

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แผนงานวิจัยเรื่องการจัดการความรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน จังหวัดลำปาง การศึกษาค้นคว้าและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้แบ่งเป็น 5 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 4 บริบทของเทศบาลในการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

ตอนที่ 5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้

1.1.1 การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า KM

คือ เครื่องมือเพื่อใช้ในการบรรลุเป้าหมายอย่างน้อย 3 ประการไปพร้อมๆ กัน ได้แก่ บรรลุเป้าหมายของงาน บรรลุเป้าหมายการพัฒนาคน และบรรลุเป้าหมายการพัฒนางานไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยการจัดการให้มีการค้นพบความรู้ ความชำนาญที่แฝงเร้นในตัวคน หาทางนำออกมา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตกแต่งให้ง่ายต่อการใช้สอยและมีประโยชน์เพิ่มขึ้น มีการต่อยอดให้คงงาม และใช้ได้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริงและกาลเทศะยิ่งขึ้น มีความรู้ใหม่หรือนวัตกรรมเกิดขึ้นจากการนำความรู้ที่ไม่เหมือนกันมาจัดการความสัมพันธ์ระหว่างคน ในการดำเนินการจัดการความรู้มีบุคคลหรือคนสำคัญในหลากหลายบทบาทหลายรูปแบบ ที่ต่างคนต่างทำหน้าที่ในบทบาทของตนเอง ให้ดีที่สุดแต่ต้องมีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาการทำงานที่ดีและเหมาะสมที่สุด เพื่อให้องค์กรสามารถขับเคลื่อนไปได้อย่างสวยงามกลายเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่สุดคุณธรรม 8 ประการของการจัดการความรู้

1) ศีลธรรมพื้นฐาน ศีลธรรมพื้นฐานของสังคมคือการเคารพศักดิ์ศรีและคุณค่าความเป็นคนของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ศีลธรรมพื้นฐานนี้จะนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การจัดการความรู้มีพื้นฐานอยู่ที่การให้คุณค่าแก่ความรู้ที่อยู่ในตัวคนทุกคน จึงเป็นรูปธรรมแห่งการปฏิบัติที่เคารพศักดิ์ศรีและคุณค่าความเป็นคนของคนทุกคน

2) การไม่ใช้อำนาจ การใช้อำนาจจะไปปิดกั้นกระบวนการตามธรรมชาติ คือ การรับรู้ เรียนรู้ งดงาม ถักทอเครือข่าย เมื่อใช้อำนาจจะทำให้กระบวนการตามธรรมชาติบิดเบี้ยว เบี่ยงเบนไปจากที่ควรจะเป็น

3) การฟังอย่างลึก (deep listening) การนำความรู้ที่แฝงเร้นในตัวออกมา แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ต้องมีการคุยที่เน้นการฟังอย่างลึก ไม่ใช่โต้เถียงกันโดยหวังเอาชนะ การฟังอย่างลึกและเงียบ จิตใจสงบ มีสติจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ได้ยินจะทำให้เกิดปัญญา

4) วิธีการทางบวก คือ เอาความสำเร็จ ความภาคภูมิใจของสิ่งที่เคยทำด้วยดีเป็นตัวตั้ง นำมาเห็นคุณค่าและชื่นชม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดให้งดงามและมีประโยชน์ยิ่งขึ้น วิธีการทางบวกทำให้มีความปิติ มีกำลังใจ มีความสามัคคี และมีพลังสร้างสรรค์ที่จะเคลื่อนตัวต่อไปในอนาคต

5) การเจริญธรรมะ 4 ประการ ที่เกื้อหนุนการเรียนรู้ร่วมกัน ปกตินุชย์ เรียนรู้ร่วมกันยากเพราะกิเลส เช่น ความโกรธ ความเกลียด อหังการ การจะเรียนรู้ร่วมกันควรเจริญธรรมะ 4 ประการ ได้แก่ ความเอื้ออาทร ความเปิดเผย ความจริงใจ และความเชื่อถือไว้วางใจกัน

6) การเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (interactive learning through action) เป็นอภิปัญญา ความรู้ในตัวคนเป็นความรู้ที่เนื่องด้วยการปฏิบัติและการจัดการความรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันทำให้ให้การปฏิบัติบางสิ่งบางอย่างเป็นผลสำเร็จ

7) การถักทอไปสู่โครงสร้างใหม่ขององค์กรและสังคม การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้บุคคลทั้งโดยตัวบุคคลหรือภายในองค์กรเดียวกันหรือข้ามองค์กรเข้ามาเชื่อมโยงกันโดยความสมัครใจ ไม่ใช่การบังคับ แต่เชื่อมโยงด้วยการเรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกัน เกิดเป็นเครือข่ายทั้งภายในองค์กรและข้ามองค์กร

8) การเจริญสติในการกระทำ การเจริญสติคือการรู้ตัว ทำให้จิตใจสงบ มีอิสรภาพ เพราะหลุดพ้นจากความบีบคั้น สัมผัสความจริงได้ ควบคุมความคิด การพูดและการกระทำได้ ทำให้เกิดความสำเร็จ เป็นความงาม ความดี และความสุข

1.1.2 บุคคลที่มีส่วนร่วมในการจัดการความรู้ ในกระบวนการจัดการความรู้ในแต่ละองค์กร ควรประกอบด้วยบุคคลดังต่อไปนี้

1) "คุณเอื้อ" คือผู้ที่ทำให้เกิดผลงาน KM มีหน้าที่คัดเลือกหาทีมงานจากหลายสังกัดมาเป็นแกนนำ สนับสนุนทรัพยากรแก่ทีมงานอย่างเต็มที่ ส่งเสริมให้เกิดเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ที่เกิดจากความสำเร็งหลากหลายรูปแบบ

2) "คุณอำนวย" ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการจัดการความรู้ ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอำนวยความสะดวกต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในเชิงกิจกรรม เชิงระบบและเชิงวัฒนธรรม

3) "คุณกิจ" ผู้ดำเนินกิจกรรมจัดการความรู้ร้อยละ 90-95 อาจสรุปได้ว่าคุณกิจคือผู้จัดการความรู้ตัวจริง เป็นผู้มีความรู้ (Explicit Knowledge) และเป็นผู้ต้องมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ใช้ หา สร้าง แปลง ความรู้เพื่อการปฏิบัติให้บรรลุถึง “เป้าหมาย/หัวปลา” ที่ตั้งไว้

4) "คุณลิขิต" ทำหน้าที่จัดบันทึก ในกิจกรรมการจัดการความรู้ อาจทำหน้าที่เป็นการเฉพาะกิจ หรือทำหน้าที่เป็นระยะยาว กิ่งถาวรในกิจกรรมจัดการความรู้ของกลุ่ม หรือหน่วยงาน หรือองค์กร สิ่งที่ "คุณลิขิต" จัดบันทึกได้แก่ เรื่องเล่าจากกิจกรรม ชุมความรู้จากกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ บันทึกการประชุมและบันทึกอื่นๆ

5) "คุณวิศาสตร์" คือ นัก IT ที่เข้ามาช่วยเป็นทีมงาน KM คำว่า "วิศาสตร์" มาจากคำว่า "IT wizard" หรือพ่อมดไอที จะเข้ามาช่วยคิดเรื่องการวางระบบ IT ที่เหมาะกับการดำเนินการจัดการเรียนรู้

6) "คุณประสาน" ในการทำ KM แบบเครือข่าย มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามองค์กร "คุณประสาน" จะทำหน้าที่ประสานงานให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในเครือข่าย ทำให้เกิดการเรียนรู้ฝังลึก เกิดการหมุนเกลียวความรู้ได้อย่างมีพลังมาก เรียกว่า "การหมุนเกลียวความรู้ผ่านเขตแดน"

1.1.3 การจัดการความรู้รูปแบบโมเดลปลา โมเดลปลาองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน คือ ส่วนเป้าหมาย (หัวปลา) ส่วนกิจกรรม (ตัวปลา) และ ส่วนการจัดบันทึก (หางปลา)

1) "หัวปลา" (Knowledge Vision- KV) หมายถึง ส่วนเป้าหมาย ได้แก่ ทัศนคติความมุ่งมั่น วิสัยทัศน์ หรือทิศทางของการจัดการความรู้ โดยก่อนที่จะทำการจัดการความรู้ ต้องตอบให้ได้ว่า "เราจะทำ KM ไปเพื่ออะไร ?" โดย "หัวปลา" นี้จะต้องเป็นของ "คุณกิจ" หรือ ผู้ดำเนินกิจกรรม KM ทั้งหมด โดยมี "คุณเอื้อ" และ "คุณอำนวย" คอยช่วยเหลือ

2) "ตัวปลา" (Knowledge Sharing-KS) หมายถึง ส่วนกิจกรรม ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญ ซึ่ง "คุณอำนวย" จะมีบทบาทมากในการช่วยกระตุ้นให้ "คุณกิจ" มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ โดยเฉพาะความรู้ซ่อนเร้นที่มีอยู่ในตัว "คุณกิจ" พร้อมอำนวยให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเป็นทีม ให้เกิดการหมุนเวียนความรู้ ยกระดับความรู้ และเกิดนวัตกรรม

3) "หางปลา" (Knowledge Assets-KA) เป็นส่วนของ "คลังความรู้" หรือ "ชุมความรู้" ที่ได้จากการเก็บสะสม "เกร็ดความรู้" ที่ได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ "ตัวปลา" ซึ่งเราอาจเก็บส่วนของ "หางปลา" นี้ด้วยวิธีต่างๆ เช่น การจัดบันทึก เป็นการจดบันทึกความรู้ เทคนิค เคล็ดลับในการทำงานที่ได้มาจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ควบบันทึกในหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผังมโนทัศน์ (Mind Map) และรูปแบบอื่นๆ ให้สมาชิกในองค์กร เข้าถึง เอาไปปรับใช้ได้ตลอดเวลา และเก็บคลังความรู้เหล่านี้ในรูปแบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communication Technology - ICT) ซึ่งเป็นการสกัดความรู้ที่ซ่อนเร้นให้เป็นความรู้ที่เด่นชัด นำไปเผยแพร่และแลกเปลี่ยนหมุนเวียนใช้ พร้อมยกระดับต่อไป

สรุปได้ว่า โมเดลปลา สามารถประยุกต์เป็นลักษณะอื่นที่คล้ายคลึงกัน เช่น โมเดลปลาตะเพียนเป็นบทขยายของ "โมเดลปลา" ซึ่งเปรียบเสมือนเป็น "หัวปลาใหญ่" เป็นสิ่งที่ทุกหน่วยงานร่วมกันกำหนด ที่เรียกว่า วิสัยทัศน์ร่วม (Shared Vision) หรือทัศนคติความมุ่งมั่นร่วม

(Common Purpose) หรือเป้าหมายร่วม (Common Goal) เมื่อร่วมกันกำหนดการดำเนินการตามเป้าหมาย เปรียบเสมือนการที่ "ปลาเล็ก" ทุกตัว "ว่ายน้ำ" ไปในทิศทางเดียวกัน โดยที่แต่ละตัวมีอิสระในการ "ว่ายน้ำ" ของตนเอง ผู้บริหารระดับสูงมีหน้าที่ "บริหารหัวปลา" และคอยดูแล "บ่อน้ำ" ให้ "ปลาเล็ก" ได้มีโอกาสใช้ความริเริ่มสร้างสรรค์ของตนในการ "ว่ายสู่เป้าหมายร่วม" ทุกหน่วยงานย่อยเองก็ต้องคอยตรวจสอบว่า "หัวปลาเล็ก" ของตนหันไปทางเดียวกับ "หัวปลาใหญ่" ขององค์กรหรือไม่

1.1.4 กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เกิดพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร มีทั้งหมด 7 ขั้นตอน คือ 1.การค้นหา/บงชี้ความรู้ (Knowledge Identification) สืบค้น/ค้นหา ภายในองค์กร/หน่วยงาน ว่ามีความรู้อะไร อยู่ในรูปแบบใด อยู่ที่ใคร และความรู้อะไรที่องค์กรจำเป็นต้องมี เพื่อให้องค์กรวางขอบเขตการจัดการความรู้ และสามารถจัดสรรทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล 2. การสร้างและการแสวงหาความรู้ (Knowledge Creation and Acquisition) เป็นขั้นตอนในการดึงความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่อย่างกระจัดกระจายมารวมไว้เพื่อจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้ใช้ 3.การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ (Knowledge Organization) เป็นขั้นตอนในการจัดทำสารบัญและจัดแบ่งความรู้ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้รวบรวมการค้นหานำไปใช้ทำได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ โดยง่าย 4.การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ (Knowledge Codification and Refinement) เป็นขั้นตอนการปรับปรุงและประมวลผลความรู้ให้อยู่ในรูปแบบและภาษาที่เขาใจ และใช้ได้ง่าย กำจัดความรู้ที่ไม่เกิดประโยชน์ตามเป้าหมายวิสัยทัศน์หรือเป็นขยะ ความรู้ 5.การเข้าถึงความรู้ (Knowledge Access) ในการเข้าถึงความรู้ องค์กรต้องมีวิธีการในการจัดเก็บและกระจายความรู้เพื่อให้ ผู้อื่นใช้ประโยชน์ได้ โดยทั่วไปการกระจายความรู้ใหญ่จะมี 2 ลักษณะ คือ

