

รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์  
ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร

**The Community Participation Model in the Protection and Solutions of the Online Game  
that Effected to the Thai's Youth : A Case Study of the Seekam Community, Bangkok**

ปริศนา มัชฌิมา\* สายสุตา ปันตระกูล และ กาญจนา เผือกคง  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย 2) ศึกษาปัญหาผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ และ 3) เพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ คณะกรรมการบริหารชุมชน เจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย สมาชิกในชุมชน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มผู้ใหญ่และกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งหมดจำนวน 796 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม แบบวัดพฤติกรรมการติดเกม แบบสัมภาษณ์ การจัดสนทนากลุ่ม และแบบประเมินผลโครงการ

ผลการศึกษาพบว่า

1) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมชอบเล่นเกมประเภทแอ็คชั่น/ต่อสู้ โดยเฉพาะเด็กชาย ที่มีอายุเฉลี่ยระหว่าง 11 - 15 ปี โดยชอบไปเล่นเกมที่ร้านเกม เนื่องจากมีเพื่อนมาก โดยเด็กจะเล่นเกมในวันเสาร์ - อาทิตย์ ประมาณ 3 ชั่วโมง ซึ่งเด็กได้รับค่าใช้จ่ายจากผู้ปกครองเฉลี่ยวันละ 45 - 50 บาท/วัน โดยนำไปเล่นเกมวันละ 30 บาท เด็กจะเล่นเกมกับเพื่อนบ้านเป็นประจำ ซึ่งเด็กเห็นว่าเกมมีประโยชน์ในการช่วยฝึกความจำและสมาธิ ส่วนสาเหตุหลักที่ไปเล่นเกมเพราะเหงาและอยากมีเพื่อน เครียดจากที่บ้าน พ่อแม่ชอบตำหนิโดยไม่มีเหตุผล รวมถึงในชุมชนมีที่เล่นไม่เพียงพอ สิ่งที่ได้บอกยากให้มากที่สุดในกลุ่มชุมชน คือ ลานกีฬา

2) ปัญหาและผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากที่เกิดจากเกมออนไลน์ ปัญหาและผลกระทบด้านอารมณ์ พบว่า ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม ด้านสังคม พบว่า ชอบอยู่คนเดียว และด้านการเรียน พบว่า เด็กง่วงนอนในเวลาเรียน ในส่วนของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าบุตรหลานชอบเล่นเกมประเภทใด และไม่มีกำหนดกติกาสำหรับการเล่นเกม ทั้งในเรื่องของเงินและเวลาที่ใช้ไปกับการเล่นเกม ส่วนผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ด้านเศรษฐกิจ พบว่า การเล่นเกมทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ ด้านสังคม พบว่า ก่อให้เกิดปัญหาการลักทรัพย์ และด้านจริยธรรม พบว่า เด็กขาดความรับผิดชอบในการเรียน สำหรับแนวทางในการป้องกันและแก้ไข

\* ผู้ประสานงานหลัก (Corresponding Author)

ปัญหาเด็กติดเกม จากผลการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง พบว่า พ่อแม่ต้องดูแลไม่ให้เด็กมีเวลารวมมากเกินไป ต้องปรับวิธีการเลี้ยงลูก และชุมชนต้องช่วยกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็กอย่างจริงจัง

3) รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 พ คือ “เพื่อน” ที่มีบทบาทอย่างมากในการชักชวนเพื่อนที่ชอบเล่นเกม ให้ไปทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ “พ่อแม่” ที่มีบทบาทสำคัญในการดูแลลูก และ “พื้นที่” ในที่นี้หมายถึงพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรมสำหรับเด็กในชุมชน

**คำสำคัญ :** ภัยออนไลน์ เกมออนไลน์ การมีส่วนร่วมของชุมชน

### **Abstract**

The purposes of this research were 1) to study the online game playing behaviors of Thai youths; 2) to study problems, impacts, and guidelines for solving the online game problems; and 3) to create a model of community participation in prevention and solution of online game problems affecting Thai youths based on a case study of the Seekam Community in Bangkok Metropolis. The populations of this study comprised the administrative committee members of Seekam Community, the officers and staff of Suan Oi Youth Center, and 796 members of Seekam Community divided into the adult and youth groups. Research data were collected via the use of questionnaires, interview forms, focus group discussion, and a project evaluation form. The research findings were as follows :

1) Regarding online game playing behaviors of Thai youths, it was found that the youths likes to play action/fighting games, especially boys with averaged age between 11 - 15 years. They liked to play at online game shops because they could join with friends and play together. They usually played games in the weekend for about 3 hours a day. They received the averaged allowance of 45 - 50 baht per day from their parents, and spent 30 baht to play on online games with friends. In their opinions, online games helped them to increase their memory and concentration. The major factors that caused them to go out and play games were their loneliness, the need to have friends, the stress from the family, the scolding from their parents, and insufficiency of playing grounds in the community. The thing that they wanted to have most in their community was the sports area.

2) Regarding the problems, impacts, and guidelines for solving the online game problems, for problems and impacts on the youths' emotion, it was found that the youths were not satisfied when parents did not allow them to play the online games; for the problems and impacts on their social behavior, it was found that they liked to be alone; for the problems and impacts on their study, it was found that they often were sleepy during class sessions; as for the part of the parents, it was found that the majority of parents did not know what online games their children liked to play, and they did not set up any regulations for their children to play games

including on the matters of money allowance and time allowance for game playing; as for the economic impact caused by playing games, it was found that game playing resulted in useless additional expense; for the social impact, it was found that game playing caused theft problems; for the moral impact, it was found that game playing caused the youths to be irresponsible in their study; as for guidelines for prevention and solving the online game problems based on results of interviewing parents, the parents should make sure that their children do not have too much free time, they should modify their method of child rearing, and the community should more seriously help in monitoring behaviors of youths.

3) Regarding the model of community participation in prevention and solution of online game problems based on the case study of Seekam Community, it was proposed that the model should be composed of 3P components, namely, “Partners” that play important roles in persuading youths who like to play online games to be engaged in other creative activities; “Parents” that play important roles in rearing and taking care of their children; and “Place” that is the appropriate playground area provided by the community for youths to play outdoor games.

**Keywords :** Online danger, Online game, Community participation

## บทนำ

สังคมไทยในยุคปัจจุบันนี้ ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า สิ่งแวดล้อมทางสังคมส่วนใหญ่มีการพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้นทุกขณะ เพราะเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้การสื่อสารข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและประหยัดเวลา พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตมีมาอย่างต่อเนื่อง จนถึงยุคปัจจุบันที่มีการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ผู้ใช้สามารถรับส่งข้อมูลได้ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดประโยชน์กับผู้ใช้อย่างมากมาย ทั้งในส่วนขององค์กรและผู้ใช้รายบุคคล อินเทอร์เน็ตให้คุณอนันต์ แต่ในทางกลับกันก็เป็นโทษมหันต์ได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากปัจจุบันนี้มีเยาวชนไทยจำนวนมาก ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาหาความรู้อย่างที่ควรจะเป็น แต่กลับใช้เพื่อความบันเทิงในทางที่ผิด ซึ่งอาจเรียกการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดนี้ว่า “ภัยออนไลน์” ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นเกมออนไลน์ หากมองในแง่ดี เกมเป็นเครื่องสร้างความบันเทิง ลดความตึงเครียด สร้างสังคมด้วยกิจกรรมการเล่นร่วมกันในบ้านได้ ช่วยสร้างจินตนาการ เปิดความคิดและจินตนาการใหม่ๆ ให้กับเด็ก จนในที่สุดพัฒนาไปเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้ดี หากมีการแบ่งเวลาที่เหมาะสม เกมก็จะก่อให้เกิดประโยชน์ แต่ในทางตรงข้ามก็ก่อปัญหาให้กับเด็กและเยาวชนอย่างมาก มีเด็กหลายคนเล่นเกมมากเกินไป จนเสียการเรียน มีเด็กจำนวนมากใช้เวลาวันละหลายๆ ชั่วโมงในการเล่น เกม จนลืมทำอย่างอื่น เด็กที่ติดเกมจะขาดการเล่นไม่ได้ เมื่อเล่นแล้วไม่ยอมเลิกใช้เวลานาน สัมผัสทุกสิ่งทุกอย่าง สัมผัสความหิว นอนอยู่หน้าจออนาน มีอารมณ์หงุดหงิดง่าย มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง เมื่อเล่นไปนานๆ ทำให้ไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ สร้างความทุกข์ใจให้กับพ่อแม่ผู้ปกครอง อีกทั้งการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ ย่อมมีผลกระทบทางด้านจิตใจและความคิดตลอดจนอุปนิสัยใจคอได้ เด็กที่ติดเกมมัก

จะมีปัญหาทางบุคลิกภาพและอารมณ์ ในการเล่นเกมเด็กพยายามที่จะเอาชนะเกมให้ได้ จึงต้องชนะด้วยเล่ห์กลอุบายต่างๆ เน้นวัตถุนิยม (Puworawan and Puworawan, 2006) และเกมหลายเกมจะค่อนข้างก้าวร้าวรุนแรง ส่งผลให้เกิดปัญหาอาชญากรรม เมื่อเด็กจำเอาพฤติกรรมรุนแรงที่พบเห็นในเกม นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น กรณีการปล้นฆ่าแท็กซี่ หรือการปล้นร้านสะดวกซื้อ ซึ่งถือเป็นปัญหาที่รุนแรงมาก

ปัญหาจากเกมออนไลน์ที่กล่าวมาข้างต้นกำลังเป็นปัญหาหนักของสังคมไทยและความรุนแรงของปัญหาก็เพิ่มมากขึ้นทุกขณะ การแก้ปัญหาเกมออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยความร่วมมือของคนในทุกภาคส่วนของสังคมที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนในชุมชนที่ควรเข้ามาร่วมด้วยช่วยกันในการหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย ศึกษาปัญหาผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ที่มีต่อผลเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร และเพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว จากความร่วมมือของคนในชุมชนต่อการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น เพราะชุมชนถือเป็นส่วนหนึ่งในสังคมและมีความใกล้ชิดกับเยาวชนอย่างมาก และในการศึกษาค้นคว้านี้จะเลือกที่จะศึกษาที่ชุมชนสีคัม เนื่องจากเป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งแต่สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีอายุกว่า 100 ปี ตั้งอยู่ที่ซอยสีคัม ถนนนครไชยศรี เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ตรงข้ามโรงพยาบาลการไฟฟ้านครหลวงเขตสามเสน ชุมชนสีคัมเป็นชุมชนเล็กๆ มีพื้นที่ประมาณ 11 ไร่ พื้นที่ส่วนใหญ่ของชุมชนเป็นบ้านพักอาศัย มีร้านค้าไม่มากนัก เนื่องจากอยู่ตรงข้ามตลาดศรียาน ใกล้ๆ ชุมชนมีร้านอินเทอร์เน็ตประมาณ 4 ร้าน มีปัญหาเด็กติดเกมตัวแทนจากคณะกรรมการชุมชนบางคนมีความเสียสละ เป็นอาสาสมัครของหลายหน่วยงานของรัฐและมีการพาเด็กในชุมชนไปเล่นแบดมินตันที่สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์เป็นประจำ จึงเหมาะที่จะเป็นชุมชนต้นแบบในการหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาลเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทยได้ โดยการร่วมมือกันของคนในชุมชน เพื่อใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นจากเกมออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ รวมทั้งยุทธศาสตร์การสร้างเสริมความเข้มแข็งของชุมชนและสังคมให้เป็นรากฐานที่มั่นคงของประเทศต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาปัญหา ผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ที่มีต่อผลเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาลเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคัม กรุงเทพมหานคร

## วิธีการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้มีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มที่ 1 ประชากรประกอบด้วย คณะกรรมการบริหารชุมชน 9 คน และเจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย 7 คน รวมประชากรทั้งหมด 16 คน ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน

กลุ่มที่ 2 ประชากร คือ สมาชิกในชุมชน จำนวน 780 คน ประกอบด้วยผู้ใหญ่จำนวน 630 คน เด็กและเยาวชนจำนวน 150 คน โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรของ Yamané ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 โดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบจัดชั้น (Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนของประชากร คิดเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดของประชากรในกลุ่มที่ 2 คือ 264 คน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ 213 คน และกลุ่มเด็กและเยาวชน 51 คน

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) และแบบประเมินผลโครงการ โดยมีลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละประเภท ดังนี้

#### 2.1 แบบสอบถาม การศึกษาครั้งนี้ใช้แบบสอบถามจำนวน 2 ชุด คือ

2.1.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับเด็ก มี 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจรายการ ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ ตอนที่ 3 ปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิดและแบบมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ และตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

2.1.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้ใหญ่ มี 5 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจรายการ ตอนที่ 2 การรับรู้ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรหลานของท่าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจรายการ ตอนที่ 3 การกำหนดกติกาในครอบครัวเพื่อป้องกัน/ควบคุมการเล่นเกมของบุตรหลาน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจรายการ ตอนที่ 4 ผลกระทบและแนวทางการป้องกันและแก้ไข ปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิดและแบบมาตราส่วนประมาณค่า 6 ระดับ และ ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด

2.2 แบบทดสอบการติดเกม ในการศึกษาครั้งนี้ ใช้แบบทดสอบการติดเกม (GAST) ชุด สำหรับเด็ก และวัยรุ่น ของสถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

2.3 แบบสัมภาษณ์ ในการศึกษาครั้งนี้ใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการเล่นเกมนของเด็ก แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมในชุมชน โดยนำผลสรุปจากแบบสอบถามมาสร้างเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อนำไปสัมภาษณ์คณะกรรมการบริหารชุมชนจำนวน 9 คน เจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย 7 คน และตัวแทนผู้ปกครองเด็กในชุมชน จำนวน 20 คน

2.4 การสนทนากลุ่ม ในการศึกษาครั้งนี้ใช้การสนทนากลุ่มเพื่อให้สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนและวิเคราะห์สิ่งที่แต่ละคนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน จากตัวแทนกลุ่มผู้นำชุมชน ผู้ปกครองและเยาวชน ตัวแทนจากศูนย์เยาวชนสวนอ้อย อาจารย์ และ นักวิชาการจากสถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ รวมทั้งสิ้นจำนวน 30 คน โดยคณะผู้วิจัยนำเสนอผลที่ได้จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์มาใช้ในการสนทนากลุ่มเพื่อให้ร่วมกันเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากภัยการติดเกมออนไลน์ โดยใช้แบบบันทึกประเด็นการสนทนา เพื่อจัดเก็บสาระสำคัญของการจัดกลุ่มสนทนา

2.5 แบบสังเกต โดยสังเกตตามสภาพจริงของชุมชน มีวิธีการสังเกต 2 วิธี ดังนี้

2.5.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม เป็นการสังเกตการณ์ของผู้ช่วยนักวิจัย ซึ่งเป็นผู้นำชุมชน และเป็นผู้ปกครองของเด็กติดเกม จึงเข้าไปปัญหาของเด็กติดเกม สามารถสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของบุตรและเยาวชนที่เข้าไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในชุมชนได้

2.5.2 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เป็นการสังเกตโดยกลุ่มผู้วิจัยซึ่งไม่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของกลุ่มในชุมชน แต่จะเฝ้าสังเกตอยู่ภายนอกโดยไม่ได้เข้าไปร่วมใช้ชีวิตกับชุมชนนั้น

2.6 แบบประเมินโครงการ เป็นแบบประเมินกิจกรรมการมีส่วนร่วมของชุมชน และภาพรวมในการดำเนินโครงการทั้งหมด

### 3. การสร้างเครื่องมือและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

3.1 การสร้างแบบสอบถาม ทำได้โดยการสร้างแบบสอบถามโดยกำหนดประเด็นและขอบเขตคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความและหาค่าความเชื่อมั่นตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) โดยได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับเด็กและเยาวชนเท่ากับ .9657 ส่วนแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้ใหญ่เท่ากับ .9265

3.2 การสร้างแบบสัมภาษณ์ ตั้งข้อความโดยการสรุปประเด็นจากผลของแบบสอบถาม นำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อความสัมภาษณ์กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Item Objective Congruence : IOC) โดยได้ค่า IOC ทั้งฉบับเท่ากับ .90

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของเด็ก ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละของจำนวนเด็กที่ตอบแบบสอบถามในแต่ละประเด็น

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของผลกระทบและแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบทดสอบการติดเกม ใช้การแบ่งช่วงชั้นของคะแนนที่เด็กตอบแบบทดสอบการติดเกม จากคะแนนเต็ม 48 คะแนน เมื่อกำหนดให้

คะแนนน้อยกว่า 20 คะแนน	เป็นกลุ่มปกติ คือ ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมส์
คะแนนอยู่ระหว่าง 20 ถึง 29 คะแนน	เป็นกลุ่มคลั่งไคล้ คือ เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมส์
คะแนน มากกว่า 30 คะแนน	เป็นกลุ่มน่าจะติดเกม คือ มีปัญหาในการเล่นเกมส์มาก

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และการสนทากลุ่มย่อย โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลในแบบประเมินโครงการ ใช้การหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวัดระดับความพึงพอใจของคนในชุมชนต่อการดำเนินโครงการ

## ผลการศึกษา

จากการศึกษารูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคิ้ว กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยมาสรุปผลดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย ร้อยละ 68.62 อายุเฉลี่ยระหว่าง 11 - 15 ปี ร้อยละ 54.90 มีพี่น้อง 2 - 3 คน ร้อยละ 37.26 เป็นบุตรลำดับที่ 2 ร้อยละ 37.26 การศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 49.01 สถานภาพทางครอบครัวอยู่ร่วมกัน ร้อยละ 49.01 ส่วนกลุ่มผู้ใหญ่อายุส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง คิดเป็นร้อยละ 54.91 มีช่วงอายุระหว่าง 36 - 40 ปี ร้อยละ 25.98 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 38.23 มีการศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา ร้อยละ 27.94 รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน 5,001 - 10,000 บาท ร้อยละ 44.11 และสถานภาพทางครอบครัวส่วนใหญ่สมรส ร้อยละ 62.25

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมประเภทเกมแอ็คชั่น/ต่อสู้ โดยเฉพาะเกม PB (Point Blank) ที่สนุกและมีภาพสวย เด็กชอบไปเล่นเกมจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีเพื่อนเยอะ ในหนึ่งสัปดาห์เด็กเล่นเกมโดยเฉลี่ย 6 วัน แยกเป็นวันจันทร์ - ศุกร์ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง/วัน ในช่วงเวลา 16.00 - 18.00 น. ส่วนวันเสาร์ - อาทิตย์จะเล่นเกมโดยเฉลี่ย 3 - 4 ชั่วโมง/วัน ในช่วงเวลาตั้งแต่ 8.00 - 19.00 น. โดยขอเงินจากผู้ปกครอง เฉลี่ยคนละ 45 - 50 บาท/วัน โดยใช้เงินในการเล่นประมาณ 30 บาท/วัน และมีการซื้อบัตรเติมเกม ประมาณ 50 บาท/สัปดาห์ บุคคลที่ร่วมเล่นเกมด้วยเป็นประจำ คือ เพื่อนบ้าน ส่วนประโยชน์ของการเล่นเกม เด็กและเยาวชนให้เหตุผลว่า การเล่นเกมช่วยในการฝึกสมาธิและความจำ และสาเหตุที่เด็กออกไปเล่นเกม คือ เหงาและอยากมีเพื่อน ส่วนสาเหตุที่เด็กติดเกมเนื่องจากเกมมีความสนุก ตื่นเต้น เร้าใจ ทำทาย ชวนติดตาม ส่วนกลุ่มผู้ปกครองส่วนใหญ่รับรู้ว่ามีบุตรหลานชอบเล่นเกมกับเพื่อนบ้าน และใช้เวลาในการเล่นประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง/วัน ด้านการกำหนดกติกาในครอบครัว เพื่อป้องกันและควบคุมการเล่นเกมของบุตรหลาน พบว่า ผู้ปกครองไม่มีการกำหนดจำนวนเงินในการเล่นของเกมของบุตรหลาน และคิดว่าบุตรหลานเล่นเกมที่เนื้อหาไม่รุนแรง ไม่มีการกำหนดกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจจากการเล่นเกมของบุตรหลาน ส่วนการมีส่วนร่วมของครอบครัวในการป้องกันและแก้ไขปัญหาบุตรหลานติดเกม ผู้ปกครองส่วนใหญ่คอยดูแลให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆ ของบุตรหลาน

3. ปัญหา ผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหที่เกิดจากเกมออนไลน์ ปัญหา ผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ พบว่า ภาพรวมของปัญหา ผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านอารมณ์ คือ ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม รู้สึกโมโหเมื่อเล่นเกมแพ้และโต้เถียงทันทีเมื่อถูกต่อว่า ด้านสังคม พบว่า ชอบอยู่คนเดียว ทะเลาะกับผู้อื่นบ่อยครั้งและรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากทำอะไร ส่วนด้านการเรียน คือ ง่วงนอนในเวลาเรียน ไม่ทำการบ้านและขาดความรับผิดชอบในการเรียน

ส่วนกลุ่มผู้ปกครอง พบว่า ภาพรวมของผลกระทบจากเกมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเศรษฐกิจ การเล่นเกมทำให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ เกิดธุรกิจซื้อขายสิ่งผิดกฎหมายผ่านทางอินเทอร์เน็ต และราคาการใช้บริการอินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งสูง ด้านสังคม คือ ก่อให้เกิดปัญหาการลักทรัพย์ มีการหลอกลวงกันทางอินเทอร์เน็ตและมีการหาผลประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตมากขึ้น ส่วนด้านจริยธรรม คือ เด็กขาดความรับผิดชอบในการเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าว ต่อต้านผู้ใหญ่ และใช้วาจาก้าวร้าวในการโต้ตอบกับผู้อื่น

แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ของผู้ปกครอง พบว่า ภาพรวมของแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ สอดส่องดูแลพฤติกรรมบุตรหลานอย่างใกล้ชิด รองลงมา คือ ถ้าบุตรหลานอยากทำอะไร ควรให้ลองทำดู แต่มีการแนะนำตักเตือนและภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีมาตรการที่จริงจัง เด็ดขาด และจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองเพื่อหาแนวทางในการป้องกันบุตรหลานจากเกมออนไลน์ พบว่า พ่อแม่ต้องคอยดูแลไม่ให้เด็กมีเวลาว่างมากเกินไป เมื่อลูกเล่นเกมควรเข้าไปคุยและคอยสอดส่องดูแลอย่างใกล้ชิด ใช้ระบบการล่อใจ เช่น มีข้อแลกเปลี่ยนให้ทำงานก่อนที่จะอนุญาตให้เด็กไปเล่นเกม และกำหนดเวลาในการเล่นโดยตกลงกันภายในครอบครัว ถ้าเด็กไม่รักษาสัญญาอาจมีการลงโทษโดยหักเงินค่าขนม ไม่อนุญาตให้ไปเล่นเกม ส่วนแนวทางในการแก้ไขปัญหามาจากภัยออนไลน์ ผู้ปกครองเห็นว่าควรมีการปรับวิธีการเลี้ยงดูในครอบครัว ฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง เคารพกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตกลงเวลาการเล่นของลูกเพื่อเป็นการฝึกวินัยในการใช้เวลาให้ลูกและควรมีการพูดคุยถึงผลเสียของการเล่นเกมว่า มีผลเสียต่อร่างกาย เช่น มีผลกระทบต่อสายตา กล้ามเนื้อ สมอ และยังทำให้ผลการเรียนตกต่ำ

4. รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร จากผลการศึกษาถึงสาเหตุหลักที่เด็กไปเล่นเกม ที่พบว่า สาเหตุอันดับที่ 1 ที่ทำให้เด็กออกไปเล่นเกม เพราะเกิดความเหงาและอยากมีเพื่อน ร้อยละ 50.98 เด็กมีความเครียดจากที่บ้าน และบางครั้งถูกพ่อแม่ตำหนิโดยไม่มีเหตุผล ร้อยละ 45.09 และในชุมชนไม่มีสถานที่ให้เล่นเพียงพอ ร้อยละ 37.26 ประกอบจากผลของการจัดประชุมกลุ่มย่อยกับชุมชน และการจัดสนทนากลุ่มระหว่างนักวิชาการ คนในชุมชน เจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชน และนักวิจัยทำให้สรุปได้ว่า รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคาม กรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยปัจจัยหลัก 3 พ คือ “เพื่อน พ่อแม่ และพื้นที่ที่เหมาะสม” โดย “เพื่อน” สำหรับเด็กในชุมชนสีคาม เพื่อนมีบทบาทอย่างมากในการที่จะชวนกันไปร้านเกม เด็กส่วนมากเล่นเกมเพราะมีเพื่อน ดังนั้นเพื่อนจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยในการป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกติดเกมได้ โดยในชุมชนต้องมีผู้นำเยาวชนเพื่อจะพาเพื่อนๆ ออกไปร่วมทำกิจกรรมสร้างสรรค์ทั้งในและนอกชุมชน รวมทั้งมีการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เล่นในหมู่เพื่อนที่นอกเหนือจากการเล่นเกม สำหรับ “พ่อแม่” คือ ผู้ที่มีส่วนอย่างมากในการป้องกันและช่วยเหลือลูกที่ติดเกม เพราะพ่อแม่ คือ คนที่ใกล้ชิดลูกมากที่สุด พ่อแม่ควรต้องปฏิบัติตามหลัก 10 ประการ ในการเลี้ยงดูลูกยุคไซเบอร์ อันได้แก่ 1) สร้างวินัยและความรับผิดชอบตั้งแต่ยังเด็ก 2) ลดโอกาสการเข้าถึงคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 3) ใช้มาตรการทางการเงิน 4) ฟังและพูดติดต่อกัน 5) จับถูก ชื่นชมและให้กำลังใจ 6) ร่วมกันกำหนดกติกาอย่างเป็นทางการและบังคับใช้อย่างเข้มแข็งแต่อ่อนโยน (อ่อนนอก แข็งใน) 7) มีทางออกที่สร้างสรรค์ให้เด็ก 8) การสร้างรอยยิ้มเล็กๆ ในครอบครัว 9) ควบคุมอารมณ์และสร้างความสุขเล็กๆ ในใจของพ่อแม่เอง 10) เปลี่ยนแปลงที่ตัว

พ่อแม่ทันที (Sompaisan, 2005) และ “พื้นที่ที่เหมาะสม” ในที่นี้หมายถึงพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการเล่นหรือการจัดกิจกรรมต่างๆ ของเด็กในชุมชน พื้นที่ที่เหมาะสม ได้แก่ พื้นที่ว่างบางส่วนในชุมชนสี่คาม และพื้นที่จัดกิจกรรมของศูนย์เยาวชนสวนอ้อย ซึ่งมีอุปกรณ์กีฬาเตรียมพร้อมสำหรับเด็กที่สนใจ รวมถึงพื้นที่ที่บ้านของเด็กเอง ที่เด็กสามารถเล่นตามแบบที่เด็กชอบโดยไม่ต้องอาศัยพื้นที่มากนัก ทั้งนี้เด็กต้องค้นพบความชอบของตนเองให้ได้ก่อน เช่น การเลี้ยงปลา กัดและการเล่นหมากฮอส เป็นต้น

## สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

### 1. สรุปผลและอภิปรายผลการศึกษา

1.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมชอบเล่นเกมประเภทแอ็คชั่น/ต่อสู้ โดยเฉพาะเด็กผู้ชาย ที่มีอายุเฉลี่ยระหว่าง 11 - 15 ปี ชอบเล่นเกม PB (Point Blank) ที่เป็นเกมต่อสู้ที่สนุกและมีตัวละครสวย มีรางวัลและสิ่งของให้ผู้เล่นตลอดเวลา เมื่อเด็กเล่นแล้วรู้สึกสนุกสนานกับการยิงต่อสู้ การแก้ไขปัญหาละเลยและทำคะแนนเพิ่มขึ้นจะได้รับรางวัลและสิ่งของในเกมทันที สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Aemkusolkiet and others (2010) ที่พบว่า เด็กและเยาวชนที่ติดเกมในจังหวัดนครพนมส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชาย ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ที่ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์ในการเล่นไม่ได้ เมื่อเกมสนุกก็ยิ่งทำทนายให้อยากเอาชนะอยู่ตลอดเวลา ประกอบกับเด็กจะไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กับเพื่อนบ้าน เพราะเด็กเห็นว่าที่ร้านเกมมีเพื่อนมาก มีกลุ่มคนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ในร้านเกมและยังได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนที่เป็นเด็กในชุมชนเดียวกัน โดยเด็กจะเล่นเกมในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน วันเสาร์ - อาทิตย์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาว่าง ใช้เวลาในการเล่นเกม 3 ชั่วโมงต่อวัน ทำให้มีผลกระทบต่อสุขภาพและการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Nakatup (2002) ที่พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งละ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวันจะมีผลกระทบต่อการศึกษา สุขภาพ โดยเฉพาะสายตา นอกจากนั้น ความรุนแรงของเด็กติดเกมที่มีการเล่นเกมนาน 3 ชั่วโมง ติดต่อกัน 15 สัปดาห์ จะกลายเป็นการเสพติดเกมเช่นเดียวกับยาเสพติด (Punsupasit, 2008) ส่วนสถานภาพครอบครัว พบว่า เด็กส่วนใหญ่อยู่ร่วมกับครอบครัว ไม่มีการกำหนดกฎระเบียบภายในบ้าน ทำให้เด็กเกิดความเคยชิน สามารถจะทำอะไรตามใจตัวเองก็ได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ Ponnopadol (2005) กล่าวว่ามักจะมีเด็กติดเกมในครอบครัวที่เลี้ยงโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ ใช้เงินเป็นสิ่งที่ซื้อความสุข ความสนุกและคิดว่าเป็นการแสดงความรักให้แก่ลูก และจากผลวิจัยพบว่า เด็กจะได้รับเงินจากผู้ปกครอง (พ่อ - แม่) เฉลี่ยวันละ 45 - 50 บาท/วัน นำเงินไปเล่นเกมวันละ 30 บาทแทนการซื้ออาหารหรือขนมรับประทานจึงทำให้เป็นสาเหตุให้เด็กอดอาหารบ่อยครั้ง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Poolsup (2005) พบว่า เด็กนำเงินไปเป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นแทนการซื้ออาหารรับประทานในตอนกลางวัน จึงทำให้นักเรียนมีสุขภาพร่างกายที่แย่ง ส่วนประโยชน์ที่ได้รับจากเกมออนไลน์ที่เด็กส่วนใหญ่ ร้อยละ 49.01 ระบุว่า เกมช่วยฝึกสมาธิและความจำ ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวางแผน หรือถ้ามองในมุมทางการศึกษาเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ เรียกได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่เอื้อต่อโอกาสทางการศึกษา พัฒนาผู้เล่นให้ได้รับทั้งคุณและโทษต่อภูมิความรู้ของมนุษย์แต่ละคน

การเข้าสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายความว่า ผู้เล่นเกมไม่เพียงแต่มีโอกาที่จะใช้คอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังมีโอกาสที่จะสร้างความคุ้นชินในการเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกด้วย การบริโภคศักยภาพทางเทคโนโลยีจึงเป็นไปได้ อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบไม่ออนไลน์ เมื่อเด็กเข้ามาสู่เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ก็จะมีศักยภาพที่จะใช้ประโยชน์ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งทั้งสองศักยภาพนี้จะเอื้อให้เด็กมีศักยภาพทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันชุมชนบนอินเทอร์เน็ตที่ถูกสร้างขึ้นจากความรักในเกมคอมพิวเตอร์ ปรากฏขึ้นมากมายแล้วในสังคมไทย ดังจะเห็นการปรากฏตัวของชุมชนดังกล่าว เช่น blog และ facebook ที่มีในการเล่นเกมนออนไลน์ ในแต่ละแม่ข่ายของบริษัทผู้ดูแลเกม (Game Administrator Company) หรือในกระดานข่าวของเว็บไซต์ใหญ่ๆ ที่พูดคุยกันถึงเกมคอมพิวเตอร์ การเข้าไปศึกษากิจกรรมของมนุษย์ในชุมชนผู้รักเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย พบว่า มีการแลกเปลี่ยนทั้งความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศระหว่างสมาชิกของชุมชน และความเข้าใจในปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากเกมคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งกระบวนการควบคุมไม่ให้มีการนำเกมคอมพิวเตอร์ไปใช้ในด้านร้ายต่อสังคม

1.2 ปัญหา ผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดจากเกมออนไลน์ที่มีต่อผลเยาวชนไทย : กรณีศึกษาชุมชนสีคามา กรุงเทพมหานคร

ปัญหาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนในชุมชนสีคามาด้านอารมณ์อยู่ในระดับมาก โดยพบว่า เด็กส่วนใหญ่ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม ( $\bar{x} = 4.03$ ) ทั้งนี้เนื่องจากในปัจจุบันรูปแบบการเลี้ยงลูกของแต่ละครอบครัวส่วนมากมักจะตามใจลูก ดังนั้นเมื่อมีการห้ามหรือกีดกันไม่ให้บุตรหลานไปเล่นเกม ย่อมทำให้เด็กไม่พอใจ และแสดงความก้าวร้าวต่อผู้ปกครอง การห้ามไม่ให้เล่นเกมไม่สามารถที่จะทำให้เด็กหยุดเล่นเกมได้ จากการศึกษาของ วิโรจน์ อารีย์กุล และคณะ (2553) ได้กล่าวถึงอำนาจสังคม ภาคประชาชน และเครือข่ายในส่วนของครอบครัว พ่อแม่ และผู้ปกครอง ไม่ควรห้ามเด็กไม่ให้เล่นเกม เพราะเด็กจะไม่ฟัง เพราะเด็กในยุคนี้โตมาพร้อมๆ กับเทคโนโลยี ดังนั้นควรใช้วิธีการต่อรอง ตั้งกฎกติการ่วมกัน และให้เด็กเล่นเกมอย่างมีสติ ผู้ปกครองต้องมีความรู้เรื่องเกมและบางครั้งต้องร่วมเล่นเกมกับเด็กด้วย ส่วนปัญหาและผลกระทบทางด้านสังคม พบว่าระดับปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง คือ ชอบที่จะอยู่คนเดียว ( $\bar{x} = 3.45$ ) รู้สึกเบื่อหน่ายไม่อยากทำอะไร ( $\bar{x} = 3.17$ ) ส่วนปัญหาและผลกระทบด้านการเรียน พบว่า ปัญหาอยู่ในระดับปานกลางโดยเด็กจะง่วงนอนในเวลาเรียน ( $\bar{x} = 3.37$ ) ทั้งนี้เนื่องจากเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมน ดังนั้นเมื่อถึงเวลาเรียนจึงทำให้เด็กง่วงนอนได้

แนวทางป้องกันและ แก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ พบว่า ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ สอดส่องดูแลพฤติกรรมของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด ในขณะที่เด็กเล่นเกมควรมีการกำหนด กฎ กติกา และจำกัดเวลาในการเล่นเกมนของเด็กให้เหมาะสม เพราะเมื่อเล่นเกมเป็นเวลานานจะเป็นผลเสียต่อสุขภาพ ทั้งด้านร่างกายและด้านจิตใจ ซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดปัญหาในหลายๆ ด้านในการดำเนินชีวิตประจำวัน และจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ระบุว่าเมื่อลูกที่เริ่มมีพฤติกรรมติดเกม เด็กจะไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกม และที่สำคัญไม่สนใจการเรียนทำให้ผลการเรียนตกต่ำ มีความก้าวร้าวขึ้น หงุดหงิดและไม่โง่งาย ชอบอยู่คนเดียว ไม่มีความรับผิดชอบ กลายเป็นเด็กที่พูดโกหก มีนิสัยที่ก้าวร้าว และขาดวินัยในตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ABAC Poll Research Center, Assumption University (2005) กล่าวว่า เด็กและเยาวชนไทยที่ติดเกมทำให้เกรดเฉลี่ยลดลง ซึ่งสัมพันธ์กับ

ผลการศึกษาพฤติกรรมของเด็กที่พบว่า เด็กจะง่วงนอนในเวลาเรียน ไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองไม่ให้เล่นเกมและผู้ปกครองยังบอกอีกว่า สาเหตุที่เด็กติดเกมเป็นเพราะเพื่อนบ้านชวนไปเล่น ประกอบกับบริเวณใกล้ชุมชน หรือสภาพแวดล้อมของชุมชนมีร้านเกมและร้านอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่หลายร้าน ทั้งที่เปิดเผยและปิดบังหน้าร้าน ให้ดูเหมือนไม่ใช่ร้านที่ให้บริการเกม โดยการนำเอาฉากมากั้นบังไว้ แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมที่มีประสิทธิผลที่สุด ขึ้นอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่ต้องจัดการควบคุมการเล่นของเด็กให้สมดุลกับกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิต ทุกกิจกรรมต้องมีปริมาณพอดี หากกิจกรรมใดทำมากเกินไป ก็ต้องกวัดขั้นให้ลดกิจกรรมนั้นลง ถ้ากิจกรรมใดน้อยเกินไป ก็ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมนั้นมากขึ้น ทั้งนี้การควบคุมไม่ให้เด็กใช้เวลาอยู่กับเกมออนไลน์นานเกินไป คือ ไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน น่าจะช่วยป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นได้ (Kunpitoluk, 2005) นอกจากนี้ผู้ปกครองที่กำหนดกติกาในครอบครัวแล้ว ทางชุมชนควรร่วมมือกันแก้ไขปัญหาโดยการขอความร่วมมือจากส่วนราชการและชุมชนในการจัดสภาพแวดล้อมของชุมชนให้เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Poolsup (2005) พบว่า การที่จะแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมโดยใช้งบประมาณไปในการไล่จับร้านเกม ควรจะนำงบประมาณไปใช้ในการสร้างลานสาธารณะในชุมชน เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวได้ใช้เวลาว่างในการแลกเปลี่ยนกิจกรรมและประสบการณ์ในการเลี้ยงลูก เพื่อเสริมสร้างครอบครัวและสังคมให้เข้มแข็งขึ้น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เด็กต้องการให้ชุมชนมีกิจกรรม คือ ลานกีฬามากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ponnopadol and others (2010) ที่ได้ศึกษาการหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น โดยมีข้อเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการสร้างภาคภูมิใจในตนเอง มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการมีแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กรุ่นใหม่ เช่น การแข่งขันกีฬา การเล่นดนตรี หรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะทางของเด็กและเยาวชน

1.3 รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเกมออนไลน์ที่มีผลต่อเยาวชนไทย ในชุมชนสีคาม ที่ประกอบด้วย 3 พ ได้แก่ “เพื่อน พ่อแม่ และพื้นที่ที่เหมาะสม” นั้น เหมาะสมสำหรับการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมในชุมชนนี้ ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ให้เด็กๆ ในชุมชนร่วมทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งในส่วนของกิจกรรมกีฬา กิจกรรมศิลปะ ที่จัดขึ้นในชุมชนและที่ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย และกิจกรรมการผจญภัยนอกสถานที่ รวมถึงการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานที่ติดเกม เมื่อดำเนินกิจกรรมเหล่านี้เสร็จสิ้นแล้ว ทำให้เด็กและเยาวชนในชุมชนที่อยู่ในกลุ่มน่าจะติดเกมลดลงถึงร้อยละ 3.92 และกลุ่มเสี่ยงที่เริ่มจะมีปัญหาในการติดเกมลดลงถึงร้อยละ 17.89 และมีเด็กที่อยู่ในกลุ่มปกติไม่มีปัญหาจากการเล่นเกม เพิ่มขึ้นร้อยละ 21.56 ทั้งนี้เนื่องจากการร่วมกันในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมของทุกภาคส่วนโดยเฉพาะ เพื่อน พ่อ แม่ และชุมชน ทั้งนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Puonil and others (2010) ที่ได้ศึกษาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย ที่พบว่า การป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยนั้น บุคคลที่มีส่วนสำคัญมากที่สุด คือ พ่อ-แม่ ผู้ปกครอง โดย พ่อ-แม่ ต้องอบรมเลี้ยงดู เอาใจใส่ให้ความรักความเมตตาแก่ลูกของตน สร้างความอบอุ่นในครอบครัว รวมถึงวิธีการแก้ไขปัญหาการติดเกมของเยาวชนไทยที่ได้ผลมากที่สุด คือ การจัดกิจกรรมที่เด็กๆ ชอบ ให้กับเด็กๆ เพื่อให้มีกิจกรรมทำร่วมกัน ในพื้นที่ที่เหมาะสมของชุมชนนั้นๆ

## 2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ควรสนับสนุนให้ชุมชนจัดหาพื้นที่เพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของชุมชนและความต้องการของเด็กและเยาวชน เพื่อใช้การเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ทำกิจกรรมร่วมกันในชุมชน ควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างของเด็กให้เกิดประโยชน์ สร้างความภูมิใจในตนเอง โดยการเล่นกีฬาหรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะด้านของเด็ก

2.2 การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ต้องเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และควรมีการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่น่าสนใจเข้าไปในชุมชนให้มากกว่านี้ เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะ กีฬา หรือการพาเด็กออกไปผจญภัยนอกสถานที่ เพื่อเลียนแบบการเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ เพราะจะดึงความสนใจของเด็กให้ออกมาจากร้านเกมได้มากขึ้น

2.3 ควรมีการพัฒนากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่เด็กเป็นผู้คิดกิจกรรมที่ต้องการเล่นเอง และคิดจากสิ่งที่ตนเองมี ทำจากสิ่งที่ตนเองคิดเป็นหลัก

## References

- Kunpitoluk, C. (2005). *No More Than 3 Hours Per Day Playing the Game Speed Rule*. Retrieved August 4, 2010, From <http://www.kapook.com/hilight/main/5037.html>. (in Thai).
- Ponnopadol, C. (2005). *Game Addicted Children*. Retrieved May 5, 2010, From <http://www.dmh.go.th>. (in Thai).
- Ponnopadol, C. and others. (2010). *The Study of Factor for Protect Game Addicted Children*. Bangkok : Office of the National Research Council of Thailand. (in Thai).
- Sonpaisan, B. (2005). *Training Documentation About Basic Taking Care Technique of Game Addiction Child for Parents*. Bangkok : Institute of Child and Adolescent Ratchanakharin Mental Health. (in Thai).
- Poolsup, P. (2005). *A Study of Behaviors on Playing Fighting Computer Games of Students in Nakorn Ratchasrima*. Master of Industrial Education, Department of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi.
- Puonil, P. (2010). *Guidelines for Prevention and Resolution Problems in Systematic About Computer Game Addiction of Thai Youths*. Bangkok : Office of the National Research Council of Thailand. (in Thai).
- Puworawan, Y. and Puworawan, N. (2006). *Know Gomputer Game*. Bangkok : Cubic creative. (in Thai).
- Aemkusolkait, R. and others. (2010). *Quality of Life of Children and Youth That Addicted Computer Game in Nakhon Phanom Province*. Bangkok : Office of the National Research Council of Thailand. (in Thai).
- Areekul, W. and others. (2010). *A Survey the Prevalence and Risk Factors of Problem Behavior with Video Games of School Students in Rural Thailand*. Bangkok : Office of the National Research Council of Thailand. (in Thai).

Punsupasit, S. (2005). *Effect of Computer Game*. Retrieved May 24, 2010, From <http://www.elib-online.com>.  
(in Thai).

ABAC Poll. (2005). *Behaviors of Online Game Addiction of Children and Thai Youths*. Retrieved May 5, 2009,  
From <http://std.kku.ac.th/4830503565/siminar/C2.htm>. (in Thai).

Nakatup, A. (2002). Violent Games to Children. *Education Journal*. 31(1) : 107 - 108. (in Thai).

ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปริศนา มัชฌิมา

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

Email : prisanut@hotmail.com

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายสุดา ปั่นตระกูล

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

Email : saisuda\_pan@dusit.ac.th

นางสาวกาญจนา เผือกคง

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

