครอบครัวต้องมีความเข้าใจร่วมกันมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์จากการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์ พบว่าพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์ทั้งสามคนมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือมีบุคลิกภาพเจี๊ยบขริ้ม ก้าวร้าวในบางครั้ง ชอบเล่นเกมสต่อสู มีความต้องการเล่นเกมอย่างไม่สามารถควบคุมได้ ถ้าไม่ได้เล่นเกมสจะหงุดหงิดอารมณ์เสีย รู้สึกว่าเกมสเป็นสิ่งที่ท้าทายให้เขาได้แสดงความสามารถและน่าสนุกกว่ากิจกรรมอื่นๆ เพราะตอบโจทย์ที่ต้องการได้ ในโลกของความเป็นจริงเขาไม่สามารถเอาชนะทุกอย่างได้ แต่ในเกมสเขาสามารถทำได้ เกมสจึงเป็นสิ่งที่เติมเต็มจินตนาการที่หายไป ซึ่งการเลือกเล่นเกมสออนไลน์ บ่งบอกถึงตัวตนของวัยรุ่นกลุ่มนี้ พวกเขามีความต้องการทางสังคม ต้องการเพื่อนที่ชอบแบบเดียวกัน คุยกันรู้เรื่อง อยากรู้อยากลอง ต้องการเป็นที่สนใจและเป็นที่ยอมรับ ซึ่งเกมสออนไลน์สามารถตอบสนองในจุดนี้ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้วัยรุ่นที่เล่นเกมสออนไลน์กลุ่มนี้พร้อมที่จะทุ่มเทเวลาและทรัพย์สิน ถึงแม้จะไม่มีเงินไปเล่นเกมสออนไลน์ ก็ยอมวางแผนลักทรัพย์ร่วมกันเพื่อให้ได้เงินหรือเพื่อแลกเป็นทรัพย์สินหรือสิ่งของในเกมสซึ่งส่งผลให้ได้รับการยอมรับในสังคมเกมส ดังนั้นวัยรุ่นกลุ่มนี้จึงพร้อมที่จะเสียเวลาเพื่อที่จะเข้าไปฝึกฝนตนเองให้เก่ง เพื่อจะเป็นที่สนใจและได้รับคำชมยกย่องจากสมาชิกคนอื่นๆ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นเลือกเล่นเกมสออนไลน์ คือความสนใจ ความต้องการและการโยเยหา ต้องการให้คนยอมรับ ในขณะที่ชีวิตจริงรู้สึกว่ามีคนยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เชษฐา เมี้ยนมนัส (2553) ที่พบว่าเด็กติดเกมสมีแนวโน้มใช้ความรุนแรง ใช้เกมสต่อสูเพื่อให้ได้ชัยชนะและประสบการณ์ เนื่องจากต้องการได้รับการยอมรับ เป็นผู้ชนะซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถเอาชนะได้ทุกอย่าง เกมสเข้ามาครอบงำจนแยกแยะไม่ได้ว่าตัวตนที่แท้จริงคืออะไร

2. สาเหตุการติดเกมสออนไลน์ในวัยรุ่นกลุ่มนี้ ที่ตรงกัน ได้แก่ สภาพครอบครัวมีลักษณะแตกแยก ฐานะยากจน พ่อแม่ไม่มีเวลาสนใจลูก คบเพื่อนที่ชอบเกมสออนไลน์เหมือนกัน อยู่ในสังคมคล้ายกัน ได้รับข้อมูลข่าวสารในทิศทางเดียวกัน วัยรุ่นกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาแยกกันอยู่ บิดา มารดาหย่ากัน หรือบิดามารดาเสียชีวิตไปแล้ว สภาพครอบครัวขาดความอบอุ่น ความสัมพันธ์ในครอบครัวห่างเหิน ไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน พ่อแม่ไม่มีเวลาดูแลลูก และยากจน ส่งผลให้รู้สึกเหงา ไม่มี

เพื่อน มีเวลาว่างมาก สอดคล้องกับการศึกษาของ อัครเดช หอเจริญ (2553) ที่กล่าวไว้ว่าวัยรุ่นจะออกไปเล่นเกมสหากมีเวลาว่าง และไม่มีกิจกรรมในครอบครัว สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ให้เด็กไปใช้ประโยชน์ จะเป็นแรงผลักดันให้เด็กออกไปเล่นเกมส เมื่อเล่นเกมสจะทำให้รู้สึกสนุก ตื่นเต้น ได้ลุ้น รู้จักเพื่อนใหม่ ได้ระบายอารมณ์ และมีโลกส่วนตัว

