



แรงจูงใจในการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์ :
กรณีศึกษาสำนักงานคุมประพฤติกรุงเทพมหานคร 11

MOTIVES OF CHILDREN AND YOUTHS ADDICTED TO ONLINE GAMES FOR COMMITTING
CRIMES: A CASE STUDY OF BANGKOK PROBATION OFFICE 11

อักรพล กระแสร์เปี่ยม¹ และอารณีย์ วิวัฒน์ภรณ์²

คณะอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม มหาวิทยาลัยรังสิต, tirkakkpon@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่อาจเกิดจากเสพติดเกมออนไลน์ และเพื่อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเกิดอาชญากรรมจากเด็ก และเยาวชนจากการเสพติดเกมออนไลน์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เด็กและเยาวชนที่ศาลพิพากษาปล่อยตัวเด็กและเยาวชน โดยกำหนดเงื่อนไขเพื่อคุมความประพฤติ จำนวน 10 คน และการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยจะสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง จำนวน 7 คนผลการวิจัย แรงจูงใจในการกระทำความผิดของเด็ก และเยาวชนที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ 1) ภายในตัว เด็กและเยาวชน เกิดขึ้นจากภาวะของจิตใจที่ยังโตไม่เต็มที่อยู่ในช่วงระหว่างการพัฒนาทักษะ และพฤติกรรม 2) สังคมภายในเกม การพบปะพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนในเกมเป็นเวลานานและบ่อยครั้ง จึงมีการเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ของกันและกันภายในเกมโดยแนวทางการป้องกันและแก้ไข ได้แก่ 1) ครอบครัว ควรจำกัดการเข้าถึงอุปกรณ์หรือควบคุมประเภทและลักษณะของเกมพร้อมทำสร้างกติการ่วมกัน 2) หน่วยงาน องค์กร การกำหนดนโยบายและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเสพติด เกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน โดยควบคุมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และให้ความรู้แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมออนไลน์ ตลอดจนบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานในกระบวนการยุติธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อแก้ไข ป้องกันภาวะเด็กเสพติดเกม โดยมีข้อเสนอแนะระดับปฏิบัติการ 1) กรมคุมประพฤติ ควรมีคำถามหรือแบบทดสอบในการสืบเสาะในการคัดแยกเด็กและเยาวชนที่มีภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ 2) พ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง ควรสอดส่องดูแลพฤติกรรม ประเภทเกม และเวลาที่ใช้ในการเล่น และระดับนโยบาย 1) ภาครัฐควรออกกฎหมาย หลักเกณฑ์ ควบคุมเกมออนไลน์ 2) กำหนดมาตรฐานในการนำเสนอข่าวการกระทำความผิดที่เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดเกี่ยวกับเกม 3) ประชาสัมพันธ์เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมออนไลน์

คำสำคัญ: การกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน, เสพติดเกมออนไลน์, แรงจูงใจในการกระทำความผิด



ABSTRACT

This research aimed to investigate the causes of offenses committed by children and youths due to their online game addiction and propose solutions to this problem. A qualitative research methodology involved a focus group of 10 people and in-depth interviews with relevant individuals, focusing on juveniles released by juvenile courts with probationary conditions. The results indicated that 1) children and youths who are addicted to online games may be motivated to engage in delinquent behavior due to their immature mental state and ongoing skill and behavior development; 2) Society within the game, including long-term interactions with peers and frequently learning each other's in-game behaviors. Prevention and corrective measures include the following: 1) Families should restrict access to apparatus or regulate the type and nature of activities, as well as establish standard norms; 2) Agencies, organizations, policies, and guidelines for addressing online game addiction among children and youths by regulating online game service providers and educating parents and guardians about the benefits and risks of online games, as well as the community at large to collaborate between the justice system and relevant agencies to combat and prevent video game addiction among children. The operational recommendations are as follows: 1) The Department of Probation should implement screening inquiries or assessments for identifying children and youths with online game addiction. Parents or guardians should monitor the behavior, the type of gameplay and the time spent playing. The policy recommendations are as follows: The government needs to create laws and regulations to govern online gaming. Along with this, guidelines should be implemented to regulate the spread of news related to gaming-related crimes. Additionally, the government should educate people about the benefits and drawbacks of online activities to increase awareness.

Keywords: Committing Crimes of Children and Youths, Online game addiction, Motives for Committing Crimes

1. บทนำ

เกมออนไลน์ หมายถึง การเล่นเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสาร สนทนา ตอบโต้ หรือมีกิจกรรมกับผู้อื่นภายในเกม โดยผู้เล่นจะมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมผ่านการเป็นตัวละครสมมุติของตนภายในตัวเกม ลักษณะของเกมส่วนมากจะเป็นการแข่งขันการเอาชนะไม่ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือกับผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นไปได้ไปอย่างสะดวก ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด เวลาใดก็ตาม ซึ่งเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันได้เป็นจำนวนมาก ไม่จำกัดจำนวน เกมออนไลน์นั้นเน้นการรวมกลุ่มเป็นสังคม ตัวละครได้ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นตัวแทนลักษณะของผู้เล่นแต่ละคนเพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีส่วนร่วมในสังคมภายในเกม เมื่อเกมดำเนินไปเนื้อเรื่องจะสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นและด้วยภาพที่เสมือนจริงแบบสามมิติและดนตรีอันหลากหลายทำให้เกมเพิ่มความน่าสนใจ (บัณฑิต ศรีไพศาล, 2552) โดยนอกจากภาพ เสียง มุมมอง และการเคลื่อนไหวคุณภาพสูงแล้ว เกมออนไลน์ยังมีเนื้อหาที่น่าติดตาม มีกติกาการเล่นที่สนุก ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองในการเล่นเกมนโดยการสะสมคะแนน หรือรางวัลในรูปแบบต่างๆ หลากหลายไปตามแต่ละแนวเกม ผู้เล่นยังสามารถพบปะพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นๆจำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลกได้ตลอดเวลาที่เล่นเกม จึงทำให้ไม่หงาสร้างการยอมรับ และมีตัวตนให้กับผู้เล่น ด้วยเหตุผลนี้ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีมากขึ้นทุกปี โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ประกอบกับอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทั่วโลกเชื่อมต่อกันอย่างมี



ประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้เกมที่เล่นพร้อมกันเป็นไปได้อย่างสะดวกมากขึ้น (ฉัฐพงศ์ จิตติมานะกุล, 2545) โดยเด็กและเยาวชนในปัจจุบันใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์, โทรศัพท์มือถือ และอินเทอร์เน็ต เป็นเวลานาน ซึ่งการเล่นเกมออนไลน์ก็เป็นกิจกรรมหนึ่ง ซึ่งเมื่อมีการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานติดต่อกันจะส่งผลให้มีการการเสพติดเกมและสังคมภายในเกม จนตนเอง ขาดออกจากกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิต และความรุนแรงของเกมที่จะส่งผลมีพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมก้าวร้าวจากภายในเนื้อหาและตัวละครในเกมออนไลน์ ซึ่งจะนำมาปฏิบัติตามหรือไม่ขึ้นอยู่กับสภาวะการและสภาพอารมณ์ของผู้เล่นและหากผู้เล่นได้เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอาจส่งผลให้เกิดการปลุกฝังความรุนแรงโดยที่ผู้เล่นอาจจะรู้สึกเคยชินกับความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว โดยเด็กและเยาวชนจะได้รับความเสียหายมากกว่าผู้ใหญ่อันเนื่องมาจากวัยการเจริญเติบโต และประสบการณ์ที่ยังมีมากพอ ซึ่งการเสพติดเกมออนไลน์จะนำไปสู่พฤติกรรมอาชญากรรมในเด็กและเยาวชนได้ เช่น ที่ประเทศเม็กซิโกเด็กนักเรียนชายอายุ 11 ปี ใช้อาวุธปืนกราดยิงครูและนักเรียนภายในโรงเรียน จนเป็นเหตุให้ครู และนักเรียนเสียชีวิตและบาดเจ็บ ซึ่งแรงจูงใจ มาจากการเลียนแบบเกม เป็นต้น

ซึ่งพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเด็กและเยาวชน และครอบครัว พ.ศ. 2553 มาตรา 138 ได้ให้อำนาจศาลที่จะสามารถปล่อยเด็กหรือเยาวชนไปได้ถ้าศาลเห็นว่าเด็กหรือเยาวชนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการกระทำความผิดหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานที่อันอาจชักนำให้กระทำความผิด โดยศาลมีอำนาจกำหนดเงื่อนไขเพื่อคุมประพฤติได้เท่าที่จำเป็น โดยปัจจุบันเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดและมีพฤติกรรมติดเกมก็เป็นหนึ่งในพฤติกรรมที่ศาลมีคำสั่ง ให้เด็กหรือเยาวชนถูกคุมประพฤติเช่นเดียวกัน โดยเงื่อนไขที่ศาลกำหนด เพื่อคุมความประพฤติสามารถกำหนดข้อเดียวหรือหลายข้อไว้ในคำพิพากษาเท่าที่จำเป็น การที่ศาลกำหนดเงื่อนไขนั้น ศาลจะกำหนดระยะเวลาให้เด็กหรือเยาวชนปฏิบัติตามเงื่อนไขนั้นเป็นเวลาไม่เกิน 1 ปี แต่ต้องไม่เกินกว่าเด็กหรือเยาวชนนั้นมีอายุครบ 24 ปีบริบูรณ์ แต่ถ้าภายหลังความปรากฏแก่ศาลเองหรือปรากฏ จากรายงานของพนักงานคุมประพฤติ นักสังคมสงเคราะห์ หรือ ผู้คุมครองสวัสดิภาพเด็ก ว่าข้อเท็จจริงหรือพฤติการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดเงื่อนไขเพื่อคุมความประพฤติ เด็กหรือเยาวชนนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปเมื่อศาลเห็นสมควรอาจแก้ไขเพิ่มเติมหรือเพิกถอนข้อหนึ่งข้อใดหรือ ทุกข้อก็ได้ หรือกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมก็ได้ ที่ผ่านมาศาลเยาวชนและครอบครัว ได้ใช้อำนาจในการปล่อยเด็กและเยาวชน โดยมีการกำหนดเงื่อนไขในการคุมประพฤติ เด็กและเยาวชน อายุไม่เกิน 15 ปี และอายุเกิน 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี ระหว่างปี พ.ศ. 2560 – 2564 ดังนี้

อายุไม่เกิน 15 ปี : ปี พ.ศ. 2560 จำนวน 322 คน, ปี พ.ศ. 2561 จำนวน 145 คน, ปี พ.ศ. 2562 จำนวน 147 คน, ปี พ.ศ. 2563 จำนวน 85 คน, ปี พ.ศ. 2564 จำนวน 48 คน

อายุเกิน 15 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี : ปี พ.ศ. 2560 จำนวน 965 คน, ปี พ.ศ. 2561 จำนวน 515 คน, ปี พ.ศ. 2562 จำนวน 545 คน, ปี พ.ศ. 2563 จำนวน 235 คน, ปี พ.ศ. 2564 จำนวน 441 คน

จากสถิติพบว่าเด็กและเยาวชนที่ศาลมีคำสั่งปล่อยตัวโดยกำหนดเงื่อนไขคุมความประพฤตินั้นมีจำนวนเพิ่มขึ้นและลดลงไม่คงที่แต่ก็มีจำนวนเฉลี่ยรวมกันไม่น้อยกว่าหนึ่งร้อยคนต่อปี

นอกจากนี้ซึ่งปัจจุบันเด็กและเยาวชนที่อยู่ในท้องที่เขตอำนาจศาลเยาวชน และครอบครัวกลาง ซึ่งได้แก่พื้นที่ในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อศาลพิจารณาแล้วเห็นว่าหากปล่อยเด็กและเยาวชนไปนั้น เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มหรือความเสี่ยงในการกระทำความผิด ศาลจะปล่อยตัวเด็กและเยาวชนนั้นไปแต่จะกำหนดเงื่อนไขในการคุมประพฤติซึ่งอยู่ภายใต้การรับผิดชอบของสำนักงานคุมประพฤติกรุงเทพมหานคร 11 การคุมประพฤติเด็กและเยาวชนนั้น กรม



กุมประพฤติ จะทำเฉพาะการควบคุมและสอดส่อง แต่การสืบเสาะและพินิจยังคงเป็นภารกิจในความรับผิดชอบของกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยการคุมความประพฤติเด็กและเยาวชน คือ กระบวนการติดตาม ควบคุมดูแล ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือผู้กระทำความผิดที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งถูกศาลปล่อยโดยกำหนดเงื่อนไขในการคุมความประพฤติ โดยมีพนักงานคุมประพฤติเป็นผู้ควบคุมดูแล แนะนำ ช่วยเหลือ หรือคัดเตือนในเรื่องความประพฤติ การศึกษา การประกอบอาชีพหรือเรื่องอื่นๆ ด้วยวิธีการแก้ไขฟื้นฟูตามความเหมาะสม เพื่อให้เด็กและเยาวชนปฏิบัติตามเงื่อนไขการคุมความประพฤติไม่หวนกลับไปกระทำความผิดซ้ำ สามารถปรับตัวอยู่กับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุข นอกจากนี้ที่ผ่านมาสำนักงานคุมประพฤติเด็กและเยาวชนของสำนักงานกรุงเทพมหานคร 11 ยังไม่มีการเก็บข้อมูลของเด็กและเยาวชนที่ศาลเยาวชนและครอบครัวสั่งให้คุมประพฤตินั้นมีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ยังส่งผลให้กระทำความผิด

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากเสพติดเกมออนไลน์
2. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการกระทำความผิดเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์

3. การดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพจึงต้องอาศัยวิธีการ (Methods) ต่างๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ทั้งระดับปฐมภูมิและทุติยภูมิ ประกอบด้วยวิธีการ ดังนี้

1) การศึกษาจากเอกสาร (Documentary Study) ได้แก่ หนังสือ เอกสารทางวิชาการ รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ สิ่งพิมพ์ต่างๆ ข้อมูลทางระบบอินเทอร์เน็ตและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องที่ศึกษา

2) การศึกษาภาคสนาม (Field Study) เป็นการศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่และเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมในการศึกษาวิจัยโดยตรง โดยอาศัยวิธีการ ดังนี้

2.1) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อประกอบในกระบวนการแสวงหาความจริง (Fact Finding) โดยจัดการสนทนากลุ่มกับเด็กและเยาวชนที่ศาลพิพากษาปล่อยตัวเด็กและเยาวชน โดยกำหนดเงื่อนไขเพื่อคุมความประพฤติ จำนวน 10 คน โดยเลือกจากเด็กที่มีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยวันละไม่น้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อวัน จากการสืบเสาะของพนักงานคุมประพฤติ เพื่อทราบแรงจูงใจการกระทำความผิดจากการเสพติดเกมออนไลน์

2.2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยจะสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงานในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ความเห็นที่ครบถ้วนและสามารถวิเคราะห์ โดยจะพิพากษาศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง จำนวน 1 คน, ผู้พิพากษาสมทบ จำนวน 1 คน, ผู้อำนวยการสำนักงานคุมประพฤติกรุงเทพมหานคร 11 จำนวน 1 คน, พนักงานคุมประพฤติ จำนวน 1 คน, นักวิชาการที่มีผลงานเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในประเทศไทย จำนวน 1 คน, จิตแพทย์ จำนวน 1 คนและนักจิตวิทยา จำนวน 1 คน รวม 7 คน เพื่อทราบแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนที่ศาลสั่งให้คุมความประพฤติอันเนื่องจากการเสพติดเกมออนไลน์



4. ผลการวิจัย

4.1 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาแรงจูงใจการกระทำความคิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากเสพติดเกมออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ในช่วงกระทำความคิด ไม่น้อยกว่า 7 ชั่วโมงต่อวัน การเสพติดเกมออนไลน์มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กที่ส่งผลไปยังการกระทำความคิดของเด็กและเยาวชนได้ โดยเกมออนไลน์มีการสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถพิจารณาได้ ดังนี้

4.1.1 แรงจูงใจภายใน การที่เด็กและเยาวชนเสพติดเกมออนไลน์สร้างแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนกระทำความคิดโดยเป็นแรงจูงใจที่สร้างจากภายในทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมกระทำความคิด ซึ่งจะหาทางที่จะทำให้ตนเองบรรลุเป้าหมายของตนเอง ซึ่งก็คือมีตัวละครที่เก่งขึ้น เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนทั้งในชีวิตจริงและภายในเกม จึงต้องหาวิธีการให้บรรลุเป้าหมายความต้องการ เพื่อให้เกิดความพอใจและความสบายใจ ซึ่งในบางครั้งก็เป็นการกระทำความคิดกฎหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งของที่ต้องการ เช่น การ โกงเงินผู้อื่นภายในเกม การขโมยเงินผู้อื่น เพื่อนำเงินที่ได้มาเติมเกม และซื้อไอเท็มหรือสิ่งของที่ต้องการ ประกอบกับความทะเยอทะยาน โดยเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์จะมีสังคมภายในเกมที่มีความสนใจที่เหมือนกัน ซึ่งเด็กและเยาวชนก็จะพยายามให้ตนเองได้รับความยอมรับจากคนในสังคมนั้น โดยการได้รับความยอมรับจากสังคมภายในเกมคือการที่มีเลเวลที่สูงหรือมีไอเท็มที่ดี หายาก เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเด็กและเยาวชนจึงมีความทะเยอทะยาน ให้ตนไปถึงจุดที่เป็นที่ยอมรับโดยไม่สนวิธีการว่าจะจะเป็นสิ่งที่ถูกหรือผิด ซึ่งก็จะหาหนทางจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลกันกับบุคคลภายในเกม โดยเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์จะให้ความสนใจในเกมเป็นพิเศษอยู่แล้วเนื่องจากการเสพติด จึงมีความตั้งใจจดจ่อกับการเล่นเกมเป็นอย่างมาก จึงมีการซึมซับความรุนแรงของเกมอย่างเต็มที่เนื่องจากมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาของเกมทำให้มีความก้าวร้าว และเมื่อเด็กและเยาวชนเสพติดเกมออนไลน์จะมีทัศนคติในบางส่วนที่คิดว่าความรุนแรงบางอย่างเป็นสิ่งปกติกติ การเป็นที่ยอมรับของสังคมภายในเกมไม่จำเป็นต้องสนใจวิธีการได้มาขอแค่บรรลุเป้าหมายก็เพียงพอ

4.1.2 แรงจูงใจภายนอก เมื่อเด็กและเยาวชนมีการถูกกระตุ้นให้ไม่พอใจก็จะมีอาการแสดงอารมณ์รุนแรงขึ้นมาทันที เช่น มีการช่วยกันภายในเกม หรือการเล่นเกมที่มึนเคี้ยวกันแต่อีกคนหนึ่งเล่นไม่ได้ไม่ดี ก็จะเริ่มพูดจาหยาบคายใส่กัน และบางคนก็มีการทำร้าย ต่อขยติ กันนอกเกม

4.2 ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชนจากการ เสพติดเกมออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า แนวทางการป้องกันและแก้ไขการเกิดอาชญากรรมของเด็กและเยาวชน สามารถดำเนินการได้ 2 แนว ทาง ประกอบกันเพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนไม่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ดังนี้

4.2.1 ภายในตัวเด็กและเยาวชน

1) สติปัญญาและประสบการณ์น้อย เนื่องจากเด็กและเยาวชนมีสติปัญญาและประสบการณ์ในชีวิตที่ยังน้อย จึงไม่สามารถที่จะรู้เท่าทันและอาจรู้เท่าไม่ถึงการและถูกชักจูงได้ง่าย

2) ภาวะแห่งจิต ด้วยเด็กและเยาวชนมีสภาวะแห่งจิตใจที่ยังไม่เจริญเต็มที่ จึงอาจมีอารมณ์รุนแรงคึกคะนอง ขาดความยับยั้งหรืออดทนต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อม



4.2.2 ภายนอกตัวเด็กและเยาวชน

1) สภาพปัญหาภายในครอบครัว ครอบครัวเป็นหน่วยทางสังคมที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนโต จึงมีอิทธิพลอย่างยั่งยืนในการอบรมสั่งสอนเด็กทั้งในด้านอารมณ์ จิตใจ อุปนิสัย ทักษะคิด ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการป้องกันและแก้ไข ปัญหาการเสพติดเกมและนำไปสู่การก่ออาชญากรรมได้

2) สภาพแวดล้อม เป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของเด็กและเยาวชน โดยมีส่วนหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเช่นกัน

2.1) โรงเรียนและสถานศึกษา โรงเรียนเป็นสถาบันที่ส่งเสริมด้านการศึกษามีความสำคัญในการสร้างเสริมบุคลิกภาพและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ซึ่งพัฒนาเด็กผ่านหลักสูตร วิธีการสอน ให้เด็กมีความรู้และเท่าทันสังคม

2.2) การคบเพื่อน กลุ่มเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญของเด็กและเยาวชน ในวัยนั้นๆ ซึ่งจะมีการรวมกลุ่มกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพฤติกรรมของกันและกัน ซึ่งมีผลอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

2.3) ชุมชนและสถานการณ์แวดล้อม มีส่วนต่อการที่เด็กและเยาวชนจะเจริญเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้พฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนได้ หากชุมชน และสภาพแวดล้อม มีความดูแลเอาใจใส่ที่ดีก็สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในด้านต่างๆ ได้

2.4) นโยบายของรัฐ โดยรัฐมีส่วนสำคัญในการควบคุมและกำหนดมาตรการต่างๆ ในสังคม ซึ่งในเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนแล้ว รัฐก็สามารถใช้อำนาจหรือระบบที่รัฐ เข้ามาดำเนินการได้ตามความเหมาะสม เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนได้ เช่น การกำหนดอายุผู้เล่น ช่วงเวลาในการเล่น เป็นต้น

5. การอภิปรายผล

5.1 แรงจูงใจการทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่าแรงจูงใจการทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากเสพติดเกมออนไลน์นั้น สามารถแยกออกเป็นสาเหตุหลัก ดังนี้

1) ภายในตัวเด็กและเยาวชน ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เกิดจากจิตใจและแสดงออกมาจากพฤติกรรมต่างๆอันจะเกิดได้จากสภาวะจิตใจของเด็กและเยาวชน ที่ยังมีภาวะแห่งจิตใจที่ยังไม่เจริญเต็มที่ จึงยังมีอารมณ์รุนแรง อึกคะนอง เป็นไปตามช่วงอายุและเมื่อเด็กและเยาวชนเสพติดเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนนั้นมีความก้าวร้าว โดยเกมออนไลน์เป็นสิ่งเร้าภายในจิตใจ และลักษณะของเกมที่เด็กและเยาวชนเล่นและเป็นที่ยอมรับเป็นเกมแนวต่อสู้ ยิง สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ ในการต่อสู้กันกับคนอื่นๆภายในเกม ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมที่มีความรุนแรง และเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่เสพติดเกมออนไลน์ที่มีการเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานและมีความถี่มากในแต่ละวันเมื่อเด็กและเยาวชนเสพติดเกมออนไลน์เล่นติดต่อกันเป็นเวลานานหลายชั่วโมงต่อวันจะเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าว หงุดหงิด เมื่อไม่ได้เล่นสอคล้องกับกับทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation) ที่จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมอาชญากรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของฉันทนา ปาปัดดา และคณะ (2561) ศึกษาวิจัยเรื่องผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรง ผ่าน



วิดีโอเกม ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่พบว่า การที่รับชมเกมเนื้อหาที่มีพฤติกรรมความรุนแรง ทำให้เกิดอารมณ์แปรปรวน เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญ และการเล่นเกมรุนแรงเป็นเวลาดิตต่อกันนานๆ ทำให้เกิดผลเสียด้านอารมณ์ เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ และสอดคล้องกับงานวิจัยของปลันตันน์ ปุณฺณประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ (2560) ศึกษาวิจัยเรื่องนวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์ พบว่าเกมออนไลน์ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กได้โดยส่งผลต่ออย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน คือ 1. ด้านอารมณ์ การที่เกมออนไลน์มีความรุนแรงทั้งยังมีการกระตุ้นเด็กในทางอารมณ์ทั้งภาพ และเสียงที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมโกรธที่รุนแรงหากแข่งขันแล้วแพ้ 2. ด้านแรงจูงใจ โดยเนื้อหาภายในเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงเมื่อเด็กใช้เวลาและความถี่กับเกมออนไลน์นานและบ่อยครั้ง จะมีแรงจูงใจในการก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว 3. ด้านพฤติกรรม เมื่อเด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆมาจากเกมและสังคมภายในเกมทั้งพฤติกรรมที่ดีและไม่ดีก็ตาม จะส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กที่เปลี่ยนไป และเกมออนไลน์มีผลสำคัญอย่างหนึ่งต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยส่งผลในด้านอารมณ์ด้านแรงจูงใจ และด้านพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมรุนแรงก็เป็นแรงผลักดันให้กระทำความผิดกฎหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของพระมหาสมชาย จำปาทอง (2558) ศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินของผู้ต้องขังในเรือนจำพิเศษธนบุรี: ศึกษาในแนวทางทฤษฎีความผูกพันทางสังคม ทฤษฎีการควบคุมตนเอง และทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน พบว่าผู้ที่มีความควบคุมตนเองต่ำ มีการกระทำความผิดสูงจริง เพราะไม่สามารถยับยั้งหรือควบคุมตนเองได้ ซึ่งเป็นผู้ที่มีบุคลิกลักษณะ มีความหุนหันพลันแล่น ชอบงานง่ายๆ และเป็นคนเจ้าอารมณ์ ประกอบกับสติปัญญาและประสบการณ์ที่น้อย ของเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโต เป็นวัยที่เรียนรู้พัฒนาพฤติกรรมและทักษะต่างๆ หากเด็กและเยาวชนมีแบบอย่างที่ไม่ดีหรือมีการเสพพฤติกรรมหรือสื่อที่มีความรุนแรง หรือการกระทำความผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะรุนแรง ก็จะส่งผลให้เป็นแรงจูงใจ และชักจูงให้เด็กและเยาวชนกระทำความผิดได้ ไม่ว่าจะเล่นเกมที่มีลักษณะขึงกัน ซึ่งส่งเสริมความรุนแรง