1.2 แนวคิดการสังเคราะห์งานวิจัย

1.2.1 การสังเคราะห์งานวิจัยจากการจัดการความรู้ในการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หมายถึง การนำผลงานวิจัยตั้งแต่ 2 งานวิจัยขึ้นไปมาบูรณาการ โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำผลการวิจัยทั้งหมดมาหาข้อสรุปร่วมกันในเรื่องที่ศึกษาโดยเป็นการพัฒนาต่อยอดจากผลงานวิจัยเดิม การสังเคราะห์งานวิจัยมีขอบเขตการดำเนินงานครอบคลุมในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี หลักการของศาสตร์ การสังเคราะห์ระเบียบวิธีวิจัย การสังเคราะห์ข้อค้นพบจากผลงานวิจัย ซึ่งการสังเคราะห์งานวิจัยจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 5 ประการ ได้แก่

ประการแรก การนำแนวคิด ทฤษฎี และหลักการของศาสตร์ที่หลากหลายในหัวข้อเรื่องเดียวกัน มาทำการสรุปให้เห็นเป็นแนวคิด ทฤษฎี ตัวแบบใหม่ขึ้นมา

ประการที่สอง การสังเคราะห์งานวิจัยจะเป็นการสังเคราะห์มาจากผลงานวิจัยตั้งแต่ 2 เรื่องขึ้นไปในหัวข้อเรื่องเดียวกัน

ประการที่สาม การสังเคราะห์งานวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อหาข้อสรุปรวมจากผลงานวิจัยต่าง ๆ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งเป็นการตกลึกความคิดที่ได้มาจากผลงานวิจัยหลายชิ้น เพื่อให้ได้ข้อสรุปรวมในหัวข้อเรื่องที่ศึกษา

ประการที่สี่ เป็นการมุ่งหาข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะทั่วไป (Generalization) ในหัวข้อที่ศึกษา โดยใช้เหตุผลเชิงอุปมาน (Induction Reasoning) ซึ่งการใช้เหตุผลเชิงอุปมานเป็นวิธีการศึกษาที่ใช้วิธีการนำข้อค้นพบที่ได้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก มาหาเป็นข้อสรุปทั่วไป เช่น ในการสังเคราะห์งานวิจัยเรื่องความสำเร็จของการบริหารงานเชิงยุทธศาสตร์ โดยศึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่ประสบผลสำเร็จ ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่พบว่ามีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการบริหารงานเชิงยุทธศาสตร์ก็คือ ผู้นำ ผู้ที่ทำหน้าที่สังเคราะห์งานวิจัยจะต้องหาข้อสรุปร่วมกันให้ได้ว่า ผู้นำแต่ละหน่วยงานที่ประสบผลสำเร็จล้วนใช้สไตล์ผู้นำอย่างไร เช่น เน้นการสร้างวิสัยทัศน์ร่วม เน้นการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนได้เสียในทุกขั้นตอน เน้นการบริหารการเปลี่ยนแปลง เน้นการจูงใจ เป็นต้น

ประการที่ห้า เป็นการค้นหาความเป็นจริงของปรากฏการณ์ร่วมโดยใช้ระเบียบวิธีการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ที่ได้จากการสังเกตปรากฏการณ์หรือข้อค้นพบจากงานวิจัยชิ้นต่าง ๆ มีการนำมาใช้เหตุผลเชิงอุปมาน รวมถึงอาจมีการนำข้อสรุปรวมหรือข้อสรุปทั่วไปหรือต้นแบบใหม่ไปทดลองหรือทดสอบเพื่อหาความจริงแท้ต่อไป

1.2.2. การใช้ประโยชน์จากผลการสังเคราะห์งานวิจัย เป้าหมายหลักของการวิจัยปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการวิจัยคือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นหรือที่เกี่ยวข้องกับของงานวิจัย ยุคปฏิรูปการศึกษาต้องอาศัยการวิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญในการคิดค้นแนวทางใหม่ๆ สำหรับพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลงานทางวิชาการซึ่งได้จากการทำวิจัยถือเป็นผลพลอยได้ ไม่ใช่จุดมุ่งหมายหลักที่ผลักดันในครุต้องทำวิจัย ด้วยเหตุนี้การวิจัยของจึงมีความยืดหยุ่นในแบบแผนของการเขียนรายงานหรือการเสนอผลการวิจัย คุณภาพของงานวิจัยของครูยังเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงและให้ความสำคัญ แต่ร่องรอยหลักฐานที่สะท้อนผลงานวิจัยอาจจะไม่ได้จัดทำเป็นรายงานฉบับสมบูรณ์เนื่องจากข้อจำกัดของเวลานักวิจัยจึงมักมีความกังวลว่าผลงานวิจัยของตนเองจะไม่มีคุณภาพและไม่เป็นที่ยอมรับ เนื่องจากไม่ได้ใช้วิธีการวิจัยที่ทำอย่างเป็นทางการ เช่นงานวิจัยของนักวิชาการทั่วไป

งานวิจัยมีลักษณะเป็นงานวิจัยขนาดเล็ก (small scale) การใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยอาจจะไม่สามารถทำได้ในวงกว้าง เนื่องจากข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่างหรือบริบทที่ใช้ในการทำวิจัยมีลักษณะเฉพาะ ปัญหาการสรุปอ้างอิงผลการวิจัยยังประชากรจึงนับว่าเป็นจุดอ่อนของงานวิจัยเพื่อพัฒนางานวิจัย อย่างไรก็ตามงานวิจัยจะเกิดขึ้นตลอดเวลา และเมื่อนำงานวิจัยเหล่านั้นมาสังเคราะห์เข้าด้วยกัน คุณค่าของผลการวิจัยโดยสรุปรวมจากข้อค้นพบปลีกย่อยต่าง ๆ จะมีค่ามหาศาล เพราะเป็นข้อค้นพบที่ผ่านการทดลองตรวจสอบและปฏิบัติจริงมาแล้ว การสังเคราะห์รายงานการวิจัยจึงทำให้ได้องค์ความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาภายใต้เงื่อนไขสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ศึกษาค้นคว้าทดลอง นอกจากนี้ผลการสังเคราะห์รายงานการวิจัยยังเป็น

ประโยชน์ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ของการเรียนการสอน โดยเป็นผลงานทางความคิดของผู้ปฏิบัติการในโรงเรียน เป็นผู้สร้างทฤษฎีขึ้นเอง อาจกล่าวได้ว่าเป็นทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ที่พัฒนาโดยนักวิจัย

การสังเคราะห์รายงานการวิจัยดำเนินการได้เฉพาะงานวิจัยหน่วยงานต้นสังกัดสามารถทำการสังเคราะห์งานวิจัยที่รับผิดชอบการวิจัยสังเคราะห์เข้าด้วยกันก็จะได้ชุมทรัพย์ความรู้ที่มีความหาศาล ที่ทำให้เพื่อนร่วมวิชาชีพได้เห็นแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกันได้มีโอกาสเรียนรู้และนำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ต้องเสียเวลาคิดค้นใหม่ หากเงื่อนไขปัจจัย หรือบริบทของปัญหานั้นเป็นแบบเดียวกัน ขณะเดียวกันก็นับเป็นการเปิดโอกาสให้มีการตรวจสอบข้อถึงความตรงของข้อค้นพบที่เกิดขึ้นจากการวิจัยทำให้งานวิจัยของครูเป็นงานวิจัยที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพขึ้น

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเด็กและเยาวชน

2.1 พฤติกรรมการติดเกมของเด็กและเยาวชน

2.1.1 ความหมายของเกมออนไลน์

ทวิศักดิ์ กอนันตกุล และคณะ (2547) ให้ความหมายไว้ว่าเกมออนไลน์ เป็นโปรแกรมกราฟิก ที่สร้างขึ้นด้วยระบบผู้ให้บริการและผู้ให้บริการโดยมีระบบสมาชิกในการเข้าใช้ระบบเกม โดยข้อมูลของผู้เล่นจะถูกเก็บ ไว้ที่เครื่องบริการส่วนกลาง

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ให้ความหมายไว้ว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมเหล่านี้มีทั้งแบบออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นจำนวนมาก หรือ Massively Multiplayer Online Game หรือ MMOG และเกมที่ต้องเล่นไปตามบทบาทหรือ Role Playing Game หรือ RPG ดังนั้นเกมออนไลน์จึงไม่จำกัดเรื่องจำนวนผู้เล่นและแบบของการเล่น

จากความหมายพอสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้เมื่อต่อ เข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวและเล่นพร้อมกันหลายๆ คน ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับคนอื่นๆ ที่เล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้

2.1.2 ประเภทของเกม

วเรษฐ สุวรรณิก และยอดธง รอดแก้ว (2547) แบ่งเกมเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) เกม RPG (Role Playing Game) เนื้อหาของเกมจะเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ คาถา เวทย์มนต์ สัตว์ประหลาดในตำนาน เขาวงกตที่เร้นลับ ดินแดนต้องคำสาป และสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่ไม่ปรากฏขึ้นในโลกจริง ผู้เล่นอาจเลือกเป็นพระเอกกล้าในตำนาน เป็นนักรบปราบเหล่าร้าย ซึ่งตอนแรกผู้เล่นมีพลังไม่แข็งแกร่งนัก เมื่อผู้เล่นพยายามปราบเหล่าร้าย จะได้ค่าที่เรียกว่า “ค่าประสบการณ์ (EXP) และทอง (Gold) ที่ใช้ในเกม” สามารถหาซื้ออาวุธราคาแพงขึ้น มีคุณภาพดีขึ้น เมื่อค่าประสบการณ์เพิ่มขึ้นถึงจุดหนึ่ง ผู้เล่นนั้นจะได้รับพลังเพิ่มจากความแข็งแกร่ง (Level up) ที่เพิ่มขึ้น

ซึ่งผู้เล่นออนไลน์ที่เรียกว่า Multi-user Dungeon (MUD) ผู้เล่นที่สามารถเล่นไปได้ถึงระดับที่ผู้สร้างเกมยอมรับ จะมีสิทธิ์เพิ่มเติมเนื้อหาภายในเกมได้อีก ทำให้เนื้อเรื่องแตกย่อยออกไปอีกมากมาย ตัวอย่างเกม เช่น Ultima Online (UO), Ragnarok Online (RO)

2) เกม Action ส่วนใหญ่เน้นภาพกราฟฟิกสวยๆ เน้นที่การควบคุมที่ต้องการความรวดเร็วทันใจและการต่อสู้ ไม่ค่อยเน้นเนื้อเรื่องมากนัก ผู้เล่นมีความชำนาญในการควบคุมการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่นกับคอมพิวเตอร์นั้นผู้เล่นที่ชำนาญอาจเดาความเคลื่อนไหวของคอมพิวเตอร์ได้ จึงไม่ได้รับความสนุกมากนัก แต่ถ้าเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้เล่นกันเองจะเดาได้ยากกว่ามีความสนุกมากยิ่งขึ้น

3) เกม Strategy หรือ เกมวางแผน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทผลิตกันเดิน และเกมที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายสามารถควบคุมได้พร้อมๆ กัน เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการวางยุทธวิธีเพื่อต่อสู้แย่งชิงดินแดนและทรัพยากรระหว่างผู้เล่นฝ่ายต่างๆ ตัวอย่างเช่น เกม WarCraft, StarCraf, Command & Conquer ผู้เล่นสามารถเลือกตั้งเมืองในทำเลที่ต่างกัน ค้นหาทรัพยากรภายในเกม เช่น แร่ ทองคำ สำหรับการสร้างสิ่งก่อสร้างอื่นๆ เช่น โรงผลิตอาวุธ โรงผลิตจรวด เป็นต้น เมื่อผลิตอาวุธได้จำนวนหนึ่งก็ออกคำสั่งโจมตีคู่ต่อสู้ ซึ่งการวางกำลัง การพัฒนาอาวุธ การสั่งการโจมตี หรือ การเข้ายึดโรงงานได้นั้น มีวิธีการที่เปิดโอกาสให้ทำได้หลายรูปแบบ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีสไตล์การเล่นที่แตกต่างกันไป ทำให้ได้รับความนิยมมาก

4) เกม Puzzle เป็นเกมที่มีกฎกติกาเข้าใจง่าย เล่นง่าย เป็นเกมสั้นๆ และจบเกมง่ายมีขนาดของเกมไม่ใหญ่มากนัก เหมาะสำหรับเล่นในโทรศัพท์มือถือ เช่น Tettris, Puzzle Bubble

5) เกม Simulation เป็นเกมที่สังเกตได้ง่ายเพราะมักจะมาคำว่า Sim ติดอยู่ชื่อเกมด้วย “SimCity” เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเป็นผู้วางแผนสร้างเมืองได้เอง แก้ไขปัญหาการติด มลภาวะภายในเมือง และความต้องการต่างๆ ของชาวเมือง “Flight Sim” เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นกลายเป็นนักบินมืออาชีพ อาจเป็นการจำลองขับเครื่องบินโดยสาร หรือฮอบลีคอปเตอร์เพื่อปฏิบัติภารกิจต่างๆ ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ “The Sim” เป็นการจำลองชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในเมือง ผู้เล่นสั่งการเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวและการตัดสินใจของผู้คนได้ ในเกม Simulation นั้นเอาการจำลองสถานการณ์จริงจากโลกเข้าไปใส่ไว้ในโลกเสมือนทำให้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นอาจเหมือนโลกจริงหรือเกินจริงไปบ้าง ยังมีเกมจำลองแบบอื่นๆ ที่จะแยกหมวดหมู่ไปอีก อาจจำลองการตกปลา จำลองการเล่นกอล์ฟ จำลองเป็นเจ้าของร้านอาหารซื้อ จำลองเป็นเจ้าของฟาร์ม เป็นต้น

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2547) แบ่งลักษณะเกมออนไลน์ออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1) เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวมเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้ดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การฝึกประสาทสัมผัสและการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2) เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและหัดวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3) เกมประเภท Simulation เป็นเกมที่เน้นการจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นจากความต้องการจำลองเพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้คือ การทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้งานเครื่องมือต่างๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมของมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย

4) เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากความต้องการในการจำลองสมรรถุทธิ์ทางการทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้ควบคุมหน่วยทหารต่างๆ ให้การรบดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในอดีตเป็นเกมผลัดกันเล่น มีการเล่นเป็นตาเดินคล้ายหมากรุก ต่อมาได้มีการพัฒนาให้สามารถเล่นแบบ Real Time ได้ นั่นคือ ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องหยุดรอฝ่ายตรงข้ามเลือกยุทธวิธีทำให้ระบบการเล่นเกมประเภทนี้เร็วขึ้นมากกว่า

5) เกมประเภท Role Playing Game (RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม ส่วนใหญ่เกมนี้จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่อง เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องพันอยู่และนำไปสู่การกอบกู้โลกในที่สุด ข้อดีของเกมประเภทนี้คล้ายเกม Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า ทำให้คนที่ชอบเล่นเกม RPG จะมีทักษะการอ่านดีกว่าเกมประเภทอื่น ๆ

6) เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการเล่นกีฬาโดยเฉพาะจะมีทั้งการเล่นเป็นผู้เล่นกีฬาชนิดนั้น ๆ เอง หรือการเป็นส่วนหนึ่งของทีมได้ खेलกีฬาที่นิยมกันมากคือ ฟุตบอล บาสเก็ตบอล อเมริกันฟุตบอล และเทนนิส

7) เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นมาภายหลังเมื่อเกมสายตาต่างๆ เริ่มอิมิตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมรูปแบบ การเล่นเกมสายตาต่างๆ เข้าด้วย

ชิตชนก จันทพงษ์ (2556) กล่าวถึงประเภทของเกมในปัจจุบันมี 4 ประเภท คือ

1) แคมชวลเกม (Casual Game) เกมที่เล่นโดยใช้ระยะเวลาสั้น เล่นแล้วจบเป็นเกมๆ ไป กตีกาง่าย เล่นสบาย ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้มีไว้เพื่อผ่อนคลาย มีลักษณะหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแบบเน้นให้ผู้เล่นฝึกทักษะใช้ความคิด ใช้ความว่องไว แบบที่เป็นเกมที่ให้กดตามจังหวะเสียงดนตรี หรือเกมแนวกีฬาต่างๆ เช่น เกมฟุตบอล เกมตีกอล์ฟ เกมประเภทนี้ใช้เวลาตั้งแต่ 1 นาทีจนถึง 30 นาที เมื่อเล่นจบ 1 ตา ก็สามารถเริ่มเล่นใหม่ได้ทันที

2) แมสซีฟ มัลติเพลเยอร์ ออนไลน์ โรล เพลออิง เกม (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) เรียกว่า MMORPG เป็นเกมยุคใหม่ที่มีลักษณะค่อนข้างซับซ้อน เกมลักษณะนี้เป็นเกมออนไลน์ทั้งหมดต้องมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นจะสามารถสร้างตัวการ์ตูนหรือตัวละครเพื่อกำหนดให้เป็นตัวละครของตัวเองได้ สามารถควบคุมให้ตัวละครต่อสู้หรือพูดคุยผ่านการพิมพ์หรือเสียงกับผู้เล่นคนอื่นๆ ที่ออนไลน์อยู่ได้ โดยตัวเกมจะมีเนื้อเรื่องและมีภารกิจให้ผู้เล่นได้ทดสอบความท้าทาย ส่วนใหญ่แล้วเกม MMORPG ตัวละครของผู้เล่นจะมีระดับเรียกว่า “เลเวล” ยิ่งเลเวลสูงก็หมายถึงระดับสูง หมายถึงเป็นผู้เล่นที่เล่นมานาน เก่งกาจ หรือมีระดับที่เหนือกว่าผู้เล่นที่เลเวลน้อยกว่า ซึ่งการได้มาซึ่งเลเวลนั้นส่วนใหญ่เกิดจากการทำภารกิจ หรือการต่อสู้กับศัตรูในเกม เมื่อเลเวลสูงขึ้นตัวละครของผู้เล่นก็จะมีพัฒนาการที่เก่งขึ้นด้วย นอกจากนี้ยังมีลูกเล่นอีกมากมาย เช่นการสวมใส่ชุดเสื้อผ้าหรือแม้แต่อาวุธให้กับตัวละคร จะเป็นเสมือนโลกจำลอง 1 โลก มีเมือง มีฉากภูเขา แม่น้ำ ป่า เสมือนจริงบ้างหรือเป็นภาพแนวการ์ตูนบ้าง มีค่าเงินหรือหน่วยเงินที่ใช้ภายในเกมเอาไว้แลกเปลี่ยนของหรือซื้อ-ขายอุปกรณ์สวมใส่กันระหว่างผู้เล่นได้ จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือ ตัวเกมจะทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเหมือนได้เข้าไปอยู่ในโลกแห่งใหม่ ซึ่งอยู่ในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นกำลังเล่นพร้อมกันจำนวนมาก มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้เล่นอื่นภายในเกมเสมือนชีวิตจริง สามารถพูดคุยสื่อสารตอบโต้กันได้แบบเรียลไทม์

3) เรียลไทม์ สเตตติจี้ (Real-Time Strategy) เรียกว่า RTS เป็นเกมวางแผน ส่วนใหญ่จะเป็นการวางแผนการรบหรือการต่อสู้ ตัวเกมจะทำให้ผู้เล่นต้องคิดและวางแผนอย่างมีระบบเพื่อควบคุมกองกำลังหรือทหารหน่วยต่างๆ ไปพิชิตฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมแนว RTS ในยุคใหม่มีการเพิ่มเติมการบริหารจัดการสิ่งอื่นๆ นอกเหนือจากกองกำลังเพิ่มเข้าไปด้วย เช่น การบริหารจัดการทรัพยากรหรือทรัพยากรเพื่อนำมาใช้พัฒนากองกำลัง เป็นต้น ข้อเสียของเกมนี้คือ การเล่น 1 ครั้งใช้เวลานานตั้งแต่ 30-60 นาที แล้วแต่ความยากง่ายของแต่ละเกม แต่ข้อดีก็มีอยู่มากเช่นกัน เพราะผู้เล่นที่จะเล่นเกมประเภทนี้ได้ต้องมีระบบความคิดที่ดี และเป็นเกมที่พัฒนาทักษะ ในการวางแผน บริหารจัดการระบบความคิด รวมถึงตรรกะในการคิดได้ดี

4) เพรส เพอร์ซัน ชูตเตอร์ (First Person Shooter, First Person Shooter) เรียกว่า FPS เป็นเกมประเภทที่มีวิธีการเล่นหลักๆ เป็นการถือปืนเดินไปยังเป้าหมาย ผู้เล่นจะสวมบทบาทผ่านมุมมองสายตาของตัวละครเสมือนกับได้มองผ่านตาของทหารหรือตัวละครที่ถืออาวุธนั้นอยู่จริงๆ หลากๆ เกมที่เป็นประเภทนี้มีความสมจริงสูง เช่น มีการเล็งก่อนยิงซึ่งจะต้องใช้วิธีการเล็งแบบเดียวกับการยิงปืนของจริง จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นอย่างรวดเร็วเหมือนกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ส่วนใหญ่แล้วเกมประเภทนี้จะมีการกำหนดอายุผู้เล่น 18 ปีขึ้นไป บางเกมกำหนดไว้ที่มากกว่า 15 ปีขึ้นไปแต่การกำหนดอายุไม่สามารถทำได้จริง 100% เพราะเกมสมัยนี้เป็นแบบออนไลน์เกือบทั้งหมด สามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตและเล่นได้ไม่ยาก โดยไม่ต้องมีการยืนยันตัวตนหรือตรวจสอบอายุ

สรุปได้ว่าการแบ่งประเภทเกมออนไลน์จะแบ่งตามลักษณะของเกมหรือวิธีการเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้หลากหลาย คือ สามารถเล่นได้คนเดียวหรือหลายคนก็ได้ มีระดับความยากง่าย ใช้เวลาสั้นหรือการเล่นที่ต่อเนื่องยาวนาน ไม่มีเนื้อหาซับซ้อนจนถึงประเภทที่มีเรื่องราวเป็นการจำลองสถานการณ์จริงหรือบางประเภทเป็นลักษณะจินตนาการที่ไม่มีจริงในโลก

2.1.3 ลักษณะการติดเกม

Kimberly S. Young (1996) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนเรียกว่า MOUSE ย่อมาจากตัวอักษรห้าตัวคือ เอ็ม โอ ยู เอส และอี ได้แก่

- 1) M คือ การใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจ "More than intended Time Spent online"
- 2) O คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง "Other responsibilities neglected"
- 3) U คือ การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ "Unsuccessful attempts to cut down"
- 4) S คือ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง "Significant relationship discord because of use"
- 5) E คือ การมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ "Excessive thoughts or anxiety when not online"

Ivan Goldberg (1996 อ้างถึงใน ธนิกันต์ มาชะชิตราพันธ์, 2548) ได้ระบุลักษณะของพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต โดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของ Kimberly S. Young ไว้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพิ่มขึ้นในอินเทอร์เน็ต การลดกิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตลงเพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไปหรือเปลี่ยนแปลงเวลานอน เพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น ละทิ้ง ละเลยครอบครัว และเพื่อน ปฏิเสธที่จะใช้เวลากับกิจกรรมอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ตและละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

ชาญวิทย์ พรนภดล และ เอกธรา วสุพันธ์จิต (2558) กล่าวถึง ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต เสพติดสื่อสังคม และเสพติดเกม จะมีอาการของผู้ที่ติดสารเสพติด (Substance Dependence) และผู้ที่ติดการพนัน (Pathological Gambling) เมื่อเล่นเกม เล่นสื่อสังคมหรืออินเทอร์เน็ต ผู้เล่นจะรู้สึกพึงพอใจและเพลิดเพลิน จนลืมตัวใช้เวลาเล่นนานกว่าที่ตั้งใจไว้หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมและเวลาในการเล่นของตนเองได้แม้พยายามจะลดหรือเลิกก็มักไม่สำเร็จไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ เมื่อถูกจัดจ้งหะหรือถูกห้ามเล่น จะรู้สึกโกรธ หงุดหงิด กระวนกระวายใจ หลายครั้งพบว่า ผู้เสพติดจะใช้เวลาเล่นเกม เล่นสื่อสังคม หรือเล่นอินเทอร์เน็ตในเวลาที่รู้สึกเครียด เพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหาหมกมุ่นหรือคิดซ้ำ เกี่ยวกับการเล่นที่ผ่านมา และต้องการ

เล่นตลอดเวลาจะมีผลกระทบต่อตนเองหลายด้าน เช่น การเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ ในครอบครัวและสังคม เป็นต้น สำหรับเครื่องมือในการประเมินการเสพติดเกม ชาญวิทย์ พรนภดล ได้ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขร่วมกับ สร้างแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test: GAST) เพื่อใช้ คัดกรองผู้มีภาวะเสพติดเกม ใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่การหมกมุ่นกับเกม (Preoccupation with Game) การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (Loss of Control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (Function Impairment)

สรุปได้ว่า ลักษณะการติดเกมมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ ผู้เล่นมีพฤติกรรมที่ต้องการเล่นมากขึ้น ไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมของตนเองได้จนขาดความรับผิดชอบ และส่งผลกระทบต่อตนเอง หลายด้าน

2.1.4 สาเหตุการติดเกม

บัณฑิต ศรีไพศาล (2551) กล่าวถึง สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม ได้แก่

1) ครอบครัว การเลี้ยงดูมีเวลาให้แก่น้อยลง เวลาเด็กอยากได้อะไรพ่อแม่ก็ทำให้เพื่อเป็นการทดแทนที่ไม่มีเวลาให้ ซึ่งพบได้ในครอบครัวทั่วไป หรือที่รุนแรงกว่านั้นคือครอบครัวที่มีความขัดแย้ง เด็กเห็นแม่ถูกตวาด เห็นพ่อเมาเหล้า ทำให้เด็กรู้สึกท้อชีวิตของตนเองไม่น่าหวังหรือสิ้นคณา อีกรประการคือ เด็กๆ ทุกคนต้องการความภาคภูมิใจในตัวเอง ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าตัวเองมีอะไรดี แต่ถ้าเด็กรู้สึกว่าไม่พร้อมที่จะอวดตัวเองกับคนอื่น เด็กจะไปสร้างความภาคภูมิใจในตัวเอง ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ชิงมอเตอร์ไซค์ ยกพวกตีกัน ต้มเหล้า สูบบุหรี่ เพื่อให้เพื่อนยอมรับ การสร้างให้เด็กมองตัวเองในมุมดีจึงเป็นเรื่องจำเป็น

2) เกมทำให้เด็กรู้สึกว่าตัวเองเก่ง ชนะก็ได้คะแนนเพิ่ม ให้รางวัลกับเด็กตลอดเวลา จนทำให้เด็กรู้สึกว่าตัวเองดีและแสวงหาสิ่งเหล่านั้นจากเกม

