บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสภาวการณ์ปัจจุบัน การดำรงชีวิตในสังคมหากจะมุ่งมั่นให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างประกอบเข้าด้วยกัน อาทิเช่น การมีสุขภาพแข็งแรง ฐานะทางเศรษฐกิจที่มั่นคง มีการศึกษาที่ดี ทั้งนี้ ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่ง นั่นคือ การมีสุขภาพจิตที่ดี มีจิตใจที่เข้มแข็ง สามารถแก้ปัญหา และเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตได้ แต่ทว่าในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนรวมอยู่ด้วย ประกอบกับการเป็นอยู่ของผู้ปกครองที่มีความเร่งรีบในด้านการทำงานหลัก ส่งผลให้มีพฤติกรรมอื่นๆ ตามมาในด้านของการหาเครื่องมือช่วยในการเลี้ยงดูบุตรหลาน ทั้งนี้ จากการประชาคมเวทีสภาเด็กและเยาวชนซึ่งกองสวัสดิการได้จัดขึ้นร่วมกับสำนักกิจการเด็กและเยาวชน พบข้อมูลว่าประเด็นปัญหาของชุมชนประเด็นหนึ่งคือเด็กและเยาวชนใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนที่มากเกินไป ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะพ่อแม่ ผู้ปกครองนำเอาเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือช่วยเลี้ยงบุตรหลาน และขาดการควบคุมสอดส่องหรือกำกับการใช้เทคโนโลยีนั้นๆ ส่งผลให้เกิดปัญหาเกิดขึ้นทั้งเด็กและชุมชน เช่น เด็กขาดการพัฒนาตนเองและขาดทักษะในการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนที่ดี ล่อลวงให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่มเกมที่มาจากอุปกรณ์เหล่านั้น ซึ่งเกม ในที่นี้ คือเครื่องเล่น หรืออุปกรณ์การเล่น เพื่อความสนุกสนาน เป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ตลอด เกมที่เด็กและวัยรุ่นนิยมเล่นกันใน ปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่ ตู้เกมหยอดเหรียญ วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ทั้งแบบออนไลน์และไม่ออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาสู่เด็กๆ โดยเริ่มต้นจากการที่ทุกบ้านต้องมีคอมพิวเตอร์ใช้เพื่อการศึกษา การสื่อสาร และความบันเทิง

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีเครือข่ายกว้างขวางและเข้าถึงได้ง่ายและสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ ความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ และระบายความก้าวร้าว เกมมักจะมีความยากเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เกิดความท้าทาย และมักจะได้รับรางวัลเป็นแรงเสริมด้านบวกทันทีเมื่อได้รับชัยชนะ เด็กและวัยรุ่นที่มีความเชื่อมั่นในตนเองต่ำจากการที่ไม่ ค่อยได้รับความสำเร็จจากกิจกรรมอื่นๆ ในโลกความเป็นจริง แต่จะมีความสนุกสนานและพึงพอใจกับความสำเร็จในเกมจนไม่สามารถควบคุมได้ โดยเฉพาะเด็กที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยที่เหมาะสม สำหรับเกมคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันได้แก่เกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทสมมติในเกมโดยผู้เล่นหลายๆ คนโดยไม่จำเป็น ต้องเปิดเผยตัวตนจริงๆ ของผู้เล่น จึงสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตใจและสังคม ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกมีกลุ่มเพื่อนและได้รับการยอมรับแก่เด็กได้ เด็กสามารถพูดคุยกับเพื่อนได้ในเรื่องเกม กอปรกับสังคมปัจจุบันมีค่านิยมสนับสนุนให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เพื่อดูเหมือนว่าเป็นเด็กฉลาด ทันสมัย โดยไม่ได้ตระหนักถึงผลดี ผลเสียของเทคโนโลยี ไม่ได้เตรียมความพร้อมเด็กสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เด็กติดเกม

จากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมติดเกมนั้นเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมในเด็กทั้งสิ้น นอกจากนี้การเล่นเกมเป็น

ระยะเวลานานยังส่งผลกระทบที่เป็นปัญหากับเด็กอีกมากมาย ได้แก่ สุขภาพร่างกาย การเรียน และพฤติกรรม ซึ่งถือเป็นผลกระทบที่สำคัญที่จะขัดขวางการพัฒนาของเด็กไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยอาจส่งผลกระทบให้เด็กเกิดปัญหาขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นการดูแลแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมถือเป็นพันธกิจหลักที่เราทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งที่จะดูแลเรื่องนี้ แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันทั้งครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้คณะผู้วิจัยสนใจที่จะนำชุดกิจกรรมแนะแนว ซึ่งจะมีการแบ่งเนื้อหากิจกรรมเป็นออกเป็นชุดๆ โดยมีสื่อประกอบการจัดกิจกรรมที่หลากหลายตามความเหมาะสมของเนื้อหาที่ประกอบไปด้วยกิจกรรม เกม สื่อ อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนสนใจและเกิดความรู้ความเข้าใจ เพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชนในเขตตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปางต่อไป

โจทย์ในการวิจัย

จะมีวิธีการอย่างไรในการแก้ปัญหาพฤติกรรมเด็กติดเกม

คำถามการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมเด็กติดเกมจะมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. ชุดกิจกรรมแนะแนวจะสามารถแก้ปัญหาพฤติกรรมเด็กติดเกมได้มากน้อยเพียงใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน ในเขตตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง
2. เพื่อนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปใช้ในการแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมให้กับเด็กและเยาวชนในเขตตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง
3. เพื่อประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มุ่งศึกษาโดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านตัวแปร

1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการติดเกมของเด็กและเยาวชนในทางที่ดีขึ้น

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมการติดเกมของเด็กและเยาวชน ตามแนวทางการปรับพฤติกรรมของแบนดูรา 3 ประการ (Albert Bandura, 1962) ได้แก่

2.1 แนวทางการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational learning หรือ modeling)

2.2 แนวทางการกำกับตนเอง (Self-regulation)

2.3 แนวทางการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy)

3. ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ เด็กและเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขต ตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง จำนวน 1,821 คน

4. ขอบเขตด้านพื้นที่ที่ศึกษา ได้แก่ ตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง

5. ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ศึกษา ได้แก่ เดือน สิงหาคม 2560 ถึง เดือน กรกฎาคม 2561

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เกมออนไลน์ (Online Game) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อ เข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเล่นพร้อมกันหลายๆ คน ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับคนอื่นๆ ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้

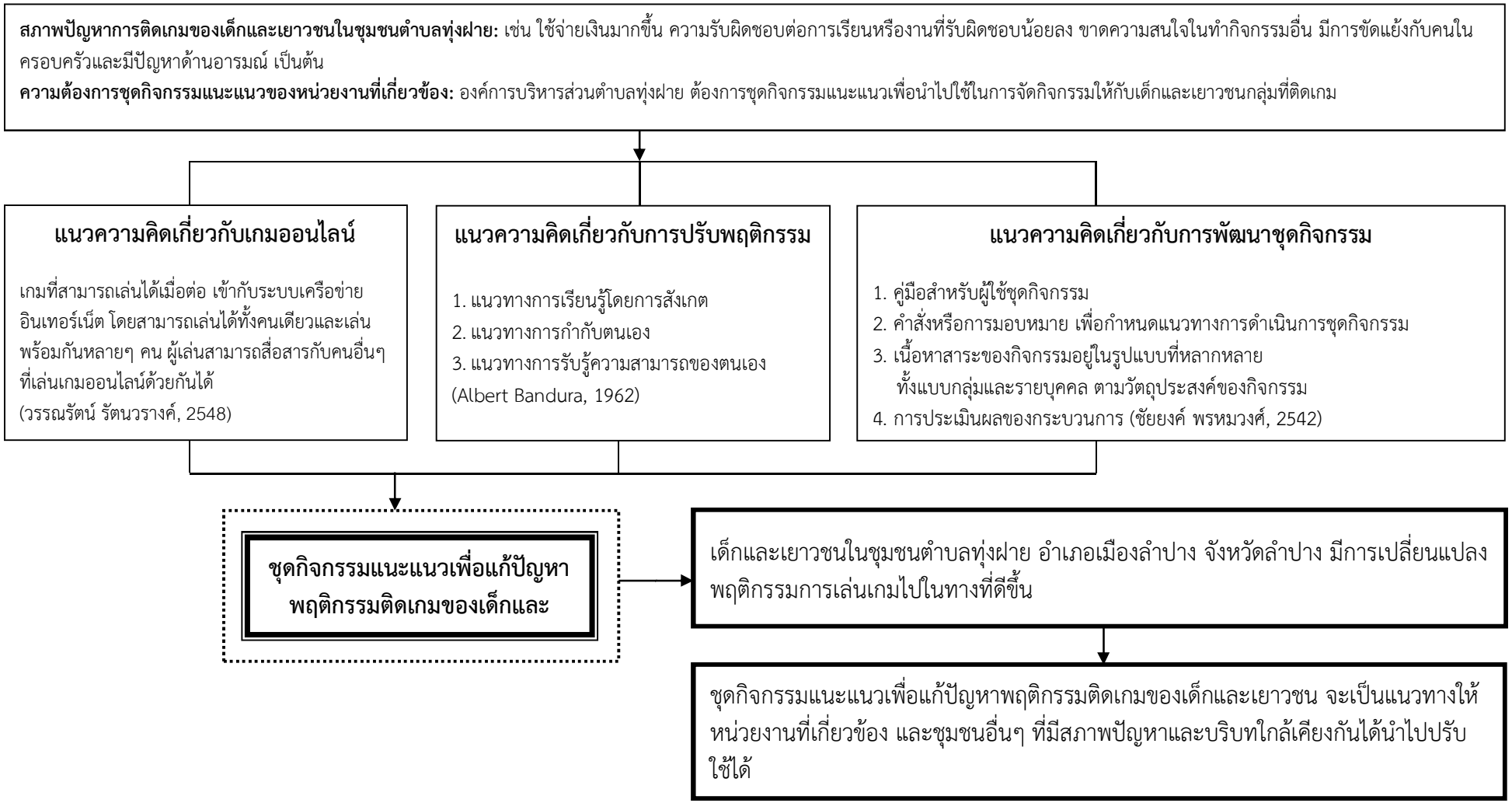
ชุดกิจกรรม (Activities Set) หมายถึง ชุดของการปฏิบัติการต่างๆ ที่มีการเตรียมการ หรือวางแผนไว้เรียบร้อยแล้ว โดยจะมีผลตามความคาดหวังผลที่เกิดขึ้น

ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกม (Guidance Activities for Problems-Solving Game) หมายถึง ชุดของการปฏิบัติการต่างๆ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการติดเกมในทางที่ดีขึ้น

เด็กและเยาวชน (Children and Youths) หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินเจ็ดปี แต่ไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทบทวนทฤษฎี แนวคิด และสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจัยนี้รวมทั้งผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นกรอบแนวคิด ยุทธวิธีหรือแผนการวิจัยในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ดังปรากฏต่อไปนี้



ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน

2. เด็กและเยาวชนในชุมชนตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมไปในทางที่ดีขึ้น

3. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน จะเป็นแนวทางให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และชุมชนอื่นๆ ที่มีสภาพปัญหาและบริบทใกล้เคียงกันได้นำไปปรับใช้