

บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ :
กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร



นางสาวสายพิน บุญเรือน

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

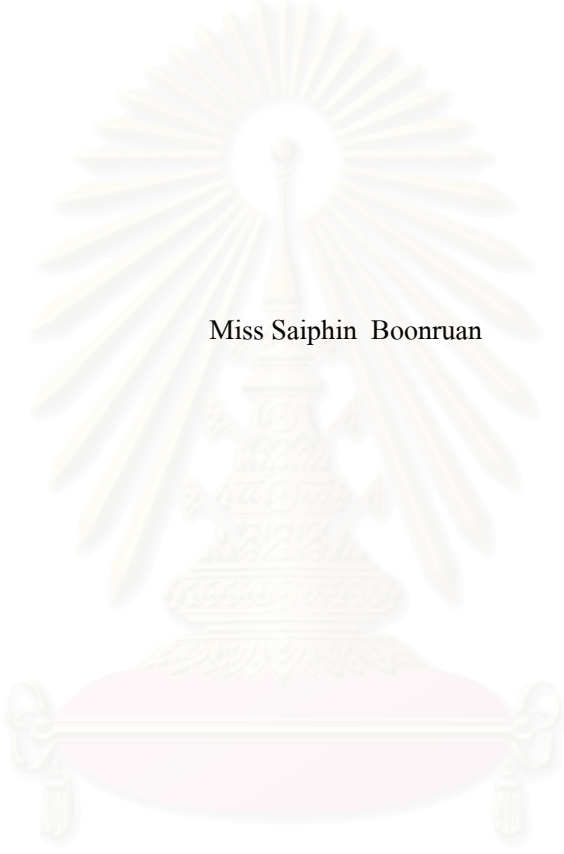
สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ROLES OF SCHOOLS AND FAMILIES ON ONLINE GAMES :
A CASE STUDY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS
IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION



Miss Saiphin Boonruan

สภามหาวิทยาลัยบูรพา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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 2006

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ :
กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัด
กรุงเทพมหานคร

โดย

นางสาวสายพิณ บุญเรือน

สาขาวิชา

พัฒนามนุษย์และสังคม

อาจารย์ที่ปรึกษา

นางสาวศิริวรรณ ศิริบุญ

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. วิพรรณ ประจวบเหมาะ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(นางสาวศิริวรรณ ศิริบุญ)

..... กรรมการ
(ดร. นฤมล บรรจงจิตร)

..... กรรมการ
(นางกนกพรรณ อยู่ชา)

สายพิน บุญเรือน : บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. (ROLES OF SCHOOLS AND FAMILIES ON ONLINE GAMES : A CASE STUDY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION) อ. ที่ปรึกษา : ศิริวรรณ ศิริบุญ, 197 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมการคิดเกม และพฤติกรรมการเล่นเกม ประเภทที่ไม่เหมาะสม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร วิเคราะห์บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งเสนอแนะบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวในการดูแลนักเรียน ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประชากรที่ศึกษาคือ นักเรียนจำนวน 654 รายและผู้ปกครองของนักเรียนจำนวน 326 ราย ที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามสำหรับนักเรียน 1 ชุด และแบบสอบถามสำหรับผู้ปกครองของนักเรียน 1 ชุด การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคสมการถดถอยอย่างง่าย สมการถดถอยพหุ สมการถดถอยพหุแบบขั้นตอน และสมการโลจิสติก

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 73) เล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างปี พ.ศ. 2547 กับ 2548 พบว่า นักเรียนมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมลดลง เพราะเบื่อหรือขี้เกียจเล่น และมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งได้รับการกำกับดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ เมื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 3 ด้าน คือ ความบ่อยครั้งในการเล่น เกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมทั้ง 3 ด้าน นั้นคือ เพศ และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง ทั้งนี้โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยกว่า เริ่มเล่นเกมเร็วกว่า และใช้จ่ายเงินไปในการเล่นมากกว่านักเรียนหญิง และอิทธิพลของเพื่อนจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในระดับสูง
2. การศึกษาพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์จากคำถามย่อยพบว่า นักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมจนทำให้เสียสุขภาพ และต้องถูกตักเตือนจากพ่อแม่และครู (ร้อยละ 53) นอกจากนี้ยังยอมรับว่าการเล่นเกมนำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง (ร้อยละ 29.5) และใช้เวลาว่างไปในการเล่นมากกว่าการทำงานอดิเรกอื่นๆ (ร้อยละ 22.6)
3. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้าน บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง
4. นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ประเภทที่ไม่เหมาะสมหรือเกมที่มีระดับมาตรฐานความรุนแรงมากมีเพียงร้อยละ 10 ที่เหลืออีกประมาณ 1 ใน 4 เล่นเกมที่มีระดับความรุนแรงปานกลาง และเกือบร้อยละ 40 เล่นเกมที่มีความรุนแรงน้อย โดยปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ เพศและระดับการศึกษา โดยที่นักเรียนชายมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 6 เท่า และนักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นที่ต่ำกว่า
5. โรงเรียนและครอบครัวส่วนใหญ่มีบทบาทในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นบทบาทในการ “ตั้งรับ” บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวด้านการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมให้แก่เด็กนักเรียนยังมีน้อยมาก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การจัดการกับปัญหาการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ

สาขาวิชา พัฒนามนุษย์และสังคม
ปีการศึกษา 2549

ลายมือชื่อนิติติต สายพิน บุญเรือน
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ศิริวรรณ ศิริบุญ

4789145920 : MAJOR OF HUMAN AND SOCIAL DEVELOPMENT

KEY WORD: BEHAVIOR / ROLE / ONLINE GAMES

SAIPHIN BOONRUAN : ROLES OF SCHOOLS AND FAMILIES ON ONLINE GAMES : A CASE STUDY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN BANGKOK METROPOLITAN ADMINISTRATION. THESIS ADVISOR : SIRIWAN SIRIBOON, 197 pp.

The main objectives of the study on "Roles of Schools and Families on Online Games" are to gauge the level of playing online game and unfavorable behavior related to online game among students in secondary school in Bangkok as well as to investigate the roles of schools and families on behavior modification. The target groups of the study are students in secondary school in Bangkok and their parents. Six hundred and fifty-four students and three hundred and twenty-six parents were selected by using multi-stage sampling technique. Data was collected by self-completion questionnaires. Simple regression analysis, multiple regression analysis with stepwise method and logistic regression were used for data analysis.

The findings are:

1. Students play online game with high proportion (73 percent). The level of playing online game, however, decline during the year 2004 to 2005 because students are lazy to play, and feel bore with games. They have more responsibilities and many students are controlling by parents and schools. The frequencies of playing online game, total number of years playing game and total expenses on online game were found to be higher among male students and students whose friends are more likely to play online game.
2. The study on unfavorable behavior related to playing online game reveals that playing game was harmful to health condition of more than half of students and 53 percent of student was warn by parents. Moreover, playing on line game found to effect the achievement of study (29.5 percent) and about 22.6 percent of students play online game rather than having any other hobbies.
3. Factors that have statistically significant impact on unfavorable behavior related to playing online game are sex, having computer at home, the roles of parents on information dissemination and behavior modification, the role of schools on behavior modification and the roles of friends on information dissemination and the roles on being reference groups.
4. Only 10 percent of students play violent online game. About one-fourth play online game categorized as moderate violence and about 40 percent play less violent online game. Playing violent online game are associated with sex and level of education. Male students play violent online game 6 times higher than female students. Older students tend to play violent game less than younger students.
5. Schools and families play only the role of behavior modification for students and online game. The roles of schools and families on protecting and controlling unfavorable behavior and the role on motivation are still very low that obstruct the success on solving problems of students due to online game.

Field of study Human and Social Development
Academic year 2006

Student's signature... *Saiphin Boonruan*
Advisor's signature... *Siriwan Siriboon*

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาและการให้กำลังใจที่ดีเยี่ยมจาก อาจารย์ศิริวรรณ ศิริบุญ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดีอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. วิพรรณ ประจวบเหมาะ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร. นฤมล บรรจงจิตร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์กนกพรรณ อยู่ชา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้แนวทางและข้อเสนอแนะต่างๆ ในการปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มเติมจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมถึงคณะครู อาจารย์ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัย ขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจนเสร็จสิ้นด้วยดี

กราบขอบพระคุณคณาจารย์สถาบันวิจัยสังคม วิทยาลัยประชากรศาสตร์ และสถาบันเอเชียศึกษา ที่ให้ความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่ง ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการทำงานต่อไปในอนาคต รวมถึงขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ในสังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร และเจ้าหน้าที่สถาบันวิจัยสังคมทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณชนสิทธิ์ ทองทับ และคุณจันทร์พร บุญเรือน ที่ให้ข้อคิด คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือด้านต่างๆ อย่างดีและคอยให้กำลังใจตลอดมา

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ พี่สาว และสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่ได้ให้ความรัก ความห่วงใย ความเข้าใจ และให้การสนับสนุนช่วยเหลือผู้วิจัยเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	8
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
วิธีดำเนินการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
สมมติฐานของการวิจัย.....	15
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
แนวคิดและทฤษฎี.....	16
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น.....	16
แนวคิดด้านบทบาท.....	26
แนวคิดสังคมประกิต.....	32
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ.....	39
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์.....	47
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	60

บทที่		
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	66
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	66
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
	การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	71
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	71
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	72
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน.....	73
5	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้ปกครอง.....	92
6	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	107
7	พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์.....	129
8	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	159
	สรุปผลการวิจัย.....	159
	ข้อเสนอแนะ.....	171
	รายการอ้างอิง.....	176
	ภาคผนวก.....	180
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	197

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ตามลักษณะส่วนบุคคลทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง.....	75
2	การกระจายความถี่ ร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามสภาพแวดล้อมทางสังคม.....	78
3	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม.....	81
4	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม.....	82
5	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูล.....	84
6	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของเพื่อนด้านการเอาอย่าง.....	85
7	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์.....	87
8	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง.....	88
9	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี.....	89
10	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม.....	90
11	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของบทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม.....	91
12	การกระจายความถี่ ร้อยละของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะส่วนบุคคลทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม และความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์.....	94
13	ร้อยละของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างตามความคิดเห็นที่มีต่อบทบาท โรงเรียน.....	98
14	ร้อยละของความรู้และความตระหนักของครอบครัวในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์.....	102
15	ร้อยละของการตอบสนองของครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน...	105

ตารางที่

16	การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุด ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	108
17	ร้อยละความบ่อยครั้งของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์.....	111
18	ร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างปี 2547 : 2548.....	112
19	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ.....	115
20	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนำแนกตาม ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและ บทบาทของโรงเรียน.....	121
21	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุจำนวนปีที่เล่นเกม นำแนกตามลักษณะ ส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาท ของโรงเรียน.....	125
22	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนำแนกตามลักษณะ ส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาท ของโรงเรียน.....	128
23	ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามดัชนีที่ใช้วัดพฤติกรรมการติดเกมเล่นเกม ออนไลน์.....	131
24	ร้อยละและมาตรฐานความรุนแรงของเกมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นบ่อยที่สุด.....	132
25	ร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์มาตรฐานการวัดระดับความรุนแรง ของเกมออนไลน์.....	134
26	ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของ นักเรียน.....	142
27	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์.....	143
28	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนของพฤติกรรมการติดเกม ออนไลน์.....	145
29	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกม.....	146
30	ผลการวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกอย่างง่ายของพฤติกรรมในการเล่นเกมนำ ประเภทที่ไม่เหมาะสม.....	154

ตารางที่

31	ผลการวิเคราะห์การถดถอยแบบโลจิสติกความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับประเภทของเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม.....	156
32	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมที่ประเภทที่ไม่เหมาะสม.....	158
33	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิธีการวิเคราะห์ถดถอย.....	166
34	สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิธีการวิเคราะห์การถดถอย.....	169



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมสถาบันหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสถาบันทางสังคมแห่งแรกที่ทำให้การอบรมสั่งสอนแก่เด็กและวัยรุ่นในทุกๆ ด้าน เช่น อุปนิสัย อารมณ์ ซึ่งมีที่มาจากที่บ้าน เด็กและวัยรุ่นจะเป็นผู้มีความคิด ความรู้สึก มีกิจกรรมอาชีพหรือการวางตัวอย่างไรนั้นอยู่ที่การอบรมจากที่บ้านส่วนหนึ่ง สิ่งแวดล้อมทางบ้าน ได้แก่ บิดามารดา สถานที่อยู่อาศัย ความเป็นอยู่ ฐานะของเด็กในครอบครัว วัฒนธรรมในบ้าน นับเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก โดยเฉพาะในระยะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่อ่อนไหวง่าย หากสภาพแวดล้อมทางครอบครัวไม่ดี เช่น ขาดความเอาใจใส่ดูแลจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง อาจจะทำให้เด็กประพฤติผิดไปจากที่สังคมกำหนด

นอกจากครอบครัวแล้ว โรงเรียนเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญต่อเด็กและวัยรุ่น เพราะโรงเรียนจะทำหน้าที่ให้การศึกษอบรมอย่างเป็นระบบแก่เด็กและวัยรุ่น และพัฒนาเด็กและวัยรุ่นให้เป็นบุคคลที่มีการพัฒนาการเหมาะสมตามวัยทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม รวมทั้งเป็นสมาชิกของสังคมที่มีคุณภาพและมีคุณค่าตามที่สังคมพึงประสงค์ นอกจากนี้โรงเรียนยังทำหน้าที่ส่งเสริมการสืบทอดวัฒนธรรม ประเพณี และค่านิยมที่ดีงามของสังคมมาสู่เด็กและวัยรุ่น และยังมีบทบาทในการปรับเปลี่ยน และสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของสังคมในขณะนั้นด้วย (สุพัตรา สุภาพ, 2542 : 21 – 22) การที่เด็กและวัยรุ่นใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ที่โรงเรียน จึงอาจกล่าวได้ว่าโรงเรียนมีบทบาทในการส่งเสริมและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมต่างๆ ของเด็กและวัยรุ่นให้เป็นไปอย่างเหมาะสมด้วย

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคมและสารสนเทศ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว รวมทั้งมีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า “อินเทอร์เน็ต” (Internet) เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลก ทำให้เกิดทางด่วนสารสนเทศ (Information Superhighway) และเปลี่ยนสังคมให้กลายเป็นสังคมแห่งข่าวสารข้อมูล โลกถูกหล่อหลอมเป็นหนึ่งเดียวไร้พรมแดนเปรียบประหนึ่งเป็นหมู่บ้านโลก (Global Villages) ขณะเดียวกันกิจกรรมเกือบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และการศึกษา ได้ถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและ

กันโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้น สถาบันครอบครัวและโรงเรียนจึงไม่ใช่สถาบันสำคัญเพียง 2 สถาบันที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนดังเช่นที่ปรากฏในอดีตอีกต่อไป

หากพิจารณาช่องทางของพัฒนาการของเด็กและเยาวชนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตจะพบว่า ประโยชน์ที่สำคัญของอินเทอร์เน็ตคือ ทำให้สามารถสื่อสารกันได้รวดเร็ว และในราคาที่ถูกลงเกือบจะเรียกว่าฟรี อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลและความรู้แทบจะทุกอย่างที่มีในโลก อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความบันเทิงในรูปแบบใหม่ๆ จากเกมที่เคยเล่นคนเดียว หรือกับเพื่อนในกลุ่ม กลายเป็นเกมที่เล่นกันในหมู่คณะกับคนทั่วโลก อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดธุรกิจในรูปแบบใหม่ หรือที่เรียกว่า “ธุรกิจจอตคอม” ที่ดำเนินการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (วรเศรษฐ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว, 2547 : 122 – 123)

จากผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2548 ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) พบว่า ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (ร้อยละ 57.7) และกระจายตัวอยู่ตามภูมิภาคต่างๆ ในอัตราส่วนใกล้เคียงกัน ส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้ที่บ้าน (ร้อยละ 88.1) ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบผลการสำรวจในปีที่ผ่านมา (2547) พบว่า การมีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้านจะมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น

ในส่วนของกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแนวโน้มจะใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในทางบันเทิง เช่น การสนทนา และการเล่นเกม มากกว่ากลุ่มอายุอื่นๆ ผลการสำรวจพบว่า ร้อยละ 13.6 ของผู้มีอายุต่ำกว่า 20 ปี เคยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับปีที่ผ่านมา (2547)

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมของเด็กๆ มีอยู่หลายประการ แต่ที่เห็นเด่นชัดในสังคมนี้ก็คือ การใช้เล่นเพื่อความบันเทิง และความบันเทิงในรูปแบบนี้ก็คือ “เกมออนไลน์” ซึ่งเกมออนไลน์มีจุดเด่นอยู่ที่การทำให้ผู้เล่นสามารถมีเพื่อนใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา หรือจะเล่นเกมไปพร้อมกับกลุ่มเพื่อนๆ รวมตัวกันสร้างเป็นกิลด์หรือเป็นแกลน¹ หรือเป็นปาร์ตี้ก็ยังได้ ทำให้ไม่เกิดความ

¹กิลด์ หรือแกลน หมายถึง การที่ผู้เล่นเกมชนิดเดียวกันรวมกลุ่มกัน เพื่อที่จะสร้างกลุ่มเป็นของตนเอง และสามารถร่วมกันเล่นเกมไปพร้อมๆ กัน

ซ้ำซากจำเจ จากการเล่นเกมคนเดียว เพราะผู้เล่นจะมีเพื่อนคอยพูดคุยและร่วมผจญภัยไปด้วย ตลอดเวลาที่อยู่ในโลกของเกมออนไลน์ อีกทั้งระบบกิลด์วอร์หรือแกลนวอร์² ที่เป็นการต่อสู้กันระหว่างกลุ่มผู้เล่นด้วยกันเอง ก็ยังเป็นสิ่งดึงดูดใจให้ตัวเกมมีความสนุก ทำทายและน่าติดตาม อีกทั้งยังมีการอัปเดตตัวเกมได้ตลอดเวลา โดยการอัปเดตแพทช์ (Patch : ข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ให้บริการในการเพิ่มเติมข้อมูลของเกม) จากผู้สร้างเกม เพื่อแก้ไขบั๊กของเกม (Bug : จุดบกพร่องของเกม) หรือเพิ่มเติมข้อมูลของตัวเกม เช่น เพิ่มอาวุธ เพิ่มชุดป้องกันใหม่ๆ เพิ่มแผนที่ใหม่ อาชีพของตัวละครใหม่ๆ หรือเพิ่มมอนสเตอร์ใหม่ๆ เพื่อให้ตัวเกมมีความแปลกใหม่ขึ้น จนทำให้เกมออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงที่มีคนนิยมมากในยุคสมัยนี้

สาเหตุที่เด็กและวัยรุ่นหันมาสนใจเกมออนไลน์กันมากขึ้นนั้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะกระแสของแฟชั่นที่นิยมการเลียนแบบกัน จากข้อมูลที่พบ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในปัจจุบัน ได้ขยายวงกว้างเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่ในกลุ่มเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาจนถึงเด็กนักเรียนระดับอุดมศึกษา และจากการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมและอินเทอร์เน็ต ตามที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้ดำเนินการอยู่นี้ พบว่าครอบครัวที่ใช้บริการปรึกษาปัญหาทางโทรศัพท์ ซึ่งโทรมาปรึกษาระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2547 - มีนาคม 2548 จำนวน 135 ราย ปรึกษาปัญหาเด็กติดเกม คิดเป็นร้อยละ 52.73 ของปัญหาวัยรุ่นทั้งหมด (จากจำนวนวัยรุ่น 135 คน) ช่วงอายุที่เป็นปัญหาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ส่วนใหญ่เล่นเกมที่บ้าน และปัญหาจากการติดเกมที่พบมากที่สุดคือ ปัญหาการไม่รับผิดชอบในหน้าที่การเรียน (ร้อยละ 25.98) รองลงมาคือ ปัญหาพฤติกรรม (ร้อยละ 20.47) ได้แก่ ไม่เชื่อฟัง ก้าวร้าว อารมณ์รุนแรง ทะเลาะพ่อแม่ โกหก ขโมยเงิน และหนีออกจากบ้าน (สันสนีย์ สุดประเสริฐ และคณะ, 5)

แม้ว่าเกมออนไลน์จะเป็นพัฒนาการของการใช้คอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งเพื่อความบันเทิง แต่พัฒนาการนี้ก็ดูเหมือนจะเหมาะสมกับกลุ่มคนที่มีเวลาว่าง และมีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะเล่น เพราะการเล่นเกมออนไลน์นั้น หากเล่นด้วยความมีสติยั้งคิด (เช่น ไม่โลภจนเกินไป รู้จักประมาณตนเอง) และมีวินัยต่อตนเองแล้ว (เช่น รู้จักเวลา ไม่หมกมุ่นจนลืมภาระที่ตนเองมีอยู่) การเล่นเกมออนไลน์จะมีคุณค่าอย่างมาก (วรรณรัตน์ รัตนวรงค์, 2548 : 2) ซึ่งอาจจะช่วยให้คนที่เล่นเกมบางคนเป็นคนช่างสังเกต กล้าตัดสินใจ มีไหวพริบ และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีกว่าคนที่ไม่ได้เล่นเกม

²ระบบกิลด์วอร์ หรือระบบแกลนวอร์ หมายถึง การต่อสู้ระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกมด้วยกันเอง เพื่อให้ได้มาซึ่งอาวุธ เงิน ความสามารถ หรือสิ่งของอื่นๆ ภายในเกม

อย่างไรก็ตามปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์นั้น อาจมีสาเหตุมาจากความไม่พร้อมของเด็กเอง ความไม่พร้อมของพ่อแม่ผู้ปกครอง ความไม่พร้อมของโรงเรียน หรือความไม่พร้อมของสังคมที่จะรองรับการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคมและสารสนเทศ ที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง และยังมีสิ่งใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นผลกระทบของเกมออนไลน์มีมากจนอาจกลายเป็นวิกฤตของชาติก็ได้ เกมออนไลน์มีปัจจัยส่งเสริมให้ผู้เล่นติดมากกว่าเกมธรรมดา ส่งผลให้เด็กๆ หมกมุ่นอยู่กับเกมออนไลน์ เพราะเกมต่างๆ เป็นการจำลองชีวิต ซึ่งทำให้เด็กๆ เกิดความฝัน จินตนาการ และที่สำคัญมันทำทลายความอยากรจะเอาชนะในใจของมนุษย์ แต่ที่น่าเป็นห่วงก็คือ ทางด้านเนื้อหาของเกมบางเกม ที่มีภาพความรุนแรง ใช้ภาษาหยาบคาย ทั้งการฆ่ากันอย่างโหดร้าย หรือมีภาพเปลือย ภาพลามก (วรเศรษฐ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว, 2547 : 131) ซึ่งสมัยนี้ทำได้ค่อนข้างสมจริง จนหนังสือพิมพ์นำไปลงพาดหัวข่าว เช่น “เกมออนไลน์ ภัยสายพันธุ์ใหม่ ของวัยมันส์” “ทุกข์ที่ต้องเร่งคลาย...เกมออนไลน์...เสพติดใจใหม่เด็กไทย” “เกมคอมพิวเตอร์-ป็นเด็กเล่น บ่มเพาะความรุนแรงในเด็ก” “เกมออนไลน์วิถีดาร แข่งข่มขืน โจ้ฮิต-ล่าครูสาว” “ฉากบู๊ในทีวี-เกม ทำลายสมอง” “เด็กกับการติดเกม ปัญหาที่ต้องแก้ไข” เป็นต้น ถ้าจำนวนของเด็กที่หมกมุ่นอยู่กับเกมมีมาก จะมีผลกระทบอย่างสำคัญต่ออนาคตของชาติ

ในขณะนี้เกมออนไลน์เป็นปัญหาที่กำลังได้รับความสนใจอย่างยิ่งจากสังคมไทย เพราะปัญหาเกมออนไลน์เริ่มมีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เช่น ในบางเกมมีการใช้อาวุธต่อสู้ฆ่าฟันกัน อาจเป็นการปลุกฝังให้เด็กกลายเป็นคนก้าวร้าว เอาแต่ใจตัวเองอย่างไม่รู้ตัว หรือมีการชิงโชค มีการเล่นการพนันระหว่างเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น มีการขู่ยู่ให้เล่นเกมนานขึ้น โดยการแข่งขันเล่นเกมมาราธอน การชิงรางวัลบางอย่างที่เป็นที่น่าสนใจ เป็นต้น และจากผลการวิจัยในต่างประเทศพบว่าการเล่นเกมนำมาสู่ภาวะติดได้ สำหรับการติดเกมของผู้ที่เล่นเกมนานเกินกว่าวันละ 3 ชั่วโมง มีผลใกล้เคียงกับการเสพยาเสพติดบางประเภท ทำให้ไม่สามารถแยกแยะความจริงกับภาวะที่ไม่เป็นจริงออกจากกันได้ และอาจเกิดภาวะวิกฤตจิตจากการที่ร่างกายไม่ได้พักผ่อน เครียดหรือเมื่อยล้า ซึ่งเรื่องเหล่านี้ถือเป็นการทำลายจิตใจและร่างกายของเยาวชนได้ ดังนั้น ทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนต่างมุ่งให้ความสำคัญกับปัญหาที่กำลังจะเพิ่มขึ้นในอนาคต ซึ่งรัฐบาลได้มีความพยายามออกมาตรการควบคุมเกมออนไลน์ โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร (ไอซีที) ได้นำเสนอต่อคณะรัฐมนตรี และคณะรัฐมนตรีได้มีมติ เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ.2547 ให้ใช้มาตรการในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ 4 ข้อ ได้แก่ 1) การจำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปีให้เล่นไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง 2) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชคหรือซื้อขายอุปกรณ์ 3) ออกกฎระเบียบเกี่ยวกับการจดทะเบียนร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อกำกับดูแลการให้บริการ และ 4) รมรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2549 : 11)

นอกจากนี้ทางกระทรวงไอซีทียังได้เปิดหมายเลข 1111 ไว้สำหรับเป็นคอลเซ็นเตอร์ ให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้แจ้งปัญหาลูกติดเกมออนไลน์ รวมถึงการแจ้งการฝ่าฝืนมาตรการ 4 ข้อดังกล่าวของทั้งผู้เล่นและผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต สามารถโทรแจ้งได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทุกวันไม่เว้นวันหยุด รวมทั้งยังประกาศให้ร้านบริการอินเทอร์เน็ตและร้านเกมที่มีอยู่ทั้งหมด 5,670 แห่งทั่วประเทศ มาจดทะเบียนกับกระทรวงไอซีทีในฐานะหน่วยงานกำกับดูแลธุรกิจประเภทนี้ และยังรวมถึงผู้ดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ ซึ่งทางกระทรวงไอซีทีได้ให้เหตุผลของการจดทะเบียนในครั้งนี้ไว้ว่า การจดทะเบียนจะเป็นผลดีต่อธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตเองที่ได้เข้ามาอยู่ในระบบที่ถูกต้อง และเพื่อลดปัญหาการเลือกปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ท้องถิ่นที่ออกมารีดไถเงินได้โตะ และอีกมาตรการของกระทรวงไอซีที คือ ทุกบริษัทที่นำเข้าเกมออนไลน์ต้องจำกัดอายุของคนที่ลงทะเบียนเล่นเกม หากผู้เล่นเกมอายุไม่เกิน 18 ปีจะสามารถเล่นเกมได้ในช่วงเวลา 06.00-22.00 น.เท่านั้น แต่เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่บางคนก็พยายามใช้เล่ห์เหลี่ยม ทำเรื่องที่ผิดให้ถูกด้วยการใช้เลขบัตรประจำตัวประชาชนของคนอายุเกิน 18 ปีมาลงทะเบียนให้เด็กสามารถเล่นเกมได้ 24 ชั่วโมง

กระทรวงสาธารณสุขได้เล็งเห็นถึงปัญหาเกมออนไลน์ จึงจัดตั้งศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ขึ้นที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต โดยให้บริการคลินิกพิเศษสำหรับผู้ปกครองที่มีปัญหาเด็กติดเกม เพื่อแก้ไขปัญหาลดและปรับเปลี่ยนพฤติกรรม พร้อมทั้งร่วมกันหาแนวทางเพื่อพัฒนาสุขภาพของครอบครัวอย่างมีความสุข โดยการทำงานของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว มีรูปแบบของการให้บริการและการพัฒนาวิชาการ ดังนี้ (www.icamtalk.com)

1. โครงการอบรมเทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง
2. ค่ายครอบครัวป้องกันปัญหาดังกล่าว
3. คลินิกบำบัดปัญหาดังกล่าว
4. ค่ายพัฒนาศักยภาพป้องกันปัญหาดังกล่าว

นอกจากนี้ ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ยังมีแผนดำเนินการ โครงการศึกษาวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติม เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนระยะกลางและระยะยาวเกี่ยวกับการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยมีแนวทางการวิจัยในประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

1. ขนาดของปัญหาดังกล่าว
2. กลไกการเสพติดและติดเกม

3. แนวทางและมาตรการป้องกันแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม

4. การประเมินผลมาตรการต่างๆ

อย่างไรก็ตาม ในส่วนที่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์นั้น ประธานชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย ได้ตั้งข้อสังเกตว่า รัฐบาลกำลังหลงประเด็นเกี่ยวกับปัญหาเกมออนไลน์ เพราะคนส่วนใหญ่คิดว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหามาจากตัวเกมออนไลน์ ดังนั้น มาตรการที่ออกมาส่วนใหญ่จึงเป็นการแก้ไขปัญหาให้กับบริษัทผู้นำเข้าเกม ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้อยู่ที่ตัวเกม แต่อยู่ที่สามัญสำนึกของผู้เล่น และโดยเฉพาะกับกลุ่มผู้ปกครอง ที่น่าจะมีการจัดมาตรการสำหรับกลุ่มคนเหล่านี้มากกว่า และยังให้ความเห็นว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นกับเยาวชนไทยเป็นเพียงแค่การหลงในตัวเกมออนไลน์เท่านั้นเอง เป็นกระแสนิยมตามแฟชั่น ซึ่งต่อไปก็จะมีปัญหาใหม่ๆ ที่เข้ามาอีก ส่วนตัวของผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ก็มีความเห็นขัดแย้งกับหน่วยงานภาครัฐ โดยไม่ต้องการถูกสังคมนาหน้าว่า เด็กเข้ามาเล่นเกมมั่วสุ่มกันในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และเด็กใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป ซึ่งผู้ประกอบการมีความเห็นว่า การเล่นเกมเป็นการระบายอารมณ์ของเด็ก ถ้าไม่让孩子เล่นเกม เด็กอาจจะต้องหันไปทำอย่างอื่นที่อาจจะมีผลกระทบมากกว่าการเล่นเกมก็เป็นได้ (www.kapook.com)

ปัจจุบันการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ได้ทำให้การเล่นของเด็กลดน้อยลงตามไปด้วย ซึ่งเห็นได้จากร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ และตามห้างสรรพสินค้า จะมีเด็กเล็กไปจนถึงวัยรุ่นเข้าคิวกันเพื่อเช่าเครื่องคอมพิวเตอร์ในการเล่น เกม แม้ว่าจะต้องอดขนม หนีโรงเรียน ขโมยเงินพ่อแม่ เพื่อให้ได้เล่นเกมเพียงไม่กี่นาที เด็กที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ที่บ้านก็จะหมกมุ่นอยู่กับการเล่น โดยไม่ยอมปฏิบัติในสิ่งที่ควรปฏิบัติ เช่น ทำการบ้าน อ่านหนังสือ ออกกำลังกาย เป็นต้น แต่ถ้าเด็กรู้จักเล่นอยู่ภายใต้ระยะเวลาที่เหมาะสม เลือกประเภทของเกมให้เหมาะสมกับช่วงอายุ เกมออนไลน์จะเป็นสิ่งที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดความสนุกสนาน และส่งเสริมสติปัญญาได้คืออย่างหนึ่ง (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533 : 38)

ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจศึกษาเรื่องดังกล่าว โดยเลือกกลุ่มศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ช่วงวัยแรกเริ่มที่มีอายุระหว่าง 11 – 15 ปี (อุไร สุมาริธรรม, 2545 : 4) และเป็นระยะที่นักเรียนเปลี่ยนแปลงแบบแผนพฤติกรรมของตนเองจากวัยเด็กมาสู่วัยรุ่น ที่มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งแปลกใหม่ และประชากรวัยที่ถือได้ว่าจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต หากหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว โดยไม่สนใจกิจกรรมอื่นๆ หรือเรียนรู้เรื่องอื่นๆ อาจจะมีผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศในอนาคตเมื่อกลุ่มเด็กเหล่านี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจจะศึกษาว่าโรงเรียนและครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันทางสังคมที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดจะมีบทบาทในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและวัยรุ่นอย่างไร มี

ปัจจัยใดที่เป็นปัญหา อุปสรรค หรือปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กหรือไม่ เพียงใด ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อการแสวงหาแนวทางและวิธีการในการแก้ปัญหาหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่นให้อยู่ในทิศทางที่พึงประสงค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
2. วิเคราะห์บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. เสนอแนะบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวในการดูแลนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัยด้านประชากร : กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะศึกษานักเรียนและผู้ปกครอง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ขอบเขตของการวิจัยด้านพื้นที่ : ศึกษาจากโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่เปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเท่านั้น
3. ขอบเขตของการวิจัยด้านเนื้อหา : เป็นการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน และบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

ข้อจำกัดของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้จำกัดขอบเขตพื้นที่ศึกษา เฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครเท่านั้น ทำให้การวิจัยครั้งนี้ไม่สามารถเป็นตัวแทนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งหมด โดยเป็นได้เพียงตัวอย่างของกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนบางแห่งในกรุงเทพมหานครเท่านั้น

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

บทบาท หมายถึง การกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาตามตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ ซึ่งขึ้นอยู่กับสิทธิและหน้าที่ของสถานภาพ (ตำแหน่ง)

โรงเรียน หมายถึง บุคลากรที่ทำกิจกรรมในโรงเรียน ซึ่งหมายถึง ครู/อาจารย์ของโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร เช่น ครู/อาจารย์สอนคอมพิวเตอร์, ครู/อาจารย์แนะแนว หรือครู/อาจารย์ประจำชั้น และผู้นำนักเรียนของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เช่น ประธานนักเรียน, ประธานกลุ่มกิจกรรมภายในโรงเรียน หรือหัวหน้าห้อง

ครอบครัว หมายถึง บิดามารดาผู้ปกครองซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิดที่สุด

โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร หมายถึง โรงเรียนที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกรุงเทพมหานคร และเปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นได้ก็ต่อเมื่อมีการเชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ คน โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง พฤติกรรมของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ได้แก่ ความบ่อยครั้งของการเล่นเกม, เหตุผลของการเล่นเกม, ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น, จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกม, จำนวนชั่วโมงในการเล่น

เกม, ช่วงเวลาในการเล่นเกมน, ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนต่อวัน, ความถี่ของวันในการเล่นเกมน, ลักษณะของการเล่นเกมน, สถานที่เล่นเกมน และประเภทของเกมน

พฤติกรรมเสี่ยง หมายถึง พฤติกรรมเสี่ยงของนักเรียนซึ่งอาจก่อให้เกิดผลกระทบเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ พฤติกรรมการติดเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อทราบถึงบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานให้หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง นำไปแก้ไขปัญหาลเล่นเกมนออนไลน์ต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีวิธีดำเนินการวิจัยพอสรุปได้ดังนี้

1. ประชากรและตัวอย่างประชากร

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stratify Sampling) และในแต่ละ Stratum จะใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ต้องการดังนี้

- 1.1 ประชากร คือ นักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร จังหวัดกรุงเทพมหานคร

1.2 ตัวอย่างประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 โรงเรียนเสนานิคม โรงเรียนสามเสนนอก โรงเรียนไทยนิคมสงเคราะห์ โรงเรียนวัดหนองใหญ่ โรงเรียนวัดเวฬุวนาราม และโรงเรียนบางชัน จำนวนระดับชั้นละ 36 คน 3 ระดับใน 6 โรงเรียน รวมทั้งหมด 654 คน และผู้ปกครองของนักเรียนจำนวน 326 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ประกอบด้วยแบบสอบถาม 2 ชุดคือแบบสอบถามสำหรับนักเรียนและแบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง ซึ่งเป็นลักษณะของแบบสอบถามที่กำหนดโครงสร้างคำถามไว้อย่างชัดเจน ใช้เพื่อการสำรวจข้อเท็จจริง ความคิดเห็น และทัศนคติของนักเรียนและผู้ปกครองที่ตกเป็นตัวอย่าง โดยให้นักเรียนและผู้ปกครองที่ตกเป็นตัวอย่างกรอกข้อมูลด้วยตนเอง (Self - administration)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 ข้อมูลทุติยภูมิ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่แนวคิดที่เกี่ยวกับวัยรุ่น แนวคิดด้านบทบาท แนวคิดสังคมประกิต แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ และแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ซึ่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยหนังสือ วิทยานิพนธ์ บทความ วารสาร หนังสือพิมพ์และเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น

3.2 ข้อมูลปฐมภูมิ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยภาคสนาม โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ แบบสอบถามที่ใช้เป็นลักษณะของแบบสอบถามปลายปิด (Close-ended Questionnaire) สำหรับสอบถามนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียน โดยมีคำตอบไว้ให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบ เพื่อให้ผู้ตอบสามารถตอบได้ตามความคิดและความรู้สึกตามความเป็นจริง

4. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความครบถ้วนและความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากแบบสอบถามทุกชุด แล้วยนำมาลงรหัส ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลอีกครั้งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) แล้วยนำเสนอข้อมูลในรูปตารางสถิติเพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยอย่าง

ง่าย (Simple Regression Analysis) การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) การวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) และการวิเคราะห์ความถดถอยแบบโลจิสติก (Logistic Regression) เพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามและตัวแปรอิสระที่มีมากกว่า 1 ตัวแปร ทั้งนี้โดยตัวแปรตามที่ใช้ในการศึกษาการเล่นเกมออนไลน์คือ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ กับพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งพฤติกรรมเสี่ยงประกอบด้วย พฤติกรรมการติดเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม และตัวแปรอิสระประกอบไปด้วย ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวของนักเรียนในมุมมองของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยมุ่งประเด็นไปที่พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ และได้จำแนกพฤติกรรมเสี่ยงเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พฤติกรรมการติดเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม นอกจากจะศึกษาโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาแล้ว ผู้วิจัยยังศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมเสี่ยง (พฤติกรรมการติดเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม) กับปัจจัยทางด้านลักษณะส่วนบุคคล ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน เพื่อทดสอบว่าปัจจัยใดมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ด้วย

ผู้วิจัยได้แบ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1. ปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เงินเบี้ยเลี้ยงสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน และพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง/งานอดิเรก
2. ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน ได้แก่ การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู
3. ปัจจัยบทบาทของครอบครัวในมุมมองของนักเรียน ได้แก่ บทบาทของครอบครัวประกอบไปด้วย 5 บทบาท

3.1 บทบาทการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ หมายถึง บทบาทของผู้ปกครองในการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ภายในบ้านให้นักเรียนในเรื่องเกมออนไลน์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์และฝึกการปรับตัว ซึ่งอยู่ในข้อคำถามข้อ C1 ถึง C4

3.2 บทบาทการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง หมายถึง บทบาทของผู้ปกครองในการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งอยู่ในข้อคำถามข้อ C5 ถึง C8

3.3 บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม หมายถึง บทบาทของผู้ปกครองในการเป็นผู้ป้องกันและส่งเสริมให้นักเรียนสามารถปรับตัวไปในวิถีทางที่เหมาะสมกับการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การวางกฎระเบียบ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้น ซึ่งอยู่ในข้อคำถามข้อ C9 ถึง C15

3.4 บทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม หมายถึง บทบาทของผู้ปกครองในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนให้อยู่ในทิศทางที่เหมาะสมในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยใช้วิธีการให้คำสั่งสอนและสร้างแรงจูงใจให้ลดพฤติกรรมที่ไม่ดี ซึ่งอยู่ในข้อคำถามข้อ C16 ถึง C19

3.5 บทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึง บทบาทของผู้ปกครองในการเป็นตัวอย่างที่ดีให้นักเรียนได้เรียนแบบพฤติกรรมในด้านต่างๆ เช่น ด้านหน้าที่การงาน ด้านครอบครัว ด้านการใช้เวลาว่าง เป็นต้น ซึ่งอยู่ในข้อคำถามข้อ C20 ถึง C25

4. ปัจจัยบทบาทของโรงเรียนในมุมมองของนักเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

4.1 บทบาทครู ได้แก่

4.1.1 บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม หมายถึง บทบาทของครูในการป้องกันและส่งเสริมให้นักเรียนสามารถปรับตัวในการใช้คอมพิวเตอร์และการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมโดยใช้วิธีการเอาใจใส่ดูแล ให้ความรู้ และคำแนะนำแก่นักเรียน ซึ่งมีอยู่ในคำถามข้อ C26 ถึง C35

4.1.2 บทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม หมายถึง บทบาทของครูในการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนในเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีอยู่ในคำถามข้อ C36 ถึง C44

4.2 บทบาทเพื่อน ได้แก่

4.2.1 บทบาทการให้ข้อมูล หมายถึง บทบาทของเพื่อนในเรื่องการให้ข้อมูลข่าวสารและให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์แก่เพื่อนในกลุ่ม ซึ่งมีอยู่ในคำถามข้อ C45 ถึง C49

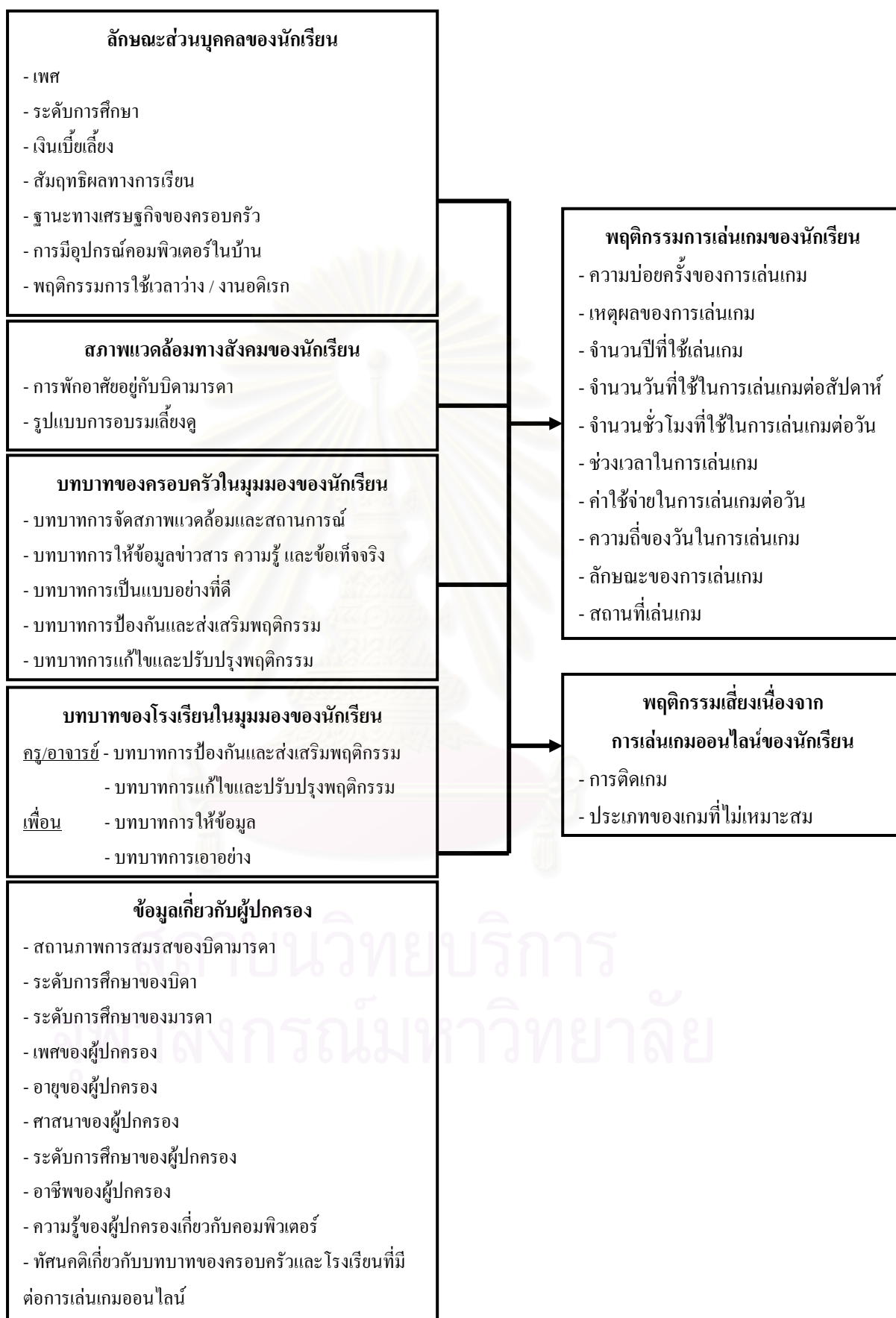
4.2.3 บทบาทการเอาอย่าง หมายถึง บทบาทของเพื่อนในเรื่องการเป็นตัวอย่างให้แก่เด็กเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งการมีบทบาทในการกดดันทางสังคมเพื่อให้เพื่อนในกลุ่มคล้อยตามในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีอยู่ในคำถามข้อ C50 ถึง C54

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นได้นำสรุปเสนอไว้ในแผนภูมิด้านล่างนี้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมติฐานของการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีสมมติฐานดังนี้

1. บทบาทของครูอาจารย์ด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
2. บทบาทของครูอาจารย์ด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
3. บทบาทของเพื่อนนักเรียนด้านการให้ข้อมูลที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
4. บทบาทของเพื่อนนักเรียนด้านการเอาอย่างที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
5. บทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
6. บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
7. บทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดีที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
8. บทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน
9. บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนแตกต่างกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
2. แนวคิดด้านบทบาท
3. แนวคิดสังคมประกิต
4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ
5. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นมีประเด็นที่เกี่ยวข้อง 6 ประเด็น คือ 1) ความหมายของวัยรุ่น 2) ช่วงระยะของวัยรุ่น 3) ลักษณะของวัยรุ่น 4) ความต้องการของวัยรุ่น 5) ความสนใจของวัยรุ่น และ 6) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น ซึ่งแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญดังนี้

1.1 ความหมายของวัยรุ่น

อุไร สุมาริธรรม (2545 : 2) ให้ความหมาย “วัยรุ่น” หมายถึง วัยที่เชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวอย่างมาก ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเข้าสู่บทบาทแห่งการเป็นผู้ใหญ่

สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม (2529 : 20) ให้ความหมายของคำว่า “วัยรุ่น” คือ วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานไปหาผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นชัดเจนที่แน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดวัยเมื่อใด แต่กำหนดจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและรูปร่างเป็นสำคัญ

1.2 ช่วงระยะของวัยรุ่น

การกำหนดระยะของวัยรุ่น จะอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ร่วมกัน โดยแบ่งออกได้เป็น 4 ระยะ คือ (อุไร สุมาริธรรม, 2545 : 4 – 5)

1. วัยแรกรุ่น (Puberty) วัยนี้จะคาบเกี่ยวระหว่างช่วงปลายวัยเด็กกับการเริ่มที่จะเข้าสู่วัยรุ่น เด็กหญิงจะเริ่มเข้าสู่วัยนี้อายุ 11 – 13 ปี ส่วนเด็กชายอายุจะอยู่ระหว่าง 13 – 15 ปี
2. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) เด็กหญิงจะเริ่มเข้าสู่ช่วงตอนต้นระหว่าง 13 – 15 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงระหว่างอายุ 15 – 17 ปี
3. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงอายุ 17 – 19 ปี
4. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18 – 20 ปี และเด็กชายจะอยู่ในช่วงอายุ 19 – 21 ปี

1.3 ลักษณะของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่สำคัญวัยหนึ่งในการแบ่งวัย วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่แตกต่างจากวัยอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด ลักษณะที่สำคัญมีดังต่อไปนี้ (จรรยา ทองถาวร, 2530 : 263 อ้างถึงใน พรพิมล จันทร์พลับ, 2538 : 3 – 5)

1. วัยรุ่นเป็นวัยที่สำคัญ เพราะเป็นผลลัพท์ที่มีต่อเจตคติและพฤติกรรมของบุคคลในทันทีในขณะที่วัยอื่นมีผลต่อบุคคลในระยะยาว และบางช่วงมีผลต่อจิตใจ ดังนั้นวัยรุ่นจึงถือว่าเป็นวัยที่สำคัญ
2. วัยรุ่นเป็นวัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อจากวัยเด็กมาสู่วัยผู้ใหญ่ เด็กวัยรุ่นจึงมีความสับสนเกี่ยวกับการปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับวัย บางครั้งเขาก็คิดว่าเขายังเป็นเด็ก เพราะครู ผู้ปกครอง บิดามารดา ยังคงให้ความดูแลเอาใจใส่ราวกับเขาเป็นเด็กๆ ยังไม่ปล่อยให้เขาได้ทำอะไรอย่างอิสระเสรี และบางครั้งเขาก็คิดว่าเขาเป็นผู้ใหญ่แล้ว เขามีร่างกายเติบโตเหมือนผู้ใหญ่ทุกอย่างและเขาได้รับการบอกเล่าให้ประพฤติตนอย่างผู้ใหญ่ เขาไม่สามารถจะทำอะไรบางอย่างที่เขาเคยทำได้เมื่อเขาเป็นเด็ก ฉะนั้นเด็กวัยรุ่นจึงมีปัญหาการปรับตัวมาก
3. วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กเริ่มมีความรู้สึกลงทางเพศ เด็กวัยรุ่นจึงต้องการความรู้ ต้องการคำแนะนำในเรื่องการปรับตัวทางเพศให้เหมาะสม

4. วัยรุ่นเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ โดยมีสาระพอสรุปได้ดังนี้

- 1) การแสดงอารมณ์รุนแรงมาก การแสดงอารมณ์ที่รุนแรงมักจะพบในวัยรุ่นตอนต้นมากกว่าตอนปลาย ซึ่งขึ้นอยู่กับกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางกายและใจ
- 2) ความไม่มั่นใจในตัวเองเกี่ยวกับความสามารถและความสนใจ ซึ่งทำให้เกิดความสงสัยในการปฏิบัติตนตามความต้องการของพ่อแม่
- 3) การเปลี่ยนแปลงทางกาย ความสนใจ และบทบาทที่ควรจะเป็น มักจะก่อให้เกิดปัญหา ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ยากต่อการแก้ ซึ่งต่างกับปัญหาที่เคยเกิดขึ้นแล้ว
- 4) แบบความสนใจ แบบและพฤติกรรมค่านิยมเปลี่ยนไป สิ่งที่เคยทำสำหรับวัยรุ่นบัดนี้ลดความสำคัญลง เด็กมักนึกถึงความมีเกียรติมากกว่าเพื่อน เด็กมักจะนึกถึงคุณภาพมากกว่าปริมาณ
- 5) เด็กมักจะมีความเห็นที่ฝืนกับการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่ตนต้องการเป็นตัวเอง แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ต้องการรับผิดชอบ

5. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีปัญหา ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่เด็กไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อนจึงยากต่อการแก้ไข ดังนี้

- 1) ในช่วงวัยเด็กปัญหาต่างๆ พ่อแม่และครูเป็นผู้ตัดสินใจแก้ปัญหาแทน ซึ่งต่างกับวัยรุ่น เด็กต้องแก้ปัญหาเอง
- 2) อยากรเป็นตัวของตัวเอง วัยรุ่นจึงมักปฏิเสธการช่วยเหลือจากคนอื่นเพราะคิดว่าสามารถแก้ปัญหาได้ด้วย

6. วัยรุ่นเป็นช่วงที่เด็กต้องการความเป็นตัวของตัวเอง การแสดงออกในแนวทางที่สมาชิกกลุ่มถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย คำพูด และพฤติกรรม วัยรุ่นมักจะแสดงพฤติกรรมให้เหมือนเพื่อนร่วมกลุ่มเพื่อแสดงว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

7. วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเตรียมตัวสำหรับอาชีพ วัยรุ่นจะต้องทำการศึกษา ตำรวจ ทดสอบความรู้ ความสามารถ ความสนใจของตนเองในการที่จะเลือกอาชีพ

8. วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการจะยึดมั่นในอุดมการณ์ ปรัชญาชีวิตของตนเอง เด็กวัยรุ่นมีพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมที่เป็นลักษณะไม่เหมือนกับวัยอื่นๆ ดังนั้นวัยรุ่นจึง

เป็นวัยที่ผู้ปกครองและครูควรจะต้องศึกษา ทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ เพื่อประโยชน์ต่อการแนะแนวทางในการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม เพื่อประโยชน์แก่ตนเองและสังคมต่อไป

9. วัยรุ่นเป็นช่วงของจินตนาการ วัยรุ่นมักจะสมมติตัวเองอย่างที่ต้องการจะให้ เป็นวัยรุ่นต้องการให้ครอบครัว เพื่อน และคนที่เขาเกี่ยวข้องเป็นอย่างที่เขาสมมติให้เป็น ถ้าเด็กเกิด จินตนาการมากเท่าใด หากไม่สมปรารถนาก็มักจะโกรธตัวเองมากเท่านั้น อันเป็นสาเหตุนำไปสู่โรคประสาทโรคจิตในที่สุด