3) การศึกษาในปัจจุบันการเรียนมีการแข่งขันสูงมาก ในห้องหนึ่งจะมีเด็กที่ได้ที่หนึ่งเพียงคนเดียวท่ามกลางเด็กที่เป็นผู้แพ้ถึง 50 คน ระบบแข่งขันที่เป็นพีระมิดจะทำให้เกิดผู้แพ้ขึ้นเรื่อยๆ หากระบบการศึกษาเพิ่มเติมให้เด็กค้นพบความถนัดในตัวเอง เพราะคนทุกคนมีของดีบางอย่างอยู่ในตัวเอง ถ้าค้นพบแล้วจะภูมิใจในตรงนั้นควบคู่ไปกับการเรียน เรียนดีก็ยิ่งดี แต่ถ้าเรียนไม่ได้อย่างน้อยเด็กก็ยังได้มีความภาคภูมิใจบางอย่าง เมื่อพลังใจดีเด็กก็จะดึงพลังกายและ พลังสมอง

4) ชุมชน ร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเกมเกิดขึ้นมากมาย แต่ชุมชนจัดการอะไรไม่ได้

5) สังคม วัฒนธรรม ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมหรือการมีเงินจำนวนมาก ไม่รู้จักภาคภูมิใจกับคุณธรรมจริยธรรมภายใน ถ้าเด็กมีความภาคภูมิใจกับคุณธรรมภายในใจ เด็กจะไม่แก่ง่าย ไม่ว่าเพื่อนจะมาชวนไปลองบุหรี่ย ต้มเหล้า ชิงรถหรือเล่นเกมก็ตาม เพราะเด็กจะรู้ว่าคุณค่าของเขาอยู่ แม้ว่าเขาจะไม่ทำตามที่เพื่อนชวนก็ตาม

6) เกมและอินเทอร์เน็ต ยั่วยวนเข้าถึงง่าย เพราะตัวเกมพัฒนาและวิจัยให้ตรงกับ ความชื่นชอบของเด็กไม่ว่าจะภาพ กติกา ของรางวัล ผู้ผลิตจะวิจัยตลอดเวลา

ชาญวิทย์ พรนภดล (2552) กล่าวถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมมีได้มีเพียงสาเหตุใด สาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้งกันอยู่ สาเหตุหลัก ได้แก่

1) การเลี้ยงดูในครอบครัว มักจะพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยฝึกให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษ เมื่อเด็กกระทำผิด บางครอบครัวมีลักษณะที่สมาชิกในครอบครัวต่างคนต่างอยู่ ไม่มีกิจกรรมที่ สนุกสนานให้เด็กทำ หรือไม่มีกิจกรรมที่สมาชิกทุกคนร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดความเหงา ความเบื่อ หน่าย เด็กจึงต้องหากิจกรรมอื่นทำ เพื่อให้ตัวเองสนุก ซึ่งก็หนีไม่พ้นการเล่นเกม พ่อแม่อาจไม่มี เวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นเกมของเด็กในช่วงแรก พ่อ แม่อาจรู้สึกพอใจที่เห็นเด็กเล่นเกมเจียบๆ คนเดียวได้โดยไม่มารบกวนตน ทำให้ตนมีเวลาส่วนตัวมาก ขึ้น พุด่ง่ายๆ คือใช้เกมเสมือนเป็นพี่เลี้ยงดูแลเด็กแทนตน

2) สังคมที่เปลี่ยนแปลงไป สังคมยุคไฮเทคที่มีเครื่องมือที่มีพลังในการเร้าความ ตื่นเต้นให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอย่างมหาศาล สังคมวัตถุนิยม สังคมที่ขาดแคลนกิจกรรม หรือสถานที่ที่เด็ก จะได้ใช้ประโยชน์หรือเรียนรู้โดยได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย เหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้ เด็กหันไปใช้การเล่นเกมเป็นทางออก

3) ปัจจัยในตัวเด็กเอง เด็กบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็ก ทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล เด็กที่ขาดทักษะทาง สังคม เข้ากับเพื่อนไม่ได้ เด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองต่ำ (Low Self-esteem) เป็นต้น

สรุปได้ว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดเกมออนไลน์นั้นมีทั้งปัจจัยที่มาจากตัวเด็ก เอง รวมทั้งครอบครัว และสภาพแวดล้อมหรือสภาพสังคมด้วย สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ให้ ความสำคัญกับครอบครัวซึ่งประกอบด้วย พ่อ แม่ และตัวเด็กเอง

2.1.5 ผลกระทบจากการเล่นเกม

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกม ดังนี้

1) ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลง และส่งผล โดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้ หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่ม มากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ ไวต่อแสงซึ่งจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็น

เวลานานๆ อาจทำให้เกิดลึ้มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่างๆ ได้ ที่พบได้บ่อย คือ ลึ้มเลือดอุดตันหลอดเลือดดำที่ขา ทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

2) ด้านพัฒนาการ มีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว่ วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะมีแต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ และยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

3) ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจ เด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมนั้นจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไถ่ระดับความสามารถในเกมนั้นๆ ขึ้นเรื่อยๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานานทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคียดแค้น

4) ด้านการเรียน การทำงาน และสังคม ผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกม จนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

ชาญวิทย์ พรนภดล และ เอชรา วสุพันธ์จิต (2558) กล่าวว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อผู้เสพติดในหลายด้าน อาทิ ด้านการศึกษา การทำงาน รวมถึง มนุษย์สัมพันธ์กับคนรอบข้างและการเข้าสังคม ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียน รวมถึงอาจตัดสินใจในกระทำการต่างๆ ผิดพลาด โดยแบ่งปัญหาที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต ออกเป็น 6 ด้าน คือ

1) ปัญหาด้านการเรียน การเล่นเกมอินเทอร์เน็ตนานๆ จะทำให้ไม่มีเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้และไม่สนใจในการเรียน เพราะจิตใจมัวจดจ่อต่อการสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์

2) ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือครอบครัวโดยผู้เสพติดไม่สนใจครอบครัวใช้เวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิต ละทิ้งหน้าที่

ประจำวันเพื่อไปใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น การปรับตัวเข้าสู่สังคมคนจริงๆ เริ่มถดถอยและอาจนำไปสู่สังคมไซเบอร์หรืออาจนำไปสู่การถูกล่อลวงและละเมิดทางเพศ

3) ปัญหาด้านการเงิน ผู้เสพติดจะสูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ตค่าโทรศัพท์รวมถึงการติดพันออนไลน์ เป็นต้น

4) ปัญหาด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลงและการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5) ปัญหาด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ เกิดปัญหาจากสายตาที่เกิดจากการจ้องคอมพิวเตอร์นานๆ กล้ามเนื้อแขนขาอ่อนแรง ปวดหลัง ปวดคอ น้ำหนักตัวเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

6) ปัญหาด้านจิตใจ ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลานานอาจเกิดปัญหาอารมณ์ซึมเศร้า แปรปรวน หงุดหงิดง่าย สมาธิสั้น เป็นต้น

สรุปได้ว่าผลกระทบจากเกมเกิดได้ทั้งตัวผู้เล่นเกมเอง ได้แก่ ปัญหาทางด้านร่างกาย ปัญหาทางด้านอารมณ์ ปัญหาทางด้านสังคม และปัญหาทางด้านสติปัญญา รวมถึงผลกระทบต่อครอบครัว เช่นการเสียสัมพันธภาพในครอบครัว เป็นต้น

2.1.6 การป้องกันและช่วยเหลือการติดเกม

การแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมนอกจากการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมแก่เด็กและเยาวชน ครอบครัว และสังคมแล้ว ควรสร้างความตระหนักให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการติดเกมควบคู่กันไปด้วย เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในที่สุด โดยมีแนวทางในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1) ระดับครอบครัว ลดโอกาสการเข้าถึงเกมของลูก ด้วยการลดจำนวนอุปกรณ์การเล่นเกมในบ้านลง จากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมของชาวยุโรป (พรนพดล, 2557) พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมในแต่ละบ้านมีมากกว่าประชากรในบ้าน 2.5 เท่า นั้นหมายความว่า ถ้าในบ้านมีสมาชิก 4 คน บ้านนั้นจะมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงเกมได้ 10 เครื่อง พ่อแม่จำเป็นต้องลดจำนวนอุปกรณ์เหล่านี้ลง ใส่รหัสผ่านในอุปกรณ์ทุกเครื่อง และเพิ่มเวลาที่มีคุณภาพในครอบครัว หาเวลาทำกิจกรรมร่วมกัน ให้ความรักและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ อย่าใช้เกมเป็นเสมือนพี่เลี้ยงเด็ก การส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่ไม่ใช่การเรียนพิเศษแต่เพียงอย่างเดียว ควรให้เด็กได้มีกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ทำในเวลาว่าง อาทิ การเล่นดนตรี กีฬา ตามความสนใจของเด็ก

2) ระดับชุมชน ชุมชนร่วมกันสอดส่องดูแลและร่วมกันกำหนดรูปแบบหรือทิศทางของร้านเกมในพื้นที่ ชุมชนสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็กและเยาวชน อาทิ ลานกิจกรรมดนตรี กีฬา ศิลปะ ออกกำลังกาย หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เด็กเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมและหันมาสนใจการทำกิจกรรมสร้างสรรค์

มากกว่าการเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ต ร้านเกมมีเวลาปิดบริการพร้อมกัน เช่นปิดทุกวันจันทร์หรือวันอาทิตย์ โดยอาจปิดครึ่งวันก็ได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กและผู้ปกครองได้ใช้เวลาในครอบครัวร่วมกัน ผู้ประกอบการร้านเกมเปิดให้ร้านเกมเป็นแหล่งเรียนรู้และพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยควรมีกิจกรรมเสริมต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกม

3) ระดับนโยบาย การจัดสร้างเครือข่ายเฝ้าระวังและตรวจสอบร้านเกมที่ผิดกฎหมายในระดับท้องถิ่น เพื่อประสานงานไปยังหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง เร่งดำเนินการในการตรวจจับและปราบปรามร้านเกม/อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข เป็นต้น ร่วมมือกันในการดูแล แก้ไข และป้องกันปัญหาการติดเกมในเด็กเยาวชน ทั้งในด้านนโยบายและการปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกัน และการดำเนินงานร่วมกันอย่างจริงจัง ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องร่วมผลักดันพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน รัฐบาลกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบปัญหาติดเกมในระดับชาติ พร้อมนิยามการติดเกมให้ชัดเจน รวมทั้งตั้งคลินิกเฉพาะผู้มีปัญหาการติดเกม

พฤติกรรมการติดเกมเป็นพฤติกรรมที่สังเกตและเลียนแบบตามพฤติกรรมในแนวคิดของแบนดูราเป็นปัจจัยซึ่งกันและกันกับองค์ประกอบส่วนบุคคล ในแนวคิดของแบนดูรา คือ การรู้คิด (Cognition ซึ่งหมายรวมถึงการรับรู้ การจำ และการคิดฯ) อารมณ์ความรู้สึก และปฏิกิริยาเคมีภายในร่างกายของบุคคล ในขณะที่พฤติกรรมมุ่งเพียงแค่ส่วนที่สามารถแสดงออกมาทางการกระทำและคำพูดเท่านั้น หากพิจารณาถึงองค์ประกอบส่วนบุคคลที่เป็นปัจจัยซึ่งกันและกันกับพฤติกรรมนั้น ในส่วนของการรู้คิดและอารมณ์ความรู้สึก แม้ในบางกรณีจะสามารถสังเกตผ่านการกระทำและคำพูดได้ แต่ยังคงจัดเป็นพฤติกรรมปกปิดที่ไม่สามารถสังเกตได้ นอกจากนี้ในส่วนของปฏิกิริยาเคมีภายในร่างกายของบุคคลยังจัดเป็นพฤติกรรมเปิดเผยประเภทพฤติกรรมย่อย ในขณะที่พฤติกรรมนั้นมุ่งเพียงแค่ส่วนที่สามารถแสดงออกมาทางการกระทำ และคำพูดดังกล่าว ซึ่งเป็นลักษณะของพฤติกรรมเปิดเผย และการกระทำและคำพูดนั้นสามารถสังเกตเห็นได้ โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือตรวจจับซึ่งเป็นลักษณะของพฤติกรรมเปิดเผยในประเภทพฤติกรรมองค์รวม ดังนั้น ความหมายของพฤติกรรมในแนวคิดของแบนดูราจึงมีขอบเขตเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงแคบกว่าความหมายของพฤติกรรมในจิตวิทยา โดยมุ่งไปที่พฤติกรรมเปิดเผยที่เป็นองค์รวม เนื่องจากลักษณะของส่วนประกอบส่วนบุคคลและพฤติกรรมในแนวคิดของแบนดูรา สรุปความหมายของพฤติกรรมตามแนวคิดของแบนดูรา ได้แก่ การแสดงออกของความคิด เขาเน้นความสำคัญของบทบาทของความคิดซึ่งเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม เขาเห็นว่าความคิดเป็นเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมอย่างแท้จริง พฤติกรรมเกิดขึ้นได้เพราะปัจจัย 3 อย่างเป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน กล่าวคือ บุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรม ดังนั้นการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวอาจจะเน้นการปรับที่ความคิดของเด็กและเยาวชนของเด็กที่ติดเกม เพื่อให้ส่งผลถึงพฤติกรรมในที่สุด

ดังนั้นการปรับพฤติกรรมเด็กและเยาวชนที่ติดเกมตามแนวคิดของแบนดูรา ควรจัดกิจกรรมที่ให้เด็กและเยาวชนได้เกิดการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational learning หรือ Modeling) คือการเรียนรู้จากผลของการกระทำ และจากทั้งการเรียนรู้จากการเลียนแบบ นอกจากนี้ยังต้องพัฒนาชุดกิจกรรมให้นักศึกษาได้รู้จักแนวทางการกำกับของตนเอง (Self-Regulation) คือสามารถกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อควบคุม ความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง โดยเด็กและเยาวชนต้องรู้ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ และที่สำคัญชุดกิจกรรมต้องพัฒนา กิจกรรมให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy)

