

## การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์: กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน

### AN ANALYSIS OF PAYAYING BEHAVIOR FOR GAME PLAYING IN GAME ADDICTED CHILD AND YOUTH GROUPS: A CASE STUDY OF CHILD AND YOUTH GROUPS IN CHIANG MAI AND LAMPHUN PROVINCES

พิมลพรรณ บุญยเสนา, สุขุม พันธุ์รงค์  
Pimonpun Boonyasana, Sukhoom Punnarong

คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Faculty of Economics, Chiang Mai University.

#### บทคัดย่อ

ปัจจุบันปัญหาเรื่องเด็กและเยาวชนติดเกมส์ยิ่งทวีความรุนแรงและมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เด็กและเยาวชนได้ใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น เด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์หลายคนหนีออกจากบ้านเพื่อมาเล่นเกมตามร้านเกมส์ต่างๆ และเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ ดังนั้นงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น และเพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกมส์ และการใช้จ่ายเงินโดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก และเยาวชนที่ติดและไม่ติดเกมส์ อายุระหว่าง 10-22 ปี จำนวน 1,000 คน แบ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์จำนวน 300 คน และเด็กและเยาวชนที่ไม่ติดเกมส์จำนวน 700 คน และผู้ปกครองเจ้าของร้านเกมส์ นักวิชาการ อาจารย์ และหน่วยงานพัฒนาสังคมและมนุษย์ จำนวน 50 คน เก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์และแปรผลข้อมูลทางสถิติโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและการทดสอบแบบไคสแควร์

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ พบว่าเด็กและเยาวชนจะมีรายจ่ายในการเล่นเกมในกรณีต่างๆ แตกต่างกันไป เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้าเด็กและเยาวชนไม่ได้เล่นที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกมส์ จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกมส์ อาทิเช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้นเป็นรายจ่ายที่เด็กและเยาวชนมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือ คู่มือการเล่นเกมส์ เป็นต้น โดยมีค่าเฉลี่ยรายจ่ายดังนี้

- ค่าอินเทอร์เน็ตที่บ้านเฉลี่ย 18.97 บาทต่อวัน หรือประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน
- ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 35.04 บาทต่อวัน
- จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์จากตู้หยอดเหรียญเฉลี่ย 41.67 บาทต่อวัน
- ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมส์ เช่น เพลสเทชั่นเฉลี่ย 50.00 บาทต่อวัน

- ค่าบัตรเติมเงินของเกมออนไลน์เฉลี่ย 113.50 บาทต่อวัน
- ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย 27.31 บาทต่อวัน
- ค่าบุหรี ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย 20.50 บาทต่อวัน
- ค่าหนังสือ หรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์เฉลี่ย 82.50 บาทต่อวัน
- ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อนเฉลี่ย 22.50 บาทต่อวัน

ผลการศึกษาปัจจัยกระตุ้น พบว่าเด็กและเยาวชนติดเกมส์มากขึ้นเนื่องจากปัจจัยทางด้านพฤติกรรม และปัจจัยกระตุ้นภายนอก ปัจจัยด้านพฤติกรรมเกิดจากความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นเกมส์ เบื่อ ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร ได้ฝึกสมอง เกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม เทคโนโลยีทันสมัย คนเล่นกันเยอะ หาที่เล่นได้ง่าย ได้ระบายความเครียด หงุดหงิด เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว ฯลฯ และปัจจัยภายนอกเกิดจาก (1) ปัจจัยทางด้านสังคม เกิดจากการมีร้านเกมส์ในบริเวณที่พักอาศัย และเด็กและเยาวชนมักใช้เวลาว่างอยู่กับเพื่อนที่ติดเกมส์ (2) ปัจจัยทางด้านครอบครัว เกิดจากการมีเวลาอยู่กับครอบครัวน้อย และการขาดการควบคุมจากผู้ปกครอง (3) ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ เกิดจากการมีรายได้เพียงพอที่จะใช้จ่ายและนำไปเล่น (4) ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา เกิดจากความเครียดที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน และวิธีการระบายความเครียด

โดยสาเหตุที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดเกมส์ส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 43 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด รองลงมาคือ ที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 20 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด และเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น คิดเป็นร้อยละ 13.67 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด ตามลำดับ

สรุปประเด็นปัญหาที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนติดเกมส์ ได้แก่ ปัญหาทางครอบครัว การพัฒนาเทคโนโลยี และสื่อต่างๆ ปัญหาการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของเด็กและเยาวชน การเติบโตของธุรกิจการให้บริการจากร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ตและตู้เกมส์ การเลือกคบเพื่อน และนิสัยส่วนตัว

แนวทางการแก้ไขที่ได้จากตัวแทนครูอาจารย์ ผู้ปกครอง และนักเรียนนักศึกษา คือ ผู้ปกครอง และครูควรให้การอบรมเลี้ยงดูและเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด ให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างไปกับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ปลูกฝังให้คิดเป็น เลือกเป็น ปฏิเสธเป็น และเอาใจใส่ติดตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างใกล้ชิด ส่วนภาคธุรกิจเอกชนไม่ควรพัฒนารูปแบบของเกมส์ให้มีเนื้อหารุนแรง และสำหรับภาครัฐควรเข้มงวดจริงจังกับบทลงโทษของมาตรการต่างๆ ในการให้บริการของร้านเกมส์ต่างๆ

**คำสำคัญ:** การวิเคราะห์พฤติกรรม, พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน, เด็กและเยาวชน, การติดเกมส์

## Abstract

Presently, the problems of game addiction in child and youth groups 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 was intended to understand the behaviour of the game addicted child and youths in spending for game playing, to identify the factors encouraging these groups 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 descriptive statistics and Chi–square Test.

