

การลดพฤติกรรมติดยาออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไข
ปัญหาเด็กติดยา สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์



นางสาวดวงพร หุตารมย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม (สหสาขาวิชา)

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE REDUCTION OF JUVENILE'S ONLINE GAME ADDICTION : A CASE STUDY OF THE
PARTICIPANTS OF THE CENTER OF GAME ADDICT PREVENTION, CHILD AND ADOLESCENT
MENTAL HEALTH RAJANAGARINDRA INSTITUTE



Miss Duangporn Hutarom

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Human and Social Development
(Interdisciplinary Program)

Graduate School
Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการ
อบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังติดเกม สถาบันสุขภาพจิต
เด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

โดย

นางสาวดวงพร หุตารมย์

สาขาวิชา

พัฒนามนุษย์และสังคม (สหสาขาวิชา)


อาจารย์ที่ปรึกษา

นางทรายแก้ว ทิพากร


อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ถ้ามี)

นางกนกพรรณ อยู่ชา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....  คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ม.ร.ว.กัลยา ดิงศกัทธิย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา ธาดานิติ)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(นางทรายแก้ว ทิพากร)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม (ถ้ามี)
(นางกนกพรรณ อยู่ชา)

.....  กรรมการ
(ดร.นฤมล อรุโณทัย)

.....  กรรมการ
(นายอดิศร เสมแย้ม)

ดวงพร นุศารมย์ : การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. THE REDUCTION OF JUVENILE'S ONLINE GAME ADDICTION : A CASE STUDY OF THE PARTICIPANTS OF THE CENTER OF GAME ADDICT PREVENTION, CHILD AND ADOLESCENT MENTAL HEALTH RAJANAGARINDRA INSTITUTE.

อ. ที่ปรึกษา : นางทรายแก้ว ทิพากร อ.ที่ปรึกษาร่วม : นางกนกพรรณ อยู่ษา, 168 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม รวมทั้งศึกษาทบทวนของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เยาวชนในศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผลการวิจัยพบว่า

จุดเริ่มต้นที่สำคัญที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาทั้ง 54 คนนี้หันมาสนใจเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ มูลเหตุที่หนึ่ง ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากตัวผู้ปกครองเองที่แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 พยายามปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี และกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มที่เลียนแบบความนิยมในสังคมเพื่อปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี ซึ่งผู้ปกครองทั้ง 2 กลุ่มนี้มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ เพื่อเพิ่มโอกาสให้กับบุตรหลานในอนาคตมีความคิดที่ว่าคอมพิวเตอร์จะช่วยเพิ่มทักษะให้กับบุตร เป็นสิ่งบันเทิงและคลายความตึงเครียดให้กับบุตร ช่วยเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีและเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลการทำงานของบุตรในอนาคต มูลเหตุที่สอง คือ ลักษณะเด่นของเกมออนไลน์ได้แก่ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกท้าทาย เกิดความรู้สึกผูกพันระหว่างผู้เล่นกับเกมออนไลน์ และเกิดความรู้สึกการมีกลุ่มเพื่อน มูลเหตุที่สาม คือ การชักชวนของเพื่อน และมูลเหตุสุดท้าย คือ การโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ผ่านทางสื่อต่างๆ ได้แก่ โทรทัศน์ และนิตยสารเกมออนไลน์

ปัจจัยสนับสนุนที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ ได้แก่ 1) ปัจจัยของตัวเยาวชนเอง คือ ตัวเยาวชนเองมีอายุเพิ่มขึ้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งไม่ดีได้มากขึ้น และตระหนักถึงคุณโทษของการเล่นเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเองมากขึ้น รวมทั้งสามารถรู้จักควบคุมเวลาในการเล่นเกมได้ด้วยตนเอง 2) ปัจจัยเกี่ยวกับโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ เพราะโปรแกรมนี้เป็นแนวทางสำหรับผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานที่มีพฤติกรรมติดเกม และเป็นตัวสะท้อนปัญหา ความคิด และความรู้สึกระหว่างสมาชิกในครอบครัว

ปัจจัยอุปสรรคที่นำพาให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันกลับมามีพฤติกรรมติดเกมดังเดิม ได้แก่ 1) ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน คือ มีร้านให้บริการเกมออนไลน์ตั้งอยู่ใกล้สถานศึกษาและที่อยู่อาศัย ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงร้านเกมได้ง่าย และดึงดูดให้เยาวชนอยากที่จะเข้ามาเล่นเกมได้ตลอดเวลา 2) ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของเกมออนไลน์ ได้แก่ ขณะเล่นผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ และขณะเล่นผู้เล่นสามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการได้ สามารถแสดงออกได้ความปรารถนา สามารถสร้างสัมพันธ์สภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศผ่านเกมออนไลน์ และสามารถสร้างเอกลักษณ์หรือความโดดเด่นให้กับตนเองได้ 3) ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ได้แก่ การที่ผู้ปกครองต้องทำงานหารายได้และดูแลบุตรเพียงลำพัง และการไม่ปรับเปลี่ยนการเลี้ยงดูบุตรไปในทางที่ถูกต้อง 4) ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ได้แก่ ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน และการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนเท่าที่มีพฤติกรรมติดเกม

นอกจากนี้ จากการศึกษาพบว่า บทบาทของครอบครัวที่มีส่วนช่วยให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดพฤติกรรมติดเกมได้แก่ หน่วยงานอดีตให้บุตรหลานทำตามความสนใจ พูดคุยกันโดยไม่ใช้อารมณ์ ทำสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็กให้ลดโอกาสการเล่นเกมออนไลน์ และเริ่มสร้างวินัยในบ้านและความรับผิดชอบให้เกิดขึ้น

สาขาวิชา พัฒนามนุษย์และสังคม
ปีการศึกษา 2550

ลายมือชื่อนิติกร.....ดวงพร นุศารมย์.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4789085920 : MAJOR HUMAN AND SOCIAL DEVELOPMENT

KEY WORD: FACTORS / REDUCTION / JUVENILE / ONLINE GAME ADDICTION / THE CENTER OF GAME ADDICT PREVENTION

DUANGPORN HUTAROM : THE REDUCTION OF JUVENILE'S ONLINE GAME ADDICTION: A CASE STUDY OF THE PARTICIPANTS OF THE CENTER OF GAME ADDICT PREVENTION, CHILD AND ADOLESCENT MENTAL HEALTH RAJANAGARINDRA INSTITUTE. THESIS ADVISOR : MRS. SAIKAEW TIPAKORN, THESIS COADVISOR : MRS. KANOKPHAN U-SHA, 168 pp.

The objective of this research was to study supportive and obstructive factors contributing to the reduction of online game addiction behavior of juvenile who participated in the Family and Juvenile's Capacity Development Program, arranged by the Center of Game Addict Prevention. This research used both quantitative and qualitative research methodology, including participatory observation and in-depth interview.

The researcher found the main reason that the 54 samples started to intensely played online games was their parents. Their parents believed that computer could entertain their children, and computer skill will improve the chance of their children's career path.

The second reason was the game itself Game provided challenge and bond both between players and games and among player themselves. Persuasion among friends was the third reason, followed by media.

Supportive factors that helped reduce addiction behavior were 1) the juveniles themselves and 2) the program. Obstructive factors were 1) Community environment. When there were online game shop in the neighborhood, it was harder for juvenile to quit playing games. 2) The games themselves. While online, players could do anything they wished, including constructing their own uniqueness. 3) Family factor, single parents could not correct their child rearing techniques. And 4) Friends, players were accepted and was a part of the old group of friends who were also addicted.

Family's role that support the reduction of addiction were 1) to find a hobby for the juvenile 2) not to use emotion in solving problem 3) get rid of online games environment and 4) to introduce discipline and responsibility in the family.

Field of study Human and Social Development

Academic year 2007

Student's signature : 

Advisor's signature : 

Co-advisor's signature : 

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณบุคคลสองท่านแรก คือ อาจารย์ทรายแก้ว ทิพากร ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์กนกพรธรณ อยู่ชา ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ท่านทั้งสองเสียสละเวลาในการให้คำปรึกษาที่ดีในเรื่องงาน และให้ความเมตตาแก่ผู้ศึกษาตลอดมา

ท่านต่อมา คือ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ ดร. สุวัฒนา ธาดานิติ ผู้เป็นประธานกรรมการ และผู้เป็นอาจารย์ที่รักของผู้ศึกษา ดร. นฤมล อรุโณทัย ผู้ที่คอยชี้แนะแหล่งข้อมูล ความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาให้กับผู้ศึกษา และอาจารย์ อติศร เสมี่ยม ผู้ขัดเกลาเนื้อหาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ดีขึ้น

และบุคคลทั้งสองท่านที่สำคัญมากที่สุดในชีวิตของผู้ศึกษา คือ คุณพ่อ (นาย ธเนตร หุตารมย์) และคุณแม่ (นางมนกร หุตารมย์) ที่ให้ทั้งกำลังใจที่ กำลังใจ และกำลังกายแก่ผู้ศึกษาตลอดมา โดยมีรู้จักคำว่า “เหน็ดเหนื่อย”

นอกจากนั้นขอขอบคุณนิตกร บุญประเสริฐ ที่ให้ทั้งกำลังใจที่ดีตลอดมา โดยเฉพาะในวันที่เหนื่อยล้ากับการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ และเป็นผู้ช่วยมือหนึ่งของผู้ศึกษาทั้งจัดทำเอกสารและติดต่อประสานงานกับทางคณะ ในช่วงเวลาที่ผู้ศึกษาไม่สามารถมาติดต่อกับตนเองได้

และขอขอบคุณครอบครัววงกลุ่มศึกษาทั้ง 54 ครอบครัว ที่สละเวลาร่วมเปิดเผยข้อมูลให้กับผู้ศึกษาได้มาเป็นข้อมูลวิทยานิพนธ์ รวมทั้งอ.ชานนท์ อัครพาศนิชกุล พี่อ้อยและพี่เล็ก ที่คอยอำนวยความสะดวกในการประสานงานต่างๆ ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ รวมถึงพี่ๆ เพื่อนๆ ได้แก่ พลอย นัท (แหวน) ฝน ตู๋ย๋นุ้ย นก และเพื่อนปริญญาโททุกคนที่มีได้เข้าถึงที่ให้การสนับสนุนทางด้านกำลังใจแก่ผู้ศึกษาที่ดีเสมอมา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ

บทที่

1 บทนำและระเบียบวิธีการวิจัย.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย.....	9
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.4 การนิยามคำศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	9
1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา.....	11
1.6 ระเบียบวิธีการวิจัย.....	12
1.6.1 วิธีการศึกษา.....	12
1.6.2 กลุ่มตัวอย่าง (Sampling).....	12
1.6.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	13
1.6.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	13
1.6.5 ระยะเวลาการเก็บข้อมูล.....	15
1.6.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	15
1.6.7 จรรยาบรรณการวิจัย.....	16
2 การทบทวนวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.1 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์.....	17
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์.....	21
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว.....	25
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34

3	ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังเด็กติดเกม	
	สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.....	47
	3.1 ประวัติความเป็นมาของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังเด็กติดเกม.....	47
	3.2 หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์.....	50
	3.2.1 กรอบแนวคิด.....	50
	3.2.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร.....	51
	3.3 หลักสูตรค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วัยไซเบอร์.....	53
	3.3.1 กรอบแนวคิด.....	53
	3.3.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร.....	53
	3.4 หลักสูตรกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club).....	55
	3.4.1 กรอบแนวคิด.....	55
	3.4.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร.....	56
	3.5 หลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์.....	61
	3.5.1 กรอบแนวคิด.....	62
	3.5.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร.....	63
4	การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ ป้องกันและแก้ไข ปัญหาดังเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.....	75
	4.1 มูลเหตุที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาเล่นเกมออนไลน์.....	75
	4.2 ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ของเยาวชน.....	88
	4.3 บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์.....	106
5	วิเคราะห์ผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ.....	114
	5.1 การวิเคราะห์ผลการศึกษา.....	114
	5.1.1 ปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ของเยาวชน.....	114

5.1.2 ปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ของเยาวชน.....	116
5.1.3 บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ของเยาวชน.....	120
5.2 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา.....	122
5.2.1 ข้อเสนอแนะระดับครอบครัว.....	122
5.2.2 ข้อเสนอแนะระดับชุมชน.....	122
5.2.3 ข้อเสนอแนะระดับสังคม.....	123
5.2.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป.....	123
รายการอ้างอิง.....	125
ภาคผนวก.....	129
ภาคผนวก ก.....	130
ภาคผนวก ข.....	137
ภาคผนวก ค.....	146
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	168

ตารางที่ 1.1 :	แสดงจำนวนครอบครัวทั้งหมดที่ผ่านเข้ามารับการฝึกอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชน และครอบครัวยุคไซเบอร์ ตั้งแต่พ.ศ. 2547 – 2550.....	6
ตารางที่ 1.2 :	แสดงการจำแนกจำนวนครอบครัวที่เข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ตั้งแต่ พ.ศ.2547- 2550.....	7
ตารางที่ 1.3 :	แสดงผลการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของบุตรที่เข้ารับการอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ครอบครัว ตั้งแต่ พ.ศ.2547-2550.....	8
ตารางที่ 3.1 :	แสดงแนวคิดพื้นฐานในการช่วยให้พ่อแม่และลูกมีความเข้าใจพื้นฐานเพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม.....	48

ภาพที่ 1.1 : แสดงกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดทั้ง 3 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2546 – 2548.....	2
ภาพที่ 2.1 : แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษาการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว.....	44
ภาพที่ 3.1 : แสดงกรอบแนวคิดของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์.....	48
ภาพที่ 3.2 : แสดงกรอบแนวคิดของกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club).....	56
ภาพที่ 3.3 : แสดงการเปลี่ยนกระบวนการศึกษาทางด้านการควบคุมตนเองจากกระบวนการ ภายนอกมาสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงความคิดภายใน.....	57
ภาพที่ 3.4 : แสดงกรอบแนวคิดของค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์.....	62
ภาพที่ 5.1 : แสดงปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของ เยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว.....	114
ภาพที่ 5.2 : แสดงปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของ เยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว.....	117
ภาพที่ 5.3 : แสดงบทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ เยาวชนในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์.....	121

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่กำลังแผ่ขยายครอบคลุมไปทั่วโลกทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกๆด้านไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม รวมทั้งความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำให้การติดต่อสื่อสารเกิดขึ้นแบบไร้พรมแดน ช่วยย่อระยะระยะเวลา (Time) และพื้นที่ (Space) ให้เกิดการเชื่อมโยงถึงกันหมด ดังที่ Marshal McLuhan กล่าวเอาไว้ว่าการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการติดต่อสื่อสารจะทำให้โลกทั้งโลกเปรียบเหมือนกับ “หมู่บ้านโลกหรือชุมชนโลก (Global Village or Global Community)”¹ โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมต่อกับระบบคอมพิวเตอร์กับโทรศัพท์เป็นระบบที่ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการสร้างระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Network) ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด เรียกว่า “ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet)”²

ประเทศไทยเป็นอีกประเทศหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่อย่างรวดเร็วตามกระแสของโลกาภิวัตน์ ดังจะเห็นได้จากผลสำรวจของกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2548 โดยสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) การสำรวจนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างประชากรไทยทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่เดือนกันยายน – ตุลาคม มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 21,880 คน ผลการสำรวจพบว่ากลุ่มอายุผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ อายุตั้งแต่ 14-25 ปี มีจำนวนทั้งสิ้น คิดเป็นร้อยละ 50.3 จุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากที่สุด คือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 86.4 ส่วนเนื้อหาด้านบันเทิงที่กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเปิดรับมากที่สุด คือ เพื่อท่องเว็บไซต์สนองความต้องการทางอารมณ์ คิดเป็นร้อยละ 93.6 รองลงมา คือ ชมภาพยนตร์ และดนตรี คิดเป็นร้อยละ 88.6 และเล่นเกมอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 81.7³

จากข้อมูลข้างต้น พบว่า หนึ่งในสามอันดับของจุดมุ่งหมายหลักที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ต ก็คือ การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ ซึ่งในปัจจุบันการเล่นเกมออนไลน์

¹ อุทัย คันธเสวี, หมู่บ้านโลก : Global Village, (กรุงเทพฯ: เจซีซีการพิมพ์, 2535), หน้า 26.

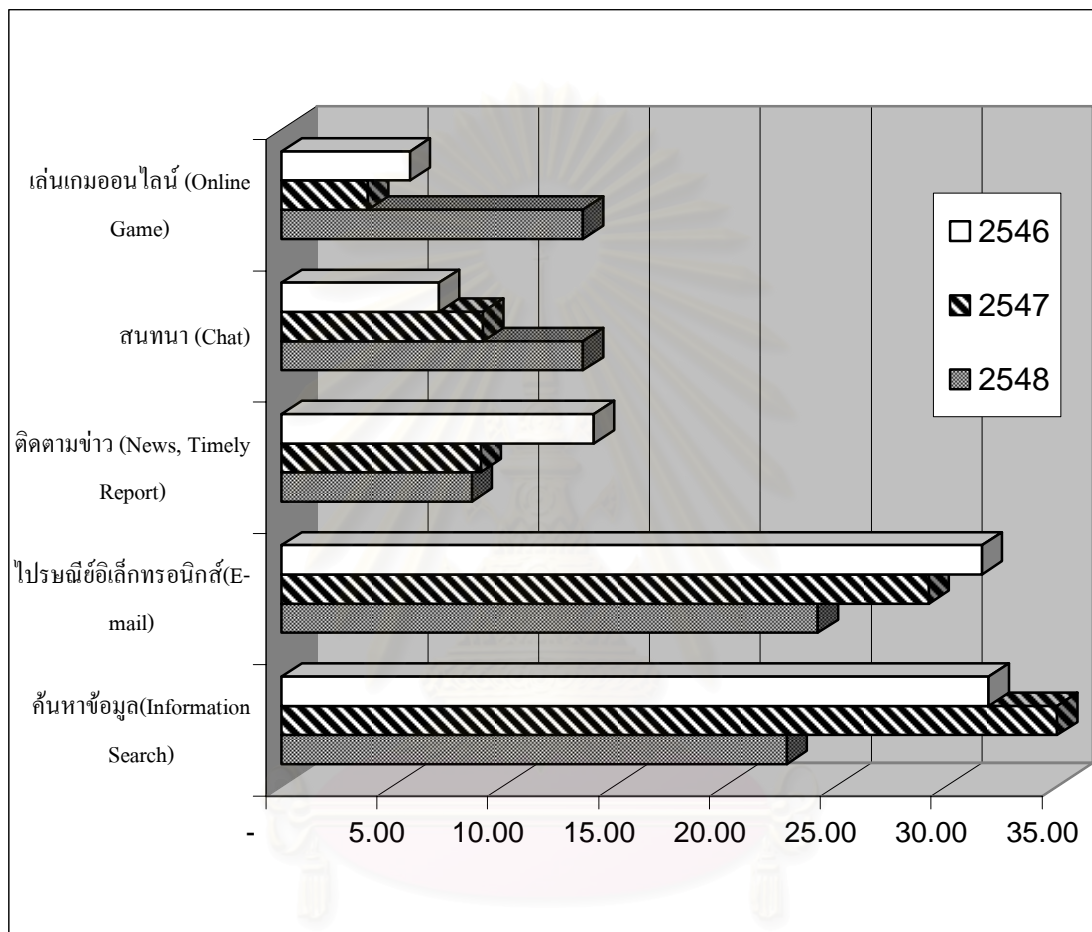
² ชิงชัย เมฆทิพย์พาศัย, อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาและภาคเอกชนอย่างไร, (กรุงเทพฯ: ชมรมนักเรียนทุนมูลนิธิอานันทมหิดล, 2537), หน้า 31.

³ สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2548, (กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, 2548).

เป็นกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ดังจะเห็นได้จากแผนภาพที่แสดงผลการสำรวจกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในทั้ง 3 ปี (พ.ศ.2546-2548) ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

ภาพที่ 1.1 : แสดงกิจกรรมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในทั้ง 3 ปี ตั้งแต่

พ.ศ. 2546 - 2548



ที่มา : การสำรวจกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
ปีพ.ศ. 2546-2548

พบว่า จำนวนของผู้เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่พ.ศ.2546 คิดเป็นร้อยละ 5.8 และพ.ศ.2547 คิดเป็นร้อยละ 3.9 จนถึง พ.ศ.2548 คิดเป็นร้อยละ 13.6 ซึ่งการเพิ่มของจำนวนผู้เล่นมีอัตราสูงขึ้นหลายเท่าตัวภายใน 3 ปี แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

ในปัจจุบันปัญหาสังคมไทยที่สำคัญปัญหาหนึ่งคือ ปัญหาเด็กและเยาวชนไทยบริโภคเกมออนไลน์มากเกินไปจนเกิดความจำเป็น เนื่องจากมีปัจจัยต่างๆมากมายที่มีส่วนสนับสนุนให้เกมออนไลน์แผ่ขยายกว้างขวางและเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากในช่วง 10 ปีที่ผ่านมารัฐบาลมี

นโยบายส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างจริงจัง ทำให้การเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นไปได้
อย่างง่ายดายและไม่แพงเกินไปสำหรับมาตรฐานการครองชีพในสังคมไทย ซึ่งผลพวงต่อมา ก็คือ
เกมก็ได้รับการพัฒนาให้สามารถเล่นได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือเครือข่าย
อินทราเน็ต (Intranet)* เกมออนไลน์จึงเป็นกิจกรรมที่มนุษย์สามารถเล่นได้หลายคนระหว่างเครื่อง
คอมพิวเตอร์ในเครือข่ายเดียวกันซึ่งอาจอยู่ภายในบริเวณเดียวกันหรือห่างกัน ทั้งนี้โดยมี
เทคโนโลยีในการเชื่อมต่อที่ไม่แพงและแพร่หลาย กล่าวคือ Modem** หรือ LAN*** การเล่นเกม
จึงมิใช่เรื่องระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องระหว่างคนกับคน ซึ่งอาจจะอยู่ในที่
เดียวกันหรือคนละที่กัน หรือซึ่งอาจจะรู้จักกันมาก่อนหรือไม่รู้จักกันก็ได้

และอีกปัจจัยหนึ่ง คือ เกมออนไลน์ได้กลายเป็นโอกาสของรัฐที่จะผลักดันการขยายตัว
ทางเศรษฐกิจในประเทศ ไม่ว่าจะเกมออนไลน์นั้นจะเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สร้างสรรค์ขึ้น
ภายในประเทศหรือเป็นสิ่งที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ เกมออนไลน์อาจสร้างความหมุนเวียนทาง
เศรษฐกิจได้ในวงกว้างใหญ่มาก จะเห็นอย่างน้อยเกมออนไลน์อาจเป็นจุดเริ่มต้นของวงจร
ธุรกิจต่างๆ ได้แก่ ธุรกิจผลิตตัวเกมออนไลน์ ธุรกิจให้บริการและดูแลระบบออนไลน์ ธุรกิจ
ให้บริการเซิร์ฟเวอร์ (Server) อันเป็นที่ตั้งของเกมออนไลน์ ธุรกิจเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกม
ออนไลน์ ธุรกิจจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ ธุรกิจค้าปลีกเกมออนไลน์ ธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
(Internet Café) ซึ่งให้บริการเกมออนไลน์ และธุรกิจคุ้มครองการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอัน
เกี่ยวกับเกมออนไลน์

นอกจากนั้น ในทุกหนังสือพิมพ์รายวัน จะมีคอลัมน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น
หนังสือพิมพ์เดลินิวส์มีหน้าไอทีซึ่งมักมีบทความเกี่ยวกับเกมออนไลน์ทั้งในฉบับกระดาษและฉบับ
ในอินเทอร์เน็ต และหนังสือพิมพ์ผู้จัดการมีหน้าข่าวนวัตกรรมและเทคโนโลยีทั้งในฉบับกระดาษ
และฉบับในอินเทอร์เน็ต แต่ในฉบับอินเทอร์เน็ตจะมีหน้าเว็บที่เรียกว่าไซเบอร์บิช ที่หน้าเว็บย่อย
ซึ่งเรียกว่าเกมมิง (Gaming) และปัจจัยที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่ง คือ เกมออนไลน์มีสถานะเป็นโอกาส
ในการรักษาวัฒนธรรมไทยท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ กล่าวคือ เกมออนไลน์ซึ่งเป็น

* เครือข่ายภายในองค์กร ทำให้คนในองค์กรใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็น ทำให้ประหยัดเวลาในการอบรม
และสามารถใช้ข้อมูลต่างๆ ร่วมกันภายในองค์กรได้

** โมเด็ม เป็นอุปกรณ์สำหรับคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ระบบคอมพิวเตอร์ของคุณสามารถ
สื่อสารกับคอมพิวเตอร์อื่นๆได้ทั่วโลกโดยจะสามารถทำงานของคุณให้สำเร็จได้ก็ด้วยการเชื่อมต่อระหว่าง
คอมพิวเตอร์ของคุณเข้ากับสายของโทรศัพท์ธรรมดาๆหนึ่งซึ่งโมเด็มจะทำการแปลงสัญญาณดิจิทัล (digital
signals) จากเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็นสัญญาณอนาล็อก (analog signals) เพื่อให้สามารถส่งไปบนคู่สาย
โทรศัพท์

*** ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่เชื่อมคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันโดยใช้เครือข่ายท้องถิ่น

ทรัพย์สินทางปัญญาที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ก็ยังมีเกมออนไลน์จำนวนมากที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยเด็กและเยาวชนไทย โดยใช้เรื่องราวไทยจากประวัติศาสตร์ไทยหรือกีฬาไทย เช่น บางระจัน (Bangrajan) หรือ เกมมวยไทย 3 มิติ (3D Muay Thai)

นอกเหนือจากนี้เกมออนไลน์ยังมีจุดเด่นที่แตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ ตรงที่เกมออนไลน์สามารถนำพามนุษย์ให้ก้าวข้ามจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกแห่งความเสมือนจริง กล่าวคือ เกมออนไลน์ได้กลายเป็น “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต (Human Community on Internet)” หรือเรียกกันโดยทั่วไปว่า E-society เป็นชุมชนของมนุษย์ในโลกเสมือนจริง (Virtual World) แต่ไม่ใช่ “ชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World)” ทั้งนี้เพราะเหตุว่าการเล่นเกมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตย่อมเปิดโอกาสให้มนุษย์คนหนึ่งสามารถเล่นเกมกับมนุษย์อีกคนหนึ่งหรือหลายคนในอีกสถานที่หนึ่งและโดยที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ตัวตนของผู้เล่นเกมนั้นอาจถูกสร้างขึ้นให้แตกต่างไปจากความเป็นจริง จะเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เล่นกันขึ้นมาจึงเป็นพฤติกรรมของมนุษย์จริงๆ แต่ความรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อกันและกันอาจมิใช่สิ่งที่เป็นจริง นอกจากนี้ลักษณะของเกมเป็นเกมที่ไม่มิตอนจบของเรื่อง มีการสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกมได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองในการเล่นเกมนโดยการสะสมคะแนนหรือรางวัลในรูปแบบต่างๆ

ในการเล่นเกมนออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสียอยู่ในตัวเอง กล่าวคือ ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ คือ ส่งผลต่อศักยภาพของผู้เล่นในการใช้ประโยชน์ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้มีศักยภาพต่อผู้เล่นในทางเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งมีประโยชน์ทั้งในด้านการศึกษา และการประกอบอาชีพ ส่วนข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ คือ ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ต่อผู้เล่นและคนรอบข้าง เช่น ปัญหาความรุนแรงและความลามกอนาจารของเนื้อหาเกมออนไลน์ และปัญหาเสพติดเกมออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนเนื่องจากกลุ่มคนในวัยนี้ถือว่าเป็นช่วงอายุที่เป็นวัยต่อระหว่างเด็กกับวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยเจริญเติบโตช่วงที่มีความสำคัญมากในชีวิต มีการพัฒนาเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายด้านพร้อมกันทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคม อีกทั้งยังเป็นช่วงวัยที่ชอบการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ ทันสมัย เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนฝูง

ลักษณะของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์มีพฤติกรรมติดเกมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติดและผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจในเวลาที่ได้เล่นเกม มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกมน แต่ต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม มักใช้เวลาเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็จะมีความต้องการเล่นในระดับที่สูงขึ้นไปอีก จึงมีความต้องการใช้เวลาในการเล่นเกมนมากขึ้นเรื่อยๆ รู้สึกหงุดหงิดกระวนกระวายหรือมีอาการทางกายจากความเครียดเมื่อถูกขัดขวางการเล่นเกม

มีความต้องการเล่นเกมมากขึ้นในเวลาที่มีรู้สึกเครียดและเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหา มีความคิดหมกมุ่นเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมาและคิดวางแผนเพื่อเอาชนะการเล่นเกมครั้งต่อไป และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลาจนมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม เป็นต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่สามารถควบคุมได้ มักใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าที่ตั้งใจไว้ มีความพยายามจะลดหรือเลิกเล่นเกมแต่ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ ทั้งๆที่ทราบดีว่ามีผลกระทบต่อตนเองอย่างมาก เด็กและเยาวชนที่ติดเกมจะหมกมุ่นกับการเล่นเกมมากจนละเลยหน้าที่ความรับผิดชอบด้านการเรียน การทำงานบ้าน ผลการเรียนลดลง ยอมอดอาหารและอดนอนจนมีผลกระทบต่อสุขภาพ ยอมเลิกกิจกรรมอื่นที่เคยสนุกสนาน และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น ซอปปูดโกหก ขโมยของ ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้านและการพนัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีรายงานข่าววัยรุ่นหมกมุ่นเล่นเกมออนไลน์มากและอดนอนจนมีอาการโรคจิต และบางคนฆ่าตัวตายเลียนแบบเนื้อหาในเกมที่เล่น

จากความรุนแรงของปัญหาเด็กและเยาวชนของชาติติดเกม ซึ่งเป็นปัญหาที่มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นและทวีความรุนแรงขึ้นตลอดเวลาทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ส่งผลให้หลายฝ่ายในสังคมไทยจึงเห็นความจำเป็นที่จะศึกษาถึงโอกาสที่เกมออนไลน์จะเป็นคุณหรือโทษต่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนแนวคิดและมาตรการในการจัดการปัญหาที่เกมออนไลน์ที่อาจก่อภัยต่อเด็กและเยาวชนหลายองค์กรที่ทำงานเกี่ยวกับเด็ก ได้แก่ 1. คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาปัญหา มาตรการในการแก้ปัญหาภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อเด็กและสตรี วุฒิสภา 2. ศูนย์ศึกษาปัญหาเด็ก คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาสังคม ได้แก่ 1. โครงการศึกษาปัญหาพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ต กองทุนศาสตราจารย์หนึ่ง ภาซัย คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2. ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานสภาความมั่นคงแห่งชาติ 3. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ 4. กลุ่มศิลปวัฒนธรรมกระจุกเงา มูลนิธิโกมล คีมทอง ทั้งที่เป็นองค์กรภาครัฐ หรือภาคเอกชน ร่วมมือเข้ามาศึกษาปัญหาดังกล่าวอย่างจริงจัง

ในส่วนของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรงในการดำเนินการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนนั้น ได้เล็งเห็นถึงปัญหาเด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมติดเกมถือเป็นปัญหาที่สำคัญที่ต้องรีบเร่งแก้ไข ซึ่งทางสถาบันฯจึงประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีด้านสุขภาพจิต ในรูปแบบของการให้บริการและการพัฒนาวิชาการ จึงจัดตั้ง “ศูนย์ป้องกันและแก้ไข ปัญหาเด็กติดเกม หรือ Center of Game Addict Prevention : CGAP” ขึ้นมาเมื่อวันที่

1 พฤศจิกายน 2547 เพื่อพัฒนารูปแบบการดูแลช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่มีปัญหาการเล่นเกมมากเกินไป โดยใช้หลักสูตรการฝึกอบรมที่มุ่งเน้นการใช้จุดแข็งของกระบวนการกลุ่มและกิจกรรมเชิงการบำบัดความคิดและพฤติกรรม (Cognitive – Behavioral Therapy) เข้าช่วยในการปรับทัศนคติ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งประกอบด้วยหลักสูตรฝึกอบรม ทั้ง 4 หลักสูตร ได้แก่

1. หลักสูตร เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 1 วัน สำหรับผู้ปกครอง
2. ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 2 วัน 1 คืน สำหรับครอบครัว
3. Good Gamer Club เป็นหลักสูตรกิจกรรม สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 9 สัปดาห์ติดต่อกัน สำหรับเด็ก และผู้ปกครองเข้าร่วมในบางสัปดาห์
4. ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 3 วัน 2 คืน สำหรับเด็กและเยาวชน

จากข้อมูลทางศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ผู้ศึกษาสรุปจำนวนครอบครัวที่มาเข้ารับการฝึกอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ตั้งแต่ปีพ.ศ.2547 จนถึงปัจจุบัน ปีพ.ศ. 2550 ออกมาเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 1.1 : แสดงจำนวนครอบครัวทั้งหมดที่ผ่านเข้ามารับการฝึกอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชน และครอบครัวยุคไซเบอร์ ตั้งแต่พ.ศ. 2547 - 2550

หลักสูตรของโปรแกรม พัฒนาศักยภาพเยาวชนและ ครอบครัวยุคไซเบอร์	จำนวนครอบครัวทั้งหมดที่ผ่านเข้ามารับการฝึกอบรมโปรแกรม พัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์			
	รุ่นที่ 1 (2547)	รุ่นที่ 2 (2548)	รุ่นที่ 3 (2549)	รุ่นที่ 4 (2550)
1. หลักสูตร เข้าถึง...เข้าใจ เด็กไทยยุคไซเบอร์	25 (ร้อยละ 41)	27 (ร้อยละ 47)	28 (ร้อยละ 41.8)	35 (ร้อยละ 42)
2. ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์ รู้ทันยุคไซเบอร์	13 (ร้อยละ 21)	11 (ร้อยละ 19)	15 (ร้อยละ 22.4)	17 (ร้อยละ 20)
3. Good Gamer Club	9 (ร้อยละ 15)	10 (ร้อยละ 17)	11 (ร้อยละ 16.4)	14 (ร้อยละ 17)
4. ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชน ยุคไซเบอร์	14 (ร้อยละ 23)	10 (ร้อยละ 17)	13 (ร้อยละ 19.4)	18 (ร้อยละ 21)
รวมทั้งสิ้น	61	58	67	84

ที่มา : ข้อมูลโดยศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์ ปีพ.ศ.2547-2550

ซึ่งทั้ง 4 หลักสูตรดังกล่าว ทางศูนย์ฯ มิได้บังคับให้ครอบครัวที่มาเข้ารับการฝึกอบรมต้องเข้าร่วมทุกหลักสูตร การเข้ารับการฝึกอบรมขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมายของแต่ละกิจกรรม และความสนใจของครอบครัว ว่าต้องการสมัครเข้าร่วมกิจกรรมใด จึงมีครอบครัวที่ให้

ความสนใจเข้าร่วมบางกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และก็มีบางครอบครัวที่มีความตั้งใจที่ต้องการเข้าร่วมฝึกอบรมกับทางศูนย์ฯ ทุกหลักสูตร เพื่อต้องการให้บุตรหลานที่มีปัญหาเล่นเกมมากเกินไปสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมลงได้ ซึ่งตารางข้างล่างนี้เป็นตารางเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครอบครัวที่เข้ารับการฝึกอบรมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ และจำนวนครอบครัวที่เข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ตั้งแต่ พ.ศ.2547 จนถึงปัจจุบัน พ.ศ.2550

ตารางที่ 1.2 : แสดงการจำแนกจำนวนครอบครัวที่เข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตร ของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ตั้งแต่ พ.ศ.2547-2550

พ.ศ.	จำนวนครอบครัว ที่เข้ารับการฝึกอบรมโปรแกรมพัฒนา ศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์	จำนวนครอบครัว ที่เข้ารับการฝึกอบรมครบ ทั้ง 4 หลักสูตร ของโปรแกรมฯ
รุ่นที่ 1 (2547)	61	15 (ร้อยละ 25)
รุ่นที่ 2 (2548)	58	12 (ร้อยละ 21)
รุ่นที่ 3 (2549)	67	15 (ร้อยละ 22)
รุ่นที่ 4 (2550)	84	20 (ร้อยละ 24)
รวมทั้งสิ้น	270	62 (ร้อยละ 23)

ที่มา : ข้อมูลโดยศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกเด็กติดเกม สถาบันจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นราชชนรินทร์ ปีพ.ศ.2547-2550

จากตาราง พบว่า ครอบครัวทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547-2550) ที่ให้ความสนใจในการเข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ คิดเป็นร้อยละ 23 ของจำนวนครอบครัวทั้งหมดที่เข้ารับการฝึกอบรมแต่ละหลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งถือเป็นสัดส่วนที่น้อยมาก เนื่องจากพ่อแม่และผู้ปกครองให้เหตุผลว่าไม่มีเวลาในการพาบุตรหลานมาร่วมกิจกรรม และได้รับข้อมูลการประชาสัมพันธ์จากศูนย์ฯ ไม่ทั่วถึง ซึ่งทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ศึกษาจึงสอบถามจากทางเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ และพบว่ามีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลทั้งทางเว็บไซต์ของศูนย์ฯ ทางหนังสือพิมพ์ และส่งจดหมายถึงสมาชิกที่เคยผ่านการฝึกอบรมกับทางศูนย์ฯ แต่เนื่องจากผู้ปกครองบางท่านตอบรับล่าช้า ประกอบกับในการฝึกอบรมแต่ละครั้งนั้นมีจำนวนจำกัดในด้านการรับผู้เข้าฝึกอบรม เพื่อให้เกิด

ประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการฝึกอบรม จึงเป็นเหตุให้บางครอบครัวไม่สามารถเข้าร่วมการฝึกอบรมกับทางศูนย์ฯ ได้อย่างต่อเนื่อง

ผู้ศึกษาแจกแจงตารางจำนวนครอบครัวแต่ละรุ่นที่มาเข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ และมีบุตรหลานสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้นได้ และครอบครัวที่มีบุตรหลานที่ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนเดิม ดังนี้

ตารางที่ 1.3 : แสดงผลการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรที่เข้ารับการอบรมครบทั้ง 4

หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ครอบครัว ตั้งแต่ พ.ศ.2547-2550

พ.ศ.	ผลการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรที่เข้ารับการอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ครอบครัวตั้งแต่ พ.ศ.2547-2550	
	ครอบครัวที่มีบุตรหลานสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้น	ครอบครัวที่มีบุตรหลานไม่สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้น
รุ่นที่ 1 (2547)	12 (ร้อยละ 80)	4 (ร้อยละ 25)
รุ่นที่ 2 (2548)	6 (ร้อยละ 55)	5 (ร้อยละ 45)
รุ่นที่ 3 (2549)	10 (ร้อยละ 67)	5 (ร้อยละ 33)
รุ่นที่ 4 (2550)	12 (ร้อยละ 60)	8 (ร้อยละ 40)
รวมทั้งสิ้น	40 (ร้อยละ 65)	22 (ร้อยละ 35)

ที่มา : ข้อมูลโดยศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่นราชชนครินทร์ ปีพ.ศ.2547-2550

ผลจากครอบครัวทั้ง 4 รุ่น (พ.ศ. 2547-2550) ที่มาเข้ารับการฝึกอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ พบว่า ครอบครัวที่มีบุตรหลานสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้นได้ ร้อยละ 65 และครอบครัวที่มีบุตรหลานที่ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนเดิม ร้อยละ 35 จากข้อมูลข้างต้นเป็นเหตุให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะศึกษาว่า ปัจจัยใดที่สนับสนุนให้เยาวชนที่ผ่านการเข้าอบรมโปรแกรมดังกล่าวสามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ และปัจจัยอุปสรรคใดที่ทำให้เยาวชนที่ผ่านการเข้าอบรมจากศูนย์ฯ จึงไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ และรวมถึงศึกษาบทบาทของครอบครัวที่ผ่านหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ในการดูแลบุตรหลานที่

มีปัญหาดูเหมือนว่ามีแนวทางอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ผลจากการศึกษาจะได้เป็นประโยชน์โดยตรงต่อทาง ศูนย์สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข อีกทั้งเพื่อเป็น ประโยชน์ต่อหน่วยงานของรัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแนวทางในการป้องกันและ แก้ไขปัญหาช่วยเหลือเยาวชนที่ติดเกมออนไลน์ และที่สำคัญที่สุดเพื่อเป็นแนวทางแก่ครอบครัว อื่นๆในการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลาน เพื่อป้องกันปัญหาการติดเกมออนไลน์ต่อไปในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย

1.2.1 ศึกษาปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและ ครอบครัวยุคไซเบอร์ ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

1.2.2 ศึกษาบทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เยาวชนใน โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดัง กล่าว

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตเชิงเนื้อหา

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษา ศึกษากรอบแนวคิด แนวคิด แผนการจัดกิจกรรมและ สารสำคัญทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งเป็น โปรแกรมที่ทางศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นรูปแบบการดูแล ช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่มีปัญหาดังกล่าว

ศึกษาบทบาทครอบครัวสำหรับการดูแลบุตรในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ใน โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดัง กล่าว เพื่อเป็นแนวทางตัวอย่างที่ถูกต้องสำหรับครอบครัวอื่นที่มีปัญหาเช่นเดียวกัน

และสุดท้ายซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาครั้งนี้ คือ ศึกษาปัจจัยสนับสนุนและปัจจัย อุปสรรคของเด็กและเยาวชนที่ผ่านหลักสูตรการฝึกอบรมในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและ ครอบครัวยุคไซเบอร์ ทั้ง 4 หลักสูตร ว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนกลุ่มศึกษา สามารถลดพฤติกรรมการติดเกมลงได้และลงไม่ได้

1.4 การนิยามคำศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1.4.1 พฤติกรรมติดเกม หมายถึง เยาวชนที่มีลักษณะความประพฤติ หรือการปฏิบัติตนที่ เข้าข่ายตรงตามพฤติกรรม ดังต่อไปนี้

- ใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง หรือเล่นอย่างหามรุ่งหามค่ำ
- ความรับผิดชอบลดลง ทั้งเรื่องการเรียนการใช้ชีวิตประจำวัน
- แอบลุกขึ้นมาเล่นเกมตอนดึก
- ผลการเรียนตกลงเพราะหมกมุ่นแต่เรื่องเกม
- มีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเกมมากขึ้น
- มีพฤติกรรมก้าวร้าว แสดงอารมณ์ หรือแสดงความไม่พอใจ หงุดหงิด วิตกกังวลเมื่อผู้ปกครองบอกให้หยุดเล่นเกม
- ไม่สนใจกิจกรรมที่เคยชอบหรือเคยทำเป็นกิจวัตร
- ทำตัวห่างเหินสมาชิกในครอบครัว
- ไม่สามารถควบคุมตนเองในการเล่นเกมที่
- ครุ่นคิดถึงแต่เรื่องเล่นเกม ปิดบังหรือโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมที่แท้จริง ซึ่งพฤติกรรมติดเกมนี้ยังสามารถแบ่งระดับการติดเกมออกเป็น 3 ระดับ คือ⁴

ระดับที่ 1 : เริ่มชอบ แบบนี้จะเกิดจากเล่นๆ ไปงั้น ตามเพื่อนๆ เพราะจะได้คุยกันรู้เรื่อง ถ้าไม่เล่นเพื่อนก็คงไม่อยากจะคุยด้วย ระดับแรกนี้จะไม่ถือว่าอันตราย เพราะเพียงแค่อยากดูอยากเห็นเท่านั้น ไม่ได้ถึงขั้นติดใจอะไร และดูเหมือนเด็กและวัยรุ่นพวกนี้จะเหงาเพราะขาดเพื่อนมากกว่า ทางเลือกเดียวที่จะมีเพื่อนได้ก็คือ การมีชีวิตที่เหมือนเพื่อน พบปะพูดคุยได้ในเรื่องเดียวกัน ซึ่งพวกที่อยู่ในระดับนี้ ก็ยังคงดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติ เพราะไม่ได้เปลี่ยนแปลงกิจกรรมอะไรมาก

ระดับที่ 2 : หลงใหลหรือคลั่งไคล้ ระดับนี้ ผู้เล่นจะเริ่มมีความรู้สึกติดใจเสน่ห์ของเกมที่เข้าแล้ว จึงทำให้มีความรู้สึกเพลิดเพลินใจมาก เพราะเกมทำให้รู้สึกภาคภูมิใจที่ตัวเอง ได้ชัยชนะในเกม เด็กและวัยรุ่นกลุ่มนี้ พอเครียดๆ ก็จะไปเล่นเกม หาทางออกให้กับอารมณ์ของตัวเอง ส่วนเกมที่เลือกเล่นก็จะสัมพันธ์กับอารมณ์และความต้องการในตอนนั้น อีกสาเหตุหนึ่ง ก็จากที่เพื่อนเล่นเกมอะไรตัวเองก็จะเล่นตาม เพื่อจะได้คุยกันรู้เรื่อง แต่เด็กและวัยรุ่นกลุ่มนี้จะไม่ได้อ่านหนังสือหรือทำอะไรที่ตัวเองก็จะเล่นตาม เพื่อจะได้คุยกันรู้เรื่อง แต่เด็กและวัยรุ่นกลุ่มนี้จะไม่ได้อ่านหนังสือหรือทำอะไรที่ตัวเองก็จะเล่นตาม เพื่อจะได้คุยกันรู้เรื่อง แต่เด็กและวัยรุ่นกลุ่มนี้จะไม่ได้อ่านหนังสือหรือทำอะไรที่ตัวเองก็จะเล่นตาม เพื่อจะได้คุยกันรู้เรื่อง

ระดับที่ 3 : ติดเกม หมายถึง เด็กมีกิจกรรมเล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่สนใจอย่างอื่นเลย อาการที่สังเกตได้ก็คือ ไม่ส่งการบ้านครู มาพูดคุยเรื่องอื่นนอกจากเกม สนทนากับคนในบ้านน้อยลง ไม่ไปทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ และที่ร้ายไปกว่านั้น คือหนีโรงเรียน บางรายถึงกับถูกออกจากสถานศึกษาเพราะเวลาเรียนไม่พอก็มี เด็กและวัยรุ่นกลุ่มที่ติดเกมนี้ จะไม่คบเพื่อนที่ไม่เล่น

⁴ ป.ไชยนิษฐ์, Gamer Zone วังวนเด็กติดเกม (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมุทบุค, 2550), หน้า 24-25.

เกม ดังนั้นสังคมเขาจะค่อนข้างแคบมาก พออยู่ที่บ้านก็ไม่ทำอะไร แคมยังมีอารมณ์รุนแรงและก้าวร้าวกับพ่อแม่และคนรอบข้างด้วย ถ้ามีคอมพิวเตอร์ในบ้าน ก็จะได้คิดว่า จะเล่นเกมตลอดเวลา และพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อกิจกรรมในชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่ง บางรายที่เห็นจะเล่นเกมจนไม่กินข้าวกินปลา กลางคืนก็ไม่ยอมนอน และถ้าหากไม่มีคอมพิวเตอร์ในบ้าน แคมยังถูกรอครบครวไม่ให้เงินเพื่อไปเล่นเกมที่ร้าน เด็กและวัยรุ่นเหล่านี้ก็จะหาทางออกด้วยการเป็นขโมย เพียงเพื่อที่จะให้มีเงินไปแลกกับค่าชั่วโมงเกมเท่านั้น

1.4.2 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่พึ่งพาระบบเครือข่าย ส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่น เกมประเภทนี้ เป็นการเล่นเกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่าย อาจจะเป็นการเล่นในเครือข่ายเป็นวงตามร้านเกมโดยการใช้สาย LAN ในการเชื่อมโยง หรือเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เกมประเภทนี้แต่ละคนจะเล่นเกมในเครื่องของตนเอง และในขณะที่เดียวกันก็สามารถพบปะผู้เล่นอื่นที่อยู่ในเครือข่ายได้ด้วย ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมยิงปืน แล้วสามารถไปยังผู้เล่นเครื่องอื่นได้ เป็นต้น⁵

1.4.3 เยาวชน หมายถึง เยาวชนทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

1.4.4 ผู้ปกครอง หมายถึง บิดามารดา หรือญาติของเยาวชนทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1.5.1 ทำให้ทราบถึงปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

1.5.2 เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานของรัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

1.5.3 เป็นแนวทางแก่ครอบครัวอื่นๆ ในการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานเพื่อป้องกันปัญหาการติดเกมออนไลน์

⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้า 14-15.

1.6 ระเบียบวิธีการวิจัย

1.6.1 **วิธีการศึกษา** การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน: กรณีศึกษาศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาใช้วิธีการศึกษาวิจัยในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) มาเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำผลที่ได้มาอธิบายบทบาทครอบครัวในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่มีปัญหาดังกล่าวในแต่ละหลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งมีอยู่ 4 หลักสูตร และอธิบายปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนที่ผ่านหลักสูตรการฝึกอบรมในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ทั้ง 4 หลักสูตร สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้และลดไม่ได้

1.6.2 กลุ่มตัวอย่าง (Sampling)

1) เยาวชนทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่มีพฤติกรรมติดเกมและผ่านการอบรมหลักสูตรครบทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งมีอายุระหว่าง 10-18 ปี อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และเป็นเพศชายทั้งหมด เนื่องจากข้อมูลทางศูนย์ระบุว่าเยาวชนที่เข้าอบรมกับทางศูนย์และมีพฤติกรรมติดเกมนั้นเป็นเยาวชนเพศชายทั้งสิ้น จำนวน 54 คน โดยเริ่มแรกผู้ศึกษากำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้จำนวนเยาวชนที่ผ่านการอบรมครบทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรกดังกล่าว (ทั้งหมด 62 คน) แต่เนื่องจากทางเจ้าหน้าที่ทางศูนย์ฯ ได้ติดต่อประสานงานและขออนุญาตการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ถึงครอบครัวของเยาวชนดังกล่าว พบว่ามีเพียง 54 ครอบครัวที่สามารถติดต่อได้และอนุญาตให้ทำการสัมภาษณ์ ผู้ศึกษาจึงใช้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาทั้งสิ้น จำนวน 54 คน

2) ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่ผ่านการอบรมหลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว จำนวน 54 คน

3) ตัวแทนเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ ที่รับผิดชอบหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว จำนวน 4 คน

1.6.3 วิธีและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษา “การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน: กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์” ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการในการจัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1) การศึกษาวิจัยจากเอกสาร (Documentary Methodology)

การศึกษาวิจัยจากเอกสาร โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ได้แก่ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย บทความ รายงานต่างๆ ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนติดเกมออนไลน์ และผลกระทบด้านต่างๆ ที่เกิดจากเยาวชนติดเกมออนไลน์ และศึกษาเอกสารของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม เพื่อทำความเข้าใจข้อมูลหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อเป็นรูปแบบการดูแลช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่มีปัญหาติดเกม และบทบาทครอบครัวในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กที่มีปัญหาติดเกม

2) การวิจัยภาคสนาม (Field Research)

การวิจัยภาคสนาม ผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ แบบสอบถามที่ใช้เป็นลักษณะของแบบสอบถามปลายปิด (Close – ended Questionnaire) โดยมีคำตอบไว้ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบ และปลายเปิด (Open – ended Questionnaire) เพื่อให้ผู้ตอบสามารถตอบได้ตามความคิดและความรู้สึกตามความเป็นจริง โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth Interview) กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม และอาศัยวิธีการวิจัยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการจดบันทึกร่วมด้วย

1.6.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ โดยในส่วนนี้ผู้ศึกษาได้ออกไปเก็บข้อมูลกับเยาวชนและครอบครัวของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 108 คน (54 ครอบครัว) โดยพื้นที่ที่ผู้ศึกษาเก็บข้อมูลนั้น ได้แก่ เขตพญาไท หัวหมาก ปทุมวัน ดินแดง พระนคร คลองเตย ดุสิต จตุจักร ลาดพร้าว และตัวแทนเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ ที่รับผิดชอบหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมฯ ทั้ง 4 คน โดยผู้ศึกษานำแบบสอบถามลงสัมภาษณ์ด้วยตนเอง เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางมนุษยวิทยา การเก็บรวบรวมข้อมูลมีรูปแบบเป็นแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด และมีลักษณะการสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้างแน่นอน (Structural Interview) ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และอภิปรายผลของข้อมูลต่อไป โดยมีรายละเอียดการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดังนี้

- เยาวชนทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่มีพฤติกรรมติดเกมและผ่านการอบรมหลักสูตรครบทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม จำนวน 54 คน ซึ่งผู้ศึกษาจะทำการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกถึงประวัติชีวิต รูปแบบการเลี้ยงดูบุตรในครอบครัว ปัจจัยที่ส่งผลให้สนใจเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลให้ตนเองสามารถลดและไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้

- ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 – 2550) ที่ผ่านการอบรมหลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม จำนวน 54 คน เพื่อทำการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกถึงประวัติชีวิตของผู้ปกครองและกลุ่มเด็กที่ศึกษา รูปแบบการเลี้ยงดูบุตรในครอบครัว ปัจจัยที่ส่งผลให้บุตรหลานของตนสนใจเล่นเกมออนไลน์ รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลให้บุตรหลานของตนสามารถลดและไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้

- ตัวแทนเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ ที่รับผิดชอบหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม จำนวน 4 คน เพื่อสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกถึงสาระสำคัญของหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตร บทบาทครอบครัวของแต่ละหลักสูตรที่มีส่วนช่วยแก้ไขและป้องกันปัญหาเยาวชนติดเกม อีกทั้งยังทำการสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาถึงประเด็นปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดและไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ภายหลังผ่านหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรกดังกล่าว

2) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม

การเข้าไปมีส่วนร่วมในระหว่างการทำกิจกรรมทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ รวมไปถึงการเข้าสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกกับเยาวชนและครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษา ผู้ศึกษาสังเกตสิ่งแวดล้อมละแวกบ้านของเยาวชนกลุ่มศึกษา ได้แก่ สังเกตจำนวนร้านเกมออนไลน์ที่ตั้งอยู่ละแวกบ้าน ลักษณะที่อยู่อาศัย ลักษณะความเป็นอยู่ของเพื่อนบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ศึกษาสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว และลักษณะท่าทางการพูดคุย ลักษณะนิสัยเบื้องต้นที่สามารถมองเห็นได้จากการพูดคุย และพฤติกรรมของเยาวชนและผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษา

3) การจดบันทึกข้อมูล เพื่อบันทึกสิ่งที่ได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมข้างต้น

1.6.5 ระยะเวลาการเก็บข้อมูล

ผู้ศึกษาทำการเก็บข้อมูลทั้งในศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม และครอบครัวที่เข้าร่วมฝึกอบรมทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์เป็นเวลา 1 ปี 6 เดือน (ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2548 – พฤษภาคม 2550) โดยแบ่งช่วงเวลาออกเป็นดังนี้

- มกราคม – พฤษภาคม 2550 : สัมภาษณ์ผู้ปกครอง เยาวชนกลุ่มศึกษา และเจ้าหน้าที่ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม
- พฤศจิกายน 2548 – พฤศจิกายน 2549 : เข้าร่วมสังเกตการณ์ทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

1.6.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analysis Induction) เพื่อให้ได้เข้าใจถึงปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดและไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ จำแนกแยกแยะ และจัดหมวดหมู่ของข้อมูลไปพร้อมๆ กับการวิเคราะห์ผลอย่างมีระบบโดยมีกระบวนการดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นขั้นตอนการเก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ทั่วไปและสัมภาษณ์เจาะลึกกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม และใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในการเข้าร่วมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ โดยทำการจดบันทึกข้อมูลจากการสังเกตในประเด็นที่เห็นได้อย่างชัดเจนร่วมด้วย โดยผู้ศึกษาพยายามเชื่อมต่อระหว่างสิ่งที่สังเกตเห็น คำบอกเล่า วิธีคิดของผู้ให้ข้อมูล

ระยะที่ 2 ผู้ศึกษานำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์เบื้องต้นมาทำการบันทึกอย่างเป็นระบบอีกครั้งในสมุดบันทึก โดยคัดแยกข้อมูล จัดเป็นหมวดหมู่ ตรวจสอบและตั้งข้อสังเกตถึงความน่าเชื่อถือ หากข้อมูลบางรายยังมีข้อบกพร่องไม่ครบถ้วน หรือไม่ชัดเจน ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลซ้ำจากผู้ให้ข้อมูลเดิมตามความสมัครใจ และความเหมาะสม

ระยะที่ 3 ในส่วนของขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษาจะนำข้อมูลของแต่ละคนในสมุดบันทึกที่ผ่านการจัดหมวดหมู่ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือแล้วนั้น มาถอดข้อมูลที่มีความหมายจากความหลากหลายของแต่ละบุคคลออกมาเป็นชุดๆ หากดูร่วม ความเหมือน และส่วนที่แตกต่าง การโยงใยความสัมพันธ์กัน นำมาวิเคราะห์ทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่ได้ค้นพบ

1.6.7 จรรยาบรรณการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีการอ้างอิงถึงชื่อเล่นสมมติของบุคคลที่ให้ข้อมูล ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการตกลงร่วมกันระหว่างผู้ศึกษาและผู้ให้ข้อมูลเหล่านั้นเรียบร้อยแล้ว



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการกำหนดขอบเขตการศึกษา และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำเอาแนวคิดเรื่องเกมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ และแนวคิดเรื่องครอบครัว มาเป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้

2.1 แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วยความหมายของเกมออนไลน์ ลักษณะสำคัญของเกมออนไลน์ และปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์ซึ่งสามารถอธิบายโดยสรุปได้ ดังนี้

2.1.1 ความหมายของเกมออนไลน์

บริษัท อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล ดาต้า คอร์ปอเรชั่น (ไอซีดี) ได้ให้คำจำกัดความว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่เล่นทางอินเทอร์เน็ต โดยไม่จำกัดการติดตั้งซอฟต์แวร์ว่าจะมีหรือไม่ก็ได้และไม่จำกัดแพลตฟอร์มที่รองรับระบบปฏิบัติการ ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นหรือไม่ก็ได้¹

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี² ได้จำกัดความว่า เกมออนไลน์ หมายถึง วิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ต³ ซึ่งเกมออนไลน์นี้ ผู้เล่นสามารถที่จะสนทนา เล่น แลกเปลี่ยนสินค้า (Item) กับบุคคลอื่นๆ ในเกมได้ ซึ่งการที่เกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากเนื่องจาก 1.ผู้เล่นได้เข้าถึงสังคมจึงรู้สึกสนุกที่จะมีเพื่อนเล่นเกมไปด้วยกันมากกว่าการเล่นคนเดียว 2.เกมออนไลน์หลายเกมมีภาพกราฟิกที่สวยงามมาก จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้คนหันมาเล่นเกมออนไลน์ 3.เกมออนไลน์มีกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ใหม่ๆ และอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง

¹ ไอพาร์คได้เกมออนไลน์ไม่เป็นภัย อยู่กับการแบ่งเวลา [Online]. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ. แหล่งที่มา : <http://www.thairath.co.th>, [10 เมษายน 2546]

² วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. เกมออนไลน์ [Online]. แหล่งที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>, [12 พฤศจิกายน 2550]

³ อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์นานาชาติ ที่มีสายตรงเชื่อมต่อไปยังสถาบันหรือหน่วยงานต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ทั่วโลก.

⁴ สัตว์ประหลาดภายในเกม เมื่อจำกัดแล้วจะได้ค่าประสบการณ์เป็นเปอร์เซ็นต์ ได้สินค้า เงินสลิ้ง และค่าพิชิตครู.

ในความหมายของผู้ศึกษา เกมออนไลน์ (Online) หมายถึง เกมที่พึ่งพาระบบเครือข่าย ส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมนี้นี้ เป็นการเล่นเกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่าย อาจจะเป็นการเล่นในเครือข่ายเป็นวงตามร้านเกมโดยการใช้สาย LAN ในการเชื่อมโยง หรือเล่นเกมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เกมประเภทนี้แต่ละคนจะเล่นเกมในเครื่องของตนเอง และในขณะเดียวกันก็สามารถพบปะผู้เล่นอื่นที่อยู่ในเครือข่ายได้ด้วย ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมยิงปืน แล้วสามารถไปยังผู้เล่นเครื่องอื่นได้ เป็นต้น

2.1.2 ลักษณะสำคัญของเกมออนไลน์

นายแพทย์บัณฑิต ศรีไพศาล ผู้อำนวยการสถาบันศูนย์สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้อธิบายถึงลักษณะสำคัญของเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่เป็นตัวดึงดูดให้เด็กหันมาเล่นเกมออนไลน์และเกิดปัญหาติดเกมออนไลน์ในที่สุด นั่นคือ ฉากของเกมออนไลน์ มีการทำภาพกราฟิกที่มีความสวยงาม (Graphic) น่าดึงดูดใจ เพลงประกอบเกม มีเสียงประกอบที่มีพลังดึงดูดเร้าใจ เพิ่มสีสันความมันให้กับเกมเป็นอย่างมาก แถมยังมีภาพเคลื่อนไหวในเกมที่สมจริงสมจัง ประกอบกับมีแสง สี ที่ทำให้คุณเพลิดเพลินหรือตกใจได้ แม้แต่ตัวละครในเกมก็น่าดึงดูดใจยิ่งนัก ส่วนเนื้อหาของเกมก็มีความน่าสนใจ น่าท้าทายความสามารถทำให้เด็กต้องการพิสูจน์ความสามารถในการเล่นว่าตนเองมีความสามารถในการเอาชนะเกม โดยผู้เล่นต้องแข่งขันกันเก็บเลเวล (Level)⁵ ให้ได้มากๆ ส่งผลให้ผู้เล่นต้องแข่งขันกับเวลา และเล่นอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งวันทั้งคืน

นอกจากนี้ผู้เล่นเกมออนไลน์ สามารถทำการค้าขายสินค้าในเกมออนไลน์ โดยใช้จ่ายเงินจริงๆ ก่อให้เกิดรายได้ อีกทั้งเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถหาของ หรืออาวุธที่สำคัญได้ ย่อมเป็นที่ยอมรับทางสังคมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นผู้เล่นบางคนที่มีความสามารถในการหาของหรืออาวุธมาได้เพื่อให้มีสถานภาพสูงกว่าผู้เล่นคนอื่นๆ จึงยอมยกของนั้นให้ผู้เล่นคนอื่นๆ โดยผ่านตัวละครในเกมออนไลน์โดยทำการยกของ หรืออาวุธนั้นให้ตัวละครอื่นในเกมและรับเงินสดจริงๆ นอกเกมออนไลน์ การกระทำเช่นนี้ทำให้เด็กบางคนมีรายได้จากการเล่นเกม (ที่เรียกว่าการขายของในเกม) ค่อนข้างมาก ส่งผลให้ผู้เล่นละจากการเล่นเกมออนไลน์ได้ยาก

ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของเกมออนไลน์ คือ เกมออนไลน์เปรียบได้กับโลกเสมือนจริง ซึ่งสามารถทำให้ผู้เล่นเข้ามาพบปะ พูดคุย และมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันได้ทุกอย่าง โดยผ่านตัวละครในเกมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นสามารถแต่งงานกันได้โดยผ่านตัวละครตัวนั้นๆ ผู้เล่นสามารถเอาชนะผู้ร้ายและได้รับการยอมรับจากผู้เล่นคนอื่นๆ โดยผ่านการแสดงออกทางตัว

⁵ระดับของตัวละครจะเพิ่มขึ้นก็ต่อเมื่อกำจัดสัตว์ประหลาดจนได้เปอร์เซ็นต์ครบ 100 ก็จะเพิ่มระดับ 1 ขึ้น โดยในการเพิ่มระดับนั้นตัวละครจะได้รับค่าพลังต่างๆ เพิ่มขึ้น.