สรุปได้ว่า ในการป้องกัน ช่วยเหลือ และแก้ไขเรื่องการติดเกมไม่ได้เฉพาะตัวผู้เล่นเกม เท่านั้น เพราะปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดเกมมีหลายปัจจัย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องได้ความร่วมมือทั้งจากผู้เล่นเกมและครอบครัวด้วย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเพื่อให้เกิดการป้องกันอย่างเข้มแข็งจึงควรกำหนดเป็นนโยบายในระดับชุมชนและประเทศที่ร่วมกันแก้ไขอย่างจริงจัง

2.2 พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนถูกทอดทิ้ง

2.2.1 แนวคิดการสร้างเสริมเด็กและเยาวชนในการเผชิญอุปสรรค ดังต่อไปนี้

เฟลด์แมน (Robert S. Feldman, 1996) กล่าวถึงอุปสรรค คือ สภาพปัญหาของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยและภาวะวิกฤติที่ส่งผลต่อความสามารถของบุคคลในการประสบความสำเร็จ

สต็อลทซ์ (Stoltz Paul G, 1997) ได้อธิบายถึงอุปสรรค คือ ความทุกข์ยากและภาวะวิกฤติในการดำเนินชีวิตของบุคคล

ก๊อตลิบและวิททัน (Ian H. Gotlib & Blair Wheaton, 1997) กล่าวถึงอุปสรรค คือ ความเครียด ความกดดันซึ่งทำให้เกิดความคับข้องใจและความลำบากในแต่ละช่วงวัย

สต็อลทซ์และวายเมเยอร์ (Stoltz Paul G & Erik Weihenmeier, 2006) กล่าวถึงอุปสรรค คือ ความยากลำบากและการต่อสู้ดิ้นรนในการดำเนินชีวิต

กล่าวโดยสรุปสภาพปัญหาที่ขัดขวางความสำเร็จของบุคคลหรือภาวะวิกฤติที่ทำให้เกิดความทุกข์ในการดำเนินชีวิต คือ ความสามารถอดทนอดกลั้นและการมีความพยายามอย่างสูงต่อการจัดการและตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาอุปสรรคการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมและประสบความสำเร็จโดยมีสติและเจตคติทางบวกหรือเขาวนการเผชิญอุปสรรคโดยสามารถเผชิญกับวิกฤติด้วยความอดทนและจัดการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคนั้นได้อย่างเหมาะสมและประสบความสำเร็จ อย่างมีความพยายาม และมีความหวังเสมอ

2.2.2 ประเภทของอุปสรรคและวิกฤติในชีวิต

สตอลทซ์ (Stoltz Paul G, 1997) ได้อธิบายถึงวิกฤติหรืออุปสรรคในชีวิตของบุคคล โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) วิกฤติทางสังคม (Societal Adversity) คือ ความทุกข์หรือวิกฤติที่มีสาเหตุมาจากปัญหาสังคม เช่น ความทุกข์หรือวิกฤติที่มีผลมาจากภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ค่าเงินอ่อนตัว ค่าครองชีพที่สูงขึ้น หรือปัญหาการว่างงาน ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาครอบครัวขาดความอบอุ่น ปัญหายาเสพติด เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อบุคคลซึ่งดำรงชีวิตในสังคม

2) วิกฤติทางอาชีพ (Workplace Adversity) คือ การขาดความมั่นคงในการประกอบอาชีพ อาจเนื่องมาจากเศรษฐกิจที่ไม่ดีส่งผลต่อความไม่แน่นอนในองค์การที่บุคคลทำงาน การปรับเปลี่ยนระบบต่าง ๆ ขององค์การที่ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกจ้าง เช่น การรื้อปรับระบบใหม่ การลดจำนวนคนทำงาน การปรับเปลี่ยนโครงสร้างการทำงานใหม่ เพื่อให้้องค์การรอดจากวิกฤติเศรษฐกิจแต่ส่งผลกระทบต่อบุคคลในการถูกเลิกจ้าง ซึ่งเป็นอุปสรรคหรือวิกฤติของคนทำงาน

3) วิกฤติในระดับบุคคล (Individual Adversity) คือ ลำดับชั้นในการเผชิญกับอุปสรรคหรือวิกฤติชีวิตของบุคคล โดยเริ่มจากวิกฤติทางสังคม วิกฤติทางอาชีพ และวิกฤติในระดับบุคคลตามลำดับ ซึ่งโดยทั่วไปบุคคลจะรับภาระที่เป็นอุปสรรคหรือวิกฤติในชีวิตทั้งสามระดับ

ดังนั้นอุปสรรคหรือวิกฤติต่าง ๆ ที่บุคคลเผชิญในโลกปัจจุบันสืบเนื่องมาจากวิกฤติทางสังคม วิกฤติทางอาชีพ และวิกฤติในระดับบุคคล ซึ่งการจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขปัญหาที่เกิดจากอุปสรรคหรือวิกฤติต้องเริ่มต้นที่ตัวบุคคลซึ่งการที่บุคคลจะสามารถเปลี่ยนแปลงวิกฤติเหล่านั้นให้เป็นโอกาสที่ดี บุคคลต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการเผชิญอุปสรรค (Adversity Quotient: AQ) ในระดับสูงได้เปรียบเทียบอุปสรรคหรือวิกฤติช่วยให้เกิดสติปัญญาในการแก้ปัญหามากขึ้น ขณะเดียวกันเมื่อมีสาเหตุที่ทำให้ต้องเผชิญปัญหาเพิ่มขึ้นต้องมีความเชื่อมั่นในตนเองถึงความสามารถในการควบคุมสถานการณ์นั้นได้โดยเชื่อว่าปัญหามักจะเกิดจากปัจจัยภายนอกที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาโดยจะไม่ยึดเยื้อและไม่ส่งผลกระทบต่อส่วนอื่น ๆ ในชีวิตและสามารถแก้ไขได้ในที่สุดโดยการมีความพยายามและอดทนต่อการแก้ไขปัญหานั้นซึ่งเป็นความสามารถในการเผชิญอุปสรรคนั่นเอง

2.3 การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการการลดปัญหาพิษของเด็กระดับปฐมวัย

การแก้ปัญหาของชุมชนโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน จะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยทวิทอง หงส์วิวัฒน์ (2527) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนว่า หมายถึง การที่การที่ประชาชนหรือชุมชนพัฒนาขีดความสามารถของตนเองในการจัดการ และควบคุมการใช้และกระจายทรัพยากรและปัจจัยการผลิตที่มีอยู่ในสังคม เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีพทางเศรษฐกิจและสังคมตามความจำเป็นอย่างสมศักดิ์ศรีในฐานะสมาชิกของสังคมและได้พัฒนาการรับรู้และภูมิปัญญา ซึ่งแบ่งออกในรูปของการตัดสินใจในการกำหนดชะตาชีวิตของตนเอง

อย่างเป็นทางการหรือองค์การพัฒนาตั้งขึ้นแต่ต้องให้คนในชุมชนมีกิจกรรมและวิธีดำเนินการของเขาเอง

ธนาภรณ์ เมทนีสุดดี (2543) ได้กล่าวถึงลักษณะแนวทางของการมีส่วนร่วม ดังนี้

1. การร่วมคิด หมายถึง การมีส่วนร่วมในการประชุมปรึกษาหารือในการวางโครงการวิธีการติดตามผล การตรวจสอบและการดูแลรักษาเพื่อให้กิจกรรมโครงการสำเร็จผลตามวัตถุประสงค์

2. การร่วมตัดสินใจ หมายถึง เมื่อมีการประชุมปรึกษาหารือเรียบร้อยแล้วต่อมาจะต้องร่วมกันตัดสินใจเลือกกิจกรรมหรือแนวทางที่เห็นว่าดีที่สุดหรือเหมาะสมที่สุด

3. การร่วมปฏิบัติตามโครงการ หมายถึง การเข้าร่วมในการดำเนินงานตามโครงการต่าง ๆ เช่น ร่วมออกแรง ร่วมบริจาคทรัพย์ เป็นต้น

4. การร่วมติดตามและประเมินผลโครงการ หมายถึง เมื่อโครงการเสร็จสิ้นแล้วได้เข้ามามีส่วนร่วมในการตรวจตราดูแล รักษาและประเมินผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากโครงการ

สุนันทา จันทวารา (2555) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนา เมื่อกิจกรรมใดก็ตามหากประชาชนไม่มีความรู้สึกเป็นเจ้าของและลงมือดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง กิจกรรมนั้นอาจไม่ประสบผลสำเร็จ แต่เมื่อประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการแล้วจะสามารถมองเห็นผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชน

จากแนวคิดข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมเป็นการเปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้แสดงบทบาทในการบริหารจัดการชุมชนโดยมีพื้นฐานมาจากความเป็นเจ้าของ และสร้างผลประโยชน์ร่วมในสิ่งตนที่มีส่วนร่วม

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน

3.1 ความหมายเด็กและเยาวชน

ความหมายของเด็กและเยาวชนมีผู้กล่าวให้ความหมายและแบ่งช่วงเวลายุวไว้อย่างมากมาย ซึ่งมีนักจิตวิทยาชื่อว่าโดโรธี รोजอร์ (Dorothy Rogers) ได้อธิบายความหมายของวัยรุ่นคือระยะการเจริญเติบโตทางร่างกาย ความเป็นวัยรุ่นดูได้จากการเจริญเติบโตทางร่างกายแยกตามระยะช่วงวัย ได้แก่

3.1.1 วัยแรกรุ่นหรือดรุณวัย (Puberty) บางทีเรียกให้เข้าใจง่ายว่า วัยก่อนวัยรุ่น (Pre-adolescence) ระยะนี้สังเกตได้ชัดว่าเด็กจะเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างรวดเร็วมาก มักอยู่ในระหว่าง 2 ปีก่อนวัยรุ่น เด็กจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างมีทรวดทรงมีการเปลี่ยนแปลงที่แสดงถึงความเป็นชาย และหญิงอย่างเต็มที่ เด็กจะเจริญเข้าสู่ความพร้อมทางเพศ คือ การเปลี่ยนจากความเป็นเด็กที่ยังไม่สมบูรณ์ทางเพศที่พร้อมที่จะสืบพันธุ์ได้ (ลักษณะการเจริญทางเพศเบื้องต้น Primary sexual characteristics) ไปสู่ความพร้อมที่สมบูรณ์ที่พร้อมสืบพันธุ์ได้ (ลักษณะการเจริญทางเพศขั้นสูง

Secondary sexual characteristics) สัญญาณที่แสดงออกให้เห็นถึงความสมบูรณ์ทางเพศอย่าง ที่พร้อมจะเป็นพ่อแม่คนได้ ดังเช่นการมีประจำเดือนของหญิง ส่วนเด็กชายสังเกตได้จากการ เปลี่ยนแปลงรูปร่างและการมีน้ำอสุจิปะปนในปัสสาวะ บางครั้งวัยแรกรุ่นอาจแบ่งนับเป็นตัวกฎหมาย มากกว่าจะสังเกตเอาที่ความพร้อมของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น กฎหมาย ระบุอย่างชัดเจน ว่า เด็กหญิงจะเข้าสู่วัยแรกรุ่นเมื่ออายุ 12 ปี และชายเมื่ออายุได้ 14 ปี

3.1.2 วัยแรกรุ่นตอนต้น (early adolescence) นับจากทางด้านชีววิทยา ถู้อาจาจากระบบการเจริญทางร่างกายอย่างรวดเร็วครบ 1 ปี หลังจากเข้าสู่วัยแรกรุ่น แล้วเมื่ออายุราว 12-14 ปี มีบุคลิกภาพละม้ายมาทางเด็กกว่าผู้ใหญ่

3.1.3 วันรุ่นตอนปลาย (late adolescence) นับเอาจากช่วงเมื่อร่างกายเจริญอย่างเต็มที่ราววัย 14 ปี ขึ้นไปจนเจริญเต็มที่ 22-25 ปี มีความคล้ายคลึงไปทางผู้ใหญ่มากกว่าเด็ก

อาร์โนลด์ เกเซล (Arnold Gesell) และลูเอลลา โคล (Luella Cole) ชาวอเมริกัน โดยเกเซล นักจิตวิทยาพัฒนาการได้แบ่งช่วงมนุษย์ออกเป็นวัยรุ่นซึ่งอยู่ในช่วง 12 - 20 ปี (อ้างถึงใน ฉวีวรรณ สุขพันธ์โพธาราม, 2527 : 7) ส่วนโคลได้แบ่งละเอียดออกไป ดังนี้ วัยเด็กตอนปลาย หรือวัยเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น (Late childhood or Preadolescence) หญิงอายุ 11-13 ปี ชายอายุ 13-15 ปี วัยรุ่นตอนต้น (Middle adolescence) หญิงอายุ 15-18 ปี ชายอายุ 17-19 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย (late adolescence) หญิงอายุ 18-20 ปี ชายอายุ 19-21 ปี

ช่วงอายุแบ่งนับตามที่กล่าวมานี้มิได้ถือเป็นหลักตายตัวเสมอไป นักจิตวิทยาแต่ละท่านจะแบ่งวัยเพียงเพื่อให้สะดวกแก่การศึกษาเท่านั้นเพราะพัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไป มิได้หยุดเป็นช่วง ๆ แม้แต่นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงทั้งสองท่านดังกล่าวแบ่งไม่ตรงกัน หากจะอ้างอิงคตินักจิตวิทยาอื่น ๆ ต่อไปจะพบว่ามีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสังคมทางด้านประชากร การศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน การทำงาน การใช้เวลาว่าง การมีทักษะและการมีส่วนร่วมในสังคมของเด็กและเยาวชน รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นและการดูกีฬาของประชากร ซึ่งข้อมูลดังกล่าวรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถนำไปใช้ในการกำหนดนโยบายและการวางแผนพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพของเด็กและเยาวชนระยะยาว ทั้งนี้ได้กำหนดนิยามของเด็กและเยาวชนหมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 0 - 24 ปี โดยที่ให้ เด็ก หมายถึง ผู้ที่มีอายุ 14 ปี และต่ำกว่าและเยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุ 15-24 ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2551 : 15)

คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (2554 : 5) ให้ความหมายเด็กและเยาวชน ดังนี้ เด็ก หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ เยาวชน หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่ 18 ปีบริบูรณ์ถึง 25 ปีบริบูรณ์ กลุ่มเด็กที่ต้องได้รับการคุ้มครองเป็นพิเศษ ได้แก่ เด็กที่ประสบปัญหาทางสังคม อยู่ในสภาวะยากลำบากในการดำรงชีวิต และต้องได้รับการแทรกแซง (Intervention) เพื่อคุ้มครองเป็นพิเศษ ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มเด็กที่ถูกกระทบจากปัจจัยครอบครัวเป็นหลัก คือ เด็กกำพร้า เด็กที่เป็น บุตรบุญธรรม เด็กถูกทอดทิ้ง ถูกปล่อยปละละเลย เด็กเร่ร่อน เด็กถูกทำร้ายทารุณ เด็กถูกล่วงละเมิด ทางเพศ

2. กลุ่มเด็กที่ถูกผลกระทบจากปัจจัยด้านรัฐเป็นหลัก คือ เด็กพลัดถิ่น เด็กถูก แรงงานต่างชาติ เด็กชาวเขา เด็กกลุ่มชาติพันธุ์ เด็กไม่มีสัญชาติ และเด็กไม่มีหลักฐานการเกิด

3. เด็กที่ถูกผลกระทบจากปัจจัยด้านครอบครัว สังคม และรัฐร่วมกัน คือ เด็กที่ตก เป็นเหยื่อของกระบวนการค้ามนุษย์ แรงงานเด็ก เด็กในกระบวนการยุติธรรม เด็กในชุมชนแออัดเด็ก ยากจน เด็กถูกลูกกรรมกรก่อสร้าง เด็กกับสารเสพติด สุราและหรือบุหรี่ เด็กที่ใช้ความรุนแรง

ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนที่เริ่มกำเนิดขึ้น ครั้งแรกในช่วงระยะของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ.2525 - 2529) จากนั้นประเทศไทยได้มีนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นแนวทาง การพัฒนาเด็กและเยาวชน ทิศทางของแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนจึงสอดคล้องกับแผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และเนื่องจากแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติเป็นแผนชี้นำ จึงมี จุดเน้นเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน และป้องกันแก้ไขปัญหา สนองตอบความต้องการของ กลุ่มเป้าหมายตามสภาวะการณ์ดังนั้น จุดเน้นของแผนจะแตกต่างกันไปแต่ละช่วงสมัย เช่น ในช่วง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 ที่เน้นคนเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา แผนพัฒนา เด็กและเยาวชนจึงได้กำหนดให้เด็กและเยาวชนเป็นจุดศูนย์กลางของการพัฒนานโยบายเยาวชน แห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว (พ.ศ. 2545 - 2554) ที่สิ้นสุดลงในปี 2554 มี จุดเน้นการพัฒนา 3 ด้าน คือ การพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การ พัฒนาคครอบครัวและชุมชน การพัฒนาระบบการบริหารจัดการ ทั้งนี้ได้แบ่งกลุ่มเด็กเป็น 2 แบบ คือ

1. แบ่งตามสภาวะความเป็นอยู่ ได้แก่ กลุ่มเด็กในภาวะยากลำบาก กลุ่มเด็กที่มีความสามารถพิเศษ และกลุ่มปกติทั่วไป

2. แบ่งตามช่วงอายุ โดยมีจุดเน้น ดังนี้ กลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี ให้บริการด้าน สาธารณสุข การเตรียมความพร้อมระดับก่อนประถมศึกษา การสงเคราะห์เด็ก กลุ่มเด็กอายุ 6 - 14 ปี การศึกษาในโรงเรียนเพื่อพัฒนาสติปัญญาและความสามารถพื้นฐาน และกลุ่มเยาวชนอายุ 15 - 25 ปี การศึกษา การฝึกอาชีพระยะสั้น กิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และชุมชน

ประเทศไทยได้มีการประกาศใช้นโยบายและแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติด้านการ พัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” (พ.ศ.2550 - 2559) ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ การพัฒนาเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีลงมา ที่สืบเนื่องมาจากการประชุมสมัชชาสหประชาชาติสมัย พิเศษ (United Nations General Assembly Special Session on Children : UNGASS) ว่าด้วย เรื่องโลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก (A World Fit for Children) กำหนดให้ประเทศสมาชิกจัดทำ

แผนพัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” สำคัญในการพัฒนาและคุ้มครองเด็ก มี 4 เรื่องหลัก คือ 1) ส่งเสริมคุณภาพชีวิต 2) จัดการศึกษาที่มีคุณภาพ 3) ปกป้องเด็กจากการถูกละเมิดหรือแสวงหาประโยชน์และความรุนแรง และ 4) ต่อต้าน เอชไอวี/เอดส์ ทั้งนี้ ในนโยบายและแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” (พ.ศ.2550 - 2559) ของประเทศไทย ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ 11 ด้าน และมาตรการสำคัญเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการ ดังนี้

1. ด้านครอบครัว การเสริมสร้างให้ครอบครัวใช้เวลาเลี้ยงดูบุตรที่ได้คุณภาพ เสริมสร้างสภาพแวดล้อม/โอกาสทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม เสริมสร้างระบบการให้บริการแก่ครอบครัวที่เผชิญปัญหา
2. ด้านคุณภาพกายและสุขภาพจิต ส่งเสริมให้เด็กทุกคนต้องได้รับความรู้และการฝึกทักษะให้มีร่างกายแข็งแรง วัยรุ่นมีความรู้ความเข้าใจเรื่องอนามัยเจริญพันธุ์ ครอบครัวศึกษาเพศศึกษารัฐจัดบริการที่เด็กเข้าถึงได้สะดวก มารดาหลังคลอดได้รับการดูแล
3. ด้านการเสริมสร้างความปลอดภัยและป้องกันการบาดเจ็บในเด็ก เร่งให้ความรู้แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู ชุมชน และองค์กรต่าง ๆ เข้าใจวิธีการเสริมสร้างความปลอดภัยและป้องกันการบาดเจ็บในเด็กทุกประเภท
4. เด็กกับผลกระทบจากโรคเอดส์ ให้ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กได้เข้าใจปัญหาเกี่ยวกับเอชไอวี/เอดส์ที่ถูกต้อง ไม่รังเกียจผู้ที่ติดเชื้อหรือเป็นเอดส์ โดยเฉพาะที่เป็นเด็ก
5. ด้านการศึกษากับเด็ก รณรงค์ให้ทุกพื้นที่ดูแลจัดการให้เด็กทุกคนได้รับการเรียนรู้ตามวัย
6. ด้านเด็กกับนันทนาการ สร้างความรู้ด้านนันทนาการแก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้ทำงานด้านเด็ก ชุมชน และสังคม สนับสนุนกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสม
7. เด็กกับวัฒนธรรมและศาสนา ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กเข้าใจความหมายที่แท้จริง และถูกต้องของคำว่า “วัฒนธรรมของชาติ” ปลุกฝังค่านิยมเชิงวัฒนธรรมที่เป็นไปในทางบวกและหลักปฏิบัติตนตามแก่นแท้ของศาสนา
8. ด้านสื่อมวลชนกับเด็ก ส่งเสริมสื่อมวลชนให้มีความรู้ ความเข้าใจและไม่ละเมิดสิทธิเด็ก เด็กได้เข้าถึงสื่อสร้างสรรค์
9. ด้านการมีส่วนร่วมของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมตามวัยในการเรียนรู้และการตัดสินใจในทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องตน พัฒนาการรวมกลุ่มและองค์กรเด็ก
10. ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กที่ต้องการการคุ้มครองเป็นพิเศษ จัดให้เด็กเหล่านี้ทุกคนได้รับการโดยสมบูรณ์ครบถ้วน สนับสนุนผู้เกี่ยวข้องกับเด็กเหล่านี้ให้เข้าใจวิทยาการเฉพาะทางของเด็กที่ต้องการการคุ้มครองเป็นพิเศษ

11. ด้านกฎหมาย กฎ ระเบียบ มีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย กฎ และตรากฎหมาย กฎและระเบียบใหม่ เพิ่มความคุ้มครอง และส่งเสริมการพัฒนาการดำเนินการ การบังคับใช้กฎหมาย เครื่องครัดและมีประสิทธิผล

นอกจากนี้ ในปี 2550 รัฐบาลได้ประกาศวาระเพื่อเด็กและเยาวชนเพื่อกระตุ้น การดำเนินงานด้านเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงปีขึ้นอีก โดยมีเรื่องสำคัญ 5 เรื่อง คือ 1) สื่อสร้างสรรค์ สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว 2) กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน 3) สถานรับเลี้ยง เด็กศูนย์พัฒนาเด็ก และโรงเรียนอนุบาลที่มีคุณภาพ 4) จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชน และ 5) กฎหมายครอบครัว ทั้งนี้ มอบหมายให้กระทรวงมหาดไทยเป็นเจ้าภาพหลักในการขับเคลื่อนด้าน ส่งเสริมจังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการนำนโยบายของรัฐบาลและ วาระแห่งชาติที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไปสู่การปฏิบัติ โดยมีคณะกรรมการด้านส่งเสริมจังหวัดนำอยู่ สำหรับเด็กและเยาวชนระดับชาติ และคณะอนุกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็ก และเยาวชนระดับจังหวัด มีบทบาทหน้าที่จัดทำยุทธศาสตร์จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชนระดับ จังหวัด พ.ศ. 2550 - 2553 และแผนปฏิบัติการประจำปี ซึ่งผลที่ได้จากการประกาศวาระเด็กและ เยาวชน ดังกล่าว ในระดับจังหวัดจึงมีแผนยุทธศาสตร์จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชนพ.ศ. 2550 - 2553 ซึ่งมีสาระหลักที่จังหวัดต้องดำเนินการให้เกิดขึ้น 8 มิติ คือ เมืองปลอดภัยเมืองสุขภาพ เมือง ครอบครัว เมืองแห่งการเรียนรู้ เมืองที่คุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชน เมืองที่เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม เมืองปลอดภัยจากปัจจัยเสี่ยง และเมืองอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของพื้นที่ตามข้อเท็จจริงดังกล่าวมา สรุปได้ว่าในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ประเทศไทยมีนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระดับชาติสอง ฉบับ และมีแผนยุทธศาสตร์จังหวัดนำอยู่สำหรับเด็กและเยาวชนในระดับจังหวัดทุกจังหวัด ซึ่งได้ กำหนดสาระที่มีความครอบคลุมทั้งกลุ่มวัย สภาพความเป็นอยู่ที่ครอบคลุมทุกกลุ่มวัย และประเด็น หลักที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

สำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อให้มีความเป็นเอกภาพของการพัฒนาเด็กและเยาวชนทั้งใน ระดับชาติและเชื่อมต่อไปให้ถึงระดับจังหวัดและระดับท้องถิ่น ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องสามารถนำแผน ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีพลัง และเกิดการบูรณาการในการติดตามประเมินผลแผนอย่างเป็นระบบ ต่อไปในกระบวนการยกร่างแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 ได้ดำเนินการ แบบมีส่วนร่วมจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ซึ่งได้มีการระดมความคิดเห็น จากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างกว้างขวาง โดยได้จัดเวทีเพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับแนว ทางการพัฒนาเด็กและเยาวชน จำนวน 5 ครั้งทั่วประเทศ และนำผลมาสรุปภาพรวมซึ่งได้ข้อสรุป เป้าประสงค์การพัฒนาเด็กและเยาวชนในช่วงปี 2555 - 2559 คือการพัฒนาเด็กและเยาวชนสู่ความ มั่นคง แข็งแรง ดี มีสุข และสร้างสรรค์ จากนั้นได้นำข้อมูลที่ได้จากการระดมความคิดเห็นมายกร่าง แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 โดยคำนึงถึงกฎหมายพันธกรณีระหว่าง ประเทศ และแผนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งหลักการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่ายทั้งภาคเอกชน ภาคธุรกิจ

ราชการส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค สภาเด็กและเยาวชน สถานักเรียน และภาคประชาชน นอกจากนี้ ได้จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อรวบรวมสถานการณ์ ประเด็นท้าทายด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมทั้งกำหนดขอบเขตของเป้าหมายการพัฒนาเด็กและเยาวชนภายในปี 2559 อีกทั้งจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อร่างแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน ตลอดจนจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อวิพากษ์ร่างแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 ทั้งนี้ ได้ผ่านการพิจารณาของคณะอนุกรรมการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ รวมทั้งผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ตลอดจนคณะรัฐมนตรีได้มีมติอนุมัติในหลักการด้วยแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 มีจุดเน้นคือการพัฒนาคุณภาพเด็กและเยาวชนตามช่วงวัย การคุ้มครองและพัฒนาเด็กที่ต้องการการคุ้มครองเป็นพิเศษ การเสริมสร้างความเข้มแข็งของสภาเด็กและเยาวชน และภาคีเครือข่ายเพื่อให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมทั้งการพัฒนากระบวนการบริหารจัดการในการคุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชนแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 นี้ นอกจากจะเป็นกรอบแนวทางการจัดทำแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนแล้ว ยังเป็นกรอบแนวทางเพื่อใช้ในการติดตามประเมินผลการนำไปสู่การปฏิบัติของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ บรรลุตามวิสัยทัศน์อีกด้วย

