เอกสารทางวิชาการ

แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

โดย

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
รุ่นที่ ๑๑
กลุ่มที่ ๘

เอกสารทางวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ
หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๗

ชื่อเรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ชื่อผู้วิจัย คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๘

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ ดร.สมพร สามทองกล่ำ

ผู้ช่วยผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทา

คณะกรรมการเอกสารวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกได้ตรวจสอบและอนุมัติให้เอกสารทางวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

พลตรี ผู้อำนวยการหลักสูตร
(ชยุตรา เสริมสุข)
ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

คณะกรรมการสอบเอกสารทางวิชาการ

พันเอก
(กฤชกมล ธรรมานุกูล)
ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กรรมการ
(ดร.ไพรวัลย์ พิทักษ์สาลี)
ข้าราชการบำนาญ กระทรวงศึกษาธิการ

กรรมการ
(ดร.ไชยรัช เมฆแก้ว)
ผู้อำนวยการหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์

บทคัดย่อ

เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ผู้วิจัย คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๘

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ๒) เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ มีทั้งสิ้น ๔๐๖ คน แบ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๙๓ คน ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๒๐ คน และผู้ปกครอง จำนวน ๑๙๓ คน ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มี ๓ ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ ๑ สำหรับนักเรียน ฉบับที่ ๒ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์) และฉบับที่ ๓ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์) เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) สถิติที่ใชในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

๑. สภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ ๙ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ข้อ ๑๐ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก อยู่ในระดับมาก และข้อ ๔ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

๒. แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ พบว่าผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านการปลูกฝัง ด้านการป้องกัน ด้านการป้องปราม และด้านการเปลี่ยนแปลง ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะสำหรับสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถนำแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ไปวางแผนในการจัดกิจกรรมโครงการต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่เกิดประโยชน์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอให้กับนักเรียนต่อไป

Abstract

Title The guidelines for solving of online game addiction among Students at Chumchon Watsaima School Under Nontraburi Primary Educational Service Area Office 1.

Name Students workshop on Security Psychology Program for Scholl Administrators Office of the Basic Education Commission, Class 11, Group 8

The purposes of this research were 1) to study problems on the online game playing behaviors affecting students at Chumchon Watsaima School, Nontraburi Primary Educational Service Area Office 1. 2) to find out the guidelines for solving the online game problems in Students at BanSaima School, Nontraburi Primary Educational Service Area Office 1. The saimples were 406 people which classified into 193 students from Prathomsueksa 4 to Mathayomsueksa 3, 20 administrators Teachers and Educational Personnel, 193 student parents. Obtained by purposive random sampling. The research instruments were 3 questionare forms: Version 1 for students, Version 2 for students. (after campaign activities) and the third version for administrators, teachers, and parents (after campaign activities) is a rating scale type. The statistics include Frequencies, Percentage, Mean, Standard deviation.

The research findings were as follows: 1) Problem conditions affecting online game addiction behavior of students at Chumchon Watsaima School Under Nonthaburi Primary Educational Service Area Office 1, it was found that the highest average was item 9. Since students played games, students spent most of their free time playing games. It is at a high level, followed by item 10. Since students played games, students' learning has gotten much worse than before. It is at a high level. And number 4, since students played games, they used to play games so late that they couldn't get up and go to study. are at a high level, respectively. 2) Guidelines for solving online game addiction problems of students at Wat Sai Ma Community School Under the jurisdiction of the Nonthaburi Primary Educational Service Area Office 1, it was found that administrators, teachers, and parents had opinions regarding solutions to online game addiction problems at Chumchon Watsaima School. Overall, the average level was at a high level. And when considering each aspect, sorted by average from highest to lowest, that is, the cultivation aspect. Defense side Deterrence and changes, respectively

Suggestions for educational institutions or related agencies can lead the way Solving the problem of online game addiction among students at Chumchon Watsaima School going to plan activities and various projects to encourage students to have knowledge and understanding about playing online games that can be beneficial and can be applied to teaching and learning for students in the future.

คำนำ

เอกสารวิจัยฉบับนี้ เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จัดทำขึ้นภายใต้งานวิชาการ เรื่อง “เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน” มิติสังคม กรณีศึกษายุทธศาสตร์ ๔ ป : แนวทางแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ในเยาวชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการอบรมหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพไทย (พสบ.บก.ทท.) รุ่นที่ ๑๕ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ๒) เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ โดยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณท่าน ดร.สมพร สามทองกล่ำ และพันตรี ธวัชชัย รัตนจันทรา อาจารย์ที่ปรึกษาประจำกลุ่มวิจัยนี้ ดร.ไพรวัลย์ พิทักษ์สาลี ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้คำแนะนำปรึกษา ตรวจสอบ แก้ไข และช่วยเหลือในการจัดทำวิจัยในครั้งนี้ จนเกิดความสมบูรณ์สำเร็จลุล่วงด้วยดี

หวังว่าองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจและนำไปปฏิบัติได้ ต้องขอขอบคุณคณาจารย์สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง ที่ให้โอกาสในการศึกษาเป็นแรงบันดาลใจ ช่วยเหลือสนับสนุนในทุกๆ ด้าน รวมทั้งผู้ตอบแบบสอบถาม และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้ข้อมูลต่าง ๆ จนครบถ้วน ตลอดจนเพื่อนๆ นักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๘ ทุกท่านที่เป็นกำลังใจอย่างดียิ่ง ทำให้ผลงานฉบับนี้ประสบความสำเร็จ

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๘
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ การวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก พลตรี ชยุตรา เสริมสุข ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย และคณะอาจารย์สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย ที่กรุณาให้แนวคิดและให้คำแนะนำในการวิจัยเป็นอย่างดียิ่ง

ขอขอบคุณ อาจารย์ที่ปรึกษา ทั้ง ๒ ท่าน ประกอบด้วย ดร. สมพร สามทองกล่ำ และ พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทรา รวมถึง ดร. ไพวัลย์ พิทักษ์สาลี และ ดร. ไชยรัช เมฆแก้ว ผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบ ข้อเสนอแนะ ปรับปรุง แก้ไขเครื่องมือวิจัย

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครู อาจารย์ นักเรียนแกนนำ ผู้นำชุมชน ผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกแก่คณะผู้วิจัยในการให้ความร่วมมือจัดกิจกรรมและตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของคณะผู้วิจัยมาโดยตลอด ตลอดจนผู้ที่ให้คำแนะนำอื่น ๆ ที่ไม่ถูกกล่าวถึง ซึ่งได้ส่งเสริมให้ข้อคิดเห็นที่เป็นคุณประโยชน์กับงานวิจัยฉบับนี้ คณะผู้วิจัย ขอมอบคุณความดีนี้ให้แด่ บิดา มารดา ตลอดจนบูรพาจารย์ ทุกท่านที่ได้ประศาสน์การศึกษาแก่คณะผู้วิจัย

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยนี้ ขอมอบเป็นกตเวทิตาแด่ครูบาอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความสำนึกเคารพบูชาอย่างสูงสุด

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๘
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		**ก**
Abstract		**ข**
คำนำ		**ง**
กิตติกรรมประกาศ		**จ**
สารบัญ		**ฉ**
สารบัญตาราง		**ช**
สารบัญแผนภาพ		**ฌ**
บทที่ ๑	**บทนำ**	**๑**
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๔
	ขอบเขตของการวิจัย	๔
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๕
	นิยามศัพท์เฉพาะ	๕
	กรอบแนวคิด	๗
บทที่ ๒	**การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง**	**๘**
	แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกมออนไลน์	๘
	แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม	๑๔
	แนวคิดทฤษฎี ๔ ป	๑๙
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๒๒
บทที่ ๓	**วิธีดำเนินการวิจัย**	**๒๘**
	วิธีดำเนินการวิจัย	๒๘
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๓๑
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๓๒
	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	๓๔
	การวิเคราะห์ข้อมูล	๓๔

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล **๓๖**

ผลการศึกษาการสอบถามนักเรียนเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหาและค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ๓๖

ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์) ๔๑

ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์) ๔๔

บทที่ ๕ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ **๔๙**

สรุปผลการวิจัย ๔๙

อภิปรายผล ๕๒

ข้อเสนอแนะ ๕๖

บรรณานุกรม **๕๗**

ภาษาไทย ๕๗

ภาษาต่างประเทศ ๖๕

ภาคผนวก **๖๗**

ผนวก ก แผนการรณรงค์ ๖๘

ผนวก ข เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ๗๖

ผนวก ค หนังสือขออนุญาตลงพื้นที่ และภาพกิจกรรมการรณรงค์ ๘๙

ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ช่วยผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ ๙๙

ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ ๙๙

รายชื่อสมาชิก ๑๐๐

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

๔-๑ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๑๙๓ คน) ๓๖

๔-๒ แสดงผลวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็น เกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ๓๙

๔-๓ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๑๙๓ คน) ๔๑

๔-๔ แสดงผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็น เกี่ยวกับผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัด ไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์) ๔๒

๔-๕ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๒๑๓ คน) ๔๔

๔-๖ แสดงผลวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็น เกี่ยวกับ ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์) ๔๕

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่		หน้า
๑-๑	กรอบแนวคิด	๗

บทที่ ๑
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคปัจจุบันเป็นโลกแห่งยุคดิจิตอล โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนมากยิ่งขึ้น นอกจากจะใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันแล้ว ยังสามารถใช้เป็นห้องสมุดอีกแห่งหนึ่งที่เปรียบเสมือนโลกกว้างขนาดพกพา ซึ่งถ้าต้องการค้นหาเรื่องราว หรือ อยากรู้เรื่องใด เพียงแค่กดเข้าไป คำตอบทุกอย่างก็จะถูกเปิดเผยให้เราได้เข้าใจทันที นอกจากนี้โทรศัพท์มือถือยังเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยทำให้มนุษย์เราใกล้กันมากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่มุมไหนของโลกก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างทันท่วงทีผ่านโซเชียลมีเดียและแอปพลิชั่นที่ผลิตมาเพื่อตอบสนองความต้องการใช้งานของมนุษย์ จึงเห็นได้ว่าเทคโนโลยีทั้งหลาย รวมถึงคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อทุกภาคส่วน และกลายเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันอย่างไม่สามารถหลีกเสี่ยงได้ อย่างไรก็ตาม สิ่งใดเมื่อมีประโยชน์ก็ย่อมมีโทษ ปัญหาหรือผลกระทบเชิงลบที่เกิดจากการใช้งานเทคโนโลยีที่ได้รับความสนใจจากประชาคมโลกอย่างกว้างขวางประการหนึ่ง คือ ปัญหาทางสังคมที่เกิดจากการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนทั่วโลก ซึ่งเป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจในระดับสากล องค์การอนามัยโลกได้จัดให้การติดเกมเป็นโรคชนิดหนึ่ง (Gaming disorder) เป็นอาการทางจิตที่รุนแรงและต้องได้รับการบำบัดรักษาเช่นเดียวกับโรคอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดเกมออนไลน์หรือวิดีโอเกม การเล่นจนติดเกมแตกต่างจากการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเล่นเป็นงานอดิเรก ผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมเป็นผลทางด้านลบ ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ต้องเล่นอย่างต่อเนื่องและใช้ระยะเวลาการเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สนใจการทำกิจกรรมอื่น ในปี ค.ศ. ๒๐๑๘ อาการติดเกมถูกจัดกลุ่มให้เป็นอาการทางจิตเภท ถึงแม้ว่ากลุ่มผู้มีปัญหาติดเกมที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้นั้นจะมีจำนวนไม่มากนัก แต่ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมและเข้าถึงเกมได้ทั่วโลกนั้นมีปริมาณมหาศาล จากรายงานของ WHO (World Health Organization) พบว่ามีผู้เล่นเกมทั่วโลกจำนวนราว ๒.๒ พันล้านคน โดยผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากที่สุดเป็นผู้ชายวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่มีอายุราว ๑๘ - ๒๔ ปี (Dong et al. ๒๐๑๘) ทั้งนี้การเพิ่มขึ้นของความเสี่ยงที่จะเกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์นั้นมีผลมาจากความนิยมที่เพิ่มมากขึ้นของเด็กและวัยรุ่นที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ ก่อให้เกิดการขยายตัวของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ส่งผลอย่างเป็นพลวัตรต่อจำนวนผู้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง (องค์การอนามัยโลก : ๒๐๑๘)

การติดเกม (Gaming Addiction) เป็นพฤติกรรมเสพติดที่ผู้เล่นมีความหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนเกินไป จนกระทั่งไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นตามเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ใช้เวลาในการเล่นที่ยาวนานและเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นอาจแสดงพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน เช่น แสดงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจ ก้าวร้าว (ชาญวิทย์ และคนอื่น ๆ. ๒๕๕๒; Kimberly, Y., 2009) อาการติดเกมถือเป็นโรคหนึ่งในทางจิตเวชที่ส่งผลกระทบเชิงลบต่อสุขภาพ ครอบครัว การศึกษา การงานอาชีพ และสังคม เกิดจากพฤติกรรมเสพติดในทางสมอง มีลักษณะคล้ายกับติดสารเสพติดซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาสมอง (ชาญวิทย์ และคนอื่น ๆ. ๒๕๕๒ ; Kimberly, Y., 2009)

สำหรับปรากฏการณ์การติดเกมในประเทศไทย พบว่า มีเด็กวัยรุ่นที่ติดเกมประมาณร้อยละ ๑๕ เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง (ไทยรัฐ. ออนไลน์) จากผลการสำรวจสถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย ในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ จำนวน ๓,๐๕๖ คน จากทุกภูมิภาคพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๘๙.๓๓ เคยเล่นเกมออนไลน์ โดยเล่นเกือบทุกวัน ร้อยละ ๖๔.๖๖ โดยเฉลี่ยเล่นวันละ ๓-๕ ชั่วโมง เด็กในกรุงเทพมหานครร้อยละ ๘.๑ ใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า ๘ ชั่วโมงในวันหยุด โดยปัจจัยที่ทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมมากที่สุด คือ เพื่อนชักชวน รองลงมา คือการเห็นข้อมูลจากสื่อออนไลน์ และเข้าใจว่า E-sport เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ตามลำดับ เกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของเด็กไทย คือ ROV รองลงมา คือ PUBG MOBILE และ Free Fire (สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน ๒๕๖๒ : ออนไลน์) นอกจากนี้ ยังมีรายงานว่าจำนวนผู้เล่นเกม PC และ Console Games จากทั่วโลกเพิ่มขึ้นเกือบร้อยละ ๕๐ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่าสายพันธุ์ใหม่ ที่จำกัดให้ผู้คนต้องอยู่แต่ภายในบ้านของตนเอง บริษัท Unity Technologies ผู้พัฒนาเกมซอฟต์แวร์รายงานว่าจำนวนผู้เล่นเกม PC และ Console Games รายวันเพิ่มขึ้นสูงถึงร้อยละ ๖๔ เมื่อเทียบกับปี พ.ศ. ๒๕๖๒ เช่นเดียวกับจำนวนผู้เล่น Mobile Game ที่เพิ่มขึ้นร้อยละ ๑๗ ทั้งนี้ ก่อนการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า COVID-๑๙ มีการดาวน์โหลด Mobile Application เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ ๑๓ เมื่อเทียบกับปี พ.ศ. ๒๕๖๒ (สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโซล. ๒๕๖๓ : ออนไลน์) อีกทั้ง ยังมีผลวิจัยที่ชี้ว่าเด็กไทยเล่นเกม กว่าร้อยละ ๘๕ เล่นเพื่อความสนุกสนาน และกว่าร้อยละ ๖๐ เล่นเพราะไม่มีอะไรทำ ๑ ใน ๓ เล่นเกมทุกวันเฉลี่ย ๕ ชั่วโมง/วัน ส่งผลต่อพฤติกรรม อารมณ์ และผลการเรียน และกว่าร้อยละ ๗๙ ของผู้ที่เล่น เห็นว่าควรมีกฎหมายกำกับดูแลผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเกม จัดเรตติ้งเกม กำกับการพนัน กว่าร้อยละ ๔๐ ของเด็กที่เล่นเกมยอมรับว่ามีคนบอกว่าตัวเขาติดเกมและรู้ว่าเกมมีการพนัน เกือบร้อยละ ๒๐ มีอารมณ์รุนแรง ทะเลาะกับครอบครัว หยาบคายขึ้น พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กไทยส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาพ เนื้อหาเกมที่รุนแรงไม่เหมาะสมตามช่วงวัย การเล่นเกมที่ใช้เวลามากเกินพอดี (สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ๒๕๖๔ : ออนไลน์)

สถานศึกษาถือเป็นหน่วยงานสำคัญในระดับปฏิบัติการของการปฏิรูปการศึกษา ให้สอดคล้องตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) แผนแม่บทยุทธศาสตร์ชาติภายใต้ยุทธศาสตร์ (พ.ศ.๒๕๖๑-๒๕๘๐ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๗๙) นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) และแผนปฏิบัติการของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีเป้าหมายในการพัฒนาคนในทุกมิติและทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม เสริมสร้างจิตสาธารณะ และการเป็นพลเมืองที่ดี ให้แก่นักเรียน ปฏิรูปการเรียนรู้ที่ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ สร้างความเสมอภาคและโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ มุ่งพัฒนาคนให้มีสมรรถนะสูงในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและการพัฒนาประเทศ ดังนั้น ในสถานการณ์ที่เด็กและเยาวชนไทยเริ่มมีความเสี่ยงที่จะติดเกมออนไลน์มากขึ้น จำเป็นที่สถานศึกษาต้องตระหนักและหาแนวทางป้องกันการติดเกมออนไลน์ เพื่อให้การปฏิรูปการศึกษาตามที่รัฐบาลหวังไว้สัมฤทธิ์ผลตามเป้าหมายได้จริง สถานศึกษาสามารถใช้กระบวนการปฏิบัติการเชิงจิตวิทยาการรณรงค์ประชาสัมพันธ์ ด้วยการฝึกอบรมเพื่อให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรม และเน้นการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาประเทศด้วยตัวเขาเอง กระบวนการดังกล่าวยังเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในด้านจิตสาธารณะหรือการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมได้อีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งสอดคล้องกับพระบรมราโชบายด้านจิตอาสาของรัชกาลที่ ๑๐ และแนวทางโรงเรียนสุจริตที่สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ (ปปช.) ได้กำหนดเป็นคุณลักษณะที่สำคัญให้นำไปใช้เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย

โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้าตั้งอยู่ที่ตำบลไทรม้า อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ๒ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น ๓๑๕ คน (ข้อมูล ณ วันที่ ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖) ผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๒๕ คน เป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในชุมชน และบริเวณใกล้เคียงโดยรอบมีแหล่งอบายมุขอยู่ในพื้นที่เสี่ยง นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มาจากต่างถิ่นติดตามพ่อแม่ผู้ปกครองมาทำงานในเมืองนนทบุรี นักเรียนพักอาศัยตามแคมป์คนงาน ผู้ปกครองทำงานเป็นกะจึงไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่นักเรียน ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไปทำงานนักเรียนจึงพักอยู่ตามลำพังทำให้นักเรียนอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์มือถือเป็นหลัก นอกจากนี้ ยังพบนักเรียนใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเล่นเกมในระหว่างเรียนมากขึ้น ทำให้ครูต้องมีมาตรการเก็บโทรศัพท์ระหว่างเรียน แต่ก็ช่วยลดปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ในระหว่างเรียนได้เท่านั้น เมื่อนักเรียนกลับไปที่บ้านก็ใช้เวลาเล่น

เกมออนไลน์เพิ่มขึ้น ทำให้นักเรียนนอนดึกและตื่นสาย มาโรงเรียนไม่ทัน ส่งผลให้สุขภาพของนักเรียนมีการเจ็บป่วยเพิ่มขึ้น นักเรียนจึงขาดเรียนบ่อย จากสถิติการขาดเรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ พบว่า นักเรียนขาดเรียนเพิ่มมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ ๖๐ จากปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้าที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และรอบบริเวณสถานศึกษามีปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์ ผู้บริหารและคณะครู ผู้ปกครอง คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเห็นถึงความสำคัญในการแก้ปัญหาการติดเกมของนักเรียน และถือเป็นปัญหาที่โรงเรียนต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน

จากการศึกษางานวิจัยของนักศึกษาหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับบริหาร กองบัญชาการกองทัพไทย (พสบ.บก.ทท.) รุ่นที่ ๑๕ เกี่ยวกับเยาวชนไทยกับการมีส่วนร่วมพัฒนาประเทศ ในมิติสังคม กรณีศึกษารูปแบบ แนวทาง และวิธีการปลูกฝังและป้องกันไม่ให้เยาวชนเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ การป้องปราม และการเปลี่ยนแปลงให้เยาวชนตระหนักและรู้เท่าทันกลโกงพนันออนไลน์ และสร้างเครือข่ายความร่วมมือการดำเนินงานแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ในเยาวชนด้วยยุทธศาสตร์ ๔ ป (ปลูกฝัง ป้องกัน ป้องปราม เปลี่ยนแปลง) คณะผู้ศึกษาจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะใช้ยุทธศาสตร์ ๔ ป ผสมผสานกับการใช้กระบวนการปฏิบัติการเชิงจิตวิทยาในการหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และสร้างเครือข่ายภายในชุมชนเพื่อลดปัญหาการติดเกมออนไลน์ภายในโรงเรียนต่อไป อีกทั้ง เพื่อเป็นการขยายผลและต่อยอดการพัฒนาเยาวชนไทยกับการมีส่วนร่วมพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนอีกทางหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการวิจัยแต่ละด้าน ดังนี้

๑. ขอบเขตด้านพื้นที่

การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะการดำเนินการหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๔๐๖ คน ส่วนกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๙๓ คน ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๙๓ คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๒๐ คน

๓. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ตามยุทธศาสตร์ ๔ ป ได้แก่ ๑) ปลูกฝัง ๒) ป้องกัน ๓) ป้องปราม และ ๔) เปลี่ยนแปลง

๔. ขอบเขตด้านเวลา

คณะผู้ศึกษาดำเนินการวิจัยตั้งแต่เดือน มกราคม ๒๕๖๗ ถึงเดือนเมษายน ๒๕๖๗ รวมระยะเวลา ๓ เดือน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้รู้ถึงสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. ได้แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ผู้ปกครอง หมายถึง บิดา มารดา หรือญาติผู้ใหญ่ หรือบุคคลที่มีหน้าที่ดุแลในการอุปการะเลี้ยงดูนักเรียน

ครู หมายถึง ข้าราชการครู และครูอัตราจ้างผู้ปฏิบัติการสอนนักเรียน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

ผู้บริหาร หมายถึง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

เกม (Game) หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลสเตชั่น เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

เกมออนไลน์ (Game online) หมายถึง เกมที่เล่นโดยผ่านอินเทอร์เน็ต จากเครื่องคอมพิวเตอร์ชนิดใดก็ได้ ซึ่งผู้เล่นเกมจะต้องเชื่อมคอมพิวเตอร์ไปยัง Server ของผู้ให้บริการผ่านทางสายโทรศัพท์แบบการเชื่อมต่ออาจเป็นได้ทั้งแบบ Dial-up Modem ผ่านทางสายโทรศัพท์ธรรมดา หรือแบบ Adsl ผ่านสายโทรศัพท์ที่ขอใช้บริการ

พฤติกรรม (Behavioral) หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของสัตว์ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือสิ่งที่มากระตุ้น (Stimulus) อาจจะเกิดขึ้นทันทีหรือเกิดขึ้นหลังจากที่ถูกกระตุ้นมาแล้วระยะหนึ่ง

พฤติกรรมเสพติด (Behavioral addiction) หมายถึง พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย อารมณ์ และพฤติกรรมด้านอื่นๆ รวมถึงการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ ละเลยการเข้าสังคม หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว

การเสพติดเกม (Game Addiction) หมายถึง อาการเสพติดทางจิตวิทยา เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมมาก จนส่งผลกระทบต่อกิจวัตรประจำวัน รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมผู้เล่นเกมมากกว่าสังคมในชีวิตจริง

การตระหนักรู้ (Awareness) หมายถึง การตื่นรู้ การฉุกคิด ซึ่งอาจจะไปถึงการมีสติในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อไม่ให้ตนเองปฏิบัติเรื่องนั้นไปตามความเคยชิน ความชำนาญ หรือสัญชาติญาณโดยทันที

เครือข่าย (Network) หมายถึง กลุ่มของคนหรือองค์ที่สมัครใจแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีการจัดรูปแบบหรือระเบียบโครงสร้าง

การมีส่วนร่วม (Participate) หมายถึง เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้มีส่วนช่วยเหลือระหว่างกัน ด้วยจิตใจและอารมณ์ของแต่ละบุคคล ในการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติงานและร่วมรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อส่วนรวมในการบริหารจัดการ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของสังคม

ปลูกฝัง (Cultivate) หมายถึง การดำเนินการเกี่ยวกับการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ จิตสำนึก และเจตคติที่ดีและการสร้างเสริมประสบการณ์เพื่อให้เกิดทักษะในการป้องกันภัยให้แก่นักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา

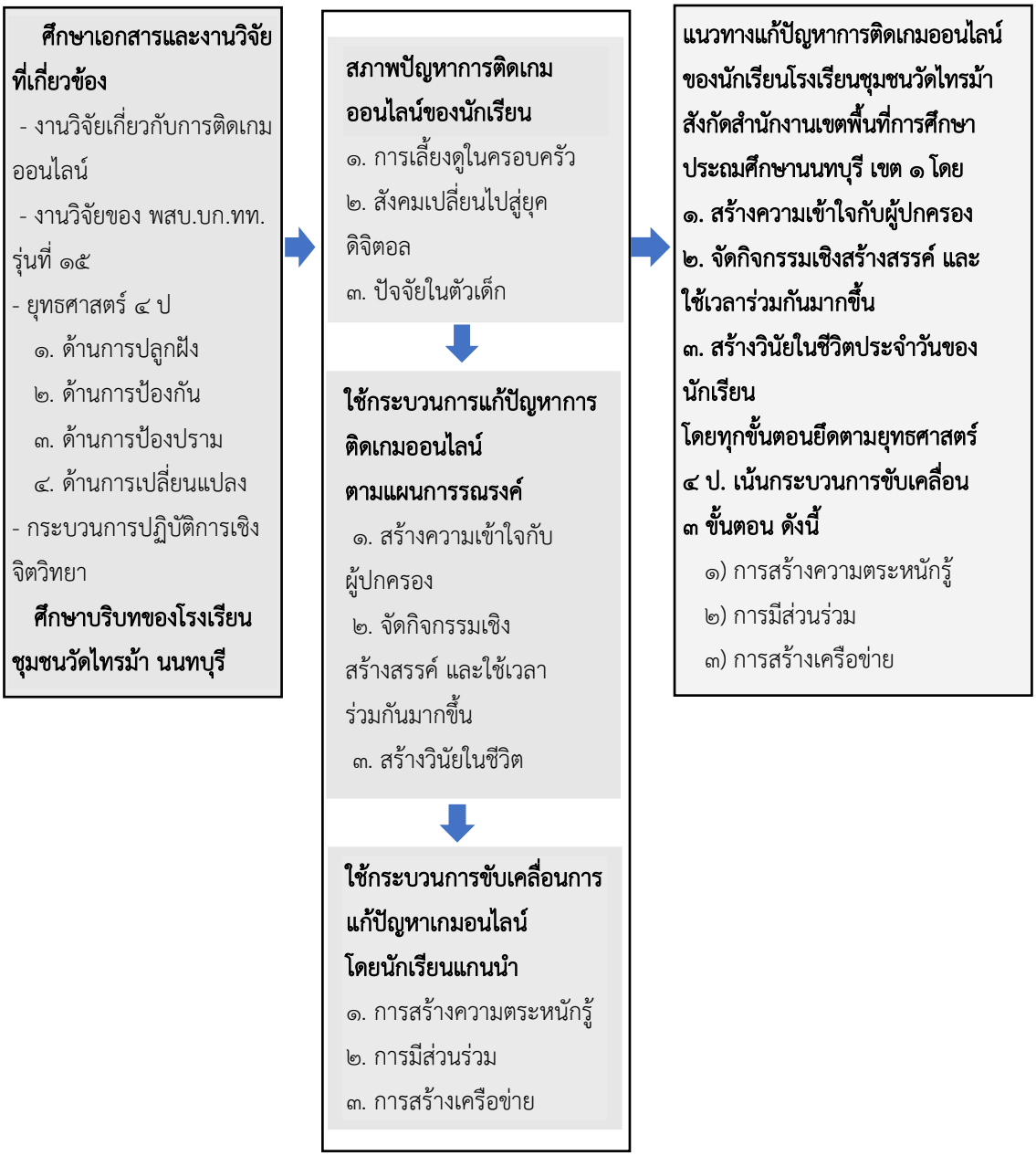
ป้องกัน (Prevent) หมายถึง การดำเนินการเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา อุปสรรค หรือความไม่ปลอดภัยต่อนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยการสร้างมาตรการป้องกันจากปัจจัยเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นทั้งในและนอกสถานศึกษา

ป้องปราม (Suppress) หมายถึง การดำเนินการจัดการแก้ไขปัญหา การช่วยเหลือเยียวยา ฟื้นฟู และดำเนินการตามขั้นตอนของกฎหมาย

เปลี่ยนแปลง (Change) หมายถึง การให้ผู้ที่เคยเป็นผู้เล่นหรือติดการเล่นการพนันออนไลน์ มาเป็นพี่เลี้ยงเพื่อให้ความเข้าใจและคอยสอดส่องดูแลเด็กหรือเยาวชนรุ่นหลังให้เข้าใจถึงข้อเสียและผลที่จะเกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์

กรอบแนวคิด

การวิจัย เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ มีกรอบแนวคิดตามแผนภาพที่ ๑-๑



แผนภาพที่ ๑-๑ กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ ๒
แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกมออนไลน์
   ๑.๑ ความหมายของเกมออนไลน์
   ๑.๒ ลักษณะและประเภทของเกมออนไลน์
   ๑.๓ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์
   ๑.๔ ผลกระทบจากการติดเกมออนไลน์
๒. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม
   ๒.๑ การเล่นเกมออนไลน์เพื่อการเสริมสร้างทักษะ
   ๒.๒ การเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม
   ๒.๓ ลักษณะสถานการณ์ทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
   ๒.๔ การเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม
๓. แนวคิดทฤษฎี ๔ ป
๔. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกมออนไลน์

๑. ความหมายของเกมออนไลน์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานปี ๒๕๕๔ ได้นิยามความหมายของเกมว่า หมายถึง “การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา เกมคอมพิวเตอร์ เกมการบริหาร เป็นการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้-ชนะ ธำรง ทัศนาญชลี และคณะ (อ้างถึงใน นพพันธ์ เลิศศุภวารี, ๒๕๕๑ : ๖) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นกันนั้น ได้มีการพัฒนารูปแบบไปเรื่อย ๆ เริ่มตั้งแต่เกมกดซึ่งเป็นเกมที่เข้ามาแพร่หลายในเมืองไทย ถัดมาคือวิดีโอที่ใช้เล่นกับโทรทัศน์ เกมตู้หยอดเหรียญที่ตั้งอยู่ตามศูนย์การค้าต่าง ๆ ซึ่งในปัจจุบันยังคงมีอยู่ และต่อมาได้มีการพัฒนาเกมที่สามารถเล่นกับเครื่องคอมพิวเตอร์

โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกกันว่า เกมออนไลน์ ปัจจุบัน **สารานุกรมเสรี วิกิพีเดีย ให้นิยามคำว่า เกมออนไลน์** (online game) หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกัน คือมีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (massive multiplayer online) ซึ่งก็คือเกมที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่ ๆ หนึ่ง (ตั้งแต่ ๑๐๐ คนขึ้นไป) (สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์)

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนามาเป็นเกมที่เล่นผ่านเครือข่ายโดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต ส่วนมากจะเป็นเกมแบบ MMO (Massive Multiplayer Online) คือ มีผู้เล่นพร้อมกันได้ตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป โดยผู้เล่นสามารถสื่อสารตอบโต้ซึ่งกันและกันได้ไม่ว่าจะอยู่ ณ สถานที่ใด

๒. ลักษณะและประเภทของเกมออนไลน์

มังคลารัตน์ สำเนากลาง (๒๕๕๕) ได้แบ่งประเภทของเกม โดยพิจารณาตามเนื้อหาของเกมได้ดังนี้

ประเภทที่ ๑ เกมแอ็กชัน (Action game) เกมประเภทนี้เน้นการตัดสินใจที่รวดเร็วและมุ่งเน้นไปที่การบังคับตัวละครเพื่อควบคุมทิศทางในการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครที่เราเล่น โดยตัวละครที่ใช้อาจจะเป็นหุ่นยนต์ สัตว์ สิ่งของ มนุษย์ หรือสัตว์ประหลาดต่างๆ ที่ผู้เล่นจะต้องพยายามควบคุมให้ออกท่าทาง กริยาต่างๆ ให้ผ่านไปแต่ละด่านของเกมได้ เช่น บังคับให้ตัวละครขยับเพื่อหนีหรือหลบเลี่ยงคู่ต่อสู้ หรือกระโดดใกล้ กระโดดไกล เพื่อข้ามสิ่งกีดขวาง เป็นต้น

ประเภทที่ ๒ เกมการผจญภัย (Adventure game) เป็นเกมที่มีการเข้าไปในโลกเสมือนจริง โดยสวมบทบาทตัวละครในเกมให้ได้เข้าไปผจญภัย แก้ปัญหาต่างๆ ฝึกให้ผู้เล่นมีสติได้วิเคราะห์แก้ไขปริศนาในเกม หรือใช้สิ่งของเพื่อให้แก้ปัญหาได้ในแต่ละด่าน

ประเภทที่ ๓ เกมกีฬา (Sport game) เป็นเกมที่มีการจำลองการเล่นเกมกีฬาต่าง ๆ มีกติกาคล้ายคลึงกับกีฬาจริง ๆ

ประเภทที่ ๔ เกมการยิง (Shooting game) เป็นเกมประเภทที่เน้นการทำลายศัตรูด้วยการยิงเป็นหลัก อาจจะมีอุปกรณ์เพิ่มเติมเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเล่น เช่น ระเบิดลูกเกลี้ยง ระเบิดควัน เป็นต้น

ประเภทที่ ๕ สวมบทบาทตัวละคร (Role playing game) โดยให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ในเกม เช่น เล่นเป็นนักดาบ เล่นเป็นนักยิงธนู นักเวทย์มนต์ เป็นต้น

ประเภทที่ ๖ เกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation game) เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์ เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาท ซึ่งสามารถแบ่งได้อีกเป็น ๓ แบบ คือ

แบบที่ ๑ Virtual simulation จำลองการควบคุมเสมือนจริง ตัวอย่างเช่น การขับเครื่องบิน การขับรถยนต์ การจำลองการขับรถสิบล้อ เป็นต้น

แบบที่ ๒ Situation simulation เป็นการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อให้ตัวเองอยู่ในสถานการณ์ เช่น เกม The sims

แบบที่ ๓ Creation simulation เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นเจ้าของกิจการต่าง ๆ ที่มีการออกแบบและมีการบริหารกิจการนั้น ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นเกมจำลองห้างสรรพสินค้า เกมจำลองร้านอาหาร เป็นต้น

ประเภทที่ ๗ เกมวางแผน (Strategy game) เป็นเกมประเภทวางแผนต่าง ๆ ภายในเกมแล้วแต่สถานการณ์ โดยการที่จะชนะได้ด้วยการวางรูปแบบวางแผนวางขั้นตอนทีละขั้น และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการวางแผนแล้วแต่สถานการณ์ แบ่งเป็น ๓ แบบ

แบบที่ ๑ ผู้เล่นหลายคนที่จะต้องวางแผนกันเล่นชนิดไม่มีการหยุดเวลา โดยเน้นการวางแผนที่เหนือกว่าคู่ต่อสู้ เพื่อให้ได้รับชัยชนะ เช่น War craft III เป็นต้น

แบบที่ ๒ เป็นเกมที่ผลัดกันเล่นทีละตา ตัวอย่างเช่น หมากรุก หมากฮอส เป็นต้น

แบบที่ ๓ แบบผสม เป็นเกมที่มีการผสมการเล่นทั้งสองแบบ ผลัดกันเล่นทีละตา เล่นแบบไม่มีการหยุดพัก เช่น Total war เป็นต้น

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์มีหลายประเภทตามลักษณะของการเล่นเกม โดยมีวิธีเล่นต่าง ๆ ให้ผู้เล่นได้เลือกสรรกันมากมายแล้วแต่ความถนัด ความชอบ ความพอใจ การเล่นเกมออนไลน์นั้น จะมีผู้เล่นจำนวนมากที่เข้ามารวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกม ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของเกม ว่าเป็นการเล่นแบบไหนใช้จำนวนคนเล่นกี่คน มีตั้งแต่ผู้เล่นจำนวนน้อยๆ ไปจนถึงผู้เล่นจำนวนหลักร้อย

๓. พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายของการติดเกมว่าหมายถึง การที่ผู้เล่นเกมหมกมุ่นอยู่กับเกม (Preoccupation with game) เกิดการสูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเอง (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment)

ดารณี อุทัยรัตนกิจ และคณะ (๒๕๕๙) กล่าวว่า พฤติกรรมการติดเกมเป็นพฤติกรรมที่เด็กมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิด ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้

ประกายเพชร สุภะเกษ (๒๕๕๙) กล่าวว่า ปัญหาการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นเป็นปัญหาที่เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้ จึงยังไม่มีเกณฑ์วินิจฉัยตามมาตรฐาน เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (Substance dependence) และผู้ป่วยติดการพนัน (Pathological gambling) คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงจะรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการติดเกมจะรู้สึกหงุดหงิดและกระวนกระวาย หรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่รู้สึกเครียด และเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับเกมอย่างมาก คือ หมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมในครั้งต่อไป และมีความอยากเล่นเกมตลอดเวลา (Craving) เด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการติดเกม มีความพยายามที่จะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้งๆ ที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและวัยรุ่นที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบทั้งด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ยอมอดอาหารเพื่อที่จะได้เล่นเกมอย่างต่อเนื่องจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ยอมเลิกกิจกรรมอื่นๆ ที่เคยทำและรู้สึกสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา ได้แก่ โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน เล่นการพนัน เป็นต้น

แพทย์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนหลายท่าน ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ไว้สอดคล้องคล้ายคลึงกัน ดังนี้

แพทย์หญิงจิราภรณ์ อรุณากูร กุมารแพทย์เวชศาสตร์วัยรุ่น คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ได้เขียนบทความทางวิชาการ เรื่อง ความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมทั่วไปกับการติดเกมไว้ว่า ผู้ที่เล่นเกมทั่วไปจะสามารถควบคุมตัวเองได้ รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม และการเล่นเกมไม่รบกวนหรือส่งผลกระทบต่อกิจกรรมประจำวัน ส่วนผู้ที่มีปัญหาติดเกมจะเล่นเกมมากจนรบกวนกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน ในความคิดจะวกวนอยู่กับเรื่องเกม แม้ในขณะที่ทำกิจกรรมอื่นอยู่ ไม่มีแก่จิตแก่ใจจะทำอย่างอื่นนอกจากเล่นเกม มีความรู้สึกอยากเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา หากมีสิ่งที่มาขัดขวางการเล่นเกมจะรู้สึกหงุดหงิด ฉุนเฉียว มีความกระวนกระวาย กระสับกระส่ายหากไม่ได้เล่นเกม ไม่มีการแบ่งเวลา โดยเวลาส่วนมากจะเอาไปเล่นเกม บางรายหนีเรียนไปเล่นเกม หรือไม่ยอมนอนเพราะมัวแต่เล่นเกม รวมถึงไม่กินข้าวตามเวลา ไม่ออกไปสังสรรค์กับเพื่อน เป็นต้น

แพทย์หญิงนพวรรณ ศรีวงค์พานิช กุมารแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ โรงพยาบาลพริ้นซ์สุวรรณภูมิ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของเด็กติดเกม ดังนี้ ๑) เล่นเป็นเวลานาน เล่นไม่รู้จักเวลา ไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนรบกวนกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน ๒) มีอาการหงุดหงิด ฉุนเฉียว อาละวาด ทำลายข้าวของ กระวนกระวาย กระสับกระส่าย วิตกกังวลหรือซึมเศร้า หากไม่ได้เล่นเกม ๓) มีความต้องการที่จะเล่นเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ รู้สึกอยากเล่นเกมตลอดเวลา ๔) หยุดหรือลดการเล่นเกมได้ยาก ๕) แยกตัว ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือสังคม สูญเสียความสนใจในงานอดิเรกที่เคยทำหรือนันทนาการอื่นๆ ๖) เล่นเกมมากต่อเนื่อง แม้ทราบว่ามีผลกระทบ ๗) หลอกพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้บำบัดรักษาเกี่ยวกับการเล่นเกม ๘) เล่นเกมเพื่อหลีกหนีความรู้สึกผิด หมดหนทางหรือวิตกกังวล ๙) มีผลกระทบต่อการเรียน การทำงาน และหน้าที่ความรับผิดชอบ มีพฤติกรรมที่ไม่ดีเพื่อให้ได้เล่นเกม เช่น ขโมยเงิน โกหก ทะเลาะกับคนรอบข้าง

แพทย์หญิงปรานี ปวีณชนา จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลมนารมณ์ได้เขียนบทความทางวิชาการเกี่ยวกับเกณฑ์การวินิจฉัยโรคเสพติดเกม (Game Addiction) ว่า ต้องมีลักษณะต่อไปนี้ครบทั้ง ๔ ข้อ คือ ๑) เล่นมากจนเกินไป เล่นไม่รู้จักเวลา เล่นจนไม่กินไม่นอน ไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น ทำให้เสียการเรียน เสียสัมพันธภาพกับคนรอบตัว หรือมีผลเสียต่อการใช้ชีวิตด้านอื่น ๆ ๒) มีอาการถอนเมื่อไม่ได้เล่น เช่น หงุดหงิด อาละวาด ทำลายข้าวของ เครียด ซึมเศร้า ๓) มีความต้องการที่จะเล่นเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งจำนวนเวลาที่ใช้เล่น ความทันสมัยของอุปกรณ์ ไอเทม และองค์ประกอบอื่นๆ ที่เกี่ยวกับเกม ๔) มีพฤติกรรม ไม่ดีตามมาเพื่อให้ได้เล่นเกม เช่น ขโมยเงิน โกหก ทะเลาะกับคนรอบข้าง

จากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ สรุปได้ว่าผู้ติดเกมออนไลน์จะมีพฤติกรรมที่แสดงออกดังนี้ ๑) เล่นเป็นเวลานาน ไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมจนรบกวนกิจกรรมอื่นในชีวิตประจำวัน ๒) มีอาการหงุดหงิด ฉุนเฉียว อาละวาดทำลายข้าวของ วิตกกังวลหรือซึมเศร้า หากไม่ได้เล่นเกม ๓) มีความต้องการที่จะเล่นเพิ่มขึ้น รู้สึกอยากเล่นเกมตลอดเวลา จึงใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ ๔) หยุดหรือลดการเล่นเกมได้ยาก ๕) แยกตัว ไม่ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือสังคม ไม่สนใจงานอดิเรกหรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เคยทำ ๖) เล่นเกมมากอย่างต่อเนื่องแม้รู้ว่ามีผลกระทบต่อตนเอง ๗) มีพฤติกรรมที่ไม่ดีเพื่อให้ได้เล่นเกม เช่น ขโมยเงิน โกหก ทะเลาะวิวาทกับคนรอบข้าง

๔. ผลกระทบจากการติดเกมออนไลน์

การติดเกมของเยาวชนไทยเป็นปัญหาที่มีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้นในเด็กอายุ ๖ – ๑๔ ปี มีกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ถึงร้อยละ ๓๑.๔ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ๒๕๕๙) และจากผลสำรวจเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับวัฒนธรรมการใช้ชีวิต เรื่อง “ชีวิตไซเบอร์” (สถาบันรามจิตติ, ๒๕๖๐) พบว่า เด็กไทยใช้เวลาถึง ๑ ใน ๓ ของวันไปกับการใช้สื่อเทคโนโลยี เช่น เล่นเกมวันละ ๒ ชั่วโมง โดยเด็กผู้ชายเล่นเกมมากถึง ๒.๒ ชั่วโมง/วัน เด็กผู้หญิงเล่นเกม ๑.๓ ชั่วโมง/วัน และในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เด็กและเยาวชนอายุ ๗ – ๒๑ ปี หมกมุ่นกับการเล่นเกมเฉลี่ย ๔.๕ ชั่วโมง/วัน และใช้เวลาเดินเฉลี่ยไม่ถึง ๑๐ นาที ก็พบร้านเกมที่อยู่ใกล้บ้านโดยเฉลี่ย ๕ ร้าน (ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, ๒๕๖๐)

ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก (๒๕๖๖) ประธานคณะทำงานขับเคลื่อนประเด็นสื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชน ระบุว่า เด็กร้อยละ ๙๐ เล่นเกมออนไลน์ โดยมากกว่าครึ่งใช้เวลาเล่นมากกว่า ๔ ชั่วโมงต่อวัน และร้อยละ ๑๕ เล่นพนันในเกม ในวันเสาร์อาทิตย์หรือวันหยุด เยาวชนไทยร้อยละ ๓๐.๘๘ เล่นเกม ๓-๕ ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ ๑๒.๘๗ เล่น ๖-๘ ชั่วโมง ร้อยละ ๑๐.๑๓ เล่นมากกว่า ๘ ชั่วโมง

ผลกระทบจากการติดเกมของเด็กมีตั้งแต่การขาดความรับผิดชอบในกิจวัตรประจำวันพื้นฐาน เช่น การเรียน งานบ้าน บางคนยอมอดอาหารหรือละเลยการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการออกกำลังกาย เพราะต้องการใช้เวลาในการเล่นเกม การเล่นเกมนาน ๆ มักก่อให้เกิดความเครียดและมีอาการอ่อนเพลีย บางคนอาจมีปัญหาทางพฤติกรรม เช่น ไม่ชอบเข้าสังคม ตอบสนองต่อสถานการณ์บางอย่างด้วยความก้าวร้าวรุนแรง (Kim, ๒๐๐๘; Kimberly, ๒๐๐๙; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๒; ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, ๒๕๕๒; สุภาวดี เจริญวานิช, ๒๕๕๗) หากประมวลปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการติดเกมของเด็กจากงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ สามารถสรุปได้เป็น ๔ ปัจจัย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, ๒๕๖๐) ดังนี้ ๑) ปัจจัยด้านครอบครัว โดยครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ไม่ฝึกวินัยให้กับเด็ก จะทำให้เด็กเล่นเกมได้อย่างอิสระ หรือบางครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมทำร่วมกัน ทำให้เด็กรู้สึกเหงา ความสนุกสนานจากการเล่นเกมจึงอาจเป็นสิ่งหนึ่งที่เด็กใช้เป็นที่พึ่ง (Pornnoppadol et al., 2009; Kimberly, 2009; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๒; ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, ๒๕๕๒) ๒) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม จากความเจริญด้านเทคโนโลยีทำให้การเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตทำได้ง่าย ดังนั้น สื่อโฆษณาจึงมีอิทธิพลต่อเด็กและวัยรุ่นอย่างมาก มีส่วนจูงใจให้เด็กและวัยรุ่นหันไปเล่นเกมกันอย่างแพร่หลาย กลุ่มเพื่อนที่ชักจูงให้ร่วมเล่นเกม ตลอดจนร้านเกมมีเกิดขึ้นมากมายทั้งในชุมชนเมืองและชนบท (Pornnoppadol et al., 2009; ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน, ๒๕๕๒) บางแห่งเปิดให้บริการตลอด ๒๔ ชั่วโมง ซึ่งเอื้อให้เด็กและเยาวชนสามารถ

เล่นเกมได้ยาวนานขึ้น ๓) ปัจจัยด้านตัวเด็กเอง เด็กบางคนอาจมีบุคลิกภาพอ่อนแอ มักต้องพึ่งพาผู้อื่น จึงอาจถูกชวนให้เล่นเกมได้ง่าย (Koet al., ๒๐๐๕; Allison et al., ๒๐๐๖) และ ๔) ปัจจัยการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง ในทางการแพทย์พบว่า ขณะที่เด็กเล่นเกม การเล่นจะไปกระตุ้นให้สารโดปามีน (Dopamine) ที่ทำให้รู้สึกสนุกสนานหลั่งออกมามากขึ้น เมื่อหยุดเล่นสมองยังคงต้องการสารโดปามีนต่อ จึงเป็นเหตุให้เด็กพยายามจะเล่นเกมต่อไป (Koepp et al., 1998; Han et al., 2007; Chih et al., 2013; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๒)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ สรุปได้ว่า ปัจจุบันมีเด็กและเยาวชนไทยติดเกมออนไลน์กันมากขึ้น ส่งผลกระทบตัวตัวเด็กและเยาวชนหลายด้าน เช่น ขาดความรับผิดชอบในกิจวัตรประจำวันพื้นฐาน ก่อให้เกิดความเครียด ร่างกายอ่อนเพลีย มีปัญหาทางพฤติกรรม ก้าวร้าว เป็นต้น จากงานวิจัยนานาชาติ พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการติดเกมของเด็กและเยาวชนมี ๔ ข้อ คือ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมจากความเจริญด้านเทคโนโลยี ปัจจัยด้านตัวเด็กเอง และปัจจัยการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

๑. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการเสริมสร้างทักษะ

จากการศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทยแม้จะพบว่าหลายลักษณะเป็นผลเชิงลบ เช่น มีผลต่ออารมณ์ บุคลิกภาพ การเรียน สุขภาพ ชีวิตประจำวัน การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมทั้งด้านเพื่อนและครอบครัว อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมออนไลน์ก็มีผลด้านบวกด้วยเช่นกัน นักวิชาการหลายท่านสรุปผลกระทบด้านบวกเป็น ๔ ประการ ดังนี้ (พิรงรอง รามสูต, ๒๕๕๒; ไพบูลย์ เปานิล และคณะ, ๒๕๕๒; Colwell and Payne, 2002; Dorman, 1997)

๑.๑ ด้านการศึกษา/ทักษะอาชีพ เกมออนไลน์เป็นช่องทางที่สามารถทำให้เด็กคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ด้วยการเรียนรู้จากเกม และสามารถใช้ประเมินทักษะในด้านต่าง ๆ ได้รวมถึงสามารถสะท้อนถึงการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การฝึกขับขี่ การฝึกเป็นนักธุรกิจ ฯลฯ นอกจากนี้ ทักษะความชำนาญเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ยังสามารถนำไปสู่การพัฒนาเป็นผู้สร้างเกม (game programmer/game designer)

๑.๒ ด้านการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีในหมู่เพื่อน หรือเป็นช่องทางในการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ

๑.๓ ด้านอารมณ์และจิตใจ เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความ เครียด สร้างความสนุกสนาน ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นในกรณีที่บางเรื่องในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้

๑.๔ ด้านร่างกาย เกมออนไลน์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการใช้มือ การใช้ตา การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันได้

ภัทรพล วรประชา (๒๕๕๑) ได้กล่าวว่า การเล่นเกมอย่างเหมาะสมจะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการและการเรียนรู้ในหลายด้าน ทั้งการฝึกทักษะการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ฝึกพัฒนาการกล้ามเนื้อมือให้สัมพันธ์กับสายตา การมีโอกาสฝึกฝนในการใช้ภาษา กระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนใจการเรียนรู้วิชาแขนงต่าง ๆ เพิ่มขึ้น และอีกทั้งยังให้ความบันเทิงจากเกมช่วยให้ผู้เล่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียด (ศิรมณ์ เสถียรรัมย์ และกฤษฎา ศรีแผ้ว, ๒๕๕๗)

พิรงรอง รามสูต และคณะ (๒๕๕๒) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง "การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์ สำหรับเยาวชนไทย" พบว่า เกมที่ดีมีมากมาย ทั้งเกมที่มีสาระและเกมที่ช่วยให้เด็กผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน จึงควรพยายามทำความเข้าใจว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่เด็กชอบเล่นเกม แต่ควรดูแลให้การเล่นเกมอยู่ในระดับที่เหมาะสม การเล่นเกมมีข้อดีค่อนข้างมากโดยเฉพาะเมื่อนำไปใช้อย่างถูกวิธี ในต่างประเทศมีการนำเกมออนไลน์ไปบูรณาการกับการเรียนรู้ทางวิชาการ เพื่อให้เด็กได้ฝึกทักษะควบคู่ไปด้วย เช่น ประเทศแคนาดามีการผลิตเกมผจญภัยที่ต้องใช้ทักษะทางคณิตศาสตร์โดยออกแบบให้มีความซับซ้อนและน่าสนใจ ซึ่งก็มีเด็กให้ความสนใจเล่นเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้เกมยังถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของ Creative economy ผู้เล่นเกมหลายคนสามารถพัฒนาตนเองจากการเล่นเกมไปสู่อีกขั้นหนึ่ง เช่น เป็นโปรแกรมเมอร์ ฯลฯ

พรทิพย์ เย็นจะบก (๒๕๕๘) กล่าวไว้ในหนังสือ “เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ” ว่า หากเด็กที่เล่นเกมรู้จักเลือกประเภทและแบ่งเวลาในการเล่นเกมให้เหมาะสม ก็อาจจะได้รับประโยชน์จากการเล่นเกม นอกเหนือจากการได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้ช่วยในเรื่องการวางแผน ได้การส่งเสริมทักษะด้านภาษา เป็นต้น

เข็มพร วิรุณราพันธ์ (อ้างถึงใน ศรีดา ๓๒ ตันทะอธิพานิช และคณะ, ๒๕๕๔) กล่าวถึงการเล่นเกมว่าส่งผลด้านบวก เช่น สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะมีความสมจริงทั้งภาพ แสง สี และเสียงผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมได้ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ในเกม สำหรับเกมออนไลน์ทำให้เด็ๆ มีเพื่อนใหม่ที่ร่วมเล่นเกม ทำภารกิจในเกมร่วมกัน เกมยังมีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุก เกม ฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การใช้อาวุธฝึกยุทธวิธีการรบในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ เป็นต้น

สรุปได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์มิได้มีแต่ผลกระทบทางลบ ผลกระทบทางบวกก็มีคุณประโยชน์มากเช่นกัน เช่น การฝึกทักษะในด้านต่าง ๆ ทั้งการคิดวิเคราะห์ การวางแผน การเล่นเป็นทีม รวมถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อันนำไปสู่อาชีพต่าง ๆ เช่น เป็นโปรแกรมเมอร์ เป็นต้น

๒. การเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม

จิตติพร ไวโรจน์วิทยาการ (๒๕๕๑: ๑๑) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม หมายถึง การที่นักเรียนรายงานว่าตนได้ใช้เทคโนโลยี ๒ ด้านอย่างเหมาะสม ได้แก่ ๑) อินเทอร์เน็ต เช่น การเล่นเกมพอประมาณ การแช๊ต (chat) ที่มีความระมัดระวัง เป็นต้น และ ๒) โทรศัพท์มือถือ เช่น การคุยโทรศัพท์มือถือกับเพื่อนในเวลาที่เหมาะสมและคุยในเวลาที่เหมาะสม ไม่คุยนานเกินไป

วันวิสา สรีระศาสตร์ (๒๕๕๔) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยตามหลักและวิธีการที่นักวิชาการและนักพัฒนาแนะนำ เช่น ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแก่คนแปลกหน้า ไม่โต้ตอบจดหมาย ข้อความ หรือแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวที่เห็นว่าอาจเป็นอันตราย หากพบว่าสิ่งที่พบเห็นก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดใจ ไม่สบายใจ ให้เลิกใช้บริการนั้น ไม่นัดพบกับผู้อื่นในเว็บไซต์โดยไม่บอกผู้ปกครอง เป็นต้น

ส่วนการเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกวิธีและเหมาะสมนั้น กรมสุขภาพจิตเสนอไว้ ๓ แนวทาง เพื่อป้องกันการติดเกม ดังนี้ ๑) แบ่งเวลาเล่นให้เหมาะสม ๑-๒ ชั่วโมงต่อวันและไม่ควรเล่นในช่วงเวลาเรียนหรือกลางคืน ๒) เนื้อหาเกมต้องไม่มีความรุนแรงและไม่นำไปสู่แหล่งข้อมูลการใช้ความรุนแรง และ ๓) พฤติกรรมการเล่นเกมต้องไม่นำไปสู่การใช้เงินฟุ่มเฟือย การหนีเรียน หรือการใช้กิริยาและวาจาที่ก้าวร้าวรุนแรง

สรุปได้ว่า การเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสมของเด็กและเยาวชนนั้น ควรใช้เวลาในการเล่นอย่างพอเหมาะ จัดสรรการเล่นเวลาให้เหมาะสม ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้แก่คนแปลกหน้า ไม่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ไม่เสียเงินไปกับการเล่นเกมจนเป็นเหตุให้เกิดผลกระทบอื่น ๆ ตามมา การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กเล็กควรอยู่ในความดูแลของผู้ปกครอง

๓. ลักษณะสถานการณ์ทางสังคมกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

สังคมที่เด็กและเยาวชนใกล้ชิดมากที่สุดก็คือ เพื่อน ครอบครัว และ โรงเรียน ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จึงส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น เพื่อนอาจเป็นตัวแบบหรือตัวกระตุ้นส่งเสริมให้อยากเล่นเกมออนไลน์ ครอบครัวและโรงเรียนอาจส่งเสริมหรือกีดกันการเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม โรงเรียนมีส่วนในการส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนได้อย่างมาก และกิจกรรมเหมาะสมที่สุด คือ “กิจกรรมนักเรียน”

สรุปได้ว่า โรงเรียนสามารถส่งเสริมและพัฒนาการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมให้แก่นักเรียนได้โดยการจัดกิจกรรมนักเรียน หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร และหากให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนากิจกรรม ออกแบบการพัฒนาเกมอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนย่อมได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ

๔. การเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

การเสริมสร้างพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือที่มักเรียกว่า การปรับพฤติกรรมนั้น มีทฤษฎีและแนวคิดมากมาย ธันยวนันฐ์ เลียนอย่าง, การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ที่ใช้ทฤษฎีและแนวคิดกับการปรับพฤติกรรม (Behavior Medication) เพื่อศึกษาสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม เป็นการวิจัยที่ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ แบ่งการวิจัยเป็น ๒ ระยะ คือ ระยะที่ ๑ เป็นการวิจัยย้อนรอยความสัมพันธ์ (Casual Relation) เพื่อค้นหารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ส่วนการวิจัยในระยะที่ ๒ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสร้างโปรแกรมเพื่ออบรม ซึ่งโปรแกรมที่นำมาใช้ได้ทำการค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรม โดยนำเอาผลจากตัวแปรเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมมากต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมในการวิจัยระยะที่ ๑ มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์คือพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมนั้น มีการเปลี่ยนแปลงในระยะยาวและคงทนถาวร และจากผลการวิจัยในระยะที่ ๑ ทำให้ทราบตัวทำนายทางจิตลักษณะส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของวัยรุ่นตอนต้น จึงได้รวบรวมตัวอย่างกิจกรรมที่อาจนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมในการวิจัยระยะที่ ๒ เป็นตัวอย่างกิจกรรมเพื่อฝึกจิตลักษณะบางประการ และนำมาใช้ในการเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สำหรับใช้ในการพัฒนากลุ่มเป้าหมาย สามารถควบคุมพฤติกรรมที่ดีของตนเองได้ เพื่อจะนำไปสู่การเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมให้เพิ่มขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยระยะที่ ๑ ที่ใช้ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมพบว่า มีตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ (เจตคติ ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และการรู้เท่าทันเกมออนไลน์) และจิตลักษณะเดิมของบุคคล (สุขภาพจิต) เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมทั้ง ๒ องค์ประกอบ (พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อเสริมสร้างทักษะและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัย) ซึ่งปัจจัยตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ คือ เจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และการรู้เท่าทันเกมออนไลน์นั้นเกี่ยวข้องกับการรู้คิดภายในตัวบุคคล และปัจจัยสุขภาพจิตนั้นเป็นจิตลักษณะเดิมของบุคคลที่ค่อนข้างคงที่ไม่อยู่ภายใต้

อิทธิพลของสถานการณ์ปัจจุบัน ดังนั้นในการสร้างโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม จึงมีการบูรณาการโดยการพัฒนาทั้งปัจจัยตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์และปัจจัยจิตลักษณะเดิม สำหรับเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม และการรู้เท่าทันเกมออนไลน์นั้นมีการให้ความรู้ และการกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติ เพื่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางปัญญาจนเกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมที่ดียิ่งขึ้น จึงได้นำเอาแนวคิดการปรับพฤติกรรมปัญญานิยม (Cognitive Behavior Approach) มาเกี่ยวข้องกับตัวแปรจิตภายในทั้ง ๒ ตัวแปร มาปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (Behavioral modification) โดยการเปลี่ยนที่ความรู้สึก (Feeling) ซึ่งส่งผลทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนได้ หรือจัดกระทำโดยการเปลี่ยนการรู้คิด (Cognitive) ที่เป็นการเปลี่ยนพฤติกรรมภายในหรือกระบวนการทางปัญญา และส่งผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของกลุ่มวัยรุ่นตอนต้นเปลี่ยนแปลงได้ สำหรับแนวคิดการปรับพฤติกรรมปัญญานิยม (Cognitive Behavior Approach) เป็นแนวคิดที่นักจิตวิทยาแนวใหม่ได้ เสนอความคิดว่าการจัดกระทำข้อมูลและสัญลักษณ์ต่างๆ ภายในกระบวนการทางปัญญาเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล โดยกระบวนการทางปัญญา หมายถึง การทำงานในหลายลักษณะ ได้แก่ การคิด การให้ความหมาย จินตนาการ ความเชื่อ เป็นต้น (Dryden and Golden, ๑๙๘๗) โดยแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า กระบวนการทางปัญญา พฤติกรรมและผลกรรมนั้นแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม (ดาราวรรณ ต๊ะปินตา, ๒๕๓๔) คือ ๑) ความสัมพันธ์ในลักษณะ Homogeneity ที่เชื่อว่าพฤติกรรมภายใน หรือกระบวนการทางปัญญาและพฤติกรรมภายนอก มีลักษณะของการเกิด การคงอยู่และการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเดียวกัน ดังนั้น จึงทำให้พฤติกรรมภายในเปลี่ยนมาเป็นภายนอกได้ ๒) ความสัมพันธ์ในลักษณะ Interaction เป็นลักษณะที่พฤติกรรมภายในหรือกระบวนการทางปัญญากับพฤติกรรมภายนอกมีปฏิสัมพันธ์กัน กล่าวได้ว่าบุคคลซึ่งแสดงพฤติกรรมภายนอกด้วยการชี้แนะ (Prompting) จากกระบวนการทางปัญญา และในขณะเดียวกันพฤติกรรมภายนอกก็มีอิทธิพลต่อกระบวนการทางปัญญาด้วย โดยความเชื่อนี้ได้รวมเอาภาวะทางจิตใจ (Psychological Events) ไว้กับพฤติกรรมภายนอกด้วย (ประทีป จินงี่, ๒๕๔๐)

จากแนวคิดของงานวิจัยนี้ สรุปได้ว่า หากต้องการจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมและอยู่คงทนถาวร นั้น ควรเปลี่ยนพฤติกรรมจากภายในหรือกระบวนการทางปัญญาซึ่งจะใช้วิธีการใดๆ ก็ได้ เพราะการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากภายในหรือกระบวนการทางปัญญาเมื่อเปลี่ยนแล้วก็จะส่งผลต่อพฤติกรรมภายนอกในที่สุด

แนวคิดทฤษฎี ๔ ป

ทฤษฎี ๔ ป ในที่นี้ หมายถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการปลูกฝัง การป้องกัน การป้องปราม และการเปลี่ยนแปลง เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม

๑. ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory)

การปลูกฝังพฤติกรรมของมนุษย์ต้องใช้การสร้างจิตสำนึก ณัฐฐ์วัฒน์ สุทธิโยธิน (๒๕๕๙) อธิบาย ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตสำนึก (Consciousness) ว่า จิตสำนึก (Consciousness) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกตระหนัก และการให้ความสำคัญต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในระบบความคิดและจิตใจของมนุษย์จิตสำนึกเป็นสภาวะที่ผสมผสานกันระหว่างความรู้ความเข้าใจ ความคิดและความรู้สึก การเกิดจิตสำนึก จิตสำนึก (Consciousness) เกิดจากการรับรู้ การเรียนรู้ การประเมินค่าจากสิ่งเร้าต่าง ๆ หรือประสบการณ์ จนเกิดเป็นความตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนั้น สิ่งเร้าที่มนุษย์รับรู้ เรียนรู้ จนพัฒนามาเป็นจิตสำนึก ประกอบด้วย ข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ อารมณ์ สภาพสังคม และวัฒนธรรม

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดจิตสำนึก ได้แก่ ๑) การรับรู้ ๒) ทัศนคติ ๓) ประสบการณ์ ๔) ระยะเวลาในการรับรู้ ความถี่ ความต่อเนื่อง เมื่อมนุษย์มีจิตสำนึกต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้ว มนุษย์จะเพ่งความสนใจไปที่เรื่องนั้น มีความรู้สึกเกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น รู้สึกว่าเรื่องนั้นมีความสำคัญกับตนเอง มีความหมายต่อตนเอง มีคุณค่าต่อตนเอง ทำให้ตนเองมีความใส่ใจต่อเรื่องนั้นเป็นพิเศษ

ระดับของการมีจิตสำนึกต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แบ่งออกเป็น ๕ ระดับ ได้แก่

๑. ความสนใจ มีความสนใจในเรื่องนั้น

๒. ความเอาใจใส่หรือใส่ใจในเรื่องนั้น เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิต เป็นสิ่งที่ตนเองต้องการและคาดหวัง

๓. ความรู้สึกเกี่ยวข้อง

๔. ความรู้สึกอยากมีส่วนร่วม

๕. ความต้องการลงมือปฏิบัติ

วิธีการสร้างและการปลูกฝังจิตสำนึกให้แก่มนุษย์ กระทำโดยวิธีการ ๘ วิธีดังนี้

๑. การสร้างการรับรู้ในประเด็นที่ต้องการสร้างจิตสำนึก

๒. การชี้ให้เห็นคุณค่า ความสำคัญ ความจำเป็น ที่ต้องตระหนัก

๓. การกระตุ้นให้เกิดการคิด

๔. การโน้มน้าวให้เกิดการยอมรับ

๕. การชักนำให้นำไปปฏิบัติ

๖. การเชิญชวนให้นำไปเผยแพร่

๗. การตอกย้ำให้มีความต่อเนื่องในความคิดและการปฏิบัติ

๘. การเสริมสร้างให้จิตสำนึกมั่นคงแข็งแรง

ทั้ง ๘ วิธีการข้างต้นต้องอาศัย บุคคล ระบบและกลไก และการสื่อสาร เป็นพลังขับเคลื่อนจากจุดเริ่มต้นไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายในที่สุด

สรุปได้ว่า การสร้างให้เกิดจิตสำนึกต้องคำนึงถึงการรับรู้ ทัศนคติ ประสบการณ์ ระยะเวลาในการรับรู้ ความถี่และความต่อเนื่องในการปฏิบัติ

๒. ทฤษฎีการป้องกัน (Deterrence Theory)

ซิมริ่ง และ ฮอร์คิน (Zimring & Hawkins,๑๙๗๓ อ้างถึงใน พรชัย ขันตี, ๒๕๔๓, น. ๒๒.:๒๓) ได้กล่าวถึงสาระสำคัญของทฤษฎีการป้องกัน คือ การใช้กฎหมายลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎเกณฑ์ของสังคม ความเหมาะสมที่สามารถยับยั้งการกระทำผิดได้ และการลงโทษจะมีผลในการข่มขวัญหรือยับยั้ง การลงโทษที่มีความเหมาะสม คือ ๑) ความแน่นอนของการลงโทษ กล่าวคือเมื่อมีการกระทำผิดเกิดขึ้นจะต้องนำตัวผู้กระทำความผิดมาลงโทษ โดยไม่ให้ผู้กระทำผิดมีโอกาสหลุดรอดไปได้ ซึ่งจะมีผลในการข่มขวัญต่อผู้กระทำผิดและผู้อื่นให้เกิดความกลัวที่จะกระทำผิดขึ้นอีก ๒) ความรวดเร็วของการลงโทษ กล่าวคือเมื่อมีการกระทำผิดเกิดขึ้นจะต้องนำตัวผู้กระทำผิดมาลงโทษให้ได้โดยเร็วที่สุด เพื่อคนโดยทั่วไปได้เห็นเป็นตัวอย่างว่าเมื่อกระทำผิดขึ้นแล้วผลจะเป็นอย่างไร ในทางตรงกันข้ามหากนำตัวผู้กระทำผิดมาลงโทษช้าเท่าใด ก็จะทำให้คนทั่วไปลืมเหตุการณ์ที่มีการกระทำผิดขึ้นได้ จึงอาจเป็นตัวอย่างที่ทำให้ผู้คิดกระทำผิดขึ้น ทำให้ไม่มีผลในการข่มขู่ยับยั้ง ๓) ความเหมาะสมของการลงโทษ กล่าวคือการลงโทษจะต้องมีความเหมาะสมและได้สัดส่วนกับความผิดที่เกิดขึ้น คือ ไม่ลงโทษรุนแรงหรือเบาจนเกินไป เพราะการลงโทษอย่างรุนแรงจะทำให้ผู้กระทำผิดคิดฆ่าเหยื่อเพื่อพยายามปกปิดการกระทำผิดของตน และถ้าลงโทษเบาเกินไปก็จะทำให้ผู้กระทำผิดและบุคคลโดยทั่วไปไม่มีความเกรงกลัวและคิดกระทำผิดขึ้นอีก ทฤษฎีการป้องกันนี้ มักใช้ในอาชญากรรม นักอาชญาวิทยามักจะนำเสนอหลักการของทฤษฎีแนวนี้โดยแบ่งแยกเป็น ๒ รูปแบบ รูปแบบที่หนึ่ง เรียกว่า "การป้องกันทั่วไป" (General Deterrence) ซึ่งหมายถึง อิทธิพลของกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่ทำให้บุคคลทั่วไปเกรงกลัวและไม่กล้าที่จะประกอบอาชญากรรม เนื่องมาจากความเกรงกลัวต่อการถูกจับกุม ถูกตัดสินว่ากระทำความผิดและถูกลงโทษอย่างรุ่นแรง ซึ่งหากไม่มีกฎหมายและกระบวนยุติธรรมนี้แล้ว บุคคลทั่วไปก็จะเลือกประกอบอาชญากรรม ส่วนการป้องกันอีกรูปแบบหนึ่งคือ "การป้องกันเฉพาะ" (Specia(Deterrence) ซึ่งหมายถึง อิทธิพลของกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่ทำให้บุคคลที่เคยถูกลงโทษมาแล้วไม่ประกอบอาชญากรรม เนื่องมาจากบุคคลดังกล่าวเกรงกลัวว่าจะถูกลงโทษอีก ((Pursley ๑๙๙๑) อ้างใน ปกรณ์ มณีปกรณ์ ทฤษฎีอาชญาวิทยา:๒๕๕๕, หน้าที่ ๑๑๐-๑๑๒)

สรุปได้ว่า ทฤษฎีนี้ยับยั้งการกระทำผิดหรือป้องกันการกระทำความผิดของบุคคลด้วยการออกกฎหมายลงโทษ เพื่อป้องกันมิให้มีการกระทำผิด อย่างไรก็ดี จะต้องพิจารณาปัจจัยอื่น ๆ ประกอบด้วย เช่น สภาพแวดล้อม ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโทษที่ผู้กระทำผิดจะได้รับเมื่อมีการกระทำผิดขึ้น รวมทั้งการอบรมขัดเกลาทางสังคมที่ผู้นั้นจะได้รับ เป็นต้น

๓. ทฤษฎีการป้องปราม (Deterrence Theory)

ทฤษฎีการป้องปราม (สุรพล ราชภัณฑารักษ์, ๒๕๔๖ : ๕๑๘; Ranney, 1993: 447) มีวัตถุประสงค์ต้องการยับยั้งการแผ่ขยายอิทธิพล แผ่แสนยานุภาพและการรุกรานของชาติใดชาติหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งกลุ่มใด ด้วยการใช้อาวุธหรือข่มขู่ด้วยอาวุธ โดยการรวบรวมชาติต่างๆ ที่สมัครใจร่วมกัน เช่น องค์การสนธิสัญญาแอตแลนติกเหนือ (North Atlantic Treaty Organization: NATO) เพื่อต่อต้านสหภาพโซเวียตและประเทศในกลุ่มสังคมนิยม ในขณะที่สหภาพโซเวียตและประเทศในกลุ่มสังคมนิยมก็มีการจัดตั้งองค์การสนธิสัญญาวอร์ซอว์ (Warsaw Pact) เพื่อรับมือกับองค์การนาโต้

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการป้องปรามมีวัตถุประสงค์เพื่อการยับยั้งมากกว่าการลงโทษ โดยอาจใช้วิธีการที่เหมาะสม

๔. ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Change Theory)

การเปลี่ยนแปลง (Change) คือการทำให้สิ่งต่าง ๆ เปลี่ยนไปจากที่เป็นอยู่เดิม ไม่เจาะจงว่า เป็นแบบวิธีใด ไม่เจาะจงทิศทางหรืออัตราความเร็ว เช่น การแลกเปลี่ยนเงิน สังคมเปลี่ยน ลมเปลี่ยนทาง การเปลี่ยนเกียร์รถ เป็นต้น (วรทัศน์, ๒๕๔๘)

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change) หมายถึง การที่ระบบสังคม กระบวนการ แบบอย่างหรือรูปแบบทางสังคม เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี ระบบครอบครัว ระบบการปกครองได้เปลี่ยนแปลงไปไม่ว่าจะเป็นด้านใดก็ตาม การเปลี่ยนแปลงทางสังคมนี้อาจจะเป็นไปในทางก้าวหน้าหรือถดถอย เป็นไปได้อย่างถาวรหรือชั่วคราว โดยการวางแผนให้เป็นไปหรือเป็นไปเอง และที่เป็นประโยชน์หรือให้โทษก็ได้ทั้งสิ้น (ราชบัณฑิตยสถาน, ๒๕๒๔)

Greenberg & Baron (อ้างถึงในพิชาภพ พันธุ์แพ, ๒๕๕๔) กล่าวถึงความหมายของความเปลี่ยนแปลงว่า คือการเปลี่ยนแปลงที่มีการวางแผนและไม่มีการวางแผนโครงสร้างเทคโนโลยี และหรือบุคคลในองค์การ

George & Jones (n.d. อ้างถึงใน พิชาภพ พันธุ์แพ, ๒๕๕๔) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงองค์การ หมายถึง ขบวนการที่ทำให้องค์การเปลี่ยนแปลงไปจากสภาพปัจจุบันไปสู่สภาพอนาคตที่ปรารถนาเพื่อเพิ่มประสิทธิผลขององค์การให้ดียิ่งขึ้น

Koller (1998, p. 3 อ้างถึงใน พิชาภพ พันธุ์แพ. ๒๕๕๔) กล่าวว่า องค์การที่ประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนแปลงต้องใช้เวลาและมีขั้นตอนในการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน แบบค่อยเป็นค่อยไป การเปลี่ยนแปลงโดยข้ามขั้นตอนที่วางแผนไว้ แม้ดูเหมือนจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แต่จะทำให้องค์การไปสู่ความล้มเหลวได้ในที่สุด

ณัฏฐพันธ์ เขจรนันทน์ (๒๕๕๒, หน้า ๒๕๙-๒๖๑) ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงมีลักษณะเป็นสากลที่เกิดขึ้นกับองค์การ ไม่มีองค์การใดที่อยู่รอดได้โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นสิ่งสำคัญต่อการอยู่รอดขององค์การในระยะยาว นักบริหารมีมโนทัศน์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

(๑) การเปลี่ยนแปลง (Change) หมายถึง การปรับแต่งหรือเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้แตกต่างจากเดิม ตัวอย่างเช่น การออกผลิตภัณฑ์ใหม่ การปรับโครงสร้างองค์การ หรือการขยายขอบเขตการดำเนินงาน เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาและมีผลกระทบหรือปฏิสัมพันธ์กับองค์การ เพียงแต่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอาจจะมีระดับของความรุนแรงที่ต่างกัน

(๒) การสร้างการเปลี่ยนแปลง (Change Intervention) หมายถึง แผนปฏิบัติการในการปรับแต่งสิ่งต่าง ๆ ให้แตกต่างจากเดิม โดยอาจจะมีการดำเนินงานที่มีแบบแผนกระทำอย่างรวดเร็ว หรือค่อยเป็นค่อยไป ปกติการดำเนินงานเชิงกลยุทธ์มักจะต้องสัมพันธ์กับความพยายามสร้างการเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่เป็นบวกให้เกิดขึ้นแก่องค์การ ดังนั้นการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติจึงเกี่ยวข้องกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรม

(๓) ตัวแทนการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ทำการเปลี่ยนแปลง หรือรับหน้าที่ในการจัดการกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในองค์การ โดยที่ตัวแทนการเปลี่ยนแปลงอาจเป็นบุคคลจากภายใน (Internal Staffs) หรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก (External Experts) องค์การซึ่งการใช้ตัวแทนการเปลี่ยนแปลงทั้ง ๒ ลักษณะจะมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน

สรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเสี่ยงได้ เพราะการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการอยู่รอดและเพื่อความเจริญก้าวหน้า การเปลี่ยนแปลงมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ในการเปลี่ยนแปลงจะต้องวางแผนอย่างรอบคอบ เพื่อให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจในเป้าหมายที่คาดหวังไว้

จากแนวคิดทฤษฎีที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ทฤษฎี ๔ ป ซึ่งได้แก่ ทฤษฎีการปลูกฝัง ทฤษฎีการป้องกัน ทฤษฎีการป้องปราม และทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ถูกต้องและเหมาะสม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้ศึกษาได้ค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ดังนี้

มนัสนันท์ สุริยวงค์ (๒๕๖๑) ได้วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเกมออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษานักเรียนนักศึกษาเขตบางกะปิ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นชาย อายุระหว่าง ๒๑ -๒๓ ปี ศึกษาระดับปริญญาตรีและไม่มีรายได้ ชื่นชอบเกมออนไลน์ประเภทแอคชั่นมากที่สุด ช่วงเวลาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์บ่อยที่สุด คือ ช่วงเวลา ๒๐.๐๑ - ๒๔.๐๐ น. จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง คือ ๒ - ๓ ชั่วโมง เล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย ๔ - ๖ ครั้งต่อสัปดาห์ เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองเป็นประจำ ไม่เคยใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ ใช้

โทรศัพท์มือถือในการเล่นเกมออนไลน์ เลือกเกมออนไลน์ด้วยตนเอง ร่วมเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนในสังคมปกติและมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิง จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ลักษณะส่วนบุคล พฤติกรรม และส่วนประสมทางการตลาด มีอิทธิพลต่อการเลือกเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ธนวันต์ แสงวิรุณ (๒๕๖๐) ที่ทำการศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam ของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า เพศอายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ มีผลต่อ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam ของกลุ่มวัยรุ่น แรงจูงใจภายใน (ความสนใจ ความตั้งใจ ความต้องการ) และแรงจูงใจภายนอก (การได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม) มีความสัมพันธ์ต่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam

สุภาพรธวัชราภรณ์ (๒๕๖๑) ศึกษางานวิจัยเรื่องประยุกต์หลักธรรมเพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรเรียนเครือข่ายที่ ๒๕ ในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนเครือข่ายที่ ๒๕ มีสาเหตุมาจาก ๒ ประเด็นใหญ่ คือ ปัจจัยภายใน ได้แก่ บุคลิกของเด็กและเยาวชน และปัจจัยภายนอก ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน และสภาพแวดล้อม

อภิสิทธิ์ นาคอ่อน และ สุภาภรณ์ คำเรืองฤทธิ์ (๒๕๖๓) ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ผลการศึกษาพบว่าเพศของนักเรียนมีผลทำให้เกิดการติดเกม นักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ มีนักเรียนร้อยละ ๘๐ ใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนที่ตนเองเป็นเจ้าของ และสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ มีการใช้โทรศัพท์ได้อย่างอิสระโดยที่ครอบครัวไม่มีส่วนร่วมในการเลือกใช้แอปพลิเคชัน นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐ เล่นเกมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถืออยู่ที่บ้านตนเอง

วรรณภรณ์ พุฒิพิรุฬห์วงศ์ (๒๕๖๒) ศึกษาเรื่องสื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ผลการศึกษาพบว่า เยาวชน ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ที่รับจากผู้ปกครอง เนื้อหาเกมออนไลน์ ความถี่ในการเล่นเกมระยะเวลาที่เล่นเกมที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมความรุนแรงที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่มีความรุนแรงทางวาจามากที่สุด รองลงมาเป็นพฤติกรรมความรุนแรงทางกาย และพฤติกรรมความรุนแรงทางใจ ตามลำดับ

Christian Vollmer, Christoph Randler, Mehmet BarıŞ Horzum, and Tuncay Ayas (2014) ได้ศึกษาปัญหาการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มวัยรุ่น และความสัมพันธ์ระหว่างนาฬิกาชีวิต (chronotype) ช่วงระยะเวลาในการเล่น อายุ เพศสภาพ และบุคลิกลักษณะ ๕ ประการ โดยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มวัยรุ่นชาวตุรเคีย จำนวน ๗๔๑ คน ผลจากศึกษาพบว่า

การติดเกมนาฬิกาชีวิต และระยะเวลาในการเล่นเกมมีความเชื่อมโยงกัน โดยส่วนมากพบว่าเล่นเกมในเวลากลางคืน และเพศชายมีภาวะติดเกมมากกว่าเพศหญิงและการเล่นเกมในเวลากลางวัน เช่นเดียวกับในงานของ Jae Yop Kim และ Jeen Suk Lee (2017) ได้ทำการศึกษาการเสพติดเกมออนไลน์ (OGA) ของกลุ่มวัยรุ่น และผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์กับการใช้ความรุนแรงภายในโรงเรียน (School Violence Perpetration: SVP) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษาตอนต้น ประเทศเกาหลีใต้ จำนวน ๑,๑๗๕ คน อายุเฉลี่ยคือ ๑๓ ปี สถานะทางเศรษฐกิจสังคมคือ นักเรียนอยู่ในครอบครัวชนชั้นกลางและชนชั้นกลางระดับบน ร้อยละ ๑๐ เป็นนักเรียนที่มาจากชนชั้นล่าง ร้อยละ ๙๓.๓ พักอาศัยกับครอบครัว ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่มาจากครอบครัวยากจนมีประสบการณ์ถูกทารุณกรรมใช้ความรุนแรงในโรงเรียน และเสพ ติดการเล่นเกมออนไลน์มีความพึงพอใจในตนเองต่ำ รวมถึงเพศชายที่มีผลการเรียนต่ำมักมีพฤติกรรมการใช้ ความรุนแรง

Lucio Gros, Nicolas Debue, Jonathan Lete, and Cécile van de Leemput (2020) ศึกษาเรื่อง ความสับสนระหว่างความพึงพอใจกับความสุขในการเล่นเกม ได้อธิบายเกี่ยวกับการติดเกมกับปัญหาด้านอารมณ์ โดยปัญหาดังกล่าวส่งผลต่อการควบคุมอารมณ์ ปัญหาสุขภาพ ระยะเวลาในการเล่นเกม รวมถึงผลกระทบทางลบในมิติด้านต่าง ๆ ของชีวิต เช่น ชีวิตส่วนตัว ครอบครัว สังคม อาชีพ และจากการเพิ่มขึ้นของปัญหาดังกล่าว ซึ่งมีประมาณร้อยละ ๑.๗ ถึง ๑๐ ของจำนวนประชากรทั่วไป ส่งผลให้องค์การอนามัยโลก (WHO) บรรจุให้ปัญหาโรคติดเกม (Gaming Disorder) เป็นปัญหาสุขภาพจิต ในปี ๒๐๑๘ ซึ่งมีประเด็นสำคัญ ได้แก่ (๑) การไร้ความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (๒) การมีอารมณ์ร่วม ในการเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมประเภทอื่น และ (๓) การเล่นเกมจนส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ เช่น ความสัมพันธ์ การทำงาน ฯลฯ

Usman Ahmed และ Inam Ullah (2013) ได้ศึกษาเรื่อง ปัญหาการติดเกมและผลกระทบ ทั้งด้านบวกและด้านลบในการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน โดยให้ความสำคัญต่อปัจจัย ๓ ด้าน ได้แก่ (๑) ปัจจัยส่วนบุคคล (๒) ปัจจัยทางครอบครัว (๓) ปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากครู พบว่า การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษาจะช่วยเปลี่ยนแปลงชีวิตและสนับสนุนการเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม ส่วนข้อมูลจากผู้ปกครอง พบว่าปัญหาดังกล่าวมาจากการขาดความระมัดระวังและคิดว่าเกมเป็นเพียงการสร้างความบันเทิงในอีกหนึ่งรูปแบบเท่านั้น เหมือนกับการดูหนัง หรือการดูการ์ตูน ส่วนการศึกษาเพิ่มเติมทำให้ทราบว่าเด็กและเยาวชนเล่นเกมเนื่องจากคิดว่าเป็นเพียงแค่งานอดิเรก โดยไม่ได้คำนึงถึงประเด็นเรื่องการเสพติด (Addiction) หรืออาจไม่เข้าใจความหมายและพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการเสพติด

ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง (๒๕๖๗, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ถือเป็นปัญหาที่สำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็ก เป็นเรื่องที่สังคมต้องหาทางแก้ไข เนื่องจากในปัจจุบันมีสิ่งเย้ายวนใจอย่างมากมาย อาทิ สื่อเกมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต เพราะเด็กสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้ปกครองกังวลใจว่าเด็กจะเกิดอาการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการต่าง ๆ ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นด้านการเจริญเติบโตของร่างกาย พัฒนาการด้านสมอง ด้านอารมณ์ และอื่น ๆ แต่ก็มีวิธีการป้องกันและแก้ไขอาการเสพติดเกมของเด็กได้ โดยเริ่มต้นจากผู้ปกครองที่ต้องดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด ต้องสังเกตอาการของเด็กว่า ๑) มีการใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป ๒) แสดงความก้าวร้าวเมื่อไม่พอใจ ๓) ไม่มีสมาธิกับการเรียน และ ๔) เริ่มตัดขาดจากโลกภายนอก ซึ่งเมื่อเริ่มต้นสังเกตแล้วพบว่ามีอาการดังกล่าว ให้แก้ปัญหาโดยการดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด สร้างวินัยในชีวิตประจำวันให้เด็กใหม่ จำกัดชั่วโมงการเล่นเกมหรือเล่นอินเทอร์เน็ต หากิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อใช้เวลาร่วมกันระหว่างผู้ปกครองกับเด็กมากขึ้น ให้รางวัลเมื่อพวกเขาทำกิจกรรมอื่นๆ สำเร็จ และปรึกษาพูดคุยกับจิตแพทย์เพื่อให้เด็กๆ ใช้ชีวิตอย่างปกติสุข

ยุพา หม่วยนอก, ดวงใจ วัฒนสินธุ์ และภรภัทร เฮงอุดมทรัพย์ (๒๕๖๖, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๕๔.๗๘ มีพฤติกรรมเล่นเกมปกติ ร้อยละ ๒๗.๘๒ มีพฤติกรรมคลั่งไคล้เกม และร้อยละ ๑๗.๔๐ มีพฤติกรรมน่าจะติดเกม เมื่อการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเอง (β = -.560, p < .001) และความผูกพันในครอบครัว (β = -.437, p < .001) สามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาได้ร้อยละ ๗๘.๒๐ (R2 = .782, p < .001) จากผลการวิจัยนี้มีข้อเสนอแนะว่า พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา เป็นประเด็นปัญหาทางด้านสุขภาพจิตสำคัญที่ทีมสุขภาพควรตระหนักและจัดให้มีโปรแกรมหรือกิจกรรมเพื่อป้องกันหรือลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเน้นการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และส่งเสริมการสร้างความผูกพันในครอบครัว

โกสินทร์ เตชะนิยม, เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน และพฤกษาโนน พรหมจันทร์ (๒๕๖๔, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่องทางการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย ผลการวิจัยพบผลว่า ปฏิสัมพันธ์ของช่องทางการเล่นเกมและเวลาการเล่นเกมมีผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (F = 5.623, p =.000) นั่นคือ ผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ในสถานที่ให้บริการหรือร้านเกม เมื่อใช้เวลามากขึ้น จะยิ่งมีการติดเกมมากขึ้นกว่าการเล่นในช่องทางส่วนตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายที่ต้องจำกัดเวลาและสถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ จากการศึกษาแนวนโยบายในหลายประเทศพบถึงแนวปฏิบัติและมาตรการได้ข้อสรุปที่สำคัญ คือ การใช้มาตรการด้านภาษี การใช้ความร่วมมือด้านภาคประชาสังคม และการเปลี่ยนสภาพการจ่ายภาษีของผู้ประกอบการให้เป็นการเสียภาษีสรรพสามิต

อภิสิทธิ์ นาคอ่อน และสุภาภรณ์ คำเรืองฤทธิ์ (๒๕๖๓, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้น ป.๔ – ๖ ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ และนักเรียนกว่าร้อยละ ๘๐ ใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนที่ตัวเองเป็นเจ้าของ มากกว่าครึ่งสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ และใช้โทรศัพท์ได้อย่างอิสระโดยที่ครอบครัวไม่มีส่วนร่วมในการเลือกใช้แอปพลิเคชัน นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐ เล่นเกมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์ มือถืออยู่ที่บ้านตัวเอง เกมที่เล่นบ่อยที่สุด คือ RoV (ร้อยละ ๔๔.๗) ซึ่งเป็นเกมที่เล่นตามบทบาท จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยที่เล่นต่อวันอยู่ประมาณ ๓ ชั่วโมง สำหรับพฤติกรรมการติดเกม พบว่า มีนักเรียนมากถึงร้อยละ ๔๕ มีพฤติกรรมการติดเกมอยู่ในระดับคลั่งไคล้และน่าจะติดเกม และเมื่อทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียน พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมได้ แก่ เพศ ความเป็นเจ้าของโทรศัพท์มือถือ การเลือกแอปพลิเคชันให้กับเด็กโดยครอบครัว ความบ่อยครั้งในการเล่นเกม จำนวนชั่วโมงเล่นเกมเฉลี่ยต่อวัน และการรับรู้ผลเสียจากการติดเกม โดยสรุปการศึกษานี้สะท้อนว่านักเรียนชั้น ป. ๔ – ๖ ที่มีสมาร์ทโฟนเป็นของตนเอง และการที่ผู้ปกครองไม่ได้มีส่วนในการเลือกแอปพลิเคชัน รวมถึงไม่จำกัดชั่วโมงการเล่นเกมของเด็ก จะทำให้เด็กมีโอกาสติดเกมได้ ดังนั้น การสนับสนุนให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนในการใช้โทรศัพท์มือถือของเด็ก การส่งเสริมทักษะการใช้โทรศัพท์มือถือให้เหมาะสม การมีส่วนในการกำหนดแอปพลิเคชันให้เด็ก และกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมต่อวัน น่าจะส่งผลทำให้เด็กมีโอกาสติดเกมน้อยลง

สุภาวดี เจริญวานิช (๒๕๕๗) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน พบว่าปัจจัยที่มีผลทำให้เด็กติดเกม ประกอบด้วย ๑) ปัจจัยด้านชีวภาพ โดยการหลั่งของสารโดพามีนในขณะเล่นเกม ซึ่งจะยิ่งทำให้เกิดความอยากเล่นต่อไป ๒) ปัจจัยด้านจิตใจ การเล่นเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เมื่อเล่นกันเป็นกลุ่มจะทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความรู้สึกถึงพลังกลุ่ม และรู้สึกได้รับการยอมรับจากเพื่อน หรือบางครั้งการเล่นเกมก็เพื่อหลีกเลี่ยงความเครียดหรือปัญหาที่มี ๓) ปัจจัยด้านครอบครัว เด็กที่ติดเกมมักขาดการฝึกระเบียบวินัยจากครอบครัว และบางครอบครัวลูกไม่ค่อยผูกพันกับพ่อแม่ หรือลูกเครียดจากการที่พ่อแม่มีความคาดหวังในตัวสูง รวมถึงพ่อแม่ต้องการทำงานหรือทำกิจกรรมอย่างสงบจึงให้เกมเป็นพี่เลี้ยงดูแลลูกแทน และ ๔) ปัจจัยด้านสังคม กลุ่มเพื่อนที่สนับสนุนการเล่นเกมเป็นกลุ่มจะทำให้เด็กหรือวัยรุ่นรู้สึกว่าเพื่อนให้ความสนใจตนเอง และการมีอุปกรณ์เล่นเกมอยู่ที่บ้านเป็นการเอื้อให้เด็กและวัยรุ่นเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น

จากผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การเล่นเกมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย แม้ว่าเกมจะสามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือสร้างรายได้ให้แก่ผู้เล่น แต่เกมก็ยังซ่อนมุมมืด และปัญหาที่คอยบ่อนทำลายทั้งตัวผู้เล่นและสังคมเช่นเดียวกัน เช่น การเกิดปัญหาเด็กติดเกม หรือปัญหาโรคติดเกม ซึ่งกลายเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล สังคม และประเทศ

เป็นอย่างมาก โดยการติดเกมนั้นถือเป็นโรคชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะของอาการที่ไม่สามารถควบคุมได้ โดยผู้เล่นถือเป็นผู้ป่วยประเภทหนึ่งที่ต้องได้รับการรักษา โดยแนวทางการรักษาปัญหาดังกล่าวนั้นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การใช้หลักธรรมในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกม การควบคุมสิทธิเสรีภาพในการเล่นเกม จัดการระยะเวลาที่เหมาะสมในการเล่นเกม ควบคุมการซื้อขายไอเทมในเกม จำกัดเรตติ้ง เนื้อหาและอายุที่เหมาะสมในการเข้าถึงเกม การบำบัดฟื้นฟู การใช้โปรแกรมกิจกรรมทางกาย การอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพ รวมถึงการใช้บทบาทของครอบครัวเข้ามาเพื่อช่วยเหลือกลุ่มคนเหล่านี้ ฯลฯ

ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้นและส่งผลกระทบเชิงลบต่อสังคม เศรษฐกิจ และประเทศชาติมากขึ้น รวมถึงส่งผลโดยตรงต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน การจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน และความมั่งคงของประเทศชาติ คณะผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เพื่อเป็นต้นแบบในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน อย่างเหมาะสม ตลอดจนเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ครู หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้สนใจ นำไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานให้มีคุณภาพต่อไป

บทที่ ๓
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีขั้นตอนการดำเนินการและรูปแบบการวิจัย ดังนี้

๑. วิธีดำเนินการวิจัย

๒. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

๓. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๔. การเก็บรวบรวมข้อมูล

๕. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ คณะผู้ศึกษาแบ่งการศึกษาออกเป็น ๒ ระยะ คือ ระยะเตรียมการ (Pre-Research Phase) และระยะตำเนินการวิจัย (Research Phase) มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

๑. ระยะเตรียมการ (Pre-Research Phase) มีกิจกรรมตำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

๑.๑ รวบรวมข้อมูลพื้นฐานโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เรื่องปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน

๑.๒ ประสานงานกับผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนเพื่อเชิญชวนเข้าร่วมในโครงการวิจัย และชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินงาน ให้คณะครูและนักเรียนยินดีเข้าร่วมโครงการ

๑.๓ สร้างสัมพันธภาพกับคณะครูและนักเรียน เพื่อสร้างความคุ้นเคย และสร้างการร่วมมือในการตำเนินงานวิจัยที่จะมีขึ้น โดยการเข้าไปพบปะ พูดคุยและ ปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการ

๑.๔ ประสานงานกับทีมผู้ร่วมศึกษาเพื่อเชิญชวนเข้าร่วมในโครงการวิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัย

๑.๕ จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในโครงการวิจัยให้เพียงพอ

๒. ระยะดำเนินการวิจัย (Research Phase)

การวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ และหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ การศึกษาวิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน เป็นการศึกษาวิเคราะห์สภาพการณ์ต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ก่อนแล้ว ก่อนที่จะเริ่มดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหาหรือดำเนินการพัฒนา โดยทำการศึกษาข้อมูลการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า โดยการเก็บข้อมูลจากการสอบถามนักเรียน และการศึกษาข้อมูลด้านการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลปัญหา สาเหตุและผลกระทบ ของการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยแบ่งระยะการวิจัยเป็น ๒ ระยะ ดังนี้

๒.๑ การวิจัยระยะที่ ๑

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาที่ใช้รูปแบบวิธีการวิจัยโดยการใช้แบบสอบถามปลายปิด (Closed ended Question) โดยคำตอบเป็นแบบเลือกตอบ เพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหาค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ และหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑

๑) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีการวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) ที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหานักเรียนที่อาจมีปัญหาติดเกมออนไลน์ หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ อีกทั้งศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒) นำผลการศึกษาจากข้อ ๑ มาสรุปเป็นร่างแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์

ขั้นตอนที่ ๒

๑) สร้างแบบสอบถาม พร้อมนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงหรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) คัดเลือกข้อที่มีค่า IOC มากกว่า ๖๐%

๒) นำแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ให้คำแนะนำ มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา และจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

ขั้นตอนที่ ๓

นำส่งแบบสอบถามให้กับนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ และรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติและเทคนิคการจัดกลุ่มข้อมูลและหาความคล้ายคลึงของข้อมูล ข้อเสนอแนะมาสรุปเพื่อกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒.๒ การวิจัยระยะที่ ๒

การวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการรณรงค์การปฏิบัติการจิตวิทยา เพื่อศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุและผลกระทบของการติดเกมออนไลน์ และเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคณะครูและนักเรียนแกนนำ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เป็นการพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้ที่เห็นถึงแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ในครั้งนี้ใช้วิธีการเชิงทดลองผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ นำผลการวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ วิเคราะห์ลักษณะของปัญหา เกี่ยวข้องกับใคร แนวทางแก้ไขอย่างไร และจะต้องปฏิบัติอย่างไร ร่วมกันออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน อย่างปลอดภัยและเหมาะสม

ขั้นตอนที่ ๒ จัดทำแผนการรณรงค์ แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ด้วยกิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” หลังจากดำเนินการจัดทำแผนปฏิบัติงาน (Action Plan) ข้างต้นได้ชัดเจนแล้ว กำหนดผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรม ระบุรายละเอียดกิจกรรม ระบุวัน เวลา สถานที่ของแต่ละกิจกรรมให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ ๓ ขั้นตอนการปฏิบัติตามแผนงาน (Action) เป็นขั้นตอนการนำแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนที่ได้จากการวางแผนร่วมกันในขั้นตอนที่ ๒ ดังนี้

๑) ขั้นตอนสร้างแกนนำ โดยการอบรมการพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้ที่เห็นถึงแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นักเรียนแกนนำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๒๐ คน ผ่านกิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” เมื่อสิ้นสุดการเข้าร่วมกิจกรรม ดำเนินการประเมินผลเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๒๐ คน

๒) ขั้นตอนการขยายผล โดยบุคลากรสหวิชาชีพ เช่น จิตแพทย์ นักจิตวิทยา นักสังคมสังเคราะห์ นักกิจกรรมบำบัด และนักเรียนแกนนำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๐ คน ไปขยายผลสู่นักเรียน จำนวน ๑๙๓ คน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ โดยวิธีการอบรมผ่าน กิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” เมื่อสิ้นสุดการอบรมและพัฒนาดำเนินการประเมินผลเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล การวิจัยระยะที่ ๑

๑.๑ ประชากร

เป็นนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ทั้งหมด จำนวน ๓๑๕ คน

๑.๒ กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ทั้งหมด จำนวน ๑๙๓ คน

๒. กลุ่มผู้ให้ข้อมูล การวิจัยระยะที่ ๒

๒.๑ ประชากร

ผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง และนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๔๐๖ คน

๒.๒ กลุ่มเป้าหมาย

๒.๒.๑ นักเรียนแกนนำและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๑๙๓ คน

๒.๒.๒ ผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๒๑๓ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการทำวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed ended Question) จำนวน ๓ ฉบับ โดยคณะผู้ศึกษาได้ดำเนินการ ดังนี้

๑. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย

๒. สร้างข้อคำถามเพื่อตอบโจทย์วิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด (Closed ended Question) จำนวน ๓ ฉบับ

๓. ฉบับที่ ๑ แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหาและค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ สำหรับนักเรียน แบ่งออกเป็น ๒ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ สอบถามเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ มีทั้งหมด ๑๖ ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี ๕ ระดับ มีเกณฑ์การให้น้ำหนักคะแนนและความหมาย ดังนี้ (วาโร เพ็งสวัสดิ์. ๒๕๔๘ : ๔๘๑)

๕ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้อง อยู่ในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้อง อยู่ในระดับมาก

๓ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้อง อยู่ในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้อง อยู่ในระดับน้อย

๑ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้อง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ฉบับที่ ๒ แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์) แบ่งออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ มี ๔ ด้าน มีทั้งหมด ๒๒ ข้อ ดังนี้

๑. ด้านปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้ จำนวน ๖ ข้อ

๒. ด้านป้องกัน/การมีส่วนร่วม จำนวน ๖ ข้อ

๓. ด้านป้องปราม/การมีส่วนร่วม จำนวน ๕ ข้อ

๔. ด้านเปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน จำนวน ๕ ข้อ

แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี ๕ ระดับ มีเกณฑ์การให้น้ำหนักคะแนนและความหมาย ดังนี้ (วาโร เพ็งสวัสดิ์. ๒๕๔๘ : ๔๘๑)

๕ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

๓ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

๑ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ฉบับที่ ๓ แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์) แบ่งออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ มี ๔ ด้าน มีทั้งหมด ๒๔ ข้อ ดังนี้

๑. ด้านปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้ จำนวน ๖ ข้อ

๒. ด้านป้องกัน/การมีส่วนร่วม จำนวน ๖ ข้อ

๓. ด้านป้องปราม/การมีส่วนร่วม จำนวน ๖ ข้อ

๔. ด้านเปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน จำนวน ๖ ข้อ

แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี ๕ ระดับ มีเกณฑ์การให้น้ำหนักคะแนนและความหมาย ดังนี้ (วาโร เพ็งสวัสดิ์. ๒๕๔๘ : ๔๘๑)

๕ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

๓ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

๑ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้ศึกษาได้นำเครื่องมือ คือ แบบสอบถามไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๑. ขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยจากสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการวิจัย

๒. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์และหนังสือขอความอนุเคราะห์ไปยังโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๓. ส่งแบบสอบถาม Google form ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ พร้อมขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามภายใน ๕ วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับแบบสอบถาม ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน ๒๑๖ ฉบับ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ และได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาครบถ้วน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ ๑ โดยการหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ นำเสนอในรูปตารางประกอบคำอธิบาย

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำค่าเฉลี่ยที่ได้ แปลความหมายตามเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, ๒๕๕๓ : ๑๑๒)

ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
๔.๕๑-๕.๐๐	มากที่สุด
๓.๕๑-๔.๕๐	มาก
๒.๕๑-๓.๕๐	ปานกลาง
๑.๕๑-๒.๕๐	น้อย
๑.๐๐-๑.๕๐	น้อยที่สุด

๓. การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ ข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ ๓ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จัดกลุ่มข้อความ นำเสนอในรูปความเรียง

บทที่ ๔
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ๒) เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) คณะผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ผลการศึกษาการสอบถามนักเรียนเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหาและค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงเป็นจำนวน (ความถี่) และร้อยละของข้อมูลของนักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพ ดังแสดงในตารางที่ ๔-๑

ตารางที่ ๔-๑ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๑๙๓ คน)

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (ความถี่)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	๖๔	๓๓.๑๖
หญิง	๑๒๙	๖๖.๘๔
รวม	๑๙๓	๑๐๐
อายุปัจจุบันนักเรียน		
๑๒	๗๓	๓๗.๘๒
๑๓	๖๓	๓๒.๖๔
๑๔	๒๕	๑๒.๙๕
๑๕	๓๒	๑๖.๕๘
มากกว่า ๑๕ ปี	๐	๐

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (ความถี่)	ร้อยละ
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**
ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับ		
บิดามารดา	๕๐	๒๕.๙๑
บิดาหรือมารดา	๑๐๓	๕๓.๓๗
ญาติ	๒๐	๑๐.๓๖
หอพัก	๒๐	๑๐.๓๖
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**
นักเรียนมีสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือโน๊ตบุ๊ค		
มี	๑๙๓	๑๐๐
ไม่มี	๐	๐
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**
นักเรียนเล่นเกมส์ออนไลน์บ่อยสุดที่ใด		
โรงเรียน	๓๓	๑๗.๑๐
บ้าน	๑๓๐	๖๗.๓๖
หอพัก	๒๐	๑๐.๓๖
ร้านเกม / อินเตอร์เน็ตคาเฟ่	๑๐	๕.๑๘
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**
นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยแค่ไหนใน ๑ สัปดาห์		
๑-๒ วันต่อสัปดาห์	๒๐	๑๐.๓๖
๓-๔ วันต่อสัปดาห์	๙๐	๔๖.๖๓
๕-๖ วันต่อสัปดาห์	๖๑	๓๑.๖๑
เล่นทุกวัน	๒๒	๑๑.๔๐
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**
เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมส์ในแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า ๑ ชั่วโมง	๒๐	๑๐.๓๖
๑ – ๒ ชั่วโมง	๑๐๐	๕๑.๘๑
๓ – ๔ ชั่วโมง	๖๐	๓๑.๑๐
มากกว่า ๔ ชั่วโมง	๑๓	๖.๗๔
รวม	**๑๙๓**	**๑๐๐**

จากตารางที่ ๔-๑ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) และค่าสถิติร้อยละ (Percentage) พบว่า

เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๖๖.๘๔ และเพศชาย ร้อยละ ๓๓.๑๖

อายุปัจจุบันนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ๑๒ ปี ร้อยละ ๓๗.๘๒ อายุ ๑๓ ปี ร้อยละ ๓๒.๖๔ อายุ ๑๔ ปี ร้อยละ ๑๒.๙๕ และอายุ ๑๕ ปี ร้อยละ ๑๖.๕๘

ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา คิดเป็นร้อยละ ๕๓.๓๗ อาศัยอยู่กับบิดามารดา คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๙๑ อาศัยอยู่กับญาติ คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และอาศัยอยู่หอพัก คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖

นักเรียนมีสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือโน๊ตบุ๊ค นักเรียนมีสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

นักเรียนเล่นเกมส์ออนไลน์บ่อยสุดที่ใด นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยที่สุดที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๓๖ เล่นเกมออนไลน์ที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๑๐ เล่นเกมออนไลน์ที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และเล่นเกมออนไลน์ที่ร้านเกม คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๘

นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยแค่ไหนใน ๑ สัปดาห์ นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยติดต่อมากที่สุด ๓-๔ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๖๓ ๕-๖ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๖๑ เล่นทุกวัน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๔๐ และ เล่น ๑-๒ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖

เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมส์ในแต่ละครั้ง นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย ๑ – ๒ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๕๑.๘๑ นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย ๓ – ๔ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๑๐ นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า ๑ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า ๔ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๖.๗๔

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาการสอบถามเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหาและค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ดังตารางที่ ๔-๒

ตารางที่ ๔-๒ แสดงผลวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
๑. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	๒.๘๘	๐.๕๗	ปานกลาง
๒. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักเล่นเกมจนลืมเวลา	๓.๙๔	๐.๗๔	มาก
๓. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับคนในครอบครัวแย่ลง	๓.๒๘	๐.๘๓	มาก
๔. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว	๔.๕๑	๐.๕๐	มากที่สุด
๕. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น	๒.๘๘	๐.๙๒	ปานกลาง
๖. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักอารมณ์เสียเวลามีใครบอกให้เลิกเล่นเกม	๓.๘๒	๐.๙๙	มาก
๗. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม	๓.๕๑	๑.๑๑	มาก
๘. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเรื่องที่นักเรียนคุยกับเพื่อนๆมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม	๓.๓๖	๑.๐๓	มาก
๙. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	๔.๖๕	๐.๘๐	มากที่สุด
๑๐. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก	๔.๕๕	๐.๕๖	มากที่สุด
๑๑. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมกลุ่มเพื่อนที่นักเรียนคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับนักเรียน	๓.๘๓	๑.๐๐	มาก
๑๒. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเวลาที่นักเรียนพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมากนักเรียนมักทำไม่สำเร็จ	๓.๕๑	๑.๑๒	มาก
๑๓. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเงินของนักเรียนส่วนใหญ่หมดไปกับเกม(เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง, ซื้อหนังสือเกม, ซื้อไอเทมเกม ฯลฯ)	๒.๙๑	๑.๐๓	ปานกลาง

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
๑๔. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่าอารมณ์ของนักเรียนเปลี่ยนไป(เบื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, ขี้รำคาญ ฯลฯ)	๓.๕๒	๑.๐๙	มาก
๑๕. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่าพฤติกรรมของนักเรียนเปลี่ยนไป(เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)	๓.๗๗	๑.๑๖	มาก
๑๖. ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่านักเรียนติดเกม	๓.๖๒	๑.๒๗	มาก
เฉลี่ยรวม	**๓.๖๖**	**๐.๙๒**	**มาก**

จากตารางที่ ๔-๒ พบว่า นักเรียนมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหาการติดเกมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๖๖, S.D. = ๐.๙๒) และเมื่อพิจารณาข้อคิดเห็นเป็นรายข้อ พบว่า มีข้อคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน ๓ ข้อ ระดับมาก จำนวน ๑๐ ข้อ และระดับปานกลาง จำนวน ๓ ข้อ โดยข้อคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ ๙ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๖๕, S.D. = ๐.๘๐) รองลงมา คือ ข้อ ๑๐ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมากอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๕, S.D. = ๐.๕๖) และ ข้อ ๔ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหวอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๑, S.D. = ๐.๕๐) ตามลำดับ

สรุปจากผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนนั้น ผลปรากฏว่านักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมมากทำให้ผลการเรียนลดลง ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๖๕, S.D. = ๐.๘๐) ซึ่งส่งผลต่อการเรียนเป็นอย่างมากทำให้นักเรียนใช้เวลาและความสนใจในการเล่นเกมมากกว่าการเรียน จึงต้องทำให้คณะผู้วิจัยต้องหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนต่อไป

ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์)

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงเป็นจำนวน (ความถี่) และร้อยละของข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพ ดังแสดงในตารางที่ ๔-๓

ตารางที่ ๔-๓ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๑๙๓ คน)

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (ความถี่)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	๘๙	๔๖.๑๑
หญิง	๑๐๔	๕๓.๘๙
รวม	๑๙๓	๑๐๐
อายุ		
๑๒ ปี	๔๗	๒๔.๓๕
๑๓ ปี	๓๓	๑๗.๑๐
๑๔ ปี	๔๐	๒๐.๗๒
อื่นๆ	๗๓	๓๗.๘๓
รวม	๑๙๓	๑๐๐

จากตารางที่ ๔-๓ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) และค่าสถิติร้อยละ (Percentage) พบว่า

เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๕๓.๘๙ และเพศชาย ร้อยละ ๔๖.๑๑

อายุ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ อื่นๆ ร้อยละ ๓๗.๘๓ อายุ ๑๒ ปี ร้อยละ ๒๔.๓๕ อายุ ๑๔ ปี ร้อยละ ๒๐.๗๒ และอายุ ๑๓ ปี ร้อยละ ๑๗.๑๐

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์) ดังแสดงในตารางที่ ๔-๔

ตารางที่ ๔-๔ แสดงผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัด ไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้			
๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการติดเกม	๔.๐๘	๑.๐๖	มาก
๒. นักเรียนรู้และเห็นคุณค่าในการใช้เงิน	๓.๙๐	๑.๐๒	มาก
๓. นักเรียนรู้จักใช้เวลาให้เป็นประโยชน์	๔.๐๘	๐.๙๘	มาก
๔. นักเรียนมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกม	๔.๒๒	๑.๐๑	มาก
๕. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น	๓.๖๓	๐.๘๙	มาก
๖. มีคณะกรรมการของห้องเรียน	๓.๙๙	๑.๐๑	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๙๘	๐.๙๙	มาก
ด้านป้องกัน/การมีส่วนร่วม			
๗. นักเรียนมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้น	๔.๐๘	๑.๑๓	มาก
๘. ผู้ปกครองให้ความสนใจกำหนดเวลาในการเล่นเกม	๓.๘๙	๑.๑๖	มาก
๙. นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น	๓.๘๘	๑.๐๓	มาก
๑๐. นักเรียนมีการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีมากขึ้น	๓.๘๗	๑.๐๗	มาก
๑๑. นักเรียนใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์มากขึ้น	๓.๕๙	๐.๘๙	มาก
๑๒. นักเรียนช่วยกันสอดส่องดูแลการใช้สื่อออนไลน์ภายในโรงเรียน	๓.๘๔	๑.๑๘	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๘๖	๑.๐๘	มาก
ด้านป้องปราม/การมีส่วนร่วม			
๑๓. นักเรียนปฏิบัติตามกฎ ระเบียบหรือข้อตกลงของโรงเรียนเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์	๓.๙๙	๑.๑๒	มาก
๑๔. นักเรียนสามารถควบคุมความต้องการการเล่นเกมของตนเองได้	๓.๙๐	๑.๑๖	มาก

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
๑๕. คุณครูชื่นชม ยกย่อง นักเรียนที่มีพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น	๓.๗๖	๑.๐๑	มาก
๑๖. ผู้ปกครองให้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวมากขึ้น	๓.๘๗	๑.๐๗	มาก
๑๗. โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ให้นักเรียนที่หลากหลาย	๓.๘๔	๑.๑๘	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๘๗	๑.๑๑	มาก
ด้านเปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน			
๑๘. ผู้ปกครองให้ความเอาใจใส่กับนักเรียนมากขึ้น	๔.๐๔	๑.๑๐	มาก
๑๙. นักเรียนมีความคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างมีเหตุผล	๓.๙๒	๐.๙๕	มาก
๒๐. นักเรียนให้ความสนใจต่อการเรียนมากขึ้น	๓.๙๐	๑.๐๓	มาก
๒๑. นักเรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น	๔.๐๓	๑.๑๓	มาก
๒๒. นักเรียนปลอดการเล่นเกมและปฏิบัติกิจกรรมอื่น ได้อย่างมีความสุข	๓.๙๔	๑.๑๙	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๙๖	๑.๐๘	มาก
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	๓.๙๒	๑.๐๗	มาก

จากตารางที่ ๔-๔ พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๗) และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ข้อคิดเห็นส่วนใหญ่ของแต่ละด้านอยู่ในระดับมากทั้ง ๔ ด้าน โดยด้านที่มี ค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด คือ ด้านการปลูกฝัง ($\bar{X}$ = ๓.๙๘, S.D. = ๐.๙๙) โดยมีข้อคิดเห็นในข้อ ๔ เรื่องนักเรียนมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๒๒, S.D. = ๑.๐๑) รองลงมา คือ ด้านการเปลี่ยนแปลง ($\bar{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๗) ด้านการป้องปราม ($\bar{X}$ = ๓.๘๗, S.D. = ๑.๑๑) และ ด้านการป้องกัน ($\bar{X}$ = ๓.๘๖, S.D. = ๑.๐๘) ตามลำดับ

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์

- ไม่มี

ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์)

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงเป็นจำนวน (ความถี่) และร้อยละของข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพ ดังแสดงในตารางที่ ๔-๕

ตารางที่ ๔-๕ ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (จำนวน ๒๑๓ คน)

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (ความถี่)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	๗๗	๓๖.๑๕
หญิง	๑๓๖	๖๓.๘๕
รวม	๒๑๓	๑๐๐
อายุ		
น้อยกว่า ๓๐ ปี	๓๕	๑๖.๔๕
๓๐-๓๙ ปี	๕๙	๒๗.๖๗
๔๐-๔๙ ปี	๘๔	๓๙.๔๔
๕๐ ปีขึ้นไป	๓๕	๑๖.๔๕
รวม	๒๑๓	๑๐๐
วุฒิการศึกษาสูงสุดของท่าน		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	๖๓	๒๙.๕๘
ปริญญาตรี	๑๒๐	๕๖.๓๔
ปริญญาโท	๓๐	๑๔.๐๘
ปริญญาเอก	๐	๐
รวม	๒๑๓	๑๐๐
ปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่ง		
ผู้ปกครองนักเรียน	๑๙๓	๙๐.๖๒
ผู้บริหารสถานศึกษา	๑	๐.๔๖
ครู	๑๙	๘.๙๒

ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (ความถี่)	ร้อยละ
รวม	๒๑๓	๑๐๐

จากตารางที่ ๔-๕ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการใช้การแจกแจงความถี่ (Frequencies) และค่าสถิติร้อยละ (Percentage) พบว่า

เพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๖๓.๘๕ และเพศชาย ร้อยละ ๓๖.๑๕

อายุ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ๔๐-๔๙ ปี ร้อยละ ๓๙.๔๔ อายุ ๓๐-๓๙ ปี ร้อยละ ๒๗.๖๗ อายุ น้อยกว่า ๓๐ ปี ร้อยละ ๑๖.๔๕ และอายุ ๕๐ ปีขึ้นไป ร้อยละ ๑๖.๔๕

วุฒิการศึกษาสูงสุดของท่าน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ ๕๖.๓๔ มีวุฒิการศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรี ร้อยละ ๒๙.๕๘ และมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทร ร้อยละ ๑๔.๐๘

ปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่ง ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครอง ร้อยละ ๙๐.๖๒ ครู ร้อยละ ๘.๙๒ และผู้บริหาร ร้อยละ ๐.๔๖

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์) ดังแสดงในตารางที่ ๔-๖

ตารางที่ ๔-๖ แสดงผลวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้			
๑. สร้างความตระหนัก ปลูกฝังเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ การแบ่งเวลา ในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบ ของเด็กนักเรียน	๔.๖๖	๐.๕๐	มากที่สุด

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
๒. พูดคุยถึงวิธีการและข้อตกลงที่จะใช้ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันกับเด็กนักเรียน	๓.๖๕	๐.๘๐	มาก
๓. วางแผนการแก้ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันระหว่างเด็กนักเรียน ผู้ปกครองและโรงเรียน	๔.๓๑	๐.๖๗	มาก
๔. ร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน	๔.๖๑	๐.๗๐	มากที่สุด
๕. สร้างเจตคติที่ดี ให้คำแนะนำในการเล่นเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้ของเด็กนักเรียน	๓.๖๘	๐.๙๑	มาก
๖. สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนและโรงเรียนในการสร้างความตระหนักรู้ (เสียงตามสายให้ความรู้)	๔.๒๕	๐.๙๗	มาก
เฉลี่ยรวม	๔.๑๙	๐.๗๖	มาก
ด้านป้องกัน/การมีส่วนร่วม			
๗. ผู้ปกครองสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก ฝึกให้เด็กควบคุมตนเอง และผู้ปกครองควรมีความรู้เรื่องเกม ให้ความสำคัญในเนื้อหาของเกมที่เด็กเล่นว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเลือกเกมให้เด็ก	๔.๒๒	๐.๙๕	มาก
๘. ให้คำแนะนำ ปลูกฝัง บอกให้รู้ผลดีผลเสียในด้านต่างๆของการเล่นเกม	๓.๖๐	๐.๘๖	มาก
๙. สร้างวินัยในชีวิตประจำวัน ฝึกวินัยให้เด็กนักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ของตัวเอง เช่น เมื่อกลับจากโรงเรียนต้องอาบน้ำกินข้าวพร้อมทำการบ้านให้เสร็จถึงจะอนุญาตให้เล่นเกมได้	๓.๙๒	๐.๘๙	มาก
๑๐. กำหนดเวลาและควบคุมเวลาในการเล่นเกมของเด็กให้ชัดเจน ไม่ควรใช้เวลาติดกับหน้าจอนานเกิน ๒-๓ ชั่วโมงต่อวัน เข้มงวดกับระยะเวลา รวมถึงวางเครื่องเล่นเกมไว้ในที่ส่วนรวมเพื่อให้สอดส่องดูแลได้ง่าย	๔.๕๐	๑.๔๘	มาก
๑๑. ผู้ปกครองควรจัดสรรเวลาให้ความรัก ความใกล้ชิดและความอบอุ่นแก่เด็กนักเรียนมากขึ้น ส่งเสริมในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เด็กนักเรียนชอบแทนการเล่นเกมออนไลน์	๓.๖๓	๐.๙๑	มาก

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
เช่น กีฬา ดนตรี ศิลปะ			
๑๒. ชุมชนให้ความร่วมมือในการกวดขันแหล่งมั่วสุม ของนักเรียนในชุมชน	๔.๑๗	๐.๙๙	มาก
เฉลี่ยรวม	๔.๐๑	๑.๐๑	มาก
ด้านป้องปราม/การมีส่วนร่วม			
๑๓. ตรวจสอบติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของเด็กนักเรียน	๔.๐๖	๑.๐๘	มาก
๑๔.ตักเตือนเมื่อเด็กนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ ไม่เป็นไปตามข้อตกลง	๓.๕๕	๐.๘๙	มาก
๑๕.มีวิธีการที่หลากหลายในการจัดการพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน	๓.๘๑	๐.๙๖	มาก
๑๖. มีกฎลงโทษเมื่อเด็กนักเรียนทำผิดข้อตกลงใน การเล่นเกมออนไลน์	๔.๕๐	๑.๔๘	มาก
๑๗. กล่าวชื่นชม ให้กำลังใจเมื่อเด็กนักเรียนสามารถปฏิบัติตน ได้ตามข้อตกลง เบี่ยงเบนความสนใจและให้รางวัล	๓.๖๒	๐.๙๒	มาก
๑๘. เครือค่ายการแจ้งเหตุประจำชุมชน	๔.๑๑	๑.๐๑	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๙๔	๑.๐๕	มาก
ด้านเปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน			
๑๙. เด็กนักเรียนมีสุขกายและสุขภาพจิตและพฤติกรรมที่ดีขึ้น	๔.๐๘	๑.๐๘	มาก
๒๐. เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น	๓.๗๘	๐.๙๘	มาก
๒๑. เด็กนักเรียนมีวินัย สามารถควบคุมตนเองและรู้จักจัดสรร เวลาในการทำกิจกรรมได้ดีขึ้น	๔.๐๙	๑.๐๑	มาก
๒๒. เด็กนักเรียนรู้เท่าทันสื่อและสามารถใช้เทคโนโลยีได้ อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	๔.๐๐	๑.๑๘	มาก
๒๓. เด็กนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง เพื่อน ครู สามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุข	๓.๖๒	๐.๙๒	มาก
๒๔. ชุมชนปลอดแหล่งมั่วสุมของนักเรียน	๓.๙๓	๑.๐๑	มาก
เฉลี่ยรวม	๓.๙๒	๑.๐๓	มาก
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	๔.๐๑	๐.๙๖	มาก

จากตารางที่ ๔-๖ พบว่า ผู้บริหาร ครู และผู้ปกครองมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = ๔.๐๑, S.D. = ๐.๙๖) และเมื่อพิจารณา เป็นรายด้าน พบว่า ข้อคิดเห็นส่วนใหญ่ของแต่ละด้านอยู่ในระดับมากทั้ง ๔ ด้าน โดยด้านที่มี ค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด คือ ด้านการปลูกฝัง ($\overline{X}$ = ๔.๑๙, S.D. = ๐.๗๖) โดยมีข้อคิดเห็นในข้อ ๑ เรื่อง สร้างความตระหนักปลูกฝังเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบของเด็กนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = ๔.๖๖, S.D. = ๐.๕๐) รองลงมา คือ ด้านการป้องกัน ($\overline{X}$ = ๔.๐๑, S.D. = ๑.๐๑) ด้านการป้องปราม ($\overline{X}$ = ๓.๙๔, S.D. = ๑.๐๕) และด้านการเปลี่ยนแปลง ($\overline{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๓) ตามลำดับ

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะ แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ (สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง)

- ผู้ปกครองควรมีความรู้ในเรื่องพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- ผู้ปกครองควรมีความรู้ในเรื่องการซื้อของออนไลน์ อันจะนำไปสู่การป้องกันนักเรียนเล่นเกมออนไลน์
- ควรมีมาตรการหรือระเบียบปฏิบัติในการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนอย่างเข้มงวด

บทที่ ๕
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ๒) เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ด้วยการใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและการหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

๑. ผลการศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ (ก่อนกิจกรรมรณรงค์) มีดังนี้

๑.๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๖๖.๘๔ และเพศชาย ร้อยละ ๓๓.๑๖ อายุปัจจุบันมากที่สุดคือ ๑๒ ปี ร้อยละ ๓๗.๘๒ อายุ ๑๓ ปี ร้อยละ ๓๒.๖๔ อายุ ๑๕ ปี ร้อยละ ๑๖.๕๘ และอายุ ๑๔ ปี ร้อยละ ๑๒.๙๕ ตามลำดับ ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา คิดเป็นร้อยละ ๕๓.๓๗ อยู่กับบิดามารดา คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๙๑ อยู่กับญาติ คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และอาศัยอยู่หอพัก คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ นักเรียนมีสมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ สถานที่เล่นเกมออนไลน์บ่อยสุดคือที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ ๖๗.๓๖ รองลงมาคือที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๑๐ ที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และที่ร้านเกม คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๘ ตามลำดับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์บ่อยติดต่อกันมากที่สุดคือ ๓-๔ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๖๓ รองลงมาคือเล่น ๕-๖ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๖๑ เล่นทุกวัน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๔๐ และเล่น ๑-๒ วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมมากที่สุดในแต่ละครั้งคือ ๑ – ๒ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๕๑.๘๑ รองลงมาใช้เวลาเฉลี่ย ๓ – ๔ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๑๐ ใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า ๑ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๖ และใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า ๔ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๖.๗๔ ตามลำดับ

๑.๒ ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหาการติดเกมออนไลน์ (ก่อนกิจกรรมการรณรงค์) พบว่ามีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหาการติดเกมออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๖๖, S.D. = ๐.๙๒) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๖๕, S.D. = ๐.๘๐) รองลงมา คือตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมากอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๕, S.D. = ๐.๕๖) และ ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหวให้ตื่นไปเรียนไม่ไหวอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๑, S.D. = ๐.๕๐) ตามลำดับ

สรุปจากผลวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคิดเห็นเกี่ยวกับระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่ติดเกมออนไลน์ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนนั้น ผลปรากฏว่านักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมมากทำให้ผลการเรียนลดลง ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม อยู่ในระดับมากที่สุด (= ๔.๖๕, S.D. = ๐.๘๐) ซึ่งส่งผลต่อการเรียนเป็นอย่างมากทำให้นักเรียนใช้เวลาและความสนใจในการเล่นเกมมากกว่าการเรียน จึงต้องทำให้คณะผู้วิจัยต้องหาแนวทางในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนต่อไป

๒. ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้าสังกัดสำนักงานเขตพื้นการศึกษประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ (หลังกิจกรรมรณรงค์) มีดังนี้

๒.๑ ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นการศึกษประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒.๑.๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๕๓.๘๙ และเพศชาย ร้อยละ ๔๖.๑๑ ส่วนใหญ่มีอายุอื่น ๆ ร้อยละ ๓๗.๘๓ รองลงมามีอายุ ๑๒ ปี ร้อยละ ๒๔.๓๕ อายุ ๑๔ ปี ร้อยละ ๒๐.๗๒ และอายุ ๑๓ ปี ร้อยละ ๑๗.๑๐ ตามลำดับ

๒.๑.๒ ความคิดเห็นของนักเรียนหลังทำกิจกรรมรณรงค์ ใน ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านปลูกฝัง ด้านป้องกัน ด้านป้องปราม และด้านเปลี่ยนแปลง พบว่าโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๗) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการปลูกฝังมีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด คือ($\bar{X}$ = ๓.๙๘, S.D. = ๐.๙๙) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องนักเรียนมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๒๒, S.D. = ๑.๐๑) รองลงมา คือ ด้านการเปลี่ยนแปลง ($\bar{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๗) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องผู้ปกครองควรให้ความเอาใจใส่กับนักเรียนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๐๔, S.D. = ๑.๑๐)

ด้านการป้องปราม ($\bar{X}$ = ๓.๘๗, S.D. = ๑.๑๑) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องนักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือข้อตกลงของโรงเรียนเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๓.๙๙, S.D. = ๑.๑๒) และด้านการป้องกัน ($\bar{X}$ = ๓.๘๖, S.D. = ๑.๐๘) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องนักเรียนมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๐๘, S.D. = ๑.๑๓)

๒.๒ ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นการศึกษประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒.๒.๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ ๖๓.๘๕ และเพศชาย ร้อยละ ๓๖.๑๕ ส่วนใหญ่มีอายุ ๔๐-๔๙ ปี ร้อยละ ๓๙.๔๔ รองลงมา อายุ ๓๐-๓๙ ปี ร้อยละ ๒๗.๖๗ อายุน้อยกว่า ๓๐ ปี ร้อยละ ๑๖.๔๕ และอายุ ๕๐ ปีขึ้นไป ร้อยละ ๑๖.๔๕ ตามลำดับ วุฒิการศึกษาสูงสุด คือระดับปริญญาตรี ร้อยละ ๕๖.๓๔ รองลงมาต่ำกว่าระดับปริญญาตรี ร้อยละ ๒๙.๕๘ และ วุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท ร้อยละ ๑๔.๐๘ ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครอง ร้อยละ ๙๐.๖๒ ครู ร้อยละ ๘.๙๒ และผู้บริหาร ร้อยละ ๐.๔๖ ตามลำดับ

๒.๒.๒ ความคิดเห็นของบริหาร ครู และผู้ปกครอง หลังทำกิจกรรมรณรงค์ใน ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านปลูกฝัง ด้านป้องกัน ด้านป้องปราม และด้านเปลี่ยนแปลง พบว่าโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๐๑, S.D. = ๐.๙๖) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านการปลูกฝัง มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด คือ ($\bar{X}$ = ๔.๑๙, S.D. = ๐.๗๖) โดยมีข้อคิดเห็นใน เรื่อง สร้างความตระหนักปลูกฝังเรื่องความรู้เท่าทันสื่อการแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบของเด็กนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๖๖, S.D. = ๐.๕๐) รองลงมา คือ ด้านการป้องกัน ($\bar{X}$ = ๔.๐๑, S.D. = ๑.๐๑) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องควรกำหนดเวลาและควบคุมเวลาในการเล่นเกมของเด็กให้ชัดเจนไม่ควรใช้เวลาติดกับหน้าจอนานเกิน ๒-๓ ชั่วโมงต่อวัน เข้มงวดกับระยะเวลารวมถึงวางเครื่องเล่นเกมไว้ในที่ส่วนรวมเพื่อให้สอดส่องดูแลได้ง่ายมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๐, S.D. = ๑.๔๘) ด้านการป้องปราม ($\bar{X}$ = ๓.๙๔, S.D. = ๑.๐๕) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องควรมีกฎลงโทษเมื่อเด็กนักเรียนทำผิดข้อตกลงในการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = ๔.๕๐, S.D. = ๑.๔๘) และด้านการเปลี่ยนแปลง ($\bar{X}$ = ๓.๙๒, S.D. = ๑.๐๓) โดยมีข้อคิดเห็นในเรื่องเด็กนักเรียนมีวินัย สามารถควบคุมตนเองและรู้จักจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = ๔.๐๙, S.D. = ๑.๐๑)

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนชุมชนวัดไทรม้า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ที่ผู้วิจัยได้นำประเด็นต่างๆที่สำคัญมาอภิปรายผลตามข้อค้นพบ ดังนี้

๑. การศึกษาสภาพปัญหาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง ๑๒ ปี ปัจจุบันอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดานักเรียน ร้อยละ ๑๐๐ มีสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ หรือโน้ตบุ๊ค นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยที่สุดที่บ้าน ๓ – ๔ วันต่อสัปดาห์ ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย ๑-๒ ชั่วโมง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าปัจจัยด้านครอบครัว โดยครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปะละเลย ไม่ฝึกวินัยให้กับเด็ก จะทำให้เด็กเล่นเกมได้อย่างอิสระ หรือบางครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมทำร่วมกัน ทำให้เด็กรู้สึกเหงาความสนุกสนานจากการเล่นเกมจึงอาจเป็นสิ่งหนึ่งที่เด็กใช้เป็นที่พึ่ง ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมจากความเจริญด้านเทคโนโลยีทำให้การเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตทำได้ง่าย ดังนั้น สื่อโฆษณาจึงมีอิทธิพลต่อเด็กและวัยรุ่นอย่างมาก มีส่วนจูงใจให้เด็กและวัยรุ่นหันไปเล่นเกมกันอย่างแพร่หลาย กลุ่มเพื่อนที่ชักจูงให้ร่วมเล่นเกม ตลอดจนร้านเกมมีเกิดขึ้นมากมายทั้งในชุมชนเมืองและชนบท ปัจจัยด้านตัวเด็กเอง เด็กบางคนอาจมีบุคลิกภาพอ่อนแอ มักต้องพึ่งพาผู้อื่น จึงอาจถูกชวนให้เล่นเกมได้ง่าย ปัจจัยการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง ในทางการแพทย์พบว่า ขณะที่เด็กเล่นเกม การเล่นจะไปกระตุ้นให้สารโดปามีน (Dopamine) ที่ทำให้รู้สึกสนุกสนานหลั่งออกมามากขึ้น เมื่อหยุดเล่นสมองยังคงต้องการสารโดปามีนต่อ จึงเป็นเหตุให้เด็กพยายามจะเล่นเกมต่อไป สอดคล้องกับมนัสนันท์ สุริยวงค์ (๒๕๖๑) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเกมออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานครกรณีศึกษานักเรียนนักศึกษาเขตบางกะปี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง ๒๑ -๒๓ ปี ศึกษาระดับปริญญาตรีและไม่มีรายได้ ชื่นชอบเกมออนไลน์ประเภทแอคชั่นมากที่สุด ช่วงเวลาที่เริ่มเล่นเกมออน ไลน์บ่อยที่สุด คือ ช่วงเวลา ๒๐.๐๑ - ๒๔.๐๐ น. จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยในการเล่นเกมออนไลน์ต่อครั้ง คือ ๒ - ๓ ชั่วโมง เล่นเกมออน ไลน์เฉลี่ย ๔ - ๖ ครั้งต่อสัปดาห์ เล่นเกมออนไลน์ที่บ้านตนเองเป็นประจำ ไม่เคยใช้จ่ายในการเล่นเกมออน ไลน์ ใช้โทรศัพท์มือถือในารเล่นเกมออนไลน์ เลือกเกมออนไลน์ด้วยตนเอง ร่วมเล่นเกมออน ไลน์กับเพื่อนในสังคมปกติและมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิงจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ลักษณะส่วนบุคล พฤติกรรมและส่วนประสมทางการตลาดมีอิทธิพลต่อการเลือกเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และสอดคล้องกับ ระดับความรุนแรงของปัญหาการติดเกมออนไลน์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ๓ อันดับแรกพบว่า ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว

จากสภาพปัญหาการติดเกมออนไลน์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมออนไลน์มีหลายประเภทตามลักษณะของการเล่นเกม โดยมีวิธีเล่นต่างๆ ให้ผู้เล่นได้เลือกสรรกันมากมายหลายประเภท แล้วแต่ความถนัด ความชอบ ความพอใจ การเล่นเกมออนไลน์นั้นจะมีผู้เล่นจำนวนมากที่เข้ามารวมกลุ่มกันเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของเกมว่าเป็นการเล่นแบบไหนใช้จำนวนคนเล่นกี่คน มีตั้งแต่ผู้เล่นจำนวน ๆ น้อย ไปจนถึงผู้เล่นจำนวนหลักร้อย ผลกระทบจากการติดเกมของเด็กมีตั้งแต่ การขาดความรับผิดชอบในกิจวัตรประจำวันพื้นฐาน การเรียน งานบ้าน บางคนยอมอดหารหรือ ละเลยการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการออกกำลังกาย เพราะต้องใช้เวลาในการเล่นเกม สอดคล้องกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ราชนครินทร์ (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายของ การติดเกม ว่าหมายถึงการที่ผู้เกมหมกมุ่นอยู่กับเกม (Preoccupation with game) เกิดการสูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเอง (Loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function impairment) และสอดคล้องกับ ดารณี อุทัยรัตนกิจ และคณะ (๒๕๕๙) กล่าวว่า พฤติกรรมการติดเกมเป็นพฤติกรรมที่เด็กมีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ทำให้ต้องใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือต้องใช้เวลาในการเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้

๒. แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ หลังกิจกรรมการรณรงค์ โดยใช้วิธีการเชิงทดลองผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” มี ๒ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างแกนนำ โดยการอบรมพัฒนาเยาวชนที่เป็นนักเรียนแกนนำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า จำนวน ๒๐ คน ให้เป็นผู้ที่เห็นถึงแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน และขั้นตอนการขยายผล โดยบุคลากรสหวิชาชีพ เช่น จิตแพทย์ นักจิตวิทยา นักสังคมสังเคราะห์ นักกิจกรรมบำบัด และนักเรียนแกนนำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๐ คน ไปขยายผลสู่นักเรียน จำนวน ๑๙๓ คน ผ่าน กิจกรรม “เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์” เมื่อสิ้นสุดการอบรมและพัฒนา ได้ดำเนินการประเมินผลเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน และผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง พบว่าในส่วนของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุไม่อยู่ในช่วง (๑๒ - ๑๔) มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการปลูกฝัง และรายข้อ คือ เรื่อง นักเรียนมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า หลังจากผ่านกิจกรรมรณรงค์เยาวชนคนรุ่นใหม่ไม่ฝักใฝ่เกมออนไลน์ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และเกิดการตระหนักรู้ และการให้ความสำคัญ

ต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในระบบความคิดและจิตใจของมนุษย์ จิตสำนึกเป็นสภาวะที่ผสมผสานกันระหว่าง ความรู้ความเข้าใจ ความคิด และความรู้สึกการเกิดจิตสำนึก จิตสำนึก (Consciousness) เกิดจากการรับรู้ การเรียนรู้ การประเมินค่า จากสิ่งเร้าต่าง ๆ ประสบการณ์ จนเกิดเป็นความตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนั้น สิ่งเร้าที่มนุษย์รับรู้ เรียนรู้ จนพัฒนามาเป็นจิตสำนึก ประกอบด้วยข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ อารมณ์ สภาพสังคม และวัฒนธรรม สอดคล้องกับ สมเดช นามเกตุ (๒๕๖๒) วิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกทางจริยธรรมในสังคมไทย พบว่า ปัจจุบันสังคมไทยกำลังประสบปัญหาคนในสังคมเสื่อมถอยจริยธรรม ตั้งแต่ระดับนักการเมือง ข้าราชการ คนในแวดวงอาชีพอื่น ๆ เช่น การทุจริตคอรัปชั่น การก่ออาชญากรรม การเสพและค้ายาเสพติด ไม่เว้นแม้แต่ในกลุ่มเยาวชนตั้งแต่ระดับประถมจนถึงระดับอุดมศึกษา ปัญหาความเสื่อมถอยทางจริยธรรมจึงเป็นปัญหาเร่งด่วนที่คนในสังคมทุกภาคส่วนจะต้องร่วมมือกันแก้ไข โดยเริ่มจากครอบครัว พ่อแม่ ครู ผู้บริหาร นักการเมือง ผู้นำสังคม ผู้นำประเทศ บุคคลสาธารณะ ต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในทางจริยธรรม และการนำหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนามาประพฤติปฏิบัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ควรนำมาเป็นทฤษฎี เพื่อพัฒนาจริยธรรม คือ หลักไตรสิกขา และมงคล ๓๘ ประการ

สำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง หลังกิจกรรมการรณรงค์ จากการตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นหญิง มีอายุระหว่าง ๔๐ – ๔๙ วุฒิการศึกษาปริญญาตรี ส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครองนักเรียน มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านการปลูกฝัง และรายข้อ คือ เรื่อง สร้างความตระหนัก ปลูกฝังเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบของเด็กนักเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การสร้างจิตสำนึกและการปลูกฝังจิตสำนึก เป็นความรู้ความเข้าใจ ความคิด และความรู้สึก การเกิดจากจิตสำนึก เกิดจากการรับรู้ จนเกิดเป็นความตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนั้น สอดคล้องกับ นงเยาว์ เกษตร์ภิบาล (๒๕๖๔) วิจัยเรื่อง การปลูกฝังจิตสำนึกสาธารณะในการป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อ พบว่า การระบาดของโรคโควิด-๑๙ ก่อให้เกิดผลกระทบกับประชาชนที่รุนแรงและต่อเนื่องยาวนานทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา วัฒนธรรม และวิถีชีวิตประจำวัน การปลูกฝังจิตส านึกสาธารณะในการป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อให้แก่คนไทยเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่จะช่วยป้องกันการระบาดของโรคติดเชื้อที่จะเกิดขึ้นอีกในอนาคต และจะช่วยให้การควบคุมโรคติดเชื้อประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น การปลูกฝังจิตส านึกสาธารณะควรเริ่มต้นที่ครอบครัว และด าเนินการต่อเนื่องไปตลอดอายุขัยของคน โดยดำเนินการควบคู่กับสร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องให้แก่ประชาชน ได้แก่ ความรู้ทางด้านระบาดวิทยาโรคติดเชื้อ วงจรการติดเชื้อ ระยะของกระบวนการติดเชื้อ และหลักการพื้นฐานในการป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อ

จากการอภิปรายผลได้นำแนวทางเชิงนโยบายจากหลักสูตร พสบ.บก.ทท. รุ่นที่ ๑๕ ทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ ๑. ด้านการสร้างความตระหนักรู้ ๒. การสร้างการมีส่วนร่วม และ ๓. การสร้างเครือข่าย มาสู่แนวทางเชิงปฏิบัติเพื่อเป็นแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ โดยมีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ๔ ฝ่าย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง และนักเรียน ต้องมีส่วนในการปฏิบัติ ดังนี้

๑. แนวทางด้านการสร้างความตระหนักรู้

ผู้บริหารสถานศึกษาต้องเป็นผู้นำในการส่งเสริม สนับสนุน กระบวนการ กิจกรรม ส่งเสริมความรู้และสร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกมให้แก่นักเรียน อบรมให้ความรู้แก่บุคลากรของโรงเรียน เช่น ผู้บริหาร ครู และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความรู้เท่าทันกับเด็กและเยาวชน ทันต่อพิษภัยที่แฝงมากับเกมเพื่อหาวิธีป้องกันที่เหมาะสมได้ รวมทั้งองค์กรภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลเด็กและเยาวชน เช่น การจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการเรื่องการสร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกมขึ้น การบรรยายสถานการณ์การติดเกมในปัจจุบัน การจัดทำเวทีเสวนา “การสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์และการติดเกม” การบรรยายเรื่อง ความรู้เรื่องเด็กติดเกม และ การพัฒนาเครื่องประเมินระดับความรุนแรงของภาวะติดเกม เป็นต้น พ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนสำคัญ ควรรณรงค์และส่งเสริมให้พ่อแม่ผู้ปกครองเกิดความตระหนักรู้ และเห็นถึงพลังและความสำคัญของครอบครัวต่อการป้องกันการติดเกมของเด็กและเยาวชน ผู้ปกครองควรให้ข้อแนะนำและปลูกฝังบอกให้เด็กและเยาวชนตระหนักรู้ถึงผลดีผลเสียในด้านต่าง ๆ ของการเล่นเกมมากเกินไป เช่น ขาดประสบการณ์ ขาดทักษะ ไม่ได้ทำกิจกรรมในด้านอื่น ๆ

๒. แนวทางด้านการสร้างการมีส่วนร่วม

ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนมีกิจกรรมสร้างสรรค์และสนุกสนานทำหลังเลิกเรียน ผ่านรูปแบบชมรมต่างๆ ตามความสนใจของนักเรียน ประสานความร่วมมือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ปกครองให้มีส่วนร่วมในการดูแลพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความสอดคล้องและสัมพันธ์กันระหว่างอยู่ที่บ้านกับที่โรงเรียนเพื่อป้องปรามพฤติกรรมการเล่นเกมจนติดเป็นนิสัย ให้ชุมชนนั้น ๆ จัดหาพื้นที่เพื่อทำกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของคนในชุมชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เด็กได้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบ้าง ได้มีเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชุมชนและความต้องการของเด็กและเยาวชน กิจกรรมที่ก่อให้เกิดการสร้างความภูมิใจในตนเอง เช่น การเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ศิลปะ ดนตรี หรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะด้านของเด็ก ให้เด็กเป็นผู้คิดกิจกรรมที่ต้องการเล่นเอง และคิดจากสิ่งที่ตนเองมี ทำจากสิ่งที่ตนเองคิดเป็นหลัก หน่วยงานภาครัฐ เอกชน และองค์กรที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและส่งเสริมให้ทุกชุมชนมีพื้นที่หรือลานสาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมร่วมกันในชุมชน กำหนดพื้นที่ให้บริเวณรอบโรงเรียน สถานศึกษา สถานที่กวดวิชา และรอบที่พักอาศัยให้เป็นพื้นที่ปลอดร้านเกมเพื่อป้องปรามไม่ให้เกิดปัญหา

๓. แนวทางการสร้างเครือข่าย

ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้ปกครอง และคนในชุมชนร่วมกันจัดทำเครือข่ายป้องกันการติดเกมของเด็กและเยาวชนในแต่ละชุมชนและระหว่างชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล และร่วมกันป้องกันอย่างเป็นระบบ ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนที่เป็นนักเรียน แกนนำที่ผ่านการอบรมและปลูกฝังเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ได้มีการจัดตั้งเป็นศูนย์เครือข่ายเยาวชนเพื่อจัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้และแนวทางแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชนในชุมชนนำไปสู่การขยายผลการปฏิบัติ เพื่อการขับเคลื่อนการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ให้ขยายวงกว้างมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

๑.๑ ในการศึกษาครั้งนี้ ผลการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ สามารถนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนภายในโรงเรียนได้

๑.๒ สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ไปวางแผนในการจัดกิจกรรม /โครงการต่าง ๆ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่เกิดประโยชน์สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนให้กับนักเรียนต่อไป

๑.๓ หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรอิสระทั้งในระดับประเทศและระดับชุมชน ควรมีการจัดทำเป็นยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมให้เป็นกระบวนการเป็นขั้นตอน เป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทั้งในเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ

๒. ข้อเสนอแนะในการทำการศึกษาครั้งต่อไป

๒.๑ สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ได้ดำเนินการศึกษาในลักษณะของการสำรวจข้อมูลจากผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ดังนั้น ในการทำวิจัย ครั้งต่อไปควรดำเนินการวิจัยในรูปแบบของการการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) หรือการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

๒.๒ การจัดกิจกรรมรณรงค์เพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนอาจมีระยะเวลาที่น้อยเกินไป ซึ่งอาจจะยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการหรือความคิดของนักเรียนในการเล่นเกมออนไลน์ได้ในทันที การวิจัยครั้งต่อไปจึงควรพิจารณาจำนวนวัน ระยะเวลา และกิจกรรมที่เหมาะสมอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งมีการประเมินผลพฤติกรรมของนักเรียนที่เปลี่ยนไปในแต่ละครั้งเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่แน่นอน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กัลยา วานิชย์บัญชา และฐิตา วานิชย์บัญชา. การใช้ SPSS for Windows ในการวิเคราะห์ข้อมูล. พิมพ์ครั้งที่ ๑๕, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สามลดา, ๒๕๕๘.

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สามลดา, ๒๕๕๒.

ณัฏฐพันธ์ เขจรนันทน์. การจัดการเชิงกลยุทธ์ (ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น. ๒๕๕๒.

ดารณี อุทัยรัตนกิจ, และ ชาญวิทย์ พรนภดล. (๒๕๔๙). แบบคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะสมาธิสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิซึม. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ประทีป จินงี่. การวิเคราะห์พฤติกรรมและการปรับพฤติกรรม. (เอกสารประกอบการสอนวิชา วป ๕๒๑). กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๐.

พิรงรอง รามสูต. การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๕๒.

พูนสุข ช่วยทอง. ครอบครัวและคุณภาพเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไพฑูรย์การ, ๒๕๔๘.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานปี ๒๕๕๔. “ความหมายเกมออนไลน์”.

ไพบูลย์ เปานิล และคณะ. แนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, ๒๕๕๒.

วันเพ็ญ พิศาลพงษ์. การถ่ายทอดทางสังคมกับพัฒนาการของมนุษย์. พิมพ์ครั้งที่ ๓, กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๐.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. วิทยาการวิจัย. สกลนคร : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, ๒๕๔๘.

ศิริไชย หงส์สงวนศรี, โชษิดา ภาวะสุทธิไพสิฐ และสุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น ในทางเลือกใหม่ และความท้าทายใหม่ในด้านจิตเวชศาสตร์และสุขภาพจิต การประชุมวิชาการประจำปี ๒๕๔๘ ครั้งที่ ๓๓. กรุงเทพฯ: สถาบันจิตเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๔๘.

ศรีดา ตันทะอธิพานิช และคณะ. รู้เท่าทันสื่อ ICT. กรุงเทพฯ : มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, ๒๕๕๔.

สุพัตรา สุภาพ. ปัญหาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ ๑๘, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช,๒๕๔๕.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๕๘ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), ๒๕๕๘.

สำนักสถิติเศรษฐกิจและสังคมและสำนักงานสถิติแห่งชาติ. การสำรวจการมีการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๙. กรุงเทพฯ : สำนักสถิติพยากรณ์, ๒๕๕๙.

วารสาร และหนังสือพิมพ์

ดุจเดือน พันธุมนาวิน. “ปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมเสี่ยงอย่างมีสติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา : การวิคราะห์เส้นทางอิทธิพล”, วารสารพฤติกรรมศาสตร์. ปีที่ ๒๑(๑), ๒๕๕๘. หน้า ๗๕-๙๔.

ยง ภู่วรวรรณ. “ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย”. วารสารจุฬาสัมพันธ์, ปีที่ ๔๓(๒), ๒๕๔๓. หน้า ๕.

วรุณา กลกิจโกวินท์ และคณะ. “การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร”. วารสารวชิรเวชสาร. ปีที่ ๕๙ (๓). ๒๕๕๘. หน้า ๓๕-๓๘.

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. “ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ ๓ ในเขตกรุงเทพมหานคร”. ปริญญานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๓.

วงหทัย ต้นขีวะวงศ์. Wความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นสิ่งใหม่และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล”. วารสารเซนต์จอห์น. ปีที่ ๖ (๖), ๒๕๔๖. หน้า ๗๔-๗๙.

สุภาวดี เจริญวานิช. “พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน”. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. ปีที่ ๒๒ (๖), (ฉบับพิเศษ). ๒๕๕๗, หน้า ๑๙-๒๕.

วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย เอกสารวิจัย

จิตติพร ไวโรจน์วิทยาการ. “ปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนที่ประยุกต์หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง”. ภาคนิพนธ์ ศศ.ม. สาขาวิชาพัฒนาสังคม สถาบัน บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๑.

ดาราวรรณ ต๊ะปินตา. “การลดความวิตกกังวลของพยาบาลประจาการที่ดูแลผู้ป่วย โรคเอดส์ ด้วยวิธีการปรับเปลี่ยนความคิดร่วมกับการฝึกสติ”. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๔.

ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร. “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการติด อินเตอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๔๗.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. เอกสารประกอบการบรรยายวิชา พค. ๖๐๔ จิตวิทยาสังคมกับการพัฒนาประเทศ. กรุงเทพฯ : คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๔๓.

ธนวันต์ แสงวิรุณ. (๒๕๖๐) “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บน Platform Steam ของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร”. ๒๕๖๐

ธันยวนันฐ์ เลียนอย่าง.(๒๕๖๑) การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. บัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ๒๕๖๑.

นรา จันชนะกิจ. “ปัจจัยเชิงเหตุแบบบูรณาการระหว่าง ครอบครัว สังคม และจิตลักษณะที่ เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างเหมาะสมของนักศึกษา”. ภาคนิพนธ์ ศศ.ม. สาขาวิชาพัฒนาสังคม. คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๔๘.

นุชลดา โรจนประภาพรรณ. “ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดากับความรู้สึกมีค่าในตนเองของวัยรุ่นตอนต้น : ศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัด กรมสามัญศึกษา อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนามัยครอบครัว. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๔๘.

นพวรรณ ศรีวงค์พานิช. “ลักษณะของเด็กติดเกม”. กุมารแพทย์ด้านพัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก กุมารแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ โรงพยาบาลพริ้นซ์ สุวรรณภูมิ.

ประกายเพชร สุภะเกษ. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว. บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๕.

ปัณณธร ชัชวรัตน์ และดลฤดี เพชรขว้าง. “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา”. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๕.

ปัทมา อนุมาศ. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช”. วิทยานิพนธ์ปริญญามหามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒.

พนม คลี่ฉายา. “การรู้เท่าทันเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย”. รายงานวิจัยคณะนิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐.

พิชาภพ พันธุ์แพ. (2554,หน้า 126) “การเปลี่ยนแปลงองค์กร” มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.๒๕๕๔

ภัทรพล วรประชา. “การพัฒนาระบบการทำนายความสัมพันธ์ของพฤติกรรมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร,๒๕๕๑.

มังคลารัตน์ สำเนากลาง . “การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว”. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ๒๕๕๕.

รัฐสาน์ เลาหสุรโยธิน. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่องการเติม ing ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ๒ รูปแบบ”. ปริญญานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๓๖.

รุจิเรศ พิชิตานนท์. “ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมฉลาดเลือกกินของนักเรียนวัยรุ่นตอนปลาย”. ภาคนิพนธ์ ศศ.ม. สาขาวิชาพัฒนาสังคม. บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๔๖.

วันวิสา สรีระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิง ระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”. ปริญญานิพนธ์วิทยาศาตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.

วิศรุต ตันติพงศ์อนันต์. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นและกระบวนการขัดเกลาทางสังคม”. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยารามคำแหง, ๒๕๕๖.
psychiatristknowledge/childpsychiatrist/06112015-1432, ๒๕๕๒.
หทัยรัตน์ ขจรบุญ. (๒๕๕๖). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลการเรียนของนักเรียนระดับขั้นมัธยมศึกษาตอนตัน จังหวัดชัยนาท. บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
สุดา จั่นมุกดา และสมพร เนติรัฐกร. “ปัจจัยที่สัมพันธ์และผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมของนักเรียนในจังหวัดสมุทรสงคราม”. เอกสารการวิจัยเสนอต่อกรมส่งเสริมสุขภาพจิต. กรุงเทพฯ : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, ๒๕๕๐.

ฐานข้อมูลอิเล็คทรอนิกส์

กรมสุขภาพจิต https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=3003
: สืบค้นเมื่อ ๑๙ เมษายาน ๒๕๖๗
โกสินทร์ เตชะนิยม, เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน และพฤกษาโนน พรหมจันทร์. (๒๕๖๔, บทคัดย่อ) ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่องทางการเล่นเกมออนไลน์และชั่วโมงการเล่นที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย
https://so03.tci-thaijo.org/index.php/MSVAR/article/view/249678.
: สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗
จิราภรณ์ อรุณากูร กุมารแพทย์เวชศาสตร์วัยรุ่น คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล บทความทางวิชาการ เรื่อง ความแตกต่างระหว่างการเล่นเกมทั่วไปกับ การติดเกม. https://shorturl.asia/JP3Fi : สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗
ชวิน คำบุญเรือง, ณัฐวุฒิ ทิวัง และปาณิษตรา บุญส่ง (๒๕๖๗, บทคัดย่อ) ศึกษาการป้องกันเด็กเสพติดเกมออนไลน์
https://so05.tci-thaijo.org/index.php/scaj/article/view/267422/180965
: สืบค้นเมื่อ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗
ชาญวิทย์ พรนภดล. “แบบทดสอบการติดเกม GAST”. เข้าถึงได้จาก : www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer, ๒๕๕๑.
ณัฐฐ์วัฒน์ สุทธิโยธิน. (๒๕๕๙). “ทฤษฎีเกี่ยวกับจิตสำนึก (Consciousness)”
https://nattawatt.blogspot.com/2016/12/consciousness.html
: สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗

พรทิพย์ เย็นจะบก. “เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ ฉลาดรู้ ฉลาดเลือก”. เข้าถึงได้จาก : www.
m-culture.go.th/surveillance/ewt_news.php?nid=1188&filename=index, 2558.
ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน. “ตัวการทำเด็กติดเกม”. เข้าถึงได้จาก :
www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer/information/news/8575, ๒๕๕๓.
ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะอเนก. (๒๕๖๖). คณะทำงานขับเคลื่อนประเด็นสื่อออนไลน์กับเด็ก
และเยาวชน.https://shorturl.asia/EyjFV : สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗
I https://www.nationalhealth.or.th/th/node/3006
สืบค้นเมื่อ ๒๕ เมษายน ๒๕๖๗ (ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ)
ปรานี ปวีณชนา จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลมนารมณ์ ได้เขียนบทความทางวิชาการ
เกี่ยวกับเกณฑ์การวินิจฉัยโรคเสพติดเกม (Game Addiction)
https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html
: สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗
มนัสนันท์ สุริยวงค์. (๒๕๖๑) “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเกมออนไลน์ของผู้บริโภค
ในกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษานักเรียนนักศึกษาเขตบางกะปี”
http://www.me-abstract.ru.ac.th/AbstractPdf/2561-7-1_1594636795.pdf :
สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗
ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. “พฤติกรรมการเล่นเกม”. เข้าถึงได้จาก :
http://www.moe.go.th/news_center/news07062549_5.htm, ๒๕๕๖.
ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐). สำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ
สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlan
Oct2018.pdf : สืบค้นเมื่อ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๗
ยุพา หม่วยนอก, ดวงใจ วัฒนสินธุ์ และภรภัทร เฮงอุดมทรัพย์ (๒๕๖๖, บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรม
ติดเกมออนไลน์ และปัจจัยด้านจิตสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา.
https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Nubuu/article/view/259419
: สืบค้นเมื่อ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗
วรรณภรณ์ พุฒิพิรุฬห์วงศ์. (๒๕๖๒) เรื่องสื่อเกมออนไลน์ที่มีผลอพฤติกรรมความรุนแรง
ของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี
https://shorturl.asia/pDqmH : สืบค้นเมื่อ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗
ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.) รายงานวิจัย.(๒๕๖๕) “การศึกษาแนวทางการป้องกัน
และลดผลกระทบจากการเสพติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน”.
ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
https://shorturl.asia/74jez : สืบค้นเมื่อ ๑๗ เมษายน ๒๕๖๗

ศิรมณ์ เสถียรรัมย์ และกฤษฎา ศรีแผ้ว. “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากข้อมูลจราจรคอมพิวเตอร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน กรณีศึกษาโรงเรียนธัญรัตน์. เข้าถึงข้อมูลได้จาก : https://gsbooks.gs.kku.ac.th/57/grc15/ files/pmp13.pdf, ๒๕๕๗.

ศิริไชย หงส์สงวนศรี และพนม เกตุมาน. “Game addiction : The crisis and solution”. เข้าถึงได้จาก : https://med.mahidol.ac.th/ ramamental/

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. “สำหรับเด็กและวัยรุ่น : แบบทดสอบพฤติกรรมติดเกม (GAST)”. เข้าถึงได้จาก : http://thaiteentraining.com/survey/evaluation.php?module =detail&action=view&cid=1&id=7, ๒๕๔๘.

สถาบันรามจิตติ. "เด็กติดเกม : ฝันร้ายพ่อแม่ยุคไซเบอร์. เข้าถึงได้จาก : http://www.thaisafenet.org/article.php?act=show&Id=258-.html, ๒๕๕๗.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น. “บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม มิถุนายน ๒๕๕๗. เข้าถึงได้จาก : http://www1.si.mahidol.ac.th/Healtygamer/download/academic/64135, 2557.

สุรพล ราชภัณฑารักษ์. “ทฤษฎีการป้องปราม” ตำราและเอกสารประกอบการสอน หลักรัฐศาสตร์การเมืองฝรั่งเศส ตะวันออกกลาง นโยบายพัฒนาประเทศไทย, วิชาด้านรัฐศาสตร์การเมือง การปกครองชาติมหาอำนาจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง . http://oservice.skru.ac.th/ebookft/630/chapter_11.pdf : สืบค้นเมื่อ สืบค้นเมื่อ ๒ เมษายน ๒๕๖๗

สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ๒๕๖๔ : ออนไลน์) “พฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กไทยส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาพ”https://www.nationalhealth.or.th/th/node/3006 : สืบค้นเมื่อ ๒ เมษายน ๒๕๖๗

ศึกษาพฤติกรรมการติดเกม. https://li01.tci-thaijo.org/index.php/tstj/article/view/22437 : สืบค้นเมื่อ ๓ เมษายน ๒๕๖๗

สุภาพร ธวัชราภรณ์ (๒๕๖๑) ศึกษางานวิจัยเรื่องประยุกต์หลักธรรมเพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของโรงเรียนเครือข่ายที่ ๒๕ ในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน https://so06.tci-thaijo.org/index.php/dhammathas/article/view/259809. : สืบค้นเมื่อ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗

สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. “นโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล กับการจัดสรรคลื่น 4G ของรัฐบาลประยุทธ์”. เข้าถึงได้จาก : https://prachatai.com/journal/2015/03/58399, ๒๕๕๗.

ศึกษาพฤติกรรมการติดเกมและปัจจัย ที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖. https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RHPC9Journal/article/view/251524 : สืบค้นเมื่อ ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗

องค์การอนามัยโล. (๒๐๑๘) นิตยสาร New Scientist คู่มือองค์การอนามัยโลกโดย นายวลาดิเมียร์ พอซเนียก เจ้าหน้าที่ฝ่ายสุขภาพจิตและสิ่งเสพติดขององค์การอนามัยโลก “โรคติดเกมอาจส่งผลร้ายแรงต่อสุขภาพของผู้คนในระยะยาวได้”. https://www.bbc.com/thai/international-42465484 : สืบค้นเมื่อ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๗

อภิสิทธิ์ นาคอ่อน และ สุภาภรณ์ คำเรืองฤทธิ์. (๒๕๖๓) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ผลการศึกษา https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RHPC9Journal/article/view/251524 : ๒๒ เมษายน ๒๕๖๗

ภาษาต่างประเทศ

Ahmed, Usman and Ullah, Inam. (2013). Video games Addiction: positive and negative effects of playing video games on youth and children. Retrieved June 23, 2021, from https://hb.diva-portal.org/smash/get/diva2:1309141/FULLTEXTO1

Allison, S.E., Von, W.L., Shockley, T & Gabbard G.O. "The development of the self in the era of the internet and role-playing fantasy games". The American Journal of Psychiatry. 163(3), 381-5, 2006.

Arifin, Fauzan Fakhrul. (2021). Gaming Addiction. Retrieved June 22, 2021, from https://www.academia.edu/9690855/GAMING ADDICTION_ RESEARCH_PAPER

Bandura, A. Social learning theory. Enlegword Clifts, NJ : Prentice Hall, 1977.

Chih, H.K., Gin, C.L., Ju, Y.Y., Cheng, F.Y., Cheng, S.C. & Wei, C.L. "The brain activations for both cue-induced gaming urge and smoking craving among subjects comorbid with internet gaming addiction and nicotine dependence. J Psychiatr Res. 47(4), 486-93, 2013.

Christian Vollmer, Christoph Randler, Mehmet BarıŞ Horzum, and Tuncay Ayas. (2014) ปัญหาการเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มวัยรุ่น และความสัมพันธ์ระหว่างนาฬิกาชีวิต (chronotype).2014

Creswell. Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches. Thousand Oaks, California : Sage Plublications, 2003.

Dryden, W., & Golden, W. L. Cognitive – Behavioural Approaches to Psychotheraply. Combridge: Hemisphere Plublishing Corporation, 1987.

Han, D.H., Lee, Y.S., Yang, K.C., Kim, E.Y., Lyoo, I.K. & Renshaw, P.F. "Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play". J Addict Med. 1(3), 2007.

Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T. & Kim, S.J. "The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits". Eur Psychiatry. 23(3), 2008.

Kirk, J. Cognition – Behavioural Assessment K. Hawton Cognitive Behavior Theory for Phychiatric Problems (13-51). Oxford : Oxford University Press, 1990.

Lucio Gros, Nicolas Debue, Jonathan Lete, and Cécile van de Leemput (2020). ความสับสนระหว่างความพึงพอใจกับความสุขในการเล่นเกม.2020

Magnusson, D., & Endler, N. S. Personnality at the Crossroad: Current Issues in Interactionism Puschology. New Jersey : LEA Publishers, 1977.

Sarkis, Stephanie A. (2014). Internet Garning Disorder in DSM-5. Retrieved June 24, 2021, From https://www.psychologytoday.com/us/blog/here-there-and-everywhere/201407/internet-gaming disorder-in-dsm-5

Usman Ahmed และ Inam Ullah. (2013) ปัญหาการติดเกมและผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบในการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน.2013

Vollmer, Christian; Randler, Christoph; Bar Horzum, Mehmet; and Ayas, Tuncay. (2014).Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. SAGE Open. 4(1) 19.

WHO. (2561). International Classification of Diseases 1 1th Revision. Retrieved June 23.2021, from https://icd.who.int/en/

ภาคผนวก

ผนวก ก
แผนการรณรงค์

๑. ชื่อโครงการ แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. สภาวการณ์ในพื้นที่

๒.๑ บอกลักษณะทางกายภาพ สภาพชุมชน ลักษณะหมู่บ้าน กลุ่มคน ตลาด

จังหวัดนนทบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางของประเทศไทย จัดตั้งขึ้นครั้งล่าสุด โดยพระราชบัญญัติจัดตั้งจังหวัดสมุทรปราการ จังหวัดนนทบุรี จังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดนครนายก พุทธศักราช ๒๔๘๙ ซึ่งมีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ ๙ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๔๘๙ ปัจจุบัน จังหวัดนนทบุรีจัดเป็นพื้นที่ในเขตปริมณฑลของกรุงเทพมหานคร มีขนาดเนื้อที่ใหญ่เป็นอันดับที่ ๗๕ ของประเทศ (รวมกรุงเทพมหานคร) แต่มีประชากรหนาแน่นที่สุดเป็นอันดับที่ ๒ รองจากกรุงเทพมหานคร สภาพทั่วไปของจังหวัดนนทบุรีเป็นที่ราบลุ่มมีความอุดมสมบูรณ์ จึงมีผู้คนมาตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชนหนาแน่นตามริมแม่น้ำเจ้าพระยามาตั้งแต่อดีต เช่น บ้านวัดชลอ บ้านวัดเขมา บ้านบางม่วง บ้านตลาดขวัญ บ้านบางขนุน เป็นต้น

๒.๒ บอกลักษณะสังคมให้เห็นภาพชีวิตความเป็นอยู่ ลักษณะความสัมพันธ์การเกาะเกี่ยวกันทางสังคม และระบุลักษณะปัญหาที่ตรวจพบ

ลักษณะสถานการณ์ที่พบในจังหวัดนนทบุรี สถานการณ์ทางสังคมของจังหวัดนนทบุรี สถานการณ์ทางสังคมตามมิติความมั่นคงของมนุษย์ ๘ มิติ

มิติที่ ๑ ด้านความเป็นอยู่	มิติที่ ๒ ด้านสุขภาพ
มิติที่ ๓ ด้านการศึกษา	มิติที่ ๔ ด้านรายได้
มิติที่ ๕ ด้านการเข้าถึงบริการของภาครัฐ	มิติที่ ๖ ด้านแรงงาน
มิติที่ ๗ ด้านสาธารณสุข	มิติที่ ๘ มิติด้านสังคม

๒.๓ บอกการแบ่งแยกทางสังคม การจับกลุ่ม ความสัมพันธ์ของการจับกลุ่ม ความสนใจและทัศนคติของแต่ละกลุ่ม และทัศนคติหรือแนวความคิดของแต่ละกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การรณรงค์ของกลุ่ม การแตกแยกกันทางแนวความคิดทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม

ความหลากหลายของผู้คนที่มาอาศัยในจังหวัดนนทบุรี ทั้งโดยกำเนิดและมีการย้ายมาตั้งถิ่นฐานทำมาหากิน และความแตกต่างทางสังคมในแต่ละรุ่น รวมทั้งระดับการศึกษาส่งผลให้เกิดแนวคิดทัศคติที่แตกต่างกัน และในสถานการณ์ของเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า ๑๘ ปีบริบูรณ์ ต้องได้รับการช่วยเหลือเพื่อให้เด็กได้รับการเลี้ยงดูได้ตามพัฒนาการอย่างเหมาะสม และสถานการณ์เด็กที่ยังต้องเฝ้าระวังและแก้ไข คือ แม่วัยใส หรือเด็กที่ต้องครรภ์ก่อนวัยอันควรเยอะมาก เพราะเด็กไม่มีความพร้อมในการเลี้ยงดูลูกหรือกลัวปัญหาที่เกิดขึ้น หรือเมื่อคลอดแล้วจะมีการทิ้งทารกและเกิดปัญหาสุขภาพจิตของวัยรุ่น เยาวชนถูกทารุณกรรมทางร่างกาย จิตใจและทางเพศ เป็นเยาวชนที่อยู่ในสังคมเมืองที่เติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกสบายอย่างเต็มที่ ถือเป็นสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วงและยังต้องเร่งดำเนินการแก้ไขต่อไป จากวารสารงานวิชาการ หลายๆท่านได้เสนอแนวคิด พฤติกรรม ผลกระทบ การติดเกมของเด็กและเยาวชน ร่วมถึงแนวทางการป้องกัน

ปัจจุบันปัญหาเด็กติดจอมีจำนวนมากขึ้น และอายุลดน้อยลงเรื่อย ๆ จากผลการวิจัยพบว่า การติดจอของเด็กส่งผลให้สมรรถนะของเด็กไทยวันนี้ต่ำกว่ามาตรฐานทั้ง ๗ ด้านได้แก่ ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะด้านสังคม ทักษะด้านอารมณ์ ทักษะด้าน การคิด และสติปัญญา ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะด้านจริยธรรม และทักษะด้านการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังพบว่า การติดจอเป็นภัยเงียบที่คุกคามเด็กๆ โดยไม่รู้ตัว เช่น สมาธิสั้น มีปัญหาด้านสายตา โรคอ้วน และกระดูกพรุน เป็นต้น โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงได้จัดทำโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชนขึ้นเพื่อป้องกัน และลดภาวะการติดเกมติดจอของเด็กและเยาวชน ป้องกันโรคที่อาจเกิดขึ้นจากการติดเกมและส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีสุขภาพจิตเหมาะสมตามวัย สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและลดปัญหาความก้าวร้าว รุนแรงอันเนื่องมาจากการเล่นเกมบางประเภท

ปัญหาเด็กติดเกมในทุกวันนี้ถือเป็นเรื่องที่พบได้ทั่วไป เนื่องจากในปัจจุบันมีสิ่งล่อตาล่อใจมากมาย ทั้งสื่อเกมออนไลน์ หรืออินเทอร์เน็ตที่ลูก ๆ สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา ซึ่งคุณพ่อคุณแม่หลาย ๆ คนจะกังวลใจว่าอาการติดเกมอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของลูกน้อย และเราจะมีวิธีในการป้องกันและแก้ไขอาการติดเกมของลูกได้อย่างไร ต้องเริ่มที่ครอบครัวที่ต้องร่วมสร้างนิสัย ฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง ความมีระเบียบวินัย เช่น ๑) สร้างวินัยในชีวิตประจำวัน ๒) จำกัดชั่วโมงการเล่น ๓) หากิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น ๔) ให้รางวัลเมื่อพวกเขาทำสำเร็จ ๕) ปรึกษา พูดคุยกับจิตแพทย์ เป็นต้น

โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า เล็งเห็นถึงความสำคัญและจะเกิดประโยชน์กับนักเรียน จึงวางแผนประชุมหารือร่วมกับครู กรรมการสถานศึกษาฯ รวมถึงผู้ปกครองกลุ่มเสี่ยงมาให้ข้อมูลกับนักเรียนเบื้องต้น นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มาจากต่างถิ่น ติดตามพ่อแม่ผู้ปกครองมาทำงานในเมืองนนทบุรี นักเรียนพักอาศัยตามแคมป์คนงานผู้ปกครองทำงานเป็นกะจึงไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่นักเรียน นักเรียนพักอยู่ตามลำพังช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไปทำงาน ทำให้นักเรียนอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน เป็นหลัก มีการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมระหว่างเรียนมากขึ้น ทำให้ครูต้องมีมาตรการเก็บโทรศัพท์ระหว่างเรียน ซึ่งลดปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ในระหว่างเรียนได้เท่านั้น เมื่อนักเรียนกลับไปที่บ้านมีเวลาเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนนอนดึกและตื่นสายมาโรงเรียนไม่ทัน ทำให้สุขภาพของนักเรียนมีการเจ็บป่วยเพิ่มขึ้น ส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนบ่อย คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เพื่อเป็นการปลูกฝัง ป้องกัน ป้องปราม เปลี่ยนแปลง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และสร้างเครือข่ายภายในชุมชน เพื่อลดปัญหาการติดเกมออนไลน์ภายในโรงเรียนต่อไป โดยให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกันจัดกิจกรรมเพื่อรณรงค์และแนวทางการป้องกัน เช่น ๑) กิจกรรมบรรยายให้ความรู้ ๒) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ๓) แบบสัมภาษณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ๔) แบบประเมินพฤติกรรม เป็นต้น

๒.๔ บอกลักษณะอิทธิพลทางสังคมที่ตรวจพบ

ความหลากหลายด้านศาสนา การศึกษา ฐานทางเศรฐกิจ จากสภาวะความเจริญทางด้านเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัฒน์ ทำให้การพัฒนาหลายด้านเป็นการพัฒนาแบบ ก้าวกระโดด ส่งผล กระทบต่อสภาพของสังคมหลายด้านโดยเฉพาะวิถีชีวิตดั้งเดิม ที่ต้องปรับเปลี่ยนไปตามความเจริญ ของวัตถุนิยม สถานการณ์ครอบครัวในจังหวัดนนทบุรีที่ต้องแก้ไขและให้ความช่วยเหลือคือครอบครัวที่มีความยากจนเป็นจำนวนมาก อิทธิพลทางเศรษฐกิจ เป็นเหตุผลลำดับต้นๆด้วยสังคมของผู้ปกครองของนักเรียน มีรายได้น้อยและค่าครองชีพของสังคมเมืองที่สูงขึ้น รายรับไม่เพียงพอกับรายจ่ายในครอบครัว ผู้ปกครองจึงมีความจำต้องทำงานมากขึ้น จนทำให้ไม่มีเวลาดูแล และทำกิจกรรมภายในครอบครัวกับบุตรหลานอย่างเต็มที่ จึงทำให้นักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่กับโทรศัพท์มือถือ จนติดเป็นนิสัย

๒.๕ ข้อมูลทางสถิติที่ได้จากการลงสำรวจพื้นที่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการรณรงค์แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ จำนวน ๑๙๑ คน ประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ และมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓

- นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน ๑๑๔ คน
- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน ๗๗ คน

๓. ระยะเวลาดำเนินโครงการรณรงค์ มีนาคม ๒๕๖๗ - เมษายน ๒๕๖๗ รวมระยะเวลา ๒ เดือน

๔. หลักการและเหตุผล

ปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทแพร่หลายในสังคมมากขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาระดับโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมการติดเกมของเด็กคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด และผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลา เกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมของเด็กยุคไอที ที่หากไม่มีการควบคุมที่ดี ก็จะทำให้หมกมุ่น จนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน ยอมอดอาหาร อดนอน สุขภาพย่ำแย่ หากเล่นติดต่อกัน เป็นเวลานานก็จะทำให้สายตาผิดปกติ มีโอกาสเกิด โรคนิ้วล็อกเนื่องจากใช้งานนิ้วมือมากเกินไป นอกจากนี้ ยังก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม นำไปสู่ปัญหาสังคมตามมา เช่น โกหก ขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน และการพนัน

ปัจจุบันปัญหาเด็กติดจอมีจำนวนมากขึ้น และอายุลดน้อยลงเรื่อย ๆ จากผลการวิจัยพบว่า การติดจอของเด็กส่งผลให้สมรรถนะของเด็กไทยวันนี้ต่ำกว่ามาตรฐานทั้ง ๗ ด้านได้แก่ ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะด้านสังคม ทักษะด้านอารมณ์ ทักษะด้าน การคิด และสติปัญญา ทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะด้านจริยธรรม และทักษะด้านการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังพบว่า การติดจอเป็นภัยเงียบที่คุกคามเด็กๆ โดยไม่รู้ตัว เช่น สมาธิสั้น มีปัญหาด้านสายตา โรคอ้วน และกระดูกพรุน เป็นต้น โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงได้จัดทำโครงการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชนขึ้นเพื่อป้องกัน และลดภาวะการติดเกมติดจอของเด็กและเยาวชน ป้องกันโรคที่อาจเกิดขึ้นจากการติดเกมและส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีสุขภาพจิตเหมาะสมตามวัย สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว และลดปัญหาความก้าวร้าว รุนแรงอันเนื่องมาจากการเล่นเกมบางประเภท

โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า เล็งเห็นถึงความสำคัญและจะเกิดประโยชน์กับนักเรียน จึงวางแผนประชุมหารือร่วมกับครู กรรมการสถานศึกษาฯ รวมถึงผู้ปกครองกลุ่มเสี่ยงมาให้ข้อมูลกับนักเรียนเบื้องต้น นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มาจากต่างถิ่น ติดตามพ่อแม่ผู้ปกครองมาทำงานในเมืองนนทบุรี นักเรียนพักอาศัยตามแคมป์คนงานผู้ปกครองทำงานเป็นกะจึงไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่นักเรียน นักเรียนพักอยู่ตามลำพังช่วงเวลาที่ผู้ปกครองไปทำงาน ทำให้นักเรียนอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน เป็นหลัก มีการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเล่นเกมระหว่างเรียนมากขึ้น ทำให้ครูต้องมีมาตรการเก็บโทรศัพท์ระหว่างเรียน ซึ่งลดปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ใน

ระหว่างเรียนได้เท่านั้น เมื่อนักเรียนกลับไปที่บ้านมีเวลาเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นทำให้นักเรียนนอนดึกและตื่นสายมาโรงเรียนไม่ทัน ทำให้สุขภาพของนักเรียนมีการเจ็บป่วยเพิ่มขึ้น ส่งผลให้นักเรียนขาดเรียนบ่อย จากสถิติการขาดเรียนในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ของนักเรียน มียอดการขาดเรียนของนักเรียนเพิ่มมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ ๖๐ ของการขาดเรียน เป็นปัญหาของโรงเรียนที่ต้องมีการแก้ไขอย่างเร่งด่วน จากปัญหาการติดเกมออนไลน์ดังกล่าว มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และรอบบริเวณสถานศึกษามีปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดปัญหาการติดเกมออนไลน์ คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ เพื่อเป็นการปลูกฝัง ป้องกัน ป้องปราม เปลี่ยนแปลง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และสร้างเครือข่ายภายในชุมชน เพื่อลดปัญหาการติดเกมออนไลน์ภายในโรงเรียนต่อไป

๕. วัตถุประสงค์ทางจิตวิทยา

๑. เพื่อพัฒนาผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายให้มีความรู้ความเข้าใจ ในแนวทางการป้องการการติดเกมของนักเรียน

ตัวชี้วัด

๑.๑ ทีมแกนนำนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ได้รับการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ปัญหา พฤติกรรม ผลกระทบ และแนวทางการป้องกัน ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐

๑.๒ ผลการวัดความรู้หลังการพัฒนามีค่าสูงขึ้น และไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๕๙ ของคะแนน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนแกนนำส่งเสริมพฤติกรรมนักเรียน วิธีการป้องกัน การติดเกม พัฒนาการทางด้านการเรียนให้ดีขึ้น

ตัวชี้วัด

๒.๑ ผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาเป็นนักเรียนแกนนำส่งเสริมพฤติกรรมนักเรียน วิธีการป้องกัน การติดเกม พัฒนาการทางด้านการเรียนให้ดีขึ้น ทุกคน (๙๙%)

๒.๒ นักเรียนแกนนำมีพฤติกรรมการมาเรียนดีขึ้น ผลการเรียนดีขึ้น มีทักษะในการสื่อสาร และการใช้สื่อ ผลิตสื่อในรูปแบบต่างๆไปใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐

๓. เพื่อปฏิบัติการรณรงค์สู่ชุมชน สังคมโดยนักเรียนแกนนำด้วยสื่อช่องทางที่หลากหลาย

ตัวชี้วัด

๓.๑ นักเรียนแกนนำส่งเสริมพฤติกรรมนักเรียนในโรงเรียนให้ดีขึ้น แนวทางการป้องการปัญหาการติดเกม ให้ข้อมูลกับนักเรียนในโรงเรียนได้ถูกต้อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ

๓.๒ นักเรียนแกนนำส่งเสริมพฤติกรรมนักเรียนในโรงเรียนให้ดีขึ้น แนวทางการป้องการปัญหาการติดเกม ให้ข้อมูลกับนักเรียนในโรงเรียนได้ถูกต้อง และเปิด ให้ทุกคนมีโอกาสได้มีเวทีแสดงออกทางความคิดมากขึ้น

๖. เป้าหมาย ผู้เชื่อมต่อ และผู้มีอำนาจสัมพันธ์

๖.๑ เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กแกนนำ นักเรียนในโรงเรียน ผู้ปกครองในชุมชน

ระยะที่ ๑ จัดอบรมให้ความรู้กับนักเรียนแกนนำ

- กิจกรรมบรรยายให้ความรู้ - กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

๖.๑.๑ ทีมนักเรียนแกนนำโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ระดับประถมศึกษา จำนวน ๑๐ คน และนักเรียนแกนนำระดับมัธยม จำนวน ๑๐ คน

ระยะที่ ๒ จัดอบรมให้ความรู้นักเรียนในโรงเรียน ผู้ปกครองนักเรียน

- กิจกรรมบรรยายให้ความรู้ - กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

๖.๑.๒ พื้นที่ในชุมชนเป้าหมายในจังหวัดนนทบุรี จำนวน ๖ อำเภอ

๖.๒ ผู้มีอำนาจสัมพันธ์

ผู้มีอำนาจสัมพันธ์ในสถานศึกษา ได้แก่ วิทยากร ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สมาคมศิษย์เก่า

ผู้มีอำนาจสัมพันธ์ในพื้นที่ชุมชน ได้แก่ หัวหน้าหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน

๖.๓ ผู้เชื่อมต่อ

ผู้เชื่อมต่อในสถานศึกษา ได้แก่ ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า นักเรียนแกนนำ

ผู้เชื่อมต่อในพื้นที่ชุม ชน ได้แก่ หัวหน้าหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน นักเรียนแกนนำประชาธิปไตย ผู้ปกครองนักเรียน

๗. แนวความคิดการรณรงค์

๗.๑ ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

สามารถอธิบายโดยการจัดทำผังหรือแผนภูมิ และมีคำอธิบายในผังให้พอเข้าใจ เห็นชัดเจนว่าทำอะไรก่อนหลัง อย่างไร

ประชุมคณะทำงาน ประกอบด้วย วิทยากร ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สมาคมศิษย์เก่าของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า จำนวน ๓๐ คน ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ในวันที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๖ โดยร่วมกันวางแผนการดำเนินงาน

๗.๒ ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการ

ระยะที่ ๑

ปฏิบัติการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญการให้ความรู้ การติดเกม พฤติกรรม ผลกระทบแนวการการป้องกัน และการสร้างและใช้สื่อ รวมทั้งทักษะความสามารถในการสื่อสาร ให้แก่นักเรียนทีมนำ โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า จำนวน ๒๐ คน ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า วันที่ มีนาคม ๒๕๖๗ โดยผ่านกระบวนการเชิงปฏิบัติการฝึกปฏิบัติ พร้อมฝึกลงพื้นที่จริง เพื่อสร้างเป็นนักเรียนแกนนำ

ระยะที่ ๒

ปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำ แนวทางการป้องกันการติดเกม ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า จำนวน คน ณ พื้นที่ชุมชนจังหวัดนนทบุรี ในวันที่ มีนาคม โดยผ่านลงพื้นที่จริง (on site)และช่องทาง on line และ on demand

๗.๓ ขั้นตอนที่ ๓ การตรวจวัดทัศนคติและประเมินผลการปฏิบัติ

นำเครื่องมือแบบสำรวจ และแบบบันทึกการสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลโดยอาศัยช่องทางต่างๆ ได้แก่ ลงพื้นที่จริง สัมภาษณ์ หรือการใช้แบบสำรวจวัดผล online แล้วนำข้อมูลจากสำรวจมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อประเมินผลความสำเร็จในการรณรงค์การรับรู้แนวทางการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

๗.๔ ขั้นตอนที่ ๔ ขั้นสะท้อนคิด

คณะทำงานและทีมนักเรียนแกนนำร่วมกันสะท้อนผลการดำเนินงาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการดำเนินงานในพื้นที่ต่อไป

๘. การสื่อสาร

ระยะที่ ๑ จัดอบรมให้ความรู้กับนักเรียนแกนนำ

- กิจกรรมบรรยายให้ความรู้ - กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ทีมนักเรียนแกนนำโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า ระดับประถมศึกษา จำนวน ๑๐ คน และนักเรียนแกนนำระดับมัธยม จำนวน ๑๐ คน

ระยะที่ ๒ จัดอบรมให้ความรู้นักเรียนในโรงเรียน ผู้ปกครองนักเรียน

- กิจกรรมบรรยายให้ความรู้ - กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

พื้นที่ในชุมชนเป้าหมายในจังหวัดนนทบุรี จำนวน ๖ อำเภอ

สื่อที่ใช้

กลุ่มเป้าหมาย	วิธีการ/สื่อที่ใช้	เหตุผลการใช้สื่อ
นักเรียน/ผู้ปกครอง/ชุมชน	แผ่นพับ ป้ายประชาสัมพันธ์ เสียงตามสาย การสนทนา ทวิตเตอร์ (Twitter)/TikTor/Facebook/Youtube/Line	สะดวก รวดเร็ว เข้าใจ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ประหยัดคุ้มค่า

การสร้างการมีส่วนร่วม

๑) จัดกิจกรรมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบด้านการเรียน สุขภาพของนักเรียน พฤติกรรมการเสพติด

๒) ร่วมกิจกรรมจิตอาสา

๓) จัดอาสาสมัครหรือสารวัตรนักเรียนต่อห้องเรียน

๔) จัดเวทีเสวนา หัวข้อ การรณรงค์

๙. ตัวชี้วัดการรณรงค์

ตัวชี้วัดการรณรงค์ ตัวขี้วัดที่เกิดขึ้นกับนักเรียนแกนนำโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า

๙.๑ นักเรียนแกนนำๆมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียน วิธีการป้องกัน การติดเกม พัฒนาการทางด้านการเรียนให้ดีขึ้นทุกคน ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๙๐

๙.๒ นักเรียนแกนนำๆมีทักษะในการสื่อสาร การสร้างความรู้ความเข้าใจ และนำสื่อไปส่งเสริมนักเรียนในโรงเรียนเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมของนักเรียน ในโรงเรียน ใช้ได้ดีผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

๙.๓ นักเรียนแกนนำ ผ่านการทดลองฝึกปฏิบัติการรณรงค์จริงผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐

ตัวชี้วัดที่เกิดขึ้นกับผู้ปกครอง และประชาชนกลุ่มเป้าหมายในจังหวัดนนทบุรี

๘.๔ ผู้ปกครอง และประชาชนกลุ่มเป้าหมายฯ ได้รับสารที่คาดหวัง และมีความเข้าใจไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ จากกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจ

๘.๕ ความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมรณรงค์ อยู่ในระดับ ดีมาก ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐

๑๐. ความล่อแหลมทางจิตวิทยา

๑๐.๑) การที่คนในครอบครัวใช้ชีวิตต่างคนต่างอยู่ ทำให้เด็กเหงาและรู้สึกเบื่อ

๑๐.๒) สิ่งเร้ามากมายในโลกออนไลน์ที่ทำให้ลูกติดเกม และเบี่ยงเบนความสนใจได้ง่าย

๑๐.๓) สุขภาวะทางจิตในตัวเด็กเอง เช่น โรคสมาธิสั้น ซึมเศร้า หรือขาดการเข้าสังคม

๑๐.๔) เด็กหรือเยาวชนมองว่ากิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เกมออนไลน์เป็นอะไรที่น่าเบื่อ ใช้เวลานาน

๑๐.๕) การเล่นเกมจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เด็ก ๆ มีความสุขได้อย่างรวดเร็ว ง่ายดาย

ผนวก ข
เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย (ฉบับสำหรับนักเรียน)

เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

คำชี้แจง

๑. การวิจัยครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคงสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความรุนแรงของปัญหา และค้นหานักเรียนที่มีปัญหาติดเกมออนไลน์

๓. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น ๒ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ สอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์

๔. ข้อมูลที่ได้รับจะนำไปใช้ในการวิจัยเท่านั้นโดยจะเสนอผลการวิเคราะห์ในภาพรวม คณะผู้วิจัยจะปฏิบัติตามจรรยาบรรณของการวิจัยอย่างเคร่งครัดไม่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานในหน้าที่และสถานภาพในการทำงานของนักเรียนแต่ประการใดจึงขอความกรุณาจากนักเรียนตอบให้ครบทุกข้อและตอบแบบสอบถามตรงกับความเป็นจริงหรือตามความคิดเห็นที่แท้จริงของนักเรียนมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยมีความน่าเชื่อถือได้และนำผลที่ได้นำไปใช้ในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ต่อไป

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากนักเรียนเป็นอย่างดีและเมื่อนักเรียนได้ตอบแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งกลับคืนคณะผู้วิจัยโดยใส่ซองที่ผู้วิจัยได้แนบมาพร้อมนี้

นักศึกษาหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑
กลุ่มที่ ๘

ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด

เพื่อตอบแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ได้ ดังนี้

หมายเหตุ : หากนักเรียนตอบแบบสอบถามด้วยระบบออนไลน์แล้ว
ไม่ต้องส่งกลับแบบสอบถามฉบับกระดาษมายังคณะผู้วิจัย

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมคำในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย✓ลงใน☐ที่ตรงกับสภาพปัจจุบันของนักเรียน

๑. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

๒. อายุปัจจุบัน

☐ ๑๒ ปี ☐ ๑๓ ปี

☐ ๑๔ ปี ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

๓. ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ

☐ บิดามารดา ☐ บิดาหรือมารดา

☐ ญาติ ☐ หอพัก

๔. นักเรียนมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวหรือโน๊ตบุ๊ค

☐ มี ☐ ไม่มี

๕. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยสุดที่ใด

☐ โรงเรียน ☐ บ้าน

☐ หอพัก ☐ ร้านเกม / อินเทอร์เน็ตคาเฟ่

๖. นักเรียนเล่นเกมออนไลน์บ่อยแค่ไหนใน ๑ สัปดาห์

☐ ๑-๒ วันต่อสัปดาห์ ☐ ๓-๔ วันต่อสัปดาห์

☐ ๕-๖ วันต่อสัปดาห์ ☐ เล่นทุกวัน

๗. เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมในแต่ละครั้ง

☐ น้อยกว่า ๑ ชั่วโมง ☐ ๑ – ๒ ชั่วโมง

☐ ๓ – ๔ ชั่วโมง ☐ มากกว่า ๔ ชั่วโมง

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุดในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา โดยพิจารณาระดับและความหมาย ดังนี้

๕ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับมากที่สุด
๔ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับมาก
๓ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับปานกลาง
๒ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับน้อย
๑ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
๑	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก						
๒	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักเล่นเกมจนลืมเวลา						
๓	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับคนในครอบครัวแย่ลง						
๔	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยเล่นเกมดึกมากจนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว						
๕	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น						
๖	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนมักอารมณ์เสียเวลามีใครบอกให้เลิกเล่นเกม						
๗	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม						
๘	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเรื่องที่นักเรียนคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม						
๙	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมนักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม						
๑๐	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมการเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิมมาก						

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
๑๑	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมกลุ่มเพื่อนที่นักเรียนคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับนักเรียน						
๑๒	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเวลาที่นักเรียนพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมากนักเรียนมักทำไม่สำเร็จ						
๑๓	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมเงินของนักเรียนส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง, ซื้อหนังสือเกม, ซื้อไอเทมเกม ฯลฯ)						
๑๔	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่าอารมณ์ของนักเรียนเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, ขี้รำคาญ ฯลฯ)						
๑๕	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่าพฤติกรรมของนักเรียนเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)						
๑๖	ตั้งแต่นักเรียนเล่นเกมหลายคนบอกว่านักเรียนติดเกม						

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย ฉบับสำหรับนักเรียน (หลังกิจกรรมรณรงค์)

เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

คำชี้แจง

๑. การวิจัยครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคงสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ (สำหรับนักเรียน)

๓. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๔. ข้อมูลที่ได้รับจะนำไปใช้ในการวิจัยเท่านั้นโดยจะเสนอผลการวิเคราะห์ในภาพรวม คณะผู้วิจัยจะปฏิบัติตามจรรยาบรรณของการวิจัยอย่างเคร่งครัดไม่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานในหน้าที่และสถานภาพในการทำงานของนักเรียนแต่ประการใดจึงขอความกรุณาจากนักเรียนตอบให้ครบทุกข้อและตอบแบบสอบถามตรงกับความเป็นจริงหรือตามความคิดเห็นที่แท้จริงของนักเรียนมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยมีความน่าเชื่อถือได้และนำผลที่ได้นำไปใช้ในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ต่อไป

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากนักเรียนเป็นอย่างดีและเมื่อนักเรียนได้ตอบแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งกลับคืนคณะผู้วิจัยโดยใส่ซองที่ผู้วิจัยได้แนบมาพร้อมนี้

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นักศึกษาหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑

กลุ่มที่ ๘

ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด

เพื่อตอบแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ได้ ดังนี้

หมายเหตุ : หากนักเรียนตอบแบบสอบถามด้วยระบบออนไลน์แล้ว
ไม่ต้องส่งกลับแบบสอบถามฉบับกระดาษมายังคณะผู้วิจัย

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมคำในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย✓ลงใน☐ที่ตรงกับสภาพปัจจุบันของนักเรียน

๑. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

๒. อายุปัจจุบัน

☐ ๑๒ ปี ☐ ๑๓ ปี

☐ ๑๔ ปี ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของนักเรียนมากที่สุดในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา โดยพิจารณาระดับและความหมาย ดังนี้

๕ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับมาก

๓ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับน้อย

๑ หมายถึง นักเรียนมีพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการนั้นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
ปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้							
๑	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการติดเกม						
๒	นักเรียนรู้และเห็นคุณค่าในการใช้เงิน						
๓	นักเรียนรู้จักใช้เวลาให้เป็นประโยชน์						
๔	นักเรียนมีการแบ่งเวลาในการเล่นเกม						
๕	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น						
๖	มีคณะกรรมการของห้องเรียน						
ป้องกัน/การมีส่วนร่วม							
๗	นักเรียนมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดีขึ้น						
๘	ผู้ปกครองให้ความสนใจกำหนดเวลาในการเล่นเกม						
๙	นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองมากขึ้น						
๑๐	นักเรียนมีการควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีมากขึ้น						
๑๑	นักเรียนใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์มากขึ้น						
๑๒	นักเรียนช่วยกันสอดส่องดูแลการใช้สื่อออนไลน์ภายในโรงเรียน						
ป้องปราม/การมีส่วนร่วม							
๑๓	นักเรียนปฏิบัติตามกฎ ระเบียบหรือข้อตกลงของโรงเรียนเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์						
๑๔	นักเรียนสามารถควบคุมความต้องการการเล่นเกมของตนเองได้						
๑๕	คุณครูชื่นชม ยกย่อง นักเรียนที่มีพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น						
๑๖	ผู้ปกครองให้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวมากขึ้น						
๑๗	โรงเรียนมีแหล่งเรียนรู้ให้นักเรียนที่หลากหลาย						
เปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน							
๑๘	ผู้ปกครองให้ความเอาใจใส่กับนักเรียนมากขึ้น						
๑๙	นักเรียนมีความคิด วิเคราะห์ แยกแยะอย่างมีเหตุผล						

๒๐	นักเรียนให้ความสนใจต่อการเรียนมากขึ้น						
๒๑	นักเรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น						
๒๒	นักเรียนปลอดการเล่นเกมและปฏิบัติกิจกรรมอื่นได้อย่างมีความสุข						

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้
ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

แบบสอบถามเพื่อการวิจัยสำหรับผู้บริหาร ครู และผู้ปกครอง (หลังกิจกรรมรณรงค์)
เรื่อง แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

คำชี้แจง

๑. การวิจัยครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคงสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๒. แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นแบบสอบถามเพื่อค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

๓. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น ๓ ตอน คือ

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ สอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๔. ข้อมูลที่ได้รับจะนำไปใช้ในการวิจัยเท่านั้นโดยจะเสนอผลการวิเคราะห์ในภาพรวม คณะผู้วิจัยจะปฏิบัติตามจรรยาบรรณของการวิจัยอย่างเคร่งครัดไม่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานในหน้าที่และสถานภาพในการทำงานของท่านแต่ประการใดจึงขอความกรุณาจากท่านตอบให้ครบทุกข้อและตอบแบบสอบถามตรงกับความเป็นจริงหรือตามความคิดเห็นที่แท้จริงของท่านมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยมีความน่าเชื่อถือได้และนำผลที่ได้นำไปใช้ในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑ ต่อไป

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านเป็นอย่างดีและเมื่อท่านได้ตอบแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งกลับคืนคณะผู้วิจัยโดยใส่ซองที่ผู้วิจัยได้แนบมาพร้อมนี้

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นักศึกษาหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สพฐ. รุ่นที่ ๑๑

กลุ่มที่ ๘

ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถสแกนคิวอาร์โค้ด

เพื่อตอบแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ได้ ดังนี้

หมายเหตุ : หากท่านตอบแบบสอบถามด้วยระบบออนไลน์แล้ว
ไม่ต้องส่งกลับแบบสอบถามฉบับกระดาษมายังผู้วิจัย

ตอนที่ ๑ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมคำในช่องว่าง และทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับสภาพปัจจุบันของท่าน

๑. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

๒. อายุ

☐ น้อยกว่า ๓๐ ปี ☐ ๓๐-๓๙ ปี

☐ ๔๐-๔๙ ปี ☐ ๕๐ ปีขึ้นไป

๓. วุฒิการศึกษาสูงสุดของท่าน

☐ ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

๔. ท่านปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่ง

☐ ครู ☐ ผู้บริหารสถานศึกษา

☐ ผู้ปกครองนักเรียน ☐ กำนัน/ผู้ใหญ่บ้าน/
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

ตอนที่ ๒ ระดับความเหมาะสมของแนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความเหมาะสม โดยพิจารณาระดับและความหมาย ดังนี้

๕ หมายถึง มีความเห็นว่ารายการนั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
๔ หมายถึง มีความเห็นว่ารายการนั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
๓ หมายถึง มีความเห็นว่ารายการนั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
๒ หมายถึง มีความเห็นว่ารายการนั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
๑ หมายถึง มีความเห็นว่ารายการนั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
ปลูกฝัง/การสร้างความตระหนักรู้							
๑	สร้างความตระหนัก ปลูกฝังเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ การแบ่งเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับหน้าที่รับผิดชอบของเด็กนักเรียน						
๒	พูดคุยถึงวิธีการและข้อตกลงที่จะใช้ในการจัดการกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันกับเด็กนักเรียน						
๓	วางแผนการแก้ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันระหว่างเด็กนักเรียน ผู้ปกครองและโรงเรียน						
๔	ร่วมกันกำหนดหน้าที่รับผิดชอบดูแลพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน						
๕	สร้างเจตคติที่ดี ให้คำแนะนำในการเล่นเกมออนไลน์ที่เหมาะสมกับวัยและการเรียนรู้ของเด็กนักเรียน						
๖	สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนและโรงเรียนในการสร้างความตระหนักรู้ (เสียงตามสายให้ความรู้)						

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
ป้องกัน/การมีส่วนร่วม							
๗	ผู้ปกครองสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก ฝึกให้เด็กควบคุมตนเองและผู้ปกครองควรมีความรู้เรื่องเกม ให้ความสำคัญในเนื้อหาของเกมที่เด็กเล่นว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการเลือกเกมให้เด็ก						
๘	ให้คำแนะนำ ปลูกฝัง บอกให้รู้ผลดีผลเสียในด้านต่างๆ ของการเล่นเกม						
๙	สร้างวินัยในชีวิตประจำวัน ฝึกวินัยให้เด็กนักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ของตัวเอง เช่น เมื่อกลับจากโรงเรียนต้องอาบน้ำกินข้าว พร้อมทำการบ้านให้เสร็จถึงจะอนุญาตให้เล่นเกมได้						
๑๐	กำหนดเวลาและควบคุมเวลาในการเล่นเกมของเด็กให้ชัดเจน ไม่ควรใช้เวลาติดกับหน้าจอนานเกิน ๒-๓ ชั่วโมงต่อวัน เข้มงวดกับระยะเวลา รวมถึงวางเครื่องเล่นเกมไว้ในที่ส่วนรวมเพื่อให้สอดส่องดูแลได้ง่าย						
๑๑	ผู้ปกครองควรจัดสรรเวลาให้ความรัก ความใกล้ชิดและความอบอุ่นแก่เด็กนักเรียนมากขึ้น ส่งเสริมในกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เด็กนักเรียนชอบแทนการเล่นเกมออนไลน์ เช่น กีฬา ดนตรี ศิลปะ						
๑๒	ชุมชนให้ความร่วมมือในการกวดขันแหล่งมั่วสุมของนักเรียนในชุมชน						
ป้องปราม/การมีส่วนร่วม							
๑๓	ตรวจสอบติดตามพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน						
๑๔	ตักเตือนเมื่อเด็กนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ไม่เป็นไปตามข้อตกลง						
๑๕	มีวิธีการที่หลากหลายในการจัดการพฤติกรรมการ						

ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
		๕	๔	๓	๒	๑	
	เล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียน						
๑๖	มีกฎลงโทษเมื่อเด็กนักเรียนทำผิดข้อตกลงในการเล่นเกมออนไลน์						
๑๗	กล่าวชื่นชม ให้กำลังใจเมื่อเด็กนักเรียนสามารถปฏิบัติตนได้ตามข้อตกลง เบี่ยงเบนความสนใจและให้รางวัล						
๑๘	เครือค่ายการแจ้งเหตุประจำชุมชน						
เปลี่ยนแปลง/พฤติกรรมเปลี่ยน							
๑๙	เด็กนักเรียนมีสุขกายและสุขภาพจิตและพฤติกรรมที่ดีขึ้น						
๒๐	เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น						
๒๑	เด็กนักเรียนมีวินัย สามารถควบคุมตนเองและรู้จักจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมได้ดีขึ้น						
๒๒	เด็กนักเรียนรู้เท่าทันสื่อและสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์						
๒๓	เด็กนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครอง เพื่อน ครู สามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุข						
๒๔	ชุมชนปลอดแหล่งมั่วสุมของนักเรียน						

ตอนที่ ๓ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้
ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

ผนวก ค
หนังสือขออนุญาตลงพื้นที่ และภาพกิจกรรมการรณรงค์

ที่ กห ๐๓๑๗.๔/ ๓๔๓

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๑๕ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ระหว่างวันที่ ๒๒ มกราคม-๑๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมจัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมกลุ่มวิชาการที่ ๘ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑”

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ ขอความอนุเคราะห์ลงพื้นที่เก็บข้อมูลในห้วงเดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ ทั้งนี้โดยมอบหมายให้ นางธารทิพย์ ทิพย์มนตรี เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๙๒๒๓ ๓๑๔๗ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พันเอก

(อาชวกุล กาญจนาคม)
รอง ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง ทำการแทน
ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ
โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗
โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ประชุมคณะทำงานก่อนลงพื้นที่
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

ประชุมคณะทำงานชุดนักเรียนแกนนำ
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ประชุมคณะทำงานก่อนลงพื้นที่
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๑ ประชุมคณะทำงานก่อนลงพื้นที่
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ครั้งที่ ๒ ปฏิบัติการลงพื้นที่
ให้ความรู้ ปลูกฝังสร้างความตระหนัก ป้องกัน ป้องปรามนักเรียน
สู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง
ณ ห้องประชุมโรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า
วันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๖๗

ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ช่วยผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ

๑. ดร. สมพร สามทองกล่ำ
๒. พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทา

ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ

๑. พลตรี ชยุตรา เสริมสุข	ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๒. พันเอก อาชวกุล กาญจนาคม	รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๓. พันเอก ศักดาวุฒิ กุมารสิงห์	รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๔. พันเอก กฤชกมล ธรรมานุกูล	ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๕. นาวาเอกยุทธนพงษ์ นพกุลสถิตย์	ผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๖. พันเอก วสันต์ รัตนกุญชร	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๗. นาวาอากาศเอก ศราวุฒ ฤทธาคณานนท์	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๘. พันเอกหญิง ปัทมา ขำเอี่ยม	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๙. พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ	รองผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๐. พันเอก วราทิตย์ บุญประสพ	รองผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๑. พันเอกหญิง อนัญญา อ่ำกลิ่น	หัวหน้ากองสนับสนุน สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๒. นาวาโทหญิง สมันตา วีรกุล	หัวหน้าวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๓. พันตรี วิทวัส จันทรัฐ	ประจำแผนกเอกสารศึกษาและสารสนเทศ กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๔. พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทา	ประจำแผนกวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

รายชื่อสมาชิก

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑
กลุ่มวิชาการที่ ๘

เรื่อง : แนวทางการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนชุมชนวัดไทรม้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต ๑

๑. นายกฤษฎิพงศ์ มาตะรักษ์	เลขที่ ๑
๒. นายจีระวัฒน์ ปัสสากุล	เลขที่ ๑๒
๓. นางธารทิพย์ ทิพย์มนตรี	เลขที่ ๒๒
๔. นายบุญธรรม อ้วนกันยา	เลขที่ ๒๔
๕. นางสาวมนตา ชินนาทศิริกุล	เลขที่ ๓๙
๖. นางสาวลัดดาวัลย์ จันลา	เลขที่ ๔๔
๗. นางสาวสุการดา กิติยะภารกุล	เลขที่ ๔๗
๘. นางสาวสมปอง โพธิ์ศรี	เลขที่ ๕๕
๙. นายสุชาติ แวงโสธรณ์	เลขที่ ๖๕
๑๐.นางสุภาวรรณ ผุดมาก	เลขที่ ๗๒