



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กในวัย เรียน เป็นวัยที่ เริ่ม เข้าสู่สังคมที่กว้างขวางขึ้น และเป็นวัยที่ เด็กสมควรจะ ได้ เรียนรู้ เกี่ยวกับบทบาทตามที่สังคม เป็นผู้กำหนดให้ ด้วย เหตุนี้ การส่งเสริมให้ เด็กมีความ เข้าใจใน เรื่องของการสร้างพฤติกรรมทางสังคม ที่ เหมาะสม จึง เป็นสิ่งสำคัญสำหรับ เด็กวัยนี้เป็นอย่างยิ่ง เพราะ เป็นวิธีการที่ช่วย ให้ เด็กรู้จักวิธีการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับ เพื่อน รู้จัก เคารพกฎ กติการะเบียบวินัย ตลอดจนสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ดังที่ จิตรรา วสุวานิช และคณะ (2519) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กวัย เรียนโตย เฉพาะวัย เด็กตอนปลายจะมีการพัฒนาพฤติกรรมทาง สังคมมากขึ้น เนื่องจาก เด็ก เริ่มรวมตัวกัน เป็นกลุ่ม ซึ่งส่งผลให้ เด็ก เริ่มลด พฤติกรรมที่คำนึงถึงตนเอง (SELF-CENTERED) มา เป็นพฤติกรรมที่คำนึงถึงส่วน รวมหรือผลประโยชน์ของกลุ่ม (GROUP-CENTERED) แทน และจากพฤติกรรม ดังกล่าวจะช่วย ให้ เด็ก เป็นที่ยอมรับของกลุ่มได้ ในทางตรงข้าม เด็กที่ เข้ากับผู้อื่น ไม่ได้ในระยณะนี้ ก็จะมีส่งผลให้ เด็กมีการปรับตัวที่ไม่ดีนักในระยณะต่อไป อันจะนำไป สู่ปัญหาพฤติกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้นตามมาในอนาคต

ปัญหาพฤติกรรมทางสังคม จัดได้ว่าเป็นปัญหาสำคัญ ไม่น้อยไปกว่า ปัญหาพฤติกรรมด้านอื่น ๆ ของ เด็ก ทั้งนี้สืบ เนื่องมาจากการที่มนุษย์ เป็นสัตว์สังคม มนุษย์จึงมีความต้องการที่จะอยู่ร่วมกัน ซึ่งการอยู่ร่วมกันนั้นจำเป็นต้องอาศัย ข้อ ตกลงทางสังคมที่จะ เป็นตัวกำหนดให้สมาชิก เกิดการยอมรับ ในขณะเดียวกันข้อ ตกลงทางสังคมก็จะเป็นตัวกำหนดให้สมาชิกของสังคมรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรม ที่ สังคมไม่ยอมรับ และสำหรับปัญหาพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ หรืออาจ เรียกได้ว่า เป็นพฤติกรรม ที่ไม่พึงประสงค์ในยุคนปัจจุบันของ เด็กวัย เรียนใน ช่วงอายุ 6-12 ปี

นั้น สุจริต สุวรรณชีพ (2534) ได้ให้ความเห็นว่า พฤติกรรมดังกล่าว เป็น พฤติกรรมที่มีลักษณะ เฉพาะ คือ เป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เกิดจากการเลียนแบบจากบุคคลหรือสิ่งแวดล้อม และ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากวิถี การดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม รวมทั้งการมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามา เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นมีผลที่ตามมา คือ การขาดจริยธรรม การใช้ทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือย การแสดงความคิดเห็นที่ไม่ เหมาะสม และการใช้เวลาว่างที่ไม่ถูกต้อง ด้วยเหตุนี้ ผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับ เด็ก จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบในการส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมได้อย่าง ถูกต้อง เพราะพฤติกรรมทางสังคมมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นอันจะเป็นพื้นฐานต่อการเป็นผู้ใหญ่ ที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาพฤติกรรมทางสังคมใน ภายภาคหน้า ดังที่ HURLOCK (1978) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องในเรื่องของ พฤติกรรมทางสังคม ควรได้รับการแก้ไขอย่างรีบด่วน ซึ่งถ้าปล่อยไว้ให้ เด็กยังคงมีลักษณะ เช่นนี้ เรื่อยไป ก็จะไม่สามารถรักษาให้หายได้ เนื่องจาก พฤติกรรมนั้นจะติดแน่นจนกลายเป็นนิสัยที่ไม่อาจแก้ไขได้ในที่สุด

เด็กในวัย เรียนนั้นมีการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมได้หลายวิธี เช่น การเล่น ก็นับว่าเป็นวิธีหนึ่งที่จะพัฒนาเด็กในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และ สังคม เพราะการเล่นของเด็ก เป็นวิธีการค้นพบโลกใหม่ เป็นการทดลองให้เด็ก สร้างความสัมพันธ์ของตนกับโลกรอบข้าง การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีการปรับตัว ให้ออกไปเข้ากับโลก กับชีวิตการงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต (ฉวีวรรณ กินาวงศ์ , 2526 อ้างจาก SCARFE)

ส่วนประโยชน์ของการเล่นก็คือ การช่วยให้เด็กมีเวลาแสดงวุฒิภาวะ ทางสังคมในการเตรียมชีวิตการเป็นผู้ใหญ่ที่ดี เช่น ได้ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการปรับตัว เข้ากับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น (น.สาธิตานันต์ , 2521) อย่างไรก็ตาม ประโยชน์จากการเล่นนั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ เด็กรู้จักแสวงหาของเล่นที่ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นของเล่นที่ช่วยให้ทั้งความรู้ควบคู่ไปกับ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ดังนั้นผู้ใหญ่จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการช่วยดูแล

เกี่ยวกับการเลือกอุปกรณ์หรือของเล่นให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเล่น รวมทั้งได้พัฒนาพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ และพฤติกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม

ในปัจจุบันพบว่า เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อเด็กในวัยเรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิดีโอเกม เนื่องจากวิดีโอเกมมีลักษณะเด่นในการสร้างความท้าทาย การสร้างจินตนาการเพื่อฝัน และการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น (สுகี รอดโพธิ์ทอง , อ้างจากMALONE) นอกเหนือไปจากคุณลักษณะ 3 ประการดังกล่าวแล้ว ยังพบว่ามีเหตุผลจูงใจหลายประการที่ทำให้เด็กหันมาเล่นวิดีโอเกม ประการแรก ก็คือ การที่เด็กวัยนี้ให้ความสนใจเกี่ยวกับการคิดค้น และการสร้างจินตนาการต่าง ๆ ดังนั้น เกมจึงเข้ามาตอบสนองกับลักษณะของ เด็กได้เป็นอย่างดี เพราะ เนื้อหาของ เกม เป็น เรื่องของการค้นคว้า การท่องเที่ยว การต่อสู้ และความแปลกใหม่ ประการที่สอง ก็คือ การที่วิดีโอเกมมีสีสันสวยงาม มีเสียง เป็นตัวสร้างเงื่อนไขกับเกม รวมทั้งมีการให้รางวัลกับผู้เล่น (คะแนน) จึง เป็นการท้าทายให้เด็ก เกิดความพยายามที่จะ เอาชนะคอมพิวเตอร์ โดยการทำคะแนนให้มากขึ้นเรื่อย ๆ

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าวิดีโอเกมจะถูกสร้างขึ้นมา เพื่อตอบสนองความต้องการของ เด็กวัยนี้ แต่ก็พบว่าวิดีโอเกมมีทั้งคุณประโยชน์และโทษ ดังนี้

ประโยชน์ของวิดีโอเกม

1. เป็นการฝึกความสัมพันธ์ระหว่างการสัมผัสมือตา (VISUAL-MOTOR) ให้มีความรวดเร็วมากขึ้น
2. เป็นการฝึกให้เด็กคุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่อาจจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน
3. เป็นเครื่องเล่นที่ให้ความสนุกสนาน และเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน

โทษของวิดีโอเกม

1. เป็นของเล่นที่มีราคาแพง เมื่อเปรียบเทียบกับของเล่นอื่น ๆ ที่

- สามารถส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็ก
2. มีผลเสียในด้านสุขภาพ โดยเฉพาะในเรื่องของสายตาที่ต้องอาศัยการเพ่ง เป็นเวลานาน
 3. วิดีโอ เกมไม่สนับสนุนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเนื้อหาของเกมนั้น เป็นการกำหนดจินตนาการล่วงหน้าให้กับเด็กแล้ว เพียงแต่เด็กทำหน้าที่กดปุ่ม เล่นไปตาม เกม เท่านั้น
 4. เกมส่วนใหญ่ที่เป็นที่นิยมของเด็ก มักจะเกี่ยวข้องกับการทำลาย การต่อสู้ และการฆ่าศัตรู ซึ่งส่งผลให้เด็กซึมซับความก้าวร้าว เข้าสู่จิตใต้สำนึกได้ง่าย
 5. การเล่นเกม ทาาให้เวลาของครอบครัวมีน้อยลง เนื่องจากเด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่นอกบ้านกับ เกม
 6. การเล่นเกม ทาาให้เด็กขาดการสังคมนับกับคนอื่น ขาดทักษะในการรวมกลุ่มกับ เพื่อนในวัยเดียวกัน ตลอดจนทาาให้เด็ก เน้นในเรื่องของการแข่งขันมากกว่าการร่วมมือกัน

จากการรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของวิดีโอ เกม ดังที่กล่าวมานั้น จะเห็นได้ชัดว่าการ เล่นวิดีโอ เกมจะมีผลต่อ เด็ก ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นการให้ความสำคัญต่อผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมาภายหลังจากการ เล่นวิดีโอ เกม จึง เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากจะเป็นการศึกษา เกี่ยวกับข้อเท็จจริง เพื่อนำไปสู่การค้นหามาตรการในการส่งเสริมหรือป้องกันปัญหาที่อาจมีผลต่อพฤติกรรมของ เด็กในวัย เรียน

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ เล่นวิดีโอ เกม พบว่า เด็กนักเรียนที่ เล่นวิดีโอ เกมมาก มีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวสูง (เพชรชมพู เทพพิพิธ , 2532) ส่วนการศึกษาของ รพีพร มณีพงษ์ (2532) พบว่าการ เล่นวิดีโอ เกม มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนกระทั่งนักเรียนเลือก เล่น เกมที่มีความสนุกสนาน โดยผู้ เล่นมักจะเลือก เล่น เกม เพื่อคลายความ เกรียตจากการ เรียน ส่วนเกมจำลองสถานการณ์ พบว่า

ทำให้ผลการเรียนเลวลง เนื่องจากเนื้อหาเกมไม่ได้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ และเมื่อเล่นเป็นเวลานาน ๆ นักเรียนจะไม่สามารถหยุดเล่นได้ จึงทำให้ นักเรียนใช้เวลาในการเรียนน้อยลง นอกจากนี้ จากการวิจัยของ LIEBERMAN (1986) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้าน การเล่นเกมพบว่า การทำงานด้วยคอมพิวเตอร์สัมพันธ์กับฐานะทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ ผู้ที่มีเครื่องอยู่ที่บ้าน จะเป็นผู้มีฐานะทางเศรษฐกิจสูง และพบว่า เพศชายชอบใช้คอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง

จากข้อมูลเบื้องต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมของนักเรียนชายกับการแสดงพฤติกรรมทางสังคมรวมทั้งต้องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยผู้ปกครองและครูประจำชั้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนก่อนเริ่มเล่นวิดีโอเกมครั้งแรกและหลังจากเล่นเกมมาจนถึงขณะที่ตอบแบบสอบถาม
3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนที่ประเมินโดยผู้ปกครองและครูประจำชั้น

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกม โดยมีองค์ประกอบในการเล่นวิดีโอเกมต่อไปนี้ คือ
 - 1.1 การมีเครื่องเล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม
 - 1.2 การมีระยะเวลาในการเล่นเป็นเวลานานมีความสัมพันธ์เชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

- 1.3 การใช้เวลา เล่น เกมมากในวันปกติมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม
- 1.4 การใช้เวลา เล่น เกมมากในวันปกติมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม
- 1.5 การ เล่นวิดีโอ เกมคนเดียวมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม
- 1.6 การ เล่น เกมที่บ้านมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคม

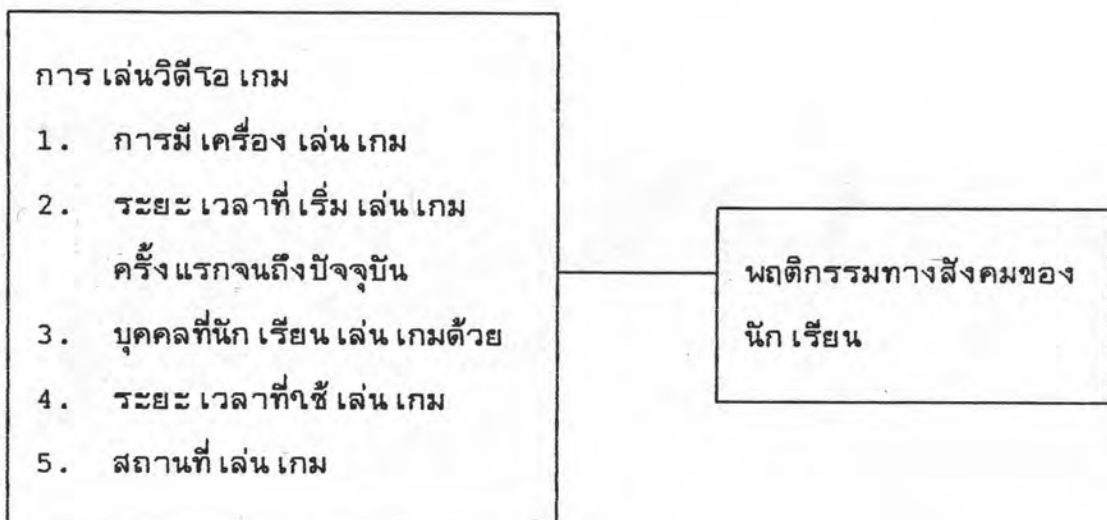
2. คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนก่อน เริ่ม เล่นวิดีโอ เกม เป็นครั้งแรก และคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนหลังจากที่ เล่นวิดีโอ เกมแล้ว มีความแตกต่างกัน

3. คะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนที่ประเมินโดยครูประจำชั้น และผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กันไปในทิศทาง เดียวกัน

ขอบ เขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ศึกษา เฉพาะนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ณ โรงเรียน เอกชนชายล้วนที่ศึกษาอยู่ภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2534 ณ โรงเรียนประถมศึกษาในกรุง เทพมหานคร

กรอบแนวคิด



ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ผู้วิจัยถือว่า ผู้ปกครองและครูประจำชั้น ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ตอบแบบสอบถามตามข้อเท็จจริงที่สั่ง เกิดได้จากพฤติกรรมของนักเรียน
2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษา เฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากนักเรียนชายของโรงเรียนเอกชนชายล้วน ในกรุงเทพมหานคร
3. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคม โดยพิจารณา เฉพาะตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการ เล่นวิดีโอ เกม และ คะแนนพฤติกรรมทางสังคมซึ่งได้จากแบบสอบถามที่สร้างขึ้นภายใต้กรอบการศึกษาที่กำหนดไว้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอ เกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ทราบถึงประโยชน์ และโทษของการ เล่นวิดีโอ เกมที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคม
3. เพื่อให้ผู้ที่ทำหน้าที่รับผิดชอบ เกี่ยวกับ เด็ก ได้ตระหนักถึงปัญหาพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสมบางประการที่อาจจะ เกิดขึ้นจากการ เล่นวิดีโอ เกมรวมทั้งหาวิธีในการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. การ เล่นวิดีโอ เกม (VIDEO GAME PLAYING) หมายถึง การที่บุคคล เล่นกับ เครื่อง เล่น ที่เป็นส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กโดย เชื่อมต่อกับ เครื่องรับโทรทัศน์ที่ทำหน้าที่ เป็นจอภาพ เมื่อ เปิดสวิทซ์การเล่นจะปรากฏภาพขึ้นบนจอโทรทัศน์ ซึ่งการศึกษา เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกมนั้นจะพิจารณา เรื่องขององค์ประกอบที่ เกี่ยวข้องกับการ เล่นวิดีโอ เกม อันได้แก่

- 1.1 การซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม หมายถึง การที่นักเรียนมี เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม เป็นของตัวเอง

1.2 ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน หมายถึง ช่วงเวลาที่นักเรียนเริ่มเล่นวิดีโอเกมเป็นครั้งแรกมาจนถึงขณะตอบแบบสอบถาม

1.3 บุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย หมายถึง การที่นักเรียนเล่นเกมกับบุคคลดังต่อไปนี้ คือ พ่อหรือแม่ พี่หรือน้อง เพื่อน หรือ เล่นเกมคนเดียว

1.4 ระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม หมายถึง จำนวนชั่วโมงที่นักเรียนเล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์) และในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)

1.5 ลักษณะการเล่นเกมที่หมายถึง วิธีการที่นักเรียนเล่นเกม โดยสามารถแบ่งออกเป็น การเล่นเกมต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การเล่นเกมไม่ต่อเนื่องหยุดเล่นบางช่วง และ เคยเล่นเกมมาก่อนแต่ปัจจุบันหยุดเล่น

1.6 สถานที่เล่นเกม หมายถึง ที่ที่นักเรียนใช้เป็นที่เล่นเกมมากที่สุด ซึ่งได้แก่ ที่บ้านของนักเรียน บ้านเพื่อน บ้านญาติ และ ร้านที่ให้เช่าเกม

2. พฤติกรรมทางสังคม (SOCIAL BEHAVIOR) หมายถึง การกระทำของบุคคลที่มีการแสดงออกต่อบุคคลอื่น ๆ ในสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น

2.1 พฤติกรรมที่เข้ากับสังคม หมายถึง การกระทำของบุคคลที่บุคคลอื่น ๆ ในสังคมยอมรับ เช่น การเสียสละ การช่วยเหลือ การทำตามกฎระเบียบ เป็นต้น

2.2 พฤติกรรมที่ไม่เข้ากับสังคม หมายถึง การกระทำของบุคคลที่บุคคลอื่น ๆ ในสังคมไม่ยอมรับ เช่น การทะเลาะวิวาท การใช้อำนาจ การแยกตัว เป็นต้น

คำจำกัดความในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนเอกชนชายล้วนในกรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2534

2. ผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หมายถึง บิดามารดา หรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลเด็กแทนบิดามารดา

3. ครูประจำชั้นของนักเรียน หมายถึง ครูประจำชั้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประจำปีการศึกษา 2534 ในโรงเรียนเอกชนชายล้วนในกรุงเทพมหานคร