Findings on the spending behaviour of game addicted child and youth groups revealed that the size of expenses depended largely on the mode of game playing. Those 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 call time refill card for online connection, books, and game playing handbooks, etc. On the average, a game addicted child and youth appeared to spend for different items or things as follows:

- 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 showed that the game addicted child and youths were found to get hooked on game playing due to the personal behaviour factors and the external factors. The personal behaviour factors were due to the fun and enjoyment from game playing. They have free time and do not know what to do. They feel bored and can exercise one’s brain by playing games. The games are attractive, realistic, interesting features, popular, high technology, and easy to find game playing places. Most of all they play games to release stress, uneasiness, and play games following friends/acquaintance. External factors were first, social factors were due to the game shops are available nearby and the use of leisure time with game addicted friends. Second, family factors were due to the lack of time to spend with family and the lack of some attention from parents. Third, economic factors were due to an excessive income to spend for playing game. Fourth, psychology factors

were due to the stress that they have and they want to release stress.

The most important inductive factor causing the majority of game-addicted child and youth to start playing games was found to be persuasion from friends (43% of all game addicts under study), followed by availability of computer or games at home (20%), and demonstration effect from other game players (13.67%), respectively .

Conclusions on the situation contributive to game addiction in child and youths are family problems, development in technologies and tempting media, improper allocation of leisure time of the child and youth, game shop, internet shop, and game machine servicing businesses, and personal psychological background of the children/youths.

Remedial Approaches which information were gathered from teachers, parents, and students are those who involved in taking care of children like parents and school teachers should pay close attention and give correct advice to them, encourage them to allocate their time for creative activity, inculcate them to learn how to think, how to choose, and how to say no concerning their friends, and pay close attention to monitor behavioral changes in the child and youth and spend more time with them. For business sector, forms and content of games should be developed carefully not to be overly violent nor highly realistic. For government sector, state agencies should be strict in implementing the punishments stipulated in various measures to reduce problems that may occur in the child and youth.

**Keywords:** Behavior Analysis, Paying Behavior, Child and Youth Group, Game Addiction

## บทนำ

ปัจจุบันปัญหาเรื่องเด็กและเยาวชนติดเกมส์ มีความรุนแรง และซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสภาพร้านเกมส์เป็นแหล่งรวมของเด็กและเยาวชน ได้มาใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมส์มากยิ่งขึ้น เด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์มีโอกาสนี้เรียนมากกว่าเด็กและเยาวชนที่ไม่ติดเกม [1] เด็กและเยาวชนเหล่านี้เริ่มแรกจะมีพฤติกรรมใช้เงินเก่ง เริ่มโกหก หนีโรงเรียน ขโมยเงิน ขโมยของไปขาย จนกระทั่งหนีออกจากบ้าน เพื่อไปเล่นเกมส์ เด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม [2] คือ กลุ่มที่พ่อแม่ให้การสนับสนุน กลุ่มนี้จะได้รับเงินมาเล่นเกมส์จากพ่อแม่ เมื่อเงินหมดจึงจะกลับไปขอเงิน ซึ่งกลุ่มนี้มีความเสี่ยงน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่งที่ไม่มีเงินมาเล่น และจะใช้วิธีการทุกอย่าง

ที่จะหาเงินมาเล่นเกมส์ แม้กระทั่งการทำผิดกฎหมาย กลุ่มนี้มักเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ

การวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมส์ และการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนกลุ่มดังกล่าว จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่าพฤติกรรมติดเกมส์ การเล่นเกมส์ และการใช้จ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์เป็นอย่างไร และควรมีแนวทางแก้ไขปัญหาเช่นไร เพื่อลดความรุนแรงของปัญหาดังกล่าว