ละครสั้นๆ ได้ เป็นต้น ซึ่งในชีวิตจริงของผู้เล่นบางรายอาจไม่สามารถทำได้ หรือทำได้ยาก เนื่องจากข้อจำกัดของแต่ละบุคคล

นอกจากนี้ นายแพทย์ปรภากร ถมยางกูร จิตแพทย์ประจำกลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลราชวิถี ซึ่งถือเป็นผู้หนึ่งที่มีประสบการณ์ตรงในการให้คำปรึกษาผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดเกม กล่าวว่า สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม คือ เทคนิคการดึงให้ผู้เล่นเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ก็คือ การให้รางวัลผู้เล่นเป็นระยะๆ เมื่อได้ทำตามเงื่อนไขต่างๆ ที่เกมกำหนดไว้⁶

2.1.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์

ได้มีนักวิชาการหลากหลายท่าน ได้อธิบายถึงประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องที่กล่าวได้ว่าเป็นสาเหตุ หรือปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กติดเกมออนไลน์ ได้แก่ การที่เด็กมีเวลาว่างมากเกินไป และไม่มีกิจกรรมทำในเวลาว่าง ประกอบกับเมื่อเพื่อนชวนให้เล่นเกมออนไลน์ แล้วเกิดความสนุกสนาน ทำหาย และมีเพื่อน จึงเล่นเกมออนไลน์จนกระทั่งถึงขั้นติดเกมออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังมีประเด็นอื่นๆ ร่วมด้วย ดังนี้

ผศ.น.พ.ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ได้กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมนั้น มิได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้องกันอยู่ สาเหตุหลักๆ ได้แก่⁷

การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็ก ในช่วงแรกพ่อแม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเงียบๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พุดง่าย ๆ คือ ใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการสร้างความตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรมหรือสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปใช้การเล่นเกมเป็นทางออก

⁶ ปรภากร ถมยางกูร, เมื่อลูกติดเกม. (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2548), หน้า 26.

⁷ กาญจนา เกิดมี. เด็กติดเกม [Online]. 2548. แหล่งที่มา : <http://www.dmh.go.th>, [2550]

ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทางสังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (Low self-esteem) เป็นต้น

ส่วน พ.ญ.ศรวิรรณา พูนสรรพสิทธิ์ รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต⁸ ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างอาการติดเกมออนไลน์กับสารเคมีจากต่อมใต้สมอง ว่าเด็กที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์วันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 15 สัปดาห์ติดต่อกัน จะส่งผลเสียให้เกิดการเสพติดเกมออนไลน์เช่นเดียวกับติดสารเสพติด เนื่องจากเวลาที่เด็กเล่นเกมออนไลน์ เด็กตั้งอกตั้งใจเล่นอย่างมาก และนั่งจ้องอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ เมื่อยิ่งจ้องนานเข้าส่งผลให้รูม่านตาของเด็กขยาย ทำให้ระบบประสาทตื่นตัวมากและยิ่งไปกระตุ้นการหลั่งของสารโดปามีน (Dopamine)⁹ ซึ่งสารนี้จะออกฤทธิ์กระตุ้นระบบประสาทอีกต่อหนึ่ง ส่งผลคือเด็กจะสนุกกับการเล่นเกมออนไลน์มากขึ้น และเมื่อเด็กหยุดเล่นเกมออนไลน์ สารโดปามีนจะลดลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เด็กเกิดความรู้สึกกระวนกระวาย เป็นทุกข์ ไม่มีความสุข และมีความต้องการที่จะเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะเข้าสู่อารมณ์สนุกสนานต่อไปเรื่อยๆ อาการติดเกมจึงเลิกละยากมากขึ้น เพราะมีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีในร่างกายที่ทำให้เกิดอาการเสพติดทางอารมณ์

ส่วนอีกปัจจัยหนึ่งที่ถือเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กติดเกมก็คือ ความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศให้กับเด็กๆ โดยสนับสนุนให้เด็กได้เล่นคอมพิวเตอร์อย่างเต็มที่ ซึ่งมีบทความหนึ่งในเว็บไซต์ www.dek-d.com โดยอยู่ในบทความที่มีชื่อว่า “เด็กเก่งคอมฯ กับเด็กติดเกมฯ ต่างกันตรงไหน?”¹⁰ ซึ่งได้กล่าวถึงสาเหตุหนึ่งที่มีส่วนให้เกิดปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์ นั่นคือ ความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศให้กับเด็กๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกต้อง แต่สิ่งที่ผิดก็คือ เกิดการเข้าใจแบบผิดๆ ที่ว่าวิธีการพัฒนา คือ การส่งเสริมให้เด็กได้เล่นกับคอมพิวเตอร์อย่างเต็มที่ โดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ ทั้งสิ้น ความเข้าใจผิดตรงนี้ ส่งผลให้ครูและพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนหนึ่งพยายามให้เด็กได้เล่นคอมพิวเตอร์ผ่านเกมออนไลน์ ผ่านการเล่นอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใหญ่ไม่สนใจรายละเอียดของสิ่งที่

⁸ กาญจนา เกิดมี. จัดระเบียบร้านเน็ต คุณเข้ม 'เด็กติดเกม' ห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชม. [Online]. 2548. แหล่งที่มา : <http://www.dmh.go.th>, [2550]

⁹ สารโดปามีน (Dopamine) คือ สารเคมีในสมอง ซึ่งหลั่งออกมาจากต่อมไร้ท่อใต้สมอง สารเคมีเหล่านี้มีผลทำให้เกิดอารมณ์แห่งความสุข จิตใจเบิกบานแจ่มใส มีความสุข ทำให้เกิดความสมดุลทางเคมีในร่างกายทำให้สุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์ มีพลังกำลัง โรคภัยไข้เจ็บเกิดขึ้นได้ยาก จึงมีผู้เรียกสารเคมีกลุ่มนี้ว่า “สารสุข”

¹⁰ Sagime. เด็กเก่งคอมฯ กับเด็กติดเกมฯ ต่างกันตรงไหน? [Online]. 2550. แหล่งที่มา : <http://www.dek-d.com>, [2550]

เด็กเล่น ต่างคิดว่านี่คือการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งความเข้าใจผิดเช่นนี้เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง เพราะว่าการได้เล่นหรือได้สัมผัสกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป แม้จะมีความสามารถแค่ไหน ผู้เล่นหรือผู้ใช้ก็เป็นได้แค่ผู้ใช้หรือผู้บริโภคโปรแกรมที่เขาผลิตมาขายให้เพียงเท่านั้น เราไม่สามารถที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้ผลิตที่สามารถแข่งขันกับคนอื่น ๆ ได้ด้วยพื้นฐานเพียงแค่การเป็นผู้ใช้หรือผู้บริโภคโปรแกรมที่ชำนาญเท่านั้น เพราะการที่จะเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญเรื่องคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริงนั้นพื้นฐานที่สำคัญอยู่ที่ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในส่วนของความหมายของเกมออนไลน์ ลักษณะของเกมออนไลน์ และปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนติดเกมออนไลน์มาเป็นกรอบแนวทางในการศึกษาในส่วนของปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กสามารถลดพฤติกรรมการติดเกมลงได้และลดลงไม่ได้

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์¹¹

ในปัจจุบันนั้น เป็นที่ยอมรับกันว่าพัฒนาการของมนุษย์จะเริ่มตั้งแต่การปฏิสนธิ แต่ทั้งนี้ จะให้ความสนใจกับพัฒนาการตั้งแต่แรกเกิด ด้วยเหตุที่ว่าเป็นพัฒนาการที่สังเกตเห็นได้ง่าย โดยจะเน้นถึงการพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นต้น

จากการศึกษา พบว่า เยาวชนกลุ่มศึกษามีอายุระหว่าง 10 - 20 ปี ผู้ศึกษาจึงอ้างอิงพัฒนาการของมนุษย์ในช่วงอายุเหล่านี้ เพื่อให้เข้าใจเยาวชนกลุ่มศึกษาเพิ่มขึ้น ดังนี้

วัยเด็กตอนปลาย (ช่วงอายุ 10 -12 ปี) ถือว่าเป็นช่วงเวลาที่สำคัญของวัยเด็ก เนื่องจากว่าเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนในทุกด้านหลายประการ ดังนี้

1) พัฒนาการทางร่างกาย

ร่างกายของเด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอีกครั้งหนึ่ง โดยเฉพาะผู้หญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วกว่าผู้ชายเมื่ออายุประมาณ 10 ปีครึ่ง ในขณะที่เด็กชายจะเริ่มการเปลี่ยนแปลงเมื่ออายุ 12 ปีครึ่ง บางครั้งเรียกวัยนี้อีกอย่างว่า วัยเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น

2) พัฒนาการทางอารมณ์

เด็กวัยนี้จะสามารถควบคุมและเรียนรู้การแสดงออกทางอารมณ์ที่สังคมยอมรับ เริ่มมีความวิตกกังวลและความเครียด เนื่องจากปัญหาในกลุ่มเพื่อนและการได้รับการยอมรับในกลุ่ม

¹¹ นางลักษณ ไหว้พรหม, จิตวิทยาทั่วไป. [Machinereadable data file]. แหล่งที่มา : <http://203.158.184.2/elearning/Psychology/unit000.htm>, [2551]

หรือแม้กระทั่งการแข่งขันในด้านการเรียนกับเพื่อนร่วมชั้น จนดูเหมือนกับว่าเด็กในวัยนี้หงุดหงิดได้ง่าย

3) พัฒนาการทางสังคม

เด็กจะเริ่มมีการแบ่งกลุ่มระหว่างเพศหญิงและเพศชายอย่างเด่นชัด และจะเลือกทำกิจกรรมที่เหมาะสมของเพศของตน เพื่อนวัยเดียวกันจะมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำมากขึ้น ผู้ใหญ่จึงควรให้คำแนะนำเกี่ยวกับการคบเพื่อน

ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Psychosocial Theory) กล่าวว่า มนุษย์ในช่วงอายุ 6-11 ปี อีริกสันใช้คำว่า Industry เพราะในวัยนี้เป็นวัยที่ไม่อยู่นิ่ง มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทำสิ่งที่ตนอยากทำ และภูมิใจในความสำเร็จของผลงานที่เกิดจากตนเอง ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรให้กำลังใจและชี้แนะให้เด็กสามารถบรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหวังของเขา เด็กจะเชื่อมั่นในความสามารถของตนและมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ในทางกลับกัน ถ้าขาดผู้ใหญ่คอยแนะนำ หรือมีการตั้งความคาดหวังในตัวเด็กสูงเกินไป เด็กจะรู้สึกที่ตัวเองต่ำต้อย เป็นผู้ไร้ความสามารถ จนอาจก่อให้เกิดปมด้อย (Inferiority) ได้ บุคคลที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการนี้ได้แก่ พ่อแม่ ครูอาจารย์ และเพื่อน

4) พัฒนาการทางสติปัญญา

เด็กในวัยนี้มีระดับทางสติปัญญาที่เพิ่มขึ้นในอีกระดับหนึ่ง โดยเริ่มมีจินตนาการกว้างไกลขึ้น สามารถเปรียบเทียบได้ เข้าใจความสัมพันธ์และความแตกต่างของสิ่งรอบตัว เข้าใจในความสัมพันธ์ของตัวเลขมากขึ้น และมีความจำที่แม่นยำขึ้นกว่าเดิมมาก

วัยรุ่น (Adolescence) อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 13-20 ปี เป็นวัยที่กล่าวได้ว่าเป็น วัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เพราะเห็นวัยที่เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการในทุกด้าน เพื่อเปลี่ยนสถานภาพไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ทำให้เด็กต้องเกิดการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจเกิดปัญหาการปรับตัวในระยะแรก ๆ ในด้านจิตวิทยานั้นได้แบ่งช่วงวัยรุ่นออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ วัยรุ่นตอนต้น (Puberty) คือช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย (Adolescence) คือช่วงอายุระหว่าง 16-20 ปี ซึ่งมีพัฒนาการดังนี้

1) พัฒนาการทางร่างกาย

มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่รวดเร็วและชัดเจนในด้านน้ำหนักและส่วนสูงที่เพิ่มขึ้น เริ่มแสดงสัดส่วนของความเป็นผู้ใหญ่ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงและแสดงถึงสัญลักษณ์ทางเพศ (Sex Characteristics) อย่างชัดเจน

ในเพศหญิงจะเริ่มมีรอบเดือน และมีการเปลี่ยนแปลงที่แสดงออกทางเพศหญิงมากขึ้น เช่น สะโพกผาย มีหน้าอก เป็นต้น

ในเพศชายอัณฑะจะเจริญเติบโตและเริ่มผลิตอสุจิได้ มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่แสดงออกถึงเพศชาย เช่น เสียงห้าว ออกเริ่มแตกพาน มีกล้ามเนื้อเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

2) พัฒนาการทางอารมณ์

ในวัยนี้มักจะมีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย และมีความรู้สึกที่ค่อนข้างรุนแรงและแปรปรวนง่าย และมักจะมีปัญหาขัดแย้งในจิตใจตัวเองเสมอ ๆ จึงอาจทำให้เกิดความขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ด้วย จึงอาจเรียกได้ว่าเป็น วัยพายุ-บุแคม ผู้ใกล้ชิดจึงควรพยายามทำความเข้าใจกับจิตใจและอารมณ์ความต้องการของเด็กในวัยนี้ให้มาก

3) พัฒนาการทางสังคม

ลักษณะเด่นของวัยนี้ที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ เป็นวัยที่ต้องเผชิญกับความคาดหวังจากผู้ใหญ่มากกว่าวัยที่ผ่านมา เด็กจะเริ่มรู้จักรับผิดชอบต่อตัวเอง ทำให้ต้องเกิดการปรับตัวอย่างมาก โดยเฉพาะสังคม พยายามค้นหาตัวตนที่แท้จริงในตัวเอง เด็กในวัยนี้จะเริ่มห่างจากพ่อแม่ และมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเพื่อนรุ่นเดียวกันมาแทนที่ อีริกสัน (Erikson) เชื่อว่าวัยนี้เป็น วัยระยะวิกฤติ (Crisis Period) ของการรู้จักตนเองที่แท้จริงหรือไม่ อย่างไรก็ดี เด็กในวัยนี้จะสามารถผ่านพัฒนาการในขั้นนี้ได้ด้วยดี ขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสังคมในวัยที่ผ่านมา และได้รับอิสระในการที่จะพบตนเองมากน้อยเพียงใด

ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Psychosocial Theory) กล่าวว่าวัยรุ่นมัธยมอยู่ในช่วงอายุ 13-18 ปี ซึ่งเป็นระยะวัยรุ่น ขั้นนี้ถือว่าเป็นขั้นวิกฤติมากที่สุด เพราะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ถ้าไม่สามารถลุล่วงไปด้วยดีจะทำให้เด็กกลายเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสนในตนเอง และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่บุคลิกภาพไม่มั่นคงในอนาคต เด็กจะละบทบาทของเด็กและเริ่มเข้าสู่บทบาทผู้ใหญ่ เด็กจะแสวงหาตัวเองเพื่อให้รู้จักตนเองในแง่มุมต่าง ๆ หากเด็กผ่านขั้นนี้ได้ เด็กจะเกิดความจงรักภักดีต่ออุดมคติ กลุ่มบุคคล ศาสนา วัฒนธรรม ซึ่งช่วยในการคลายความสับสนในตนเองจนสามารถผ่านพ้นวิกฤติของวัยนี้ไปด้วยดี

4) พัฒนาการทางสติปัญญา

วัยนี้มีการพัฒนาทางสติปัญญาที่รวดเร็วและมีความก้าวหน้าใกล้เคียงกับผู้ใหญ่ แตกต่างกันที่ความซุ่มรอบคอบและประสบการณ์ที่น้อยกว่าเท่านั้น วัยรุ่นจะสามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ สามารถแสวงหาเทคนิคในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการใช้เหตุผลและวิจารณ์ญาณในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ

2.2.1 ประเภทของสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อบุคคล¹²

สิ่งแวดล้อมหลังคลอด หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อบุคคลนับตั้งแต่คลอดออกมาจากครรภ์มายังโลกภายนอก สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ได้แก่

1) สถาบันครอบครัว ครอบครัวถือว่าเป็นสถาบันแห่งแรกที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคลในด้านต่าง ๆ เช่น วิธีการอบรมเลี้ยงดู สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ความมุ่งหมายของพ่อแม่ เป็นต้น

2) สถาบันการศึกษา เป็นสิ่งสำคัญรองลงมาจากสถาบันครอบครัว เพราะครอบครัวเป็นแหล่งที่สร้างพฤติกรรม ส่วนสถานศึกษาจะเป็นแหล่งหล่อหลอมพฤติกรรมของบุคคลในการใช้ชีวิตในสังคม ไม่ว่าจะ เป็นบุคลิกภาพของครู บรรยากาศในสถานศึกษา เพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา หลักสูตร วิธีการสอนของสถาบัน เป็นต้น

3) สถาบันศาสนา มีหน้าที่เป็นเสมือนเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ และมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลในศาสนานั้น ๆ อีกด้วย เนื่องจากอิทธิพลทางศาสนาจะมีผลต่อจิตใจและศรัทธาสูงมาก

4) สถาบันสื่อมวลชน ในปัจจุบันต้องเป็นที่ยอมรับว่าสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ มีบทบาทอย่างมากต่อสังคม จึงมีอิทธิพลต่อการกำหนดพฤติกรรมของบุคคลที่เป็นสมาชิกในสังคมนั้น ๆ ทั้งทางบวกและทางลบ เช่น ประพฤติตนไปในทางมิชอบหรือยึดค่านิยมในการดำเนินชีวิตที่ผิดได้ง่าย เป็นต้น

ผู้ศึกษานำแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ด้านพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางสังคม และพัฒนาการทางสติปัญญาในช่วงอายุระหว่าง 11-17 ปี และประเภทของสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อบุคคลเป็นแนวทางในการศึกษาปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนกลุ่มศึกษาที่ผ่านหลักสูตรการ

¹² นงลักษณ์ ไหว้พรหม, จิตวิทยาทั่วไป. [Machinereadable data file]. แหล่งที่มา :

<http://203.158.184.2/elearning/Psychology/unit000.htm>, [2551]

ฝึกอบรมในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ทั้ง 4 หลักสูตร และอิทธิพลที่ก่อให้เกิดการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนในปัจจุบัน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว

ครอบครัวเป็นหน่วยพื้นฐานของสังคม บุคคลไม่สามารถพัฒนาได้ดีและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้ ถ้าปราศจากครอบครัวที่ดี ในอดีตมีการเพ่งเล็งไปที่ปัจเจกบุคคลมากกว่าที่จะมองบุคคลและครอบครัวรวมกัน อย่างไรก็ตาม มุมมองดังกล่าวได้เปลี่ยนแปลงไป ปัจจุบันมีความเห็นความสำคัญของครอบครัวมากขึ้น มีการมองบุคคลในบริบท ไม่ใช่มองบุคคลเพียงลำพัง ทั้งนี้เพราะเป็นที่ยอมรับแล้วว่า ด้วยการมองบุคคลเพียงบริบทเท่านั้นเราจึงจะเข้าใจบุคคลอย่างแท้จริง เนื่องจากบริบทที่สำคัญที่สุดของบุคคลคือครอบครัว ในปัจจุบันครอบครัวกลายเป็นหน่วยสำคัญของการช่วยเหลือฟื้นฟู ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือทางสังคมหรือทางการแพทย์

2.3.1 การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวตาม McMaster Model (McMaster Model of Family Functioning) แบ่งการทำหน้าที่ของครอบครัวออกเป็นด้านต่างๆ ดังนี้

1) การแก้ปัญหา (Problem solving) หมายถึง ความสามารถของครอบครัวในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม ทำให้ครอบครัวดำเนินไปได้ และปฏิบัติหน้าที่ด้านต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คำว่า “ปัญหา” ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่มาคุกคามเสถียรภาพ การดำรงอยู่อย่างเป็นปกติสุขหรือประสิทธิภาพในการทำหน้าที่ของครอบครัว ในการประเมินครอบครัวจะต้องวิเคราะห์ว่า ครอบครัวใช้วิธีแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด โดยทั่วไปการแก้ไขปัญหาควรดำเนินเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

- การแยกแยะประเด็นปัญหาให้ชัดเจน
- สื่อสารให้เข้าใจเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น
- วางแผนการแก้ปัญหา
- ตัดสินใจเลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสม
- ดำเนินการแก้ปัญหาตามวิธีที่เลือก
- ติดตามการแก้ปัญหานั้นเป็นไปอย่างครบถ้วน
- ประเมินความสำเร็จของวิธีแก้ปัญหา

2) การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันและกัน การสื่อสารมีสองแบบ คือ การสื่อสารโดยใช้คำพูด (Verbal communication) และการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด (nonverbal communication) ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพจะสื่อสารได้ชัดเจนและ

ตรงต่อบุคคลเป้าหมาย ถ้าการสื่อสารมีความคลุมเครือและอ้อมค้อมมากเกินไป ครอบครัวก็จะทำหน้าที่ได้ไม่ดีเท่าที่ควร ผู้ที่สื่อสารอย่างคลุมเครือและอ้อมค้อม จะทำให้อีกฝ่ายสื่อกลับมาแบบเดียวกัน ในครอบครัวปกติความสามารถในการสื่อสารแต่ละด้านจะแตกต่างกันไป บางครอบครัวการสื่อสารเกี่ยวกับปัญหาที่ขัดแย้งกันนั้นอาจไม่ชัดเจน และไม่ตรงต่อบุคคลเป้าหมาย แต่ก็จะเป็นอยู่ช่วงสั้นๆ และไม่ทำให้เกิดปัญหาแต่อย่างใด

3) บทบาท (Role) หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่สมาชิกประพฤติต่อกันและกัน ซ้ำๆเป็นประจำ บทบาทแบ่งได้เป็น 2 ด้าน เช่นเดียวกับการสื่อสาร คือ บทบาททางด้านวัตถุ และบทบาททางด้านอารมณ์ การประเมินว่าบทบาทในครอบครัวเป็นไปได้ดีหรือไม่ จะต้องพิจารณา 2 ด้าน คือ

4) การมอบหมายหน้าที่ตามบทบาท (Role Allocation) หมายถึง การมอบหมายความรับผิดชอบในหน้าที่บางประการให้สมาชิก การมอบหมายนี้อาจทำโดยเปิดเผยหรือไม่ก็ได้ ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพจะมีการมอบหมายหน้าที่ที่จำเป็นทุกด้านอย่างชัดเจนให้กับบุคคลที่เหมาะสม แต่ครอบครัวที่มีปัญหาจะมีการมอบหมายหน้าที่อย่างไม่เหมาะสม สมาชิกบางคนต้องทำหน้าที่มากเกินไปในขณะที่คนอื่นไม่ได้ทำอะไรเลย

5) การดูแลให้สมาชิกรับผิดชอบในบทบาท (Role Accountability) หมายถึง วิธีการที่ครอบครัวดูแลให้สมาชิกรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตน นั่นคือ ครอบครัวต้องมีวิธีตรวจสอบว่าสมาชิกแต่ละคนทำหน้าที่ครบถ้วนหรือไม่ บทบาทหน้าที่ของสมาชิกคนหนึ่งจะต้องสอดคล้องกับของคนอื่นด้วย ภารกิจในครอบครัวจะดำเนินไปได้ก็ต่อเมื่อมีการมอบหมายหน้าที่อย่างเหมาะสม และมีระบบควบคุมให้สมาชิกปฏิบัติหน้าที่ของตนโดยครบถ้วน

6) การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective responsiveness) หมายถึง ความสามารถที่จะตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันและกันอย่างเหมาะสม ทั้งด้านคุณภาพและปริมาณครอบครัวที่ทำหน้าที่ปกติจะแสดงอารมณ์ได้หลายแบบในปริมาณและสถานการณ์ที่เหมาะสม

7) ความผูกพันทางอารมณ์ (Affective involvement) หมายถึง ระดับความผูกพันห่วงใยที่สมาชิกแต่ละคนมีต่อกัน รวมทั้งการแสดงออกซึ่งความสนใจ และการเห็นคุณค่าของกันและกัน ความผูกพันทางอารมณ์ที่สมาชิกมีต่อกัน จะต้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้รับด้วย ความผูกพันจะแตกต่างกันไปในวงจรชีวิตแต่ละระยะ เช่นในขณะที่ลูกยังเล็กความผูกพันแน่นแฟ้นระหว่างเด็กและพ่อแม่ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับความอยู่รอดของลูก แต่เมื่อลูกเข้าวัยรุ่น ลูกจะเริ่มสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลนอกครอบครัวมากขึ้น ความผูกพันก็ต้องลดความเข้มข้นลง

8) การควบคุมพฤติกรรม (Behavior control) หมายถึง วิธีการที่ครอบครัวควบคุมหรือจัดการกับพฤติกรรมของสมาชิก การควบคุมพฤติกรรมเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อให้สมาชิกประพฤติ

ตนเองอยู่ในขอบเขตอันเหมาะสม ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น ซึ่งรวมถึง การรักษาระเบียบวินัยภายในครอบครัว ซึ่งในการเล่นเกมที่พ่อแม่ควรบอกผลลัพธ์ที่ดีของการเล่นเกม นั้นๆ และมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนว่าให้เล่นได้นานเท่าไร มีการกำกับดูแล และการลงโทษเมื่อผิด ข้อตกลงอย่างไร และเมื่อมีการลงโทษพ่อแม่ต้องติดตามการลงโทษนั้น ในช่วงแรกของการเล่นเกม พ่อแม่ควรเข้าไปดูแลดู คอยเตือนไม่ให้เล่นมากเกินไป เช่นเดียวกับการลงโทษ ช่วงแรกๆ พ่อแม่ต้องเข้าไปติดตามการลงโทษ อย่าปล่อยให้เด็กจัดการกับตนเอง ถ้าเห็นว่าเด็กทำได้ก็ให้ชมเชย แต่ถ้าทำไม่ได้จะต้องมาพูดคุยสาเหตุและแนวทางแก้ไขใหม่

2.3.2 รูปแบบของการอบรมเลี้ยงดู

รูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูบุตรนั้น ได้มีผู้แบ่งรูปแบบไว้หลายรูปแบบ ซึ่งมีวิธีการแบ่งรูปแบบที่แตกต่างกัน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช¹³ ได้แบ่งรูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูตามวิธีการปฏิบัติของพ่อแม่ที่มีผลต่อเด็ก ไว้ดังนี้

1) การอบรมเลี้ยงดูแบบอัตตาทิปไตย (เข้มงวด) คือ วิธีการอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองควบคุม ออกคำสั่งให้บุตรปฏิบัติตามทำให้เด็กรู้สึกว่าเขาเองไม่ได้รับอิสระเท่าที่ควร ต้องอยู่ในระเบียบวินัยที่พ่อแม่กำหนดไว้ การอบรมเลี้ยงดูแบบนี้จะทำให้เด็กเป็นคนอ่อนน้อมไม่ฝ่าฝืนระเบียบ มีความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ แต่เด็กจะขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง และมีลักษณะพึ่งพิงผู้อื่น และถูกชักชวนให้กระทำผิดได้ง่าย

2) การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยหรือทอดทิ้ง คือ การอบรมเลี้ยงดูที่พ่อแม่ไม่สนใจดูแลดู ปล่อยให้เด็กทำตามอำเภอใจ ไม่มีการแนะนำแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม ทำให้เด็กเป็นคนก้าวร้าว ชอบทะเลาะวิวาท ไม่เชื่อฟังใคร มีอารมณ์ไม่มั่นคง เด็กมักจะเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นเสมอ และมีความฝักใฝ่ในการกระทำผิดเสมอๆ

- การเลี้ยงดูแบบทะนุถนอมมากเกินไป คือ การที่พ่อแม่คอยปกป้องดูแลบุตรคล้ายกับเป็นเด็ก คอยให้ความช่วยเหลือโดยการทำสิ่งต่างๆ ให้เด็ก จนเด็กไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ เด็กจะเป็นคนเอาแต่ใจตัวเอง ไม่มีความคิดริเริ่ม และต้องพึ่งผู้อื่น

¹³ สุโขทัยธรรมาราช, พัฒนาการวัยรุ่นและการอบรม, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กราฟฟิคอาร์ต, 2527), หน้า 404-405.

3) การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย คือ การที่พ่อแม่เลี้ยงดูลูกด้วยการใช้เหตุผล ลูกมีโอกาสแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ มีส่วนรับผิดชอบในภารกิจต่างๆ ของครอบครัว เด็กจะมีความคิดริเริ่ม มีความรับผิดชอบ มีความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถพึ่งตนเองได้

2.3.3 รูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวที่ผลักดันให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดทางสังคม

สุชา จันท์เอม¹⁴ ได้กล่าวถึงรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวที่เป็นตัวผลักดันให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดทางสังคม ดังนี้

1) ความไม่สนใจของบิดามารดาต่อเด็ก ขาดความรักใคร่เมตตาตามสมควร หรือบิดามารดาชั่วร้าย เด็กในครอบครัวเช่นนี้จะรู้สึกขาดความมั่นคง รู้จักตนเองอยู่อย่างโดดเดี่ยว มีความน้อยเนื้อต่ำใจ พยายามทำให้ผู้อื่นสนใจในตนไม่ว่าทางดีหรือทางเลว นิสัยเกเร มองทุกสิ่งทุกอย่างในแง่ร้าย มีความประทุติในทำนองแข็งข้อต่อต้าน มีความลำบากในการที่จะทำตัวให้คนอื่นรักใคร่เมตตา และขาดความรักใคร่เห็นอกเห็นใจผู้อื่นในจิตใจของตนด้วย

2) เด็กที่บิดามารดาให้ความรักมากเกินไป ด้วยการตามใจต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใด พ่อแม่ก็จะพยายามหาให้ทุกอย่างโดยไม่คำนึงถึงเหตุผล เด็กประเภทนี้โดยมากจะเป็นเด็กที่อยู่ในฐานะดี การที่พ่อแม่ตามใจจนเกินไปจึงเกิดเป็นผลเสียขึ้นในจิตใจของเด็ก กล่าวคือ จะทำให้เด็กคนนั้นเป็นคนเห็นแก่ตัว ทำอะไรเอาแต่ใจตน มักจะเรียกร้องหรือบังคับให้คนอื่นยอมทำตามความประสงค์ของตนตลอดเวลา ไม่มีความอดทน ไม่สามารถที่จะต่อสู้หรืออดทนต่อความผิดหวังได้ เพราะถูกตามใจเสียจนเคย ต้องการให้คนอื่นสนใจตนมากๆ และเป็นคนที่ไม่มีควมรับผิดชอบ

3) เด็กที่บิดามารดาให้ความรักมากเกินไปด้วยการคอยเอาใจใส่ตลอดเวลาจนเด็กไม่เป็นตัวของตัวเอง ไม่ยอมให้คิดอะไรหรือทำอะไรด้วยตนเอง บิดามารดาจัดการแทนให้ทั้งหมด ในกรณีเช่นนี้ เด็กผู้นั้นจะกลายเป็นเด็กที่ไม่รู้จักโต ใครว่าอะไรก็ไม่กล้าที่จะคัดค้าน แม้นไม่เห็นด้วยและยินยอมตามเสมอ (Submissive) รู้สึกว่าตนไม่ค่อยมีความสามารถที่จะจัดการสิ่งใดๆ ด้วยตนเอง ไม่มีความคิดริเริ่ม แล้วคิดพึ่งผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ในกรณีที่เด็กรู้สึกว่ายากทำอะไรด้วยตนเอง แต่บิดามารดาไม่ยอมเด็กอาจจะรู้สึกไม่พอใจ และกลายเป็นคนที่มีความรู้สึกเป็นปฏิปักษ์ต่อบิดามารดา และความรู้สึกอึดอัดไม่พอใจนี้อาจทำให้เด็กนั้นกระทำการสิ่งที่ไม่ดีหรือสิ่งที่ไม่ดี เพื่อเป็นการระบายอารมณ์และเป็นการแก้แค้นบิดามารดาที่เอาใจใส่เขามากเกินไปก็ได้

4) เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่วางมาตรฐานทางศีลธรรมและความประพฤติมากเกินไปหรือสูงเกินไป (Overly high moral Standards) เด็กประเภทนี้จะถูกอบรมสั่งสอนมาตั้งแต่เล็กๆ ไม่ให้

¹⁴ สุชา จันท์เอม, จิตวิทยาวัยรุ่น, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แพรวพทยา, 2529), หน้า 121-123.

ทำอย่างนั้นอย่างนี้ การทำเช่นนี้เป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่ผิด แม้แต่บางอย่างที่คนอื่นหรือเด็กอื่นเห็น เป็นของธรรมดาไม่เสียหายอะไร แต่ตนเองก็ทำไม่ได้เพราะถูกสั่งสอนอบรมมาเช่นนั้น เด็กประเภทนี้ ได้แก่ เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่เป็นผู้มีตระกูลเก่า หรือที่พ่อแม่ที่เคร่งในคุณธรรมมากเกินไป เมื่อเป็นเช่นนี้เด็กจะรู้สึกอึดอัด เวลาเล่นหัวกับเด็กอื่นๆ ตนเองก็เข้ากับเขาไม่ได้ และเกิดความขัดแย้งกันขึ้นอย่างรุนแรงภายในตนเอง ระหว่างการถูกอบรมสั่งสอนมาอย่างหนึ่งกับการที่เด็กอื่นๆ ทั่วไปประพฤติแตกต่างกันออกไป ถ้าตนทำไปอย่างเด็กอื่นก็รู้สึกไม่สบายใจ เพราะรู้ว่าทำผิด และลงโทษตัวเอง และจะมีความรู้สึกต่อสู้กันระหว่างความคิดสองฝ่ายอยู่ในใจตลอดเวลา นอกจากนั้นยังถูกเย้ยหยันจากเพื่อนฝูง บางทีจะรู้สึกโกรธและไม่พอใจบิดามารดาอาจแกล้งประทุษร้าย เพื่อเป็นการกระทำทำนองแก้แค้นก็ได้ บางคนทำเช่นนั้นแล้วเลยถลำต่อไปในทางชั่วมากเข้าจนถอนตัวไม่ขึ้น กลายเป็นเด็กเกเรหรือเป็นอาชญากรไปก็มี

5) เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่ใช้ระเบียบอย่างเข้มงวดเกินไป ข้อนี้คล้ายๆกับที่แล้วมาแต่ต่างกันตรงที่ว่าบิดามารดาเป็นคนที่คอยดูแลเข้มงวดกวดขันความประพฤติ และระเบียบวินัยของบุตรอย่างเข้มงวด ถ้าทำผิดแม้เล็กน้อยก็จะลงโทษ หรือที่เรียกง่ายๆว่า พ่อแม่ดูแลเข้มงวด เด็กประเภทนี้จะมีความรู้สึกเป็นปฏิปักษ์ต่อระเบียบวินัยของพ่อแม่ โดยเห็นว่าพ่อแม่ไม่รักตน เขาแต่ลงโทษ จะทำอะไรที่เด็กอื่นทำก็มักจะทำไม่ได้ และถ้าทำไปก็กลัวถูกทำโทษ เลยกลายเป็นคนที่ยอมสิ่งต่างๆ ในแง่ร้าย บางคนกลายเป็นคนชอบพูดจาดูถูกคนอื่นเสียเสีย หรือไม่ก็ต่อหน้าพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ปฏิบัติอย่างหนึ่งลับหลังปฏิบัติอย่างหนึ่ง เมื่อเติบโตขึ้นก็กลายเป็นขาดความเชื่อตรง และมีความเชื่อไปในทางที่ว่า คนเราทำอะไรตรงๆ ไม่ชอบ ชอบให้หลอกลวงกัน บางคนทำแล้วเห็นว่าได้ผลเลยประพฤติเช่นนั้นจนกลายเป็นนิสัยก็มี และการที่ถูกบังคับให้อยู่ในกรอบมากเกินไป เด็กอาจเกิดความไม่พอใจ และมีทัศนคติไปในทางเกลียดชังบังคับ เลยกลายเป็นคนชอบฝ่าฝืนระเบียบของสังคม และถ้าผู้เป็นบิดามารดาเป็นคนที่มีความดีปฏิบัติชอบหน้าไหว้หลังหลอกด้วยแล้ว การฝ่าฝืนก็เป็นการกระทำที่ประกอบด้วยการใช้เล่ห์เพทุบาย โกงหก หลอกลวง ยากแก่การที่จะป้องกันและระงับปราบปรามเป็นอันมาก

6) เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่พ่อแม่วางกฎเกณฑ์ความประพฤติไม่คงเส้นคงวา เช่น บางครั้งก็เข้มงวดกวดขันบางครั้งก็ปล่อยปละละเลย ไม่ว่าจะกล่าวหรือลงโทษ แม้เด็กจะกระทำผิดที่ร้ายแรง เด็กประเภทนี้จะมีความวุ่นวาย ไม่ทราบว่าจะทำอะไรที่ตนทำลงไปนั้นจะทำให้ตนถูกลงโทษหรือไม่ และการที่พ่อแม่ลงโทษในความผิดเล็กๆน้อยๆ แต่ในเรื่องร้ายแรงกลับปล่อยปละละเลย จะทำให้เด็กเกิดความไม่พอใจในเมื่อถูกลงโทษ และต่อไปก็จะทำสิ่งที่ผิดร้ายแรงมากขึ้น จนกลายเป็นเด็กที่ประทุษร้าย นอกจากนั้นก็ยังสามารถรับนิสัยอันไม่อยู่กับร่องกับรอย ไม่คงเส้นคงวาติดตัวไปด้วย

7) บิดามารดาไม่ปรองดองกัน (Marital Discord) ความไม่ปรองดองกันของบิดามารดา การทะเลาะวิวาทโต้เถียงแตกร้างกันบ่อยๆ จะทำให้เด็กมีความรู้สึกสับสน วุ่นวาย และกระวน

กระวายเป็นจิตใจเต็มไปด้วยความตึงเครียด รู้สึกว่าบ้านเป็นสถานที่ไม่น่าอยู่และเต็มไปด้วยภัยอันตรายต่างๆ ด้วย ก็เพราะเวลาที่พ่อแม่ทะเลาะวิวาทหรือแตกร้างไม่ปรองดองกัน เด็กก็มักจะเกิดความเสียใจ และไม่สบายใจ ยิ่งให้เห็นความรุนแรง ความไม่เป็นธรรม การทุบตีกันก็จะยิ่งทำให้เด็กเสียใจมากขึ้น พ่อแม่บางคนไม่ปรองดองกัน หรือวิวาทได้เถียงกันแล้วมาระบายอารมณ์ร้ายเอากับลูก ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความเจ็บช้ำจิตใจ และประหลาดใจด้วยว่า ทำไมพ่อแม่จึงทำกับเขาอย่างนั้น และทำให้คิดว่าพ่อแม่เองแท้ๆ ยังทำได้คนอื่นจะยิ่งโหดร้ายสักเพียงไหน ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย และไม่ไว้ใจคนอื่น ๆ หมด เห็นว่าโลกเป็นสถานที่ไม่น่าอยู่ เด็กอาจจะหนีออกจากบ้านเที่ยวเตร่ไปและไปเข้าพวกเข้าหมู่ที่ไม่ดี ประพฤติตัวไปในทางที่เสื่อมเสีย เด็กบางคนอาจรู้สึกเศร้าสลดใจและมีความรู้สึกขุ่นมัวอยู่ในจิตใจ การเรียนไม่ได้ผล เลยทำให้เบื่อโรงเรียนหนีเที่ยว และประพฤตินั้นไม่เหมาะสมได้

8) บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยกัน (Broken Homes) หมายถึงการที่บิดามารดาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือทั้งสองฝ่ายไม่ได้อยู่ด้วยกัน จะเป็นด้วยการหย่าร้าง ความตาย หรือการทอดทิ้ง หรือแยกกันอยู่ก็ตาม จะเป็นผลให้เด็กขาดการเอาใจใส่ดูแล ไม่ได้ความรักใคร่เอ็นดู ความเมตตาปราณี ความอบอุ่นใจ ความยกย่อง ความเห็นอกเห็นใจ จะมีความรู้สึกปลอดภัย ขาดความมั่นคงทั้งทางร่างกายและจิตใจ รู้สึกถูกทอดทิ้งให้อยู่โดดเดี่ยว ขาดผู้ที่เด็กเคารพบูชาและถือเป็นแบบอย่าง ถ้าเป็นในกรณีที่บิดามารดาหย่าร้าง หรือแยกกันอยู่ เด็กจะรู้สึกลำบากใจในการที่จะรักและจงรักภักดีฝ่ายบิดาหรือมารดา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเด็กเลือกฝ่ายใดแล้วก็มักจะมีจิตใจเป็นปฏิปักษ์ (อย่างน้อยก็ภายใต้ความสำนึก) ต่ออีกฝ่ายหนึ่ง การที่บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยกันทำให้เด็กไม่ได้รับการเอาใจใส่ดูแลเท่าที่ควร ทำให้เด็กมีอิสระและมีโอกาสที่จะประพฤตีสั่งไม่ดี โดยไม่มีผู้ใหญ่ที่จะทราบหรือคอยดูแลป้องกัน

9) การแก่งแย่งแข่งขันระหว่างพี่น้อง การแก่งแย่งแข่งขันชิงดีชิงเด่นกันระหว่างพี่น้อง อาจเกิดจากบิดามารดาแสดงให้บุตรเห็นว่า มีความลำเอียงรักลูกไม่เท่ากัน หรืออาจเป็นเพราะในระหว่างพี่น้องมีความเอาใจเอาเปรียบ หรือทะเลาะวิวาทกันอิจฉาริษยากันในครอบครัวที่มีบุตรเกินกว่า 1 คน มักจะมีปัญหาเช่นนี้เกิดขึ้นได้เสมอ เพราะคนเราแต่ละคนไม่เหมือนกัน แม้แต่จะเป็นพี่น้องที่เกิดจากพ่อแม่คนเดียวกันก็ตาม คนหนึ่งอาจจะเรียนเก่งกว่าอีกคนหนึ่ง หรือคนหนึ่งมีนิสัยเรียบร้อย ประจบประแจงพ่อแม่เก่งกว่าอีกคนหนึ่ง หรือว่าคนหนึ่งอาจมีรูปร่างหน้าตาสะสวยกว่าอีกคนหนึ่ง สิ่งเหล่านี้อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้พ่อแม่เกิดความลำเอียงรักลูกคนหนึ่งมากกว่าอีกคนหนึ่ง โดยไม่รู้ตัว หรือทำให้คนที่ด้อยกว่าเกิดความอิจฉาริษยาขึ้นมา และเกิดความน้อยเนื้อต่ำใจในตัวเอง หรือโกรธแค้นพ่อแม่ที่แสดงความไม่ยุติธรรมต่อตน มีความรู้สึกและประพฤตินด้านรุกราน รู้สึกไม่ปลอดภัยหรือไม่มั่นคงทางจิตใจ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความรู้สึกที่เป็นศัตรูต่อคนอื่น ๆ

10) บิดามารดาที่มีอาการของโรคประสาท (Neurotic-Parent) อาการของโรคประสาท ได้แก่ ความกระวนกระวาย (Anxiety) ความกลัวโดยปราศจากสาเหตุอันควร (Fears) ความรู้สึกไม่ปลอดภัย (Insecurity) ความหงุดหงิด โกรธง่าย หรือความรู้สึกเปลี่ยนแปลง ใจง่าย ใจน้อย (Hypersensitivity) ถ้าบิดามารดามีอาการต่างๆ เหล่านี้เข้าไปในตัวเองด้วย ทำให้เด็กมีอาการ วุ่นวายผิดปกติและจิตใจหดหู่ไม่แจ่มใสร้ายแรงเหมือนกับเด็กคนอื่น ความที่มีจิตใจไม่ร้ายแรง อารมณ์ วุ่นวายไม่มั่นคง (Emotional Instability)

11) เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีมาตรฐานในทางศีลธรรมต่ำ (Immoral Standards) ในกรณี ที่บิดามารดาของเด็กเป็นคนที่ไม่ค่อยมีศีลธรรม หรือมีมาตรฐานในทางศีลธรรมต่ำ โดยเฉพาะทัศนคติของพ่อแม่ที่มีต่อสิ่งผิดกฎหมาย หรือผิดศีลธรรมเป็นสิ่งที่เด็กจะเรียนรู้ตาม เช่น พ่อแม่ เห็นว่าการขโมย การพูดโกหก การทำร้ายร่างกายผู้อื่น เป็นนักเลงอันธพาล ฯลฯ เป็นของธรรมดา หรือถ้ายิ่งพ่อแม่ประพฤติตนเป็นคนไม่มีศีลธรรม ทำตัวอย่างที่เลวให้แก่เด็ก เด็กจะมีทัศนคติไปในทำนองเดียวกันด้วย หรือเด็กอาจจะจดจำแบบที่ไม่ดีจากตัวอย่างที่เห็นจากภายนอกบ้าน เช่น เห็นว่าจอมโจรผู้ร้ายต่างๆ เป็นคนเก่งกาจ และบิดามารดาก็ไม่ทำตัวอย่างที่ดีให้แก่เด็ก ตรงกันข้าม กลับแสดงตัวอย่างที่ไม่ดี เช่น พ่อชอบเมาสุราอาละวาด หรือมีอาชีพที่ผิดกฎหมาย แม่ชอบเล่นการพนัน ลูกก็จะมีทัศนคติไปในทางที่เห็นกงจักรเป็นดอกบัวตามไปด้วย หรือมีฉะนั้นเด็กก็อาจจะรู้สึก ขาดความเคารพนับถือพ่อแม่และเกิดการขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจระหว่าความเคารพเพราะเป็น บิดามารดาผู้ให้กำเนิด กับความถูกต้อง

2.3.4 บทบาทครอบครัวกับการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมออนไลน์

การเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็กในยุคปัจจุบัน ที่สำคัญไม่แพ้ การดูทีวี การเดินทางสรรพสินค้า ที่เด็กต้องเรียนรู้สภาพของสังคมที่เปลี่ยนไป คือ ต้องให้เด็กเข้าไปสัมผัสบ้าง มิฉะนั้น ก็อาจรู้ไม่เท่าทันโลก ชีวิต และคนอื่นๆ

ตัวจักรสำคัญในการแก้ปัญหา คือ ผู้ปกครอง พ่อแม่ต้องสอดส่องไม่ให้เด็กใช้เวลาเล่นเกม มากเกินไป ควรกำหนดว่า ลูกจะเล่นได้วันละกี่ชั่วโมง หรือเข้าไปพูดคุยกับลูกขณะลูกเล่นเกมหรือ พักเล่น เด็กจะได้ไม่อยู่ตามลำพัง และจะได้มีคนสอดส่องอย่างใกล้ชิด

พ่อแม่อาจใช้ระบบการล่อใจ (Incentive System) คือ พ่อแม่ตั้งเงื่อนไขว่า ลูกต้องทำธุระ บางอย่างให้ก่อน หรือทำการบ้านเสร็จก่อน ถึงจะอนุญาตให้เล่นเกมได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ให้อภิสถิธิในการเล่นเป็นสิ่งตอบแทนงานที่เด็กทำ ซึ่งการเล่นควรต้องกำหนดระยะเวลา ไม่ใช่ปล่อยให้ เล่นได้นานเท่าไรก็ได้ เราสามารถใช้เทคโนโลยีปัจจุบันช่วยตั้งเวลาในการทำงานของเครื่อง คอมพิวเตอร์ได้ไม่ยาก

ผู้ปกครองต้องวิเคราะห์ต้นตอของปัญหาด้วยว่า สาเหตุที่เด็กติดเกมแท้จริงแล้วคืออะไร เป็นเพราะไม่ชอบไปโรงเรียน ไม่ชอบครูหรือเพื่อน เรียนหนังสือไม่รู้เรื่อง หรือขาดความอบอุ่นในบ้าน อย่างใดอย่างหนึ่งหรือเปล่า จึงมีพฤติกรรมหนีหนี (Escapism) จากปัญหาเหล่านั้น ซึ่งหากเป็นเพราะปัจจัยภายนอกเช่นนี้ ก็ต้องมุ่งแก้ไขที่ปัจจัยเหล่านั้นก่อน เช่น อาจเปลี่ยนสภาพแวดล้อมสถานที่เรียน อาจจัดให้เรียนพิเศษ อาจให้เวลาและทำกิจกรรมกับลูกมากขึ้น

วิธีที่สำคัญที่สุดในการลดอาการติดเกมในเด็ก คือ พ่อแม่ควรหันเหความสนใจของเด็กไปยังกิจกรรมสันทนาการอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ วิธีการนี้ช่วยให้เด็กไม่ต้องพึ่งพิงเกมคอมพิวเตอร์ในการหาความเพลิดเพลินแต่อย่างใด โดยที่ผู้ปกครองเสนอทางเลือกอื่นที่น่ารื่นรมย์ไม่แพ้กัน

นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวว่า การที่เด็กติดเกมเป็นเพราะพ่อแม่ผู้ปกครองไม่ได้ตัดไฟแต่ต้นลม ไม่ได้กำหนดกติกาหรือฝึกให้ลูกมีวินัย เมื่อปล่อยเวลาเนิ่นนานไปทำให้ลูกเคยชินกลายเป็นติดเกมจริงๆ แล้วการที่เด็กติดเกมเป็นเพราะขาดการยับยั้งชั่งใจ ขาดการควบคุมตนเองนั่นเอง ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล¹⁵ หน่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กล่าวถึงวิธีป้องกันปัญหาเด็กติดเกมไว้ว่า

1) คุยกับเด็กเพื่อกำหนดกติกาว่าล่วงหน้าก่อนจะซื้อเกม หรืออนุญาตให้เด็กเล่นว่า เด็กสามารถเล่นเกมได้ในวันใดบ้าง วันใดเล่นได้บ้าง เล่นได้ไม่เกินครั้งละกี่ชั่วโมง ตั้งแต่เวลาใดถึงเวลาใด ก่อนจะเล่นต้องรับผิดชอบทำอะไรให้เสร็จเรียบร้อยก่อนบ้าง หากเด็กไม่รักษากติกา เช่น เล่นเกินเวลา ไม่ทำการบ้านให้เสร็จก่อน ฯลฯ เด็กจะถูกทำโทษอย่างไร (แนะนำให้ใช้วิธีรับเกมหรือตัดสิทธิการเล่นเป็นเวลาระยะหนึ่ง หากเด็กไม่ทำตามกติกาที่ตกลง)

2) วางตำแหน่งคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมในสถานที่ที่เป็นที่โล่ง มีคนเดินผ่านไปผ่านมาบ่อยๆ ไม่ควรตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อที่ผู้ปกครองจะได้ติดตามเฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันมิให้เด็กเก็บตัว แอบเล่นคนเดียวในห้อง หรือแอบเล่นทั้งคืน

3) วางนาฬิกาขนาดใหญ่ไว้หน้าเครื่อง หรือในตำแหน่งที่เด็กสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

4) ให้คำชมแก่เด็กเมื่อเด็กสามารถ รักษาเวลาการเล่น ควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเลยเวลาที่กำหนดได้

5) เอาจริง เด็ดขาด หากเด็กไม่รักษากติกา เช่น รับผิดชอบโดยไม่ใจอ่อน ถอดสายโมเด็มออก ฯลฯ

6) ส่งเสริม จัดหากิจกรรมที่สนุกสันทนาการอย่างอื่นที่สนุกพอๆ กับเกมหรือมากกว่าการเล่น เกมให้เด็กทำ หรือมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันในครอบครัว

¹⁵ชาญวิทย์ พรนภดล. เด็กติดเกม. หนังสือพิมพ์บ้านเมือง (4 มีนาคม 2548): 20.

7) หลีกเลี่ยงการใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก เพื่อที่พ่อแม่จะได้มีเวลาส่วนตัวไปทำอย่างอื่น

8) สอนให้เด็กรู้จักการแบ่งเวลา รู้จักใช้เวลาอย่างเหมาะสม

9) พ่อแม่ หรือผู้ปกครอง ควรสังเกตพฤติกรรมของลูก หากพบว่าลูกสนใจเกมมากพ่อแม่ต้องเข้าถึงลูกตามเข้าไปในโลกของลูกเข้าร่วมกิจกรรมเกม แสดงความสนใจในสิ่งที่ลูกกำลังเล่นโดยไม่ตำหนิ

10) ชักถาม พูดคุยร่วมแลกเปลี่ยนความคิดกับลูกเกี่ยวกับเกม การเรียน การเล่นกับเพื่อน ภาวะสังคมในปัจจุบัน ร่วมแบ่งปันความรู้สึกกับลูกว่าขณะเล่นเกม เราตกอยู่ใต้อิทธิพลของเกม หากเราเล่นมาก ๆ เราอาจเปลืองพลาสมาให้กับเกมได้ ถ้ามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาบางส่วนกับเกม

11) ร่วมกำหนดวางแผนเป้าหมายชีวิตของลูก เสนอแนะว่าเรายังมีสิ่งอื่นในชีวิตที่จำเป็นต้องทำ เช่น การเรียน

12) พ่อแม่ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเป็น ขอเพียงมีเวลาอยู่ใกล้ลูก ดูเขาเล่นเกมและศึกษาหาข้อมูลเนื้อหาเกมแต่ละเกมเป็นอย่างไร รู้จักเกมยออดีตเพื่อจะได้พูดคุยกับลูกได้

นพ.บัณฑิต ศรีไพศาล¹⁶ ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กล่าวว่า จะป้องกันไม่ให้เกิดติดเกม หรืออินเทอร์เน็ตได้โดยการปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้ลูก เรื่องวินัยและความรับผิดชอบเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะเป็นรากฐานของชีวิตเลยทีเดียว เนื่องจากหากคนเราไม่มีวินัยและความรับผิดชอบ ซึ่งคือการควบคุมตนเองให้ทำสิ่งที่ควรทำและไม่ทำสิ่งที่ไม่ควรทำ และการรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองกระทำ ถึงแม้มีความรู้ความสามารถสูงมากเพียงใด ก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จในชีวิตได้ วิธีการปลูกฝังวินัยและความรับผิดชอบให้กับลูกนั้นทำให้หลายวิธี ได้แก่ การกำหนดกติกาภายในบ้านว่าเด็กทำอะไรได้มากน้อยเพียงใด หรือ การมอบหมายหน้าที่บางอย่างให้เด็กทำ เช่น กวาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ เป็นต้น พร้อมทั้งกำกับให้เป็นไปตามกติกาหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายนั้น ๆ จริง ๆ อาจใช้การกำหนดรางวัลให้เมื่อเด็กสามารถทำตามกติกาหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จและลงโทษเมื่อทำผิดกติกาหรือไม่ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายก็ได้ การที่เด็กต้องเคารพกติกาหรือหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจะทำให้เด็กได้ฝึกการควบคุมตนเอง ซึ่งจะเป็นทักษะที่สำคัญในการใช้ชีวิตต่อไป รวมทั้งการควบคุมตนเองในเรื่องของการเล่นเกมด้วย

สนับสนุนให้เด็กมีโอกาสทำกิจกรรมสร้างสรรค์ทางเลือก เนื่องจากมนุษย์ทุกคนต้องการความสุขความสำเร็จความภาคภูมิใจ ซึ่งจะได้มาจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิต เช่น การเรียน

¹⁶สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต. แนวทางการช่วยเหลือเด็กติดเกม/อินเทอร์เน็ต [Online]. 2548. แหล่งที่มา : www.icamtalk.com [2550]

การเล่นเกมนั้นเป็นต้น ดังนั้นหากเด็กไม่ประสบความสำเร็จในการเรียน หรือรูปแบบวิธีการเรียนไม่สามารถดึงดูดความสนใจให้มีความสนุกสนานกับการเรียนได้ ประกอบกับการที่เด็กไม่มีกิจกรรมทางเลือกอื่น การเล่นเกมนั้นจึงเป็นทางออกหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำทนายให้พิชิตความยากของเกม และรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อตนทำได้สำเร็จ ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองต้องให้โอกาสเด็กในการมีกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่นตามความสนใจของตัวเองนอกเหนือไปจากการเล่นเกม เช่น กีฬา ดนตรี ศิลปะ เป็นต้น

สร้างบรรยากาศครอบครัวอบอุ่น จะทำให้เด็กรู้สึกมีความสุขในครอบครัว มีความภาคภูมิใจในตนเอง มีความรู้สึกชื่นชมศรัทธาพ่อแม่ อยากจะทำตามที่พ่อแม่สั่งสอนแนะนำ ดีกว่าการสร้างบรรยากาศคับข้องใจในครอบครัวอันจะทำให้เด็กรู้สึกเป็นทุกข์กับการอยู่ในบ้าน เปื่อหน่ายการพ่อบ้านของพ่อแม่ อยากจะต่อต้านทำตรงกันข้ามกับที่พ่อแม่ต้องการ เพื่อตอบโต้ที่พ่อแม่ดูว่าหรือลงโทษทำให้เจ็บช้ำใจ การสร้างบรรยากาศอบอุ่นในครอบครัวทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใช้เวลาร่วมกันในครอบครัว เช่น ดูทีวีด้วยกันในเรื่องที่ลูกสนใจ ทานอาหารนอกบ้านด้วยกันที่ร้านอาหารที่ลูกเป็นคนเสนอ เล่นกีฬาด้วยกันประเภทที่ลูกเล่นเก่งกว่าพ่อแม่ การพัฒนาการสื่อสารในครอบครัว ให้เกิดฟังอย่างเข้าใจ เข้าใจความรู้สึกความต้องการของอีกฝ่ายที่ซ่อนอยู่ในใจ การสื่อสารที่ชัดเจน ฟังแล้วไม่คลุมเครือว่าต้องการอะไรรู้สึกอย่างไร แต่ใช้ภาษาสื่อสารทางบวก ฟังแล้วสบายใจที่จะฟัง สื่อสารแบบให้เกียรติซึ่งกันจะทำให้ผู้ฟังรู้สึกว่าคุณพูดให้เกียรติยกย่องนับถือ ไม่ใช่ผู้ฟังที่ต่ำต้อยกว่ามากมาย การสร้างความภาคภูมิใจให้เด็กกับสมาชิกในครอบครัว โดยการให้โอกาสทำกิจกรรมบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ยากเกินความสามารถจนเกินไป อันจะส่งผลให้ประสบความสำเร็จเกิดความภาคภูมิใจในตัวเองในที่สุด เด็กก็จะรู้สึกเป็นสุขและพอใจที่จะอยู่กับสมาชิกในครอบครัว แทนที่จะต้องไปแสวงหาความภาคภูมิใจจากการเล่นเกม รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่เป็นสุขของพ่อแม่เอง เนื่องด้วยการอยู่เป็นทุกข์ของพ่อแม่จะส่งผลให้เกิดบรรยากาศเร่าร้อนภายในบ้าน หากที่เด็กจะอยู่เป็นสุขในบ้านได้ในทำนองกลับกัน การอยู่เป็นสุขของพ่อแม่จะส่งผลให้เกิดบรรยากาศหอมอบอวลภายในบ้าน ง่ายที่เด็กจะอยู่เป็นสุขในบ้านได้

ผู้ศึกษาได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวเป็นแนวทางในการศึกษามูลเหตุที่ส่งผลให้เยาวชนหันมาเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนกลุ่มศึกษาที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาได้เลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน และสาเหตุ หรือปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนเล่นเกมออนไลน์ เพราะผู้ศึกษามองว่างานวิจัยดังกล่าวส่วนหนึ่งสามารถอธิบายถึงประเด็นเกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนได้ ซึ่งเป็นประเด็นหลักในการศึกษาครั้งนี้

2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชน

งานของวรพจน์ พวงสุวรรณที่ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ วรพจน์ ได้มุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กชั้นมัธยมศึกษาทั้งตอนต้น และตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยนักเรียนตอบแบบสอบถามประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับการเล่นเกม การเปิดรับสื่อ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลการศึกษาประเด็นที่น่าสนใจสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้คือ การใช้เวลาในการเล่นของเด็ก ประเภทของเกมที่ใช้เล่น การพิชิตเกม และการได้มาของเกม โดยพบว่าเด็กนักเรียนทั้งมัธยมต้นและมัธยมปลายใช้เวลาในการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง และเด็กมัธยมต้นมีความชอบเล่นเกมที่เกี่ยวกับการผจญภัยมากกว่าเด็กมัธยมปลาย ในส่วนของการพิชิตเกมพบว่าเด็กทั้ง 2 กลุ่ม มีการซื้อหนังสือคู่มือเกม (นิตยสารเกม) เพื่อพิชิตเกม และมีการสอบถามวิธีการพิชิตเกมซึ่งนักเรียนมัธยมปลายจะรับคำแนะนำจากเพื่อน มากกว่าจากรุ่นน้อง ส่วนนักเรียนมัธยมต้นจะรับคำแนะนำจากรุ่นพี่มากกว่าเพื่อน ในประเด็นสุดท้ายคือ การได้มาของเกม พบว่าเด็กมัธยมต้นมีวิธีการได้มาในแบบของการสะสมเงินเพื่อซื้อเกม และการขอเงินพ่อแม่ไปซื้อ เช่นเดียวกับเด็กมัธยมปลายซึ่ง มีการแลกกับเพื่อน และการสำเนาจากคนอื่น¹⁷

วิทยานิพนธ์ที่น่าสนใจ และทำให้ผู้ศึกษาได้ทราบถึงข้อมูลเบื้องต้นของพฤติกรรมและผลกระทบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ คือ วิทยานิพนธ์ของ จิรดา มหาเจริญ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ ทำการแจกแบบสอบถามให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาอายุตั้งแต่ 10 ถึง 19 ปี จำนวน 391 คน จากโรงเรียนต่าง ๆ ในจังหวัดนครปฐม 10 โรงเรียน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรายได้ 251 ถึง 500 บาท ต่อสัปดาห์ เล่นเกมออนไลน์มาแล้วประมาณ 6 เดือน ความถี่ในการเล่น 1 ถึง 2 วันต่อสัปดาห์

¹⁷ วรพจน์ พวงสุวรรณ, “การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541).

และใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ใน 1 วันไม่เกิน 2 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่เล่นมากที่สุดคือ 16.00น. ถึง 20.00น. ส่วนมากเล่นที่บ้าน และเล่นในวันหยุดสุดสัปดาห์(เสาร์ อาทิตย์) บางส่วนเล่นที่ร้าน ให้บริการอินเทอร์เน็ต ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์คือ ความสนุกสนาน ผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ ที่สำคัญคือผลกระทบด้านการเงิน ในเรื่องของบัตรเติมเวลาเกมออนไลน์ ผลกระทบในด้านสุขภาพ ได้แก่ เสียสายตา ปวดหลัง ปักผื่นน้อย ส่วนผลกระทบต่อครอบครัวคือ มีปัญหาในด้านการจำกัดเวลาเล่นเกมออนไลน์ ทำให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งกัน ระหว่างเด็กและผู้ปกครอง ผลกระทบในด้านการศึกษา ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจว่าการเล่นเกมนอนไลน์มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนหรือไม่ แต่มีความเห็นพ้องต้องกันว่า การเล่นเกมนอนไลน์ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น และกลายเป็นหัวข้อสนทนาหลักของนักเรียนในโรงเรียน แม้ว่าการทำกิจกรรมกับเพื่อน (เช่น การเล่นเกมกีฬา) จะลดน้อยลงก็ตาม สิ่งที่น่าสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้คือ จิรดา ได้เชื่อมโยงทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ เข้ากับข้อมูลทางสถิติที่เก็บได้พบว่า กลุ่มเป้าหมายใช้สื่ออินเทอร์เน็ต(เกมออนไลน์) เพื่อสนองความต้องการของตนในด้านต่าง ๆ ส่วนหนึ่งคือ เพื่อต้องการข้อมูลในการพูดคุยสนทนา (discussion) โดยการเปิดรับสื่ออาจเป็นการยอมรับสมาคมในสังคม และความผูกพันต่อผู้อื่น ซึ่งอาจแสดงออกได้ด้วยการใช้ภาษาร่วมสมัย (Conversation currency) ซึ่งผู้รับสื่ออาจเปิดรับสื่อเพื่อต้องการความทันสมัยโดยการแสดงออกถึงการใช้ภาษา เช่น คำพูด และความเข้าใจต่อคำนิยมใหม่ ๆ เพื่อแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน¹⁸

จิรดา ได้ปิดท้ายงานวิจัยชิ้นนี้ด้วยการสรุปความคิดเห็นของเด็กนักเรียนว่า ส่วนมากเด็กทราบถึงผลดี และผลเสียของเกมออนไลน์ สาเหตุ และวิธีแก้ปัญหาที่เด็กให้ความสำคัญมากที่สุดคือ เรื่องการแบ่งเวลา โดยปัญหาเกิดจากการที่ตัวเด็กเล่นเกมมากเกินไป และแบ่งเวลาไม่เหมาะสมมากกว่าอยู่ที่ตัวเกม อีกทั้งความเห็นบางส่วนที่น่าสนใจของเด็กคือ มีมุมมองว่าการเล่นเกมนอนไลน์ให้ประโยชน์ในแง่ของการฝึกการดำรงชีวิต สามารถทำให้รู้จักใช้เงิน รู้จักหาเงินเพื่อดำรงชีวิตในเกม แต่แนวคิดดังกล่าวก็เป็นตัวสะท้อนปัญหาที่พบในโลกแห่งความเป็นจริง คือมีการนำเงิน และสินค้าภายในเกมมาซื้อขายกันนอกเกม นำชีวิตในโลกออนไลน์มาสู่ชีวิตในโลกแห่งความจริง ซึ่งเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน

¹⁸จิรดา มหาเจริญ, “การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547).

2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนเล่นเกมออนไลน์

งานวิจัยเชิงสำรวจเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ของ สุภาพร ลือกิตติศัพท์ งานวิจัยชิ้นนี้มีจุดประสงค์ในการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 489 ชุด ผลการศึกษาในประเด็นแรกคือ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 54.7 เป็นเพศชาย ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15-17 ปี และศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 40.6 รองลงมาคือมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 38.1 ได้รับเบี้ยเลี้ยงน้อยกว่า 500 และ 500 ถึง 1 พันบาท คิดเป็นร้อยละ 43.4 และ 41.1 ตามลำดับ ส่วนมากอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ร้อยละ 80 และอาศัยอยู่ในบ้านเดี่ยวร้อยละ 53.9 ส่วนผลการศึกษาในประเด็นที่สอง คือพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนั้น พบว่าที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตใช้ร้อยละ 92.00 และมักจะเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านร้อยละ 80.7 โดยในแต่ละสัปดาห์จะเล่นเกมออนไลน์ 1-4 วัน ส่วนระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นออนไลน์พบว่ามีอยู่ระหว่างน้อยกว่า 2 ชั่วโมงถึง 4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดา คือ 16.01-20.00 น. ส่วนวันหยุดนิยมนเล่นเกมออนไลน์ในเวลา 12.01-16.00น. และช่วงเวลา 20.01-24.00 น. ประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบจากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการชื่นชอบเกมออนไลน์ในทุกประเภทในระดับมาก และสามารถเรียงลำดับความชอบได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ชื่นชอบเกมประเภทผจญภัยเป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 41.60 เกมจำลองสถานการณ์คิดเป็นร้อยละ 38.4¹⁹

งานของ ประกายทิพย์ นิยมรัฐ ที่ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร ในปีพ.ศ.2547 งานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการสำรวจนักเรียนชายและหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร เป็นจำนวน 768 คน โดยนักเรียนตอบแบบสอบถาม 3 ชุด ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลและข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แบบสอบถามประเมินสภาวะสุขภาพจิต THAI GHQ 28 และแบบประเมินความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มนักเรียนชั้น ม.1 มีความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจต่ำกว่ากลุ่ม

¹⁹สุภาพร ลือกิตติศัพท์, "ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร," (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549).

นักเรียนชั้น ม.2 และ ม.3 ซึ่งอาจอธิบายจากทฤษฎีพัฒนาการวัยรุ่นได้ว่ากลุ่มเด็ก ม.1 ยังเพิ่งเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นยังมีความเป็นเด็กวัยรุ่นคาบเกี่ยวอยู่ ดังนั้นความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจจึงต่ำกว่า และพบว่ากลุ่มที่มีแนวโน้มจะเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานจะมีลักษณะขาดการยับยั้งชั่งใจหรือข่มใจ เบื่อง่าย และชอบความตื่นเต้นเร้าใจ เสี่ยงภัย และชอบแสวงหาสิ่งใหม่²⁰

งานของ วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น ในปีพ.ศ. 2547 ซึ่งวลัยลักษณ์ ต้องการศึกษา 3 ประเด็น ได้แก่ การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” ของวัยรุ่น ศึกษาการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” และศึกษาถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์โรค” ที่มีต่อวัยรุ่น ซึ่งจะทำการศึกษาในกลุ่มวัยรุ่น จำนวน 60 คน ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคตามร้านเกมออนไลน์ 4 แห่ง ได้แก่ ร้าน IQ Internet บริเวณห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดพร้าว ร้าน IQ Internet Center ย่านห้างสรรพสินค้าThe Mall สาขางามวงศ์วาน ร้าน T&Q บริเวณห้างสรรพสินค้ามาบุญครองเซ็นเตอร์ และร้าน WAR Internet ย่าน Silom Square และงานแข่งขันเกมออนไลน์เร็กนาร์โรครอบชิงชนะเลิศ (Ultimate PC Game Thailand Championship 2003) นอกจากนี้ยังศึกษากลุ่มผู้ปกครองของวัยรุ่น (อายุ 12-17 ปี) ที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค จำนวน 20 คน และรวมถึงศึกษานักจิตวิทยาวัยรุ่น ได้แก่ ดร.วัลลภ ปิยะมโนธรรม และรศ.นพ.อัมพล สุอัมพันธ์ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้เทคนิควิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมประกอบกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ซึ่งมีผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นเลือกที่จะมาใช้พื้นที่ในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรค หรือ Space เป็นที่ในการปลดปล่อยความคับข้องใจ โดยการสร้างมโนภาพขึ้นมาภายในจิตใจและแสดงออกในเกมด้วยการสร้างอัตลักษณ์หรือตัวตนขึ้นมาใหม่ และแสดงการกระทำต่างๆตามความปรารถนา เช่น วัยรุ่นชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศและมีความต้องการเป็นผู้หญิง แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถทำได้จึงเลือกที่จะมาสวมบทบาทเป็นตัวละครผู้หญิงในเกม เป็นต้น อีกทั้งยังพบว่า วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคเพื่อตอบสนองของความต้องการ 5 มิติ ดังนี้ 1. ความทันสมัยและความแปลกใหม่ 2. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน 3. ผ่อนคลายความเครียด และหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง 4. สร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนหรือแฟน ผ่านโลกเสมือนจริง และ5. สร้างเอกลักษณ์ และความโดดเด่น นอกจากนี้ยังพบ

²⁰ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547).

จุดเด่นของเกมออนไลน์แรกนาร์โรคที่ว่า โลกเสมือนจริงในเกมออนไลน์แรกนาร์โรคเป็นโลกที่ทุกคนสามารถแยกห่างจากโลกกายภาพเข้าไปมีตัวตนใหม่ซึ่งเป็นตัวตนในอุดมคติ คือ สามารถมีอิสระในการแสดงออก สามารถซ่อนความเป็นตัวตน เช่น เพศ อายุ รูปร่าง หน้าตา และมีรูปแบบการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และดินแดนที่วานี้เข้าถึงได้ง่ายเพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไปยังเซิร์ฟเวอร์ของเกมออนไลน์แรกนาร์โรค และดินแดนแห่งนี้จะมีมิติของกาลเวลา และอยู่เหนือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ เช่น ไม่สามารถระบุเวลาหรือยุคสมัยได้ ฤดูกาลต่างๆ เกิดขึ้นอย่างไร้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ สิ่งที่อยู่อาศัยในดินแดนแห่งนี้จะมีทั้งผู้วิเศษ ซึ่งทรงอิทธิฤทธิ์ มีชีวิตเป็นอมตะไม่แก่เฒ่าตามกาลเวลา มีแต่ความหนุ่มสาว สัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายสัตว์ในโลกแห่งความเป็นจริงและสัตว์ในเทพนิยาย เป็นต้น ทำให้ผู้ที่ได้เข้าไปสัมผัสในดินแดนแห่งนี้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่ และไม่อยากออกจากดินแดนแห่งนี้²¹

งานของ วรณรัตน์ รัตนวราจ์ ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว : กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ในปีพ.ศ. 2548 พบว่า ชุมชนแออัดที่เลือกศึกษานี้เดิมเป็นทุ่ง ส่วนใหญ่คนที่มาอยู่อาศัยเป็นคนต่างจังหวัดโดยปลูกเป็นกระต๊อบอยู่บางคนมาเช่า บางคนพอเก็บหอมรอมริบได้ก็จะซื้อบ้านอยู่ ส่วนใหญ่มีอาชีพกรรมกรก่อสร้าง เป็นจับกัง เมื่อชุมชนขยายตัวขึ้นราวปีพ.ศ. 2516-2517 การเคหะแห่งชาติได้เข้ามาพัฒนาพื้นที่กำหนดผัง มีน้ำประปา และไฟฟ้าเข้าถึง แต่ชุมชนนี้ก็ยังคงเป็นแหล่งเสื่อมโทรม กระทั่งปี พ.ศ.2524 เกิดปัญหาการไล่รื้อที่ชุมชนเพื่อสร้างทางด่วน ภาคประชาสังคมหลายหน่วยงานจึงได้ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ ในปีพ.ศ. 2539 การเคหะแห่งชาติเข้าพื้นที่จากการทำเรื่องแห่งประเทศไทย ประมาณ 62.5 ไร่ สำหรับปลูกสร้างบ้านให้ประชาชนในชุมชนแออัดได้เช่าอาศัย ปัจจุบันมีประชากรประมาณ 8,493 คน มีบ้านจำนวน 1,113 หลังคาเรือน ทุกหลังคาเรือนต้องเสียค่าเช่าตั้งแต่แปลงละ 60 บาท 120 บาท จนถึง 300 บาท ตามขนาดและที่ตั้งของที่ดินที่ได้รับจัดสรร

เด็กๆ ในชุมชนแออัดแห่งนี้เริ่มมีพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ โดยจะเล่นเป็นเวลานาน ทำให้ละเลยการเล่าเรียน เช่น ขาดเรียน ไปโรงเรียนสาย หรือหนีเรียน ไม่ส่งการบ้านเพราะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์จนดึก ไม่ได้เข้าเรียนทำให้ทำการบ้านไม่ได้ เลยไปถึงไม่ทานอาหาร ไม่หลับไม่นอน นอกจากนี้ เด็กที่ติดเกมยังไม่รับผิดชอบงานบ้าน ซึ่งสมาชิกทุกคนในครอบครัวชุมชนแออัดต้องช่วยกันทำงานและทำมาหากิน เด็กบางคนหัดพูดโกหก บางคนถึงกับลักขโมยเพื่อให้ได้เงินไปเล่นเกมออนไลน์

²¹วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน, “พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์แรกนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547).

พ่อแม่หรือผู้ปกครองของเด็กจึงมักใช้ความรุนแรงในการจัดการปัญหานี้ มีตั้งแต่ดุด่า ตบตีไม่ให้เงินใช้ ไปจนถึงไล่ออกจากบ้าน ทว่าวิธีการเหล่านี้ยังเป็นการผลักดันเด็กๆ ให้ออกจากบ้านไปสู่โลกของเกมออนไลน์มากขึ้น

และในส่วนของผลการวิจัยครั้งนี้ที่ระบุถึงสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กในชุมชนแออัดแห่งนี้ชอบเล่นเกมออนไลน์ คือ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน อันเป็นลักษณะพื้นฐานของเด็กและคนทั่วไปที่ต้องการได้รับความรู้สึกนี้ พัฒนาการของเกมออนไลน์สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าการเล่นเกมนี่ๆ ด้วยความบันเทิงสมัยใหม่ที่มีความเหมือนจริง ทำให้เด็กๆ หลงใหล ใช้เวลากับการเล่นยาวนาน เด็กส่วนมากในชุมชนแออัดให้ความเห็นว่าแม้เป็นความสุขเพียงช่วงเวลาหนึ่งก็ยังดีกว่าจะต้องอยู่แบบไม่มีความสุขในชีวิตจริง เด็กเหล่านี้ถือว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการคลายเครียดทางหนึ่ง นอกจากนี้ลักษณะของเกมออนไลน์สามารถทำให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการได้ออกมาเป็นรูปธรรม ตัวอย่างเช่นเด็กในชุมชนแออัดที่ตัวเล็ก มักถูกเพื่อนวัยเดียวกันกลั่นแกล้ง ย่อมต้องการเป็นคนมีอำนาจ เขาสามารถสร้างตัวละครที่มีบุคลิกเปี่ยมอำนาจอย่างที่ตนปรารถนาได้ในเกมออนไลน์ และยังเป็นการชดเชยทางสังคมเพื่อหนีสภาพความเป็นจริง อันเนื่องมาจากคนส่วนใหญ่มีทัศนคติไม่ดีกับสภาพความเป็นอยู่ในชุมชนแออัด แม้แต่คนในชุมชนแออัดเองก็ยังมีความหวาดระแวงกัน การเล่นเกมออนไลน์ไม่ต้องแสดงตัวว่าตนเป็นใคร มีพื้นเพอย่างไร ทำให้ไม่ต้องถูกกำหนดดีตราจากสังคม เด็กๆ สามารถอยู่ในเกมได้อย่างสบายใจ มีโลกส่วนตัว มีชุมชนที่ไม่สามารถหาได้ในชีวิตจริง เด็กไม่ต้องไปโรงเรียน ไม่มีภาระบ้าน มีแต่ทางหาความภาคภูมิใจให้ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการได้เงินในเกม การได้ตำแหน่งต่างๆ ทางสังคมจากในเกม และที่สำคัญก็คือ การเล่นเกมออนไลน์มีการใช้จ่ายในเกม โดยการซื้อของ มีตลาดแลกเปลี่ยนสินค้า การมีรายได้ หรือการมีของนั้นจัดว่าเป็นชั้น หรือระดับ (Class) ของสังคมที่ทำให้เกิดการยอมรับ เด็กบางคนที่มีความสามารถในการหาของมาเพื่อให้มีสถานภาพสูงกว่าคนอื่นจึงยอมยกของนั้นให้คนอื่นผ่านตัวละครในเกม แล้วรับเงินสดนอกเกม การทำเช่นนี้ทำให้เด็กบางคนมีรายได้จากการเล่นเกม พฤติกรรมเช่นนี้พบมากในกลุ่มเด็กชุมชนแออัด เพราะของในเกมนั้นไม่มีความหมายเท่ากับการได้เงินสดจริงมาใช้จ่าย²²

ในส่วนของผลสำรวจของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้เผยแพร่ผลสำรวจ เรื่อง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน โดยศึกษาเยาวชนอายุตั้งแต่ 10-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลจำนวนทั้งสิ้น 1,441 ตัวอย่าง ซึ่งมีระยะเวลาการดำเนินโครงการระหว่างวันที่ 8-25 กรกฎาคม 2550 จากการสำรวจครั้งนี้มี

²²วรรณรัตน์ รัตนวราจค์, “เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว : กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร,” เอกสารในการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา เรื่อง วัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง (ครั้งที่ 4) เสนอที่ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร 23-25 มีนาคม 2548.

ประเด็นที่น่าสนใจ พบว่า จำนวนของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต สูงถึง ร้อยละ 93.5 ส่วนกลุ่มที่ไม่เคยเล่นมีเพียง ร้อยละ 6.5 ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทุกวัน หรือเกือบทุกวันมีจำนวนถึงร้อยละ 24 เล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวนร้อยละ 22.3 เล่น 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวนร้อยละ 23.2 และเล่นเป็นบางสัปดาห์ จำนวนร้อยละ 30.5 นอกจากนี้ยังพบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต 8 อันดับ ได้แก่ อันดับ 1 นั่นก็คือ เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 97.8 อันดับที่ 2 เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานหรือการเรียน ร้อยละ 91.7 ส่วนอันดับที่ 3 คือ เล่นเกมเพื่อพัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 83.4 อันดับที่ 4 คือ เล่นเพื่อแก้เหงา มีเวลาว่างมากเกินไป ไม่รู้จะทำอะไร ร้อยละ 74 อันดับที่ 5 คือ เล่นเพื่อรู้จักเพื่อนใหม่ในโลกของเกมและอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 71.1 อันดับที่ 6 คือ เล่นเพราะมีร้านเกมหรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่มากขึ้น เข้าถึงได้ง่าย ร้อยละ 58.3 อันดับที่ 7 เล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของครอบครัว ร้อยละ 37.3 และอันดับสุดท้ายคือ อันดับที่ 8 เล่นตามเพื่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน หรือเล่นตามแฟชั่น ร้อยละ 30.8²³

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ประเภทอื่นๆ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต โดยผู้ศึกษาศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวกับสาเหตุที่นิยมเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ศึกษามองว่าไม่ว่าจะเป็นเกมออนไลน์ หรือ อินเทอร์เน็ต ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อออนไลน์ทั้งสิ้น ดังนั้นจุดประสงค์ในความต้องการเข้าถึงสื่อจึงน่าจะไม่ได้แตกต่างกันมากนัก

งานวิจัยของ ไชยรัตน์ บุตรพรหม ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ในปีพ.ศ. 2545 ซึ่งไชยรัตน์ศึกษาประเด็นพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นภายใต้หลักการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน พบว่า ผู้ที่ถูกวินิจฉัยว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตจากที่ศึกษาทั้งสิ้น 79 คน คิดเป็นร้อยละ 23.6 และพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต คือ ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ และปัจจัยทางด้านครอบครัว ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตจะมีบุคลิกภาพด้านอารมณ์แบบอ่อนไหว กล่าวคือ มีอารมณ์อ่อนไหวและมีแนวโน้มว่าจะมีอาการประสาทอ่อน นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครอบครัว มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง สภาพสังคมในกระแสทุนนิยมทำให้ครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ พ่อแม่ผู้ปกครองไม่มีเวลาในการดูแลให้ความรัก ความอบอุ่น ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดีและครอบครัวบิดามารดาที่ไม่ได้อยู่ด้วยกันจะมีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เกิด

²³“เด็กไทยติดเกมคอมพิวเตอร์/เกมออนไลน์,” ฐานเศรษฐกิจ (26-29 สิงหาคม 2550) : 24.

พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และสำหรับปัจจัยทางด้านประชากร และสถานภาพทางเศรษฐกิจไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตแต่อย่างใด²⁴

งานวิจัยของ มนต์ชัย ศรีเพชรนัย ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ในปีพ.ศ. 2547 ศึกษากลุ่มตัวอย่างประชากรเพศชายและหญิง ที่มีอายุระหว่าง 15-19 ปี อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เฉพาะผู้ที่เคยใช้อินเทอร์เน็ตในสัปดาห์ที่ผ่านมา จำนวนทั้งสิ้น 400 คน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามชนิดให้กลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบเอง พบว่าวัตถุประสงค์ในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง คือ เพื่อสนทนากับบุคคลอื่นเป็นหลัก และพบว่าแหล่งข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ สื่อมวลชน ซึ่งเมื่อพิจารณาแหล่งข้อมูลในสื่อแต่ละประเภทโดยรวมทั้งหมด พบว่า แหล่งข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ เพื่อน นอกจากนี้ ในส่วนของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ ตัวแปรเพศ ตัวแปรอาชีพ และตัวแปรรายได้ ส่วนปัจจัยภายในของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ตัวแปรต้องการเล่นเกม ตัวแปรต้องการมีเพื่อนจากการ Chat, E-Mail, Web board และ Web Cam และตัวแปรต้องการหาข้อมูลเพื่อการศึกษา ในส่วนของปัจจัยภายนอกของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ การได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านหนังสือพิมพ์ ผ่านเพื่อน และผ่านโทรทัศน์²⁵

งานของ บัญชา วิเทศชน ศึกษาเรื่อง การศึกษาความคิดเห็น และพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในปีพ.ศ. 2549 ซึ่งบัญชามุ่งศึกษาความคิดเห็น และพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต 3 ด้าน คือ สื่อลามกอนาจาร การสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเยาวชน อายุ 15 ปีขึ้นไป แต่ไม่ถึง 20 ปี ในเขตเทศบาลนคร จังหวัดอุดรธานี ที่ใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 100 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ที่ว่า การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเหมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการอีกโลกหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะทดแทนการสนทนาในลักษณะได้ยินแต่เสียง ยังกลับกลายเป็นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ ซึ่งเหมือนเป็นการก้าวข้ามขีดจำกัดของการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตเลยทีเดียว ส่วนประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ คือ กลุ่มตัวอย่างมี

²⁴ ไชยรัตน์ บุตรพรหม, “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545).

²⁵ มนต์ชัย ศรีเพชรนัย, “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547).

ความเห็นตรงกันว่า จะเลิกเล่นเกมออนไลน์แล้ว เนื่องจากต้องเสียค่าบริการที่เกิดขึ้นจากการใช้งาน ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของเด็กและเยาวชนในช่วงที่ยังไม่มีรายได้ และส่วนอีกประเด็นหนึ่งที่ น่าสนใจเช่นเดียวกัน คือ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมักเล่นอินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ที่บ้านโดยลำพัง เพียงคนเดียว ส่วนพ่อแม่ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ไม่มีเวลาให้คำแนะนำกับบุตรหลาน²⁶

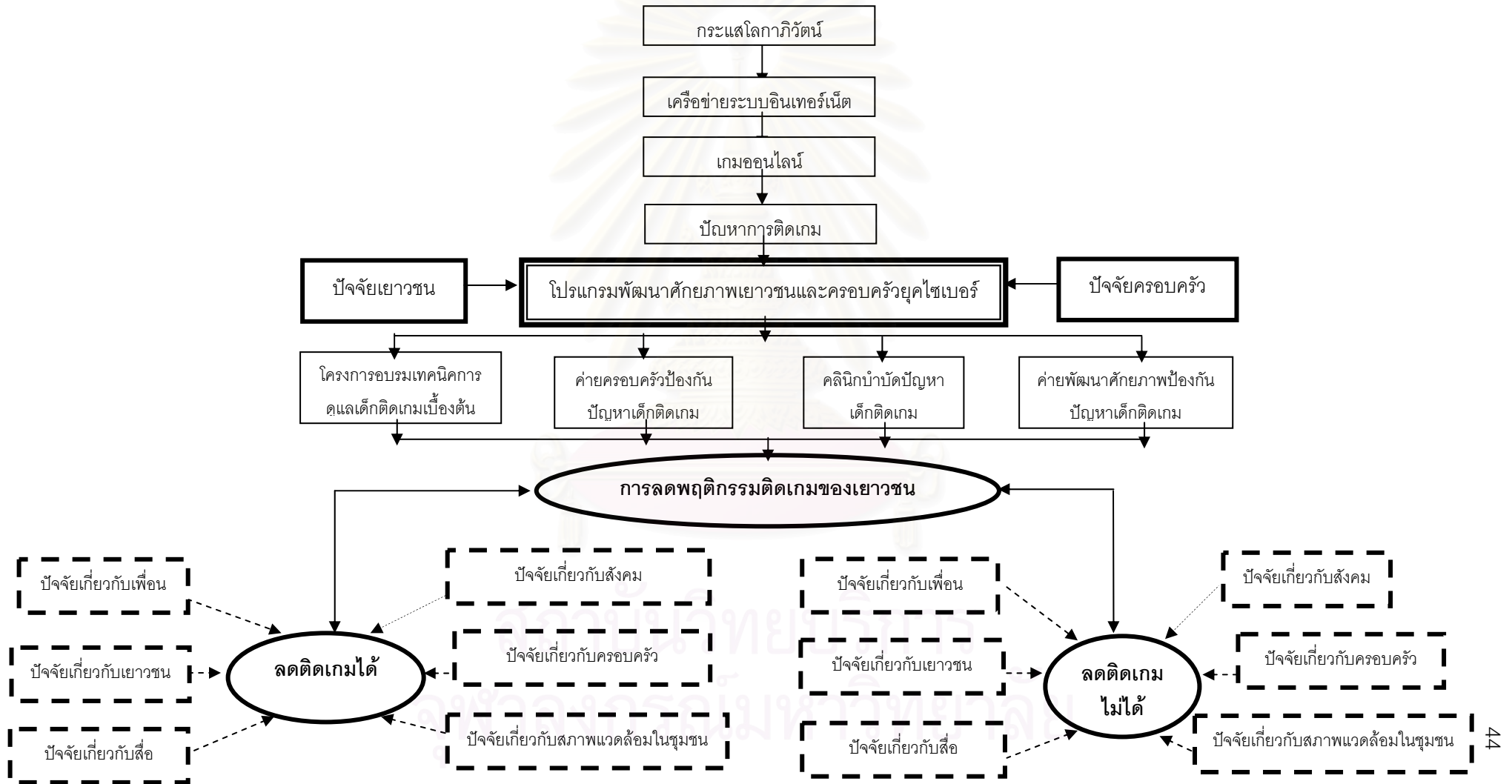
อย่างไรก็ตาม จากแนวคิด อันได้แก่ แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น และแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว รวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังที่ได้กล่าวมา ผู้ศึกษาได้นำมาประมวล และกำหนดเป็นกรอบแนวความคิดได้ดังต่อไปนี้



สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

²⁶บัญชา วิเทศชน, “การศึกษาความคิดเห็น และพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเยาวชน,” (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549).

ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหายุวกติกาเด็กติดเกม



กรอบแนวคิดของการศึกษา การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม อธิบายได้ว่า กระแสโลกาภิวัตน์ที่กำลังแผ่ขยายครอบคลุมไปทั่วโลกทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม รวมทั้งความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในด้านความบันเทิงอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์ เกมคอนโซล อินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างอินเทอร์เน็ต ที่เปรียบเสมือนประตูเชื่อมไปสู่ความบันเทิงที่หลากหลาย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถพูดคุยกับเพื่อนผ่านโปรแกรมสนทนา หรือสามารถชมภาพยนตร์ ฟังเพลง หรือแม้แต่เล่นเกมบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เป็นการรวมความบันเทิงและการสื่อสารเข้าไว้ด้วยกัน เป็นมนต์เสน่ห์ที่ดึงดูดใจให้เด็กเข้ามาแสวงหาความบันเทิงรูปแบบใหม่เป็นจำนวนมากในปัจจุบัน (2550)²⁷ และก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอีกปัญหาหนึ่ง นั่นก็คือ ปัญหาเด็กติดเกม กล่าวคือ เด็กไม่สามารถควบคุมตัวเองในการเลิกเล่นเกมลงได้ และใช้เวลาในการเล่นเกมมากจนกระทั่งขาดความรับผิดชอบที่ตัวเองพึงกระทำ ได้แก่ ไม่ใส่ใจในการเรียน ไม่ดูแลตัวเอง เพราะมัวแต่เล่นเกม เป็นต้น และจากความรุนแรงของปัญหาเด็กติดเกมที่มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นและทวีความรุนแรงมากขึ้นทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ส่งผลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องของหลายหน่วยงานไม่ว่าจะเป็นทั้งทางภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันวิชาการ และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้ให้ความสนใจ ติดตามและพยายามหาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการเข้ามาจัดระเบียบการเล่นเกมนั้นอย่างจริงจัง และหนึ่งในหน่วยงานนั้นที่มีส่วนรับผิดชอบกับปัญหานี้ก็คือ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรงในการดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน ซึ่งปัญหาเด็กติดเกมก็ถือเป็นปัญหาหนึ่งที่ต้องรับมือและจัดการกับปัญหา ทางสถาบันฯ จึงได้จัดตั้ง “ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม” ขึ้นมาเพื่อให้การบำบัดและการป้องกันปัญหาเด็กติดเกมแก่เด็กและครอบครัว และเพื่อพัฒนาวิชาการเผยแพร่สู่สาธารณะและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง โดยอาศัย “โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์” ซึ่งเป็นผลงานทางวิชาการของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้พัฒนารูปแบบการดูแลช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่มีปัญหาการเล่นเกมนานเกินไป (ติดเกม) โดยพัฒนาเป็นหลักสูตรการฝึกอบรม ประกอบด้วย 4 หลักสูตร ได้แก่ 1) หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 1 วันสำหรับผู้ปกครอง 2) ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วิสัยทัศน์ยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 2 วัน 1 คืนสำหรับผู้ปกครอง 3) Good Gamer Club เป็นหลักสูตรกิจกรรม สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 9

²⁷ ชินวร ฟาดิษฐ์, “เด็กกับเกมออนไลน์”, (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550), หน้า 16.

สัปดาห์ติดต่อกัน สำหรับเด็กและผู้ปกครองเข้าร่วมในบางสัปดาห์ และ 4) ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 3 วัน 2 คืน สำหรับเด็กและเยาวชน

ในการศึกษาค้างนี้จึงมีเนื้อหาครอบคลุมในประเด็นที่ว่า กลุ่มเด็กและเยาวชน รวมถึงผู้ปกครองที่ผ่านโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ไปนั้น สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่ อย่างไร กล่าวคือ เด็กและเยาวชนที่ผ่านโปรแกรมนี้สามารถลดการเล่นเกมลงได้ หรือไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ด้วยปัจจัยอะไรบ้าง

ซึ่งปัจจัยสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนสามารถลดการเล่นเกมลงได้ และปัจจัยอุปสรรคที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้นั้น อาจเป็นเพราะเกิดจากปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเด็กเอง ปัจจัยเกี่ยวกับสื่อ ปัจจัยเกี่ยวกับสังคม ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว และปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

3.1 ประวัติของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม¹

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม หรือ Center of Game Addict Prevention (CGAP) สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ได้รับการจัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2547 โดยอธิบดีกรมสุขภาพจิต น.พ.ม.ล.สมชาย จักรพันธุ์ ที่เล็งเห็นว่าปัญหาเด็กติดเกมกำลังหนักมากขึ้นทุกที และได้ผ่านการทำพิธีเปิดอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 25 เมษายน 2548 โดยมี ฯพณฯ รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงสาธารณสุข นายอนุทิน ชาญวีรกูล เป็นประธานในพิธีเปิด โดยศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ

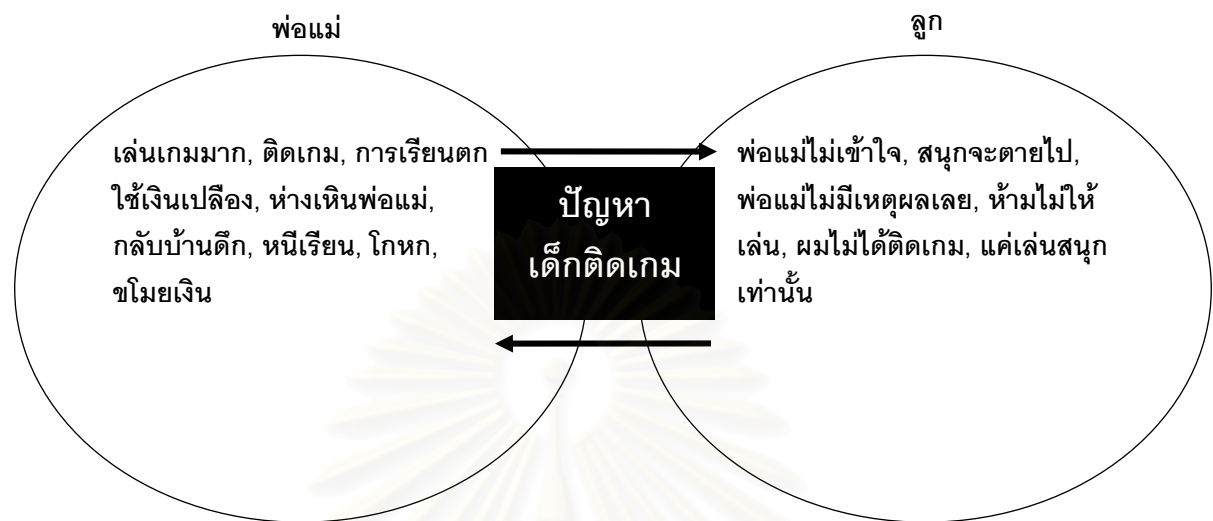
1. ให้บริการเพื่อการบำบัด และการป้องกันปัญหาเด็กติดเกมแก่เด็กและครอบครัว
2. เพื่อพัฒนาวิชาการเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

โดยใช้ โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งเป็นผลงานทางวิชาการของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ในการพัฒนารูปแบบการดูแลช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่มีปัญหาการเล่นเกมมากเกินไป โดยพัฒนาเป็นหลักสูตรการฝึกอบรม โดยเน้นใช้จุดแข็งของกระบวนการกลุ่มและกิจกรรมเชิงการบำบัดความคิดและพฤติกรรม (Cognitive – Behavioral Therapy) เข้าช่วยในการปรับทัศนคติ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งประกอบด้วยหลักสูตรฝึกอบรม ทั้ง 4 หลักสูตร ได้แก่

1. หลักสูตร เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 1 วัน สำหรับผู้ปกครอง
2. ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 2 วัน 1 คืน สำหรับครอบครัว
3. Good Gamer Club เป็นหลักสูตรกิจกรรม สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 9 สัปดาห์ติดต่อกัน สำหรับเด็ก และผู้ปกครองเข้าร่วมในบางสัปดาห์
4. ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ เป็นหลักสูตร 3 วัน 2 คืน สำหรับเด็กและเยาวชน

¹ สัมภาษณ์ คุณนันทยุทธ หะสิทธิ์เวช , 10 มกราคม 2550.

ภาพที่ 3.1 แสดงกรอบแนวคิดของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์



ที่มา : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2548 หน้า 6

จากรูป จุดเริ่มต้นของปัญหาการเล่นเกมของเด็ก มักเกิดจากมุมมองที่ต่างกันระหว่างพ่อแม่และเด็ก เด็กมองเกมว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ก้าวทันโลก ทำหายปัญญาและไหวพริบช่วยฆ่าเวลาในวิถีชีวิตปัจจุบันซึ่งต้องขลุกอยู่แต่ในห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ พวกเขาไม่รู้อะไรที่จะสนุกสนานมากกว่านี้ และมองว่าพ่อแม่ไม่เข้าใจ วิตกกังวลเกินไป ชอบใช้อารมณ์ และคอยจับผิดเรื่องการเล่นเกม ในขณะที่พ่อแม่มองว่าการนั่งอยู่หน้าจอนานๆ น่าจะเกิดปัญหามากกว่าผลดี ความกังวลใจจึงทำให้พ่อแม่ใช้อารมณ์จัดการกับปัญหา เมื่อต่างฝ่ายไม่คิดว่าตนเป็นปัญหา จึงกล่าวโทษกันส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่ด้อยคุณภาพลงเรื่อยๆ หากทั้งสองฝ่ายไม่ปรับมุมมองและทำที่ต่อกันปัญหาจึงเกิดขึ้น²

ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวเด็กติดเกมมองเห็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหาการที่เด็กและเยาวชนใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปว่าเกิดจากมุมมองที่ต่างกันระหว่างพ่อแม่และลูกที่เล่นเกมนั้นนั้นแนวทางการดูแลช่วยเหลือปัญหาเด็กติดเกมจึงต้องให้ความสำคัญกับระบบครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู ทางศูนย์ฯจึงพัฒนาหลักสูตรโดยมีแนวคิดพื้นฐานในการช่วยให้พ่อแม่และลูกมีความเข้าใจพื้นฐานบางประการ เรียนรู้วิธีจัดการตนเอง เรียนรู้วิธีสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

² สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 7.

และมีประสบการณ์ตรงกับการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว เพื่อป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ดังตารางที่ 3.1³

ตารางที่ 3.1 แสดงแนวคิดพื้นฐานในการช่วยให้พ่อแม่และลูกมีความเข้าใจพื้นฐานเพื่อป้องกัน ปัญหาเด็กติดเกม

	พ่อแม่	เด็ก
เข้าใจพื้นฐานบางประการ	<ul style="list-style-type: none"> - รู้ทันเกม, รู้โทษของการขาดวินัยของลูก - เข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น, รู้ผลกระทบของการแก้ปัญหาผิดวิธี 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้จักการเสพติดเกม, รู้ผลกระทบจากการติดเกมหรือใช้เวลาเล่นมากเกินไป
รู้วิธีการจัดการตนเอง	<ul style="list-style-type: none"> - การทบทวนตัวเอง - การควบคุมอารมณ์โกรธ - การไม่โทษแท้, ความอดทน - การสร้างบรรยากาศอบอุ่นในครอบครัว 	<ul style="list-style-type: none"> - การทบทวนตนเอง - การมีวินัยและความรับผิดชอบ - การควบคุมตนเอง - การตั้งเป้าหมายในชีวิต, การวางแผน - การทำกิจกรรมสร้างสรรค์ทางเลือก
รู้วิธีสัมพันธ์กับผู้อื่น	<ul style="list-style-type: none"> - การสื่อสารที่เหมาะสม (การสื่อสารแบบให้เกียรติ, การเจรจาต่อรอง, การกำหนดวินัยร่วมกัน) - การมองด้านบวก, การชื่นชม - การไว้ใจ - การจัดการสิ่งแวดล้อม - การจัดการกิจกรรมสร้างสรรค์กระบวนการ (Process) 	<ul style="list-style-type: none"> - การสื่อสารที่เหมาะสม - การสร้างความน่าเชื่อถือ - การคำนึงถึงความรู้สึกของคนอื่น - การบริการคนอื่น การทำให้คนอื่นสุขใจ
ประสบการณ์ตรงกับความสัมพันธ์ในครอบครัว	- ประสบการณ์ตรงในความสัมพันธ์ที่ดี	

ที่มา : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2548 หน้า 8

โดยกิจกรรมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม มุ่งให้พ่อแม่และเด็กมีความรู้ความเข้าใจ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ใหม่ผ่านสถานการณ์จำลองและกระบวนการกลุ่ม สร้างทัศนคติ

³เรื่องเดียวกัน, หน้า 8.

และมุมมองใหม่ โดยเริ่มต้นปรับเปลี่ยนตนเอง ลดพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม รวมถึงปรับวิธีจัดการปัญหาที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว และนำครอบครัวปรับสู่สมดุลอีกครั้ง ซึ่งการช่วยเหลือครอบครัวที่มีความเดือดร้อน สามารถดำเนินการให้ครอบคลุมทั้งกลุ่มเด็กและครอบครัวเป็น 4 หลักสูตร ได้แก่

หลักสูตรที่ 1 คือ หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ (เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้น) เป็นหลักสูตร 1 วัน สำหรับผู้ปกครอง

หลักสูตรที่ 2 คือ ค่ายครอบครัวสร้างสรรคู้ทันทันไซเบอร์ (ค่ายครอบครัวป้องกันปัญหาเด็กติดเกม) เป็นหลักสูตร 2 วัน สำหรับครอบครัว

หลักสูตรที่ 3 คือ Good Gamer Club (กิจกรรมบำบัดแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม) เป็นหลักสูตรกิจกรรม สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง 9 สัปดาห์ติดต่อกัน สำหรับเด็กและผู้ปกครองเข้าร่วมในบางสัปดาห์

หลักสูตรที่ 4 คือ ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ (ค่ายพัฒนาศักยภาพป้องกันปัญหาเด็กติดเกม) เป็นหลักสูตร 3 วัน 2 คืน สำหรับเด็กและเยาวชน

ซึ่งผู้ศึกษาจะอธิบายหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรดังกล่าวโดยละเอียดเพื่อความเข้าใจ โดยแยกเป็นประเด็นใหญ่ๆ 2 ประเด็นด้วยกันดังนี้

1. กรอบแนวคิด
2. แนวคิดสำคัญ

ส่วนรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมและสาระสำคัญของแต่ละหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรนั้น อยู่ในส่วนของภาคผนวกของงานวิจัย

3.2 หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ (เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้น)

หลักสูตรนี้ใช้เวลา 1 วัน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานเล่นเกมและมีอายุระหว่าง 8-18 ปี จำนวน 60 คน

3.2.1 กรอบแนวคิด

หลักสูตรนี้มีกรอบแนวคิดที่ว่า ปัญหาการเล่นเกมของเด็กเป็นผลจากการเลี้ยงดูที่ขาดวินัย ตั้งแต่วัยเด็ก ทั้งนี้เป็นเพราะพ่อแม่ผู้ปกครองขาดความรู้ ความเข้าใจ และแนวทางในการดูแลเด็ก ทำให้มีผลต่อการเลี้ยงดู ปลูกฝังวินัย และความรับผิดชอบในการใช้เวลา ใช้ชีวิตอย่างสมดุล เพราะชีวิตที่ขาดวินัยของเด็กเหล่านี้ ทำให้เขาสูญเสียโอกาสที่จะพัฒนาและใช้ความสามารถที่มีอยู่ในตัวเขาได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นจึงได้จัดให้มีหลักสูตรเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต เกม

2. เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการแก้ปัญหา โดยการส่งเสริมวินัยและความรับผิดชอบ
3. เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเกิดพลังในการช่วยเหลือลูกติดเกม
4. เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการช่วยเหลือบุตรหลานติดเกม
5. เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีทัศนคติที่ดีต่อการช่วยเหลือบุตรหลาน และได้แนวทางในการปรับใช้กับตนเอง

3.2.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ (เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้น) มีที่มาและพัฒนามาจากแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ ดังนี้

การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว⁴

แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดหลักสูตรนี้ในส่วนของการที่พ่อแม่ ผู้ปกครองได้ตระหนักและเห็นความสำคัญ รวมถึงแนวทางในการจัดการและแก้ไขปัญหาเด็กที่เล่นเกม ดังนี้

- การแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเริ่มต้นที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองในการแก้ไขปัญหา จากนั้นจึงร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาพร้อมกับสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัว
- การสื่อสาร มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเรียนรู้วิธีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เช่น การฝึกบอกความรู้สึกที่เป็นความรัก ความใส่ใจ ความห่วงใยที่มีต่อลูก มีวิธีการสื่อสารทั้งเนื้อหาและอารมณ์ที่หนักแน่นแต่มั่นนวล
- บทบาท มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเห็นความสำคัญและส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะเด็กที่เล่นเกมหันมารับผิดชอบกับบทบาทหน้าที่ของตนเอง ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ที่จะเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ คือ สามารถแบ่งเวลาในการเล่นได้อย่างเหมาะสม และปฏิบัติหน้าที่หลักของตนเอง คือ การตั้งใจศึกษาเล่าเรียน รวมทั้งการรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองในด้านอื่นๆอย่างเหมาะสมได้ด้วยเช่นกัน
- การตอบสนองทางอารมณ์ มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีความรู้ ความเข้าใจ และเรียนรู้การแสดงอารมณ์ที่เหมาะสม เช่น การชื่นชมยินดีเมื่อลูกหันมาเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ ขณะเดียวกันก็สามารถแสดงอารมณ์โกรธ ไม่พอใจ เสียใจ ผิดหวัง กับพฤติกรรมและการ

⁴ อุมาพร ตรังคสมบัติ, จิตบำบัดและการให้การปรึกษาครอบครัว (กรุงเทพฯ: ชันด์การพิมพ์, 2544), หน้า 91-93.

แสดงออกที่ไม่เหมาะสมของลูกได้ รวมถึงการยอมรับและสามารถตอบสนองของการแสดงออกต่างๆ ทางอารมณ์ของลูกที่เกิดขึ้น

- ความผูกพันทางอารมณ์ มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีความรู้ ความเข้าใจ และเรียนรู้ ความผูกพันทางอารมณ์โดยการแสดงออกซึ่งความสนใจ และการเห็นคุณค่าของกันและกันที่ เหมาะกับความต้องการและธรรมชาติตามวัยของลูก
- การควบคุมพฤติกรรม มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเห็นความสำคัญในการสอนและฝึกให้ ลูกมีวินัยและความรับผิดชอบ

อิทธิพลของเกมต่อวัยรุ่น⁵

แนวคิดนี้สนับสนุนให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติ และความต้องการของวัยรุ่น เข้าใจ เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ เข้าใจถึงประโยชน์และโทษจากการเข้าเว็บไซต์ เล่นเกม การสนทนา (Chat) เพื่อเรียนรู้ที่จะเข้าใจเหตุผลที่เด็กเล่นเกม ร่วมกับการรู้จักหาทางป้องกันแก้ไขปัญหาตาม ความเหมาะสม

● การควบคุมตนเอง⁶

แนวคิดนี้มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กรู้จักการเล่นเกมที่รับผิดชอบ คือ มี การเล่นโดยใช้เวลาที่เหมาะสม ไม่เสียการเรียน มีการใช้เวลาว่างกับกิจกรรมที่สร้างสรรค์อื่นๆ รวมทั้งการมีกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับครอบครัว

● ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม⁷

ปัจจัยนี้ถือเป็นแนวทางที่สำคัญ มุ่งเน้นให้พ่อแม่ ผู้ปกครองรู้จักจัดสถานที่และสิ่งแวดล้อม เพื่อป้องกันและแก้ไขการใช้เวลาเล่นเกมของลูกอย่างเหมาะสม

สาระสำคัญของหลักสูตร :

ในการดูแลลูกที่เล่นเกมไม่ให้ใช้เวลาในการเล่นมากเกินไปนั้น พื้นฐานสำคัญ คือ พ่อ แม่ ผู้ปกครองต้องมีความรู้ ความเข้าใจถึงประโยชน์และการใช้คอมพิวเตอร์ ทั้งเรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ต และความรู้เรื่องเกมต่างๆ เบื้องต้น

⁵ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัว ยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 14.

⁶ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือการช่วยเหลือด้านสุขภาพจิตและป้องกันสารเสพติดในวัยรุ่นสำหรับบุคลากรสาธารณสุข (กรุงเทพฯ: บริษัททวงศ์กมลโปรดักชั่น, 2545), หน้า 35.

⁷ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัว ยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 15.

3.3 หลักสูตรค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วิธีทันไซเบอร์

หลักสูตรนี้ใช้เวลา 2 วัน 1 คืน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานเล่นเกมและมีอายุระหว่าง 12-18 ปี และเด็กที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่ใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว จำนวนไม่เกิน 15 ครอบครัว

3.3.1 กรอบแนวคิด

หลักสูตร “ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วิธีทันไซเบอร์” มีแนวคิดที่ว่า จากการศึกษาเด็กชอบใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปจนบางรายเริ่มมีปัญหาพฤติกรรม เช่น หนีออกไปเล่นเกม ขาดเรียน ตื้อก้าวร้าว ลักขโมย เพื่อนำเงินไปเล่นเกม เป็นต้น ทำให้เกิดความไม่ลงรอยกันระหว่างพ่อแม่ ผู้ปกครองและเด็ก เกิดปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัวตามมา อันเนื่องมาจากครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ได้ตามปกติอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ จัดกิจกรรมค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วิธีทันไซเบอร์ โดยนำแนวคิด 2 แนวคิดหลักๆ มาประยุกต์ใช้ ได้แก่

แนวคิดแรก คือ แนวคิดของ McMaster Model of Family Function (MMFF) ที่กล่าวว่า ครอบครัวเป็นระบบเปิด ประกอบด้วย ระบบย่อย คือ สมาชิกแต่ละคนในครอบครัว คู่สมรส และพี่น้อง นอกจากนี้ครอบครัวยังมีความสัมพันธ์กับระบบภายนอกอื่นๆ เช่น ระบบครอบครัวขยาย ชุมชน โรงเรียน องค์กรศาสนา เป็นต้น ในระบบแห่งครอบครัวนี้ถ้ามีกระบวนการไม่เหมาะสมก็จะเกิดปัญหา ดังนั้น การให้ความช่วยเหลือครอบครัวที่มีปัญหาจะมุ่งไปที่การเปลี่ยนแปลงระบบครอบครัวทั้งระบบ โดยเชื่อว่าจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงผู้ที่มีปัญหาและปัญหานั้นก็จะหมดไป ซึ่งแนวคิด MMFF นี้ จะอิงทฤษฎีระบบ ซึ่งสรุปได้ดังนี้⁸

1. แต่ละหน่วยในระบบครอบครัวมีความเกี่ยวข้องกัน พฤติกรรมของสมาชิกคนหนึ่งย่อมจะมีอิทธิพลต่อสมาชิกคนอื่นๆ
2. การทำความเข้าใจสมาชิกคนใดคนหนึ่งนั้นไม่สามารถกระทำได้โดยวิเคราะห์บุคคลเพียงลำพัง จำเป็นต้องพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นกับครอบครัวทั้งระบบด้วย
3. รูปแบบของปฏิสัมพันธ์และการจัดองค์กรในครอบครัว เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดพฤติกรรมของสมาชิกแต่ละคน

⁸ Harold I, Kaplan and Sadock's Synopsis of Psychiatry (California: KFS Publication, 1994), page 115-117, อ้างถึงใน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 43-44.

ส่วนแนวคิดที่สองที่ “ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันไซเบอร์” นำมาใช้ คือ แนวคิดเรื่องการพัฒนาตนเองของทรอดเซอร์ ซึ่งกล่าวว่า การที่บุคคลจะพัฒนาตนเองให้ชีวิตงอกงามได้ เป็นผลมาจากการที่บุคคลบรรลุความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ตามทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow) และการมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างบุคคล โดยใช้กระแสของกลุ่มในการพัฒนา

โปรแกรมค่ายครอบครัว จึงนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดการทำหน้าที่ของครอบครัว เพื่อให้แต่ละหน่วยของครอบครัวได้พัฒนาตนเองไปในทางที่ดี ได้บรรลุความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ และสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน โดยใช้กระแสของกลุ่มมาช่วยพัฒนาตนร่วมไปกับการทบทวนตนเองในด้านการทำหน้าที่ของครอบครัวร่วมกัน โดยผ่านขั้นตอนการเคลื่อนไหวของกลุ่มตามแนวคิดของทรอดเซอร์ ดังนี้⁹

1. ระยะเริ่มแรก หรือระยะปลอดภัย (Initial Stage or Security Stage) ซึ่งเป็นระยะการวางรากฐานของการไว้วางใจต่อกันของสมาชิก สมาชิกได้ร่วมกันทำงานในสถานการณ์กลุ่มเพื่อสร้างสัมพันธภาพและได้ประสบการณ์และเข้าใจถึงความไว้วางใจกัน
2. ระยะการยอมรับ (Acceptance Stage) ครอบครัวเกิดการยอมรับกันระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่มได้เปิดเผยตนเอง และแบ่งปันความรู้สึก ประสบการณ์ จนเกิดความเป็นหนึ่งเดียวจากการเรียนรู้ในการยอมรับตนเองและผู้อื่น
3. ระยะความรู้สึกรับผิดชอบ (Responsibility Stage) เป็นระยะที่ครอบครัวมีความรับผิดชอบต่อการแก้ปัญหา หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสมาชิกแต่ละคน ซึ่งมีการประเมินตนเองอย่างชัดเจน เป็นรากฐานของการกระทำที่รับผิดชอบของครอบครัว
4. ระยะการทำงาน (Working Stage) เป็นระยะที่ให้กลุ่มทำงานตามวัตถุประสงค์ คือ การแก้ไขปัญหาตามกระบวนการ ดังนี้
 - กำหนดปัญหาทำความเข้าใจและเข้าใจปัญหา
 - ร่วมมือกันเลือกวิธีแก้ไขปัญหาหลายๆ ด้าน
 - หาวิธีการในการแก้ปัญหาต่างๆ
 - ตัดสินใจเลือกทางออกที่ดีที่สุดของปัญหานั้น
 - วางแผนร่วมกัน

⁹ Trotzer, The Counselor and The Group Intrating Theory Training and Practice (California: Wadsworth Publishing, 1977), page 101-112, อ้างถึงใน อุมพร ตรังคสมบัติ, จิตบำบัดและการให้การปรึกษาครอบครัว (กรุงเทพฯ: ชันดำการพิมพ์, 2544), หน้า 38.

- ลงมือปฏิบัติโดยทดลองทำภายในกลุ่ม

5. ขั้นปิดกลุ่ม (Closing Stage) เป็นการสรุปให้กำลังใจกัน สนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง มีความเชื่อมั่นต่อการนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้มาปรับใช้กับตนเอง

สำหรับแนวคิดในการจัดกิจกรรมกลุ่มของค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วิถีไท้เบอรันั้น เน้นกิจกรรมกลุ่มลักษณะสัมพันธ์ ซึ่งนิรันดร์ จุลทรัพย์¹⁰ กล่าวไว้ว่า กลุ่มสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้มีการปรับตัว ปรับความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะมีผลต่อความรู้สึก บรรยากาศภายในกลุ่มและกลุ่มจะช่วยอธิบายถึงธรรมชาติและพฤติกรรมของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มโดยส่วนรวม ซึ่งจะก่อให้เกิดการเรียนรู้และถ่ายทอดวิธีการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกิจกรรมสำหรับค่ายครอบครัวนี้ จะเน้นเป็นกิจกรรมเฉพาะครอบครัว และเป็นกิจกรรมแยกเฉพาะพ่อแม่ ผู้ปกครอง และเด็ก ซึ่งได้แก่ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมให้ความรู้ตามฐานประยุกต์ Walk Rally กิจกรรมกลุ่มเปิดใจคลายเครียด กิจกรรมทบทวนตนเองและสร้างสัมพันธ์ในครอบครัว โดยเน้นประเด็นการทำหน้าที่ของครอบครัว และสร้างสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เข้ารับการอบรมที่มีปัญหาจากการที่ลูกชอบเล่นเกมและมีความขัดแย้งระหว่างกันอันเนื่องจากเหตุนี้ ได้ร่วมกันทบทวนพฤติกรรมของตนเอง และสร้างสัมพันธ์ภาพใหม่ที่เอื้อต่อการใช้พลังในครอบครัวแก้ปัญหาพร้อมกันได้ดีที่สุด

3.4 หลักสูตรกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club)

หลักสูตรกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง พบกันอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องกัน สัปดาห์ละ 1 ครั้ง โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่ควบคุมตัวเองในการใช้เวลาเล่นเกมไม่ได้ และมีปัญหาภายในครอบครัว จำนวน 8-12 คน และผู้ปกครองเพื่อร่วมกิจกรรมด้วย 3 ครั้ง

3.4.1 กรอบแนวคิด¹¹

จากสภาพการณ์เกมออนไลน์ที่ปรากฏในปัจจุบันนี้ได้ก่อให้เกิดปัญหาแก่สังคมไทยอย่างมากเนื่องจากผู้บริโภคเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักเป็นเด็กและเยาวชนที่ยังขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา เกมออนไลน์จึงก่อให้เกิดผลกระทบแก่เด็กและเยาวชนตามมา จนนำไปสู่ปัญหาใหญ่ของสังคมไทยปัญหาหนึ่งคือ ปัญหาเด็กติดเกมและปัญหานี้มีผลกระทบไม่เฉพาะตัวเด็กที่ทำให้ขาดการพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจอย่างที่ควรจะเป็นตามวัยยังส่งผล

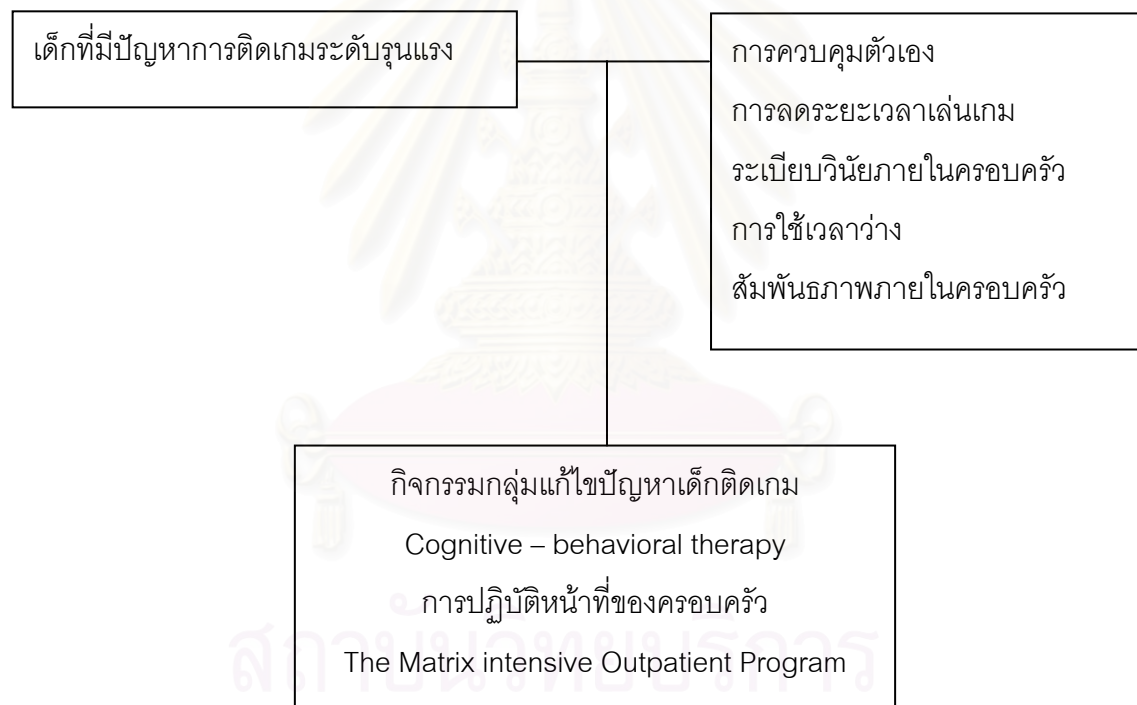
¹⁰นิรันดร์ จุลทรัพย์, กลุ่มสัมพันธ์สำหรับการฝึกอบรม (กรุงเทพฯ: มปท, 2542) หน้า 57-58.

¹¹ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 93.

กระทบต่อครอบครัวและสังคมอีกด้วยเพราะเด็กหลายคนติดเกมมากถึงขนาดหนีออกนอกบ้านเพียงเพื่อให้ได้เล่นเกม เด็กบางคนฝักใฝ่ในการเล่นเกมนิวเตอร์จนไม่ยอมไปโรงเรียนหรือทำอะไรเลย ส่วนสาเหตุของการติดเกมพบว่าเป็นเพราะความสนุกและสะใจเท่านั้น และพบว่ามีพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่โทรศัพท์ขอรับการปรึกษาหรือพาเด็กมารับบริการปรึกษา จากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ด้วยปัญหาเด็กติดเกมมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

กรมสุขภาพจิตได้เล็งเห็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้มอบหมายให้สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ดำเนินการจัดตั้งศูนย์บำบัดเด็กติดเกมขึ้น โดยทำโครงการพัฒนาหลักสูตรการจัดกิจกรรมบำบัดเด็กติดเกมในคลินิกบำบัดเด็กติดเกม เพื่อเป็นแนวทางในการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ และมีกรอบแนวคิดในการจัดกิจกรรม ดังภาพที่ 3.2

ภาพที่ 3.2 : แสดงกรอบแนวคิดของกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club)



ที่มา : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2548 หน้า 93

3.4.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร

แนวทางการจัดกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club) มุ่งเน้นสมาชิกเป็นจุดศูนย์กลางเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่ม

ปิด (close group) ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Cognitive – behavioral therapy ซึ่งมีหลักการ ดังนี้¹²

ซึ่งทางศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้อ้างถึงคำพูดของคาสติน (Kazdin) เกี่ยวกับความหมายการเรียนรู้แบบการปรับพฤติกรรมทางปัญญา (Cognitive - behavioral therapy) ไว้ว่า เป็นกระบวนการเปลี่ยนพฤติกรรมภายนอกโดยการเปลี่ยนความคิด การตีความ การตั้งข้อสันนิษฐานหรือกลวิธีการ ตอบสนองอีกนัยหนึ่งคือ การเปลี่ยนตัวแปรทางปัญญาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งประกอบด้วย

Cognitlve theory หลักการของทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้เป็นสิ่งที่มากกว่าผลของการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า : การตอบสนองโดยให้ความสนใจในกระบวนการภายในที่เรียกว่าความรู้ ความเข้าใจ หรือการรู้คิดของมนุษย์

Self Control ความจริงแล้วการควบคุมตนเองเช่นเดียวกับวิธีการควบคุมคนอื่น ต่อมาได้มีการนำเอาวิธีการกระบวนการทางปัญญามาใช้อธิบายกระบวนการควบคุมตนเองโดยกระบวนการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำเพียงแต่กระบวนการภายในเท่านั้นเอง จากความคิดเช่นนี้เองทำให้เกิดการเปลี่ยนกระบวนการศึกษาทางด้านการควบคุมตนเอง จากกระบวนการภายนอกมาสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงความคิดภายในแทน ดังภาพที่ 3.3

ภาพที่ 3.3 : แสดงการเปลี่ยนกระบวนการศึกษาทางด้านการควบคุมตนเอง จากกระบวนการภายนอกมาสู่กระบวนการเปลี่ยนแปลงความคิดภายใน



ที่มา : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2548 หน้า 94

ลักษณะการจัดกิจกรรมกลุ่ม¹³

การจัดกิจกรรมกลุ่มของหลักสูตร กิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club) เน้นการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มแบบปิด (close group) คือ กลุ่มที่มีสมาชิกกลุ่มเดิมตลอดเวลาโดยมีหลักของการทำกิจกรรม คือ

¹² เรื่องเดียวกัน, หน้า 94.

¹³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 94-96.

1. การยอมรับผู้นำกลุ่มต้องทำให้บรรยากาศของการยอมรับเกิดขึ้นและความเป็นมิตรกัน ทุกคนสามารถพูด ไม่มีความรู้สึกที่ไม่กล้าพูด
2. บรรยากาศของการสนับสนุนซึ่งกันและกัน เห็นอกเห็นใจคนที่อ่อนแอว่า ทำให้เกิดความเป็นพวกเดียวกัน คือ ความเหนียวแน่น
3. การบ่มเพาะความหวัง ผู้นำกลุ่มต้องบ่มเพาะความหวังขึ้นมาในกลุ่ม เพราะถ้าไม่เกิดความหวัง เขาอาจคิด ได้ว่า “เดี๋ยวมันก็เหมือนเดิม” ความหวังจะเป็นตัวหล่อเลี้ยงให้กลุ่มดำเนินการต่อไป
4. ปัญญา คือ การเปรียบเทียบปัญญาของตนเองกับผู้อื่น ให้เปรียบเทียบซึ่งไม่เท่าและต่างกันผู้นำกลุ่มต้องทำให้เขาเข้าใจและตระหนักในปัญญาของเขามากยิ่งขึ้น
5. ความเป็นอันหนึ่งเดียวกัน คือ ความรู้สึกว่าปัญหาของทุกคนสามารถเกิดกับทุกคนได้ เขาไม่ใช่คนที่โชคร้ายที่สุด แย่ที่สุด ถ้าเกิดปัญหานี้ขึ้นเขาจะแยกตัวเองและคิดว่าปัญหาของตนเองเป็นอย่าง และ จะประชิดกัน
6. จะมีการนำปัญหาใหม่ๆ ขึ้นมาแล้วมีการทำความเข้าใจ มีการวิเคราะห์ปัญหา
7. Reality testing มิติทางสังคมที่อาจเกิดจากความเข้าใจผิด เช่น เล่นเกมแล้วเก่งหรือฉลาดขึ้น จึงต้องมีการคอยตรวจสอบอยู่เสมอและให้ดำเนินการต่อไปอย่างต่อเนื่อง
8. การระบายจะมีพลังงานมากถ้ากล้าพูดซึ่งไม่ได้พูดกับผู้นำกลุ่มคนเดียวแต่ได้พูดกับคนที่เขาไว้ใจทั้งกลุ่ม
9. ปฏิสัมพันธ์ มิติทางสังคมจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ ทำให้เขามั่นใจและกล้าเปิดเผยตนเองกล้าให้ข้อมูลทำให้เกิดความสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นมากขึ้น

รูปแบบในการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่มปิด(Close Group)

1. การจัดเก้าอี้เป็นรูปวงกลมเพื่อสนับสนุนให้มีการอภิปรายแสดงความคิดเห็นกันได้อย่างทั่วถึงการทำกลุ่มควรเริ่มตรงเวลา ผู้นำกลุ่มควรแนะนำตัว ให้สมาชิกทุกคนแนะนำตัวเพื่อทำความรู้จักคุ้นเคยกัน
2. ก่อนทำกิจกรรมทุกครั้งควรเริ่มต้นด้วยกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อความเป็นกันเอง สนุกสนาน ลดภาวะเครียดที่อาจเกิดขึ้นได้ในการทำกิจกรรม ในขณะที่ทำกิจกรรมกลุ่มผู้นำกลุ่มควรตระหนักว่าปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตามความรู้สึกของสมาชิกรุ่นไม่ใช่ปัญหาร้ายแรง ควรจะสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมทุกกิจกรรมไปพร้อมๆ กันเพื่อให้สมาชิกเต็มใจในการทำกิจกรรมอันจะเป็นประโยชน์สูงสุดเกิดแก่สมาชิกด้วย
3. ควรกระตุ้นให้สมาชิกซักถามคำถาม อภิปรายโต้ตอบแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยมีผู้นำกลุ่ม ทำหน้าที่เป็นทั้งคนกลาง ผู้ใช้ในการแก้ไขปัญหาและผู้ให้ความรู้

4. ผู้นำกลุ่มควรปิดกลุ่มโดยการขอบคุณสมาชิกทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมและเตือนเกี่ยวกับหัวข้อในสัปดาห์ถัดไปหรือ การบ้านที่ได้รับ ขณะที่สมาชิกกลุ่มจะกลับ ผู้นำกลุ่มควรรออยู่สักพักก่อนเพื่อตอบคำถามและพูดคุยกับสมาชิกที่อาจกำลังเผชิญกับปัญหาหรือคนที่ต้องการพูดคุยเป็นการส่วนตัว

เนื้อหาในการจัดกิจกรรม

กิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club) เป็นกิจกรรมช่วยเหลือเด็กที่ใช้เวลาในการเล่นมากเกินไป โดยมุ่งเน้นให้เด็กและครอบครัวตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา ผลกระทบ และแนวทางแก้ไขให้เด็กและครอบครัว มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการควบคุมตนเอง และการใช้เวลาของเด็กและครอบครัวที่มีความเหมาะสม โดยการจัดในรูปแบบกิจกรรมกลุ่มสำหรับเด็ก และกิจกรรมกลุ่มสำหรับครอบครัว เพราะการให้ครอบครัวมีส่วนร่วมเป็นสิ่งสำคัญมากต่อการบำบัดในการดึงผู้รับการบำบัดให้รับการบำบัดอย่างต่อเนื่อง ครอบครัวต้องตระหนักอยู่เสมอว่า ครอบครัวมีส่วนร่วมในปัญหาและได้รับผลกระทบร่วมกัน

โดยเนื้อหาในการจัดกิจกรรมของหลักสูตรนี้ ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้อิงแนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว ของ McMaster เป็นหลักในการสร้างเนื้อหากิจกรรมที่ช่วยเหลือเยาวชนที่มาเข้ารับการอบรม ซึ่งแนวคิดดังกล่าว มีใจความสำคัญที่ว่า การทำหน้าที่ของครอบครัวแบ่งได้เป็นระดับที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด ซึ่งจะผลักดันให้สมาชิกพัฒนาไปอย่างดีทั้งร่างกายและจิตใจ ไปจนถึงไร้ประสิทธิภาพซึ่งทำให้เกิดปัญหา โดยแบ่งการทำหน้าที่ของครอบครัว ออกเป็นด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

- การแก้ปัญหา ความสามารถของครอบครัวในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสมทำให้ครอบครัวดำเนินไปได้และปฏิบัติหน้าที่ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- การสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันและกัน เนื้อหาของการสื่อสารทั้งที่เกี่ยวข้องกับวัตถุและการดำเนินชีวิต และเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกทั้งที่ใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด
- บทบาท แบบแผนพฤติกรรมที่มีสมาชิกประพติดต่อกันและกันซ้ำๆ เป็นประจำ ทั้งบทบาทด้านวัตถุและบทบาทด้านอารมณ์
- การตอบสนองทางอารมณ์ ความสามารถที่จะตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันและกันอย่างเหมาะสม ทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ ทั้งในภาวะปกติ เช่น อารมณ์รัก เป็นสุข และอารมณ์ในภาวะวิกฤติ เช่น โกรธ กลัว เป็นต้น
- ความผูกพันทางอารมณ์ ระดับความผูกพันห่วงใยที่สมาชิกแต่ละคนมีต่อกัน รวมทั้งการแสดงออกซึ่งความสนใจ และการเห็นคุณค่าของกันและกัน

- การควบคุมพฤติกรรม วิธีการที่ครอบครัวควบคุมหรือการกับพฤติกรรมของสมาชิก การควบคุมพฤติกรรมเป็นสิ่งที่จำเป็น ทั้งนี้เพื่อให้สมาชิกประพฤติตนอยู่ในขอบเขตอันเหมาะสม ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น

ซึ่งศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้สร้างเนื้อหาในส่วนของกิจกรรม ทั้ง 9 กิจกรรม โดยประยุกต์มาจาก The Matrix Intensive Outpatient Program ที่พัฒนาโดยเจ้าหน้าที่ ศูนย์ Matrix ของมหาวิทยาลัย UCLA ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวสร้างขึ้นเพื่อใช้ บำบัดรักษาผู้ติดยากระตุ้นประสาท ซึ่งได้รับการรับรองว่ามีผลสัมฤทธิ์ในการรักษา และใช้ ต้นทุนน้อย

สาระสำคัญของกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม

ในการดำเนินกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม ประกอบด้วยกิจกรรมการปฐมนิเทศผู้เข้ารับ การบำบัดซึ่งจะมีผู้ปกครองเข้าร่วมด้วย เพื่อให้เด็กและครอบครัวมีการเพิ่มแรงจูงใจ สร้างความ ตระหนักให้เกิดการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง พร้อมกับครอบครัวเห็นด้วยกับแผนการบำบัดรักษา เพื่อให้เด็กและครอบครัวในกลุ่มทุกคนมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องช่วยเหลือกันและกันได้เมื่อ ต้องการ

ในส่วนของกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกมมี 9 ครั้ง โดยมีสาระสำคัญของกิจกรรมกลุ่ม บำบัด ดังนี้

ครั้งที่ 1 ต้นไม้แห่งชีวิต (ซึ่งกิจกรรมนี้ผู้ปกครองต้องเข้าร่วมกันกับบุตรหลานด้วย)

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เด็กและครอบครัวรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลงของตนเองที่เกิดขึ้น หลังจากการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตนานๆ จนติด

ครั้งที่ 2 พิษภัย/อันตราย/ผลกระทบจากการติดเกม/อินเทอร์เน็ต

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกรับรู้ถึงผลที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป จนไม่สามารถถอยจากการเล่นเกมได้ ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคม ภายนอก

ครั้งที่ 3 ตัวกระตุ้น

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกรับรู้ถึงสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่ ทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเอง รู้จักประเมินความเสี่ยงที่เกิดจากตัวกระตุ้นช่วยให้สามารถหาทาง ป้องกันและวิธีการที่จะหลีกเลี่ยงการกลับไปใช้เวลานานเกินไปกับการเล่นเกมได้

ครั้งที่ 4 การหยุดความคิดและการควบคุมตนเอง

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกสามารถหยุดการเล่นเกมนานเกินไปได้ และสามารถควบคุม ตนเองซึ่งเป็นกระบวนการที่บุคคลใช้เพื่อจัดการหรือปรับแรงผลักดันภายในหรือความต้องการของ ตัวเองเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวเองต้องการ

ครั้งที่ 5 บทบาทของครอบครัว (ซึ่งกิจกรรมนี้ผู้ปกครองต้องเข้าร่วมกันกับบุตรหลานด้วย)

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกและครอบครัวตระหนักว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาเล่นเกม หรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไปนั้นเป็นปัญหาของทุกคน การร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาโดยการกำหนดบทบาทที่ชัดเจนจะช่วยให้การแก้ปัญหาวรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ครั้งที่ 6 การไว้วางใจ

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกรู้ว่าแม้จะลดจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมส์ได้แล้ว ครอบครัวและเพื่อนๆ ก็ยังคงสงสัยว่า ลดเล่นเกมได้หรือไม่ ดังนั้นการสร้างควมไว้วางใจเป็นสิ่งที่ต้องใช้เวลา เพื่อให้ความไว้วางใจกลับคืนมา ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความตั้งใจต่อเรื่องของสมาชิก

ครั้งที่ 7 การคบเพื่อน

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกทราบว่า เพื่อน คือ คนที่รัก หวังดี ให้อภัย และคอยดักเตือนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อเกิดความผิดพลาด การสร้างเพื่อนมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นหรือเลิกเล่นเกม ดังนั้น สมาชิกจำเป็นต้องรู้วิธีการสร้างเพื่อนใหม่ในสถานการณ์ต่างๆ

ครั้งที่ 8 การใช้เวลาว่าง

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ ที่ตัวเองสนใจ บางคนใช้เวลาให้หมดไปอย่างมีคุณค่า หรือมีประโยชน์ แต่บางคนก็ปล่อยให้เวลาผ่านไปอย่างไร้คุณค่า เช่นการใช้เวลามากเกินไปในการเล่นเกมส์

ครั้งที่ 9 ทักษะชีวิตและเป้าหมายชีวิต (ซึ่งกิจกรรมนี้ผู้ปกครองต้องเข้าร่วมกันกับบุตรหลาน)

กิจกรรมกลุ่มเพื่อให้สมาชิกและครอบครัวร่วมกันกำหนดเป้าหมายในชีวิตเด็กและหาแนวทางที่จะไปถึงเป้าหมาย เพื่อให้สมาชิกมีจุดมุ่งหมายในชีวิต มีความกระตือรือร้นและแรงจูงใจที่จะลดเวลาในการเล่นเกมส์ลงได้

3.5 หลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์

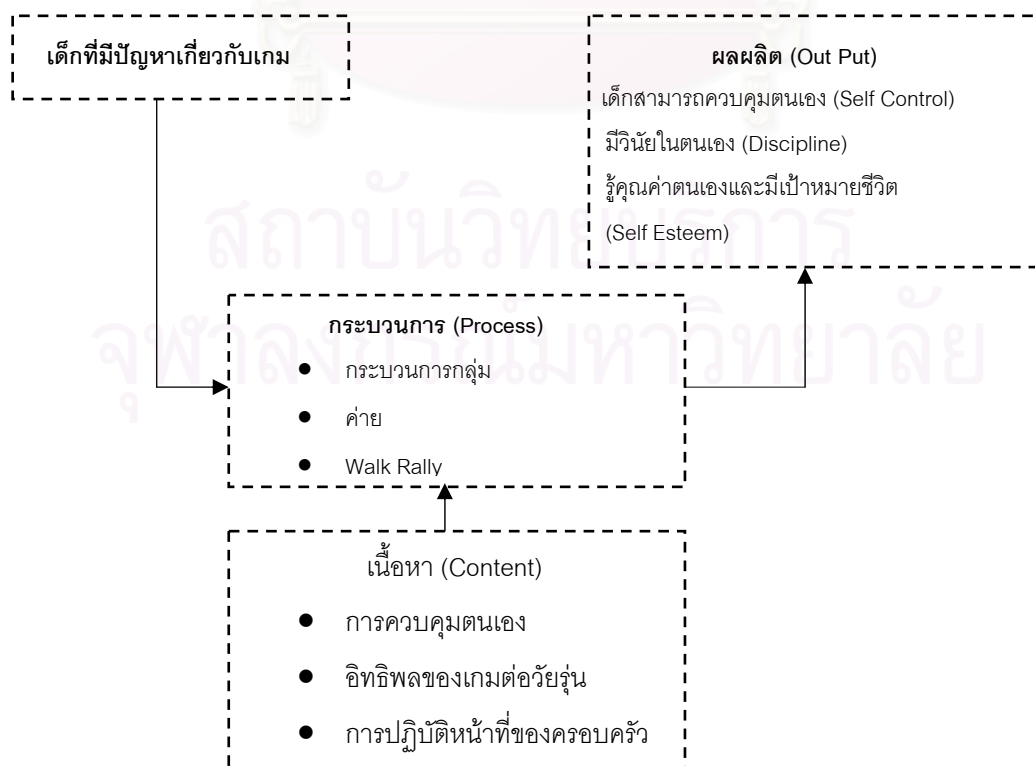
หลักสูตรนี้ใช้เวลา 3 วัน 2 คืน เป็นกิจกรรมเน้นรูปแบบค่ายพักแรม โดยมีรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงให้เด็กและเยาวชน โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม กิจกรรม Walk Rally และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่มีปัญหาการเล่นเกมส์หรือติดเกมส์

หลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์นี้มุ่งพัฒนาศักยภาพเยาวชนในยุคไซเบอร์ที่มีปัญหาการเล่นเกมส์ และมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดความสำเร็จในด้านต่างๆ ประกอบกันในการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนใช้เวลาในการเล่นเกมส์มากเกินไป ดังนี้

- เพื่อให้เยาวชนรู้เท่าทันโทษ พิษภัยของเกม
- สามารถควบคุมตนเองในขณะที่เล่นเกม เช่น การรักษาเวลาหรือกฎกติกา
- สามารถวางแผนชีวิตหรือกำหนดเป้าหมายของชีวิตตนเองในอนาคตได้อย่างเหมาะสม
- ทบทวนตนเองในเรื่องของการใช้ชีวิต เงินและเวลาที่ผ่านมาและสามารถจัดสรรการใช้ชีวิตเช่น เวลาได้อย่างสมดุล
- มีแนวทางในการสร้างคุณค่าให้กับชีวิตของตนเอง
- สามารถเชื่อมโยงเหตุและผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเอง (Self control) ได้
- มีกิจกรรมทางเลือกที่หลากหลายในการสร้างคุณค่าในชีวิตตนเอง
- เห็นความสำคัญของบทบาทตนเองในครอบครัว รับผิดชอบกับบทบาทหน้าที่ของตนเอง ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน รับผิดชอบหน้าที่อื่นๆ อย่างเหมาะสม
- เรียนรู้การตอบสนองอารมณ์ของคนในครอบครัว ปรับเปลี่ยนการแสดงออกอารมณ์ของตนได้อย่างเหมาะสม
- เยาวชนมีวินัยและมีความรับผิดชอบ เห็นความสำคัญและความจำเป็นในการควบคุมพฤติกรรม

กรอบแนวคิด

ภาพที่ 3.4 : แสดงกรอบแนวคิดของค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์



ที่มา : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2548 หน้า 149

3.5.2 แนวคิดสำคัญของหลักสูตร

เนื้อหาของหลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์พัฒนามาจากแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ 4 แนวคิด ได้แก่ 1.แนวคิดการควบคุมตนเอง 2. แนวคิดอิทธิพลของเกมต่อวัยรุ่น 3. แนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว และ 4.ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ดังนี้¹⁴

● การควบคุมตนเอง

สาเหตุของการติดเกม สาเหตุหนึ่งเป็นเรื่องการเลี้ยงดูในครอบครัว ที่มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้านตามใจเด็ก หรือมักจะไม่วินิจฉัยอ่อนไม่ทำโทษ เมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนทำร่วมกัน ทำให้เกิดความเหงา ความเบื่อหน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำ เพื่อให้ตัวเองสนุก ทำให้เกิดการเล่นเกม พ่อแม่บางรายอาจไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็กในช่วงแรก จึงทำให้เด็กเล่นเกมมากหรือเกิดปัญหาติดเกม การหาแนวทางป้องกันแก้ไขไม่ให้เด็กหรือเยาวชนใช้เวลาในการเล่นมากเกินไปนั้นจะต้องจัดกิจกรรมให้เยาวชนเรียนรู้ในการควบคุมตนเอง (Self control) ซึ่งการควบคุมตนเองมีขั้นตอนดังนี้

1. ระบุพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ซึ่งเป็นกรทำให้วัยรุ่นเกิดความตระหนักว่าเขาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใครไม่ได้ แต่เขาสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองได้
2. สังเกตพฤติกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดและผลที่ตามมา เมื่อไรเกิดหรือไม่เกิด การสังเกตยิ่งมากจะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่ต้องการลง เพราะเมื่อพฤติกรรมเป้าหมายเกิดความตระหนักก็เกิด ดังนั้นการกระทำจะเปลี่ยนแปลงตัวเองได้
3. การประเมินพฤติกรรม ถ้าวัยรุ่นประเมินพฤติกรรมตนเองไม่ได้ตามเป้าหมายที่เขาตั้งไว้ อาจทำให้เขารู้สึกล้มเหลวได้ เพื่อหลีกเลี่ยงและเสริมแรงสูงใจในการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่องวัยรุ่นสามารถติดตามค้นหาความสำเร็จก่อนจะถึงเป้าหมายได้ กิจกรรมนี้จะน่าสนใจยิ่งขึ้น ถ้าทำเป็นชาร์ทหรือกราฟพฤติกรรมเป้าหมายเปรียบเทียบกับฐานเดิม
4. การให้รางวัลแก่พฤติกรรมที่บรรลุเป้าหมาย การได้รางวัลเป็นแรงจูงใจเมื่อบรรลุเป้าหมายจะเกิดโดยธรรมชาติอยู่แล้ว เพราะเมื่อพฤติกรรมที่ไม่ต้องการเปลี่ยนไป ผลทางลบหยุดลง ผลทางบวกก็จะตามมา ในระยะแรกๆผลตามธรรมชาติอาจยังสังเกตเห็นไม่ชัด การให้รางวัลรูปธรรมจะช่วยให้

¹⁴ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 151-154.

ในการจัดอบรมหลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้เยาวชนมีแนวทางในการควบคุมตนเองได้ฝึกวินัย ความรับผิดชอบจากประสบการณ์จริงโดยใช้การทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมค่ายและ Walk Rally เพื่อให้เยาวชนมีแนวทางในการควบคุมตนเอง รู้จักเล่นอย่างรับผิดชอบ คือ มีการเล่นเกมโดยใช้เวลาที่เหมาะสมไม่เสียการเรียน มีการใช้เวลาว่างกับกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ

▪ Self Esteem คือ ความภาคภูมิใจในตนเอง ความนับถือตนเอง self คือ แกนกลางของบุคลิกภาพเป็นจุดรวมลักษณะอื่นๆ ของบุคลิกภาพให้มีการประสานกันอย่างมีความสมดุลและมั่นคง ระบบอื่นๆ ของบุคลิกภาพต้องมาจากตัวแกนกลางนี้ มนุษย์แสวงหา self esteem ซึ่ง self esteem มีพื้นฐานจากการเลี้ยงดูที่เหมาะสมในวัยเด็ก ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น และมีความสุขในสัมพันธ์นั้น

ซึ่งศูนย์ฯ ได้นำแนวคิดของ Heinz Kohut ในเรื่องของการพัฒนา Self Esteem ซึ่งได้กล่าวไว้ว่าการพัฒนา Self esteem เกิดได้ 2 แนวทางคือ

1. ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้เลี้ยงดูในวัยเด็ก
2. ทิศทางหรือโอกาสในการแสดงความสามารถเมื่อโตขึ้น

นอกจากนี้ยังมีความเป็นตัวตนของบุคคล (Self) การมีเป้าหมายในชีวิต (Goal) การเสริมแรง (Reinforcement) ที่มีผลกระทบต่อความสามารถควบคุมตนเอง

ความเป็น ตัวตน ที่เรียกว่า “Self หรือ I หรือ Me” ที่เกิดจากประสบการณ์เฉพาะตนของบุคคลที่ผสมปนกันเข้าเป็น “ตัวตน” ของบุคคลนั้น ซึ่งโรเจอร์ได้อธิบายเรื่องตัวตนของบุคคลไว้ 3 แบบ ได้แก่

1. ตนที่ตนมองเห็น (Self Concept)
2. ตนตามที่เป็นจริง (Real Self)
3. ตนตามอุดมคติ (Ideal Self)

ตนที่มองเห็น (Self Concept) คือ ภาพของตนที่มองเห็นเองว่าตนเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถลักษณะเฉพาะตนอย่างไร เช่น ตนเองเป็นคนสวย คนเก่ง คนร่ารวย คนมีชาติตระกูล คนต่ำต้อยวาสนา คนช่างพูด คนขี้อาย คนเก็บตัว คนเงิบ คนเศร้าสร้อย ฯลฯ โดยทั่วไปคนเรารับรู้มองเห็นตนเองหลายแง่ หลายมุม ซึ่งอาจไม่ตรงกับข้อเท็จจริงหรือภาพที่คนอื่นมองเห็น เช่น คนที่ชอบเอาวัดเอาเปรียบผู้อื่น อาจไม่เคยนึกเลยว่าตนเองเป็นบุคคลประเภทนั้น

1. ตนตามที่เป็นจริง (Real Self) คือ ลักษณะตัวตนที่เป็นไปตามข้อเท็จจริง บ่อยครั้งที่ตนเองมองไม่เห็นข้อเท็จจริงของตน เพราะเป็นกรณีที่ทำให้รู้สึกเสียใจ เศร้าใจ ไม่เต็มหน้าเต็มตา กับบุคคลอื่นๆ รู้สึกผิดเป็นบาป ฯลฯ

2. ตนนตามอุดมคติ (Ideal Self) คือ ตัวตนที่อยากมีอยากเห็น อยากเป็นแต่ยังไม่มีไม่เป็น ในสภาวะปัจจุบันถ้าตนที่ตนมองเห็น ตนนตามที่เป็นจริง มีความแตกต่างกันมากหรือมีข้อขัดแย้งกันมาก บุคคลนั้นก็จะมีแนวโน้มที่จะเป็นบุคคลก่อปัญหาให้แก่ตัวเองและผู้อื่น

ในการจัดอบรมหลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” นี้เป็นการให้ประสบการณ์กับเด็กโดยผ่านกระบวนการค่ายและกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เด็กเห็นส่วนของตนที่เป็นจริงและส่วนของตนที่ตนมองเห็น และให้เด็กสามารถผสมผสานทั้ง 2 รูปแบบนี้ได้อย่างกลมกลืน เนื่องจากเด็กที่มีปัญหาติดเกมส่วนมากไม่ได้รับประสบการณ์ที่สำเร็จในชีวิตจริง เมื่อมาเล่นเกมและสามารถเป็นผู้ชนะในเกมนั้นๆ ได้จึงรับเข้ามาเป็นความสำเร็จในชีวิตของตนเองซึ่งแท้จริงแล้วไม่ใช่หลักสูตรนี้จึงได้จัดกิจกรรม ซึ่งมีเนื้อหาของกิจกรรมที่จัดมุ่งเน้นให้เด็กได้ฝึกการวางแผน การคิดแก้ไขปัญหาเพื่อให้ทำกิจกรรมได้ประสบความสำเร็จในสถานการณ์ที่เป็นจริง ซึ่งจะส่งผลให้เด็กพัฒนาทางด้านความมั่นคงของอารมณ์และบุคลิกภาพ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รวมถึงการดำเนินชีวิตที่มีเป้าหมายต่อไป

▪ เป้าหมายชีวิตของบุคคล

ทางศูนย์ฯ ได้อ้างอิงทฤษฎีบุคลิกภาพของโรเจอร์ ที่เชื่อว่า มนุษย์ทุกคนต่างมีเป้าหมายของชีวิตร่วมกัน คือ แนวโน้มที่ตระหนักรู้จักตนเองและพอใจในตนเอง โดยทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตให้เต็มตามศักยภาพที่ตนได้รับมา และอธิบายว่า เมื่อเด็กเกิดมามีประสบการณ์จำกัด แต่เด็กทุกคนอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง อยากช่วยตนเอง อยากโตเป็นผู้ใหญ่ทั้งกายและใจ อยากเป็นอิสระเสรีอยากเป็นคนดี (ถ้าใครว่าเป็นเด็กไม่ดีก็จะโกรธ) ซึ่งแนวโน้มนี้ไม่ได้สูญหายไปเมื่อพ้นวัยเด็ก แต่การแสดงออกได้เปลี่ยนรูปแบบออกไป เมื่อมีความปรารถนาจะประจักษ์รู้จักตน และทำให้ตนเป็นคนเต็มสมบูรณ์แต่ความพอใจในตนเองนั้นมักไม่สมปรารถนาเสมอไป เพราะมีอุปสรรคขัดข้องนานาประการบางอย่างซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลไม่สามารถเลือกหรือเลี่ยงได้ เช่น บรรยากาศในครอบครัวที่เต็มไปด้วยความเกลียดชังและถือดีของสมาชิกในครอบครัว ได้รับการเลี้ยงดูแบบทิ้งๆ ขว้างๆ จากพ่อแม่ หรือในทางตรงกันข้ามถูกเลี้ยงดูแบบเอาอกเอาใจมากเกินไปจนเด็กขอโอกาสพิสูจน์ตนเอง ความปรารถนาดังกล่าวจึงถูกเก็บกด ทำให้กลายเป็นคนเกลียดชังตนเองและผู้อื่น ถ้าสถานการณ์เช่นนี้เป็นไปรุนแรงหรือเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ก็จะทำให้ล่อหลอมบุคลิกภาพของเขาให้ปรารถนาเป็นคนเลวหรือประชดประชันชีวิต ซึ่งตามความหมายของโรเจอร์บุคคลที่มีบุคลิกภาพดังกล่าวเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบไม่วัณณะ ส่วนบุคลิกภาพแบบวัณณะโรเจอร์ได้ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. มนุษย์มีธรรมชาติใฝ่ดี ดังนั้นมนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาพัฒนาตนเพื่อเป็นคนเต็มสมบูรณ์ตามศักยภาพเฉพาะตน คนใฝ่ต่ำไม่ใช่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติแต่เพราะสิ่งแวดล้อมทางสังคม

ชักนำทำให้เป็นไป (เช่น การเลี้ยงดูของพ่อแม่ การคบเพื่อนชั่ว) ดังนั้น ธรรมชาติที่แท้ของเขาจึงถูกปิดเป็นไป

2. เด็กที่พ่อแม่ผู้ปกครองเลี้ยงดูด้วยความรักความเอาใจใส่อย่างบริสุทธิ์ใจ (ไม่ใช่รักเพราะมีเงื่อนไขอื่น) จะทำให้เด็กพัฒนาตัวตนตามที่มองเห็นตัวตนตามที่เป็นจริง และตัวตนตามอุดมคติ อย่างกลมกลืนกัน (Congruence) ลักษณะเช่นนี้เป็นบุคลิกภาพอันพึงประสงค์ เพราะเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการพัฒนาบุคลิกภาพสู่ความวิวัฒนาการบุคคลนั้นปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้ดี มีประสิทธิภาพมีสุขภาพจิตดี จิตใจมั่นคงเข้มแข็ง

3. ส่วนพ่อแม่ผู้เลี้ยงดูแบบไม่คงเส้นคงวา ตั้งความมุ่งหวังสูงเกินไป หรือคิดว่าลูกเป็นสิ่งชดเชยความรักหรือความขาดแคลนของพ่อแม่แง่ใดแง่หนึ่งมักทำให้เด็กมีตัวตนสับสน ดังนั้นตัวตนจริงจึงแตกต่างจากตัวตนที่มองเห็นและตัวตนตามอุดมคติ บุคคลเหล่านี้จะมีบุคลิกภาพด้อยวิวัฒนาการ จะพัฒนานิสัยใจคอในทางลบแบบต่างๆ ได้ง่าย เช่น ชอบหลอกตัวเองและบุคคลอื่น ชอบกล่าวโทษผู้อื่น หนีสังคม มีลัทธิลุ่มคมใน เกือบดชังเพื่อนมนุษย์ มักมองเห็นสังคมและผู้คนรอบข้างแบบไม่น่าไว้วางใจ ฯลฯ

4. บุคคลที่มีบุคลิกภาพวิวัฒนาการ คือ บุคคลที่คอยสำรวจตนเองและวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับค่านิยมที่ตนเองยึดถืออยู่ และสามารถเปลี่ยนแปลงปรับปรุงบุคลิกภาพของตนไปสู่แบบแผนของบุคลิกภาพและค่านิยมที่ดีกว่า สูงกว่า และมั่นคงกว่า

5. บุคคลที่สุขสบายทั้งกายและใจ คือ บุคคลที่มีสติสำนึกรู้ตนอยู่ตลอดเวลา การมีสติสำนึกรู้ตน ไม่ได้เป็นสิ่งติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เกิดจากการฝึกฝนอบรมของเขาในบั้นปลายชีวิต ได้เน้นความสำคัญของการฝึกฝนและพัฒนาสติรู้เขา รู้เรา ความสำนึกรู้ตน เขาเชื่อว่าความมีสติสำนึกรู้ตนเป็นมรรควิธีที่จะนำไปสู่ความมั่นคงทางจิตใจ อารมณ์ และบุคลิกภาพอย่างแท้จริง

ในการจัดอบรมหลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” ได้ฝึกให้เด็กรู้จักการวางแผนชีวิตและกำหนดเป้าหมายชีวิตที่มีคุณค่า (ในทางที่เป็นไปได้และเหมาะสม) ที่เด็กอยากจะเป็นในอนาคตโดยผ่านกิจกรรมในแผนการจัดกิจกรรมเรื่องคุณค่าชีวิตและกรวางแผนชีวิตที่มีคุณค่า

▪ การเสริมแรง (Reinforcement)

การเสริมแรง คือ การทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้น อันเป็นผลเนื่องๆ มาจากผลกรรมที่ตามหลังพฤติกรรมนั้น ผลกรรมที่ทำให้พฤติกรรมมีความถี่เพิ่มขึ้นเรียกว่า ตัวเสริมแรง (Reinforce) ซึ่งอ้างอิงความคิดของทฤษฎีการวางเงื่อนไขของสกินเนอร์ (Skinner) โดยแบ่งประเภทตัวเสริมแรงออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. ตัวเสริมแรงปฐมภูมิ (Primary Reinforce) เป็นตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติด้วยตัวของมันเองเนื่องจากสามารถตอบสนองของความต้องการทางชีวภาพของอินทรีย์ได้หรือมีผลต่ออินทรีย์โดยตรง เช่น อาหาร น้ำ อากาศ ความร้อน ความหนาว ความเจ็บปวด เป็นต้น

2. ตัวเสริมแรงทุติยภูมิ (Secondary Reinforce) เป็นตัวเสริมแรงที่ต้องผ่านกระบวนการพัฒนาคุณสมบัติของการเป็นตัวเสริมแรงโดยการนำไปสัมพันธ์กับตัวเสริมแรงปฐมภูมิ เช่น คำชมเชย เพื่อตำแหน่งหน้าที่ เป็นต้น

หลักการใช้เสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพ มีหลักการทั่วไปดังนี้

1. การเสริมแรงทางบวกจะต้องให้หลังจากการเกิดพฤติกรรมเป้าหมายเท่านั้น การชมเชยหรือใช้สิ่งของก่อนเกิดพฤติกรรมไม่ถือว่าเป็นการเสริมแรง ตัวอย่างเช่น การที่คุณพ่อวางเงื่อนไขกับลูกว่าถ้าทำการบ้านเสร็จแล้วจะให้ดูโทรทัศน์ ลูกขอดูโทรทัศน์ก่อนแล้วบอกว่าจะทำการบ้านคุณพ่อก็ตกลงให้ลูกดูโทรทัศน์ก่อนการทำการบ้านก็ไม่ถือว่าเป็นการเสริมแรงทางบวก แม้ว่าลูกจะทำการบ้านหลังจากดูโทรทัศน์แล้วก็ตาม

2. การเสริมแรงจะต้องกระทำทันทีที่พฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นการเสริมแรงต่อพฤติกรรมเป้าหมายอย่างทันทีนั้น จะทำให้ผู้ที่ได้รับการเสริมแรงเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุดว่าควรจะแสดงพฤติกรรมอะไร จึงไม่น่าประหลาดใจเลย ในกรณีที่คุณบอกให้นักเรียนขยันเรียน เพื่อว่าวันข้างหน้าจะได้มีงานทำที่ดี จะไม่ค่อยได้ผลเท่ากับการที่ให้นักเรียนขยันแล้วได้รับผลกรรมจากการที่มีพฤติกรรมขยันเรียนอย่างทันทีทันใด เช่น การได้รับคำชมจากผู้ปกครองทำให้ตนเองเรียนหนังสือได้เข้าใจดีขึ้นหรือการประสบความสำเร็จในการสอบจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรม การขยันเรียนมากกว่าการที่บอกถึงสิ่งเสริมแรงในอนาคต

3. การเสริมแรงควรจะให้บ่อยอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือการให้การเสริมแรงทุกครั้ง หรือแทบทุกครั้งที่พฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นไม่ควรขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้ดำเนินการปรับพฤติกรรม การให้การเสริมแรงไม่สม่ำเสมอ ทำให้การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมเกิดขึ้นได้น้อยมาก

4. ควรมีการบอกถึงเงื่อนไขการให้การเสริมแรง นั่นคือควรจะมีการบอกผู้ที่ถูกปรับพฤติกรรมว่าเขาควรแสดงพฤติกรรมอะไรในสภาพการณ์ใด แล้วจะได้รับอะไรเป็นการเสริมแรง เช่น บอกว่า “ลูกอ่านหนังสือให้จบหน้าที่ 12 ก่อน แล้วค่อยดูโทรทัศน์” หรือ “ถ้าใครทำงานได้เสร็จก่อนเวลา ครูจะให้เวลาว่าง 10 นาที ไปทำกิจกรรมที่ชอบ” เป็นต้น และเงื่อนไขในการแสดงพฤติกรรมไม่ควรสูงเกินไปจนทำให้ผู้ถูกปรับพฤติกรรมทำสำเร็จได้ยาก เช่น ให้ท่องคำศัพท์ให้ได้ 50 คำก่อนแล้วจึงให้ดูโทรทัศน์ เป็นต้น

5. ตัวเสริมแรงนั้น ควรจะมีปริมาณพอเหมาะที่จะเสริมแรงพฤติกรรมโดยไม่ก่อให้เกิดการหมดสภาพการเป็นตัวเสริมแรง นั่นคือบางครั้งถ้าให้ตัวเสริมแรงมากไปก็อาจทำให้เกิดการ

หมดสภาพการณ์เป็นตัวเสริมแรงได้ โดยเฉพาะตัวเสริมแรงประเภทตัวเสริมแรงปฐมภูมิ แต่ก็ไม่ควรจะให้น้อยเกินไปจนไม่มีพลังพอที่จะทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา

6. ตัวเสริมแรงนั้นจะต้องเลือกให้เหมาะกับแต่ละบุคคล เนื่องจากคนเรามีความแตกต่างกัน ดังนั้นตัวเสริมแรงของแต่ละคนจึงอาจไม่เหมือนกัน อีกทั้งในบางโอกาสตัวเสริมแรงที่เคยเสริมแรงคนๆ หนึ่งอาจจะไม่เสริมแรงคนๆ หนึ่งในเวลาต่อมาก็ได้

7. ถ้าเป็นไปได้ควรใช้ตัวเสริมแรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น เช่น การใช้กิจกรรมที่ชอบทำมากที่สุด หรือการเสริมแรงทางสังคม เป็นต้น

8. ควรมีการใช้ตัวแบบหรือการชี้แนะควบคุมไปกับการเสริมแรงด้วย เนื่องจากจะทำให้บุคคลได้เรียนรู้ได้เร็วขึ้นว่าควรจะทำพฤติกรรมเช่นใดจึงจะได้รับการเสริมแรง

9. การวางแผนการใช้ตารางเสริมแรง หรือยืดเวลาการเสริมแรง เมื่อพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นสม่ำเสมอแล้ว ควรจะมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเสริมแรงเสียใหม่ ให้เป็นการใช้ตารางการเสริมแรงแทน หรืออาจจะใช้การยืดเวลาการเสริมแรงก็ได้ เพราะจะทำให้พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นคงอยู่ได้นานขึ้นแม้ว่าจะไม่ได้รับการเสริมแรงอีกเลยในอนาคตก็ตาม

ในการจัดอบรม “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” จัดให้มีตัวเสริมแรงทุกิติภูมิ โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มต่างๆ เช่น มีการให้รางวัล เหรียญ ค่าชมเชย ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมเป็นที่ยอมรับของกลุ่มหรือสังคมและให้พฤติกรรมนั้นมีอัตราการกระทำที่เพิ่มขึ้น

● อิทธิพลของเกมต่อวัยรุ่น

นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งแนวคิดที่สำคัญ นั่นก็คือ แนวคิดอิทธิพลของเกมต่อกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งแนวคิดนี้จะอธิบายถึง 2 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1. ธรรมชาติของวัยรุ่น และ 2. อิทธิพลของเกมต่อวัยรุ่น

▪ ธรรมชาติของวัยรุ่น

วัยรุ่นแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะแรกรุ่น (12-15 ปี) ระยะวัยรุ่นตอนกลาง (16-17 ปี) และระยะวัยรุ่นตอนปลาย (18-25 ปี) วัยรุ่นจัดเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ และวัยนี้มีความต้องการ ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้¹⁵

1. ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องอยู่ใต้คำสั่งใคร เพราะวัยรุ่นเชื่อว่าลักษณะที่เป็นเครื่องหมายของความเป็นผู้ใหญ่ คือ ความเป็นอิสระจากผู้ที่มีอำนาจเหนือตน
2. ต้องการมีตำแหน่ง (Status) รวมทั้งต้องการความสนับสนุน (Approval) ทั้งจากผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมรุ่น

¹⁵ ศรีเรือน แก้วกังวาล, จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544), หน้า 155-156.

3. ต้องการแสวงหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ ชอบความท้าทาย ความตื่นเต้น ไม่ชอบความซ้ำซากจำเจ ชอบทดลอง ยิ่งถูกห้ามก็ยิ่งอยากลอง ฉะนั้นวัยรุ่นมักชอบฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ระเบียบต่างๆ

4. ต้องการรวมพวกพ้องค่อนข้างสูง เพราะการรวมพวกพ้องเป็นวิถีทางให้วัยรุ่นได้รับความต้องการหลายประการ เช่น ความรู้สึกอบอุ่น การได้รับการยกย่อง ความรู้สึกว่ามีผู้เข้าใจตนและร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตน

5. ต้องการความรู้สึกมั่นคง อบอุ่นใจ และปลอดภัย เพราะวัยรุ่นมีอารมณ์หวั่นไหวง่าย เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน และลังเลง่าย จึงต้องการความต้องการเช่นนี้ค่อนข้างสูง

6. ต้องการความถูกต้อง ความยุติธรรม เพราะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังต่อความถูกต้องยุติธรรมตามทัศนะของตนเป็นอย่างยิ่ง และอยากทำอะไรหลายๆ อย่าง เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่ส่วนบุคคลและสังคม

จากธรรมชาติและความต้องการในวัยรุ่นที่ชอบความตื่นเต้น ความท้าทาย การแข่งขันและความภาคภูมิใจกับความสำเร็จ ประกอบกับผู้เล่นได้พัฒนาให้เกมมีความสนุกสนาน ทำทายน่าตื่นเต้นมากขึ้นเรื่อยๆ ขณะที่กิจกรรมและสถานที่ที่เด็กจะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้อย่างสนุกสนานและเพลิดเพลินในสังคมปัจจุบันมีจำนวนจำกัด ทำให้การเล่นเกมนกลายเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบของวัยรุ่น วัยรุ่นจึงควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องธรรมชาติ และความต้องการในวัยรุ่น ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์การเข้าเว็บไซต์ที่มีทั้งประโยชน์และโทษ การเล่นเกม การสนทนา (Chat) รวมทั้งผลกระทบจากการเล่นเกมใช้เวลานานเกินไป

ในการจัดอบรมหลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้ความรู้กับเยาวชนในเรื่องธรรมชาติและความต้องการในวัยรุ่น ความรู้เรื่องการใช้คอมพิวเตอร์ประโยชน์และโทษจากการเข้าเว็บไซต์ เล่นเกม การสนทนา (chat) และรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการหมกมุ่นกับการเล่นเกม รู้จักตัวกระตุ้นต่างๆ ตลอดจนรู้จักแนวทางการควบคุมตนเองเกี่ยวกับการเล่นเกม

▪ อิทธิพลของเกม¹⁶

ปัจจุบันนี้เกมที่ออกสู่ตลาดหลายประเภท แต่ละบริษัทที่เป็นผู้ผลิตเกมคอมพิวเตอร์ต่างพัฒนาเกมออกมาหลากหลาย เพื่อการแข่งขันทางการตลาด ส่วนวิธีการเล่นเกมโดยผ่านการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นทั้งสื่อและอุปกรณ์สำคัญของเด็กในยุคสังคมข่าวสาร ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัด เด็ก หรือเยาวชนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะมีพฤติกรรมกรบิโภคข่าวสาร

¹⁶ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 156.

ต่างไปจากผู้เล่นวิดีโอเกม การเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ทำได้หลากหลาย สามารถโต้ตอบ ข้อมูลได้มากกว่าการเล่นบนเครื่องวิดีโอเกม เสมือนกับการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้จริง นอกจากนี้ยังสามารถจัดทำสำเนาในกลุ่มผู้เล่นก็สามารถทำได้ง่าย อุปกรณ์ต่อพ่วงเพื่อการเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์มีหลากหลายระดับราคาทำให้การเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำได้หลากหลายมากขึ้นในหมู่ของผู้ใช้ที่มีรายได้แตกต่างกัน ประกอบด้วยผู้เล่นหลายวัย ซึ่งการเล่นจะสามารถบ่งชี้ระดับการพัฒนาการด้านการเรียนรู้ตามแนวทางของจิตวิทยาพัฒนาการได้ การเลือกเล่นอาจสามารถบ่งชี้ว่าผู้เล่นมีพัฒนาการสมควรแก่วัยหรือไม่ผู้เล่นแตกต่างกันในวัยพัฒนาการก็ควรจะมีการเล่นที่แตกต่างกันไปด้วย

จากอิทธิพลของเกมในการจัดอบรมหลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้ความรู้กับเยาวชนในเรื่องธรรมชาติและความต้องการในวัยรุ่น ความรู้เรื่องประโยชน์และโทษจากการใช้คอมพิวเตอร์ หรือจากการเข้าเว็บไซต์เพื่อเล่นเกม หรือสนทนา (chat) และรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาในการเล่นมากเกินไป นอกจากนี้เพื่อให้ความรู้กับเด็กและเยาวชนรู้จักตัวกระตุ้นต่างๆ ที่มีส่วนให้เกิดปัญหาการติดเกม ตลอดจนเพื่อให้รู้จักแนวทางการควบคุมตนเองในการเล่นก็ได้

- การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว

ครอบครัวประกอบด้วย พ่อแม่ ลูก พี่น้อง เมื่อได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสม เช่น เล่นเกมออนไลน์มากเกินไป เป็นต้น จึงทำให้เกิดปัญหาต่อการทำหน้าที่ของครอบครัวขึ้น โดยอ้างอิงแนวคิดของ McMaster Model of Family Function มาประกอบการศึกษาพัฒนาการด้านการทำหน้าที่ของครอบครัว ดังนี้¹⁷

1. แต่ละหน่วยในครอบครัวมีความเกี่ยวข้องกัน พฤติกรรมของสมาชิกคนหนึ่งในครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อคนในครอบครัวอีกหลายคน
2. การทำความเข้าใจสมาชิกคนใดคนหนึ่งในครอบครัวที่มีปัญหา ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัวทั้งระบบ
3. ความสัมพันธ์ในครอบครัวและการจัดองค์กรในครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยกำหนดพฤติกรรมของสมาชิกแต่ละคน

ดังนั้น การช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่ประสบปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่ไม่สร้างสรรค์ เช่น การเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป เป็นต้น จะต้องคำนึงถึงการทำหน้าที่ของ

¹⁷ Harold I, Kaplan and Sadock's Synopsis of Psychiatry (California: KFS Publication, 1994), page 115-117, อ้างถึงใน สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 156-158.

ครอบครัวเพื่อให้เกิดการทำหน้าที่ของครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งMc Master ได้แบ่งการทำหน้าที่ของครอบครัวดังนี้

- การแก้ปัญหา
- การสื่อสาร
- บทบาท
- การตอบสนองทางอารมณ์
- การควบคุมพฤติกรรม

หลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” ได้นำแนวความคิดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว เพื่อมุ่งเน้นให้เยาวชนซึ่งเป็นสมาชิกของครอบครัวได้ตระหนักถึงการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใน 3 ด้านหลัก คือ

1. บทบาท (Role) หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่สมาชิกประพุดติดต่อกันและกันซ้ำๆ เป็นประจำบทบาทแบ่งได้เป็น 2 ด้าน เช่นเดียวกับการสื่อสาร คือ บทบาททางด้านวัตถุ และบทบาททางด้านอารมณ์การประเมินว่าบทบาทในครอบครัวเป็นไปได้ดีหรือไม่จะต้องพิจารณา 2 ด้าน คือ

1.1 การมอบหมายหน้าที่ตามบทบาท (Role Allocation) หมายถึง การมอบหมายความรับผิดชอบในหน้าที่บางประการให้สมาชิก การมอบหมายนี้อาจทำโดยเปิดเผยหรือไม่ก็ได้ ครอบครัวที่มีประสิทธิภาพจะมีการมอบหมายหน้าที่ที่จำเป็นทุกด้านอย่างชัดเจนให้กับบุคคลที่เหมาะสม แต่ครอบครัวที่มีปัญหาจะมีการมอบหมายหน้าที่อย่างไม่เหมาะสม สมาชิกบางคนต้องทำหน้าที่เกินไปในขณะที่คนอื่นไม่ได้ทำอะไรเลย

1.2 การดูแลให้สมาชิกรับผิดชอบในบทบาท (Role Accountability) หมายถึง วิธีการที่ครอบครัวดูแลให้สมาชิกรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตน นั่นคือ ครอบครัวต้องมีวิธีการตรวจสอบว่าสมาชิกแต่ละคนทำหน้าที่ครบถ้วน บทบาทหน้าที่ของสมาชิกคนหนึ่งจะต้องสอดคล้องกับของคนอื่นด้วย ภารกิจในครอบครัวจะดำเนินไปได้ก็ต่อเมื่อมีการมอบหมายหน้าที่อย่างเหมาะสม และมีระบบควบคุมให้สมาชิกปฏิบัติหน้าที่ของตนโดยครบถ้วน

หลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้เยาวชนเห็นความสำคัญของบทบาทตนเองในครอบครัว รับผิดชอบกับบทบาทหน้าที่ของตนเอง สามารถเล่นเกมได้อย่างรับผิดชอบและบางเวลาในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสมและปฏิบัติหน้าที่หลักของตนเอง คือการตั้งใจศึกษาเล่าเรียน รวมทั้งการรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองในด้านอื่นๆ อย่างเหมาะสม

2. การตอบสนองทางอารมณ์ (Affective Responsiveness) หมายถึง ความสามารถที่จะตอบสนองทางอารมณ์ต่อกันและกันอย่างเหมาะสม ทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ ครอบครัวที่ทำหน้าที่ปกติจะแสดงอารมณ์ได้หลายแบบ ในปริมาณและสถานการณ์ที่เหมาะสม

หลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้เยาวชนเรียนรู้อารมณ์ของตนเองและอารมณ์ของบุคคลในครอบครัว เรียนรู้การตอบสนองทางอารมณ์ของคนในครอบครัว ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของตน และสามารถปรับเปลี่ยนการแสดงออกทางอารมณ์ของตนได้อย่างเหมาะสม

3. การควบคุมพฤติกรรม (Behavior Control) หมายถึง วิธีการที่ครอบครัวควบคุมหรือจัดการกับพฤติกรรมของสมาชิก ซึ่งการควบคุมพฤติกรรมเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้สมาชิกครอบครัวประพฤติตนอยู่ในขอบเขตอันเหมาะสม ไม่ทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ตนเองและผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการรักษาระเบียบวินัยภายในครอบครัวซึ่งในการเล่นเกมส์ พ่อแม่ควรบอกผลลัพธ์ที่ดีของการเล่นเกมต่างๆ และมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนว่าให้เล่นได้นานเท่าไร มีการกำกับดูแล และการลงโทษเมื่อผิดข้อตกลงอย่างไร และเมื่อมีการลงโทษพ่อแม่ต้องติดตามการลงโทษนั้นในช่วงแรกของการเล่นเกม พ่อแม่ควรเข้าไปดูแลลูกคอยเตือนไม่ให้เล่นมากเกินไป เช่นเดียวกับการลงโทษ ช่วงแรกๆ พ่อแม่ต้องเข้าไปติดตามการลงโทษ อย่าปล่อยให้เด็กจัดการกับตนเอง ถ้าเห็นว่าเด็กทำได้ดีก็ให้ชมเชย แต่ถ้าทำไม่ได้จะต้องมาพูดคุยสาเหตุและแนวทางแก้ไขใหม่

หลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจ มองเห็นความสำคัญและความจำเป็นในการควบคุมพฤติกรรม ซึ่งเป็นการรักษาระเบียบวินัยภายในครอบครัว ซึ่งพื้นฐานสำคัญในการสอนและฝึกให้เยาวชนมีวินัยและความรับผิดชอบต้องมีพื้นฐานจากครอบครัวที่มีการตกลงกฎกติกา มีการฝึกวินัยความรับผิดชอบและมีแบบอย่างที่ดีสำหรับเยาวชน

● ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

การจัดการสิ่งแวดล้อมเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้ โดยอ้างอิงแนวคิดของ Kazdin ที่กล่าวว่าพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์นั้นเกิดขึ้นในเงื่อนไขของสิ่งเร้า 3 ลักษณะ ดังนี้¹⁸

1. เป็นพฤติกรรมที่ถูกควบคุมด้วยสิ่งเร้าหลายประเภทด้วยกัน เช่น พฤติกรรมการสูบบุหรี่อาจจะเกิดขึ้นเมื่อตื่นเช้าหลังจากการดื่มกาแฟ คุยกับเพื่อน อยู่คนเดียวและหลังจากรับประทานอาหาร เป็นต้น ซึ่งสภาพการณ์เหล่านั้นสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสูบบุหรี่บ่อยครั้ง จนทำให้บุคคลนั้นสูบบุหรี่ทุกครั้งเมื่อต้องการอยู่ในสภาพการณ์ดังกล่าว หนทางแก้ไขก็คือหาทางกำจัดสิ่งเร้าที่ควบคุมพฤติกรรมสูบบุหรี่นั้นเสีย

2. เป็นพฤติกรรมที่ไม่ได้ถูกควบคุมโดยสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างเด่นชัด ตัวอย่างเช่น ในกรณีของเด็กที่มีปัญหาในการอ่านหนังสือ บ่อยครั้งพบว่าไม่มีสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นสภาพการณ์

¹⁸ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ (กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์, 2548), หน้า 158.

เวลา หรือสถานที่ที่จะเชื่อมโยงกับพฤติกรรมอ่านหนังสือนั้นเลย เนื่องจากพฤติกรรมการอ่านหนังสือไม่ได้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในสภาพสิ่งเร้าดังกล่าว ดังนั้นเด็กก็มักจะเกิดปัญหาได้ง่ายเมื่อต้องการอ่านหนังสือที่โต๊ะหรืออาจจะถูกรบกวนด้วยสิ่งเร้าอื่นๆ โด่งาย ดังนั้นหนทางแก้ไขคือการพัฒนาสิ่งเร้าที่เฉพาะเจาะจงเพื่อควบคุมพฤติกรรมนั้น

3. เป็นพฤติกรรมที่ถูกควบคุมด้วยสิ่งเร้าที่ไม่เหมาะสม เช่น พวกที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศโดยเฉพาะพวกที่ชอบโชว์อวัยวะเพศของตนเอง หรือชอบใช้สิ่งของของเพศตรงข้าม พฤติกรรมเหล่านี้มักจะถูกควบคุมด้วยสิ่งเร้าที่เบี่ยงเบนไปจากสิ่งเร้าที่เหมาะสมในสังคม ดังนั้นหนทางแก้ไขก็คือการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าที่ควบคุมพฤติกรรมดังกล่าวนี้เสีย

หลักสูตร “ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มุ่งเน้นการจัดการด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การวางตำแหน่งคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมในสถานที่ที่เป็นที่โล่ง ในห้องรวมที่มีคนเดินผ่านไปมาบ่อยๆ ไม่ควรตั้งไว้ในห้องนอนหรือห้องที่ปิดมิดชิด เพื่อที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะได้ติดตามเฝ้าดูได้ เป็นการป้องกันมิให้เด็กเก็บตัว แอบเล่นตัวคนเดียวในห้องหรือแอบเล่นทั้งคืน นอกจากนี้ยังใช้วิธีการกำหนดสิ่งเร้าที่เฉพาะเจาะจงของกิจกรรมทางเลือกที่หลากหลาย เช่น การแสดง, พิธีกร, ร้องเพลง เล่นดนตรี, เล่นกีฬา, วาดรูป, ประดิษฐ์สิ่งของ ฯลฯ เพื่อเกิดความสุขสนานเพลิดเพลิน และเห็นคุณค่าตนเองจากกิจกรรมทางเลือกอื่นซึ่งจะส่งผลต่อการลดเวลาเล่นเกมของตนเองได้

กระบวนการจัดกิจกรรมของหลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์พัฒนา เพื่อมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป สามารถควบคุมตนเองในการเล่นเกมนได้ ประกอบด้วยกระบวนการค่าย กระบวนการกลุ่ม กิจกรรม Walk Rally และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์¹⁹

กระบวนการค่าย การเล่นเกมก็เหมือนกับการกระทำทุกสิ่งทุกอย่าง คือต้องมีความพอดี ไม่มากเกินไปไม่น้อยไป เกมมีทั้งประโยชน์และโทษ กระบวนการที่ใช้ในการป้องกันไม่ให้เกิดติดเกม กระบวนการหนึ่ง คือ กระบวนการค่ายซึ่งสามารถรองรับปัญหาการติดเกมของเด็กและเยาวชนที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ การจัดกิจกรรมค่าย 1 ครั้ง สามารถรองรับเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการควบคุมการเล่นเกมนได้ การจัดค่าย “พัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์” มีลักษณะผสมผสานการจัดกิจกรรมแบบหลากหลายรูปแบบ และเน้นหนักด้านการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ฯลฯ ส่วนเนื้อหาวิชาการจะกำหนดตามวัตถุประสงค์ของการจัดค่ายในครั้งนั้นๆ โดยยึดหลักความสุขสนุกสนาน ความพึงพอใจที่แฝงด้วยความรู้สึกรัก เด็กและ

¹⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 159.

เยาวชนที่เข้าค่ายจะได้รับการดูแลจากพี่เลี้ยง ซึ่งเป็นบุคลากรที่ได้รับการฝึกอบรมเตรียมตัวการ เป็นพี่เลี้ยงสำหรับดูแลเด็กและเยาวชน

กระบวนการกลุ่ม หมายถึง ที่ซึ่งรวมประสบการณ์ของบุคคลหลายๆ ฝ่ายที่มาพบปะสังสรรค์กันด้วยความรู้สึกร่วมกันและความสัมพันธ์ ซึ่งการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกกลุ่มนี้จะช่วยให้พบวิธีการแก้ไขปัญหานานานาที่นำพามาเจอร่วมกัน ทำให้แต่ละคนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน ผลลัพธ์ประการต่อมาคือทำให้เด็กและเยาวชนแต่ละคนเป็นแรงจูงใจให้แกกันและกันและมีความเอื้ออาทรต่อกัน ผลรวมของประสบการณ์เกิดพลังของกลุ่มมีทิศทาง มีอัตราความเร็ว และมีปริมาณอยู่ในตัวเอง ซึ่งคุณค่าของกระบวนการกลุ่มจะอยู่ในขณะที่ดำเนินงานกลุ่มบุคคลในกลุ่มจะได้รับการพัฒนาไปในทางที่ดี

กิจกรรม Walk Rally เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์ตรง มีการเรียนรู้ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด และมีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เป็นกิจกรรมที่ผสมผสานหลายๆ กิจกรรมเข้าด้วยกัน วิธีการอบรมโดยการใช้กิจกรรม Walk Rally จะช่วยลดความเบื่อหน่ายในห้องฝึกอบรมและเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ทำท่ายและตื่นเต้น ดังนั้นกิจกรรม Walk Rally จึงมีความสำคัญดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพสังคมสมัยใหม่ ที่สอนให้คนรู้จักคิด รู้จักมองปัญหาในมุมกว้างและลึก มีสาระประเด็นที่มีแนวความคิดรวบยอด
2. เป็นกิจกรรมที่เสริมบรรยากาศการเรียนรู้ โดยยึดเอาตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางที่ได้มีโอกาสแสดงออกทางด้านร่างกาย สมอง จิตใจ ฯลฯ
3. เป็นกิจกรรมพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้หลักและเงื่อนไขการอยู่ร่วมกันและการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เป็นกิจกรรมที่พัฒนาทรัพยากรภาคสนาม ที่ให้ความสนุก ตื่นเต้น การผจญภัย การเคลื่อนไหว การแข่งขัน การทำท่าย และเป็นการเรียนรู้ที่ต้องค้นหาคำตอบด้วยการลงมือทำ
5. เป็นการลงทุนด้านการพัฒนาบุคลากรที่คุ้มค่า ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคลากรได้มากกว่าวิธีอื่นๆ

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การนำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอนนั้น มีรากฐานมาจากแนวความคิดปรัชญาปฏิบัตินิยม ของจอห์น ดิวอี้ ที่เน้นกระบวนการเรียนการสอนมากกว่าเนื้อหาวิชาและถือว่าการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Learning by doing) เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงที่เน้นการรวมกลุ่มทำงานเพื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดแสดงความคิดเห็น

ดังนั้นการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จึงช่วยให้สมาชิกเกิดการยอมรับในบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล มีการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และเกิดความพึงพอใจภายในกลุ่มเห็นคุณค่าการทำงานในกลุ่ม รวมถึงการร่วมคิดหาแนวทางการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 4

การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

จากการที่ผู้ศึกษาได้เข้าไปสังเกตและร่วมพูดคุยแบบเจาะลึกกับผู้ปกครองและเยาวชนกลุ่มศึกษาที่มีปัญหาเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป และเคยผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ในศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม จำนวนทั้งสิ้น 54 ครอบครัว ทั้งนี้ผู้ศึกษานำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ประเด็นที่น่าสนใจ ได้แก่

1. มูลเหตุที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาเล่นเกมออนไลน์
2. ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนกลุ่มศึกษา
3. บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

4.1 มูลเหตุที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาเล่นเกมออนไลน์

4.1.1 ครอบครัว

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับลักษณะครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษาพบข้อมูลที่สำคัญ ดังนี้

1) ครอบครัวที่ผู้ปกครองแยกกันอยู่สูงถึง ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) รองลงมา คือ ครอบครัวที่ผู้ปกครองใช้ชีวิตอยู่ในครอบครัวเดียวกัน ร้อยละ 33 (18 ครอบครัว) และลำดับต่อมา คือ ครอบครัวที่ผู้ปกครองแยกทางกันโดยถูกต้องตามกฎหมาย ร้อยละ 30 (16 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 1)

2) เยาวชนกลุ่มศึกษาได้รับการเลี้ยงดูจากบิดาแบบมีกติกา มีเงื่อนไขมากถึง ร้อยละ 56 (30 ครอบครัว) รองลงมา คือ บิดาเลี้ยงดูแบบตามใจ ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) และบิดาเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ร้อยละ 7 (4 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 5)

3) เยาวชนกลุ่มศึกษาได้รับการเลี้ยงดูจากมารดาแบบตามใจสูงถึง ร้อยละ 41 (22 ครอบครัว) รองลงมา คือ มารดาเลี้ยงดูแบบมีกติกามีเงื่อนไข ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) และเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ร้อยละ 22 (12 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 6)

4) เยาวชนกลุ่มศึกษา ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) อาศัยอยู่กับมารดาเพียงลำพัง ร้อยละ 24 (13 ครอบครัว) อาศัยอยู่กับบิดาเพียงลำพัง และอาศัยอยู่กับทั้งบิดาและมารดา ร้อยละ 33 (18 ครอบครัว) และอาศัยอยู่กับญาติพี่น้อง ร้อยละ 6 (3 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 11)

5) เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสนใจเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 43 (23 คน) คือ เพื่อนรองลงมา คือ เกมออนไลน์ ร้อยละ 15 (8 คน) ร้อยละ 15 (8 คน) คือ ตัวเอง ร้อยละ 9 (5 คน) คือ ครอบครัว และร้อยละ 7 (4 คน) คือ สื่อทางเว็บไซต์ต่างๆ และสองลำดับสุดท้าย คือ สื่อโทรทัศน์ ร้อยละ 4 (2 ครอบครัว) และสื่อนิตยสารเกมออนไลน์ ร้อยละ 4 (2 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 15)

● การปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

เทคโนโลยีสารสนเทศหรือ IT (Information Technology) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก เทคโนโลยีสารสนเทศหรือ IT (Information Technology) และเทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) ในปัจจุบันได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านการสื่อสาร เศรษฐกิจ การเรียนรู้ โดยเฉพาะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต จากเดิมที่อินเทอร์เน็ตถูกมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านการทหาร เครือข่ายอาร์พานีต (ARPANET-Advanced Research Projects Agency Network) ในปี พ.ศ. 2512 ซึ่งเป็นเครือข่ายทดลองที่จัดตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุนงานวิจัยด้านการทหารและความมั่นคงปลอดภัยของประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคสงครามเย็น นับแต่นั้นมา ระบบอินเทอร์เน็ตได้รับการพัฒนาและขยายเครือข่ายออกไปสู่ประเทศต่างๆ ทั่วโลก¹ มีการประมาณกันว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีประมาณ 30 ล้านคนและกำลังเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว ระบบอินเทอร์เน็ตเข้าสู่สังคมไทยเมื่อปี พ.ศ. 2530 เริ่มจากการติดต่อกันด้วย E-mail (ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์) และอีก 5 ปีต่อมาระบบจึงสมบูรณ์และเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป²

¹ James Slevin, The Internet and Society, (Cambridge: Polity, 2000), p. 28.