เห็นได้ชัดเจนว่าครอบครัวที่แตกแยกผู้ปกครอง หย่าร้าง หรือทะเลาะวิวาทกัน มีความไม่เข้าใจกันในครอบครัว ทำให้เกิดช่องว่างที่บุตรหลานวัยรุ่นจะต้องไปหาสิ่งเติมเต็ม ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาการของวัยรุ่น จากการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ต่างกันย่อมมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกันด้วย สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการครอบครัว (Duvall, 1962) ที่อธิบายถึงพัฒนาการของครอบครัวว่าสมาชิกในครอบครัวจะมีพัฒนาการไปในทิศทางใด เป็นความรับผิดชอบของครอบครัว ดังนั้นครอบครัวย่อมมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัวด้วย วัยรุ่นกลุ่มนี้มีสภาพครอบครัวคล้ายกัน ขาดความอบอุ่นในครอบครัว คิดแต่จะหาเงินมาจ่ายค่าเกมสออนไลน์ โดยเลือกวิธีการที่ไม่ถูกต้องด้วยการวางแผนร่วมกันลักทรัพย์มาขายเอาเงินไปเล่นเกมส และกระทำซ้ำ จนในที่สุดถูกจับได้ ครอบครัวเมื่อทราบข่าวลูกติดเกมสก็ไม่ตกใจเตือน เอาแต่ดูค่ว่ากล่าว ซึ่งอาจส่งผลตามมา 2 ประการคือ ประการที่หนึ่งเด็กเชื่อฟังแล้วเลิกเล่นเกมส หรือประการที่สองอาจเกิดพฤติกรรมต่อต้าน และเกิดผลเสียตามมา ในกรณีนี้ผู้ปกครองเสียใจ ตำหนิเด็กและตนเองที่ไม่มีเวลาเอาใจใส่ลูก

ฐานะทางครอบครัว ได้แก่ อาชีพ รายได้ ตลอดจน ภูมิหลังของครอบครัวเป็นปัจจัยที่ทำให้คนมีวัฒนธรรม ประสบการณ์ ทักษะ ค่านิยม เป้าหมาย และพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ครอบครัวของวัยรุ่นกลุ่มนี้มีฐานะยากจน ในชีวิตจริงต้องการอะไรก็ได้เหมือนเพื่อน จึงต้องเติมเต็มชีวิตในเกมสออนไลน์ เพื่อชดเชยสิ่งที่ไม่ได้รับในชีวิตจริงผู้ปกครองของกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มที่มีการศึกษาน้อย ฐานะยากจน พ่อ แม่แยกกันอยู่ หย่าร้าง ต้องทำมาหากินเลี้ยงชีพ ไม่มีเวลาให้ความอบอุ่นกับลูก ขาดทักษะในการดูแลลูก ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนลูก เพราะต้องทำงานหารายได้ จึงต้องปล่อยให้เล่นเกมสเพื่อฆ่าเวลา

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามามีส่วนร่วมในการให้คำปรึกษา แนะนำ โดยเฉพาะโรงเรียน ซึ่งมีหน้าที่หลักในการอบรมบ่มนิสัยวัยรุ่นร่วมกับผู้ปกครอง บางครั้งวัยรุ่นไม่ไปเรียนแต่ผู้ปกครองไม่ทราบ เพราะออกจากบ้านไปตามปกติ แต่ไปเล่นเกมส ไม่ยอมเรียนหนังสือ ยิ่งก่อคดีลักทรัพย์ด้วยแล้วยังกระทำซ้ำโดยไม่รู้สึกผิด เพราะเห็นว่าเป็นการหาเงินไปเล่นเกมส ไม่ได้คิดว่าใคร



จะเดือดร้อน และหากถูกตำรวจจับได้ อนาคตจะเป็นอย่างไร จัดเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการกระทำซ้ำและมีแนวโน้มของความรุนแรงมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ เซซฐา เมียนมนัส (2553) ที่กล่าวว่า การเล่นเกมส่งผลต่อการบ่มเพาะพฤติกรรมด้านลบ จนก่อความรุนแรงโดยไม่คิดว่าเป็นเรื่องผิด สังคมรอบตัวเด็กมองว่า เด็กกลุ่มนี้เป็นปัญหาสังคม เมื่อเด็กถูกตีตราเช่นนี้ เด็กไม่รู้ว่าจะไปพึ่งใคร พ่อแม่ก็พึ่งไม่ได้ จะบอกใครก็ไม่กล้า จึงหันไปคบหากับคนที่มีปัญหาแบบเดียวกันแล้วชักจูงกันกระทำการผิดกรรมที่ไม่เหมาะสม นอกจากพ่อแม่แล้ว ชุมชน สังคมรอบข้างต้องเข้ามามีบทบาทในการช่วยเหลือ เช่นการชักจูงให้ทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น กีฬา ดนตรี หรือสร้างกิจกรรมในครอบครัวให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม ซึ่งน่าจะช่วยลดพฤติกรรมการติดเกมส์ได้ ในกลุ่มเป้าหมายนี้ ผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำให้บำเพ็ญประโยชน์ให้เจ้าของบ้านที่ไปลักทรัพย์และให้ผู้ปกครองชดเชยค่าเสียหายที่เกิดขึ้น อีกทั้งจะควบคุมดูแลวัยรุ่นให้ทำตามข้อตกลง ซึ่งก็ได้มาปฏิบัติตาม แต่ยังมีพบว่า วัยรุ่นไม่ตรงต่อเวลานัดหมาย ทำงานไม่เรียบร้อย ทำแบบขอไปที มาทำงานได้มีก็วันก็หายไป ต้องติดตามใหม่ ส่วนผู้ปกครองก็ไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการควบคุมวัยรุ่นเท่าที่ควร ทั้งๆ ที่ทราบว่ถ้าถูกดำเนินคดี จะเกิดผลเสียต่อวัยรุ่นอย่างไร ได้แต่พูดว่า “ไม่รู้จะทำอย่างไร” ซึ่งคำพูดเหล่านี้ไม่ช่วยอะไรในการแก้ปัญหา ในส่วนของวัยรุ่นหลังจากถูกตำรวจจับ มีความรู้สึกกลัวและเกรงว่าจะถูกทำร้ายร่างกายอย่างที่เคยได้ยิน และบอกว่าจะทำเช่นนี้อีก อย่างไรก็ตามผู้ปกครองต้องช่วยอบรมดูแลวัยรุ่นให้มีความประพฤติที่เหมาะสม

การคบเพื่อนที่ชอบเกมออนไลน์เหมือนกัน และอยู่ในสังคมที่คล้ายกัน ตลอดจนได้รับข้อมูลข่าวสารในทิศทางเดียวกัน ก็มีผลต่อวัยรุ่นที่มักจะมีพฤติกรรมที่คล้ายตามกันเพราะวัยรุ่นมักชอบทำตามกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับการศึกษาของ Wilailak Thongkambunjong (2011) ที่ว่าพฤติกรรมติดสื่อออนไลน์มีอิทธิพลจากเพื่อน และเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากเพื่อน

การรับรู้ผลกระทบในปัจจุบัน และอนาคตของตนเอง กลุ่มเป้าหมายยังมองไม่เห็นทางออกว่าต้องออกจากการเล่น เพราะครอบครัวไม่มีเงิน ไม่มีเวลาดูแล และต้องหางานทำเพื่อให้มีรายได้ ช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายในครอบครัว และเมื่อเรียนน้อยโอกาสในการหางานทำก็ดูมืดมนไปด้วย

การรับรู้ผลกระทบต่อครอบครัว รับรู้ว่าครอบครัวรู้สึกโกรธ และอับอายที่ถูกไปลักทรัพย์ และรู้สึกแย่งขึ้นเมื่อทราบว่าลักทรัพย์เพื่อนำเงินไปเล่นเกม เพราะคิดว่าลูกไปเรียนทำให้ครอบครัวผิดหวัง เพราะต้องการให้ตั้งใจเรียนมากกว่าไปเล่นเกม แนวทางการป้องกันแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำอีก

กลุ่มเป้าหมายบอกว่าจะพยายามเล่นเกมออนไลน์ให้ได้ แต่ยังไม่มั่นใจ เพราะควบคุมตัวเองได้ยาก ต้องพยายามหากิจกรรมอื่นทำแทน และต้องการให้ครอบครัวเข้าใจตน มีเวลาให้ตนเองมากขึ้น เพื่อจะได้ทำกิจกรรมร่วมกันบ้าง หากได้รับโอกาสจากครอบครัวและสังคม พวกเขาก็อยากมีชีวิตแบบวัยรุ่นทั่วไป อยากมีอิสระ ไม่อยากเสียโอกาสเช่นนี้ และอยากได้รับการยอมรับจากครอบครัวและสังคมว่าเกมส์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต สอดคล้องกับการศึกษาของ สุจิตา วรรณะปรภณ (2555) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้ปกครองควรเข้าใจว่าเกมส์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ให้ใช้เหตุผลตักเตือนเพื่อความถูกต้อง ไม่ใช้การห้ามไม่ให้เล่นเกมส์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า พฤติกรรมการติดเกมส์จนก่อคดีลักทรัพย์ของวัยรุ่น เป็นพฤติกรรมอันตราย เพราะไม่สามารถควบคุมความต้องการเล่นเกมส์ได้ จึงวางแผนหาเงินเพื่อมาเล่นเกมส์ด้วยวิธีที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้นจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ ดังต่อไปนี้