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

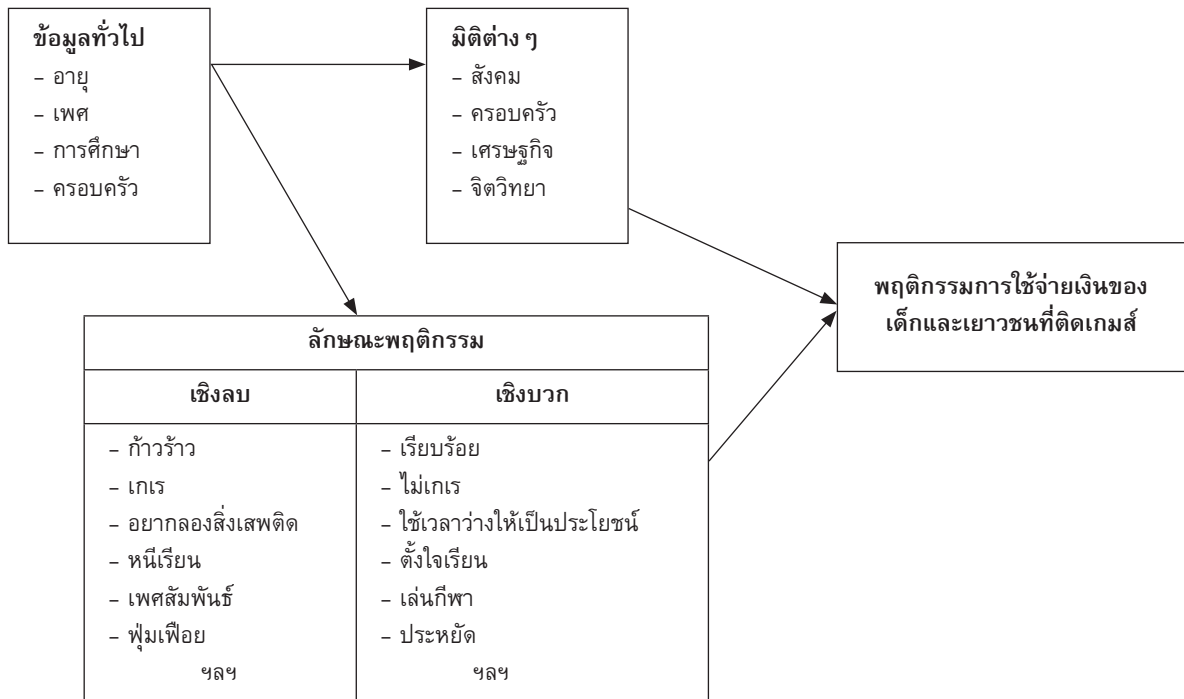
1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ รวมถึงปัจจัยกระตุ้นที่ทำให้เด็กและเยาวชนในกลุ่มนี้มีความต้องการใช้จ่ายเงินมากยิ่งขึ้น

2. เพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกมส์ และการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้

### อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ เป็นงานวิจัยเชิง

สหสัมพันธ์ (Correlational Research) โดยนำแนวคิดทฤษฎีทางด้านเศรษฐศาสตร์ คือ ทฤษฎีการบริโภค (Theory of Consumer Behavior) และทฤษฎีทางด้านสังคมศาสตร์ คือ ทฤษฎีสัญชาตญาณก้าวร้าวของ Freud [3] ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมกับความก้าวร้าวจอห์นสัน และทฤษฎีการเสริมแรงกับความก้าวร้าว [3] มาเป็นกรอบการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ เด็กและเยาวชนที่ติด และไม่ติดเกมส์ อายุระหว่าง 10-22 ปี จำนวน 1,000 คน แบ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ จำนวน 300 คน และเด็กและเยาวชนที่ไม่ติดเกมส์ จำนวน 700 คน ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน

การวิเคราะห์และแปรผลข้อมูล ด้วยโปรแกรม SPSS หาค่าเฉลี่ย ค่าสูงสุดต่ำสุด แล้วนำมาแปรผล

### ผลการวิจัย

ผลการศึกษาพฤติกรรมค่าใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ พบว่าเด็กและเยาวชนมัก

จะมีรายจ่ายในการเล่นเกมส์ในกรณีต่างๆ แตกต่างกันไป เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้าเด็กและเยาวชนบางคนไม่ได้เล่นที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกมส์ จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกมส์ เช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้นเป็นรายจ่ายที่เด็กและเยาวชนมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือ คู่มือการเล่นเกมส์ เป็นต้น โดยมีค่าเฉลี่ยรายจ่ายดังนี้

**ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยรายจ่าย**

รายจ่าย	รายจ่ายเฉลี่ย (บาท/วัน)
ค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้านเฉลี่ย	18.97
ค่าบริการของร้านอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย	35.04
จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์จากตู้หยอดเหรียญเฉลี่ย	41.67
ค่าใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมส์ เช่น เพลสเทชันเฉลี่ย	50.00
ค่าบริการเติมเงินของเกมส์ออนไลน์เฉลี่ย	113.50
ค่าขนม น้ำอัดลม ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย	27.31
ค่าบุหรี่ย ระหว่างเล่นเกมเฉลี่ย	20.50
ค่าหนังสือ หรือ CD ข้อมูลการเล่นเกมส์เฉลี่ย	82.50
ค่าโทรศัพท์คุยถึงการเล่นเกมส์กับเพื่อนเฉลี่ย	22.50

สำหรับแหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด พบว่าส่วนใหญ่มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 51 รองลงมาคือ มาจากเงินเก็บออม และไม่ต้องเสียเงินในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ 30 ตามลำดับ และอื่นๆ เช่น เงินจากการทำงานพิเศษ จากญาติ จากการพนัน การขอเงินผู้อื่น เป็นต้น

รายรับของเด็กและเยาวชนติดเกมส์เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด ส่วนใหญ่มีรายรับรวมประมาณ 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.42 โดยรายรับส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับ 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และมีรายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับไม่เกิน 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 นอกจากนี้มีเด็กและเยาวชนติดเกมส์บางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน ระหว่าง 100-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกม ระหว่าง 50-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา (กยศ.) ระหว่าง 1,000-2,000 บาทต่อเดือน ทั้งนี้เมื่อไม่มีเงินเล่นเกม เด็กและ

เยาวชนติดเกมส์ ส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมา คือ หยิบยืม และขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 4.67 และ 3.33 ตามลำดับ

**ปัจจัยกระตุ้นในการใช้จ่ายเงิน**

ปัจจัยกระตุ้นภายในเป็นการวิเคราะห์จากพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชน ส่วนปัจจัยกระตุ้นภายนอก ได้แก่ ปัจจัยทางสังคม ด้านครอบครัว เศรษฐกิจ และจิตวิทยา โดยมีรายละเอียดผลการวิจัยดังนี้

ผลการศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ พบว่าปัจจัยที่เป็นตัวกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์มาจากหลายๆ ปัจจัย ได้แก่ ความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการเล่นเกมส์ เบื่อ ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร ได้ฝึกสมอง เกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม เทคโนโลยีทันสมัย คนเล่นกันมาก หาที่เล่นได้ง่าย ได้ระบายความเครียด หงุดหงิด เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว เกมส์ทำให้มีอิสระทางความคิดสูง ต้องการเอาชนะในเกมส์ ต้องการสะสมแต้มในเกมส์ อยากลอง และเห็นสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ โทรทัศน์ เป็นต้น

**สาเหตุสำคัญที่สุดที่ทำให้เล่นเกม** เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมทั้งหมด ส่วนใหญ่เพื่อนชวนให้เล่น คิดเป็นร้อยละ 43 รองลงมา คือที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรือเกม และเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น คิดเป็นร้อยละ 20 และ 13.67 ตามลำดับ

**พฤติกรรมการเล่นเกม** เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมทั้งหมด ส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 75.67 รองลงมา คือ เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ คิดเป็นร้อยละ 13.33 และเครื่องเกมพกพา เช่น เกมสีกด/เกมพกพา/SPS/DS และเครื่องเกมประเภทเครื่อง play/Wii/Xbox คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ สถานที่เล่นเกม ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้านพักตนเอง คิดเป็นร้อยละ 53.33 รองลงมา คือ ร้านเกมใกล้สถานที่เรียน และร้านเกมใกล้บ้าน คิดเป็นร้อยละ 22.67 และ 19 ตามลำดับ ประสบการณ์การเล่นเกม ส่วนใหญ่มากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 62 พฤติกรรมในการเล่น ส่วนใหญ่ร่วมเล่นกับเพื่อนบ่อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47 รองลงมา คือ เล่นคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 37 ระยะเวลาที่เล่น ส่วนใหญ่เล่นเกม 7 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40.65 การเลือกเกม ส่วนใหญ่เลือกเล่นตามความชอบของประเภทเกม คิดเป็นร้อยละ 37.92 รองลงมา คือ เลือกเล่นเกมตามเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม เลือกเล่นเกมตามความเป็นที่นิยมของตลาดหรือกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 25.22 และ 19.14 ตามลำดับ ลักษณะเกม ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง (Role-playing Game หรือ RPG Game) คิดเป็นร้อยละ 25 รองลงมา คือ เกมแอ็คชั่น (Action Game) และเกมยิงต่อสู้ (Shooting Game) คิดเป็นร้อยละ 23.67 และ 11.67 ตามลำดับ การแบ่งเวลาในการเล่น ส่วนใหญ่ไม่มีการแบ่งเวลาระหว่างเล่นเกมและเรียน แล้วแต่ว่าอยากทำอะไร คิดเป็นร้อยละ 48.67 เงินที่ใช้ในการเล่น ส่วนใหญ่มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็น

ร้อยละ 51 รองลงมา มาจากเงินเก็บออม และไม่ต้องเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ 30 ตามลำดับ

#### **ปัจจัยกระตุ้น : ด้านสังคม**

ปัจจัยทางด้านสังคมที่มีส่วนในการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเล่นเกม เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมทั้งหมด ส่วนใหญ่มาจากการมีร้านเกมในบริเวณที่พักอาศัยไม่เกิน 1 กิโลเมตร ใช้ระยะเวลาเดินทางไปร้านเกมไม่ถึง 10 นาที และการที่เด็กและเยาวชนมักใช้เวลาว่างอยู่กับเพื่อน ซึ่งหากเพื่อนเป็นเด็กและเยาวชนติดเกม ก็จะมีโอกาสที่จะชักชวนกันไปเล่นเกม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษาจำนวนร้านเกมในบริเวณที่พักอาศัย ในรัศมีไม่เกิน 1 กิโลเมตร พบว่าที่พักอาศัยของเด็กและเยาวชนติดเกมส่วนใหญ่มีจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ในบริเวณที่พักอาศัยน้อยกว่า 2 ร้าน คิดเป็นร้อยละ 40.93 ความห่างหรือระยะเวลาที่ใช้ในการเดินทางไปยังร้านเกม เด็กและเยาวชนติดเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเดินทางจากบ้านไปร้านเกมที่ใกล้ที่สุด ไม่ถึง 10 นาที คิดเป็นร้อยละ 78.67 การใช้เวลาว่าง ส่วนใหญ่เมื่อว่างเว้นจากการเรียน มักอยู่กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 59.33 และส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิทประมาณ 2 ถึง 3 คน และเพื่อนสนิท 4 ถึง 10 คน คิดเป็นร้อยละ 38 เท่ากัน

#### **ปัจจัยกระตุ้น : ด้านครอบครัว**

ส่วนใหญ่มาจากการที่เด็กและเยาวชนติดเกมส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อย การควบคุมจากผู้ปกครองในการเล่น เด็กและเยาวชนติดเกมมักเล่นเกมโดยผู้ปกครองไม่สนใจว่าจะเล่นเกมหรือไม่ ในขณะที่เด็กและเยาวชนไม่ติดเกมมักจะถูกควบคุมจากผู้ปกครองในการเล่น เช่น ผู้ปกครองมักจะกำหนดระยะเวลาการเล่น ให้เล่นเกมหลังจากทำงาน/งานบ้านเสร็จ หรือให้เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน/อ่านหนังสือเสร็จ เป็นต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษาถึงจำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว เปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดาและวันหยุด พบว่าเด็กและเยาวชนติดเกมส์ ในวันธรรมดา ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวน้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 38.33 ของเด็กและ

เยาวชนติดเกมส์ ในขณะที่เด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับครอบครัวประมาณ 5 ถึง 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 30.86 ของเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาถึงจำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว เปรียบเทียบระหว่างวันธรรมดาและวันหยุด

จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัว	เด็กติดเกมส์ (ร้อยละ)		เด็กไม่ติดเกมส์ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
<b>1. จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัววันธรรมดา</b>						
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน	115	(38.33)	150	(21.43)	265	(26.50)
- 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน	70	(23.33)	171	(24.43)	241	(24.10)
- 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน	73	(24.33)	216	(30.86)	289	(28.90)
- 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน	31	(10.33)	118	(16.86)	149	(14.90)
- มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน	11	(3.67)	45	(6.43)	56	(5.60)
<b>รวม</b>	<b>300</b>	<b>(100)</b>	<b>700</b>	<b>(100)</b>	<b>1,000</b>	<b>(100)</b>
<b>2. จำนวนชั่วโมงที่อยู่กับครอบครัววันหยุด</b>						
- น้อยกว่าหรือเท่ากับ 2 ชั่วโมงต่อวัน	79	(26.33)	61	(8.71)	140	(14.00)
- 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน	26	(8.67)	42	(6.00)	68	(6.80)
- 5 - 6 ชั่วโมงต่อวัน	53	(17.67)	104	(14.86)	157	(15.70)
- 9 - 10 ชั่วโมงต่อวัน	61	(20.33)	203	(29.00)	264	(26.40)
- มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน	81	(27.00)	290	(41.43)	371	(37.10)
<b>รวม</b>	<b>300</b>	<b>(100)</b>	<b>700</b>	<b>(100)</b>	<b>1,000</b>	<b>(100)</b>

ที่มา: จากการสำรวจ

### ปัจจัยกระตุ้น : ด้านเศรษฐกิจ

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ส่วนใหญ่เด็กและเยาวชนติดเกมส์มีรายได้เพียงพอที่จะใช้จ่ายและนำไปเล่นเกม แต่จะไม่เหลือเก็บออม ในขณะที่เด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอและเหลือเก็บออม โดยรายรับส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์มาจากผู้ปกครอง 1,501-3,000 บาทต่อเดือน และการทำงานพิเศษไม่เกิน 500 บาทต่อเดือน นอกจากนี้มีเด็กและเยาวชนบางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน จากการรับจ้างเล่นเกม รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกม และรายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา (กยศ.)

ด้านรายจ่ายส่วนใหญ่เป็นรายจ่ายค่าอาหาร ขนม 1,501-3,000 บาทต่อเดือน รองลงมาคือ ค่าเรียน หนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ค่าเล่นเกม เสื้อผ้า น้ำมัน รถ ค่าหอพัก เป็นต้น โดยรายจ่ายค่าอาหาร ขนม นอกจากนี้ บางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง และค่าโทรศัพท์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายรับของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด ส่วนใหญ่มีรายรับจากผู้ปกครอง 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และรายรับจากการทำงานพิเศษ น้อยกว่า 501 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 นอกจากนี้มีเด็กและเยาวชนบางส่วนที่มีรายรับ



จากการพนัน ระหว่าง 100-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกมส์ ระหว่าง 50-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา (กยศ.) ระหว่าง 1,000-2,000 บาทต่อเดือน รายจ่ายของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ส่วนใหญ่เป็นรายจ่ายค่าอาหาร ขนม รองลงมา คือ ค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ค่าเล่นเกมส์ เสื้อผ้า น้ำมันรถ ค่าหอพัก เป็นต้น โดยรายจ่ายค่าอาหาร ขนม ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.37 รายจ่ายค่าเรียนหนังสือ/อุปกรณ์การเรียน ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251-500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 48.72 รายจ่ายค่าเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251-500 บาทต่อเดือน รายจ่ายค่าเสื้อผ้า ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251-500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 47.58 รายจ่ายค่าของเล่น ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251-500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 44.00 รายจ่ายค่าน้ำมันรถ ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 251-500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 53.88 รายจ่ายค่าเช่าหอพัก ส่วนใหญ่มีรายจ่าย 1,501-2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 49.02 นอกจากนี้บางส่วนยังมีรายจ่ายเพื่อความบันเทิง ระหว่าง 500-1,000 บาทต่อเดือน และค่าโทรศัพท์ ระหว่าง 300-1,500 บาทต่อเดือน ความเพียงพอของรายได้ เด็กและเยาวชนติดเกมส์ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ แต่ไม่เหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 48 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ ในขณะที่เด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีรายได้เพียงพอ และเหลือเก็บออม คิดเป็นร้อยละ 51.29 ของเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ ภาระหนี้สิน เด็กและเยาวชนติดเกมส์ ส่วนใหญ่ไม่มีภาระหนี้สิน คิดเป็นร้อยละ 95 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์

#### ปัจจัยกระตุ้น : ด้านจิตวิทยา

ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาที่มีส่วนในการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมส์ มาจากความเครียด

ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน และวิธีการระบายความเครียด เด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการเล่นเกม และไปเที่ยวกับเพื่อน นอกจากนี้ทั้งเด็กและเยาวชนติดเกมส์และไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนลอกเลียนแบบความรุนแรงดังกล่าว และนำไปสู่ภาวะเด็กและเยาวชนติดเกมส์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษาวิธีการระบายความเครียด เด็กและเยาวชนติดเกมส์ ส่วนใหญ่มีวิธีการระบายความเครียดโดยการเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 12.77 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ รองลงมา คือ การไปเที่ยวกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 12.38 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ ในขณะที่เด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ส่วนใหญ่วิธีการระบายความเครียดโดยการปรึกษาคคนที่ไว้ใจ เช่น เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 13.14 ของเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ รองลงมา คือ การพยายามให้กำลังใจตัวเอง คิดเป็นร้อยละ 11.28 ของเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ และแหล่งพบเห็นการใช้ความรุนแรง พบว่าเด็กและเยาวชนติดเกมส์ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 48.33 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ เช่นเดียวกับกับเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์ ส่วนใหญ่พบเห็นความรุนแรงจากหนัง ละคร หนังสือพิมพ์ และสื่อต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 63.57 ของเด็กและเยาวชนไม่ติดเกมส์

#### สรุปและอภิปรายผล

พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ พบว่าเด็กและเยาวชนมักจะมีรายจ่ายในการเล่นเกมส์ในกรณีต่างๆ แตกต่างกัน เช่น กรณีที่เล่นอยู่ที่บ้าน จะมีรายจ่ายจากค่าต่ออินเทอร์เน็ตบ้าน ประมาณ 500-600 บาทต่อเดือน หรือประมาณ 19 บาทต่อวัน แต่ถ้าเด็กและเยาวชนบางคนไม่ได้เล่น

ที่บ้าน และมาเล่นที่ร้านเกมส์ จะมีรายจ่ายจากการเล่นที่ร้านเกมส์ อาทิเช่น ค่าบริการของร้าน ค่าขนม น้ำอัดลม ค่าบุหรี เป็นต้น และนอกนั้นเป็นรายจ่ายที่เด็กและเยาวชนมักต้องจ่าย ไม่ว่าจะเล่นที่บ้านหรือนอกบ้าน เช่น ค่าบัตรเติมเงินออนไลน์ ค่าหนังสือคู่มือการเล่นเกมส์ เป็นต้น

#### **แหล่งที่มาของเงินที่ใช้ในการเล่นเกมส์**

เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด พบว่าส่วนใหญ่มาจากการขอผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 51 รองลงมาคือ มาจากเงินเก็บออม และไม่ต้องเสียเงินในการเล่นเกมส์ คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ 30 ตามลำดับ และอื่นๆ เช่น เงินจากการทำงานพิเศษ จากญาติ จากการพนัน การขอเงินผู้อื่น เป็นต้น

#### **รายรับของเด็กและเยาวชนติดเกมส์**

เมื่อเทียบกับเด็กและเยาวชนติดเกมส์ทั้งหมด ส่วนใหญ่มีรายรับรวมประมาณ 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.42 โดยรายรับส่วนใหญ่จากผู้ปกครอง ส่วนใหญ่ได้รับ 1,501-3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 27.70 และมีรายรับจากการทำงานพิเศษ ส่วนใหญ่ได้รับไม่เกิน 500 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 51.92 นอกจากนี้มีเด็กและเยาวชนติดเกมส์บางส่วนที่มีรายรับจากการพนัน ระหว่าง 100-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการรับจ้างเล่นเกม ระหว่าง 50-2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากการขายอาวุธหรือสินค้าที่เพิ่มระดับตัวละครในเกมส์ ประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน รายรับจากเงินกู้เพื่อการศึกษา (กยศ.) ระหว่าง 1,000-2,000 บาทต่อเดือน ทั้งนี้เมื่อไม่มีเงินเล่นเกม เด็กและเยาวชนติดเกมส์ส่วนใหญ่ตัดสินใจไม่เล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 90 รองลงมา คือ หยิบยืม และขอคนอื่น คิดเป็นร้อยละ 4.67 และ 3.33 ตามลำดับ

ปัจจัยด้านพฤติกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50 ของเด็กและเยาวชนติดเกมส์ มาจากหลายๆ ปัจจัย ได้แก่ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

ในการเล่นเกมส์ เบื่อ ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร ได้ฝึกสมอง เกมส์น่าสนใจ สมจริง สวยงาม เทคโนโลยีทันสมัย คนเล่นกันมาก หาที่เล่นได้ง่าย ได้ระบายความเครียด หงุดหงิด เล่นตามเพื่อน/คนใกล้ตัว เกมส์ทำให้มีอิสระทางความคิดสูง ต้องการเอาชนะในเกม ต้องการสะสมแต้มในเกม อยากลอง และเห็นสื่อต่างๆ เช่น หนังสือเกมส์ โทรทัศน์ เป็นต้น

ปัจจัยภายนอกที่เป็นตัวกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมเกิดจาก (1) ปัจจัยทางด้านสังคม เกิดจากการมีร้านเกมส์ในบริเวณที่พักอาศัย และเด็กและเยาวชนมักใช้เวลาว่างอยู่กับเพื่อนที่ติดเกมส์ (2) ปัจจัยทางด้านครอบครัว เกิดจากการมีเวลาอยู่กับครอบครัวน้อย การขาดการควบคุมจากผู้ปกครอง (3) ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ เกิดจากการมีรายได้เพียงพอที่จะใช้จ่ายและนำไปเล่น (4) ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา เกิดจากความเครียดที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน และวิธีการระบายความเครียด

ปัญหาหรือปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เยาวชนติดเกมส์ สามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเด็นใหญ่ๆ คือ

**1. ปัญหาทางครอบครัว** สามารถวิเคราะห์สาเหตุย่อยได้ 2 ประการ คือ ประการแรก สาเหตุจากผู้ปกครองทุ่มเทเวลาในการทำงานหาเงินมากกว่าทุ่มเทเวลาดูแลบุตรหลาน และอีกประการหนึ่งเป็นสาเหตุจากปัญหาการแตกแยกของครอบครัว ซึ่งสาเหตุทั้งสองประการส่งผลทำให้ผู้ปกครองมีความใกล้ชิดกับบุตรหลานน้อยลง เอาใจใส่บุตรหลานน้อยลง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้บุตรหลานอยู่กับเทคโนโลยีตามลำพัง โดยขาดการเอาใจใส่ และคำแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ปกครอง นอกจากนี้ผู้ปกครองบางคนยังมีแนวความคิดที่ผิด โดยให้เด็กและเยาวชนไปนั่งเล่นเกมในร้านเกมส์ซึ่งปลอดภัยกว่าการออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกกับเพื่อน และมักให้เงินเด็กและเยาวชนเพื่อนำไปใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ จากสาเหตุดังกล่าวจึงนำไปสู่ปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกมส์อีกทางหนึ่ง

**2. การพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อช่วย** ในมุมมองของครู-อาจารย์ ในเรื่องของการพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อที่มีทั้งในแง่ดี และแง่ไม่ดี เด็กและเยาวชนที่ขาดความรู้และคำแนะนำที่ถูกต้อง จึงเลือกใช้เทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองความต้องการของเขาเหล่านั้น โดยไม่ได้คำนึงถึงความต้องการ การเล่นเกมส์เป็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นไทย ยิ่งภาพเหมือนจริงก็ยิ่งได้รับความนิยม วัยรุ่นที่ติดเกมส์ จึงสนุกกับการมองเห็นภาพเหมือนจริงจากเกมส์ นอกจากนี้ยังมีสื่อช่วยต่างๆ ที่ประชาสัมพันธ์กระแสความนิยมของเด็กและเยาวชนวชนในยุคปัจจุบัน ทำให้เกิดการลอกเลียนแบบ และเป็นการเชิญชวนให้เด็กและเยาวชนเข้าไปทดลองความสามารถของตนเองตามกระแสนิยมที่ตนสนใจ จึงทำให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างโดยเปล่าประโยชน์ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีที่เร็วเกินไปส่งผลทำให้ผู้ปกครองอาจไม่เข้าใจเนื้อหาหรือวิธีการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ความรู้และแนะนำสิ่งที่ถูกต้องได้

**3. ปัญหาการแบ่งเวลาไม่ถูกต้องของเด็กและเยาวชน** นั่นคือ นอกเหนือจากการเรียน หากขาดการจัดสรรแบ่งเวลาให้เกิดประโยชน์ เด็กและเยาวชนที่มีเวลาว่างมาก จึงมักทำกิจกรรมที่สนุกแต่ไม่มีสาระ เช่น การเล่นเกมส์ เป็นต้น โดยเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมส์มักใช้เวลาว่างหมดไปกับการเล่นเกมส์ จนล้มหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติของตน ส่งผลเสียทั้งสุขภาพทางร่างกายและจิตใจของเด็กและเยาวชนและทำให้การเรียนขาดประสิทธิภาพ

**4. ธุรกิจการให้บริการจากร้านเกมส์** **ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์** การเปิดร้านเกมส์ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ เป็นส่วนหนึ่งที่เป็น การเปิดช่องทางให้เด็กและเยาวชนเข้ามาเล่นเกมส์ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์ มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับความต้องการ

ของเด็กและเยาวชน ซึ่งแต่ละร้านมักมีการนำเสนอและส่งเสริมเชิญชวนให้เด็กและเยาวชนเข้ามาเล่นเกมส์ เพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการ ซึ่งปัจจุบันอัตราค่าบริการในการเล่นเกมส์ไม่แพงมากนัก จึงทำให้มีฐานลูกค้าตั้งแต่เด็กและเยาวชนที่มีอายุน้อยจนถึงเด็กและเยาวชนที่มีอายุมากได้เข้ามาเล่นเกมส์มากขึ้น

**5. การคบเพื่อน** กลุ่มเพื่อนมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเด็กและเยาวชนสูงมาก เด็กและเยาวชนที่อยู่กลุ่มเพื่อนรักเรียนจะมีโอกาสน้อยที่จะติดเกมส์ ขณะที่เด็กและเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมส์จะชักจูงกันไปเล่นเกมส์ จนเป็นเด็กและเยาวชนติดเกมส์กันทุกคน

**6. นิสัยส่วนตัวของเด็กและเยาวชน** คือ เด็กและเยาวชนที่มีนิสัยอยากรู้ อยากรอง ชอบสิ่งท้าทาย มักจะหมกหมุ่นอยู่กับเกมส์ เนื่องจากปัจจุบันลักษณะของเกมส์จะเป็นเกมส์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาท้าทาย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงหมกหมุ่นกับสิ่งท้าทายที่อยู่ในเกมส์ เพื่อต้องการเอาชนะและเอาชนะเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยกัน และจากเนื้อหาที่รุนแรงของเกมส์อาจส่งผลทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรม การลอกเลียนแบบจนติดกลายเป็นนิสัย และในบางครั้งยังมีการจัดแข่งขันเกมส์ออนไลน์โดยมีรางวัลล่อใจผู้เล่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเกิดความท้าทายและเล่นเกมส์เพื่อล่าของรางวัลจนกลายเป็นเด็กและเยาวชนที่ติดเกมส์ในที่สุด

#### **ข้อเสนอแนะ**

**1. ครอบครัว** ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็กและเยาวชน ได้แก่ ผู้ปกครอง และครู ควรให้การอบรมเลี้ยงดูและเอาใจใส่เด็กและเยาวชนอย่างใกล้ชิด ให้คำปรึกษาแนะนำในทางที่ถูกต้อง ผู้ปกครองควรแบ่งเวลาในแต่ละวันเพื่อทำกิจกรรมภายในครอบครัวร่วมกัน เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในครอบครัวให้เด็กและเยาวชนรู้สึกอบอุ่น การเล่นเกมส์ร่วมกันกับลูกหรือทั้งครอบครัวเป็นการเฝ้าระวังและสร้าง

สัมพันธ์ภาพร่วมกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ และความรู้ในเรื่องประโยชน์และโทษจากการเล่นเกมส์

**2. เทคโนโลยีและสื่อต่างๆ** การพัฒนาเนื้อหารูปแบบของเกมส์ควรเป็นไปอย่างรอบคอบ ไม่ควรพัฒนาให้เนื้อหารุนแรงมากขึ้นหรือภาพสมจริงมากเกินไป เพราะจะยิ่งเพิ่มความรู้สึกให้เด็กและเยาวชนที่กำลังเล่นรู้สึกไปตามเหตุการณ์มากยิ่งขึ้นตามไปด้วย ผู้ปกครองควรศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีในปัจจุบันและส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เทคโนโลยีและสื่อในทางที่สร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้รัฐควรเข้ามาควบคุมดูแลกับบริษัทที่ผลิตเกมส์และสื่ออย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ควรควบคุมทั้งเนื้อหาสาระ และส่งเสริมให้ผลิตเกมส์ที่พัฒนาความรู้ สติปัญญาของเด็กและเยาวชน มากกว่าเกมส์ที่มีเนื้อหารุนแรงและไม่สร้างสรรค์

**3. การจัดสรรเวลา** ควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างไปกับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเข้ามาควบคุมและให้คำแนะนำในการแบ่งเวลาให้เด็กและเยาวชนได้ทำกิจกรรมทั้งกิจกรรมหลัก และกิจกรรมผ่อนคลาย เพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้จักบริหารเวลาและรู้จักความรับผิดชอบ

**4. การให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์** นอกจากนี้รัฐมีมาตรการควบคุมการให้บริการร้านเกมส์ ร้านอินเทอร์เน็ต และตู้เกมส์

## เอกสารอ้างอิง

- [1] นพดล วรรณิกา. (2552). การสำรวจเรื่องการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กกับปัญหาเด็กติดเกมส์. จาก <http://www.posttoday.com/breakingnews.php?id=59002>
- [2] วรเชษฐ เขียวจันทร์. (2548). *เด็กติดเกม มรณะภัยใกล้ตัวคุณ*. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- [3] พิศมัย พิบูลย์สวัสดิ์. (2528). *จิตวิทยาสังคมร่วมสมัย*. เชียงใหม่: สยามศึกษา.

ภาครัฐควรเข้มงวด และจริงจังกับบทลงโทษของมาตรการต่างๆ ที่กำหนดขึ้นอย่างเคร่งครัด เพื่อลดปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน

**5. การคบเพื่อน** สถานศึกษาควรให้ความรู้ปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนคิดเป็น เลือกลงเป็น ปฏิเสธเป็น และควรปฏิเสธอย่างไร นอกจากนี้ผู้ปกครองควรมีส่วนให้คำแนะนำเกี่ยวกับการคบเพื่อนที่ถูกต้อง

**6. นิสัยส่วนตัวของเด็กและเยาวชน** ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ติดตามพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างใกล้ชิด ให้ความสำคัญบุตรหลานมากขึ้น เมื่อบุตรหลานทำความผิดควรให้กำลังใจและสั่งสอน โดยหลีกเลี่ยงการตำหนิ การใช้อารมณ์หรือถ้อยคำที่รุนแรง ผู้ปกครองควรตั้งกฎกติกาหรือข้อตกลงร่วมกันในการทำกิจกรรม การแบ่งเวลา และการรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งต้องเป็นข้อตกลงที่ยอมรับร่วมกันทั้งสองฝ่าย เพื่อไม่ให้เด็กและเยาวชนรู้สึกว่าถูกผู้ปกครองบังคับ และควรให้รางวัลเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเมื่อเด็กและเยาวชนปฏิบัติตามกฎกติกาหรือข้อตกลง

## กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ที่ได้สนับสนุนการวิจัย “การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน แก่ผู้วิจัยคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่