จากเหตุดังกล่าวสรุปได้ว่าพฤติกรรมที่เด็กและเยาวชนแสดงออกมาจากอิทธิพลของปัจจัยภายในตัวของเด็กและเยาวชน เป็นวัยที่มีความต้องการแสดงความสามารถของตนเองให้เป็นที่ปรากฏต่อสังคมจากกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนมีความผูกพันกับครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทยและสำนึกรักบ้านเกิด มีคุณธรรม จริยธรรม ยึดมั่นในหลักคำสอนทางศาสนา มีความพอเพียง มีสำนึกความเป็น พลเมือง มีวิถีประชาธิปไตย เคารพสิทธิผู้อื่น รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล มีจิตสาธารณะ รักสิ่งแวดล้อมสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัย มีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน การรวมกลุ่มเพื่อเข้าไปมีบทบาทหรือแสดงศักยภาพของตนอันเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมและสังคมต่อไป

ตอนที่ 4 บริบทของเทศบาลในการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

4.1 บริบทขององค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งผาย

4.1.1 ประวัติตำบลทุ่งผาย เรียกชื่อตาม หมู่บ้านที่เดิมเป็นศูนย์กลางของตำบลคือ “บ้านทุ่งผาย” ซึ่งเดิมชื่อ “บ้านไฮ่” (บ้านไร่) เนื่องจากสมัยนั้นบ้านเมืองยังไม่เจริญเป็นป่าเป็นดง ได้มีราษฎรจากหมู่บ้านต่าง ๆ พวกกันมาทำไร่ ปลูกข้าวและพืชผักต่าง ๆ เลี้ยงชีพ เป็นทำเลที่ดีจึงมีราษฎรอพยพมาอยู่กันอย่างมากมายขึ้นราว ๆ พ.ศ. 2400 ได้มีบุคคลผู้มีอันจะกินระดับผู้นำหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ได้เป็นหัวหน้ารวบรวมราษฎรชาวบ้านไร่และหมู่บ้านใกล้เคียงได้ช่วยกันสร้างฝายกั้นน้ำแม่วังขึ้น

ที่ท้ายทุ่งฝาย พร้อมกับขุดลำเหมืองขุดน้ำเข้าสู่ที่นา ผู้เป็นหัวหน้าชื่อโตไม่ปรากฏ ต่อมาภายหลังคนเลยตั้งชื่อฝายนั้นว่า “ฝายปู่ล้านเปี๊ยะ เพราะการสร้างฝายนั้นกว่าจะเสร็จสมบูรณ์ต้องหมดหิน ดิน ทราย เป็นจำนวนมากถึงล้านเปี๊ยะ (เปี๊ยะคือกระบุงหรือบุงที่ใช้เป็นภาชนะขนหิน ดิน ทราย) แนวลำเหมืองเดิมยังปรากฏให้เห็นอยู่เป็นบางแห่งตั้งแต่บ้านต้นยางถึงบ้านนาป้อ บางแห่งก็ถูกทำลายสร้างเป็นบ้านเรือนอยู่อาศัยไปแล้ว ต่อมาหมู่บ้านไร่ถูกเปลี่ยนชื่อมาเป็นหมู่บ้านหัวฝาย เพราะหมู่บ้านตั้งอยู่ทางทิศเหนือของฝายเมื่อจำนวนประชากรมากขึ้น ราษฎรอยู่ดีกินดี มีทุ่งนาขยายมาก มีการพัฒนาที่ดินทำกินมากขึ้น จึงเปลี่ยนชื่อหมู่บ้านเป็น “บ้านทุ่งฝาย” トラบจนทุกวันนี้ ในสมัยต่อมาราชการได้เปลี่ยนแปลงการปกครองใหม่ เมื่อปี พ.ศ. 2475 คือเอาเขตแม่น้ำวังเป็นแนวแบ่งเขตตำบล รวมเอาตำบลเวียงเหนือบางส่วน คือบ้านวังหม้อ ตำบลห้วยฮี ตั้งแต่ บ้านต้นธง บ้านนาป้อ บ้านท่าโทก จนถึงบ้านห้วยฮี เข้าเป็นตำบลทุ่งฝาย โดยตั้งชื่อบ้านทุ่งฝายเป็นชื่อตำบล

พ.ศ.2523 ราษฎรตำบลทุ่งฝายมีเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับมีนิคมสร้างตนเองก๊วลมเข้ามาอยู่ในเขตของตำบล ทำให้พื้นที่การปกครองกว้างขวางมาก ทางราชการได้แบ่งแยกออกเป็น “ตำบลต้นธงชัย” ตัดแบ่งเขตกันที่สะพานห้วยแม่ทรายคำ

พ.ศ.2535 ตำบลทุ่งฝายหลังการแยกออกเป็นตำบลต้นธงชัยแล้วยังมีหมู่บ้านถึง 14 หมู่บ้านจึงได้รับการพิจารณาแบ่งแยกตำบลอีกครั้งหนึ่งคือ ตำบล “นิคมพัฒนา” ตัดแบ่งกันที่สะพานห้วยทราย บ้านหมู่ที่ 3 แต่เดิมบ้านทุ่งฝาย มีหมู่บ้านรวมกัน 3 บ้านคือ บ้านแม่ทะ บ้านต้นยางและบ้านทุ่งฝายหมู่ที่ 2 ของตำบลทุ่งฝาย

4.1.2 ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ตำบลทุ่งฝาย มีเนื้อที่ทั้งหมดประมาณ 20 ตารางกิโลเมตร (8,666 ไร่) คิดเป็นเนื้อที่ร้อยละ 3.46 ของพื้นที่อำเภอเมืองลำปาง อยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอเมือง ประมาณ 12 กิโลเมตร และอยู่ห่างจากตัวเมืองจังหวัดลำปางประมาณ 10-15 กิโลเมตร มีสภาพภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบกว้าง มีความลาดเอียงจากทิศเหนือลงมาทางทิศใต้ โดยส่วนบนของตำบล คือหมู่ที่ 3,4,9 และ 10 และมีแหล่งน้ำธรรมชาติสำคัญคือ แม่น้ำวัง ไหลผ่านทางทิศตะวันออกของตำบล การติดต่อกับชุมชนอื่น ๆ ได้แก่

ทิศเหนือ	ติดต่อกับเขตตำบลนิคมพัฒนา
ทิศใต้	ติดต่อกับเขตตำบลต้นธงชัย
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับเขตตำบลบ้านเสด็จและตำบลพิชัย
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับเขตตำบลต้นธงชัยและตำบลบ้านเอื้อม

4.1.3 ลักษณะทางการปกครอง ตำบลทุ่งฝายแบ่งเขตการปกครองตามลักษณะการปกครองท้องที่ ออกเป็น 10 หมู่บ้าน ดังนี้ หมู่ที่ 1 บ้านท่าส้มป่อย, หมู่ที่ 6 บ้านกลาง, หมู่ที่ 2 บ้านทุ่งฝาย, หมู่ที่ 7 บ้านนาป้อเหนือ, หมู่ที่ 3 บ้านแพะหนองแดง, หมู่ที่ 8 บ้านต้นยาง, หมู่ที่ 4 บ้านท่าโทก, หมู่ที่ 9 บ้านท่าโทกมงคลชัย, หมู่ที่ 5 บ้านแม่ทะ และหมู่ที่ 10 บ้านปงชัยนาป้อ

4.1.4 หน่วยราชการ ตำบลทุ่งฝายมีหน่วยงานราชการตั้งอยู่ในพื้นที่ 6 แห่ง คือ องค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งฝาย หมู่ที่ 3 บ้านแพะหนองแดง, โรงเรียนบ้านแพะหนองแดง หมู่ที่ 3 บ้านแพะหนองแดง, โรงเรียนบ้านทุ่งฝาย หมู่ที่ 2 บ้านทุ่งฝาย, โรงเรียนบ้านท่าโทก หมู่ที่ 4 บ้านท่าโทก และสถานีอนามัยท่าโทก หมู่ที่ 9 บ้านท่าโทก ตำบลทุ่งฝาย อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

4.2 บริบทขององค์การบริหารส่วนตำบลท่าผา

เทศบาลตำบลท่าผาได้ยกฐานะจากองค์การบริหารส่วนตำบลท่าผาเป็นเทศบาลตำบลท่าผา เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2552 เทศบาลตำบลท่าผาตั้งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนบน อยู่ในพื้นที่ของอำเภอเกาะคา จังหวัดลำปาง โดยที่ตั้งของตำบลท่าผาจะทอดตัวเป็นแนวยาวจากทิศเหนือลงสู่ทิศใต้ของอำเภอเกาะคา มีเนื้อที่ทั้งหมดประมาณ 15 ตารางกิโลเมตร หรือ 12,011 ไร่ อยู่ห่างจากที่ว่าการอำเภอเกาะคาประมาณ 3 กิโลเมตร และมีอาณาเขตติดต่อกับอำเภอเมืองลำปาง โดยห่างจากตัวจังหวัดประมาณ 15 กิโลเมตร ตำบลท่าผาเป็นตำบลที่แยกตัวออกจากตำบลเกาะคา โดยแบ่งแยกเขตหมู่บ้านที่ติดแม่น้ำวังฝั่งตะวันตกออกมา และมีจำนวนหมู่บ้านทั้งหมด 8 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านนางแดน บ้านใหม่ บ้านสบปุง บ้านนาเวียง บ้านท่าช้าง บ้านศาลาหม้อ บ้านศาลา บัวบก และบ้านศาลาเม็ง ข้อมูลจาก สำนักทะเบียนอำเภอเกาะคา เดือนกันยายน พ.ศ. 2559 เทศบาลตำบลท่าผามีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 5,737 คน ประชาชนในเขตเทศบาลประกอบอาชีพหลากหลายอาชีพ แต่ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม เช่น ทำนา ทำไร่ ทำสวน ปลูกสัตว์ รองลงมาคืออาชีพรับจ้างทั่วไป ซึ่งในเขตเทศบาลมีศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 1 แห่ง ชื่อศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลท่าผา มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 70 คน โดยแบ่งห้องเรียนออกเป็น 3 ห้อง ได้แก่ ห้องเตาะเตาะ สำหรับเด็กวัย 2-2.6 ปี จำนวน 9 คน ห้องหนูน้อย สำหรับเด็กวัย 2.7-3 ปี จำนวน 29 คน และห้องเด็กดี สำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป จำนวน 32 คน

ตอนที่ 5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การส่งเสริมเด็กและเยาวชน มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

วรรณรัตน์ รัตนวรงค์ (2548) ได้ศึกษาเกมออนไลน์กับความรุนแรงในครอบครัวกรณีศึกษาในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร พบว่า 1) การพัฒนาและความทันสมัย ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยและความรู้ เป็นเหตุให้เกิดความไม่เข้าใจกันระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลาน 2) สภาพสังคมในชุมชนแออัดหล่อหลอมรูปแบบพฤติกรรมที่เอื้อให้เกิดความรุนแรง 3) การละเลยการทำหน้าที่ของผู้ปกครองในการขัดเกลาสมาชิกในครอบครัว ทำให้เกิดความหวั่นไหว ไม่เชื่อฟัง และขัดแย้ง 4) การขาดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในครอบครัวมีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงขั้นสูงขึ้น

สมพร ดวงคำฟู (2549) ได้ศึกษาเรื่องการป้องกันและแก้ไขปัญหาลูกและเยาวชนในชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเตรียมการ การป้องกัน และการแก้ไขปัญหาลูกและเยาวชนในชุมชนและเพื่อหาแนวทางในการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหานี้ต่อไป ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัย

เชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) โดยมีผู้วิจัยและทีมวิจัยในส่วนของชุมชน ได้แก่ พระสงฆ์ ประชานเด็กและเยาวชน รวมถึงชาวบ้านที่เข้าร่วมในกระบวนการวิจัย ซึ่งใช้วิธีการที่หลากหลายในการเก็บรวบรวมข้อมูลในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการวิจัย ได้แก่ การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ผู้ใหญ่โดยทั่วไปในหมู่บ้านต่างมองว่าเด็กและเยาวชนมีการแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ตามพฤติกรรมการแสดงออก ซึ่งมีทั้งกลุ่มเด็กเยาวชนที่ผู้ใหญ่มองว่ามีพฤติกรรมดี เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ และเด็กเยาวชนที่มีพฤติกรรมไม่เป็นที่พึงประสงค์ เช่น ดื่มเหล้า ส่งเสียงดังในหมู่บ้าน มีพฤติกรรมก้าวร้าว ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่เป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลกับเด็กรุ่นน้อง เป็นแบบอย่างที่ไม่ดีอีกทั้งสร้างปัญหาความไม่สบายใจ ให้กับครอบครัวและชาวบ้าน โดยทั่วไป เช่นเดียวสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับเด็กเยาวชนหมู่บ้านอื่น ๆ ในพื้นที่ชนบท แต่ชุมชนบ้านป่าจู้ต่างไปจากชุมชนอื่น คือคนในชุมชนตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน มีความกระตือรือร้นในการเตรียมการ การป้องกัน การแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นร่วมกัน

อดิศักดิ์ พงษ์พลผลศักดิ์ และ ไพบูลย์ เกียรติโกมล (2549) ได้การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปีในเขตกรุงเทพมหานคร โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้ที่เล่นเกม จำนวน 300 คน จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และหาความสัมพันธ์ของผลกระทบด้านๆ ต่างกับพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในด้านผลกระทบ คือ ตัวแปรผลกระทบทางด้านความวิตกกังวลและด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ตัวแปรพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมก่อนการเล่นเกมนั้นที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว ส่วนตัวแปรประเภทเกมที่เล่นกับพฤติกรรมก่อน ขณะ และหลังการเล่นคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พบว่า พฤติกรรมขณะเล่นเกมเท่านั้นที่ผู้เล่นมีพฤติกรรมก้าวร้าว

ศศิธร แสงใส (2550) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบางประการกับความสามารถในการเผชิญอุปสรรคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 310 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สหสัมพันธ์พหุคูณและการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่าตัวแปรปัจจัยด้านจิตลักษณะ ได้แก่ ความมีวินัยในตนเอง ความสามารถในการปรับตัว การมองโลกในแง่ดี เขาวินิจฉัย และปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดู ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดูแบบทะนุถนอม การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง การอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสามารถในการเผชิญอุปสรรค อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนความทะเยอทะยานมีความสัมพันธ์ทางลบกับความสามารถในการเผชิญอุปสรรค อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดย การมองโลกในแง่ดีส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญอุปสรรคมากที่สุด ($\beta = .444$) ปัจจัยรองลงมาคือ ความสามารถในการ

ปรับตัว การอบรมเลี้ยงดูแบบพึ่งตนเอง ($\beta = .302, 242$) ตามลำดับ ส่วนความทะเยอทะยาน ส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญอุปสรรคน้อยที่สุด ($\beta = .111$) สำหรับความมีวินัยในตนเอง เขาวินิจฉัยอารมณ์ การอบรมเลี้ยงดูแบบทะนุถนอม และการอบรมเลี้ยงดูแบบรักตามใจไม่ส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญอุปสรรค

ชมพูนุช เตชะนิตตา (2550) ได้ศึกษาและวิจัยเชิงสำรวจถึงการรับรู้ความสามารถของตนเองกับความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักเรียนอาชีวศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักเรียนอาชีวศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิดคือ แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเอง และแบบวัดความสามารถในการเอาชนะอุปสรรค ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักเรียนอาชีวศึกษามีการรับรู้ความสามารถของตนเองกับความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักเรียนอาชีวศึกษาที่มีผลการเรียนและงานอดิเรกที่ต่างกันมีการรับรู้ความสามารถของตนเองกับความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 ตามลำดับ และการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักเรียนอาชีวศึกษามีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($r = .306$)

ทวีศิลป์ กุลนภาดล, จิตติมาวดี เจริญรัชต์ และเพ็ญญา กุลนภาดล (2552) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบและโปรแกรมแก้ปัญหาเด็กติดเกมในจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วยเด็กติดเกม 960 คน เด็กปกติ 960 คน และผู้ปกครอง 960 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 3,840 คน ผลการศึกษาบุคลิกภาพพบว่าเด็กที่มีบุคลิกภาพที่แตกต่างจากเด็กปกติ 4 ลักษณะ ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความเป็นผู้นำและด้านความมีอิสระเสรี โดยผลการวิเคราะห์จำแนกการเป็นเด็กติดเกมที่มีค่าสัมประสิทธิ์การจำแนกสูงสุด 3 อันดับแรกคือ บุคลิกด้านความรับผิดชอบ ด้านความมั่นคงทางอารมณ์ และปัจจัยทางสังคมด้านค่านิยมเกี่ยวกับการเล่นเกม ส่วนตัวแปรที่สามารถจำแนกลักษณะผู้ปกครองของเด็กที่ติดเกมที่มีค่าสัมประสิทธิ์การจำแนกสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ความรับผิดชอบของบิดามารดาที่มีต่อบุตร การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองกับเด็กและสัมพันธ์ระหว่างบิดากับเด็ก

ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริสุดา ลดาวัลย์ ณ อยุธยา, ดวงพร สุรพงษ์พิวัฒน์, ชดาพิมพ์ ศศลักษณ์ และปาฏิโมกข์ พรหมช่วย (2552) ได้ทำการศึกษาหาปัจจัยป้องกันการติดเกมในเด็กและวัยรุ่น และพัฒนาแบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกม (Game Addiction Protection Scale-GAPS) ในกลุ่มผู้ปกครองและเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2,452 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มเด็กติดเกม 327 ราย กลุ่มคลังโคล้เกม 582 ราย และกลุ่มเด็กไม่ติดเกม 1,543 ราย กลุ่มติดเกมมักจะเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา คือเล่นเกมออฟไลน์ เกมเพลย์

สเตรซัน และเกมบอย ส่วนระยะเวลาที่เด็กกลุ่มติดเกมได้เล่นเกมในแต่ละช่วงเวลานานกว่ากลุ่ม ไม่ติดเกมเกือบ 2 เท่า ทั้งในช่วงเปิดเทอมและปิดเทอม ปัจจัยจากการเลี้ยงดูของครอบครัวและปัจจัยจากตัวเด็กมีอิทธิพลอย่างมากต่อการป้องกันการติดเกม การลดโอกาสเข้าถึงเกมของเด็ก การฝึกให้เด็กรับผิดชอบงานบ้าน และฝึกให้เด็กมีวินัยรู้จักควบคุมตนเองและควบคุมระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน รวมถึงการให้เวลาคุณภาพกับเด็กด้วยการใช้เวลาร่วมกันทำกิจกรรมต่างๆในครอบครัว ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันการติดเกม ขณะที่ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและเพื่อนเป็นเสมือนปัจจัยเสริมที่สามารถเป็นได้ทั้งปัจจัยป้องกันและปัจจัยที่ชักนำไปสู่การติดเกม นอกจากนี้ แบบวัดภูมิคุ้มกันการติดเกมที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการทำนายภูมิคุ้มกันการติดเกมของเด็กได้ดี

ปัญญา ชัชวรัตน์ และตฤติ เพชรกว้าง (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนช่วงอายุ 13-18 ปี จำนวน 300 คน ที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมืองจังหวัดพะเยา ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชน ด้วยสถิติ Chi-square ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนติดเกมร้อยละ 55.5 และผู้เล่นเกมมีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกม ได้แก่ปัจจัยด้านเพศ ปัจจัยด้านอายุ ปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายของผู้เล่นเกมและปัจจัยด้านลักษณะนิสัย ส่วนปัจจัยด้านครอบครัวได้แก่ ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของครอบครัวและปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว ปัจจัยด้านการติดเพื่อน ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อกับการเล่นเกม และปัจจัยด้านความรู้ถูกต้องเกี่ยวกับเกมมีความเกี่ยวข้องกับการติดเกมมีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการติดเกม ส่วนปัจจัยด้านการศึกษา การอาศัยของผู้เล่นเกม ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัวและการได้ข้อมูลเกมออนไลน์ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการติดเกม

วัฒนา ปัตถาวะโร (2552) ได้ศึกษาผลของกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) ของเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 จังหวัดขอนแก่น โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน กลุ่มควบคุม 8 คน โดยให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 40-50 นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้นำกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามวัดความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .83และโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) ของเยาวชน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบ The Wilcoxon Signed Ranks Test c และ The Mann-Witney U Test ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนทดลองและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) มีคะแนนความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ

เยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) มีคะแนนความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค(AQ) สูงกว่า เยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 1,248 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบจำลองพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 3 มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ 2) พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และอิทธิพลทางบวกโดยตรงกับการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวและความเหงา 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากพฤติกรรมติดเกมออนไลน์และพฤติกรรมการติดสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง กิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และสัมพันธ์ภาพในครอบครัว และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาและการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนและอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมโดยผ่านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และสนทนาออนไลน์ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองโดยผ่านพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์

ประกายเพชร สุภะเกษ, สุธรรม นันทมงคลชัย และมณฑนา ดำรงค์ดี (2555) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในนักเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 256 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำแนกตามโรงเรียนและระดับชั้น เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์ถดถอยแบบโลจิสติก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาติดเกมคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 52.7 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อน สัมพันธ์ภาพในครอบครัว และการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยตัวอย่างที่มีการคล้อยตาม กลุ่มเพื่อนมากมีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์เป็น 2.44 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนน้อย กลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดีมีโอกาสดังกล่าวมากขึ้น 0.56 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวดี และกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ มีโอกาสที่จะติดเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น 0.35 เท่าของกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองสูง

ภริวัฒน์ นนทะโชติ (2557) ได้ศึกษาสภาพปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์และพัฒนาารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาล

เมืองอุดรดิตต์ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบบันทึกการสำรวจชุมชน แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและแบบประเมินผลการพัฒนารูปแบบการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตต์ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้นำชุมชน จำนวน 26 คน ตัวแทนชาวบ้าน 13 คน ผู้ปฏิบัติงานด้านการป้องกันและแก้ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนจำนวน 7 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) ลักษณะการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนในชุมชนเทศบาลเมืองอุดรดิตต์ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเริ่มชอบเล่น ระยะหลงใหลคลั่งไคล้ และระยะติดเกมอย่างรุนแรง สาเหตุเกิดจากปัจจัยส่วนตัว อิทธิพลกลุ่มเพื่อน ผู้ปกครอง สภาพแวดล้อมของชุมชน สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในชุมชนมีแนวโน้มและความรุนแรงมากขึ้น (2) รูปแบบการป้องกันการติดเกมของเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในเขตเทศบาลเมืองอุดรดิตต์ เน้นรูปแบบ “3 ข โมเดล” คือ เข้าใจ เข้าถึงและเข้าร่วมพัฒนา โดยประสานพลังความร่วมมือการดำเนินงานที่เน้นการปฏิบัติการแบบบูรณาการเป็นองค์รวม ตั้งแต่ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ ครอบครัว และชุมชนพื้นที่ด้วยการปฏิบัติการ 3 ระดับ คือ ระดับเฝ้าระวัง ระดับการส่งเสริมป้องกัน และระดับการแก้ปัญหา

พัชรภรณ์ หงส์สิบสอง, นันทนา เต็มสมบัติวงถาวร และ ศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์ (2558) ได้ศึกษาความต้องการในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ จังหวัดน่าน จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้ปกครองส่วนใหญ่รู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตแต่ไม่เคยเล่น คิดว่ามีผลกระทบต่อการศึกษาและเป็นสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ (2) เยาวชนรู้จักเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุต่ำกว่า 12 ปี โดยจะเล่นวันละ 1-2 ชั่วโมง จากร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต (3) เยาวชนยอมรับว่าการเล่นเกมทำให้เสียค่าใช้จ่าย ขาดเพื่อน หงุดหงิดง่าย ขาดการรอคอย มีผลกระทบต่อการศึกษา ราคาชั่วโมงในร้านเกมมีผลทำให้อยากเล่นเกมมากขึ้น และเกมที่เล่นประจำคือเกมต่อสู้ทำให้เล่นได้นานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน (4) แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกันตั้งแต่ ครอบครัว รูปแบบการเลี้ยงดู การใช้เวลาในแต่ละวัน ครูอาจารย์ส่งเสริมให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์สนุกสนานทำหลังเลิกเรียนผ่านรูปแบบชมรมต่างๆ ตามความสนใจ นำชุมชนจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง เจ้าของร้านเกมต้องผ่านการอบรมใน ด้านจริยธรรม ให้มีจิตสำนึกและความรับผิดชอบต่อสังคม และเยาวชนต้องควบคุมตนเองในเรื่องระเบียบวินัยและการรักษาเวลา สร้างความภาคภูมิใจในตนเองด้วยการค้นหาความนัดหรือความสนใจของตน

พิชชา ถนอมเสียง (2560) ศึกษาการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนารูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ครอบครัวที่

ประกอบด้วยพ่อ แม่ และบุตร ซึ่งบุตรมีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี ที่มีภูมิลำเนาในเขตภาคเหนือ ตอนบน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ และรูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ เป็นการให้การปรึกษาครอบครัว ผลการวิจัยพบว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง รูปแบบการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์เพื่อการเสริมสร้างการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวที่มีบุตรติดเกมออนไลน์ พัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีและเทคนิคต่างๆ ของทฤษฎีการปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์ โดยขั้นตอนการปรึกษาประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่าก่อนการทดลอง และ การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมการให้การปรึกษาครอบครัวเชิงกลยุทธ์และเมื่อสิ้นสุดการติดตามผลสูงกว่ากลุ่มควบคุม

Wallenius & Punamaki (2008) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าว กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่น อายุ 12 ถึง 15 ปี จำนวน 316 คน การศึกษาโดยการติดตามวัยรุ่นเป็นระยะเวลา 2 ปี พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ถึงแม้ว่าการสื่อสารระหว่างวัยรุ่นกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน ก็ไม่สามารถช่วยป้องกันเด็กได้ในระยะยาว นอกจากนี้หากเด็กและเยาวชนได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บ่อยครั้ง อาจเกิดการติดเกมขึ้นได้ในระยะยาว พฤติกรรมการติดเกมทำให้เกิดผลกระทบทางลบในด้านอื่นๆ เช่น ปัญหาการเรียน การเข้าสังคม

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยป้องกัน เสริมสร้างและแก้ปัญหาให้กับเด็กและเยาวชนในชุมชนด้วยกระบวนการให้ความร่วมมือและการจัดการความรู้จากครอบครัว ชุมชนและสังคมใกล้ตัวกับการพัฒนาให้เด็กเหล่านี้มีชีวิตที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและดำรงตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไปในอนาคต