

วิเคราะห์การเล่นเกมส์ออนไลน์ของเด็กตามทัศนะจริยศาสตร์ของพุทธปรัชญาเถรวาท  
AN ANALYSIS OF PLAYING ONLINE GAMES OF CHILDREN IN ETHICS  
THROUGH THERAVADA BUDDHIST PHILOSOPHY

พระสมใจ อาทิจโจ (सारเอก)<sup>๑</sup>  
พระยุทธนา อธิจิตโต, ดร.<sup>๒</sup>

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ๓ ประการ คือ (๑) เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องจริยศาสตร์ที่ปรากฏในพุทธปรัชญาเถรวาท (๒) เพื่อศึกษาสภาพการณ์และปัญหาการเล่นเกมส์ออนไลน์ของเด็กในปัจจุบัน และ(๓) เพื่อวิเคราะห์การเล่นเกมส์ออนไลน์ของเด็กตามทัศนะจริยศาสตร์ของพุทธปรัชญาเถรวาท ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

จริยศาสตร์ในพุทธปรัชญาเถรวาท พบว่า มี ๓ ระดับ คือ ๑) ชั้นพื้นฐาน คือ ศีล ๕ เป็นความประพฤติชอบทางกาย และวาจา โดยอาศัยเจตนาตเว็น เป็นธรรมเบื้องต้นที่จะให้เกิดกุศลธรรมอื่นๆ ๒) จริยศาสตร์ระดับกลาง คือ กุศลกรรมบถ ๑๐ เป็นทางแห่งกุศลกรรม ทางทำความดี กรรมดีอันเป็นทางนำไปสู่ความเจริญ ๑๐ ประการ ๓) จริยศาสตร์ระดับสูงสุด คือ มรรค ๘ เป็นหนทางถึงความดับทุกข์ เป็นส่วนหนึ่งของอริยสัจ ประกอบด้วยหนทาง ๘ ประการ เกณฑ์ตัดสินแบ่งไว้เป็น ๓ ระดับ คือ (๑) เกณฑ์ตัดสินความดีขั้นพื้นฐานได้แก่ ศีล ๕ (๒) เกณฑ์ตัดสินความดีขั้นกลาง คือ กุศลกรรมบถ ๑๐ และเว้นอกุศลกรรมบถ และ(๓) เกณฑ์ตัดสินความดีขั้นสูง คือ มรรคมีองค์ ๘ ที่ เป็นความดีสูงสุดในเกณฑ์ตัดสินความดีของพุทธปรัชญาเถรวาทถือว่า เกณฑ์ตัดสินในเชิงพุทธจริยศาสตร์ เป็นเกณฑ์วินิจฉัยความดีและความชั่ว ที่เป็นข้อตัดสินความดี

สภาพการณ์และปัญหาการเล่นเกมส์ออนไลน์ของเด็กในปัจจุบัน พบว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้อินเตอร์เน็ตมีบทบาทมากขึ้น การเล่นเกมส์ออนไลน์สามารถเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้น ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเข้ามาเล่นร่วมกันได้โดยผ่านอินเตอร์เน็ต เมื่อเด็กเริ่มสนใจและติดเกมมากขึ้น ทำให้ทุกภาคส่วนหาแนวทางการแก้ไขและป้องกันปัญหานี้ ด้วยการออกกฎระเบียบ เพื่อควบคุมร้านเกม ควบคุมเด็กและเยาวชนในวัยรุ่น ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดโครงการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเกม ผลกระทบของการเล่นเกมส์ออนไลน์ต่อผู้เล่น ทำให้ประสาทไม่สามารถแยกแยะโลกความเป็นจริงกับโลกในเกมออกจากกันได้ ตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น ได้แก่ ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการค้ำมนุษย์ ปัญหาความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา โดนล่งละเมิดทางเพศ ปัญหาการติดสารเสพติดและยาเสพติด เนื่องจากการคบเพื่อนที่หลากหลาย

**คำสำคัญ :** เกมส์ออนไลน์, จริยศาสตร์, พุทธปรัชญาเถรวาท

<sup>๑</sup> นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครราชสีมา

<sup>๒</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครราชสีมา

## Abstract

This thesis research had three following objectives: (1) to study the concepts of ethics that appear in Theravada Buddhist philosophy; (2) to study the current condition and problems of online games playing of children; and (3) to analyze online games playing of children based on ethical concepts of Theravada Buddhist philosophy. This research was a qualitative research. Research findings could be concluded as follows:

Regarding ethical concepts in Theravada Buddhist philosophy, it was found that there were three levels of ethics in Theravada Buddhist philosophy, namely, (1) the fundamental level, i.e. the Five Precepts, which was the principles of good physical, verbal and mental conducts based on refraining; this was the fundamental dhamma that would lead to other Kusala-kamma or righteous conducts; (2) the middle level ethics, i.e. the 10 Kusala-kammapatha, which was the path of good conducts leading to 10 righteous actions; and (3) the ultimate level ethics, i.e. the Noble Eightfold Path -- the eight paths leading to cessation of suffering, which was a component of the Four Noble Truths; the judgement criteria also consisted of three levels: (1) the judgement criteria for righteous conducts at the fundamental level were the Five Precepts; (2) the judgement criteria for righteous conducts at the middle level were the 10 Kusala-kammapatha and the abstaining from 10 Akusala-kammapatha; and (3) the judgement criteria for righteous conducts at the ultimate level were the Noble Eightfold Path, which constituted the ultimate righteousness. Theravada Buddhist philosophy considered that the Buddhist ethical judgement criteria were the criteria for making judgement on righteousness and wrong doing and separating righteous conducts from wrong conducts.

Regarding the current condition and problems of online games playing of children, it was found that technological progress enabled the Internet to have more roles. The children could play online games with more friends. Each player could participate in the game via the Internet. When children were more interested in and addicted to the online games, all sectors of the society had to find ways to prevent and solve these problems by issuing rules and regulations to control the game shops, children and youths and to promote and support the creation of constructive projects concerning online games. As for the impacts of online games playing to the players, playing online games caused the players to be confused and could not discriminate the real world from the world in their games. Examples of the occurred problems were the criminal problems, the human trafficking problems, the use of violence in solving

problems, the sexual harassment problems, and the drugs addiction problems. These problems were the results of association with various groups of friends.

**Keywords :** PLAYING ONLINE GAMES, ETHICS THROUGH, THERAVADA BUDDHIST PHILOSOPHY

## ๑. บทนำ

จริยศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความประพฤติหรือกิริยาที่ควรประพฤติ โดยเน้นที่พฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อให้ทราบว่ามีมาตรฐานความประพฤติของมนุษย์ที่ว่าถูกหรือควรนั้นเป็นอย่างไร และยึดอะไรเป็นมาตรฐานว่าควรประพฤติหรือไม่<sup>๓</sup> เป็นต้น และจริยศาสตร์เป็นเกณฑ์เพื่อวัดความประพฤติของมนุษย์เข้าถึงใจด้วย หรือแม้แต่วิถีของมนุษย์ก็สามารถวัดได้ว่า มีคุณค่าหรือไม่อย่างไร นั่นคือ จะต้องอาศัยการวิเคราะห์วิจารณ์ด้วยเหตุและผล เพื่อค้นหาลักษณะขั้นพื้นฐานทางศีลธรรมของมนุษย์และสังคมที่มนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้อง จะช่วยให้พฤติกรรมของมนุษย์เป็นไปตามแนวทางที่ถูกต้องสมควรและสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้ เพื่อดำเนินชีวิตไปได้ด้วยดีและถูกต้องจำเป็นต้องอาศัยอุดมการณ์ทางศีลธรรมเข้าประกอบด้วยโดยอาศัยหลักโยนิโสมนสิการเข้ามาประกอบอีกต่อหนึ่ง<sup>๔</sup> พุทธจริยศาสตร์ก็เช่นเดียวกัน ถือว่าเป็นหลักเกณฑ์ทางศีลธรรม ซึ่งท่านผู้รู้มีพระพุทธเจ้า เป็นต้น เป็นผู้วางไว้เพื่อเป็นมาตรฐานความประพฤติของมนุษย์ ตั้งแต่ขั้นพื้นฐานเบื้องต้น ท่ามกลาง และระดับสูงสุด เพื่อให้มนุษย์ดำเนินชีวิตอันดีงามตามอุดมคติเท่าที่มนุษย์จะขึ้นให้ถึงได้ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีสติปัญญา มีความสุขอันสมบูรณ์ที่สุด<sup>๕</sup>

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตบริการข้อมูลออนไลน์และเครือข่ายข้อมูลขององค์กรเอกชน เปิดโลกกว้างให้เลือกใช้ข้อมูลด่วนทันใจ จะได้รับบริการหลากหลายที่ไม่อาจคาดเดาได้ แม้ว่าการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารจะดังรั้งโลกกว้างให้กลายเป็นชุมชนแคบๆ ซึ่งน่าจะก่อปัญหาทำลายให้คบคิดแก้ไข<sup>๖</sup> อินเทอร์เน็ตนอกจากจะมีประโยชน์ในด้านการศึกษาด้านธุรกิจแล้ว อินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์เพื่อความบันเทิง สาเหตุที่เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก มีการพัฒนาโดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริง มีเนื้อหาชวนให้ติดตาม ผู้เล่นสามารถพูดคุยตอบโต้กับผู้เล่นคนอื่นจึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าเล่นเกมคนเดียว เป็นต้น นอกจากนี้ ประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังส่งผลให้เกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นด้วย เนื่องจากการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพทั้งทางความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็ว การขยายพื้นที่ในการให้บริการที่ครอบคลุมและรองรับผู้เล่นเกมได้มากขึ้น<sup>๗</sup>

<sup>๓</sup> บุญมี แทนแก้ว, **พุทธปรัชญาเถรวาท**, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๕), หน้า ๔๓.

<sup>๔</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๓.

<sup>๕</sup> วติน อินทสระ, **พุทธจริยศาสตร์**, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ธรรมดา, ๒๕๔๙), หน้า ๔๓.

<sup>๖</sup> นกตล เวชสวัสดิ์, **เจาะลึกทางด่วนข้อมูล**, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น, ๒๕๓๘), หน้า ๓๓.

<sup>๗</sup> ชลลดา บุญโท, “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์”, **ปริญาญการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต**, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ๒๕๕๔), หน้า ๑ - ๒.

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นประเด็นที่น่าสนใจ และน่าจะนำมาศึกษาวิเคราะห์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กตามทฤษฎีจิตวิทยาของพุทธรักษาพรชัย ซึ่งพุทธรักษาพรชัย-ศาสตรนั้นมียุ่ ๓ ระดับ โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือนิพพาน ความหลุดพ้นจากทุกข์โดยสิ้นเชิง ในขณะที่พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อในด้านต่างๆ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาประเด็นที่เป็นปัญหานี้มาวิเคราะห์ เพื่อต้องการตอบปัญหาว่าการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กเป็นสิ่งที่ควรหรือไม่ เพื่อจะเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้และเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ในด้านต่างๆ และนำไปแก้ปัญหาสังคม เพื่อให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่ได้พัฒนาไปในทางที่ดีต่อไปในอนาคตต่อไป

## ๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องจิตวิทยาที่ปรากฏในพุทธรักษาพรชัย
๒. เพื่อศึกษาสภาพการณ์และปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กในปัจจุบัน
๓. เพื่อวิเคราะห์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กตามทฤษฎีจิตวิทยาของพุทธรักษาพรชัย

## ๓. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีลำดับและขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

๑. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นปฐมภูมิ (Primary Sources) คือ พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พ.ศ. ๒๕๓๙, บุญมี แทนแก้ว, พุทธรักษาพรชัย, กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๕, วศิณ อินทสระ, พุทธรักษาพรชัย, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ธรรมดา, ๒๕๔๙, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC), ประเภทเกม ครอบรู้ไอทีเล่ม ๓, กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๗.

๒. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นทุติยภูมิ (Secondary Sources) มีอรรถกถา ตลอดทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้

๓. วิเคราะห์ ข้อมูลทั้งหมดตามกรอบวัตถุประสงค์
๔. เรียบเรียง และสรุปผลการวิจัยพร้อมเสนอแนะ
๕. เสนอผลการวิจัยโดยวิธีวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

## ๔. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กตามทฤษฎีจิตวิทยาของพุทธรักษาพรชัย สามารถสรุปได้ ดังนี้

- ๑) จิตวิทยาในพุทธรักษาพรชัย พบว่า มี ๓ ชั้น ได้แก่ ๑) จิตวิทยาขั้นพื้นฐาน คือศีล ๕ หมายถึง เป็นความประพฤติชอบทางกาย และวาจาหรือ เรียกว่า ความเป็นปกติ คือ ความมีระเบียบวินัยทางกาย และวาจา โดยอาศัยเจตนาถว้น ๒) จิตวิทยาระดับกลาง คือ กุศลกรรมบถ ๑๐ หมายถึง ทางแห่งกุศลกรรม ทางทำความดี กรรมดีอันเป็นทางนำไปสู่ความเจริญหรือสุคติ มี ๑๐ อย่าง คือ กายกรรม ๓ วจีกรรม ๔ และมโนกรรม ๓ ๓) จิตวิทยาขั้นสูงสุด คือ มรรคมีองค์ ๘

มรรค คือ หนทางถึงความดับทุกข์ เป็นส่วนหนึ่งของอริยสัจ และนับเป็นหลักธรรมสำคัญอย่างหนึ่งในพระพุทธศาสนา ประกอบด้วยหนทาง ๘ ประการ

เกณฑ์ตัดสินจึงเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของชาวพุทธ พุทธปรัชญาเถรวาทได้แบ่งไว้เป็น ๓ ระดับด้วยกัน คือ ๑) เกณฑ์ตัดสินความดีขั้นพื้นฐานได้แก่ ศีล ๕ ๒) เกณฑ์ตัดสินความดีชั้นกลาง คือ กุศลกรรมบถ ๑๐ และเว้นอกกุศลกรรมบถ ควบคู่กันไปด้วย ๓) เกณฑ์ตัดสินความดีชั้นสูง คือ มรรคมีองค์ ๘ ที่เป็นความดีสูงสุด (นิพพาน) โดยอาศัยการกระทำสองลักษณะเป็นตัวจำแนก การกระทำใดที่มีรากฐานมาจากกุศลมูลถือว่าเป็นการกระทำที่ดี มีประโยชน์มีคุณค่า ส่วนการกระทำที่มีรากฐานมาจากอกุศลมูลถือว่าเป็นการกระทำที่เป็นฝ่ายชั่ว ซึ่งมีหลักสำคัญในการพิจารณาตัดสินว่าอะไร ดี ชั่ว ถูก ผิด ควร ไม่ควร มาเป็นหลักพิจารณา

๒) สภาพการณ์และปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กในปัจจุบัน พบว่า ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกำลังเริ่มมีบทบาทมากขึ้น สามารถเล่นเกมออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตและเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้น โดยไม่ต้องไปนั่งเล่นกันอยู่ที่ร้านเดียวกันเหมือนแต่ จากสถานการณ์ปัญหาเด็กติดเกมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทำให้หน่วยงานทุกภาคส่วนหาแนวทางการแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมทั้งนโยบายในเชิงรับและเชิงรุก ไม่ว่าจะเป็กฎระเบียบที่ออกมาเพื่อควบคุมร้านเกม ควบคุมเด็กและเยาวชนในวัยรุ่น ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดโครงการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเกม ซึ่งมีความตระหนักว่าเด็กจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับไอที จนก่ออันตรายต่อสุขภาพ และมีผลกระทบต่อพัฒนาการ การแก้ปัญหาเหล่านี้จะต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน แบบบูรณาการจริงจัง และต่อเนื่อง โดยสังคมและชุมชนเป็นแกนหลัก พร้อมการสนับสนุนจากภาววิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคมส่วนผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อผู้เล่น ประสาทไม่สามารถแยกแยะโลกความเป็นจริงกับโลกในเกมออกจากกันได้ ตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น ได้แก่ ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการค้ำมนุษย์ ปัญหาความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา โดนล่วงละเมิดทางเพศ และปัญหาการติดสารเสพติดและยาเสพติด เนื่องจากมีการคบเพื่อนที่หลากหลายมากขึ้นด้วย

๓) วิเคราะห์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กตามทศนะจริยศาสตร์ของพุทธปรัชญาเถรวาท ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาเด็กติดเกมนับว่าเป็นปัญหาในสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนไปนั้น เกิดเป็นปัญหาการขาดคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิต ซึ่งควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน ควรมีการพัฒนาจิตใจ โดยเสนอหลักพุทธจริยศาสตร์ที่สามารถนำไปบูรณาการใช้ในการดำเนินชีวิตของคนไทยในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับบริบทในแต่ละสังคมและกลุ่มอาชีพก็จะสามารถลดปัญหาการขาดคุณธรรม จริยธรรมในการดำเนินชีวิตของคนไทยในสังคมปัจจุบันได้

การแก้ปัญหาเด็กเล่นเกมออนไลน์ตามหลักกุศลกรรมบถ ๑๐ ประการมีความหมายและความสำคัญ เพราะเป็นการแก้ไขปัญหาที่ครอบคลุมการพัฒนามนุษย์ให้ดีขึ้นทั้ง ๓ ทวาร คือ กาย วาจา และใจ เมื่อเด็กได้พัฒนา ทั้งกาย วาจา และใจไปในทางที่เป็นกุศลคือดีได้แล้ว ย่อมเป็นอุปการะต่อการใช้ชีวิตในสังคม คือ ย่อมเป็นการทำให้ตนเป็นคนดี พร้อมทั้งยังปฏิบัติต่อคนรอบข้างด้วยความดี เมื่อทุกคนเป็นคนดีประพฤติปฏิบัติดีต่อกันเป็นจำนวนมาก สังคมที่อยู่ก็เป็นสังคมของคนดี ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเปลี่ยนแปลงฟื้นฟู และปรับปรุงทั้งตนเอง และสังคมนอบข้างให้ดีขึ้น

การแก้ปัญหาเด็กเล่นเกมออนไลน์ตามหลักมรรคมีองค์ ๘ โดยเป็นหลักธรรมที่นำมาเป็นเครื่องมือในการฝึกอบรมเพื่อแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ได้ โดยมีผลสัมฤทธิ์ที่เห็นได้ชัดเจนก็คือเด็กมีความคิดเห็นที่ถูกต้อง ที่เห็นความสำคัญของการศึกษา ซึ่งนอกจากนี้ยังทำทันกับสิ่งที่ชักนำไปในทาง

เสื่อมเสียแล้ว มีการแนะนำและชี้ประโยชน์แก่ผู้อื่น ด้วยการสื่อสารที่ถูกต้อง พูดเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ปกป้องในการทำงานถูกต้อง ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการประกอบอาชีพที่ถูกต้อง ในอนาคต โดยให้ความพากเพียรถูกต้อง ความรู้สึกตัวทั่วพร้อมอย่างถูกต้อง (สัมมาสติ) และตั้งมั่นในความดี สัมมาสมาธิ

## ๕. ข้อเสนอแนะ

### ๑. ข้อเสนอแนะการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ มีจุดมุ่งหมายศึกษาวิเคราะห์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กตามทัศนคติจริยศาสตร์ของพุทธปรัชญาเถรวาท ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาสังคมที่หลายส่วนมุ่งที่จะหาวิธีในการแก้ไขปัญหานี้ จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

### ๒. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

ผู้วิจัยพบว่ายังมีอีกหลายประเด็นที่ควรจะได้นำไปศึกษาค้นคว้าต่อไปเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังนี้

- ๑) ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กกับทฤษฎีพฤติกรรมของ ชิกมันด์ ฟรอยด์
- ๒) ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กกับเรื่องจิตและพฤติกรรมของพุทธปรัชญาเถรวาทที่มีผลต่อความเป็นไปของสังคม และสภาพแวดล้อม
- ๓) ศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กตามทัศนคติของพุทธปรัชญา เถรวาทและชิกมันด์ ฟรอยด์ ว่ามีความเหมือนและความแตกต่างกันอย่างไร
- ๔) ศึกษาปัญหาพฤติกรรมของมนุษย์กับแนวทางการแก้ไขตามหลักอริยสัจ ๔

## บรรณานุกรม

### ๑. ภาษาไทย

#### ก. ข้อมูลปฐมภูมิ

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ๒๕๓๘.

#### ข. ข้อมูลทุติยภูมิ

##### (๑) หนังสือ :

บุญมี แทนแก้ว. พุทธปรัชญาเถรวาท. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, ๒๕๔๕.

นภดล เวชสวัสดิ์. เจาะลึกทางด่วนข้อมูล. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น, ๒๕๓๘.

##### (๒) วิทยานิพนธ์:

ชลลดา บุญโท. “พฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ธัญบุรีและผลกระทบจากเกมนออนไลน์”. ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. บัณฑิต

วิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ๒๕๕๔.