

ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียน
มัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี*

Strategies to Control and Alleviate the Problem of Computer Game Addiction Among High
School Students in Nonthaburi Province's Education Zone

กีรวัฒน์ นนทะโชติ ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ ทชณัฐ ชวนไชยสิทธิ์

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ และสร้างยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ประชากร ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2550 ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัด เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 396 คน คัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ ผู้ปกครองนักเรียนที่ติดเกม ผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์แนะแนว อาจารย์ฝ่ายปกครอง นักจิตวิทยา และนักวิชาการทางด้านสื่อ จำนวน 30 คน และผู้เชี่ยวชาญ 2 กลุ่ม กลุ่มแรก จำนวน 10 คน กลุ่มที่สอง จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถาม และแบบสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน

ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นเกม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ ปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ดีที่สุดตามลำดับความสำคัญ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งปัจจัยทั้ง 4 สามารถร่วมกัน

คำสำคัญ : เกมคอมพิวเตอร์ การติดเกมคอมพิวเตอร์

*บทความวิจัยเรื่องนี้คัดมาจากวารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2552
หน้า 123 - 136

อธิบายความผันแปรของการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ร้อยละ 55.20 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน มี 4 ยุทธศาสตร์ คือ ยุทธศาสตร์การ
ส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านความรู้สึกรู้
คุณค่าในตนเอง ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม และยุทธศาสตร์การส่งเสริมการรับรู้
ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

Abstract

This research project aims to study factors relating to computer games addiction , and to develop strategies for helping alleviate this addiction among the high school students in Nonthaburi province. The population are students in the first year to sixth year of high schools in 2007. Research information was gathered from a sample group of 396 students randomly selected from the student population. The size of the research sample was fixed using the Yamane formula. The sample group of this research comprised 30 people who were; the parents of students who were addicted to the games, school administrators, teachers at the administrative level, psychologists, and academics in the field of communications. The research considered the appropriateness of strategies by dividing the experts into two groups : a group of 10 experts and another group of 6 . The research tool was a questionnaire. Data were analysed by assessing the relative frequencies, averages, standard deviations, lowest value, highest value, Pearson's Product Moment Correlation Coefficient values, and Stepwise Multiple Regression Analysis.

The factors in relation to computer games addiction among high school students in Nonthaburi province were; the relations within families, the school environment, the social environment, and the students self-esteem. These 3 factors have a negative relationship with computer games addiction with a statistical significance of $p < 0.01$. Increased awareness of issues surrounding gaming addiction, and increased knowledge of measures being used to control gaming have a positive relation with gaming addiction, with a statistical significance of $p < 0.05$. The factors which enabled us to most accurately predict gaming addiction listed in order of importance were; family relations, self-esteem issues, social environment, and the availability of information about gaming. These 4 factors together can explain variation in gaming addiction in 55.20% of computer gaming addictions with a statistical significance of $p < 0.01$. 4 strategies have been proposed to control and alleviate the problem of computer gaming addiction among students. The first strategy involves relationships within families. The second strategy deals with the self-esteem issues which are often associated with gaming addiction. The third strategy involves the connection between gaming addiction and the social

environment. And the fourth strategy addresses the problem of lack of knowledge on the risks of computer gaming.

Keywords : Computer Game , Computer Game Addiction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย เป็นปัญหาที่มีแนวโน้มความรุนแรงมากยิ่งขึ้นในสังคมไทย ในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยี ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์มีหลายรูปแบบ คือ ด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจ และก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม จากเอกสารสรุปสถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนที่ต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน โดยสำนักส่งเสริมสวัสดิการและพิทักษ์เด็ก เยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (อ้างถึงในสุภัทธร ชูประดิษฐ์, 2549) ได้นำเสนอปัญหาเด็กติดเกม โดยสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตช่วงเดือนกันยายน-ตุลาคม 2546 พบว่า กลุ่มอายุ 10-14 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มากที่สุด ร้อยละ 76.5 โดยใช้เวลาเฉลี่ยสัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัว พ.ศ. 2542 พบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 13 และเพิ่มเป็นร้อยละ 21.8 ใน พ.ศ. 2546 แสดงสถานการณ์ที่ทุกฝ่ายต้องรู้เท่าทันต่อปรากฏการณ์นี้เพื่อสกัดกั้นปัญหาเด็กติดเกม เด็กอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์วันละหลายชั่วโมง เล่นเกมข้ามวันข้ามคืน ไม่สนใจการเรียนหนังสือ มีนิสัยก้าวร้าวรุนแรง บางรายกลายเป็นเด็กเร่ร่อนมีปัญหาหลักขโมย ตกเป็นเครื่องมือของกลุ่มมิจฉาชีพและติดยาเสพติด บางรายมีพฤติกรรมแยกตัว เก็บกดเลขการเข้าสังคมหรือกิจกรรมร่วมกับครอบครัว ผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจที่เกิดขึ้นตามมา คือสุขภาพเสื่อมโทรม รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนไม่พอ อารมณ์ฉุนเฉียว มักใช้ความรุนแรงในการแก้ไขและตัดสินใจ ปัญหา เป็นต้น สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้พัฒนาแบบทดสอบการติดเกม Game Addiction Screening Test (GAST) ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่ การหมกหมุ่นกับเกม การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ เพื่อเป็นเกณฑ์การประเมินการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน (ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ, 2548) และผลการสำรวจของเอบีคโพลล์ (หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ, 2548) ซึ่งให้เห็นว่าประชาชนต้องการให้รัฐบาลแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์มอมเมาเด็กและเยาวชน โดยร้อยละ 80.2 ต้องการให้ออกมาตรการควบคุมให้ร้านคอมพิวเตอร์เปิด-ปิดเป็นเวลา ส่วนร้อยละ 55.4 ให้จัดระเบียบเกมออนไลน์ ที่ไม่เหมาะสม และร้อยละ 46.3 ให้ณรงค์ส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัว มีการทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น ในปัจจุบันมีเกมหลากหลายชนิด ทั้งที่เป็นเกมประเภทต่อสู้ เช่น แร็กนาร์็อก หรือเกมประเภทลามก เช่น เกมลับลับ เป็นต้น ซึ่งเกมดังกล่าวเป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ปัญหาต่างๆ อันเกิดจากปัญหาการติดเกมในช่วงระยะเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา ถึงแม้ว่าหน่วยงานภาครัฐ จะได้กำหนดนโยบายเพื่อบรรเทาวิกฤติของปัญหาการ

คิดเกมอย่างต่อเนื่อง แต่ดูเหมือนว่า ยิ่งแก้ปัญหามากเท่าไร ปัญหาการคิดเกมของเยาวชนยังปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง

จังหวัดนนทบุรี มีสถานประกอบการประเภทร้านเกมที่ได้รับอนุญาตให้ดำเนินกิจการใน พ.ศ. 2550 ในแต่ละอำเภอของจังหวัดนนทบุรี ทั้งหมด 587 ร้าน กระจายทั้ง 6 อำเภอของจังหวัด อำเภอเมืองนนทบุรี มีจำนวนร้านเกมมากที่สุดถึง 223 ร้าน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนนทบุรี 2550) ในภาพรวมถือว่าจังหวัดนนทบุรี เป็นพื้นที่ที่เอื้อหรือล่อแหลมต่อการคิดเกมของนักเรียนในเขตพื้นที่เป็นอย่างมาก และสะดวกในการเดินทางไปใช้บริการร้านเกม นอกจากนี้หลายครอบครัวมีเครื่องคอมพิวเตอร์ทำให้สะดวกต่อการเล่นเกมของเด็กนักเรียน เนื่องจากปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนเขตพื้นที่จังหวัดนนทบุรี ยังไม่มีผู้ใดศึกษามาก่อน และจากปรากฏการณ์การคิดเกมของเยาวชนไทยที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในขณะนี้ก่อให้เกิดปัญหาร้ายแรงต่อประเทศชาติอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ และเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยที่ทำให้เด็กนักเรียนคิดเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้ความรู้ ความเข้าใจปรากฏการณ์ อันนำไปสู่การสร้างยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อสร้างยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดนนทบุรี เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ปีการศึกษา 2550 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี จำนวน 396 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

ส่วนกลุ่มตัวอย่างในการสร้างยุทธศาสตร์ ได้แก่ ผู้ปกครองของนักเรียนที่คิดเกม ผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์แนะแนว อาจารย์ฝ่ายปกครอง นักจิตวิทยา และนักวิชาการทางด้านสื่อ จำนวน 30 คน ที่สมัครใจเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน เป็นผู้พิจารณาการสร้างยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการคิดเกมคอมพิวเตอร์ใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี

2. เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดนนทบุรี ประกอบด้วยแบบสอบถาม แบบวัดและแบบทดสอบ จำนวน 7 ฉบับ ซึ่งได้นำไปทดลองใช้และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เพื่อให้ได้ค่าความเที่ยงผลการทดลองใช้ปรากฏว่า แบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัว มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.914 แบบสอบถามสภาพแวดล้อมทางโรงเรียน มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.874 แบบสอบถามสภาพแวดล้อมทางด้านสังคม มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.812 แบบวัดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.760 แบบสอบถามการรับรู้เกี่ยวกับมาตรการควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.887 แบบสอบถามการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.648 และแบบทดสอบการติดเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.869

ส่วนที่สอง เป็นแบบสอบถามเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมของยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ และจัดอันดับความสำคัญ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ประสานงานขอความร่วมมือไปยังโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนปากเกร็ด โรงเรียนไทรน้อย และโรงเรียนรัตนาธิเบศร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์เข้าดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 396 ฉบับ ได้รับคืนจำนวน 396 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดแนวทางการสร้างยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี หลังจากนั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการประสานงานเพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน เพื่อตอบแบบสอบถามพิจารณาความเหมาะสมของยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 10 ฉบับ ได้รับคืนจำนวน 10 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และเชิญผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน เพื่อเข้าร่วมประชุมด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสอบถามปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ใช้ค่าสถิติพื้นฐาน การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด วิเคราะห์ความสัมพันธ์และความสามารถในการร่วมพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) การสร้างยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม

ของนักเรียน ใช้วิธีการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมและกระบวนการสนทนากลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลการวิจัย

1. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว สภาพแวดล้อมทางโรงเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ส่วนการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นเกม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ

เมื่อนำปัจจัยดังกล่าวมาวิเคราะห์หาความสามารถร่วมกันพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนพบว่า ปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สามารถร่วมกันอธิบายการเปลี่ยนแปลงการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้ร้อยละ 55.20 โดยที่ปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยด้านความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ ส่วนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางโรงเรียนและการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่สามารถร่วมพยากรณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

2. ยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดนนทบุรี ประกอบด้วย 4 ยุทธศาสตร์ ดังนี้

2.1 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว สำหรับกลุ่มติดเกม ควรเน้นมาตรการแก้ไข ด้วยการส่งเสริมการสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นภายในครอบครัว จัดค่ายเลิกเล่นเกม ใช้มาตรการทางการเงินและกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรม และจัดกิจกรรม 3 ประสาน เพื่อประสานความร่วมมือในการแก้ปัญหาระหว่างครู ผู้ปกครองและนักเรียนที่ติดเกม

2.2 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง โดยกลุ่มติดเกม เน้นมาตรการแก้ไขด้วยการสร้างบรรยากาศแบบกัลยาณมิตร ปลูกฝังจริยธรรมคุณธรรมและยอมรับความผิดพลาดของเด็กไม่ใช้การลงโทษเพียงอย่างเดียว จัดกิจกรรมบันเทิงใจ จัดกิจกรรมศิลปะ ดนตรี และกีฬา

2.3 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยกลุ่มติดเกม เน้นมาตรการส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยการจัดสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนน่าเรียนน่าอยู่ ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนตระหนักและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนที่น่าอยู่ ปราศจากเกมและการพนัน ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน โดยจัดให้มีเครือข่ายส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้ระดับจังหวัด

2.4 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มติดเกมเน้นมาตรการประชาสัมพันธ์เผยแพร่เชิงกลยุทธ์ในสื่อทุกประเภท การกำหนดเป็นวาระแห่งชาติ ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนผ่านสื่อ จัดประเมินความรุนแรงหรือจัดทำระดับความรุนแรงของเกม เผยแพร่นโยบายหรือมาตรการในการควบคุมการเล่นเกม กำกับควบคุม รวมทั้งการติดตามประเมินผลผ่านสื่อ โครงการแก้ไขปัญหาคิดเกมต่าง ๆ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี

การที่ปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ สามารถร่วมกันทำนายการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้นั้น ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ อันดับแรก คือ ปัจจัยทางด้านสัมพันธภาพในครอบครัว อาจเนื่องมาจากครอบครัวเป็นสถาบันแรกของทุกชีวิต เป็นเป้าหมายที่สำคัญในการที่จะประคับประคองชีวิต ตั้งแต่แรกเริ่มให้ เป็นไปตามครรลองของสังคม เพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีการประพฤติปฏิบัติตาม ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมอันดีงาม เติบโตขึ้นมาเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม สัมพันธภาพในครอบครัว จึงเป็น ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดีและเป็นคนดีในสังคม สอดคล้องกับ กุหลาบ รัตนสังขธรรมและคณะ (2540) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลสำคัญที่สุดต่อครอบครัวคือสายสัมพันธ์อันดีระหว่างบิดามารดาและบุตร มีความรัก ความอบอุ่นต่อกัน และภายในครอบครัว ต้องมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีเวลา มีความอดทน มีการสร้างความผูกพันที่กระชับและมั่นคง มีความเข้าใจต่อกันและกัน วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่อบอุ่นมีแนวโน้มที่จะ มีปัญหา น้อยกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่แตกแยก พ่อแม่จึงควรทำหน้าที่เอาใจใส่ดูแลให้คำปรึกษาเมื่อลูกมี ปัญหาต้องเปิดใจกว้างยอมรับฟังข้อคิดเห็นของลูก ให้เวลากับลูกให้พอเพียง เพื่อที่ลูกจะไม่ใช่เวลาอยู่กับกลุ่ม เพื่อนมากเกินไป พ่อแม่ยังอาจชักนำให้ลูกมีความสนใจในธรรมะ มีศรัทธายึดมั่นในศีลธรรมเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

ส่วนการที่ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทาง โรงเรียน และการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่น เกมคอมพิวเตอร์ ไม่สามารถทำนายการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ เนื่องจากตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ในลักษณะ ตรงกันข้ามกับการติดเกมคอมพิวเตอร์ในระดับต่ำมาก โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียง 0.151 เท่านั้น ดังนั้น ในการคัดเลือกเข้าสมการถดถอยพหุ ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าจึงถูกคัดเลือกเข้า สมการ

อย่างไรก็ตาม ปัจจัยสัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการร่วมกันอธิบายการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ไม่ มากนัก จึงได้นำปัจจัยด้านประชากร 2 ตัว คือ อายุและเพศ เข้าร่วมวิเคราะห์ด้วย พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม เพศ การรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และอายุ ของนักเรียน ถูกคัดเลือกเข้าสมการถดถอยพหุและสามารถร่วมกันทำนายการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ได้ร้อยละ 57.60 โดยที่สัมพันธ์ภาพในครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด รองลงมาคือ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม เพศ การรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ และอายุ ปัจจัยทั้ง 6 มีความสัมพันธ์กับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง ($R=0.759$) ซึ่งปัจจัยสัมพันธ์ภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และอายุ มีความสัมพันธ์เชิงลบกับการคิดเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนปัจจัยทางด้านเพศ และการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกการคิดเกม คอมพิวเตอร์ นั่นคือ นักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี ที่มีคะแนน สัมพันธ์ภาพในครอบครัวและความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีสภาพแวดล้อมทางสังคมไม่ดีและมีระดับอายุน้อย มีแนวโน้มที่จะคิดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนที่มีคะแนนสัมพันธ์ภาพในครอบครัวสูง มีความรู้สึกมีคุณค่าใน ตนเองสูง มีสภาพแวดล้อมทางสังคมดีและมีระดับอายุมาก

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของสุดา จันมุกดาและคณะ (2549) ที่พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์ กับการคิดเกมของนักเรียน ได้แก่ เพศ (ชาย) มีความสัมพันธ์เชิงบวก ส่วนอายุ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และ การสนับสนุนการเล่นเกมของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์เชิงลบต่อการคิดเกมของนักเรียนอย่างมี นัยสำคัญ กลุ่มนักเรียนที่คิดเกมส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบปานกลางถึงมากในเรื่องการเรียน การสูญเสีย ความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของศิริ ไชย หงส์สงวนศรีและคณะ (2548) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า ในการเล่นเกมนั้น มีผลทำให้ผู้เล่นขาดความสัมพันธ์ในครอบครัว ก้าวร้าว ไม่สนใจการเรียน และสุขภาพไม่ดี ผลการเรียนลดลง เกิด ปัญหาเรื่องสมาธิในการเรียนและการจัดการกับอารมณ์ เกิดปัญหาหรือโรคทางจิตเวช เช่น อารมณ์ซึมเศร้า พฤติกรรมคือต่อต้าน ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ ผลการวิจัย พบว่า ครอบครัวของเด็ก และวัยรุ่นที่คิดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก อาจ เนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่ สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่ไม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทาง อารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความ ขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อนำสมการถดถอยพหุคูณของการวิเคราะห์ครั้งแรกและครั้งที่สองมาเปรียบเทียบกัน พบว่า สมการที่ สองสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของการคิดเกมคอมพิวเตอร์ได้เพิ่มขึ้นเพียงร้อยละ 1.1 ซึ่งถือว่าแตกต่างกัน ค่อนข้างน้อย จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยที่สามารถทำนายการคิดเกมคอมพิวเตอร์ได้ดีที่สุด คือ สัมพันธ์ภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง สภาพแวดล้อมทางสังคม และการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนปัจจัย ด้านประชากรมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการคิดเกมคอมพิวเตอร์ไม่มากนัก ทั้งนี้อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มที่มีความแตกต่างทางด้านประชากรน้อยมากประกอบกับตัวแปรระดับอายุและเพศเป็นตัว

แปรหุน มีค่าเพียง 0 กับ 1 เท่านั้น ทำให้ระดับความแตกต่างมีน้อย สอดคล้องกับผลการศึกษาของกิฟิตและฮัน (Griffith and Hunt, 1995) ที่พบว่า การเล่นเกมของวัยรุ่นไม่มีความแตกต่างกันในการเล่นระหว่างเพศหญิงและเพศชายอย่างมีนัยสำคัญ แต่ความแตกต่างมีผลต่ำ ข้อสังเกตได้คือ เพศชายนิยมเล่นเกมเป็นประจำมากกว่าและนิยมเล่นเกมที่มีความรุนแรงในเนื้อหา ในขณะที่ผู้หญิงชอบเกมที่มีความสนุกสนานและความบันเทิงเป็นเหตุผลหลักของการเลือกเล่นเกม

2. ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดนนทบุรี

ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว

ยุทธศาสตร์นี้ เน้นมาตรการส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีภายในครอบครัว การรับรู้และมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาาร่วมกันภายในครอบครัว การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศระหว่างสมาชิกในครอบครัว การจัดพื้นที่ทำกิจกรรมภายในครอบครัว การสร้างระเบียบวินัยในบ้าน และส่งเสริมการสร้างต้นแบบที่ดีภายในครอบครัว สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron Theory) ที่เห็นว่า แบบอย่างที่ดีจากพ่อแม่เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการพัฒนาเด็ก นอกจากนี้ยุทธศาสตร์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา พ.ศ. 2551– 2554 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กำหนดมาตรการระยะยาวในการสร้างระเบียบวินัยในบ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาที่ยอมให้เด็กเล่นหรือห้ามเล่น จากผลการวิจัยจึงเห็นได้ว่า ครอบครัวเป็นสถาบันแรกของทุกชีวิต เป็นเป้าหมายที่สำคัญในการที่จะปรับประคับประคองชีวิต ตั้งแต่แรกเริ่มให้เติบโตไปตามครรลองของสังคม เพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีการประพฤติปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมอันดีงาม โตขึ้นมาเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม จากการศึกษาปัญหาสังคมจะพบว่า ปัญหาของวัยรุ่นส่วนใหญ่ล้วนมีสาเหตุเบื้องต้นมาจากปัญหาภายในครอบครัวทั้งสิ้น หากครอบครัวใดให้ความอบอุ่นแก่เด็ก เด็กดังกล่าวจะมีเหตุผล กล้าตัดสินใจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ ส่วนเด็กที่ครอบครัวขาดความอบอุ่นหรือพ่อแม่เข้มงวดเกินไป ทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมหลายประการที่สังคมไม่ยอมรับ และจากการศึกษาปัจจัยของการติดเกม พบว่า ครอบครัวของเด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักเป็นครอบครัวที่ขาดการฝึกวินัยให้ลูกอย่างเหมาะสมมาตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดเนื่องจากขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลา หรือไม่ได้ให้ความสำคัญเพียงพอ มักเป็นครอบครัวที่พ่อแม่ไม่สามารถติดตามพฤติกรรมของลูกได้อย่างเหมาะสม บางครอบครัวพ่อแม่มีความใกล้ชิดและความผูกพันทางอารมณ์กับลูกน้อย บางครอบครัวเด็กและวัยรุ่นอาจมีความเครียดจากความคาดหวังของพ่อแม่ ปัญหาความขัดแย้ง หรือปัญหาการสื่อสารในครอบครัว จึงหาทางออกด้วยการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ศิริไชย หงส์สุวรรณศรีและคณะ, 2548)

ดังนั้น การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมของนักเรียนที่มีสาเหตุมาจากสัมพันธภาพในครอบครัว เพื่อเป็นการช่วยลดปัญหาสังคมที่มีพื้นฐานมาจากปัญหาครอบครัว พ่อแม่จึงควรวางตัวเป็นเพื่อนที่ดีของลูก หลีกเลี่ยงการโต้เถียงกันต่อหน้าลูก อบรมสั่งสอนลูกโดยมีความเมตตาเป็นพื้นฐาน และพ่อแม่ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมภายในครอบครัวที่มีความเพลิดเพลิน ความสุขใจ จะดึงเด็กไม่ให้ติดเกม ปัญหาการติดเกมของเด็กจะไม่

เกิดขึ้นหากผู้ปกครองใส่ใจและใช้เวลากับเด็กมากขึ้น และในขณะที่เด็กมีอารมณ์รุนแรง มีพฤติกรรมที่ไร้เหตุผล พ่อแม่ควรทำให้เด็กเห็นและเป็นมิตรที่ดีด้วยการนำหลักธรรมมาเป็นเครื่องกลมกลืน ช่วยเหลือให้คำแนะนำ และช่วยแก้ปัญหาอย่างละมุนละม่อม เพื่อช่วยไม่ให้เด็กก้าวร้าว หรือตัดสินใจทำสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา นอกจากนี้ การแนะนำการคบเพื่อน การสร้างระเบียบวินัยในบ้าน การกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรม รวมทั้งการจัดกิจกรรมเสริมทักษะให้กับเด็กอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้เด็กรู้เท่าทันอันตรายของการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเพิ่มทักษะการดำรงชีวิต โดยเฉพาะทักษะการปฏิเสธการชักชวนจากเพื่อน

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านความรู้สึกลีลาในตนเอง

ยุทธศาสตร์นี้ เน้นมาตรการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านความรู้สึกลีลาในตนเองของนักเรียนที่ติดเกม โดยการส่งเสริมการมองตนเองในแง่บวก และเสริมสร้างความตระหนักในความสามารถของตนเอง สนับสนุนการสร้างหลักสูตรที่มีการออกแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมศักยภาพการมองตนเองในแง่บวก หรือความตระหนักในความสามารถของตนเอง เช่น การเรียนการสอนโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) หรือบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เป็นต้น ส่งเสริมการสร้างบรรยากาศแบบกัลยาณมิตร โดยสร้างความมั่นใจให้เด็กที่ติดเกมทุกคนรู้ว่าเมื่อใดที่เขาทำผิดพลาด หรือผิดพลาด มีคนคอยช่วยเหลือสนับสนุน หรือประคับประคองให้ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ ได้ สอดคล้องกับแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชน (สำนักงานจังหวัดตราด, 2549) ที่ได้กำหนดยุทธศาสตร์ให้มีการดำเนินการจัดกลไกเฝ้าระวังเด็กและเยาวชน โดยทำแผนงานป้องกันและปราบปรามมิให้เกิดความรุนแรง และมีแผนสร้างเสริมคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อมุ่งแก้ไขให้เด็กเก่ง-ดี-มีคุณธรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ**แนวทางการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน**ตามแผนสุขภาพเด็กและเยาวชนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สุริยเดว ทรีปาตี, 2551) ที่สรุปว่า ในการกำหนดยุทธศาสตร์หรือแผนการสร้างสรรคขึ้นเพื่อเด็กและเยาวชน ควรพิจารณาว่า เด็ก เยาวชนเป็นวัยที่มีศักยภาพ และมีคุณค่าของตนเอง เด็กและเยาวชนทุกคนควรได้รับการสนับสนุนให้มีโอกาสในการแสดงออกตามความถนัดของตนเองเพื่อสร้างคุณค่า ความภูมิใจและได้รับแรงสนับสนุน การยอมรับนับถือเริ่มต้นจากพ่อแม่ ญาติพี่น้องทั้งยังเป็นแรงเสริมทางบวกที่จะทำให้เด็กมีความทะเยอทะยานในสิ่งที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม

ยุทธศาสตร์นี้ เน้นมาตรการส่งเสริมและพัฒนาสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยเน้นการจัดสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนน่าเรียนน่าอยู่ ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนตระหนักและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนที่น่าอยู่ ปราศจากเกมและการพนัน ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนของสังคมมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน โดยจัดให้มีเครือข่ายส่งเสริมคุณธรรมนำความรู้ระดับจังหวัด ยุทธศาสตร์นี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา พ.ศ 2551- 2554 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กำหนดยุทธศาสตร์ในการแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ติดเกมในภาพรวม โดยให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาทุกแห่งเร่งส่งเสริมพัฒนาครู คณาจารย์/ บุคลากรแนะแนวในสถานศึกษา และให้มีคณะผู้รับผิดชอบการพัฒนา ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ได้กำหนดมาตรการระยะยาวในการแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ติดเกม โดย

กำหนดให้มีการพัฒนาระบบงานพนักงานเจ้าหน้าที่ส่งเสริมความประพฤตินักเรียน โดยจัดให้มีศูนย์การประสานงานส่งเสริมความประพฤตินักเรียนนักศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาและในเขตพื้นที่จังหวัด พัฒนาระบบงานแนะแนวที่จะช่วยเหลือดูแลนักเรียนและนักศึกษาเป็นรายบุคคล ทั้งนี้ยุทธศาสตร์ดังกล่าวยังได้โดยกำหนดเป็นมาตรการเร่งด่วน ในการออกกฎหมายเพื่อจัดระเบียบผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดร้านอินเทอร์เน็ตที่ดี จัดการกับร้านที่ทำผิดระเบียบ ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดให้มีการตรวจสอบร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่รอบสถานศึกษา และสถานศึกษาควรสนับสนุนกิจกรรม / ชมรมให้เด็กและเยาวชนสามารถเลือกกิจกรรมเสริมหลักสูตรได้อย่างเหมาะสมวัย นอกจากนี้ยุทธศาสตร์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับ แนวทางการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน (คณะกรรมการอำนวยการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมเด็กและเยาวชนไทย กระทรวงศึกษาธิการ, 2548) ที่กำหนดประเด็นปัญหาเยาวชนที่รุนแรงและต้องแก้ไขเร่งด่วนโดยกำหนดเป็นยุทธศาสตร์ ทั้งยุทธศาสตร์ทั่วไปและยุทธศาสตร์เฉพาะตามประเด็นปัญหา สรุปได้ว่า ในการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนนั้นมีวิธีการหลักที่ใช้ได้กับทุกปัญหาและต้องใช้วิธีแก้ที่เป็นยุทธศาสตร์เฉพาะปัญหา ได้แก่ สถานศึกษาจะต้องจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมกิจกรรมนักเรียนตามความสนใจที่หลากหลาย โดยเฉพาะกิจกรรมนอกหลักสูตร เพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนมีว่วมกิจกรรมที่ไม่เหมาะสม

ยุทธศาสตร์ที่ 4 ยุทธศาสตร์การส่งเสริมด้านการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ยุทธศาสตร์นี้ เน้นมาตรการประชาสัมพันธ์เผยแพร่เชิงกลยุทธ์ในสื่อทุกประเภท ตลอดจนถึงการณรงค์ประชาสัมพันธ์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบเกี่ยวกับโทษของการเล่นเกม ควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่เหมาะสม และเกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีลิขสิทธิ์ รมรณรงค์การดำเนินงานของสื่อมวลชน เพื่อผลิตและพัฒนาสื่อเชิงสร้างสรรค์และเป็นสื่อที่ปลูกฝังความดีงาม ตามนโยบายขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี กำหนดปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นวาระแห่งชาติเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหา เผยแพร่นโยบายหรือมาตรการในการควบคุมการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสม รวมทั้งติดตามและประเมินผล โครงการที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาการติดเกมของเยาวชนอย่างต่อเนื่อง ยุทธศาสตร์ดังกล่าวนี้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา พ.ศ. 2551–2554 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กำหนดยุทธศาสตร์ในการแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนที่ติดเกม โดยกำหนดเป็นมาตรการเร่งด่วนในด้านการส่งเสริมและสนับสนุนสถานศึกษาให้มีการจัดตั้งโปรแกรมป้องกันเว็บไซต์ที่ใช้เล่นเกมและเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์ กำหนดให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องในการจัดประเมินความรุนแรงหรือจัดทาระดับความรุนแรงของเกม เว็บไซต์ และโปรแกรมสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับเด็ก และให้มีการลงทะเบียน ตามหลักเกณฑ์อย่างเคร่งครัด ให้มีมาตรการพัฒนาเกมออนไลน์ดี ๆ รมรณรงค์การดำเนินงานของสื่อมวลชนเพื่อผลิตและพัฒนาสื่อเชิงสร้างสรรค์และเป็นสื่อที่ปลูกฝังความดีงามตามนโยบายขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี ดังนั้น ในการแก้ปัญหาการติดเกมที่เกิดจากการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนหรืออิทธิพลจากสื่อ ควรมีการรณรงค์การสร้างสื่อในเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาแนวคิดเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม นอกจากนี้ยุทธศาสตร์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับแผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2550 (สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการ และผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์,

2550) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 : การสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมแก่เด็กและเยาวชนไทย ที่กำหนดให้มีโครงการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมแก่เด็กและเยาวชน : เยาวชนสีขาว เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันแก่เยาวชนในการบริโภคสื่อที่เหมาะสม โดยดำเนินการจัดอบรมนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (กลุ่มเสี่ยงติดเกม) เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันแก่เยาวชนไม่ให้ติดเกม ผลที่ได้รับ เด็กและเยาวชน มีจิตสำนึกในการทำมาดี โดยใช้หลักธรรมเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต และเป็นภูมิคุ้มกันของสังคม และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปขยายเครือข่ายสร้างภูมิคุ้มกันแก่เยาวชนในสถานศึกษา/ชุมชน เด็กและเยาวชน มีภูมิคุ้มกันทางสังคมสามารถดำรงตนเป็นคนดีของสังคม รวมทั้งการบริโภคสื่อที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติ

1.1 ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากสถานศึกษาในเขตพื้นที่โดยตรง และจากการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม และจากการประชุมด้วยกระบวนการสนทนากลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้น สถานศึกษาสามารถนำไปใช้หรือพัฒนายุทธศาสตร์เพื่อประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละสถานศึกษาได้

1.2 วิธีดำเนินการวิจัยและแนวทางการสร้างยุทธศาสตร์ครั้งนี้ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนายุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในระดับโรงเรียน โดยเฉพาะที่มีความสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนที่จะนำไปสู่การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การสร้างยุทธศาสตร์ครั้งนี้ ให้ความสำคัญกับมาตรการ/กิจกรรมต่างๆ ที่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง โดยมองเกมเป็นปัญหาด้านลบต่อเยาวชนและกำหนดยุทธศาสตร์เพียงด้านเดียว ดังนั้น เพื่อให้ได้ยุทธศาสตร์ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ครอบคลุมทุกมิติ ควรให้ความสำคัญ โดยคำนึงถึงการกำหนดยุทธศาสตร์ในเชิงบวก โดยมุ่งเน้นประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมประกอบด้วย จะช่วยให้มีการแก้ปัญหาคอมพิวเตอร์ได้อย่างตรงจุดและเหมาะสมมากกว่า

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในระดับชาติ เพื่อค้นหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ในเชิงลึกของภาพรวมทั้งประเทศได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาเพื่อจัดทำตัวชี้วัดผลการดำเนินงานสำหรับประเมินการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม เพื่อสะท้อนถึงผลการดำเนินงานที่แท้จริง

2.3 ควรมีการนำยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนนทบุรี จากผลการวิจัยนี้ไปทดลองใช้ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ (2548) แนวทางการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชน เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigov.go.th>
- กุหลาบ รัตนสังขธรรม และคณะ (2540) สัมพันธภาพในครอบครัวกับปัญหายาเสพติดและพฤติกรรมทางเพศของนักศึกษา ระดับอาชีวศึกษาในภาคตะวันออก โครงการพัฒนาภูมิปัญญาและการวิจัยเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาเอดส์ ทบวงมหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2548) การพัฒนาแบบทดสอบการติดเกม เอกสารประกอบการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 หน้า 26 กรุงเทพมหานคร ราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย
- โพลล์หนุนคุมเวลา เปิด-ปิดร้านเน็ต สกัด'เด็กติดเกม' กรุงเทพธุรกิจ วันจันทร์ ที่ 19 กันยายน พ.ศ.2548 เข้าถึงได้จาก <http://www.backtohome.org/>
- ศิริไชย หงส์สงวนศรีและคณะ (2548) พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น เอกสารประกอบการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทยประจำปี 2548 กรุงเทพมหานคร ราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย
- สำนักงานจังหวัดตราด (2549) แนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของจังหวัดตราด เข้าถึงได้จาก <http://www.trat.go.th/strategy/>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2551) ยุทธศาสตร์การแก้ปัญหาและพัฒนาเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา พ.ศ. 2551– 2554 กรุงเทพฯ พริกหวานกราฟฟิค
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนนทบุรี (2550) ข้อมูลจำนวนสถานประกอบกิจการซึ่งเทปและวัสดุโทรทัศน์ประเภทร้านเกม ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2550
- สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการ และผู้สูงอายุ (2550) แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2550 ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 : การสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมแก่เด็กและเยาวชนไทย เข้าถึงได้จาก <http://www.opp.go.th/>
- สุดา จันทมุกดาและคณะ (2549) “ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม” วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย 15(3) หน้า 187-198
- สุภัทร ชูประดิษฐ์ (2549) มองปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เข้าถึงได้จาก <http://gotoknow.org/blog/supatonline/22592>

สุริยเคว ทรีปาตี (2551) วิจัยชี้สุขภาพของเด็กและเยาวชนอยู่ในสภาพเล็ียง เข้าถึงได้จาก
<http://www.thaihealth.or.th/>

Griffiths,M.D and Hunt.(1995). **Adolescent gambling**. London: Routledge.