10. วัยรุ่นเป็นวัยที่ใกล้ความเป็นผู้ใหญ่ วัยนี้มักจะ ไม่ชอบความเป็นเด็กและมักจะสร้าง และทำตัวให้เหมือนกับผู้ใหญ่ ซึ่งเด็กมักจะแสดงออกในรูปของการกระทำ การแต่งกาย แต่นั่นก็ไม่พอเพียงสำหรับเด็ก ดังนั้นเขาจึงทำอย่างผู้ใหญ่ทำ

1.4 ความต้องการของวัยรุ่น

ความต้องการเป็นความรู้สึกอยากได้ อยากมี อยากเป็นของบุคคล และทำให้เกิดแรงผลักดันให้บุคคลกระทำสิ่งต่างๆ เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตนต้องการ ซึ่งความต้องการของวัยรุ่นมี 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ (อุไร สุมาริธรรม, 2545 : 63 – 66)

1. ความต้องการทางร่างกาย ซึ่งเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานในสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีพของมนุษย์ ซึ่งความต้องการมีลักษณะเด่นเฉพาะวัย อาทิเช่น ความต้องการด้านอาหาร ความต้องการทางเพศ ความต้องการเครื่องนุ่งห่ม ความต้องการที่อยู่อาศัย และความต้องการการพักผ่อน

2. ความต้องการทางจิตใจ เป็นไปเพื่อความเรียกร้องความสมดุลและความมั่นคงทางจิตใจของมนุษย์ เด็กวัยรุ่นมีความต้องการทางด้านจิตใจที่สำคัญๆ อันได้แก่ ความต้องการได้รับอิสระ ความต้องการยอมรับนับถือจากสังคม ความต้องการความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย ความต้องการมีประสบการณ์ใหม่ๆ ความต้องการกลุ่มเพื่อน ความต้องการที่จะหาเลี้ยงตนเอง ความต้องการความยุติธรรม และความต้องการมีหลักการและอุดมการณ์ หรือปรัชญาชีวิตที่ตนพอใจ

1.5 ความสนใจของวัยรุ่น

ความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลจะส่งผลให้เกิดความใส่ใจ และตั้งใจจดจ่ออยู่กับสิ่งนั้นได้อย่างมีความพอใจ เด็กวัยรุ่นจะสนใจในสิ่งใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น เพศ สติปัญญา สุขภาพร่างกาย ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม สิ่งแวดล้อมรอบตัว ลักษณะบุคลิกภาพ ความสนใจของกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

ความสนใจของเด็กวัยรุ่นแบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้ (อุไร สุมาริธรรม, 2545 : 70 – 73)

1. ความสนใจส่วนตัว เด็กวัยรุ่นจะมีความสนใจในสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้ ความสนใจในตนเอง ความสนใจในการเรียน ความสนใจในอาชีพ ความสนใจในเรื่องเพศและเพื่อนต่างเพศ ความสนใจค้นคว้าหรือทดลองหาสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ และความสนใจในเรื่องอุดมการณ์ หรือปรัชญาชีวิต

2. ความสนใจด้านสังคม เด็กวัยรุ่นจะชอบอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะและทำกิจกรรมร่วมกัน เด็กจะให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก ต้องการความรักความอบอุ่นและการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน เมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อนเด็กวัยรุ่นจะพยายามระงับและข่มอารมณ์ รวมทั้งพยายามปรับปรุงตัวให้กลุ่มเพื่อนยอมรับ ในช่วงวัยรุ่นนี้ กิจกรรมที่สนใจจึงเป็นกิจกรรมที่ทำให้เขาได้พบปะและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน และมักจะเป็นกิจกรรมนอกบ้าน เพราะเวลาที่ได้ออกไปนอกบ้านทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระมีโลกของตนเอง

3. ความสนใจด้านนันทนาการ ความสนใจในสิ่งทำให้เกิดความบันเทิงหรือนันทนาการในเด็กวัยรุ่น เป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กวัยรุ่นได้ผ่อนคลายความตึงเครียดและความกดดันต่างๆ ในตัวของเขาได้มาก กิจกรรมนันทนาการที่เด็กวัยรุ่นสนใจ มีดังต่อไปนี้ การทำงานอดิเรกที่ตนชอบและถนัดหรือมีความสามารถพิเศษ การอ่านหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน การเล่นเกมและกีฬา การฟังหรือเล่นดนตรี การฟังวิทยุและดูโทรทัศน์ และการดูภาพยนตร์

1.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นประกอบไปด้วยหลายปัจจัย แต่ปัจจัยที่มีความสำคัญมากที่สุดได้แก่ ปัจจัยทางครอบครัวและปัจจัยทางโรงเรียน

1. ปัจจัยทางครอบครัว

ครอบครัวถือเป็นสังคมหน่วยย่อยที่สุด ซึ่งนักเรียนวัยรุ่นจะต้องเกี่ยวข้องกับโดยทั่วไปจะประกอบด้วย พ่อ แม่ พี่น้อง และญาติ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2530 : 61 - 62)

ลักษณะครอบครัวที่ดี

1) สมาชิกในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน จะทำให้เด็กวัยรุ่นปรับตัวได้ดี มีเจตคติที่ดีต่องานที่ทำ

- 2) พ่อแม่ที่เข้าใจลักษณะธรรมชาติและความต้องการของเด็กวัยรุ่น
- 3) พ่อแม่ทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งนี้เพราะเด็กวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อแม่
- 4) ครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ช่วยให้เด็กวัยรุ่นแสดงลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง มีการปรับตัวทางสังคมที่ดี เด็กเหล่านี้จะฉลาด มีความอยากรู้อยากเห็น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสนใจกิจกรรมทางสังคม เด็กวัยรุ่นที่มีสัมพันธภาพและปรองดองกับพ่อแม่จะมีปัญหาที่บ้านน้อยกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวเผด็จการที่มีการเลี้ยงดูแบบเข้มงวด
- 5) ครอบครัวที่เปิดโอกาสให้เด็กได้รับคำอธิบาย เปิดโอกาสให้มีการอภิปรายและตัดสินใจ จะทำให้เด็กวัยรุ่นพัฒนาไปในทางที่ดี
- 6) คนในครอบครัวสอนให้เด็กวัยรุ่นได้รู้จักสิทธิและหน้าที่
- 7) ครอบครัวที่มีการอบรมสั่งสอน จะทำให้เด็กวัยรุ่นสามารถเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานต่างๆ ของกลุ่ม
- 8) พ่อแม่จะต้องมีเจตคติที่ดีต่อบุตรของตัวเอง
- 9) ครอบครัวที่ไม่ใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่มาตัดสินพฤติกรรมของเด็ก
- 10) พ่อแม่ไม่คว่ำ วิจารณ์ หรือทำโทษ เมื่อเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการจะเป็นผู้ใหญ่ อยากรู้อิสระภาพ ในเมื่อลักษณะเช่นนั้นคือธรรมชาติของเด็กวัยรุ่น
- 11) ผู้ใหญ่ต้องเข้าใจในเรื่องอุดมการณ์ของเด็กที่มีต่อตัวเอง ครอบครัว เพื่อน ชุมชน ตลอดจนประเทศชาติของเขา
- 12) พ่อแม่ควรตระหนักถึงอารมณ์เด็กวัยรุ่น เพราะเด็กวัยรุ่นนี้อาจจะเข้าอารมณ์ฉุนเฉียว มีความลับ ไม่ค่อยร่วมมือ และอาจจะทะเลาะวิวาทกัน

อิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่น ในสภาพของครอบครัวปัจจุบันจะมีลักษณะที่เป็นครอบครัวขนาดเล็ก ประกอบด้วยพ่อแม่และลูกเท่านั้น ปัญหาที่มักจะเผชิญอยู่ในครอบครัวประเภทนี้ โดยเฉพาะครอบครัวที่อยู่ในเมืองก็คือการที่พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูก กล่าวคือ ตอนเช้าต่างคนก็ต่างรีบออกจากบ้านเพื่อไปทำงานและเรียนหนังสือ กว่าจะกลับบ้านก็เวลาเย็น โอกาสที่จะพบปะสนทนากันมักจะเป็นวันหยุดเท่านั้น แต่ถ้าเป็นพ่อแม่ที่มีกิจกรรมอื่นทางสังคม ก็จะทำให้ลูกยิ่งต้องอยู่ตามลำพังมากขึ้น

นักเรียนวัยรุ่นที่ครอบครัวขาดความอบอุ่น หรือพ่อแม่เข้มงวดเกินไป หรือครอบครัวที่ขาดพ่อแม่ จะทำให้แสดงพฤติกรรมหลายประการที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ก้าวร้าว เกร หรือถูกเพื่อนชักจูงไปในทางที่เสื่อมเสีย การตัดสินใจหรือการแสดงพฤติกรรมต่างๆ เป็นไปโดยอิทธิพลของเพื่อนมากกว่าครอบครัว ส่วนนักเรียนวัยรุ่นที่มีครอบครัวที่อบอุ่นเป็นประชาธิปไตย จะทำให้เป็นคนที่มีเหตุผล กล้าตัดสินใจโดยอาศัยเหตุผล ประกอบกับมีความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ

ปัจจัยทางสังคมด้านครอบครัวที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนักเรียน มีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้ (มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2530 : 68 - 69)

1) บรรยากาศภายในครอบครัว : พ่อแม่ที่เป็นประชาธิปไตย ยอมรับความคิดเห็นของลูก จะทำให้ลูกมีความอบอุ่น กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น พฤติกรรมที่แสดงออกจะไปในทางที่ดี

2) การอบรมเลี้ยงดู : พ่อแม่ที่คอยให้กำลังใจ เอาใจใส่ตามที่จำเป็น ลูกก็จะแสดงพฤติกรรมที่ดี แต่ถ้าทางบ้านขาดความอบอุ่น นักเรียนวัยรุ่นก็จะพยายามหาเพื่อนนอกบ้าน ถ้าได้เพื่อนไม่ได้อาจทำให้เป็นคนมีปัญหาได้

3) ต้นแบบของพ่อแม่ : นักเรียนวัยรุ่นเป็นวัยที่แสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง ดังนั้นจึงพยายามหาต้นแบบที่ตนเห็นว่าดีหรือเหมาะสมตามความรู้สึกของตนเอง พ่อแม่ที่อยู่ใกล้ชิดจะมีโอกาสที่นักเรียนวัยรุ่นจะเลียนแบบมาก

ปัจจัยทางบ้านมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนักเรียนเป็นอย่างมาก นอกจากปัจจัยทางบ้านที่เป็นปัจจัยทางสังคมแล้ว ยังมีปัจจัยทางกายภาพของบ้านที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น ดังนี้

1) จำนวนสมาชิกภายในบ้าน หมายถึง จำนวนคนที่อาศัยอยู่ในบ้านที่นักเรียนวัยรุ่นเป็นสมาชิกอยู่ด้วย การที่นักเรียนวัยรุ่นเป็นสมาชิกของบ้านที่มีจำนวนสมาชิกแตกต่างกันย่อมจะทำให้พฤติกรรมแตกต่างกันออกไปได้ เช่น ถ้าหากเป็นสมาชิกของบ้านที่มีขนาดใหญ่ พฤติกรรมที่แสดงออกอาจจะเป็นไปเพื่อการแสวงหาความเป็นอิสระ ในบางครั้งต้องการพึ่งพาอาศัยคนอื่น ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ตรงข้ามกับนักเรียนวัยรุ่นที่อยู่ในบ้านที่มีสมาชิกเพียงพ่อแม่-ลูก นักเรียนวัยรุ่นจะรู้สึกว่าไม่มีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ช่วยเหลืองานบ้าน เพราะถือว่าเป็นบ้านของตนเอง

2) ขนาดของบ้าน หมายถึง บ้านขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ และรวมถึงจำนวนห้องที่มีอยู่ในบ้านด้วย ทั้งนี้เพราะแม้ว่าบ้านจะมีขนาดเล็ก แต่หากมีจำนวนห้องมาก นักเรียนวัยรุ่นก็สามารถที่จะมีห้องหรือมีบริเวณที่เป็นสัดส่วนของตนเอง

การมีห้องเป็นของตนเองของนักเรียนวัยรุ่นมีความจำเป็น เพราะวัยรุ่นนี้ต้องการเป็นอิสระ ดังนั้นการมีห้องเป็นของตนเองเป็นการทำให้นักเรียนวัยรุ่นรู้สึกว่าคุณเป็นอิสระที่จะอยู่คนเดียว และอิสระที่จะจัดห้องตกแต่งสิ่งของของตนเองด้วย ในบางกรณีที่ยังไม่สามารถมีห้องเป็นของตนเองเป็นสัดส่วนได้ ก็ควรจะมียุทธศาสตร์เป็นของตนเองในบ้าน เป็นบริเวณที่นักเรียนวัยรุ่นสามารถเก็บเอกสาร การเรียน ทำการบ้าน อ่านหนังสือของตนเองได้ จะทำให้นักเรียนวัยรุ่นรู้สึกว่าตนเองมีสิทธิ มีอิสระพอสมควร

3) สภาพแวดล้อม หมายถึง สภาพที่อยู่รอบๆ บ้าน นักเรียนวัยรุ่นย่อมอาศัยอยู่ในบ้านที่ต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน บางคนอยู่ในทำเลที่เป็นที่อยู่อาศัย บางคนอยู่ในตลาดหรือย่านธุรกิจการค้า บางคนอยู่ย่านชุมชนแออัด สภาพแวดล้อมย่อมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมหรือการแสดงออกของนักเรียนวัยรุ่น

4) ปัจจัยทางกายภาพที่เกี่ยวกับปัจจัยทางบ้านของนักเรียนวัยรุ่นมีหลายประการ เช่น เครื่องอำนวยความสะดวก เครื่องบันเทิงภายในบ้าน ระยะทางจากบ้านไปโรงเรียน การเดินทางไปโรงเรียน เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้ล้วนแต่มีผลต่อพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่นทั้งสิ้น

ปัจจัยทางกายภาพของบ้านมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่น ในฐานะที่เป็นปัจจัยแวดล้อมที่มีความสำคัญมากปัจจัยหนึ่ง โดยที่นักเรียนวัยรุ่นจะต้องอยู่บ้าน ถ้าหากจะนับเป็นชั่วโมงแล้วจะนานกว่าที่อยู่ในโรงเรียน ดังนั้น โอกาสที่ถูกอิทธิพลทางบ้านจึงมีค่อนข้างสูง

2. ปัจจัยทางโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันที่นับว่ามีอิทธิพลต่อนักเรียนวัยรุ่น เป็นแหล่งส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่นมีพัฒนาการทางสติปัญญา ความสามารถ และสังคม โรงเรียนมีหน้าที่จัดประสบการณ์ตรง โดยการจัดหลักสูตรการสอนวิชาต่างๆ ให้แก่นักเรียน และในขณะเดียวกันก็สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีประสบการณ์ต่างๆ โดยทางอ้อมด้วยการจัดให้เข้าร่วมในชมรมหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรต่างๆ

ปัจจัยกายภาพด้านโรงเรียนที่มีต่อพฤติกรรมของนักเรียนมี 4 ประการดังกล่าว คือ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2530 : 63 - 64)

1) ผู้บริหารโรงเรียน มีหน้าที่รับผิดชอบกิจกรรมทั้งปวงของโรงเรียน เป็นผู้ริเริ่ม สนับสนุน และตรวจสอบการดำเนินงานของโรงเรียน ผู้บริหารโรงเรียนที่ดี ควรจะมีแนวทางในการดำเนินงานหรือหลักในการจัดการที่มีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นดังนี้

1.1 โรงเรียนที่ดีควรจัดหลักสูตรการสอน ที่สามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักเรียนวัยรุ่น ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถกำหนดปรัชญาและอุดมการณ์ชีวิตที่สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่

1.2 นักเรียนวัยรุ่นมักจะเป็นคนมีเหตุผล ชอบสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้ ดังนั้น การจัดหลักสูตรการเรียนการสอนจึงควรใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่ผู้เรียนสามารถพิสูจน์ได้ เนื้อหาสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1.3 หลักสูตรควรส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่นมีการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่นได้มีโอกาสพัฒนาความสามารถและความถนัดของตน

1.4 หลักสูตรการสอนที่ดี ควรจะไม่มี การขัดแย้งกับการดำเนินชีวิตของ ครอบครัวของนักเรียนวัยรุ่น

1.5 กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรจัดขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่น สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถทำงานกับกลุ่มได้เป็นอย่างดี

2) ครู

2.1 ครูจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจธรรมชาติของนักเรียนวัยรุ่นเป็นอย่างดี เข้าใจถึง ความต้องการและความสนใจของนักเรียนวัยรุ่น ในขณะเดียวกันก็ควรจะเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถที่จะถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้อง ช่วยแนะนำการเรียนการทำงาน of นักเรียนวัยรุ่นได้

2.2 ครูควรจะเป็นแบบอย่างที่ดีของนักเรียนวัยรุ่นในทุกด้าน

2.3 ครูควรจะเป็นที่ปรึกษาของนักเรียนวัยรุ่นได้ และพยายามดูแลเอาใจใส่ โดยที่ไม่เป็นการควบคุมและรุกรานเสรีภาพทั้งในด้านความคิดและการกระทำของนักเรียนวัยรุ่น

2.4 ครูที่สอนนักเรียนวัยรุ่น ควรจะต้องมีเจตคติที่ดีต่อนักเรียนวัยรุ่น มั่นใจในความสามารถและความคิดอิสระ แต่ในขณะที่เดียวกันก็ต้องให้ความรักและความอบอุ่นไปด้วย เพื่อให้ให้นักเรียนวัยรุ่นเกิดพลังใจและเชื่อมั่นในตัวเอง

โรงเรียน ครู และวัยรุ่นควรมีบทบาทที่สอดคล้องสนับสนุนซึ่งกันและกัน ครูควรจะสนับสนุนให้นักเรียนวัยรุ่นมีพฤติกรรมที่เหมาะสม ส่งเสริมให้มีความคิดอิสระ สร้างสรรค์ สร้างบรรยากาศที่ดี

3) เพื่อน ประสบการณ์ที่นักเรียนวัยรุ่นมีกับเพื่อนร่วมโรงเรียนนั้น มีอิทธิพลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม การจัดที่นั่งในห้องเรียน การจัดกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้มีผลต่อการคบเพื่อนของนักเรียนวัยรุ่นเป็นอย่างมาก

เมื่อนักเรียนวัยรุ่นเรียนชั้นสูงขึ้นไป ความสัมพันธ์กับครูจะยิ่งน้อยลง แต่ความสัมพันธ์กับเพื่อนจะยิ่งมีมากขึ้น ดังนั้น พฤติกรรมที่แสดงออกจึงเป็นไปตามเพื่อนมากกว่าครู

4) บุคลากรอื่นๆ เช่น คนงาน ภารโรง เจ้าหน้าที่ต่างๆ ซึ่งบุคคลเหล่านี้อาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนวัยรุ่นได้มาก โดยเฉพาะวัยรุ่นชายบางคนชอบคบกับคนงาน ภารโรง เพื่อช่วยเหลือคนทำกิจกรรมบางอย่าง ซึ่งบางครั้งอาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง

ปัจจัยทางกายภาพของโรงเรียนที่เกี่ยวกับพฤติกรรมนักเรียน มีดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2530 : 70 - 71)

1) ประเภทของโรงเรียน นักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่ จะอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ซึ่งสามารถแบ่งอย่างกว้างๆ ออกเป็น 2 สาย คือสายสามัญกับสายอาชีวศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายในการเรียนค่อนข้างแตกต่างกัน ทำให้มีพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกันไปบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมทางการเรียน

2) ขนาดของโรงเรียน นักเรียนวัยรุ่นที่อยู่โรงเรียนขนาดใหญ่มีนักเรียนมาก พฤติกรรมที่แสดงออกในการปรับตัวเข้ากับเพื่อน - ครู ก็จะแตกต่างกับนักเรียนวัยรุ่นที่อยู่ในโรงเรียนขนาดเล็กที่มีนักเรียนน้อย ทุกคนรู้จักเป็นกันเองทั้งครูและนักเรียน

3) ชื่อเสียงของโรงเรียน นักเรียนวัยรุ่นในโรงเรียนมีชื่อเสียง ไม่ว่าจะในด้านกีฬา การเรียน มักจะชอบแสดงตัวให้เห็นว่าเป็นนักเรียนโรงเรียนนั้นๆ แต่ทางตรงกันข้ามนักเรียนวัยรุ่นในโรงเรียนที่ไม่มีชื่อเสียง มักจะแสดงพฤติกรรมในทางตรงข้าม จนบางครั้งเกิดเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้

4) สภาพแวดล้อมของโรงเรียน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

4.1 สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน โรงเรียนที่ดีควรจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงพฤติกรรมที่ดี ถ้าหากเป็นไปได้แล้วการจัดสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน ควรเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้มีส่วนร่วมด้วยก็จะเป็นการดี จะทำให้นักเรียนวัยรุ่นมีความผูกพันและช่วยกันรักษาชื่อเสียงของโรงเรียน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนวัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ดี

4.2 สภาพแวดล้อมภายนอกโรงเรียน หมายถึง สถานที่ตั้งของโรงเรียน สภาพที่อยู่รอบๆ โรงเรียน มีผลต่อทั้งนักเรียนวัยรุ่นและครู โรงเรียนบางแห่งที่ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม อาจจะเป็นปัจจัยที่ทำให้พฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นเบี่ยงเบนไปได้

สภาพแวดล้อมของโรงเรียนทั้งภายในและภายนอกจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น ทั้งในด้านการส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีและช่วยทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้

2. แนวคิดด้านบทบาท

แนวคิดด้านบทบาทประกอบด้วยสาระสำคัญ 4 ประการ คือ 1) ความหมายของบทบาท 2) ลักษณะทั่วไปของบทบาท 3) บทบาทของครอบครัว 4) บทบาทของโรงเรียน สาระสำคัญทั้ง 4 ประการดังกล่าวข้างต้นมีเนื้อหาสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

2.1 ความหมายของบทบาท

คำว่า “บทบาท” มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ กัน แม้ว่าจะไม่เหมือนกันนัก แต่ก็มี ความหมายใกล้เคียงกัน และเป็นแนวทางเดียวกัน ดังต่อไปนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 602) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาทหมายถึง การทำตามหน้าที่ที่กำหนดไว้ เช่น บทบาทของพ่อแม่ บทบาทของครู

พัทยา สายหู (2529 : 59) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาท คือ ขอบเขตอำนาจหน้าที่และ สิทธิในการกระทำตามบทบาทของแต่ละงานที่เรามีต่อผู้อื่น

ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟูง (2529 : 30) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาท คือ แบบอย่าง พฤติกรรมที่สังคมกำหนดสำหรับบุคคลในฐานะผู้ครอบครองสถานภาพ หรือตำแหน่งที่ยึดถือเป็น บรรทัดฐานในความสัมพันธ์กับผู้อื่น

งามพิศ สัตย์สงวน (2530 : 17) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาท คือ การกระทำตามสิทธิ และหน้าที่ของสถานภาพ สถานภาพและบทบาทมักจะเป็นของคู่กัน คือ เมื่อมีสถานภาพจะต้องมี บทบาทด้วย แต่ไม่เสมอไป

สุพัตรา สุภาพ (2529 : 29) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาท คือ การปฏิบัติตามสิทธิและ หน้าที่ของสถานภาพ (ตำแหน่ง) เช่น มีตำแหน่งเป็นพ่อ บทบาทคือ ต้องเลี้ยงลูก เป็นครู บทบาทคือ สั่งสอนอบรมนักเรียนให้ดี

ชนิตา รัชพลเมือง (2525 : 63) ให้ความหมายไว้ว่า บทบาท (Role) หมายถึง การ ปฏิบัติตามสิทธิและหน้าที่ของสถานภาพ ดังนั้น บทบาทจึงเป็นเพียงแต่พฤติกรรมของสถานภาพ เช่น พ่อแม่มีหน้าที่เลี้ยงดูบุตร ครูมีหน้าที่อบรมสั่งสอนนักเรียน ในทางทฤษฎีบทบาทกำหนดโดย ประเพณี กฎหมาย และบรรทัดฐานอื่นๆ จึงดูเหมือนว่าทุกคนมีสถานภาพเหมือนกัน แต่จริงๆ แล้ว บทบาทย่อมขึ้นอยู่กับสภาพทางกายและจิตใจ บุคลิกภาพของบุคคล ดังนั้น การแสดงบทบาทจึง แตกต่างกัน เช่น พ่อแม่เลี้ยงลูกแบบเข้มงวด แบบตามใจ เป็นต้น

2.2 ลักษณะทั่วไปของบทบาท

ลักษณะทั่วไปของบทบาทสรุปได้ดังนี้ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2530 : 18 - 19)

1. บทบาทเป็นการกระทำตามสิทธิและหน้าที่ของผู้ที่อยู่ในตำแหน่งต่างๆ
2. บทบาทอาจขัดกันได้ (Role Conflicts) เมื่อแต่ละคนมีหลายสถานภาพ แต่ละคนจึงมี หลายบทบาทด้วย ดังนั้นอาจมีบทบาทที่ขัดกันได้ในบางครั้ง
3. บทบาทอาจมีลักษณะเครียด (Strain) ได้ ในสังคมสมัยใหม่ มีการคาดหวังใน บทบาทต่างๆ มากมาย แต่ไม่สามารถแสดงบทบาทได้ดีทุกบทบาท เพราะขาดเงิน เวลา และปัจจัย อื่นๆ ทำให้เกิดความรู้สึกที่เรียกว่า ดึงเครียด ได้

สุพัตรา สุภาพ (2529 : 30 - 31) ได้กล่าวถึงบทบาทที่ขัดกัน (Role Conflicts) ไว้ว่า บุคคลแต่ละคนมีบทบาทหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และบุคคลคาดหวังให้ปฏิบัติตามบทบาทต่างๆ ที่ตนมีอยู่ แต่การปฏิบัติบทบาทหนึ่งอาจจะไปขัดกับอีกบทบาทหนึ่งก็ได้

2.3 บทบาทของครอบครัว

สุมน อมรวิวัฒน์ และ ทิศนา แคมมณี (2530 : 180 – 182) ได้อธิบายไว้ว่า บ้านคือ สถานที่อยู่อาศัย ซึ่งเด็กได้เริ่มการเรียนรู้การดำเนินชีวิตนับตั้งแต่เกิด บ้านเป็น โลกอันอบอุ่นของเด็ก

ประกอบด้วยสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ เทคโนโลยี และตัวบุคคลที่แตกต่างกัน องค์ประกอบดังกล่าวนี้ ในแต่ละบ้านมีสภาพไม่เหมือนกัน องค์ประกอบที่สำคัญและมีอิทธิพลพัฒนาการทุกด้านของเด็ก คือ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ผู้ดูแลเด็ก นอกจากนี้ได้จำแนกบทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครอง และผู้ดูแลเด็ก ในการ “สั่งสอน ฝึกฝน อบรม บ่มนิสัย” เด็กไว้ดังนี้

1. บทบาทในฐานะผู้จัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ให้แก่เยาวชนในการเรียนรู้ จากประสบการณ์และฝึกการปรับตัว (Social Learning) สภาพแวดล้อมที่มีระเบียบ สะอาดและสงบ มีส่วนทำให้เกิดความสบายใจได้ เด็กก็เช่นเดียวกัน ถ้าได้เคยชินกับความสะอาด สงบและงดงามมาโดยตลอด จะทำให้เด็กเป็นคนมีระเบียบวินัย ละเอียด ประณีต และมีสุนทรียภาพ นอกจากนี้จะมีกิริยาสุภาพ พุดจาไพเราะ ถ้าคนรอบข้างแสดงกิริยาไม่สุภาพ แสดงอารมณ์รุนแรง ขุนเขิว สิ่งแวดล้อมจะเป็นตัวขัดเกลา กิริยา วาจา ใจของเด็กทีละน้อยและเป็นผลสำเร็จถ้าเวลานานพอ ดังนั้น การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีและปลอดภัยภายในบ้านจะเป็นการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กเกิดประสบการณ์ และฝึกการปรับตัวในทางที่ดีขึ้น

2. บทบาทในด้านการเป็นผู้ให้ข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงด้านจริยธรรมและวัฒนธรรมแก่เด็ก (Informative Learning) การจัดการศึกษาไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในระบบปิด หรือ การศึกษานอกระบบ ที่บ้านและในชุมชน ย่อมจะต้องมีการให้เนื้อหาสาระที่เป็นหลักการเพื่อนำไปสู่วิธีปฏิบัติ การอบรมเลี้ยงดู และการสอนที่ดีมิใช่เป็นการปล่อยปละละเลยให้เด็กลองผิดลองถูก และเรียนรู้ไปตามยถากรรม พ่อแม่ผู้ปกครองต้องสามารถใช้เทคนิควิธีในการใช้หลักธรรมมาสอนเด็ก และสามารถนำข่าวสารข้อเท็จจริงต่างๆ มาสนทนาเชื่อมโยง สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาโดยใช้ปัญญา

3. บทบาทในด้านการเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็กได้เลียนแบบ (Modeling) ในสังคมไทยนั้น ยกย่องพ่อแม่เป็นปูชนียบุคคลของลูก ดังที่คำพังเพยของไทยได้กล่าวไว้ว่า “ลูกไม้ย่อมหล่นไม่ไกลต้น” พ่อแม่เป็นคนอย่างไร ลูกย่อมเป็นคล้ายอย่างนั้น การปฏิบัติตนของพ่อแม่จึงจำเป็นต้องถึงพร้อมด้วยการปฏิบัติดีปฏิบัติชอบ เพื่อให้เกิดความศรัทธา นิยมยกย่อง และปฏิบัติตาม พ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดมากที่สุด สิ่งที่เด็กเริ่มเลียนแบบ คือ กิริยาวาจา ต่อมาก็จะเริ่มเลียนแบบการตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ที่พ่อแม่ผู้ปกครองแสดงออก เช่น ท่าทาง อารมณ์ รวมไปถึงวิธีการดำรงชีวิตที่มีระเบียบวินัย เรียบง่าย ประหยัด หรือเหลวแหลก คดโกง ฟุ้งเฟ้อ พ่อแม่ผู้ปกครองใช้เวลาว่างอย่างไร ตัดสินใจอย่างไร แก้ปัญหาอย่างไร เด็กที่อยู่ใกล้ชิดย่อมได้เรียนรู้และเลียนแบบอย่างนั้น

4. บทบาทในด้านการเป็นผู้ป้องกันทางเสื่อม และส่งเสริมให้เยาวชน สามารถปรับตัว ในทางที่ดี (Reward and Punishment) วิธีการที่พ่อแม่ผู้ปกครองพึงปฏิบัติเพื่อป้องกันทางเสื่อมและ ส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีแก่เด็ก มีดังนี้

1) พ่อแม่ผู้ปกครองต้องไม่แยกตนออกจากเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ดูแล เด็กอย่างใกล้ชิด มีความรัก เมตตา และที่สำคัญคือความเข้าใจเด็กทั้งในด้านพัฒนาการ ความรู้สึก นึกคิด และปัญหาของเด็ก

2) ความใกล้ชิดและความเข้าใจทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถ “ป้องกัน” ได้ มากกว่าการแก้ไข ผู้ใหญ่จึงเป็นผู้ที่ “แนะทางดี ชี้ทางเสื่อม” ให้แก่เด็ก

3) การพัฒนาพฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้นนั้น ควรใช้วิธีการเสริม แรงจูงใจและให้รางวัล มากกว่าการลงโทษ

4) พ่อแม่ผู้ปกครองควรให้โอกาสเด็กได้สังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของคนในสังคม และฝึกให้เด็กวิเคราะห์ เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นจากการประพฤติดีและผลที่เกิดขึ้นจากการประพฤติ ไม่ดี

5. บทบาทในด้านการเป็นผู้แก้ไข และปรับปรุงพฤติกรรมของเยาวชนให้สามารถ ปรับตัวและประพฤติดี (Behavior Modification) บทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครองนั้น จำเป็นต้อง รับผิดชอบต่อความผิดพลาดของเด็กและไม่ควรใช้วิธี “นิ้วไหนร้ายตัดนิ้วนั้น” ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุด แต่ก็เสี่ยงที่สุดเช่นกัน เพราะเด็กที่ถูกขับไล่ออกจากบ้าน ออกจากโรงเรียนและออกจากสังคม เด็กที่มีความรู้สึกว่าถูกรังแกไม่เป็นที่ยอมรับนั้น มีโอกาสน้อยมากที่จะสำนึกถึงความถูกต้องดีงาม พ่อแม่ผู้ปกครองจึงควรมีเมตตาและพยายามแก้ไขสาเหตุที่ทำให้เขาประพฤติไม่ถูกต้องเช่นนั้น

2.4 บทบาทของโรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันทางสังคมที่มีบุคคลเกี่ยวข้องกับสมาชิกในสังคม 2 กลุ่มคือ กลุ่ม ครูอาจารย์และกลุ่มเพื่อน ซึ่งทั้งสองกลุ่มมีบทบาทที่สำคัญต่อบุคคลพอสรุปได้ดังนี้

1. ครูอาจารย์

บทบาทของครูอาจารย์สามารถจำแนกได้ดังนี้ (Gorge Herbert Mead อ้างถึงใน ชนิตา รักษ์พลเมือง, 2525 : 99 – 102)

1) บทบาทตามความคาดหวัง (Prescribed role หรือ Expected role) เป็นบทบาทที่รัฐ ครูใหญ่ ผู้ปกครอง นักเรียน หรือชุมชน คาดหวังไว้ว่าครูจะต้องมีบทบาทอะไรบ้าง ซึ่งหมายถึงบทบาทหรือหน้าที่ทางสังคมที่กำหนดขึ้น และได้ยึดถือเป็นแนวปฏิบัติ หรือคาดหวังว่าจะปฏิบัติ โดยมีบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม (Culture norms) เป็นเกณฑ์การตัดสิน

2) บทบาทตามการรับรู้ (Perceived role หรือ Subjective role) เป็นบทบาทที่ครูแต่ละคนรับรู้ว่าคุณมีบทบาทอย่างไร โดยที่คำนึงถึงขอบเขตและหลักการสำคัญของอาชีพครู เช่น ครูมีบทบาทในการอบรมสั่งสอนทั้งในวิชาการ และศีลธรรมจรรยา

3) บทบาทที่แสดงจริง (Enacted role) เป็นบทบาทที่ครูแสดงออกจริงๆ ในรูปพฤติกรรม ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนในวิธีการสอนของครู

บทบาทของครู ในห้องเรียนไม่ได้มีเพียงการสอน หรือการให้ความรู้เท่านั้น แต่ครูยังมีบทบาทอื่นที่สำคัญเช่นกัน เป็นต้นว่า บทบาทครูในฐานะเป็นผู้นำในห้องเรียน นักเรียนจะมีความรู้หรือประสบการณ์มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับครูซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้นำทางนักเรียน โดยเฉพาะในห้องเรียน ครูจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้นำที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ภายในห้องเรียน สามารถที่จะปกป้องและสอนให้นักเรียนมีศักยภาพมากขึ้น สามารถที่จะทำให้นักเรียนปฏิบัติงานร่วมกันเป็นกลุ่มภายในห้องเรียน เพื่อนำไปสู่ประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา

2. เพื่อน

ในสังคมมักจะพบเห็นหรือได้ฟังว่า นักเรียนวัยรุ่นต้องการเพื่อนร่วมวัย รักเพื่อน และชอบใช้เวลาคลุกคลีอยู่กับเพื่อนมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเรียน เล่น เทีว คูย กิน และทำงาน วัยรุ่นต้องการจะอยู่กับเพื่อนเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันอย่างไม่รู้จักเบื่อหน่าย จนมีคำกล่าววว่า นักเรียนวัยรุ่นมีลักษณะ“ติดเพื่อน” และชอบ “เกาะกลุ่มกับเพื่อนร่วมวัย” (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2529 : 229 - 231)

นักเรียนวัยรุ่นให้ความสำคัญกับการคบเพื่อน และกลุ่มเพื่อนมาก จนเปรียบได้กับชีวิตจิตใจ ทั้งนี้เนื่องมาจากกลุ่มเพื่อนสามารถสนองตอบความต้องการของนักเรียนวัยรุ่นได้หลายด้าน ดังนี้

1) ความต้องการเป็นตัวของตัวเอง กลุ่มเพื่อนสนองตอบความต้องการเป็นตัวของตัวเองของนักเรียนวัยรุ่นได้ เพราะเพื่อนร่วมวัยต่างก็มีสถานภาพคล้ายคลึงกัน จึงไม่ทำให้นักเรียนวัยรุ่นเกิดความรู้สึกต่ำต้อยกว่ากัน ดังนั้นเมื่อนักเรียนวัยรุ่นอยู่กับกลุ่มเพื่อนเขาจึงมีโอกาสเป็นตัว

ของตัวเองได้อย่างเต็มที่ มีโอกาสแสดงความคิดเห็น และแสดงความสามารถอย่างอิสระ มีความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัย และมีความรู้สึกสบายใจมากกว่าเมื่ออยู่กับผู้ใหญ่

2) ความต้องการความเชื่อมั่น กลุ่มเพื่อนสามารถช่วยสร้างเสริมความเชื่อมั่นของเพื่อนนักเรียนวัยรุ่นด้วยกันได้ดี เพราะเพื่อนในกลุ่มบางคนเคยผ่านพบภาวะที่คล้ายคลึงกัน และได้แก้ปัญหาอุปสรรคที่คล้ายๆ กันให้ผ่านพ้นไปได้อย่างเป็นผลสำเร็จมาแล้ว ดังนั้นเมื่อเพื่อนในกลุ่มได้ร่วมรับรู้ปัญหา และมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ต่อกันอย่างเปิดเผยและจริงใจ จะทำให้นักเรียนวัยรุ่นตระหนักว่าเขาไม่ใช่ผู้โชคร้ายหรือแปลกประหลาดไปจากเพื่อนคนอื่น สิ่งเหล่านี้มีส่วนช่วยให้นักเรียนวัยรุ่นเกิดความสบายใจ และมีความเชื่อมั่นมากขึ้นที่จะปรับตัวให้เหมาะสมกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น

3) ความต้องการเป็นที่ยอมรับและยกย่อง เมื่อนักเรียนวัยรุ่นอยู่ในสังคมที่แวดล้อมด้วยผู้ใหญ่ บ่อยครั้งที่ผู้ใหญ่ไม่ยอมรับเขาอย่างบุคคลที่มีสถานภาพเท่าเทียมกัน และบ่อยครั้งที่พฤติกรรมวัยรุ่นที่แสดงออกมาไม่เป็นที่ยอมรับของผู้ใหญ่ ดังนั้นนักเรียนวัยรุ่นจึงแสวงหากลุ่มเพื่อนที่ร่วมวัยที่ให้การยอมรับและยกย่องเขา และเปิดโอกาสให้เขามีฐานะหรือมีตำแหน่งในกลุ่ม ซึ่งเป็นการส่งเสริมความมั่นคงทางจิตใจมากขึ้น เพราะเขามีเพื่อน มีพวกที่ชอบพอและชื่นชมเขา คอยให้กำลังใจและให้ความสนับสนุนเขา

4) ความต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนวัยรุ่นโดยทั่วไปต้องการแสวงหาความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดหลายด้านที่เขาเผชิญอยู่ ความสนุกสนานที่นักเรียนวัยรุ่นชื่นชอบ มักเกิดจากการได้ร่วมทำกิจกรรมที่สนุกสนานกับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยที่คุ้นเคยกัน เช่น การเที่ยว การสนทนา การร่วมรับประทานอาหารด้วยกัน

5) ความต้องการพัฒนาทักษะทางสังคม กลุ่มเพื่อนสามารถให้โอกาสแก่นักเรียนวัยรุ่นในการพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะการเรียนรู้และฝึกฝนอย่างกันเองในระหว่างกลุ่มเพื่อนร่วมวัยที่ไว้วางใจกัน จะช่วยลดความรู้สึกอับอาย ขัดเงิน และการไม่กล้าแสดงออกลงได้มาก ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนวัยรุ่น ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมต่อไป

6) ความต้องการมีสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศ ซึ่งเป็นไปโดยธรรมชาติของนักเรียนวัยรุ่น มักไม่ได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ในสังคมไทย ดังนั้นนักเรียนวัยรุ่นจึงแสวงหาสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศ หรือการร่วมทำกิจกรรมพิเศษของโรงเรียน ซึ่งนักเรียนวัยรุ่นทั้งหลายมีโอกาสดังกล่าวได้สร้างสัมพันธภาพระหว่างกัน นอกจากนี้กลุ่มเพื่อนยังเป็นสื่อกลางในการชักนำสัมพันธภาพกับเพื่อนต่างเพศของสมาชิกข้ามกลุ่มอีกด้วย

สปริงฮอลล์ และคอลลินส์ (Sprinthall and Collins, 1984 : 269 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาศึกษาศาสตร์, 2529 : 236 - 237) ได้แบ่งอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) อิทธิพลประเภทให้ข้อมูล (Informational Influence) กลุ่มเพื่อนจะทำหน้าที่เสมือนเป็นแหล่งข้อมูลความรู้ให้แก่สมาชิกของกลุ่มเกี่ยวกับ แนวทางประพฤติปฏิบัติตน เจตคติ ค่านิยม และผลของการกระทำ

2) อิทธิพลประเภทให้เอาอย่าง (Normative Influence) กลุ่มเพื่อนจะพยายามใช้ความกดดันทางสังคม เพื่อให้สมาชิกของกลุ่มประพฤติปฏิบัติตามปทัสถานของกลุ่ม

การใช้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีกระบวนการที่สำคัญ 2 ประการ ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน คือ

1) การเปรียบเทียบทางสังคม (Social Comparison) คือ กระบวนการที่วัยรุ่นใช้พฤติกรรมและทักษะของกลุ่มเพื่อนมาเป็นมาตรฐานในการเปรียบเทียบหรือประเมินตนเอง การเปรียบเทียบทางสังคมปรากฏได้อย่างเด่นชัดในวัยรุ่นมากกว่าวัยอื่น ทั้งนี้เพราะวัยรุ่นต้องการเสมอหน้า หรือคู่มือเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อนในกลุ่มของเขา ผลที่เกิดจากการเปรียบเทียบทางสังคมมีทั้งผลดีและผลเสียต่อวัยรุ่น

2) การคล้อยตามกัน (Conformity) คือ กระบวนการที่วัยรุ่นยอมรับเอาเจตคติ และพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติตาม อันเป็นผลเนื่องมาจากความกดดันของกลุ่ม การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนยิ่งจะมีมากขึ้นเมื่อวัยรุ่นคบเพื่อนนานๆ

3. แนวคิดสังคมประกิต

สาระสำคัญของแนวคิดสังคมประกิตประกอบด้วยประเด็นต่างๆ 5 ประเด็น คือ 1) ความหมายของสังคมประกิต 2) ความสำคัญของสังคมประกิต 3) ตัวแทนต่างๆ ของขบวนการสังคมประกิต 4) ลักษณะการอบรมสั่งสอน 5) วิธีการอบรมเลี้ยงดู และ 6) ลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดจากขบวนการสังคมประกิต ซึ่งแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

3.1 ความหมายของสังคมประภิต

พัชนี เขจรรรยา, เมตตา วิวัฒนากุล และจิริพันธ์ อนุวิชสรวงค์ (2538 : 21 อ้างถึงใน วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541 : 7) ให้ความหมายไว้ว่า สังคมประภิต (Socialization) หรือกระบวนการเข้าสู่สังคม จากสัตว์กลายเป็นมนุษย์ พฤติกรรมกลายเป็นความประพฤติ คนหรือบุคคล ในฐานะสิ่งมีชีวิตเป็นหน่วยหนึ่งที่อยู่จักเตือนตนเอง และสามารถชักนำพฤติกรรมของตนเองไปในทางที่สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้อื่น

สุรางค์ จันทน์เอม (2524 : 99 อ้างถึงใน สถิต วงศ์สุวรรณ, 2529 : 69) ให้ความหมายไว้ว่า สังคมประภิต หมายถึง วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในแนวที่สอดคล้องกับบุคคลส่วนใหญ่ของสังคม เป็นพฤติกรรมที่สังคมคาดหวัง และบุคคลจะต้องเรียนรู้ต่อเนื่องไปตลอดชีวิต เช่น เรื่องแนวความคิด ความเชื่อ เจตคติ ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆ ในสังคม เพื่อช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ทรงพล ภูมิพัฒน์ (2538 : 52) ให้ความหมายไว้ว่า สังคมประภิต คือ การให้การเรียนรู้เพื่อสืบทอดมรดกทางสังคม

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2524 : 3) ให้ความหมายไว้ว่า สังคมประภิต หมายถึง ขบวนการเรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมเพื่อจะสร้างบุคลิกภาพของตนให้เหมาะสมกับสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่

3.2 ความสำคัญของสังคมประภิต

สังคมประภิตนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ ทั้งนี้เพราะบุคลิกภาพที่ดีมาจากองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ (สถิต วงศ์สุวรรณ, 2529 : 69 – 70)

1. พันธุกรรม (Heredity) เป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือการควบคุมใดๆ ทั้งสิ้น คนจะพัฒนาบุคลิกภาพได้เพียงใดขึ้นอยู่กับข้อจำกัดของพันธุกรรมซึ่งถ่ายทอดมาทางยีนส์ (Genes) ซึ่งถ่ายทอดมาสู่ลูกหลานต่อๆ มา เช่น ลักษณะทางกาย ความสูง รูปร่างหน้าตา เป็นต้น

2. สิ่งแวดล้อม (Environment) หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบๆ ตัวบุคคลนั้น เช่น อาหาร อากาศ ที่อยู่อาศัย ญาติพี่น้อง เป็นต้น

3. การอบรมเลี้ยงดู (Socialization) เป็นขบวนการที่ทุกคนต้องพบตั้งแต่เกิดจนตาย มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาชีวิตและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของทุกคนด้วย เพราะเป็นการช่วยให้

บุคคลผู้ระเบียบของสังคม สร้างสรรค์พฤติกรรมที่สังคมต้องการ ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล ภายใต้ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณีของสังคม

3.3 ตัวแทนต่างๆ ของขบวนการสังคมประกิต

สถาบันต่างๆ ที่เป็นตัวแทนของการอบรมเลี้ยงดู ในการอบรมสั่งสอนให้มนุษย์รู้จักระเบียบของสังคม จะต้องอาศัยตัวแทนต่างๆ ที่จะทำหน้าที่ถ่ายทอดสิ่งต่างๆ ที่คาดหวังไปยังบุคคลผู้เป็นสมาชิกใหม่ สังคมประกิต (การอบรมเลี้ยงดู) จะลุล่วงไปได้ด้วยดี ก็เพราะมีตัวแทนทำหน้าที่ในการควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมให้เป็นไปตามมาตรฐานทางสังคมที่วางไว้ ก่อนที่บุคคลจะพัฒนาไปสู่ความสำเร็จในชีวิต จะต้องผ่านการอบรมเลี้ยงดูจากสถาบันต่างๆ มากมาย สถาบันต่างๆ เป็นตัวแทนของขบวนการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมของสังคม ให้แก่สมาชิกใหม่ที่กำลังเข้ามาเป็นสมาชิกในกลุ่มหรือสังคมนั้น จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้และพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม สถาบันที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทน (Agency) ที่สำคัญของสังคม คือ (สถิต วงศ์สวรรค์, 2529 : 70 – 73)

1. บ้าน หมายถึง ครอบครัว (Family) ได้แก่ บิดา มารดา ผู้ปกครองและเครือญาติ นับเป็นบุคคลกลุ่มแรก เป็นสถาบันสำคัญ ที่เป็นตัวแทนผู้ให้การอบรมสั่งสอนสมาชิกใหม่ บ้านเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุด และเป็นหลักฐานสำคัญในการที่จะถ่ายทอด หล่อหลอม เจตคติ อุดมคติ ความเชื่อ ค่านิยม อารมณ์ และแนวทางในการดำรงชีวิตภายหน้าให้แก่เด็ก จนกลายเป็นลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของสมาชิกใหม่ในที่สุด

2. โรงเรียน (School) เป็นสถาบันผู้ให้การศึกษาแก่เยาวชนโดยตรง เป็นตัวแทนของสังคมที่ให้การศึกษอบรมอย่างมีแบบแผน (Formal Education) ครู / อาจารย์ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ต่างๆ ในโรงเรียนเป็นบุคลากรสำคัญ ซึ่งมีบทบาท (Role) และอิทธิพลที่จะเปลี่ยนจิตใจนักเรียนหันมาสู่พฤติกรรมที่ถูกต้อง

3. กลุ่มเพื่อน (Peer Group) การที่บุคคลมีเพื่อนปะทะสังสรรค์ หรือสมาคม หรือร่วมกิจกรรมกัน กลุ่มเพื่อนจะเป็นกลุ่มตัวแทนในขบวนการสังคมประกิต เพื่อให้ผู้ระเบียบของสังคม มารยาทของสังคม เด็กย่อมเกิดการเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน เด็กยิ่งโตก็ยังมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้นทุกที อาจเป็นเพื่อนชั่วคราว หรือเพื่อนถาวรก็ตาม และยิ่งโตขึ้นก็มีการไปมาหาสู่กันมากขึ้น ไปพบปะสังสรรค์กัน ต่างฝ่ายก็ต่างถ่ายทอดลักษณะของความเชื่อ ค่านิยม เจตคติให้แก่กัน

4. วัดหรือสถาบันศาสนา (Religious Institution) แต่ละสังคมย่อมจะมีศาสนาเป็นสถาบันให้การอบรมสั่งสอนสมาชิกของสังคมนั้นๆ ให้ละชั่ว ประพฤติดี ปฏิบัติชอบ สถาบัน

ศาสนาทำหน้าที่ปลูกฝังความเชื่อ ค่านิยม เจตคติ แนวทางสู่สันติสุข สถาบันศาสนาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญของสังคมในอันที่จะหล่อหลอมบุคลิกภาพของบุคคล

5. สื่อมวลชน (Mass Communication) นับวันสื่อมวลชนจะมีอิทธิพลและทวีความสำคัญในกระบวนการอบรมเลี้ยงดูมากยิ่งขึ้นทุกที ปัจจุบันสื่อมวลชนต่างๆ มีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรม แนวความคิด ความเชื่อ เจตคติของคนทุกเพศทุกวัยในสังคม สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือหรือเป็นตัวแทนที่ให้ความรู้ ความเข้าใจ ในด้านต่างๆ ทั้งทางที่ดีและไม่ดี ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคล การพัฒนาบุคลิกภาพ และชักจูงให้บุคคลมีพฤติกรรมต่างๆ กันได้

6. กลุ่มอาชีพ (Professional Groups) กลุ่มอาชีพต่างๆ ต่างก็มีระเบียบปฏิบัติเฉพาะของตน สมาชิกใหม่ของแต่ละกลุ่มอาชีพจะต้องเรียนรู้ระเบียบข้อปฏิบัติของกลุ่มอาชีพนั้นๆ ด้วย และต้องปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มอาชีพให้ได้

3.4 ลักษณะการอบรมสั่งสอน

การอบรมสั่งสอนนั้น อาจทำได้ 2 ลักษณะ คือ (ทรงพล ภูมิพัฒน์, 2538 : 56 – 57)

1. การอบรมโดยตรง (Direct Socialization) การอบรมวิธีนี้ เป็นการบอกให้ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม บอกให้รู้ว่าอะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ อะไรผิด อะไรถูก เป็นการชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติโดยตรงว่าควรจะทำอย่างไร

2. การอบรมโดยทางอ้อม (Indirect Socialization) เป็นการอบรมโดยที่ไม่บอกให้โดยตรงเหมือนวิธีแรก แต่อาจจะอยู่ในรูปของการเลือกแบบในสถานการณ์บางอย่าง เพื่อให้เกิดความสอดคล้องในสถานการณ์นั้น

การที่ต้องมีการอบรมเลี้ยงดู หรือขบวนการสังคมประภคตินั้น ก็เพื่อให้มีระเบียบวินัยให้รู้จักบทบาท ค่านิยมของสังคม ระเบียบของสังคม เพราะทุกคนเป็นสมาชิกของสังคมจึงจำเป็นที่จะต้องแสดงบทบาทของตนในการปะทะสังสรรค์กับผู้อื่น มีทักษะในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ขบวนการสังคมประภคตินี้ใช้ตลอดชีวิตของบุคคล วัยเด็กเป็นช่วงที่สำคัญที่สุด ของการพัฒนาบุคลิกภาพ สถาบันแรกที่ทำให้การอบรมเลี้ยงดู คือ ครอบครัว (พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ญาติ) นอกจากเด็กจะได้รับการตอบสนองทางกายแล้ว จะต้องอบรมให้รู้จักตนเอง รู้จักควบคุมอารมณ์ ดังนั้นอารมณ์ของบุคคลในครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อสุขภาพจิตและกายของเด็กมาก จะต้องทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัย แท้จริงแล้วเจตคติและคุณธรรมของเด็ก ย่อมมาจากความเป็นอยู่ของครอบครัว โดยเฉพาะเมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่น อันเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ เขาต้องการ

ความอบอุ่น ต้องการข้อสนเทศ ต้องการเป็นที่ยอมรับของหมู่เพื่อน พ่อแม่จะต้องเข้าใจและทำตัวให้เขาเห็นว่าพ่อแม่ไว้วางใจ และเชื่อมั่นว่าเขามีความสามารถ

3.5 วิธีการอบรมเลี้ยงดู

การอบรมเลี้ยงดูเด็กในปัจจุบันนี้มักเต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย มีปัญหาต่าง ๆ มากมาย ทั้งปัญหาสังคม เศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งองค์ประกอบอื่นๆ เช่น อาชีพของพ่อแม่ สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว เป็นต้น ทำให้พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูก การอบรมเลี้ยงดูจึงแตกต่างกันออกไป ซึ่งการอบรมเลี้ยงดูมีหลายวิธี พ่อแม่บางคนก็อาจจะใช้หลายวิธีรวมกัน อย่างไรก็ตามพ่อแม่ทุกคนหวังไว้ว่าจะเลี้ยงลูกของตนเองให้ดีที่สุด ซึ่งมีวิธีการอบรมเลี้ยงดูด้วยวิธีต่างๆ ดังนี้ (ลักขณา สกฤตติขเรศสีมา, 2542 : 89 - 93)

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย เป็นการอบรมเลี้ยงดูเด็กที่พ่อแม่ยอมรับความสำคัญของลูก โดยถือว่าลูกคือส่วนที่มีความสำคัญต่อครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูแบบนี้มี 3 ประการที่สำคัญได้แก่ ความรัก ความเอาใจใส่ และความเข้าใจ ในการอบรมเลี้ยงดูต้องใช้เหตุผลกับลูก จัดประสบการณ์ต่างๆ ให้ตรงกับการพัฒนาการของลูก ตามความเหมาะสมกับความสามารถทางกาย สังคม และทักษะของลูก โดยไม่บังคับให้ลูกทำในสิ่งที่ลูกไม่อยากทำหรือไม่สามารถทำได้ ให้การยอมรับและยกย่อง โดยสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่ลูก ให้อิสระแก่ลูกในการทำกิจกรรมต่างๆ เอาใจใส่และช่วยเหลือ แนะนำลูกตามความเหมาะสม ยอมรับความสามารถ และให้สิทธิลูกในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง พ่อแม่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา ให้ความมั่นคงปลอดภัยแก่ลูก ตลอดจนแนะแนวทางการดำเนินชีวิตในแต่ละวัยให้ลูก เพื่อลูกจะได้เกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ถ้าหากพ่อแม่สามารถสร้างบรรยากาศภายในบ้าน ให้ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูก เป็นไปด้วยความรัก ความอบอุ่นและมีประชาธิปไตย พ่อแม่จะประสบความสำเร็จในการอบรมเลี้ยงดูให้ลูกเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจ

ผลการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย เด็กจะเป็นคนเปิดเผยเป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผล มีความรับผิดชอบ มีอารมณ์ขัน ร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี เรียนรู้อะไรๆ ได้อย่างรวดเร็ว สามารถปรับตัวได้ดีและกล้าแสดงออกอย่างมั่นใจ สามารถช่วยเหลือตัวเองและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง มีคุณลักษณะของการเป็นผู้นำที่ดี ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นได้ดี มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความภาคภูมิใจในตัวเอง รู้สึกว่าตนมีคุณค่า รู้จักใช้เหตุผล เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบความคาดหวังเอาอกกับเด็ก เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่เรียกร้องเอาจากลูก เป็นวิธีการอบรมที่พ่อแม่เป็นใหญ่ โดยพ่อแม่มีความต้องการเด็วเห็นุให้ทำตามทีพ่อแม่หวังไว้ พ่อแม่จะกำหนดวิถีชีวิตให้กับลูก ลูกต้องทำตามจุดประสงค์หรือความต้องการของพ่อแม่ ลูกมีหน้าที่ทำตามทุกอย่างแม้ว่าจะไม่ชอบก็ตาม

วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้ พ่อแม่มักเด็วเห็นุให้ลูกทำตามสิ่งทีพ่อแม่เห็นว่าดีเท่านั้น ลูกจะพบแต่คำสั่งทีว่า ต้องทำแบบนี้ ต้องเล่นแบบนี้ พ่อแม่มักจะคิดว่ากล่าวเมื่อเวลาที่ลูกทำอะไรทีขัดใจพ่อแม่ พ่อแม่จะกำหนดวิธีการดำรงชีวิตตั้งแต่เกิด ไม่ว่าจะเป็นการกิน การเล่น การเรียน ทุกประการขึ้นอยู่กัความประสงค์ของพ่อแม่

ผลการเลี้ยงดูแบบคาดหวังเอาอกกับเด็ก เด็กจะมีลักษณะเป็นคนเจ้าอารมณ์ ปรับตัวให้เข้ากับสังคมภายนอกได้ยาก ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง ไม่สามารถค้นพบความสามารถของตนเอง เด็กบางคนไม่ประสบผลสำเร็จในชีวิต แต่เป็นคนว่านอนสอนง่าย เชื่อฟังผู้ใหญ่ ี้อาย ไม่กล้าแสดงออก ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ขาดความริเริ่มสร้างสรรค์และชอบพึ่งพาผู้ใหญ่

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปะละเลย เป็นการเลี้ยงดูทีพ่อแม่ไม่สนใจทีจะอบรมสั่งสอนลูก ปล่อยให้ลูกทำตามอำเภอใจ ไม่มีใครคอยชี้แนะแนวทางทีถูกต้องและเหมาะสมให้ ไม่สนใจความเป็นอยู่ ไม่ดูแลยามเจ็บไข้ ให้ความรักแบบลำเอียง หรือคุดาลงโทษรุนแรงเกินเหตุ บางครั้งก็ปล่อยหน้าทีเลี้ยงดูให้เป็นของคนอื่น เลี้ยงดูแบบตามมีตามเกิด ซึ่งอาจจะเป็นเพราะเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ดี หรือเป็นลูกทีเกิดมาโดยพ่อแม่ไม่ได้ตั้งใจให้เกิด หรือเป็นครอบครัวทีแตกแยก

วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้ พ่อแม่ไม่ค่อยสนใจเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของลูก ลูกจะเล่นอะไรอย่างไ้พ่อแม่ไม่เคยใส่ใจ เวลาพ่อแม่อารมณ์ไม่ดี มักจะระบายออกด้วยการทำโทษเด็กเสมอ เวลาลูกซักถาม พ่อแม่มักจะพูดว่า “อย่ามากวนใจ ไปห่างๆ” พ่อแม่มักลืมหรือไม่สนใจกัคำสั่งญญาหรือข้อเรียกร้องของลูก พ่อแม่ชอบพูดขู่ลูกเสมอเวลาลูกเล่นซน ถ้าเด็กไม่กลัวก็จะได้ลูกอย่างรุนแรง พ่อแม่จะปล่อยลูกทำอะไรต่างๆ ตามใจชอบ ไม่เคยชี้แนะแนวทางทีถูกต้องและเหมาะสมให้ พ่อแม่ มักจะรักลูกไม่เท่ากัน โดยปฏิบัติกัลูกอย่างลำเอียง

ผลการเลี้ยงดูแบบปล่อยปะละเลย เด็กจะมีลักษณะก้าวร้าว ชอบทะเลาะกัผู้อื่นบ่อยๆ มีทัศนคติทีไม่ดีต่อพ่อแม่ บางครั้งถึงกัเกลียดชังพ่อแม่ตัวเอง ไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ เด็กจะมีอาการเชื่องซึม ไม่สามารถปรับตัวได้ง่าย มีความตึงเครียดทางอารมณ์ กระวนกระวายใจอยู่เสมอ มีอารมณ์ไม่มั่นคง ไม่มีเหตุผล ชอบเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นเสมอ เด็กทีได้รับการเลี้ยงดูแบบนี้มักจะพบว่า ยุวอาชญากรส่วนใหญ่มีพื้นฐานความผิดด้วยการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้

4. การอบรมเลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป เป็นการอบรมเลี้ยงดูแบบพ่อแม่คอยปกป้องดูแลลูกมากเกินไป ไม่ให้ได้รับความลำบากหรืออันตราย คอยให้ความช่วยเหลือลูกทุกอย่าง จนลูกไม่รู้จักรับมือช่วยเหลือตัวเอง ไม่รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีเรื่องอะไรขัดข้องพ่อแม่จะเป็นคนช่วยเหลือให้หมดลูกไม่ต้องทำอะไร ส่วนมากเป็นครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี

วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบนี้ พ่อแม่คอยแนะนำช่วยเหลือลูกตลอดเวลา ไม่ยอมให้ลูกเล่นกับเพื่อนๆ เพราะกลัวลูกจะถูกรังแก ไม่ยอมให้เด็กรับประทานอาหารเองเพราะกลัวลูกทำเลอะเทอะ พ่อแม่มักช่วยลูกทำการบ้านเสมอ ไม่ยอมให้ลูกทานอาหารหรือขนมจนกว่าพ่อแม่จะได้ชิมเสียก่อน เมื่อลูกเจ็บป่วยเพียงเล็กน้อย พ่อแม่จะวิตกกังวลมาก และให้รักษาเกินความจำเป็น พ่อแม่ มักไม่ยอมให้ลูกได้ช่วยตนเองในการทำงานต่างๆ

ผลการเลี้ยงดูแบบปกป้องมากเกินไป เด็กจะมีลักษณะเอาแต่ใจตนเอง ขาดความริเริ่มสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตัวเอง ต้องคอยพึ่งพาผู้อื่นอยู่เสมอ พึ่งตนเองไม่ได้ ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้ยาก เด็กมีแนวโน้มสุขภาพจิตเสีย และมีอาการทางประสาท

นอกจากนี้ยังมีการแบ่งการอบรมเลี้ยงดูใน 2 มิติ คือ มิติควบคุมมาก กับควบคุมน้อย (demanding/controlling vs undemanding/low control) และมิติการยอมรับ/ตอบสนอง กับการไม่ยอมรับและปฏิเสธ (accepting/responsive vs rejecting/unresponsive) เป็นสิ่งที่เหมาะสม ซึ่งแบ่งได้ 4 แบบดังนี้ (Maccoby & Martin, 1983 อ้างถึงใน เบญจพร ปัญญาฯ และคณะ, 2542 : 7 – 8)

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบอำนาจนิยม (Authoritarian parenting) พ่อแม่เป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์และเด็กจะต้องปฏิบัติตาม โดยที่เด็กไม่สามารถต่อรองได้และพ่อแม่ไม่ยอมรับความต้องการของเด็ก เด็กเหล่านี้มีแนวโน้มความภาคภูมิใจต่ำ รู้สึกผิดและแยกตัวจากสังคม

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบสมยอม (Indulgent-permissive parenting) พ่อแม่จะไม่ควบคุมและยอมตามข้อเรียกร้องของเด็ก มีผลทำให้เด็กเอาแต่ใจตัวเอง ขาดการควบคุมตนเอง มีแนวโน้มเป็นเด็กก้าวร้าว

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย (Authoritarian-reciprocal parenting) พ่อแม่สนับสนุนให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง ยอมรับสิทธิและข้อเรียกร้องของเด็กตามเหตุผล ตัดสินปัญหา ร่วมกัน และเด็กมีส่วนร่วมในการตั้งกฎเกณฑ์และมีข้อตกลงร่วมกัน เด็กเหล่านี้จะได้รับผิดชอบต่อสังคม ไม่ก้าวร้าวและเป็นตัวของตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง

4. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปะละเลย (Indifferent-uninvolved-neglecting parenting) เป็นการเลี้ยงดูแบบปล่อยปะละเลยและทอดทิ้งเด็ก มีผลทำให้เด็กก้าวร้าว การควบคุมตนเองต่ำ มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับเด็กไม่ดี

3.6 ลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดจากขบวนการสังคมประกิต

พฤติกรรมที่เกิดจากขบวนการสังคมประกิตมีลักษณะดังนี้ (สถิต วงศ์สุวรรณ, 2529 : 75)

1. พฤติกรรมนั้นจะต้องเกิดจากการเรียนรู้ นั่นคือพฤติกรรมของบุคคลจะต้องได้รับการเร้าจากสิ่งแวดล้อม ก่อให้เกิดประสบการณ์ ซึ่งอาจจะเกิดจากการบอกกล่าวโดยทางวาจา หรือการแสดงเป็นตัวอย่างพฤติกรรมได้ ประสบการณ์ต่างๆ เหล่านี้จะค่อยๆ สะสมซึมซาบเข้าไปในตัวสมาชิก (Internalization) กลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพในที่สุด

2. พฤติกรรมการเรียนรู้จะต้องเกิดจากการปะทะสังสรรค์กันทางสังคม (Social Interaction) อันหมายถึงความเกี่ยวข้องกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งจะทำให้เกิดมีการเรียนรู้ปทัสถาน (Norms) ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานในการดำเนินชีวิตของสมาชิกในสังคม

ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้มองว่าการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนควรมีผลมาจากสังคมประกิต ด้วยการเล่นเกมในหมู่เพื่อน การถ่ายทอดความรู้ หรือแม้แต่การควบคุมการเล่นเกมนอนไลน์ของผู้ปกครอง อาจมีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการของวัยรุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการของวัยรุ่น มีประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณา 6 ประเด็น คือ 1) ความหมายของการใช้เวลาว่างและนันทนาการ 2) ลักษณะของนันทนาการวัยรุ่น 3) ปัจจัยที่มีผลต่อนันทนาการของวัยรุ่น 4) ประโยชน์ของนันทนาการต่อวัยรุ่น 5) บทบาทของครอบครัวในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ 6) บทบาทของเพื่อนและโรงเรียนในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ซึ่งแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

4.1 ความหมายของการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ (2529 : 100 - 101) ได้ให้ความหมาย การใช้เวลาว่าง หมายถึง ช่วงเวลาในแต่ละวันที่เหลือจากการทำกิจกรรมที่บุคคลจะต้องทำ และบุคคลจะใช้เวลาว่างทำสิ่งใดก็ได้ตามที่ปรารถนา

ส่วนนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมทุกชนิดที่บุคคลเลือกปฏิบัติด้วยความพอใจในเวลาว่าง ผลที่ได้รับนอกจากเป็นความสนุกสนานรื่นเริงแล้ว ที่สำคัญคือ จะทำให้ผู้ทำกิจกรรมเกิดความผ่อนคลายทั้งกายและใจ

4.2 ลักษณะนันทนาการของวัยรุ่น

ในช่วงก่อนวัยรุ่น ความสนใจเกี่ยวกับนันทนาการมีลักษณะไม่แน่นอนและไม่เด่นชัด วัยรุ่นมีพฤติกรรมคล้ายกับจะทดลองกิจกรรมนันทนาการใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ เพื่อดูว่านันทนาการประเภทไหนเหมาะกับเขา และกลุ่มเพื่อนจะว่าอย่างไร ต่อเมื่อถึงระยะวัยรุ่นตอนต้น ความสนใจในนันทนาการจึงเห็นเด่นชัด และค่อนข้างคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงในระยะวัยรุ่นตอนปลาย ความสนใจเกี่ยวกับนันทนาการของวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปจากวัยเด็กมีดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์, 2529 : 117)

1. เวลาว่างสำหรับนันทนาการมีน้อยลง เนื่องจากมีภาระหน้าที่ที่ต้องทำมากขึ้น ทั้งที่บ้านและโรงเรียน วัยรุ่นจึงพิถีพิถันในการเลือกนันทนาการมากขึ้น
2. นันทนาการของวัยรุ่นมีจำนวนน้อยลง เนื่องจากนันทนาการแต่ละอย่างที่เลือกทำใช้เวลาเพิ่มขึ้น ใช้ความตั้งใจมากขึ้น ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายมากขึ้นด้วย
3. เปลี่ยนกลุ่มเพื่อนจากเพศเดียวกันเป็นเพื่อนต่างเพศ ในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง การที่วัยรุ่นชายหญิงเริ่มมีนันทนาการร่วมกัน เป็นเหตุให้นันทนาการวัยรุ่นชายและหญิงเป็นประเภทเดียวกัน
4. เปลี่ยนกิจกรรมจากผู้กระทำเป็นผู้ดู หรือเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ใช้แรงใช้กำลังน้อยลงกว่าเดิม
5. นันทนาการของวัยรุ่นเป็นประเภทมีกฎมีเกณฑ์ยุ่งยากซับซ้อนขึ้น เช่น ต้องทำเป็นสถานที่เฉพาะแห่ง มีอุปกรณ์เฉพาะอย่าง กฎเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ เหล่านี้ มีส่วนทำให้ความรู้สึกสนุกสนานที่จะเลือกนันทนาการนั้นๆ ลดน้อยลง การนัดพบกันในแต่ละครั้งทำได้ยากลำบาก วัยรุ่นจึงมักเลือกนันทนาการที่ทำได้คนเดียวหรือต้องการคนร่วมกลุ่มน้อย

4.3 ปัจจัยที่มีผลต่อนันทนาการของวัยรุ่น

วัยรุ่นแต่ละคนมีนันทนาการต่างๆ กันไป เหตุผลของการเลือกอาจจะเป็นเพราะกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ น่าสนุก หรืออาจจะเป็นสิ่งที่แตกต่างจากงานประจำ อาจทำให้วัยรุ่นมีประสบการณ์เพิ่ม อาจเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจที่จะได้ทำ หรืออาจเป็นโอกาสให้ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกนันทนาการมีดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์, 2529 : 118 - 121)

1. ความสนใจ เมื่อวัยรุ่นมีโอกาสทำกิจกรรมนันทนาการหลายๆ อย่าง ในที่สุดจะเลือกกิจกรรมที่สนใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนิสัยของแต่ละคน มีข้อที่น่าสนใจคือ ความสนใจของบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งวัยรุ่นเรียนรู้ความสนใจเรื่องนันทนาการจากการลองผิดลองถูก การเข้าพวกกับคนที่เรารัก และจากการแนะนำของผู้ที่ชำนาญการในทางนันทนาการ

2. โอกาส การที่วัยรุ่นแต่ละคนได้รู้จัก ได้ทดลอง และชอบนันทนาการอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างขึ้นอยู่กับโอกาสที่จะได้ทำ

3. พัฒนาการทางกาย วัยรุ่นที่มีตัวเล็กมักไม่ชอบเล่นกีฬาเท่าวัยรุ่นที่มีร่างกายบึกบึน และแข็งแรงพอที่จะเอาชนะคนอื่นได้ พวกที่เข้าสู่วัยรุ่นเร็วหรือเป็นหนุ่มสาวเร็วกว่ามักเปลี่ยนกิจกรรมนันทนาการจากประเภทใช้พลังงานมากมาเป็นกิจกรรมสังคม

4. ระดับสติปัญญา วัยรุ่นที่สติปัญญาดี มักมีนันทนาการหลากหลายประเภทกว่าพวกฉลาดน้อยกว่า มักใช้เวลาทำกิจกรรมนันทนาการตามลำพัง และมีช่วงความสนใจนานกว่า

5. เพศ วัยรุ่นชาย – หญิง มีนันทนาการต่างกัน อาจขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางร่างกายและค่านิยมของสังคม วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่มีนันทนาการประเภทตามลำพัง และไม่ต้องออกแรงมาก ส่วนวัยรุ่นชายชอบเกมกีฬาที่มีการแข่งขันและต้องการความชำนาญ ตลอดจนการเคลื่อนไหวมากกว่า

6. สิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลต่อการเลือกนันทนาการด้วยเหตุผล 2 ประการ (1) บรรยากาศภูมิประเทศ เครื่องมือเครื่องมือนอกสถานที่จัดเป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่จะพัฒนาความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคน (2) อิทธิพลทางวัฒนธรรม ความสนใจในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของบางชุมชนหรือประเทศ ซึ่งโน้มน้ำหนักความสนใจของเด็กและเยาวชนให้เป็นที่ไปในทางนั้น

7. สภาพทางเศรษฐกิจและสังคม นันทนาการของวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีสภาพทางเศรษฐกิจสังคมต่างกัน มักไม่เหมือนกันอาจเป็นเพราะลักษณะความสนใจหรือสถานภาพทาง

ครอบครัวส่งเสริม หรืออาจเป็นเพราะเงินเพิ่มโอกาสแก่วัยรุ่นที่จะเข้าไปอยู่ในวงสังคมที่แตกต่างกัน

8. ความสนใจของกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นจะเลือกนันทนาการที่กลุ่มเพื่อนสนใจ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ ความสนใจที่เกิดจากความพยายามให้ตนเป็นที่ยอมรับของคนอื่นนั้น เป็นความสนใจที่ไม่มีความยั่งยืนมักเปลี่ยนแปลงได้ง่าย

9. ความเป็นที่นิยมในกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นซึ่งมีเพื่อนมากมักเลือกนันทนาการที่จะพาตนเองให้เข้าไปอยู่กับเพื่อนๆ มากกว่านันทนาการประเภทที่ทำอยู่คนเดียว

10. ทักษะคติเกี่ยวกับนันทนาการ คนแต่ละสังคมมีความนิยมนันทนาการต่างชนิดกัน ทำให้เกิดการแบ่งชั้นนันทนาการ ว่าเป็นนันทนาการราคาแพงหรือราคาถูก นันทนาการจึงเป็นเครื่องย้ำความแตกต่างของชนชั้นในสังคมโดยปริยาย

Max Kaplan (1975 อ้างถึงใน ศุทธฤทัย เจริญขวัญมา และคณะ, 2546 : 3 – 4) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้เวลาว่างของบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. ปัจจัยภายใน (Internal Factors) ได้แก่ ความพึงพอใจ การพิจารณาตัดสินใจ บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล อำนาจนึกคิดต่างๆ และรสนิยมของแต่ละบุคคล

2. ปัจจัยภายนอก (External Factors) ที่สามารถวัดและมองเห็นได้อย่างชัดเจน คือ อายุ เพศ การศึกษา รายได้ การทำงาน ที่อยู่อาศัย ระยะเวลา โดยมีอิทธิพลต่อการเลือกและการใช้เวลาว่างของบุคคลดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 อายุ เป็นตัวแปรพื้นฐานที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในเรื่องของการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบขอบเขตตามที่สังคมกำหนด ทักษะและประสบการณ์ตามอายุ การยึดถือและปฏิบัติเป็นประจำ

2.2 เพศ เป็นความแตกต่างทางสรีระ ซึ่งเป็นตัวกำหนดและแบ่งแยกกิจกรรมให้ผู้หญิงและผู้ชายแตกต่างกันอย่างชัดเจน

2.3 การศึกษา เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลอย่างชัดเจน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะระดับชั้นการศึกษามีความสัมพันธ์กับอาชีพ การทำงาน ระดับรายได้ และสถานภาพทางสังคม นอกจากนี้ยังมีผลต่อการดำเนินชีวิต รสนิยม การเลือกสรร การตัดสินใจ บุคลิกภาพและอำนาจนึกคิดของแต่ละบุคคลด้วย

2.4 รายได้ การเลือกใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมต่างๆ ของแต่ละบุคคลยังขึ้นอยู่กับค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการทำกิจกรรมนั้นด้วย รายได้และทรัพย์สินเป็นตัวแบ่งแยกความแตกต่างของบุคคลออกเป็นคนจนและคนรวย ซึ่งมีผลไปถึงการดำเนินชีวิต (Life Style) ของแต่ละบุคคลด้วย

2.5 การทำงาน ปัจจัยด้านการทำงานมีผลต่อการเลือกและใช้เวลาว่าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานที่ทำว่ามีความเกี่ยวข้องกับวัสดุ อุปกรณ์ และมีความสัมพันธ์ต่อการนำไปใช้ในยามว่างด้วย การทำงานทำให้เกิดทักษะ ประสบการณ์ และสร้างคุณค่า ความสำคัญที่ต้องการจะเรียนรู้ และการทำงานสร้างทัศนคติ ซึ่งส่งผลไปสู่การเลือกสรรกิจกรรมที่เหมาะสมด้วย

2.6 ที่อยู่อาศัย เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีผลต่อการเลือกใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าสถานที่นั้นมีประเภทของกิจกรรมให้เลือกหรือไม่ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับการคมนาคม ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ความสัมพันธ์ในชุมชนละแวกบ้าน โครงสร้างทางระบบนิเวศน์ อาชีพโดยรวมในชุมชนนั้นๆ

2.7 ระยะเวลา การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมใดๆ ย่อมขึ้นอยู่กับระยะเวลาว่างที่มี การแบ่งเวลาเพื่อใช้ในกิจกรรมต่างๆ ขึ้นอยู่กับการเห็นคุณค่าและความจำเป็นในกิจกรรมนั้นๆ รวมถึงระยะเวลาในการเดินทางไปร่วมกิจกรรมนั้นด้วย

3. เงื่อนไขในระดับสังคม เป็นตัวควบคุมในระดับบุคคลอีกระดับหนึ่ง ได้แก่ การแนะนำและการเสนอแนะ ช่วงชั้นทางสังคม ข้อห้ามและการกีดกันทางสังคม หรือข้อกำหนดบังคับต่างๆ

4.4 ประโยชน์ของนันทนาการต่อวัยรุ่น

การรู้จักเลือกนันทนาการให้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคน นับว่ามีประโยชน์และความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับตัววัยรุ่นเอง ประโยชน์ของนันทนาการมีดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์, 2529 : 113)

1. ในแง่สุขภาพกาย นันทนาการช่วยให้วัยรุ่นมีพัฒนาการทางกายเป็นปกติและมีสุขภาพกายดี โดยเฉพาะนันทนาการประเภทเกมกีฬา

2. ในแง่สุขภาพจิต นันทนาการหลายประเภทที่มีผลดีต่อจิตใจวัยรุ่น โดยจัดให้วัยรุ่นได้มีโอกาส (1) แสดงความก้าวร้าวโดยไม่มีผลขัดแย้งต่อระเบียบข้อบังคับของโรงเรียนหรือหน่วยงาน (2) สร้างเสริมความคิดริเริ่ม (3) พักผ่อนหย่อนใจคลายจากความเครียดในชีวิตประจำวัน

และ (4) สร้างเสริมความสัมพันธ์ระหว่างตัววัยรุ่นกับผู้ที่อยู่ใกล้ชิด เช่น สมาชิกในครอบครัว เพื่อน เป็นต้น

3. ในแง่การปรับตัว นั้นบทบาทการช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับปรุงสถานภาพทางสังคมของตนเองให้ดีขึ้น โดยมีโอกาสรู้จักตนเองและรู้จักเพื่อนๆ ดีขึ้น เป็นที่รู้จักของผู้อื่น ได้มีโอกาสพัฒนาทักษะในการเข้าสังคม มีความเข้าใจสังคมกว้างขวางและถูกต้องยิ่งขึ้น จึงทำให้มีสถานภาพทางสังคมดีขึ้น

4. ในแง่การวางพื้นฐานสำหรับชีวิตอนาคต การมีโอกาสทำกิจกรรมนันทนาการหลายๆประเภท ทำให้วัยรุ่นรู้ความต้องการและความถนัดของตนเอง สามารถเลือกนันทนาการที่ตนชอบและสนใจไว้สำหรับทำต่อไปในอนาคต

4.5 บทบาทของครอบครัวในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

ผู้นำครอบครัว ได้แก่ พ่อและแม่ เป็นผู้ที่เกิดมาก่อน ได้รับความรู้เรื่องการใช้เวลาว่าง ทั้งจากการเรียนรู้ในระบบโรงเรียน และจากประสบการณ์ของตนเอง และเป็นผู้มีหน้าที่และรับผิดชอบในการนำบุตรธิดาเข้าสู่สังคม จึงมีความเหมาะสมยิ่งในการอบรมเรื่องการใช้เวลาว่าง และนันทนาการแก่สมาชิกในครอบครัว ซึ่งทำได้โดยวิธีการต่อไปนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์, สาขาวิชา คหกรรมศาสตร์, 2529 : 142 - 145)

1. การเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้เวลาว่างและการเลือกนันทนาการ คนเราโดยเฉพาะเด็กๆ มักเลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นอยู่ทุกวัน การใช้เวลาว่างก็เช่นกัน เด็กจะทำตามพ่อแม่ด้วยความปรารถนาจะอยู่ใกล้เป็นเหตุผลอันดับแรก และจะได้รับ ความชมเชยให้เกิดความภาคภูมิใจเป็นอันดับรอง เมื่อปฏิบัติตามเข้าบ่อยครั้ง ก็เกิดความเคยชินในอันที่จะทำเป็นนิสัย

2. การสั่งสอน เป็นการถ่ายทอดสิ่งที่พ่อแม่ต้องการให้บุตรรับรู้และกระทำด้วยวาจา กระทำได้ในลักษณะเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เมื่อสั่งสอนแล้ว ควรมีการควบคุมให้ปฏิบัติตามคำสั่งสอนด้วยการตั้งระเบียบวินัยขึ้นในบ้าน และดูแลให้ปฏิบัติตาม มีการเสริมแรงด้วยการให้รางวัลหรือลงโทษ เพื่อให้เด็กเกิดความเคยชินในการปฏิบัติเองเป็นนิสัย เรื่องที่จะสั่งสอนอาจได้แก่ (1) สิ่งใดเล่นได้ทำได้หรือไม่ได้ (2) ควรเล่นควรทำหรือไม่ควรเล่นไม่ควรทำอย่างไร และ (3) เล่นหรือทำแล้วต้องเก็บเช่นเดียวกับกิจกรรมอื่น

3. การชี้แนะและชักชวนให้ร่วมกิจกรรม เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้วัยรุ่นมีความรู้กว้างขวางขึ้น เกี่ยวกับประเภทของนันทนาการ การชี้แนะอาจเป็นในรูปของคำพูด แต่ที่จะได้ผลมากกว่าเป็นในรูปของการกระทำ ครอบครัวจะสามารถชี้แนะและให้การศึกษาเรื่องการใช้เวลาว่าง

และเน้นหนักการประเภทต่างๆ ได้ด้วยการวางแผนการใช้เวลาว่างและทำกิจกรรมร่วมกับเด็ก ในที่นี้หมายความว่า ควรเริ่มทำกับเด็กตั้งแต่ก่อนวัยเรียน

4. การจัดให้ลงมือกระทำหรือฝึกหัด โดยเฉพาะในเรื่องนั้นหนักการบางอย่างที่ต้องการเรียนรู้วิธีทำและการฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬาต่างๆ ในช่วงเวลาที่ฝึกหัด วัยรุ่นจะมีความคิดว่านั้นหนักการใดเหมาะกับตน และจะสามารถเลือกในสิ่งที่ต้องการและสนใจอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นคนหนึ่งอาจมีนั้นหนักการได้หลายอย่าง ขึ้นอยู่กับเวลาและสถานที่ ดังนั้นการได้มีโอกาสฝึกหัดทำสิ่งต่างๆ ทำให้มีความรู้กว้างขวางขึ้น และได้มีประสบการณ์ว่ากิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจนั้นมีทั้งประเภทให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด เป็นต้น

ครอบครัวยังมีอิทธิพลต่อการสร้างเจตคติและความสนใจ ในเรื่องการใช้เวลาว่างและนั้นหนักการแก่วัยรุ่น โดยพฤติกรรมต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การให้ความรู้แก่เด็กและวัยรุ่นในเรื่องการใช้เวลาว่างและนั้นหนักการ เป็นสื่ออันดับแรกที่ครอบครัวแสดงออกให้แก่เด็กและวัยรุ่นได้รับทราบถึงสิ่งที่ครอบครัวสนใจ

2. ท่าทียอมรับหรือไม่ยอมรับของครอบครัวต่อการใช้เวลาว่างและนั้นหนักการที่วัยรุ่นกระทำ การยอมรับอาจแสดงด้วยวาจาหรือการกระทำ

3. การเสริมแรงหรือจูงใจให้กระทำในสิ่งที่ถูกที่ควร เช่น การให้คำแนะนำช่วยเหลือ เป็นต้น

4. การเปิดโอกาสให้เด็กพบปะเพื่อนฝูงหรือบุคคลอื่นที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ไม่ว่าจะเป็นการพบปะกันในบ้านหรือนอกบ้านก็ตาม

4.6 บทบาทของเพื่อนและโรงเรียนในการใช้เวลาว่างและนั้นหนักการ

การพัฒนาเรื่องการใช้เวลาว่างและการเลือกนั้นหนักการของวัยรุ่น นอกจากเป็นหน้าที่ของครอบครัวแล้ว เพื่อนและโรงเรียนยังเป็นกลุ่มสังคมอีก 2 กลุ่มที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นใช้ชีวิตส่วนใหญ่นอกบ้านนานขึ้น ถ้าเป็นวัยรุ่นที่เรียนหนังสือในโรงเรียน เวลาส่วนใหญ่นอกบ้านจะอยู่กับเพื่อนและอยู่ที่โรงเรียน ได้พบได้คุยและได้ฟังคำพูด การสั่งสอนและได้เห็นการกระทำต่างๆ ซึ่งล้วนมีความสำคัญต่อชีวิตวัยรุ่น ประกอบกับเป็นระยะที่วัยรุ่นเบี่ยงเบนความสนใจไปยังกลุ่มเพื่อน และต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ทำให้วัยรุ่นเอาอย่างกันในทุกๆ เรื่อง ตั้งแต่เรื่องบุคลิกภาพจนถึงเรื่องกิจกรรมนั้นหนักการ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์, 2529 : 151 - 155)

1. บทบาทของเพื่อน

ในเรื่องการใช้เวลาว่างและนันทนาการ สิ่งหวังจากการคบเพื่อนก็คือ เพื่อนจะชวนทำกิจกรรมนันทนาการประเภทพึงประสงค์ของสังคม วิธีการที่จะเป็นไปได้ ได้แก่

- 1) จับกลุ่มกับวัยรุ่นที่มีความสนใจในนันทนาการประเภทเดียวกัน และควรเป็นนันทนาการประเภทที่จะไม่ก่อให้เกิดความเสื่อมให้แก่ตนเองและสังคม
- 2) หลีกเลี่ยงการคบคนที่มีพฤติกรรมไปในทางเสื่อม ได้แก่ วัยรุ่นพาลเกร วัยรุ่นหนีโรงเรียน เป็นต้น
- 3) ใช้เวลาของตนให้เกิดประโยชน์ที่สุด
- 4) ฝึกใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ อย่าปล่อยให้ความรักเพื่อนนำไปสู่ความเดือดร้อน
- 5) เมื่อมีทุกข์หรือมีปัญหาให้ปรึกษาผู้ใหญ่ที่นับถือและไว้วางใจ

2. บทบาทของโรงเรียน

ในเรื่องการใช้เวลาว่างและนันทนาการ โรงเรียนมีหน้าที่รับผิดชอบต่อจากครอบครัว ในการให้การศึกษาอบรม ดังเห็นได้จากจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่จะมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้รอบรู้ ทั้งทางวิชาการและการทำงานอื่น ๆ ส่วนมากนักเรียนจะได้รับกิจกรรมเสริมหลักสูตร และกิจกรรมนอกหลักสูตร ซึ่งส่วนหนึ่งได้จากกิจกรรมนันทนาการนั่นเอง

สถาบันการศึกษาจึงเป็นแหล่งปลูกฝังความรู้ทักษะและเจตคติ เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง และนันทนาการที่สำคัญโดย

- 1) จัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตร โดยเฉพาะในเรื่องของกีฬา และกิจกรรมนันทนาการต่างๆ
- 2) จัดสถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกสำหรับนันทนาการในโรงเรียน
- 3) ส่งเสริมและสนับสนุนพลังความสามารถของนักเรียน ในทางนันทนาการให้ประจักษ์ และใช้ให้เป็นประโยชน์ในการช่วยให้นักเรียนได้ค้นคว้าเพื่อรู้จักตนเอง
- 4) พัฒนาคุณสมบัติที่พึงประสงค์สำหรับนันทนาการให้แก่นักเรียน

5. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ มีประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้อง 7 ประเด็น คือ 1) ความหมายของเกมออนไลน์ 2) ลักษณะของเกมออนไลน์ 3) ประเภทของเกมออนไลน์ 4) การจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ 5) พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย 6) เด็กกับเกมออนไลน์ 7) สาเหตุของการติดเกมออนไลน์ 8) ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญดังนี้

5.1 ความหมายของเกมออนไลน์

ประกาศวิทยุ นิชมรัฐ (2547 : 34) ให้ความหมายไว้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นร่วมกันได้ครั้งละหลายๆ ผู้เล่น โดยที่ไม่ต้องอยู่ที่เดียวกัน ซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548 : 2) ให้ความหมายไว้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมเหล่านี้มีทั้งแบบออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นจำนวนมาก หรือ Massively Multiplayer Online Game หรือ MMOG และเกมที่ต้องเล่นไปตามบทบาท หรือ Role Playing Game หรือ RPG ดังนั้นเกมออนไลน์จึงไม่จำกัดเรื่องจำนวนคนเล่นและแบบของการเล่น

เกมออนไลน์ หรือ Online Game บริษัท เอเชีย ซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรมเกม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง และจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่านเซิร์ฟเวอร์ โดยข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้ ณ เซิร์ฟเวอร์ซึ่งในการเล่นเกมออนไลน์นี้ผู้เล่นจะต้องเสียค่าบริการการเล่นตามอัตราที่ผู้ให้บริการได้กำหนดไว้

Online Station ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกม PC หรือ Console ในรูปแบบออนไลน์ หรือ MMOG (Multiple Massive Online Game) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นจะต้องเชื่อมต่อกับ Internet เพื่อเข้าไปเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่เชื่อมต่อเข้ามายังตัวเซิร์ฟเวอร์ของเกมเหมือนกัน ข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่นทุกคนจะถูกบันทึกไว้ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของเกม ทำให้ผู้เล่นไม่สามารถที่จะแก้ไขข้อมูลเหล่านั้นได้

5.2 ลักษณะของเกมออนไลน์

เกมคอมพิวเตอร์เป็นความบันเทิงของเด็กและผู้ใหญ่ในยุคดิจิทัล เกมออนไลน์เป็นสนามที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่เข้ามาเล่นเกมแข่งขันกัน หรือไม่ก็ร่วมมือกัน เกมในเวอร์ชันออนไลน์จะเพิ่มระดับของความสนุกขึ้นอีกมากมายหลายเท่า ความสนุกเพิ่มขึ้นเนื่องจากผู้เล่นจากที่ต่างๆ มีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซ้ำซากจำเจ การพบกับผู้คนในไซเบอร์สเปซ และความท้าทายในระดับโลก

วรเศรษฐ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว (2547 : 130 – 131) แบ่งลักษณะเกมออนไลน์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. เกมที่เล่นคนเดียว ส่วนใหญ่เป็นเกมปริศนาเพราะสามารถแจกให้เล่นกันฟรีๆ เช่นเดียวกับของฟรีทั่วไป เกมเหล่านี้มีความสนุกค่อนข้างน้อย แต่ความท้าทายมีสูงมาก เพราะผู้ที่ได้รับคะแนนมากที่สุดไม่ใช่คนธรรมดา เขาคือแชมป์เปียน โลกของเกมประเภทนั้น ทั้งนี้เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นจากทุกประเทศทั่วโลก สามารถเข้ามาแข่งขันทำคะแนนได้

เกมออนไลน์ที่เล่นคนเดียวนั้นผู้เล่นจะไหลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โปรแกรมดังกล่าวมักจะเขียนด้วยภาษา Java โปรแกรมที่เขียนด้วยภาษา Java มีข้อดีคือ สามารถทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างรุ่น ต่างยี่ห้อ ต่างระบบปฏิบัติการกันได้ นั่นคือเขียนและแปลเพียงครั้งเดียวก็สามารถใช้งานกับคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่มีเว็บเบราว์เซอร์ที่สนับสนุนภาษานี้ได้ทันที

2. เกมที่เล่นกับผู้เล่นอื่นอีกคน เช่น เกมกระดานหรือเกมวางแผน เกมที่เล่นกันสองคนนี้อาจจะมีคนอื่นจากที่ต่างๆ เข้ามาชมและวิจารณ์การเล่นได้ ความสนุกเกิดขึ้นเพราะได้แข่งขันกับผู้เล่นที่มีฝีมือ และมีรูปแบบการเล่นที่ต่างกันไป ที่สำคัญคือเราจะมีเพื่อนเล่นด้วยตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเที่ยงวันหรือเที่ยงคืน ความท้าทายก็อยู่ในระดับโลก ถ้าไม่เก่งจริงก็หมดสิทธิ์แจ้งเกิดบนเกมเซิร์ฟเวอร์

3. เกมที่เล่นกันเป็นทีม การประสบผลสำเร็จในการเล่นแบบนี้มีฝีมืออย่างเดียวไม่เพียงพอ ต้องอาศัยทีมเวิร์กที่ดี เกมเหล่านี้ทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเล่นเกมประเภทนี้ เพราะมีเครือข่ายที่รวดเร็วให้ผู้ใช้ได้ใช้ในราคาถูก

4. เกมที่เล่นเป็นคณะ (MMOG – Massively Multiplayer on – line Game) นอกจากจำนวนผู้เล่นในเกมแล้ว เกมประเภทนี้ต่างกับเกมสามประเภทแรกตรงเวลาที่ใช้ เกมสามประเภทแรกจะใช้เวลาไม่นาน เล่นเสร็จหนึ่งเกมก็คือจบ อีกวันมาเล่นใหม่ก็เริ่มเกมใหม่หมด แต่เกมที่เล่นเป็นคณะต้องการการเล่นอย่างสม่ำเสมอ ผู้เล่นจะเข้าไปในโลกของเกม โดยผ่านตัวละครที่เขาสร้าง

ขึ้น ระหว่างที่เกมดำเนินไป คบเพื่อน ต่อสู้กับศัตรู ทำการค้า ฯลฯ เกมที่เล่นเป็นคณะช่วยทำให้เห็นภาพของไซเบอร์สเปซเป็นกราฟิกที่สวยงาม เกมเหล่านี้ทำให้เกิดธุรกิจการขายเวลาเพื่อเล่นเกมบนเซิร์ฟเวอร์

5.3 ประเภทของเกมออนไลน์

ณัฐพงศ์ จิตนิมานะกุล (2544 : 20 – 24) ได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action Game) เป็นเกมที่มีเนื้อหาด้านการต่อสู้ โดยต้องบังคับตัวละครให้ออกกิริยาท่าทางเคลื่อนไหวเข้าบุกตะลุยหรือผจญภัย มีอยู่มากมายในขณะนี้ เช่น Quake 4, Day of Defeat : Source, GetAmped, Sephiroth Online เป็นต้น ปัจจุบันตัวเกมประเภท Action อย่างเดียวมีแนวโน้มที่จะลดลง

2. เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game : RPG) เป็นเกมที่มีตัวละครและเนื้อเรื่องที่ ทำให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเข้าไปผจญภัยไปพร้อมกับเพื่อนร่วมทางและตัวเนื้อเรื่องจะมีการพัฒนาให้มีความสามารถมากขึ้นเพื่อการเอาชนะ เช่น Final Fantasy, Deus EX ปัจจุบันเกม RPG ที่ได้รับความนิยม และสามารถเล่นผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ เช่น Ragnarok Online, MU Online, Seal Online, PristonTale เป็นต้น

3. เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy Game) เป็นเกมที่กำลังได้รับความนิยมไม่แพ้ Action Game ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทสล็อตกันเดิน และเกมที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายสามารถควบคุมได้พร้อมๆ กัน เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเป็นการวางแผนยุทธวิธีเพื่อต่อสู้แย่งชิงดินแดน และทรัพยากรระหว่างผู้เล่นฝ่ายต่างๆ เช่น Arcana Battle Card Description, Taenon เป็นต้น

4. เกมกีฬา (Sports Game) เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย เช่น Gambledon Online, Pangya Online, Talesrunner Online, Fishing Online, Smash Star Online, Keroking Online เป็นต้น

5. เกมแข่งรถ (Racing Game) เป็นเกมสำหรับสิ่งหัจอมซึ่งทั้งหลาย ปัจจุบันเกมแนวนี้ยังมีการผลิตกันออกมาอยู่เรื่อยๆ เช่น Rc Online (Remote Car Online), CT Racer, Need for Speed : Most Wanted เป็นต้น

6. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปัญหาและปริศนาของเกม ทั้งยังเป็นเกมที่มีกฎกติกาเข้าใจง่าย กราฟิกเรียบง่าย เล่นง่าย เป็นเกมสั้นๆ และการจบเกมง่าย เช่น Tetris , Puzzle Pang เป็นต้น

7. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมกันหลายๆ รูปแบบ ผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผน และการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในแต่ละขั้นตอน เช่น The Movie, The Sim 2, The Sim 2 Open for Business, Angle's Tale เป็นต้น

8. เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นตามเนื้อเรื่องที่จะต้องเข้าไปผจญภัยในสถานการณ์ต่างๆ ที่โปรแกรมกำหนด ตัวเอกของเรื่องจะพัฒนาตนเองไม่ได้ เพียงแต่จะต้องพยายามหาเงื่อนงำและกฎของการเอาชนะเกม เช่น Monkey Island , Discworld , Grim fandaco เป็นต้น

9. เกมแนวอาเขต (Arcade Game) เป็นเกมที่มีข้อกำหนดเงื่อนงำในการเล่น ไม่ว่าจะเป็จำนวนครั้งที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ต่อ 1 เกม หรือมีเวลากำหนดในการเล่นแต่ละครั้ง จุดประสงค์คือ เล่นให้ได้คะแนนสูงๆ หรือผ่านไปในด้านต่อๆ ไป จนถึงหัวหน้าในด้านสุดท้าย เช่น House of the dead , Xtom 3D, Pinball เป็นต้น

5.4 การจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์

ประเทศที่มีหน่วยงานในการจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศเกาหลี ซึ่งมาตรการในการจัดระดับความรุนแรงของเกมในประเทศทั้งสองดำเนินการอยู่มีสาระสำคัญดังนี้

1. มาตรฐานการจัดระดับความรุนแรงของ ERSB ประเทศสหรัฐอเมริกา

นอกจากการแบ่งเกมตามเนื้อหาของประเภทเกมแล้ว คณะกรรมการการจัดเรตสื่อซอฟต์แวร์บันเทิงของประเทศสหรัฐอเมริกา (Entertainment Software Ratings Board - ESRB) ได้จัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดแบ่งระดับเดียวกันกับภาพยนตร์ ซึ่งมีความแตกต่างตรงที่ภาพยนตร์แบ่งระดับให้เหมาะสมกับอายุผู้ชม ส่วนเกมออนไลน์แบ่งตามเนื้อหา ถ้าเกมใดรุนแรงมากก็ไม่สมควรให้เด็กเล่นเลย (www.esrb.org)

ระบบการจัดระดับของ ESRB เป็นการจัดระดับด้วยตัวอักษร ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารกับผู้ปกครองในการเลือกเกมออนไลน์ หรือวิดีโอเกมให้แก่บุตรหลาน ก่อนที่จะตัดสินใจซื้อ การกำหนดระดับไม่ได้หมายความว่าเป็นการแนะนำให้ผู้บริโภคซื้อ เช่า หรือให้

เป็นพื้นฐานในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ แต่พ่อแม่/ผู้ปกครองควรใช้ระบบการกำหนดระดับความรุนแรงของ ESRB ประกอบความต้องการของบุตรหลาน และความรู้พื้นฐานกับการเลือกสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับบุตรหลาน

การกำหนดระดับของเกมตามมาตรฐานของ ESRB แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็น “สัญลักษณ์แสดงระดับ (Icon)” ที่แนะนำอายุที่เหมาะสมสำหรับเกมแต่ละเกม และ “ข้อความกำกับ (Content Descriptor)” ที่ระบุส่วนประกอบต่างๆ ของเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

การจัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์แบ่งระดับของเนื้อหาเกมไว้ดังนี้ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549 : 31 - 33)

1) เรต EC (Early Childhood) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะกับผู้เล่นตั้งแต่อายุ 3 ปีขึ้นไป ไม่มีเนื้อหาที่พ่อแม่/ผู้ปกครองอาจจะพบว่าไม่เหมาะสม เช่น เกม Pangya

2) เรต E (Everyone) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เรื่องราวเนื้อหาในกลุ่มนี้อาจจะมีเนื้อหาเป็นภาพการ์ตูน สิ่งประหลาดมหัศจรรย์ หรือการทำลายที่ไม่รุนแรง และมักใช้ภาษาที่สุภาพ

3) เรต E10+ (Everyone 10 and older) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 10 ปีขึ้นไป เรื่องราวเนื้อหาในกลุ่มนี้อาจจะมีเนื้อหาเป็นภาพการ์ตูน สิ่งประหลาดมหัศจรรย์เพิ่มมากขึ้น หรือการทำลายที่ไม่รุนแรง และมีเรื่องเกี่ยวกับความนึกคิดบ้างเล็กน้อย เช่น Maple Story , Need for Speed : Most Wanted, Yogurting เป็นต้น

4) เรต T (Teen) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป เรื่องราวเนื้อหาในกลุ่มนี้จะเริ่มมีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ได้อยู่ในขั้นรุนแรงมากนัก มีเรื่องเกี่ยวกับความนึกคิด อารมณ์ขันตามธรรมชาติ บางฉากมีภาพรุนแรง, เห็นเลือด หรือการพนัน และ/หรือมีการใช้ภาษาที่แข็งกระด้างบ้างเป็นบางครั้ง เช่น Ragnarok Online, Yulgang, NBA Live 06 เป็นต้น

5) เรต M (Mature) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้เล่นตั้งแต่ 17 ปีขึ้นไป เรื่องราวเนื้อหาในกลุ่มนี้จะเริ่มมีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น บางฉากมีการต่อสู้ด้วยของแหลมคม, เห็นเลือด หรือมีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง และใช้ภาษาค่อนข้างหยาบคายเป็นบางครั้ง เช่น Last Chaos, The Movie, JY Online, Ran Online เป็นต้น

6) เรต AO (Adults Only) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป เรื่องราวเนื้อหาในกลุ่มนี้จะมีฉากช็อคช็อกเกี่ยวกับความรุนแรง และ/หรือมีกราฟิกที่แสดงเนื้อหาเรื่องทางเพศ และมีภาพโป๊เปลือยค่อนข้างมาก (ผู้ปกครองควรพิจารณา)

7) เรต RP (Rating Pending) หมายถึง เกมที่เพิ่งเสนอต่อ ESRB และกำลังรอผลการพิจารณาให้อยู่ในกลุ่มใด สัญลักษณ์นี้ปรากฏอยู่เฉพาะในการโฆษณาเกมก่อนที่จะวางตลาด

2. มาตรฐานการจัดระดับความรุนแรงของ KMRB ประเทศเกาหลี

KMRB (Korea Media Rating Board) เป็นองค์กรที่มีหน้าที่รับผิดชอบควบคุมกำกับสื่อบันเทิงโดยรวม ได้แก่ ภาพยนตร์ วิทยุ เกม บทเพลง ละครเวที การโฆษณา การจัดระดับจึงมีลักษณะของการใช้เกณฑ์ที่สามารถใช้ร่วมกันได้กับทุกสื่อ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ สถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549 : 27 - 28)

การจัดระดับผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ตามมาตรฐานของ KMRB จัดได้เป็น 2 ระดับ ดังนี้

1) เรต P-G All (All) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับบุคคลทุกเพศทุกวัย ไม่มีเนื้อหาที่พ่อแม่/ผู้ปกครองอาจจะพบว่าไม่เหมาะสม

2) เรต P-G 18 (18-years) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 18 ปีขึ้นไป

ดังนั้น กรณีของ KMRB มีความน่าสนใจมากที่สามารถประยุกต์ และปรับใช้เกณฑ์กับสื่อประเภทใหม่ๆ ได้ง่าย เนื่องจากสามารถเพิ่มประเภทสื่อใหม่ โดยใช้การจัดระดับตามอายุ และสามารถให้ข้อมูลในกรณีที่สื่อหรือผลิตภัณฑ์ 1 ชิ้นมีส่วนประกอบของสื่อหลายแบบ เช่น เกมที่มีเพลงและภาพประกอบที่ไม่เหมาะสม ก็สามารถที่จะอ้างอิงการจัดระดับความรุนแรงของเพลง ร่วมกับการจัดระดับความรุนแรงของเกมไปด้วยได้

การจัดระดับความรุนแรงของสื่อ โดยรวมตามมาตรฐานของ KMRB มีดังนี้

1) All (All) หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับบุคคลทุกเพศทุกวัย ไม่มีเนื้อหาที่พ่อแม่/ผู้ปกครองอาจจะพบว่าไม่เหมาะสม

2) 12 (12-years) หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป

3) 15 (15-years) หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 15 ปีขึ้นไป

4) 18 (18-years) หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 18 ปีขึ้นไป

5) None (Restricted) หมายถึง สื่อที่ต้องห้าม ไม่มีการคิดเครื่องหมายใดๆ และไม่อยู่ในรายการฐานข้อมูลของ KMRB ในส่วนที่เผยแพร่ต่อสาธารณะ โดยนัยเพื่อเป็นการป้องกันการประชาสัมพันธ์สื่อโดยอ้อมของผู้ผลิต

การจัดระดับของ KMRB แตกต่างจากเกณฑ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา คือ ไม่มีการแสดงสัญลักษณ์ให้ทราบข้อมูลในรายละเอียดของเนื้อหาว่าไม่เหมาะสมในด้านใดบ้าง เช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกานี้จะแบ่งเนื้อหาของเกมเป็นกลุ่ม เช่น ที่มีเนื้อหารุนแรง มีเรื่องทางเพศ มีเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด มีความน่ากลัว หรือมีการใช้ภาษาที่หยาบคาย เป็นต้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากจะไม่ให้มีการให้ข้อมูลที่เป็น 2 มุมมอง คือ ไม่ให้ข้อมูลที่จะไปเป็นการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเยาวชน

5.4 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย

การเล่นเกมออนไลน์ เกิดขึ้นมาตั้งแต่ 25 ปีที่แล้ว และเข้ามาสู่ประเทศไทยในเวลาใกล้เคียงกัน ปัจจุบันมีผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยประมาณ 300,000 คนต่อวัน โดยมีสถิติผู้เล่นเกมออนไลน์พร้อมกันสูงสุด (concurrent) 160,000 คน

เดิมทีเดียว ก่อนมีเกมออนไลน์ สื่อเพื่อความบันเทิงที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างเช่น วิดีโอเกมเริ่มเป็นที่นิยมตั้งแต่ปี 1980 และพบว่า เด็กที่ไม่เคยเล่นหรือไม่เคยลองเล่นเกมนี้เลยนั้นมีน้อยมาก สัดส่วนของเด็กที่เล่นวิดีโอเกมในต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 75 – 100 ส่วนมากเล่น 3 – 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ขณะที่การเล่นเกมออนไลน์ของคนไทยในปัจจุบันมีการเล่นโดยเฉลี่ยสูงกว่าปริมาณนี้

จากผลการสำรวจการเล่นเกมออนไลน์ในกลุ่มผู้เล่นเกมในประเทศไทย ที่สำรวจโดยบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ จากผู้เล่นจำนวน 53,846 คน พบว่า ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ (ร้อยละ 60) อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย (ร้อยละ 82) และมีอายุระหว่าง 18 – 25 ปี (ร้อยละ 37) รองลงมาได้แก่กลุ่มอายุระหว่าง 15 – 17 ปี (ร้อยละ 24) และอายุระหว่าง 12 – 14 ปี (ร้อยละ 22.5) ตามลำดับ สัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านและที่ร้านเกมใกล้เคียงกัน คือ ผู้เล่นเกมที่บ้านประมาณร้อยละ 48 ขณะที่ผู้เล่นเกมที่ร้านเกมมีประมาณร้อยละ 46 ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่มักจะเล่นเกมคนเดียว (ร้อยละ 47.6) ขณะที่การเล่นเกมพร้อมกัน 2 – 4 คน มีประมาณร้อยละ 15.2 ของผู้ให้ข้อมูล

ข้อมูลเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่นเกมแสดงว่า ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เล่นเกมวันละ 1 – 2 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 25.5 กลุ่มที่เล่นเกมวันละมากกว่า 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 23.6 และกลุ่มที่เล่นวันละ 3 – 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 21.5 สาเหตุที่เล่นเกมส่วนใหญ่เกิดจากเพื่อนชวน คิดเป็นร้อยละ 52 (วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ 2548 : 4)

5.5 เด็กกับเกมออนไลน์

เกมออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอมีฐานะจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์แทบทุกบ้าน ด้วยคิดว่านอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมออนไลน์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางเกมเหมาะสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นมีน้อย บางเกมผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับการเล่นแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษา ฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้อีก เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป เช่น เป็นเกมต่อภาพ เกมคำยกลที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ปัญหา และเกมที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น กอล์ฟ เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ จะมีการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ทำให้ได้ฝึกเล่นกีฬาไปในตัว เกมเหล่านี้แม้ว่าจะช่วยเสริมทักษะไม่มีพิษไม่มีภัยแต่ไม่เป็นที่นิยมมากนัก

ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวย ที่มีไมค์ ไทสัน เฉินหลง บรูซลี ฯลฯ หรือเกมสงครามที่ต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ ไปจนกระทั่งถึงอวกาศ ที่ใช้ปืนแสงเลเซอร์ยิงต่อสู้ และเกมผจญภัยอย่าง Super Mario กลับได้รับความนิยมและติดตลาดมาก เพราะผู้เล่นได้รับความสนุกสนานกับการยิงต่อสู้กลับไปกลับมาในบทบาทของพระเอก

เด็กเห็นภาพพจน์เกี่ยวกับสงคราม การฆ่าฟันเป็นเกมที่สนุกสนานได้เลียนแบบพระเอกที่อยู่เหนือผู้ร้าย ใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา เด็กส่วนใหญ่สับสนแยกแยะไม่ออกกว่าความชั่วร้ายและความดีเป็นอย่างไร บรรดาเด็กๆ ต่างชื่นชอบความรุนแรงของเกม เพราะได้เป็นผู้บงการหรือลงมือฆ่าศัตรูด้วยมือของตนเอง ถ้าหากเป็นการดูทีวีหรือภาพยนตร์ก็ได้แต่นั่งมองอยู่ห่างๆ และคอยเอาใจช่วย แต่ในเกมคอมพิวเตอร์เขาเป็นพระเอกและเป็นพระเอกที่ไม่ตาย เพราะถ้าพลาดก็สามารถเริ่มเล่นเกมใหม่ได้ โดยขณะที่เล่นจะมีแสงเสียงประกอบเกือบเหมือนจริง สร้างความเร้าใจให้กับผู้เล่น จนคิดว่าตนเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ทั้งหมดนี้ทำให้เด็กเห็นว่า การทำลายล้างฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้กำลังและอาวุธต่างๆ เป็นสิ่งที่ถูกต้องที่สังคมยอมรับ

ด้วยเหตุนี้เด็กจึงมีภาพพจน์ที่ผิดๆ ว่าสงครามหรือการฆ่าฟันเป็นเกมละเล่นที่สนุกสนาน พระเอกมีหน้าที่ฆ่าศัตรูอย่างเดียว เด็กอาจนำความคิดนี้มาเป็นบรรทัดฐานของตนว่า ถ้าหากทำร้ายผู้อื่นก็จะชนะและถูกต้องเสมอไป ส่วนเกมผจญภัยมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความชั่วร้ายของซาตานและแนวจินตนาการแบบนิยายวิทยาศาสตร์ เนื้อหาของเกมมักแสดงให้เห็นว่ามีอำนาจชั่วร้ายหวังจะครองโลก จึงจะต้องเป็นหน้าที่ของพระเอกที่จะต้องช่วยโลก สำหรับเกมกีฬาแม้มีเนื้อหาไม่รุนแรง แต่ไม่ดึงดูดความสนใจ ปัจจุบันไม่ว่าเกมออนไลน์จะมีเนื้อหาอย่างไร ต่างเพิ่มความละเอียดอ่อนสลับซับซ้อนให้เหมือนจริงมากขึ้นทั้งภาพและเสียง มีเงื่อนไขให้แก้ปัญหาและทำคะแนนได้ยาก ยิ่งทำลายความสามารถของผู้เล่นและอยู่ในตลาดได้นาน

ปัจจุบันการต่อต้านการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ได้ทำให้การเล่นของเด็กลดน้อยลง ซึ่งจะเห็นได้ตามห้างสรรพสินค้าเกือบทุกแห่งที่มีตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงวัยรุ่นเข้าคิวแย่งแย่งเพื่อให้ได้เช่าเครื่องเล่นเกม แม้ว่าต้องอดขนม หนีโรงเรียน ขโมยเงินพ่อแม่ เพื่อให้ได้เล่นเกมเพียงไม่กี่นาที เด็กที่มีเครื่องเล่นอยู่ที่บ้านก็หมกมุ่นกับการเล่น ละเลยในสิ่งที่ควรจะทำโดยขาดการดูแลเอาใจใส่เท่าที่ควร

หากเด็กรู้จักเล่นเกมออนไลน์ให้อยู่ในเวลาที่ยกจำกัด เลือกประเภทของเกมให้เหมาะสมกับอายุ เกมออนไลน์จะเป็นสิ่งที่ไม่น่ากลัวแต่อย่างใด และหากนักวิชาการคอมพิวเตอร์ของไทยร่วมมือกันผลิตเกมที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ เสริมทักษะ เหมาะกับจริยธรรมและวัฒนธรรมอย่างไทยๆ และรัฐบาลหันมาควบคุมประเภทของเกม ซึ่งให้เห็นเด่นชัดว่า เกมใดเด็กควรเล่น ไม่ควรเล่น เกมคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นเครื่องเล่นที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด และส่งเสริมสติปัญญาของผู้เล่นอีกด้วย (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533 : 33 – 34, 38)

5.6 สาเหตุของการติดเกมออนไลน์

สาเหตุที่เด็กติดเกมออนไลน์กั้นจอมแงม เพราะความสนุกสนานที่ได้รับจากการเล่นที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วเกินความคาดฝันของหลายๆ คนที่จะตามทัน จากยุคที่เคยใช้ชีวิตพื้นบ้านหรือพลาสติกสี่เหลี่ยมสี่เหลี่ยมก็หันมาใช้กลไกทางวิทยาศาสตร์ที่ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการ์ตูนอีกทั้งสังคมยุคปัจจุบันสนามเด็กเล่นมีน้อยลง และพ่อแม่ไม่ต้องการให้ลูกออกไปเล่นนอกบ้านเนื่องจากเกรงกลัวภัยสังคมในเมืองกรุง จึงหาของเล่นมาให้ลูกเล่นที่บ้าน รวมทั้งบริษัทผู้ผลิตได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยธรรมชาติของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมาเป็นอย่างดี รู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเครื่องเล่นให้มีความสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งแน่ใจว่าเมื่อเด็กได้เล่นแล้วจะติด โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะมีกับตัวผู้เล่น (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533 : 335)

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เกมส์-แก๊งส์ กับชีวิตครอบครัว พบว่า สาเหตุสำคัญที่เด็กในชุมชนแออัดชอบเล่นเกมออนไลน์มาจากเหตุผล 5 ประการคือ (วรรณรัตน์ สุวรรณรัตน์, 2548 : 11-12)

1. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากเด็กทุกคนต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสังคมเองก็ได้พัฒนารูปแบบความบันเทิงต่างๆ มากมาย รวมทั้งเกมออนไลน์ที่เป็นรูปแบบความบันเทิงสมัยใหม่ที่มีความเหมือนจริง ทำให้เกิดความสนุกสนานมากกว่าเกมอื่นๆ เด็กในชุมชนแออัดให้ความเห็นว่า การเล่นเกมออนไลน์จะเป็นเพียงแค่ความสุขช่วงเวลาหนึ่งก็ยังดีกว่าที่จะต้องอยู่แบบไม่มีความสุขในชีวิตจริง และเหตุผลที่เล่นก็เพื่อผ่อนคลายความเครียด

2. การมีโลกส่วนตัวและการทำจินตนาการให้เป็นจริงผ่านตัวละคร เกมออนไลน์ทำให้เด็กได้ทำจินตนาการของตนเองให้เป็นจริง เช่น เด็กบางคนมีฐานะยากจน ก็อาจต้องการเป็นคนที่มีเงินทองมากมาย ก็สามารถสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการได้ มีเงิน มีอำนาจ มีคนให้การยอมรับนับถือ นับเป็นการสร้างบุคลิกในใจให้ปรากฏออกมาจริงๆ

3. การชดเชยทางสังคมเพื่อหนีสภาพความเป็นจริง เนื่องจากคนส่วนมากมักจะมีทัศนคติที่ไม่ดีกับคนในชุมชนแออัด คิดว่าเป็นแหล่งเสื่อมโทรมและเป็นที่มั่วสุมของคนไม่ดี แม้แต่คนในชุมชนเองก็มีความหวาดระแวงกันเอง ดังนั้นการเล่นเกมออนไลน์ไม่ต้องมีการแสดงตัวตนว่าเป็นใคร มาจากที่ใด มีพื้นเพอย่างไร ทำให้สามารถอยู่ในชุมชนเกมได้อย่างสบายใจ ซึ่งการสร้างตัวละครแทนตนเองในบทบาทที่พึงปรารถนา ก็สามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจได้มากขึ้น

4. การสร้างความสำเร็จและความภาคภูมิใจให้ชีวิต เนื่องจากสภาพในเกมมีความเหมือนจริง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่ามีโลกส่วนตัว หรือมีชุมชนที่ไม่สามารถหาได้จากชีวิตจริง เพราะชีวิตในชุมชนแออัด มักไม่ค่อยได้รับการยอมรับทางสังคม เด็กจึงอยากดำเนินชีวิตอยู่ในเกมมากกว่าชุมชนจริงๆ โดยเมื่ออยู่ในเกมเด็กไม่ต้องไปโรงเรียน ไม่ต้องทำการบ้าน มีแต่การหาความภาคภูมิใจในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการมีเงิน มีตำแหน่งทางสังคม หรือการได้รับการยอมรับทางสังคมจากในเกม เป็นต้น

5. การหารายได้ เนื่องจากลักษณะประการสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ คือ มีการใช้จ่ายกันในเกม โดยการซื้อของ มีตลาดแลกเปลี่ยน ซึ่งการมีรายได้ (เงิน) หรือการมีของนั้น จัดว่าเป็นขั้นหรือระดับ (class) ทางสังคม ที่ทำให้เกิดการยอมรับ ดังนั้นเด็กบางคนที่สามารถในการหาของเก่งก็จะยกของให้ผู้อื่นผ่านตัวละครในเกม แล้วมารับเงินสดนอกเกม ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้มักพบมากในกลุ่มเด็กชุมชนแออัด เพราะของในเกมนั้นไม่ได้มีความหมายมากเท่ากับการมีเงินไว้ใช้จ่ายในโลกของความเป็นจริง

5.7 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์มีอิทธิพลเหนือความคิดจิตใจของเด็กเป็นเวลานาน จนก่อให้เกิดความรุนแรงและสับสน กลุ่มที่ร่วมมือกันระหว่างชาติเพื่อต่อต้านสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหารุนแรง (International Coalition Against Violent Entertainment (ICAVE)) ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยถึงผลกระทบจากวิดีโอเกมอย่างจริงจัง ซึ่งจากการศึกษาของกลุ่ม ICAVE พบว่า แม้วิดีโอเกมจะผลิตสำหรับเด็กเล่น แต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะเน้นความรุนแรงและสงคราม มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ภายหลังจากการได้เล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับและสะสมเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติที่เบียดเบียนและนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น เพราะเลียนแบบมาจากการเล่นเกมที่ต้องทำร้ายผู้อื่น ซึ่งเป็นผู้ร้ายหรืออยู่ฝ่ายตรงข้าม แม้ว่าจะต้องใช้ความรุนแรงเข้าทำห้ำหั่นฆ่าฟันกันก็ตาม กลับเห็นเป็นสิ่งที่ถูกต้องและชอบธรรม กลุ่ม ICAVE สำนววิดีโอเกม 95 เรื่อง พบว่า เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามมีจำนวนร้อยละ 58 และเกมที่เน้นความรุนแรงดุเดือดมีถึงร้อยละ 83 (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2533 : 34)

รศ.น.พ.อัมพล สุอำพัน จากหน่วยจิตเวชเด็กโรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ กล่าวว่า การเล่นเกมวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย แต่การที่จะบอกว่ามีผลดีมากกว่าหรือมีผลเสียมากกว่านั้น ต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น และตัวของผู้เล่น หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง พ่อแม่ลูก ฯลฯ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ (กุลธิดา ธรรมวิทัศน์, 2538 : 39 – 40)

1. ข้อดีของการเล่นเกม

หากเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมผลของการเล่นจะช่วยสร้างสรรค์ และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่น อีกทั้งทำให้สามารถเรียนรู้เรื่องไฮเทคต่างๆ ได้ดี เป็นการฝึกความคิดในการต่อสู้ให้เอาชนะ ทำให้เด็กอยากสู้ เกิดความเพลิดเพลิน และขณะที่เล่นต้องใช้การประสานงานของมือและตา ทำให้เด็กมีปฏิริยาตอบโต้ได้ว่องไวขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้มีเพื่อน เพราะเล่นเกมด้วยกัน นอกจากเกมจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปด้วยในตัว หรือหากได้เล่นกันเป็นกลุ่ม ผลัดกันเล่น นอกจากจะทำให้เด็กรู้จักการรับภาระให้แล้วยังช่วยให้การพัฒนาทางด้านสังคมดีขึ้นไปอีก

2. ข้อเสียของการเล่นเกม

ในกรณีที่เด็กเล่นเกมทั้งวันตั้งแต่เช้าจรดเย็นทุกวันและไม่ทำอะไรจะเกิดผลกระทบอย่างมากมาย ได้แก่

1) ผลทางด้านร่างกาย การเล่นเกมจะทำให้เกิดความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ แต่การที่ต้องนั่งเล่นนานๆ หน้าจอ นอกจากจะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาต้องทำงานหนักแล้ว การนั่งโดยไม่เคลื่อนไหว ไม่ได้ออกไปวิ่งเล่นหรือทำกิจกรรมอื่นๆ ทำให้ขาดทักษะการเคลื่อนไหวและไม่มีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ จึงมีผลกระทบต่อเจริญเติบโตของเด็กทำให้เด็กเติบโตไม่เต็มที่และไม่สมบูรณ์อย่างที่ควรจะเป็น

2) ผลทางด้านอารมณ์และสังคม การเล่นเกมนานๆ จะทำให้เกิดอาการเครียดเพิ่มมากขึ้นจากการใช้ชีวิตประจำวันปกติ อันมีสาเหตุมาจากความต้องการของพ่อแม่ การเรียนในโรงเรียน ความต้องการของครู ตลอดจนผลการเรียน วิธีระบายความเครียดที่ดีที่สุดของเด็ก คือ การวิ่งเล่น แต่สภาพสังคมปัจจุบันผลักดันให้เด็กเข้าไปอยู่ในโลกของเกม และผลกระทบที่มีต่อเด็กจะยิ่งเลวร้ายมากยิ่งขึ้นเมื่อพ่อแม่ไม่ให้เล่นวิดีโอเกม เด็กจะยิ่งก้าวร้าว งอแง หงุดหงิด อารมณ์เสีย ทำให้กระทบไปถึงสัมพันธภาพระหว่างพ่อแม่กับลูกด้วย

3) ผลที่มีต่อสติปัญญา วัยเด็กเป็นวัยที่จะต้องเรียนรู้จากสิ่งรอบข้าง การวิ่งเล่นของเด็กจึงถือเป็นการเรียนรู้ไปในตัว อันเป็นความรู้ที่นอกเหนือจากในชั้นเรียน แต่ถ้าการมุ่งมั่นที่จะเล่นอย่างเดียว ทำให้เด็กไม่สนใจการเรียน อีกทั้งสติปัญญาไม่พัฒนา การเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไป แต่ทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้มีน้อยลง การพัฒนาจึงช้ากว่าคนอื่นๆ และการที่จะเพาะอุปนิสัยรักการอ่านจึงยากตามไปด้วย

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์ และได้อธิบายถึงข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบของการเล่นเกมไว้ดังนี้ (สันศนีย์ สุขประเสริฐ และคณะ, 110 - 111)

1. ข้อดี/ประโยชน์ของเกม

- 1) เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน
- 2) คลายความตึงเครียด
- 3) เกิดความภาคภูมิใจ เมื่อประสบความสำเร็จ

- 4) พัฒนามุ่งมั่นในการทำภารกิจบางอย่าง (เล่นเกมให้ชนะ) ให้ประสบความสำเร็จ
- 5) เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ (รู้สึกไม่เซย, คุยกับเพื่อนได้)
- 6) ได้รับการยอมรับเมื่อขึ้นสู่ระดับที่สูง (ได้คะแนนมากขึ้น)
- 7) ได้เพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต

2. ข้อเสีย/โทษของการเล่นเกมจนติด

- 1) สุขภาพ เมื่อใช้เวลาเล่นเกมนาน อาจมีการปวดกระดูกข้อมือ ปวดกล้ามเนื้อที่คอ หลัง ไหล่ ปวดตา แสบตา ตาฝ้า อาจมีการปวดศีรษะร่วมด้วย บางคนเล่นจนไม่ยอมรับประทานอาหาร ไม่หลับนอน ทำให้อ่อนเพลีย ขาดสารอาหารได้
- 2) เสียการเรียนและการงาน เสียเวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกม ทำให้ไม่ใส่ใจกับการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ และละเลยความรับผิดชอบในเรื่องงานบ้าน และการทำงานบ้าน
- 3) อยู่ในโลกลงตัว โลกจินตนาการ โลกของ Internet/Game/Online ขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัว ในโลกของความเป็นจริงเกิดผลกระทบต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 4) เหนียวนำไปเกิดอารมณ์รุนแรง และพฤติกรรมก้าวร้าว เคยชินกับการแก้ปัญหาด้วยการใช้กำลัง ใช้ความรุนแรง
- 5) เกิดช่องว่างระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก ขาดความเข้าใจกัน นำไปสู่ปัญหาของครอบครัวในที่สุด

3. ผลกระทบจากการติดเกม

- 1) ด้านร่างกาย อาจก่อให้เกิดการอ่อนเพลีย น้ำหนักลด ไม่รับประทานอาหาร แสบกระเพาะ แสบตา ตาพร่ามัว ปวดข้อมือ ปวดกล้ามเนื้อ ปวดศีรษะ อดนอน ตื่นสาย และเพลียขณะเรียนหนังสือ
- 2) ด้านจิตใจ อาจก่อให้เกิดความทุกข์ หงุดหงิด ไม่สบายใจ ขัดแย้งกับคนรอบข้าง และเคยชินกับการแข่งขัน ต้องมีแพ้มีชนะ
- 3) ด้านสติปัญญา/ด้านการเรียน อาจจะทำให้ไม่อ่านหนังสือ ไม่ทำการบ้าน การเรียนตกต่ำ ขาดเรียน ไม่มีสมาธิในการเรียน ไม่ส่งงานหรือการบ้าน และอาจถูกพักการเรียนได้

4) ด้านสังคม/พฤติกรรม อาจส่งผลให้ไม่คบกับเพื่อนภายนอกคอมพิวเตอร์ ขาดทักษะทางสังคม ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างไม่ดี ก้าวร้าว โทกหก ขโมยเงิน ไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ นอกจากการเล่นเกมอย่างเดียว

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เอกสารและงานวิจัยของนักวิจัยหลายท่าน ได้กล่าวถึงผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกม โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การมีผลกระทบจากการเล่นเกม และการไม่มีผลกระทบจากการเล่นเกม

1. การมีผลกระทบจากการเล่นเกม มีนักวิจัยนำเสนอไว้ดังนี้

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ศึกษาเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” พบว่า นักเรียนที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก โดยเฉพาะนักเรียนที่ชอบเล่นเกมประเภทหมัดมวยจะมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ซึ่งในเกมคอมพิวเตอร์มีการให้คะแนนกับผู้เล่นเป็นตัวเสริมแรง และนักเรียนจะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวเองในเกม เพราะนักเรียนมีความพร้อมที่จะเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเองแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นักเรียนก็จะสังเกตจดจำไว้เพื่อแสดงออกในโอกาสที่เหมาะสม

ส่วนนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ดูรายการโทรทัศน์และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเนื้อหารุนแรงมากและรุนแรงน้อยจะมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ส่วนนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และดูรายการโทรทัศน์ประเภทเนื้อหารุนแรงปานกลางจะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น เพราะในหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทบวกและลบมีเนื้อหารุนแรง และตัวแบบแสดงความก้าวร้าวทั้งกายและวาจา นักเรียนจึงเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้น โดยการสังเกต จดจำ และเรียนรู้ พฤติกรรมทางอ้อมจากหนังสือการ์ตูนและรายการโทรทัศน์ และพฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ว่า “กดแล้วฆ่า” เมื่อต้องการต่อสู้หรือฆ่าศัตรู ก็จะกดปุ่มบังคับ เมื่อฆ่าได้ก็จะได้เพิ่มคะแนนขึ้นอีกเป็นการเสริมแรง และตัวนักเรียนเองก็มีความอยากรู้อยากเห็นอยู่ในตัวจึงต้องการเอาชนะ เพื่อต้องการรู้ว่าเมื่อผ่านด่านนี้แล้วด่านต่อไปจะเป็นอะไร

ศ.นพ. ยง ภู่วรวรรณ (2543) ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชน โดยศึกษาจากโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา” พบว่า เกมและคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ โดยเด็กที่มีฐานะค่อนข้างดีส่วนใหญ่จะเล่นที่บ้าน เด็กที่มีฐานะปานกลางจะเล่นที่ร้านหรือห้างสรรพสินค้า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือ เป็นการฝึกทักษะทางปัญญาของเด็กให้มีการคิดเป็นระบบเป็นขั้นตอน และฝึกเรื่องของการตัดสินใจ การแก้ไขสถานการณ์ รวมทั้งเป็นการสร้างความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกันด้วย ส่วนข้อเสียคือ มีผลกระทบทางด้านร่างกายและจิตใจ พบว่าเด็กใช้เวลาเล่นเกมประมาณ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ การจดจ่อกับเกมทำให้สมาธิในการเรียนลดลง ซึ่งมีผลทำให้ผลการเรียนแย่ลงตามไปด้วย ผลกระทบทางด้านสภาพแวดล้อม ทำให้สัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง แต่กลับมีการส่งเสริมในจินตนาการด้านวัตถุนิยมมากขึ้น ทั้งยังส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพและอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว ต้องการเอาชนะ ไม่ได้ด้วยเล่ห์ก็ต้องเอาด้วยกล ส่วนผลกระทบต่อร่างกาย พบว่าการเล่นเกมมีผลต่อสายตา เด็กส่วนใหญ่จะใส่แว่นตาเร็วขึ้น นอกจากนี้การที่เด็กจดจ่อกับการเล่นเกม ทำให้เด็กมีเวลาออกกำลังกายน้อยลง การรับประทานอาหารมากขึ้นทำให้มีโอกาสเป็น โรคอ้วน การเล่นเกมต่อสู้ที่ต้องออกกำลังมากๆ ทำให้ชีพจรของเด็กเต้นเร็วและความดันโลหิตขึ้นสูง รวมทั้งเป็น โรคกระดูกและข้อจากการใช้นิ้วกดคีย์บอร์ดหรือเมาส์ที่ตั้งแต่ 300 – 500 ครั้งใน 5 นาที การกดบ่อยๆ เป็นเวลานานๆ ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกที่ข้อมือมักจะเกิดการอักเสบได้

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ศึกษาเรื่อง “เกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร” พบว่า 1) การพัฒนาและความทันสมัย ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยและความรู้ เป็นเหตุให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลาน 2) สภาพสังคมในชุมชนแออัดหล่อหลอมรูปแบบพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดความรุนแรง 3) การละเลยการทำหน้าที่ของผู้ปกครองในการขัดเกลาสมาชิกในครอบครัว ทำให้เกิดความห่างเหิน ไม่เชื่อฟัง และขัดแย้ง 4) การขาดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในครอบครัวมีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงขั้นสูงขึ้น

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็คนาร็อคที่มีต่อวัยรุ่น” โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ จากเด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็คนาร็อค และผู้ปกครองในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวมถึงนักจิตวิทยาวัยรุ่น พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็คนาร็อคของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่นๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะ คือ 1) วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็คนาร็อคในมิติด้านความบันเทิง เช่น การสนทนาออนไลน์ (Chat) พร้อมกับการใช้ Emotion Icon แสดงอารมณ์แทนความรู้สึก ที่สนุกเร้าใจกว่าการสนทนาออนไลน์ตามห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต

และการเล่นเกมกับผู้เล่นที่เป็นคนมีชีวิตจิตใจ แตกต่างจากการเล่นเกมในรูปแบบซ้ำ ๆ ตามที่เกมกำหนด ซึ่งสามารถเล่นเกมกับผู้เล่นอื่นได้พร้อมกัน, การเจรจาต่อรองและซื้อขายสินค้าในตลาดเสมือนจริง และสนุกกับการรวมกลุ่มทางสังคมออนไลน์ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตในมิติอื่นๆ 2) วัยรุ่นเสพติดเกมออนไลน์เรื้อกรรหรือจนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยชีวิตในมิติอื่นๆ เนื่องจากการมีชีวิตอยู่ในโลกเสมือนจริง สนุกสนาน มีอิสระ และสามารถมีตัวตนได้ดังต้องการ ซึ่งการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เรื้อกรร จะมีผลมาจากสภาวะทางสังคมและสภาวะทางจิตใจของวัยรุ่น ประกอบกับลักษณะที่โดดเด่นของโลกเสมือนจริงในเกม โดยวัยรุ่นจะสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริงออกมา 2 ลักษณะ คือ จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และจินตนาการในทางทำลาย

ผลกระทบของเกมออนไลน์เรื้อกรรจะมีทั้งด้านบวกและด้านลบต่อวัยรุ่น คือ ในทางที่เป็นประโยชน์ ได้แก่ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน การผ่อนคลายความเครียด วัยรุ่นจะได้ปลดปล่อยความคับข้องใจ (Catharsis) ที่ไม่สามารถระบายออกในโลกแห่งความเป็นจริง อีกทั้งเป็นการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ส่วนในทางที่ก่อให้เกิดโทษ ได้แก่ การที่วัยรุ่นเสพติดเกมจนไม่สามารถแบ่งเวลาได้ วัยรุ่นต้องเสียเงินไปกับการซื้อเงินที่ใช้ในเกมและของมีค่าในเกม เสียการเรียน เสียสุขภาพทั้งกายและใจ อีกทั้งเกิดการถูกล่อลวงจากการสนทนาออนไลน์ วัยรุ่นหนุ่มสาวใช้พื้นที่ในเกมเพื่อสานสัมพันธ์ และการติดอยู่ในโลกเสมือนจริง เพราะโลกเสมือนจริงในเกมสามารถมีเพื่อนได้ง่าย มีตัวตนและมีอิสระได้อย่างต้องการ เมื่อวัยรุ่นใช้เวลาส่วนมากอยู่กับโลกเสมือนจริง จะทำให้ขาดโอกาสในการมีประสบการณ์ทางสังคม

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสมณ์ (2535) ศึกษาเรื่อง “การเล่นวิดีโอเกมและพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร” โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงสำรวจจากครูประจำชั้นและผู้ปกครองในโรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 355 คน พบว่า นักเรียนทุกคนได้รับการอนุญาตให้เล่นเกม บุคคลที่นักเรียนเล่นด้วยคือ พี่หรือน้อง ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนจะเล่นเกมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) และจะเล่นเกมที่บ้าน ส่วนในเรื่องการสนับสนุนของผู้ปกครองในการเล่นเกมพบว่า ผู้ปกครองจะอนุญาตให้นักเรียนเล่นวิดีโอเกมโดยมีเงื่อนไข คาดว่าประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับจากการเล่นเกมคือ การได้ฝึกทักษะในการใช้มือและตา และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกมคือ นักเรียนไม่สนใจคนในบ้าน

ศุทธฤทัย เจริญขวัญมา และคณะ (2546) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้เองอยู่ที่บ้าน และใช้เป็นเครื่องเล่นเกม โดยจะเล่นกันที่บ้านมากกว่าไปเล่นที่ร้าน

และใช้เวลาเล่นในวันเสาร์-อาทิตย์มากกว่าวันธรรมดา ส่วนประเภทของเกมที่ชอบมากที่สุดคือ เกมประเภทฝึกสมอง รองลงมาเป็นเกมต่อสู้/ยิง เมื่อวิเคราะห์จำแนกตามเพศพบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่านักเรียนหญิง ในด้านผลกระทบนักเรียนคิดว่าไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตนเอง แต่เมื่อสอบถามจากความคิดเห็นของผู้ร่วมสนทนากลุ่ม พบว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่นิยมเล่นกันมากเมื่อมีเวลาว่าง และจะเล่นที่ร้านมากกว่าเพราะมีเกมให้เลือกเล่นมากและเล่นได้ทีละหลายๆ คน ส่วนข้อเสียของการเล่นเกมมีผลต่อการเรียน การปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง รวมทั้งมีผลต่อพฤติกรรมการแสดงออกและลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไปจากเดิม

สุชาดา สัจจตันถวไมตรี (2542) ศึกษาเรื่อง “ทัศนคติของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกม และผลกระทบที่มีต่อเยาวชน” พบว่า เนื้อหาสื่อวีดิโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยมีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวีดิโอเกมที่เยาวชนส่วนใหญ่เล่นนั้นเป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง ก้าวร้าว และไม่มีควมสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวีดิโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกม ตลอดจนปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกมกับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมประเภทผจญภัย ต่อสู้หรือยิง จะส่งผลทางด้านลบในการซึมซับความรุนแรง ก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งจะส่งผลทางด้านลบและบวกจากการเล่นเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน

อาภรณ์ ปิยะเวช (2533) ศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในสังกัดกรมสามัญศึกษา ศึกษาเฉพาะกรณีโรงเรียนเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร” พบว่า การเล่นเกมมีผลต่อทัศนคติและอารมณ์อย่างยิ่ง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ชอบเกมประเภทต่อสู้ สำแดงออกในความคิดว่า การฆ่าศัตรูเป็นการแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง รวมทั้งมีทัศนคติว่าควรฆ่าผู้อื่นก่อนผู้อื่นจะฆ่าเรา

การแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับองค์กรและบุคคลอื่นๆ มีความเห็นว่า 1) รัฐบาลควรอนุญาตให้นำเกมกดและวีดิโอเกมเข้าในประเทศอย่างเปิดเผย 2) คนไทยควรประดิษฐ์เกมกดและวีดิโอเกมเอง 3) ผู้ใหญ่ไม่ควรอนุญาตให้เด็กเล่นเกมกดและวีดิโอเกมทุกชนิด 4) ผู้ใหญ่ควรช่วยเด็กเลือกเกมกดและวีดิโอเกม ส่วนเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบต่อกายภาพโดยยืนยันว่าทำให้ผู้เล่นเสียสายตาอย่างยิ่ง

2. การไม่มีผลกระทบจากการเล่นเกม มีนักวิจัยนำเสนอไว้ดังนี้

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2538) ศึกษาเรื่อง “ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร)” โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง 300 คน จากโรงเรียน 5 โรงเรียน พบว่า บุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลา 4 – 6 ปี โดยเล่นประมาณ 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ และใช้ระยะเวลา 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนเกมที่ชอบเล่นคือ เกมประเภทต่อสู้หรือแอ็คชั่น ส่วนมากจะไปเล่นวิดีโอเกมที่บ้านที่มีเครื่องให้เช่าและบ้านเพื่อน ในส่วนพฤติกรรมของบุตรที่เป็นผลจากการเล่นวิดีโอเกมเป็นปกติ และมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมด้านการเรียน เพราะบุตรของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังมีความสนใจต่อการเรียนในระดับสูง โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่จะมีส่วนในการจำกัดการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่จะไม่มีส่วนในการเลือกเกมให้บุตรเล่น และกลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งไม่เคยร่วมเล่นวิดีโอเกมกับบุตร

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร” โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง 768 คน จากโรงเรียน 10 โรงเรียน พบว่า ในช่วงเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 43.8 เหตุผลส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์คือ เกมออนไลน์ให้ความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน รองลงมาคือ ผ่อนคลายความเครียด นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมออนไลน์เมื่อเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง เพราะปัจจุบันนี้ราคาของเครื่องคอมพิวเตอร์ถูกลงมาก และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่ายขึ้น ซึ่งเกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่นมากที่สุดคือ เกมRagnarok ส่วนใหญ่ไม่เคยขาดเรียนเพราะเล่นเกมออนไลน์ ในการเล่นเกมจะมีสมาชิกในครอบครัวร่วมเล่นเกมด้วย กิจกรรมอื่นที่ทำในยามว่างนอกเหนือจากการเล่นเกมออนไลน์คือ การเล่นกีฬา

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541) ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง 400 คน จากโรงเรียนต่างๆ 14 โรงเรียน ที่เล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายในด้านต่างๆ ได้แก่ 1) การใช้ระยะเวลาในการเล่น เด็กนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายมีระยะเวลาในการเล่นไม่แตกต่างกัน เฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง 2) ประเภทเกมที่เล่น ปรากฏว่า ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายเล่นเกมไม่แตกต่างกัน เว้นแต่เกมผจญภัยเท่านั้นที่เด็กนักเรียนมัธยมต้นเล่นมากกว่า 3) การพิชิตเกม ปรากฏว่า เด็กนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลายมีพฤติกรรมไม่แตกต่างกัน ยกเว้นการพิชิตเกม โดยการให้บุคคลอื่นแนะนำ พบว่า เด็กนักเรียนมัธยมปลายจะยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่าเด็กมัธยมต้น ส่วนเด็กมัธยมต้นจะรับ

คำแนะนำจากพี่มากกว่า 4) การได้มาของเกมจากแหล่งต่างๆ พบว่า ส่วนใหญ่เด็กนักเรียนมัธยมมีการได้มาของวิธีการและแหล่งของเกมไม่แตกต่างกัน ยกเว้นการแลกกับเพื่อน และการสำเนาจากคนอื่น นักเรียนมัธยมปลายจะมีพฤติกรรมในด้านดังกล่าวมากกว่าเด็กนักเรียนมัธยมต้น

การทบทวนวรรณกรรมพบว่า การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับบทบาทของครอบครัวค่อนข้างมาก การศึกษาบทบาทของโรงเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมีจำนวนน้อยมาก งานวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับบทบาทของโรงเรียน เนื่องจากตระหนักดีว่า นอกจากที่บ้านแล้ว นักเรียนจะใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่ที่โรงเรียน ซึ่งโรงเรียนมีหน้าที่ให้การอบรมสั่งสอนแก่นักเรียนต่อจากครอบครัว ทำให้โรงเรียนมีบทบาทสำคัญต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนให้เป็นที่ไปในทิศทางที่เหมาะสม



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยสร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียน การดำเนินงานวิจัยมีขั้นตอนและสาระสำคัญต่างๆ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียน ที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Stratify Sampling) และในแต่ละ Stratum จะใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามที่ต้องการ

ขั้นที่ 1 การเลือกโรงเรียน

ในปี พ.ศ. 2544 กองควบคุมและจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม สำนักปลัดกรุงเทพมหานคร ได้จัดแบ่งเขตในกรุงเทพมหานครทั้ง 50 สำนักงานเขตออกเป็น 3 กลุ่ม ตามที่ตั้งของพื้นที่ ได้แก่

1. เขตชั้นใน ประกอบด้วย 21 เขตปกครอง คือ พระนคร ป้อมปราบศัตรูพ่าย สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน บางรัก ยานนาวา สาทร บางคอแหลม ดุสิต บางซื่อ พญาไท ราชเทวี ห้วยขวาง คลองเตย จตุจักร ธนบุรี คลองสาน บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ ดินแดง วัฒนา

2. เขตชั้นกลาง ประกอบด้วย 18 เขตปกครอง คือ พระโขนง ประเวศ บางเขน บางกะปิ ลาดพร้าว บึงกุ่ม บางพลัด ภาษีเจริญ จอมทอง ราษฎร์บูรณะ สวนหลวง บางนา ทุ่งครุ บางแค วังทองหลาง คันนายาว สะพานสูง สายไหม

3. เขตชั้นนอก ประกอบด้วย 11 เขตปกครอง คือ มีนบุรี ดอนเมือง หนองจอก ลาดกระบัง ดลิ่งชัน หนองแขม บางขุนเทียน หลักสี่ คลองสามวา บางบอน ทวีวัฒนา

โรงเรียนในกรุงเทพมหานครที่อยู่ภายใต้การปกครองดูแลของสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2548 มีทั้งหมด 435 โรงเรียน ซึ่งเปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีโรงเรียนที่เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 63 โรงเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้นำรายชื่อโรงเรียนที่อยู่ในแต่ละกลุ่มเขตมาสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยเลือกกลุ่มเขตละ 2 โรงเรียนเท่านั้น ผลจากการสุ่มตัวอย่างทำให้ได้โรงเรียนที่เป็นตัวอย่างจำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่

- | | | |
|-----------------------------|--------------|------------------|
| 1. โรงเรียนเสนานิกม | เขตจตุจักร | กลุ่มเขตชั้นใน |
| 2. โรงเรียนสามเสนนอก | เขตดินแดง | กลุ่มเขตชั้นใน |
| 3. โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ | เขตบางเขน | กลุ่มเขตชั้นกลาง |
| 4. โรงเรียนวัดหนองใหญ่ | เขตสายไหม | กลุ่มเขตชั้นกลาง |
| 5. โรงเรียนวัดเวฬุวนาราม | เขตดอนเมือง | กลุ่มเขตชั้นนอก |
| 6. โรงเรียนบางชัน | เขตคลองสามวา | กลุ่มเขตชั้นนอก |

ขั้นที่ 2 การเลือกห้องเรียน

ในการศึกษารั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 เนื่องจากในแต่ละชั้นปีมีจำนวนห้องเรียนหลายห้อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำจำนวนห้องเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 ทั้งหมดของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มาสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้ง โดยจะสุ่มเลือกมาชั้นละ 1 ห้องเรียน ซึ่งผลจากการสุ่มตัวอย่างทำให้ได้ห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนโรงเรียนละ 3 ห้องเรียน

ขั้นที่ 3 การเลือกนักเรียนและผู้ปกครอง

เมื่อเลือกห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้แล้ว เพื่อเป็นการง่ายต่อการเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนและผู้ปกครองทั้งหมดที่อยู่ในห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้น

2. ขนาดตัวอย่าง

ผู้วิจัยคำนวณขนาดตัวอย่าง โดยใช้เกณฑ์การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามแนวคิดของ Yamane (1970 : 580 – 581 อ้างถึงใน ประสงค์ วรรณสูตร, 2542 : 10 – 11) คือ

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

เมื่อระดับความมีนัยสำคัญเป็น .05 ($\alpha = .05$)

โดย n คือ ขนาดของตัวอย่างประชากร

N คือ ขนาดของประชากร

e คือ ความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้ หรือเป็นความคลาดเคลื่อนเนื่องจากการสุ่มเท่าที่จะยอมรับได้

ในการศึกษาครั้งนี้กำหนดความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ที่ระดับ 0.05 ได้ขนาดของตัวอย่าง ดังนี้

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{(1 + Ne^2)} \\ &= \frac{19739}{50.35} \\ &= 392.06 \end{aligned}$$

ขนาดของตัวอย่างขั้นต่ำคือ 392 แต่เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูลและผลการศึกษาที่น่าเชื่อถือ ผู้วิจัยกำหนดให้มีจำนวนนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างเท่ากับ 600 คน ดังนั้นขนาดกลุ่มตัวอย่างนักเรียนที่ต้องการ คือ 100 คนต่อโรงเรียน และสำหรับขนาดตัวอย่างของกลุ่มผู้ปกครองจะอยู่ที่ประมาณ 300 – 400 คน ทั้งนี้เพราะการเก็บข้อมูลของกลุ่มผู้ปกครองจะใช้วิธีส่งแบบสอบถามซึ่งจำนวนการตอบกลับจะน้อยกว่าจำนวนของนักเรียน ผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลปรากฏว่า มีนักเรียนตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 654 ราย และมีผู้ปกครองส่งแบบสอบถามคืนมาทั้งสิ้น 326 ราย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่องบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม เป็นลักษณะของแบบสอบถามปลายปิด (Close - ended Questionnaire) เพื่อสอบถามนักเรียนและผู้ปกครอง

1. แบบสอบถามของนักเรียน ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน (ศึกษารายละเอียดได้จากเอกสารแนบท้าย) ดังนี้

ส่วนที่ A เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับลักษณะส่วนบุคคล และสภาพแวดล้อมทางสังคมของตัวนักเรียน ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เงินเบี้ยเลี้ยง สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง/งานอดิเรก การพักอาศัยกับบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับนักเรียน รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว รูปแบบการอบรมของโรงเรียน และกิจกรรมในโรงเรียน

ส่วนที่ B เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของตัวนักเรียน ได้แก่ ความบ่อยครั้งของการเล่นเกม เหตุผลของการเล่นเกม จำนวนปีที่ใช้ในการเล่น จำนวนวันที่ใช้ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่น เกม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อวัน ความถี่ของวันในการเล่น ลักษณะของการเล่นเกม สถานที่เล่นเกม ประเภทของเกม ชื่อเกมที่เล่นบ่อย และพฤติกรรมการติดเกม

ส่วนที่ C เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลบทบาทของครอบครัว และบทบาทของโรงเรียนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของตัวนักเรียน ได้แก่

บทบาทครอบครัว 5 ด้าน คือ

- 1) การจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ (ข้อ C1 ถึง C4)
- 2) การให้ข้อมูลข่าวสารความรู้และข้อเท็จจริง (ข้อ C5 ถึง C8)
- 3) การป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม (ข้อ C9 ถึง C15)
- 4) การแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (ข้อ C16 ถึง C19)
- 5) การเป็นแบบอย่างที่ดี (ข้อ C20 ถึง C25)

บทบาทของโรงเรียนประกอบด้วย

- 1) บทบาทครู/อาจารย์ในการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม (ข้อ C26 ถึง C35)
- 2) บทบาทครู/อาจารย์ในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (ข้อ C36 ถึง C44)
- 3) บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล (ข้อ C45 ถึง C49)
- 4) บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง (ข้อ C50 ถึง C54)

การวิเคราะห์ข้อมูลบทบาทของครอบครัว บทบาทของครูอาจารย์ และบทบาทของเพื่อน ใช้วิธีการรวมคะแนนจากคำถามข้อย่อยของแต่ละประเด็น ทั้งนี้โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คำตอบ	เชิงบวก	เชิงลบ	
ประจำ	3	0	คะแนน
บ่อย	2	1	คะแนน
นานๆ ครั้ง	1	2	คะแนน
ไม่เลย	0	3	คะแนน

2. แบบสอบถามของผู้ปกครองของนักเรียน ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน (ศึกษารายละเอียดได้จากเอกสารแนบท้าย) ดังนี้

ส่วนที่ A เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง ได้แก่ เพศของผู้ปกครอง อายุของผู้ปกครอง ศาสนาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของบิดามารดา ระดับการศึกษาของบิดา ระดับการศึกษาของมารดา ความสัมพันธ์กับนักเรียน ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง ความรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง

ส่วนที่ B เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ความถี่ของการเล่นเกมของนักเรียน พฤติกรรมการเล่นเกม ประโยชน์และโทษจากการเล่นเกม ปัญหาจากการเล่นเกม บทบาทของผู้ปกครองและบทบาทของโรงเรียนในการดูแลการเล่น เกม วิธีการจัดการกับปัญหา ผลการจัดการปัญหา และสาเหตุการจัดการปัญหาที่ไม่สำเร็จ

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ก่อนที่จะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ดังนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามโดยอิงทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะสอดคล้องกับกรอบแนวคิดและสมมติฐานของการวิจัยที่กล่าวไปในบทที่ 1 และ 2 เพื่อกำหนดเป็นข้อคำถาม แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิและให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงทางด้านเนื้อหาในข้อคำถามต่างๆ

2. การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามทุกส่วนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ไปทดสอบแบบสอบถาม โดยทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนไทยนิคมสงเคราะห์ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนตอบแบบสอบถาม 50 คน ที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ภายหลังจากทดสอบแบบสอบถามผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากทางสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ยื่นเสนอต่อผู้อำนวยการสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานครและผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยติดต่อขอความร่วมมือจากผู้ช่วยผู้อำนวยการ ครู / อาจารย์ประจำชั้นของโรงเรียนที่ตกเป็นตัวอย่าง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยครั้งนี้ และขอความร่วมมือในการสุ่มแบบง่ายเพื่อเลือกห้องเรียนในแต่ละชั้นปี

3. ผู้วิจัยแนะนำตัวเองกับเด็กนักเรียน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย และขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

4. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามสำหรับผู้ปกครองไปกับนักเรียน โดยมีเอกสารชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการตอบแบบสอบถาม

6. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลทุกชุด แล้วนำมาลงรหัสและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลอีกครั้ง จากนั้นประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Science) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้สถิติดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐาน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด – ค่าสูงสุด ในการศึกษาการกระจายตัวของตัวแปรเดี่ยว ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน และข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) การวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) และการวิเคราะห์ความถดถอยแบบโลจิสติก (Logistic Regression) เพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามและตัวแปรอิสระที่มีมากกว่า 1 ตัวแปร ทั้งนี้โดยตัวแปรตามที่ใช้ในการศึกษา กิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์คือ พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งประกอบด้วย พฤติกรรมการติดเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม และตัวแปรอิสระคือ ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของโรงเรียน และบทบาทของครอบครัวของนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลในบทนี้ เป็นการศึกษาบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเป็นข้อมูลที่รวบรวมจากแบบสอบถามของนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างจำนวน 654 คน การศึกษาในบทนี้ประกอบด้วยประเด็นการศึกษาทั้งสิ้น 3 ประเด็นดังนี้

1. ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน
2. ข้อมูลสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน
3. ข้อมูลบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวในมุมมองของนักเรียน

4.1 ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน

ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียนในการศึกษานี้ประกอบไปด้วย ข้อมูลทางด้านประชากร (เพศ) ข้อมูลทางด้านสังคม (ระดับการศึกษา สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน) ข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจ อันได้แก่ เงินเบี้ยเลี้ยง ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว และข้อมูลพื้นฐานอื่นๆ อาทิเช่น การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน และพฤติกรรมการใช้เวลาว่างหรืองานอดิเรก

ผลการศึกษาจากตารางที่ 1 พบว่า สัดส่วนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ตกเป็นตัวอย่างมีเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย (ร้อยละ 53.5 เปรียบเทียบกับ ร้อยละ 46.5) สำหรับในเรื่องระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นต่างๆ เป็นสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 37.5 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 34.4 และระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 28.1 ตามลำดับ

เมื่อศึกษาประเด็นในเรื่องสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลการเรียนประมาณ 2.72 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานของผลการเรียนคือ 2.78 คะแนน มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 และมีผลการเรียนต่ำสุด 1.00 สูงสุด 4.00 โดยกลุ่มตัวอย่างมีผลการเรียนเฉลี่ย 3.00 ขึ้นไปเป็นสัดส่วนที่สูงสุด (ร้อยละ 38.5) รองลงมาคือคะแนนเฉลี่ย 2.50 – 2.99 (ร้อยละ 30.4)

และ 2.00 – 2.49 (ร้อยละ 20.5) ตามลำดับ กลุ่มที่ผลการเรียนเฉลี่ยต่ำกว่า 1.99 เป็นกลุ่มที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด (ร้อยละ 10.6)

นักเรียนได้รับเบี้ยเลี้ยงจากผู้ปกครองโดยเฉลี่ยประมาณ 1,276 บาทต่อเดือน ในขณะที่ค่ามัธยฐานของเงินเบี้ยเลี้ยง 1,200 บาทต่อเดือน มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 649.25 และมีเงินเบี้ยเลี้ยงต่ำสุด 100 บาทต่อเดือน สูงสุด 5,000 บาทต่อเดือน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับค่าเบี้ยเลี้ยงจากผู้ปกครองต่อเดือนสูงกว่า 1,500 บาท (ร้อยละ 36.2) รองลงมาได้เงินต่อเดือน 1,000 – 1,499 บาท (ร้อยละ 32.3) และได้เงินต่อเดือนต่ำกว่า 1,000 บาท (ร้อยละ 31.5) ตามลำดับ

เมื่อสอบถามฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง (ร้อยละ 80.4) รองลงมาฐานะไม่ดี / จน (ร้อยละ 12.5) และมีฐานะดี / ร่ำรวย (ร้อยละ 7.0) ตามลำดับ

การศึกษาเรื่องการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่บ้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 64.1 ไม่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง และมีเพียงประมาณ 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้นที่มีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างไปกับการดูโทรทัศน์ / ภาพยนตร์ (ร้อยละ 67.4) รองลงมาคือ การเล่นเกม การอ่านหนังสือ การเล่นดนตรี และการฟังเพลง ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดตาม ลักษณะส่วนบุคคลทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	300	46.5
หญิง	354	53.5
รวม	654	100.0
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	245	37.5
มัธยมศึกษาปีที่ 2	225	34.4
มัธยมศึกษาปีที่ 3	184	28.1
รวม	654	100.0
สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน		
ต่ำกว่า 1.99	69	10.6
2.00 – 2.49	134	20.5
2.50 – 2.99	199	30.4
3.00 ขึ้นไป	252	38.5
รวม	654	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 2.7251	ค่ามัธยฐาน (Median) = 2.7850	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.61595	ค่าต่ำสุด = 1	ค่าสูงสุด = 4
เงินเบี้ยเลี้ยง		
ต่ำกว่า 1,000 บาท	206	31.5
1,000 – 1,499 บาท	211	32.3
1,500 บาท ขึ้นไป	237	36.2
รวม	654	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 1,276.43	ค่ามัธยฐาน (Median) = 1,200	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 649.254	ค่าต่ำสุด = 100	ค่าสูงสุด = 5,000

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว		
ฐานะดี / ร่ำรวย	46	7.0
ฐานะปานกลาง	526	80.4
ฐานะไม่ดี / จน	82	12.5
รวม	654	100.0
การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่บ้าน		
มี	235	35.9
ไม่มี	419	64.1
รวม	654	100.0
พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง/งานอดิเรก (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
เล่นกีฬา	318	48.6
เล่นดนตรี	129	19.7
สะสมของ	60	9.2
เล่นเกม	249	38.1
อ่านหนังสือ	220	33.6
ดูโทรทัศน์ / ภาพยนตร์	441	67.4
ฟังเพลง	27	4.1

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2 ข้อมูลสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน

ปัจจัยเรื่องสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียนในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับนักเรียน รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว รูปแบบการอบรมของโรงเรียน และกิจกรรมของนักเรียนในโรงเรียน

ผลการศึกษาจากตารางที่ 2 ในเรื่องการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 62.1) พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา รองลงมาคือ พักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (ร้อยละ 24.6) และเป็นที่น่าสังเกตว่าประมาณร้อยละ 13 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา

ผู้ปกครองของนักเรียนส่วนใหญ่คือ บิดา และ/หรือ มารดา (ร้อยละ 83.8) รองลงมาคือปู่ / ย่า / ตา / ยาย (ร้อยละ 5.7) น้า / อา (ร้อยละ 4.4) และลุง / ป้า (ร้อยละ 3.5) ตามลำดับ

การศึกษา รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู พบว่า ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวิธีการอบรมแบบประชาธิปไตย / มีอิสระ (ร้อยละ 69.4) รองลงมาคือ แบบเข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก (ร้อยละ 24.8) แบบปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป (ร้อยละ 4.3) และแบบปล่อยปละเลย / ไม่สนใจ (ร้อยละ 1.5) ตามลำดับ

สำหรับรูปแบบการอบรมของโรงเรียน พบว่า ครู/อาจารย์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวิธีการอบรมแบบประชาธิปไตย (ร้อยละ 56.4) รองลงมาคือ แบบเข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก (ร้อยละ 41.0) และแบบปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป (ร้อยละ 2.6)

การศึกษาการทำกิจกรรมของนักเรียนในโรงเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา (ร้อยละ 53.4) รองลงมาคือ กิจกรรมในวันสำคัญต่างๆ / ชุมนุมที่โรงเรียนจัดขึ้น กิจกรรมเกี่ยวกับการอ่านหนังสือ / ทำรายงาน กิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี กิจกรรมเกี่ยวกับการช่วยเหลือครูอาจารย์และเพื่อนๆ และกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ / เกม ตามลำดับ

ตารางที่ 2 การกระจายความถี่ ร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามสภาพแวดล้อมทางสังคม

สภาพแวดล้อมทางสังคม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การพักอาศัยกับบิดามารดา		
พักกับบิดา หรือ พักกับมารดา	161	24.6
พักกับบิดาและมารดา	406	62.1
ไม่ได้พักกับบิดาและมารดา	87	13.3
รวม	654	100.0
ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับนักเรียน		
บิดา และ/หรือมารดา	548	83.8
พี่	11	1.7
น้ำ / อา	29	4.4
ลุง / ป้า	23	3.5
ปู่ / ย่า / ตา / ยาย	37	5.7
ญาติห่าง ๆ	1	0.2
คนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ	5	0.8
รวม	654	100.0
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง		
ประชาธิปไตย / มีอิสระ	454	69.4
เข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก	162	24.8
ปล่อยปละละเลย / ไม่สนใจ	10	1.5
ปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป	28	4.3
รวม	654	100.0
รูปแบบการอบรมของโรงเรียน		
ประชาธิปไตย / มีอิสระ	369	56.4
เข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก	268	41.0
ปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป	17	2.6
รวม	654	100.0

ตารางที่ 2 (ต่อ)

สภาพแวดล้อมทางสังคม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กิจกรรมที่นักเรียนทำในโรงเรียน		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
กิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา	349	53.4
กิจกรรมเกี่ยวกับการอ่านหนังสือ / ทำรายงาน	141	21.6
กิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี	115	17.6
กิจกรรมในวันสำคัญต่างๆ / ชุมนุมที่โรงเรียนจัดขึ้น	280	42.8
กิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ / เกม	49	7.5
กิจกรรมเกี่ยวกับการช่วยเหลือครูอาจารย์และเพื่อน	79	12.1

4.3 ข้อมูลบทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวในมุมมองของนักเรียน

ปัจจัยด้านบทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวออกเป็นข้อคำถามย่อยทั้งหมด 54 ข้อ และได้จำแนกบทบาทของโรงเรียนออกเป็น บทบาทของครู (2 บทบาท) บทบาทของเพื่อน (2 บทบาท) และบทบาทของครอบครัวจำแนกเป็น 5 บทบาท ดังรายละเอียดที่นำเสนอไว้ในบทที่ 1 และบทที่ 3 ซึ่งการศึกษารoles บทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

4.3.1 บทบาทของโรงเรียน

การศึกษารoles บทบาทของโรงเรียน ประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ บทบาทของครู และบทบาทของเพื่อน โดยบทบาทของครู ประกอบไปด้วยบทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม และบทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อน ประกอบไปด้วยบทบาทการให้ข้อมูล และบทบาทการเอาอย่าง

1. บทบาทของครู

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับการวัดบทบาทของครู ประกอบไปด้วย 2 ส่วน ได้แก่ บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม และบทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม และได้มีการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) สำหรับชุดคำถามที่จะนำไปใช้ในการสร้างดัชนีชี้วัดบทบาท

ของครูที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติหาค่า Conbrach alpha ปรากฏผล ดังนี้

1. บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม .836
2. บทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม .857

ผลการศึกษารายบทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 3 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 28.25 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 29 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.18 คะแนน และค่าต่ำสุด 10 คะแนน และสูงสุด 40 คะแนน

การศึกษารายบทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมของนักเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 3 แสดงว่าในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ครูแสดงเป็นประจำจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการที่เด็กนักเรียนจะต้องขออนุญาตครู (ร้อยละ 69.6) รองลงมาคือ บทบาทในเรื่องการจำกัดเวลา (ร้อยละ 56.4) และบทบาทในเรื่องการวางกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 21.5) ตามลำดับ และเป็นที่น่าสนใจว่าครูจะมีบทบาทที่ทำเป็นประจำน้อยมากในเรื่องของการเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ร้อยละ 13.8) และการให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ร้อยละ 14.8) ผลการศึกษารวมของบทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม พบว่า ครูจะมีบทบาทมากในการวางกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ แต่ครูจะมีบทบาทน้อยในการให้ความรู้ให้คำแนะนำ มีการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนในเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของ
บทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* ครู/อาจารย์วางกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียน	51.5	30.3	14.8	3.4	100.0
2.* ครู/อาจารย์จำกัดเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน	56.4	27.5	11.3	4.7	100.0
3.* เมื่อจะใช้คอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องได้รับอนุญาตจากครู/อาจารย์	69.6	18.3	8.9	3.2	100.0
4.* เมื่อนักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ ครู/อาจารย์จะเข้ามาดูแลและเอาใจใส่ตลอดเวลา	38.2	36.7	19.3	5.8	100.0
5.* ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์	24.0	26.3	24.0	25.7	100.0
6.* ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับโทษของการเล่นเกมออนไลน์	36.2	32.0	20.9	10.9	100.0
7.* ครู/อาจารย์ติดตามและสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน	25.4	29.1	28.7	16.8	100.0
8.* ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม	22.5	27.5	28.1	21.9	100.0
9.* ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับการเลือกประเภทของเกมออนไลน์	14.8	23.9	30.0	31.3	100.0
10.* ครู/อาจารย์เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์	13.8	22.5	33.8	30.0	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 28.2523	ค่ามัธยฐาน = 29				
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 6.18244	คะแนนต่ำสุด = 10		คะแนนสูงสุด = 40		

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษาบทบาทของครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 4 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 26.55 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 27 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.12 คะแนน และค่าต่ำสุด 9 คะแนน และสูงสุด 36 คะแนน

การศึกษาบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่เสนอในตารางที่ 4 แสดงว่าในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ครูแสดงเป็นประจำจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการสนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน (ร้อยละ 57) รองลงมาคือ บทบาทในเรื่องการให้คำแนะนำในการใช้จ่ายอย่างประหยัดและบทบาทในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง มีสัดส่วนที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 47.7 และเป็นที่น่าสนใจว่าครูจะมีบทบาทที่ทำเป็นประจำน้อยมากในเรื่องการให้คำแนะนำแก่นักเรียนในการสังเกตและสำรวจพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากการเล่นเกม (ร้อยละ 24.6) และการสร้างแรงจูงใจให้ลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (ร้อยละ 29.2) ผลการศึกษาภาพรวมของบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม พบว่า บทบาทของครูมักจะเกี่ยวข้องกับการชักจูงให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน แต่ครูยังมีบทบาทน้อยมากในการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกม

ตารางที่ 4 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของบทบาทของครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* ครู/อาจารย์เคยแนะนำให้นักเรียนรู้จักการใช้จ่ายอย่างประหยัด ไม่ใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยไปกับการเล่นเกมออนไลน์	47.7	26.9	16.5	8.9	100.0
2.* เมื่อพบเห็นนักเรียนแอบเล่นเกมออนไลน์ในโรงเรียนครู/อาจารย์ว่ากล่าวตักเตือน	43.4	33.5	14.8	8.3	100.0
3.* เมื่อพบเห็นนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ภายนอกโรงเรียนครู/อาจารย์ว่ากล่าวตักเตือน	30.4	32.1	23.4	14.1	100.0
4.* นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์นั้นมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียน ครู/อาจารย์จะมีบทลงโทษ	29.2	28.1	27.5	15.1	100.0

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
5.* ครู/อาจารย์แนะนำให้ให้นักเรียนสังเกตและสำรวจตนเองว่ามีสิ่งใดเปลี่ยนแปลงหรือมีข้อบกพร่องหลังจากการเล่นเกมออนไลน์	24.6	29.8	30.0	15.6	100.0
6.* ครู/อาจารย์สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	29.2	32.7	20.8	17.3	100.0
7.* ครู/อาจารย์สนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน	57.0	24.9	11.2	6.9	100.0
8.* ครู/อาจารย์แนะนำให้นักเรียนทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างอื่นๆ นอกจากการเล่นเกมออนไลน์	47.7	29.2	15.6	7.5	100.0
9.* เมื่อเกิดผลในทางลบจากการเล่นเกมออนไลน์ ครู/อาจารย์จะให้คำแนะนำและช่วยแก้ไขพฤติกรรม	33.6	36.1	19.3	11.0	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 26.5474	ค่ามัธยฐาน = 27				
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 6.11979	คะแนนต่ำสุด = 9		คะแนนสูงสุด = 36		

* ข้อคำถามเชิงบวก

2. บทบาทของเพื่อน

ผู้วิจัยได้สร้างข้อคำถามเกี่ยวกับการวัดบทบาทของเพื่อน ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ บทบาทการให้ข้อมูล และบทบาทการเอาอย่าง และได้มีการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) สำหรับชุดคำถามที่จะนำไปใช้ในการสร้างดัชนีชี้วัดบทบาทของเพื่อนที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติหาค่า Cronbach alpha ปรากฏผลดังนี้

- | | |
|----------------------|------|
| 1. บทบาทการให้ข้อมูล | .896 |
| 2. บทบาทการเอาอย่าง | .847 |

ผลการศึกษาบทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูล ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 5 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 12.17 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 12 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.40 คะแนน และค่าต่ำสุด 5 คะแนน และสูงสุด 20 คะแนน

การศึกษาบทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูลแก่นักเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 5 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่เพื่อนแสดงเป็นประจำในเรื่องต่างๆ มีบทบาทใกล้เคียงกัน แต่มีเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ เพราะสัดส่วนที่สูงที่สุดคือ เพียงร้อยละ 21.7 เท่านั้น นั่นคือ บทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูลใหม่ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเมื่อกลุ่มเพื่อนได้เล่นเกมออนไลน์ตัวใหม่แล้ว ก็จะทำหน้าที่เป็นผู้ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมใหม่ๆ ของเกมออนไลน์ให้แก่สมาชิกในกลุ่มให้เล่นตามกัน

ตารางที่ 5 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของบทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูล

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* เพื่อนของนักเรียนให้ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	20.0	28.6	33.0	18.3	100.0
2.* เพื่อนของนักเรียนสอนวิธีการเล่นเกมออนไลน์	19.0	26.8	32.4	21.9	100.0
3.* เพื่อนของนักเรียนมีส่วนช่วยในการเลือกประเภทเกมออนไลน์	20.3	24.3	29.5	25.8	100.0
4.* เพื่อนของนักเรียนมักจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่มีการพัฒนาขึ้นมาใหม่	21.7	24.8	30.0	23.5	100.0
5.* เพื่อนของนักเรียนจะคอยให้คำปรึกษาเมื่อพบปัญหาในการเล่นเกมนออนไลน์	18.7	26.5	31.5	23.4	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 12.1728	ค่ามัธยฐาน = 12				
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 4.40163	คะแนนต่ำสุด = 5		คะแนนสูงสุด = 20		

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษาบทบาทของเพื่อนด้านการเอาอย่าง ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 6 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 11.32 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 11 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.11 คะแนน และค่าต่ำสุด 5 คะแนน และสูงสุด 20 คะแนน

การศึกษาบทบาทของเพื่อนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเอาอย่างในการเล่นเกมนอนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 6 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ (ร้อยละ 32.7) อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่า ถึงแม้เพื่อนสนิทของนักเรียนจะเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ แต่นักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างไม่ได้เล่นเกมออนไลน์เพื่อต้องการให้เพื่อนยอมรับแต่อย่างใด เพราะร้อยละ 52.9 ของนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างไม่ได้มีพฤติกรรมดังกล่าว

ตารางที่ 6 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของ บทบาทของเพื่อนด้านการเอาอย่าง

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* เพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนเล่นเกมออนไลน์	32.7	25.2	24.3	17.7	100.0
2.* เพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์	16.7	25.7	29.1	28.6	100.0
3.* ความบ่อยครั้งที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	13.6	20.5	36.4	29.5	100.0
4.* นักเรียนมักจะเล่นเกมประเภทเดียวกับเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	19.7	22.0	29.5	28.7	100.0
5.* เหตุผลสำคัญที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์คือ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	7.5	15.1	24.5	52.9	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 11.3150	ค่ามัธยฐาน = 11				
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 4.11383	คะแนนต่ำสุด = 5		คะแนนสูงสุด = 20		

* ข้อคำถามเชิงบวก

4.3.2 บทบาทครอบครัว

การศึกษาบทบาทของครอบครัว ประกอบไปด้วย 5 บทบาทคือ บทบาทการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง บทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดี บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม และบทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับการวัดบทบาทของครอบครัว และได้มีการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) สำหรับชุดคำถามที่จะนำไปใช้ในการสร้างดัชนีชี้วัดบทบาทของครูที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติหาค่า Conbrach alpha ปรากฏผลดังนี้

1. บทบาทการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์	.667
2. บทบาทการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง	.762
3. บทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดี	.841
4. บทบาทการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	.851
5. บทบาทการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	.780

เมื่อพิจารณาค่า Conbrach alpha สำหรับบทบาทของครอบครัวในด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์จะพบว่ามีค่า alpha ก่อนข้างต่ำคือ .667 แต่การศึกษาครั้งนี้ไม่สามารถแก้ไขหรือปรับปรุงจำนวนข้อคำถามที่จะใช้ในการสร้างดัชนีเพื่อชี้วัดบทบาทของครอบครัวในด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ได้เพราะจำนวนคำถามย่อยที่ใช้ในการสร้างดัชนีมีเพียง 4 ข้อคำถาม หากตัดข้อคำถามข้อใดข้อหนึ่งไปจะยังเป็นการลดความน่าเชื่อถือของดัชนีลง ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้จึงยังคงใช้จำนวนคำถามทั้ง 4 ข้อในการสร้างดัชนี เพราะค่า alpha ที่เท่ากับ .667 มีความใกล้เคียงกับค่า .70 ที่ใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐาน

ผลการศึกษาบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 7 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 7.58 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 7 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.72 คะแนน และค่าต่ำสุด 4 คะแนน และสูงสุด 16 คะแนน

การศึกษาบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ของนักเรียนใน ส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 7 แสดงว่า

ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ผู้ปกครองแสดงเป็นประจำมีค่อนข้างน้อยในทุกประเด็น โดยส่วนใหญ่ักเรียนจะตอบว่าไม่เคยมีบทบาทในการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ อาทิเช่น ไม่เคยมีบทบาทในการดูแลเอาใจใส่ขณะเล่นเกม (ร้อยละ 58.7) และไม่เคยมีบทบาทในการชักชวนให้เล่นเกม (ร้อยละ 84.3) เป็นต้น

ตารางที่ 7 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1. ผู้ปกครองของนักเรียนให้อิสระแก่นักเรียนที่จะเล่นเกมออนไลน์ได้ทุกครั้งที่ต้องการเล่น	7.3	16.4	43.7	32.6	100.0
2.* ผู้ปกครองของนักเรียนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์	1.4	2.4	11.9	84.3	100.0
3.* ผู้ปกครองของนักเรียนเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดขณะนักเรียนเล่นเกมออนไลน์	5	10.2	26.0	58.7	100.0
4.* ผู้ปกครองของนักเรียนคอยแนะนำและให้ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ในการเล่นเกมนออนไลน์	6.3	15.9	23.5	54.3	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 7.5826		ค่ามัธยฐาน = 7			
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.71697		คะแนนต่ำสุด = 4		คะแนนสูงสุด = 16	

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษายบทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 8 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 6.02 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 5 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.42 คะแนน และค่าต่ำสุด 4 คะแนน และสูงสุด 16 คะแนน

การศึกษายบทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงของนักเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 8 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ผู้ปกครองแสดงเป็นประจำจะมีค่อนข้างน้อยในทุกประเด็น โดยส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะตอบว่าไม่เคยมีบทบาทในการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และ

ข้อเท็จจริง อาทิเช่น ไม่เคยมีบทบาทในการเลือกประเภทเกมออนไลน์ให้แก่นักเรียน (ร้อยละ 72.5) และไม่เคยมีบทบาทในการซื้อหนังสือหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้แก่นักเรียน (ร้อยละ 79.4) เป็นต้น

ตารางที่ 8 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของบทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* ผู้ปกครองของนักเรียนให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม	6.9	14.2	26.1	52.8	100.0
2.* ผู้ปกครองของนักเรียนมีส่วนช่วยเลือกประเภทของเกมออนไลน์	2.1	8.0	17.4	72.5	100.0
3.* ผู้ปกครองของนักเรียนแนะนำเกมออนไลน์ที่มีประโยชน์	4.7	9.5	25.8	59.9	100.0
4.* ผู้ปกครองของนักเรียนซื้อหนังสือหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	2.0	3.4	15.3	79.4	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 6.0199		ค่ามัธยฐาน = 5			
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.42396		คะแนนต่ำสุด = 4		คะแนนสูงสุด = 16	

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษาบทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 9 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 19.93 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 21 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.64 คะแนน และค่าต่ำสุด 6 คะแนน และสูงสุด 24 คะแนน

การศึกษายบทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดีของนักเรียน แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 9 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ผู้ปกครองแสดงเป็นประจำจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน (ร้อยละ 67.9) รองลงมาคือ บทบาทในเรื่องความรับผิดชอบต่อครอบครัว (ร้อยละ 67.7) และบทบาทในเรื่องการใช้จ่ายเงิน (ร้อยละ 65) ตามลำดับ และเป็นที่น่าสนใจว่าผู้ปกครองจะมีบทบาทที่ทำเป็นประจำค่อนข้างน้อยในเรื่องการร่วมกิจกรรมภายในครอบครัว (ร้อยละ 32.7) และการไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา (ร้อยละ 34.6)

ตารางที่ 9 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของ บทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	67.9	22.8	4.9	4.4	100.0
2.* ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว	67.7	22.8	6.4	3.1	100.0
3.* ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของการรู้จักใช้เงินให้เกิดประโยชน์ในทางที่ถูกที่ควร	65.0	26.5	5.7	2.9	100.0
4.* ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	49.5	37.9	9.2	3.4	100.0
5.* ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีในการไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา	34.6	37.9	20.2	7.3	100.0
6.* ผู้ปกครองของนักเรียนร่วมทำกิจกรรมภายในครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ	32.7	38.1	22.8	6.4	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 19.9327	ค่ามัธยฐาน = 21				
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 3.64359	คะแนนต่ำสุด = 6		คะแนนสูงสุด = 24		

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษายบทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 10 พบว่า คะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 13.36 ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 13 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.42 คะแนน และค่าต่ำสุด 7 คะแนน และสูงสุด 28 คะแนน

การศึกษายบทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 10 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ผู้ปกครองแสดงเป็นประจำจะมีอยู่น้อยมากในทุกประเด็น โดยส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะตอบว่าไม่เคยมีบทบาทในการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม อาทิเช่น ไม่เคยมีบทบาทในการจำกัดสถานที่เล่นเกม (ร้อยละ 57.3) และไม่เคยมีบทบาทในการดูแลและตรวจสอบประเภทของเกมออนไลน์ (ร้อยละ 61.5)

ตารางที่ 10 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของ
บทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

ข้อความ	ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เคย	รวม
1.* ผู้ปกครองของนักเรียนวางกฎระเบียบในการเล่นเกมออนไลน์ให้นักเรียนปฏิบัติตาม	11.3	13.0	24.8	50.9	100.0
2.* เมื่อจะเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง	20.3	13.6	26.6	39.4	100.0
3.* ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	19.7	17.4	22.3	40.5	100.0
4.* ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์	16.5	16.4	19.7	47.4	100.0
5.* ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดสถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์	14.5	10.1	18.0	57.3	100.0
6.* ผู้ปกครองของนักเรียนจะเข้ามาดูแลและตรวจสอบประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่น	7.5	11.0	20.0	61.5	100.0
7.* ผู้ปกครองของนักเรียนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	6.0	11.8	30.7	51.5	100.0
คะแนนรวมเฉลี่ย = 13.3639		ค่ามัธยฐาน = 13			
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 5.42319		คะแนนต่ำสุด = 7		คะแนนสูงสุด = 28	

* ข้อคำถามเชิงบวก

ผลการศึกษบทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 11 พบว่า มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 8.56 คะแนน ในขณะที่ค่ามัธยฐานเท่ากับ 8 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.376 คะแนน และค่าต่ำสุด 4 คะแนน และสูงสุด 16 คะแนน

การศึกษบทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ แจกแจงตามข้อคำถามย่อยดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 11 แสดงว่า ในมุมมองของนักเรียนบทบาทที่ผู้ปกครองแสดงเป็นประจำจะเกี่ยวข้องกับเรื่องการว่ากล่าวตักเตือนนักเรียน

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้ปกครอง

การศึกษาครั้งนี้ต้องการทราบความคิดเห็นจากผู้ปกครองของนักเรียนเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน แต่เนื่องจากแบบสอบถามของผู้ปกครองที่ได้ส่งไปแก่นักเรียนจำนวน 654 ชุดนั้น นักเรียนได้ส่งแบบสอบถามของผู้ปกครองคืนเพียงจำนวน 326 ชุด คิดเป็นร้อยละ 49.8 ของแบบสอบถามที่ส่งไปทั้งหมด ดังนั้นในการวิเคราะห์ในบทนี้จะมียุทธศาสตร์ตัวอย่างของผู้ปกครองเพียง 326 คน ซึ่งในจำนวนนี้มีผู้ที่เป็นบิดาหรือมารดาของนักเรียน 283 คน ที่เหลืออีก 43 คน เป็นญาติของนักเรียน อาทิเช่น ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า หรือน้า อา เป็นต้น การศึกษาข้อมูลจากแบบสอบถามผู้ปกครอง จำแนกเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของผู้ปกครอง
2. ทักษะจิตของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์

5.1 ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของผู้ปกครอง

ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคลของผู้ปกครองในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ การนับถือศาสนา ระดับการศึกษา อาชีพ และความรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 12 ซึ่งพบว่า ผู้ปกครองที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 70.2 เปรียบเทียบกับร้อยละ 29.8) กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ยประมาณ 40 ปี โดยมีอายุระหว่าง 35 – 39 ปี และอายุระหว่าง 40 – 44 ปี เป็นสัดส่วนที่เท่ากันคือ ร้อยละ 20.9 รองลงมาคือ อายุระหว่าง 50 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 19) อายุต่ำกว่า 35 ปี (ร้อยละ 16.6) และอายุ 45 – 49 ปี (ร้อยละ 12.9) ตามลำดับ

การศึกษาระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ปกครองเพศชายจบการศึกษา ระดับประถมศึกษา (ร้อยละ 42) รองลงมาคือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ร้อยละ 25.5) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. (ร้อยละ 20.6) ระดับอนุปริญญา / ปวส. (ร้อยละ 6.7) ระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 4.6) ตามลำดับ และร้อยละ 0.6 ไม่ได้เรียนหนังสือ ส่วนระดับการศึกษาของผู้ปกครองเพศหญิงมีแบบแผนเช่นเดียวกับของผู้ปกครองเพศชาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนที่ตกเป็น

ตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในความดูแลของผู้ปกครองที่มีการศึกษาไม่สูงนัก ดังนั้น เมื่อสอบถามผู้ปกครองในเรื่องความรู้ความสามารถเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จึงพบว่า มีผู้ปกครองเพียงครึ่งเดียวเท่านั้น (ร้อยละ 51) ที่มีความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์

สำหรับอาชีพของผู้ปกครองพบว่าส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป (ร้อยละ 30.7) รองลงมาคืออาชีพค้าขายของตนเอง (ร้อยละ 21.5) และอาชีพพนักงานบริษัท (ร้อยละ 15.3) นอกจากนั้นประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ อาชีพรับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม อาชีพนักเรียน/นักศึกษา อาชีพธุรกิจส่วนตัว และอาชีพเกษตรกรรม ตามลำดับ และเนื่องจากผู้ปกครองส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จึงพบว่า มีผู้ปกครองถึงร้อยละ 15 ที่ไม่ได้ประกอบอาชีพและทำหน้าที่เป็นแม่บ้าน

นอกจากจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครองแล้ว การศึกษานี้ยังสอบถามผู้ปกครองเกี่ยวกับข้อมูลบิดามารดาของนักเรียนด้วย ซึ่งผลการศึกษาพบว่า มีนักเรียนถึงร้อยละ 30 ที่บิดามารดาไม่ได้อยู่ด้วยกัน ทั้งนี้เพราะบิดามารดาหย่าร้างกัน (ร้อยละ 15) บิดาหรือมารดาเสียชีวิต (ร้อยละ 5.2) และถึงแม้บิดามารดาจะยังคงสมรสกันแต่ไม่ได้พักอาศัยอยู่ร่วมบ้านเดียวกัน (ร้อยละ 9.8)

เมื่อสอบถามผู้ปกครองถึงระดับการศึกษาของบิดามารดาของนักเรียน ก็พบข้อมูลที่สอดคล้องกับระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ทั้งนี้เพราะพบว่า ทั้งบิดาและมารดาของนักเรียนมีการศึกษาไม่สูงนัก กล่าวคือ ประมาณร้อยละ 42 ของนักเรียนมีบิดาที่มีการศึกษาดำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และร้อยละ 52 ของนักเรียนมีมารดาที่มีการศึกษาดำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเช่นกัน และมีนักเรียนประมาณร้อยละ 5 เท่านั้นที่บิดามีการศึกษาระดับปริญญาตรี ในขณะที่นักเรียนไม่ถึงร้อยละ 1 ที่มารดาได้รับการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 การกระจายความถี่ ร้อยละของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะส่วนบุคคล ทางด้านประชากร เศรษฐกิจ สังคม และความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศของผู้ปกครอง		
ชาย	97	29.8
หญิง	229	70.2
รวม	326	100.0
อายุของผู้ปกครอง		
ต่ำกว่า 35 ปี	54	16.6
35 – 39 ปี	68	20.9
40 – 44 ปี	68	20.9
45 – 49 ปี	42	12.9
50 ปีขึ้นไป	62	19.0
ไม่ตอบ	62	19.0
รวม	326	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 40.64	ค่ามัธยฐาน (Median) = 40	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 7.21	ค่าต่ำสุด = 21	ค่าสูงสุด = 65
ศาสนาของผู้ปกครอง		
พุทธ	311	95.4
คริสต์	1	0.3
อิสลาม	14	4.3
รวม	326	100.0
ระดับการศึกษาของผู้ปกครองเพศชาย		
ไม่ได้เรียน	2	0.6
ประถมศึกษา	137	42.0
มัธยมศึกษาตอนต้น	83	25.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	67	20.6
อนุปริญญา / ปวส.	22	6.7
ปริญญาตรี	15	4.6
รวม	326	100.0

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ระดับการศึกษาของผู้ปกครองเพศหญิง		
ไม่ได้เรียน	3	0.9
ประถมศึกษา	167	51.2
มัธยมศึกษาตอนต้น	69	21.2
มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	58	17.8
อนุปริญญา / ปวส.	18	5.5
ปริญญาตรี	10	3.1
รวม	326	100.0
ความรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		
มีความรู้	160	49.1
ไม่มีความรู้	166	50.9
รวม	326	100.0
อาชีพของผู้ปกครอง		
รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ	18	5.5
เกษตรกรกรรม	3	0.9
ค้าขายของตนเอง	70	21.5
พนักงานบริษัท	50	15.3
รับจ้างทั่วไป	100	30.7
รับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม	8	2.5
ธุรกิจ / บริการ	19	5.8
แม่บ้าน	49	15.0
กำลังศึกษา	5	1.5
ธุรกิจส่วนตัว	4	1.2
รวม	326	100.0

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สถานภาพการสมรสของบิดามารดา		
สมรส อยู่ด้วยกัน	228	69.9
สมรส แยกกันอยู่	32	9.8
หย่าร้าง	49	15.0
หม้าย	17	5.2
รวม	326	100.0
ระดับการศึกษาของบิดา		
ไม่ได้เรียน	2	0.6
ประถมศึกษา	136	41.7
มัธยมศึกษาตอนต้น	84	25.8
มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	67	20.6
อนุปริญญา / ปวส.	22	6.7
ปริญญาตรี	15	4.6
รวม	326	100.0
ระดับการศึกษาของมารดา		
ไม่ได้เรียน	3	0.9
ประถมศึกษา	169	51.8
มัธยมศึกษาตอนต้น	76	23.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.	54	16.6
อนุปริญญา / ปวส.	16	4.9
ปริญญาตรี	7	2.1
สูงกว่าปริญญาตรี	1	0.3
รวม	326	100.0

5.2 ทักษะของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์

5.2.1 บทบาทของโรงเรียนในทัศนะของผู้ปกครอง

การศึกษารoles of schools of schools that have online gaming activities cover various aspects related to school management, information provision, and school management. The results of the study are as follows: 13 important points are as follows: 1. The role of the school is to provide information to parents. 2. The role of the school is to provide information to parents. 3. The role of the school is to provide information to parents. 4. The role of the school is to provide information to parents. 5. The role of the school is to provide information to parents. 6. The role of the school is to provide information to parents. 7. The role of the school is to provide information to parents. 8. The role of the school is to provide information to parents. 9. The role of the school is to provide information to parents. 10. The role of the school is to provide information to parents. 11. The role of the school is to provide information to parents. 12. The role of the school is to provide information to parents. 13. The role of the school is to provide information to parents.

ถึงแม้ผู้ปกครองส่วนใหญ่จะพึงพอใจวิธีการอบรมและการเอาใจใส่ของครูแต่เมื่อสอบถามทัศนคติของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ประมาณ 1 ใน 4 ของผู้ปกครองมีความเห็นว่า โรงเรียนไม่เคยให้ข้อมูลข่าวสารหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลนักเรียนให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมเลย และอีกประมาณร้อยละ 27 รายงานว่าในวันประชุมผู้ปกครองทางโรงเรียนไม่เคยพูดถึงหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนเลย นอกจากนี้ยังพบว่าอีกประมาณร้อยละ 43 ของผู้ปกครองรายงานว่า โรงเรียนและผู้ปกครองไม่เคยสนทนาหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนเลย ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ความร่วมมือและการติดต่อสื่อสารระหว่างโรงเรียนและครอบครัวในการจัดการปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนอยู่ในระดับที่ยังไม่น่าพอใจ

อย่างไรก็ตาม เมื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนที่มีต่อการจัดการปัญหาเกมออนไลน์กลับพบว่า มีผู้ปกครองเป็นสัดส่วนที่น้อยมาก (ร้อยละ 8) ที่มีความเห็นว่าโรงเรียนไม่มีบทบาทใดๆ ในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้ปกครองมากกว่าร้อยละ 90 เชื่อมั่นว่าโรงเรียนให้ความสนใจในเรื่องดังกล่าว และผู้ปกครองส่วนใหญ่ถึงร้อยละ 71 ตอบว่า เมื่อนักเรียนมีปัญหาในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ โรงเรียนจะเข้าไปทำหน้าที่ในการดูแลและจัดการ มีเพียงร้อยละ 4 ของผู้ปกครองเท่านั้นที่คิดว่าโรงเรียนไม่ได้จัดการ และอีกประมาณร้อยละ 25 ตอบว่า นักเรียนในความดูแลของตนไม่เคยมีปัญหาในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์

สำหรับวิธีการที่โรงเรียนจัดการกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น พบว่า เกือบร้อยละ 40 ของผู้ปกครองมีความเห็นว่า โรงเรียนได้ให้คำแนะนำ อบรม สั่งสอน และว่ากล่าวตักเตือน และอีกประมาณ 1 ใน 5 มีความเห็นว่าโรงเรียนพยายามจัดกิจกรรมอื่นให้ทำแทน และอีกประมาณร้อยละ 10 รายงานว่าทางโรงเรียนได้แจ้งปัญหาดังกล่าวให้ผู้ปกครองได้ทราบ

เมื่อสอบถามผู้ปกครองเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคของการจัดการปัญหาการเล่นเกมออนไลน์พบว่า มีผู้ปกครองไม่ถึงร้อยละ 10 ที่รายงานว่าโรงเรียนไม่สามารถจัดการปัญหาได้ ซึ่งแสดงถึงศักยภาพของโรงเรียนในการเข้าไปร่วมแก้ไขปัญหการเล่นเกมออนไลน์ สำหรับเหตุผลที่โรงเรียนไม่สามารถจัดการกับปัญหาได้นั้น ผู้ปกครองทุกคนไม่คิดว่าเป็นเพราะครูหรือโรงเรียนไม่เอาใจใส่ แต่การที่โรงเรียนไม่ประสบความสำเร็จในการจัดการกับปัญหาก็เพราะปัจจัยด้านตัวบุคคล และปัจจัยต่างๆ ทางด้านสังคมที่อยู่นอกเหนืออำนาจที่ครู / โรงเรียนจะจัดการได้ อาทิเช่น นักเรียนคือรุ่น ไม่ปฏิบัติตาม และสภาพแวดล้อมทางสังคมในเรื่องการมีร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มากเกินไป และขาดการจัดระเบียบข้อบังคับสำหรับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังไม่เข้มงวดพอ นอกจากนี้ สื่อสารมวลชนและการโฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตามสื่อต่างๆ ก็ยังคงมีมากเกินไปอีกด้วย

ตารางที่ 13 ร้อยละของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างตามความคิดเห็นที่มีต่อบทบาทโรงเรียน

บทบาทโรงเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
วิธีการอบรมของโรงเรียน		
ประชาธิปไตย / มีอิสระ	211	64.7
เข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก	101	31.0
ปล่อยปละละเลย / ไม่สนใจ	9	2.8
ปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป	5	1.5
รวม	326	100.0
บทบาทโรงเรียนในการสร้างพฤติกรรมที่ดี		
น้อย	21	6.4
ปานกลาง	130	39.9
มาก	155	47.5
ไม่มีเลย	20	6.1
รวม	326	100.0

ตารางที่ 13 (ต่อ)

บทบาทโรงเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การให้ข้อมูลข่าวสารหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลนักเรียนในเรื่องเกมออนไลน์		
ประจำ	141	43.3
นาน ๆ ครั้ง	105	32.2
ไม่เคยเลย	80	24.5
รวม	326	100.0
การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในการประชุมผู้ปกครอง		
ประจำ	125	38.3
นาน ๆ ครั้ง	115	35.3
ไม่เคยเลย	86	26.4
รวม	326	100.0
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างผู้ปกครองและครู		
ประจำ	66	20.2
นาน ๆ ครั้ง	120	36.8
ไม่เคยเลย	140	42.9
รวม	326	100.0
บทบาทโรงเรียนในการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์		
น้อย	63	19.3
ปานกลาง	143	43.9
มาก	94	28.8
ไม่มีเลย	26	8.0
รวม	326	100.0
โรงเรียนกับการจัดการปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์		
จัดการ	232	71.2
ไม่จัดการ	13	4.0
นักเรียนในความคิดไม่เคยมีปัญหา	81	24.8
รวม	326	100.0

ตารางที่ 13 (ต่อ)

บทบาทโรงเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
วิธีการที่โรงเรียนจัดการปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
ไม่ทำอะไรเลย	21	4.1
ให้คำแนะนำ อบรมสั่งสอน ว่ากล่าวตักเตือน	185	35.9
ดูแลเอาใจใส่ขณะเล่นเกม	31	6.0
เลือกหาเกมที่เหมาะสม	51	9.9
หากิจกรรมอื่นๆให้ทำแทน	103	20.0
มีกำหนดเวลาในการเล่นเกม	46	8.9
บังคับให้เลิกเล่นทันที	29	5.6
แจ้งปัญหาให้ผู้ปกครอง	50	9.7
ผลการจัดการปัญหา		
สำเร็จทุกครั้ง	22	6.7
สำเร็จเป็นส่วนใหญ่	96	29.4
สำเร็จเป็นบางส่วน	100	30.7
ไม่เคยสำเร็จเลย	27	8.4
นักเรียนในความดูแลไม่เคยมีปัญหา	81	24.8
รวม	326	100.0
เหตุผลการจัดการปัญหาไม่สำเร็จ		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
สำเร็จทุกครั้ง	22	4.2
นักเรียนไม่เชื่อฟัง, ไม่ปฏิบัติตาม	163	30.8
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีมากเกินไป	104	19.6
การจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังไม่เข้มงวดพอ	76	14.3
เพื่อนคอยชักจูงให้ไปเล่นตามค่านิยมของกลุ่ม	93	17.5
โฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตามสื่อต่างๆมีมากเกินไป	71	13.4
ครูไม่สนใจและไม่ติดตามพฤติกรรมของนักเรียน	1	0.2

5.2.2 บทบาทของครอบครัวในทัศนะของผู้ปกครอง

การศึกษารoles of family โดยสอบถามจากผู้ปกครองของนักเรียน ในการศึกษาครั้งนี้ได้จำแนกรoles of family ออกเป็น 2 ส่วนคือ 1) ความรู้และความตระหนักของครอบครัวในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และ 2) การตอบสนองของครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งแต่ละประเด็นมีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

1) ความรู้และความตระหนักของครอบครัวในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์

สถิติจากตารางที่ 14 แสดงว่าผู้ปกครองของนักเรียนส่วนใหญ่ถึงประมาณเกือบร้อยละ 80 เลี้ยงดูนักเรียนแบบประชาธิปไตยและให้อิสระแก่นักเรียน มีผู้ปกครองเพียงประมาณร้อยละ 18 เท่านั้นที่เข้มงวดกับนักเรียน สำหรับประเด็นในเรื่องของความรู้และความตระหนักของผู้ปกครองเกี่ยวกับเกมออนไลน์นั้นพบว่า ผู้ปกครองเกือบ 2 ใน 3 ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์เลย ในมุมมองของผู้ปกครอง การเล่นเกมออนไลน์มีทั้งประโยชน์และโทษ ทั้งนี้โดยประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 25.4) ได้พัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 22.4) ได้ผ่อนคลายความตึงเครียด (ร้อยละ 21.2) และได้ฝึกทักษะการใช้สมอง (ร้อยละ 16.6) ตามลำดับ สำหรับโทษของการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้ปกครองประมาณ 1 ใน 4 เห็นว่า ทำให้เด็กไม่สนใจเรียน (ร้อยละ 24.3) รองลงมาคือ ทำให้เสียสายตา (ร้อยละ 23.8) เสียสุขภาพ (ร้อยละ 23.6) และมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง (ร้อยละ 12.2) ตามลำดับ

เมื่อสอบถามถึงความตระหนักของผู้ปกครองเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในความปกครองพบว่า มีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 16 เท่านั้นที่ตระหนักว่าบุตรหลานของตนเล่นเกมเป็นประจำ และประมาณร้อยละ 37 มีความห่วงใยและกังวลว่า นักเรียนในความปกครองของตนใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป ผลการศึกษาครั้งนี้พบประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือ ถึงแม้จะมีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 7 ที่รายงานว่านักเรียนในความดูแลของตนเล่นเกมอย่างหมกมุ่น และอีกร้อยละ 10 ไม่แน่ใจในพฤติกรรมของนักเรียน แต่ก็พบว่า ประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ปกครองทั้งหมดตระหนักว่า การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กก่อให้เกิดปัญหา ซึ่งผลการศึกษาที่สะท้อนให้เห็นชัดเจนว่ามีผู้ปกครองเป็นจำนวนไม่น้อยที่มีความกังวลและวิตกกังวลในพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

ตารางที่ 14 ร้อยละของความรู้และความตระหนักของครอบครัวในประเด็นที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์

บทบาทครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
วิธีการอบรมเลี้ยงดู		
ประชาธิปไตย / มีอิสระ	258	79.1
เข้มงวด / คาดหวังเอากับเด็ก	60	18.4
ปล่อยปละละเลย / ไม่สนใจ	3	1.0
ปกป้อง / ช่วยเหลือมากเกินไป	5	1.5
รวม	326	100.0
ความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์		
รู้	120	36.8
ไม่รู้	206	63.2
รวม	326	100.0
ประโยชน์จากการเล่นเกม		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
ไม่มีประโยชน์เลย	35	8.1
มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน	110	25.4
ได้ผ่อนคลายความตึงเครียด	92	21.2
เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน	14	3.2
ได้พัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์	97	22.4
ได้ฝึกทักษะการใช้สมอง เพื่อแก้ไขปัญหา	72	16.6
ไม่แน่ใจ	13	3.0

ตารางที่ 14 (ต่อ)

บทบาทครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทษจากการเล่นเกม		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
ไม่มีโทษใด ๆ เลย	17	4.1
ไม่สนใจการเรียน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ	100	24.3
มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง เจ้าอารมณ์	50	12.2
สายตาแยลง	98	23.8
มีปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวแยลง	27	6.6
พักผ่อนไม่เพียงพอ, เสี่ยงสุขภาพ	97	23.6
สิ้นเปลืองเงิน	1	0.2
ไม่แน่ใจ	21	5.1
ความถี่ของการเล่นเกมของนักเรียน		
เล่นเป็นประจำ	53	16.3
เล่นนาน ๆ ครั้ง	156	47.9
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
รวม	326	100.0
การใช้เวลาในการเล่นเกม		
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
ใช้เวลาอย่างเหมาะสม	27	8.3
ใช้เวลานานเกินไป	119	36.5
ไม่แน่ใจ	63	19.3
รวม	326	100.0
พฤติกรรมหมกหมุ่นกับการเล่นเกม		
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
หมกหมุ่น	23	7.1
ไม่หมกหมุ่น	156	46.9
ไม่แน่ใจ	33	10.1
รวม	326	100.0

ตารางที่ 14 (ต่อ)

บทบาทครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การเล่นเกมนอกทำให้เกิดปัญหา		
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
มีปัญหา	162	49.7
ไม่มีปัญหา	29	8.9
ไม่แน่ใจ	18	5.5
รวม	326	100.0

2) การตอบสนองของครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

ถึงแม้สถิติจากตารางที่ 14 จะสะท้อนให้เห็นว่าผู้ปกครองจำนวนไม่น้อยมีความกังวลเกี่ยวกับปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในปกครอง แต่เมื่อถามถึงปฏิกิริยาหรือการตอบสนองของครอบครัวที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ดังสถิติที่นำเสนอในตารางที่ 15 กลับพบว่า ร้อยละ 55 ของผู้ปกครองไม่เคยมีส่วนร่วมในการเล่น และร้อยละ 41 ไม่เคยมีส่วนร่วมในการเลือกเกมที่คิดว่าเหมาะสมให้แก่เด็กนักเรียน นอกจากนี้ ร้อยละ 42 ของผู้ปกครองไม่เคยออกกฎระเบียบหรือข้อบังคับแก่นักเรียนในการเล่นเกมนออนไลน์ และร้อยละ 31 ของผู้ปกครองไม่เคยตักเตือนนักเรียนเรื่องการเล่นเกมเลย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง บทบาทที่อ่อนแอของครอบครัวในการจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน ทั้งนี้ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะสมาชิกครอบครัวหรือผู้ปกครองเป็นกลุ่มที่มีการศึกษาไม่สูงนักและขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จึงทำให้มีอำนาจและบทบาทค่อนข้างน้อยในการดูแลและจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน อีกทั้งผู้ปกครองส่วนหนึ่งเชื่อมั่นว่าโรงเรียนให้ความสนใจกับปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน และวางใจหรือทอดทิ้งว่าการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนเป็นความรับผิดชอบของโรงเรียน เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นครูจะเข้าไปทำหน้าที่ดูแลและจัดการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ (ดังปรากฏในตารางที่ 13)

ถึงแม้จะพบว่าประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ปกครอง (ร้อยละ 53) มีความพยายามที่จะจัดการกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ แต่ก็พบว่า มีเพียงร้อยละ 10 เท่านั้นที่สามารถจัดการได้สำเร็จทุกครั้ง และที่น่าเป็นห่วงก็คือ ประมาณร้อยละ 6 ของผู้ปกครองไม่เคยประสบความสำเร็จในการจัดการกับปัญหาเลย นอกจากนี้ยังพบว่า ในกรณีที่ผู้ปกครองมีการวางกฎระเบียบข้อบังคับในการ

เล่นเกมออนไลน์นั้น ร้อยละ 14 ของผู้ปกครองรายงานว่า นักเรียนไม่เคยปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ผู้ปกครองกำหนดได้เลย

สำหรับเหตุผลที่ผู้ปกครองไม่สามารถจัดการปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนได้นั้น ประมาณ 1 ใน 4 รายงานว่า นักเรียนในปกครองไม่เชื่อฟังและไม่ปฏิบัติตาม และปัจจัยที่เป็นอุปสรรคสำคัญอย่างยิ่งต่อการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ก็คือ สภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งเกิดจากการขาดการจัดระเบียบทางสังคมได้ส่งผลให้มีจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพิ่มมากขึ้น และขาดการควบคุมหรือกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ

ตารางที่ 15 ร้อยละของการตอบสนองของครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

บทบาทครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การมีส่วนร่วมในการเล่น		
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
มีส่วนร่วม	29	8.9
ไม่มีส่วนร่วม	180	55.2
รวม	326	100.0
การมีส่วนร่วมในการเลือกเกม		
ไม่เล่นเกมเลย	117	35.9
มีส่วนร่วม	75	23.0
ไม่มีส่วนร่วม	134	41.1
รวม	326	100.0
การออกกฎระเบียบข้อบังคับในการเล่นออนไลน์		
ประจำ	99	30.4
นาน ๆ ครั้ง	90	27.6
ไม่เคยเลย	137	42.0
รวม	326	100.0
การตักเตือนเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นออนไลน์		
ประจำ	61	18.7
นาน ๆ ครั้ง	165	50.6
ไม่เคยเลย	100	30.7
รวม	326	100.0

ตารางที่ 15 (ต่อ)

บทบาทครอบครัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การจัดการกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์		
จัดการ	171	52.5
ไม่จัดการ	20	6.1
นักเรียนในครอบครัวไม่เคยมีปัญหา	135	41.4
รวม	326	100.0
ผลการจัดการปัญหา		
สำเร็จทุกครั้ง	31	9.5
สำเร็จเป็นส่วนใหญ่	70	21.5
สำเร็จเป็นบางส่วน	72	22.1
ไม่เคยสำเร็จเลย	18	5.5
นักเรียนในครอบครัวไม่เคยมีปัญหา	135	41.4
รวม	326	100.0
เหตุผลการจัดการปัญหาไม่สำเร็จ		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
สำเร็จทุกครั้ง	31	9.7
นักเรียนไม่เชื่อฟัง, ไม่ปฏิบัติตาม	84	26.3
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีมากเกินไป	57	17.9
การจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังไม่เข้มงวดพอ	46	14.4
เพื่อนคอยชักจูงให้ไปเล่นตามค่านิยมของกลุ่ม	45	14.1
โฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตามสื่อต่างๆมีมากเกินไป	55	17.2
มีร้านเกมอยู่ใกล้บ้าน	1	0.3
การปฏิบัติตามกฎระเบียบข้อบังคับในการเล่นเกมนออนไลน์		
ประจำ	109	33.4
นาน ๆ ครั้ง	172	52.8
ไม่เคยเลย	45	13.8
รวม	326	100.0

บทที่ 6

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนที่นำเสนอในบทนี้ เป็นข้อมูลที่รวบรวมจากแบบสอบถามที่ถามจากนักเรียน โดยมีจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 654 ราย ซึ่งมีสาระสำคัญของการศึกษาดังนี้

1. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ครอบคลุมถึงประเด็นต่างๆ อันได้แก่ ความบ่อยครั้งของการเล่นเกม เหตุผลของการเล่นเกม ระยะเวลาในการเล่นเกมในรูปของจำนวนปีที่เล่นเกม จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อวัน ช่วงเวลาที่เล่นเกม ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม ความบ่อยครั้งของพฤติกรรมการเล่นเกมในรูปของวันที่เล่นเกม บุคคลที่เล่นเกมด้วย สถานที่เล่นเกม ประเภทของเกม และการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของพฤติกรรมการเล่นเกมเปรียบเทียบกับปีปัจจุบันกับปีที่ผ่านมา

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคล, สภาพแวดล้อมทางสังคม, บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

6.1 ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ตามที่เสนอไว้ในตารางที่ 16 แสดงว่า ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ประมาณครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเล่นเกมออนไลน์นานๆ ครั้ง รองลงมาเล่นเกมเป็นประจำ (ร้อยละ 21.7) และเล่นเกมบ่อย (ร้อยละ 12.8) ตามลำดับ ในขณะที่เหลืออีกประมาณร้อยละ 27 ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์เลย สำหรับเหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์พบว่า ประมาณ 2 ใน 3 (ร้อยละ 68) เล่นเกมเพราะก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รองลงมาคือ เล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการฝึกทักษะทางปัญญาหรือการใช้สมอง เพื่อเป็นการเข้าสังคมกับสังคมใหม่ในเกมออนไลน์ และเพื่อเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน ตามลำดับ

การศึกษาจำนวนปีที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์แสดงว่า โดยเฉลี่ยนักเรียนที่ตกเป็นกลุ่มตัวอย่างเคยเล่นเกมมาเป็นระยะเวลา 1.28 ปี และในการเล่นเกมแต่ละวันนักเรียนจะใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 2.38 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาที่นักเรียนนิยมเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ เวลาเย็น

โดยประมาณ 1 ใน 4 ของนักเรียนรายงานว่าเล่นเกมระหว่างเวลา 16.00 – 19.00 น. ซึ่งเป็นการเล่นนอกเวลาเรียน อย่างไรก็ตามมีข้อน่าสังเกตว่า ประมาณ 1 ใน 5 ของนักเรียน เล่นเกมในเวลากลางวัน และอีกประมาณร้อยละ 18 เล่นเกมตอนเช้า ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงเวลาที่น่าจะทับซ้อนกับเวลาเรียน และอาจสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนบางคนอาจใช้เวลาที่ควรจะเรียนหนังสือไปกับการเล่นเกมออนไลน์

ถึงแม้ประมาณ 1 ใน 3 ของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จะรายงานว่าไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม แต่ในกลุ่มของนักเรียนที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายนั้นพบว่า โดยเฉลี่ยนักเรียนจะต้องใช้จ่ายไปในการเล่นเกมนั่นเป็นเงินประมาณ 30 บาท และเมื่อจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับค่าใช้จ่ายพบว่า ประมาณ 1 ใน 4 ต้องใช้เงินประมาณ 20 – 45 บาทในการเล่นเกมนั้นๆ และอีกประมาณร้อยละ 12 ใช้เงินมากกว่า 50 บาทในการเล่นเกมนั้นๆ ซึ่งนับเป็นค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ตารางที่ 16 การกระจายความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าต่ำสุด-สูงสุดของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความบ่อยครั้งของการเล่นเกม		
เล่นเป็นประจำ	58	8.9
เล่นบ่อย	84	12.8
เล่นนาน ๆ ครั้ง	335	51.2
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
รวม	654	100.0

ตารางที่ 16 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เหตุผลของการเล่นเกม		
(ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)		
สนุกสนานเพลิดเพลิน	322	67.5
ผ่อนคลายความเครียด	288	60.4
เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน	29	6.1
เป็นการเข้าสังคมกับสังคมใหม่	38	8.0
เป็นการพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์	180	37.7
เป็นการฝึกทักษะทางปัญญา	165	34.6
ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	4	0.8
พัฒนาฝีมือในการเล่น	1	0.2
จำนวนปีที่เล่นเกม		
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
ต่ำกว่า 1 ปี	244	37.3
1 – 2 ปี	128	19.6
3 ปีขึ้นไป	105	16.0
รวม	654	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 1.28	ค่ามัธยฐาน (Median) = 0	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.709	ค่าต่ำสุด = 0	ค่าสูงสุด = 8
จำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการเล่นต่อวัน		
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
30 นาที – 1 ชั่วโมง	208	31.8
1.30 – 3 ชั่วโมง	181	27.7
3.30 ชั่วโมงขึ้นไป	88	13.5
รวม	654	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 2.384	ค่ามัธยฐาน (Median) = 2	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.2463	ค่าต่ำสุด = 0.5	ค่าสูงสุด = 15

ตารางที่ 16 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ช่วงเวลาในการเล่นเกม		
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
เช้า	166	17.7
กลางวัน	138	21.1
เย็น	172	26.3
กลางคืน	51	7.8
รวม	654	100.0
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม		
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	182	27.8
5 – 15 บาท	68	10.4
20 – 45 บาท	150	22.9
50 บาทขึ้นไป	77	11.8
รวม	654	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 30.06	ค่ามัธยฐาน (Median) = 15	
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 60.928	ค่าต่ำสุด = 0	ค่าสูงสุด = 500

การศึกษาความบ่อยครั้งของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยศึกษาจากวันที่นักเรียนเล่นเกม บุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย สถานที่เล่นเกม และประเภทของเกม que เล่น ดังที่ปรากฏในตารางที่ 17 แสดงว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมบ่อยๆ และเป็นประจำในวันหยุด (ร้อยละ 36.8) มีนักเรียนเพียงร้อยละ 14.6 เท่านั้นที่รายงานว่าเล่นเกมบ่อยๆ หรือเป็นประจำในวันธรรมดา เมื่อสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความบ่อยครั้งของการเล่นเกมกับบุคคลต่างๆ พบว่า นักเรียนจะเล่นเกมบ่อยๆ หรือประจำเพียงลำพัง (ร้อยละ 32) รองลงมาคือจะเล่นเกมบ่อยๆ หรือเป็นประจำกับเพื่อนในละแวกบ้าน (ร้อยละ 30.3) และเพื่อนที่โรงเรียน (ร้อยละ 28.6) ตามลำดับ เป็นที่น่าสังเกตว่ามีนักเรียนเป็นสัดส่วนที่น้อยมากที่รายงานว่าเล่นเกมกับพ่อแม่/ผู้ปกครองบ่อยๆ หรือเป็นประจำ (ร้อยละ 3.2)

สำหรับสถานที่ของการเล่นเกมที่นักเรียนเล่นบ่อยๆ หรือเป็นประจำนั้นมักจะเป็นการเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 31.4) รองลงมาคือการเล่นที่บ้าน (ร้อยละ 22.6) และอีกประมาณร้อยละ 13.9 รายงานว่าเล่นเกมที่โรงเรียนบ่อยๆ หรือเป็นประจำ

ประเภทของเกมที่นักเรียนรายงานว่าเล่นบ่อยๆ หรือเล่นเป็นประจำคือ การเล่นเกมผจญภัย (ร้อยละ 33.8) เกมกีฬา (ร้อยละ 23.6) เกมแข่งรถ (ร้อยละ 21.3) และเกมแอ็คชั่น (ร้อยละ 19.4) ตามลำดับ สำหรับเกมที่นักเรียนเล่นเป็นประจำหรือบ่อยครั้งน้อยที่สุดคือ การเล่นเกมปริศนา (ร้อยละ 6.2) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ประเภทของเกมที่นักเรียนเล่นส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมที่มีลักษณะเป็นเกมเร้าใจ และเกมที่ค่อนข้างจะใช้เวลารุนแรงมากกว่าที่เป็นเกมประเภทที่ต้องใช้ความคิด

ตารางที่ 17 ร้อยละความบ่อยครั้งของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	ความบ่อยครั้ง					
	ประจำ	บ่อย ๆ	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เล่น	ไม่เคยเล่นเกม	รวม
การเล่นเกมวันธรรมดา	4.5	10.1	32.0	26.3	27.1	100.0
การเล่นเกมวันหยุด	14.5	22.3	23.7	12.4	27.1	100.0
การเล่นเกมคนเดียว	13.0	19.0	21.9	19.0	27.1	100.0
การเล่นเกมกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง	1.1	2.1	11.0	58.7	27.1	100.0
การเล่นเกมกับพี่น้อง	6.6	15.4	27.5	23.4	27.1	100.0
การเล่นเกมกับเพื่อนที่โรงเรียน	11.2	17.4	26.0	18.3	27.1	100.0
การเล่นเกมกับเพื่อนแถวบ้าน	16.2	14.1	18.3	24.3	27.1	100.0
การเล่นเกมที่บ้านตนเอง	13.6	9.0	12.8	37.5	27.1	100.0
การเล่นเกมที่บ้านเพื่อน	2.0	7.3	24.6	39.0	27.1	100.0
การเล่นเกมที่โรงเรียน	2.9	11.0	35.0	24.0	27.1	100.0
เล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต	17.0	14.4	21.6	19.9	27.1	100.0
เล่นเกมที่ห้างสรรพสินค้า	3.0	5.5	25.1	39.3	27.1	100.0
เล่นเกมแอ็คชั่น	6.7	12.7	30.7	22.8	27.1	100.0
เล่นเกมแสดงบทบาท	2.6	8.1	26.3	35.9	27.1	100.0
เล่นเกมวางแผนกลยุทธ์	3.4	11.8	25.4	32.3	27.1	100.0
เล่นเกมกีฬา	7.5	16.1	31.0	18.3	27.1	100.0
เล่นเกมแข่งรถ	7.8	13.5	34.4	17.3	27.1	100.0
เล่นเกมจำลองสถานการณ์	4.1	10.6	24.5	33.8	27.1	100.0
เล่นเกมผจญภัย	12.7	21.1	25.2	13.9	27.1	100.0
เล่นเกมปริศนา	3.3	2.9	4.0	62.7	27.1	100.0

การศึกษาเปรียบเทียบการเล่นเกมของนักเรียนระหว่างปี 2547 และ 2548 (ตารางที่ 18) พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมน้อยลง (ร้อยละ 36.5) รองลงมาคือ เล่นเกมเท่าเดิม (ร้อยละ 23.1) และเล่นเกมมากขึ้น (ร้อยละ 13.3) ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเพิ่มมากขึ้นให้เหตุผลว่า เล่นเกมมากขึ้นเพราะทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ร้อยละ 43.7) รองลงมาคือ มีเกมใหม่เพิ่มมากขึ้น เพื่อผ่อนคลายความเครียด คิดเกม ว่างไม่มีอะไรทำ คิดเพื่อน และอยากให้ตัวละครในเกมเก่งขึ้น ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมลดน้อยลงให้เหตุผลว่า เพราะเบื่อหรือซีเกียจเล่นเกม (ร้อยละ 27.2) รองลงมาคือ ไม่มีเวลาว่าง เรียนหนักหรืองานเยอะ พ่อแม่ห้ามหรือตักเตือน ใ้เวลาว่างไปทำกิจกรรมอื่นๆ ประหยัดเงินหรือลดค่าใช้จ่าย ไม่มีเงินไปเล่นเกม และการเล่นเกมทำให้ปวดตาหรือสายตาสีตามลำดับ

ตารางที่ 18 ร้อยละของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างปี 2547 : 2548

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พฤติกรรมการเล่นระหว่างปี 2547 : 2548		
มากขึ้น	87	13.3
เท่าเดิม	151	23.1
น้อยลง	239	36.5
ไม่เคยเล่นเกมเลย	177	27.1
รวม	654	100.0
เหตุผลที่เล่นเกมมากขึ้น		
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สนุกสนานเพลิดเพลิน	38	43.7
มีเกมใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น	18	20.7
ผ่อนคลายความเครียด	14	16.1
คิดเกม	13	14.9
ไม่มีอะไรทำ	8	9.2
คิดเพื่อน / เพื่อนเล่น	4	4.6
อยากให้ตัวละครในเกมเก่งขึ้น / ต้องการเอาชนะ	4	4.6

ตารางที่ 18 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เหตุผลที่เล่นเกมน้อยลง		
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เบื่อ / จู้เกียจ	65	27.2
ไม่มีเวลาว่าง	53	22.2
เรียนหนัก / งานเยอะ	32	13.4
พ่อแม่ดู / ห้าม / ตักเตือน / กำหนดเวลาเล่น	22	9.2
ไปทำกิจกรรมอื่น ๆ	19	7.9
ประหยัดเงิน / ลดค่าใช้จ่าย	17	7.1
ไม่มีเงิน	14	5.9
ทำให้สายตาเสีย / ปวดตา	12	5.0

6.2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคล, สภาพแวดล้อมทางสังคม, บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนบางพฤติกรรมเป็นประเด็นที่สังคมให้ความสนใจ อาทิเช่น ความบ่อยครั้งของการเล่นเกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม ดังนั้น การศึกษานี้จึงได้วิเคราะห์ข้อมูลระดับลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมดังกล่าว โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมดังกล่าวกับปัจจัยต่างๆ ที่น่าจะมีส่วนสัมพันธ์และอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้ชัดเจนขึ้น อันได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน ในการนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) ซึ่งเป็นการศึกษาว่าตัวแปรอิสระสามารถอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามได้มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้โดยควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ เพื่อจะทดสอบว่าตัวแปรใดหรือปัจจัยใดบ้างที่มีบทบาทต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

6.2.1 การวิเคราะห์การถดถอยพหุความบ่อยครั้งในการเล่นเกม

6.2.3 การวิเคราะห์การถดถอยพหุจำนวนปีที่เล่นเกม

6.2.4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

เนื่องจากการวิเคราะห์การถดถอยพหุมีเงื่อนไขสำคัญประการหนึ่งคือ ตัวแปรอิสระแต่ละตัวจะต้องไม่มีความสัมพันธ์กันมาก เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาที่เรียกว่า ความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น (Multicollinearity) กล่าวคือ ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระแต่ละตัวไม่ควรสูงเกิน 0.75 (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2544 : 492) ดังนั้น การศึกษานี้จึงใช้สถิติการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation) มาใช้ในการศึกษา และผลจากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแต่ละคู่พบว่า มีค่าไม่เกิน 0.686 (ดังตารางที่ 19) ดังนั้น การศึกษานี้จึงสามารถใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุได้ โดยไม่เกิดปัญหาความสัมพันธ์พหุร่วมเชิงเส้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. เพศชาย ⁽¹⁾	1.000										
2. มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	-0.036	1.000									
3. มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	-0.004	-0.453**	1.000								
4. ค่าเบี่ยงเบนจากผู้ปกครอง	0.002	-0.058	0.108**	1.000							
5. เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	-0.263**	-0.020	-0.159**	0.011	1.000						
6. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	0.012	0.017	0.026	0.024	-0.073	1.000					
7. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	0.079*	0.002	-0.159**	0.064	0.094	-0.558**	1.000				
8. การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	0.075	0.041	0.042	0.071	-0.040	-0.008	0.168**	1.000			
9. การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	-0.027	-0.010	0.006	0.063	0.086*	-0.130**	0.093*	-0.021	1.000		
10. การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	0.014	0.055	-0.016	-0.034	-0.044	0.139**	-0.093*	-0.058	-0.731**	1.000	
11. การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	-0.087*	0.041	0.046	0.089*	0.127*	0.057	0.014	0.020	0.025	0.049	1.000
12. การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	-0.065	-0.026	0.015	-0.033	0.035	0.033	0.001	0.022	-0.056	0.082*	0.287**
13. บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-0.047	0.056	-0.056	-0.031	0.044	-0.032	-0.098*	0.091*	0.009	-0.017	0.088*
14. บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.061	0.075	-0.098*	0.030	0.017	-0.012	0.136**	0.221**	0.033	-0.072	0.077*
15. บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.048	0.036	-0.110**	-0.070	0.051	0.018	0.037	0.117**	0.053	-0.028	0.018
16. บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.118**	0.042	-0.058	-0.036	0.097*	0.057	0.006	0.079	0.047	-0.026	0.021
17. บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	-0.123**	-0.048	0.005	0.034	0.264**	0.050	-0.013	0.058	0.009	-0.003	0.117**
18. บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.076	0.014	0.078*	0.044	0.159**	0.028	0.001	0.023	0.051	-0.017	0.131**
19. บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.096*	-0.017	0.074	0.026	0.154**	0.033	-0.027	-0.001	0.078*	-0.025	0.134**
20. บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.277**	-0.014	0.092	0.024	-0.054	0.053	0.008	0.081*	-0.037	0.036	0.022
21. บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.388**	-0.035	0.037	-0.048	-0.106**	0.031	0.063	0.092*	-0.031	0.055	0.004

ตารางที่ 19 (ต่อ)

	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
12. การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย	1.000									
13. บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	0.036	1.000								
14. บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.011	0.553**	1.000							
15. บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.003	0.434**	0.474**	1.000						
16. บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.023	0.294**	0.359**	0.672**	1.000					
17. บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	0.061	0.098*	0.056	0.125**	0.180**	1.000				
18. บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.104**	0.171**	0.235**	0.293**	0.338**	0.381**	1.000			
19. บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.101	0.159**	0.151**	0.237**	0.316**	0.364**	0.636**	1.000		
20. บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	-0.001	0.045	0.180**	0.165**	0.254**	0.132**	0.380**	0.336**	1.000	
21. บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.015	-0.005	0.195**	0.131**	0.192**	0.032	0.231**	0.190**	0.686**	1.000

- (1) เพศหญิง = กลุ่มอ้างอิง
- (2) มัธยมศึกษาปีที่ 1 = กลุ่มอ้างอิง
- (3) สถานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน = กลุ่มอ้างอิง
- (4) การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา = กลุ่มอ้างอิง
- (5) การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปะละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง
- (6) การอบรมของโรงเรียนแบบเข้มงวด, ปล่อยปะละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

นอกจากนี้การวิเคราะห์การถดถอยพหุยังมีเงื่อนไขสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ตัวแปรตามและตัวแปรอิสระต้องเป็นตัวแปรระดับช่วงขึ้นไป หากเป็นตัวแปรที่ต่ำกว่าระดับช่วงจะต้องแปลงค่าให้เป็นตัวแปรหุ่น (Dummy Variable) โดยกลุ่มที่สนใจให้มีค่าเป็น 1 และกลุ่มอื่นมีค่าเป็น 0

การศึกษาครั้งนี้มีตัวแปรที่ต้องแปลงค่าเป็นตัวแปรหุ่นทั้งหมด 6 ตัว ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้

เพศ

เพศชาย	ให้ค่าเป็น	1
เพศหญิง	ให้ค่าเป็น	0

ระดับการศึกษา

มัธยมศึกษาปีที่ 2 หรือ 3	ให้ค่าเป็น	1
มัธยมศึกษาปีที่ 1	ให้ค่าเป็น	0

ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ฐานะดี/ร่ำรวย หรือ ปานกลาง	ให้ค่าเป็น	1
ฐานะไม่ดี/จน	ให้ค่าเป็น	0

การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน

มี	ให้ค่าเป็น	1
ไม่มี	ให้ค่าเป็น	0

การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา

การพักอยู่กับบิดา/มารดา หรือ การพักอยู่กับบิดาและมารดา	ให้ค่าเป็น	1
การไม่ได้พักอยู่กับบิดามารดา	ให้ค่าเป็น	0

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู

แบบประชาธิปไตย	ให้ค่าเป็น	1
แบบเข้มงวด หรือ แบบปล่อยปละละเลย หรือ แบบช่วยเหลือ	ให้ค่าเป็น	0

หลังจากตรวจสอบและแก้ไขข้อจำกัดต่างๆ ของตัวแปรที่จะนำมาศึกษาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์การถดถอยพหุ โดยกำหนดให้มีตัวแปรตาม 3 ตัวแปร ได้แก่ ความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนานปีในการเล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น และตัวแปรอิสระที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียนในมุมมองของนักเรียน ผลการวิเคราะห์ที่มีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

6.2.1 การวิเคราะห์การถดถอยพหุความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนานปี

ในการศึกษาครั้งนี้ความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนานปีวัดจากคำตอบของนักเรียนที่ตอบว่า เล่นเป็นประจำ เล่นบ่อย เล่นนานๆ ครั้ง และไม่เคยเล่นเลย ดังรายละเอียดปรากฏในตารางที่ 16 แต่เนื่องจากตัวแปรดังกล่าวเป็นตัวแปรแบบกลุ่ม ดังนั้นในการศึกษาเพื่อวิเคราะห์การถดถอยพหุได้แปลงค่าของตัวแปรนี้จากตัวแปรระดับกลุ่ม (nominal scale) ให้เป็นตัวแปรระดับอันตรภาค (interval scale) โดยมีค่าตัวเลขดังนี้

ไม่เคยเล่นเลย	มีค่าเป็น	0
เล่นนานๆ ครั้ง	มีค่าเป็น	1
เล่นบ่อย	มีค่าเป็น	2
เล่นเป็นประจำ	มีค่าเป็น	3

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ ดังที่นำเสนอในตารางที่ 20 พบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนานปีได้ประมาณร้อยละ 31.5 ($R^2 = 0.315$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 7 ตัว ที่อิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนานปีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูล บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปร

ผันของความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนได้ดีที่สุด (Beta = 0.317) รองลงมาคือ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูล (Beta = 0.191) บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (Beta = -0.150) บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล (Beta = 0.128) บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ (Beta = -0.128) บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (Beta = 0.121) เพศ และเพศชาย (Beta = 0.091) ตามลำดับ ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระแต่ละตัวกับความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนมีสาระสำคัญดังนี้

1) บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่างมีอิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นเกมน โดยมี ความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ก็จะส่งผลให้นักเรียนเล่นเกมบ่อยครั้งขึ้น เพราะเพื่อนมักจะเป็นผู้ถ่ายทอดพฤติกรรม แบบแผน แนวประพฤติกปฏิบัติให้แก่เพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า นักเรียนที่มีเพื่อนเล่นเกมออนไลน์มีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยครั้งกว่านักเรียนที่ไม่มีเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากตารางที่ 6)

2) บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงมีอิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นเกมน โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่ผู้ปกครองคอยให้ข้อมูลข่าวสาร คำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ก็จะส่งผลให้นักเรียนเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น เพราะการที่ได้รับข้อมูลข่าวสาร และคำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ หรือการได้รับเกม หนังสือ หรืออุปกรณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์อย่างเป็นประจำ จึงอาจเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและทำกิจกรรมในเรื่องที่ได้รับข้อมูลเป็นประจำ จึงพบว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองคอยให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์บ่อยครั้งกว่านักเรียนที่ไม่มีผู้ปกครองคอยให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากตารางที่ 8)

3) บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นเกมน โดยมีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อธิบายได้ว่า นักเรียนที่มีครูคอยเอาใจใส่ดูแลแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมก็จะส่งผลให้ความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนของนักเรียนลดน้อยลง นอกจากนี้ที่บ้านแล้วนักเรียนจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ที่โรงเรียน ดังนั้นครูจึงทำหน้าที่แทนผู้ปกครองในการดูแลและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติตัวในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสม จึงพบว่า นักเรียนที่มีครูช่วยแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่านักเรียนที่ไม่มีครูช่วยแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

4) บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูลมีอิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นเกมน โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีเพื่อนคอยให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ก็จะส่งผลให้นักเรียนเล่นเกมบ่อยครั้งขึ้น เนื่องจากวัยรุ่นนให้

ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน ยิ่งกลุ่มเพื่อนให้ข้อมูลในเรื่องเกมออนไลน์มากเท่าใดก็ยิ่งจะทำให้ นักเรียนมีความสนใจและอยากทดลองเล่นเกมตามเพื่อนไปด้วย จึงพบว่า นักเรียนที่มีเพื่อนคอยให้ ข้อมูลข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับข้อมูลข่าวสารจากกลุ่ม เพื่อน (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากตารางที่ 5)

5) บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์มีอิทธิพลต่อความ บ่อยครั้งในการเล่นเกมน โดยมีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีผู้ปกครองช่วยเหลือจัดสภาพแวดล้อมภายในบ้านที่ดีจะส่งผลให้ความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนของ นักเรียนลดลง เพราะการจัดการสภาพแวดล้อมภายในบ้านขึ้นอยู่กับดูแลและการจัดการของ ผู้ปกครอง ความเอาใจใส่ของผู้ปกครองจะมีผลต่อการควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมนของนักเรียน หากผู้ปกครองใส่ใจในการวางกฎระเบียบในการเล่นเกมน จำกัดเวลา จำกัดค่าใช้จ่าย จำกัดสถานที่ เล่น และเข้ามามีส่วนร่วมในการกำกับดูแลการเล่นเกมนของนักเรียน จึงพบว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครอง คอยจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่ดีมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยครั้งน้อยกว่านักเรียนที่ไม่ มีผู้ปกครองคอยจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากตารางที่ 7)

6) บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมมีอิทธิพลต่อความบ่อยครั้งใน การเล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้จะเป็นเพราะ ตัวแปรทั้งสองตัวนี้เป็นตัวแปรที่เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน การที่นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมน ออนไลน์บ่อยครั้งจึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้ปกครองต้องเข้ามามีบทบาทด้านการแก้ไขและปรับปรุง พฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นเกมนออนไลน์เพิ่มมากขึ้น เมื่อเทียบกับนักเรียนที่ไม่เล่นเกมหรือ เล่นน้อยกว่า

7) เพศชายมีความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นไปได้ว่านักเรียนชายมักจะให้ความสำคัญกับเพื่อนเป็นอย่างมาก โดยจะใช้ เวลาส่วนใหญ่ไปทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อน จึงทำให้มีเวลาในการเล่นเกมนเพิ่มมากขึ้น อันเป็นผลให้ ความบ่อยครั้งในการเล่นเกมนแต่ละวันของนักเรียนชายเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ประเภทของเกมนออนไลน์ มักเป็นเกมของการผจญภัย ต่อสู้ แข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกภาพของเพศชาย จึงพบว่าเด็ก นักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์บ่อยครั้งกว่านักเรียนหญิง

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุความบ่อยครั้งในการเล่นเกมน้ำหนักตามลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน

ตัวแปรอิสระ	b	Beta	t
(a)	0.257		0.769
เพศชาย ⁽¹⁾	0.198	0.091	2.382*
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	-0.036	-0.016	-0.418
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	-0.100	-0.041	-1.039
ค่าเบี่ยงเบนจากผู้ปกครอง	0.000	0.014	0.043
เกรดเฉลี่ยเทอมต่ำสุด	-0.052	-0.029	-0.081
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	-0.059	-0.021	-0.527
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	0.041	0.010	0.227
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	0.146	0.065	1.844
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	0.174	0.069	1.400
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	0.133	0.059	1.197
การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	0.000	0.000	-0.003
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	0.120	0.055	1.574
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-0.081	-0.128	-3.083*
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.086	0.191	4.347*
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.000	0.000	-0.006
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.039	0.121	2.586*
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	0.005	0.016	0.427
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.008	-0.046	-0.986
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.027	-0.150	-3.365*
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.032	0.128	2.629*
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.084	0.317	6.506*
R = 0.516 R ² = 0.315 F = 13.844* n = 654			

(a) = ค่าคงที่ b = สัมประสิทธิ์การถดถอย n = ขนาดตัวอย่าง

Beta = สัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน t = สถิติการทดสอบแบบที

F = สถิติการทดสอบแบบเอฟ R = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

R² = สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ * = มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(1) เพศหญิง = กลุ่มอ้างอิง

(2) มัธยมศึกษาปีที่ 1 = กลุ่มอ้างอิง

(3) ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ดี/จน = กลุ่มอ้างอิง

(4) การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา = กลุ่มอ้างอิง

(5) การอบรมของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปลดปล่อยละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

(6) การอบรมของโรงเรียนแบบเข้มงวด, ปลดปล่อยละเลย, ช่วยเหลือ = กลุ่มอ้างอิง

6.2.2 การวิเคราะห์การถดถอยพหุจำนวนปีที่เล่นเกม

การวิเคราะห์ความแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมนั้น ในการศึกษาครั้งนี้จำนวนปีที่เล่นเกม หมายถึง ระยะเวลาที่นักเรียนเริ่มเล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่ปีแรกจนถึงปัจจุบัน โดยวัดจากคำตอบของนักเรียน ดังปรากฏในตารางที่ 16 โดยตัวแปรดังกล่าวเป็นตัวแปรอัตราส่วน (ratio scale) ซึ่งในการศึกษานี้กำหนดไว้ว่า นักเรียนที่ไม่เคยเล่นเกมหรือเล่นเกมยังไม่ถึงปีจะมีค่าของจำนวนปีที่เล่นเกมเท่ากับ 0 นอกนั้นจะเป็นค่าตัวเลขของจำนวนปีที่นักเรียนเล่นเกมจริง

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ ดังที่นำเสนอในตารางที่ 21 พบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมได้ประมาณร้อยละ 23.2 ($R^2 = 0.232$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 8 ตัว ที่มีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เงินเบี้ยเลี้ยง การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมได้ดีที่สุด (Beta = 0.214) รองลงมาคือ เพศชาย (Beta = 0.192) บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร (Beta = 0.172) บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ (Beta = -0.124) บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (Beta = 0.118) เงินเบี้ยเลี้ยง (Beta = 0.108) การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน (Beta = 0.095) และระดับการศึกษา (Beta = 0.085) ตามลำดับ ซึ่งตัวแปรแต่ละตัวมีบทบาทต่อการแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมพอสรุปได้ดังนี้

1) บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่างมีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่เพื่อนมีพฤติกรรมการเล่นเกมก็จะส่งผลให้จำนวนปีที่เล่นเกมเพิ่มมากขึ้น ยิ่งนักเรียนคบเพื่อนนานมากขึ้นและกลุ่มเพื่อนที่นักเรียนคบมีพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ย่อมทำให้นักเรียนเอาอย่างพฤติกรรมแบบเพื่อน ถ้าเพื่อนของนักเรียนเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยย่อมทำให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยและส่งผลให้มีแนวโน้มที่จะมีจำนวนปีที่เล่นเกมเพิ่มมากขึ้นด้วย

2) เพศชายจำนวนปีที่เล่นเกมนานกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะวัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงมักจะมีรูปแบบของนันทนาการที่แตกต่างกันไป อาจขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพและค่านิยมของสังคม วัยรุ่นเพศหญิงน่าจะนิยมนันทนาการประเภทที่อยู่ตามลำพัง และไม่ต้องออกแรงมาก เช่น เล่นดนตรี เกมแต่งตัวตุ๊กตา เกมทำอาหาร เป็นต้น แต่วัยรุ่นเพศชายชอบนันทนาการประเภทที่ต้องมีการแข่งขัน ต่อสู้ แข่งชิง และต้องการความชำนาญมากกว่า ซึ่ง

เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพและรสนิยมของวัยรุ่นเพศชาย เพราะในเกมจะมีการต่อสู้กับสัตว์ต่างๆ หรือแม้แต่ต่อสู้กันเอง เพื่อให้ได้สิ่งของ อาวุธ หรือความสามารถพิเศษต่างๆ สิ่งเหล่านี้จะสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นชายได้ ดังนั้นนักเรียนชายจึงมักเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อยๆ

3) บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสารมีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า นักเรียนที่ผู้ปกครองให้ความรู้ คำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุยังน้อยจะส่งผลให้นักเรียนเล่นเกมเร็วขึ้นและจำนวนปีที่เล่นเกมของนักเรียนเพิ่มขึ้นด้วย หากผู้ปกครองยังให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ทั้งวิธีการเล่น การเลือกประเภทเกม หรือการซื้ออุปกรณ์ต่างๆ ย่อมทำให้นักเรียนมีความอยากเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น

4) บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์มีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า นักเรียนที่มีผู้ปกครองช่วยดูแลจัดสภาพแวดล้อมและจัดสถานการณ์ภายในบ้านเป็นอย่างดีจะส่งผลให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมช้าลงและจำนวนปีที่เล่นเกมของนักเรียนลดน้อยลง หากผู้ปกครองจัดสภาพแวดล้อมภายในบ้านไม่ให้เอื้อประโยชน์ต่อการเล่นเกมมากเท่าไร ยิ่งส่งผลให้เด็กรู้สึกอยากเล่นเกมน้อยลง

5) บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม มีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะหากนักเรียนเริ่มเล่นเกมเร็วหรือเริ่มเล่นเกมตั้งแต่อายุน้อย สิ่งเหล่านี้ น่าจะเป็นปัจจัยที่กระตุ้นและผลักดันให้ผู้ปกครองต้องเข้าไปมีบทบาทในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนมากขึ้นและเข้มงวดขึ้น

6) เงินเบี่ยเลี้ยงจากผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่ได้รับเบี่ยเลี้ยงจากผู้ปกครองมากมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยครั้งกว่านักเรียนที่ได้รับค่าเบี่ยเลี้ยงน้อยกว่า เพราะการมีเงินมากเป็นการเพิ่มโอกาสให้แก่เด็กได้เข้าไปเล่นเกมได้มากขึ้นกว่าเดิม เพราะการเล่นเกมนั้นเป็นสิ่งที่ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่ม

7) การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้านมีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้ เพราะหากนักเรียนมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้านจะทำให้มีโอกาสที่จะเริ่มเล่นเกมออนไลน์ได้ง่ายขึ้นและเร็วขึ้น เพราะการติดตั้งและการ

เชื่อมต่อระบบการเล่นเกมนออนไลน์ในปัจจุบันสามารถทำได้ง่าย ดังนั้นจึงส่งผลให้นักเรียนเริ่มเล่นเกมเร็วขึ้นและมีจำนวนปีที่เล่นเกมมากกว่านักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้าน

8) ระดับการศึกษามีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีระดับการศึกษาสูงย่อมทำให้มีจำนวนปีที่เล่นเกมเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เพราะเด็กนักเรียนที่มีการศึกษาสูงกว่าก็คือเด็กนักเรียนที่มีอายุมากกว่า และมีโอกาสที่จะเริ่มเล่นเกมเร็วกว่านักเรียนชั้นต่ำกว่าที่มีอายุน้อยกว่า นอกจากนี้ เด็กนักเรียนที่โตกว่าย่อมมีโอกาสที่จะศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น ซึ่งเกมออนไลน์ก็เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน จึงพบว่า นักเรียนที่มีระดับการศึกษาที่สูงและอายุมากกว่าจะมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์ด้วยระยะเวลาที่นานมากกว่านักเรียนที่มีการศึกษาค่ำและอายุน้อยกว่า



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุจำนวนปีที่เล่นเกม จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน

ตัวแปรอิสระ	b	Beta	t
(a)	-0.579		4.065*
เพศชาย ⁽¹⁾	0.606	0.192	4.838*
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	0.015	0.005	-0.030
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	0.298	0.085	1.838
ค่าเบี่ยงเบนจากผู้ปกครอง	0.000	0.108	2.822*
เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	0.133	0.052	1.377
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	0.012	0.003	0.019
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	-0.194	-0.032	-0.974
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	0.312	0.085	2.381*
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	-0.011	-0.003	-0.100
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	-0.254	-0.079	-1.491
การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	-0.110	-0.032	-1.268
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	0.145	0.046	1.164
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-0.113	-0.124	-2.920*
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.111	0.172	-0.743
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.005	-0.018	1.307
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.055	0.118	-2.256*
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	-0.001	-0.002	0.102
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.006	-0.023	0.296
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.020	-0.077	1.636
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.006	0.017	-0.132
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.082	0.214	-4.012*
R = 0.481 R ² = 0.232 F = 9.078* n = 654			

(a) = ค่าคงที่ b = สัมประสิทธิ์การถดถอย n = ขนาดตัวอย่าง

Beta = สัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน t = สถิติการทดสอบแบบที

F = สถิติการทดสอบแบบเอฟ R = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

R² = สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ * = มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(1) เพศหญิง = กลุ่มอ้างอิง

(2) มัธยมศึกษาปีที่ 1 = กลุ่มอ้างอิง

(3) ฐานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน = กลุ่มอ้างอิง

(4) การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา = กลุ่มอ้างอิง

(5) การอบรมของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

(6) การอบรมของโรงเรียนแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือ = กลุ่มอ้างอิง

6.2.3 การวิเคราะห์การถดถอยพหุของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

ในการศึกษานี้ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมเป็นตัวแปรอัตราส่วน (ratio scale) หมายถึง จำนวนเงินที่นักเรียนต้องใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา โดยวัดจากคำตอบของนักเรียน ดังปรากฏในตารางที่ 16

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ ดังที่นำเสนอในตารางที่ 22 พบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมได้ประมาณร้อยละ 14.1 ($R^2 = 0.141$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่อิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปรผันของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมได้ดีที่สุด (Beta = 0.181) รองลงมาคือ เพศชาย (Beta = 0.161) และการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน (Beta = -0.091) ตามลำดับ ซึ่งอิทธิพลของตัวแปรอิสระแต่ละตัวที่มีบทบาทต่อการแปรผันของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

1) บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่างมีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีเพื่อนเล่นเกมออนไลน์จะส่งให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมและมีค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการเล่นเกมสูงขึ้น เนื่องจากวัยรุ่นมักจะเลือกทำกิจกรรมเดียวกับที่กลุ่มเพื่อนสนใจหรือทำอยู่ เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ดังนั้นโอกาสที่นักเรียนที่เพื่อนเล่นเกมออนไลน์จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมมากกว่านักเรียนที่เพื่อนไม่ได้เล่นเกมออนไลน์

2) เพศชายใช้จ่ายในการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เพราะผลการศึกษาเบื้องต้นพบว่า เพศชายเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิงและบ่อยครั้งกว่าเพศหญิง (ตารางที่ 20) ดังนั้น โอกาสที่เด็กนักเรียนชายจะใช้จ่ายไปในการเล่นเกมจึงมีมากกว่าและมีจำนวนเงินที่ต้องจ่ายมากกว่านักเรียนหญิง

3) การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้านมีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม โดยมีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เพราะนักเรียนที่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้านจะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อยกว่านักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้าน เพราะการมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมได้อยู่ภายในบ้าน ทำให้นักเรียนสามารถเล่นเกมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายหรืออาจจะเสียเพียงบางส่วน แต่ถ้านักเรียนออกไปเล่นเกม

นอกบ้าน ส่วนใหญ่แล้วจะต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้นกว่าเล่นอยู่ที่บ้าน ทั้งค่าชั่วโมงในการเล่น
เกม ค่าเดินทาง หรือค่าอาหาร เป็นต้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน

ตัวแปรอิสระ	b	Beta	t
(a)	19.359		1.049
เพศชาย ⁽¹⁾	17.366	0.161	3.785*
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	2.467	0.022	0.512
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	6.799	0.057	1.227
ค่าเบี่ยงเบนจากผู้ปกครอง	-0.001	-0.011	-0.301
เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	-3.208	-0.037	-0.894
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	-7.013	-0.052	-1.135
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	-9.823	-0.047	-0.991
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	-10.214	-0.091	2.326*
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	-3.349	-0.027	-0.486
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	-1.913	-0.017	-0.313
การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	-5.558	-0.048	-1.200
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	1.443	0.013	0.342
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	0.000	0.000	0.000
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	-0.324	-0.015	-0.297
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.118	-0.012	-0.217
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	1.541	0.097	1.842
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	-0.585	-0.040	-0.946
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.434	-0.050	-0.961
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.231	-0.026	-0.526
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.854	0.070	1.286
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	2.361	0.181	-3.313*

R = 0.376

R² = 0.141

F = 4.947*

n = 654

(a) = ค่าคงที่ b = สัมประสิทธิ์การถดถอย n = ขนาดตัวอย่าง

Beta = สัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน t = สถิติการทดสอบแบบที

F = สถิติการทดสอบแบบเอฟ R = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

R² = สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ * = มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(1) เพศหญิง = กลุ่มอ้างอิง

(2) มัธยมศึกษาปีที่ 1 = กลุ่มอ้างอิง

(3) ฐานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน = กลุ่มอ้างอิง

(4) การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา = กลุ่มอ้างอิง

(5) การอบรมของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

(6) การอบรมของโรงเรียนแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือ = กลุ่มอ้างอิง

บทที่ 7

พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูลในบทนี้ เป็นการศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ในการศึกษาได้ให้คำจำกัดความพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ไว้ 2 ประเด็นคือ พฤติกรรมการติดเกม และพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ซึ่งมีสาระสำคัญของการศึกษาตามประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เชิงพรรณนาพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน บทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวในมุมมองของนักเรียน กับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

2.1 การวิเคราะห์การแปรผันสองทาง (Bivariate Analysis) โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ว่ามีความสัมพันธ์ไปในทิศทางใด มีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ และเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้หรือไม่

2.2 การวิเคราะห์การแปรผันหลายทาง (Multivariate Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตาม 1 ตัว กับตัวแปรอิสระมากกว่า 1 ตัว โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ดังนี้

2.2.1 การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis) เพื่อศึกษาว่าตัวแปรอิสระทั้งกลุ่มสามารถอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามได้เพียงใด และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นแล้ว ตัวแปรอิสระตัวใดบ้างที่สามารถอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามได้ ในการศึกษาใช้วิธีการวิเคราะห์ 2 วิธีคือ การใช้สมการเส้นตรง (Multiple Regression Analysis) และ การใช้สมการโลจิสติก (Logistic Regression)

2.2.2 การวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) เพื่อศึกษาว่าตัวแปรอิสระตัวใดสามารถอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามได้ดีที่สุด และ

ตัวแปรอิสระตัวใดที่สามารถเพิ่มอำนาจการอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามในลำดับถัดไป และตัวแปรเหล่านี้สามารถอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามได้มากน้อยเพียงใด

7.1 ข้อมูลพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

การวิเคราะห์พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนจำแนกการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นคือ 1) พฤติกรรมการติดเกม และ 2) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

7.1.1 การวิเคราะห์พฤติกรรมการติดเกม

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อการวัดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม โดยมีคำถามย่อยที่ใช้ในการศึกษารวมทั้งสิ้น 14 คำถามดังที่นำเสนอไว้ในตารางที่ 23 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนร้อยละ 63 รายงานว่ามีความสุขและเพลิดเพลินจากการเล่นเกม และมากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนทำให้เสียสุขภาพ (ร้อยละ 57) และต้องถูกตัดกั๊กเตือนทั้งจากพ่อแม่และครู (ร้อยละ 53)

ประมาณร้อยละ 30 ของนักเรียนยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง และประมาณ 1 ใน 5 รายงานว่าใช้เวลาว่างไปในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำงานอดิเรกอื่นๆ (ร้อยละ 22.6) เล่นเกมโดยใช้เวลาไปนานกว่าที่คิดไว้เสมอ (ร้อยละ 22.1) นอกจากนี้ยังมีนักเรียนเป็นจำนวนไม่น้อยที่ยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อนมีความห่างเหิน (ร้อยละ 18) นักเรียนมักจะแสดงอาการไม่พอใจเมื่อถูกจำกัดเวลาในการเล่นเกม (ร้อยละ 17.4) และรู้สึกถึงความยากลำบากที่จะควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกม (ร้อยละ 16.4) และต้องเล่นเกมทุกครั้งเมื่อใช้คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 14.8)

ถึงแม้จะมีคำถามย่อยถึง 14 คำถามที่ใช้วัดพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม แต่เมื่อมุ่งประเด็นไปที่การศึกษา "พฤติกรรมการติดเกม" การศึกษานี้ใช้คำถามเพียง 8 คำถามเท่านั้น เพราะคำถามย่อยทั้ง 8 คำถามนี้เป็นคำถามที่สามารถใช้ในการบ่งชี้พฤติกรรมการติดเกมได้ ซึ่งคำถามทั้ง 8 คำถามประกอบด้วย ข้อ B26.1 ถึง B26.4 และข้อ B26.7 ถึง B26.10

การสร้างตัวแปรการบ่งชี้ "พฤติกรรมการติดเกม" ใช้วิธีการรวมคะแนนทั้งนี้โดย คำตอบว่า "ใช่" จะมีค่าเป็น 1 และคำตอบ "ไม่ใช่" จะมีค่าเป็น 0 คะแนนรวมต่ำสุดจะมีค่าเป็น 0 และคะแนน

สูงสุดจะมีค่าเป็น 14 สำหรับการศึกษานี้พบว่า คะแนนรวม “พฤติกรรมการเล่นเกม” มีค่าเฉลี่ย 5.86 คะแนน ค่ามัธยฐาน 6 คะแนน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.39 คะแนน ตามลำดับ

ตารางที่ 23 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามดัชนีที่ใช้วัดพฤติกรรมการเล่นเกมเล่นเกมออนไลน์

ข้อความ	ใช่	ไม่ใช่	ไม่เล่น	รวม
1. เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าทำงานอดิเรกอื่น ๆ หรือไม่	22.6	50.3	27.1	100.0
2. เมื่อใช้คอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องเล่นเกมออนไลน์ตลอดหรือไม่	14.8	58.1	27.1	100.0
3. นักเรียนรู้สึกมีความเพลิดเพลินและมีความสุขมากจากการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่	62.5	10.4	27.1	100.0
4. นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่คิดไว้เสมอหรือไม่	22.1	50.8	27.1	100.0
5. เมื่อนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ คนในครอบครัวมักจะว่ากล่าวตักเตือนหรือไม่	53.0	19.9	27.1	100.0
6. เมื่อนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ ครู/อาจารย์มักจะว่ากล่าวตักเตือนหรือไม่	53.0	19.9	27.1	100.0
7. ถ้านักเรียนถูกจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนมักจะแสดงอาการไม่พอใจหรือไม่	17.4	55.5	27.1	100.0
8. ถ้านักเรียนไม่ได้เล่นเกมออนไลน์สัก 2 – 3 วัน นักเรียนจะรู้สึกกระวนกระวายใจหรือไม่	10.4	62.5	27.1	100.0
9. นักเรียนรู้สึกว่า เป็นการยากที่จะควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่	16.4	56.5	27.1	100.0
10. เมื่อพยายามลด หรือหยุดเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนรู้สึกว่า เป็นเรื่องยากหรือไม่	14.7	58.2	27.1	100.0
11. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้การเรียนแย่ลงหรือไม่	29.5	43.4	27.1	100.0
12. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน ๆ ห่างเหินไปหรือไม่	18.0	54.9	27.1	100.0
13. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียสุขภาพทางด้านร่างกายหรือไม่	56.7	16.2	27.1	100.0
14. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียสุขภาพจิตหรือไม่	36.2	36.7	27.1	100.0
ค่าเฉลี่ย (Mean) = 5.86	ค่ามัธยฐาน (Median) = 6.00			
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.387	ค่าต่ำสุด = 0		ค่าสูงสุด = 14	

7.1.2 การวิเคราะห์ประเภทของเกมที่ไม่เหมาะสม

ผลการศึกษาประเภทของเกมออนไลน์ดังรายละเอียดที่นำเสนอในตารางที่ 24 แสดงว่า เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างเล่นบ่อยที่สุด คือ เกมปิงปอง : Pangya (ร้อยละ 22.3) รองลงมาคือ เกมเร็คนาร์โรค : Ragnarok Online (ร้อยละ 9.6) เกมจากเว็บไซต์ต่างๆ : Flash Game (ร้อยละ 6.7) เกมโยวกั๊ง : Yulgang (ร้อยละ 5.7) และเกมแลน : Ran Online (ร้อยละ 3.2) ตามลำดับ

ตารางที่ 24 ร้อยละและมาตรฐานความรุนแรงของเกมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นบ่อยที่สุด

ชื่อเกมออนไลน์	Rate	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด			
Ragnarok	T	63	9.6
Flash Game	E	44	6.7
Pangya	E	146	22.3
Ran Online	M	21	3.2
Mu Online	T	14	2.1
Warcraf III	T	7	1.1
Dark story	T	1	0.2
TS Online	T	5	0.8
Yulgang	T	37	5.7
Mario	T	11	1.7
Grand Theft Auto	M	1	0.2
Battlefield 2	M	6	0.9
Audition Online	E	7	1.1
Maple Story	E	7	1.1
Seal Online	E	2	0.3
Bejeweled	E	1	0.2
Bowling	E	1	0.2
Yogurting	E	1	0.2
Lineage II	T	2	0.3
Bomb and Bubble	T	1	0.2

ตารางที่ 24 (ต่อ)

ชื่อเกมออนไลน์	Rate	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกมออนไลน์ที่เล่นบ่อยที่สุด (ต่อ)			
GetAmped	M	19	2.9
Need for Speed	E	12	1.8
Bomberman	E	1	0.2
Counter Strike	M	13	2.0
Thai Go	E	7	1.1
SWAT 4	M	2	0.3
Dot A All Star	T	1	0.2
Risk Your Life	T	4	0.6
Keroking	E	1	0.2
Fly For Fun Online	E	3	0.5
3 Kingdoms Online	M	1	0.2
The Sim 2	T	16	2.4
Toks Club	E	5	0.8
Gunbound	E	1	0.2
Yuri	T	2	0.3
Laghaim	T	2	0.3
Gunz Online	T	1	0.2
ไม่เคยเล่นเกมเลย		177	27.1
รวม		654	100.0

ผู้วิจัยได้ใช้มาตรฐานในการวัดความรุนแรงของเกมออนไลน์ เป็นมาตรฐานเดียวกับมาตรฐานของคณะกรรมการการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิงของประเทศสหรัฐอเมริกา (Entertainment Software Ratings Board - ESRB) ซึ่งคำถามของการวัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์ มีข้อตกลงว่า

ถ้ากลุ่มตัวอย่างเลือกเกมที่มีระดับความรุนแรงเป็น “เรต EC (Early Childhood)” “เรต E (Everyone)” และ “เรต E10+ (Everyone 10 and older)” จะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม “เกมที่มีระดับความรุนแรงน้อย”

ถ้ากลุ่มตัวอย่างเลือกเกมที่มีระดับความรุนแรงเป็น “เรต T (Teen)” จะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม “เกมที่มีระดับความรุนแรงปานกลาง”

ถ้ากลุ่มตัวอย่างเลือกเกมที่มีระดับความรุนแรงเป็น “เรต M (Mature)” และ “เรต AO (Adults Only)” จะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม “เกมที่มีระดับความรุนแรงมาก”

เมื่อนำคำตอบของนักเรียนที่รวบรวมจากตารางที่ 24 มาจำแนกประเภทตามความรุนแรงของเกมดังที่นำเสนอในตารางที่ 25 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์เลยมีร้อยละ 27.1 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมที่มีระดับความรุนแรงน้อยมีร้อยละ 36.5 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมที่มีระดับความรุนแรงปานกลางคิดเป็นร้อยละ 26.8 ได้แก่ และกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมที่มีระดับความรุนแรงมาก คิดเป็นร้อยละ 9.6

ตารางที่ 25 ร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์มาตรฐานการวัดระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์

ระดับความรุนแรงของเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ได้เล่นเกมเลย	177	27.1
ความรุนแรงน้อย	239	36.5
ความรุนแรงปานกลาง	175	26.8
ความรุนแรงมาก	63	9.6
รวม	654	100.0

7.2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของโรงเรียนและบทบาทของครอบครัวกับพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน บทบาทของโรงเรียนและครอบครัว กับพฤติกรรมการติดเกมที่น่าเสนอไว้ในตารางที่ 26 และตารางที่ 27 มีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

1) พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับเพศ

ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยอย่างง่ายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการคิดเกมของนักเรียนกับเพศ (ตารางที่ 26) พบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมการคิดเกมมากกว่านักเรียนหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อพิจารณาสัมประสิทธิ์การตัดสินใจพบว่า ตัวแปรเพศสามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการคิดเกมได้ถึงร้อยละ 12 ถึงแม้จะควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ ที่มีต่อพฤติกรรมการคิดเกมและเพศ แต่ก็ยังคงพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการคิดเกมและเพศยังคงมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 27)

การที่นักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะคิดเกมมากกว่านักเรียนหญิงน่าจะเป็นเพราะบุคลิกภาพ รสนิยม และการควบคุมทางสังคมของนักเรียนชายแตกต่างจากนักเรียนหญิง นักเรียนชายมักจะถูกสอนให้มีบุคลิกภาพเป็นผู้นำที่นิยมกิจกรรมที่มีความท้าทาย นอกจากนี้ด้วยความเป็นลูกผู้ชายซึ่งมีรสนิยมชอบการผจญภัย ชอบการต่อสู้แข่งขัน ฯลฯ ทำให้นักเรียนชายสนใจเกมออนไลน์ซึ่งสอดคล้องกับรสนิยมและสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้ดีกว่า ดังนั้นนักเรียนชายจึงมีพฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์มากกว่า นอกจากนี้ การควบคุมทางสังคมไม่ว่าจะเป็นการควบคุมจากที่บ้านหรือทางโรงเรียน นักเรียนหญิงมักจะถูกควบคุมเข้มงวดมากกว่า จึงอาจเป็นผลให้นักเรียนชายมีอิสระที่จะใช้ชีวิตหรือทำกิจกรรมที่ตนพอใจมากกว่านักเรียนหญิง โอกาสที่นักเรียนชายจะมีพฤติกรรมการคิดเกมจึงสูงกว่า

2) พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับระดับการศึกษา

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการคิดเกมของนักเรียนกับระดับการศึกษาพบว่า ถึงแม้จะมีแนวโน้มที่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการคิดเกมลดน้อยลง โดยตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ทางลบ แต่ความสัมพันธ์ดังกล่าวก็ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาความสัมพันธ์แบบสองทาง (ตารางที่ 26) หรือการศึกษาความสัมพันธ์แบบหลายทาง (ตารางที่ 27) และเมื่อพิจารณาสัมประสิทธิ์การตัดสินใจพบว่า ตัวแปรระดับการศึกษาสามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการคิดเกมได้เพียงร้อยละ 0.2

การที่ระดับการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการคิดเกมของนักเรียนน่าจะเป็นเพราะกลุ่มของนักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีวัยใกล้เคียงกันและมีระดับชั้นของการเรียนใกล้เคียงกัน การแปรผันของระดับการศึกษาซึ่งต่างกันเพียง 1 – 2 ปี จึงไม่มีผลต่อการแปรผันของพฤติกรรมการคิดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับเงินเบียดเบียน

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนกับเงินเบียดเบียน พบว่าการได้รับเงินค่าเบียดเบียนจากผู้ปกครองของนักเรียนไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกม โดยตัวแปรทั้งสองไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ หรือไม่ (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) และเมื่อพิจารณาสัมประสิทธิ์การตัดสินใจพบว่า ตัวแปรระดับการศึกษาสามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการติดเกมได้เพียงร้อยละ 0.2

การที่จำนวนค่าเบียดเบียนไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมน่าจะเป็นเพราะการเล่นเกมออนไลน์ไม่จำเป็นที่จะต้องมีการใช้จ่ายเสมอไป เด็กนักเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือมีเพื่อนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ก็สามารถเล่นเกมได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่อย่างใด

4) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน

ถึงแม้ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนกับพฤติกรรมการติดเกม (ตารางที่ 26) จะแสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนดีมีโอกาสที่จะติดเกมน้อยกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ดี แต่เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ กลับพบว่าสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนไม่ได้มีผลต่อการมีพฤติกรรมการติดเกมแต่อย่างใด (ตารางที่ 27) ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะปัจจัยอื่นๆ หรือตัวแปรอื่นๆ มีอิทธิพลต่อการแปรผันของพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนมากกว่าสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนทำหน้าที่เป็นเพียงตัวแปรแทรกกลาง (intervening variable) เท่านั้น ทั้งนี้ตัวแปรอื่นๆ อาทิเช่น บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียนในการกำกับดูแลนักเรียน อาจส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนดี และในขณะที่เดียวกันก็เป็นการควบคุมกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนไม่ให้เบียดเบียนไปในทิศทางที่ไม่เหมาะสมด้วย

5) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

ผลการศึกษาความสัมพันธ์สองทางระหว่างฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวกับพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียน (ตารางที่ 26) พบว่า นักเรียนที่ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี/ร่ำรวยมีแนวโน้มจะมีพฤติกรรมการติดเกมมากกว่านักเรียนที่ฐานะไม่ดี ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะนักเรียนที่ทางบ้านมีฐานะดีอาจจะมีคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมได้ที่บ้าน หรืออาจจะได้รับเงินเบียดเบียนจากผู้ปกครองมาก โดยนำเงินดังกล่าวไปเล่นเกมได้มากกว่านักเรียนที่ทางบ้านฐานะไม่ดี/ยากจน อย่างไรก็ตาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ (ตารางที่ 27) กลับพบว่าฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ได้มีอิทธิพลโดยตรงหรือไม่ได้มีอิทธิพลมากพอที่จะทำให้นักเรียนมี

พฤติกรรมกรรมการคิดเกม ปัจจัยอื่นๆ อาทิเช่น สิ่งแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัว บทบาทของเพื่อนและบทบาทของโรงเรียนอาจจะมีอิทธิพลมากกว่า

6) พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับการมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้านและพฤติกรรมการคิดเกม พบว่า ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาความสัมพันธ์สองทางหรือความสัมพันธ์แบบหลายทางที่ควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองก็ยังคงมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กล่าวคือ นักเรียนที่บ้านมีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่สามารถเล่นเกมได้จะมีพฤติกรรมการคิดเกมมากกว่านักเรียนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ทั้งนี้เพราะการมีคอมพิวเตอร์ในบ้านย่อมทำให้นักเรียนมีโอกาสที่จะเล่นเกมได้มากขึ้น และอาจส่งผลให้มีพฤติกรรมคิดเกมตามมา

7) พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา

ถึงแม้ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดากับพฤติกรรมการคิดเกมจะแสดงว่า นักเรียนที่พักอาศัยอยู่กับบิดามารดาจะมีพฤติกรรมการคิดเกมน้อยกว่านักเรียนที่ไม่ได้พักกับบิดามารดา แต่ความสัมพันธ์ดังกล่าวก็ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดาไม่ได้เป็นเครื่องประกันว่าบุตรจะได้รับการดูแลเอาใจใส่และถูกควบคุมหรือกำกับดูแลพฤติกรรมเป็นอย่างดี หากบิดามารดาไม่ได้มีบทบาทในการเอาใจใส่ ดูแล ตักเตือน หรือวางระเบียบกฎเกณฑ์กับบุตรในเรื่องการเล่นเกมน โอกาสที่บุตรจะมีพฤติกรรมคิดเกมก็ไม่ได้แตกต่างจากนักเรียนคนอื่นที่ไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา

8) พฤติกรรมการคิดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว

ผลการศึกษาความสัมพันธ์สองทางระหว่างตัวแปรพฤติกรรมการคิดเกมของนักเรียนกับตัวแปรรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว (ตารางที่ 26) พบว่า ครอบครัวที่อบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยจะมีผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมคิดเกมลดน้อยลง เมื่อเปรียบเทียบกับครอบครัวที่อบรมเลี้ยงดูนักเรียนในรูปแบบอื่นๆ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบประชาธิปไตย เป็นการที่ผู้ปกครองให้ความรัก ความเอาใจใส่ และความเข้าใจ ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมนก็ให้อิสระในการเล่น แต่จะคอยให้ความดูแลช่วยเหลือตามความเหมาะสม ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมคิดเกมลดน้อยลง อย่างไรก็ตาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ (ตารางที่ 27) ปรากฏว่ารูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวไม่ได้มีผลต่อการผันแปรของพฤติกรรมการคิดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการให้การเลี้ยงดูแบบ

ประชาธิปไตยและให้อิสระแก่นักเรียน หากขาดการกำกับดูแลให้นักเรียนมีพฤติกรรมอย่างเหมาะสม นักเรียนที่ถูกเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยก็อาจจะมีโอกาสที่จะติดเกมได้เช่นเดียวกับนักเรียนที่ถูกเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยเช่นกัน

9) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับรูปแบบการอบรมของโรงเรียน

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนกับรูปแบบการอบรมของโรงเรียน พบว่า โรงเรียนที่อบรมแบบประชาธิปไตย จะมีผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมลดน้อยลง เมื่อเปรียบเทียบกับโรงเรียนที่อบรมนักเรียนในรูปแบบอื่นๆ อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ทั้งนี้เพราะถึงแม้โรงเรียนจะให้อิสระแก่นักเรียนในการแสดงความคิดเห็นหรือในการใช้ชีวิตภายใต้ปรัชญาของการมีประชาธิปไตย แต่หากการใช้ชีวิตของนักเรียนขาดการดูแลเอาใจใส่หรือกำกับดูแล นักเรียนอาจมีพฤติกรรมไปในทางที่ไม่พึงประสงค์ รวมทั้งมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการติดเกมได้เช่นกัน

10) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม พบว่า บทบาทครอบครัวในการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์แตกต่างกันย่อมทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมแตกต่างกัน และเป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อศึกษาความสัมพันธ์สองทาง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมและบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อกัน (ตารางที่ 26) แต่เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม (ตารางที่ 27) อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าปัจจัยอื่นๆ มีอิทธิพลต่อการแปรผันของพฤติกรรมการติดเกมมากกว่าบทบาทครอบครัวในการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์

11) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร พบว่า บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงที่แตกต่างกันย่อมทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการติดเกมแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้ปกครองที่มีบทบาทในการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์ย่อมเป็นการเพิ่มโอกาสให้มีพฤติกรรมการ

ติดเกมเพิ่มมากขึ้น โดยตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการได้รับข้อมูลข่าวสาร ความรู้ คำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์เป็นการเพิ่มความสนใจและมีความต้องการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นยอมทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมเพิ่มมากขึ้น หรือหากวิเคราะห์ในทิศทางตรงกันข้ามกันคือ เมื่อเด็กมีพฤติกรรมติดเกมมากขึ้นทำให้ครอบครัวมีความพยายามที่จะหาข้อมูลข่าวสารและสื่อสารกับนักเรียนมากขึ้นเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรม ดังนั้นจึงพบว่า พฤติกรรมติดเกมและบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงมีการแปรผันไปในทิศทางเดียวกัน

12) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

ผลการศึกษาความสัมพันธ์สองทางระหว่างพฤติกรรมติดเกมของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นความสำคัญที่ตรงกันข้ามกับความคาดหมาย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการที่ผู้ปกครองใช้ในการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมทั้งการวางกฎระเบียบในการเล่น การจำกัดเวลา ค่าใช้จ่าย สถานที่ในการเล่น และ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ปกครองกับเด็กนักเรียนนั้นอาจเป็นวิธีการที่ยังไม่นำไปสู่ความสำเร็จ และเนื่องมาจากปัจจัยแวดล้อมด้านอื่นๆ เช่น กลุ่มเพื่อน การโฆษณาเกมออนไลน์ตามสื่อต่างๆมีอิทธิพลมากกว่า ดังนั้นจึงพบว่า เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมติดเกมกับบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตารางที่ 27)

13) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมติดเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับบทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ซึ่งตรงข้ามกับความคาดหมาย ทั้งนี้เพราะพบว่านักเรียนที่มีผู้ปกครองคอยช่วยในการดูแล แก้ไข และปรับปรุงพฤติกรรมจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะวิธีการในการแก้ไขปัญหาและปรับปรุงพฤติกรรมของผู้ปกครองยังไม่เข้มงวดพอ หรือยังไม่ครอบคลุมทุกส่วนของกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หรือในทางกลับกัน การที่นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมเป็นการกระตุ้นให้ผู้ปกครองต้องหันมามิบทบาทในด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมเพิ่มมากขึ้น จึงพบว่า ความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวแปรมีการแปรผันไปในทิศทางเดียวกัน

14) พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี

ผลการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติคเกมของนักเรียนกับบทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี พบว่า ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะผู้ปกครองที่มีบทบาทในการเป็นแบบอย่างที่ดียอมทำให้นักเรียนเกิดความศรัทธา นิยมยกย่องและเลียนแบบพฤติกรรมที่ดีรวมทั้งรูปแบบการดำเนินชีวิตไปในทางที่ดีด้วย ด้วยเหตุนี้จึงพบว่า นักเรียนที่มาจากครอบครัวที่ผู้ปกครองเป็นแบบอย่างที่ดีจะมีพฤติกรรมติคเกมน้อยกว่านักเรียนที่มาจากครอบครัวแบบอื่น

15) พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

ผลการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์สองทางระหว่างพฤติกรรมการติคเกมของนักเรียนกับบทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม พบว่า มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อกัน ซึ่งเป็นไปในทิศทางที่ตรงกันข้ามกับความคาดหมาย (ตารางที่ 26) อย่างไรก็ตามเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ พบว่าความสัมพันธ์นั้นกลับทางอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 27) กล่าวคือ มีแนวโน้มว่าครูมีบทบาทและอิทธิพลที่จะเปลี่ยนจิตเจตนาให้นักเรียนให้นำไปสู่พฤติกรรมที่เหมาะสมได้ แต่วิธีการที่ครูใช้ในการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมอาจยังไม่ได้ผล ดังนั้นความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

16) พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

ผลการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติคเกมของนักเรียนกับบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม มีความสัมพันธ์ทางลบและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 26) เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 27) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หากครูให้คำแนะนำ และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โอกาสที่นักเรียนจะติคเกมออนไลน์ก็จะลดลง

17) พฤติกรรมการติคเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล

ผลการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติคเกมของนักเรียนกับบทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล พบว่า มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่ว่าจะควบคุมหรือไม่ควบคุมด้วยตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า

นักเรียนที่มีเพื่อนคอยให้ข้อมูลข่าวสาร และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมยอมทำให้นักเรียนมีโอกาสที่จะมีพฤติกรรมการติดเกมเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มเพื่อนจะทำหน้าที่เสมือนแหล่งข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ให้แก่สมาชิกภายในกลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการปฏิบัติ ค่านิยม และผลของการกระทำ ถ้ากลุ่มเพื่อนของนักเรียนให้ความสนใจหรือให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมใด อาจมีผลให้นักเรียนเลือกมีพฤติกรรมการติดเกมเพิ่มมากขึ้น

18) พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนกับบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการติดเกมของนักเรียนกับบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง พบว่า ความสัมพันธ์เป็นไปในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ไม่ว่าจะควบคุมหรือไม่ควบคุมตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 26 และตารางที่ 27) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการศึกษานี้บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง หมายถึง การเอาอย่างในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นหากเพื่อนมีแบบอย่างของการเล่นเกม โอกาสที่นักเรียนจะติดเกมก็มีเพิ่มมากขึ้น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน

ตัวแปรอิสระ	a	b	t	R	R ²	n
1. เพศชาย ⁽¹⁾	1.209	1.295	9.444*	0.347	0.120	654
2. มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	1.790	0.059	0.382	0.015	0.000	654
3. มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	1.866	-0.197	-1.219	0.048	0.002	654
4. เงินเบี้ยเลี้ยงจากผู้ปกครอง	1.664	0.000	1.021	0.040	0.002	654
5. สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน	3.113	-0.478	-4.087*	0.158	0.025	654
6. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	1.820	-0.012	-0.067	0.003	0.000	654
7. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	1.762	0.695	2.449*	0.095	0.009	654
8. การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	1.558	0.701	4.691*	0.181	0.033	654
9. การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	1.832	-0.086	-0.510	0.020	0.000	654
10. การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	1.823	-0.020	-0.131	0.005	0.000	654
11. การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	2.030	-0.316	-2.005*	0.078	0.006	654
12. การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	1.951	-0.249	-1.697	0.066	0.004	654
13. บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	1.301	0.067	1.583	0.062	0.004	654
14. บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.685	0.187	6.405*	0.243	0.059	654
15. บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.850	0.064	4.870*	0.187	0.035	654
16. บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.852	0.112	5.287*	0.203	0.041	654
17. บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	2.816	-0.050	-2.532*	0.099	0.010	654
18. บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	1.648	0.006	-0.487	0.019	0.000	654
19. บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	2.393	-0.022	-1.847	0.072	0.005	654
20. บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.113	0.139	8.911*	0.330	0.109	654
21. บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	-0.423	0.197	12.364*	0.436	0.190	654

(a) = ค่าคงที่ b = สัมประสิทธิ์การถดถอย n = ขนาดตัวอย่าง

t = สถิติการทดสอบแบบที R = สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

R² = สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ * = มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

(1) เพศหญิง = กลุ่มอ้างอิง

(2) มัธยมศึกษาปีที่ 1 = กลุ่มอ้างอิง

(3) ฐานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน = กลุ่มอ้างอิง

(4) การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา = กลุ่มอ้างอิง

(5) การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

(6) การอบรมแบบของโรงเรียนเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง = กลุ่มอ้างอิง

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุของพฤติกรรมกาติคเกมออนไลน์

ตัวแปรอิสระ	b	Beta	t	ผลการทดสอบสมมติฐาน	
				การมีนัยสำคัญ	ทิศทางที่คาดหมาย
(a)	1.000		1.750		
เพศชาย ⁽¹⁾	0.522	0.140	3.677*		
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	-0.047	-0.012	-0.318		
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	-0.210	-0.051	-1.274		
เงินเบี่ยเลี้ยงจากผู้ปกครอง	0.000	0.033	0.967		
เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	-0.179	-0.059	-1.615		
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	-0.011	-0.002	-0.059		
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	0.168	0.023	0.547		
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	0.371	0.095	2.725*		
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	-0.048	-0.011	-0.224		
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	-0.063	-0.016	-0.332		
การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	-0.148	-0.037	-1.032		
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	-0.098	-0.026	-0.748		
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-0.028	-0.025	-0.611	ไม่มี	สอดคล้อง
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.091	0.119	2.704*	มี	ไม่สอดคล้อง
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	0.018	0.054	1.095	ไม่มี	ไม่สอดคล้อง
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.052	0.094	1.996*	มี	ไม่สอดคล้อง
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	-0.029	-0.058	-1.536	ไม่มี	สอดคล้อง
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	-0.002	-0.007	-0.158	ไม่มี	สอดคล้อง
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.048	-1.159	-3.564*	มี	สอดคล้อง
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.049	0.115	-2.371*	มี	ไม่สอดคล้อง
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.123	0.272	-5.590*	มี	สอดคล้อง
R = 0.562 R ² = 0.316 F = 13.895* n = 654					

(a)	= ค่าคงที่	b	= สัมประสิทธิ์การถดถอย	n	= ขนาดตัวอย่าง
Beta	= สัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน	t	= สถิติการทดสอบแบบที		
F	= สถิติการทดสอบแบบเอฟ	R	= สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์		
R ²	= สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ	*	= มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05		
(1)	เพศหญิง				= กลุ่มอ้างอิง
(2)	มัธยมศึกษาปีที่ 1				= กลุ่มอ้างอิง
(3)	ฐานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน				= กลุ่มอ้างอิง
(4)	การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา				= กลุ่มอ้างอิง
(5)	การอบรมของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปะละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง				= กลุ่มอ้างอิง
(6)	การอบรมของโรงเรียนแบบเข้มงวด, ปล่อยปะละเลย, ช่วยเหลือ				= กลุ่มอ้างอิง

การศึกษานี้ได้นำวิธีการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนมาใช้เพื่อที่จะศึกษาว่าตัวแปรอิสระตัวใดสามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมได้ดีที่สุด และตัวแปรอิสระตัวใดที่สามารถเพิ่มอำนาจการอธิบายการแปรผันของตัวแปรตามในลำดับถัดไป ดังผลการศึกษานำเสนอในตารางที่ 28 และตารางที่ 29 ซึ่งผลการศึกษา พบว่า มีตัวแปรอิสระ 8 ตัว ที่สามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง เพศ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน และบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม 3 อันดับแรก คือ บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง ($Beta = 0.277$) บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม ($Beta = -0.176$) และเพศชาย ($Beta = 0.159$) ตามลำดับ

ผลการศึกษานี้สะท้อนให้เห็นว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์ของนักเรียนมีหลายปัจจัย แต่ที่พ่อแม่ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ต้องทำเป็นสิ่งแรกเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กนักเรียนให้เป็นในทางที่ถูกต้องเหมาะสม คือ

1. การสร้างบรรยากาศที่ดีเกี่ยวกับเรื่องการคบเพื่อน หรือให้นักเรียนได้ร่วมกันใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่เหมาะสมและเป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์
2. ครูอาจารย์จะต้องเข้ามามีบทบาทในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน โดยการให้คำแนะนำและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกม
3. ต้องมีการดูแลเอาใจใส่นักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิง เพราะนักเรียนเพศชายมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเล่นเกมมากกว่า โดยการให้ความรู้และคำแนะนำที่ดีเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างไปในทิศทางที่เหมาะสม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุแบบขั้นตอนของพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ตัวแปรอิสระ	b	Beta	t	R ²	R ² _{change}
(a)	0.428				
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	0.126	0.277	5.776*	0.190	0.189
เพศชาย	0.594	0.159	4.335*	0.227	0.225
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	0.096	0.125	3.457*	0.254	0.251
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-0.054	-0.176	-4.567*	0.275	0.270
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	0.065	0.118	3.162*	0.286	0.281
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	0.392	0.101	2.986*	0.295	0.289
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	0.047	0.111	2.340*	0.301	0.293
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-0.037	-0.073	-2.039*	0.305	0.297
F = 35.421*		n = 654			

(a)	= ค่าคงที่	b	= สัมประสิทธิ์การถดถอย
Beta	= สัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน	t	= สถิติการทดสอบแบบที
F	= สถิติการทดสอบแบบเอฟ	R ²	= สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ
R _{change}	= สัมประสิทธิ์การตัดสินใจที่เปลี่ยนแปลง		
*	= มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05	n	= ขนาดตัวอย่าง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 29 สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกม

ตัวแปร	การวิเคราะห์การแปรผันสองทาง (ตารางที่ 27)	การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (ตารางที่ 28)	การจัดลำดับความสำคัญ (ตารางที่ 29)
เพศชาย	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	3
มัธยมศึกษาปีที่ 2	X	X	
มัธยมศึกษาปีที่ 3	X	X	
เงินเบี้ยเลี้ยง	X	X	
สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน	มีนัยสำคัญทางลบ	X	
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง	X	X	
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี	มีนัยสำคัญทางบวก	X	
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	6
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา	X	X	
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา	X	X	
การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบประชาธิปไตย	มีนัยสำคัญทางลบ	X	
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย	X	X	
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	X	X	8
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	4
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางบวก	X	
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	5
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นตัวอย่างที่ดี	มีนัยสำคัญทางลบ	X	
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X	
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	X	มีนัยสำคัญทางลบ	2
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	7
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	1

X หมายถึง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

7.3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทโรงเรียน และบทบาทของครอบครัวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ประเภทที่ไม่เหมาะสม

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน บทบาทโรงเรียนและครอบครัวกับประเภทของเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมที่นำเสนอไว้ในตารางที่ 30 และตารางที่ 31 เป็นการใช้อนุกรมถดถอยโลจิสติกในการศึกษา ซึ่งมีสาระสำคัญพอสรุปได้ดังนี้

1) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเพศ

การศึกษาความสัมพันธ์สองทางระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเพศ (ตารางที่ 30) พบว่า นักเรียนชายมีโอกาสในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 8 เท่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ถึงแม้เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเพศ จะยังคงพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเพศยังคงมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 31) แต่เพศชายมีโอกาสติดเกมมากกว่าเพศหญิง 6 เท่า การที่นักเรียนชายมีโอกาสในการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิง น่าจะเป็นเพราะค่านิยมของวัยรุ่นชายชอบกิจกรรมที่มีความท้าทาย มีการฝึกทักษะ เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถทำให้เด็กได้เข้าไปอยู่ในโลกที่เปรียบเสมือนจริง โดยให้อิสระในการใช้ชีวิตได้อย่างเต็มที่ เด็กจึงสามารถขโมยของ หรือใช้อาวุธได้เช่นกัน มีการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมในเกมออนไลน์ได้ ดังนั้น นักเรียนชายจึงมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่า

2) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับระดับการศึกษา

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับระดับการศึกษา (ตารางที่ 30) พบว่า นักเรียนที่ระดับการศึกษาสูงมีโอกาสในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่มีระดับการศึกษาต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ถึงแม้จะควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระตัวอื่นๆ ที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับระดับการศึกษาและยังคงพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับระดับการศึกษายังคงมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 31) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะระดับการศึกษาที่สูงย่อมทำให้นักเรียนมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น ทั้งภาระหน้าที่ทางบ้าน และภาระหน้าที่จากโรงเรียน ทำให้เวลาว่างลดน้อยลงไป อีกทั้งการมีระดับการศึกษาสูงเป็นการ

เปิดโอกาสในการรับข้อมูลข่าวสารสูงขึ้น ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมลดลงตามไปด้วย

3) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเงินเบี่ยเลี้ยง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับเงินเบี่ยเลี้ยง ไม่ว่าจะควบคุมหรือไม่ควบคุมตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า การได้รับเงินเบี่ยเลี้ยงจากผู้ปกครองไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเงินเบี่ยเลี้ยงเป็นตัวช่วยในการเพิ่มโอกาสให้นักเรียนได้เล่นเกมเพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ได้หมายความว่าการเล่นเกมเพิ่มขึ้นนั้นจะเป็นการเลือกเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

4) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับสัมฤทธิผลทางการเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับสัมฤทธิผลทางการเรียน (ตารางที่ 30) พบว่า นักเรียนที่มีผลการเรียนดีมีโอกาสดาวน์โหลดเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนไม่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 31) พบว่า ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสัมฤทธิผลทางการเรียนเป็นเพียงตัวแปรที่สะท้อนอิทธิพลของตัวแปรตัวอื่นๆ อาทิเช่น การกำกับดูแลของครอบครัวและโรงเรียน หากนักเรียนได้รับการกำกับดูแลก็จะส่งผลดีทั้งต่อการเรียนและการลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือเป็นไปได้ว่านักเรียนที่มีสัมฤทธิผลการเรียนดีอาจใช้เวลาในการเรียนมาก มีสติปัญญาที่ดีกว่าหรือใฝ่รู่มากกว่า หรือมีข้อมูล มีความคิดที่จะแยกแยะเลือกสรรเกมให้เหมาะสมได้มากกว่านักเรียนที่มีสัมฤทธิผลการเรียนไม่ดี

5) พฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ไม่ว่าจะควบคุมหรือไม่ควบคุมตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ได้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

6) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า ไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านไม่จำเป็นจะต้องมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หากมีการกำกับดูแลที่ดีจากครอบครัว โอกาสที่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก็จะลดลง หรือไม่ต่างจากเด็กที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน

7) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับการพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา ไม่ว่าจะควบคุมหรือไม่ควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ พบว่าไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดาไม่ได้เป็นหลักประกันว่าเด็กจะมีพฤติกรรมที่เหมาะสม ถึงแม้เด็กจะพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา แต่หากไม่ได้รับการกำกับดูแลก็อาจมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31)

8) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย คือ การให้อิสระในความคิดและการกระทำ โดยที่ผู้ปกครองเข้าไปมีส่วนร่วมบางครั้ง หากพ่อแม่ผู้ปกครองให้อิสระมากเกินไปโดยไม่มีการกำกับดูแลย่อมจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้เช่นกัน

9) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการอบรมของโรงเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์สองทางและหลายทางระหว่างตัวแปรพฤติกรรมในการเล่นประเภทที่ไม่เหมาะสมกับตัวแปรรูปแบบการอบรมของโรงเรียน (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า รูปแบบการอบรมไม่ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการให้การอบรมแบบประชาธิปไตยและให้อิสระแก่นักเรียน โดยปราศจากการกำกับดูแลให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสม นักเรียนที่ถูกอบรมสั่งสอนแบบประชาธิปไตยอาจมีโอกาสมิ่พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมเช่นเดียวกันกับนักเรียนที่ถูกอบรมสั่งสอนแบบอื่น

10) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ พบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งน่าจะเป็นเพราะปัจจัยอื่นๆอาจเข้ามามีอิทธิพลต่อการแปรผัน พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่าบทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ นอกจากนี้ผลการศึกษาที่นำเสนอในตารางที่ 7 ก็แสดงว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวมีบทบาทน้อยมากในการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมออนไลน์

11) พฤติกรรมในการเล่น เกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง พบว่า ความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งน่าจะเป็นเพราะปัจจัยอื่นๆอาจเข้ามามีอิทธิพลต่อการแปรผัน พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่าบทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง นอกจากนี้ ผลการศึกษาในตารางที่ 8 ยังชี้แนะว่าครอบครัวมีบทบาทน้อยมากในการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง และอาจเป็นไปได้ว่าการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริงอาจจะยังไม่เหมาะสมพอหรือไม่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการลดพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31)

12) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับตัวแปรบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม พบว่า นักเรียนที่ครอบครัวมีบทบาทในการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีย่อมมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมลดลงเพียงเล็กน้อย (ตารางที่ 30) แต่เมื่อควบคุมด้วยตัวแปรอิสระอื่นๆ พบว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองเป็นไปได้ในทิศทางตรงกันข้าม (ตารางที่ 31) อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นว่า ครอบครัวยังมีบทบาทด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมค่อนข้างน้อย และไม่มีอิทธิพลมากพอที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก (ดูรายละเอียดใน

ตารางที่ 10) นอกจากนี้ปัจจัยอื่นๆ อาจมีอิทธิพลต่อการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่าบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

13) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

การศึกษาความสัมพันธ์สองทางและหลายทางระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม พฤติกรรม ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 30 ถึงตารางที่ 31) ซึ่งน่าจะเป็นเพราะเกมออนไลน์เป็นปัญหาหนึ่งที่มีความสำคัญต่อสังคมไทยในยุคนี้ แม้ว่าผู้ปกครองหลายคนจะพยายามหาแนวทางในการแก้ไขปัญหานี้ แต่สภาพแวดล้อมในสังคมมักจะเอื้อประโยชน์ให้เด็กนักเรียนเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ง่าย เป็นผลให้วิธีการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมของครอบครัวจึงไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าที่ควร นอกจากนี้ ในการศึกษายังพบว่าครอบครัวมีบทบาทน้อยมากในด้าน การแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม (ดูในตารางที่ 11)

14) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) พบว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเป็นตัวอย่างที่ดีของผู้ปกครองส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องหน้าที่การงาน วิธีการดำเนินชีวิต ชีวิตครอบครัว โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ (ดูตารางที่ 9) ถึงแม้พ่อแม่ผู้ปกครองจะเป็นแบบอย่างที่ดี แต่ก็ไม่ได้มีส่วนในการป้องกันและแก้ไขไม่ให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม และอาจเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม

15) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมพบความแตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 30 และตารางที่ 31) ทั้งนี้อาจเป็นวิธีการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมของครูอาจารย์ยังมีไม่เพียงพอหรือยังไม่อยู่ในระดับที่น่าพอใจ ดังผลการศึกษาที่น่าเสนอไว้ในตารางที่ 3

16) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม พบว่า ความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมล้วนเป็นการแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุ หรือเมื่อเกิดปัญหาแล้วจึงไม่ได้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนมากนัก นอกจากนี้ผลการศึกษาในตารางที่ 4 ก็ยังยืนยันว่าครูมีบทบาทน้อยมากในด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม

17) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล

การศึกษาความสัมพันธ์สองทางระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่เพื่อนมีบทบาทในการให้ข้อมูลด้านเกมออนไลน์ย่อมมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 30) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กนักเรียนมีพฤติกรรมเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครูอาจารย์ หรือยิ่งเพื่อนให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์มากเท่าใด นักเรียนก็มีโอกาสที่จะเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตามเมื่อควบคุมอิทธิพลตัวแปรอิสระอื่นๆ (ตารางที่ 31) พบว่า มีความสัมพันธ์กลับทาง แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ตัวแปรอื่นๆ น่าจะเข้ามามีอิทธิพลต่อการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่า

18) พฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมในการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมกับบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง พบว่า นักเรียนที่มีเพื่อนสนิทเล่นเกมย่อมมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 30) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเพื่อให้กลุ่มเพื่อนยอมรับนักเรียนมักจะเล่นเกมตามเพื่อน ถ้าเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมย่อมมีโอกาสที่นักเรียนจะเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมด้วย อย่างไรก็ตาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ พบว่าความสัมพันธ์ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 31) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาในตารางที่ 6 ซึ่งพบว่า มีนักเรียนเป็นส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์ เพราะต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อน

กล่าวโดยสรุปผลการวิเคราะห์ความถดถอยแบบโลจิสติก (ดังปรากฏในตารางที่ 31) พบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน

สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมได้ประมาณร้อยละ 21.1 และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ ตัวแปรเพศ และตัวแปรระดับการศึกษาเท่านั้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่นักเรียนชายมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 6 เท่า ซึ่งน่าจะเป็นเพราะค่านิยมของวัยรุ่นชายชอบทำกิจกรรมประเภทที่ต้องการความท้าทาย ต้องการใช้ทักษะความสามารถของตนเอง เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นชายได้เป็นอย่างดี ขณะที่นักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นเรียนที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่า ทั้งนี้ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะนักเรียนที่เรียนชั้นสูงกว่ามีอายุมากกว่าและมีวุฒิภาวะที่จะกลั่นกรองความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนที่เด็กกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมจึงน้อยกว่า



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 ผลการวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกอย่างง่ายของพฤติกรรมในการเล่นเกมนประเภทที่ไม่เหมาะสม

ตัวแปรอิสระ	β_0	b	- 2 Log likelihood	R ²	Exp(b)	n	ผลการทดสอบสมมติฐาน
1. เพศชาย ⁽¹⁾	-3.635	2.102	368.071	0.146	8.184**	654	
2. มัธยมศึกษาปีที่ 2 ⁽²⁾	-2.048	-0.664	409.669	0.016	0.515*	654	
3. มัธยมศึกษาปีที่ 3 ⁽²⁾	-2.221	-0.064	414.517	0.000	0.938	654	
4. เงินเบี้ยเลี้ยงจากผู้ปกครอง	-2.275	0.000	414.543	0.000	1.000	654	
5. เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด	-0.681	-0.592	406.742	0.025	0.553**	654	
6. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง ⁽³⁾	-2.180	-0.073	414.513	0.000	0.929	654	
7. ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี ⁽³⁾	-2.231	-0.121	414.512	0.000	0.886	654	
8. การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	-2.335	0.250	413.715	0.003	1.284	654	
9. การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ⁽⁴⁾	-2.138	-0.475	412.503	0.007	0.622	654	
10. การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ⁽⁴⁾	-2.380	0.221	413.930	0.002	1.247	654	
11. การอบรมของครอบครัวแบบประชาธิปไตย ⁽⁵⁾	-2.041	-0.296	413.442	0.004	0.744	654	
12. การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย ⁽⁶⁾	-2.033	-0.392	412.385	0.007	0.676	654	
13. บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	-1.883	-0.047	414.202	0.001	0.954	654	×
14. บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	-2.270	-0.005	414.554	0.000	1.004	654	×
15. บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริม	-2.287	-0.004	414.541	0.000	0.996	654	×

ตารางที่ 30 (ต่อ)

ตัวแปรอิสระ	β_0	b	- 2 Log likelihood	R ²	Exp(b)	n	ผลการทดสอบสมมติฐาน
16. บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-2.213	0.003	414.557	0.000	0.997	654	×
17. บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	-0.931	-0.067	410.539	0.013	0.935*	654	×
18. บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริม	-1.579	-0.024	413.332	0.004	0.977	654	×
19. บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุง	-1.916	-0.012	414.237	0.001	0.988	654	×
20. บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	-3.221	0.077	408.127	0.021	1.080**	654	✓
21. บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	-3.933	0.138	396.663	0.058	1.148**	654	✓
β_0	= ค่าคงที่	b	= สัมประสิทธิ์การถดถอย	Exp(b)	= อัตราส่วนโอกาส		
R ²	= สัมประสิทธิ์การตัดสินใจ	**	= มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01	*	= มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05		
n	= ขนาดตัวอย่าง	✓	= ทิศทางเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้	×	= ทิศทางไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้		
(1)	เพศหญิง				= กลุ่มอ้างอิง		
(2)	มัธยมศึกษาปีที่ 1				= กลุ่มอ้างอิง		
(3)	ฐานะทางเศรษฐกิจครอบครัวไม่ดี/จน				= กลุ่มอ้างอิง		
(4)	การไม่ได้พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา				= กลุ่มอ้างอิง		
(5)	การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง				= กลุ่มอ้างอิง		
(6)	การอบรมแบบของ โรงเรียนเข้มงวด, ปล่อยปละละเลย, ช่วยเหลือและปกป้อง				= กลุ่มอ้างอิง		

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์การถดถอยแบบโลจิสติกความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับประเภทของเกมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

ตัวแปรอิสระ	อัตราส่วนโอกาส
เพศ	
- นักเรียนชาย	6.249**
- นักเรียนหญิง	-----
ระดับการศึกษา	
- มัธยมศึกษาปีที่ 1	-----
- มัธยมศึกษาปีที่ 2	0.386**
- มัธยมศึกษาปีที่ 3	0.517
เงินเบี้ยเลี้ยง	1.000
สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน	0.823
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว	
- ฐานะไม่ดี/จน	-----
- ฐานะปานกลาง	0.530
- ฐานะดี/ร่ำรวย	0.334
การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	
- ไม่มี	-----
- มี	1.373
การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา	
- ไม่ได้พักอาศัยกับบิดามารดา	-----
- พักอาศัยกับบิดาหรือมารดา	0.525
- พักอาศัยกับบิดาและมารดา	0.922
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว	
- แบบประชาธิปไตย มีอิสระ	1.149
- แบบอื่นๆ ไม่ใช่ประชาธิปไตย	-----
(อาทิ เข้มงวด แบบปล่อยปละละเลย แบบปกป้อง)	-----

ตารางที่ 31 (ต่อ)

ตัวแปรอิสระ	อัตราส่วนโอกาส
รูปแบบการอบรมของโรงเรียน	
- แบบประชาธิปไตย มีอิสระ	0.685
- แบบอื่นๆ ไม่ใช่ประชาธิปไตย (อาทิ เข้มงวด แบบปล่อยปะละเลย แบบปกป้อง)	-----
บทบาทครอบครัว	
- บทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์	1.047
- บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง	0.965
- บทบาทของครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	1.009
- บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	0.946
- บทบาทของครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี	0.942
บทบาทโรงเรียน	
บทบาทครู/อาจารย์	
- บทบาทของครูอาจารย์ด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	0.984
- บทบาทของครูอาจารย์ด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	1.023
บทบาทเพื่อน	
- บทบาทของเพื่อนนักเรียนด้านการให้ข้อมูล	0.997
- บทบาทของเพื่อนนักเรียนด้านการเอาอย่าง	1.097

ค่าคงที่ (β_0) = -1.719

- 2 Log likelihood = 346.195

Pseudo R^2 = 0.211

หมายเหตุ : อัตราส่วนโอกาส ในที่นี้หมายถึง อัตราส่วนระหว่างโอกาสที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่เหมาะสมต่อโอกาสที่นักเรียนจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

----- หมายถึง กลุ่มอ้างอิง

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ตารางที่ 32 สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

ตัวแปร	การวิเคราะห์การแปรผันสองทาง (ตารางที่ 30)	การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (ตารางที่ 31)
เพศชาย	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
มัธยมศึกษาปีที่ 2	มีนัยสำคัญทางลบ	มีนัยสำคัญทางลบ
มัธยมศึกษาปีที่ 3	X	X
เงินเบี้ยเลี้ยง	X	X
สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน	มีนัยสำคัญทางลบ	X
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง	X	X
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี	X	X
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	X	X
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา	X	X
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา	X	X
การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบประชาธิปไตย	X	X
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นตัวอย่างที่ดี	X	X
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	X	X
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	มีนัยสำคัญทางบวก	X
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	มีนัยสำคัญทางบวก	X

X หมายถึง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะสำหรับบุคคล หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยมีสาระสำคัญดังนี้

8.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2) วิเคราะห์บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน และ 3) เสนอแนะบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวในการดูแลนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น แนวคิดด้านบทบาท แนวคิดสังคมประจักษ์ แนวคิดการใช้เวลาว่างและนันทนาการ และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยกำหนดตัวแปรตามได้แก่ พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมี 2 ประเด็นคือ พฤติกรรมการติดเกม กับพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม และตัวแปรอิสระ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน สภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียน บทบาทของครอบครัวและโรงเรียนในมุมมองของนักเรียน

การศึกษานี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปส่งให้กับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Stratify Sampling) จากโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง และขอรับคืนในวันเดียวกัน

การนำเสนอผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนักเรียน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้ปกครอง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

8.1.1 ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน

นักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างของการศึกษาครั้งนี้มีจำนวนทั้งสิ้น 654 ราย จากการศึกษา ลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียนพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายชายเล็กน้อย และศึกษาอยู่ในระดับชั้นต่างๆ เป็นสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน มีผลการศึกษาเฉลี่ยประมาณ 2.72 คะแนน ส่วนใหญ่ได้รับค่าเบี่ยงเฉลี่ยประมาณ 1,276 บาทต่อเดือน นักเรียนที่ตกเป็นตัวอย่างประมาณ ร้อยละ 80 มาจากครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง ส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ภายในบ้าน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา โดยที่ครอบครัวและโรงเรียนมีวิธีการอบรมแบบประชาธิปไตยมากกว่ารูปแบบอื่น นักเรียนใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการดูโทรทัศน์/ภาพยนตร์ ขณะที่ใช้เวลาทำกิจกรรมในโรงเรียนเกี่ยวกับกีฬามากที่สุด

ในมุมมองของนักเรียน บทบาทของครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมมักจะมีข้อจำกัดอยู่เพียงการที่นักเรียนต้องขออนุญาตใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ การจำกัดเวลาการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และการเล่นเกมออนไลน์ และการวางกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ บทบาทของครูด้านการเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์ และการให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับเกมออนไลน์มีน้อยมาก

สำหรับบทบาทด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมนั้น ครูมักจะมีบทบาทเฉพาะในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมในโรงเรียน และแนะนำในเรื่องการประหยัดค่าใช้จ่ายและการใช้เวลาว่าง แต่ครูจะมีบทบาทน้อยมากในเรื่องการสังเกตและสำรวจพฤติกรรมของนักเรียน หลังจากการเล่นเกมออนไลน์ และการสร้างแรงจูงใจในการลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

บทบาทของเพื่อนด้านการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์มีค่อนข้างน้อย ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการให้ความรู้ คำแนะนำ การช่วยเหลือเกม หรือการให้คำปรึกษาปัญหา แต่เพื่อนจะมีบทบาทมากก็เฉพาะในเรื่องการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมใหม่ๆ เท่านั้น

สำหรับบทบาทของเพื่อนด้านการเอาอย่าง พบว่า ถึงแม้เพื่อนสนิทของนักเรียนจะเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ แต่นักเรียนก็ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์เพื่อต้องการให้เพื่อนยอมรับแต่อย่างใด

สำหรับบทบาทของครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ พบว่า ในมุมมองของนักเรียนแล้ว ผู้ปกครองมีบทบาทน้อยมากในด้านนี้ เพราะนักเรียนส่วนใหญ่จะให้คำตอบว่า ผู้ปกครองไม่เคยมีบทบาทในการเอาใจใส่ดูแลขณะเล่นเกมและไม่เคยมีบทบาทในการชักชวนนักเรียนให้เล่นเกมหรือร่วมเล่นเกมกับนักเรียนเลย

นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ยังให้ความเห็นว่า ผู้ปกครองไม่มีบทบาทมากนักในเรื่องการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ และข้อเท็จจริง เพราะมากกว่าร้อยละ 70 รายงานว่า ผู้ปกครองไม่เคยมีบทบาทในการเลือกเกมออนไลน์ให้แก่ นักเรียนและไม่เคยซื้อหนังสือหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้แก่ นักเรียนเลย

อย่างไรก็ตาม นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าผู้ปกครองของตนเป็นผู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี โดยเฉพาะในเรื่องความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน ความรับผิดชอบต่อครอบครัวและการดูแลด้านเศรษฐกิจการเงินของครอบครัว แต่ผู้ปกครองก็มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมภายในครอบครัวน้อยมาก

สำหรับบทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมนั้นพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่าครอบครัวมีบทบาทน้อยมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งประมาณร้อยละ 60 รายงานว่า ผู้ปกครองไม่เคยมีบทบาทในการจัดสถานที่เล่นเกมหรือดูแลและตรวจสอบประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นเลย

การศึกษาบทบาทของครอบครัวในด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม พบว่า บทบาทที่ผู้ปกครองทำเป็นประจำคือ การว่ากล่าวตักเตือน แต่มีผู้ปกครองส่วนใหญ่จะไม่ใช้วิธีการในการลงโทษนักเรียนเมื่อมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่เหมาะสม

8.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ปกครอง

ผู้ปกครองที่ตอบแบบสอบถามมีจำนวนทั้งสิ้น 326 ราย จากการศึกษาลักษณะส่วนบุคคลของผู้ปกครองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 70 เป็นเพศหญิง ซึ่งมีอายุระหว่าง 30 – 39 ปี และเกือบทั้งหมดนับถือศาสนาพุทธ ในส่วนระดับการศึกษาพบว่า ทั้งเพศชายและเพศหญิงส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับประถมศึกษา โดยส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป และผู้ปกครองเพียงครึ่งเดียวเท่านั้นที่มีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สำหรับในเรื่องการสถานภาพสมรสของบิดามารดานักเรียนพบว่า ส่วนใหญ่มีสถานะสมรสและอยู่ด้วยกัน

สำหรับทัศนคติที่มีต่อบทบาทโรงเรียนต่อการเล่นเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า ครู/อาจารย์จะใช้วิธีการอบรมแบบประชาธิปไตย และมีบทบาทในการสร้างพฤติกรรมที่ดีแก่นักเรียน แต่เมื่อมุ่งประเด็นไปในเรื่องของเกมออนไลน์กลับพบว่า ในมุมมองของผู้ปกครอง ครู/อาจารย์มีบทบาทน้อยมากในการให้ข้อมูลข่าวสารและคำแนะนำที่ดีเกี่ยวกับเกมออนไลน์ นอกจากนี้อาจารย์กับผู้ปกครองมักไม่ค่อยได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งผลการศึกษาสະຫ້ອນให้เห็นว่า ความร่วมมือและการ

ติดต่อกับสื่อสารระหว่างโรงเรียนและครอบครัวในการจัดการจัดการปัญหาการเล่นเกมนักเรียนอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ

สำหรับทัศนคติที่มีต่อบทบาทครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตยเช่นเดียวกับครู/อาจารย์ ซึ่งมากกว่าครั้งที่กลุ่มตัวอย่างไม่มีความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์เลย ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้คิดว่าเกมก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียน ประโยชน์ที่สำคัญคือ ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่วนโทษที่สำคัญคือ ทำให้นักเรียนไม่สนใจการเรียนจนมีผลให้การเรียนตกต่ำลง

สำหรับการสนองตอบของครอบครัวต่อปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนนั้น พบว่าครอบครัวมีบทบาทน้อยมากในเรื่องการกำกับดูแล เพราะผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่เคยมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน ไม่เคยมีส่วนร่วมในการเลือกเกมที่คิดว่าเหมาะสมให้แก่เด็ก ไม่เคยออกกฎระเบียบหรือข้อบังคับให้แก่เด็กในการเล่นเกมนออนไลน์ ไม่เคยตักเตือนนักเรียนเรื่องการเล่นเกมนออนไลน์เลย ทั้งนี้ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะสมาชิกครอบครัวหรือผู้ปกครองเป็นกลุ่มที่มีการศึกษาไม่สูงนักและขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จึงทำให้มีอำนาจและบทบาทค่อนข้างน้อยในการดูแลและจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียน ถึงแม้จะพบว่าประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ปกครอง (ร้อยละ 53) มีความพยายามที่จะจัดการกับปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ แต่ก็พบว่ามีเพียงร้อยละ 10 เท่านั้นที่สามารถจัดการได้สำเร็จทุกครั้ง สำหรับเหตุผลที่ผู้ปกครองไม่สามารถจัดการปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ของนักเรียนได้นั้น ประมาณ 1 ใน 4 รายงานว่า นักเรียนในปกครองไม่เชื่อฟังและไม่ปฏิบัติตาม และปัจจัยที่เป็นอุปสรรคสำคัญอย่างยิ่งต่อการแก้ไขปัญหาการเล่นเกมนออนไลน์ก็คือ สภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งเกิดจากการขาดการจัดระเบียบทางสังคมได้ส่งผลให้มีจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพิ่มมากขึ้น และขาดการควบคุมหรือกำกับดูแลอย่างเป็นระบบ

8.1.3 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

การนำเสนอผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

8.1.3.1 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ประมาณครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในระดับนานๆ ครั้ง โดยให้เหตุผลที่เล่นเกมออนไลน์ว่าเกมทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่วนใหญ่เล่นเกม

ได้ไม่ถึง 1 ปีหรือเพิ่งเริ่มเล่น ในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1 – 2 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาที่เล่นเกมต่อครั้งส่วนใหญ่จะเป็นครั้งละ 30 นาที – 1 ชั่วโมงต่อวัน จะเล่นเกมในช่วงเวลาเย็น ระหว่าง 16.00 – 19.00 น. และไม่เสียเงินในการเล่น แต่สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายพบว่า ต้องใช้เงินในการเล่นเฉลี่ยวันละ 30 บาท ในเรื่องความถี่ในการเล่น พบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นเกมในวันหยุด และจะเล่นเกมกับเพื่อนในละแวกบ้านหรือเพื่อนที่โรงเรียน ในเรื่องสถานที่เล่นเกมพบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต และเล่นเกมประเภทเกมผจญภัย เมื่อเปรียบเทียบระหว่างปี 2547 และ 2548 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมน้อยลง เพราะเบื่อหรือจี้เกียดเล่นเกม และมีภาระหน้าที่ที่ต้องทำเพิ่มขึ้น รวมทั้งถูกควบคุมโดยพ่อแม่ผู้ปกครอง

8.3.1.2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่นำมาวิเคราะห์มี 3 ส่วน ได้แก่ ความบ่อยครั้งในการเล่น เกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์การถดถอยพหุของความบ่อยครั้งในการเล่น

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุพบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของความบ่อยครั้งในการเล่นได้ประมาณร้อยละ 31.5 ($R^2 = 0.315$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้วมีตัวแปรอิสระเพียง 7 ตัวที่อิทธิพลต่อความบ่อยครั้งในการเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 33) ได้แก่ เพศ บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูล บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปรผันของความบ่อยครั้งในการเล่นได้ดีที่สุด รองลงมาคือ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูล บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม และเพศตามลำดับ

2) การวิเคราะห์การถดถอยพหุของจำนวนปีที่เล่นเกม

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุพบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมได้

ประมาณร้อยละ 23.2 ($R^2 = 0.232$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 8 ตัว ที่มีอิทธิพลต่อจำนวนปีที่เล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 33) ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เงินเบี้ยเลี้ยง การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปรผันของจำนวนปีที่เล่นเกมได้ดีที่สุด รองลงมาคือ เพศ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทครอบครัวด้านการจัดการสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม เงินเบี้ยเลี้ยง การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน และระดับการศึกษา ตามลำดับ

3) การวิเคราะห์การถดถอยพหุของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุพบว่า ลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทครอบครัว และบทบาทโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมได้ประมาณร้อยละ 14.1 ($R^2 = 0.141$) และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว มีตัวแปรอิสระเพียง 3 ตัวที่มีอิทธิพลต่อค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ตารางที่ 33) ได้แก่ เพศ การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน และและบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง สามารถอธิบายการแปรผันของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมได้ดีที่สุด รองลงมาคือ เพศ และการมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน ตามลำดับ

ผลการศึกษาภาพรวมของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 3 ประเด็นคือ ความบ่อยครั้งในการเล่นเกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม (ดังปรากฏในตารางที่ 33) พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมทั้ง 3 ด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มี 2 ตัวแปรคือ ตัวแปรเพศและตัวแปรบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง แสดงให้เห็นว่า เพศมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยที่เพศชายจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะลักษณะทางบุคลิกภาพและค่านิยมของวัยรุ่นชายมีแนวโน้มในการเล่นเกมออนไลน์สูง เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นชายได้เป็นอย่างดี ในส่วนบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยนักเรียนมักจะเลียนแบบหรือเอาอย่างพฤติกรรมของเพื่อนมาปฏิบัติ ทั้งนี้จะเป็นเพราะการเลียนแบบพฤติกรรมของเพื่อนจะช่วยให้ตัววัยรุ่นเองได้เข้าไปอยู่ในสังคมเดียวกับกลุ่มเพื่อน

เป็นที่น่าสังเกตว่ามีตัวแปร 6 ตัวที่ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในด้านใดๆ เลย ได้แก่ สัมฤทธิผลทางการเรียน ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา รูปแบบการอบรมของครอบครัว รูปแบบการอบรมของโรงเรียน และบทบาทครอบครัวด้าน

การป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม ทั้งนี้ น่าจะเป็นเพราะตัวแปรทั้ง 6 ตัวดังกล่าวมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์น้อยมาก และมักจะทำหน้าที่เป็นเพียงตัวแปรแทรกกลาง (intervening variables) ดังนั้น เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ แล้วจึงพบว่าตัวแปรเหล่านี้ไม่มีผลกระทบต่อการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แต่อย่างใด



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 33 สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิธีการวิเคราะห์ถดถอย

ตัวแปร	ความบ่อยครั้ง ในการเล่นเกม	จำนวนปี ที่เล่นเกม	ค่าใช้จ่าย ในการเล่นเกม
เพศ	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
มัธยมศึกษาปีที่ 2	X	X	X
มัธยมศึกษาปีที่ 3	X	มีนัยสำคัญทางบวก	X
เงินเบี้ยเลี้ยง	X	มีนัยสำคัญทางบวก	X
สัมฤทธิ์ผลทางการเรียน	X	X	X
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว	X	X	X
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	X	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางลบ
การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา	X	X	X
การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว	X	X	X
การอบรมของโรงเรียน	X	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	มีนัยสำคัญทางลบ	มีนัยสำคัญทางลบ	X
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	X
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	X
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นตัวอย่างที่ดี	X	X	X
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X	X
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางลบ	X	X
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	มีนัยสำคัญทางบวก	X	X
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
R^2	0.315	0.232	0.141

X หมายถึง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

8.1.4 พฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมเสี่ยงในการศึกษานี้ หมายถึง พฤติกรรม 2 ด้านคือ พฤติกรรมการติดเกม และ พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ซึ่งผลการศึกษามีสาระสำคัญดังนี้

8.1.4.1 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมเกม

1) พฤติกรรมเกม

การวิจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนร้อยละ 63 รายงานว่ามีความสุขและเพลิดเพลินจากการเล่นเกม และมากกว่าครึ่งหนึ่งของนักเรียนเล่นเกมออนไลน์จนทำให้เสียสุขภาพ และต้องถูกตักเตือนทั้งทางพ่อแม่และครู (ร้อยละ 53)

ประมาณร้อยละ 30 ของนักเรียนยอมรับว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง และประมาณ 1 ใน 5 รายงานว่าใช้เวลาว่างไปในการเล่นเกมนออนไลน์มากกว่าการทำงานอดิเรกอื่นๆ (ร้อยละ 22.6) เล่นเกมโดยใช้เวลาไปนานกว่าที่คิดไว้เสมอ (ร้อยละ 22.1) นอกจากนี้ยังมีนักเรียนเป็นจำนวนไม่น้อยที่ยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อนมีความห่างเหิน (ร้อยละ 18) นักเรียนมักจะแสดงอาการไม่พอใจเมื่อถูกจำกัดเวลาในการเล่นเกมน (ร้อยละ 17.4) และรู้สึกถึงความยากลำบากที่จะควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกม (ร้อยละ 16.4) และต้องเล่นเกมทุกครั้งเมื่อใช้คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 14.8)

2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเกม

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 18 ตัว ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา เงินเบี้ยเลี้ยง สัมฤทธิผลทางการเรียน ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในบ้าน การพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว รูปแบบการอบรมของโรงเรียน บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง บทบาทครอบครัวด้านการเป็นแบบอย่างที่ดี บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม และบทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม สามารถรวมอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมเกมออนไลน์ได้ประมาณร้อยละ 31.6 และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้วมีตัวแปรอิสระเพียง 7 ตัวที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ เพศ การมีคอมพิวเตอร์ภายในบ้าน บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และ บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง โดยตัวแปร 3 ตัวแรกที่สามารถอธิบายการแปรผันของพฤติกรรม

การติดเกมออนไลน์ได้ดีที่สุด คือ บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง รองลงมาคือ เพศ และบทบาทของครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม ตามลำดับ

8.1.4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

1) พฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

ผลการวิเคราะห์พบว่า เกมออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นมากที่สุด คือ เกมบิงย่า โดยมีมาตรฐานความรุนแรงที่ระดับ E (เกมที่มีเนื้อหาเหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป) และเมื่อนำคำตอบทั้งหมดมาสรุปหาแบบแผนของการเล่นเกมพบว่า มีนักเรียนร้อยละ 27 ที่ไม่เล่นเกมเลย ประมาณร้อยละ 37 เล่นเกมที่มีความรุนแรงน้อย ร้อยละ 27 เล่นเกมที่มีความรุนแรงปานกลาง และประมาณร้อยละ 10 เล่นเกมที่มีความรุนแรงมาก

2) ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม

ผลการวิเคราะห์ความถดถอยแบบโลจิสติก โดยถือว่าผู้ที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงระดับปานกลางและความรุนแรงมากคือผู้ที่เล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม พบว่า ตัวแปรอิสระทั้ง 18 ตัว ซึ่งเป็นตัวแปรเดียวกับลักษณะส่วนบุคคล สภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียน สามารถร่วมอธิบายการแปรผันของพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมได้ประมาณร้อยละ 21.1 และเมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรอิสระอื่นๆ แล้ว ตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ เพศและระดับการศึกษาเท่านั้นที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่นักเรียนชายมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 6 เท่า ขณะที่นักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นเรียนที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่า ทั้งนี้ส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะผลการศึกษาเบื้องต้นพบว่า นักเรียนที่เรียนชั้นสูงกว่าจะเล่นเกมบ่อยครั้งน้อยกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมจึงน้อยกว่า นอกจากนี้อาจเป็นเพราะนักเรียนที่เรียนชั้นสูงกว่ามีอายุมากกว่าและมีวุฒิภาวะที่จะถ่วงกรองความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนที่เด็กกว่า โอกาสที่จะเล่นเกมที่ไม่เหมาะสมจึงน้อยกว่า

ตารางที่ 34 สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยวิธีการวิเคราะห์การถดถอย

ตัวแปร	การวิเคราะห์ การแปรผันสองทาง (Bivariate Analysis)	การวิเคราะห์การแปรผันหลายทาง (Multivariate Analysis)	
	การวิเคราะห์ การถดถอยอย่างง่าย	การวิเคราะห์ การถดถอยพหุ	การวิเคราะห์ การถดถอยพหุแบบ ขั้นตอน
เพศ	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
มัธยมศึกษาปีที่ 2	X	X	X
มัธยมศึกษาปีที่ 3	X	X	X
เงินเบี้ยเลี้ยง	X	X	X
สัมฤทธิผลทางการเรียน	มีนัยสำคัญทางลบ	X	X
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง	X	X	X
ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวดี	มีนัยสำคัญทางบวก	X	X
การมีคอมพิวเตอร์ในบ้าน	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
การพักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา	X	X	X
การพักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา	X	X	X
การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบประชาธิปไตย	มีนัยสำคัญทางลบ	X	X
การอบรมของโรงเรียนแบบประชาธิปไตย	X	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการจัดสภาพแวดล้อม	X	X	มีนัยสำคัญทางลบ
บทบาทครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
บทบาทครอบครัวด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางบวก	X	X
บทบาทครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
บทบาทครอบครัวด้านการเป็นตัวอย่างที่ดี	มีนัยสำคัญทางลบ	X	X
บทบาทครูด้านการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม	X	X	X
บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม	X	มีนัยสำคัญทางลบ	มีนัยสำคัญทางลบ
บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก
บทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก	มีนัยสำคัญทางบวก

X หมายถึง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการศึกษารวมเกี่ยวกับบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการเล่นเกมออนไลน์พบว่า

1. นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 73) เล่นเกมออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ระหว่างปี พ.ศ. 2547 กับ 2548 พบว่า นักเรียนมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมลดลง เพราะเบื่อหรือจี้เกียจเล่น และมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งได้รับการกำกับดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ เมื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 3 ด้าน คือ ความบ่อยครั้งในการเล่น เกม จำนวนปีที่เล่นเกม และค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม พบว่า ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมทั้ง 3 ด้านนั้นคือ เพศ และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง ทั้งนี้โดยนักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมบ่อยกว่า เริ่มเล่นเกมเร็วกว่า และใช้จ่ายในการเล่นเกมนมากกว่านักเรียนหญิง และอิทธิพลของเพื่อนจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในระดับสูง

2. การศึกษาพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์จากคำถามย่อยพบว่า นักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งเล่นเกมจนทำให้เสียสุขภาพ (ร้อยละ 57) และต้องถูกตักเตือนจากพ่อแม่และครู (ร้อยละ 53) ประมาณร้อยละ 30 ยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้ผลการเรียนต้องตกต่ำลง และประมาณ 1 ใน 5 รายงานว่าใช้เวลาว่างไปในการเล่นเกมนมากกว่าการทำงานอดิเรกอื่นๆ (ร้อยละ 22.6)

3. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกม ได้แก่ เพศ การมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ภายในบ้าน บทบาทของครอบครัวด้านการให้ข้อมูลข่าวสาร บทบาทของครอบครัวด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทครูด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรม บทบาทเพื่อนด้านการให้ข้อมูล และบทบาทเพื่อนด้านการเอาอย่าง

4. นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ประเภทที่ไม่เหมาะสมหรือเกมที่มีระดับมาตรฐานความรุนแรงมากมีเพียงร้อยละ 10 ที่เหลืออีกประมาณ 1 ใน 4 เล่นเกมที่มีความรุนแรงระดับปานกลาง และเกือบร้อยละ 40 เล่นเกมที่มีความรุนแรงระดับน้อย โดยปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ เพศและระดับการศึกษา โดยที่นักเรียนชายมีโอกาสเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมมากกว่านักเรียนหญิงถึง 6 เท่า และนักเรียนที่โตกว่าหรือเรียนในชั้นที่สูงกว่าจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทที่ไม่เหมาะสมน้อยกว่านักเรียนที่เด็กกว่าหรือเรียนในชั้นที่ต่ำกว่า

5. โรงเรียนและครอบครัวส่วนใหญ่มีบทบาทในการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นบทบาทในด้านการ “ตั้งรับ” บทบาทของโรงเรียนและครอบครัวด้านการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมให้แก่เด็กนักเรียนยังมีน้อยมาก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การจัดการกับปัญหาการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ

6. ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการแสดงบทบาทของโรงเรียนและครอบครัวต่อการแก้ไข ปัญหาการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ นักเรียนไม่เชื่อฟังและไม่ปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับ การขาด การจัดระเบียบทางสังคมยังไม่เข้มงวดพอ ทำให้จำนวนร้านอินเทอร์เน็ตมีเพิ่มมากขึ้น และไม่ได้รับการควบคุมหรือกำกับดูแลอย่างจริงจัง

8.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาครั้งนี้ สามารถเสนอแนะแนวทางในการวางแผนป้องกันปัญหาพฤติกรรม เสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ให้กับบุคคล หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจที่จะศึกษา เกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยมีสาระสำคัญดังนี้

8.2.1 ข้อเสนอแนะสำหรับเด็กนักเรียน

ในปัจจุบันนี้ แม้ว่าพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู/อาจารย์ หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะให้ความสำคัญ เกี่ยวกับปัญหาที่พบจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กเพียงใด แต่สุดท้ายก็ต้องเป็นเรื่องของตัวเอง เป็นสำคัญที่จะช่วยกันแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมการเล่นให้เหมาะสม ถ้าหากเด็กไม่ ร่วมมือในการแก้ไขปัญหาย่อมไม่มีทางที่จะประสบความสำเร็จอย่างแน่นอน ดังนั้นเด็กควรจะช่วย ปรับปรุงพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งเด็กทุกคนสามารถทำได้ แต่คงต้องได้รับความร่วมมือจากทุกๆ ฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู/อาจารย์ กลุ่มเพื่อน รัฐบาล หรือผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ต่าง ก็ต้องร่วมมือร่วมแรงลดพฤติกรรมที่ไม่ดีจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเพื่อน เพราะเด็กจะให้ความสำคัญกับเพื่อนเป็นอย่างมาก เมื่อเพื่อนประพฤติปฏิบัติตนอย่างไรย่อมส่งผล ต่อพฤติกรรมของเด็กให้ไปตามอย่างเพื่อน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า วิธีการแก้ไขปัญหาคือเกี่ยวข้องกับ เกมออนไลน์ ควรจะเริ่มจากตัวเด็กและกลุ่มเพื่อนลำดับแรก และปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น เป็นสภาพแวดล้อมทางสังคม บทบาทของครอบครัวและบทบาทของโรงเรียนจะต้องเข้ามามีส่วน กระตุ้นจูงใจ รวมทั้งควบคุมกำกับดูแลอย่างจริงจังจึงจะสามารถลดปัญหาที่เกิดขึ้นได้

8.2.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและครู/อาจารย์

ผลการศึกษาโดยรวมแสดงว่า ถึงแม้ครอบครัวและโรงเรียนจะมีบทบาทในการดูแลเอาใจ ใส่ให้นักเรียนในเรื่องต่างๆ ไปเป็นอย่างดี แต่สำหรับประเด็นที่เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์แล้วยัง พบว่า ทั้งครอบครัวและโรงเรียนมีบทบาทน้อยมาก โดยเฉพาะบทบาทในการสื่อสาร การมี ปฏิสัมพันธ์ และการมีส่วนร่วมในด้านต่างๆ ผลการศึกษาชี้แนะว่า

1) ปัจจุบันนี้เกมออนไลน์ถือเป็นภัยคุกคามของสังคม ดังนั้น ครอบครัวและโรงเรียนควรมีบทบาทในการป้องกันปัญหา โดยควรให้ความสนใจและความสำคัญกับการสร้างกระบวนการให้นักเรียนได้ตระหนักรู้และได้เรียนรู้ในการแยกแยะผลดีและผลเสียจากการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทิศทางที่เหมาะสม

2) บทบาทของโรงเรียนไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการ “ห้าม” หรือการสร้างกฎเกณฑ์ข้อบังคับในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว โรงเรียนควรจัดกิจกรรมเสริมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรที่สามารถเพิ่มทางเลือกให้แก่นักเรียนในการทำกิจกรรมที่สนใจ ทั้งนี้โดยกิจกรรมเสริมหรือกิจกรรมนอกหลักสูตรควรเป็นกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักเรียน โดยเฉพาะในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการต่างๆ เช่น การนำเกมออนไลน์มาใช้ประกอบการสอน เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถึงวิธีการเล่นเกมอย่างเหมาะสม อาจเลือกประเภทเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงที่แตกต่างกัน เพื่อให้เด็กสามารถแยกแยะได้ว่าเกมใดที่สามารถเล่นได้หรือไม่ได้ หรือโรงเรียนอาจจัดกิจกรรมให้นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เป็นต้น

3) ผลการศึกษาพบว่า ครอบครัวและโรงเรียนมีบทบาทด้านการแก้ไขและปรับปรุงพฤติกรรมมากกว่าการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรม ซึ่งเป็นการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าหรือแก้ปัญหาปลายเหตุ ดังนั้น ทั้งครอบครัวและโรงเรียนควรให้ความสนใจในเรื่องการป้องกันและส่งเสริมพฤติกรรมให้มากขึ้น

4) การสื่อสารและความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียนมีน้อยมาก มีความจำเป็นที่ครอบครัวและโรงเรียนจะต้องสร้างบรรยากาศ และหาโอกาสที่จะสร้างเสริมความร่วมมือระหว่างกันให้มากขึ้น

5) พ่อแม่ผู้ปกครองควรหากิจกรรมอื่นๆ มาทดแทนการเล่นเกมออนไลน์ อาจเป็นกิจกรรมทั้งในบ้านและนอกบ้าน เช่น กิจกรรมนันทนาการ ดนตรี กีฬา งานอดิเรกอื่นๆ เพื่อสนับสนุนให้เด็กได้กล้าแสดงออก แสดงความสามารถพิเศษ และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ดีขึ้น

6) การจัดสิ่งแวดล้อมในบ้านที่ไม่เอื้อต่อการที่เด็กจะใช้คอมพิวเตอร์ตามลำพัง อาจเป็นตัวช่วยให้เด็กไม่กล้าหรือเกิดความเกรงใจที่จะต้องทำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมนานๆ เช่น การนำคอมพิวเตอร์มาไว้ที่ห้องกลาง ให้พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถเห็นได้ว่าเด็กกำลังทำอะไรอยู่บ้าง

7) พ่อแม่ผู้ปกครองและเด็กควรร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการเล่นเกมน ว่าเล่นเกมในเวลาใดบ้าง มีการกำหนดรางวัลเมื่อทำได้และกำหนดการลงโทษเมื่อทำไม่ได้ข้อตกลงต่างๆ ที่กำหนดขึ้น แต่ก็สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม เพื่อช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

8) พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ควรให้ความรัก การดูแลเอาใจใส่ และให้คำแนะนำที่ดีกับเด็กให้มากขึ้น โดยเฉพาะเวลาที่เด็กเล่นเกมออนไลน์ พ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูควรมีเวลาอยู่ร่วมกับเด็ก ร่วมกันพูดคุย ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดกับเด็กเกี่ยวกับเกมออนไลน์ การเรียน การเล่นกับเพื่อน ภาวะสังคมในปัจจุบัน ร่วมแบ่งปันความรู้สึกกับเด็กว่าขณะเล่นเกม เด็กตกอยู่ใต้อิทธิพลของเกม หากตัวเด็กเล่นมากๆ ก็อาจเปลืองพลาสมาให้กับเกมได้ รวมทั้งได้ตามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เวลาบางส่วนกับเกม พร้อมทั้งเป็นแบบอย่างในการสอนวิธีการหยุดเล่นเกมให้กับเด็ก

9) พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ ควรสังเกตพฤติกรรมของเด็ก หากพบว่าเด็กสนใจเกมมากเกินไป พ่อแม่ผู้ปกครองและครู/อาจารย์ต้องเข้าถึงเด็ก ตามเข้าไปในโลกของเด็ก เข้าร่วมกิจกรรมเกม แสดงความสนใจในสิ่งที่เด็กกำลังเล่นโดยไม่ตำหนิ โดยที่พ่อแม่ผู้ปกครองและครู/อาจารย์ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเป็น ขอเพียงมีเวลาอยู่กับเด็ก ดูเด็กเล่นเกมและศึกษาหา ข้อมูลเนื้อหาเกมแต่ละเกมเป็นอย่างไร รู้จักเกมยอดฮิตเพื่อจะได้พูดคุยกับเด็กได้อย่างเข้าใจมากที่สุด

10) พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ควรเข้ามีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศที่ดีในเรื่องการคบเพื่อน เพราะกลุ่มเพื่อนถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เช่น การแบ่งกลุ่มในการทำกิจกรรมร่วมกัน การเล่นเกมที่ต้องใช้ความสามัคคีของทีม

11) พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ควรส่งเสริมและสนับสนุนความสามารถในด้านนันทนาการของนักเรียนที่เป็นประโยชน์ โดยการอำนวยความสะดวกในด้าน โอกาส สถานที่ และเครื่องอำนวยความสะดวก เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่

12) กลุ่มเพื่อนถือเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับเด็กนักเรียน พ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ควรดูแลเอาใจใส่เด็ก โดยเฉพาะนักเรียนชาย เพราะจากการวิจัยพบว่านักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง

13) ครอบครัวและโรงเรียนควรเป็นองค์กรหลักในการดำเนินงาน “เชิงรุก” มากกว่าการ “ตั้งรับ” ในการจัดการปัญหาการติดเกมออนไลน์ของนักเรียน นอกจากนี้การจัดการแบบบูรณาการความร่วมมือระหว่าง 3 สถาบัน คือ ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนเป็นสิ่งที่ควรดำเนินการอย่างเร่งด่วน โดยเฉพาะการเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมของชุมชนในละแวกบ้านหรือชุมชนที่ใกล้ชิด โรงเรียนเพื่อการควบคุมธุรกิจอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยทั้งโรงเรียน

ชุมชน และผู้ประกอบการควรร่วมกันกำหนดข้อตกลง เช่น การควบคุมกำกับดูแลให้ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เปิด-ปิดเป็นเวลา และปฏิบัติตามเงื่อนไขของมติคณะรัฐมนตรีเมื่อปีพ.ศ. 2547

8.2.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

1) ภาครัฐควรให้ความสำคัญ และจัดให้มีการรณรงค์ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านทางสื่อทุกด้านให้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์ทางป้าย โฆษณาประชาสัมพันธ์ วารสาร จุลสาร นิตยสาร แผ่นพับ ใบปลิว โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยให้มีการรณรงค์อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

2) รัฐบาลควรเพิ่มความเข้มงวดทางด้านกฎหมายในการควบคุมการนำเข้าของเกมออนไลน์ เช่น นโยบายการปรับเพิ่มภาษี การรณรงค์การใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมทางกีฬาหรือดนตรี นโยบายการโฆษณาเกมออนไลน์ผ่านสื่อต่างๆ เป็นต้น อีกทั้งต้องครอบคลุมไปถึงร้านที่ให้บริการเกมออนไลน์ที่เป็นช่องทางในการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มีการกระจายตัวทั่วประเทศ โดยเฉพาะในเมืองใหญ่

3) ภาครัฐควรมีการส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่มีประโยชน์อื่นๆ มากกว่าการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การจัดการแข่งขันกีฬา แข่งร้องเพลง หรือกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงอายุ เป็นต้น โดยให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่ายขึ้นกว่าในปัจจุบันนี้

4) กระทรวงศึกษาธิการควรมีนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการกำกับดูแลนักเรียนให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม ทั้งนี้โดยต้องมีการเตรียมบุคลากร เตรียมหลักสูตร และเตรียมกิจกรรมต่างๆ ให้แก่นักเรียน เพื่อเป็นการช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์

5) ภาครัฐควรจะใช้ประโยชน์จากกระแสความนิยมของเกมออนไลน์ ซึ่งถือเป็นแหล่งรวมของวัยรุ่น ในการเป็นเครื่องมือสื่อสาร และให้คำแนะนำในสิ่งที่เหมาะสมผ่านช่องทางของการเล่นเกม โดยอาจทำตัววิ่งให้ปรากฏขึ้นที่หน้าจอเป็นระยะๆ หรือทำเป็นภาพประชาสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นๆ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

8.2.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

1) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสังกัดกรุงเทพมหานคร ไม่อาจนำไปสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ได้ทั้งหมด จึงควรมีการศึกษาในเรื่องเดียวกันกับกลุ่มตัวอย่างอื่น หรือนักเรียนในระดับชั้น

อื่น เพื่อที่จะสามารถนำผลมาเปรียบเทียบให้ความแตกต่างของพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์

2) เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการวิจัยในครั้งต่อไปสามารถใช้การศึกษาในเชิงคุณภาพเพิ่มเติมได้ เช่น การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ในการศึกษาบทบาทของครู/อาจารย์และบทบาทของเพื่อนต่อกิจกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทางในการวางนโยบายบรรณรักษ์ในการลดปัญหาพฤติกรรมเกมการติดเกมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นต้น

3) ควรมีการนำเอาแนวคิดและทฤษฎีอื่นๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดของการศึกษา หรือนำตัวแปรอื่นๆ ที่อาจจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเสี่ยงเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น ตัวแปรร้านบริการเกมนออนไลน์ ตัวแปรสื่อโฆษณา เป็นต้น

4) การวัดบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมนของนักเรียนในการศึกษารั้งนี้ยังมีข้อจำกัดหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความอบอุ่น ความเข้าใจ หรือสัมพันธภาพระหว่างเด็กกับครอบครัว หรือเด็กกับโรงเรียน ซึ่งการศึกษารั้งต่อไปควรแสวงหามาตรวัดที่สามารถสะท้อนปัจจัยต่างๆ ดังกล่าว เพราะองค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็ก

5) การศึกษารั้งนี้ยังมีข้อจำกัดหลายประการ โดยเฉพาะตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคมของนักเรียนยังมีน้อยมากในการศึกษานี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสถานที่ เวลา และ โอกาส รวมทั้งอิทธิพลของสื่อสารมวลชนและสังคมภายนอกที่จะส่งผลต่อการมีพฤติกรรมการเล่นเกมนที่ไม่เหมาะสม ดังนั้น การศึกษารั้งต่อไปจึงควรนำประเด็นดังกล่าวนี้มาร่วมศึกษาเพิ่มเติมด้วย

6) ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับวิธีในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมเกมการติดเกมออนไลน์ที่จะส่งผลให้ผู้เล่นเกมลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้มากที่สุด เพื่อนำผลการศึกษามาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับแนวทางในการป้องกันและส่งเสริมการลดพฤติกรรมการเล่นเกมนให้เหมาะสม

รายการอ้างอิง

- กรุงเทพมหานคร, สำนักการศึกษา. 2547. แนะนำโรงเรียนในกรุงเทพมหานคร[Online].
Available from : www.bmaeducation.in.th [16 กันยายน 2548]
- กรุงเทพมหานคร, สำนักผังเมือง. 2544. การแบ่งเขตตามที่ตั้งของพื้นที่[Online]. Available from :
www.bma.go.th [3 มีนาคม 2549]
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. 2538. ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- งามพิศ สัตย์สงวน. 2530. การจัดระเบียบทางสังคม. กรุงเทพมหานคร: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัดสำเนา)
- ชนิดา รักษ์พลเมือง. 2525. สังคมวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชิต แก้วเพ็ง. 2533. การศึกษายาทบาทของโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก ในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมพื้นบ้าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพงศ์ สุนิตมานะกุล. 2544. game for PC เรียนรู้เรื่องเกมจากเกมเมอร์ด้วย. กรุงเทพมหานคร: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชัน เทคโนโลยี.
- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, กระทรวง. 2549. ร่างมาตรฐานในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมออนไลน์ในประเทศไทย. ในเอกสารประกอบการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เรื่องการทดลองจัดระดับเกมออนไลน์ตามมาตรฐานในการจัดระดับความรุนแรงความเหมาะสมต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทย, หน้า 11-42.
18 พฤษภาคม 2549 ณ ห้องประชุมสถาบันการประชาสัมพันธ์ กรมประชาสัมพันธ์.
- บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด. 2549. การเป็นสมาชิก Asiasoft Online Member[Online].
Available from : www.asiasoft.co.th [10 มีนาคม 2549]
- เบญจพร ปัญญา และคณะ. 2542. การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพชีวิตเด็กและเยาวชน เรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่/ผู้ปกครองกับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูเด็ก. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย. (ม.ป.ท).

- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. สาขาวิชาสุขภาพจิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประคอง วรรณสุด. 2542. สถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ประเสริฐ เข้มกลิ่นฟูง. 2529. การจัดระเบียบทางสังคม. กรุงเทพมหานคร: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัดสำเนา)
- พรพิมล จันทร์พลับ. 2538. พัฒนาการวัยรุ่น. พระนครศรีอยุธยา: โรงพิมพ์วัฒนาพร.
- พัทธา สายหู. 2529. การขัดเกลาทางสังคม. กรุงเทพมหานคร: คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัดสำเนา)
- เพชรชมพู เทพพิพิธ. 2533. ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมความก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฝ่ายพัฒนานโยบายและกฎหมาย. 2548. รายงานผลการสำรวจ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี 2548 [Online]. Available from : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. www.nectec.or.th [26 มีนาคม 2549]
- ยง ภู่วรรณ. 2543. ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. จุดสารจุฬาสัมพันธ์ 43, 2 (17 มกราคม 2543) : 5.
- ลักขณา สกุลดิษเรศสีมา. 2542. การอบรมเลี้ยงดูเด็ก. สถาบันราชภัฏนครราชสีมา. (ม.ป.ท).
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณรัตน์ รัตนวรงค์. 2548. เกมส์-แก๊งส์ กับชีวิตครอบครัว. ในเอกสารประกอบการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 4 เรื่องวัฒนธรรมไร้อคติ ชีวิตไร้ความรุนแรง, หน้า 2, 4 – 5, 9 – 14. 23 – 25 มีนาคม 2548 ณ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)
- วรสวรรษ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว. 2547. เริ่มต้นเรียนรู้วิทยาการคอมพิวเตอร์. กรุงเทพมหานคร: เอช.เอ็น. กรุ๊ป.

- วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. 2547. พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน
ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศันสนีย์ สุกประเสริฐ และคณะ. (ม.ป.ป). คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัว ยุคไซเบอร์. 350 เล่ม. กรุงเทพมหานคร: ซีโน ดีไซน์.
- ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา และคณะ. 2546. การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรม นันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใน โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร(รายงานการวิจัย).
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์ข้อมูลกรุงเทพมหานคร. 2548. แผนที่การแบ่งกลุ่มเขตของกรุงเทพมหานคร.
กรุงเทพมหานคร: กองสารนิเทศทางภูมิศาสตร์ สำนักงานโยธาและแผน
กรุงเทพมหานคร. (อัดสำเนา)
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. 2550. ความเป็นมา ภารกิจ และแนวการทำงาน
[Online]. Available from : www.icamtalk.com [25 เมษายน 2550]
- สถิต วงศ์สวรรค์. 2529. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: เจริญรัตน์การพิมพ์.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์. 2532. เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. 2530. เอกสารการสอนชุดวิชา การสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี:
สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม. 2529. จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร:
สำนักพิมพ์แพรวพิทยา.
- สุชาดา สัจจสันถวไมตรี. 2542. ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวีดิโอเกมและผลกระทบ ที่มีต่อเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน
ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2544. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 11.
กรุงเทพมหานคร: เฟื่องฟ้า พรินติ้ง.
- สุพัตรา สุภาพ. 2529. สังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรางค์ จันทน์เอม. 2524. จิตวิทยาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อักษรบัณฑิต.
- หนังสือพิมพ์เดลินิวส์. 2550. อนุมัติ 4 มาตรการคุมเกมออนไลน์[Online]. Available from :
www.daliynews.co.th [25 เมษายน 2550]

อาภรณ์ ปิยะเวช. 2533. ผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในสังกัดกรมสามัญศึกษา ศึกษาเฉพาะกรณี โรงเรียน
เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต.
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
อุไร สุมาริธรรม. 2545. จิตวิทยาการแนะแนวเด็กวัยรุ่น. (ม.ป.ท).



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

แบบสอบถาม

เรื่อง บทบาทของโรงเรียนต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์

กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนา
มนุษย์และสังคม ที่จะเป็ประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ในด้านการพัฒนามนุษย์และสังคม จึงใคร่ขอความ
ร่วมมือให้นักเรียนตอบคำถามตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาพัฒนาการศึกษาในสาขาวิชานี้ โดย
ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและจะไม่มีการเผยแพร่ชื่อบุคคลผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยใคร่ขอแสดงความขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ส่วนที่ A

ข้อมูลทั่วไปของตัวนักเรียน

คำสั่งชี้แจงให้นักเรียนทำเครื่องหมาย O ล้อมรอบเลขคำตอบ หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
1.	นักเรียนเรียนอยู่ที่โรงเรียนอะไร	โรงเรียน.....	
2.	เพศ	ชาย.....1 หญิง.....2	
3.	นักเรียนเรียนระดับการศึกษาอะไร	มัธยมศึกษาปีที่ 1.....1 มัธยมศึกษาปีที่ 2.....2 มัธยมศึกษาปีที่ 3.....3	
4.	นักเรียนได้รับเงินค่าเบี้ยเลี้ยงจาก ผู้ปกครองเฉลี่ยเดือนละเท่าไร	จำนวน.....บาท	
5.	เกรดเฉลี่ยของเทอมล่าสุด	เกรดเฉลี่ย.....	
6.	นักเรียนคิดว่า ฐานะทางเศรษฐกิจ ของครอบครัวนักเรียนอยู่ในระดับ ใด	ฐานะดีมาก / ร่ำรวย.....1 ฐานะดี.....2 ฐานะปานกลางค่อนข้างดี.....3 ฐานะปานกลางค่อนข้างไปทางไม่ดี.....4 ฐานะไม่ดี / จน.....5	
7.	นักเรียนมีงานอดิเรก / ใ้เวลาว่าง ทำอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	เล่นกีฬา.....1 เล่นดนตรี.....2 สะสมของ.....3 เล่นเกม.....4 อ่านหนังสือ.....5 ดูโทรทัศน์ / ภาพยนตร์.....6 อื่น ๆ (ระบุ.....)	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
8.	ในบ้านที่พักอาศัย นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นเกมออนไลน์เป็นของตนเองหรือไม่	มี เป็นของตนเองโดยเฉพาะ ไม่ต้องใช้ร่วมกับคนอื่นในบ้าน.....1 มี แต่ต้องใช้ร่วมกับคนอื่นในบ้าน.....2 ไม่มี.....3	
9.	ปัจจุบันนักเรียนพักอาศัยอยู่กับบิดามารดาหรือไม่	พักอยู่กับบิดาเท่านั้น.....1 พักอยู่กับมารดาเท่านั้น.....2 พักอยู่กับบิดาและมารดา.....3 ไม่ได้พักอยู่กับบิดาและมารดา.....4	
10.	ปัจจุบันใครคือผู้ปกครองของนักเรียน	บิดาและ / หรือมารดา.....1 พี่.....2 น้ำ / อา.....3 ลุง / ป้า.....4 ปู่ / ย่า / ตา / ยาย.....5 ญาติห่าง ๆ6 คนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ.....7 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
11.	ผู้ปกครองของนักเรียนมีวิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบใด	แบบประชาธิปไตย มีอิสระ.....1 แบบเข้มงวดและคาดหวังเอาแต่ใจ.....2 แบบปล่อยปะละเลยหรือไม่สนใจเลย.....3 แบบปกป้องมากเกินไปหรือช่วยเหลือมากเกินไป.....4	
12.	โรงเรียนของนักเรียนมีวิธีการสอนหรืออบรมนักเรียนแบบใด	แบบประชาธิปไตย มีอิสระ.....1 แบบเข้มงวดและคาดหวังเอาแต่ใจ.....2 แบบปล่อยปะละเลยหรือไม่สนใจเลย.....3 แบบปกป้องมากเกินไปหรือช่วยเหลือมากเกินไป.....4	
13.	นอกจากการเรียนหนังสือแล้ว นักเรียนทำกิจกรรมอะไรในโรงเรียนบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ)	กิจกรรม.....	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ส่วนที่ B

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของตัวนักเรียน

คำสั่งชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย O ล้อมรอบเลขคำตอบ หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
14.	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนเล่นเกมออนไลน์หรือไม่	เล่นประจำ.....1 เล่นบ่อย ๆ2 เล่นนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เล่นเลย.....4	→ ส่วน C
15.	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา เหตุผลของการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนคืออะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน.....1 เพื่อผ่อนคลายความเครียด.....2 เพื่อเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน.....3 เพื่อเป็นการเข้าสังคมกับกลุ่มสังคมใหม่ในเกมออนไลน์.....4 เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์.....5 เพื่อเป็นการฝึกทักษะทางปัญญาหรือการใช้สมอง....6 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
16.	นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มานานเท่าไร (ถ้าเล่นไม่ถึงปีให้ใส่เลข 0)	จำนวน.....ปี	
17.	โดยเฉลี่ยใน 1 สัปดาห์ นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากน้อยเพียงใด	1 – 2 วัน.....1 3 – 4 วัน.....2 5 – 6 วัน.....3 ทุกวัน.....4	
18.	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา โดยเฉลี่ยนักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์กี่ชั่วโมงต่อวัน	จำนวน.....ชั่วโมง	
19.	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา ส่วนใหญ่ นักเรียนเล่นเกมในช่วงเวลาใด	เช้า (ระหว่าง 06.00 - ก่อน 09.00 น.).....1 สาย (ระหว่าง 09.00 - ก่อน 12.00 น.).....2 บ่าย (ระหว่าง 12.00 - ก่อน 16.00 น.).....3 เย็น (ระหว่าง 16.00 - ก่อน 19.00 น.).....4 กลางคืน (ระหว่าง 19.00 - ก่อน 22.00 น.).....5 กลางคืน (หลัง 22.00 น. เป็นต้นไป).....6	
20.	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์หรือไม่ จำนวนเท่าใด (ถ้าไม่เสียค่าใช้จ่ายให้ใส่เลข 0)	จำนวน.....บาทต่อวัน	
21.	เกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่นบ่อยที่สุดคือเกมอะไร	ชื่อเกม.....	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ			
		ประจำ	บ่อย	นานๆ ครั้ง	ไม่เล่น เลย
	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา เล่นเกมประเภทใดบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)				
22.1	เกมแอ็คชั่น (Action Game)	1	2	3	4
22.2	เกมแสดงบทบาท (Role Playing Game : RPG)	1	2	3	4
22.3	เกมวางแผนกลยุทธ์ (Strategy Game)	1	2	3	4
22.4	เกมกีฬา (Sport Game)	1	2	3	4
22.5	เกมแข่งรถ (Racing Game)	1	2	3	4
22.6	เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game)	1	2	3	4
22.7	เกมผจญภัย (Adventure Game)	1	2	3	4
22.8	เกมอื่น ๆ (ระบุ.....)	1	2	3	4
	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา เล่นเกมวันใดบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)				
23.1	วันธรรมดา (จันทร์- ศุกร์)	1	2	3	4
23.2	วันหยุด (เสาร์ - อาทิตย์ และวันหยุดราชการ)	1	2	3	4
23.3	ทุกครั้งที่ว่าง โดยไม่จำกัดช่วงเวลา	1	2	3	4
	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา เล่นเกมกับใครบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)				
24.1	คนเดียว	1	2	3	4
24.2	พ่อแม่ / ผู้ปกครอง	1	2	3	4
24.3	พี่ - น้อง	1	2	3	4
24.4	เพื่อนที่โรงเรียน	1	2	3	4
24.5	เพื่อนแถวบ้าน	1	2	3	4
24.6	คนอื่น (ระบุ.....)	1	2	3	4
	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา เล่นเกมสถานที่ใดบ้าง (กรุณาตอบทุกข้อ)				
25.1	บ้านตนเอง	1	2	3	4
25.2	บ้านเพื่อน	1	2	3	4
25.3	โรงเรียน	1	2	3	4
25.4	ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ / สถานบริการอินเทอร์เน็ต	1	2	3	4
25.5	ห้างสรรพสินค้า	1	2	3	4
25.6	อื่น ๆ (ระบุ.....)	1	2	3	4

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
26.1	ในช่วงระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างไรบ้าง	1	2
26.2	เมื่อมีเวลาว่างนักเรียนเลือกที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าทำงานอดิเรกอื่น ๆ หรือไม่	1	2
26.3	เมื่อใช้คอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องเล่นเกมออนไลน์ตลอดหรือไม่	1	2
26.4	นักเรียนรู้สึกมีความเพลิดเพลินและมีความสุขมากจากการเล่นเกมออนไลน์หรือไม่	1	2
26.5	นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นานกว่าที่คิดไว้เสมอหรือไม่	1	2
26.6	เมื่อนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ คนในครอบครัวมักจะว่ากล่าวตักเตือนหรือไม่	1	2
26.7	เมื่อนักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ ครู/อาจารย์มักจะว่ากล่าวตักเตือนหรือไม่	1	2
26.8	ถ้านักเรียนถูกจำกัดเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนมักจะแสดงอาการไม่พอใจหรือไม่	1	2
26.9	ถ้านักเรียนไม่ได้เล่นเกมออนไลน์สัก 2 – 3 วัน นักเรียนจะรู้สึกกระวนกระวายใจหรือไม่	1	2
26.10	นักเรียนรู้สึกว่าเป็นการยากที่จะควบคุมตนเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์หรือไม่	1	2
26.11	เมื่อพยายามลด หรือหยุดเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องยากหรือไม่	1	2
26.12	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้การเรียนแย่ลงหรือไม่	1	2
26.13	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง เพื่อน ๆ ห่างเหินไปหรือไม่	1	2
26.14	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียสุขภาพทางด้านร่างกาย (เช่น สายตาเสีย,อ่อนเพลีย,ปวดศีรษะ) หรือไม่	1	2
	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียสุขภาพจิต (เช่น หงุดหงิด,อารมณ์เสีย,ก้าวร้าว) หรือไม่	1	2

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
27.	ถ้าเปรียบเทียบระหว่างปี พ.ศ. 2547 กับ พ.ศ. 2548 นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ มากขึ้น, เท่าเดิม หรือลดลง	มากขึ้น.....1 เท่าเดิม.....2 ลดลง.....3	→ ส่วน C → ข้อ 29
28.	เหตุผลที่เล่นเกมมากขึ้นคืออะไร	คือ.....	→ ส่วน C
29.	เหตุผลที่เกมลดลงคืออะไร	คือ.....	

หมายเลขแบบสอบถาม [__1__1__]

ส่วนที่ C

ข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนต่อกิจกรรมเล่นเกมออนไลน์ของตัวนักเรียน

คำสั่งชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย O ล้อมรอบเลขคำตอบที่กำหนดให้ (กรุณาตอบทุกข้อ)

ข้อ	คำถาม	คำตอบ			
		ประจำ	บ่อย	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย
C1	ผู้ปกครองของนักเรียนให้อิสระแก่นักเรียนที่จะเล่นเกมออนไลน์ได้ทุกครั้งที่ต้องการเล่น	1	2	3	4
C2	ผู้ปกครองของนักเรียนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C3	ผู้ปกครองของนักเรียนเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดขณะนักเรียนเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C4	ผู้ปกครองของนักเรียนคอยแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ในการเล่นเกมนออนไลน์	1	2	3	4
C5	ผู้ปกครองของนักเรียนให้ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม	1	2	3	4
C6	ผู้ปกครองของนักเรียนมีส่วนช่วยเหลือประเภทของเกมออนไลน์	1	2	3	4
C7	ผู้ปกครองของนักเรียนแนะนำเกมออนไลน์ที่มีประโยชน์	1	2	3	4
C8	ผู้ปกครองของนักเรียนซื้อหนังสือหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C9	ผู้ปกครองของนักเรียนวางกฎระเบียบในการเล่นเกมนออนไลน์ให้นักเรียนปฏิบัติตาม	1	2	3	4
C10	เมื่อนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ นักเรียนจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง	1	2	3	4
C11	ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	1	2	3	4
C12	ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์	1	2	3	4
C13	ผู้ปกครองของนักเรียนจำกัดสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์	1	2	3	4
C14	ผู้ปกครองของนักเรียนจะเข้ามาดูแลและตรวจสอบประเภทของเกมออนไลน์ที่นักเรียนเล่น	1	2	3	4
C15	ผู้ปกครองของนักเรียนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C16	เมื่อนักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากเกินไป ผู้ปกครองของนักเรียนมีการว่ากล่าว ตักเตือน	1	2	3	4
C17	เมื่อนักเรียนใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์มากเกินไป ผู้ปกครองของนักเรียนจะลงโทษ	1	2	3	4
C18	ผู้ปกครองของนักเรียนสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์	1	2	3	4
C19	เมื่อเกิดผลในทางลบจากการเล่นเกมออนไลน์ ผู้ปกครองของนักเรียนจะให้คำแนะนำและช่วยแก้ไขพฤติกรรม	1	2	3	4

หมายเลขแบบสอบถาม [__1__1__]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ			
		มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เลย
C20	ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	1	2	3	4
C21	ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของผู้มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว	1	2	3	4
C22	ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของการรู้จักใช้เงินให้เกิดประโยชน์ในทางที่ถูกที่ควร	1	2	3	4
C23	ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีของการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	1	2	3	4
C24	ผู้ปกครองของนักเรียนเป็นแบบอย่างที่ดีในการไม่ใช้อารมณ์ในการแก้ปัญหา	1	2	3	4
C25	ผู้ปกครองของนักเรียนร่วมทำกิจกรรมภายในครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ	1	2	3	4

ข้อ	คำถาม	คำตอบ			
		ประจำ	บ่อย	นานๆครั้ง	ไม่เลย
C26	ครู/อาจารย์วางกฎระเบียบในการใช้คอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียน	1	2	3	4
C27	ครู/อาจารย์จำกัดเวลาในการใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน	1	2	3	4
C28	เมื่อจะใช้คอมพิวเตอร์ นักเรียนจะต้องได้รับอนุญาตจากครู/อาจารย์	1	2	3	4
C29	เมื่อนักเรียนใช้คอมพิวเตอร์ ครู/อาจารย์จะเข้ามาดูแลและเอาใจใส่ตลอดเวลา	1	2	3	4
C30	ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C31	ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับโทษของการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C32	ครู/อาจารย์ติดตามและสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน	1	2	3	4
C33	ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม	1	2	3	4
C34	ครู/อาจารย์ให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับการเลือกประเภทของเกมออนไลน์	1	2	3	4
C35	ครู/อาจารย์เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมออนไลน์	1	2	3	4
C36	ครู/อาจารย์เคยแนะนำให้นักเรียนรู้จักการใช้จำอย่างประหยัด ไม่ใช้จำอย่างฟุ่มเฟือยไปกับการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C37	เมื่อพบเห็นนักเรียนแอบเล่นเกมออนไลน์ในโรงเรียนครู/อาจารย์ว่ากล่าวตักเตือน	1	2	3	4
C38	เมื่อพบเห็นนักเรียนเล่นเกมออนไลน์ภายนอกโรงเรียนครู/อาจารย์ว่ากล่าวตักเตือน	1	2	3	4

หมายเลขแบบสอบถาม [__1__1__]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ			
		ประจำ	บ่อย	นานๆ ครั้ง	ไม่เคย
C39	นักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์จนมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียน ครู/อาจารย์	1	2	3	4
C40	จะมีบทลงโทษ	1	2	3	4
	ครู/อาจารย์แนะนำให้ให้นักเรียนสังเกตและสำรวจตนเองว่ามีสิ่งใดเปลี่ยนแปลง	1	2	3	4
C41	หรือมีข้อบกพร่องหลังจากการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C42	ครู/อาจารย์สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
C43	ครู/อาจารย์สนับสนุนให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน	1	2	3	4
	ครู/อาจารย์แนะนำให้นักเรียนทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างอื่น ๆ นอกจากการ				
C44	เล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
	เมื่อเกิดผลในทางลบจากการเล่นเกมออนไลน์ ครู/อาจารย์จะให้คำแนะนำและ				
	ช่วยแก้ไขพฤติกรรม				
C45	เพื่อนของนักเรียนให้ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C46	เพื่อนของนักเรียนสอนวิธีการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C47	เพื่อนของนักเรียนมีส่วนช่วยในการเลือกประเภทเกมออนไลน์	1	2	3	4
C48	เพื่อนของนักเรียนมักจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่มีการพัฒนาขึ้นมา				
	ใหม่	1	2	3	4
C49	เพื่อนของนักเรียนจะคอยให้คำปรึกษา เมื่อพบปัญหาในการเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C50	เพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนเล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C51	เพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์	1	2	3	4
C52	ความบ่อยครั้งที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	1	2	3	4
C53	นักเรียนมักจะเล่นเกมประเภทเดียวกับเพื่อนสนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	1	2	3	4
C54	เหตุผลสำคัญที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน				
	สนิทหรือเพื่อนในกลุ่ม	1	2	3	4

เรียน ผู้ปกครองของนักเรียน

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนามนุษย์และสังคม เรื่อง “บทบาทของโรงเรียนต่อกิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ : กรณีศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร” ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ในด้านการพัฒนามนุษย์และสังคม จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในฐานะผู้ปกครองกรุณาตอบคำถามตามความเป็นจริง เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาพัฒนาการศึกษาในสาขาวิชานี้ โดยข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและจะไม่มีการเผยแพร่ชื่อบุคคลผู้ให้ข้อมูล

ผู้วิจัยใคร่ขอแสดงความขอบคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวสายพิณ บุญเรือน
นิสิตสาขาพัฒนามนุษย์และสังคม
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่อยู่ : 3/2387 หมู่ 8 ซอยพหลโยธิน 48

แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน

กรุงเทพมหานคร 10220

โทร : 0-1807-2789

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ส่วนที่ A

ข้อมูลทั่วไป

คำสั่งชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย O ส้อมรอบเลขคำตอบ หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
1.	เพศ	ชาย.....1 หญิง.....2	
2.	ท่านมีอายุเท่าไรปี	
3.	ท่านนับถือศาสนาอะไร	พุทธ.....1 คริสต์.....2 อิสลาม.....3 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
4.	สถานภาพสมรสของบิดามารดาของนักเรียน	สมรส อยู่ด้วยกัน.....1 สมรส แยกกันอยู่.....2 หย่าร้าง.....3 หม้าย.....4 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
5.	บิดาของนักเรียนเรียนจบการศึกษาสูงสุดระดับใด	ไม่ได้เรียน.....1 ประถมศึกษา.....2 มัธยมศึกษาตอนต้น.....3 มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.4 อนุปริญญา หรือ ปวส.5 ปริญญาตรี.....6 สูงกว่าปริญญาตรี.....7	
6.	มารดาของนักเรียนเรียนจบการศึกษาสูงสุดระดับใด	ไม่ได้เรียน.....1 ประถมศึกษา.....2 มัธยมศึกษาตอนต้น.....3 มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.4 อนุปริญญา หรือ ปวส.5 ปริญญาตรี.....6 สูงกว่าปริญญาตรี.....7	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
7.	ท่านมีความสัมพันธ์อย่างไรกับนักเรียน	บิดา.....1 มารดา.....2 พี่.....3 น้ำ / อา.....4 ลุง / ป้า.....5 ปู่ / ย่า / ตา / ยาย.....6 ญาติห่าง ๆ7 คนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ.....8 อื่น ๆ (ระบุ.....)	→ ข้อ 9 → ข้อ 9
8.	ท่านเรียนจบการศึกษาสูงสุดระดับใด	ไม่ได้เรียน.....1 ประถมศึกษา.....2 มัธยมศึกษาตอนต้น.....3 มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ ปวช.4 อนุปริญญา หรือ ปวส.5 ปริญญาตรี.....6 สูงกว่าปริญญาตรี.....7	
9.	ท่านประกอบอาชีพอะไร	รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ.....1 เกษตรกรรวม.....2 ค้าขายของตนเอง.....3 พนักงานบริษัท.....4 รับจ้างทั่วไป.....5 รับจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม.....6 ธุรกิจ / บริการ.....7 แม่บ้าน.....8 กำลังศึกษา.....9 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
10.	ท่านมีความรู้หรือสามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ได้หรือไม่	ได้และชำนาญ.....1 ได้แต่ไม่ชำนาญ.....2 ไม่ได้ / ไม่รู้เลย.....3	
11.	ท่านอบรมเลี้ยงดูนักเรียนแบบใด	แบบประชาธิปไตย มีอิสระ.....1 แบบเข้มงวดและคาดหวังเอากับเด็ก.....2 แบบปล่อยปะละเลยหรือไม่สนใจเลย.....3 แบบปกป้องมากเกินไปหรือช่วยเหลือมากเกินไป.....4	

หมายเลขแบบสอบถาม [__1__1__]

ส่วนที่ B

ข้อมูลเกี่ยวกับบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนต่อการกำกับดูแลพฤติกรรมเล่นเกมออนไลน์ของตัวนักเรียน
คำสั่งชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย O ล้อมรอบเลขคำตอบ หรือกรอกข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
12.	ท่านมีความรู้เกี่ยวกับเกมออนไลน์หรือไม่	มีมาก.....1 มีปานกลาง.....2 มีเล็กน้อย.....3 ไม่มีเลย.....4	
13.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนของท่านเล่นเกมออนไลน์หรือไม่	เล่นประจำ.....1 เล่นบ่อย ๆ2 เล่นนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่ได้เล่นเลย.....4	→ ข้อ 21
14.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านคิดว่า การเล่นเกมออนไลน์ก่อให้เกิดปัญหาแก่นักเรียนของท่านหรือไม่	มีมาก.....1 มีปานกลาง.....2 มีเล็กน้อย.....3 ไม่มีเลย.....4 ไม่แน่ใจ.....99	
15.	ท่านคิดว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลในทางที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ไม่มีประโยชน์เลย.....1 มีความเพลิดเพลิน สนุกสนาน.....2 ได้ผ่อนคลายความตึงเครียด.....3 เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน.....4 ได้พัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์.....5 ได้ฝึกทักษะการใช้สมอง เพื่อแก้ไขปัญหา.....6 ไม่แน่ใจ.....99 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
16.	ท่านคิดว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบในทางที่เป็นโทษต่อนักเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ไม่มีโทษใด ๆ เลย.....1 ไม่สนใจการเรียน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ.....2 มีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง เจ้าอารมณ์.....3 สายตาแยลง.....4 มีปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวแยลง.....5 พักผ่อนไม่เพียงพอ, เสียสุขภาพ.....6 ไม่แน่ใจ.....99 อื่น ๆ (ระบุ.....)	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
17.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านคิดว่านักเรียนของท่านเล่นเกมออนไลน์นานเกินไปหรือไม่	ใช่.....1 ไม่ใช่.....2 ไม่แน่ใจ.....99	
18.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านคิดว่านักเรียนของท่านมีพฤติกรรมหมกมุ่นกับการเล่นเกมออนไลน์ โดยไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมอื่น ๆ เลยหรือไม่	ใช่.....1 ไม่ใช่.....2 ไม่แน่ใจ.....99	
19.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนออนไลน์กับนักเรียนหรือไม่	มี เพราะ.....1 ไม่มี เพราะ.....2	
20.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านมีส่วนช่วยในการเลือกประเภทของเกมออนไลน์ให้กับนักเรียนหรือไม่	มีส่วนทุกครั้ง.....1 มีส่วนบ่อย ๆ2 มีส่วนนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่มีเลย.....4	
21.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านมีการออกกฎระเบียบ ข้อบังคับในการเล่นเกมนออนไลน์หรือไม่	มีมาก.....1 มีปานกลาง.....2 มีเล็กน้อย.....3 ไม่มีเลย.....4	
22.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา นักเรียนของท่านปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับที่ท่านกำหนดหรือไม่หรือไม่	ปฏิบัติตามทุกครั้ง.....1 ปฏิบัติตามบางครั้ง.....2 ปฏิบัติตามนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่ปฏิบัติตามเลย.....4	
23.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านมีการว่ากล่าวตักเตือน ในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมหรือไม่	มีประจำ.....1 มีบางครั้ง.....2 มีนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่มี.....4	
24.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ท่านจัดการกับนักเรียนหรือไม่	จัดการทุกครั้ง.....1 จัดการบางครั้ง.....2 จัดการนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคยจัดการเลยเมื่อมีปัญหา.....4 นักเรียนในควบคุมดูแลไม่เคยมีปัญหาจากการเล่นเกม.....5	→ ข้อ 28

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
25.	ในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา ท่านมีวิธีการจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ไม่ทำอะไรเลย.....1 ให้คำแนะนำที่ดี อบรมสั่งสอน ว่ากล่าวตักเตือน.....2 ให้การดูแลเอาใจใส่ในขณะที่เล่นเกมมากขึ้น.....3 เลือกหาเกมประเภทที่ใช้พัฒนาทักษะต่าง ๆ มาให้.....4 หากิจกรรมอื่น ๆ ให้ทำแทน เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี.....5 มีกำหนดเวลา มีเงื่อนไขในการเล่น.....6 บังคับให้เลิกเล่นทันที.....7 แจ้งปัญหาให้ครู/อาจารย์ทราบ, ให้โรงเรียนช่วยจัดการ.....8 ลงโทษด้วยการหักเงินค่าเบี้ยเลี้ยง.....9 ลงโทษด้วยการดูและว่า.....10 ลงโทษด้วยการตี.....11 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
26.	จากวิธีการจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์ ท่านประสบความสำเร็จหรือไม่	สำเร็จทุกครั้ง.....1 สำเร็จเป็นส่วนใหญ่.....2 สำเร็จเป็นบางส่วน.....3 ไม่เคยสำเร็จเลย.....4	
27.	การที่ไม่สามารถจัดการได้สำเร็จทุกครั้งนั้นเกิดจากสาเหตุอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	สำเร็จทุกครั้ง.....1 นักเรียนไม่เชื่อฟัง, ไม่ปฏิบัติตาม.....2 ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีมากเกินไป.....3 การจัดระเบียบ/ข้อบังคับสำหรับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังไม่เข้มงวดพอ.....4 เพื่อนของนักเรียนคอยชักจูงให้ไปเล่นตามค่านิยมของกลุ่ม.....5 โฆษณาเกี่ยวกับเกมนอนไลน์ตามสื่อต่างๆมีมากเกินไป.....6 อื่น ๆ (ระบุ.....)	
28.	ท่านคิดว่า โรงเรียนของนักเรียนมีวิธีการสอนหรืออบรมนักเรียนแบบใด	แบบประชาธิปไตย มีอิสระ.....1 แบบเข้มงวดและคาดหวังเอาแต่กับเด็ก.....2 แบบปล่อยปะละเลยหรือไม่สนใจเลย.....3 แบบปกป้องมากเกินไปหรือช่วยเหลือมากเกินไป.....4	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
29.	ครู/โรงเรียนเคยให้ข้อมูลข่าวสารหรือคำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลนักเรียนให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์อย่างเหมาะสมหรือไม่	ประจำ.....1 บ่อย.....2 นาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคย.....4	
30.	ท่านและครู/โรงเรียนเคยสนทนาหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนหรือไม่	ประจำ.....1 บ่อย.....2 นาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคย.....4	
31.	ท่านเคยไปร่วมประชุมกับโรงเรียนในวันประชุมผู้ปกครองหรือไม่	ประจำ.....1 บ่อย.....2 นาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคย.....4	
32.	ในวันประชุมผู้ปกครอง ทางโรงเรียนได้มีการพูดถึงหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับการดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ของนักเรียนหรือไม่	ประจำ.....1 บ่อย.....2 นาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคย.....4	
33.	ท่านคิดว่าโรงเรียนมีบทบาทในการสร้างพฤติกรรมที่ดีแก่นักเรียนหรือไม่	มาก.....1 ปานกลาง.....2 น้อย.....3 ไม่เคย.....4	
34.	ท่านคิดว่าโรงเรียนมีบทบาทในการกำกับดูแลนักเรียนในเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์หรือไม่	มาก.....1 ปานกลาง.....2 น้อย.....3 ไม่เคย.....4	
35.	ครู/โรงเรียนมีวิธีจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนอนไลน์อย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ไม่ทำอะไรเลย.....1 ให้คำแนะนำที่ดีอบรมสั่งสอน ว่ากล่าวตักเตือน.....2 ให้การดูแลเอาใจใส่ในขณะที่เล่นเกมมากขึ้น.....3 เลือกหาเกมประเภทที่ใช้พัฒนาทักษะต่าง ๆ มาให้.....4 หากิจกรรมอื่น ๆ ให้ทำแทน เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี.....5 มีกำหนดเวลา มีเงื่อนไขในการเล่น.....6 บังคับให้เลิกเล่นทันที.....7 แจ้งปัญหาให้ผู้ปกครองทราบ,ให้ผู้ปกครองช่วยจัดการ.....8 อื่น ๆ (ระบุ.....)	

หมายเลขแบบสอบถาม [_1_1_]

ข้อ	คำถาม	คำตอบ	ข้ามไป
36.	เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ ครู / โรงเรียนมีวิธีการจัดการกับนักเรียนหรือไม่	จัดการทุกครั้ง.....1 จัดการบางครั้ง.....2 จัดการนาน ๆ ครั้ง.....3 ไม่เคยจัดการเลยเมื่อมีปัญหา.....4 นักเรียนในความดูแลไม่เคยมีปัญหาจากการเล่นเกม...5	→ จบ
37.	ท่านคิดว่าวิธีการจัดการกับปัญหาการเล่นเกมนอไลน์ของทางโรงเรียนประสบความสำเร็จหรือไม่	สำเร็จทุกครั้ง.....1 สำเร็จเป็นส่วนใหญ่.....2 สำเร็จเป็นบางส่วน.....3 ไม่เคยสำเร็จเลย.....4	
38.	การที่ไม่สามารถจัดการได้สำเร็จทุกครั้งนั้นเกิดจากสาเหตุอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	สำเร็จทุกครั้ง.....1 นักเรียนไม่เชื่อฟัง, ไม่ปฏิบัติตาม.....2 ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่มีมากเกินไป.....3 การจัดระเบียบ/ข้อบังคับสำหรับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังไม่เข้มงวดพอ.....4 เพื่อนของนักเรียนคอยชักจูงให้ไปเล่นตามคำนิยมนของกลุ่ม.....5 โฆษณาเกี่ยวกับเกมออนไลน์ตามสื่อต่างๆมีมากเกินไป.....6 อื่น ๆ (ระบุ.....)	

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสายพิน บุญเรือน เกิดเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2523 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต โปรแกรมวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว จากสถาบันราชภัฏสวนดุสิต ในปีการศึกษา 2544 หลังจากนั้นได้เข้าทำงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ในตำแหน่งพนักงานต้อนรับ และเข้าศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนา มนุษย์และสังคม บัณฑิตวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย