

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพโดยดำเนินการในปีงบประมาณ 2550-2551 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสาเหตุที่นำไปสู่การเล่นและการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย 2) ศึกษาผลกระทบทั้งข้อดีและข้อเสียจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย 3) แสวงหา แนวทาง มาตรการและการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันมิให้เยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ 4) แสวงหา แนวทาง มาตรการและการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ 5) ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ และ 6) จัดทำคู่มือ แนวทาง มาตรการและวิธีปฏิบัติในการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทยที่เหมาะสม และนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นเยาวชนทั้งชายหญิง อายุระหว่าง 8 – 25 ปี มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 1,787 คน ทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและภูมิภาค 6 ภาค ๆ ละ 2 จังหวัด รวมทั้ง ครู อาจารย์ และครูแนะแนว บิดา-มารดา/ผู้ปกครอง เจ้าของผู้ประกอบการธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่ส่งเสริมความประพฤตินักเรียน เจ้าหน้าที่สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้มาโดยการสุ่มตามสะดวก (Convenience Sampling)

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) และการสนทนากลุ่ม(Focus groups) ประกอบด้วย บิดา มารดา/ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และครูอาจารย์แนะแนว เจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ และเจ้าของผู้ประกอบการธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสิ้น 137 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง(Purposive Sampling)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ กำหนดค่าสถิติเป็นร้อยละ มัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่า

1. สาเหตุสำคัญที่ทำให้เยาวชนเล่นและติดเกมคอมพิวเตอร์ เกี่ยวกับครอบครัวคือ พ่อแม่ผู้ปกครองและครอบครัวไม่สนใจ ไม่ได้พักอาศัยอยู่ด้วยกัน และพ่อแม่อนุญาตให้มาเล่นเกมได้ ส่วนสาเหตุเกี่ยวกับสังคมเพื่อนฝูง เยาวชนที่เล่นและติดเกมคิดว่าการเล่นเกมทำให้มีเพื่อนมาก พูดคุยกับเพื่อนรู้เรื่อง เกี่ยวกับเหตุผลส่วนตัวที่เล่นและติดเกมเพราะมีเวลาว่างมาก และเชื่อว่าทำให้เก่งคอมพิวเตอร์ ส่วนเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ติดเกมคือ ร้านเกมอยู่ใกล้และเห็นว่าการเล่นเกมไม่ผิดกฎหมาย

2. ผลกระทบในทางบวกที่เกิดจากการเล่นเกมมากที่สุด คือได้รับความสนุกสนาน (ร้อยละ 97.0) รองลงมา ได้แก่ เพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ ผ่อนคลายความเครียด และฝึกความเร็วในการใช้มือกับสายตา ตามลำดับ

3. ผลกระทบในทางลบที่เกิดจากการเล่นเกมมากที่สุด คือ ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ, ความสัมพันธ์ในครอบครัวแย่ลง มีปัญหาด้านสุขภาพทำให้ มีเมื่งง และเสียสายตา (ร้อยละ 78.8) รองลงมาทำให้มีนิสัยก้าวร้าว ขาดการออกกำลังกาย รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ทำให้เป็นคนเห็นแก่ตัว และพุดจาไม่เหมาะสม ตามลำดับ

4. แนวทางในการป้องกันการติดเกมมากที่สุดคือ พ่อแม่ควรให้ความรักและความห่วงใย ลูกมากขึ้น รองลงมาคือให้ความรู้ที่ถูกต้องในการเล่นเกมนักเยาวชน แนะนำการใช้เวลาว่าง และอบรมเลี้ยงดูให้เป็นคนดี ตามลำดับ

5. มาตรการในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุด คือ บิดา-มารดา/ผู้ปกครอง และถูกควรวางระเบียบในการป้องกันการติดเกมร่วมกัน รองลงมาคือ ร้านเกมที่ละเมิดการป้องกัน ต้องถูกลงโทษตามที่กฎหมายกำหนด รวมทั้งให้ทุกฝ่ายร่วมกันวางมาตรการในการป้องกันอย่างเป็นระบบตามลำดับ

6. วิธีปฏิบัติในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุดคือ บิดามารดา /ผู้ปกครอง และสถานศึกษาร่วมกันหาวิธีปฏิบัติ และกำหนดวิธีปฏิบัติในการป้องกันอย่างเป็นระบบ รองลงมาคือให้นำแนวทางและมาตรการในการป้องกันที่ร่วมกันวางไว้มาสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง

7. แนวทางในการแก้ปัญหาเยาวชนติดเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุดคือ บิดา-มารดา /ผู้ปกครอง และครู-อาจารย์ต้องให้ความรัก ความอบอุ่น และความเข้าใจเยาวชนที่ติดเกมมากยิ่งขึ้น รองลงมาคือให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเพื่อให้เยาวชนมองเห็นผลเสียของการติดเกม สร้างระเบียบข้อตกลงร่วมกัน จำกัดเวลาเล่น ส่งเสริมกิจกรรมอื่นๆทดแทน เช่น การออกกำลังกาย ร้านเกมต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ตามลำดับ

8. มาตรการในการแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนมากที่สุดคือ ร้านอินเทอร์เน็ตที่ทำผิดกฎหมายต้องถูกลงโทษ รองลงมาคือ บิดา-มารดา/ผู้ปกครอง และลูกที่ติดเกมร่วมกันวางมาตรการในการแก้ปัญหา ต้องดูแลลูกที่ติดเกมอย่างใกล้ชิด โดยกำหนดมาตรการเช่น ให้ช่วยทำงานบ้าน ออกกำลังกาย ทำงานอดิเรก หรือเข้าค่ายอบรม เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่ถูกต้องทั้งเยาวชนและบิดามารดา/ผู้ปกครอง แนะนำให้คบเพื่อนที่ดี ให้ความสำคัญการเข้าถึงเว็บไซต์ (Website) ที่เป็นพิษต่อเยาวชน และเมื่อพบว่าเยาวชนมีปัญหาการติดเกมจนไม่สามารถปฏิบัติตามมาตรการที่กำหนดได้ ต้องส่งไปคลินิกบำบัดโดยผู้เชี่ยวชาญ ตามลำดับ

9. วิธีปฏิบัติในการแก้ปัญหาเยาวชนติดเกมอย่างเป็นระบบ มากที่สุดคือ ให้บิดา-มารดา ผู้ปกครองปฏิบัติตามแนวทางและมาตรการที่กำหนดไว้อย่างจริงจัง เช่น กำหนดให้เล่นเกมวันละ

ไม่เกิน 1 ชม.ในวันที่มีเรียน และเล่นไม่เกิน 2 ชม.ในวันหยุด แต่ต้องทำงานให้เสร็จก่อน ถ้าไม่ทำต้องถูกลงโทษ โดยบิดา-มารดา/ผู้ปกครองต้องอยู่ใกล้ชิดเป็นพิเศษ วิธีปฏิบัติในการแก้ปัญหาต้องลด เลิกทีละน้อยจนเลิกได้ รวมทั้งการจัดกิจกรรมอื่นๆ ทดแทน เช่น ให้เยาวชน เล่นกีฬา ทัศนศึกษา เล่นดนตรี เข้าร่วมการอบรมจริยธรรม รวมทั้งบิดา-มารดา/ผู้ปกครองต้องเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เยาวชน ตามลำดับ แต่ถ้ายังเลิกไม่ได้ ต้องส่งเข้ารับการบำบัดจากสถานพยาบาลด้านสุขภาพจิต โดยบิดา-มารดา/ผู้ปกครองต้องเข้าร่วมโครงการบำบัดกับลูกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากข้อค้นพบและการอภิปรายผลการวิจัยเรื่องนี้ จึงมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายให้รัฐบาลกำหนดเป็นนโยบายเร่งด่วนหรือวาระแห่งชาติ ดังนี้

- 1) รัฐบาลต้องแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบ เพื่อป้องกันและแก้ปัญหาโดยเร่งด่วน
- 2) รัฐบาลควรกำหนดมาตรการ แนวทางและวิธีปฏิบัติในการ ป้องกันและแก้ปัญหายาวชนเล่นและติคเกมคอมพิวเตอร์ให้ชัดเจน และเผยแพร่ทางสื่อมวลชนให้ บิดา-มารดา/ ผู้ปกครอง ครูเยาวชน และบุคคลทั่วไปได้ทราบอย่างทั่วถึง
- 3) รัฐบาลต้องให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์และบุคลากรเท่าที่จำเป็น โดยเน้นนโยบายการป้องกันมากกว่าการแก้ปัญหา

This research was done in the fiscal year of 2008 on both quantitative and qualitative approach. The purposes of the research were to 1) study the causes leading to youths' computer games addiction, 2) study both positive and negative effects according to the addiction, 3) find efficient ways, measures and practices to prevent the computer game addiction, 4) find systematic ways, measures and practices to solve the addiction problems, 5) to study problems and difficulties on prevention and solving problem on concerning the addiction systematically, and 6) set up appropriate and efficient handbooks, ways, measures and practices to prevent and solving problems suitably.

The quantitative method was conducted by using questionnaires with the sample group in Bangkok and other 6 regions, two provinces in each region. The sample comprised of 1,787 students who were male female youths aged between 8 – 25 years old, included teachers, guidance teachers, parents or guardians, internet shops' owners, police officers, students behavior promotion officers and Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute officers. Samples were obtained by convenience sampling method.

The qualitative method was conducted by using informal interview and group discussion methods, with parents or guardians, teachers, guidance teachers, government officers, games addicted youths and internet shops' owners. The sample comprise of 137 persons by purposive sampling method.

Data were analyzed by the descriptive statistic , percentage , mean , standard deviation, and multiple regression analysis, were used for quantitative approach, and contents – based and culture – based analysis were used for the qualitative approach.

The findings were as follows ;

1. The most serious causes for games addiction concerning family were parents or guardian's ignorance, not living with family, and allowance to play game by parent. Causes concerning friend society, games addicted youths thought that playing game made them to have more friends, understanding conversation with friend. Causes concern private reason were having free time, believing that they could smart on computer. Causes concerning environment were the short distance to the internet shop, and believed that playing computer game was unenforcement.

2. The most positive effect was fun (97.01%), then gaining skills in using computes, relaxation, speed practice on using hands and eyesight respectively.

3. The most negative effect was lower learning efficiency, and worse family relation ship, concerning health problems were dizziness and poor eyesight (78.8%), then aggressive personality, lack of exercises, bad eating habit, concern habit were selfishness and inappropriate talks, respectively.

4. The most suitable way to prevent games addiction was love from parents or guardians, then guiding of the positives and negatives, advising of spending free time and taking good care of them.

5. The most appropriate measure to prevent games addiction was a cooperation between parents or guardians and children and with the help from the internet shops' owners concerning the opening – closing hours and that they should be punished if they ignored this regulation.

6. For practices, parents or guardians and schools should work together to prevent youths from playing and addicting computer games by providing them the training. If they ignored the regulation, they should be punished . How ever , if they behaved well, a reward should be provided.

7. For ways to solved the problems, parents or guardians and teachers should give them more love and warmth, provide suitable information, point out the positives or negatives of laying computer games, set up common regulations, limit the time and encourage them to exercise. More over ,the internet shops should have certain opening and closing time and follow this regulation strictly.

8. For measures to solve problems, parents or guardians and children should work together to set up the measures to prevent the problems. Parents should take care of their children, take them to be treated at the clinics. Provide a training camp in order to change their attitude. In addition, the internet shop owners should be punished if they broke the law.

9. For systematic practices to prevent game addiction, the youths should reduce, omit and give up it. Spending less time playing the games, encouraging them to do more exercises, taking them to be treat at the clinics, and giving them more love and warmth were introduced. More over ,those who involved, should act strictly.

Recommendation

From the findings and discussions on the study. There were policy recommendations to the government as follow:

1. to determine the National urgent policy by setting up the responsible committee,
2. to determine effective ways measures and practices,
3. to support budget on equipments and necessity personel, emphasize on more prevention than problems solving.