² มาลี สิทธิเกรียงไกร, “ชุมชนออนไลน์กับการสร้างอัตลักษณ์ของผู้ติดเชื่อ: กรณีศึกษาผู้หญิงชื่อแก้ว,” ใน *สื่อกับมานุษยวิทยา*, (บก.) จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แปลนพริ้นติ้ง จำกัด, 2546), หน้า. 4.

อย่างไรก็ดีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อย่างคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามา มีบทบาทอย่างมากในด้านเศรษฐกิจ กล่าวคือ บริษัทข้ามชาติ (Transnational Corporations) ที่กระจายตัวเข้าไปลงทุนในประเทศต่างๆ ต้องการสร้างเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ เชื่อมโยงและควบคุมธุรกิจของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารเปรียบเสมือนเครื่องมือเพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจ ซึ่งสามารถใช้หาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ให้กับบริษัท หรือติดต่อสื่อสารกับบริษัทอื่นที่ต้องการทำธุรกิจร่วมกันได้อย่างง่ายดาย อีกทั้งยังสามารถใช้เพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าที่บริษัทตนเองผลิตได้อีกด้วย³ ทั้งนี้พนักงานของ บริษัทจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การปรับตัวดังกล่าวนี้ พบได้จากกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาซึ่งประกอบอาชีพ หลากหลาย ได้แก่ พนักงานในองค์กรเอกชน และประกอบธุรกิจส่วนตัว ซึ่งมีความคิดด้านบวกต่อ เทคโนโลยีที่มีผลต่อการทำงานของตนเอง อนาคตการทำงานของบุตรหลานในอนาคต และการฝึก ทักษะให้กับบุตรหลาน ดังนี้

1) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในอาชีพ

กรณีบิดาของ ด.ช. เบิร์ด จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงาน บริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง เป็นเวลาประมาณ 22 ปี มีรายได้เดือนละ 40,000 บาท ให้สัมภาษณ์ถึงการ ปรับตัวของตนเองให้ทันกับเทคโนโลยี ดังนี้

“ผมก็เรียน (คอมพิวเตอร์) มาบ้างแต่ไม่มาก มาเรียนช่วงหลัง ที่ทำงานจะปรับ ตำแหน่งต้องให้เรียนคอมพิวเตอร์เพิ่ม สมัยก่อนยังไม่มี เดียวนี้ถ้าไม่รู้คอมพิวเตอร์ ก็ไม่ได้งาน ทำหรรอก เด็กจบใหม่ๆก็ใช้เป็น”⁴

และกรณีมารดาของ ด.ช.เอก จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงาน บริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง เป็นเวลาประมาณ 14 ปี มีรายได้เดือนละ 32,000 บาท ให้สัมภาษณ์ว่า

“งานบริษัทเอกชนที่ทำอยู่ยิ่งจำเป็น ทุกคนต้องได้โปรแกรมพื้นฐาน...หาข้อมูลใน อินเทอร์เน็ตก็ต้องทำให้ได้ เราไม่เคยใช้ยังต้องไปเรียนเลยคอร์สสั้นๆ มีสอนที่บริษัท”⁵

กรณีมารดาของ ด.ช.ขัน จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในอดีตเคยประกอบอาชีพ พนักงานขายรถยนต์ แต่บริษัทเจอปิษเศรษฐกิจเล่นงานทำให้ต้องลาออกจากงาน และหันมาเป็น

³ David Hesmondhalgh, *The Culture Industry*, (London: SAGE Publications, 2002), page 98-99.

⁴ สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช. เบิร์ด, 1 เมษายน 2550.

⁵ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.เอก, 3 มีนาคม 2550.

ผู้ค้าเสื้อผ้า กระเป๋า และน้ำหอมยี่ห้อดังจากต่างประเทศ รายได้เดือนละหลายหมื่นบาท โดยสินค้าที่นำมาจำหน่ายนั้นมาจากสามี และเพื่อนสามีที่เป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินนำมาจากต่างประเทศซึ่งไม่ต้องเสียภาษี ทำให้ราคาเสื้อผ้า กระเป๋า และน้ำหอมยี่ห้อดังที่ขายมีราคาถูกกว่าตามห้างสรรพสินค้า แต่เนื่องจากเป็นสินค้าที่ไม่ได้เสียภาษีนั่นทำให้การประกาศขายต้องประกาศขายผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยให้ลูกน้องที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์จัดทำเว็บไซต์เพื่อโฆษณา และให้ผู้ซื้อติดต่อผ่านอีเมลและโอนเงินเข้าบัญชี เพื่อส่งสินค้ากลับไปให้ ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า

“ตัวพี่เองทำธุรกิจส่วนตัวก็ใช้คอม(พิวเตอร์)บ้าง... นอกนั้นก็ให้ลูกน้องทำหมด ก็แค่รับส่งเมลล์ลูกค้าพิมพ์ word ได้”⁶

กรณีมารดาของ ด.ช.หมอ จบการศึกษาระดับประถมศึกษา ประกอบอาชีพขายเบเกอรี่ที่บริเวณชั้นล่างของบ้านพักอาศัย โดยศึกษาการทำเบเกอรี่มาจากสถาบันขนมอบแห่งหนึ่ง ทุกเช้าจะตื่นนอนตั้งแต่ตี 4 เพื่อทำขนมอบ อย่างเช่น พายไก่ ขนมปังไส้กรอก ขนมปังเนยสด ซาลาเปา ร่วมกับสามีเพื่อให้ทันการขายสินค้าให้กับเด็กๆ ในหมู่บ้านที่กำลังจะไปเรียนหนังสือในตอนเช้าระหว่าง 6.30-7.30 น. และในช่วงเย็นที่เด็กๆ กลับจากโรงเรียนในช่วงเวลา 15.00-17.00 น. ซึ่งมีรายได้ต่อเดือนประมาณ 20,000 บาท แต่ปัญหาในการขายอยู่ที่ผู้ซื้อส่วนมากจะเป็นเด็กในหมู่บ้านจึงทำให้ราคาสินค้าที่ตั้งจึงถูก สินค้าที่ทำกำไรให้ร้านมากที่สุดคือขนมเค้ก แต่ปกติเด็กๆจะไม่ซื้อนอกจากจะเป็นโอกาสพิเศษอย่างวันเกิด หรืองานเลี้ยงปีใหม่ ดังนั้น มารดาของ ด.ช.หมอ จึงหาหนทางโฆษณาประชาสัมพันธ์ขนมเค้กร้านตัวเองเพื่อหาลูกค้าเพิ่มเติมโดยอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแก้ปัญหา ซึ่งได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“ที่บ้านเองก็ใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตหาลูกค้า...ไปโฆษณาตามเว็บไซต์...ได้ผลลูกค้าเพิ่มขึ้นกว่าเมื่อก่อน...ที่ลองไปโพสต์เพราะลูกแนะนำ สอนให้ใช้อินเทอร์เน็ต”⁷

จากบทสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ปกครองทั้งสี่ท่านถึงการปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในอาชีพการทำงาน แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเป็นสิ่งจำเป็นในการทำงานกับทุกอาชีพ และทุกองค์กร หากผู้ใดไม่ปรับตัวที่จะเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีในการทำงาน อาจเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานด้อยกว่าผู้ที่ปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี

⁶ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.ชัน, 4 มีนาคม 2550.

⁷ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.หมอ, 5 มีนาคม 2550.

2) เพื่อเพิ่มโอกาสให้กับบุตรหลานในการประกอบอาชีพที่ดีในอนาคต

ส่วนกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาอีกกลุ่มหนึ่งที่ประกอบอาชีพหลากหลาย และมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน แต่มีความคิดเห็นตรงกันในการสนับสนุนให้บุตรหลานปรับตัวในการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นพื้นฐานให้บุตรหลานมีโอกาสที่จะได้รับเลือกให้เข้าทำงานมากกว่าผู้ที่ไม่มีความรู้และใช้เทคโนโลยีไม่เป็น ได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

กรณีบิดาของ ด.ช.อิฐ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว เกี่ยวกับการขายสัตว์เลี้ยงพันธุ์ต่างประเทศ ที่ตลาดนัดสวนจตุจักร มีรายได้เดือนละประมาณ 30,000 บาท และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำการศึกษาค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงเป็นประจำ และเข้าตอบกระทู้ในเว็บบอร์ดยอดนิยมอย่างพันทิป (www.pantip.com) เป็นประจำและได้ลูกค้าที่มาซื้อสัตว์เลี้ยง เช่น สุนัขพันธุ์ต่างประเทศ เป็นต้น เพิ่มขึ้นจากในเว็บบอร์ด ได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“เห็นอิฐบอกที่โรงเรียนมีสอนคอมพิวเตอร์ แต่ไม่รู้ชั้น ม. 4 แล้วจะสอนอยู่หรือเปล่า ถ้าไม่มีจะให้เรียน...ต่อไปเค้าจะได้เอาความรู้ไปใช้ทำงานที่บ้านก็มีคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งมีอินเทอร์เน็ต เรื่องคอมพิวเตอร์นี่มันสำคัญขึ้นทุกวันๆ”⁸

กรณีมารดาของ ด.ช.ปัน จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวตัดเสื้อผ้า มีรายได้เดือนละประมาณ 25,000 บาท และใช้คอมพิวเตอร์ในการทำบัญชี (โปรแกรม Microsoft office access) และรับส่งอีเมล (e-mail) เพื่อติดต่อกับลูกค้า ได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“คิดว่าสำคัญนะคอมพิวเตอร์เนี่ย เดี่ยวนี้ใครๆ ก็ใช้เป็น ใครใช้ไม่เป็นจะไม่มีงานสบายทำ ที่บ้านก็มีคอมพิวเตอร์ไว้ให้เค้าทำรายงาน หาข้อมูลส่งครู ถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์จะลำบาก”⁹

กรณีพี่สาวของ ด.ช. ทีม กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 4 สาขาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ในสถาบันราชภัฏแห่งหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลในการเรียนและการทำรายงาน รวมทั้งยังเป็นผู้ดูแลเว็บไซต์ของรุ่นเพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของทางคณะให้เพื่อนๆ ที่อยู่รุ่นเดียวกันรับทราบ ได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“จำเป็นค่ะคอมพิวเตอร์นี่ก็พยายามให้ทีมตั้งใจเรียนคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน ถ้าเค้าตั้งใจเรียนแล้วสอบเอ็นทรานซ์ อยากรู้ให้เลือกเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จบมาจะได้มีงานทำช่วยเหลือที่บ้าน”¹⁰

⁸ สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.อิฐ, 11 มีนาคม 2550.

⁹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.ปัน, 17 มีนาคม 2550.

¹⁰ สัมภาษณ์ พี่สาวของ ด.ช. ทีม, 18 มีนาคม 2550.

จากบทสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ปกครองทั้งสามท่านถึงการปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มโอกาสให้กับบุตรหลานในการประกอบอาชีพที่ดีในอนาคต แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีเป็นสิ่งจำเป็นต่อการทำงานในอนาคตของบุตรหลาน หากผู้ใดมีความรู้และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมาก ผู้นั้นจะมีโอกาสสูงกว่าในการได้รับเลือกเข้าทำงาน

3) เพื่อเพิ่มทักษะให้กับบุตร

ส่วนความคิดของผู้ปกครองอีกกลุ่มหนึ่งของเยาวชนกลุ่มศึกษาในมุมมองที่ว่าเกมออนไลน์ เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมทักษะให้กับบุตรของตน ดังนี้

กรณีบิดาของ ด.ช.รัก จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพเป็นวิศวกรของบริษัทเอกชน มีรายได้เดือนละประมาณ 30,000- 40,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ดีฝึกหัดคิดให้กับลูก ว่าทำอย่างไรถึงจะชนะได้”¹¹

กรณีบิดาของ ด.ช.ก๊าก จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวเปิดบริษัทรับเหมาก่อสร้าง มีรายได้เดือนละประมาณ 40,000-50,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ไม่ห้าม อยากเล่นเกมก็ได้...หลาน (ที่เป็นผู้มีความรู้ด้านและทำงานคอมพิวเตอร์) บอกว่าดีแล้วที่ไปเล่นเกมเห็นว่าเจอคนอื่นด้วย ถ้าเจอฝรั่งก็ดีจะได้ฝึกภาษา”¹²

กรณีมารดาของด.ช. อาร์ม จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพรับราชการ มีรายได้เดือนละ 30,000 บาท ได้ให้ความเห็นว่า

“เกมออนไลน์ดี ไม่ห้ามด้วยให้เรียนรู้เอาไว้ตัวการ์ตูนเหมือนๆ กัน เพื่อต่อไปจะสนใจเขียนโปรแกรมทำการ์ตูนอนิเมชั่น อย่างเด็กที่ออกโทรทัศน์ในอายุ 8-9 ขวบทำได้แล้วลูกเราน่าจะทำได้บ้าง”¹³

กรณีมารดาของด.ช.พุทธ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ มีรายได้เดือนละประมาณ 30,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“อ่านข่าวว่ามีแต่บอกว่าเกมออนไลน์ไม่ดี แต่พี่ว่ามันอยู่ที่ดูแลมากกว่า...แต่พี่ว่าอย่างน้อยมันน่าจะช่วยในการฝึกสมองบ้างนะ”¹⁴

¹¹ สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.รัก, 25 มีนาคม 2550.

¹² สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.ก๊าก, 25 มีนาคม 2550.

¹³ สัมภาษณ์ มารดาของด.ช. อาร์ม, 1 เมษายน 2550.

¹⁴ สัมภาษณ์ มารดาของด.ช.พุทธ, 31 มีนาคม 2550.

กรณีมารดาของบุตรชายฝาแฝด คนที่หนึ่ง(แฝดพี่) ชื่อ นายโต อายุ 17 ปี และอีกคนหนึ่ง (แฝดน้อง) ชื่อ นายเต้ อายุ 17 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาโท และเป็นผู้บริหารของบริษัทเอกชน แห่งหนึ่ง ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ตรงในอดีตที่มีความคิดว่าการเล่นเกมช่วยเพิ่มพูนทักษะ ส่งผลให้ภายหลังต่อมาบุตรชายทั้งสองคนมีพฤติกรรมติดเกม ดังนี้

“พี่ (มารดาของนายโต และนายเต้) คิดว่าพี่เป็นคนที่ยึดมั่นในสิ่งที่ดีๆ ในเรื่องการเลี้ยงดูลูกนะ คือ ตอนลูกฝาแฝดของพี่อายุได้ 5 ขวบ ที่บ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ (คอมพิวเตอร์) หรือ แต่พี่เริ่มคิดจะซื้อเพื่อให้ลูกได้ใช้คอมพิวเตอร์ เป็น เพราะพี่มีความคิดที่ว่าการเล่นเกมช่วยเพิ่มพูนทักษะ ทำให้เด็กฉลาด”¹⁵

จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้งห้าท่าน แสดงให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการส่งเสริมให้บุตรหลานเล่นเกมออนไลน์เพื่อเพิ่มทักษะ ซึ่งในความเป็นจริงการบังคับตัวละครในเกมให้กระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง ทำลายสัตว์ประหลาด ค้นหาขุมทรัพย์ต่างๆ ในเกมได้นั้นมิใช่เป็นการฝึกทักษะให้กับผู้เล่น แต่การอ่านหนังสือ การเล่นเกมในรูปแบบต่างๆ การเล่นเกมกีฬา ทำให้เด็กและเยาวชนมีทักษะและพัฒนาการของสมองและร่างกายมากกว่าการเล่นเกม¹⁶ รวมถึงความเข้าใจผิดที่ว่า การเล่นเกมออนไลน์จะช่วยเพิ่มความรู้ด้านการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้นจะไม่เกิดขึ้นเลยถ้าบุตรไม่ไปเล่นเกมออนไลน์ในเซิร์ฟเวอร์ (Server) ต่างประเทศ

4) เพื่อเป็นสิ่งบันเทิงและคลายความตึงเครียดให้กับบุตรหลาน

กลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้ มีความคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์เป็นสิ่งบันเทิงและคลายความตึงเครียดให้กับบุตรหลานได้

กรณีบิดาของ ด.ช.กรรต จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานเอกชน มีรายได้เดือนละประมาณ 30,000 – 40,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ถ้าเค้าเล่นวันหนึ่ง ไม่นานก็ไม่ว่าอะไร ให้เค้าคลายเครียดบ้างชั่วโมง สองชั่วโมง เสาร์อาทิตย์ก็ปล่อยให้เค้าถ้าทำการบ้านเสร็จ เข้มงวดบ้างปล่อยบ้าง ถ้าบังคับอย่างเดียวเด็กจะต่อต้าน”¹⁷

¹⁵ สัมภาษณ์ มารดาของนายโต และนายเต้, 1 เมษายน 2550.

¹⁶ ปราการ ฤมยงกูร, เมื่อลูกติดเกม: คู่มือพ่อแม่แก้ไขปัญหาลูกติด เกมออนไลน์ (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ด ยูเคชั่น, 2548), หน้า 72.

¹⁷ สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.กรรต, 6 เมษายน 2550.

กรณีมารดาของ ด.ช. แก๊ป จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพแม่บ้าน ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“น้ำ (มารดาของด.ช.แก๊ป) ไม่ว่าจะอะไรเพราะเค้าแบ่งเวลาได้ไม่ทำให้เสียการเรียน เป็นเวลาว่างให้เค้าได้พักผ่อน เครียดไปไม่ได้”¹⁸

กรณีมารดาของ ด.ช.อาร์ท จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง มีรายได้เดือนละประมาณ 40,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ปล่อยให้เค้าเล่นไม่ห้าม อยากให้พักผ่อนมั่ง ก็ไปเล่นกับเพื่อนที่ร้านเกมเค้าเลิกเรียนแล้วกลับบ้านเลยไม่ไปที่ไหน”¹⁹

จากการสัมภาษณ์ของผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้งสามท่าน แสดงให้เห็นว่า มีกลุ่มผู้ปกครองที่มีความคิดว่าเกมออนไลน์เป็นสิ่งบันเทิงประเภทหนึ่งที่ช่วยคลายความตึงเครียดจากการเรียนให้กับบุตรหลานได้ เช่นเดียวกันกับการดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ เป็นต้น

5) เพื่อเป็นพี่เลี้ยงแก่บุตรหลาน

มีความคิดหนึ่งของกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาจำนวน 3 ครอบครัวที่เปิดโอกาสให้กับบุตรหลานได้เข้ามาสัมผัสกับเกมออนไลน์ นั่นคือ การเลี้ยงดูบุตรหลานโดยใช้เกมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงบุตรหลาน เนื่องด้วยผู้ปกครองมีเวลาว่างที่จะทำกิจกรรมร่วมกับบุตรหลานน้อย เพราะภาระหน้าที่ในการทำงานหาเงินมาจุนเจือครอบครัว ผู้ปกครองจึงเลือกเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมยามว่างระหว่างรอผู้ปกครอง

กรณีมารดาของ ด.ช.ภูมิ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพหัวหน้าพนักงานขายเฟอร์นิเจอร์ที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่ง มีรายได้เดือนละประมาณ 30,000 บาท สามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ เพื่อค้นหาข้อมูลผลิตภัณฑ์ตลอดจนใช้ทำบัญชีเช็คสินค้า ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“น้ำทำงานอยู่ที่นี่เริ่มงาน 11 โมง เลิกงานสี่ทุ่มไม่มีเวลาให้ภูมิเลยให้เค้าไปเล่นเกม ปากซอย อย่างน้อยจะได้ไม่เหงา เพื่อนๆ เค้าก็เล่นกัน”

กรณีมารดาของ ด.ช. กบ จบการศึกษาระดับอนุปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง มีรายได้เดือนละประมาณ 20,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

¹⁸ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. แก๊ป, 7 เมษายน 2550.

¹⁹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.อาร์ท, 31 มีนาคม 2550.

“น้ำกับแฟนกลับบ้านดึก สามทุ่ม สามทุ่มครึ่งทุกวันไม่รู้จะให้บทำอะไรถ้าไปที่ตลาด ลูกก็ต้องทำการบ้านเลยให้กลับบ้านไปทำพอทำเสร็จก็ปล่อยเค้า เค้าเล่นเกมกับเพื่อนที่ปากซอย ร้านเกม”

กรณีบิดาของ ด.ช.พร้อม จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวเปิดแผงขายผลไม้ในตลาด มีรายได้เดือนละประมาณ 20,000-30,000 บาท ได้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ให้เค้าไปเล่นเกมดีแล้ว ไม่มีใครอยู่บ้าน จะได้ไม่เครียด ไม่เหงา เรากับแฟนต้องหาเงิน ไม่มีเวลาอยู่ด้วย”

- การเลียนแบบความนิยมในสังคมเพื่อปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มโอกาสให้กับบุตรหลานในอนาคต

จากการศึกษาพบว่า ครอบครัวของเยาวชนในกลุ่มศึกษามีรายได้ของครอบครัวต่อเดือน(ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 4) ในกรณีบิดาของ ด.ช.น้ำ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ประกอบอาชีพเป็นพนักงานขับรถรับส่งผู้โดยสาร (รถตู้) มีรายได้ประมาณเดือนละ 10,000-13,000 บาท และใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไม่เป็น แต่มีความคิดที่จะให้บุตรหลานได้เรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเป็นจากเพื่อนฝูง เพื่ออนาคตของบุตรหลานในการทำงานในอนาคต ได้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“คอมพิวเตอร์ หรือ อินเทอร์เน็ตสำคัญดี เดี่ยวนี้มีกันทุกบ้าน ต้องรู้เอาไว้หลายๆ คอมพิวเตอร์นะ โตมาจะได้รู้เท่าคนอื่น ผมใช้ไม่เป็นหรอกคอม...เคิม (คอมพิวเตอร์) เนี่ยแต่รู้ว่าตอนนี้ถ้าใครใช้คอม (คอมพิวเตอร์) ไม่เป็นก็แพ้เค้า ผมก็อยากให้ลูกผมใช้เป็นบ้าง มันจะได้รู้เยอะๆ ไม่ลำบากเหมือนเรา”²⁰

กรณีมารดาของ ด.ช.ไม้สัก จบการศึกษาระดับประถมศึกษา ประกอบอาชีพขายเสื้อผ้าสำเร็จรูป (เปิดท้ายขายของ) ที่ห้างสรรพสินค้า มีรายได้เดือนละประมาณ 12,000 บาท ไม่สามารถใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตได้ ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“ซื้อคอมพิวเตอร์ให้ลูกเมื่อ 2 ปีก่อน เก็บเงินกันนานเลย ประมาณปีครึ่ง อยากซื้อให้นานแล้วแต่ไม่มีเงิน เพื่อนๆ เค้ามีกันทุกคนลูกเราไม่มีคนเดียว เดี่ยวลูกเราไม่เป็นคอม (คอมพิวเตอร์) เหมือนคนอื่นเค้า”²¹

²⁰ สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.น้ำ, 18 มีนาคม 2550.

²¹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.ไม้สัก, 24 มีนาคม 2550.

กรณีบิดาของ ด.ช.วุฒิ จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ประกอบอาชีพพนักงานขับรถรับจ้าง (รถสองแถวเล็ก) และประกอบอาชีพเสริมวิ่งรถรับจ้างทั่วไป มีรายได้ประมาณเดือนละ 10,000-12,000 บาท ไม่สามารถซื้อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ ให้สัมภาษณ์ดังนี้

“ผมกับแฟนเก็บเงินนาน (2 ปี) กว่าซื้อคอมพิวเตอร์ให้ลูกได้ เพิ่งซื้อให้เมื่อปีก่อน พ.ศ. 2549 ตอนลูกอยู่ ม. 1 ที่โรงเรียนมีสอนคอมพิวเตอร์แล้วครูให้งานกลับมาทำที่บ้าน แต่ไม่มีคอมพิวเตอร์ต้องไปทำที่ร้าน เราก็ส่งสารลูกเลยเอาเงินเก็บมาซื้อคอมพิวเตอร์ให้ก่อน”²²

จากการสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้งสามท่านนี้ แสดงให้เห็นว่า ค่านิยมของสังคมปัจจุบันเกี่ยวกับการมีความรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จ ความมั่งคั่งต่อการประกอบอาชีพในอนาคตของเด็ก ส่งผลให้เกิดการเลียนแบบกันของคนในสังคมในการปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการหาซื้อและติดตั้งอินเทอร์เน็ตให้กับบุตรหลานกันทุกครอบครัวเพื่อเพิ่มโอกาสในอนาคตของบุตรหลาน และมีความคิดเห็นตรงกันว่าหากครอบครัวใดไม่มีคอมพิวเตอร์ให้กับบุตรหลาน จะทำให้บุตรหลานด้อยกว่าผู้อื่น บุตรหลานจึงถูกคาดหวังจากผู้ปกครองว่าควรมีความรู้และใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เท่ากับหรือมากกว่าเพื่อน ซึ่งความคาดหวังนี้เป็นตัวกำหนดแนวทางให้กับบุตรหลานต้องศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต

4.1.2 เกมออนไลน์

จากข้อมูลเบื้องต้นที่ศึกษาเยาวชนกลุ่มศึกษาถึงข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

1) เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสนใจเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ลำดับที่สองรองจากปัจจัยเพื่อน (ลำดับที่หนึ่ง) ที่ทำให้เกิดความสนใจเล่นเกมออนไลน์ นั่นคือ เกมออนไลน์ ร้อยละ 15 (8 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 15)

2) เกมออนไลน์ที่เยาวชนกลุ่มศึกษานิยมเล่นมากที่สุด 3 อันดับ คือ ทีเอสออนไลน์ ร้อยละ 46 (25 ครอบครัว) รองลงมา คือ เกม Lineage 2 ร้อยละ 33 (18 ครอบครัว) และยุทธภพครบสลัง (Yulgang) ร้อยละ 20 (11 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 17)

3) ช่วงอายุที่ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด พบว่า เยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงอายุ 10-12 ปี ร้อยละ 59 (32 คน) รองลงมา คือ ช่วงอายุ 6-9 ปี ร้อยละ 19 (10 คน) และช่วงอายุ 13-20 ปี ร้อยละ 22 (12 คน) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 12)

²² สัมภาษณ์ บิดาของ ด.ช.วุฒิ, 24 มีนาคม 2550.

4) ประเภทของเกมอื่นๆที่เยาวชนกลุ่มศึกษาเคยเล่นมาก่อนเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 37 (20 คน) เล่นเกมที่ใช้ต่อกับโทรศัพท์ (เกมคอนโซล) รองลงมา คือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 26 (14 คน) และร้อยละ 22 (12 คน) เล่นเกมแบบเครื่องพกพา ส่วนลำดับสุดท้าย คือ เล่นเกมตู้ ร้อยละ 15 (8 คน) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 10)

มูลเหตุที่น่าสนใจรองลงมาที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาเล่นเกมออนไลน์ นั่นคือ เอกลักษณะของเกมออนไลน์ที่ดึงดูดให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันมาสนใจที่จะเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเอกลักษณะของเกมออนไลน์ นั่นก็คือ ระยะเวลาที่ผู้เล่นเล่นเกมก็สามารถพิมพ์ข้อความสื่อสารระหว่างกันกับผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่ง และสามารถเข้ามาเล่นเกมเดียวกันในเวลาเดียวกันได้หลายคนไม่จำกัดจำนวน ซึ่งแตกต่างจากเกมคอนโซลหรือเกมคอมพิวเตอร์ที่จะสามารถเล่นพร้อมกับเพื่อนได้เพียงแค่สองคนเท่านั้น หรือเกมบางเกมสามารถให้ผู้เล่นเล่นได้เพียงคนเดียวอย่างเกมภาษา ส่งผลให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้เวลาอยู่กับเพื่อนในโลกออนไลน์ได้มากขึ้น อีกทั้งไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่อีกด้วย กล่าวคือ เมื่อผู้เล่นไม่ได้เล่นเกมอยู่ในพื้นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเดียวกัน แต่อยู่ในสถานที่ที่มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เช่น เล่นอยู่ที่บ้านของตนเองก็สามารถเล่นเกมด้วยกันได้ ซึ่งเกมคอนโซลและเกมคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำได้ ดังนั้นจากการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า เอกลักษณะของเกมออนไลน์ที่ชื่นชอบในช่วงนี้ได้แก่ ให้ความรู้สึกที่ท้าทาย ให้ความรู้สึกผูกพัน และให้ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน เป็นต้น เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นจุดดึงดูดให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นเกมออนไลน์ ดังการให้สัมภาษณ์ของเยาวชนกลุ่มศึกษา ดังนี้

1) ให้ความรู้สึกที่ท้าทาย

กรณีด.ช. ก้าน อายุ 12 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เกม Lineage 2 สนุกอะ ผมก็เล่นเกมไปเรื่อยๆ กับเพื่อน ไม่เคยเบื่อ ก็ฟ้าผมไม่ชอบมันไม่ท้าทายเท่าเกม”²³

กรณีด.ช. วิน อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลัง (Yulgang) ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เล่นเกมทุกวันอะ...บอกลก็เล่นบ้างอะ...แต่ผมเหนื่อยวิงแล้วก็ใช้เวลานานกว่าจะจบเกม...สู้เล่นเกมมันส์กว่า...มีเรื่องให้ทำตลอด”²⁴

กรณีด.ช. ฮิม อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกมทีเอสออนไลน์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมเล่นเกมทุกวัน...ถ้าวันหยุดผมก็จะเล่นนานหน่อย...ก็ฟ้าเหรออะ...ไม่ค่อยเล่นอะ...ไม่มีเวลา...แค่นี้ก็จะเก็บ (เล) เวลไม่ทันเพื่อนแล้ว”²⁵

²³ สัมภาษณ์ ด.ช. ก้าน, 2 เมษายน 2550.

²⁴ สัมภาษณ์ ด.ช. วิน, 4 เมษายน 2550.

2) ให้ความรู้สึกผูกพัน

กรณีด.ช. ภูมิ อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมที่เอสออนไลน์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“เล่นเกมทุกวันครบมาทั้งกลุ่ม วันไหนไม่เล่นเหมือนขาดอะไรไปอย่างหนึ่ง เรื่องกีฬาไม่ต้องพูดถึงพี่ ร้อนจะตาย ไม่สนุก”²⁶

3) ให้ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน

กรณีด.ช. นัท อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมเล่นเกมทุกวัน ยิ่งเสาร์อาทิตย์เล่นยาวเลยอะ...เล่นกีฬาหรืออะ...ไม่มีเพื่อนผมเล่นนี่นา แล้วส่วนใหญ่เค้า (เพื่อนๆ) ก็เล่นเกมกันมากกว่า”²⁷

กรณีด.ช. แมน อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมที่เอสออนไลน์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผม (แมน) จะเล่นเกมเกือบทุกวันอะ แต่จะเล่นเกมช่วงวันหยุดเสาร์อาทิตย์นานหน่อย...ที่โรงเรียนไม่มีเพื่อนในห้องเล่นกีฬาหรืออะ...เค้าเล่นแต่เกมกันทั้งนั้นแหละ”²⁸

4.1.3 เพื่อน

เพื่อน เป็นมูลเหตุที่สำคัญที่สุด คือ ร้อยละ 13 (7 ครอบครั้ว) ที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสนใจเล่นเกมออนไลน์ เพราะเยาวชนกลุ่มศึกษามีอายุระหว่าง 10-20 ปี ซึ่งถือเป็นวัยที่เพื่อนจะมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำมาก และเด็กในวัยนี้จะเริ่มห่างจากพ่อแม่ และมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเพื่อนรุ่นเดียวกันแทน ดังการให้สัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 15) ดังนี้

กรณีด.ช.หมัด อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 และเป็นผู้ชักชวนเพื่อนๆในกลุ่มที่เรียนโรงเรียนเดียวกันให้มาเล่นเกม Lineage 2 ซึ่งเพื่อนในกลุ่มของ ด.ช.หมัด มีทั้งหมดประมาณ 8 คน ซึ่งด.ช. หมัด ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ตอนแรกผม (หมัด) อ่านหนังสือเกม แล้วรู้สึกสนุกน่าเล่น ก็เลยไปบอกเพื่อนในกลุ่มว่าลองเล่นกันป่าว...เพื่อนผมมันก็เออๆ ... ลองเล่นดูก็ได้ เลยหันมาเล่นกันหมดเลยอะ”²⁹

²⁵ สัมภาษณ์ ด.ช. อิม, 5 เมษายน 2550.

²⁶ สัมภาษณ์ ด.ช. ภูมิ, 10 เมษายน 2550.

²⁷ สัมภาษณ์ ด.ช. นัท, 9 เมษายน 2550.

²⁸ สัมภาษณ์ ด.ช. แมน, 11 เมษายน 2550.

²⁹ สัมภาษณ์ ด.ช. หมัด, 10 เมษายน 2550.

กรณีด.ช.แม็กซ์ อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกมที่เอสออนไลน์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผม (แม็กซ์) เริ่มเล่นเกม เพราะเพื่อนรุ่นพี่แถวบ้านเค้าชวนผมเล่น ตอนนั้นผมอายุประมาณ 8 ขวบอะ...ผมก็เล่นอยู่พักหนึ่งแล้วก็หยุด...เล่นๆ หยุดๆ นะอะ แล้วพอผมขึ้น ป.4 เพื่อนที่โรงเรียนอะ มันชวนผมเล่น แล้วก็เพื่อนแถวบ้าน ก็ชวนเหมือนกันอะว่าให้ไปเจอกันในเกม หลังจากนั้นผมก็เล่นมาเรื่อยๆอะ (หัวเราะ)”³⁰

จากการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 คน แสดงให้เห็นว่า เพื่อนในกลุ่มนิยมเล่นเกมออนไลน์กัน ทำให้เรื่องพูดคุยกันในกลุ่มจึงไม่อาจหลีกเลี่ยงเรื่องเกมไปได้ ดังนั้นหากผู้ใดที่อยู่ในกลุ่มและไม่ได้เล่นเกมก็จะมีเรื่องพูดคุย หรือพูดคุยไม่รู้เรื่องกับเพื่อนคนอื่นๆ ในกลุ่ม เกิดความรู้สึกแตกต่างจากเพื่อน และเกิดความกดดันทางอ้อมที่จะต้องเล่นเกมประเภทเดียวกันกับเพื่อน เพื่อจะได้ความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันกับกลุ่มเพื่อน

4.1.4 สื่อ

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสนใจเล่นเกมออนไลน์ คือ สื่อ ได้แก่ ทางเว็บไซต์ต่างๆ ร้อยละ 7 (4 คน) ทางโทรทัศน์ ร้อยละ 4 (2 คน) และ ทางนิตยสารเกมออนไลน์ ร้อยละ 4 (2 คน) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 15)

ผู้ศึกษาติดตามรายการโทรทัศน์รายการหนึ่ง ซึ่งนำเสนอเกมออนไลน์ที่คนไทยเลือกเล่นมากที่สุด 5 อันดับ ได้แก่ ลินเนจ 2 กิลด์วอร์ส แพคชั่นส์ แร็คนารีคค โยวกัน และบิงย่า โดยเฉพาะเกมโยวกันที่ได้รับการขนานนามว่า เป็นเกมที่มีอัตราการใช้เงินของผู้เล่นรวดเร็วที่สุด จากสถิติเมื่อวันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2549 นั้นมีผู้ลงทะเบียนเล่นเกมโยวกันแล้วถึง 1.5 ล้านไอดี (ID) ซึ่งถือเป็นการบ่งชี้ที่ชัดเจนถึงความนิยมของเกมโยวกันได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้ชมที่ติดตามรายการโทรทัศน์ดังกล่าว หันมาให้ความสนใจ และอยากทดลองเล่นเกมโยวกันมากขึ้นไปด้วย

1) โทรทัศน์

กรณีด.ช.กบ อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผม (กบ) ดูรายการทีวีรายการหนึ่งที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์กับพี่ เห็นแล้วน่าเล่น ก็เลยลองถาม ต่อ (เพื่อนของด.ช.กบ) เค้าบอกสนุกเลยลองเล่นดู”³¹

³⁰ สัมภาษณ์ ด.ช.แม็กซ์, 17 เมษายน 2550.

³¹ สัมภาษณ์ ด.ช.กบ, 8 เมษายน 2550.

กรณีด.ช. เท็น อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลึง (Yulgang) ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผม (เท็น) รู้จักโยวกังจาก Gamers' Zone เค้ ผู้บรรยายบอกว่าเล่นง่ายไม่เสียค่าชั่วโมง แอร์ไทม์ รายการจบแล้วโทรไปหาเพื่อนว่าจริงหรือเปล่า ก็ชวนสมัครช่วงโคลสเบต้า เล่นมาถึงตอนนี้ (พ.ศ. 2550)”³²

2) นิตยสารเกมออนไลน์

กรณีด.ช. บั้ม อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมที่เอสออนไลน์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมเห็นในคอมพิวเตอร์แล้วมันน่าเล่นดี พออ่านแล้วผมก็ว่าน่าจะเล่นง่ายก็เลยลองเล่นดู”³³

กรณีด.ช. โน้ต อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลึง (Yulgang) ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมชื่อ Weekly Online ทุกอาทิตย์ เห็นโฆษณาเกมโยวกังตั้งแต่ปีก่อน พ.ศ. 2548 เกมน่าสนุก ก็ลองเล่นช่วงโคลสเบต้าด้วย”³⁴

จากการสัมภาษณ์ของเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้งสิ้นคน แสดงให้เห็นว่า สื่อโทรทัศน์เป็นตัวกระตุ้นความสนใจเบื้องต้นเกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้แก่เยาวชนกลุ่มศึกษาได้ และสื่อประเภทนิตยสารเกมออนไลน์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมออนไลน์หลากหลายเกม เช่น คอมพิวเตอร์นิวิสต์ และ Weekly Online ในนิตยสารทั้งสองเล่มนี้เป็นนิตยสารที่ตีพิมพ์เกี่ยวกับเทคนิคการเล่นเกมออนไลน์ และแนะนำเกมออนไลน์ใหม่ๆ จากต่างประเทศที่จะเข้ามาให้บริการในประเทศไทยด้วย ทำให้นิตยสารทั้งสองฉบับได้รับการตีพิมพ์ให้มีสีสันสวยงามตลอดทั้งเล่ม และใช้กระดาษคุณภาพดีในการตีพิมพ์ ประกอบกับมีผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์มาแนะนำข้อดี ความสนุกสนาน และเทคนิคการเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งเป็นสิ่งดึงดูดให้เยาวชนกลุ่มศึกษาซื้อไว้ครอบครอง

4.2 ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกติดเกม

4.2.1 ปัจจัยสนับสนุน

³² สัมภาษณ์ ด.ช. เท็น, 17 เมษายน 2550.

³³ สัมภาษณ์ ด.ช. บั้ม, 18 เมษายน 2550.

³⁴ สัมภาษณ์ ด.ช. โน้ต, 19 เมษายน 2550.

นายแพทย์ปราการ ฤมยางกูร จิตแพทย์ประจำกลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลราชวิถี เขียนหนังสือเล่มหนึ่ง ชื่อว่า “เมื่อลูกติดเกม” เป็นคู่มือสำหรับพ่อแม่ในการแก้ไขปัญหาลูกติดเกมออนไลน์ ผู้ศึกษาอ้างอิงข้อความส่วนหนึ่งในวิธีการให้ลูกเลิกเล่นเกม ดังนี้

“ใครๆ ก็คิดว่าวิธีที่ง่ายที่สุดในการหยุดเล่นเกม คือ เลิกเล่นเกม ยิ่งพ่อแม่จะบังคับซะอย่าง เดียวลูกก็ต้องเลิกเล่นจนได้ แต่จริงๆ แล้วมันไม่่ง่ายอย่างนั้น เช่นเดียวกับการเลิกบุหรี่ คุณลองแนะนำคนสูบบุหรี่ให้โยนบุหรี่ทิ้ง จะได้ไม่ต้องสูบบุหรี่ มันไม่่ง่ายนักที่เขาจะทำตามได้ทันที ความจริงแล้ว ทุกคนรู้ว่าการติดอะไรบางอย่างมากเกินไปนั้นไม่ดี บางคนสามารถเลิกได้ทันที แต่บางคนต้องมีขั้นตอน มีวิธีการต่างๆ การเลิกเล่นเกมก็เช่นกัน”³⁵

จากการศึกษาเยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า มีจำนวนเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้ง 4 รุ่น (พ.ศ.2547 - พ.ศ.2550) ที่ผ่านการอบรมทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมสามารถลดพฤติกรรมติดเกมลงได้ถึง ร้อยละ 65 (จำนวน 40 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในบทที่ 1 ตารางที่ 1.3) และพบปัจจัยสนับสนุนที่มีส่วนช่วยในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนลงได้ จากข้อมูลสัมภาษณ์ พบว่า มีปัจจัยสนับสนุน 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) รองลงมาคือ ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง ร้อยละ 35 (19 ครอบครัว) และปัจจัยของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ร้อยละ 28 (15 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 24)

โดยผู้ศึกษานำเสนอในส่วนของ 2 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง และปัจจัยของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ส่วนปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัวซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนอันดับแรกที่มีส่วนช่วยให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดการเล่นเกมนั้น ผู้ศึกษาได้นำเสนอในผลการศึกษาของวัตถุประสงค์ลำดับต่อมา ที่ว่า บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งผู้ศึกษาจะขอเสนอการสัมภาษณ์ ดังนี้

● ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง

ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเองถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญเป็นอันดับที่สอง ร้อยละ 35 (19 ครอบครัว) ที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถเล่นเกมลดลงได้ ดังการให้สัมภาษณ์ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 24) ดังนี้

1) มีวุฒิภาวะสูงขึ้น

³⁵ ปราการ ฤมยางกูร, เมื่อลูกติดเกม, (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2548), หน้า 40.

กรณีของ ด.ช. ปาล์ม อายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน วันละ 3-4 ชั่วโมง ปัจจุบันนี้ลดการเล่นเกมลงได้เหลือเพียงสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) วันละ 1 ชั่วโมง ให้สัมภาษณ์ถึงเหตุผลที่ทำให้ตนเองสามารถลดการเล่นเกมลงได้ เนื่องจากมีความคิดว่าตนเองมีอายุเพิ่มขึ้น (อายุ 14 ปี) ทำให้มีความคิดที่โตขึ้นตาม หรือมีวุฒิภาวะสูงขึ้น ดังนี้

“ผม (ปาล์ม) โชคดีที่หลุดออกมาได้ และผมว่าคงไม่ใช่โชคอย่างเดียวซะ อาจเป็นเพราะผมโตขึ้นมั้งซะ เริ่มคิดได้ว่าจะเล่นเกมไปทำไม เล่นแล้วก็ได้แต่ความสนุก แต่อย่างอื่นแย่มากเลย แถมยังทำให้พ่อแม่เสียใจอีก”³⁶

กรณีของ ด.ช. ตั้ว อายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน โดยวันธรรมดาจะเล่นประมาณ 3 ชั่วโมง แต่วันเสาร์-อาทิตย์ ใช้เวลาเล่นนานถึง 6 ชั่วโมง เหตุผลที่เล่นเกมเพราะเกมทำให้เกิดความรู้สึกท้าทาย เสียเงินกับการเล่นเกมแต่ละเดือนประมาณ 1,000 บาท สำหรับเกมที่ชอบเล่น ก็คือ Ts Online แต่ปัจจุบันนี้ (2550) เล่นเกมลดลง ในวันธรรมดาคะเล่นวันละ 1 ชั่วโมง หลังทำการบ้านเสร็จ รวมถึงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ด.ช.ตั้ว ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

“ผม (ตั้ว) โตขึ้น เริ่มคิดได้ว่าจะเล่นเกมไปทำไม แล้วก็เบื่อเกมซะ เพราะกว่าผมจะผ่านแต่ละด่านไปได้ โหย้ พี่ อย่าให้พุดเลย เหนื่อยมาก”³⁷

2) สามารถควบคุมตนเองได้

กรณีของ นายวิค อายุ 15 ปี ให้สัมภาษณ์ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ และเหตุผลที่ทำให้ตนเองสามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้³⁸

“ผม (วิค) คิดว่าที่ผมเล่นเกมน้อยลงได้ (เล่นเฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์) เพราะว่าช่วงนั้นผมต้องสอบขึ้น ม.4 เพราะเกรดผมไม่ถึง ผมกลัวว่าผมจะไม่ได้ต่อ ม.4 ที่โรงเรียนเดิม ผมเลยตัดสินใจเล่นเกมน้อยลง แล้วก็ไปอยู่ที่ห้องสมุดบ้าง หรือไม่ก็ไปตีบ้านเพื่อนบ้าง ผม (วิค) จะไม่กลับบ้าน เพราะรู้ว่ากลับบ้านก็จะไปเล่นเกม พอสอบเสร็จทุกอย่าง แล้วก็ได้เรียนต่อที่โรงเรียนเดิม ผมก็กลับไปเล่นเกมเหมือนเดิมแต่น้อยลงซะ ก็ประมาณวันละชั่วโมงเดียว พอหายเซ็ง”

³⁶ สัมภาษณ์ ด.ช. ปาล์ม, 21 เมษายน 2550.

³⁷ สัมภาษณ์ ด.ช. ตั้ว, 3 เมษายน 2550.

³⁸ สัมภาษณ์ นายวิค, 9 เมษายน 2550.

“ผมว่าที่ผมเลิกติดเกมได้ เพราะผมสามารถควบคุมตัวเอง แล้วผมก็ไม่ใช่คนฟุ่มเฟือยด้วยอะ ตอนแรกเกมมันฟรีก็เล่น แต่พอเสียเงินผมก็เริ่มลดลง”

3) ตระหนักถึงโทษของการเล่นเกม

กรณีของ นายไอ้ค อายุ 15 ปี ถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นเกม และหลังจากนั้นก็เล่นเรื่อยมาจนติดเกม คือ เล่นทุกวัน ถึงขั้นลี้มทานข้าว หนีเรียน และพูดจาตะคอกน้องของตนเองเพราะน้องมาขอใช้คอมพิวเตอร์ และปัจจุบันนี้สามารถลดการเล่นเกมลงได้ โดยให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้ตนเองสามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้³⁹

“ผม (ไอ้ค) ติดเกมอยู่อย่างนี้ประมาณ 6 ปี ตั้งแต่ผม (ไอ้ค) เริ่มเล่นเกมออนไลน์ ตอนนั้นผม (ไอ้ค) อายุ 8 ขวบอะ แล้วผม (ไอ้ค) ก็เล่นจนสายตาสั้นเลยอะ แล้วมีอยู่วันนึงคุณพ่อผมเค้าคงจะทนผมไม่ไหวมั้งอะ พ่อเค้าดุผมว่า พ่อเสียเงินเท่าไรเพื่อให้ไอ้คได้เรียนแต่ไอ้คกลับมา นั่งเล่นเกม ไม่มีประโยชน์ หน้าทีตอนนีของไอ้คต้องไปเรียนหนังสือ แล้วพ่อผมเนี่ยไม่เคยดุผมเลยนะอะตั้งแต่ผมจำได้ แต่วันนั้นพ่อว่าผม ผมเลยรู้ว่าเรามันแย่มากๆเลย ผมก็เลยพยายามเอาชนะใจตัวเองด้วยการลดการเล่นเกมลง ให้เหลือแค่ 2-3 ชั่วโมง แล้วก็ไปเล่นกีฬา อ่านหนังสือ และเรียนเสริมพิเศษต่อ ก็ทำมาเรื่อยๆอะ แล้วผม (ไอ้ค) ก็ทำๆได้อะ จนตอนนี้ (พ.ศ. 2550) ผมก็เล่นบ้างอะ เพื่อแก้เซ็ง แต่ไม่ใช่ตลอดเวลาเหมือนเมื่อก่อน”

จากการสัมภาษณ์เยาวชนและครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้ง 4 ครอบครัว แสดงให้เห็นว่า สาเหตุที่มีผลให้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างสามารถลดการเล่นเกมลงได้นั้น คือ ตัวเยาวชนเองมีอายุเพิ่มขึ้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งไม่ดีได้มากขึ้น และตระหนักรู้ถึงคุณโทษของการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งสามารถรู้จักควบคุมเวลาในการเล่นเกมได้ด้วยตนเอง ซึ่งเหตุผลเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งในการเลิกเล่นเกมด้วยตัวเอง

● ปัจจัยเกี่ยวกับโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

ปัจจัยของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญเป็นอันดับที่สาม ร้อยละ 28 (15 ครอบครัว) ที่สนับสนุนให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังการให้สัมภาษณ์ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 24) ดังนี้

³⁹ สัมภาษณ์ นายไอ้ค, 22 เมษายน 2550.

1) เป็นแนวทางในการดูแลบุตรหลานสำหรับผู้ปกครอง

กรณีของมารดา ด.ช.นพ จบการศึกษาระดับอนุปริญญา ประกอบอาชีพเป็นแม่บ้าน และประสบกับปัญหาบุตรชายติดเกม คือ เล่นเกมทุกวันและทั้งคืน การเรียนเสีย และพูดจาตะคอกใส่มารดา และให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้บุตรชายของตนสามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁴⁰

“ภายหลังพี่ (มารดาของด.ช.นพ) มาเข้ารับการอบรมกับทางศูนย์ (ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม) พี่ก็นำความรู้จากการอบรมมาปรับใช้กับการดูแลลูกพี่ พี่เอาความรู้ไม่ก็ข้อนะที่มาปรับใช้กับลูกของพี่ คือ พี่เน้นความรู้ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาอย่างสมดุลระหว่างลูกกับงาน และการจัดการกับอารมณ์ โดยพี่เริ่มที่ควบคุมอารมณ์ของตัวเองก่อน โดยการไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา รับฟังความคิดเห็นของลูก ต่อรองกับลูกอย่างสันติวิธี กำหนดตารางกิจกรรมและชักชวนลูกไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี”

จากการสัมภาษณ์ของ คุณนันทยุทธ หะสิทธิ์เวช ซึ่งเป็นพยาบาลระดับ 6 และมีบทบาทเป็นผู้นำกิจกรรมหนึ่งในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ กล่าวเสริมถึงผลสำเร็จภายหลังจากที่หลายครอบครัวที่มาเข้าร่วมสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นได้ ดังนี้

“ผม (คุณนันทยุทธ)ว่าค่อนข้างเห็นผลในทางที่ดีขึ้นนะ คือผมได้รับรู้ถึงผลจากคำบอกเล่าของผู้ปกครองที่กลับมาบอกเล่าให้เราฟังบางครอบครัวมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น คือ บางรายลูกเลิกเล่นเกม บางรายลูกเล่นน้อยลง บางรายลูกยังเล่นเหมือนเดิมแต่ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูกดีขึ้น คือ เมื่อก่อนนั่งเล่นอยู่แต่หน้าคอมพิวเตอร์ ไม่หันกลับมาทักทายพ่อแม่เลย แต่พอพ่อแม่เปลี่ยนท่าที ไม่พูดจาเสียดสี หรือดูว่าอย่างเสียดๆใส่ลูก ทำให้ลูกหันกลับมาพูดคุยกับพ่อแม่ และรับฟังพ่อแม่มากขึ้น”⁴¹

2) เป็นตัวสะท้อนปัญหา ความคิด และความรู้สึกระหว่างสมาชิกในครอบครัว

จากการสัมภาษณ์ คุณสุจิตรา สุภรฤทัย ซึ่งเป็นผู้นำกิจกรรม “ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันไซเบอร์” ให้สัมภาษณ์ถึงความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีที่สามารถรับรู้ได้จากความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวของเยาวชนที่มาเข้าร่วมในหลักสูตรดังกล่าวและคำบอกเล่าจากพ่อแม่ผู้ปกครองภายหลังผ่านการเข้าร่วมหลักสูตร กล่าวว่า⁴²

⁴⁰ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.นพ, 28 เมษายน 2550.

⁴¹ สัมภาษณ์ คุณนันทยุทธ หะสิทธิ์เวช , 10 มกราคม 2550.

⁴² สัมภาษณ์ คุณสุจิตรา สุภรฤทัย, 12 มกราคม 2550.

“พี (คุณสุจิตรา) จัดค่ายนี้ขึ้นมาที่ไร พี่มักจะเห็นพ่อแม่ลูกที่มาเข้าค่ายด้วยกัน เขาก็ไปทอดกันร้องไห้ในค่าย เพราะเดิมเหมือนเป็นศัตรูกัน อยู่ในค่ายก็รู้ว่าต่างฝ่ายต่างรักกัน ต่างฝ่ายต่างก็อยากให้คนหนึ่งดี แล้วครอบครัวบางรายก็มีการตั้งโจทย์ว่าตัวเองจะกลับไปแก้ไขยังงัยบ้าง คือ ต่างคนต่างกลับไปแก้ไขตัวเอง เพื่อให้บ้านน่าอยู่มากขึ้น พ่อแม่บางคนก็บอกว่า จะไม่ค่าลูกแล้ว จะพูดจาดีๆ ส่วนลูกบางคนก็บอกว่าจะควบคุมตัวเองให้ได้ และเล่นเกมน้อยลง”

และในส่วนของหลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์นั้น คุณสุจิตรา จงสกุล ซึ่งเป็นผู้นำของหลักสูตรนี้ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้⁴³

“ในค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ เด็กบางคนก็ได้เรียนรู้วินัย เด็กบางคนก็ให้เค้าทำหอคอยในค่าย เด็กบางคนรู้สึกภูมิใจกับสิ่งที่เค้าทำสำเร็จ เรียกได้ว่าทำกันจนมือไม้พองก็ว่าได้นะ แล้วก็มียุทธศาสตร์หนึ่งที่เราเปิดวิดีโอ เรื่องเกี่ยวกับความยากลำบากของพ่อแม่ ให้เด็กๆดู ซึ่งเกิดผลดีนะ ทำให้เด็กๆหลายคนกลับมานั่งทบทวนดูตัวเองว่า เราเคยทำอะไรดีให้พ่อแม่บ้างนะ แล้วข้อแยะๆที่ทำให้พ่อแม่เสียใจ เค้าก็จะหาทางจัดการแก้ไขปัญหานั้นๆด้วยตัวเอง”

“แล้วบางกิจกรรม ที่เป็นกิจกรรมสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง ทำให้พ่อแม่แต่ละคนเห็นครอบครัวอื่นๆ เค้ามีลูกเล่นเกมหนักกว่าครอบครัวตัวเอง อย่างบางคนเค้าบอกว่า ลูกของชั้นเล่นวันละ 2 ชั่วโมง แถมยังค่าลูกทั้งวัน ส่วนลูกของเธอเล่นถึง 10 ชั่วโมง ยังไม่ค้อยว่าลูกเลย ทำให้มองเห็นได้ว่าสิ่งที่มองปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาใหญ่จริงๆ แล้วเล็กน้อย คิดอย่างนี้ก็ทำให้รู้สึกสบายใจมากขึ้น แล้วก็ไม่ต้องไปโมโหกับลูก ส่งผลให้ลูกก็ดีขึ้นประชนน้อยลง แล้วก็รีบหาทางจัดการแก้ไขกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างถูกวิธีตามที่เข้าอบรมหลักสูตร”

จากการให้สัมภาษณ์ทั้งผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาและผู้นำหลักสูตร แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์เปรียบเป็นแนวทางในการดูแลบุตรหลานสำหรับผู้ปกครอง ซึ่งมีส่วนสนับสนุนให้พ่อแม่ผู้ปกครองมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ในด้านการปรับเปลี่ยนความคิดในการมองปัญหาที่เกิดขึ้น สร้างความเข้าใจในการดูแลช่วยเหลือเด็กติดเกม และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งของผู้ปกครองและบุตรไปในทางที่ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นตัวสะท้อนความรุนแรงของปัญหา ความคิด ความรู้สึกของสมาชิกครอบครัวเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

⁴³ สัมภาษณ์ คุณสุจิตรา จงสกุล, 17 มกราคม 2550.

4.2.2 ปัจจัยอุปสรรค

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า มีเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้ง 4 รุ่น (พ.ศ. 2547 - พ.ศ.2550) ที่ผ่านการอบรมทั้ง 4 หลักสูตรในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมไม่สามารถลดพฤติกรรมการติดเกมลงได้ถึง ร้อยละ 35 (จำนวน 22 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในบทที่ 1 ตารางที่ 1.3) และจากข้อมูลสัมภาษณ์ พบว่า มีปัจจัยอุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อให้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ลงได้ ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน ร้อยละ 39 (21 ครอบครัว) ปัจจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ร้อยละ 31 (17 ครอบครัว) ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ร้อยละ 15 (8 ครอบครัว) และปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ร้อยละ 15 (8 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 25) ดังนี้

- ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า ครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษา ร้อยละ 35 (19 ครอบครัว) อาศัยอยู่บ้านเดี่ยว ร้อยละ 26 (14 ครอบครัว) อาศัยอยู่ในทาวน์เฮ้าส์ ร้อยละ 19 (10 ครอบครัว) อาศัยอยู่ในตึกแถว ร้อยละ 11 (6 ครอบครัว) อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม และร้อยละ 9 (5 ครอบครัว) อาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 10) และผลที่เกิดจากการมีร้านให้บริการเกมออนไลน์ตั้งอยู่ใกล้ที่อยู่อาศัย และสถานศึกษา ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

- 1) มีร้านให้บริการเกมออนไลน์ตั้งอยู่ใกล้สถานศึกษาและที่อยู่อาศัย

กรณี ด.ช. ชัน อายุ 13 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นทุกวันหลังเลิกเรียนที่ร้านเกม และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เล่นทั้งวันตั้งแต่ 8 โมงเช้า จนเกือบทุ่มถึงเข้าบ้าน ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มารดาของน้องชันให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมลดลง คือ เล่นในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์อยู่ประมาณ 2-3 ชั่วโมง ก็เลิกกลับบ้าน แต่หลังจากนั้นไม่นานประมาณ 2 เดือน น้องชันก็มีพฤติกรรมการเล่นเกมเหมือนกับช่วงที่ยังไม่เข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ผู้ศึกษาเข้าไปสัมภาษณ์ครอบครัวน้องชัน พบว่า น้องชันอาศัยอยู่กับมารดาเพียงลำพังในอพาร์ทเมนต์ ซึ่งเป็นอพาร์ทเมนต์ตั้งอยู่ห่างจากถนนสายหลักไม่มากนัก สามารถเดินเข้าได้ และทางเข้าอพาร์ทเมนต์มีอาคารพาณิชย์ 3 ชั้นครึ่ง ประมาณ 20 อาคาร ตั้งอยู่และมีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ประมาณ 7 ร้าน ส่วนชั้นล่างของอพาร์ทเมนต์ที่ครอบครัวของน้องชันอาศัยอยู่ มีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ประมาณ 3 ร้าน น้องชันให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้

“ผม (ปั๊ป) จะอดใจไหวได้งัยพี่...ก็ผมเดินเข้าบ้านก็ผ่านร้านเกมแล้ว...เพื่อนผมแถวบ้านก็ชวนผมเล่นด้วย...ก็ขอไปเล่นเกมที่ร้านสักนิด”⁴⁴

กรณี ด.ช. มี้ม อายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมทุกวันหลังจากเลิกเรียนที่บ้านและร้านเกมของเพื่อนสลับกัน แต่ช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์จะออกไปเล่นกับเพื่อนๆ ที่ร้านเกมทั้งวันตั้งแต่ 8 โมงเช้า จนเกือบสองทุ่มถึงเข้าบ้าน ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มารดาของน้องมี้มให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลงมาก คือ วันธรรมดาหลังจากกลับจากเรียนก็ทำการบ้าน หลังจากนั้นก็ออกไปเตะบอลบ้าง ไปซื้อจักรยานหาเพื่อนๆ ละแวกบ้าน ส่วนเกมจะเล่นในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ที่ร้านเกมของเพื่อน วันละประมาณ 2-3 ชั่วโมงก็กลับบ้าน ก็เป็นอยู่อย่างนี้ประมาณ 2 เดือน เป็นช่วงปิดเทอม น้องมี้มก็เริ่มมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปเป็นแบบเดิม และหนักกว่าเดิม เพราะวันธรรมดาก็เล่นเกมเกือบทั้งวัน เสาร์-อาทิตย์ก็เล่นทั้งวันเหมือนกัน ผู้ศึกษาเข้าไปสัมภาษณ์ครอบครัวน้องมี้ม พบว่า น้องมี้มอาศัยอยู่กับมารดาเพียงลำพังในทาวน์เฮาส์ ซึ่งตั้งอยู่ในหมู่บ้านที่ประกอบด้วย อาคารพาณิชย์ และทาวน์เฮาส์ และติดกับถนนสายหลัก และใกล้กับตลาด และโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง และภายในหมู่บ้านนั้นมีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ประมาณ 8 ร้าน น้องมี้มให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถลดการเล่นเกมนลงได้ ดังนี้

“ผม (มี้ม) เล่นเกมน้อยลงไม่ได้หรอก...เพราะผมเอาดีอย่างอื่นไม่ได้แล้ว...ลองมาหมดแล้ว...เกมนี้แหละมันส์สุด...แล้วผมก็ชอบเข้าร้านเกมเพื่อนผมด้วย...ได้เจอทั้งเพื่อนแถมได้เล่นเกมฟรีอีกด้วย...แล้วร้านเกมเพื่อนผมก็อยู่ห่างกันแค่ซอยตัวเองซะ”⁴⁵

ด.ช. รัก อายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมประมาณ 5 วันต่อสัปดาห์ และเล่นครั้งละประมาณ 4-5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้นเป็นบางวัน ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มารดาของน้องรักให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลงมาก คือ น้องรักจะเล่นเกมที่บ้าน สัปดาห์ละ 1-2 วัน และเล่นวันละ 1 ชั่วโมง แล้วนอกนั้นก็ดูโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และดูภาพยนตร์ที่เช่าจากร้าน และหลังจากนั้นประมาณเกือบ 4 เดือน น้องรักเริ่มมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ เริ่มกลับบ้านช้ากว่าปกติ คือ เลิกเรียน 4 โมงเย็น แต่ถึงบ้านประมาณเกือบทุ่มทุกวัน แต่วันเสาร์-อาทิตย์ก็อยู่บ้านบ้าง ไปหาเพื่อนบ้าง ผู้ศึกษาเข้าไปสัมภาษณ์ครอบครัวน้องรัก พบว่า น้องรักอาศัยอยู่กับมารดาและพี่สาว (อายุ 16 ปี) ในอาคารพาณิชย์ ซึ่งตั้งอยู่ในหมู่บ้านที่ประกอบด้วย อาคารพาณิชย์ และทาวน์เฮาส์ และติดกับถนนสายหลัก และใกล้

⁴⁴ สัมภาษณ์ ด.ช. ชัน, 1 พฤษภาคม 2550.

⁴⁵ สัมภาษณ์ ด.ช. มี้ม, 2 พฤษภาคม 2550.

กับโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่น้องรักศึกษาอยู่ในปัจจุบัน และภายในหมู่บ้านนั้นมีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ประมาณ 3 ร้าน และบริเวณข้างโรงเรียนมีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต ประมาณ 4 ร้าน และบริเวณรอบนอกของโรงเรียนอีกประมาณ 5 ร้าน และน้องรักให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้กล่าวว่า

“โรงเรียนผม (รัก) นะที่มีร้านเกมหลายร้านเลย...มาเปิดใกล้ๆ...ตอนแรกก็ว่าจะไม่เล่นเกมแล้วแหละ...แต่มันก็อดใจไม่ไหว...อีกอย่างบางวันเลิกเรียนไว...ก็ไม่รู้จะไปไหน...เดินห้าง (ห้างสรรพสินค้า) ก็ซีเกียจ...กลับบ้านก็ไม่รู้จะทำอะไร...ก็เลยแวะเล่นเกมกับเพื่อนก่อนแล้วค่อยกลับบ้าน”⁴⁶

คุณนันทยุทธ หะสิทธิ์เวช เป็นผู้นำกิจกรรมหนึ่งของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ให้สัมภาษณ์ ดังนี้⁴⁷

“ครับ...มันเป็นปัญหาที่พีเจอบ่อยมากจากผู้ปกครองที่โทรมาขอคำปรึกษาเรื่องลูกยังเล่นเกมเหมือนเดิม...และสาเหตุมาจากบ้าน หรือโรงเรียนมีร้านเกมมาเปิดอยู่ใกล้ๆ ทำให้ลูกอดใจไม่ไหวที่จะแวะไปเล่นบวกกับเพื่อนๆชวนด้วยยิ่งแล้วใหญ่...ทำให้เยาวชนที่มาเข้าร่วมกิจกรรมกับเรากลับไปก็ยังเล่นเกมเหมือนเดิม”

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษาและผู้นำหลักสูตรข้างต้น พบว่า การที่มีร้านให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ใกล้กับบริเวณที่อยู่อาศัย และสถานศึกษา เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาไม่สามารถลดการเล่นเกมออนไลน์ลงได้เลย เนื่องจากเยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถเข้าถึงร้านเกมได้ง่าย เป็นตัวดึงดูดให้ผู้เล่นอยากที่จะเข้ามาเล่นเกมได้ตลอดเวลา

● ปัจจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษาที่มีพฤติกรรมกลับมาเล่นเกมมากดังเดิม พบว่า ปัจจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ร้อยละ 31 (17 ครอบครัว) เป็นปัจจัยที่ทำให้เยาวชนกลุ่มนี้หันกลับมาเล่นเกมอีกครั้ง (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 25) ซึ่งประกอบด้วยประเด็นย่อยได้แก่ ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ และขณะเล่นผู้เล่นสามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการได้ สามารถแสดงออกได้ตามปรารถนา สามารถสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศผ่านเกมออนไลน์ และสามารถสร้างเอกลักษณ์หรือความโดดเด่นให้กับตนเองได้ ดังนี้

⁴⁶ สัมภาษณ์ ด.ช. รัก, 14 พฤษภาคม 2550.

⁴⁷ สัมภาษณ์ คุณนันทยุทธ หะสิทธิ์เวช , 10 มกราคม 2550.

1) สามารถสื่อสารระหว่างผู้เล่นได้

กรณีของด.ช. เวฟ อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มีพฤติกรรมการเล่นเกมนานมาก คือ เล่นทุกวัน ไม่ทำกิจกรรมอื่นๆ และใช้เวลาเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เล่นเกมน้อยลง คือ ไม่เล่นทุกวัน แต่ยังคงเล่นบ้าง ประมาณสัปดาห์ละ 3-4 วัน ครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง จนกระทั่งประมาณ 2-3 เดือน เวฟเริ่มกลับมาเล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง โดยเวฟให้สัมภาษณ์สาเหตุที่กลับมาเล่นเกมมาก ดังนี้

“Lineage 2 เป็นเกมมีเรื่องราวระทึก ตื่นเต้นมากมาย สามารถพูดคุยกับผู้อื่นในเกมได้ ผมเล่นแล้วรู้สึกสนุกมากกว่าทำอย่างอื่น”⁴⁸

กรณีของด.ช. ภู อายุ 12 ปี ชอบเล่นเกมแวกนารีออค ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ภูเล่นเกมทุกวัน ครั้งละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง หลังจากที่ภูเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ภูสามารถลดการเล่นเกมนลงได้ คือ เล่นเฉพาะวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เล่นครั้งละ 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณเดือนกว่าๆ ภูก็เริ่มเล่นเกมเพิ่มขึ้นๆ ภูให้สัมภาษณ์ถึงสาเหตุที่กลับมาเล่นเกมอีก ดังนี้

“ความสนุกที่ผมได้จากการเล่นเกมแวกนารีออค คือ การได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อนๆ การสังหารสัตว์ประหลาดจนกลายเป็นเทพ (level 99) ความสามัคคีในกลุ่มเพื่อนๆ ช่วยกันสังหารสัตว์ประหลาดที่มี level สูงๆ และบุกยึดปราสาทในเกม”⁴⁹

2) สามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการ

กรณีของด.ช. มิค อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมทีเอสออนไลน์ ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มิคเล่นเกมทุกวัน และทุกเวลาที่มีเวลาว่าง ครั้งละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง ภายหลังจากที่มิคเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มิคเล่นเกมลดลง สัปดาห์ละ 3 วัน (วันศุกร์-วันอาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 3 ชั่วโมง มิคสามารถปฏิบัติได้เพียง 6 เดือน มิคก็กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม มิคให้สัมภาษณ์สาเหตุที่มิกกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“เล่นเกมออนไลน์แล้วเพลินดี...ไม่ต้องคิดอะไรมาก...ในเกมลุยอย่างเดียว”⁵⁰

กรณีของด.ช. แลมป์ อายุ 12 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลัง (Yulgang) ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ แลมป์เล่นเกมเกือบทุกวัน ช่วงปิดเทอมเล่นทุกวันและทั้งวัน และเล่นครั้งละไม่ต่ำ

⁴⁸ สัมภาษณ์ ด.ช. เวฟ, 24 เมษายน 2550.

⁴⁹ สัมภาษณ์ ด.ช. ภู, 25 เมษายน 2550.

⁵⁰ สัมภาษณ์ ด.ช. มิค, 24 เมษายน 2550.

กว่า 2 ชั่วโมง ภายหลังจากที่แลมบี้เข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ แลมบี้เล่นเกมลดลง สัปดาห์ละ 4 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง แลมบี้สามารถปฏิบัติได้เพียง 5 เดือน แลมบี้ก็กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม แลมบี้ให้สัมภาษณ์สาเหตุที่แลมบี้กลับมาเล่นเกม ดังนี้

“ที่ผมกลับมาเล่นเกมอีก เพราะมันทำให้ผมรู้สึกที่ผมสามารถจะทำอะไรก็ได้ อย่างผลอยากจะตื่น อยากจะนอน หรืออยากจะทำอะไรก็ได้ ทั้งๆที่ในชีวิตจริงๆ ผมไม่สามารถทำได้”⁵¹

กรณีของนายน้ำ อายุ 15 ปี ชอบเล่นเกมที่เอสออนไลน์ ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ น้ำเล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ภายหลังจากที่น้ำเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ น้ำเล่นเกมลดลง สัปดาห์ละ 4 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง หลังจากนั้นประมาณ 5 เดือน น้ำก็กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม น้ำให้สัมภาษณ์สาเหตุที่น้ำกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“เวลาผม (น้ำ) รู้สึกเครียดๆ ผมก็จะมานั่งเล่นเกม เพราะโลกในเกมเมื่อเราพลาด เราสามารถที่จะลุกขึ้นมาแก้ตัวใหม่ได้ แต่ในชีวิตจริงๆ ถ้าเราแพ้ ก็อาจจะมีคนมาซ้ำเติมเสมอ และลุกขึ้นมาใหม่ยากมาก...จริงๆนะ”⁵²

กรณีของด.ช. เบิร์ด อายุ 12 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลึง (Yulgang) ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เบิร์ดเล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ภายหลังจากที่เบิร์ดเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เบิร์ดเล่นเกมลดลง สัปดาห์ละ 3 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง หลังจากนั้นประมาณเกือบปี เบิร์ดกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม เบิร์ดให้สัมภาษณ์สาเหตุที่เบิร์ดกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“ผม (เบิร์ด) เล่นเกมเพื่อคลายเครียด ในเกมเราสามารถจะเก่งยังงัยก็ได้ ถ้ามีเงิน แต่ในชีวิตจริงแม้เราจะมีเงินมากเท่าไร เราก็ไม่สามารถเรียนเก่งได้...มันต้องอยู่ที่เราเอง”⁵³

กรณีของด.ช. อีฐ อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ อีฐเล่นเกมเกือบจะทุกวัน คือ วันธรรมดาจะเล่นเป็นบางวัน เพราะต้องเรียนพิเศษ และเล่นแต่ครั้งไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง ส่วนวันอาทิตย์ไม่มีเรียนพิเศษ อีฐเล่นเกมตั้งแต่ 08.00 น. จนกว่าผู้ปกครองจะเรียกกลับบ้าน ภายหลังจากที่อีฐเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ อีฐเล่นเกมลดลง สัปดาห์ละ 2-3 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง หลังจากนั้นประมาณ 10 เดือน อีฐก็กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม อีฐให้สัมภาษณ์สาเหตุที่อีฐกลับมาเล่นเกม ดังนี้

⁵¹ สัมภาษณ์ ด.ช. แลมบี้, 19 เมษายน 2550.

⁵² สัมภาษณ์ นายน้ำ, 28 มีนาคม 2550.

⁵³ สัมภาษณ์ ด.ช. เบิร์ด, 1 เมษายน 2550.

“ผม (อิฐ) เลือกเล่นเกมออนไลน์ เพราะมันมีบางเรื่องผมไม่กล้าพูดในโลกแห่งความเป็นจริง แต่กล้าที่จะพูดคุยกับเพื่อนสนิทในเกมได้”⁵⁴

3) สามารถแสดงออกได้ตามปรารถนา

กรณีของด.ช. ฮาว อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ฮาวเล่นเกมเกือบทุกวัน (วันที่ไม่ได้เล่น คือ วันที่ต้องออกไปทำธุระกับผู้ปกครอง) และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่ฮาวเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ฮาวสามารถเล่นเกมน้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2-3 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 3 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 8 เดือน ฮาวก็กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม ฮาวให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ฮาวกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“ผมกลับมาเล่นเกมออนไลน์อีก เพราะเกมมันทำให้ผมได้สัมผัสกับโลกใหม่ๆ สังคมใหม่ๆ ทำให้ผมกล้าพูด กล้าแสดงออกมากขึ้น”⁵⁵

กรณีของด.ช. ไม้สัก อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมเร็กนาร์็อค ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ไม้สักเล่นเกมทุกวัน หลังกลับจากโรงเรียน และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่ไม้สักเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ไม้สักสามารถเล่นเกมน้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 1 ปี ไม้สักก็ค่อยๆ กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม ไม้สักให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ไม้สักกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“จริงๆ แล้วผม (ไม้สัก) เป็นคนชอบเล่นต่อสู้ แต่เพื่อนๆเค้าไม่เล่นกัน ผมเลยมาแสดงออกในเกมด้วยการสังหารสัตว์ประหลาดแทน”⁵⁶

4) สามารถสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศผ่านเกมออนไลน์

กรณีของด.ช. วี อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลึง (Yulgang) ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ วีเล่นเกมทุกวันและเล่นช่วงกลางคืน เพราะทุกคนในบ้านนอนหลับกันหมดแล้ว และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ วีจะออกไปเล่นเกมกับเพื่อนๆ ที่ร้านเกม และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่วีเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ วีสามารถเล่นเกมน้อยลง คือ เล่นเกมที่บ้านสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณปีกว่าๆ วีก็ค่อยๆ กลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม วีให้สัมภาษณ์สาเหตุที่วีกลับมาเล่นเกม ดังนี้

⁵⁴ สัมภาษณ์ ด.ช. อิฐ, 31 มีนาคม 2550.

⁵⁵ สัมภาษณ์ ด.ช. ฮาว, 17 เมษายน 2550.

⁵⁶ สัมภาษณ์ ด.ช. ไม้สัก, 30 มีนาคม 2550.

“ผม (วี) ชอบเล่นเกมออนไลน์ เพราะผมได้สนุกกับกลุ่มเพื่อนๆ แล้วบางทีก็คุยจีบหญิงได้ด้วยพี่”⁵⁷

กรณีของนาย คิว อายุ 16 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลัง (Yulgang) ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คิวเล่นเกมทุกวันที่บ้าน และเล่นคนเดียวไม่มีกลุ่มเพื่อน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่คิวเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คิวสามารถเล่นเกมน้อยลง คือ เล่นเกมที่บ้านสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 3 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 2 เดือน คิวก็เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม คิวให้สัมภาษณ์สาเหตุที่คิวกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“ในโลกแห่งความเป็นจริงผม (คิว) ไม่ค่อยกล้าพูดหรือคุยกับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ไม่กล้าเข้าไปทัก ไม่รู้จะพูดอะไร แต่โลกในเกมออนไลน์ทำให้ผมกล้าพูดมากขึ้น ทำให้รู้ว่าจะไปทักทายหรือพูดคุยกับเพื่อนๆ และวิธีการเข้าสังคมยังง่าย”⁵⁸

กรณีของนายเอม อายุ 15 ปี ชอบเล่นเกมทีเอสออนไลน์ ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เอมเล่นเกมทุกวันที่บ้าน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่เอมเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เอมสามารถเล่นเกมน้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 4 เดือน เอมก็เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม เอมให้สัมภาษณ์สาเหตุที่เอมกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“เล่นเกมออนไลน์ เพราะชอบสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนๆ ในสังคมออนไลน์ แล้วก็ชอบให้ความช่วยเหลือเพื่อนๆ ด้วย จนบางครั้งแฟนที่เล่นเกมด้วยกันหึง เพราะมัวแต่ช่วยคนอื่น ไม่ยอมช่วยแฟน ปล่อยให้ตัวละครของแฟนตาย”⁵⁹

กรณีของนาย เดฟ อายุ 16 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เดฟเล่นเกมทุกวันทั้งที่ร้านและบ้านสลับกัน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่เดฟเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ เดฟสามารถลดการเล่นเกมนได้น้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2 วัน (วันเสาร์-อาทิตย์) และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 5 เดือน เดฟก็เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม เดฟให้สัมภาษณ์สาเหตุที่เดฟกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“เล่นเกมออนไลน์นอกจากความมันส์ในการเล่นแล้ว ยังได้คุยปรึกษาปัญหาเกี่ยวกับแฟนผ่านการสนทนาออนไลน์ด้วย”⁶⁰

⁵⁷ สัมภาษณ์ ด.ช. วี, 25 เมษายน 2550.

⁵⁸ สัมภาษณ์ นาย คิว, 31 มีนาคม 2550.

⁵⁹ สัมภาษณ์ นายเอม, 27 มีนาคม 2550.

กรณีของด.ช. บัน อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมยุทธภพครบสลึง (Yulgang) ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ บันเล่นเกมทุกวันที่บ้าน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่บันเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ บันสามารถลดการเล่นเกมนได้น้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2-3 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 7 เดือน บันก็เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม บันให้สัมภาษณ์สาเหตุที่บันกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“โลกในเกมออนไลน์ก็เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง มีสังคม และสามารถพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนๆในสมาคม ได้สนุกกับการวางแผนบุกยึดปราสาท และการล่าสัตว์ประหลาด”⁶¹

นอกจากนี้ยังมีอีกสาเหตุหนึ่งที่เป็นอุปสรรคกับเยาวชนกลุ่มศึกษาในการลดการเล่นเกมนั้นคือ เกมออนไลน์มีความโดดเด่นจากเกมประเภทอื่นๆ ตรงที่ผู้เล่นสามารถสนทนาออนไลน์ (Chat) และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านภาษาสัญลักษณ์ (Emotion Icon) ซึ่งเยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้มักชอบสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนๆ ในสังคมออนไลน์ โดยให้ข้อคิดเห็นว่าในโลกเสมือนจริงของเกมออนไลน์จะได้พบกับเพื่อนใหม่ๆมากมาย ได้สนทนาและทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ ได้เรียนรู้วิธีการเข้าสังคม และการคบเพื่อน และใช้พื้นที่ในเกมเป็นสถานที่นัดพบและพูดคุยกับเพื่อนหรือแฟน

5) สามารถสร้างเอกลักษณ์หรือความโดดเด่นให้กับตนเอง

กรณีของด.ช. ทิม อายุ 13 ปี ชอบเล่นเกม Lineage 2 ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ทิมเล่นเกมทุกวันที่บ้าน นัดกับเพื่อนๆ ให้ไปพบกันในเกม และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่ทิมเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ทิมสามารถลดการเล่นเกมนได้น้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 3-4 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และหลังจากนั้นประมาณ 3 เดือน ทิมก็เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม ทิมให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ทิมกลับมาเล่นเกม ดังนี้

“ผม (ทิม) เรียนหนังสือไม่เก่งเหมือนเพื่อนๆ ... แต่ผมเล่นเกมเนี่ยขั้นเทพนะพี่...ใครๆ ก็ยกให้ผมเป็นที่หนึ่งเลย”⁶²

กรณีของด.ช. วุฒิ อายุ 14 ปี ชอบเล่นเกมเร็กนาร์็อค ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ วุฒิเล่นเกมทุกวันที่บ้าน และเล่นครั้งละไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง ภายหลังจากที่วุฒิเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ วุฒิสามารถลดการเล่นเกมนได้น้อยลง คือ เล่นเกมสัปดาห์ละ 2 วัน และเล่นครั้งละไม่เกิน 2 ชั่วโมง

⁶⁰ สัมภาษณ์ นาย เดฟ, 2 เมษายน 2550.

⁶¹ สัมภาษณ์ ด.ช. บัน, 4 เมษายน 2550.

⁶² สัมภาษณ์ ด.ช. ทิม, 30 เมษายน 2550.

และหลังจากนั้นประมาณ 2 เดือน วุฒิกี้เริ่มกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม วุฒิกี้ให้สัมภาษณ์สาเหตุที่วุฒิกี้กลับมาเล่นเกม ดังนี้

“เป้า (หมาย) ผม (วุฒิกี้) นะพี่...คือ Level 99 เท่านั้น...เพราะถ้าผมได้นะพี่...เพื่อนๆผมต้องยกให้ผมเป็นเทพซัวร์...แถมผมยังไปไม้กับเพื่อนๆกลุ่มอื่นได้ด้วย”⁶³

จากข้อมูลสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษาที่เคยลดการเล่นเกมนลงได้และกลับมาเล่นเกมมากเหมือนเดิม เพราะเกมออนไลน์มีลักษณะเด่นที่สามารถตอบสนองความต้องการของเยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ ผู้เล่นเกมอยู่กับที่ สามารถสื่อสารพูดคุยระหว่างผู้เล่นร่วมกันได้ ซึ่งเกมอื่นไม่สามารถตอบสนองส่วนนี้ได้ และผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการได้ คือ ผู้เล่นเกมอยากจะเป็นตัวละครในเกมตัวใดก็ได้ตามใจ หรือหากเล่นเกมแล้วตัวละครในเกมตัวนั้นตาย ผู้เล่นเกมสามารถเริ่มต้นใหม่ได้ตลอดเวลา และบางกรณีในชีวิตจริงผู้เล่นไม่กล้าสู้ผู้อื่นหรือในโลกแห่งความเป็นจริงไม่กล้าที่จะพูดคุย หรือทักทายกับผู้อื่นก่อน แต่เมื่อเล่นเป็นตัวละครในเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมที่กล้าพูดและกล้าแสดงออก อีกทั้งการเล่นเกมนออนไลน์ยังสามารถสร้างสัมพันธภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศได้ และสุดท้ายเกมออนไลน์สามารถสร้างเอกลักษณ์ หรือความโดดเด่นให้กับตนเองได้ เช่น ได้รับการยกย่องและคำชมเมื่อผู้เล่นสามารถเอาชนะ หรือให้คำแนะนำวิธีการผ่านด่านแต่ละด่านในเกมให้ผู้เล่นอื่นได้ เป็นต้น

● ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว

จากข้อมูลสัมภาษณ์ พบว่า ปัจจัยอุปสรรคหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อให้เยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ลงได้ คือ ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว มีจำนวนถึงร้อยละ 15 (8 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 25) และผลที่เกิดจากประเด็นครอบครัว คือ เป็นครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว มารดาหรือบิดาต้องรับภาระดูแลบุตรเพียงลำพัง และการไม่ปรับเปลี่ยนการเลี้ยงดูบุตรไปในทางที่ถูกต้อง ยิ่งส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษากลับมาเล่นเกมมากดังเดิม ดังการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

1) ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว * : ไม่มีเวลาดูแลบุตรเพียงพอ

กรณีมารดาของนายดิวิ มีบุตรชาย 1 คน แยกทางกันกับสามี เป็นเวลา 10 ปี และเป็นผู้ดูแลบุตรชายเพียงลำพัง บุตรชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละประมาณ 4-5 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น ภายหลังจากเข้าอบรมกับ

⁶³ สัมภาษณ์ ด.ช. วุฒิกี้, 1 พฤษภาคม 2550.

* ครอบครัวเลี้ยงเดี่ยว หมายถึง ครอบครัวที่เกิดจากการหย่าร้าง ทำให้บุตรต้องอยู่กับบิดาหรือมารดาเพียงฝ่ายเดียว

ทางศูนย์ฯ มารดาของนายดิ่วให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลง คือ คำจะเล่นเกมที่บ้าน สัปดาห์ละ 1-2 วัน และเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง แล้วนอกนั้นก็ดูโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และหลังจากนั้นประมาณ 3-4 เดือน น้องดิ่วเริ่มมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ กลับจากโรงเรียนตรงเข้าเล่นเกมทันที ส่วนวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ มารดาไม่สามารถให้ข้อมูลได้ เพราะมารดาต้องออกไปทำงานตั้งแต่ 7 โมงเช้า และกลับถึงบ้านประมาณสองทุ่ม มารดาให้สัมภาษณ์สาเหตุที่บุตรชายไม่สามารถลดการเล่นเกมนั้นได้ ดังนี้

“พี่ (มารดาของนายดิ่ว) คิดว่าที่ดิ่วกลับมาเล่นเกมอีก เพราะพี่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูก ...อันนี้พี่รู้ตัวดีนะ...แต่จะทำยังไงได้ละ...พี่ต้องทำงานแล้วงานของพี่มันเป็นกะ...พี่เป็น Call Center ให้กับบริษัทมือถือแห่งหนึ่ง ก็เลยไม่ค่อยมีเวลาให้ลูกเต็มที่...พี่ก็รู้ว่าลูกคงเหงา...พี่ก็พยายามใช้เวลาอยู่กับเค้า(น้องดิ่ว)อย่างเต็มที่นะเวลาที่ว่าง...”⁶⁴

กรณีมารดาของน้องตัม มีบุตรชาย 1 คน แยกกันอยู่กับสามี เพราะสามีต้องไปปฏิบัติงานราชการที่ต่างจังหวัด และจะกลับมาเยี่ยมครอบครัวสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ทุกสัปดาห์ มารดาของน้องตัมประกอบอาชีพเป็นเจ้าของสวนอาหาร เปิดบริการตั้งแต่เวลา 16.00 น. จนถึงเที่ยงคืน บุตรชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมนั้นในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละประมาณ 7 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ มารดาของนายดิ่วให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลง คือ คำจะเล่นเกมที่บ้าน สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ และเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง แล้วนอกนั้นก็ดูโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และหลังจากนั้นประมาณ 6 เดือน น้องตัมเริ่มมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป คือ กลับจากโรงเรียนตรงเข้าเล่นเกมทันที และบางวันมารดา กลับจากทำงาน (เกือบตีหนึ่ง) บุตรชายยังนั่งเล่นเกมอยู่ที่บ้าน ส่วนวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ก็มีพฤติกรรมเดียวกันกับวันธรรมดา ซึ่งมารดาของน้องตัมให้สัมภาษณ์ข้อมูลส่วนตัวของครอบครัวว่า

“หลังจากที่ตัมเค้าเข้าร่วมกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ เค้าดีขึ้น เพราะพี่อยู่กับลูกตลอด จนมาประมาณ 6 เดือนที่ผ่านมาเนี่ยแหละ...พี่เห็นเค้า(น้องตัม)กลับมาเล่นเกมอีก...แล้วเป็นช่วงที่พี่ต้องไปดูแลร้านอาหารด้วยตัวเองตอนเย็นๆจนร้านปิดก็ดีก็พอสมควร...พี่ว่าเค้าคงเล่นเกมช่วงนั้น...แต่พี่ก็ไม่รู้จะทำยังไง...ถ้าเราไม่ทำเอง...ร้านพี่ต้องแย่งแย่ง...พ่อเค้า(น้องตัม)ก็ทำงานอยู่ต่างจังหวัดจะกลับก็ทุกๆเสาร์อาทิตย์นั่นแหละ”⁶⁵

⁶⁴ สัมภาษณ์ มารดาของนายดิ่ว, 30 เมษายน 2550.

⁶⁵ สัมภาษณ์ มารดาของน้องตัม, 22 เมษายน 2550.

2) การไม่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเลี้ยงดูบุตร

กรณีครอบครัวของนายแชมป์ อายุ 17 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมนักก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ หนักมากถึงขั้นติดเกม คือ เล่นเกมเพียงอย่างเดียว ไม่สนใจอย่างอื่นเลย ไม่ส่งการบ้านให้กับครู สันทนา กับคนในบ้านน้อยลง หลังจากนั้นคุณน้าของนายแชมป์ เป็นผู้พานายแชมป์มาเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ หลังจากที่เข้าร่วมหลักสูตรครบ นายแชมป์ค่อยๆ ลดการเล่นเกมนลงได้ดีขึ้น คือ เล่นเกมวันละ 1 ชั่วโมง พุดคุยกับสมาชิกในครอบครัวมากขึ้น แต่ภายหลังประมาณ 3-4 เดือน นายแชมป์ก็เริ่มเล่นเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจากพฤติกรรมนี้ของนายแชมป์ น้าของนายแชมป์ให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ทำให้นายแชมป์กลับมาเล่นเกมมาก ดังนี้

“แชมป์เป็นลูกคนกลาง มีพี่ชายหนึ่งคน และน้องสาวหนึ่งคน พ่อของแชมป์เป็นคนค่อนข้างดุ เข้มงวด และค่อนข้างเผด็จการ ส่วนแม่ของแชมป์ (พี่สาวของผู้ให้สัมภาษณ์) เป็นคนเจี๊ยบๆ ไม่ค่อยมีปาก มีเสียงเท่าไรว่ เพราะทุกอย่างในบ้านจะขึ้นอยู่กับความคิดเห็นของพ่อแชมป์ เป็นส่วนมาก และพี่สาว (แม่ของแชมป์) เป็นคนค่อนข้างตามใจลูกในระดับหนึ่ง...เพราะเห็นว่าลูกๆโดนพ่อดุมามากแล้ว จึงไม่อยากดุลูกอีก แล้วแชมป์เป็นเด็กค่อนข้างดี คือ ไม่กลัวพ่อ อย่างการเล่นเกมนี่ ถ้าพ่อรู้พ่อก็จะดุแรงๆ กับแชมป์ ลับหลังเค้า (พ่อของแชมป์) แชมป์ก็แอบเล่นตอนดึกๆ อีก โอ้ย!!! พี่ (น้าของแชมป์) เห็นพ่อแชมป์เคยตีแชมป์เรื่องเกมนี้แหละ ตอนนั้นรู้สึกว่าเป็นช่วงที่แชมป์เล่นหนักมากๆ ...พี่ (น้าของแชมป์) เห็นแล้วสงสารหลานก็เลยพาแชมป์มาที่นี่ (ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม) เค้า(แชมป์) ก็เข้าครบทุกหลักสูตรนะ...พี่ก็ไปทำกิจกรรมกับเค้าด้วย...แต่พอจบหลักสูตร ไม่นาน เค้า (แชมป์) ก็กลับมาเป็นแชมป์คนเดิม ก็คือ เล่นเกมเหมือนเดิม...ส่วนพ่อเค้าก็เหมือนเดิมดุลูกเหมือนเดิม...ยิ่งแม่เค้ายิ่งแล้วใหญ่ คอยดูต้นทางให้แชมป์ คือ ถ้าพ่อกลับบ้าน แชมป์ก็จะไม่เล่นเกมให้เค้า(พ่อของแชมป์)เห็น...เพราะแม่แชมป์กลัวพ่อตีแชมป์อีก...พี่ (น้าของแชมป์) ก็ไม่รู้จะช่วยหลานยังไงเหมือนกัน...เพราะพ่อแม่เค้า(แชมป์) เป็นยังงี้แหละ”⁶⁶

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า ประเด็นที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษากลับมาเล่นเกมมากดังเดิม เพราะการที่เป็นครอบครัวเดี่ยว ทำให้บิดาหรือมารดาที่เป็นผู้ดูแลบุตรเพียงลำพัง ต้องแบกรับภาระเป็นทั้งบิดาและมารดาในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นเรื่องไม่ถ่วงนักต่อสังคมปัจจุบัน กล่าวคือ ต้องเป็นทั้งผู้หารายได้เพื่อเลี้ยงดูสมาชิกในครอบครัว และยังต้องเป็นผู้ที่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ในการเลี้ยงดู และอบรมบุตรด้วยพร้อมกัน ส่งผลให้การทำทั้ง 2 สิ่งในเวลาเดียวกันอาจไม่สมบูรณ์ ซึ่งจากครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า ผู้ปกครองของ

⁶⁶ สัมภาษณ์ น้าของนายแชมป์, 28 เมษายน 2550.

เยาวชนกลุ่มศึกษาขาดการให้เวลาในการดูแลเอาใจใส่บุตรมากกว่า นอกจากนี้ผู้ศึกษา พบอีกประเด็นหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดปัญหาขึ้น คือ การที่บิดา หรือมารดาไม่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเลี้ยงดูบุตรไปในทางที่ถูกต้อง หรือเหมาะสมกับปัญหาที่บุตรเผชิญอยู่ ซึ่งทั้งสองประเด็นดังกล่าวล้วนแล้วแต่เป็นตัวผลักดันให้เยาวชนกลับไปมีพฤติกรรมดังเดิม

● ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน

จากข้อมูลสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา พบว่า ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ร้อยละ 15 (8 ครอบครัว) เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ลงได้ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 25) คือ และผลที่เกิดจากประเด็นเพื่อน คือ ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน และการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน เป็นผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษากลับมาเล่นเกมมากอีกครั้งดังการให้สัมภาษณ์ ดังนี้

1) ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน

กรณี ด.ช. มีน อายุ 14 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมทุกวัน และเล่นครั้งละประมาณ 3-4 ชั่วโมง หรือมากกว่านั้น ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ น้องมีนให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลง คือ จะออกไปเล่นเกมที่ร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตแถวบ้าน สัปดาห์ละ 1-2 วัน และเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง แล้ววันนั้นก็ไปเล่นฟุตบอล และดูโทรทัศน์ และหลังจากนั้นประมาณ 2 เดือน น้องมีนก็กลับมามีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมือนเดิม คือ เล่นเกมทุกวันทั้งที่ร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตกับเพื่อนๆ ในหมู่บ้านเดียวกัน โดยน้องมีนให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ตนเองไม่สามารถลดการเล่นเกมที่ลงได้ ดังนี้

“ผม (มีน) รู้แหละว่าเล่นเกมมากมันไม่ดี แต่ที่ผมยังเล่นเกมอยู่เพราะผมไม่รู้จะไปเล่นกับใคร...เพื่อนผมแต่ละคนมันก็เล่นแต่เกมกันทั้งนั้น...ถ้าผมเลิกเล่นเกม...ผมก็ไม่มีเพื่อนนะสิ...ไม่เอาอะ...เหงาตายเลย”⁶⁷

2) การได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน

กรณี นาย ฮิม อายุ 15 ปี มีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ในช่วงก่อนการเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ คือ เล่นเกมทุกวัน คือ วันธรรมดาจะเล่นหลังเลิกเรียน (16.00 น.) จนถึง 22.00 น. และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ จะเล่นทั้งวัน (08.00 น. – 20.00 น.) ภายหลังจากเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ฮิมให้สัมภาษณ์ว่า เล่นเกมน้อยลง คือ จะเล่นเกมที่บ้าน โดยประมาณ สัปดาห์ละ 2-3 วัน และเล่นวันละ 2 ชั่วโมง แล้ววันนั้นก็ไปเล่นฟุตบอล คุยโทรศัพท์ เล่นอินเทอร์เน็ต และดูโทรทัศน์ หลังจากนั้น

⁶⁷ สัมภาษณ์ ด.ช. มีน, 17 เมษายน 2550.

ประมาณ 2-3 เดือน ฮิมก็กลับมามีพฤติกรรมการเล่นเกมที่เหมือนเดิม คือ เล่นเกมทุกวันที่บ้านของตนเองและร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตกับเพื่อนๆ สลับกัน โดยฮิมให้สัมภาษณ์สาเหตุที่ตนเองไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้

“ผม (ฮิม) ก็มีเพื่อนที่ไม่เล่นเกมเหมือนกันอะ...หลายกลุ่มด้วย...แต่ผมเข้ากับพวกเค้าไม่ได้หรอก...เพราะผมไม่เก่งอะไรสักอย่างเหมือนกับพวกเค้า...ก็อย่างเพื่อนผมแถวบ้าน...เค้ากำลังเตรียมตัวสอบเป็นนักเรียนทหาร...เค้าก็พิตกันใหญ่...แต่ผมมันเรียนหนังสือไม่เก่งเหมือนเค้า...ผมก็คุยกับพวกเค้าคนละเรื่อง...ส่วนเพื่อนผมอีกกลุ่มหนึ่งมันก็ชอบเล่นบอลกันมากถึงขนาดตั้งทีมไปแข่งกับหมู่บ้านอื่นๆ...แม่ก็อยากให้ผมคบ...แต่ผมก็เล่นนะฮะบอลเนี่ย...แต่ผมไม่ถึงกับเอาเป็นเอาตายต้องไปแข่งกับใครเค้า...แค่เล่นสนุกๆก็โอ (โอเค) แล้วผมว่า...เห็นมัยพีแค่เนี่ยก็พูดกันคนละเรื่องแล้ว...แต่กลุ่มที่ผมคบและสนิทมาๆเนี่ย...แม่ไม่ชอบ...เพราะกลุ่มนี้เล่นแต่เกมออนไลน์...แต่ผมชอบและคุยรู้เรื่อง...คุยในเรื่องที่เราู้...ทำให้ผมโอ (โอเค) มากกว่า...ยังงัยผมก็คงไม่เปลี่ยนกลุ่มเพื่อนหรอกอะ”⁶⁸

จากการสัมภาษณ์เยาวชนในกลุ่มศึกษาที่กลับมามีพฤติกรรมการเล่นเกมที่มากขึ้น พบว่า ปัจจัยเรื่องเพื่อน เป็นปัจจัยที่ทำให้ไม่สามารถเอาชนะใจตนเองได้ในการลดการเล่นเกมที่ผู้ศึกษาพบประเด็นย่อย 2 ประเด็นที่สำคัญ คือ ประเด็นแรก ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน และการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน ซึ่งสองประเด็นนี้ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความรู้สึกของวัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นถือเป็นวัยที่มักให้ความสำคัญกับเพื่อนฝูงมาก และจะเลือกคบกับเพื่อนที่มีความสนใจคล้ายกัน มีลักษณะบางอย่างเหมือนกัน หรือสามารถสนองความพึงพอใจตัวเองได้ ดังเช่น การที่เพื่อนในกลุ่มใหม่ สนใจกีฬาเหมือนกันทั้งกลุ่ม แต่สมาชิกคนใดคนหนึ่งไม่ได้มีความสนใจมากเท่ากับเพื่อนสมาชิกคนนั้นก็จะเกิดความรู้สึกแปลกแยก เข้ากับกลุ่มเพื่อนไม่ได้ รู้สึกอึดอัด ทำให้ต้องหันกลับไปอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่มีความสนใจเดียวกันกับเรา คือ กลุ่มที่ชอบเล่นเกม เป็นต้น

4.3 บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

จากสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคสังคมออนไลน์ ความบันเทิง ความรู้หาได้ทางเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลก พ่อแม่ ผู้ปกครองมีเวลาดูแลบุตรหลานน้อยลง สังคมมีกิจกรรม หรือเวทีให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกและมีส่วนร่วมน้อยลง สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยผลักดันให้เด็กและเยาวชนหันไปสู่การเล่นเกมที่ออนไลน์ เพื่อคลายความเหงาจากการอยู่ลำพังมากขึ้น และในปัจจุบันจำนวนเด็กติดเกมเพิ่มสูงขึ้นและทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

⁶⁸ สัมภาษณ์ นาย ฮิม, 23 เมษายน 2550.

จากการที่ผู้ศึกษาสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษาทั้งหมด 54 ครอบครัว พบว่า มีครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษาที่บุตรหลานสามารถลดเวลาในการเล่นเกมนลงได้ ทั้งหมด 40 ครอบครัว (ดูรายละเอียดในบทที่ 1 ตารางที่ 1.3) พบว่า ปัจจัยสนับสนุนที่มีส่วนช่วยให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดพฤติกรรมการเล่นเกมลงได้นั้น คือ ปัจจัยจากครอบครัว ร้อยละ 37 (20 ครอบครัว) (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ข ตารางที่ 24) ซึ่งผู้ศึกษาจะขอเสนอการสัมภาษณ์ ดังนี้

1) หางานอดิเรกให้บุตรหลานทำตามความสนใจ

กรณีมารดาของ ด.ช. พี มีบุตร 2 คน ซึ่งคนโตเป็นบุตรชาย (อายุ 13 ปี) และมีปัญหาติดเกม ส่วนคนที่สองเป็นบุตรสาว (อายุ 10 ปี) มารดาประกอบอาชีพรับราชการ และอยู่ร่วมกันกับสามี (ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว) ครอบครัวนี้เลี้ยงดูบุตรทั้งสองแบบใช้เหตุผล ไม่เคยลงโทษด้วยการตีเลย มักใช้การดุ หรือพูดจาเสียงดังใส่ (เมื่อโกรธมากๆ) และให้เหตุผลสั่งสอนเสมอเมื่อบุตรทั้งสองทำผิด มารดาให้สัมภาษณ์การดูแลบุตรชายที่เคยมีพฤติกรรมติดเกม และปัจจุบันสามารถลดเวลาการเล่นเกมนลงได้ ดังนี้⁶⁹

“วิธีปราบลูกที่พีเห็นผลได้ชัดเลยว่า เออ...ลูกเราลดเล่นเกมลงได้ ก็คือ พีพาเค้าไปหัดเล่นเทนนิส เค้าก็ OK นะ ตีวันละ 2 ชั่วโมง แต่หลังจากกลับตีเทนนิส ก็ว่างไม่รู้จะทำอะไร อ้าว...หันไปอีกที่ไปนั่งเล่นเกมอีกแล้ว พอเค้าไม่เล่นเกมพีก็นั่งถามเค้าว่าอยากเล่นอะไรอย่างอื่นอีกมั๊ย ลูก เดี่ยวแม่พาไป เค้าก็บอกว่าอยากเล่นกีตาร์เป็น พีก็เอาเลย พาไปสมัครเลย แล้วมันต้องซ้อมทุกวัน เพื่อที่จะตามเพื่อนให้ทัน เล่นให้เก่งกว่าเพื่อนๆ เออ...ได้ผลมากๆเลย เพราะเค้าเหลือเวลาน้อยมากแล้วพอกลับมาบ้าน ปนกับเหนื่อยจากทำโน่นทำนี่มามากแล้ว ถึงบ้านกินข้าว อาบน้ำนอนเลย”

กรณีบิดาของนายเอก มีบุตรชายคนเดียว ประกอบอาชีพรับราชการ ส่วนมารดาประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ครอบครัวนี้เลี้ยงดูบุตรแบบใช้เหตุผล บิดาไม่เคยลงโทษด้วยการตีกับบุตร แต่มารดาเคยลงโทษบุตรด้วยการตี เมื่อบุตรยังเล็ก (อายุประมาณ 7 ปี) และหลังจากนั้นก็ไม่เคยตีบุตรอีกเลย แต่จะใช้การดุมากกว่า บุตรค่อนข้างสนิทกับบิดามากกว่ามารดา เพราะเป็นผู้ชายเหมือนกัน และมารดามีนิสัยเข้มงวดมากกว่าบิดา บิดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายที่สามารถลดการเล่นเกมนลงได้ ดังนี้⁷⁰

⁶⁹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. พี, 15 พฤษภาคม 2550.

⁷⁰ สัมภาษณ์ บิดาของ นายเอก, 5 พฤษภาคม 2550.

“ผมเคยหาวิธีจะทำยังไงให้ลูกผมเล่นเกมซะที ผลเลยพาถูกไปเล่นเทนนิสกับผม เพราะปกติผมตีเทนนิสตอนเย็นๆอยู่แล้ว แต่ลูกผมเล่นไม่เป็น ผมเลยชวนเค้าไปเล่นเทนนิสกับผมด้วยกัน วันแรกเค้าก็ไปเรียนกับครู เล่นไปเล่นมาเค้าเริ่มชอบ ทีนี้ไปทั้งวัน ไปซ้อมกับครู พอตีสนามเทนนิสก็อยู่ในหมู่บ้านเค้าก็ขี่จักรยานไปเองเลย แล้วเค้ามีเพื่อนเล่นด้วยแหละ แล้วเค้าถูกใจครูฝึกด้วย แล้วนอกจากนี้ผมก็ยังพาเค้าไปเรียนพิเศษอีก แต่สิ่งเหล่านี้ผมไม่ได้ขี้ดเคียดให้ลูกนะ เรียนพิเศษเค้าก็บอกผมเองว่าอยากเรียน แต่เทนนิสนี้จะว่าผมขี้ดเคียดให้ตอนแรกก็ว่าได้ แต่หลังๆเค้าตัดสินใจเองผมก็ปล่อยเค้า ทำให้ตอนนี้เค้าเล่นเกมไปได้เยอะมากเลย ผมกับแม่เค้าไล่งอกไปเลย (ยิ้ม)”

กรณีมารดาของ ด.ช.ซี ที่มีบุตร 2 คน คนโตเป็นบุตรชาย (อายุ 13 ปี) และคนที่สองเป็นบุตรสาว (อายุ 9 ปี) ประกอบอาชีพรับราชการ ส่วนบิดาประกอบอาชีพเป็นเจ้าของธุรกิจรับเหมาก่อสร้าง ซึ่งทำให้บิดาไม่ค่อยมีเวลาดูแลบุตรทั้งสองและมักจะเลี้ยงดูบุตรแบบตามใจ เนื่องจากบิดามักไม่มีเวลาอยู่กับบุตรมากนัก ส่วนมารดาจะเลี้ยงดูบุตรทั้งสองแบบกลางๆ คือ ไม่ตามใจจนเกินไป และไม่เข้มงวดจนเกินไป แต่มีการลงโทษด้วยการตีบ้างเป็นบางครั้ง มารดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายที่เคยเล่นเกมมาก แต่ในปัจจุบันสามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷¹

“หลังจากที่พี่รู้ว่าลูกเราจัดอยู่ในข่ายเด็กติดเกม พี่ก็พยายามหาหนทางที่จะทำให้ลูกเราดีขึ้น แล้วพี่ก็พบทางแก้ทางหนึ่งที่พี่คิดว่ามัน OK นะสำหรับครอบครัวพี่ คือ พี่ก็ชวนลูกพี่ทั้ง 2 คนหากิจกรรมทำร่วมกัน ด้วยการพี่พาลูกๆทั้ง 2 คนมาว่ายน้ำ พาไปเรียนพิเศษ พาไปเรียนดนตรีไทย แล้วลูกพี่ทั้งคู่ขออนุญาตเลี้ยงสัตว์ พี่ก็อนุญาตให้เค้าเลี้ยงแล้วพี่ก็ยกหน้าที่เรื่องดูแลสัตว์ให้ทั้ง 2 คนเลย พี่รู้สึกว่าการที่เราเล่นเกมน้อยลง เพราะวันๆนึงเค้าหมดไปกับกิจกรรมต่างๆที่เห็นนี้แหละ เลยทำให้เค้าเล่นเกมไปได้เยอะเลย”

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนในกลุ่มศึกษาทั้ง 2 ครอบครัว พบว่า ครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษาตั้งใจที่จะช่วยบุตรร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ด้วยการพยายามหากิจกรรมอื่นที่สร้างสรรค์ทดแทนการเล่นเกมที่ให้กับบุตร และให้เวลาอย่างเต็มที่โดยการพาบุตรเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้บุตรรู้สึกว่ายังมีกิจกรรมอื่นที่ดีกว่าการเล่นเกม และมีเพื่อนอีกด้วย

2) พุดคุยกันโดยไม่ใช้อารมณ์

กรณีครอบครัวของ ด.ช. เอส บิดามารดาอยู่ร่วมกัน และมีบุตรชายเพียงคนเดียว (อายุ 11 ปี) มารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวเปิดร้านขายเสื้อผ้า กระเป๋า และเครื่องประดับที่บ้าน ส่วน

⁷¹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช.ซี, 3 พฤษภาคม 2550.

บิดาประกอบอาชีพเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจ มารดามีนิสัยอารมณ์ร้อน และเลี้ยงดูบุตรแบบใช้เหตุผล และมักลงโทษด้วยการตีบุตรเสมอ ส่วนบิดามีนิสัยใจเย็น และไม่เคยใช้อารมณ์ลงโทษบุตร มักใช้เหตุผลพูดให้บุตรเข้าใจมากกว่า น้องเอสให้สัมภาษณ์สาเหตุที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

“ผมเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุ 6 ปี ก็เล่นเกม Counter ก็เล่นมาเรื่อยๆครับ เปลี่ยนเกมไปเรื่อยๆ เพราะผมชอบเบื่อง่าย เมื่อก่อนผมเล่นเกมทุกวัน กลับจากโรงเรียนก็เปิดคอมพิวเตอร์ เล่นเกมเลยครับ หรือไม่ก็ไปเล่นที่ร้านเกมแถวบ้านบ้าง จนค่าถึงกลับเพราะแม่โทรตาม ยิ่งถ้าเสาร์อาทิตย์ผมเล่นเกือบทั้งวันซะ แม่ก็ว่านะซะ แต่พอแม่ว่าผมก็หยุดเลิกเล่น สักพักค่อยเริ่มเล่นใหม่”⁷²

มารดาของน้องเอส ให้สัมภาษณ์พฤติกรรมของตนเองที่กระทำต่อบุตรเมื่อยังมีพฤติกรรมติดเกม และวิธีการดูแลบุตรให้สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷³

“พอหลังจากรู้ว่าการดูแลลูกที่มีปัญหาเรื่องเล่นเกมมากๆนี้ต้องทำอย่างจริงจังบ้าง ใ้ย...เราทำผิดหมดเลยนี่นา (หัวเราะ) ก็เลยพูดกับตัวเองว่าเราต้องเปลี่ยนใหม่ ซึ่งวิธีของพี่ พี่ก็ปล่อยให้มันเล่นไปนะ แต่พี่จะพูดกับเค้าตอนเค้าอารมณ์ดีๆว่า แม่ว่าลูกเล่นเกมให้มันน้อยๆลงหน่อยดีมั้ยลูก ลูกเอาแต่เล่นเกม หนังสือก็ไม่ค่อยตั้งใจเรียน แล้วต่อไปลูกจะมีงานการดีๆทำ มีเงินใช้หรือลูก แม่กับพ่อต้องหาเลี้ยงหนูไปจนตายหรือจ้ะ ถ้าวันนึงแม่กับพ่อไม่อยู่แล้วหนูจะเอาเงินที่ไหนมาเล่นเกมล่ะ หนูต้องตั้งใจเรียนหนังสือนะลูกแล้วโตขึ้นหนูจะได้มีงานดีๆทำ แม่ไม่ว่าถ้าหนูจะเล่นเกมเพลินๆประมาณครึ่งชั่วโมงก็พอ OK.แม่ไม่ว่า แต่แม่อยากให้หนูตั้งใจเรียนหนังสือนะลูกนะ พี่ก็พูดอย่างนี้กรอกอยู่ทุกวัน เอ้อ...แปลกเค้าดีขึ้นนะพี่ว่า เล่นลดลงมาเยอะเลย ตั้งใจเรียนขึ้นตั้งเยอะ คะแนนสอบดีขึ้น”

กรณีครอบครัวที่มีบุตรชายวัยไล่เลี่ยกัน 2 คน โดยบุตรชายคนโต (นายจิม) อายุ 16 ปี และบุตรชายคนที่สอง (ด.ช.เจมส์) อายุ 13 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา มารดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวเปิดร้านรับจัดสวน ส่วนบิดาประกอบอาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง โดยปกติมารดามักมีนิสัยใจร้อน ยังมีบุตรชาย 2 คนวัยไล่เลี่ยกัน ยิ่งส่งผลให้มารดาเกิดอารมณ์โมโหบ่อยมากกับบุตรทั้งสอง ส่วนบิดามีนิสัยใจเย็น และใช้เหตุผลพูดคุยกับบุตรทั้งสอง

⁷² สัมภาษณ์ ด.ช. เอส, 26 มีนาคม 2550.

⁷³ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. เอส, 31 มีนาคม 2550.

มารดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายทั้งสองคนซึ่งมีปัญหาเล่นเกมมากทั้งสองคน และสามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷⁴

“พื้เห็นว่า การที่เราจะแก้ปัญหาค่างๆของลูกนั้น ขึ้นอยู่กับผู้ปกครองที่จะต้องดูแลเอาใจใส่ลูกให้มากๆ ให้เวลากับเขาเยอะๆ เข้าใจโลกของพวกเขาค่า พิจารณาศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตของลูกๆอยู่เสมอ หาเหตุผลว่าสิ่งต่างๆเหล่านั้นจะส่งผลดีหรือผลเสียกับเขาเพียงใด ถ้าดีก็ควรจะสนับสนุนส่งเสริม ถ้าไม่ดีก็ควรจะใช้เหตุผลในการแนะนำลูกๆอย่างถูกต้อง ไม่ใช้การห้ามหรือบังคับกันอย่างเดียวเท่านั้น สิ่งสำคัญที่สุดคือการเอาใจใส่ลูกอย่างใกล้ชิด สม่่าเสมอ อย่าปล่อยให้เกิดช่องว่างระหว่างกัน จนไม่สามารถแก้ไขปัญหาค่างๆได้ในที่สุด”

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนชนกลุ่มศึกษา 2 ครอบครัว พบว่า วิธีการดูแลบุตรให้สามารถลดการเล่นเกมลงได้ คือ การหันมาพูดคุยกันโดยไม่ใช้อารมณ์ ใช้การพูดจาที่ดี มีเหตุผลกับบุตร ซึ่งสอดคล้องกันกับคำแนะนำของ ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล หน่วยจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลศิริราช ในส่วนของวิธีการแก้ไขปัญหาค่าเด็กติดเกม ที่ว่า

“การจะแก้ไขปัญหาค่าเด็กติดเกมได้นั้น ส่วนหนึ่งผู้ปกครองควรรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างกันให้ดี โดยหลีกเลี่ยงการบ่น ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือถ้อยคำรุนแรง แสดงความเห็นใจ เข้าใจว่าเด็กไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หรือตัดขาดจากเกมได้จริง”⁷⁵

กล่าวสรุปคือ การสื่อสารทางบวก ฟังแล้วสบายใจที่จะฟัง สื่อสารแบบให้เกียรติซึ่งกันและกัน จะส่งผลให้ประสบความสำเร็จเกิดความภาคภูมิใจในตัวเองในที่สุด เด็กก็จะรู้สึกเป็นสุขและพอใจที่จะอยู่กับสมาชิกในครอบครัว แทนที่จะต้องไปแสวงหาความสุขภาคภูมิใจกับการเล่นเกม

3) ทำสิ่งแวดล่อมใกล้ตัวเด็กให้ลดโอกาสการเล่นเกมนอนไลน์

กรณีมารดาของ นายเมฆ วัย 15 ปี และด.ช. เม่น วัย 10 ปี ซึ่งมารดาท่านนี้มีบุตรชาย 2 คน และติดเกมทั้งสองคน มารดาประกอบอาชีพรับราชการ ส่วนบิดาประกอบอาชีพเป็นวิศวกรในบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ครอบครัวเลี้ยงดูบุตรแบบใช้เหตุผล และไม่บังคับบุตรทั้งสองมากนัก แต่ครอบครัวอาศัยอยู่ในหมู่บ้านที่อยู่ในชุมชนที่พลุกพล่าน และละแวกบ้านมีร้านที่ให้บริการเกม

⁷⁴ สัมภาษณ์ มารดาของนายจิม และด.ช. เจมส์, 31 พฤษภาคม 2550.

⁷⁵ ปราวการ ฤมยางกูร, เมื่อลูกติดเกม: คู่มือพ่อแม่แก้ไขปัญหาลูกติด เกมออนไลน์ (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2548), หน้า 50.

ออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ตั้งแต่ปากซอยจนถึงท้ายซอย มารดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายทั้งสองให้สามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷⁶

“พอดีพี่กับพ่อเค้าตั้งใจอยู่แล้วว่าอยากจะย้ายบ้าน เพราะบ้านหลังที่เราอยู่กันมากร่วมสิบปีแล้ว เก่ามากแล้ว ประกอบกับตั้งใจจะหนีร้านเกมด้วย ก็เลยตัดสินใจไปซื้อบ้านอีกที่หนึ่ง ที่ดูทำเลดี ๆ หน่อย มีเพื่อนบ้านดี ๆ ร้านเกมไม่มีให้ล่อตาล่อใจลูก จะได้มีเพื่อนร่วมเล่นเกมหน่อยลง แล้วพอเอาเข้าจริงเค้าทั้งคู่ก็ยังเล่นอยู่นะ แต่เล่นน้อยลง เพราะเล่นที่บ้านที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวก็ต้องแบ่งกันเล่น เห็นพักหลังๆ เล่นเกมลดลง หันไปซื้อจักรยานบ้าง เล่นบาสบ้าง เล่นบอลล้างกับเพื่อนๆ ข้างบ้านมากกว่า พียงพูดกับแฟนพี่เลยว่าคุณคิดถูกแล้วที่ย้ายบ้านมา (หัวเราะ)”

กรณีครอบครัวของ ด.ช. ปีม ซึ่งมีบุตรชายเพียงคนเดียว มารดาประกอบอาชีพเป็นพนักงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง ส่วนบิดาประกอบอาชีพเป็นสถาปนิกของบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ครอบครัวนี้ดูแลบุตรชายด้วยการตามใจบุตร ประกอบกับใช้เหตุผลในการดุบ้างเมื่อบุตรทำผิด แต่บุตรชายไม่ค่อยกลัวทั้งบิดาและมารดา ซึ่งเมื่อปีกว่าๆ บุตรชายเล่นเกมหนักมากและเคยขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกมกับเพื่อนๆ ที่โรงเรียน ส่งผลให้ครูที่โรงเรียนแนะนำให้ผู้ปกครองเปลี่ยนสถานที่เรียนให้กับบุตร เพื่อที่จะได้ปรับเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมเดิมๆ ที่สนับสนุนให้บุตรเล่นเกม มารดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายให้สามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷⁷

“หนักเข้าคุณครูที่โรงเรียนเชิญพี่มาพบที่โรงเรียน แล้วเล่าพฤติกรรมของลูกให้เราฟัง พี่ตกใจมาก ยังบอกเลยว่านี่ทุกเช้าพี่ก็มาส่งลูกหน้าประตูนะ แต่คุณครูบอกว่าลูกพี่ไม่เข้าเรียนตั้งแต่เข้าแถวเคารพธงชาติแล้ว คุณครูก็เลยแนะนำให้เราย้ายลูกไปเรียนที่โรงเรียนอื่น เพื่อลูกเราจะได้มีสิ่งแวดล้อมที่ดี มีเพื่อนใหม่ที่ดี เพราะคุณครูบอกว่าลูกเราตามเพื่อน เมื่อก่อนลูกเราไม่มีนิสัยแบบนี้ ตั้งแต่มาเข้ากลุ่มเพื่อนที่มีนิสัยเกเร ก็เลยตามเพื่อนๆ พี่ก็เลยตัดสินใจย้ายโรงเรียนให้ลูกใหม่ ซึ่งเค้าก็ OK. กับโรงเรียนและเพื่อนใหม่นะ แล้วพี่ก็สังเกตว่าระยะหลังลูกพี่เริ่มเล่นเกมน้อยลง แต่หันมาโทรศัพท์มากขึ้น (หัวเราะ) พี่ก็ฝากกับคุณครูที่โรงเรียนใหม่ให้ช่วยสอดส่องดูแลลูกเราเพิ่มกว่าเด็กคนอื่นหน่อย เพราะเค้าเป็นเด็กใหม่ และมีปัญหาเล่นเกมมาก ก็อยากให้ครูเป็นหูเป็นตาแทนเราอีกแรงหนึ่ง คุณครูก็บอกพี่ว่าลูกพี่ตั้งใจเรียนดี ไม่มีปัญหาอะไร พี่ก็หวังว่าเค้าจะดีอย่างนี้ไปตลอด”

กรณีครอบครัวของ ด.ช. เนส อายุ 14 ปี มีบุตรชายคนเดียว มารดาเป็นแม่บ้าน ส่วนบิดาประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวค้าพลอยที่ต่างจังหวัด และจะกลับมากองกรุงเทพฯ ทุกๆ วันศุกร์และวัน

⁷⁶ สัมภาษณ์ มารดาของ นายเมฆ และ ด.ช. เม่น, 19 พฤษภาคม 2550.

⁷⁷ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. ปีม, 5 พฤษภาคม 2550.

จันทร์ถึงกลับไปต่างจังหวัด มารดาเลี้ยงดูบุตรแบบไม่ตามใจมากนัก เพราะบิดาเลี้ยงดูบุตรตามใจ มารดาเกรงว่าบุตรจะมีนิสัยไม่ดี จึงต้องให้บุตรรู้สึกเกรงใจมารดาบ้าง มารดาให้สัมภาษณ์วิธีการดูแลบุตรชายที่เคยเล่นเกมหนักมาก และสามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷⁸

“ลูก (น้องเนส) จะชอบเล่นเกมออนไลน์ แต่ก็ไม่ได้ติดมาก แต่จะต้องคอยบอกว่าจะเลิกหรือยัง นานแล้วนะ คนอื่นเขาจะทำงาน บังเอิญว่าพี่ได้เข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ (ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม) และได้อ่านเจอบทความหนึ่งในนิตยสารแล้วเห็นว่ามีบริการแบบนี้อยู่ จึงทดลองใช้ผ่านเว็บไซต์ จากนั้นก็ติดต่อขอใช้บริการ จนถึงวันนี้ ประมาณ 6 เดือนแล้วค่ะ ตอนที่เริ่มใช้ เราจะบอกให้ลูกรู้ว่า แม่ติดตั้งโปรแกรมตั้งเวลาไว้ที่เครื่องนะ แล้วตกลงเป็นกติกาเอาไว้ว่า เวลาลงเกมเท่านั้นนะ ตั้งแต่ก็โมงถึงก็โมง แรกๆ ก็มีอาจจะมึนงงบ้าง แต่พอเริ่มชินก็จะปรับตัวได้เอง สำหรับตอนนี้ ก็ยังมีเล่นเกมอยู่ แต่น้อยลงมาก ซึ่งเราหวังจะให้เขาเลิกเล่นไปเลยก็คงยาก เพราะเขาก็มีเพื่อนที่เล่นกันอยู่ และเล่นเกมก็สนุก ทำท่าย แต่เราพยายามหากิจกรรมอื่นๆ ให้เขาทำด้วย อย่างเล่นกีฬา หรือว่าเรียนพิเศษเพิ่มเติม”

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทั้งสามครอบครัว พบว่า การลดโอกาสให้บุตรเล่นเกมออนไลน์ได้ คือ การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ชักจูงให้บุตรสามารถกลับไปเล่นเกมมากดังเดิม ได้แก่ เปลี่ยนแปลงที่อยู่อาศัย เปลี่ยนสถานศึกษา และการนำเว็บไซต์มาเป็นผู้ช่วยผู้ปกครองในการดูแลบุตรเรื่องเล่นเกม เป็นต้น

4) เริ่มสร้างวินัยในบ้านและความรับผิดชอบให้เกิดขึ้น

กรณีครอบครัว ด.ช. พีท วัย 12 ปี มีบุตรชายคนเดียว มารดาประกอบอาชีพรับราชการ บิดาประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง มารดาดูแลบุตรชายแบบตามใจ ส่วนบิดาเลี้ยงดูบุตรแบบไม่ตามใจบุตรมากนัก จะทำอะไรต้องมีเหตุผล และส่วนใหญ่มารดาจะเป็นผู้ดูแลบุตรมากกว่าบิดา เพราะบิดาทำงานหนักและกลับบ้านดึกกว่ามารดา จึงมอบหน้าที่การดูแลบุตรให้มารดาเป็นผู้ตัดสินใจ มารดาให้สัมภาษณ์รูปแบบการเลี้ยงดูบุตร พฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรชาย และวิธีการดูแลบุตรให้สามารถลดเวลาการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁷⁹

“พี่เริ่มปรับปรุงตัวเองด้วยการสร้างวินัยในการเลี้ยงดูลูกอย่างเด็ดขาด ด้วยการตกลงกันกับลูก(น้องพีท) ว่าจะเล่นเกมได้วันละกี่นาทีหรือเล่นได้วันไหนบ้าง และต้องทำตามข้อตกลงที่ได้ตกลงกันไว้ด้วย หากผิดข้อตกลงต้องมีบทลงโทษร่วมกันที่ตกลงกันไว้เช่นกัน แล้วตัวน้องพีทเองก็ดีขึ้นด้วย ไม่ค่อยเล่นเกมมากเหมือนแต่ก่อน แล้วก็ตั้งใจเรียนมากขึ้น”

⁷⁸ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. เนส, 31 พฤษภาคม 2550.

⁷⁹ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. พีท, 7 พฤษภาคม 2550.

กรณีครอบครัวของด.ช. ต่อ อายุ 14 ปี ครอบครัวนี้มีบุตรชายเพียงคนเดียว มารดาประกอบอาชีพผู้ตรวจสอบบัญชีของบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง บิดาประกอบอาชีพรับราชการทหาร ทั้งมารดาและบิดาจะดูแลบุตรแบบใช้เหตุผล และตามใจเล็กน้อย มารดาให้สัมภาษณ์รูปแบบการดูแลบุตรในอดีต และวิธีการดูแลบุตรให้สามารถลดการเล่นเกมลงได้ ดังนี้⁸⁰

"เนี่ย ลูกพี่มันเริ่มดีขึ้นมาได้เกือบเดือนแล้ว อยู่ติดบ้าน เล่นเกมน้อยลง พี่ว่าเป็นเพราะพี่และพ่อเค้าช่วยกัน คืออย่างที่เคยบอกว่าพี่กับพ่อเค้าเนี่ยเลี้ยงลูกแบบปล่อยๆ ไม่ค่อยมีกฎมีระเบียบอะไรมากมายนัก แต่ตั้งแต่เข้าไปทำกิจกรรมที่ศูนย์ฯ พี่ก็กลับมาปรับกันใหม่เลยกับพ่อเค้าด้วย โดยเริ่มต้นเลยพี่ให้ลูกจดพฤติกรรมการเล่นเกมของตัวเองในแต่ละวันว่าวันนี้จะเริ่มเล่นเกมได้เมื่อไหร่ แล้วเลิกเล่นตอนไหน โดยจดลงบนไวท์บอร์ดที่ติดอยู่หน้าคอมพิวเตอร์"

จากการสัมภาษณ์ครอบครัวทั้ง 2 ครอบครัว พบว่า ครอบครัวทั้งสองต่างเลี้ยงดูบุตรแบบตามใจ ให้อิสระเสรีเต็มที่ในการทำสิ่งใดก็ตาม ส่งผลให้ผู้ปกครองไม่ทราบว่ามีบุตรไปไหน ไปทำอะไร เพราะผู้ปกครองปล่อยอิสระให้บุตรออกไป โดยไม่ติดตาม และตัวเยาวชนกลุ่มศึกษาเองไม่รู้สึกเกรงกลัวผู้ปกครองเท่าใด แต่ภายหลังที่ผู้ปกครองเข้าใจถึงรูปแบบการดูแลบุตรที่ถูกต้อง ผู้ปกครองมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดูแลบุตร ซึ่งเหมือนกันทั้งสองครอบครัว คือ ต้องรู้จักสร้างวินัยในบ้านและความรับผิดชอบให้เกิดขึ้นกับบุตร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

⁸⁰ สัมภาษณ์ มารดาของ ด.ช. ต่อ, 7 กรกฎาคม 2550.

บทที่ 5

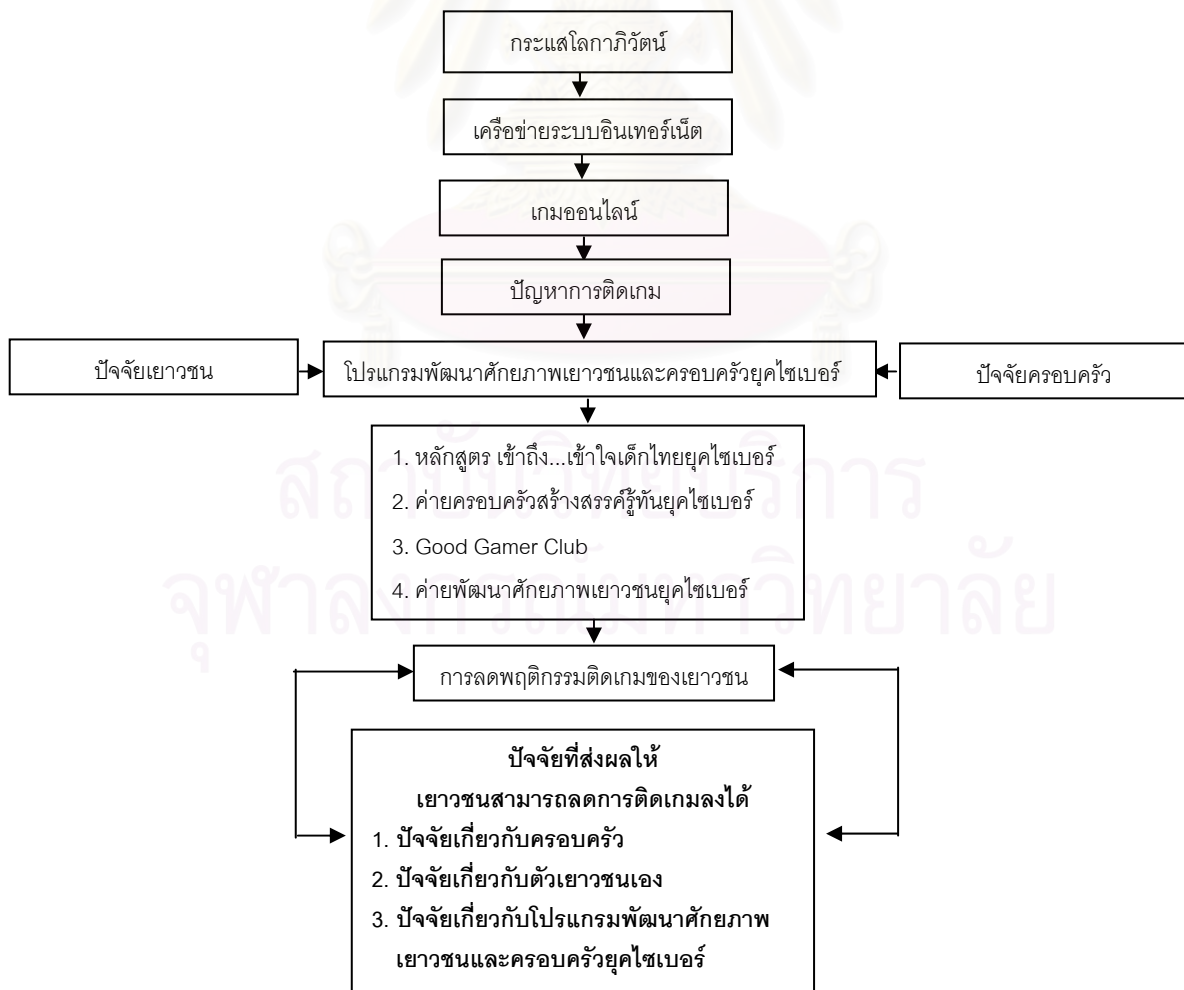
วิเคราะห์ผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ

5.1 การวิเคราะห์ผลการศึกษา

5.1.1 ปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม มีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้บางส่วน และมีข้อค้นพบใหม่ที่สามารถแสดงเป็นแผนผังได้ดังนี้

ภาพที่ 5.1 แสดงปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม



จากแผนผังแสดงปัจจัยสนับสนุนในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง และปัจจัยของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ซึ่งส่วนนี้ผู้ศึกษานำเสนอการวิเคราะห์ผลการศึกษา 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง และปัจจัยของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ส่วนประเด็นปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว ผู้ศึกษานำเสนอในวัตถุประสงค์ข้อ 5.1.3 บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ดังนี้

ปัจจัยเกี่ยวกับตัวเยาวชนเอง

จากผลการศึกษา พบว่า เยาวชนกลุ่มศึกษาที่สามารถลดการเล่นเกมนลงได้ด้วยตัวเอง กล่าวคือ เยาวชนกลุ่มนี้สามารถแยกแยะคุณ-โทษในการเล่นเกม รู้จักแยกแยะสิ่งต่างๆ ได้ออกว่าอะไรคือคุณค่าที่แท้จริง และอะไรคือคุณค่าที่เป็นประโยชน์ และรู้จักที่จะควบคุมการเล่นเกมด้วยตัวเองได้ และรู้จักเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ คือ มีการเล่นเกมโดยใช้เวลาที่เหมาะสม ไม่เสียการเรียน ใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจส่งผลจากอายุของเยาวชนที่เพิ่มขึ้น ประกอบกับมีวุฒิภาวะทางความคิดที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากเยาวชนกลุ่มศึกษาที่สามารถลดพฤติกรรมการติดเกมนลงได้นั้นอยู่ในวัยที่เรียกว่า “วัยเด็กตอนปลาย (ช่วงอายุระหว่าง 10-12 ปี)” “วัยรุ่นตอนต้น (ช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี)” “วัยรุ่นตอนกลาง (ช่วงอายุระหว่าง 15-18 ปี)” และ “วัยรุ่นตอนปลาย (ช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี)” ซึ่งทั้งสี่ช่วงอายุนี้มีพัฒนาการทางด้านสังคมใกล้เคียงกัน คือ มีความคิดที่ละเอียดอ่อนมากขึ้น สามารถเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ดีขึ้น รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ในระดับหนึ่ง เรียนรู้ที่จะแสดงอารมณ์ได้เหมาะสมในรูปแบบที่สังคมยอมรับ นอกจากนี้สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้น รู้จักการใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา รับผิดชอบและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง รับฟังคนอื่นมากขึ้น โดยเฉพาะวัยรุ่นจะมีการพัฒนาทางสติปัญญาที่รวดเร็วและมีความก้าวหน้าใกล้เคียงกับผู้ใหญ่ แตกต่างกันที่ความสุขุมรอบคอบและประสบการณ์ที่น้อยกว่าเท่านั้น วัยรุ่นจะสามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ สามารถแสวงหาเทคนิคในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งการใช้เหตุผลและวิจารณญาณในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้

ปัจจัยเกี่ยวกับโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

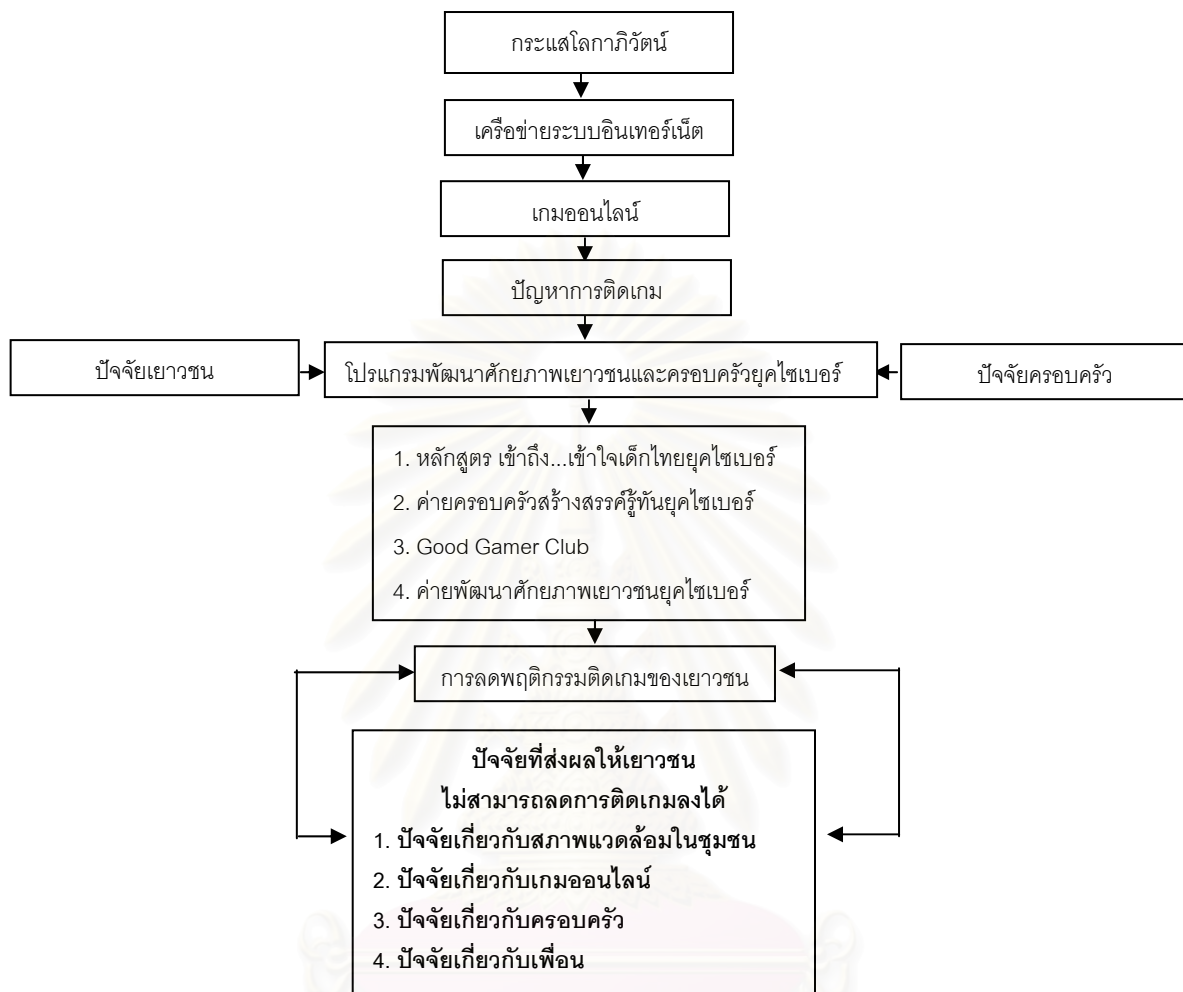
โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ประกอบด้วย 4 หลักสูตร ได้แก่ 1. หลักสูตร เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ 2. ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์วัยยุคไซเบอร์ 3. Good Gamer Club และ 4. ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ จากการศึกษา พบว่า

โปรแกรมดังกล่าวเป็นแนวทางในการดูแลบุตรหลานสำหรับผู้ปกครอง และเป็นตัวสะท้อนปัญหาความคิด และความรู้สึกระหว่างสมาชิกในครอบครัว ช่วยให้ทั้งเยาวชนกลุ่มศึกษาเข้าใจความรู้สึกของผู้ปกครอง และเข้าใจแนวทางในการหลีกเลี่ยง หรือลดเวลาในการเล่นเกมนลงได้ด้วยตัวเอง และช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจความรู้สึกของบุตร และเข้าใจวิธีการดูแลบุตรที่เล่นเกมมากเกินไป (ติดเกม) ซึ่งหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรของโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ ประกอบด้วย หลักสูตรที่ 1 คือ หลักสูตร เข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ เป็นโครงการอบรมเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในพฤติกรรมติดเกมและผลกระทบ รวมถึงการสร้างวินัยและแนวทางดูแลป้องกันการติดเกม หลักสูตรที่ 2 คือ ค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันยุคไซเบอร์ หรือค่ายครอบครัวป้องกันปัญหาเด็กติดเกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อเน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมติดเกมและผลกระทบรวมถึงการสร้างวินัยและแนวทางดูแลป้องกันการติดเกม หลักสูตรที่ 3 คือ Good Gamer Club หรือคลินิกบำบัดปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งจัดในรูปแบบเป็นกิจกรรมกลุ่มเพื่อก่อให้เกิดการปรับความคิดและพฤติกรรมพร้อมกับฝึกการสื่อสารและการแก้ปัญหา และหลักสูตรที่ 4 คือ ค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์ หรือค่ายพัฒนาศักยภาพป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งจัดในรูปแบบเป็นกิจกรรมกลุ่มเน้นให้เด็กและเยาวชนรู้จักวินัย ความรับผิดชอบ ความภูมิใจในตนเอง เพราะปัญหาการเล่นเกมนของเด็ก มักเกิดจากมุมมองที่ต่างกันระหว่างพ่อแม่และเด็ก ซึ่งเด็กมองเกมว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ก้าวทันโลก ทำทนายปัญญาและไหวพริบ เป็นกิจกรรมยามว่าง เพราะพวกเขาไม่รู้ว่าจะทำอะไรที่สนุกสนานมากกว่านี้ ส่วนพ่อแม่ไม่เข้าใจ วิตกกังวลเกินไป และชอบใช้อารมณ์ และคอยจับผิดเรื่องการเล่นเกมน ความกังวลใจเหล่านี้พ่อแม่มักใช้อารมณ์ในการแก้ไขปัญหานี้ ส่งผลให้ต่างฝ่ายต่างไม่คิดว่าตัวเองเป็นผู้ทำให้เกิดปัญหาจึงกล่าวโทษ และส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวที่แย่งลงเรื่อยๆ

5.1.2 ปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหานี้

จากการศึกษา พบว่า เยาวชนกลุ่มศึกษาที่ผ่านการอบรมหลักสูตรทั้ง 4 หลักสูตรสามารถลดการติดเกมลงได้ และกลับมาเล่นเกมอีกครั้ง เกิดจากปัจจัยต่างๆ 4 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน ปัจจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว และปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้บางส่วน และมีข้อค้นพบใหม่ที่สามารถแสดงเป็นแผนผังได้ดังนี้

ภาพที่ 5.2 แสดงปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเยาวชนที่ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม



ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในชุมชน

จากการศึกษาพบว่า การที่เยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้ยังไม่สามารถลดหรือเลิกการติดเกมลงได้ เนื่องจากบริเวณที่อยู่อาศัยและสถานศึกษาของเยาวชนกลุ่มศึกษามีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่หลายร้าน ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหักห้ามใจตนเองไม่ได้ที่จะไม่เดินเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เจริญเติบโตมากขึ้นเพื่อตอบสนองต่อผู้เล่นเกมที่เพิ่มขึ้นและตอบสนองต่อผู้เล่นเกมที่ไม่สามารถเล่นเกมออนไลน์หรือใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านของตนเองได้ หรือแม้แต่เด็กที่มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่ที่บ้านแต่ไม่สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้สะดวก ซึ่งการเจริญเติบโตของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่นั้นล้วนส่งผลให้เด็กและเยาวชนยิ่งเข้ามาเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น อันเนื่องมาจาก สถานที่ตั้ง สิ่งของ บรรยากาศภายในร้านเกมและบริการเสริมภายในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ค่าบริการที่มีราคาถูก ซึ่งล้วนแล้วแต่ตอบสนองให้ผู้เล่นเกมสามารถเดินทางมา

ใช้บริการได้สะดวกอีกทั้งยังทำให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาในร้านเกมได้นานยิ่งขึ้นโดยไม่ต้องกังวลกับเรื่อง
ที่นอกเหนือจากเกมออนไลน์

ปัจจัยเกี่ยวกับเกมออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า ลักษณะเด่นของเกมออนไลน์ที่แตกต่างจากเกมอื่นๆ นั้นเป็นปัจจัย
สำคัญที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหักห้ามใจตนเองไม่ได้และหันกลับมาเล่นเกมอีกครั้ง ซึ่ง
ลักษณะเด่นของเกมออนไลน์ที่ว่านั้น ได้แก่ ผู้เล่นเกมออนไลน์สามารถสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกัน
ได้ และขณะเล่นผู้เล่นสามารถทำตามสิ่งที่ใจต้องการได้ เพราะความเป็นโลกแห่งจินตนาการทำ
ให้เกมทำหน้าที่สำคัญได้สำเร็จ คือ ทำความฝันของผู้เล่นให้เป็นจริงได้ เพราะในเกม ใครจะเป็น
จะทำอะไรก็ได้ เหมือนอยู่ในความฝัน อีกทั้งเกมออนไลน์ยังให้ความรู้สึกถึงการประสบความสำเร็จ
ความมั่นใจ ความภูมิใจในตัวเอง ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อน การได้รับการยอมรับ สามารถสร้าง
สัมพันธภาพกับเพื่อนและเพื่อนต่างเพศผ่านเกมออนไลน์ สามารถสร้างเอกลักษณ์หรือความโด
เด่นให้กับตนเองได้ และที่สำคัญเกมออนไลน์จะให้ความรู้สึกที่ทำหายกับผู้เล่นมาก เมื่อผู้เล่นเลือก
ระดับความยากไปตามลำดับที่เกมกำหนด และหากพยายามเล่นก็จะประสบความสำเร็จมากขึ้น
เรื่อยๆ และที่ทำให้ผู้เล่นไม่อยากทำกิจกรรมใดๆเลย เพราะเกมพยายามให้ความรู้สึกอยากเล่นต่อ
ด้วยการเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว

จากการศึกษา พบว่า ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาแยกทางกันและต้องหารายได้และ
เลี้ยงดูบุตรเพียงลำพัง ทำให้ผู้ปกครองไม่มีเวลาดูแลบุตรเพียงพอและการที่ผู้ปกครองผ่านการ
อบรมกับทางศูนย์ฯ และไม่พยายามปรับเปลี่ยนวิธีการเลี้ยงดูบุตรที่ถูกต้อง เพราะนิสัยของ
ผู้ปกครองที่ไม่สามารถปรับแก้ได้ ล้วนส่งผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดการเล่นเกมลงได้แล้ว
และกลับมาเล่นเกมเหมือนเดิมอีกครั้ง จากการสัมภาษณ์กับเจ้าหน้าที่ของศูนย์ฯ ทำให้ทราบว่า
ขั้นตอนแต่ละขั้นตอนในการช่วยเหลือบุตรให้หลุดพ้นจากการติดเกมนั้นต้องใช้ทั้งเวลา ความ
รักและความเข้าใจของพ่อแม่และผู้ปกครองเป็นอย่างมาก เพราะคำว่า “ติดเกม” นั้นหมายถึงการที่
เด็กเล่นเกมและก่อให้เกิดการเสพติดการเล่นเกมเข้าถึงทางจิตใจมากกว่าทางร่างกาย ซึ่งต้องใช้
เวลาค่อนข้างมากในการแยกบุตรหลานออกจากสิ่งที่ดึงดูดทางจิตใจ ซึ่งหากมองกลับกันว่าเกมจะ
เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งทางจิตใจของบุตรหลานต้องใช้เวลา เป็นเดือน เป็นปี และความต่อเนื่องในการ
เล่นเกมเช่นกัน ซึ่งตรงจุดนี้ผู้ศึกษา พบว่า ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้ยังไม่เข้าใจถึง
จิตใจของบุตรอย่างถ่องแท้เพราะผู้ปกครองส่วนใหญ่มักนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาเปรียบเทียบกับตัว
ผู้ปกครองเองซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิดอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากการพัฒนาทางความคิด ความรู้สึกของ

คนแต่ละช่วงอายุนั้นแตกต่างกัน และนอกจากนี้ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษานี้บางรายเลี้ยงบุตรแบบตามใจเด็ก หรือใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด ประกอบกับสังคมเศรษฐกิจที่ค่อนข้างบีบรัดส่งผลให้ผู้ปกครองต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการออกไปทำงานนอกบ้าน และทำให้มีเวลาในการหากิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์ เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ และทดแทนร่วมกันกับบุตรน้อย หรือแทบไม่มีเวลาทำกิจกรรมร่วมกันเลยก็ว่าได้ ซึ่งส่งผลให้บุตรเกิดความเหงา และความเบื่อหน่าย จึงต้องหากิจกรรมอื่นทำเพื่อให้ตนเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกมส์เช่นเดิม

ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ปัจจัยครอบครัวเป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยอุปสรรคในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ เนื่องจากครอบครัว เป็นสถาบันแรกที่มนุษย์รู้จัก และเป็นสถาบันแรกที่มนุษย์ได้รับการปลูกฝังเรื่องจริยธรรมและจิตสำนึก ซึ่งหากครอบครัวใดที่ไม่สามารถปลูกฝังเรื่องจริยธรรมและจิตสำนึกแก่บุตรหลานอย่างถูกต้อง เกมและสิ่งที่เป็นอบายมุขต่างๆ จะเข้ามามีอำนาจเหนือเด็กและวัยรุ่นได้อย่างง่ายดาย เพราะไม่มีผู้สร้างภูมิคุ้มกันให้กับพวกเขา

ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน

จากผลการศึกษา พบว่า ความรู้สึกไม่มีกลุ่มเพื่อน และการไม่ได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน เป็นผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันกลับมาเล่นเกมมากอีกครั้ง เพราะเยาวชนกลุ่มศึกษากลับไปคบหาสมาคมกับเพื่อนกลุ่มเก่าที่ยังคงเล่นเกมออนไลน์อยู่ ซึ่งเป็นปัญหาที่มักเกิดขึ้นบ่อยในการลดหรือเลิกการเล่นเกมส์ และพบว่าเยาวชนกลุ่มศึกษาพยายามเลิกเล่นเกมด้วยการตีตัวออกห่างจากเพื่อนกลุ่มเก่าที่เล่นเกม และพยายามไปคบกับเพื่อนกลุ่มใหม่ที่ทำกิจกรรมอื่นๆ แทนการเล่นเกมส์ เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น และพบปัญหาต่อมาคือ ไม่สามารถเข้าร่วมกับกลุ่มเพื่อนใหม่ได้ เนื่องจากไม่มีความสามารถ และไม่มี ความชอบตรงกันกับกลุ่มเพื่อนใหม่ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกอึดอัด และไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน สุดท้ายเยาวชนต้องหันกลับมาหากกลุ่มเพื่อนเก่าที่มีความชอบเดียวกันและให้การยอมรับ ซึ่งเยาวชนกลุ่มศึกษานี้อยู่ในช่วงอายุที่เรียกว่า “วัยรุ่นตอนปลาย (ช่วงอายุระหว่าง 10-12 ปี)” “วัยรุ่นตอนต้น (ช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี)” “วัยรุ่นตอนกลาง (ช่วงอายุระหว่าง 15-18 ปี)” และ “วัยรุ่นตอนปลาย (ช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี)” ซึ่งทั้งสี่ช่วงอายุนี้มีความคล้ายคลึงกันตรงที่ให้ความสำคัญกับเพื่อน เชื้อติดและรับฟังเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ และมีความคิดความรู้สึกคล้ายกันที่ว่ากลัวไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม กลัวไม่มีเพื่อน ไม่ชอบการแข่งขัน ไม่ต้องการเด่นหรือด้อยกว่ากลุ่ม ชอบการยกย่องแต่ไม่ชอบการเปรียบเทียบ วัยนี้ต้องการเพื่อนมากจะแสวงหาเพื่อนที่มีความคล้ายคลึงกันในด้านของบุคลิกลักษณะ ความชอบ และเป็นเพื่อนที่สามารถไว้วางใจได้ เข้าใจกัน มักยึดมั่นกับกลุ่มเพื่อน สังคมรอบข้าง มีความรู้สึกผูกพัน เป็นเจ้าของและซื่อสัตย์ต่อกัน มีพฤติกรรมการแสดงออกทางกาย วาจา และการแต่งกาย

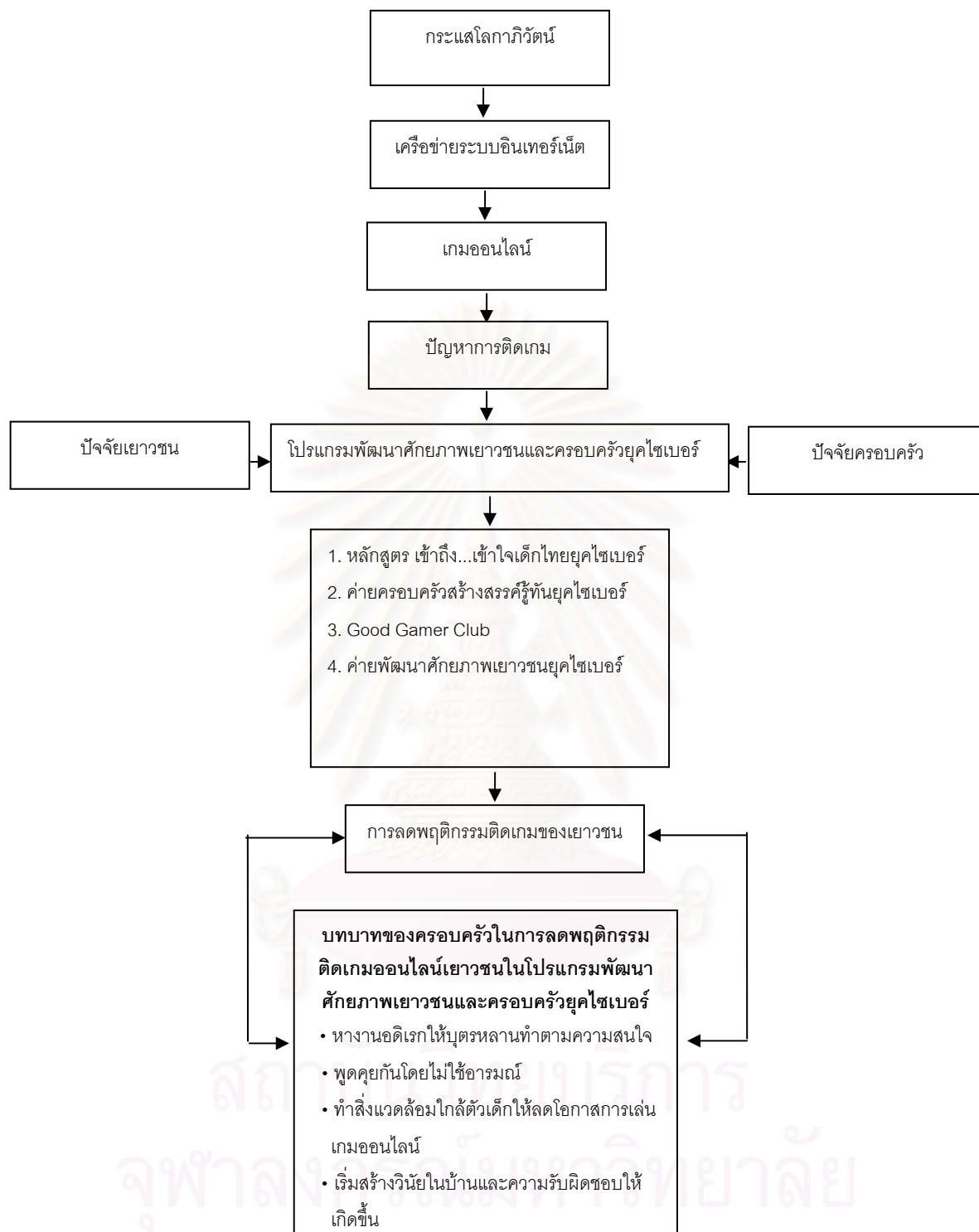
ที่เหมือนกลุ่ม สังคมของเพื่อนในเด็กวัยนี้มักเป็นสังคมเฉพาะของเพื่อนเพศเดียวกัน และเด็กผู้ชาย จะรักษาความสนใจที่มีต่อกันได้มากกว่าเด็กผู้หญิง ดังนั้นจากธรรมชาติของความคิดความรู้สึก ของกลุ่มคนที่มีช่วงอายุใกล้เคียงกันทั้งสี่ช่วงอายุนี้ ประกอบกับการควบคุมดูแลของผู้ปกครองไม่ เอาจริงเอาจังมากพอจึงเป็นผลให้เยาวชนกลุ่มศึกษากลุ่มนี้ยังไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้

5.1.3 บทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เยาวชนใน โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

จากผลการศึกษา พบว่า บทบาทครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษาในการดูแลบุตรให้ สามารถลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ลงได้ ได้แก่ แบ่งเวลาให้กับบุตรในการหางานอดิเรกให้บุตร หลานทำตามความสนใจ พุดคุยกันโดยไม่ใช้อารมณ์ ทำสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็กให้ลดโอกาสการ เล่นเกมออนไลน์ และสร้างวินัยในบ้านและความรับผิดชอบให้เกิดขึ้น ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษานี้เข้าใจถึงแนวทางที่ถูกต้องในการดูแลบุตรหลานที่เล่นเกม ออนไลน์ และให้ความร่วมมือนำมาปฏิบัติจริงกับบุตรหลาน ดังแผนผังดังนี้

ภาพที่ 5.3 แสดงบทบาทของครอบครัวในการลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์เยาวชนใน โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เด็กสามารถลดการติดเกมลงได้ คือ การอบรมเลี้ยงดูลูกอย่างถูกวิธีของพ่อแม่ เนื่องจากสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กติดเกม คือ พ่อแม่มักเลี้ยงดูลูกแบบไม่มีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด และจากผลการศึกษาพบว่า มี 4 บทบาทสำคัญที่มีส่วนช่วยให้บุตรหลานสามารถลดการติดเกมลงได้ คือ 1) หางานอดิเรกให้บุตรหลานทำตามความสนใจ 2) พูดคุยกันโดย

ไม่ใช่อารมณ์ 3) ทำสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็กให้ลดโอกาสการเล่นเกมออนไลน์ และ 4) เริ่มสร้างวินัยในบ้านและความรับผิดชอบให้เกิดขึ้น

5.2 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

5.2.1 ข้อเสนอแนะระดับครอบครัว

1) ปัญหาการไม่มีเวลาดูแลบุตรเพียงพอ เพราะผู้ปกครองหย่าร้างและต้องดูแลบุตรเพียงลำพัง ปัญหานี้เป็นปัญหาที่พบมากในสังคมปัจจุบัน ซึ่งกรณีนี้เกิดขึ้นกับครอบครัวของเยาวชนกลุ่มศึกษา ผู้ปกครองควรตัดปัญหาส่วนตัวระหว่างกัน และหันหน้าเข้าหากันเพื่อร่วมมือกันในการดูแลบุตร โดยแบ่งเวลาดูแลบุตร มิให้บุตรถูกทอดทิ้งอยู่บ้านเพียงลำพัง หรือมิให้บุตรเกิดความรู้สึกเหงา

2) กรณีที่เกิดขึ้นกับครอบครัวเยาวชนกลุ่มศึกษา หากเกิดเหตุสุดวิสัยที่ไม่มีคนดูแลบุตร ผู้ปกครองควรพาบุตรไปทำงานด้วย เพื่อมิให้บุตรต้องถูกทอดทิ้งให้อยู่บ้านตามลำพัง และบุตรจะได้อยู่ในสายตาของผู้ปกครองด้วย

3) ปัญหาการที่เยาวชนกลุ่มศึกษาหันกลับไปคบกับกลุ่มเพื่อนเก่าที่มีพฤติกรรมติดเกม เพราะความรู้สึกไม่มีกลุ่มเพื่อน และการไม่ได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อนใหม่ ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนอย่างเหมาะสมกับบุตร ให้อัปเดตการยึดหยุ่น รู้จักการแพ้ชนะ และให้อภัย ให้คำแนะนำกับบุตรให้อัปเดตเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสภาพความเป็นจริง เพื่อลดความคาดหวังจากผู้อื่นในทุกๆ ด้าน และควรฝึกพฤติกรรมการแสดงออกอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งพฤติกรรมทางด้านร่างกายและคำพูดแก่บุตร และควรจัดให้มีการแสดงบทบาทสมมติสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดทักษะนำไปสู่การปฏิบัติจริงกับเพื่อนกลุ่มใหม่

4) ปัญหาผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มศึกษาไม่ปรับเปลี่ยนนิสัยและวิธีการดูแลบุตรอย่างถูกต้อง ผู้ปกครองควรเปิดใจให้กว้าง สำรวจตนเองว่ามีข้อบกพร่องใดบ้าง และอดทนในการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาพฤติกรรมของบุตร เพราะการแก้ไขพฤติกรรมมิใช่เรื่องง่ายนัก ต้องใช้เวลาค่อยๆ ปรับค่อยๆ เปลี่ยนไป และความเข้าใจ

5.2.2 ข้อเสนอแนะระดับชุมชน

1) ปัญหาที่มีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ใกล้กับบริเวณที่อยู่อาศัยและสถานศึกษาของเยาวชนกลุ่มศึกษาหลายร้าน ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาเข้ามาเล่นเกมที่ร้านได้อย่างง่ายดาย หน่วยงานรัฐควรจัดให้มีมาตรการจัดพื้นที่เฉพาะให้กับร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์

และอินเทอร์เน็ต เพื่อลดความสะดวกของผู้เล่นในการเข้ามาใช้บริการ และความเป็นระเบียบของชุมชนด้วย

2) คนในชุมชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนที่มีร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต พบเห็นร้านปิด - เปิดการให้บริการไม่ตรงตามระเบียบ หรือสิ่งผิดปกติใดๆ ควรเป็นหู เป็นตา และเป็นกระบอกเสียงให้กับชุมชน

3) ครู และอาจารย์ ควรเพิ่มความเอาใจใส่พฤติกรรมของนักเรียนที่มีพฤติกรรมเริ่มเล่นเกมไปจนถึงติดเกมให้มากขึ้น รวมถึงควรรายงานพฤติกรรมของนักเรียนที่มีพฤติกรรมดังกล่าวให้แก่ผู้ปกครองได้ทราบเพื่อร่วมมือกันช่วยเหลือและแก้ไขปัญหา

4) สถาบันการศึกษาทุกแห่งที่มีหลักสูตรการเรียน การสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ควรเพิ่มเนื้อหาความรู้ถึงพิษภัยที่เกิดจากสื่อออนไลน์ และการบริโภคสื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี เพื่อหลีกเลี่ยงและป้องกันภัยต่างๆ แก่เด็กและเยาวชนร่วมด้วย

5.2.3 ข้อเสนอแนะระดับสังคม

1) หน่วยงานภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรจัดสรรเจ้าหน้าที่ในการตรวจตรา สอดส่อง ร้านบริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตอย่างเข้มงวดกวดขันอย่างสม่ำเสมอ เพราะในปัจจุบันร้านบริการเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตมักไม่ปฏิบัติตามระเบียบต่างๆ ที่กำหนดขึ้น เพราะไม่มีเจ้าหน้าที่ควบคุมดูแลทำให้เจ้าของร้านละเมิดกฎต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย

2) หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรร่วมกันเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลและให้คำปรึกษาอย่างทั่วถึงเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรที่ถูกต้องและเหมาะสมตามวัย และแนวทางแก้ไขบุตรที่มีพฤติกรรมติดเกม

3) ภาครัฐควรจัดสรรค่าใช้จ่ายอย่างสม่ำเสมอแก่หน่วยงานภาครัฐที่มีบทบาทช่วยเหลือเด็กติดเกม ในการดำเนินกิจกรรมช่วยเหลือเยาวชนและครอบครัวให้สามารถลดการติดเกมลงได้

4) ภาครัฐควรเพิ่มสวัสดิการและงบประมาณให้แก่บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกำลังใจในการช่วยเหลือเยาวชนต่อไป และควรเพิ่มงบประมาณด้านการเงิน และสิ่งของให้แก่ศูนย์เยาวชน หรือองค์กรเอกชนที่จัดกิจกรรมเด็กและเยาวชนอย่างเพียงพอต่อความต้องการ

5.2.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป

จากการศึกษาพบประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจที่ว่า เยาวชนกลุ่มศึกษาที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในระดับติดเกมนั้นล้วนแล้วแต่เป็นเยาวชนเพศชายทั้งสิ้น ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการศึกษาให้ลึกซึ้งถึงประเด็นเรื่องเพศกับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ว่า เพราะเหตุใดเยาวชนหญิงมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เช่นเดียวกับเยาวชนเพศชาย แต่กลับไม่ติด

เกมออนไลน์ และอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจเพิ่มเติม คือ ประเด็นเรื่องเขตพื้นที่อยู่อาศัยของ
เยาวชนภายในกรุงเทพมหานครมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมหรือไม่ อย่างไร



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

จิรดา มหาเจริญ. การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

ชาญวิทย์ พรนภดล. เด็กติดเกม. หนังสือพิมพ์บ้านเมือง (4 มีนาคม 2548): 20.

ชิงชัย เมฆทิพย์พาศัย. อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาและภาคเอกชนอย่างไร. นนทบุรีเน็ต. กรุงเทพฯ: เจซีซีการพิมพ์, 2535.

ชินวร ฟาดิชฐี. เด็กกับเกมออนไลน์, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.

ทิพย์ภา เชนธุ์ชาวลิต. จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับพยาบาล. สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์, 2541.

นิรันดร์ จุลทรัพย์. กลุ่มสัมพันธ์สำหรับการฝึกอบรม. กรุงเทพฯ: มปท, 2542.

บัญชา วิเทศชน. การศึกษาความคิดเห็น และพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเยาวชน, สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

ป.ไชยนิชัย, Gamer Zone ว่างวนเด็กติดเกม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมูทบุค, 2550.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

ปราการ ถมยางกูร. เมื่อลูกติดเกม. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2548.

วรวจน์ พวงสุวรรณ. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์แรกเกิดที่มีต่อวัยรุ่น, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว : กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร. (เอกสารในการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยา เรื่อง วัฒนธรรมไร้คอดี ชีวิตไร้ความรุนแรง ครั้งที่ 4) เสนอที่ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 23-25 มีนาคม 2548.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, พัฒนาการวัยรุ่นและการอบรม, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กราฟฟิคอาร์ค, 2527.

สุชา จันท์เอม, จิตวิทยาพัฒนาการ. เดลินิวส์ (30 กันยายน 2548) : 8.

สุภาพร ลือกิตติศัพท์. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

อุทัย คันธเสวี, หมู่บ้านโลก : Global Village. เรื่องน่ารู้สำหรับประชาชน. กรุงเทพฯ: ชมรมนักเรียนทุนมูลนิธิอานันทมหิดล, 2537.

อุมาพร ตรงค์สมบัติ, จิตบำบัดและการให้การปรึกษาครอบครัว. กรุงเทพฯ: ชันดำการพิมพ์, 2544.

ด.ช. ภู. สัมพันธ์, 25 เมษายน 2550.

ด.ช. มิค. สัมพันธ์, 24 เมษายน 2550.

ด.ช. ฮาว. สัมพันธ์, 17 เมษายน 2550.

นาย เดฟ. สัมพันธ์, 2 เมษายน 2550.

นาย คิว. สัมพันธ์, 31 มีนาคม 2550.

นายเอม. สัมพันธ์, 27 มีนาคม 2550.

นันทยุทธ หะสิทธิ์เวช . สัมพันธ์, 10 มกราคม 2550.

รุจิรา จงสกุล. สัมพันธ์, 17 มกราคม 2550.

สุจิตรา ศุภรฤทัย. สัมพันธ์, 12 มกราคม 2550.

ด.ช. เท็น. สัมพันธ์, 17 เมษายน 2550.

ด.ช. เบิร์ด. สัมพันธ์, 1 เมษายน 2550.

ด.ช. เวฟ. สัมพันธ์, 24 เมษายน 2550.

ด.ช. แมน. สัมพันธ์, 11 เมษายน 2550.

ด.ช. แลมบี้. สัมพันธ์, 19 เมษายน 2550.

ด.ช. ไนต์. สัมพันธ์, 19 เมษายน 2550.

ด.ช. ไม้สัก. สัมพันธ์, 30 มีนาคม 2550.

ด.ช. ก้าน. สัมพันธ์, 2 เมษายน 2550.

ด.ช. ชัน. สัมพันธ์, 1 พฤษภาคม 2550.

ด.ช. ตั้ว. สัมพันธ์, 3 เมษายน 2550.

ด.ช. ทิม. สัมพันธ์, 30 เมษายน 2550.

ด.ช. บั้ม. สัมพันธ์, 18 เมษายน 2550.

ด.ช. ปั่น. สัมพันธ์, 4 เมษายน 2550.

ด.ช. ปาล์ม. สัมพันธ์, 21 เมษายน 2550.

ด.ช. ภูมิ. สัมพันธ์, 10 เมษายน 2550.

ด.ช. มั้ม. สัมพันธ์, 2 พฤษภาคม 2550.

ด.ช. มีน. สัมพันธ์, 17 เมษายน 2550.

ด.ช. รัก. สัมพันธ์, 14 พฤษภาคม 2550.

ด.ช. วิน. สัมพันธ์, 4 เมษายน 2550.

ด.ช. วี. สัมพันธ์, 25 เมษายน 2550.

ด.ช. วุฒิ. สัมพันธ์, 1 พฤษภาคม 2550.

ด.ช. หมัด. สัมพันธ์, 10 เมษายน 2550.

ด.ช. อีรุ. สัมพันธ์, 31 มีนาคม 2550.

ด.ช. อิม. สัมพันธ์, 5 เมษายน 2550.

ด.ช. แม็กซี. สัมภาษณ์, 17 เมษายน 2550.
 ด.ช. กบ. สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2550.
 ด.ช. นัท. สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2550.
 น้ำของนายแซมบี. สัมภาษณ์, 28 เมษายน 2550.
 นาย ฮิม. สัมภาษณ์, 23 เมษายน 2550.
 นาย ไร่ค. สัมภาษณ์, 22 เมษายน 2550.
 นาย วิค. สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2550.
 บิดาของ ด.ช. เบิร์ด. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2550.
 บิดาของ ด.ช. กรด. สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2550.
 บิดาของ ด.ช. กัก. สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2550.
 บิดาของ ด.ช. น้ำ. สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2550.
 บิดาของ ด.ช. รัก. สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2550.
 บิดาของ ด.ช. วุฒิ. สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2550.
 บิดาของ ด.ช. อัฐ. สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2550.
 บิดาของ นายเอก. สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2550.
 พี่สาวของ ด.ช. ทิม. สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. พี. สัมภาษณ์, 15 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. เนส. สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. แก๊ป. สัมภาษณ์, 7 เมษายน 2550.
 มารดาของ ด.ช. ต๋อ. สัมภาษณ์, 7 กรกฎาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ปีม. สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ป่าส้ม. สัมภาษณ์, 21 เมษายน 2550.
 มารดาของ ด.ช. พีท. สัมภาษณ์, 7 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. เอก. สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ไม้สัก. สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ชัน. สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ซี. สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ปั่น. สัมภาษณ์, 17 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. หมอ. สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. อาร์ท. สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2550.
 มารดาของ นายเมฆ และ ด.ช.เม่น. สัมภาษณ์, 19 พฤษภาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. อาร์ม. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2550.
 มารดาของ ด.ช. พุทธ. สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2550.
 มารดาของ ด.ช. ต้ม. สัมภาษณ์, 22 เมษายน 2550.
 มารดาของ นายโต๋ และนายเต๋. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2550.

มารดาของ นายจิม และด.ช. เจมส์. สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2550.

มารดาของ นายดิ. สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2550.

ด.ช. เอส. สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2550.

นายน้ำ. สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2550.

มารดาของ ด.ช. เอส. สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2550.

มารดาของ ด.ช.นพ. สัมภาษณ์, 28 เมษายน 2550.

กาญจนา เกิดมี. เด็กติดเกม [Online]. <http://www.dmh.go.th>, 2550.

กาญจนา เกิดมี. จัดระเบียบร้านเน็ต คมเข้ม 'เด็กติดเกม' ห้ามเล่นเกินวันละ 3 ชม. [Online].

<http://www.dmh.go.th>, 2550.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. เกมออนไลน์ [Online]. <http://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์>, 2550.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต. แนวทางการช่วยเหลือเด็กติดเกม/อินเทอร์เน็ต

[Online]. www.icamtalk.com, 2550.

ไอพาร์คได้เกมออนไลน์ไม่เป็นภัย อยู่ที่การแบ่งเวลา [Online]. <http://www.thairath.co.th>, 2546.

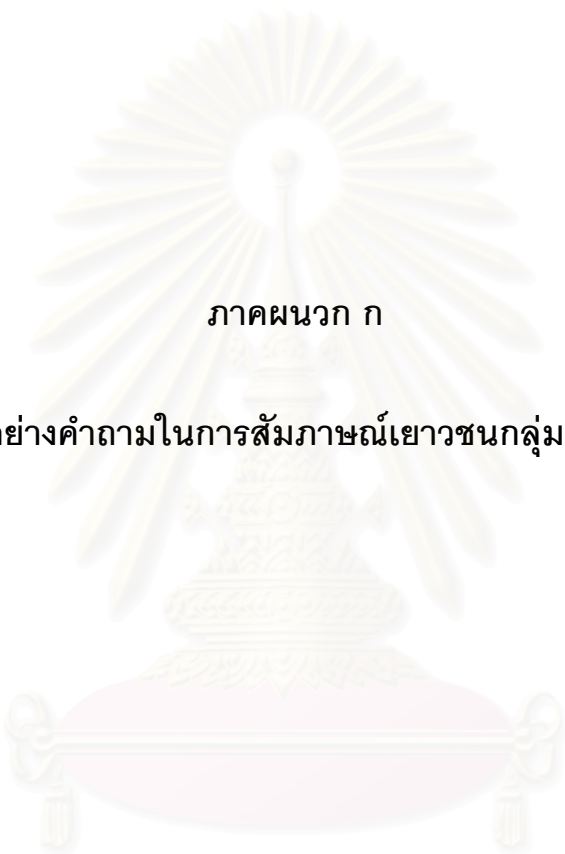


สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

ตัวอย่างคำถามในการสัมภาษณ์เยาวชนกลุ่มศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถาม

เรื่อง การลดพฤติกรรมเกมออนไลน์ของเยาวชน :
กรณีศึกษาศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

คำชี้แจง 1. แบบสอบถามการวิจัยนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำตอบของท่านจึงเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาครั้งนี้เป็นอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาองค์ความรู้ด้านสังคม จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาในสาขาวิชานี้ต่อไปโดยข้อมูลใดๆ ที่ท่านให้จะไม่มีการเผยแพร่ออกไปเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยใคร่ขอแสดงความขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

2. โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้ตามความคิดเห็นของท่านและตามความเป็นจริงมากที่สุด

ส่วนที่1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับครอบครัวของเยาวชน

ชื่อเล่น :
เบอร์โทรที่สะดวกในการติดต่อ :

1. ปัจจุบันสถานภาพสมรสบิดามารดาของท่านเป็นอย่างไร

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. () อยู่ด้วยกัน | 2. () แยกกันอยู่ |
| 3. () แยกกันอยู่เพราะอาชีพ | 4. () หย่า |
| 5. () เสียชีวิต | |

2. ปัจจุบันบิดาของท่านประกอบอาชีพ

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. () รับราชการ | 2. () พนักงานรัฐวิสาหกิจ |
| 3. () พนักงานบริษัทเอกชน | 4. () ธุรกิจส่วนตัว |
| 5. () พ่อบ้าน | 6. () อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

3. ปัจจุบันมารดาของท่านประกอบอาชีพ

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. () รับราชการ | 2. () พนักงานรัฐวิสาหกิจ |
| 3. () พนักงานบริษัทเอกชน | 4. () ธุรกิจส่วนตัว |
| 5. () แม่บ้าน | 6. () อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

4. บิดาและมารดาของท่านมีรายได้รวมต่อเดือนเท่าไร

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. () ต่ำกว่า15,000 บาท | 2. () 15,001 - 25,000 บาท |
| 3. () 25,001 - 35,000 บาท | 4. () 35,001 - 45,000 บาท |
| 5. () มากกว่า 45,000 บาท | |

17. ท่านมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่ในที่พักอาศัยหรือไม่
1. () มี (โปรดระบุที่ตั้งของคอมพิวเตอร์)
 2. () ไม่มี
18. ปกติท่านชอบเล่นเกมออนไลน์ใดมากที่สุด (โปรดระบุชื่อเกมออนไลน์)
-
19. ปกติท่านเล่นเกมออนไลน์กับใครบ่อยที่สุด
1. () เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน.
 2. () เล่นกับเพื่อนข้างบ้าน
 3. () เล่นกับเพื่อนที่รู้จักกันในเกม
 4. () เล่นกับบิดา หรือมารดา
 5. () เล่นกับญาติพี่น้อง
 6. () เล่นคนเดียว
 7. () อื่นๆ (โปรดระบุ)
20. ปกติท่านเล่นเกมออนไลน์ที่ใดบ่อยที่สุด
1. () ที่บ้านตนเอง
 2. () ที่ร้านอินเทอร์เน็ตแถวบ้าน
 3. () ที่บ้านเพื่อน
 4. () ที่โรงเรียน
 5. () ที่ร้านข้างโรงเรียน
 6. () อื่น ๆ (โปรดระบุ)
21. ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ท่านใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์กี่วันต่อสัปดาห์
1. () 1 – 2 วัน ต่อสัปดาห์
 2. () 3 – 4 วัน ต่อสัปดาห์
 3. () 5 – 6 วัน ต่อสัปดาห์
 4. () ทุกวัน
22. หลังเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ท่านเล่นเกมออนไลน์กี่วันต่อสัปดาห์
1. () 1 – 2 วัน ต่อสัปดาห์
 2. () 3 – 4 วัน ต่อสัปดาห์
 3. () 5 – 6 วัน ต่อสัปดาห์
 4. () ทุกวัน
23. ก่อนเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ท่านเล่นเกมออนไลน์ครั้งละกี่ชั่วโมง
1. () ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
 2. () 3 – 4 ชั่วโมง
 3. () มากกว่า 5 ชั่วโมง
24. หลังเข้าอบรมกับทางศูนย์ฯ ท่านเล่นเกมออนไลน์ครั้งละกี่ชั่วโมง
1. () ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
 2. () 3 – 4 ชั่วโมง
 3. () มากกว่า 5 ชั่วโมง

ส่วนที่ 3 ข้อมูลของท่านเกี่ยวกับเหตุผลที่ทำให้ท่านสามารถดและไม่สามารถดการเล่น
เกมออนไลน์ได้

25. สำหรับเยาวชนกลุ่มศึกษาที่สามารถดการเล่นเกมลงได้ ท่านคิดว่าเหตุผลข้อใดที่ส่งผล
ให้ท่านสามารถดการเล่นเกมลงได้

1. () เพราะตัวท่านเอง

.....
.....
.....
.....
.....

2. () เพราะผู้ปกครองของท่าน

.....
.....
.....
.....
.....

3. () เพราะเกมออนไลน์

.....
.....
.....
.....
.....

4. () เพราะเพื่อนของท่าน

.....
.....
.....
.....
.....



5. () เพราะเหตุผลข้ออื่น (โปรดระบุ)

.....

.....

.....

.....

26. **สำหรับเยาวชนกลุ่มศึกษาที่ไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้** ท่านคิดว่าเหตุผลข้อใดที่ส่งผลให้ท่านไม่สามารถลดการเล่นเกมลงได้

1. () เพราะตัวท่านเอง

.....

.....

.....

.....

2. () เพราะผู้ปกครองของท่าน

.....

.....

.....

.....

3. () เพราะตัวเกมออนไลน์

.....

.....

.....

.....

4. () เพราะเพื่อนของท่าน

.....

.....

.....



5. () เพราะเหตุผลข้ออื่น (โปรดระบุ)

.....

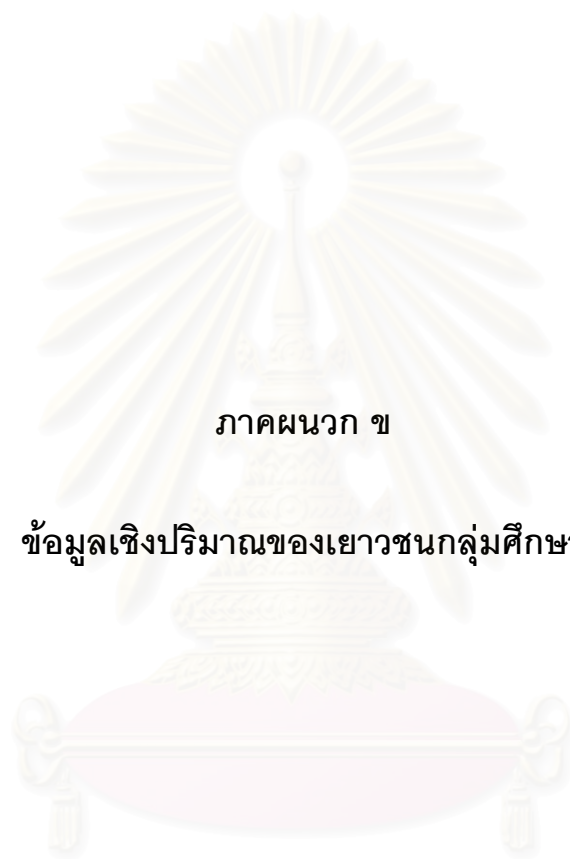
.....

.....

.....



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

ข้อมูลเชิงปริมาณของเยาวชนกลุ่มศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 : แสดงสถานภาพสมรสบิดามารดา

สถานภาพ	จำนวน (ครอบครัว)	ร้อยละ
อยู่ด้วยกัน	18	33
แยกกันอยู่	20	37
หย่า	16	30
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 2 : แสดงอาชีพของบิดา

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รับราชการ	15	28
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	8	15
พนักงานบริษัทเอกชน	9	17
ธุรกิจส่วนตัว	17	31
รับจ้างทั่วไป	5	9
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 3 : แสดงอาชีพมารดา

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รับราชการ	14	25
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	15	27
พนักงานบริษัทเอกชน	10	19
ธุรกิจส่วนตัว	10	19
รับจ้างทั่วไป	2	4
แม่บ้าน	3	6
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 4 : แสดงรายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน

รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า15,000 บาท	4	7
15,001 - 25,000 บาท	6	11
25,001 - 35,000 บาท	15	28
35,001 - 45,000 บาท	10	19
มากกว่า 45,000 บาท	19	35
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 5 : แสดงรูปแบบการเลี้ยงดูบุตรของบิดา

รูปแบบการเลี้ยงดูบุตรของบิดา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตามใจ	18	33
ปล่อยปละละเลย	7	13
เข้มงวด	10	19
มีกติกางานครั้ง	19	35
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 6 : แสดงรูปแบบการเลี้ยงดูบุตรของมารดา

รูปแบบการเลี้ยงดูบุตรของมารดา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตามใจ	20	37
ปล่อยปละละเลย	5	9
เข้มงวด	10	19
มีกติกางานครั้ง	19	35
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 7 : แสดงเพศของเยาวชนในกลุ่มศึกษา

เพศของเยาวชนกลุ่มศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	54	100
หญิง	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 8 : แสดงอายุของเยาวชนกลุ่มศึกษา

อายุของเยาวชนกลุ่มศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10-12 ปี	29	54
13-15 ปี	15	28
15-18	7	13
18-20 ปี	3	5
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 9 : แสดงระดับการศึกษาของเยาวชนกลุ่มศึกษา

ระดับการศึกษาของเยาวชนกลุ่มศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	29	53
มัธยมศึกษาตอนต้น	15	28
มัธยมศึกษาตอนปลาย	10	19
อุดมศึกษา	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 10 : แสดงลักษณะที่อยู่อาศัยของเยาวชนกลุ่มศึกษา

ลักษณะที่อยู่อาศัยของเยาวชนกลุ่มศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้านเดี่ยว	19	35
ทาวน์เฮ้าส์	14	26
ตึกแถว	10	19
อพาร์ทเมนต์	5	9
คอนโดมิเนียม	6	11
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 11 : แสดงบุคคลที่เยาวชนกลุ่มศึกษาอาศัยอยู่ร่วมด้วยในปัจจุบัน

ปัจจุบันบุคคลที่เยาวชนกลุ่มศึกษาอาศัยอยู่ร่วมด้วย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยู่กับมารดาเพียงลำพัง	20	37
อยู่กับบิดาเพียงลำพัง	13	24
บิดาและมารดา	18	33
ญาติพี่น้อง	3	6
อยู่คนเดียว	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 12 : แสดงอายุเยาวชนของกลุ่มศึกษาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์

อายุของเยาวชนกลุ่มศึกษาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3-5 ปี	0	0
6-9 ปี	10	19
10-12 ปี	32	59
13-20 ปี	12	22
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 13 : แสดงพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทอื่นก่อนเล่นเกมออนไลน์

เยาวชนกลุ่มศึกษาเคยเล่นเกมประเภทอื่นมาก่อนที่จะเล่นเกมออนไลน์หรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคย	54	100
ไม่เคย	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 14 : แสดงประเภทของเกมอื่นๆที่เยาวชนกลุ่มศึกษาเคยเล่นมาก่อนเล่นเกมออนไลน์

เกมประเภทอื่นที่เยาวชนกลุ่มศึกษาเคยเล่นมาก่อน เกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมที่ใช้ต่อกับโทรทัศน์ (เกมคอนโซล)	20	37
เกมแบบเครื่องพกพา	12	22
เกมตู้	8	15
เกมคอมพิวเตอร์	14	26
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 15 : แสดงเหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันมาสนใจเล่นเกมออนไลน์

เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาหันมาสนใจเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตัวเอง	8	15
เพื่อน	23	43
ครอบครัว	5	9
เว็บไซต์ต่างๆ	4	7
นิตยสารเกม	2	4
โทรทัศน์	2	4
เกมออนไลน์	10	19
ป้ายโฆษณา	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 16 : แสดงผลการมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่ในที่พักอาศัย

เยาวชนกลุ่มศึกษามีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต อยู่ในที่พักอาศัยหรือไม่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มี	54	100
ไม่มี	0	0
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 17 : แสดงชื่อเกมออนไลน์ที่เยาวชนกลุ่มศึกษานิยมเล่นมากที่สุด

เกมออนไลน์ที่เยาวชนกลุ่มศึกษานิยมเล่นมากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมทีเอสออนไลน์	25	46
เกม Lineage 2	18	33
เกมยุทธภพครบสลัง (Yulgang)	11	20
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 18 : แสดงบุคคลที่เล่นเกมออนไลน์กับเยาวชนกลุ่มศึกษา

บุคคลที่เล่นเกมออนไลน์กับเยาวชนกลุ่มศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อนที่โรงเรียน.	17	31
เพื่อนข้างบ้าน	15	28
เพื่อนที่รู้จักกันในเกม	12	22
บิดาหรือมารดา	2	4
ญาติพี่น้อง	3	6
เล่นคนเดียว	5	9
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 19 : แสดงสถานที่ที่เยาวชนกลุ่มศึกษานิยมเล่นเกมออนไลน์

สถานที่ที่เยาวชนกลุ่มศึกษานิยมเล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้านตัวเอง	17	31
ร้านอินเทอร์เน็ตแถวบ้าน	15	28
บ้านเพื่อน	10	19
โรงเรียน	0	0
ร้านอินเทอร์เน็ตข้างโรงเรียน	12	22
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 20 : แสดงความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์
(ก่อนเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ)

ก่อนเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1 – 2 วัน ต่อสัปดาห์	1	2
3 – 4 วัน ต่อสัปดาห์	5	9
5 – 6 วัน ต่อสัปดาห์	22	41
ทุกวัน	26	48
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 21 : แสดงความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อชั่วโมง
(ก่อนเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ)

ก่อนเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อชั่วโมง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง	7	13
3 – 4 ชั่วโมง	25	46
มากกว่า 5 ชั่วโมง	22	41
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 22 : แสดงความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์
(หลังเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ)

หลังเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1 – 2 วัน ต่อสัปดาห์	25	47
3 – 4 วัน ต่อสัปดาห์	17	31
5 – 6 วัน ต่อสัปดาห์	8	15
ทุกวัน	4	7
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 23 : แสดงความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อชั่วโมง
(หลังเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ)

หลังเข้ามาทำกิจกรรมกับทางศูนย์ฯ ความถี่ในการเล่นเกมนอนไลน์โดยเฉลี่ยต่อชั่วโมง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง	32	59
3 – 4 ชั่วโมง	14	26
มากกว่า 5 ชั่วโมง	8	15
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 24 : แสดงเหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดเวลาการเล่นเกมนอนไลน์ได้

เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาสามารถลดเวลาการเล่นเกมนอนไลน์ได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตัวเยาวชนเอง	19	35
ผู้ปกครอง หรือบิดามารดา	20	37
โปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัว ยุคไซเบอร์	15	28
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100

ตารางที่ 25 : แสดงเหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาไม่สามารถลดเวลาการเล่นเกมนอนไลน์ได้

เหตุผลที่ทำให้เยาวชนกลุ่มศึกษาไม่สามารถลดเวลาการเล่นเกมนอนไลน์ได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผู้ปกครอง หรือบิดามารดา	8	15
เกมนอนไลน์	17	31
เพื่อนเก่า	8	15
สภาพแวดล้อมในชุมชน	21	39
จำนวนรวมทั้งสิ้น	54	100



ภาคผนวก ค

แผนการจัดกิจกรรมและสาระสำคัญของหลักสูตร
ในโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักสูตรที่หนึ่ง: หลักสูตรเข้าถึง...เข้าใจเด็กไทยยุคไซเบอร์ หรือหลักสูตรเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้น

หลักสูตรนี้ใช้เวลา 1 วัน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานเล่นเกม และมีอายุระหว่าง 8-18 ปี จำนวน 60 คน ซึ่งมีเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : รู้เท่าทันโลกคอมพิวเตอร์...เพื่อเข้าใจลูก (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองมีความรู้ ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เกม ทั้งในด้านที่เป็นประโยชน์ และโทษจากการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และเกม

สาระสำคัญของหลักสูตร :

ในการดูแลลูกที่เล่นเกมไม่ให้ใช้เวลาในการเล่นมากเกินไปนั้น พื้นฐานสำคัญ คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องมีความรู้ ความเข้าใจถึงประโยชน์และการใช้คอมพิวเตอร์ ทั้งเรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ต และความรู้เรื่องเกมต่างๆ เบื้องต้น

กิจกรรมที่ 2 : ช่วยลูก...เล่นเกมอย่างรับผิดชอบ (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีลูกเล่นเกม เห็นความสำคัญในการแก้ไขปัญหาโดยการส่งเสริมวินัย และความรับผิดชอบ การแบ่งเวลา การสื่อสารอย่างมีความหมาย การจัดการสิ่งแวดล้อม

สาระสำคัญของหลักสูตร :

การป้องกันไม่ให้ลูกติดเกมนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทในการดูแลลูกให้เล่นเกมอย่างรับผิดชอบ คือ รู้จักแบ่งเวลาในการเรียน การเล่นเกม และกิจกรรมทางเลือกอื่นๆ ภายใต้การดูแลที่มีพื้นฐานจากความรัก ความเข้าใจ และแนวทางการดูแลของพ่อแม่ ผู้ปกครองที่จะสอนลูกให้ไม่มีกติกา พูดคุยกับลูกอย่างเข้าใจเป็นมิตร รวมทั้งการช่วยจัดแบ่งเวลาอย่างเหมาะสม

กิจกรรมที่ 3 : แทนความรัก...ความห่วงใย (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองเกิดพลังในการช่วยเหลือป้องกันลูกติดเกม

สาระสำคัญของหลักสูตร :

หลายครอบครัวผ่านประสบการณ์ในการพยายามแก้ไขปัญหา เมื่อพบว่าลูกเล่นเกมมากเกินไป เด็กก็ได้รับผลเสียมากมายจากการหมกมุ่นกับการเล่นเกม ซึ่งประสบการณ์จากเด็กที่เคย

เล่นเกม และประสบการณ์ของพ่อแม่ ผู้ปกครองในการช่วยเหลือลูกจะเป็นแนวทางสำหรับครอบครัวให้เกิดแนวคิดและกำลังใจที่พยายามแก้ไขปัญหาที่กำลังเผชิญ

กิจกรรมที่ 4 : หลายครอบครัว...หลายความคิด ร่วมช่วยเหลือและแก้ไขลูกของเรา

(ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์การช่วยเหลือเด็กติดเกม และมีทัศนคติที่ดีต่อการช่วยเหลือเด็ก และได้แนวทางในการปรับใช้กับตนเอง

สาระสำคัญ :

การให้ครอบครัวที่ต่างเผชิญปัญหาที่มีลูกเล่นเกม มาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละครอบครัว ซึ่งเน้นที่การเปลี่ยนแปลงโดยเริ่มต้นที่ตัวเองผ่านกระบวนการกลุ่มและความรู้ความเข้าใจจากการเข้าร่วมการอบรมเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง

หลักสูตรที่สอง : หลักสูตรค่ายครอบครัวสร้างสรรค์รู้ทันไซเบอร์

หลักสูตรนี้ใช้เวลา 2 วัน 1 คืน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองที่มีบุตรหลานเล่นเกมและมีอายุระหว่าง 12-18 ปี และเด็กที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่ใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว จำนวนไม่เกิน 15 ครอบครัว ซึ่งมีเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรม แบ่งออกเป็น 4 แผนกิจกรรมใหญ่ๆ ด้วยกัน คือ

1. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
2. กิจกรรมกลุ่มเปิดใจคลายเครียด
3. กิจกรรมให้ความรู้ตามฐานประยุกต์ Walk Rally
4. กิจกรรมทบทวนตนเองและสร้างสัมพันธ์ในครอบครัว

แผนกิจกรรมที่ 1 : กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (ใช้เวลา 3 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อละลายพฤติกรรม
2. สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินผ่อนคลาย
3. เกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน
4. เกิดความรักสามัคคีเป็นหมู่คณะ

สาระสำคัญ :

สมาชิกได้รับประสบการณ์และมีการพัฒนาตนเอง ในระหว่างการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ช่วยให้สมาชิกเกิดความยอมรับในบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล มีการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และเกิดความพึงพอใจภายในกลุ่ม การมีส่วนร่วมและเห็นคุณค่าการทำงานในกลุ่มรวมถึงการร่วมคิดหาแนวทางการแก้ไขปัญหาภายในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แผนกิจกรรมที่ 2 : กิจกรรมกลุ่มเปิดใจคลายเครียด (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที)

แผนการจัดกิจกรรมกลุ่มเปิดใจคลายเครียดนี้ ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 5 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมย่อยที่ 1 : กิจกรรม “ต้นไม้ครอบครัว” (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้กลุ่มได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวของสมาชิกกลุ่ม
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเกิดความเข้าใจ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว รวมทั้งได้ช่วยเหลือให้กำลังใจกันและกัน เพื่อสร้างฐานของการสร้างความสัมพันธ์ใหม่ในครอบครัวของตน

สาระสำคัญ :

ในครอบครัวของบุคคลแต่ละคน ประกอบด้วยคนที่มีความสำคัญในชีวิต และสมาชิกของแต่ละครอบครัวต่างก็มีปฏิสัมพันธ์ หรือมีความสัมพันธ์ต่อกัน ทั้งที่เป็นความสัมพันธ์ทางบวกและความสัมพันธ์ทางลบ การทำความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ภายในครอบครัว จะช่วยให้มองเห็นทั้งศักยภาพที่มีในครอบครัวและปัญหาที่สร้างความขัดแย้งแล้วจึงหาทางนำศักยภาพที่มีมาช่วยแก้ไข ปัญหาความขัดแย้งภายในครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มใส่ชื่อบุคคลที่มีความสำคัญในครอบครัวลงในผลไม้บนต้นไม้ครอบครัว และให้แสดงสัญลักษณ์ว่าแต่ละคนมีความสัมพันธ์กันอย่างไร ส่วนผลไม้ที่อยู่ใต้ต้นไม้แทนคนที่มีความสำคัญที่ไม่ได้อยู่ด้วยอีกต่อไปแล้ว หรือไม่ได้อยู่ใกล้อีกแล้ว หรือเป็นคนที่เราคิดถึง จากนั้นเมื่อสมาชิกทำเสร็จแล้วให้แต่ละคนเล่าถึงภาพ “ภาพต้นไม้ครอบครัวของตน” โดยผู้นำกลุ่มต้องพยายามกระตุ้นให้สมาชิกกลุ่มคนอื่นๆ ตั้งใจฟังสิ่งที่เพื่อนเล่า และเปิดโอกาสให้ซักถาม และแลกเปลี่ยนสิ่งที่ไม่สบายใจที่ผู้เล่าเล่าออกมา รวมถึงช่วยกันหาแนวทางแก้ไขปัญหาความขัดแย้งที่มีในครอบครัว ซึ่งพอสมาชิกเล่าจนครบทุกคน ผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันสรุปถึงประเด็นปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวที่พบและช่วยกันสรุปถึงแนวทางป้องกันแก้ไขที่ได้จากในกลุ่ม

กิจกรรมย่อยที่ 2 : กิจกรรม “พลังจินตนาการ” (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกทบทวนชีวิตของตนเองในด้านดีและไม่ดี
2. เกิดความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่เป้าหมายของชีวิตและปรับปรุงตนเองให้ห่างไกลจากผลกระทบของการเล่นเกม หรือเล่นอินเทอร์เน็ต

สาระสำคัญ :

การทบทวนหรือระลึกถึงในขณะที่เกิดเหตุการณ์อีกครั้งหรือยังไม่เกิดเป็นการเรียนรู้เพื่อยอมรับและเข้าใจตนเองนำไปสู่แนวทางในการปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่บกพร่อง หรือยังคงความดีที่มีอยู่ให้ยั่งยืนต่อไป การตั้งเป้าหมายที่ดีเป็นพลังที่จะนำไปสู่ความสำเร็จได้และเป็นสิ่งที่ทุกคนมีศักยภาพและความสามารถเท่าเทียมกัน บนพื้นฐานของความเชื่อมั่นที่จะดำเนินชีวิตห่างไกลจากผลกระทบของการเล่นเกม หรือเล่นอินเทอร์เน็ตได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ให้สมาชิกกลุ่มนี้ทบทวนเหตุการณ์ในชีวิตของเราที่ผ่านมาที่มีทั้งดีและไม่ดีที่เราประทับใจและจำได้ขึ้นใจ ซึ่งเหตุการณ์ที่ว่านั้นอาจจะเกิดขึ้นมากกว่า 1 ครั้งก็ได้ และขดลวดที่แจกลงไปนั้นเปรียบเป็นเส้นแทนเหตุการณ์ในชีวิต เมื่อเกิดเหตุการณ์เส้นลวดสามารถสื่อลักษณะของเหตุการณ์นั้นเป็นรอยหักงอหรือโค้งได้ตามอิสระ จากนั้นผู้นำกลุ่มเปิดโอกาสให้สมาชิกกลุ่มออกมาแสดงขดลวดของตัวเองว่ามีรอยหักงอเป็นอย่างไรบ้าง และให้เล่าเรื่องราวของเหตุการณ์นั้นที่ถูกถ่ายทอดลงไปในช่วงขดลวดเส้นนั้นๆ และความรู้สึกรู้สึกต่อเหตุการณ์นั้นจนครบทุกคน จากนั้นผู้นำกลุ่มจะพยายามเชื่อมโยงความคิดของขดลวดที่เกิดจากการทบทวนในความทรงจำของแต่ละคนเกิดการยอมรับและตระหนักรู้ในตัวเองได้ว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน

กิจกรรมย่อยที่ 3 : กิจกรรม “สนทนาภาษาพ่อแม่” สำหรับพ่อแม่ (ใช้เวลา 3 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์เกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว เมื่อมีลูกเล่นเกม หรือเล่นอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่กัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจที่เหมาะสมในเรื่องสัมพันธภาพของครอบครัว

สาระสำคัญ :

เมื่อสมาชิกในครอบครัวเล่นเกม หรือเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ย่อมส่งผลกระทบทำให้ความสามารถในการดำเนินชีวิตส่วนตนแย่งลงและยังส่งผลกระทบต่อสัมพันธภาพในครอบครัวเกิดปัญหาความขัดแย้งภายในครอบครัว ทำให้สมาชิกในครอบครัวเกิดความไม่สบายใจ การได้มีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็นกับผู้อื่น จะช่วยให้สมาชิกได้ผ่อนคลายความวิตกกังวล ซึ่งจะช่วยให้สัมพันธภาพในครอบครัวลดความตึงเครียดลงได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ให้สมาชิกกลุ่ม(พ่อแม่) อาสาที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับครอบครัวของตัวเองก่อน-หลังตามลำดับ โดยมีประเด็นคือ เมื่อลูกเล่นเกมมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวอย่างไร และเกิดปัญหาอะไรตามมาบ้าง พอหลังจากที่สมาชิกกลุ่มทุกคนเล่าปัญหาของตัวเองเรียบร้อยแล้ว ผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มสำรวจตัวเองว่าปัญหาความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นและปัญหาอื่นๆที่ตามมาจากการที่ลูกเล่นเกมมากเกินไป เราในฐานะพ่อแม่ หรือผู้ปกครองจะดำเนินการแก้ไข หรือจัดการอย่างไรต่อไป

กิจกรรมย่อยที่ 4 : กิจกรรม “ครอบครัวของฉัน - ภาพแห่งความประทับใจ”

(ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวได้รำลึกถึงความสุขในอดีตที่ผ่านมา มองเห็นคุณค่าของความรักความผูกพันกันในครอบครัว ซึ่งจะเป็นพลังสำหรับการช่วยกันแก้ไขปัญหาในครอบครัว

สาระสำคัญ :

ภาพถ่ายครอบครัวจะช่วยสะท้อนถึงร่องรอยเดิมของความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เคยมีมา และเป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยทำให้ครอบครัวได้รู้สึกใกล้ชิดกับตัวเอง บุคคลในภาพและความรู้สึกประทับใจ ความสุข ความรัก ความผูกพันในอดีตอีกครั้ง ซึ่งเท่ากับเป็นการคืนความมีชีวิตชีวาของครอบครัวให้เกิดเป็นพลังของครอบครัวขึ้นมาใหม่

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มนำภาพทุกครอบครัวของสมาชิกกลุ่มคละกัน แล้วสุ่มหยิบขึ้นมาครั้งละ 1 ภาพ และให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันทายว่าเจ้าของภาพคือใคร หลังจากนั้นให้เจ้าของภาพนั้นออกมาเล่าถึงความประทับใจที่เกี่ยวข้องกับภาพนั้นๆ ทำอย่างนี้ไปเรื่อยๆจนครบ สุดท้ายผู้นำกลุ่มจะมาสรุปถึงประเด็นความประทับใจในอดีต ซึ่งช่วยสะท้อนถึงความรัก ความผูกพัน ความหวังใยในอดีตที่สมาชิกมองเห็นได้จากภาพครอบครัว ซึ่งยังคงมีพลังที่จะนำมาใช้สร้างความรัก ความเข้าใจกันได้ในปัจจุบัน

กิจกรรมย่อยที่ 5 : กิจกรรม “จดหมายอยากบอกความรู้สึกของคุณ (Family Mail Box)”

(ใช้เวลา 30 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารทางบวกให้เกิดความเข้าใจสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครอบครัวและเกิดพลังใจ
2. เพื่อให้ครอบครัวสื่อสารความรู้สึกที่ดีๆต่อกัน ด้วยการขอบคุณและการขอโทษในสิ่งต่างๆ ที่ผ่านมา

สาระสำคัญ :

การสื่อสารในครอบครัวเป็นเรื่องสำคัญที่จะทำให้ครอบครัวเข้าใจยอมรับกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบอกความรู้สึกเพื่อลดความขัดแย้งในครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ให้สมาชิกกลุ่มนึกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาว่าเคยพูดหรือเคยทำให้คนในครอบครัวเดือดร้อนหรือไม่ และกล่าวคำขอโทษเมื่อใด หรือเคยขอบคุณคนในครอบครัวที่ให้สิ่งดีๆกับเราเมื่อใด และให้เขียนความในใจถึงคนในครอบครัว หรือคำขอโทษที่เคยทำผิดไปแล้วแต่ยังไม่เคยกล่าวคำขอโทษออกมา หรือคำขอขอบคุณกับคนในครอบครัวที่เคยทำสิ่งดีๆให้กับตนเองลงในกระดาษจดหมายพร้อมกับเขียนชื่อผู้รับด้วย และไปใส่ในกล่องรับจดหมายที่จัดไว้ให้และจะเปิดกล่องจดหมายนี้ในวันถัดไป

แผนกิจกรรมที่ 3 : แผนการจัดกิจกรรม Walk Rally**หลักสูตรที่สาม : หลักสูตรกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club)**

หลักสูตรกิจกรรมกลุ่มบำบัดเด็กติดเกม (Good Gamer Club) ใช้เวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง พบกันอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องกัน สัปดาห์ละ 1 ครั้ง โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่ควบคุมตัวเองในการใช้เวลาเล่นเกมไม่ได้ และมีปัญหาภายในครอบครัว จำนวน 8-12 คน และผู้ปกครองเพื่อร่วมกิจกรรมด้วย 3 ครั้ง ซึ่งมีเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมครั้งที่ 1 : การปฐมนิเทศ เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่และลูก (สัปดาห์ที่ 1)**วัตถุประสงค์ :**

1. เตรียมความพร้อมด้านจิตใจและตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาพฤติกรรมติดเกม หรืออินเทอร์เน็ตของสมาชิกและผู้ปกครอง
2. สมาชิกและผู้ปกครองยอมรับและให้ความร่วมมือ

สาระสำคัญ :

ธรรมชาติของการติดเกม หรืออินเทอร์เน็ตคล้ายกับการติดยาเสพติดที่ทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรม การปรับเปลี่ยนจึงเป็นกระบวนการปรับด้านจิตใจและสังคมอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ การตั้งเงื่อนไขในการปรับเปลี่ยนจำเป็นต้องมีการเพิ่มแรงจูงใจ หรือสร้างความตระหนักให้เกิดการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองพร้อมกับครอบครัว ดังนั้นการลดแรงต้านกฎเกณฑ์และเห็นด้วยกับแผนการบำบัดรักษา จะทำให้เกิดความก้าวหน้าของการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มกล่าวคำทักทายต้อนรับผู้ปกครองและสมาชิก รวมทั้งชี้แจงเพื่อให้ทั้งผู้ปกครองและเด็กเข้าใจตรงกันถึงเป้าหมายของการบำบัด (การปรับพฤติกรรม) ที่ว่าความคาดหวังของครอบครัวหรือผู้ปกครองเป็นความยากลำบากที่จะให้ได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทันทีทันใด เนื่องจากเป็นปัญหาที่สะสมและเรื้อรัง อย่างไรก็ตามความยากของการปรับเปลี่ยนนั้นหากจะให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ต้องใช้เวลา ทรัพยากรและความช่วยเหลือจากครอบครัว และเป้าหมายของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมีดังนี้

1. เพื่อให้สมาชิกมีพฤติกรรมการเล่น เกม หรืออินเทอร์เน็ตลดลง
2. เสริมสร้างควมมีคุณค่าในตนเองมากขึ้น
3. สมาชิกได้รู้จักเปลี่ยนความคิดเห็นและตระหนักถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นจากการติดเกม หรืออินเทอร์เน็ต
4. สมาชิกและผู้ปกครองมีการปรับตัวมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
5. สมาชิกได้แนวทางในการปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิตอย่างมีเป้าหมาย

กิจกรรมครั้งที่ 2 : ต้นไม้แห่งชีวิต เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่และลูก

(สัปดาห์ที่ 2)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกสำรวจถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและครอบครัวเมื่อหมกมุ่นกับการเล่นเกม
2. เพื่อให้สมาชิกรับรู้ถึงปัญหาการติดเกมและอินเทอร์เน็ตจะต้องได้รับการช่วยเหลือและความร่วมมือจากผู้ปกครอง

สาระสำคัญ :

กิจกรรมที่จะทำให้สมาชิกและครอบครัวตระหนักว่าการช่วยเหลือปัญหาการติดเกมและอินเทอร์เน็ตจะต้องได้รับการช่วยเหลือและจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองและจากสมาชิกรวมทั้งความเชื่อมั่นต่อผลการช่วยเหลืออีกด้วย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ให้สมาชิกครอบครัวช่วยกันเขียนอธิบายถึงสภาพของผู้ปกครองและบุตรในด้านต่างๆ ก่อนและหลังการรู้จักควบคุมตนเองในการเล่น เกม เช่น อารมณ์ ร่างกาย สังคม อุปนิสัย การเรียน ครอบครัว ความสามารถพิเศษ เป็นต้น ลงในกระดาษรูปต้นไม้ และผลัดกันเล่าให้สมาชิกคนอื่นๆ ฟังจนครบทุกคน ต่อจากนั้นจะให้สมาชิกกลุ่มทุกคนร่วมกันคิดถึงสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของตนเองในด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้น และร่วมกันวิเคราะห์ถึงผลดีและผลเสียของการติดเกมและหาข้อสรุปเพื่อให้สมาชิกกลุ่มทุกคนสามารถนำแนวคิดไปปฏิบัติจริง

กิจกรรมครั้งที่ 3 : พิษภัย / อันตราย / ผลกระทบจากการติดเกม / อินเทอร์เน็ต
(สัปดาห์ที่ 3)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกผู้ถึงสาเหตุที่ชักนำไปสู่การเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตจนติด
2. เพื่อให้สมาชิกผู้ถึงประโยชน์ โทษและผลกระทบของการติดเกมและอินเทอร์เน็ต

สาระสำคัญ :

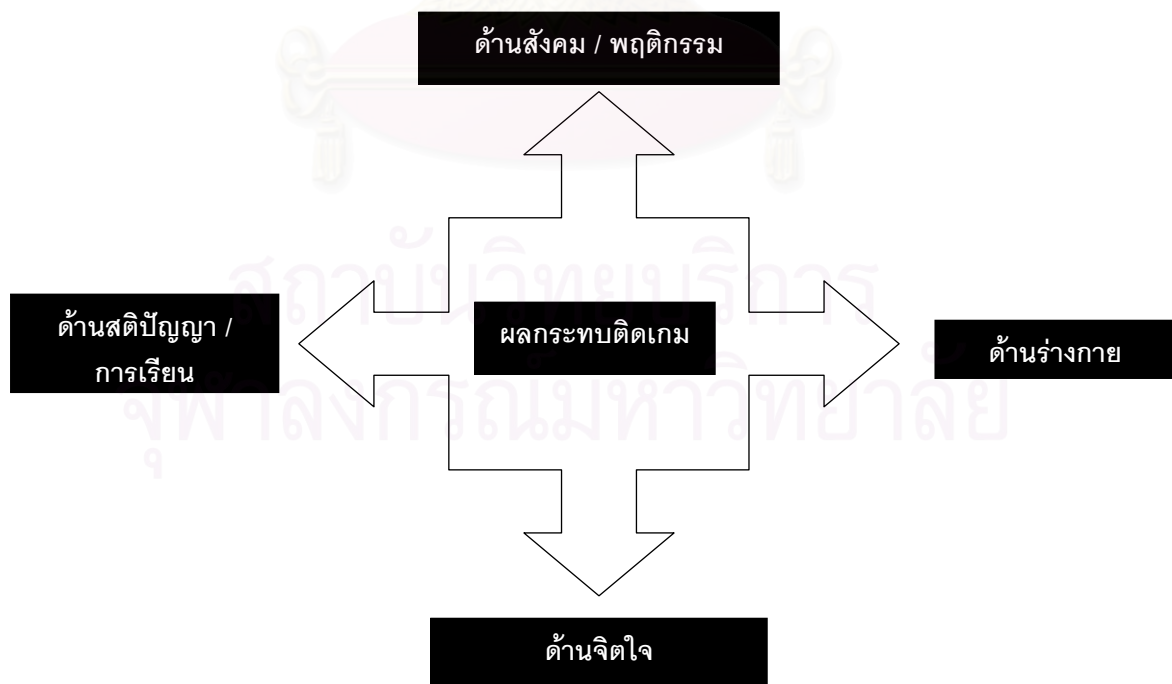
การรู้เท่าทันถึงประโยชน์ โทษ และผลกระทบของการติดเกมและอินเทอร์เน็ต และทราบสาเหตุที่ชักนำไปสู่การเล่นจนติด จะช่วยให้สามารถควบคุมเวลาในการเล่นได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มมอบหมายให้สมาชิกกลุ่ม (เยาวชน) ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุที่ชักนำไปให้ตนเองเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตจนติด ข้อดีหรือประโยชน์ของการเล่นเกมและโทษของการเล่นเกมจนติด และนำมาเขียนลงในกระดาษที่เตรียมไว้ ดังรูป

ข้อดี/ประโยชน์จากการเล่นเกม	โทษจากการเล่นเกมจนติด

ต่อจากนั้นผู้นำกลุ่มจะแจกกระดาษ Mind map ดังรูป



เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเขียนผลกระทบจากการติดเกม หรืออินเทอร์เน็ต 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสังคมหรือพฤติกรรม ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสติปัญญาหรือการเรียนรู้ และท้ายสุดผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มร่วมกันอภิปรายถึงผลกระทบทั้ง 4 ด้าน และหาข้อสรุปเพื่อให้สมาชิกกลุ่มสามารถนำแนวคิดที่ได้ไปปฏิบัติในชีวิตจริง

กิจกรรมครั้งที่ 4 : ตัวกระตุ้นที่ทำให้หมกมุ่นกับการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต (สัปดาห์ที่ 4)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกรู้จักตัวกระตุ้นต่างๆ ที่ส่งผลต่อการหมกมุ่นกับการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้สมาชิกสามารถประเมินความเสี่ยงที่เกิดจากตัวกระตุ้นของตนเองได้
3. เพื่อให้สมาชิกสามารถหลีกเลี่ยงตัวกระตุ้นของตนเองได้

สาระสำคัญ :

ตัวกระตุ้นประกอบด้วยตัวกระตุ้นภายนอกและตัวกระตุ้นภายในซึ่งจะกระตุ้นให้เกิดความคิดและความอยากเล่นเกม การรู้จักประเมินความเสี่ยงที่เกิดจากตัวกระตุ้นภายในจะช่วยให้สามารถหาทางป้องกันและวิธีการที่จะหลีกเลี่ยงการกลับไปเล่นเกมมากเกินไป

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

เริ่มต้นผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มเล่าประสบการณ์ของตัวเองในการพยายามเลิกหรือลดเวลาในการเล่นเกมนด้วยตนเองเสียก่อน จากนั้นผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันสรุปอุปสรรคที่ทำให้ตนเองไม่สามารถเลิกหรือลดเวลาในการเล่นเกมนได้ และค้นหาตัวกระตุ้นภายนอกและภายในที่ทำให้ตนเองเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไป

กิจกรรมครั้งที่ 5 : การหยุดความคิดและการควบคุมตนเอง (สัปดาห์ที่ 5)

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้สมาชิกู้และเข้าใจเทคนิคการหยุดความคิดและการควบคุมตนเอง

สาระสำคัญ :

เทคนิคการหยุดความคิดแบบต่างๆ จะทำให้สมาชิกกลุ่มสามารถหยุดดวงจรรการเล่นเกมนได้ และการควบคุมตนเองเป็นกระบวนการที่บุคคลใช้เพื่อจัดการหรือปรับแรงผลักดันภายในหรือความต้องการของตนเองเพื่อให้ได้สิ่งที่ตนต้องการมีการแสดงออกอย่างเหมาะสมอยู่ในขอบเขตที่สังคมยอมรับ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

เริ่มแรกของกิจกรรมนี้ ผู้นำกลุ่มจะให้สมาชิกกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนกันถึงการเล่นเกมของแต่ละคนในเรื่องการใช้เงิน เวลาในการเล่นเกมนผลกระทบที่เกิดขึ้นและตัวกระตุ้นภายในและภายนอกต่างๆ จากนั้นผู้นำกลุ่มจะช่วยสรุปประเด็นดังกล่าว จากนั้นผู้นำกลุ่มจะสุ่มถามสมาชิกกลุ่มแต่ละคนว่า เมื่อคิดถึงการเล่นเกมสมาชิกทำอย่างไรเพื่อหยุดความคิดนั้น

กิจกรรมครั้งที่ 6 : บทบาทครอบครัว เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่และลูก

(สัปดาห์ที่ 6)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้ครอบครัวตระหนักถึงบทบาทของตนเองที่ส่งผลต่อการแก้ไขปัญหาเด็กที่มีปัญหาการเล่นเกม
2. เพื่อให้ครอบครัวร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา

สาระสำคัญ :

การทำให้ครอบครัวตระหนักว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจากการที่บุตรหลานเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไปเป็นปัญหาของทุกคน การร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาโดยการกำหนดบทบาทที่ชัดเจนจะช่วยให้การแก้ไขปัญหาบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด

ขั้นตอนการทำกิจกรรมกลุ่ม :

ผู้นำกลุ่มแยกถามสมาชิกกลุ่ม 3-4 คน ทั้งพ่อแม่และเด็กถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวบุตรหลานหลังที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไป และเขียนคำตอบที่ได้บนกระดาษ จากนั้นผู้นำกลุ่มจะเป็นผู้สรุปประเด็นของผลกระทบทั้งหมดเพื่อให้เห็นขนาดของปัญหา ต่อจากนั้นผู้นำกลุ่มจะให้แต่ละครอบครัวช่วยกันหาแนวทางแก้ไขปัญหายุติกรรมที่เกิดจากการที่บุตรหลานเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตมากเกินไป โดยให้แต่ละครอบครัวช่วยกันจัดลำดับความสำคัญของปัญหาว่าควรแก้ไขปัญหาค่าก่อน-หลัง และกำหนดบทบาทในแต่ละปัญหาว่าผู้ปกครองควรมีบทบาทอย่างไรและบุตรหลานควรมีบทบาทอย่างไร และสุ่มตัวแทนครอบครัวประมาณ 2-3 คน ออกมารายงาน หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มพูดสรุปและให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทครอบครัวกับการแก้ไขปัญหา ดังตาราง

กิจกรรมครั้งที่ 7 : ความไว้วางใจ (สัปดาห์ที่ 7)

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความไว้วางใจ

สาระสำคัญ :

เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมไม่ได้หรือเล่นเกมนานเกินไป จำเป็นต้องเรียนรู้การสร้าง ความไว้วางใจให้เกิดขึ้น ให้ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความไว้วางใจ เพื่อให้การแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบจากการเล่นมากเกินไปและอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวและสังคมได้อย่างมีความสุข

กิจกรรมครั้งที่ 8 : การคบเพื่อน (สัปดาห์ที่ 8)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกสามารถบอกคุณลักษณะของเพื่อนใหม่ที่สมาชิกต้องการ
2. เพื่อให้สมาชิกรู้วิธีการสร้างสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่

สาระสำคัญ :

เพื่อน คือ คนที่รัก หวังดี ให้อภัยและคอยตักเตือนช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อเกิดความผิดพลาด การสร้างเพื่อนมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นหรือเล่นเกม ดังนั้นสมาชิกจำเป็นต้องรู้วิธีการสร้างเพื่อนใหม่ในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งการคบเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกม

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

เริ่มแรกผู้นำกลุ่มจะถามสมาชิกกลุ่มแต่ละคนว่าเพื่อนที่สมาชิกต้องการเป็นอย่างไร จากนั้นให้สมาชิกกลุ่มจับกลุ่ม 3 คน และผลัดกันถามเพื่อนทั้ง 3 คนว่า อยากให้เพื่อนสนิทปฏิบัติอย่างไรต่อตัวเราอย่างไรมากที่สุด 3 ข้อ และให้แต่ละกลุ่มออกมาอ่านให้เพื่อนฯ ฟัง แล้วผู้นำกลุ่มจึงกล่าวสรุปถึงหลักการคบเพื่อน

กิจกรรมครั้งที่ 9 : การใช้เวลาว่าง (สัปดาห์ที่ 9)

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่างของตนเองและเพื่อน ๆ ในชีวิต

สาระสำคัญ :

เวลาว่าง คือ เวลาที่นอกเหนือจากภารกิจประจำวันและการเรียน เป็นเวลาส่วนตัวที่แต่ละคนสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ ที่ตนสนใจ บางคนใช้เวลาหมดไปอย่างมีคุณค่ามีประโยชน์ แต่บางคนก็ปล่อยให้เวลาผ่านไปอย่างไร้คุณค่าและนำไปสู่การเล่นเกมนได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทุกคนสำรวจตัวเองว่าทำกิจกรรมยามว่างอะไรกันบ้างและออกมาเล่าให้เพื่อนฯ ฟัง สุดท้ายของกิจกรรมนี้ผู้นำกลุ่มพูดสรุปถึงถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่างตามความสนใจของสมาชิกกลุ่ม ซึ่งนอกจากจะมีประโยชน์ต่อตัวสมาชิกกลุ่มและครอบครัวแล้วยังมีผลดีต่อการทำให้สมาชิกกลุ่มไม่มีเวลาพอที่จะไปสนใจการเล่นเกมนอีก

กิจกรรมครั้งที่ 10 : ทักษะชีวิตและเป้าหมายชีวิต เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่และลูก (สัปดาห์ที่ 10)

10.1 ทักษะการแก้ไขปัญหา

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้สมาชิกมีทักษะในการตัดสินใจและแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

สาระสำคัญ :

ปัญหาที่ยังไม่มีทางออก ควรรู้จักใช้ทักษะการแก้ปัญหา โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้ 1.กำหนดปัญหา 2.กำหนดทางเลือก 3.วิเคราะห์ทางเลือกวิธีแก้ปัญหาวิธีแก้ข้อเสียที่อาจเกิดจากทางเลือกนี้ 4.แก้ปัญหา 5.ประเมินผลการแก้ปัญหาหากผลยังไม่เป็นที่พอใจให้ทบทวนสภาพปัญหาและดำเนินการตามขั้นตอนการแก้ปัญหาใหม่ทั้ง 5 ขั้นตอน

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแบ่งกลุ่มละ 3-4 คน เพื่อฝึกปฏิบัติการแก้ปัญหาในสถานการณ์ใด สถานการณ์หนึ่งที่กำหนด โดยการจับสลากเลือกสถานการณ์ ซึ่งสถานการณ์ที่กำหนดไว้มีอยู่ 3 สถานการณ์ ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 : แม่ปั่น เล่นเกมนาน ไม่ช่วยงานบ้าน

สถานการณ์ที่ 2 : พ่อด่าขมและห้ามเล่นเกม ไม่อ่านหนังสือ

สถานการณ์ที่ 3 : เพื่อนไม่พูดด้วย เล่นเกม ไม่ช่วยทำรายงาน

หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มสุ่มเรียกสมาชิกกลุ่มเพื่อออกมารายงานให้เพื่อนๆ ฟังถึงผลการฝึก การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ที่กลุ่มของตนเลือกกว่าแก้ไขอย่างไรบ้าง

10.2 ทักษะการปฏิเสธ

วัตถุประสงค์ : สมาชิกสามารถปฏิเสธเพื่อนในสถานการณ์ที่อาจถูกชักชวนให้มีพฤติกรรมเสี่ยง ต่อการกลับไปมีพฤติกรรมหมกมุ่นกับการเล่นเกมจนควบคุมตนเองไม่ได้

สาระสำคัญ :

กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมวัยรุ่นอย่างมากการที่สมาชิกสามารถปฏิเสธการชวนของ เพื่อนให้มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการกลับไปหมกมุ่นกับการเล่นเกมอย่างได้ผลโดยไม่เสียสัมพันธภาพ

ขั้นตอนการทำกิจกรรมกลุ่ม :

ให้สมาชิกกลุ่มได้นึกทบทวนอดีตว่าสมาชิกเคยปฏิเสธในสถานการณ์ใดบ้าง และสุ่มถาม สมาชิกกลุ่มประมาณ 3-4 คนออกมาเล่าให้เพื่อนๆ ฟัง จากนั้นผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มเสนอแนะ ประโยคคำพูดที่ทำให้การปฏิเสธได้ผลและไม่เสียสัมพันธภาพ ต่อจากนั้นให้สมาชิกกลุ่ม 3 คน แสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองที่เตรียมไว้เพื่อฝึกทักษะการปฏิเสธตามหลักการ ปฏิเสธที่ดี

10.3 เป้าหมายชีวิต

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกสามารถกำหนดเป้าหมายในชีวิตร่วมกับผู้ปกครองได้
2. เพื่อให้สมาชิกได้แนวทางที่เป็นรูปธรรมนำไปสู่เป้าหมายของชีวิต

สาระสำคัญ :

การมีจุดมุ่งหมายในชีวิตทำให้บุคคลมีความกระตือรือร้นมีแรงจูงใจที่จะทำในสิ่งต่างๆ เพื่อก้าวไปถึงจุดมุ่งหมายนั้น ๆ การที่ผู้ปกครองร่วมกันกำหนดเป้าหมายในชีวิตสมาชิกจะเป็น แนวทางหนึ่งที่ทำให้มีการปฏิบัติร่วมกัน เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จที่ร่วมกันตั้งไว้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้ผู้ปกครองและสมาชิกกลุ่ม (เด็ก) แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ปกครอง 1 กลุ่ม และกลุ่มสมาชิก (เด็ก) 1 กลุ่ม จากนั้นผู้นำกลุ่มจะแจกกระดาษรูปหัวใจ ให้กลุ่มสมาชิก

โดยให้เขียนอาชีพอยากเป็นและให้กลุ่มผู้ปกครองโดยให้เขียนความคาดหวังต่ออาชีพของสมาชิก และให้สมาชิกกลุ่ม (เด็ก) และผู้ปกครองแลกเปลี่ยนหัวใจกัน และร่วมกันหาข้อสรุปถึงอาชีพที่ตนเองอยากจะเป็น หลังจากนั้นผู้นำกลุ่มให้ทั้งผู้ปกครองและเด็กร่วมกันหาแนวทางและขั้นตอนเพื่อนำไปสู่เป้าหมายนั้น และออกมาเล่าให้เพื่อนๆ ฟัง

หลักสูตรที่สี่ : หลักสูตรค่ายพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคไซเบอร์

หลักสูตรนี้ใช้เวลา 3 วัน 2 คืน เป็นกิจกรรมเน้นรูปแบบค่ายพักแรม โดยมีรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงให้เด็กและเยาวชน โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม กิจกรรม Walk Rally และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 12-18 ปี ที่มีปัญหาการเล่นเกมหรือติดเกม ซึ่งมีเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

กิจกรรมที่ 1 : “สวัสดี สวัสดี”

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อละลายพฤติกรรมของสมาชิกให้พร้อมร่วมกิจกรรม
2. สร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิก

สาระสำคัญ :

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพและละลายพฤติกรรมที่ขัดขวางการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้รับการอบรม ทำให้เกิดความไว้วางใจ มีทัศนคติที่ดีต่อการเข้ากลุ่ม เกิดความคุ้นเคย สนุกสนานและผ่อนคลาย

กิจกรรมที่ 2 : “ฉัน”

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกทบทวนถึงครอบครัวสิ่งที่ชอบและเป้าหมายในชีวิตของตนเอง
2. เพื่อให้สมาชิกได้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและเข้าใจถึงความแตกต่างในบุคคลและได้สนิทสนมคุ้นเคยกันมากขึ้นตลอดการเข้าค่าย

สาระสำคัญ :

ในแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างหรืออาจจะเหมือนกันได้ การยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันนั้นจำเป็นต้องเปิดเผยและเข้าใจซึ่งกันและกัน การทบทวนและการมองตนเองในด้านดีจะช่วยให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และยิ่งช่วยให้มองผู้อื่นในด้านดีด้วย การทำความเข้าใจและรู้จักตนเองในทุกด้านจะช่วยให้เราได้มุมมองที่ดีนำไปสู่การสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้และอาจจะมองเห็นปัญหาต่างๆ ร่วมกัน และสามารถนำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้อีกด้วย

กิจกรรมที่ 3 : “ใจบริการ”

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้ให้
2. เพื่อให้สมาชิกฝึกการเสียสละและความสามัคคีในกลุ่ม
3. เพื่อให้สมาชิกเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการวางแผนการให้บริการด้วยใจ
4. เพื่อให้สมาชิกฝึกการวางแผนและการทำงานเป็นทีม
5. เพื่อให้สมาชิกเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกกับสมาชิก สมาชิกกับวิทยากรและพี่เลี้ยงประจำกลุ่มตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้ให้

สาระสำคัญ :

การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขจำเป็นต้องเรียนรู้การเป็นทั้งผู้รับและผู้ให้ที่ดี ส่วนการเป็นผู้ให้ที่ดีนั้นหมายถึงการให้ด้วยจิตสำนึกที่แท้จริงไม่หวังผลตอบแทน

กิจกรรมที่ 4 : “หอคอย Adventure”

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกรู้จักวางแผนในการทำงาน
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักความเสียสละเพื่อส่วนรวม
3. เพื่อให้สมาชิกรู้จักความสามัคคีและความอดทน
4. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าให้แก่ทีม
5. เพื่อให้สมาชิกรู้จักมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน
6. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เพื่อให้สมาชิกตระหนักในคุณค่าของตนเองและของผู้อื่น
8. เพื่อให้สมาชิกมีความภาคภูมิใจในผลสำเร็จของตนเอง
9. เพื่อให้สมาชิกรู้จักมีความศรัทธาและมีความเชื่อมั่นในการทำงานเป็นทีม

สาระสำคัญ :

วิธีการทำงานให้เกิดความสุขต้องรู้จักการวางแผนในการทำงาน โดยคาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะทำอะไร ทำทำไม ทำที่ไหน ทำเมื่อไหร่ อย่างไร และใครทำ และเราก็ปฏิบัติตาม งานก็จะเสร็จ เกิดความภาคภูมิใจและมีความสุข การวางแผนในการทำงานที่ทำความมีแนวทาง มีขั้นตอนในการทำงาน มีความเชื่อมั่น มีความศรัทธาในการทำงานเป็นทีม

กิจกรรมที่ 5 : สรรพสิ่งสัมพันธ์

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยงด้านพฤติกรรมและการกระทำของตนเองที่มีผลกระทบต่อครอบครัวและสังคม

สาระสำคัญ :

การเปลี่ยนแปลงในหน่วยย่อยแต่ละหน่วยในระบบ จะมีผลกระทบต่อระบบทั้งหมด สรรพสิ่งทุกอย่างมีผลกระทบซึ่งกันและกัน ดังนั้นการกระทำของคนๆ หนึ่งจึงส่งผลต่ออีกคนหนึ่งทั้งในระบบครอบครัวและสังคม หากเยาวชนที่มีปัญหาใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไปได้เรียนรู้ถึงความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของพฤติกรรมและการกระทำของตนเองที่มีผลกระทบต่อครอบครัวและผู้อื่น จะทำให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญในการควบคุมตนเองโดยเฉพาะการควบคุมการเล่นเกมนานเกินไป

กิจกรรมที่ 6 : “ความไว้วางใจ”

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความไว้วางใจ
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการวินิจฉัยสั่งการ
3. เพื่อให้สมาชิกการเทคนิคการสื่อสาร – สั่งการ
4. เพื่อให้สมาชิกเรียนรู้การแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ

สาระสำคัญ :

เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนานเกินไปจำเป็นต้องเรียนรู้การสร้างความไว้วางใจให้เกิดขึ้น ให้ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความไว้วางใจ เพื่อให้การแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบจากการเล่นเกมสำเร็จได้ และอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวและสังคมได้อย่างมีความสุข

กิจกรรมที่ 7 : โทษพิษภัยการติดเกม

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกรู้จักผลกระทบจากการติดเกมหรืออินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักตัวกระตุ้นต่างๆ ที่ส่งผลต่อการหมกมุ่นกับการเล่นเกม
3. เพื่อให้สมาชิกรู้จักแนวทางการควบคุมตนเอง

สาระสำคัญ :

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตนานๆ จนติด มีทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา และด้านสังคมโดยเป็นผลมาจากการที่สมาชิกไม่สามารถหลีกเลี่ยงตัวกระตุ้นซึ่งเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่ทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเอง โดยที่การควบคุมตนเองเป็นกระบวนการที่บุคคลใช้เพื่อจัดการหรือปรับแรงผลักดันภายในหรือความต้องการของตนเพื่อให้ได้มาซึ่งที่ตนต้องการ มีการแสดงออกอย่างเหมาะสม อยู่ในขอบเขตที่สังคมยอมรับ การควบคุมตนเองของบุคคลเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้และเกิดอย่างค่อยเป็นค่อยไป เป็นผลมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแบ่งกลุ่มและช่วยกันคิดว่าโทษจากการเล่นเกมมากเกินไปมีอะไรบ้าง ให้เขียนลงในกระดาษที่แจก และออกมาพูดให้เพื่อนๆ ฟัง จนครบทุกกลุ่ม

กิจกรรมที่ 8 : “เงิน เวลา ชีวิต”**วัตถุประสงค์ :**

1. เพื่อให้สมาชิกได้วิเคราะห์และทบทวนเกี่ยวกับการใช้เวลา, การใช้จ่ายเงิน
2. เพื่อให้สมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เวลาในชีวิต
3. เพื่อให้สมาชิกวางแผนใช้เวลาในชีวิตอย่างสมดุล

สาระสำคัญ :

สมาชิกที่มีปัญหาการติดเกม หรืออินเทอร์เน็ต หรือใช้เวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต ทำให้เวลาผ่านไปอย่างไรคุณค่า บางคนเสียเงินจำนวนมากกับการใช้อินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์และทบทวนเกี่ยวกับการใช้เวลา ใช้จ่ายเงิน จะช่วยให้สมาชิกวางแผนใช้เวลาในชีวิตอย่างสมดุลมากขึ้น

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกแต่ละคนทบทวนการดำเนินชีวิตใน 24 ชั่วโมง และแบ่งสัดส่วนเป็นจำนวนชั่วโมงตามรายการต่างๆ ลงในกระดาษ และให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอกิจกรรมแต่ละคนของกลุ่มพร้อมผลดีผลเสีย จนครบทุกกลุ่ม

กิจกรรมฐาน “Walk Rally”**วัตถุประสงค์ :**

1. เพื่อให้สมาชิกเรียนรู้การไว้ใจผู้อื่น
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการวางแผนในการทำงาน และทำงานเป็นทีม
3. เพื่อให้สมาชิกฝึกความกล้าเสียสละ ความอดทน

สาระสำคัญ :

การฝึกให้รู้จักไว้ใจผู้อื่น รู้จักการเสียสละ สามัคคี รู้จักคิดวางแผน แก้ไขปัญหาและตัดสินใจร่วมกับทีม ซึ่งเปรียบเสมือนการอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวของตนเอง เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นไม่ได้หรือเล่นเกมมาก หากได้มีโอกาสฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมฐาน “ชิงสมบัติ” จะช่วยให้มองเห็นปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมมาก เข้าใจและยอมรับครอบครัว เกิดการแก้ไขปัญหาร่วมกับครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันวางแผนเพื่อหยิบลูกบิงปองในภาชนะที่อยู่อีกฝั่งน้ำ โดย

1. หยิบทีละ 1 คน คนละ 1 ลูก จนครบทุกคน
2. เท้าของสมาชิกที่หยิบจะต้องอยู่หลังเส้นที่กำหนด (จุดยืน)

3. สมาชิกทุกคนต้องช่วยกันดึงเพื่อนไว้มิให้ตกลงไปในน้ำเด็ดขาด
4. ห้ามใช้อุปกรณ์อื่นใดในการหยิบ ยกเว้นมือของตนเอง

ฐาน 2 กิจกรรม “วงเวียนชีวิต” (ใช้เวลา 20 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกฝึกการวินิจฉัย สั่งการ การเป็นผู้นำและผู้ตาม
2. เพื่อให้สมาชิกเรียนรู้การทำงานเป็นทีม ฝึกการวางแผน แก้ไขปัญหาและตัดสินใจ
3. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการเสียสละ ความอดทน
4. เพื่อให้สมาชิกเกิดความคิดสร้างสรรค์

สาระสำคัญ :

การเรียนรู้การวินิจฉัย การสั่งการ การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักการวางแผน แก้ไขปัญหา และตัดสินใจในการทำงานเป็นทีม รู้จักการเสียสละ อดทน จึงเปรียบเสมือนการอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวของตน เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนำไม่ได้หากได้มีโอกาสร่วมทำกิจกรรมฐาน “วงเวียนชีวิต” กับผู้อื่น เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นในครอบครัวจะช่วยให้ความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจกัน เข้าใจในบทบาทของแต่ละคนในครอบครัว รวมทั้งการเป็นผู้นำและผู้ตามในการ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันวางแผนเพื่อเคลื่อนย้ายวงเวียนที่มีขวดน้ำตั้งอยู่ที่แขนวงเวียน โดยให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนจับเชือกที่ผูกเป็นห่วงที่ปลายแขนวงเวียน ให้สมาชิกช่วยกัน ประคับประคองเพื่อเคลื่อนย้ายวงเวียนซึ่งเปรียบเสมือนวงเวียนชีวิตของทุกคนไปตามที่ผู้นำกลุ่ม กำหนด เมื่อผ่านเชือกหรือสิ่งกีดขวางที่ต่ำให้ทุกคนลอดและเมื่อผ่านเชือกหรือสิ่งกีดขวางที่สูงให้ทุกคนข้าม โดยมีให้มีส่วนหนึ่งของอวัยวะสัมผัสสิ่งกีดขวาง ถ้าส่วนหนึ่งของอวัยวะสัมผัสสิ่งกีดขวางจะถูกตัดคะแนนครั้งละ 2 คะแนน และขณะเคลื่อนย้ายวงเวียนให้ประคองขวดน้ำไม่ให้ตกลงพื้น หากขวดน้ำตกลงพื้นจะถูกตัดคะแนนครั้งละ 2 คะแนน โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ใช้เวลาไม่เกิน	12 นาที	ได้ A
ใช้เวลา	12-13 นาที	ได้ B
ใช้เวลา	13-14 นาที	ได้ C
ใช้เวลา	14 นาที ขึ้นไป	ได้ D

ฐาน 3 กิจกรรม “ลำเลียงพลข้ามแดน” (ใช้เวลา 20 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกฝึกความการเสี่ยสละ ความอดทน
2. เพื่อให้สมาชิกการรู้จักแก้ไขปัญหาร่วมกัน
3. เพื่อให้สมาชิกทดสอบสมรรถภาพ การทรงตัว
4. เพื่อให้สมาชิกเทคนิคการรับ-ส่งงาน และความสามัคคี

สาระสำคัญ :

การฝึกให้รู้จักการเสี่ยสละ ความอดทน การรู้จักแก้ไขปัญหาร่วมกัน เทคนิคการรับ-ส่ง และความสามัคคี จึงเปรียบเสมือนการอยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวของตนเอง เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนไม่ได้ หากได้มีโอกาสฝึกการกิจกรรม “ลำเลียงพลข้ามแดน” ร่วมกับผู้อื่นจะช่วยให้เข้าใจและยอมรับครอบครัว เกิดการแก้ไขปัญหาร่วมกันกับครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกช่วยกันวางแผนเพื่อเคลื่อนย้ายม้านั่งหรือเก้าอี้ที่เตรียมไว้ให้จากจุดเริ่มต้นไปถึงเสาหรือหลักชัยในเวลาที่กำหนดโดยให้สมาชิกกลุ่มทุกคนต้องขึ้นไปอยู่บนม้านั่งหรือเก้าอี้ ที่สมมติให้เป็นเรือ และช่วยกันนำสมาชิกกลุ่มทุกคนที่อยู่บนม้านั่งหรือเก้าอี้ข้ามไปให้ถึงฝั่งอีกฝั่งหนึ่งที่มีเสาหรือหลักชัยปักอยู่ โดยไม่ให้สมาชิกตกลงมาจากเก้าอี้เด็ดขาด และห้ามให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสพื้นโดยเด็ดขาดหรือตกลงมาจากเก้าอี้ หากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสพื้นหรือตกลงมาจากเก้าอี้ จะถูกตัดคะแนนครั้งละ 2 คะแนน โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ใช้เวลาไม่เกิน	12 นาที	ได้ A
ใช้เวลา	12-13 นาที	ได้ B
ใช้เวลา	13-14 นาที	ได้ C
ใช้เวลา	14 นาที ขึ้นไป	ได้ D

ฐาน 4 กิจกรรม “ห้วงสามัคคี” (ใช้เวลา 20 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกรู้จักความสามัคคี การรวมพลังแข่งขัน
2. เพื่อให้สมาชิกเรียนรู้การไว้ใจผู้อื่น และการให้เกียรติซึ่งกันและกัน
3. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการวางแผนในการทำงาน
4. เพื่อให้สมาชิกฝึกความการเสี่ยสละและความอดทน

สาระสำคัญ :

การฝึกให้รู้จักความสามัคคี การรวมพลังแข่งขัน การไว้วางใจผู้อื่น การเสียสละ อุดหนุน รู้จักคิดวางแผนในการทำงาน จะช่วยให้เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนไม่ได้หรือเล่นเกมมาก มองเห็นปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมมากของตน เข้าใจและยอมรับครอบครัว เกิดการแก้ไขปัญหาร่วมกับครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกช่วยกันวางแผนเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มของตนลอดห่วงสามัคคีทั้ง 4 ห่วง จากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่งให้ครบทุกคนโดยห้ามส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสัมผัสเชือกหรือห่วงยางเด็ดขาด และหากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายสมาชิกสัมผัสเชือกหรือห่วงยางจะถูกตัดคะแนนครั้งละ 2 คะแนน โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ใช้เวลาไม่เกิน	12 นาที	ได้ A
ใช้เวลา	12-13 นาที	ได้ B
ใช้เวลา	13-14 นาที	ได้ C
ใช้เวลา	14 นาที ขึ้นไป	ได้ D

ฐาน 5 กิจกรรม “ลำดับจัดสนุก” (ใช้เวลา 20 นาที)**วัตถุประสงค์ :**

1. เพื่อให้สมาชิกการฝึกการวางแผนแก้ไขปัญหา
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักความเสียสละและความอดทน
3. เพื่อให้สมาชิกความคิดสร้างสรรค์

สาระสำคัญ :

การฝึกให้รู้จักคิดวางแผนในการทำงาน รู้จักความการเสียสละและความอดทน ฝึกการคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นเกมนไม่ได้เข้าใจและยอมรับความรู้สึกของสมาชิกในครอบครัวที่มีต่อตนเอง มองเห็นปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมมากของตน เกิดการแก้ไขปัญหาร่วมกับครอบครัว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทุกคนช่วยกันย้ายห่วงยาง จากหลักที่มีห่วงยางอยู่ไปยังหลักที่กำหนดให้ โดยมีหลักสำรองไว้ให้ใช้ได้ โดยมีกติกา ดังนี้

1. ย้ายห่วงยางได้ครั้งละ 1 เส้น
2. ต้องย้ายห่วงยางไปวางที่หลักอื่นให้เสร็จสิ้นก่อน จึงจะสามารถย้ายห่วงยางต่อไปได้
3. ห้ามห่วงยางที่มีหลายเลขมาก ทับห่วงยางที่หมายเลขน้อย
4. ห้ามส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายกระทบหลัก

โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

ใช้เวลาไม่เกิน	12 นาที	ได้ A
ใช้เวลา	12-13 นาที	ได้ B
ใช้เวลา	13-14 นาที	ได้ C
ใช้เวลา	14 นาที ขึ้นไป	ได้ D

ฐาน 6 กิจกรรม “กระสอบสามัคคี” (ใช้เวลา 20 นาที)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม
2. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการรวมพลังแข่งขัน
3. เพื่อให้สมาชิกรู้จักสร้างการทำงานเป็นทีม
4. เพื่อให้สมาชิกรู้จักการช่วยเหลือ สามัคคี

สาระสำคัญ :

การฝึกให้รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามบางสถานการณ์ รู้จักการรวมพลังแข่งขัน การวางแผนในการทำงาน การช่วยเหลือกันและความสามัคคีของกลุ่ม จะช่วยให้เด็กหรือวัยรุ่นที่มีปัญหาการควบคุมตนเองในการเล่นไม่ได้เข้าใจและยอมรับการแก้ไขปัญหาคงครวญต่อปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมมากของตน มองเห็นปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นร่วมกับครอบครัว เกิดความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาคงครวญ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มทุกคนลงไปอยู่ในกระสอบคนละ 1 ใบ ที่เย็บเรียงกันไว้ แล้วช่วยกันวางแผนเพื่อนำลูกบอล 25 ใบ ที่วางกระจัดกระจายที่พื้นสนามมารวมอยู่ในวงกลมที่กำหนด โดยให้สมาชิกทุกคนลงไปอยู่ในกระสอบที่เตรียมไว้ช่องละ 1 คน และให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันนำลูกบอลที่วางกระจัดกระจายที่พื้นสนามมารวมอยู่ในวงกลมที่กำหนด โดยห้ามใช้มือจับลูกบอลเด็ดขาด

เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ใช้เวลาไม่เกิน	12 นาที	ได้ A
ใช้เวลา	12-13 นาที	ได้ B
ใช้เวลา	13-14 นาที	ได้ C
ใช้เวลา	14 นาที ขึ้นไป	ได้ D

กิจกรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 1 : คุณค่าชีวิต (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

เพื่อให้เด็กเกิดความตระหนักและเรียนรู้ว่าชีวิตมีหลายมิติที่มีคุณค่า และควรทำให้สำเร็จหลายด้าน

สาระสำคัญ :

เด็กที่ใช้เวลากับการเล่นเกมจะรู้สึกว่าได้เอาชนะและภูมิใจต่อระดับของการเล่นที่พัฒนาขึ้น ดังนั้น จึงควรให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจความเป็นจริงที่ว่า ชีวิตมีหลายมิติที่มีคุณค่าซึ่งน่าเรียนรู้ค้นหา และควรพัฒนาให้เกิดความสำเร็จในอีกหลายๆ ด้าน ซึ่งเป็นคุณค่าของชีวิตที่เป็นความภาคภูมิใจต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมอย่างแท้จริง โดยการศึกษาผ่านชีวิตจริงที่ทุกซอกทุกมุม แต่เป็นชีวิตที่มีคุณค่าของผู้อื่น

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มดูวีซีดี เรื่อง “สามนักสู้แห่งลุ่มน้ำปิง” จากรายการ คน ค้น คน จากนั้นผู้นำกลุ่มสอบถามความเข้าใจของเด็กที่ได้ดู VCD เช่น เป็นเรื่องเกี่ยวกับใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และให้แต่ละคนเขียนความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตนเองภายหลังจากดูวีซีดีลงในกระดาษ และออกมาพูดให้เพื่อนๆ ฟังจนครบทุกคน

กิจกรรมที่ 2 : วางแผนชีวิตที่มีคุณค่า (ใช้เวลา 1 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มนำสิ่งที่ได้รับรู้จากการทำกิจกรรมค่ายไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อให้สมาชิกกลุ่มรู้จักการวางแผนการเปลี่ยนแปลงตนเอง วางแผนชีวิตอย่างมีคุณค่าใช้เวลาว่างให้อยู่ในขอบเขตที่ครอบครัวยอมรับได้ เช่น การควบคุมตนเองในการเล่นเกม เป็นต้น

สาระสำคัญ :

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายเกิดจากการเรียนรู้และเกิดอย่างค่อยเป็นค่อยไป เป็นผลมาจากการที่สมาชิกนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีเป้าหมายโดยที่มีการควบคุมตนเองเป็นกระบวนการที่สมาชิกใช้เพื่อจัดการหรือปรับแรงผลักดันภายในหรือความต้องการของตนให้เป็นไปตามแนวทางที่ตนเองและครอบครัวต้องการ

ขั้นตอนการทำกิจกรรม :

ผู้นำกลุ่มให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนเขียนวิธีของตนเองที่จะปฏิบัติเพื่อลดเวลาในการเล่นเกม เมื่อสมาชิกกลุ่มแต่ละคนเขียนเสร็จนำเสนอที่ละคนให้เพื่อนในกลุ่มฟังจนครบทุกคน

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวดวงพร หุตารมย์ เกิดวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2524 สำเร็จการศึกษาปริญญาสังคมสงเคราะห์ศาสตร์บัณฑิต (สาขากระบวนการยุติธรรม) คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2547 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม (สหสาขา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย