วารสารนวัตกรรมสังคม ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน พ.ศ. 2569

แนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

Remedial Measures for Online Gaming Addiction Contributing to Criminal Activities

ปฏิการ กตะศิลา [1], และจอมเดช ตรีเมฆ[2]

วันรับ: 21 กรกฎาคม 2568 วันแก้ไข: 30 กรกฎาคม 2568 ยอมรับ: 20 สิงหาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม 2) ศึกษาสาเหตุและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม และ 3) เสนอแนะแนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 9 ราย ได้แก่ 1) ผู้ที่เคยมีประวัติการกระทำความผิดที่มีผลมาจากการเสพติดเกมออนไลน์ 2 ราย 2) ผู้เล่นเกมออนไลน์ 3 ราย 3) เจ้าของแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ 2 ราย 4) นักจิตวิทยา 1 ราย และ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านอาชญาวิทยา 1 ราย ผลจากการศึกษาพบว่า ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์เป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มความเสี่ยงต่อการก่ออาชญากรรมในกลุ่มเยาวชน เนื่องจากส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม อารมณ์ และทักษะทางสังคม การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ครอบครัว และชุมชน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการควบคุมตนเอง การจัดอบรมผู้ปกครอง การสร้างกิจกรรมทางเลือกที่สร้างสรรค์ ตลอดจนการพัฒนาเกมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเอื้อต่อการเรียนรู้ แนวทางดังกล่าวจะช่วยลดโอกาสการเสพติดเกม ป้องกันการก่ออาชญากรรม และสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเติบโตอย่างรอบด้านของเยาวชนในระยะยาว

คำสำคัญ: การเสพติดเกมออนไลน์, อาชญากรรม, แนวทางการแก้ไข, เยาวชน

---

[1] นักศึกษาปริญญาโทหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาผู้นำทางสังคม ธุรกิจ และการเมือง, วิทยาลัยผู้นำและนวัตกรรมสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

[2] รองศาสตราจารย์,ร้อยตำรวจเอก,ดร.,อาจารย์ที่ปรึกษา, วิทยาลัยผู้นำและนวัตกรรมสังคม มหาวิทยาลัยรังสิต

Abstract

This study aimed to: (1) examine the prevalence of online gaming addiction and its impact on criminal behavior; (2) investigate the causes and consequences of online gaming addiction that lead to criminal activity; and (3) propose solutions to address online gaming addiction associated with crime. This research used a qualitative approach, conducting in-depth interviews with nine purposively selected key informants. These included: (1) two individuals with a history of criminal offenses linked to gaming addiction; (2) three online gamers; (3) two owners of online gaming platforms; (4) one psychologist; and (5) one criminologist. The findings revealed that online gaming addiction is a significant risk factor contributing to youth criminal behavior, primarily due to its negative effects on behavior, emotional regulation, and social skills. Addressing this issue requires cooperation from all sectors, including government, private organizations, families, and communities. Effective strategies include developing self-control skills among adolescents, offering parent training programs, creating constructive alternative activities, and promoting safe, educational online games. These measures can help reduce the risk of gaming addiction and crime while also fostering an environment that supports the holistic and long-term development of youth.

Keywords: Online Gaming Addiction, Crime, Solutions, Youth

1. บทนำ

ปัจจุบัน เมื่อสังคมโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วโลกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเล่นเกมออนไลน์จึงกลายเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งในกลุ่มเด็ก เยาวชนและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่นที่ใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนจริงซึ่งถูกออกแบบมาอย่างน่าสนใจและดึงดูดใจ การเล่นเกมออนไลน์จึงไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นช่องทางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ การพัฒนาทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์และการฝึกความสามารถในการแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นประโยชน์เชิงบวกที่เกมสามารถมอบให้แก่ผู้เล่นได้ (พระสุธน สุจิตฺโต, 2563; Kuss & Griffiths, 2012) อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่นเกมออนไลน์ดำเนินไปจนกลายเป็นพฤติกรรมที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ หรือไม่สามารถจำกัดเวลาในการเล่นได้อย่างเหมาะสม ก็อาจนำไปสู่ภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ (Gaming Addiction) ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน ความสัมพันธ์ทางสังคม ตลอดจนสุขภาพกายและสุขภาพจิตของผู้เล่น อีกทั้งยังเพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การใช้ความรุนแรงหรือแม้กระทั่งการกระทำผิดทางอาญา (Anderson et al., 2010; King, Delfabbro, Kaptsis, & Zwaans, 2019)

การเสพติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจมากขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะเมื่อมีกรณีการกระทำผิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดเกม ได้รับการนำเสนอในสื่อมวลชน เช่น การขโมยเงินจากผู้ปกครองเพื่อซื้ออุปกรณ์เล่นเกม การกระทำรุนแรงต่อเพื่อนหรือบุคคลอื่นเนื่องจากความเครียดจากการเล่นเกม หรือแม้กระทั่งการกระทำผิดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการโกงเงินในเกมออนไลน์ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2564) สาเหตุของการเสพติดเกมออนไลน์มีความซับซ้อนและหลากหลาย ทั้งจากปัจจัยส่วนบุคคล เช่น การขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง หรือความต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นปัจจัยที่ยากต่อการแก้ไขในระยะสั้น (ประภาส เฉลิมธรรม, 2561) นอกจากผลกระทบต่อผู้เล่นเองแล้ว การเสพติดเกมออนไลน์ยังส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ทั้งในด้านการแสดงความรุนแรง รวมไปถึงอาชญากรรมต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดเกมออนไลน์ การเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้อาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในสังคม เช่น การแสดงพฤติกรรมรุนแรง หรือการใช้ความรุนแรงทางกายและวาจาต่อผู้อื่น ซึ่งในที่สุดอาจนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมาย

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาแนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งในปัจจุบัน เนื่องจากในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ได้มีกรณีศึกษาและสถิติต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงของปัญหานี้ ตัวอย่างเช่น ในปี พ.ศ. 2562 มีรายงานข่าวกรณีเด็กชายอายุ 17 ปี ในจังหวัดนนทบุรีที่ก่อเหตุฆาตกรรมแม่ของตนเอง เนื่องจากถูกห้ามเล่นเกมออนไลน์ กรณีดังกล่าวได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนอย่างกว้างขวางและเป็นจุดเริ่มต้นของการตระหนักถึงปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ในสังคมไทย (ไทยรัฐ, 2562) และข้อมูลจากกรมสุขภาพจิตแสดงให้เห็นว่า จำนวนผู้ที่เข้ารับการรักษาอาการเสพติดเกมในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ. 2564 มีผู้ป่วยที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีอาการเสพติดเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น ร้อยละ 15 จากปีที่ผ่านมา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 10-19 ปี (กรมสุขภาพจิต, 2564) และจากผลการวิจัยของ สสดย. เรื่องการศึกษาการเล่นเกมของเด็กไทย : สถานการณ์ความรับผิดชอบทางสังคมและข้อเสนอนโยบาย พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กไทยส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาพ เช่น เนื้อหาเกมที่รุนแรงไม่เหมาะสมตามช่วงวัย การเล่นเกมที่ใช้เวลามากเกินพอดี (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2564) จึงแสดงให้เห็นว่าจาก

สถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของปัญหาการเสพติดเกมในกลุ่มเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงต่อการพัฒนาพฤติกรรมเสพติดและการกระทำผิดกฎหมาย และจากการศึกษาของ Anderson et al. (2010) ได้ชี้ให้เห็นว่าการเสพติดเกมที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มความเสี่ยงในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตจริง ซึ่งอาจนำไปสู่การกระทำผิดทางอาญาได้ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับกรณีการเสพติดเกมออนไลน์ในประเทศไทยที่มีการเชื่อมโยงกับการเกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ เช่น การลักทรัพย์ การใช้ความรุนแรง และการกระทำผิดเกี่ยวกับการเงิน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญและความเร่งด่วนของปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นในปัจจุบัน ปัญหานี้ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเยาวชนเท่านั้น แต่ยังเป็นปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทางสังคม รวมถึงการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบัน ตลอดจนค้นหาสาเหตุและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ในมิติที่หลากหลาย ทั้งในด้านครอบครัว สังคม การศึกษาและการพัฒนาทางจิตใจ เพื่อให้สามารถเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม และสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย นอกจากนี้ งานวิจัยในครั้งนี้จึงมีความสำคัญ เนื่องจากไม่เพียงแต่มีเป้าหมายในการป้องกันและคุ้มครองเยาวชนจากอันตรายและผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการเสพติดเกมออนไลน์เท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของระบบป้องกันในระดับโครงสร้างและเชิงนโยบาย ตลอดจนการสร้างความตระหนักรู้ให้กับสังคมโดยรวม การพัฒนาองค์ความรู้และแนวทางเชิงปฏิบัติที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ จะมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตสังคมให้แก่เยาวชน ส่งเสริมทักษะในการควบคุมตนเอง และลดโอกาสในการเข้าสู่กระบวนการก่ออาชญากรรมในอนาคต อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสังคมไทยที่ปลอดภัย มั่นคงและยั่งยืน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล ซึ่งเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกมิติของการดำเนินชีวิตของประชาชนทุกกลุ่มวัย การสร้างกลไกการป้องกัน การเฝ้าระวังและการแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์จึงเป็นเรื่องจำเป็นเร่งด่วน ที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและสามารถปรับใช้ได้จริงในสังคมไทย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาสถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

2) เพื่อศึกษาสาเหตุและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

3. ระเบียบวิธีการวิจัย

3.1 รูปแบบการวิจัย

ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณ ดังนี้

1) การศึกษาทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ จากเอกสาร ตำรา วิทยานิพนธ์ สถิติ ข่าวกรณีศึกษานโยบายทางภาครัฐ กฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์ แนวคิดและทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

3.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) โดยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษา และเพื่อให้ได้ข้อค้นพบและตอบวัตถุประสงค์การวิจัยในครั้งนี้ รวมจำนวนทั้งสิ้น 9 ราย ดังนี้

1) ผู้ที่เคยมีประวัติการกระทำความผิดที่มีผลมาจากการเสพติดเกมออนไลน์ จำนวน 2 ราย

2) ผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 3 ราย

3) เจ้าของแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ จำนวน 2 ราย

4) นักจิตวิทยาวัยรุ่น จำนวน 1 ราย

5) นักวิชาการด้านอาชญาวิทยา จำนวน 1 ราย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมโดยผู้วิจัยจะใช้นามสมมติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัย และจะไม่มีผลกระทบต่อผู้ให้ข้อมูลสำคัญหรือตำแหน่งหน้าที่การงานแต่อย่างใด ผู้เข้าร่วมวิจัยทุกท่านจะต้องลงนามในเอกสารแสดงความยินยอม (Consent Form) ก่อนเข้าร่วมการสัมภาษณ์ทุกครั้ง เพื่อแสดงถึงการรับทราบข้อมูลและการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยโดยความสมัครใจ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลหลักคือการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์จะถูกพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและจากการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในรูปแบบการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องมือการสัมภาษณ์นั้นครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาอย่างครบถ้วน ทั้งในด้านสถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ สาเหตุและผลกระทบ รวมถึงแนวทางการแก้ไขที่เป็นไปได้ โดยประเด็นสัมภาษณ์เชิงลึก มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล (นามสมมติ อายุ เพศ ระดับการศึกษาตำแหน่ง ความเชี่ยวชาญประสบการณ์ในการทำงาน)

ส่วนที่ 2 ประเด็นข้อคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

3.3.2 การตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Credibility) และความมั่นใจได้ (Dependability) จากการตรวจสอบความน่าเชื่อถือผ่านการตรวจสอบข้อมูลด้วย วิธีการตรวจสอบความตรงของข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูล (Member Checking) ซึ่งหมายถึงการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่มกลับไปให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบความถูกต้องและความตรงตามความเป็นจริง เพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลที่ได้รับไม่มีการตีความผิดพลาดและใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เป็นวิธีการที่สำคัญในการเพิ่มความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิธีนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถยืนยันข้อมูลและข้อค้นพบจากแหล่งข้อมูลหรือวิธีการที่หลากหลายเพื่อลดความลำเอียง (Bias) และความไม่แน่นอนของข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การจัดระบบและการจัดกลุ่มข้อมูล (Data Organization and Categorization)โดยการจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกันเข้าไว้ด้วยกันตามหมวดหมู่ (Categories) หรือประเด็นสำคัญ (Themes) ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย การใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสกัดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความหมายที่แฝงอยู่ในข้อความ และทำความเข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก หรือทัศนคติของผู้ให้ข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหาจะช่วยในการเชื่อมโยงข้อมูลเข้ากับบริบทที่กว้างขึ้นและอาจช่วยให้ผู้วิจัยสามารถตีความข้อมูลได้อย่างละเอียดมากขึ้น ใช้การบรรยายเชิงพรรณนา (Descriptive Research) เพื่ออธิบายสถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ เช่น ลักษณะของการเสพติด รูปแบบการเล่นเกมที่เกี่ยวข้องและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเสพติดนี้ รวมถึงการบรรยายถึงวิธีการและปัจจัยที่นำไปสู่การเกิดอาชญากรรม ผ่านการเสนอประสบการณ์ส่วนบุคคล โดยมุ่งเน้นการสื่อถึงความเป็นจริงที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และโดยใช้การเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อทำความเข้าใจในภาพรวมของปัญหาและตีความข้อมูลเพื่อค้นหาแนวทางการแก้ไขที่เหมาะสม การบรรยายในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจบริบทและความซับซ้อนของปัญหาอย่างละเอียด

4. ทบทวนวรรณกรรม

4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดว่าด้วยการเสพติดพฤติกรรม (Behavioral Addiction Theory) ชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมเสพติดมิได้จำกัดอยู่เพียงแค่การใช้สารเสพติดเท่านั้น หากแต่รวมถึงกิจกรรมบางประเภทที่ก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจหรือความสุขอย่างมาก จนทำให้บุคคลไม่สามารถยับยั้งตนเองจากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมนั้นได้ เช่น การเล่นพนัน การท่องอินเทอร์เน็ต หรือการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน (Grant, Potenza, Weinstein, & Gorelick, 2010)

ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตวิทยาของ Erikson (1968) โดยเฉพาะในระยะที่ห้า คือ ช่วงของการแสวงหาอัตลักษณ์ (Identity vs. Role Confusion) ได้อธิบายว่า วัยรุ่นต้องเผชิญกับความท้าทายในการสร้างความเข้าใจต่อตัวตนของตนเอง หากบุคคลสามารถนิยามบทบาทของตนเองในสังคมได้อย่างชัดเจน จะนำไปสู่ความมั่นคงทางจิตใจและพัฒนาสู่ความเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมั่นใจ ในทางกลับกัน หากไม่สามารถค้นหาความหมายของตนเองได้ อาจเกิดความสับสนภายในและมีแนวโน้มเบี่ยงเบนพฤติกรรมเพื่อชดเชยความรู้สึกสูญเสียหรือว่างเปล่า

ทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ที่เสนอโดย Gottfredson and Hirschi (1990) เน้นย้ำว่าพฤติกรรมเสี่ยงหรือการกระทำผิดมักสัมพันธ์กับระดับความสามารถในการควบคุมตนเอง บุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำมักไม่สามารถต้านทานแรงกระตุ้นหรือความต้องการในทันที จึงมีแนวโน้มกระทำพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือผิดกฎหมายโดยไม่ไตร่ตรองผลลัพธ์ในระยะยาว

ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association Theory) โดย Sutherland (1939) ซึ่งชี้ว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนมิได้เกิดจากพันธุกรรมหรือชีววิทยา แต่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ภายในบริบททางสังคมผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มบุคคลที่ส่งเสริมค่านิยมและพฤติกรรมอันเป็นการละเมิดกฎหมาย การเรียนรู้ดังกล่าวครอบคลุมทั้งการสื่อสารด้วยคำพูด ท่าทางและกระบวนการคิด ซึ่งเป็นการปลูกฝังมุมมองเชิงบวกต่อการกระทำผิด

ทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) โดย Tarde (1903) อธิบายว่าพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงการกระทำผิดสามารถถ่ายทอดกันได้ผ่านกระบวนการเลียนแบบ โดยเฉพาะเมื่อพฤติกรรมที่ถูกสังเกตนั้นได้รับการ

ตอบสนองในเชิงบวกหรือได้รับผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ ซึ่งจะส่งเสริมให้บุคคลมีแนวโน้มเลียนแบบพฤติกรรมนั้นมากขึ้น เพราะเชื่อว่าเป็นหนทางสู่ความสำเร็จหรือการยอมรับในสังคม

ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) โดย Skinner (1953) เน้นว่าพฤติกรรมของมนุษย์มีแนวโน้มที่จะเกิดซ้ำหากพฤติกรรมนั้นตามมาด้วยสิ่งกระตุ้นที่ให้ผลในเชิงบวก กล่าวคือ หากบุคคลได้รับรางวัลหรือประสบการณ์ที่พึงพอใจจากการกระทำใด การกระทำนั้นจะได้รับการเสริมแรงและมีแนวโน้มถูกทำซ้ำในอนาคต แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจพฤติกรรมที่เกิดซ้ำโดยไม่มีแรงกดดันภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมเสพติด ซึ่งบุคคลมักจะกระทำซ้ำเนื่องจากผลตอบแทนที่ได้รับ เช่น ความสุข ความบันเทิง หรือการหลีกหนีความเครียด

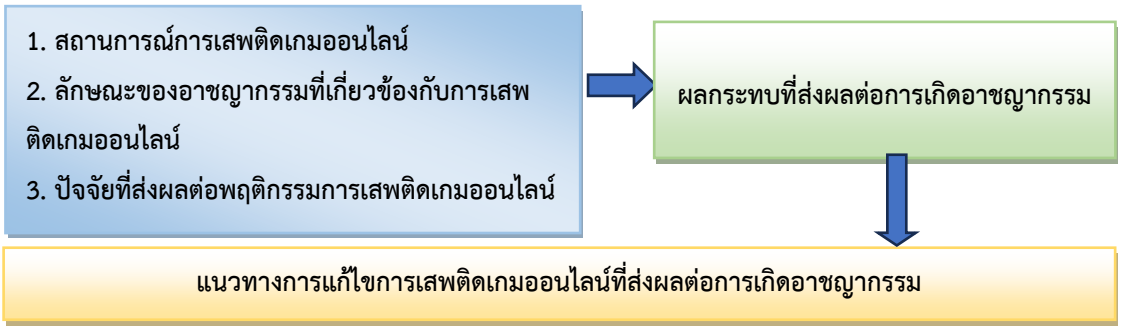
4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนวินท์ หนูคงใหม่ และณัฏฐิณี จันทรรัตโนทัย (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ของความหุนหันพลันแล่นและพฤติกรรมการเล่นเกมต่อการติดเกมในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า เมื่อพิจารณาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมพบว่าคะแนน BIS เฉลี่ยที่แสดงถึงความหุนหันพลันแล่นมีค่าต่างกันในกลุ่มผู้ติดเกมและผู้ไม่ติดเกมอย่างมีนัยสำคัญเฉพาะในผู้หญิง ทั้งนี้น่าจะเป็นเพราะขนาดตัวอย่างของผู้ชายที่น่าจะติดเกมมีน้อยเกินไปจึงไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญถึงแม้ว่าค่าคะแนนจะแตกต่างกันค่อนข้างมาก ผลการสำรวจนี้ช่วยยืนยันว่าความหุนหันพันพลันแล่นมีความสัมพันธ์กับการติดเกมอย่างมีนัยสำคัญ และสอดคล้องกับผลการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบก่อนหน้านี้ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่อาจจะต้องจัดการเมื่อจะควบคุมการติดเกม ความหุนหันพลันแล่นและการติดเกมมีความสัมพันธ์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวันมีความสัมพันธ์กับการติดเกมไปในทิศทางเดียวกัน คือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมมากมีโอกาสติดเกมมากขึ้น

สราวุฒิ ตรีศรี, สุทธิพงศ์ วรอุไร, ฐิญาณา สุภัทรชยาภูมิ และศิวพร ละม้ายนิล (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ ในกลุ่มเยาวชน ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า จากการศึกษาทำให้ได้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน คือ ควรส่งเสริมให้เยาวชนมีแนวคิดการเติบโตในการดำเนินชีวิต ฝึกการควบคุมตนเอง มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตทั้งระยะสั้นและระยะยาว และมีแนวทางการนำไปสู่เป้าหมายนั้นด้วยกิจกรรมที่สร้างสรรค์รวมถึงควรสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ห่างไกลจากเกมออนไลน์ให้แก่เยาวชน เพื่อลดการถูกชักชวนเข้าสู่เกมออนไลน์

ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง (2567) ได้ศึกษาเรื่องการป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์ ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่าเกมออนไลน์มีบทบาทอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนส่งผลต่อพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงได้ทั้งทางที่ดีและตรงข้าม ซึ่งในส่วนดีนั้นสามารถเป็นสื่อพัฒนาสมองฝึกทักษะความรู้ในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นได้ แต่ในขณะเดียวกัน เกมก็อาจกลายเป็นสื่ออันตราย เป็นพิษภัยที่อาจคาดไม่ถึง ปัจจุบันเด็กติดเกม หมายถึง เด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน มากกว่าสามวันต่อสัปดาห์ เป็นเวลาอย่างน้อย 15 สัปดาห์ และมีความสนใจต่อการเล่นเกมมากกว่าทำสิ่งอื่นๆ ไม่สนใจครอบครัว แยกตัว นอนดึกหรือไม่นอน ไม่สนใจเรียน โดดเรียน จนผลการเรียนตกต่ำ รับประทานอาหารไม่เหมาะสม โดยไม่ยอมรับประทานหรือรับประทานมากเกินไป และไม่ออกกำลังกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กในทุกๆ ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย ทำให้เกิดการเจ็บป่วยจากการปฏิบัติตัวไม่ถูกต้องเหมาะสม 2.ด้านอารมณ์ เด็กจะแสดงอาการก้าวร้าว 3.ด้านพฤติกรรมในสังคม เด็กจะหมกมุ่นกับเกม ไม่มี

ความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและเพื่อนๆ 4. ด้านสติปัญญา เด็กจะเล่นเกมจนไม่ยอมไปโรงเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ส่งการบ้าน ผลการเรียนตกต่ำ



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

5. ผลการวิจัย

5.1 สถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

5.1.1 แนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในปัจจุบันถือว่าเป็นหนึ่งในธุรกิจที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงมากและมีแนวโน้มที่จะขยายตัวต่อเนื่องในอนาคต เพราะผู้คนจำนวนไม่น้อยเริ่มหันมาใช้เวลาอยู่กับโลกเสมือนมากกว่าการใช้ชีวิตในโลกความจริง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทั้งในด้านกราฟิก ระบบการเล่นและประสบการณ์เสมือนจริง ทำให้เกมมีรูปแบบหลากหลายและน่าดึงดูดมากขึ้น จนกลายเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงหลักที่เข้าถึงผู้คนทุกเพศทุกวัยได้อย่างง่ายดาย ยิ่งไปกว่านั้น การมาของเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น VR (Virtual Reality) หรือความจริงเสมือนเป็นเทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมจำลองขึ้นมา ให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในโลกอีกใบหนึ่งอย่างสมจริง โดยมักจะต้องใช้อุปกรณ์สวมใส่ เช่น แว่น VR หรือชุดควบคุมพิเศษ ทำให้ผู้เล่นสามารถมองเห็น เคลื่อนไหวและโต้ตอบกับสิ่งต่าง ๆ ในเกมหรือโปรแกรมได้อย่างสมจริง เสมือนตัวเองหลุดเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงนั้นจริง ๆ AR (Augmented Reality) หรือ ความจริงเสริม/ความจริงผสม คือ เทคโนโลยีที่นำภาพ เสียง หรือวัตถุเสมือน มาผสมกับสิ่งที่เห็นในโลกจริง ผ่านหน้าจอโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์พิเศษอื่น ๆ เช่น เกม Pokémon Go ที่ผู้เล่นมองเห็นตัวโปเกมอนปรากฏอยู่บนถนนหรือสวนสาธารณะจริง ๆ ทำให้รู้สึกเหมือนว่าโลกจริงกับโลกเสมือนถูกรวมเข้าด้วยกันและ AI (Artificial Intelligence) หรือ ปัญญาประดิษฐ์ คือ เทคโนโลยีที่พัฒนาให้คอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมสามารถคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ หรือเรียนรู้ได้ใกล้เคียงกับมนุษย์ ในวงการเกม AI มักถูกใช้ในการควบคุมตัวละครคู่ต่อสู้หรือสภาพแวดล้อมให้ตอบสนองผู้เล่นได้อย่างชาญฉลาด และยังสามารถช่วยปรับระดับความยาก หรือสร้างประสบการณ์การเล่นที่หลากหลายและท้าทายยิ่งขึ้น ยิ่งช่วยเพิ่มเสน่ห์และความสมจริงในการเล่นเกม ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุก ตื่นเต้นและอยากอยู่ในโลกเกมนานขึ้น แต่ในอีกมุมหนึ่ง เทคโนโลยีที่เข้าถึงได้ง่ายและมีทางเลือกมากมายก็อาจกลายเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาการเสพติดเกมได้ง่ายขึ้น ผู้เล่นอาจใช้เวลาอยู่กับเกมมากเกินไปโดยไม่รู้ตัว จนส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต การเรียน หรือการทำงาน

5.1.2 สถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนในปัจจุบัน

ในปัจจุบัน โลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คนทุกเพศทุกวัยอย่างยากจะหลีกเลี่ยงได้ ไม่ว่าจะเป็นเด็ก เยาวชนหรือผู้ใหญ่ ต่างสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและโลกออนไลน์ได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ตาม ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะสมาร์ตโฟน (Smartphone) ที่ได้รับ

การพัฒนาให้มีความสามารถใกล้เคียงกับคอมพิวเตอร์ ทำให้การเล่นเกมออนไลน์ไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องหรือหน้าจอคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่สามารถพกพาไปได้ทุกที่ทุกเวลา

จากสถานการณ์ดังกล่าวการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนจะทวีความรุนแรงขึ้นอย่างเห็นได้ชัดและยังขยายวงกว้างลงไปในกลุ่มเด็กที่มีอายุน้อยลงเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในช่วงที่เกิดการระบาดของโรค Covid-19 ที่ผ่านมา นับเป็นอีกหนึ่งตัวแปรสำคัญที่ผลักดันให้เยาวชนจำนวนมากหันมาใช้เวลาอยู่กับหน้าจอมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมกลางแจ้งและกิจกรรมทางสังคมต้องหยุดชะงัก การเรียนการสอนส่วนใหญ่ก็ปรับเปลี่ยนมาอยู่ในรูปแบบออนไลน์ ทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสใกล้ชิดกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ตลอดทั้งวัน ส่งผลให้เกิดการใช้เวลาบนโลกเสมือนจริงมากเกินความจำเป็น และนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมเสพติดเกมโดยไม่รู้ตัว

ในเชิงสังคมและอาชญากรรม การเสพติดเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงแค่ปัญหาสุขภาพจิตหรือพฤติกรรมส่วนบุคคลเท่านั้น แต่ยังมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับการก่ออาชญากรรมในหลายรูปแบบ จากสถานการณ์ปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์หรืออาชญากรรมไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน กำลังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเล่นเกมที่มากเกินไปไม่เพียงแต่ทำให้เยาวชนขาดทักษะทางสังคม ขาดการยับยั้งชั่งใจ และมีแนวโน้มก้าวร้าว แต่ยังส่งผลหรือเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการกระทำความผิด เช่น การลักขโมยเพื่อหาเงินมาเติมเกม การหลอกลวงหรือโกงภายในเกมไปจนถึงการใช้ความรุนแรงในชีวิตจริง อีกทั้ง การเสพติดเกมยังส่งผลกระทบในเชิงโครงสร้างทางสังคม โดยเฉพาะปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม เช่น การเสียเงินจำนวนมากไปกับการซื้อไอเท็มในเกม การยอมละทิ้งการเรียนหรือการทำงานและการสร้างภาระให้ครอบครัวและชุมชนในระยะยาว และสะท้อนออกมาในสถิติการกระทำความผิดของเยาวชน

5.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดเกมออนไลน์กับพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเกิดอาชญากรรม

ความสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดเกมออนไลน์กับพฤติกรรมเสี่ยงต่อการก่ออาชญากรรม สามารถแบ่งมุมมองออกเป็นสองด้าน โดยสามารถอธิบายได้ ดังนี้

ด้านพฤติกรรม การเสพติดเกมออนไลน์อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนและนำไปสู่การกระทำผิดได้จริง ขณะที่อีกด้านหนึ่ง การเสพติดเกมก็ไม่ได้เป็นสาเหตุหลักของการก่ออาชญากรรมเสมอไป เพราะพฤติกรรมของคนถูกหล่อหลอมจากหลายปัจจัยร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดูในครอบครัว สภาพแวดล้อมทางสังคม ประสบการณ์ในวัยเด็ก ตลอดจนปัจจัยทางชีวภาพและจิตวิทยา เช่น ความผิดปกติทางสมองหรือปัญหาทางพัฒนาการส่วนบุคคล

ด้วยเหตุนี้ การเสพติดเกมออนไลน์เป็นเพียงปัจจัยส่งเสริมที่อาจเพิ่มความเสี่ยง มากกว่าจะเป็นสาเหตุหลักโดยตรง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน พบว่าการก่ออาชญากรรมไม่ได้เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์โดยตรง แต่จะเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจ เช่น การก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเติมเกมหรือซื้อของในเกม มากกว่าการเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงจากเนื้อหาในเกม ในทางกลับกัน สื่ออื่น ๆ อย่างภาพยนตร์หรือข่าวในโลกออนไลน์ มักถ่ายทอดความรุนแรงอย่างละเอียดและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเลียนแบบมากกว่าเกมออนไลน์

ด้านสังคม ปัจจุบันครอบครัวจำนวนมากเปลี่ยนจากครอบครัวใหญ่ที่ใกล้ชิดกัน มาเป็นครอบครัวเดี่ยวหรือครอบครัวที่สมาชิกต่างคนต่างใช้ชีวิตของตัวเอง ความใกล้ชิดและการพูดคุยจึงน้อยลง เด็กหลายคนรู้สึกโดดเดี่ยว และหันไปหาเกมเป็นที่พึ่งทางใจ เมื่อใช้เวลาในเกมมากขึ้น ความผูกพันกับโลกจริงก็ค่อย ๆ ลดลง กลายเป็นการสร้างโลกส่วนตัวในเกมแทน

ด้านจิตวิทยา เกมออนไลน์ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ความท้าทาย ความตื่นเต้นหรือการปลดปล่อยอารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งหลายอย่างหาไม่ได้ในชีวิตจริง เพราะถูกจำกัดด้วยกฎหมายและกรอบทางศีลธรรม ในเกม ผู้เล่นสามารถทำสิ่งที่อยากทำได้โดยไม่ต้องกังวลผลกระทบจริง จึงทำให้เกมเปรียบเสมือนพื้นที่ปลอดภัยที่เปิดโอกาสให้คนระบายความก้าวร้าวหรือความต้องการเหนือผู้อื่นได้เต็มที่ เมื่อเกมตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ ผู้เล่นจะรู้สึกสนุกและอยากเล่นซ้ำ จนเกิดการเสพติดโดยไม่รู้ตัวและเมื่อเสพติดมากขึ้น ความต้องการก็มักจะเพิ่มขึ้น

5.1.4 ลักษณะพฤติกรรมของการเสพติดเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม

ในปัจจุบัน กลุ่มเยาวชนวัยรุ่นอายุประมาณ 13–20 ปี ถือเป็นช่วงวัยสำคัญที่กำลังค้นหาตัวตน ต้องการการยอมรับจากเพื่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับและรู้สึกมีคุณค่าในสายตาคนรอบข้าง การมีสิ่งของหรือสถานะบางอย่างที่ทำให้ตนเองโดดเด่นเหนือคนอื่นจึงเป็นสิ่งที่หลายคนโหยหา โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนจากครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ ก็จะส่งผลให้ปัญหายิ่งซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจไม่เอื้ออำนวย ทำให้เด็กไม่มีโอกาสเข้าถึงทรัพยากรหรือการสนับสนุนที่เพียงพอ การขาดการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ ผู้ปกครองที่ต้องทำงานหนักเพื่อการดำรงหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาให้คำปรึกษาหรืออบรมใกล้ชิด ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มนี้จึงต้องพยายามหาทางตอบสนองความต้องการด้วยตนเอง และบ่อยครั้งที่เลือกวิธีที่รวดเร็ว แม้จะขัดต่อกฎหมายหรือศีลธรรม เพื่อให้ได้สิ่งที่ช่วยยกระดับตัวเองในสายตากลุ่มเพื่อน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าพฤติกรรมเช่นนี้ไม่ได้พบเฉพาะในกลุ่มที่เสพติดเกมเท่านั้น แต่การเสพติดเกมออนไลน์กลับเป็นอีกตัวกระตุ้นที่สำคัญ เพราะเกมจำนวนมากถูกออกแบบมาให้ตอบสนองความต้องการพื้นฐานในด้านความสนุก ความท้าทายและความตื่นเต้น โดยเฉพาะการปลุกสัญชาตญาณดิบ เช่น ความก้าวร้าว การแข่งขันและความต้องการเอาชนะผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ในโลกความเป็นจริงอาจเป็นเรื่องที่ยากจะทำ เพราะมีข้อจำกัดจากกฎหมายหรือบรรทัดฐานทางสังคม แต่ในเกม ผู้เล่นสามารถแสดงออกได้เต็มที่โดยไม่ต้องรับผลทางกฎหมายหรือศีลธรรมจึงทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจและอยากเล่นซ้ำ จึงทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจจนอยากเล่นซ้ำและค่อย ๆ กลายเป็นการเสพติด

5.1.5 รูปแบบของอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดเกมออนไลน์

รูปแบบของอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดเกมออนไลน์ จะพบได้ว่ามีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประเภทของเกม เนื้อหาและวิธีการเล่นของผู้เล่น โดยเกมออนไลน์จำนวนไม่น้อยเน้นความรุนแรง การแข่งขัน และการเอาชนะ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นได้ในหลายระดับ โดยสามารถอธิบายปรากฏการณ์รูปแบบของอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดเกมออนไลน์ ได้ดังนี้

1) อาชญากรรมเกี่ยวกับทรัพย์สิน เช่น การลักทรัพย์หรือการฉ้อโกง เพื่อหาเงินมาเติมเกมหรือซื้อไอเท็มพิเศษในเกม กลุ่มเยาวชนบางคนอาจรู้สึกกดดันหรืออยากได้การยอมรับจากเพื่อน จึงตัดสินใจก่อเหตุเพื่อให้ตนเองมีของหรือสถานะในเกมเท่าหรือเหนือกว่าคนอื่น

2) อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและร่างกาย เช่น กรณีเด็กหรือเยาวชนที่ก่อเหตุกราดยิงในสังคม ซึ่งในบางกรณีพบว่าผู้ก่อเหตุได้รับอิทธิพลจากเกมยิงปืนหรือเกมที่มีความรุนแรงสูง โดยผู้เล่นอาจฝึกฝนทักษะหรือซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงจากในเกม แล้วนำมาใช้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อความพึงพอใจทางอารมณ์หรือการแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น

3) อาชญากรรมทางเพศ เช่น การคุกคาม ล่วงละเมิด หรือข่มขืน ซึ่งผู้กระทำบางคนอาจได้รับอิทธิพลจากเนื้อหาในเกมที่มีความรุนแรงทางเพศหรือเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์ โดยผู้เล่นอาจซึมซับพฤติกรรมเหล่านี้และเลียนแบบในชีวิตจริง

4) อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการรวมกลุ่มหรือแก๊ง เช่น การรวมกลุ่มเพื่อทำภารกิจในเกมที่ต้องใช้ความรุนแรง การแข่งขันเพื่อแสดงอำนาจ หรือแม้กระทั่งการยึดถือค่านิยมที่เบี่ยงเบนจากสังคม พฤติกรรมเหล่านี้อาจเกิดขึ้นทั้งในโลกเสมือนและโลกจริง และอาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรมจริงในที่สุด

5) การใช้ยาเสพติด โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่เล่นเกมอย่างต่อเนื่องและยาวนาน บางคนเลือกใช้สารเสพติดเพื่อให้สามารถเล่นได้ทั้งวันทั้งคืน ลดความเหนื่อยล้า หรือเพิ่มความสนุกสนาน ทำให้เกิดปัญหาเสพติดซ้อน ทั้งการเสพติดเกมและการเสพติดสารเสพติด ซึ่งอาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรมอื่น ๆ ตามมา เช่น การค้ายา หรือการทำร้ายผู้อื่นเพื่อหาเงินมาซื้อยาและเติมเกม

5.2 สาเหตุและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

5.2.1 สาเหตุของการเสพติดเกมออนไลน์

โดยกลุ่มประชากรที่มีความเสี่ยงสูงต่อการเสพติดเกมออนไลน์และอาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรมมักจะเป็นกลุ่มเด็ก เยาวชนและวัยรุ่น เนื่องจากกลุ่มนี้ยังไม่มีวุฒิภาวะที่เพียงพอ ขาดความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ขาดทักษะในการจัดการเวลา และยังอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนสูง รวมทั้งกำลังอยู่ในกระบวนการเรียนรู้และค้นหาตัวตน ในยุคปัจจุบัน เยาวชนเริ่มเข้าถึงเทคโนโลยีและมือถือได้ตั้งแต่อายุยังน้อยมาก ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ง่ายขึ้น และเมื่อโตขึ้นในช่วงวัยเยาวชนหรือวัยรุ่น การเข้าสังคม การมีเพื่อนและการเรียนรู้จากสื่อรอบตัวจะยิ่งกระตุ้นให้เกิดความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมในโลกออนไลน์มากขึ้น กลุ่มนี้จึงเป็นกลุ่มที่ถือว่ามี ความเสี่ยงมากที่สุดและสำหรับผู้ใหญ่ แม้จะมีความเสี่ยงอยู่บ้าง โดยเฉพาะผู้ที่เริ่มเล่นเกมมาตั้งแต่เด็กหรือวัยรุ่น และยังเล่นต่อเนื่องจนโต อาจทำให้เกิดการเสพติดในระยะยาว แต่โดยทั่วไปแล้ว ผู้ใหญ่จะมีวุฒิภาวะสูงกว่า มีการตัดสินใจที่รอบคอบ และรู้จักแยกแยะมากขึ้น ทำให้ความเสี่ยงจะลดลงเมื่อเทียบกับเด็กและวัยรุ่น

การเสพติดเกมออนไลน์เกิดขึ้นจากหลายปัจจัยร่วมกันที่ส่งผลให้ผู้เล่นใช้เวลาและมีพฤติกรรมในเกมอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เล่นส่วนใหญ่เริ่มต้นเล่นเกมในวัยเด็กหรือวัยรุ่นตอนต้น คือ ตั้งแต่อายุประมาณ 12-15 ปี และเลือกเล่นเกมที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ เกมแนวยิง (FPS) เช่น APEX Valorant เกมวางกลยุทธ์เป็นทีม (MOBA) เกมกีฬาหรือเกมสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเกมเหล่านี้มักให้ความสนุกสนาน ความตื่นเต้น ความท้าทายสูง ตอบสนองสัญชาตญาณการเอาชนะและสร้างความรู้สึกเร้าใจ ทำให้ผู้เล่นอยากเล่นต่อเนื่องเป็นเวลานาน

สาเหตุหลักที่ทำให้เกิดภาวะเสพติดเกมออนไลน์ คือ ความสนุกและความตื่นเต้น ประกอบกับความต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและการใช้เกมเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับแสดงตัวตน และมีการใช้เวลาเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง วันละหลายชั่วโมง ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงจนถึง 9 ชั่วโมงต่อวัน เป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดภาวะเสพติดเกมออนไลน์อย่างรุนแรง และอาจเป็นปัจจัยที่สามารถส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมอาชญากรรมได้

5.2.2 ผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

ผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์มีทั้งในด้านของพฤติกรรมและอารมณ์ ได้แก่ ด้านของความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง พบว่า มีปัญหากับครอบครัวหรือเพื่อน เพราะทุ่มเทเวลาให้กับการเล่นเกมมากเกินไป

บางครั้งอาจหลีกเลี่ยงการกินข้าว หรือตัดขาดกิจกรรมกับคนอื่น ทำให้ความสัมพันธ์แย่ลง และด้านอารมณ์ผู้เล่นส่วนใหญ่ยอมรับว่ามีปัญหาเรื่องการควบคุมอารมณ์ เช่น อารมณ์ร้อน หงุดหงิดง่าย พูดจาหยาบคาย ทะเลาะกับคนรอบข้าง หรือแสดงออกเชิงก้าวร้าวทั้งทางคำพูดและการกระทำ โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญบางรายถึงขั้นก้าวล้ำไปสู่การใช้ความรุนแรงในชีวิตจริง เช่น การทำร้ายร่างกายคนอื่น หรือมีเหตุการณ์บานปลายกับกลุ่มผู้เล่นในร้านเกม ถึงแม้จะไม่ได้ถูกดำเนินคดีจริงจัง แต่ก็เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเกิดจากการสะสมความรุนแรงจากในเกม จนนำมาสู่การใช้ความรุนแรงในโลกจริงได้ โดยเฉพาะเมื่อผู้เล่นยังขาดทักษะในการจัดการอารมณ์และไม่มีการควบคุมตัวเองที่ดีพอ รวมไปถึงการขโมยเงินเพื่อเติมเกม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจนำไปสู่การกระทำผิดที่รุนแรงขึ้นได้ในอนาคต

แต่ในทางกลับกัน มีผู้ให้ข้อมูลบางส่วนที่สามารถแยกแยะโลกเกมกับชีวิตจริงได้ดี แม้จะเล่นเยอะหรือมีอารมณ์รุนแรงในเกม แต่ไม่ถึงขั้นก่อความรุนแรงในชีวิตจริง ซึ่งปัจจัยสำคัญอาจเกิดจากนิสัยส่วนตัวและการเลี้ยงดูมากกว่า โดยที่ตัวเกมเองไม่ได้เป็นต้นเหตุโดยตรง เนื่องจากการเล่นเกมไม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมในชีวิตจริงแต่อย่างใด และไม่มีแนวโน้มก้าวร้าวหรือควบคุมอารมณ์ไม่ได้ นอกจากนี้ยังเน้นว่าตนเองสามารถจัดการเวลาและการใช้ชีวิตได้อย่างเป็นปกติ แม้จะยอมรับว่ามีผลกระทบด้านการเรียนบ้างในช่วงแรก เช่น การหลบเรียนไปเล่น แต่ไม่ได้ถึงขั้นนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมาย

5.3 แนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

การเสพติดเกมออนไลน์เป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจอย่างมากในยุคปัจจุบัน เนื่องจากส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการใช้ชีวิตของเยาวชน รวมถึงบางกรณีที่เกี่ยวข้องกับการก่ออาชญากรรม การแก้ไขปัญหานี้จึงไม่สามารถพึ่งพาแนวทางเดียวหรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเพียงลำพัง แต่จำเป็นต้องใช้แนวทางแบบบูรณาการ ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว สังคม ไปจนถึงนโยบายและกฎหมายของรัฐ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ระดับบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชน การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมเกินพอดีและทักษะในการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ การควบคุมตนเองและการพัฒนาวินัยในการใช้เวลาจึงเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยลดความเสี่ยงในการติดเกมอย่างรุนแรง

2) ระดับครอบครัว มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดี ผู้ปกครองควรตั้งกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน เช่น การกำหนดเวลาการเล่นเกม การให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่และภารกิจอื่น ๆ ก่อน รวมถึงการส่งเสริมกิจกรรมอื่นที่ช่วยพัฒนาทักษะและความสนใจหลากหลาย เพื่อให้เด็กไม่จมอยู่แต่ในโลกออนไลน์เพียงอย่างเดียว

3) ระดับสังคม หน่วยงานภาครัฐ เช่น กรมพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ หน่วยงานตำรวจและองค์กรที่กำกับดูแลด้านกฎหมาย ควรร่วมมือกันในการวางแผนและดำเนินมาตรการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ปัจจุบันปัญหาการจัดการมักเกิดจากการทำงานแยกส่วนขาดการบูรณาการ ทำให้เมื่อเด็กเกิดปัญหาจากการเสพติดเกมแล้วไม่ได้รับการแก้ไขอย่างยั่งยืน ส่งผลให้เกิดวงจรซ้ำเดิมอย่างต่อเนื่อง

4) ภาครัฐควรมีบทบาทในการกำหนดนโยบายที่ชัดเจน พร้อมจัดสรรงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเยาวชนในทุกพื้นที่อย่างทั่วถึง รวมทั้งส่งเสริมให้บริการด้านสุขภาพจิตและการให้คำปรึกษาเข้าถึงได้ง่ายและเป็นมิตร

5) ภาคเอกชน โดยเฉพาะผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมออนไลน์ มีความสำคัญในการร่วมมือเพื่อสร้างสังคมในเกมที่ปลอดภัยและเป็นมิตร การกำหนดกฎเกณฑ์ที่เข้มงวดต่อพฤติกรรมรุนแรงหรือการใช้คำพูดคุกคาม รวมถึงการลงโทษที่เหมาะสมสำหรับผู้ละเมิดกติกาจะช่วยลดการสร้างแบบอย่างที่ไม่ดีและส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความรับผิดชอบ นอกจากนี้การส่งเสริมการเล่นเกมอย่างมีสติและความรับผิดชอบควรเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเกมที่ผู้ให้บริการควรผลักดันอย่างต่อเนื่อง

6) ความร่วมมือกันระหว่างภาครัฐ ผู้พัฒนาเกมและผู้ปกครองจึงเป็นกลไกสำคัญในการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ รัฐต้องทำหน้าที่ควบคุมและกำกับดูแลให้เกิดความเหมาะสมของเนื้อหาเกม ขณะที่ผู้พัฒนาควรปฏิบัติตามข้อกำหนดอย่างเคร่งครัด ในขณะเดียวกันผู้ปกครองควรใส่ใจ ดูแลและให้คำแนะนำแก่บุตรหลานอย่างใกล้ชิด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดพฤติกรรมติดเกมเกินพอดี

7) การสร้างความตระหนักรู้และการให้ความรู้ แก่เยาวชนเกี่ยวกับผลกระทบของการเสพติดเกมยังเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยเสริมภูมิคุ้มกันทางจิตใจ และช่วยลดความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การกระทำผิดทางอาญา การพัฒนากลไกเหล่านี้ควรดำเนินควบคู่ไปกับมาตรการทางกฎหมายที่เข้มงวดและมีประสิทธิภาพ โดยต้องมีระบบตรวจสอบและลงโทษเจ้าหน้าที่ที่ไม่ปฏิบัติหน้าที่ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นธรรมในกระบวนการแก้ไขปัญหา

6. การอภิปรายผล

6.1.1 สถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

6.1.1.1 แนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้คนจำนวนไม่น้อยเลือกใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนมากกว่าชีวิตจริง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นกราฟิกที่สวยงาม ระบบการเล่นที่ลื่นไหล รวมถึงเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่าง VR ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปในเกมจริง ๆ AR ที่ผสมผสานโลกจริงกับโลกเสมือน และ AI ที่ช่วยเพิ่มความฉลาดและความท้าทายในเกม สอดคล้องกับทฤษฎีเกมที่ได้อธิบายไว้ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์การตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ โดยที่ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของฝ่ายอื่นๆ ทฤษฎีนี้ช่วยในการตรวจสอบและวิเคราะห์กลยุทธ์ที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมสองฝ่ายหรือมากกว่าสองฝ่าย ซึ่งตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขและกติกาที่กำหนดไว้ในสถานการณ์จำลองของเกม (Von Neumann & Morgenstern, 1944)

สิ่งเหล่านี้ทำให้เกมกลายเป็นสื่อบันเทิงที่เข้าถึงง่ายและดึงดูดใจผู้เล่นได้ทุกเพศทุกวัย เพราะเกมสนุกและน่าตื่นเต้นขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยความที่เกมออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีตัวเลือกมากมาย ทำให้บางคนติดเกมโดยไม่รู้ตัว พฤติกรรมนี้ส่งผลเสียต่อสุขภาพทั้งกายและใจ รวมถึงกระทบต่อการเรียนและการทำงานด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเสพติดพฤติกรรม (Behavioral Addiction Theory) ที่ได้อธิบายว่า การติดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ได้จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสารเสพติดเสมอไป แต่เกิดจากการที่กิจกรรมเหล่านั้นสร้างความสุขและความพึงพอใจจนทำให้ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เช่น การพนัน การใช้อินเทอร์เน็ตหรือการเล่นเกมออนไลน์ (Grant, Potenza, Weinstein, & Gorelick, 2010) ซึ่งในเกมออนไลน์ รูปแบบการเล่นที่เน้นการสะสมแต้ม ปลดล็อกด่าน หรือแข่งขันกับผู้เล่นอื่น จะกระตุ้นสมองให้หลั่งสารโดพามีน ซึ่งสร้างความรู้สึกพึงพอใจและกระตุ้นให้เล่นต่อ แม้จะรู้ว่าการเล่นต่อเนื่องอาจเสียเวลาและส่งผลกระทบต่อสุขภาพหรือหน้าที่ต่างๆ ก็ตาม โดยตามเกณฑ์การวินิจฉัยใน

DSM-5 ระบุอาการของผู้ติดเกมไว้อย่างชัดเจน เช่น หมกมุ่นกับการเล่นเกม แสดงอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่น ใช้เวลาเล่นนานเกินกว่าที่ตั้งใจไว้ พยายามลดเวลาหรือเลิกเล่นแต่ไม่สำเร็จ รวมถึงโกหกเรื่องระยะเวลาการเล่น นอกจากนี้ ผู้ติดเกมมักใช้เกมเป็นทางหนีจากความเครียดหรือปัญหาชีวิต จึงยิ่งเล่นนานและติดเกมมากขึ้น (ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, 2564) ปัจจัยส่วนบุคคล เช่น บุคลิกภาพที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ หรือมีปัญหาด้านจิตใจอย่างภาวะซึมเศร้า รวมถึงปัจจัยครอบครัว เช่น การขาดความอบอุ่น ขาดกฎเกณฑ์ หรือการดูแลที่ไม่เหมาะสม ล้วนเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นเกมมากขึ้นและเสี่ยงต่อการติดเกม (สมพงษ์ จิตระดับ, 2550; วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์, 2556) รวมไปถึงผลกระทบจากการติดเกม ทั้งด้านร่างกาย เช่น อาการปวดตา ปวดหลัง รวมถึงปัญหาสุขภาพอื่นๆ ด้านอารมณ์ เช่น ความหงุดหงิด ซึมเศร้า หรือการใช้เกมเป็นเครื่องหลบหนีปัญหาด้านสังคม ที่ทำให้เกิดการแยกตัวจากครอบครัวและเพื่อนฝูง และด้านสติปัญญา เช่น สมาธิลดลง ผลการเรียนตก หรือแม้แต่การออกจากการศึกษา (กรมสุขภาพจิต, 2561; สุชยา เกษจำรัส, 2562) และสอดคล้องกับงานวิจัยของนิภาพร อภิสิทธิวาสนา, เจียมใจ ศรีชัยรัตนกูล และมณีรัตน์ เทียมหมอก (2564) ได้ศึกษาเรื่อง สถานการณ์การติดเกมและปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมในเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา: เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 2 ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า ปัจจุบันเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันมากกว่า 3 วันต่อสัปดาห์ เป็นเวลาอย่างน้อย 15 สัปดาห์ จัดเป็นเด็กที่ติดเกมซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กในทุก ๆ ด้าน ได้แก่ 1) ด้านร่างกายทำให้เกิดการเจ็บป่วยจากการปฏิบัติตัวไม่ถูกต้องเหมาะสม 2) ด้านอารมณ์เด็กจะหงุดหงิดหรือก้าวร้าว 3) ด้านสังคมเด็กจะหมกมุ่นกับเกมไม่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและเพื่อนๆ และ 4) ด้านสติปัญญาเด็กจะเล่นเกมจนไม่ยอมไปโรงเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ส่งการบ้าน ผลการเรียนตกต่ำ

6.1.1.2 สถานการณ์การเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนในปัจจุบัน

เมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนทุกวัย โดยเฉพาะสมาร์ตโฟนที่มีความสามารถเทียบเท่าคอมพิวเตอร์ ทำให้การเล่นเกมออนไลน์ไม่จำกัดอยู่เพียงในห้องหรือหน้าจออีกต่อไป แต่สามารถพกพาไปเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ความสะดวกและเข้าถึงง่ายนี้ กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากใช้เวลาอยู่กับเกมมากขึ้น สถานการณ์ยิ่งชัดเจนขึ้นในช่วงการระบาดของโควิด-19 เมื่อกิจกรรมกลางแจ้งหยุดชะงัก และการเรียนต้องปรับเข้าสู่ระบบออนไลน์ เด็กและเยาวชนจึงใช้เวลาส่วนใหญ่กับหน้าจอ โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังสร้างพฤติกรรมเสพติดเกมขึ้นทีละน้อย การเสพติดเกมไม่เพียงกระทบต่อสุขภาพกายและจิตใจเท่านั้น แต่ยังลุกลามไปถึงพฤติกรรมทางสังคม เด็กที่ติดเกมมักขาดทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ควบคุมอารมณ์ได้น้อยลงและอาจหันไปใช้ความรุนแรงมากขึ้น ในบางกรณีอาจนำไปสู่การกระทำความผิด เช่น การขโมยเงินเพื่อเติมเกม การโกงหรือหลอกลวงในเกม ไปจนถึงพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตจริงและส่งผลกระทบในเชิงโครงสร้างทางสังคม โดยเฉพาะปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม สอดคล้องกับทฤษฎีการเสพติดพฤติกรรม (Behavioral Addiction Theory) การติดเกมไม่ใช่การเสพติดสาร แต่เป็นการติดกิจกรรมที่ทำให้รู้สึกดี สนุกหรือภูมิใจจนหยุดไม่ได้ ถึงแม้จะรู้ว่าผลลัพธ์มันอาจจะแย่ก็ตาม (Grant et al., 2010) สมองจะหลั่งสารเคมีที่ทำให้รู้สึกสุขและกระตุ้นให้เล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนเกิดเป็นพฤติกรรมเสพติดในที่สุด ถ้าอ้างอิงตามเกณฑ์ DSM-5 จะเห็นว่าคนที่ติดเกมจะมีอาการหมกมุ่นอยู่กับเกม หงุดหงิดถ้าไม่ได้เล่น พยายามหยุดแล้วแต่ทำไม่ได้ หรือใช้เกมเป็นทางออกจากปัญหาชีวิต ซึ่งตรงกับพฤติกรรมของเด็กไทยจำนวนไม่น้อยในตอนนี้ (American Psychiatric Association, 2013) นอกจากปัจจัยส่วนตัว เช่น ความเครียด ความต้องการการยอมรับ หรือความชอบในความท้าทายแล้ว ครอบครัวก็มีส่วนสำคัญ เด็กที่ไม่ได้รับการดูแลหรือไม่มีความผูกพันกับครอบครัว มักหันไปหาเกมเป็นที่พึ่ง ยิ่งถ้ามีเพื่อนชวนเล่น หรือบ้านเข้าถึงอุปกรณ์ง่าย ก็ยิ่งเสี่ยงติด

เกมมากขึ้น (วรุณา กลกิจโกวินท์ และคณะ, 2558) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สราวุฒิ ตรีศรี, สุทธิพงศ์ วรอุไร, ฐิญาณา สุภัทรชยาภูมิ และศิวพร ละม้ายนิล (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า และสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ใน 2 มิติ คือ 1) ผลกระทบด้านบวก ได้แก่ ฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษ มีสังคมเพื่อนที่หลากหลาย ช่วยผ่อนคลายความเครียด และฝึกทักษะการวางแผน การแก้ปัญหา และ 2) ผลกระทบด้านลบ ได้แก่ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านอารมณ์และจิตใจ และผลกระทบด้านการดำเนินชีวิต

6.1.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างการเสพติดเกมออนไลน์กับพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเกิดอาชญากรรม

การเสพติดเกมออนไลน์กับการก่ออาชญากรรมถือเป็นประเด็นที่สังคมห่วงใยกันมากในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งถ้ามองลึกลงไปจะพบว่าทั้งสองเรื่องนี้ไม่ได้เชื่อมโยงกันแบบเส้นตรงหรือเกิดจากเหตุผลเดียว แต่เป็นผลจากกระบวนการซับซ้อนที่ประกอบด้วยหลายปัจจัยร่วมกัน ได้แก่ ในทางสังคม เกมออนไลน์อาจกลายเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้ โดยเฉพาะเมื่อผู้เล่นจมอยู่ในโลกเสมือนมากเกินไป จนละเลยชีวิตจริง พฤติกรรมเช่นนี้อาจเริ่มต้นจากความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่มีที่พึ่งพิงทางใจ หรือการขาดความผูกพันในครอบครัว เมื่อเด็กหรือเยาวชนไม่สามารถหาที่พึ่งหรือความสุขจากโลกจริงได้ พวกเขาจะหันไปพึ่งเกม เพราะเกมมอบทั้งความตื่นเต้น ความสำเร็จชั่วขณะ และโอกาสในการหลีกหนีจากความเครียดในชีวิตจริง รวมไปถึงการที่สังคมปัจจุบันเปลี่ยนจากครอบครัวใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น เด็กจึงได้รับการดูแลเอาใจใส่น้อยลง พ่อแม่หลายคนใช้เกมเป็นพี่เลี้ยงจำเป็น เพื่อให้ลูกอยู่เงียบ ๆ ซึ่งทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะหาทางระบายอารมณ์หรือเอาชนะข้อจำกัดด้วยเกมแทนที่จะใช้วิธีอื่น เมื่อเกมกลายเป็นแหล่งความสุขหลัก เด็กก็จะผูกพันกับโลกเสมือนมากกว่าโลกจริง จนละเลยความสัมพันธ์ การเรียนหรือแม้แต่หน้าที่ความรับผิดชอบของตนเอง

แต่ในทางกลับกัน การเสพติดเกมออนไลน์ไม่ได้หมายความว่าผู้เล่นทุกคนจะก่ออาชญากรรมโดยตรง เพราะการกระทำผิดนั้นไม่ได้เกิดจากเกมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากหลายองค์ประกอบที่ผสมผสานกัน ทั้งการเลี้ยงดู สภาพครอบครัว สังคมรอบข้าง และลักษณะนิสัยส่วนบุคคล ปัญหาครอบครัวที่สมาชิกไม่ค่อยใช้เวลาอยู่ด้วยกัน หรือขาดการดูแลเอาใจใส่ อาจทำให้เด็กต้องพึ่งพาเกมเป็นที่ระบายความเครียด ยิ่งเล่นมาก ความผูกพันกับสังคมจริงยิ่งลดลง และในทางจิตวิทยา เกมออนไลน์ถูกออกแบบมาอย่างตั้งใจเพื่อดึงดูดผู้เล่น ทั้งในเรื่องของรางวัล ความท้าทาย และความรู้สึกประสบความสำเร็จทันทีทันใด จุดนี้เองที่ทำให้เด็กและวัยรุ่นติดใจ เพราะในชีวิตจริง พวกเขาอาจไม่ได้รับโอกาสเช่นนี้ เมื่อผู้เล่นรู้สึกว่าควบคุมทุกอย่างในเกมได้ ไม่ต้องเผชิญข้อจำกัดหรือการตัดสินจากคนอื่น ความรู้สึกพึงพอใจจะทำให้พวกเขากลับไปเล่นซ้ำ จนค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเสพติดโดยไม่รู้ตัว และเมื่อเสพติดมากขึ้น ความสามารถในการยับยั้งชั่งใจจะยิ่งลดลง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การตัดสินใจที่หุนหันพลันแล่น เช่น การขโมยเงินเพื่อเติมเกม การโกหกผู้ปกครองหรือแม้กระทั่งการใช้ความรุนแรงกับคนใกล้ตัว ซึ่งสอดคล้องทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-control Theory) ของ Gottfredson and Hirschi (1990) โดยทฤษฎีนี้กล่าวว่าการที่คนมีการควบคุมตัวเองต่ำ จะทำให้เสี่ยงต่อการทำสิ่งผิดกฎหมายหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ เพราะไม่สามารถอดทนต่อแรงกระตุ้นหรือยับยั้งความต้องการได้ทัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่ต้องการซื้อไอเทมหรือสกินในเกมแบบทันที เมื่อไม่มีเงินก็อาจเลือกวิธีผิดกฎหมายมาเติมเต็มความต้องการนั้น และพฤติกรรมแบบนี้มักจะพัฒนาในช่วงวัยเด็กหรือวัยรุ่น โดยได้รับอิทธิพลจากการเลี้ยงดูของครอบครัว ถ้าพ่อแม่ไม่สอนเรื่องวินัย การรู้จักรอ หรือการคิดถึงผลกระทบระยะยาว เด็กก็จะขาดทักษะในการควบคุมตนเองตั้งแต่ต้น

6.1.1.4 ลักษณะพฤติกรรมของการเสพติดเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม

วัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 13–20 ปี ถือเป็นกลุ่มอายุที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม ซึ่งล้วนมีอิทธิพลต่อการสร้างตัวตนและทิศทางชีวิตของพวกเขา วัยรุ่นต้องการการยอมรับจากคนรอบข้าง โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน ซึ่งถือเป็นแรงผลักดันสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมและการตัดสินใจในหลายเรื่อง ความต้องการเป็นที่ยอมรับนี้เองที่ทำให้พวกเขาพยายามหาวิธีต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพลักษณ์และสถานะของตนเองให้ดูน่าสนใจหรือโดดเด่น แต่สำหรับวัยรุ่นจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย ปัญหาจะซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากข้อจำกัดทางเศรษฐกิจมักจำกัดโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรหรือกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาตนเอง อีกทั้งการที่พ่อแม่ต้องทำงานหนักเพื่อเลี้ยงดูครอบครัว ทำให้มีเวลาในการดูแลบุตรหลานลดลง ส่งผลให้เด็กจำนวนหนึ่งต้องพยายามหาทางตอบสนองความต้องการของตนเองโดยไม่มีผู้ใหญ่คอยชี้แนะ เมื่อไม่มีพื้นที่ปลอดภัยหรือระบบสนับสนุนที่เหมาะสม พวกเขาจึงอาจหันไปหาวิธีการที่ง่ายและรวดเร็ว แม้จะขัดต่อกฎหมายหรือจริยธรรม เพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งการยอมรับหรือทรัพย์สินที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ในกลุ่มเพื่อน แม้การแสวงหาการยอมรับจะเป็นเรื่องปกติในวัยรุ่น แต่การเสพติดเกมออนไลน์กลับกลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ซ้ำเติมพฤติกรรมเสี่ยง เนื่องจากเกมออนไลน์จำนวนมากถูกออกแบบมา เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความท้าทาย การเอาชนะ ความตื่นเต้น และการยืนยันตนเอง เกมออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่ที่สามารถปลดปล่อยอารมณ์ได้โดยไม่ต้องเผชิญผลลัพธ์จริงในโลกภายนอก การที่พวกเขาสามารถแสดงความก้าวร้าวหรือแข่งขันได้เต็มที่โดยไม่ถูกตำหนิ จึงก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจและอยากกลับมาเล่นซ้ำ จนกลายเป็นการเสพติดในที่สุด สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการของ Erikson (1968) โดยเฉพาะในขั้นตอนที่ห้า คือ Identity vs. Role Confusion หรือช่วงวิกฤติของการสร้างอัตลักษณ์ (Identity) Erikson เชื่อว่าการสร้างอัตลักษณ์เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาวัยรุ่น หากเด็กสามารถกำหนดได้ว่าตนเองคือใคร และมีบทบาทอย่างไรในสังคม จะเกิดความมั่นคงทางจิตใจและสามารถใช้ชีวิตในฐานะผู้ใหญ่ได้อย่างมั่นใจ แต่ถ้าไม่สามารถค้นพบตัวตนได้ ก็จะนำไปสู่ภาวะสับสนในบทบาท เกิดความรู้สึกว่าไม่มีจุดยืน ทำให้เสี่ยงต่อการใช้พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนเพื่อทดแทนความว่างเปล่าภายในใจ กล่าวคือ คนที่เสพติดเกม พวกเขามักใช้โลกเสมือนเป็นพื้นที่สร้างอัตลักษณ์และทดสอบบทบาทของตนเอง การแข่งขัน หรือการสะสมไอเท็มในเกม กลายเป็นการแสดงคุณค่าและความสำเร็จ ซึ่งหากขาดการชี้นำหรือการเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่เหมาะสม การยึดติดกับตัวตนในโลกเสมือนจะค่อย ๆ กลืนกินความสัมพันธ์ในโลกจริง จนอาจตัดสินใจเลือกวิธีการที่ผิดกฎหมายเพื่อคงสถานะหรือเติมเต็มความต้องการทางจิตใจ จึงเห็นได้ชัดว่าการเสพติดเกมออนไลน์ไม่ใช่เพียงปัญหาพฤติกรรม แต่เป็นการสะท้อนถึงกระบวนการพัฒนาทางจิตสังคมที่ยังไม่สมบูรณ์ เด็กหรือเยาวชนจำนวนมากยังขาดการยอมรับจากครอบครัว ขาดแนวทางในการสร้างตัวตน และขาดพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ที่จะเติบโตอย่างมั่นคง

ลักษณะพฤติกรรมของการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งทำให้เยาวชนลดการปฏิสัมพันธ์กับสังคมจริง แยกตัวจากครอบครัวและชุมชน และค่อย ๆ สูญเสียการเรียนรู้เรื่องความยับยั้งชั่งใจนั้น มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association Theory) ของ Sutherland ตามแนวคิดของ Sutherland (1939) เขาได้เสนอว่าการกระทำผิดของมนุษย์ไม่ได้เกิดจากปัจจัยทางชีววิทยาหรือกรรมพันธุ์โดยตรง แต่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ผ่านการคบหากับบุคคลหรือกลุ่มที่มีค่านิยมสนับสนุนพฤติกรรมอาชญากรรม การเรียนรู้ดังกล่าวเกิดขึ้นจากการติดต่อสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ ทั้งทางวาจา ท่าทางและวิธีคิด ซึ่งจะปลูกฝังทัศนคติและเหตุผลที่ทำให้บุคคลนั้นเห็นชอบกับการละเมิดกฎหมาย กรณีของเยาวชนที่เสพติดเกมออนไลน์นั้น พื้นที่ในโลกเสมือนทำหน้าที่เสมือนเป็นชุมชนย่อยที่เด็กเข้าไปคบหาและเรียนรู้พฤติกรรมกันเอง การแข่งขัน ความก้าวร้าว หรือ

แม้แต่การโกงในเกมกลายเป็นเรื่องปกติและได้รับการยอมรับจากกลุ่ม ภายในชุมชนออนไลน์นั้น ค่านิยมและวัฒนธรรมบางอย่างอาจส่งเสริมให้เด็กมองการละเมิดกฎเป็นเรื่องเล็กน้อย หรือเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อความอยู่รอด และการได้รับการยอมรับ เมื่อเด็กใช้เวลาจำนวนมาก (ความถี่) อยู่ในกลุ่มนี้เป็นเวลานาน (ระยะเวลา) และเกิดขึ้นตั้งแต่วัยเยาว์ (การให้ความสำคัญ) พร้อมกับความเข้มข้นของอิทธิพลจากเพื่อนหรือไอดอลในเกม (ความเข้มข้น) ยิ่งทำให้แนวโน้มที่จะเห็นชอบกับการกระทำที่ผิดกฎหมายสูงขึ้น อีกทั้ง การที่เด็กขาดการปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวหรือกิจกรรมชุมชน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ค่านิยมที่ดี ก็ยิ่งทำให้พวกเขาขาดตัวช่วยยับยั้งพฤติกรรมที่เป็นปัญหา นำไปสู่ความเปราะบางในการตัดสินใจและความพร้อมที่จะทำผิดกฎหมายเพื่อสนองความต้องการส่วนตน เช่น การลักขโมยเงินมาเติมเกม หรือการโกงเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการอย่างรวดเร็ว

6.1.1.5 รูปแบบของอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสพติดเกมออนไลน์

รูปแบบอาชญากรรมที่สัมพันธ์กับการเสพติดเกมออนไลน์มีความหลากหลายและซับซ้อนขึ้นอยู่กับประเภทเกม ลักษณะเนื้อหาและวิธีการเล่นของแต่ละคน เกมออนไลน์จำนวนมากถูกออกแบบให้เน้นความรุนแรง การแข่งขัน และการเอาชนะ ซึ่งเมื่อเยาวชนหมกมุ่นกับเกมเหล่านี้มากขึ้น ย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมในโลกความจริงในหลายมิติ เช่น อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สิน อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและร่างกาย อาชญากรรมทางเพศ อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการรวมกลุ่มหรือแก๊ง และปัญหาการใช้สารเสพติด ฉะนั้น รูปแบบอาชญากรรมเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นว่า การเสพติดเกมออนไลน์ไม่ได้กระทบเพียงพฤติกรรมการเล่น แต่ยังสามารถผลักดันให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนและอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) ของ Tarde (1903) ซึ่งอธิบายว่า พฤติกรรมรวมถึงการกระทำผิดกฎหมาย สามารถเกิดขึ้นได้จากการเลียนแบบบุคคลอื่น โดยหากพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้รับการยอมรับหรือมีผลตอบแทนในทางบวก บุคคลจะมีแนวโน้มเลียนแบบพฤติกรรมนั้น เนื่องจากเชื่อว่าเป็นวิธีการที่ทำให้ได้สิ่งที่ต้องการ ความนิยมชมชอบและการยกย่องผู้กระทำผิดในบางวงการยิ่งกระตุ้นให้พฤติกรรมนี้แพร่กระจายมากขึ้น กล่าวคือ เมื่อเยาวชนสังเกตเห็นพฤติกรรมรุนแรง การโกง หรือการเอาชนะด้วยวิธีการที่ผิดกฎหมายภายในเกม และพบว่าพฤติกรรมนั้นนำไปสู่การได้รับรางวัล เช่น การยกย่อง การได้ไอเท็มพิเศษ หรือการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน พวกเขาจะเกิดความเชื่อว่าการกระทำเหล่านี้เป็นวิธีที่ถูกต้องในการประสบความสำเร็จ ส่งผลให้เด็กค่อย ๆ เลียนแบบพฤติกรรมเหล่านี้ออกมาในชีวิตจริง โดยเฉพาะในกรณีที่สังคมหรือครอบครัวไม่ได้มีการกำกับดูแลที่ใกล้ชิด และสอดคล้องกับทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differential Association Theory) ของ Sutherland (1939) ซึ่งระบุว่าการก่ออาชญากรรมไม่ได้เกิดจากพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการคบหาใกล้ชิดกับผู้ที่มีแนวโน้มก่ออาชญากรรม โดยการเรียนรู้นั้นประกอบด้วยการซึมซับทัศนคติ ค่านิยม และการให้เหตุผลที่สนับสนุนการกระทำผิด การเรียนรู้จะเข้มข้นขึ้นตามความถี่ ระยะเวลา การให้ความสำคัญ และความเข้มข้นของความสัมพันธ์กับกลุ่มต้นแบบ กล่าวคือ พฤติกรรมอาชญากรรมเกิดจากการเรียนรู้ผ่านการคบหากับบุคคลหรือกลุ่มที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน การที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มเกมออนไลน์ ซึ่งอาจมีค่านิยมที่ยกย่องความรุนแรงหรือการเอาเปรียบผู้อื่น ยิ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติและค่านิยมที่ผิดกฎหมายมากขึ้น การเรียนรู้นี้จะฝังลึกขึ้นเมื่อเด็กใช้เวลานาน (Duration) เล่นซ้ำบ่อยครั้ง (Frequency) ให้ความสำคัญสูงกับกลุ่ม (Priority) และมีความผูกพันแน่นแฟ้นกับเพื่อนในเกม (Intensity) กระบวนการนี้จึงทำให้ทัศนคติที่สนับสนุนการละเมิดกฎหมายแข็งแรงกว่าทัศนคติที่ยึดถือความถูกต้องในสังคม จนอาจนำไปสู่การก่ออาชญากรรม

6.1.2 สาเหตุและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

6.1.2.1 สาเหตุของการเสพติดเกมออนไลน์

สาเหตุของการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็ก เยาวชน และวัยรุ่น สะท้อนภาพการขาดวุฒิภาวะการควบคุมอารมณ์ และการจัดการเวลา รวมทั้งแรงผลักดันจากความต้องการการยอมรับและการค้นหาตัวตน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการของ Erikson (Psychosocial Development Theory) โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่น (ช่วง Identity vs. Role Confusion) ที่เน้นการสร้างอัตลักษณ์และบทบาททางสังคม ตามแนวคิดของ Erikson (1968) วัยรุ่นจะอยู่ในกระบวนการสำคัญของการค้นหาตัวตน พวกเขามีความต้องการสูงที่จะได้รับการยอมรับจากเพื่อนและพยายามทดลองบทบาทต่าง ๆ จนกว่าจะพบว่าตนเองคือใคร การที่เด็กและเยาวชนเลือกใช้เกมออนไลน์เป็นพื้นที่แสดงออก และรับการยอมรับจากเพื่อน และสอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ของ Skinner (1953) ที่ได้อธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดขึ้นซ้ำหากพฤติกรรมนั้นได้รับผลตอบแทนหรือรางวัลที่น่าพึงพอใจ กล่าวคือ ในบริบทของเกมออนไลน์ ผู้เล่นมักได้รับรางวัลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ไอเท็มพิเศษ คะแนนสะสม การปลดล็อกด่านใหม่ หรือแม้แต่การได้รับการยอมรับจากเพื่อนในเกม สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นแรงกระตุ้นสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกภูมิใจและอยากกลับมาเล่นซ้ำอยู่เรื่อย ๆ รวมไปถึงการที่ผู้เล่นจะใช้เวลาอยู่ในเกมนานขึ้น (3–9 ชั่วโมงต่อวัน) และความรู้สึกสนุก เร้าใจ ท้าทาย ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้สมองหลั่งสารโดพามีน ซึ่งเป็นสารเคมีที่เกี่ยวข้องกับความสุขและการเสพติด การได้รับโดพามีนจากการเล่นเกมจึงยิ่งทำให้เด็กและเยาวชนติดพฤติกรรมนี้มากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวินท์ หนูคงใหม่ และณัฏฐิณี จันทรรัตโนทัย (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ของความหุนหันพลันแล่นและพฤติกรรมการเล่นเกมต่อการติดเกมในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวันมีความสัมพันธ์กับการติดเกมไปในทิศทางเดียวกัน คือจำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมมากมีโอกาสติดเกมมากขึ้น

6.1.2.2 ผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

ผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ส่งผลโดยตรงทั้งต่อพฤติกรรมและอารมณ์ ผู้เล่นมักห่างเหินจากครอบครัวและเพื่อน เพราะทุ่มเวลาให้กับเกมจนความสัมพันธ์เสื่อมถอย ขณะเดียวกันยังเกิดปัญหาอารมณ์ เช่น โมโหง่าย หงุดหงิด พูดจารุนแรง หรือแสดงออกเชิงก้าวร้าว บางรายถึงขั้นใช้ความรุนแรงจริง ซึ่งอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการกระทำผิดที่รุนแรงมากขึ้นในอนาคตสอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ (Imitation Theory) ของ Tarde (1903) อธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์ รวมถึงพฤติกรรมก้าวร้าวหรือการกระทำผิด สามารถเกิดขึ้นได้จากการเลียนแบบสิ่งที่เห็นบ่อย ๆ หรือสิ่งที่เป็นแบบอย่าง โดยเฉพาะถ้าพฤติกรรมนั้นได้รับการยอมรับหรือได้รับผลตอบแทนเชิงบวก เช่น การได้รับการยกย่อง การรู้สึกถึงอำนาจ หรือความสำเร็จ กล่าวคือ เด็กและเยาวชนมักเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง การแข่งขัน การทำร้ายหรือกำจัดฝ่ายตรงข้าม ซึ่งพวกเขาสัมผัสพฤติกรรมนี้ซ้ำ ๆ จนซึมซับเข้าไปในความคิดและอารมณ์ เมื่อพวกเขาขาดทักษะการควบคุมตนเองหรือยังไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอ จึงเกิดการถ่ายทอดพฤติกรรมก้าวร้าวเหล่านี้ออกมาในชีวิตจริง ทั้งในรูปแบบของการใช้คำพูด การทำร้ายร่างกาย การขโมยหรือแม้แต่การกระทำที่รุนแรงมากขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง (2567) ได้ศึกษาเรื่องการป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์ ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า ปัจจุบันเด็กติดเกม หมายถึง เด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน มากกว่าสามวันต่อสัปดาห์ เป็นเวลาอย่างน้อย 15 สัปดาห์ และมีความสนใจต่อการเล่นเกมมากกว่าทำสิ่งอื่นๆ ไม่สนใจครอบครัว แยกตัว นอนดึกหรือไม่นอน ไม่สนใจเรียน โดดเรียน จนผลการเรียนตกต่ำ รับประทานอาหารไม่เหมาะสม โดยไม่ยอมรับประทานหรือรับประทานมากเกินไป

และไม่ออกกำลังกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กในทุกๆ ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย ทำให้เกิดการเจ็บป่วยจากการปฏิบัติตัวไม่ถูกต้องเหมาะสม 2.ด้านอารมณ์ เด็กจะแสดงอาการก้าวร้าว 3.ด้านพฤติกรรมในสังคม เด็กจะหมกมุ่นกับเกมไม่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและเพื่อนๆ 4. ด้านสติปัญญา เด็กจะเล่นเกมจนไม่ยอมไปโรงเรียน ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ส่งการบ้าน ผลการเรียนตกต่ำ

แต่ในทางกลับกัน ผู้เล่นเกมออนไลน์บางรายกลับไม่ได้รับผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ แม้จะใช้เวลาเล่นเกมมากหรือแสดงความรุนแรงในเกม แต่ก็สามารถแยกแยะระหว่างโลกเสมือนกับโลกจริงได้อย่างชัดเจน ผู้เล่นกลุ่มนี้มองว่าปัจจัยสำคัญอยู่ที่นิสัยส่วนบุคคลและการเลี้ยงดู มากกว่าตัวเกมเอง ซึ่งไม่ได้เป็นสาเหตุโดยตรงที่ผลักดันให้เกิดความรุนแรงในชีวิตจริง พวกเขายังสามารถควบคุมอารมณ์ รักษาพฤติกรรมในชีวิตประจำวันและจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสม แม้บางครั้งอาจกระทบต่อการเรียน เช่น แอบหนีเรียนเพื่อเล่นเกมในช่วงแรก ๆ แต่ก็ไม่ได้ลุกลามไปถึงขั้นกระทำผิดกฎหมายหรือสร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่นแต่อย่างใด สอดคล้องกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ของ Gottfredson and Hirschi (1990) ทฤษฎีนี้อธิบายว่า การกระทำผิดหรือพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ จะเกิดขึ้นได้มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับระดับการควบคุมตนเองของแต่ละคน บุคคลที่มีการควบคุมตนเองสูงจะสามารถยับยั้งความต้องการหรือแรงกระตุ้นชั่ววูบได้ ไม่ทำตามอารมณ์ ไม่หุนหันพลันแล่น และจะคิดถึงผลกระทบระยะยาวก่อนตัดสินใจลงมือทำ กล่าวคือ การที่ผู้เล่นเกมที่สามารถแยกโลกจริงกับโลกเกมได้ชัดจัดการเวลาได้ และไม่ปล่อยให้เกมครอบงำอารมณ์ แสดงถึงการมีการควบคุมตนเองที่ดี พวกเขาจึงไม่ก่อความรุนแรงหรือกระทำผิด แม้จะมีสิ่งยั่วยุหรือใช้เวลาเล่นเกมมากก็ตามและสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง (2567) ได้ศึกษาเรื่องการป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์ ได้กล่าวโดยสรุปไว้ว่า หากใครก็ตามที่แยกแยะออก มีวุฒิภาวะพอรู้ถึงสิ่งที่กำลังเล่นว่านี่คือเกม เข้าใจในสิ่งที่สร้างสมมุติขึ้นมาได้ว่ามีความแตกต่างจากชีวิตจริงเด็กติดเกม

6.3 แนวทางการแก้ไขการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรม

แนวทางการแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมนั้น จำเป็นต้องใช้วิธีแบบบูรณาการ ครอบคลุมตั้งแต่ระดับบุคคล ครอบครัว สังคม จนถึงนโยบายและกฎหมายของรัฐ ในระดับบุคคล การสร้างความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมและการพัฒนาทักษะการควบคุมตนเองเป็นสิ่งสำคัญ ส่วนครอบครัวควรจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม กำหนดกติกาการเล่นเกม และส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ในระดับสังคม หน่วยงานภาครัฐและองค์กรที่เกี่ยวข้องควรร่วมมือกันวางมาตรการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งภาครัฐมีบทบาทในการกำหนดนโยบาย สนับสนุนงบประมาณ และเพิ่มการเข้าถึงบริการสุขภาพจิต สำหรับภาคเอกชน โดยเฉพาะผู้พัฒนาเกม ควรสร้างสังคมเกมที่ปลอดภัย มีระบบกติกาที่ชัดเจน และส่งเสริมการเล่นอย่างมีความรับผิดชอบ ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ครอบครัว และผู้พัฒนาเกมจึงเป็นกลไกสำคัญในการป้องกันและลดพฤติกรรมติดเกมอย่างรุนแรง พร้อมทั้งการสร้างความตระหนักรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับผลกระทบของการเสพติดเกมควบคู่ไปกับมาตรการทางกฎหมายที่เข้มงวดและมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สราวุฒิ ตรีศรี, สุทธิพงศ์ วรอุไร, ฐิญาณา สุภัทรชยาภูมิ และศิวพร ละม้ายนิล (2565) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ ในกลุ่มเยาวชน จากการศึกษาทำให้ได้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน คือ ควรส่งเสริมให้เยาวชนมีแนวคิดการเติบโตในการดำเนินชีวิต ฝึกการควบคุมตนเอง มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตทั้งระยะสั้นและระยะยาว และมีแนวทางการ

นำไปสู่เป้าหมายนั้นด้วยกิจกรรมที่สร้างสรรค์รวมถึงควรสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ห่างไกลจากเกมออนไลน์ให้แก่เยาวชน เพื่อลดการถูกชักชวนเข้าสู่เกมออนไลน์

7. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 สรุปผลการศึกษา

การเสพติดเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการก่ออาชญากรรมในลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางสังคม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานของสังคม แต่ยังไม่ถึงขั้นอาชญากรรมรุนแรง ในกลุ่มเยาวชนอย่างชัดเจน โดยเฉพาะพฤติกรรมการลักขโมย การฉ้อโกงเงินเพื่อนำมาเติมเกม รวมถึงการใช้ความรุนแรงในชีวิตประจำวันเพื่อแสดงออกถึงอำนาจหรือสร้างการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน แม้การเล่นเกมจะให้ความสนุก ความท้าทายและช่วยบรรเทาความเครียด แต่หากเล่นอย่างขาดการควบคุม อาจนำไปสู่ภาวะการเสพติด ซึ่งจะกระทบทั้งด้านอารมณ์ พฤติกรรมและความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ปัญหาการก่อพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไม่ได้เกิดจากเกมเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากปัจจัยแวดล้อมหลายด้านที่เข้ามาประกอบกัน ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดูที่ขาดความเอาใจใส่ ความเปราะบางทางจิตใจ การขาดทักษะการจัดการอารมณ์ และแรงกดดันทางสังคมและเศรษฐกิจ เยาวชนบางคนอาจหันไปใช้วิธีการผิดกฎหมาย เช่น การขโมยหรือหลอกลวง เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรในการเล่นเกม หรือใช้ความรุนแรงเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัวและสร้างพื้นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้ เกมบางประเภทที่เน้นการต่อสู้หรือความรุนแรง ยังอาจปลูกฝังค่านิยมการแก้ปัญหาด้วยกำลัง จนนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงในชีวิตจริง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่ยังขาดวุฒิภาวะและทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ผลกระทบที่ตามมาจึงไม่เพียงกระทบต่อพฤติกรรมส่วนบุคคลเท่านั้น แต่ยังส่งผลถึงครอบครัว โรงเรียน และสังคมโดยรวม

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลเพิ่มความเสี่ยงต่อการก่ออาชญากรรมในกลุ่มเยาวชน เนื่องจากการใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์เป็นเวลานานอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม อารมณ์และทักษะการเข้าสังคมของเยาวชน ทั้งนี้ การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วนอย่างเป็นระบบและบูรณาการ ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ตลอดจนครอบครัวและชุมชน โดยควรมุ่งเน้นการปลูกฝังทักษะการควบคุมอารมณ์และการแก้ไขปัญหา การจัดอบรมหรือให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับวิธีการดูแลและกำกับดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของบุตรหลาน การสร้างกิจกรรมทางเลือกที่สร้างสรรค์และส่งเสริมการใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์ รวมถึงการพัฒนาเกมออนไลน์ที่คำนึงถึงความปลอดภัยและมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมเกมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะเชิงบวก นอกจากนี้ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เกื้อหนุนต่อการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม ถือเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยลดโอกาสการเสพติดเกมออนไลน์ และป้องกันไม่ให้ปัญหาดังกล่าวลุกลามจนก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อเยาวชนและสังคมในระยะยาว

7.2 ข้อเสนอแนะ

7.2.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) เสนอให้ภาครัฐวางนโยบายที่ชัดเจนและครอบคลุม เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ โดยเน้นการพัฒนาเยาวชนในหลายมิติ เช่น การสร้างทักษะชีวิต การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการดูแลสุขภาพจิตอย่างต่อเนื่องในทุกภูมิภาคทั่วประเทศ เป็นต้น

2) เสนอให้ภาครัฐควรจัดสรรงบประมาณอย่างเหมาะสมและเพียงพอ เพื่อสนับสนุนการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนในด้านต่าง ๆ เช่น การให้คำปรึกษาด้านจิตใจและสุขภาพจิต การส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิต การพัฒนาทักษะการจัดการอารมณ์ รวมทั้งการรณรงค์สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมเกินพอดี เพื่อให้เยาวชนและประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงบริการและกิจกรรมดังกล่าวได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม เช่น การจัดตั้งศูนย์ให้คำปรึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนในระดับชุมชน เป็นต้น

3) เสนอให้ภาครัฐควรมีการสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ผู้พัฒนาเกม ภาคเอกชน และผู้ปกครอง เพื่อกำหนดมาตรการหรือแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสามารถดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดทำแนวทางการควบคุมเนื้อหาเกม การพัฒนาระบบกำกับดูแลอายุผู้เล่น การจัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเฝ้าระวังพฤติกรรมบุตรหลาน การกำหนดหลักเกณฑ์สำหรับการโฆษณาเกมให้เหมาะสมตามช่วงวัย และการส่งเสริมกิจกรรมทางเลือกที่สร้างสรรค์สำหรับเยาวชน

4) เสนอให้ภาครัฐควรกำหนดกฎระเบียบที่เข้มงวดในการจำกัดเนื้อหาที่รุนแรงหรือไม่เหมาะสมภายในเกม พร้อมทั้งมีระบบตรวจสอบและบทลงโทษที่ชัดเจนต่อผู้ที่ฝ่าฝืนกฎหมายอย่างจริงจัง เพื่อป้องกันไม่ให้เนื้อหาในเกมส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางและมีแนวโน้มเลียนแบบพฤติกรรมได้ง่าย

7.2.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1) ควรเน้นการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การปลูกฝังวินัย การควบคุมตนเองและการจัดการเวลาอย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันไม่ให้พัฒนาสู่สภาวะเสพติดเกม

2) ควรฝึกการแบ่งเวลาอย่างมีวินัย รู้จักทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สร้างสรรค์ เช่น การเล่นกีฬา ทำงานศิลปะ หรือเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เพื่อสร้างสมดุลในชีวิต การเรียนรู้ที่จะแยกแยะโลกเสมือนในเกมออกจากชีวิตจริง ไม่ปล่อยให้เกมควบคุมพฤติกรรม หรือกระทบต่อหน้าที่สำคัญของตนเองในชีวิตประจำวัน

3) ผู้ปกครอง ควรกำหนดกฎเกณฑ์การเล่นเกมอย่างชัดเจน ติดตามพฤติกรรมอย่างใกล้ชิดและส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ช่วยพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ และทักษะทางสังคม พร้อมทั้งมอบความรัก ความเข้าใจ และการสื่อสารที่เปิดกว้าง เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางอารมณ์ให้กับบุตรหลานตั้งแต่อายุยังน้อย

4) ผู้พัฒนาเกม ควรมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมเกมที่ปลอดภัยและเอื้อต่อการเรียนรู้ โดยการกำหนดกฎระเบียบที่เข้มงวดต่อพฤติกรรมรุนแรง การสร้างบทลงโทษภายในเกมอย่างเหมาะสมและการออกแบบเนื้อหาที่ไม่กระตุ้นหรือปลูกฝังพฤติกรรมเสี่ยง ดังนี้

4.1) ควรกำหนดกฎเกณฑ์ที่ห้ามพฤติกรรมรุนแรง การกลั่นแกล้ง การใช้ภาษาหยาบคายและการแสดงออกในลักษณะคุกคามผู้อื่นอย่างชัดเจน พร้อมเผยแพร่ให้ผู้เล่นรับรู้ก่อนเริ่มเกม รวมถึงมีการแจ้งเตือนซ้ำเมื่อมีการละเมิด

4.2) ควรมีบทลงโทษที่สอดคล้องกับระดับความรุนแรงของการกระทำ เช่น การระงับบัญชีเป็นระยะเวลาที่กำหนด การจำกัดสิทธิ์การเข้าร่วมกิจกรรมหรือการลดระดับความสามารถภายในเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นปรับปรุงพฤติกรรมมากกว่าการใช้บทลงโทษที่รุนแรงจนขาดโอกาสแก้ไข

4.3) ควรออกแบบภารกิจหรือกิจกรรมในเกมที่เน้นการแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการช่วยเหลือกัน มากกว่าการใช้ความรุนแรงเพียงอย่างเดียว รวมถึงสอดแทรกเนื้อหาที่เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การควบคุมอารมณ์ และการตัดสินใจเชิงจริยธรรม

4.4) ควรพัฒนาระบบที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถรายงานพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ง่าย และรวดเร็ว พร้อมทั้งมีทีมงานหรือระบบอัตโนมัติในการตรวจสอบและตอบสนองอย่างเป็นระบบ เพื่อป้องกันการกระทำผิดซ้ำ

4.5) ควรจัดทำคู่มือหรือคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เพื่อให้สามารถกำกับดูแลบุตรหลานในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม และร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐหรือสถาบันทางการศึกษาในการส่งเสริมการใช้เกมเป็นสื่อพัฒนาทักษะอย่างสร้างสรรค์

8. เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. (2561). *1-7 พฤศจิกายน 2562 สัปดาห์สุขภาพจิตแห่งชาติ*. สืบค้นจากhttps://www.dmh.go.th/news/view.asp?id=1239

กรมสุขภาพจิต. (2564). *รายงานสถิติการเข้ารับการรักษาอาการเสพติดเกมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: กรมสุขภาพจิต.

ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง. (2567). การป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล, 10*(1), 144–150.

ธนวินท์ หนูคงใหม่ และณัฏฐิณี จันทรรัตโนทัย. (2564). ความสัมพันธ์ของความหุนหันพลันแล่นและพฤติกรรมการเล่นเกมต่อการติดเกมในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 66*(4), 429–438.

ไทยรัฐ. (2562). *เด็กหนุ่มวัย 17 ปี ฆาตกรรมแม่หลังถูกห้ามเล่นเกมออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.thairath.co.th/news/local/1676543

นิภาพร อภิสิทธิวาสนา, เจียมใจ ศรีชัยรัตนกูล และมณีรัตน์ เทียมหมอก. (2564). สถานการณ์การติดเกมและปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมในเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา: เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 2. *วารสารวิจัยสุขภาพและการพยาบาล, 37*(3), 254–266.

พระสุธน สุจิตฺโต. (2563). *พุทธปรัชญากับการแก้ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

ประภาส เฉลิมธรรม. (2561). *พฤติกรรมเสพติดเกมออนไลน์ในวัยรุ่นไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วรุณา กลกิจโกวินท์, ชัยพร วิศิษฎ์พงศ์อารีย์, พิสาส์น เตชะเกษม, ชาญวิทย์ พรนภดล และบุษบา ศุภวัฒน์ธนบดี. (2558). การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. *วชิรเวชสาร, 59*(3), 1–13.

วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์. (2556). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นและกระบวนการขัดเกลาทางสังคม* (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพมหานคร.

ศิริไชย หงส์สงวนศรี, และ พนม เกตุมาน. (2564). Game Addiction: The Crisis and Solution. สืบค้นจาก https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/sites/default/files/public/pdf/Game%20Addiction%20-%20The%20Crisis%20and%20Solution.pdf?utm_source=chatgpt.com

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2564). *รายงานการสำรวจสภาวะการเสพติดเกมออนไลน์ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล.

สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2564). *ผลวิจัยชี้ เด็ก-เยาวชน ติดเกม เฉลี่ย 5 ชั่วโมง/วัน ค่าใช้จ่าย 5,000 บาท/เดือน*. สืบค้นจาก https://www.nationalhealth.or.th/th/node/3006

สมพงษ์ จิตระดับ. (2550). *พฤติกรรมเสี่ยงและการเสพติดของเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนาภาวะสังคม.

สราวุฒิ ตรีศรี, สุทธิพงศ์ วรอุไร, ฐิญาณา สุภัทรชยาภูมิ และศิวพร ละม้ายนิล. (2565). *รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่อง การศึกษาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.) คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชยา เกษจำรัส. (2562). *รวมคดีที่เกี่ยวกับวิดีโอเกมจากทุกมุมโลก ในมุมมืดของเกมเหล่านี้บอกอะไรเรา*. สืบค้นจาก https://www.beartai.com/article/game-article/341922

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 136*(2), 151–173.

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York, NY: Norton.

Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36*(5), 233–241.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2019). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior, 91*, 242–247.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(2), 278–296.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York, NY: Macmillan.

Sutherland, E. H. (1939). *Principles of criminology* (4th ed.). Philadelphia, PA: Lippincott.

Tarde, G. (1903). *The laws of imitation*. New York, NY: Henry Holt and Company.

Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.