2) สังคมภายในเกม พบว่าเพื่อนถือเป็นแรงจูงใจสำคัญต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนโดยเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากที่สุด และจะติดเพื่อนมาก เด็กและเยาวชนหลายคนให้ความสำคัญที่จะขอคำปรึกษา หรือสอบถามในเรื่องต่างๆมากกว่าครอบครัว โดยสังคมในเกมออนไลน์ เด็กและเยาวชนจะมีกลุ่มเพื่อนภายในเกมที่มาจากหลากหลายพื้นที่ และได้ทำความรู้จักกันภายในเกม จนมีลักษณะคล้ายกับเพื่อนในชีวิตจริงเป็นสังคมกลุ่มภายในเกม และเด็กที่มีพฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์นั้นใช้เวลาในการเล่นเกมนาน และมีความถี่ในแต่ละวัน และการเล่นเกมออนไลน์จะมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนภายในเกม โดยการอยู่ด้วยกันนานและบ่อยครั้ง มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านต่างๆซึ่งกันและกัน ทั้งทางด้านพฤติกรรมดีและไม่ดี และหากอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่ไม่ดีมีการส่งเสริมกันไปในด้านกระทำความผิด ก็จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการกระทำความผิดได้ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นจะเป็นสื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถรู้จักกันได้ง่ายและเร็วมากขึ้น แม้ว่าจะอยู่ต่างที่ ต่างจังหวัดกัน หรือแม้เพื่อนที่อยู่ในชีวิตจริงก็จะสามารถเล่นพร้อมพูดคุยกันได้ในเกมออนไลน์ โดยจะสัมพันธ์กับทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association Theory) ของ Edwin Sutherland โดยอธิบายถึงกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมอาชญากรรมของมนุษย์นั้นจะเกิดขึ้นได้จากการคบหาสมาคมกับบุคคลที่มีความแตกต่างกันในด้านความเป็นอาชญากรและความเป็นพลเมืองดี โดยขึ้นอยู่กับความถี่ (Frequency) ระยะเวลา (Duration) การให้ความสำคัญ (Priority) และความเข้มข้น (Intensity) โดยสอดคล้องกับวิจัยของพระมหาสมชาย จำปาทอง (2558) ศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินของผู้ต้องขังในเรือนจำพิเศษธนบุรี:



ศึกษาในแนวทางทฤษฎีความผูกพันทางสังคม ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-control Theory) และทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน (Differential Association Theory) พบว่า การคบหาสมาคมกับเพื่อนที่กระทำความคิด โดยการอยู่ร่วมกัน พุดคุย ได้พบเห็นแบบอย่างที่ไม่ดี ได้เรียนรู้เทคนิคและวิธีการกระทำความคิดของเพื่อนได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วีระพงษ์ บุญโญภาส (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ พบว่าการเรียนรู้เทคนิคและวิธีการในการกระทำความคิดเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะการเรียนรู้ในเรื่องเกี่ยวกับการกระทำความคิดมากขึ้นย่อมส่งผลให้มีการกระทำความคิดมากขึ้นเช่นกัน เนื่องจากอัตราการทำความคิดย่อมผันแปรไปตามการเรียนรู้เทคนิคและวิธีการในการกระทำความคิด และการคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมกระทำความคิดเป็นเวลานานและบ่อยครั้งก็จะได้รับเอาค่านิยมและวัฒนธรรมในการกระทำความคิดจากเพื่อน เมื่อได้รับอย่างต่อเนื่องจะมีความชินชาและเห็นด้วยหรือรู้สึกชื่นชอบการกระทำความคิดกฎหมาย และการเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรรมตั้งแต่อายุน้อยก็จะมีส่งผลต่อพฤติกรรมในระยะยาว เด็กและเยาวชนนั้นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับซึ่งในเกมนอนไลน์ที่เป็นสังคม ที่มีผู้คนจำนวนมาก เด็กจึงจะหาวิธีที่จะเป็นจุดสนใจภายในเกมนอนไลน์ เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับเด็ก และเมื่อเด็กเห็นบุคคลอื่นภายในเกมนอนไลน์ได้รับการยอมรับและชื่นชมจากกลุ่มเพื่อนทั้งเพื่อนในชีวิตจริงและสังคมภายในเกมเนื่องจากมีตัวละครดูดีหรือมีความสามารถที่มากกว่าคน เด็กจะพยายามเลียนแบบเพื่อให้เป็นที่ยอมรับและชื่นชมเช่นกัน โดยเด็กจะขอคำปรึกษา พุดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับกลุ่มสังคมภายในเกมนอนไลน์ เพื่อให้เป็นไปตามที่เด็กต้องการ ซึ่งเกมนอนไลน์โดยทั่วไปมีระบบนำเงินเพื่อนำไปซื้อไอเท็มภายในเกมโดยจะเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครดูดีและมีความสามารถมากขึ้น และบุคคลบางคนหรือบางกลุ่มที่เด็กปรึกษามีพฤติกรรมอาชญากรรมหรือการกระทำความคิดโดยแนะนำให้เด็กกระทำความคิดเพื่อให้ได้มาตามความต้องการ เช่น การเล่นเกมแต่ไม่มีเงินเพียงพอบางคนก็เลือกที่จะขโมยเงินพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือการกระทำความคิดอื่นๆ ซึ่งเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมเริ่มแรกและเมื่อเด็กได้อยู่ใกล้ชิดเป็นเวลานานก็เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ โดยสอดคล้องกับนัตรกุล พงษ์ธรรม (2556) ศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกระทำความคิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน พบว่าการเลียนแบบพฤติกรรมเบี่ยงเบนเกิดขึ้นจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด และมีค่านิยมในการสำเร็จหรือการให้คุณค่ากับสิ่งที่ปรารถนาคล้ายคลึงกัน และเป็นการเลียนแบบตามทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) โดยสอดคล้องกับทิพยา สุขพรวิวัฒน์ (2550) เรื่องพฤติกรรมเปิดรับและการเลียนแบบสื่อละคร โทรทัศน์เกาหลีของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การเลียนแบบถูกจัดเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนรู้ทางสังคม เป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรมจากการสังเกตพฤติกรรม และการกระทำของบุคคลอื่นโดยจะเลียนแบบการกระทำ

5.2 การศึกษาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคาเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชน จากการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย จากการรวบรวมข้อมูลพบว่าแนวทาง การป้องกันและแก้ไขปัญหาคาเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์ มีหลายส่วน ที่ต้องร่วมกันดำเนินการให้การป้องกันและแก้ไขนั้นมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแยกออกได้ ดังนี้

1) ครอบครัว จากการศึกษาพบว่าครอบครัวมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เนื่องจากเป็นหน่วยทางสังคมที่เล็กและใกล้ชิดตัวเด็กและเยาวชนมากที่สุด ตั้งแต่เด็กจนโต การสร้างพฤติกรรมและประสบการณ์ที่ดี ถูกต้องเหมาะสม เพื่อเป็นการป้องกันการเสพติดเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ โดยการป้องกันเป็นทางที่ดีมากกว่าการแก้ไขเนื่องจากเมื่อมีการเสพติดเกมแล้วจะต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญในการเข้ามาวินิจฉัยและรักษาอาการ การป้องกันที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ต้องทำคือ การจำกัดการเข้าถึงอุปกรณ์การเล่นเกม



หรือให้เล่นได้แต่ต้องอยู่ในการควบคุม เช่น การไม่ตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องนอนของเด็ก ไม่ปล่อยให้เด็กไว้กับโทรศัพท์มือถือในเวลาว่าง จำกัดการเล่นเกมในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือไม่เกินวันละ 1 - 2 ชั่วโมง เป็นต้น หรือการสร้างกติการ่วมกัน ไม่ใช่การห้ามโดยเด็ดขาด ทั้งนี้ ในลักษณะคำสั่ง เพื่อเป็นการลดแรงต่อต้านของเด็ก อาจเป็นข้อตกลงระหว่างเด็กกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ซึ่งต้องมีความชัดเจนใช้ได้จริง เพื่อเป็นการฝึกวินัยให้กับเด็กไปในตัว เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จก่อนถึงจะเล่นเกมได้, มีเวลากำหนดในการเล่น เป็นต้น และสร้างแรงจูงใจในเรื่องอื่น เพื่อให้เด็กออกมาจากการเล่นเกม โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองต้องเข้าใจเด็กโดยการพูดคุยให้คำปรึกษา และมีการเข้าหาเด็กอย่างถูกต้อง เพื่อให้ทราบว่าเด็กมีความสนใจในกิจกรรมประเภทใดนอกจากเกม เช่น กีฬา การพับเครื่องบินกระดาษ การปลูกต้นไม้ การท่องเที่ยว หรือมีความสนใจเกี่ยวกับสัตว์น้ำ เป็นต้น และชักชวนเด็กไปทำกิจกรรมนั้นด้วยกัน หรือไปร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่น เพื่อเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวให้กับเด็ก ทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะการเข้าสังคมให้กับเด็กและเยาวชนได้ด้วย ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความรู้ และทักษะในด้านต่างๆ ให้กับเด็กอีกด้วย ด้วยสิ่งที่กล่าวมานี้จะส่งผลให้เด็กและเยาวชนไม่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมอาชญากรรมซึ่งสัมพันธ์กับทฤษฎีพันธะทางสังคม (Social Bonding Theory) โดยการสร้างความผูกพัน (Attachment) รักใคร่ สนใจ กับความรู้สึกรักของบุคคลอื่น สร้างข้อผูกมัด (Commitment) การดำเนินชีวิตตามสิ่งที่ถูกต้องและควรจะเป็นของสังคม สร้างการเข้าร่วม (Involvement) การเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ และสร้างความเชื่อ (Belief) เป็นความเชื่อต่อค่านิยมหรือบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี สุขสวัสดิ์ และประพนธ์ สหพัฒนา (2561) ศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของเยาวชนในสถาบันการอาชีวศึกษา พบว่าปัจจัยพันธะทางสังคมมีผลในเชิงลบต่อพฤติกรรมการกระทำความคิด หากบุคคลมีพันธะทางสังคมที่เพิ่มขึ้นจะทำให้พฤติกรรมการกระทำความคิดลดลง เนื่องจากมีความผูกพันกับองค์กรหรือกลุ่มต่างๆ ในสังคม รวมถึงความรักความผูกพันที่มี ต่อบุคคลอื่น ข้อผูกมัดในคุณงามความดีที่เคยทำมาก่อน ความเกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมที่ดีกับสังคมและความเชื่อหรือค่านิยมต่อกฎหมายว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องควร หากความผูกพันต่อสังคมหรือพันธะทางสังคมอ่อนแอหรือหายไป จะทำให้เกิดอาชญากรรมขึ้น และสอดคล้องกับวิจัยของสันตฤกษ์ นุญช่วย (2561) ศึกษาวิจัยเรื่องการป้องกันการกระทำความคิดของเด็กและเยาวชน : กรณีศึกษาโครงการจิตอาสา “เราทำความดี ด้วยหัวใจ” ชุมชนรอบวัดประยุรวงศาวาสวรวิหารและการกระทำความคิดในพื้นที่ลดลงเนื่องจากเด็กและเยาวชน ได้เข้าร่วมกิจกรรมของพื้นที่ และอยู่ในความควบคุมของคนที่อยู่ในกิจกรรมด้วยกัน จึงทำให้ใช้เวลาไปกับการทำกิจกรรมไม่มีเวลาไปสนใจเกี่ยวกับการกระทำความคิด และสอดคล้องกับวันัญญา แก้วแก้วปาน (2560) ศึกษาวิจัยเรื่องสัมพันธภาพครอบครัวกับปัญหาการกระทำความคิดในวัยรุ่น พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัวสามารถใช้ในการป้องกันปัญหาพฤติกรรมที่นำไปสู่วงจรการกระทำความคิดของวัยรุ่นในอนาคตได้

2) หน่วยงาน องค์กร และนโยบาย ในส่วนของแนวทางการป้องกันการกำหนดนโยบายของภาครัฐมีส่วนอย่างยิ่งต่อการแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน หากภาครัฐกำหนดนโยบายการป้องกันและแก้ไขปัญหาอย่างชัดเจนหน่วยงานและองค์กรที่ทำงานเกี่ยวกับด้านนี้จะสามารถดำเนินการได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยภาครัฐจะต้องมีกฎหมายหรือหลักเกณฑ์ให้แน่ชัดในเรื่องเกมออนไลน์ รวมทั้งให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต้องปฏิบัติตามกำหนดอายุของผู้เข้าเล่นเกมในแต่ละประเภท อย่างเหมาะสม ทั้งยังต้องมีการรณรงค์ให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับประโยชน์และโทษที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ให้กับ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนตัวเด็กและเยาวชน ซึ่งสัมพันธ์กับงานวิจัยของขวัญจิต เฟื่องเป็น (2560) ศึกษาวิจัยเรื่องการป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพจิต



ของเด็กติดเกมออนไลน์ พบว่าการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขการติดเกมให้เป็นกระบวนการที่เป็นขั้นตอนและเป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เพื่อให้สัมฤทธิ์ผลในเชิงสังคมและเชิงนโยบาย โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของพลิชฐ์ โสภณพงศพัฒน์ (2561) ศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของสื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อความรุนแรงและการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่าการกำหนดกฎหมายในการควบคุมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและการให้ความรู้แก่เด็ก ครอบครัว ระบบการศึกษา และตัวเด็ก จะสามารถลดการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และการเล่นรู้ความรุนแรงจากสื่อออนไลน์ได้

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 แรงจูงใจการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากสาเหตุติดเกมออนไลน์

พบว่า แรงจูงใจในการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน ที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ สามารถ แยกออกได้เป็น 2 ข้อ ดังนี้

1) ภายในตัวเด็กและเยาวชน แรงจูงใจในการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์ภายในตัวเด็กและเยาวชนนั้น เกิดขึ้นจากภาวะของจิตใจที่ยังโตไม่เต็มที่อยู่ในช่วงระหว่างการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมด้านต่างๆ เมื่อมีการเสพติดเกมออนไลน์ กล่าวคือเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานและมีความบ่อยครั้ง จะเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ ซึ่งเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยม ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันนั้นคือเกมแนวสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ เข้าไปร่วมต่อสู้แข่งขันกับบุคคลอื่นๆภายในเกม เป็นเกมในลักษณะต่อสู้ชิงกัน แนวเกมที่มีความรุนแรงจึงส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีพฤติกรรมความก้าวร้าว อันจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและพัฒนาไปสู่การกระทำความผิดได้ประกอบกับตัวเกมบังคับให้เด็กและเยาวชน ต้องคิดและตัดสินใจอย่างรวดเร็วและสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ในทุกที่ทุกเวลาเพียงแค่มืออุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าเล่นเกมออนไลน์ได้ ทำให้เด็กและเยาวชนมีภาวะสมาธิสั้น มีความอดทนอดกลั้นน้อยลง อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย ทำให้เด็กและเยาวชนมีการควบคุมตนเองต่ำ มีความคิดตีตรองต่อเรื่องต่างๆน้อย แล้วกระทำความผิดได้

2) สังคมภายในเกม การเล่นเกมออนไลน์เป็นการพบปะผู้คนอื่นๆซึ่งเป็นโลกเสมือนจริง เด็กและเยาวชนจึงได้พบปะกับบุคคลอื่นได้จากทั่วประเทศ แม้จะไม่ได้รู้จักกันก็ตาม เมื่อเด็กเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานและบ่อยครั้ง ก็จะมีการพบปะพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนในเกมเป็นเวลานานและบ่อยครั้งจึงเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องต่างๆซึ่งอาจจะเป็นเรื่องที่ผิดหรือเรื่องที่ถูกต้อง จึงมีการเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆของกันและกันภายในเกม ทั้งยังมีการให้คำแนะนำในด้านที่ผิดที่ส่งเสริมให้กระทำความผิดจากบุคคลภายในเกมอีกด้วย

6.2 แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชนจากการเสพติดเกมออนไลน์

พบว่า แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชนจากการเสพติดเกมออนไลน์สามารถแยกออกได้เป็น 2 ข้อ ดังนี้

1) ครอบครัว ครอบครัวถือเป็นสิ่งสำคัญในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเกิดอาชญากรรมจากเด็กและเยาวชนจากการเสพติดเกมออนไลน์ เนื่องจากครอบครัวเป็นหน่วยของกลุ่มที่มีความใกล้ชิด สามารถ



ส่งเสริมและหยุดยั้งพฤติกรรมต่างๆของเด็กและเยาวชนได้ทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี โดยครอบครัวจะเน้นไปในทางการป้องกัน การซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครอง สามารถป้องกันการเสพติดเกมของเด็กและเยาวชน ได้ตั้งแต่เด็กๆ ด้วยการดำเนินการดังนี้

1.1) จำกัดการเข้าถึงอุปกรณ์การเล่นเกมหรือให้เล่นเกมได้ในการควบคุมประเภทและลักษณะของเกม เช่น การไม่ทิ้งเด็กไว้กับโทรทัศน์มือถือ ไม่ตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในห้องนอนของเด็ก

1.2) การสร้างกติการ่วมกันระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองกับตัวเด็ก ซึ่งเป็นกติกายที่ต้องมีความเห็นของเด็กอยู่ด้วยไม่เป็นการบังคับ เพื่อเป็นการลดการต่อต้านของเด็ก และทำให้กฎกติกานั้นสามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3) การสร้างแรงจูงใจอื่นนอกจากการเล่นเกม เพื่อเป็นการดึงเด็กออกจากเกมและยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการและทักษะในด้านอื่นๆให้กับเด็กอย่างถูกต้อง ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องเข้าใจเด็ก โดยการพูดคุยให้คำปรึกษาอย่างถูกต้องเพื่อให้ทราบว่าเด็กสนใจในกิจกรรมประเภทใดนอกจากเกม เช่น กีฬา การพับเครื่องบินกระดาษ การปลูกต้นไม้ การท่องเที่ยว เป็นต้น

2) หน่วยงาน องค์กร และนโยบาย

แนวทางการป้องกัน นโยบายภาครัฐเป็นส่วนสำคัญในการกำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดกฎหมาย หลักเกณฑ์ ในการควบคุมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศ ในการกำหนดประเภทของเกมให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กและเยาวชน และการรณรงค์ให้ความรู้แก่พ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมออนไลน์ขององค์กรหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบ และสื่อมวลชนควรให้ความสำคัญกับการนำเสนอข่าวการกระทำผิดที่เกิดขึ้นจากการเลียนแบบจากเกม ในส่วนของการแก้ไข ต้องให้หน่วยงานที่รับผิดชอบในการแก้ไขปัญหาการทำความผิดของเด็กและเยาวชนปฏิบัติงานอย่างบูรณาการเพื่อแยกเด็กและเยาวชนที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์ออกมาเพื่อส่งต่อให้สถาบันที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญดำเนินการแก้ไขได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เช่น การกำหนดอายุผู้เล่น ช่วงเวลาในการเล่น เป็นต้น

6.3 ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้นำเสนอเกี่ยวกับข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาวิจัย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

6.3.1 ข้อเสนอแนะระดับปฏิบัติการ

1) กรมคุมประพฤติ ควรมีคำถามหรือแบบทดสอบในการสืบเสาะในการคัดแยกเด็กและเยาวชนที่มีภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ เพื่อที่จะแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2) พ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง ควรสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในขณะที่เล่นเกมว่าพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนในเกมออนไลน์ลักษณะอย่างไร มีความถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และให้คำแนะนำปรึกษาแก่เด็กด้วยความเข้าใจหากมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

3) พ่อ แม่ หรือผู้ปกครอง ควรควบคุม ดูแล การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในส่วนของประเภทเกมและเวลาที่ใช้ในการเล่นในแต่ละวัน ให้เหมาะสมกับช่วงวัยที่เด็กและเยาวชนสามารถเล่นได้

4) พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างที่เหมาะสมโดยการทำกิจกรรมต่างๆที่เด็กและเยาวชนสนใจและมีประโยชน์ เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี เป็นต้น พร้อมทั้งให้



ความสำคัญกับแหล่งการเรียนรู้ในการใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนควบคู่ไปด้วยเพื่อเป็นการป้องกันการเสพติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

6.3.2 ข้อเสนอแนะระดับนโยบาย

1) ภาครัฐควรออกกฎหมาย หลักเกณฑ์ ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย หน่วยงาน องค์กร ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพและไปในทิศทางเดียวกัน

2) กำหนดมาตรฐานในการนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดที่เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดเกี่ยวกับเกม ของสื่อมวลชนในช่องทางต่างๆเพื่อมิให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบหรือการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนที่ผิดไปจากมาตรฐานทางสังคม

3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมออนไลน์ในปัจจุบันที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครอง รู้เท่าทัน และป้องกันแก้ไขการเกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนได้อย่างทัน่วงที

6.3.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ศึกษาประโยชน์และโทษที่เกิดขึ้นจากการส่งเสริมกีฬา E-sport ในเด็กและเยาวชน
- 2) ศึกษาแนวทางในการดำเนินการคัดแยกและส่งต่อเด็กกระทำความผิดที่เกิดขึ้นจากภาวะเสพติดเกมออนไลน์ของกรมคุมประพฤติ

เอกสารอ้างอิง

ขวัญจิต เพ็งแป้น. (2560). การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพจิตของเด็กติดเกมออนไลน์. *วารสารราชธานีนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ*, 1(1), 16-32

จอมเดช ตรีเมฆ. (2561). *Criminology*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.

จิรดา มหาเจริญ. (2547). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตเมืองจังหวัดนครปฐม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2551). *สังคมวิทยาอาชญากรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัตรกุล พงษ์ธรรม. (2556). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกระทำความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

ชาญคณิต กฤตยา สุริยมณี. (2555). *ทฤษฎีอาชญาวิทยาร่วมสมัยกับการวิจัยทางด้านอาชญาวิทยาปัจจุบัน*. นนทบุรี: หินทรายการพิมพ์.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2552). *รายงานการวิจัยเรื่อง การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น*. นครปฐม: คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และคณะ. (2528). *รายงานการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตวิทยาในวัยเด็กเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กของมารดาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ทวีศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ. (2547). ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่น : กรณีปัญหาที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์. สารเนคเทค.



- ทิพยา สุขพรวิวัฒน์. (2550). พฤติกรรมการเปิดรับ และการเลียนแบบสื่อละคร โทรทัศน์เกาหลี ของผู้ชมในเขต กรุงเทพมหานคร . (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพมหานคร.
- ธนศักดิ์ จันทศิลป์, มานิกา วิเศษสาคร และปิยพงศ์ แซ่ตั้ง. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะติดเกม ภาวะซึมเศร้า ภาวะสมาธิสั้นและภาวะย้ำคิดย้ำทำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีภาวะเสพติดเกมออนไลน์พื้นที่ กรุงเทพมหานคร. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 13(30), 279-291
- รัชชัช เอกสันติ. (2553). เกมออนไลน์กับเด็กและเยาวชนไทย. *วารสารวิจัยสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 3(3), 93-100
- ปล้นล้น ปุณญประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ. (2560). นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(1), 140-147
- ปิ่นฉัตร ชัชวรัตน์ และคลฤดี เพชรขว้าง. (2556). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน. *วารสารการวิจัยกาสะลองคำ*, 7(1), 39-48
- ปล้นล้น ปุณญประภา และวรรณวรุณ ตั้งเจริญ. (2560). นวัตกรรมความก้าวร้าวจากเกมออนไลน์. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 1(9), 140-147
- พรชัย ชันดี, กฤษณพงศ์ พุทธระกูล และจอมเดช ตรีเมฆ. (2558). *ทฤษฎีอาชญาวิทยา: หลักการ งานวิจัยและนโยบายประยุกต์*. กรุงเทพฯ: ศ.เจริญการพิมพ์.
- วันัญญา แก้วแก้วปาน. (2560). สัมพันธภาพครอบครัวกับปัญหาการกระทำความผิดในวัยรุ่น. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(1), 361-371.
- วันทีนีย์ เอี่ยมกระสินธุ์. (2553). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการโจรกรรมรถจักรยานยนต์ของเด็กและเยาวชน: ศึกษาเชิงทฤษฎีการเรียนรู้และการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร.
- วิศรุต ต้นดิพงษ์อนันต์. (2556). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นและกระบวนการจัดেলাทางสังคม (ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพมหานคร.
- ศิริชัย หงส์สงวนศรี, โชติดา ภาวะสุทธิไพลีฐ, สุวรรณมา เรืองกาญจนเศรษฐ์. (2548). *รายงานการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น. การประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548*. กรุงเทพฯ: ราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย
- สตรีเอวา จำปาร์ตน์. (2564). คลินิกให้คำปรึกษาด้านจิตสังคมคดีอาชญากรรมในระบบศาล. *วารสารจิตวิทยา*, 19(1), 1-15
- สันหฤทัย บุญช่วย และจตุพร ชีราภรณ์. (2561). การป้องกันการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน : กรณีศึกษาโครงการจิตอาสา “เราทำความดี ด้วยหัวใจ” ชุมชนรอบวัดประยูรวงศาอารามวรวิหาร. *วารสารผู้ตรวจการแผ่นดิน*, 11(1), 27-55.
- สุชา จันทรธม. (2544). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- Sutherland, E. H. (1939). *Principles of Criminology* (3rd ed.). Philadelphia: Lippincott.
- Sutherland, E. H. (1947). *Principles of Criminology* (4th ed.). Philadelphia: Lippincott.