1. ครอบครัวที่มีปัญหาถูกวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์จนมีผลกระทบต่างๆ ต้องพยายามประเมิณให้ได้ว่าลูกวัยรุ่นยังมีพฤติกรรมติดเกมส์อีกหรือไม่ โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่บ้าน หากมีพฤติกรรมที่เข้าข่ายติดเกมส์ผู้ปกครองต้องรีบแก้ไขโดยด่วน เพราะครอบครัวเป็น ตัวแปรที่สำคัญในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมวัยรุ่นหากไม่สามารถแก้ไขได้เอง ควรปรึกษาครู หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อขอความช่วยเหลือ

2. ครอบครัวต้องให้ความรัก ความเอาใจใส่ไม่เอาแต่ดู บ่น เพื่อเป็นเกราะป้องกันไม่ให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อสังคม

3. ครอบครัวและองค์กรที่เกี่ยวข้องช่วยกันหากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้วัยรุ่นได้แสดงความสามารถในทางที่ควรเช่น มีกิจกรรมหลังเลิกเรียน เล่นดนตรี กีฬา หรืออื่นๆ ที่สนใจร่วมกันในครอบครัว โรงเรียน หรือองค์กรในชุมชน จัดกิจกรรมค่ายเยาวชน ช่วงปิดภาคเรียน หรือเทศกาลต่างๆ ให้วัยรุ่นได้แสดงออก และช่วยให้วัยรุ่นเผชิญปัญหาในแต่ละระยะของพัฒนาการของชีวิตไปได้เหมาะสม

4. ในกรณีที่ติดเกมส์ออนไลน์และก่อคดีลักทรัพย์เพื่อหาเงินมาเล่นเกมส์ หน่วยงานทางราชการควรเข้ามามีบทบาทในการวางแผนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมวัยรุ่นอย่างจริงจัง เพราะถือเป็นกลุ่มเสี่ยงที่มีแนวโน้มก่อความรุนแรงในสังคมได้



ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยติดตามผลกระทบของวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ออนไลน์ประเภทรุนแรง ว่ามีผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงและภาวะทางจิตใจหรือไม่อย่างไร
2. ควรศึกษาเนื้อหาความรุนแรงในเกมออนไลน์ในแต่ละเกมที่กลุ่มวัยรุ่นชอบเล่นเพื่อศึกษาความรุนแรงในลักษณะต่างๆ ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่นและภาวะทางจิตใจหรือไม่ เพื่อหาวิธีป้องกันแก้ไขต่อไป
3. ควรมีการศึกษาในลักษณะเดียวกัน แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้น และอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมและความรุนแรงและพฤติกรรม

เอกสารอ้างอิง

- เกษมกล เกียรติพจนานันท์. (2553). ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Kiatpotjananun, K. (2010). *The effect of using a group process on modification of computer-game-addicted behavior of primary school students, North Sanklang School, San Kamphaeng district, Chiang Mai province* (Unpublished master's thesis). Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.
- เชษฐา เมี้ยนมนัส. (2553). การวิเคราะห์ปัญหาทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อเด็กไทยจากการติดเกมออนไลน์. การศึกษาค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Mianmanus, C. (2010). *Analysis of technological problems having impacts on Thai youths from online games addiction* (Unpublished independent study). Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.
- พัทธนันท์ ตั้งพิพัฒนการกุล. (2553). การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงเพื่อเสริมสร้างการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Thungphiphatkarnkun, P. (2010). *Group counseling based on 'facing-the-truth' theory to enhance self-control of Mathayom Suksa 2 students at risk of being computer-game addicted* (Unpublished master's thesis). Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.
- มันน์ พิธินทัย. (2558). "รายงานพิเศษ : สวธ. ประกาศเกียรติคุณ "ร้านเกมส์ขาว เพื่อเยาวชน" แนวหน้า. 27 สิงหาคม 2558. หน้า 21.
- Phatnothai, M. (2015, August 27). Special Report : Commemorative Certificate 'White Game Shop for the Youth.' *Naewna Newspaper*, p. 21.
- สุธิดา วรธนะปรกรณ์. (2555). พฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษาผู้เล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. การศึกษาค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Wathanapakorn, S. (2012). *The behavior of online game players : A case study in the Internet cafes in the Mueang district area, Chiang Mai province* (Unpublished independent study). Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.
- อัครเดช หอเจริญ. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมตนเองกับพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Horcharoen, A. (2010). *The relationship between self-control and online game playing behavior of lower secondary school students* (Unpublished master's thesis). Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand.
- Duvall, E.M. (1962). *Family development*. Philadelphia : J. B. Lippincott.
- Rowe, G. P. (1981). The developmental conceptual framework to the study of the family in F.I. Nye and F.M.Berardo (ed). *Emergency Conceptual Frameworks in Family Analysis*. New York : Praeger.
- Wilailak Thongkambunjong. (2011, July). Causal factors and effect of internet dependency behavior of high school students in Bangkok Metropolis. *Journal of Behavioral Science*. 17(2) : 103.